

Universidade de Aveiro



DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE

LABORATÓRIO MULTIMÉDIA V

FICHA PRÁTICA 10

Objetivos:

- ECMAScript 6- Erros

1 Objetivos

Estudo do tratamento de erros em ECMAScript 6.

2 Tarefas:

1. Desenvolva o diagrama de classes UML do seu código da ficha prática anterior (represente as classes correspondentes aos diversos exercícios).
2. Escreva uma função para dividir, que receba um numerador e um denominador. A função deve devolver o resultado da divisão. Se o denominador for zero deve ser lançada uma exceção que indica esse facto. Teste a sua função.
3. Desenvolva uma função que valide códigos postais. Caso o código postal a validar esteja errado, deverá ser lançada uma exceção. Deverá construir a sua classe Error. Teste a sua função.
4. Desenvolva uma função que valide moradas em Portugal. Caso a morada inserida não esteja conforme, lance uma exceção. Deverá construir a sua classe Error. A exceção a lançar deverá ser adequada ao erro (no código postal, nos caracteres permitidos, etc.). Re-utilize o código desenvolvido no ponto anterior.
5. Faça uma função, que para uma determinada variável **str**(string) como parâmetro de entrada, a inverta. Experimente a função com parâmetro string e número. Melhore a função para ter tratamento de erros com exceções e, caso estas aconteçam, mostre o erro.
6. Desenvolva uma função que valide a inserção de uma data. A função deverá receber 3 parâmetros e lançar uma exceção caso algum erro aconteça. Deverá construir a sua classe Error. Teste a sua utilização.
7. Desenvolva código que lhe permita lançar os seguintes tipos de erros: i) RangeError; ii) ReferenceError; iii) SyntaxError; iv) TypeError.