Oblig 4 – Programmering 1

TEORI:

* Teorioppgave 1: *Forklar hva en exception er, hvordan vi kan håndtere dem og i hvilke tilfeller slik håndtering kan være relevant.*

Svar: En exception er det man kan kalle for en runtime error, altså noe som kan gjøre at programmet krasjer. Relatert til denne obligen kan en exception være f.eks. når blackjack-spilleren blir spurt om input, velg 1 for play (ny runde) og 2 for quit. Hvis man da taster in feil, f.eks 3 eller bokstaver så vil programmet krasje, runtime error, grunnet denne exception. For å kunne håndtere slike «feilkilder» hvor det er fort gjort å krasje programmet ved feil input, kan vi bruke det som heter «Try – Except». VI setter den koden vi ønsker innenfor en try/except blokk som håndterer, eller fanger opp, feilen vi eventuelt kan gjøre. Det finnes mange typer