EXCEPTION

* Là những tình huống bất thường đc phát sinh trong việc thực thi chương trình. Ngoại lệ khiến chương trình bị thay đổi luồng thực thi bthg hoặc bị dừng 1 cách đột ngột.
* Vì vậy trong quá trình viết chương trình ta cần phải xử lí ngoại lệ
* Ngoại lệ chính là các tình huống lỗi
* Khi chương trình có lỗi ta gọi chương trình ném ra ngoại lệ, ta cần viết mã để xử lí ngoại lệ.
* Cơ chế xử lí ngoại lệ: dựa trên 2 khối lệnh và 1 số từ khóa
  + try: là khối lệnh dùng để thử lỗi. Trong khoooid try ta sẽ đưa vào những đoạn code có khả năng có lỗi
  + catch: là khối lệnh để xử ló ngoại lệ, sau 1 khối try có thể có 1 hoạce
* + Throw : dùng để khai báo ném ra ngoại lệ

=> CƠ CHẾ HOẠT ĐỘNG CỦA TRY – CATCH :

- Nếu chương trình không có ngoại lệ, khối Try sẽ được thực hiện hết, không thưc thi khối catch

- Nếu 1 dòng lệnh của khối Try phát sinh ngoại lệ, chương trình sẽ dừng tại dòng lệnh đó và chuyển sang khối Catch để xử lí ngoại lệ

- Nếu sau khối Try có nhiều khối Catch, chương trình sẽ đánh giá lần lượt các khối Catch từ trên xuống dưới

\* Chú ý :  
- Khối Try không được đứng độc lập mà phải có khối Catch - Nếu khối Try có thể ném ra nhiều ngoại lệ, ta có thể đặt nhiều khối Catch. Mỗi khối catch xử lí 1 loại ngoại lệ riêng biệt - Trong khối Catch sẽ khai báo loại ngoại lệ mà nó xử lí

* + Có 2 loại ngoại lệ:
    - Ngoại lệ chuẩn: đc cung cấp bởi c++
    - Ngoại lệ do ng dung tự đặt
* C++ cung cấp 1 lớp có tên là exception. Là lớp cha của tất cả các lớp

Để định nghĩa 1 loại ngoại lệ mới ta sẽ định nghĩa 1 lớp kế từa từ lớp exception của c++