

Notre application rencontre certaines circonstances exceptionnelles qui peuvent compromettre la poursuite normale de son exécution par exemple des données incorrectes. Pour cela on devra utiliser un mécanisme pour assurer la bonne exécution et omettre certaines situations.

Instruction 32 :

Modifiez le type de retour de la méthode "**addAnimal(Animal animal)**" de

boolean à **void** et enlevez les tests qui vérifient que le zoo est pas plein.

Instruction 33 :

Créez votre propre classe d'exception ZooFullException.

En effet, la méthode **addAnimal** devra utiliser cette nouvelle exception.

Corrigez les erreurs dans la méthode main sachant que votre programme doit **toujours** afficher le nombre d'animaux après chaque ajout.

Réduisez le nombre de cages à 3 et testez votre code.

Instruction 34 :

On voulait interdire, l'ajout d'un animal ayant un âge négatif, en effet, nous devons renvoyer l'exception levée à une classe InvalidAgeException qui va la gérer.

Corrigez les erreurs dans la méthode main.