

750014C FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS GRUPO 01 – 2025-1

Taller Excepciones

Objetivo: Comprender y aplicar el manejo de excepciones en Java, diferenciando entre excepciones marcadas y no macardas, utilizando bloques try-catch-finally, lanzando excepciones propias y empleando cláusulas throws.

Ejercicio 1 - Detectando una excepción no controlada: Observar qué ocurre cuando una excepción no es capturada.

```
public class TestDivision {  
    public static void main(String[] args) {  
        int a = 10;  
        int b = 0;  
        System.out.println("Resultado: " + (a / b));  
    }  
}
```

Preguntas:

- ¿Qué tipo de excepción se lanza?
- ¿Qué mensaje muestra la consola?

Ejercicio 2 - Manejando la excepción con try-catch: Controlar una excepción con un bloque try-catch.

Instrucciones:

1. Reescribe el código anterior utilizando try-catch.
2. Muestra un mensaje personalizado cuando ocurra la excepción.

Ejercicio 3 - Múltiples bloques catch: Manejar diferentes tipos de excepciones.

Instrucciones:

1. Solicita dos números por consola.
2. Captura ArithmeticException y InputMismatchException.

Ejercicio 4 - Bloque finally: Comprender la utilidad del bloque finally.

Instrucciones:

1. Agrega un bloque finally al ejercicio anterior.
2. En el bloque finally, imprime el mensaje: "Operación finalizada".

Ejercicio 5: Crear una excepción personalizada en contexto FXML: Simular el lanzamiento de una excepción marcada (checked) si falla la carga de un archivo `.xml`.



Renovación de la
Acreditación Institucional
en Alta Calidad por **10 años**

¡La logramos!

750014C FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS GRUPO 01 – 2025-1

Instrucciones:

1. Simula la carga de un archivo `FXML`.
2. Lanza una excepción propia (`FXMLNotFoundException`) si no se encuentra el archivo.
3. Usa `try-catch` para manejar esta excepción.

Entregable: En grupos de máximo 3 personas, enviar el enlace en GitHub donde en el README los códigos y los nombres de los integrantes del grupo.

Bono: Aquellos estudiantes que logren hacer el taller, se les concederá un 0,5 al mini proyecto 3.