

Lista de Exercícios – Introdução à OO – Tratamento de Exceção

1. Crie um programa que lê um número inteiro que corresponde a um lançamento de um dado em um cassino (1 a 6). Imprima o valor do dado. Caso o valor lido seja inválido, lance como exceção o valor lido e imprima a mensagem “valor inválido” juntamente com o valor propriamente dito.
2. Altere o exercício 1 de forma que a exceção lançada não seja mais um número inteiro, mas um objeto de uma classe que representa a sua exceção. Essa classe deve se chamar `ExcecaoValorInvalidoDado`.