



# האצרה מול הורשה

## Design Patterns

**- decorator** מאפשר הוספת תכונות לעצם ובכך עיצור קומבינציה גדולה של תכונות עליו צורך עיצור מחלקה לכל שילוב (לשם באמצעות האנדר

**- builder** עוזר בייחוד מחלקה תמיכה מתודות שבוניות אות השלימים הנשואים בתכנית שלנו.

**Streams** בעי עקרון / לכתיבה מתיך מחרכת השלטה יש לסגור בסיום

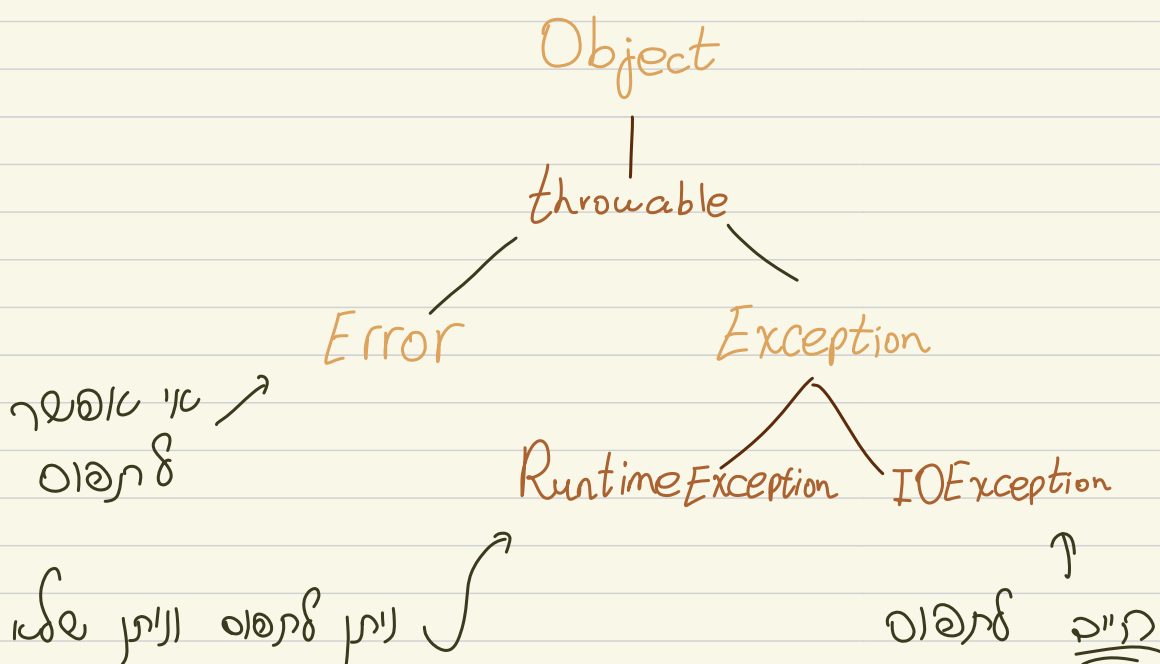
## Exception

**- try** מנסים לעבד קוד קוד מסוים שיכול להיות לטעות

**- catch** תופסים את הטעות והקוד רץ.

**- exit** עסיים תכנית באופן יזום

**- finally** באופן שמתבצע בין אם קמה טעות ובין אם לא



באשר יש לנו `e` Exception למשל ניתן לכתוב `e.getMessage()`  
על מנת להדפיס את הודעת החרג. בנוסף נקרא `e.printStackTrace()`  
כדי להדפיס את שורת הקריאות שהובילו ל-`Exception`  
את ההודעה נבדיל באמצעות `System.err.println`, לא שורה  
N. `out` איבד רק מייצג שמדובר בשטוח.

ניתן לפתוח את הוצר בתוך ה- `try` בלגים דגלים. זה נקרא  
ה- `resource` של ה- `try` ה- `try` יסגור אוטומטית את הוצר.  
לכן כהוצר ה- `resource` של ה- `try` חייב להיות אוברייקט מסוג  
`closeable`.