

UNIVERSIDAD MARIANO GÁLVEZ DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

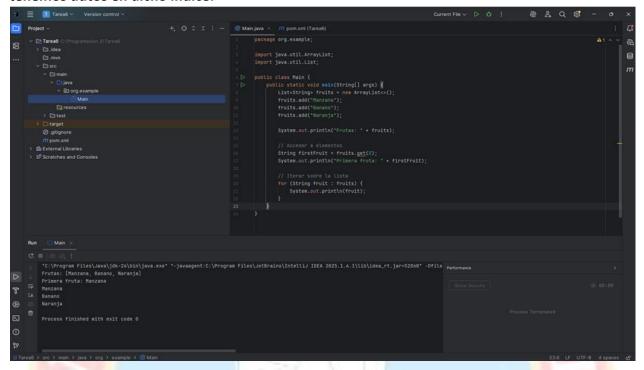
CURSO: programación II SECCIÓN: C

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Edwin Oswaldo Cortez Tista

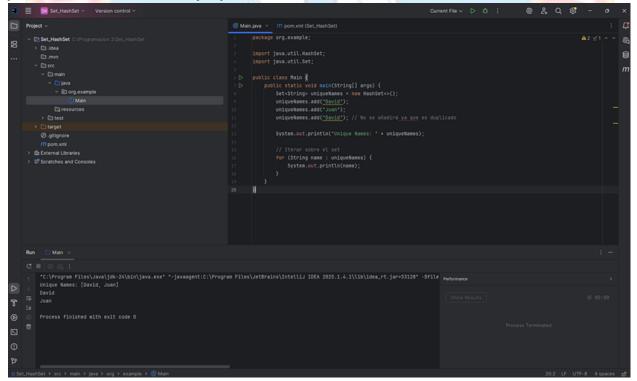


FECHA: GUATEMALA, 28/09/2025

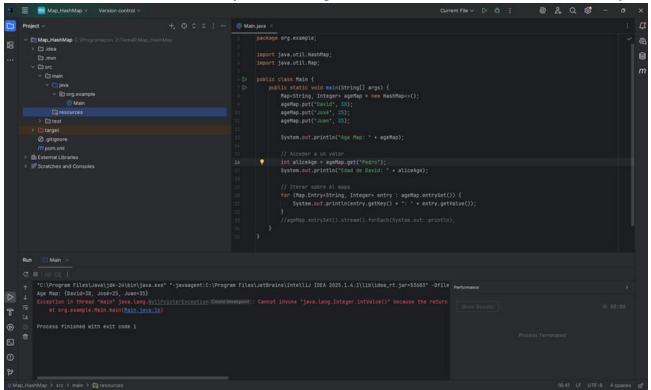
1. List_ArrayList: Aquí observamos que el Código funciona correctamente y que no hay ningún error, todo el Código está bien y si podría haber algún problema si en el get le ponemos 5 o un 3 ya que no tenemos datos en dicho índice.



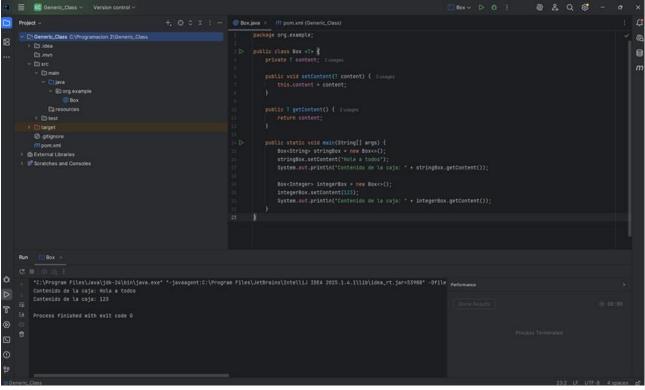
2. Set_HashSet: En este programa tampoco tenemos un error y todo corre bien, el <mark>orden aquí c</mark>omo se puede observar es aleatorio ya que se está usando Hash Set.



3. Map_HashMap: Este programa también tiene buena función, lo que podría suceder es que si en vez de "David" escribimos un nombre que no está registrado esto nos enviará a realizar una exception.

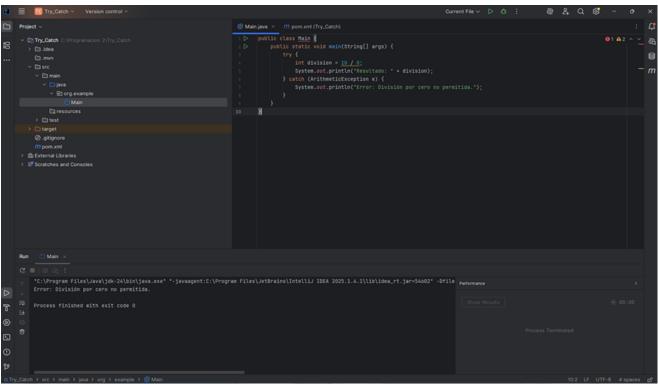


4. Ge<mark>neric_Class:</mark> En este Código se dicha caja la cual fue la de un String y otra de i<mark>nteger se g</mark>uardó el contenido y se mostró en la consola.

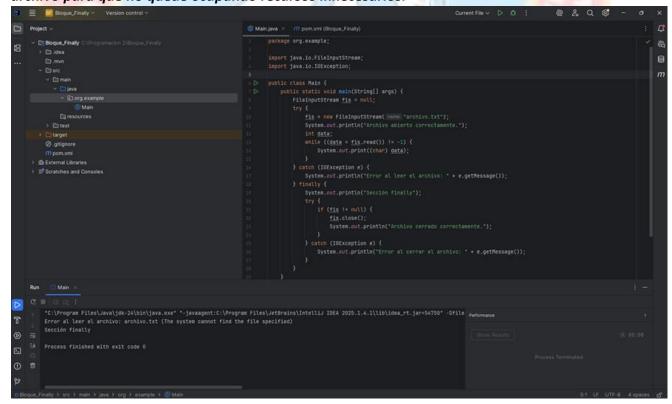


5. Generic - Method.iml:

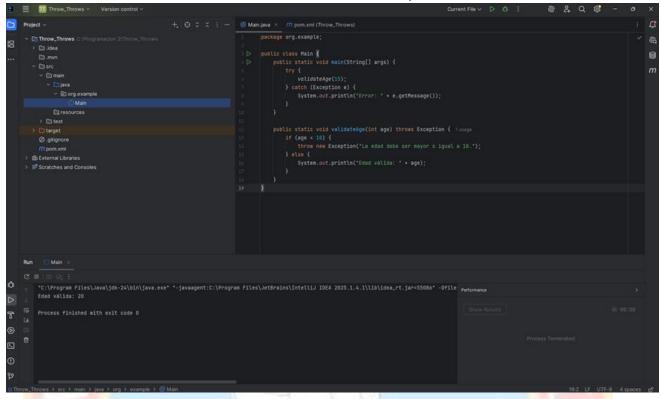
6. Try_Catch: Tenemos un ejemplo de una exception que funciona como un if else, que si logrará pasar algo que se muestre algo. En este caso tenemos una división entre cero(0) por lo cual se ejecuta la exception.



7. Bloque_Finally: En este ejemplo vemos cómo manejar errores cuando trabajam<mark>os con archiv</mark>os en Java. Com try-catch podemos atrapar cualquier problema al leer o escribir, y en finally cerramos el archivo para que no quede ocupando recursos innecesarios.



8. Throw_Throws: Esta es una exception cuando valida si la persona cumple que tenga 18 años o más y si en dado caso tiene menos en este caso 15 nos da una exception.



9. Exc<mark>epciones Per</mark>sonalizadas: Este ejemplo nos compara excepciones personaliza<mark>das o están</mark>dares.
Inv<mark>alidAgeExce</mark>ption agrega un dicho código de error al mensaje, mientras que Exception usa un mensaje genérico. Ambos casos se manejan con try-catch para que el programa no se detenga de la nada.

