

1 Programma errato

Realizzare le classi *EccezioneA*, *EccezioneB*, *EccezioneC* secondo la gerarchia indicata in Fig. 1

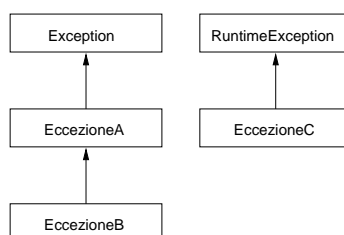


Figure 1: Gerachia di eccezioni

Scrivere una classe *ClasseErr* che simula il comportamento di una classe contenente degli errori di programmazione. La classe deve essere dotata dei metodi seguenti.

- *void metodo1()*: nel 10% dei casi lancia una eccezione di tipo *EccezioneC* e nel restante 90% dei casi non fa niente.
- *void metodo2()*: nel 50% dei casi lancia una eccezione di tipo *EccezioneA* e nel restante 50% lancia una eccezione di tipo *EccezioneB*.

Scrivere infine un programma di prova che crea una istanza di *ClasseErr*, visualizza un menu attraverso il quale l'utente può specificare quale dei due metodi vuole eseguire, cattura tutte le eccezioni che si possono verificare e stampa un messaggio a video distinto per ognuna di esse (senza che il programma venga interrotto).

Suggerimenti

Per eseguire una operazione solo nel $x\%$ dei casi, si può generare un numero casuale c compreso tra 0 e 1 (tramite la funzione *Math.random()*) e controllare che $c \leq x$.