

Manejo de errores

1. Crear un programa que permita ingresar dos números y sumar. Ejecutar en bloque try y catch ya que el usuario puede ingresar texto y el comando `int.Parse()` puede fallar. Informar del error al usuario.
2. Crear un programa con un vector de 3 elementos inicializados. El objetivo es preguntar por una posición superior a 2 y que se ejecute el bloque catch.

Dadas las siguientes funciones, personalizar un mensaje utilizando throw y generar el bloque try/catch para comprobar su funcionamiento.

3. **void Cuadrado(int lado, ref int perimetro):** Devolver el perímetro de un cuadrado en el segundo argumento de la función. Informar como error si lado es 0 o negativo.
4. **void Repetir(int cantidad, string letra):** Imprimir por pantalla la letra ingresada tantas veces como se indicó en cantidad. Informar como error si cantidad es 0 o negativo.
5. **void Informacion(string nombre, int edad):** Mostrar el nombre y la edad de una persona cuyos datos son pasados por argumento en una función. Informar como error que ninguno de los parámetros puede estar vacíos o con edad negativa.