

Actividades JS

1- Si tenim el següent codi JS, Afegeix "try ... catch" per fer el maneig d'errors.

```
9 lines (9 sloc) | 138 Bytes

1  function act_1() {
2      var a = 4;
3      try {
4          t = a + b;
5          alert(t);
6      } catch (ReferenceError) {
7          window.alert("jijiji error");
8      }
9  }
```

2- Si tenim la següent funció, afegeix una excepció "throw", per controlar que la funció accepti només les dues primeres vocals.

```
10 lines (10 sloc) | 295 Bytes

1  function demanarAE() {
2      let lletra = prompt("Introdueix una una vocal (només A o E): ");
3      if (lletra.toLowerCase() == "a") {
4          alert("Perfecte, has triat la A");
5      } else if (lletra.toLowerCase() == "e") {
6          alert("Perfecte has triat la E");
7      } else {
8          throw "No es ni A ni E";
9      }
10 }
```

3- Si tenim la següent funció (comprovar()), Explica que quin és el funcionament del control d'errors.

El codigo habla por si solo 😎

31 lines (31 sloc) | 1.08 KB

```
1  function comprobar() {
2      var num = document.getElementById("x").value;
3      try {
4          // en este try se intentan hacer los siguientes if en el caso de
5          // que alguno no se cumpla lanza mensaje de error
6          if (num == "") {
7              // si esta vacio lanza este error por consola
8              throw "No s'ha introduït cap número";
9          }
10         if (isNaN(num)) {
11             // comprueba que el numero sea un numero y si no lo es manda
12             // el siguiente mensaje por consola
13             throw "La dada introduïda no és un número";
14         }
15         num = Number(num);
16         if (num > 10) {
17             // si el numero es mayor que 10 lanza el siguiente mensaje por consola
18             throw "el número introduït és massa gran";
19         }
20         if (num < 5) {
21             // si el numero es menor que 5 lanza el siguiente error por consola
22             throw "el número introduït és massa petit";
23         }
24     } catch (err) {
25         // en el caso de que haya algun error lanza un alert con el error
26         alert("Error: " + err + ".");
27     } finally {
28         // pase lo que pase convierte el elemento con id "x" en un valor vacio
29         document.getElementById("x").value = " ";
30     }
31 }
```