1. Si quiero que diferentes clases que pertenecen a familias de objeto diferentes tengan funcionalidades en común debo usar una interfaz, en cambio sí necesito que varias clases tengan atributos y métodos similares uso herencia y clases abstractas.
2. Lanzar: Donde se crea la excepción.

Propagar: Es el que manda la excepción hasta un método donde esta se atienda.

Atender: Donde se maneja la excepción, se hace uso del try y catch