Lab #2

Parte 1.

1. Las capturas de errores hacen más fácil el troubleshooting de errores en el código y también permite crear códigos más robustos que sigan siendo confiables. Se utiliza la estructura: “catch(Exception e)” en Java.
2. Un objeto de debuggear el código puede ser el poder troubleshootear línea por línea el código y también se puede utilizar para entender el funcionamiento de cada línea de código aislada del resto de líneas de código

Parte 2.

1. La Herencia en programación se refiere a la capacidad de heredar propiedades y comportamientos de otra clase en la que una subclase hereda las características de la clase base. Tiene beneficios como:

-Reutilización de código

-Polimorfismo

-Organización de código