

UNITAT 10.

EXCEPCIONS

RECOMANACIONS D'ESTUDI

PROGRAMACIÓ
CFGs DAW

Autors:

Carlos Cacho y Raquel Torres

Revisat per:

Lionel Tarazon - lionel.tarazon@ceedcv.es

Fco. Javier Valero – franciscojavier.valero@ceedcv.es

José Manuel Martí - josemanuel.marti@ceedcv.es

2021/2022

Llicència



[CC BY-NC-SA 3.0 ES](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/) Reconeixement – No Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa)

No es permet un ús comercial de l'obra original ni de les possibles obres derivades, la distribució de les quals s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original. Aquesta és una obra derivada de l'obra original de Carlos Cacho i Raquel Torres.

UF10. EXCEPCIONS

1. CONEIXEMENTS PREVIS

Totes les unitats anteriors. És important tindre totes les bases de programació vistes fins ara, ben assegurades i compreses.

2. OBJECTIUS

Los objectius principals són:

- Saber què són les excepcions i com funcionen.
- Saber utilitzar-les i manejar-les (sentències throw i try-catch-finally).
- Saber crear i utilitzar excepcions pròpies.

3. CONTINGUTS

1. Introducció
2. Llançar excepcions (throw)
3. Manejar excepcions (try – catch – finally)
4. Jerarquia i tipus d'excepcions Java
5. Definir excepcions pròpies

4. EXERCICIS I TASQUES

És important llegir atentament les anotacions, us recomanem que realitzeu la totalitat dels exercicis, encara que com ja hem comentat anteriorment, els exercicis de cada tema són voluntaris i no avaluables.

Recordeu que heu d'intentar realitzar els exercicis de manera individual, i quan us embosseu mireu els fòrums, i enteneu el per què.