

Activitat 2.2

Exception

Exercici 1

Crear un projecte nou.

- Crear un mètode “Entrada” que controli la següents excepcions.
Que llegint de consola dos operants realitzi una divisió.
Controlant:
 - Divisió per 0.
 - Entrada de caràcters no numèrics per com operants.
- Crear un mètode “Llista” que controli la següent excepció:

Donat una llista (p.e. ***String[] a = new String[2]***) accedir a la posició ***a[3]***.
- Crear un mètode “Fitxer” que contingui el següent codi, i rebi per paràmetre el *nomfitxer*, controlar l’excepció de que el fitxer no existeix.

```
BufferedReader br = null;
String line = null;
br = new BufferedReader(new FileReader(nomfitxer));
while ((line = br.readLine()) != null)
{
    System.out.println(line);
}
br.close;
```

- Realitza una primera versió on cada mètode controli les seves pròpies excepcions.
- Realitza una segona versió on des del **main**, es capturin i es gestionin totes les excepcions.

Exercici 2

Partint del següent codi, comenta que ens indiquen les línies en negreta:

```
try {
    throw new Exception("La meva excepció");
} catch (Exception e) {
    System.err.println("Capturar excepció ");
    System.err.println("getMessage():" + e.getMessage());
    System.err.println("getLocalizedMessage():"
        + e.getLocalizedMessage());
    System.err.println("toString():" + e);
    System.err.println("printStackTrace():");
    e.printStackTrace();
}
```

Exercici 3

Realitza una nova aplicació, que donada una cadena:

Comprovi:

Que comprovi que la cadena només conte caràcters alfanumèrics.

Si tota la cadena és correcte, ens mostri un missatge per consola indicant que es correcte, en cas contrari, sortir del bucle tot llençant una excepció personalitzada.

Totes les excepcions que controlem, s'han de comunicar a l'usuari, però d'una forma més humana. (És a dir no la típica excepció de Java).