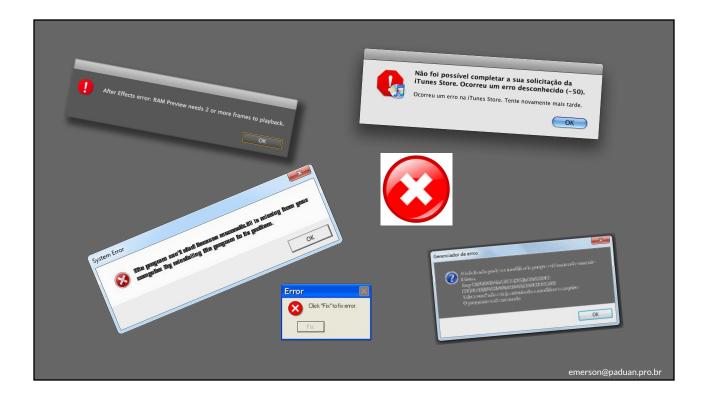
# Programação Orientada a Objetos

Exceptions



## Definições

O que se espera de um bom programa de computador? (Robusto)

sejam capazes de se comportar de forma <u>previsível</u> e <u>consistente</u> mesmo diante de *situações que fogem ao contexto da execução normal do mesmo*.

emerson@paduan.pro.br

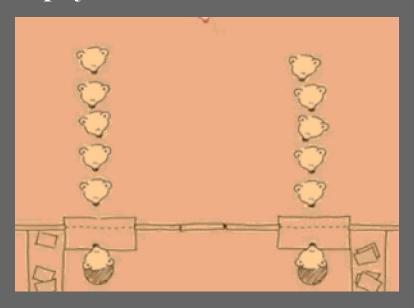
#### Definições

O que é um software **Robusto**?

- Fornecer formas **eficientes** para recuperação de falhas;
- Fazer validação dos dados;
- Fornecer mensagens apropriadas de erros;
- Evitar que situações indesejadas ocorram;
- Garantir a consistência das operações.



# Lei de murphy



emerson@paduan.pro.br

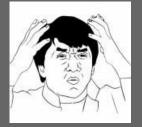
#### Robustez

Um software robusto é um software que não é "ingênuo", ou seja, ele é maduro para considerar situações "fora da caixinha", que não foram previstas na modelagem.

O programador ou arquiteto de software precisa enxergar "o todo" e pensar em possibilidades que fogem do padrão esperado.

#### Exceções

Para toda regra há exceção.
Essa afirmação se torna
a regra da exceção!
Sendo uma regra, deve haver uma
exceção para a regra da exceção ou
a regra da exceção é uma exceção da
regra da exceção?



emerson@paduan.pro.br

#### Exceções

# exceção

Ação ou efeito de excetuar, de excluir. Ruptura de uma regra ou norma; desvio de um padrão estabelecido; rompimento do que se considera normal: não há regra sem exceção.

[] Dicio.com.



Uma exceção é um evento <u>não esperado</u> que ocorre no sistema em <u>tempo de execução</u> (Runtime).

#### Exceções

São os mecanismos utilizados por Java para o tratamento de erros ou situações indesejadas.

- Erros de programação: Acesso a uma posição inválida de um vetor, divisão por zero, invocação de método em uma referência nula.
- Situações indesejadas: Uma conexão de rede indisponível durante uma comunicação remota, a ausência de um arquivo procurado localmente.

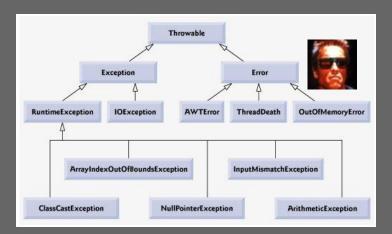
emerson@paduan.pro.br

#### Exceções

Classe	Objetivo	Eventos
Error	Classificada como exceção que não pode ser tratada pela aplicação.	
Exception	Trata todas as exceções da aplicação que podem ser tratadas e capturadas.	I/O Exception ou aplicar uma divisão por zero resultando na exceção ArithmeticException
RuntimeException	Resgata as exceções lançadas pela máquina virtual (JVM).	Referência nula (NullPointerException)

https://www.devmedia.com.br/trabalhando-com-excecoes-em-java/27601

# Exceções



emerson@paduan.pro.br

# Tratamento de Exceções

A partir do momento que uma **exception** (exceção) foi **catched** (pega) e **handled** (tratada), a execução volta ao normal a partir daquele ponto.

## Modelo geral

```
try{
    //fazer o processamento

} catch( <Tipo de Exceção> nome) {
    //tratar o erro

} finally {
    //final do processamento (ex. fechar conexões)
}
```

emerson@paduan.pro.br

#### try / catch / finally

O bloco **try** tenta processar o código e, se ocorrer uma exceção, a execução do código pula para bloco **catch**.

O bloco catch trata a exceção lançada.

O bloco **finally** finaliza a sequência de comandos do try/catch, <u>independente</u> de ocorrer um erro ou não. Esse bloco é *opcional*.



emerson@paduan.pro.br

# Exemplo de problema

at excecoes.Exemplo\_GetMessage.main(Exemplo GetMessage.java:10)

```
public static void main(String[] args) {
   int[] numero = new int[5];

   for(int i = 0; i < 10; i++) {
      numero[i] = i;
      System.out.println(i);
   }
}

Sem tratamento do try/catch

**Exception in thread "main" java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 5</pre>
```

🖾 of. Emerson Paduan: emerson@paduan.pro.br