

UNIDAD 10.

EXCEPCIONES

RECOMENDACIONES DE ESTUDIO

PROGRAMACIÓN
CFGs DAW

Autores:
Carlos Cacho y Raquel Torres

Revisado por:
Lionel Tarazón – lionel.tarazon@ceedcv.es
Encarni Serrano – encarni.serrano@ceedcv.es

2019/2020

UD10. EXCEPCIONES

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

Todas las unidades anteriores. Es importante tener todas las bases de programación vistas hasta ahora bien asentadas y comprendidas.

2. OBJETIVOS

Los objetivos principales son:

- Saber qué son las excepciones y cómo funcionan.
- Saber utilizarlas y manejarlas (sentencias throw y try-catch-finally).
- Saber crear y utilizar excepciones propias.

3. CONTENIDOS

1. Introducción
2. Lanzar excepciones (throw)
3. Manejar excepciones (try - catch - finally)
4. Jerarquía y tipos de excepciones Java
5. Definir excepciones propias

4. EJERCICIOS Y TAREAS

Es importante leer atentamente los apuntes, os recomendamos que realicéis la totalidad de los ejercicios, aunque como ya hemos comentado anteriormente, los ejercicios de cada tema son voluntarios y no evaluables.

Recordad que debéis intentar realizar los ejercicios de manera individual, y cuando os atasquéis mirad los foros, y entended el por qué.

Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.