	Curso: CFGS Desarrollo de aplicaciones multiplataforma Módulo: M03 Programación Nombre y apellidos: _____ <small>Cualquier tipo de plagio o copia será penalizado siguiendo la normativa de la escuela.</small>	Fecha: 09/11/2022 Tipo: Actividad práctica P5: Excepciones y herencia
--	---	--

P5: Excepciones y herencia

La actividad es individual, pero os podéis ayudar sin copiar.


Esta entrega se realizará mediante la plataforma Moodle y con el control de versiones en [GitHub](#). En la entrega del Moodle, habrá que subir un **archivo .zip** con el siguiente nombre: **DAW_POO_Apellido1_Apellido2_Nombre.zip**. En el GitHub de la asignatura, añade los ejercicios de esta práctica.

Dentro del archivo comprimido, se deben tener las siguientes carpetas y archivos¹:

- README.md
- EX_01
 - App.java
- EX_03
 - App.java
- EX_04
 - App.java
- EX_05
 - README.md (con el enunciado y la solución)
 - App.java (programa, si es un ejercicio práctico)

El archivo README.md tiene que seguir el formato Markdown para explicar cuál ha sido la solución del ejercicio, las dificultades encontradas y una sección con las funcionalidades no conseguidas. Además, en esta práctica hace falta **responder a los ejercicios teóricos en el archivo README.md**.

¹ Se pueden añadir más archivos en caso de que se considere necesario.

	Curso: CFGS Desarrollo de aplicaciones multiplataforma Módulo: M03 Programación Nombre y apellidos: _____ <small>Cualquier tipo de plagio o copia será penalizado siguiendo la normativa de la escuela.</small>	Fecha: 09/11/2022 Tipo: Actividad práctica P5: Excepciones y herencia
--	---	--

1. Define una clase "NegativeNumberException" que herede de "Exception" y que contenga un constructor sin parámetros y un constructor que reciba como parámetro un String, de tal modo que ambos invoquen a los constructores de la clase "Exception" correspondientes.
 .
2. ¿Qué tiene de especial la excepción del tipo "RuntimeException"?
 .
3. Escribe un código que genere y capture una excepción al sobrepasar el límite de un array. Añada el código a la tabla

--
4. Crea un programa **con un bucle while** que pida al usuario un número entero y muestre el resultado del cuadrado. En caso de introducir un carácter o valor que no sea un número, captura la excepción y vuelva a pedirle el número hasta que sea correcto. Añada el código a la tabla

--
5. Propón y soluciona un ejercicio que trabaje las excepciones.