**Santiago Martínez Martínez**

**CONCEPTOS**

1. ¿Cuáles son los tres momentos de una excepción? Explique cada uno.

Lanzar: En este caso, es cuando creamos la excepción y mandamos el mensaje que deseamos que el usuario vea, esto lo hacemos con el **throw new Nombre\_Clase\_Excepcion(Nombre\_Clase\_Excepcion.Nombre\_Variable);**

Atrapar: En este caso, utilizamos **try/catch** aquí lo que pretendemos es utilizar el try para ejecutar un método, en el caso de que ese método lance alguna excepción con el catch atrapamos esa excepción y mandamos un mensaje si queremos.

Propagar: En este caso, el método propaga la responsabilidad de lanzar la excepción, es decir, este método no lanza la excepción ya que hay otro método que lo hace.

1. ¿Qué indica que una clase sea final?

Que una clase sea final significa que no puede ser padre, es decir, que ella no puede heredar ninguna clase.