

Excepciones III

UNRN

Universidad Nacional
de Río Negro

IIX

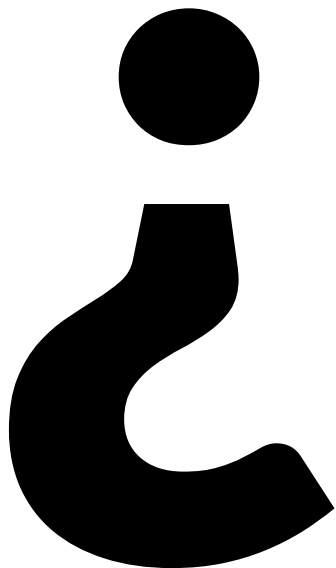
2024





Dudas del TP3





Dudas del TP4





¿Preguntas?

Documentación de Excepciones

Etiqueta @throws

```
/**  
 *  
 * @throws ArregloExcepcion ¿cuando se lanza?  
 * @throws IOException ¿Cuando se lanza?  
 */
```

Por ejemplo

```
/**  
 *Pide un número entero, con un mensaje personalizado  
 * y una cantidad limitada de intentos  
 * @throws NoMasIntentosException cuando agotamos los intentos  
 */  
public static int pideInt(String mensaje, int intentos)  
    throws NoMasIntentosException {  
    código que resuelve el ejercicio  
}
```

Solo para Exception

**Idealmente, se
documenta todo lo
que sepan que
aparece.**



¿Preguntas?

Creación de Excepciones

En un archivo separado

```
public class NoMasIntentosException extends Exception{  
    public NoMasIntentosException(){  
        super();  
    }  
}
```



El TP3 tiene un ejemplo más completo.

En un archivo separado

```
public class NoMasIntentosException extends RuntimeException{  
    public NoMasIntentosException(){  
        super();  
    }  
}
```



El TP3 tiene un ejemplo más completo.

Recuerden que **puede** ser necesario declarar su uso

```
/**
 *Pide un número entero, con un mensaje personalizado
 * y una cantidad limitada de intentos
 * @throws NoMasIntentosException cuando agotamos intentos
 */
public static int pideInt(String mensaje, int intentos)
    throws NoMasIntentosException {
código que resuelve el ejercicio
}
```



¿Preguntas?



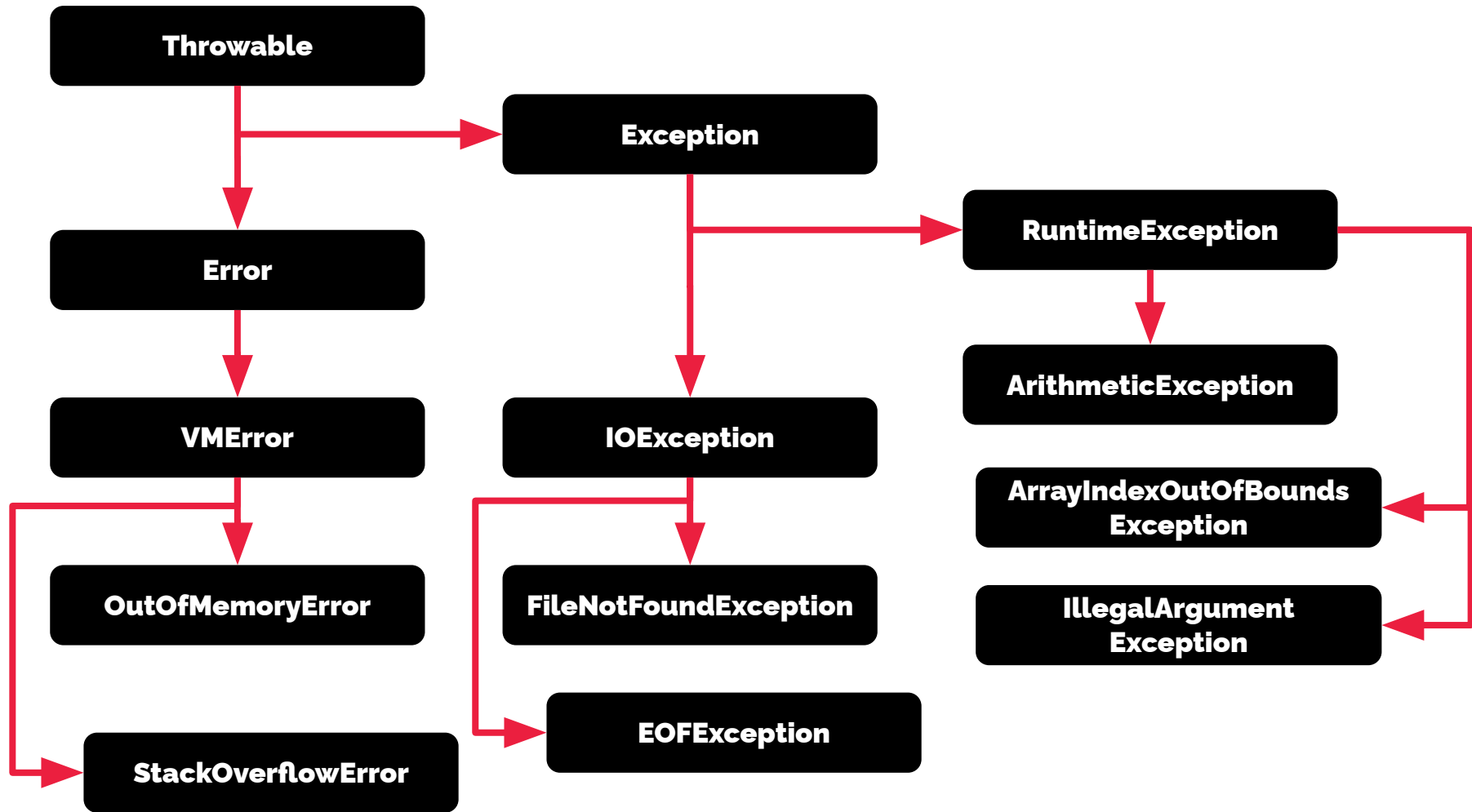
Tipificación de excepciones

**No todas las
situaciones son
iguales**

**Como han
visto en el
TP3**

**Podemos
clasificarlas para
darles diferentes
tratamientos**

'clasificación' de las excepciones





**Esto es una relación
"es un"**

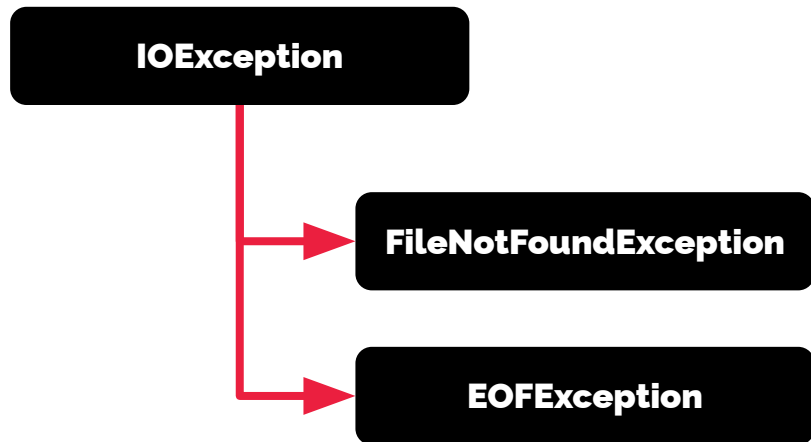
**FileNotFoundException
es una clase de
IOException**

**Al atajar, lo
hacemos desde
donde indicamos
hacia abajo.**



**Dentro de la misma
familia**

Gestión especializada



Podemos tratar todo de la misma manera como `IOException`

Pero podemos gestionar puntualmente los tipos de excepción.

1

**Atajan solo lo que
pueden procesar**

7

1

8

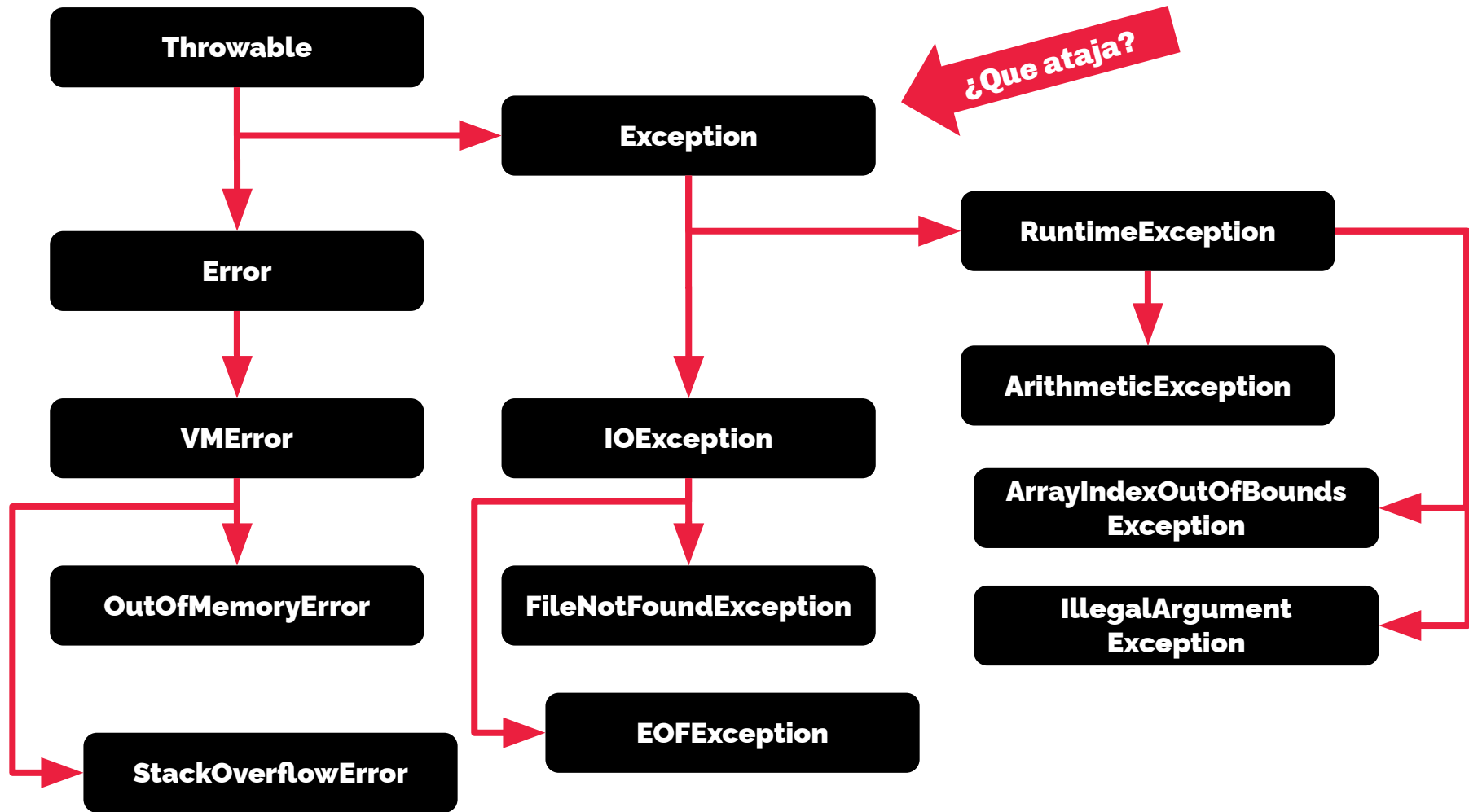
**Prefieran
excepciones 'con
tipo' o justifiquen
por qué.**



¿Preguntas?

¿Que pasa en este ejemplo?

```
try {  
    código con lanzamiento de excepción  
} catch (Exception exc) {  
    ¿Que se ataja en este punto?  
}
```



Detalles sobre la jerarquización

```
try {  
    código con lanzamiento de excepción  
} catch (Exception exc) {  
    ¿Que se ataja en este punto?  
} catch (ArithmeticException exc) {  
    ¿y acá?  
}
```

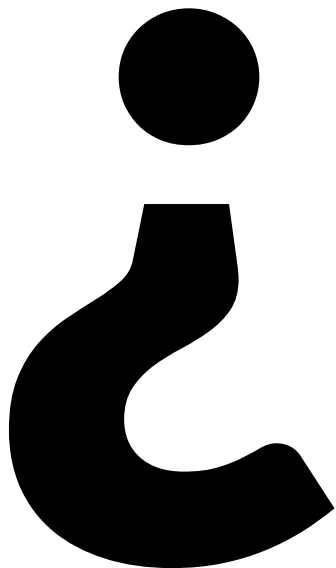
1

**Atajar solo para un
print no es
gestionar la
excepción**

9



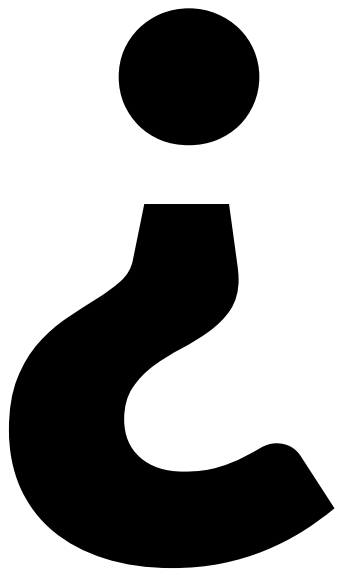
¿Preguntas?



**Qué es eso de
'extends'**



El primer contacto con Orientación a Objetos



que es un objeto







un objeto es



juntos

¿Y las clases?

la clase



como el “molde” de los objetos

**Y un objeto es una
instancia de una
clase**



¿Preguntas?

Desde otro punto de vista...



**La clase es el
concepto**

Dinero

Fecha

Calzado



El objeto es la cosa

1000 pesos
3 de marzo 2023
Un par de zapatillas

**Por lo que tambien podemos
decir**

1000 pesos es un Dinero

3 de marzo es una Fecha

Un par de zapatillas **son un**
Calzado

**Y no solo uno, uno
en *particular***

**Podemos decir que
las clases definen
tipos de cosas**

**Podemos decir que
las clases definen
tipos clases de
cosas**



¿Preguntas?

Esto sería equivalente a un struct.

```
public class Hora {  
    int segundo;  
    int minuto;  
    int hora;  
}
```

```
typedef struct {  
    int segundo;  
    int minuto;  
    int hora;  
} hora_t;
```

Puro estado, sin "comportamiento"

Ciclo de vida

```
Hora actual = new Hora();  
actual.segundo = 10;  
actual.minuto = 59;  
actual.hora = 1;
```



La "construcción"

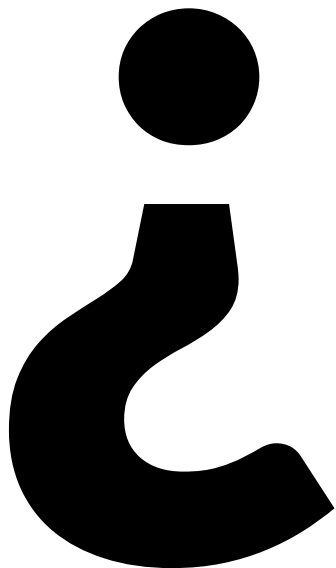
Funcionando igual que un struct.

Con un poco de comportamiento

```
public class Hora {  
    public int segundo;  
    public int minuto;  
    public int hora;  
    public int sumarSegundos(int segundo){...}  
}
```

Para mantener el estado "consistente" con sus reglas.

lo que iría en
el javadoc



Que debiera de hacer

```
public int sumarSegundos(int segundo)
```



Ciclo de vida

```
Hora actual = new Hora();  
actual.segundo = 410;  
actual.minuto = 159;  
actual.hora = 1;
```



¡Nada me lo impide!

¿Es correcta la información en actual?

Algo más orientado a objetos, limita el acceso

```
public class Hora {  
    private int segundo;  
    private int minuto;  
    private int hora;
```

... manipulaciones

... accesos

```
}
```

Pero ahora necesita sí o sí comportamiento

El comportamiento son "métodos"

¿Y static?

```
class Tiempo{  
    public Tiempo(int hora, int minutos, int segundos);  
    public Tiempo(int segundos);  
    public Tiempo sumar(int segundos);  
    public Tiempo sumar(Tiempo otro);  
    public Tiempo restar(int segundos);  
    public Tiempo restar(Tiempo otro);  
    public int comparar(Tiempo otro);  
    public String toString();  
}
```

En C (y en Python)

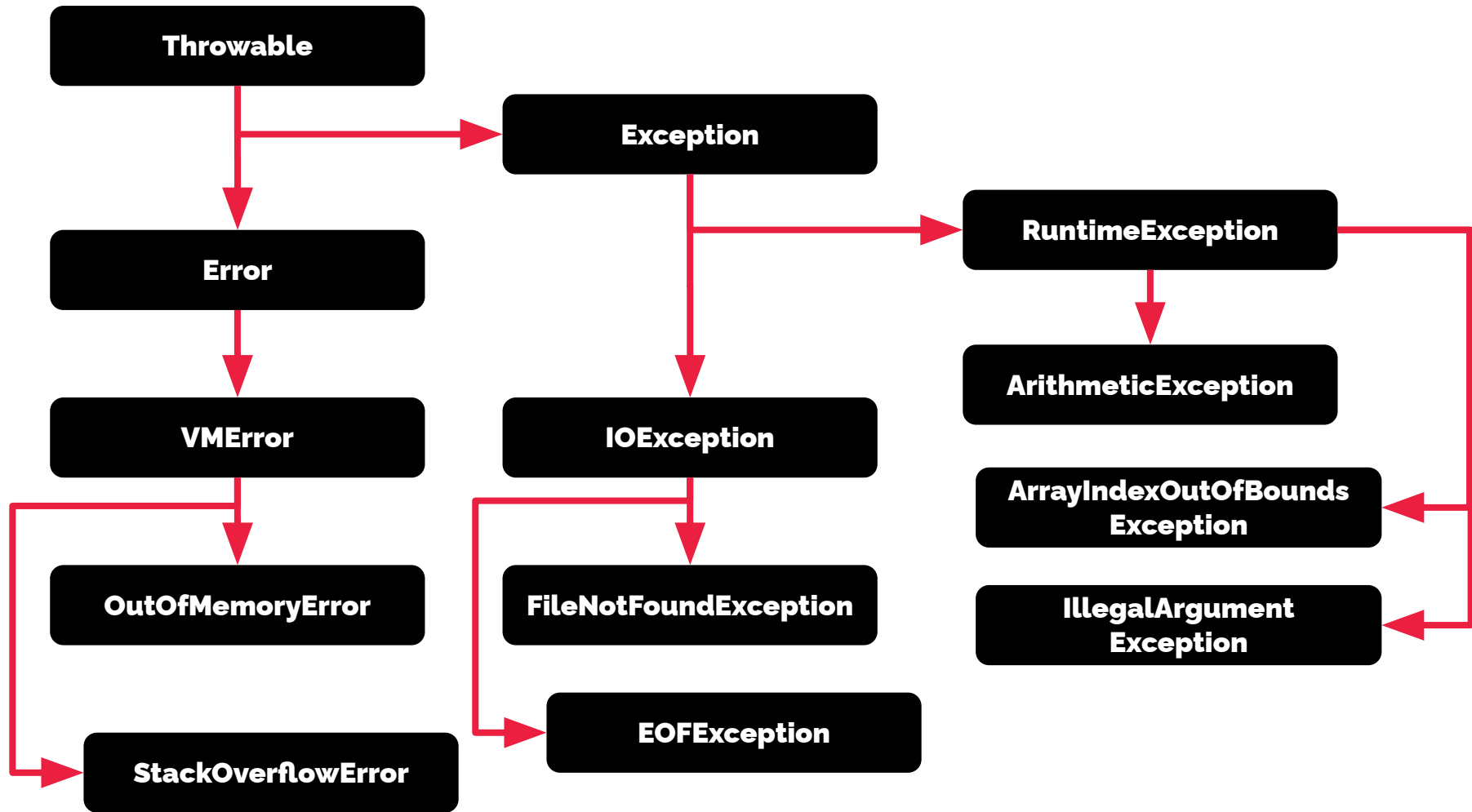
```
int comparar(tiempo_t inicio, tiempo_t fin)
```

Otro concepto importante

Esta es la magia de la Orientación a objetos

```
public class Duracion extends Tiempo{  
    private int dias;  
    ... manipulaciones para 'dias'  
    ... accesores para 'dias'  
    ... Y ya está todo lo de Tiempo  
}
```

Una "Duración" es un "Tiempo"

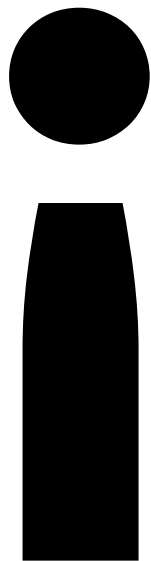




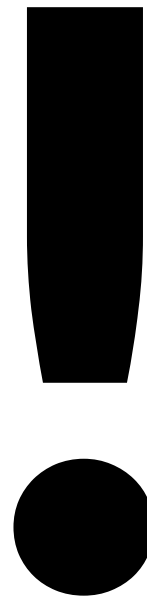
**Esto como primer
contacto**

—

**Qué en la próxima
clase le vamos a dar
'nombres' a estos
conceptos**



**Recién
empezamos**



unrn.edu.ar

