

# Exceptions

Reprendre les classes de l'exercice sur l'héritage

## 1) Exercice 1

- Les saisies des utilisateurs doivent se faire dans la méthode main de la classe Main
- Les messages des exceptions doivent être affichés dans la méthode main de la classe Main
- Les saisies de l'utilisateur se font avec la méthode nextLine du Scanner

### a) Dans la méthode main

- Demandez si l'utilisateur veut rentrer un chien, un oiseau ou arrêter
- Si il ne veut pas arrêter, lui demander de saisir le nom, l'espèce puis l'âge de l'animal
- Si c'est un chien
  - Demandez la race
- Si c'est un oiseau
  - Demandez le nombre de plumes
- Pour les valeurs qui doivent être des entiers :
  - Si la saisie n'est pas un entier, levez une exception
- Instanciez l'objet et l'afficher pour vérification

### b) Dans la classe Animal : tests dans les setter

- Si le nom de l'objet est vide, levez une exception personnalisée
- Si le nom ne commence pas par une majuscule, levez une exception personnalisée
- Si l'âge est strictement inférieur à zéro, levez une exception personnalisée

### c) Dans la classe Oiseau : tests dans les setter

- Si le nombre de plumes est strictement inférieur à zéro, levez une exception personnalisée

### d) Dans la classe Chien : tests dans les setter

- Si Le nom de race est inférieur strictement à 3 caractères, levez une exception personnalisée