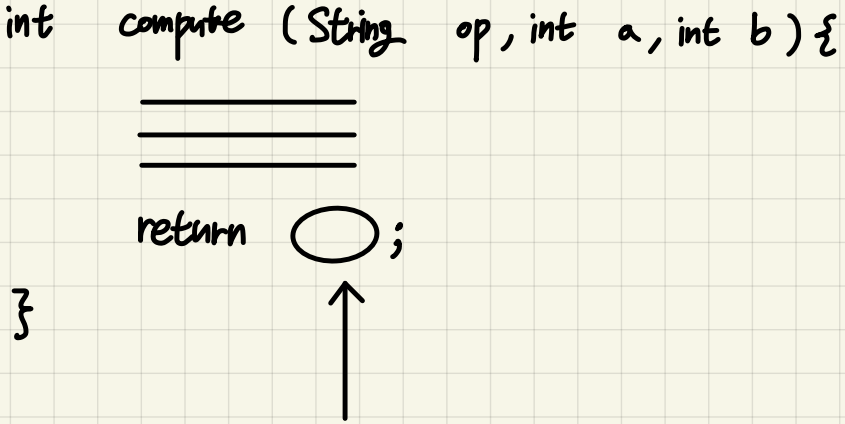
2021.08.30 (월 45일차) 09:40

*호출자에게 예외상황을 알리는 방법 - 리턴값

com.eomcs.exception.ex1
.Exam0130 - 0131



그러나 그 리턴값이
정상적인 계산결과일 수도 있다. ←
리턴값을 이용하여 예외상황을
알리는 방법의 한계다.

CX2

* 예외처리 문법의 등장이유.

왜 사용? 예외상황을 호출자에게 "정확하게" 알려주기 위해서

↳ return은 정확하지 X

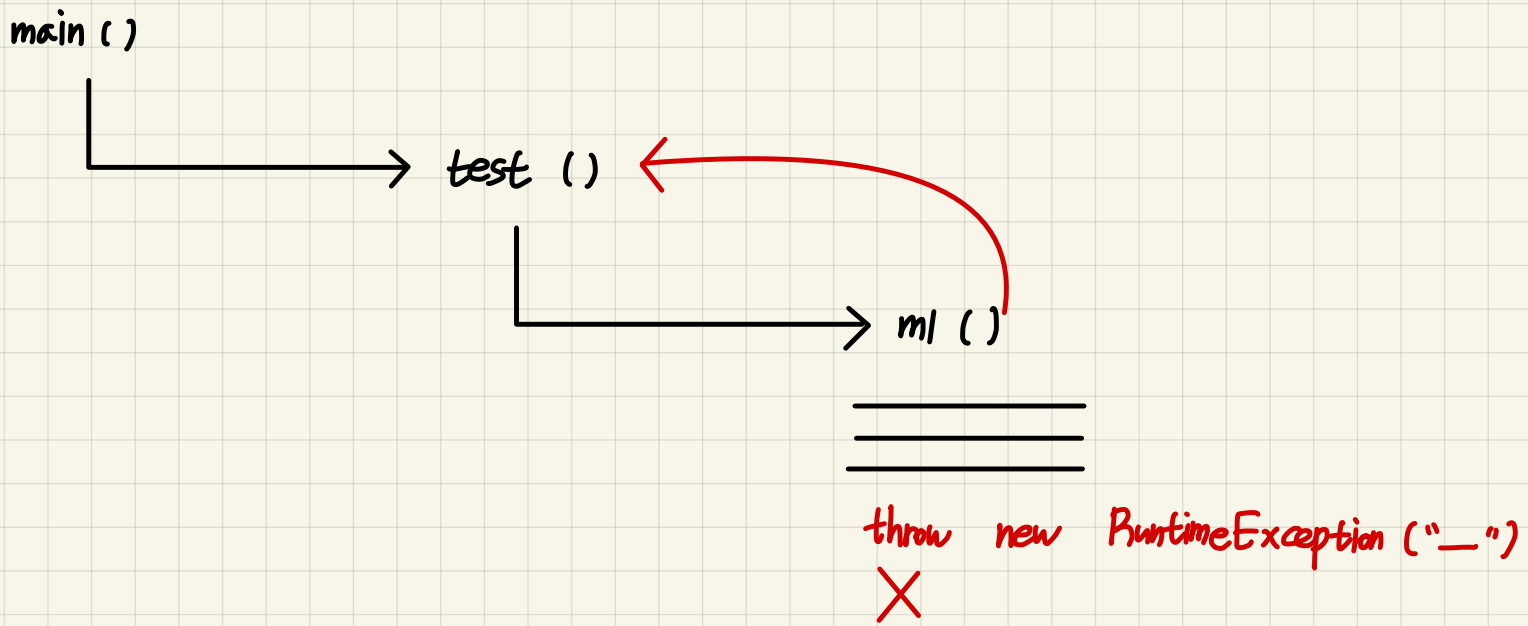
① 리턴값으로 예외상황을 알리는 방식의 한계 극복!

② 예외가 발생하더라도 JVM을 멈추지 않게 만드는 것!

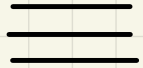
10:30

. ex3 . Exam 0111

* 예외 던지고 받기



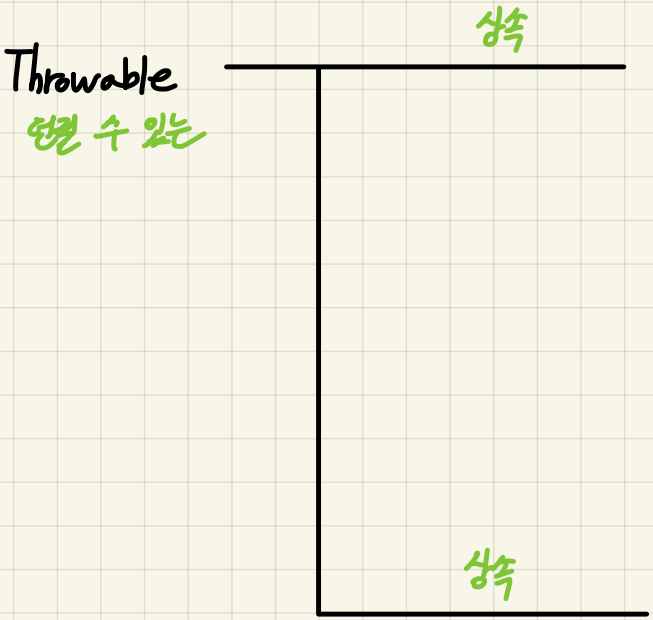
try {



} catch

throw

* 예외의 종류



Error (언첵 수 없음)

- JVM 에서 발생
- 개발자가 처리해서도 안됨
- 간단한 조치 후 즉시 종료해야 한다
  (오류 내용 출력)

예) 메모리 부족

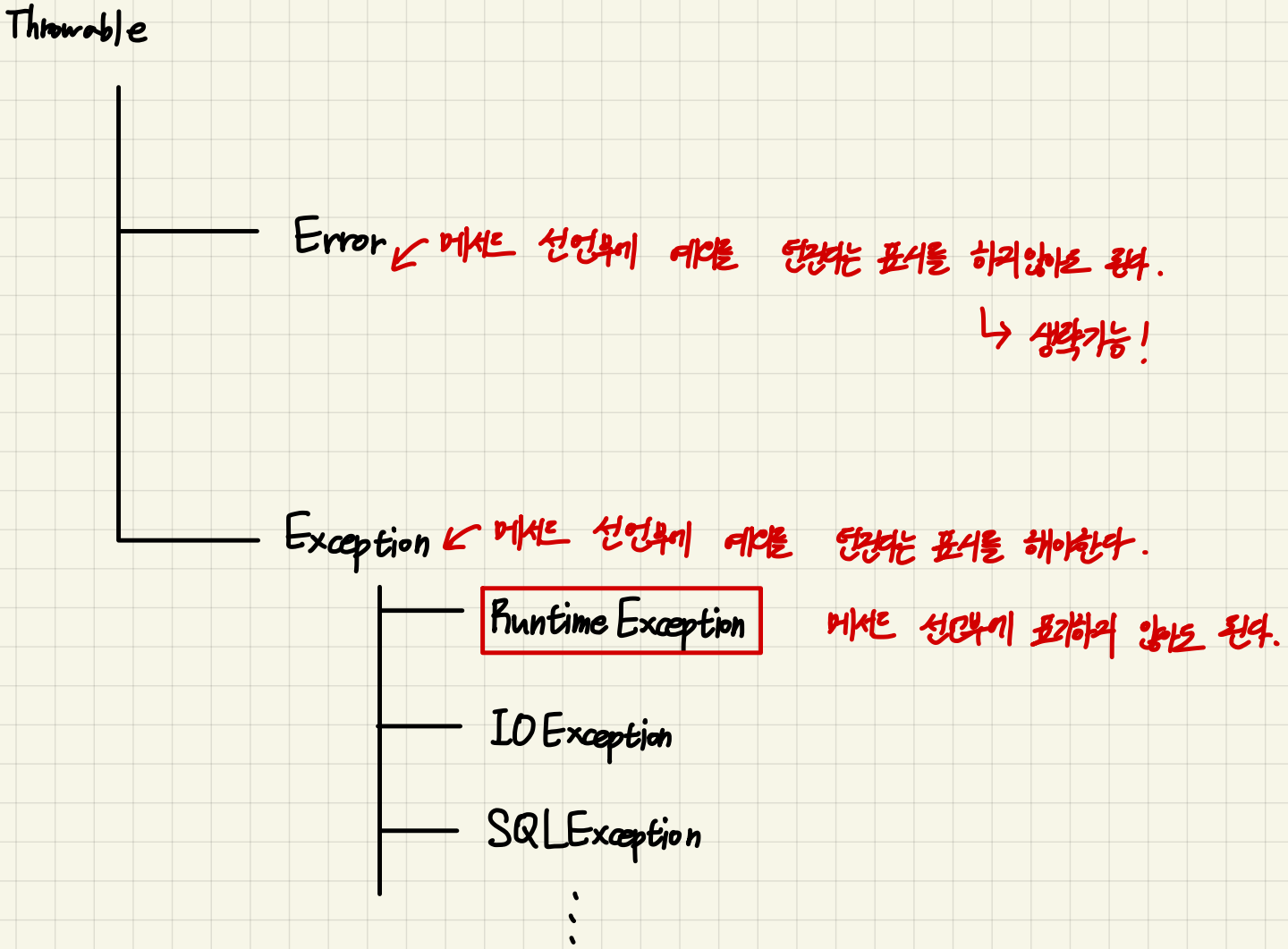
Exception (언첵 수 있음)

- 애플리케이션에서 발생
- 개발자가 처리해야 한다.
- 적절한 조치 후 계속 실행시켜야 한다.

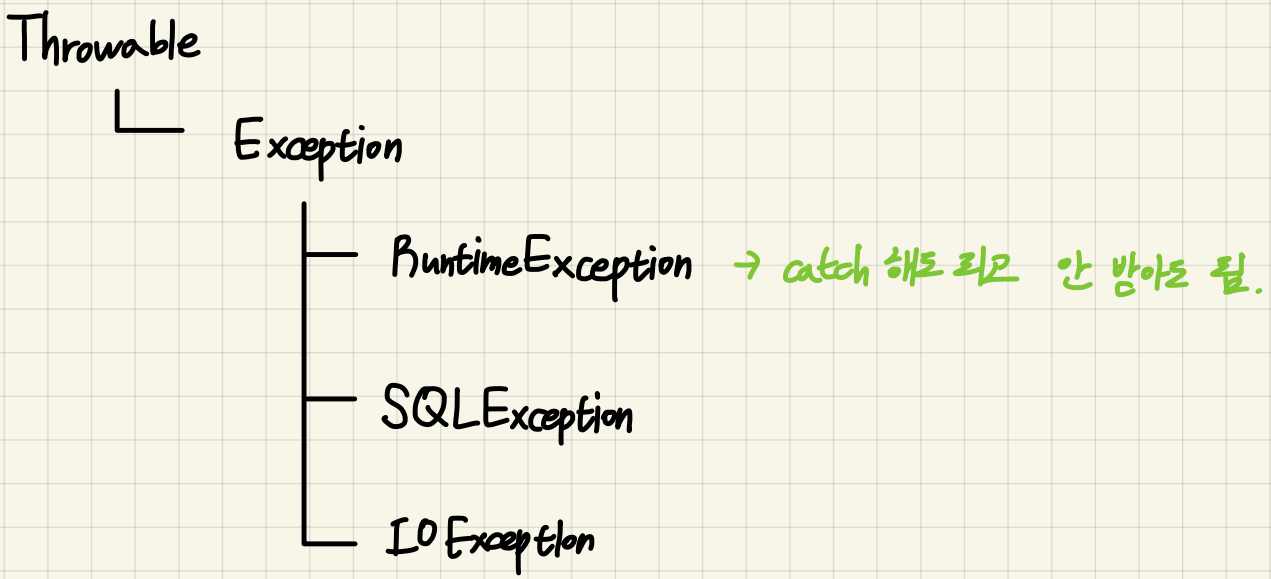
예) 입력 형식 오류
인덱스 범위 초과 오류

// throws String (X)
↑ 언첵수 모듈

1111


Throwable
Error
메서드 선언부에 예외를 던지는 표시를 하지않아도 된다.
생략가능!
Exception
메서드 선언부에 예외를 던지는 표시를 해야한다.
RuntimeException
메서드 선언부에 표시하지 않아도 된다.
IOException
SQLException

11:30


Throwable
Exception
RuntimeException → catch 해도 리모 안 밤아도 됨.
SQLException
IOException

11:50

exam0460

* catch 문 parameter 에서 (RuntimeException | SQLException | IOException) 가능

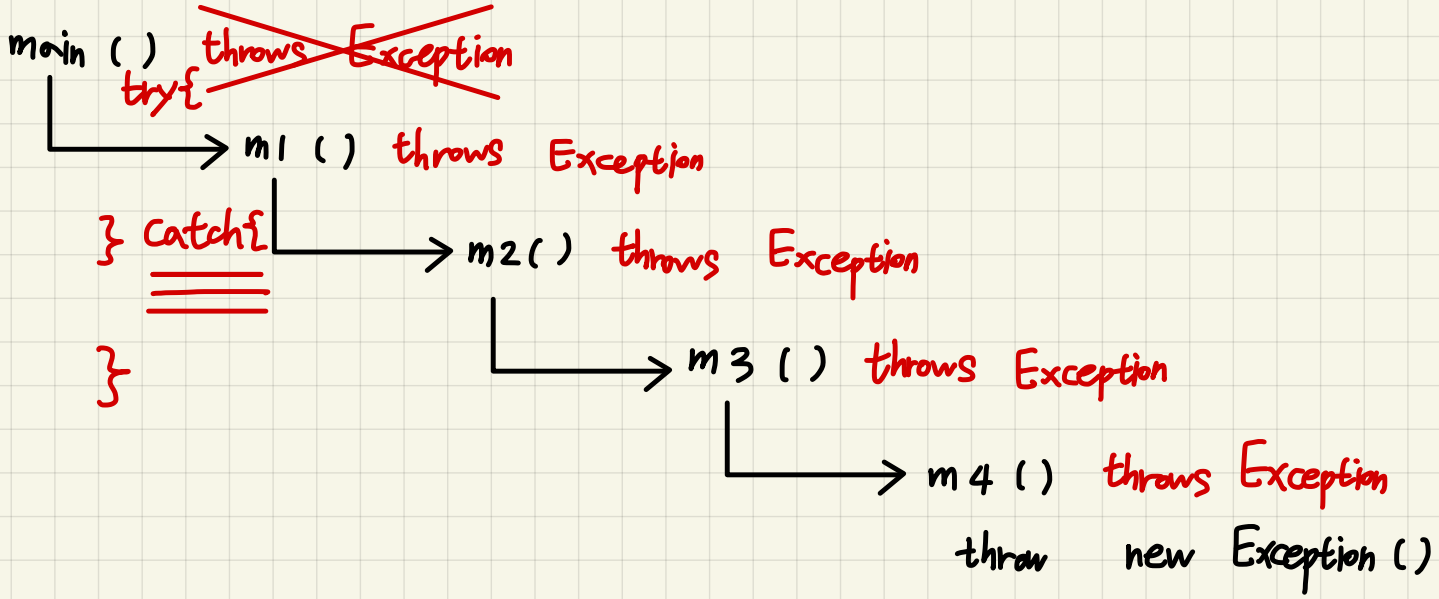
13:20

exam0610

13:55

ex4 . Exam0130

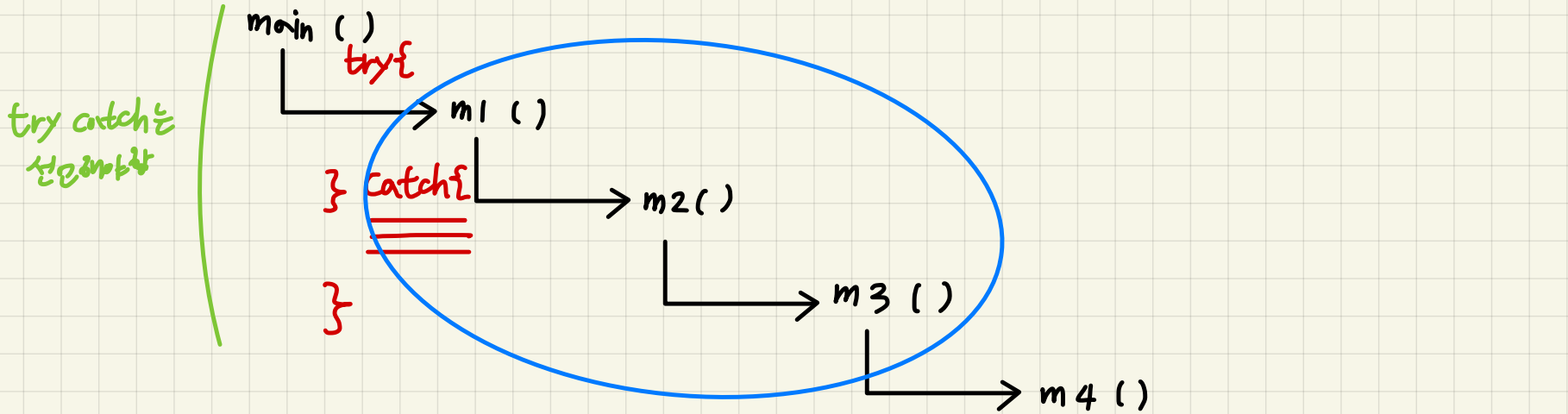
* Exception 객체 던지기



13:55

ex4 . Exam0130

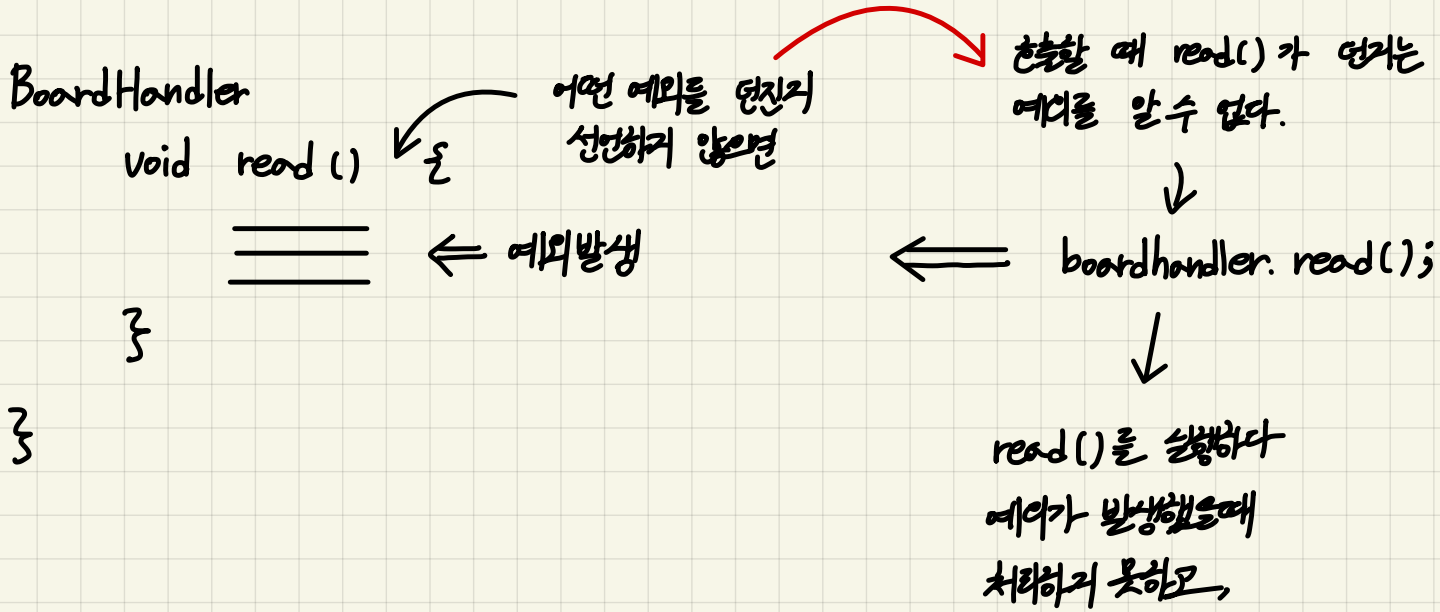
* Exception 예외 던지기



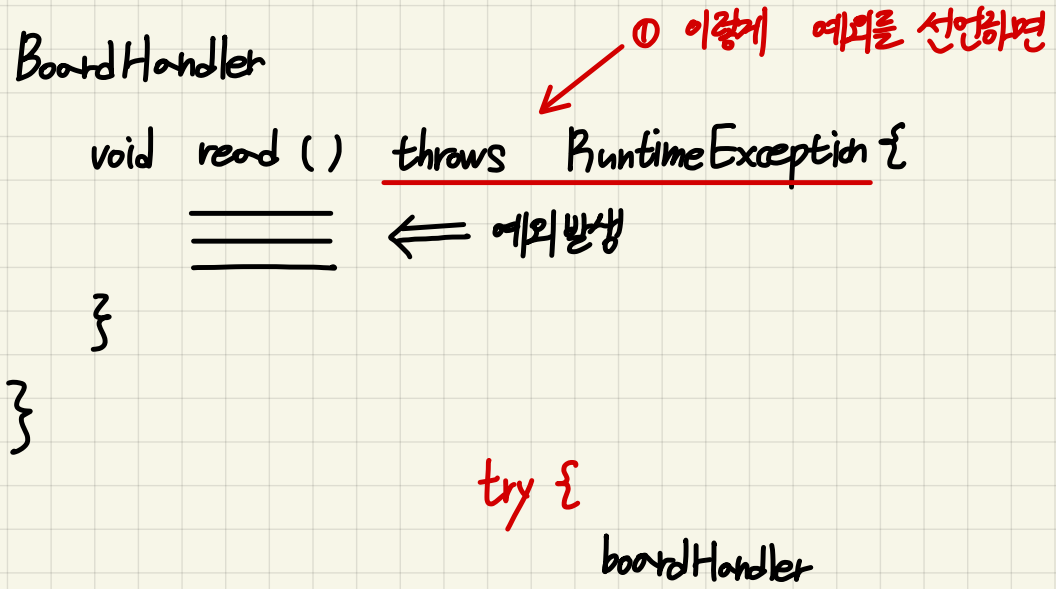
throw new RuntimeException ( )

14:30

* 예외 클래스 상속받기



* 예외 클래스 상속받기


① 이곳에 예외를 선언하면
BoardHandler
void read() throws RuntimeException {
⇐ 예외발생
}
}
try {
boardHandler

* 예외 클래스 상속받기

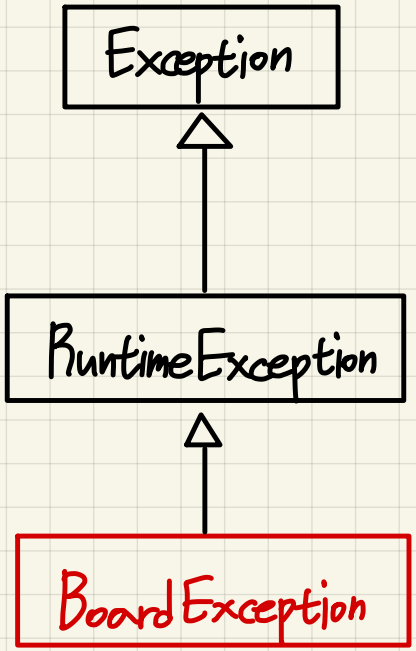
① 아왕 예외를 던지는 곳에 의미있는 이름의 예외를 던진다면

```
BoardHandler

    void read() throws BoardException {
        ========  ⇐ 예외발생
    }
}
```

```
try {
    boardHandler.read();
} catch (BoardException e) {
    ========  ②
}
```

* 예외 클래스 상속 받기



서브클래스는 이름을 통해
예외에 대한 의미를 전달하는 것이 목적이다.

⇓

그래서

ex03 ex05
0640 -

com.comcs.exception.ex91 ~ ex92 자동