

ÍNDICE

Bloque II - Lanzamiento y definición de excepciones

1

Bloque II - Lanzamiento y definición de excepciones

Actividad10. A partir del código desarrollado en la **actividad 9** de la **unidad 7** "jerarquía de animales". Modifica la clase `Animal` y añade el método **public void** `aparearCon(Animal animal)...` Este método debe comprobar que los animales sean de la misma raza, tras lo cual se almacenará en una propiedad el animal con el que se ha apareado. En caso de que los animales sean de distinta raza debe generar una excepción `ApareamientoInvalidoExcepcion`. Añade a la clase `TestAnimal` un método que se encargue de probar las distintas combinaciones posibles.

Actividad11. Crea una clase `BonoAutobus` que represente un bono de **10 viajes** para subir a un autobús metropolitano. Esta clase dispondrá de una propiedad `saldo` que indique el número de viajes disponibles, y que será inicializada a 10 en el momento de su construcción. Dispondrá de un método `fichar` que irá reduciendo el saldo en una unidad cada vez que sea llamado. En caso de que no disponga de saldo deberá lanzar una excepción de tipo `SaldoAgotadoException`.

Crea una clase `TestBonoAutobus` que intente subir más de 10 veces al autobús.