

Interface Interface, ligner mye på abstract forskjellen er at et interface ikke kan ha noen funksjoner i metodene, så man kan se på dette som en blueprint av hvordan under klasser skal se ut. Exceptions Kan forklares som en feilmelding, eller flere feilmeldinger. Exceptions er noen man ikke har lyst på, det skjer når du utfører et program, og det forstyrrer den normale flyten for programmets oppgave, enten med feil meldinger/errors eller bugs. De tre typene er det sjekkede unntaket, feil og kjøretidsunntak. Det Sjekkede unntaket skal være den letteste å løse, fil ikke funnet unntaket det er ingen garanti at filen skal være hvor du tror den skal være. Siden alt kan skje i filsystemet som applikasjonen ikke har noe peiling på. Siden noen ganger så kan filename string være feil. Bra skrevet Java applikasjoner burde håndtere det sjekkede unntaket. Feil/Errors Er den andre type unntak, dette unntaket er utledet av kasteklassen, kasteklassen har to hoved underklasser, feil og unntak. Feil klassen betegner et unntak som applikasjonen mest sannsynlig ikke greier å håndtere. Bra eksempel på dette er JVM går tom for ressurser på grunn av maskinvaren så popper error/feil meldingen opp. Dette er noe som må fikses som et underliggende problem, som da applikasjonen ikke kan noe for. Disse unntakene pleier å være sjeldne. Kjøretidsunntak/ Runtime Exceptions Kjøretidsunntak skjer når en som programmerer har gjort en feil, koden er skrevet alt ser bra ut, og når du skal kjøre koden så faller alt sammen fordi den prøvde å kjøre noe som ikke eksisterer i matrisen, eller metoden ble kalt med 0 verdi. Eller flere feil en som programmerer kan gjøre. Feil/Errors og Kjøretidsunntak/Runtime exceptions faller under kategorien som det usjekkede unntaket.