



Sesión 03

EXCEPCIONES



Curso
Virtual

Fundamentos de Programación

Ing. Aristedes
Novoa

anovoa@galaxy.edu.pe



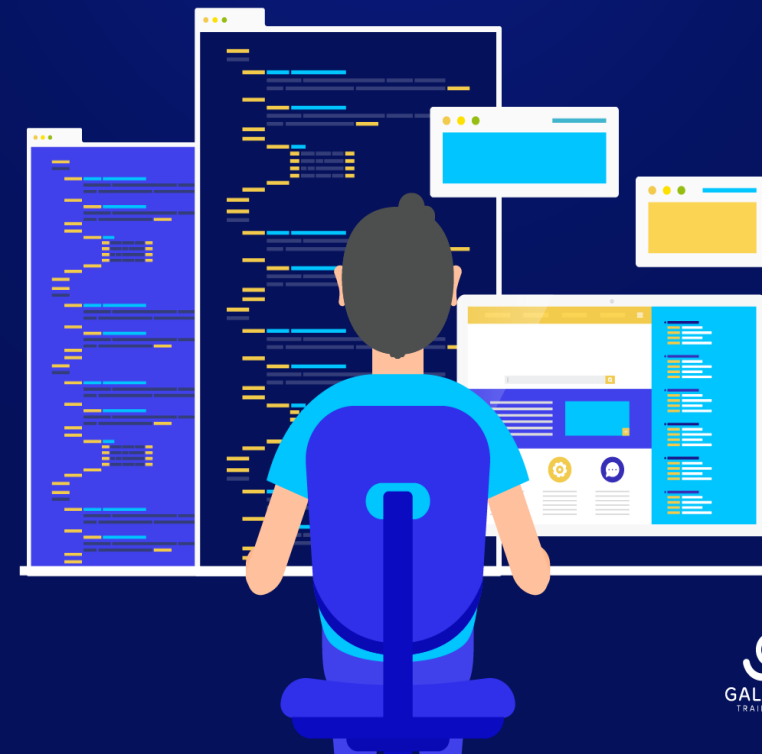
PACK VIRTUAL

Java Web Developer

1- Fundamentos Java

2- Aplicaciones Java Web

3- Servicios Web RESTful





01 Jerarquía de Excepciones y Errores

02 Tipo de excepciones

03 Estructura try..catch

04 Trow y throws

05 Casos prácticos



Las excepciones y errores son el medio que ofrece Java para gestionar los problemas que pueden suceder cuando ejecutamos un programa.

Jerarquía de Clases

Clase Throwable

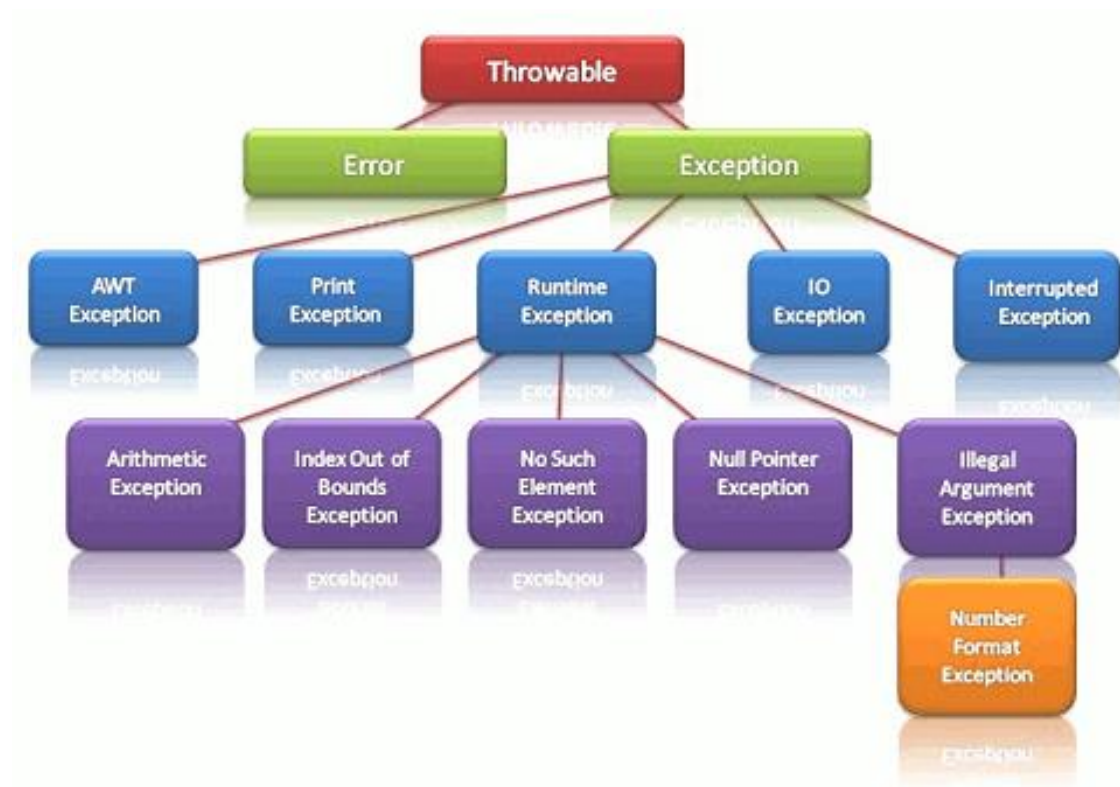
Es la superclase de todos los Errores y excepciones.

Clase Error

Indica problemas graves que un programa normalmente no debería intentar detectar.

Clase Exception

Indica las excepciones normales que un programa podría querer detectar. Pueden ser verificadas y no verificadas.



Jeraquía de Excepciones y Errores



Existen 2 tipos de excepciones; las verificadas y las no verificadas.

- Las no verificadas (Unchecked) derivan de RuntimeException y no necesitan un tratamiento obligatorio, en cambio
- Las verificadas (Checked) si necesitan ser verificadas y son las que derivan de Exception.



Bloque try...catch

```
try {  
    // código  
} catch (Exception e ){  
    // código que realiza el tratamiento  
    // de la excepción o error reportado  
}
```

Bloque try...catch...cath

```
try {  
    // código  
} catch (Exception1 e1 ){  
    // código que realiza el tratamiento  
    // de la excepción o error reportado  
} catch (Exception2 e2 ){  
  
}
```



Bloque try...catch...catch

```
try {  
    // código  
} catch (Exception1 e){  
    // código que realiza el tratamiento  
    // de la excepción o error reportado  
} catch (Exception2 e){  
  
}finally{  
    // código que se ejecuta si o si  
}
```



Se implementa usando las cláusulas **throw** y **throws** a nivel de métodos que generan la excepción o invocan métodos que implementan excepciones

throws.- Permite definir el tipo de error o excepción que lanzara un determinado método

throw.- Permite lanzar el error o excepción en un método

■ Lanzamiento y captura de Excepciones



Se puede controlar la excepción con el comando **try catch**, pero si queremos pasar la excepción al método que lo invocó, esto se hace usando los comandos **throw** y **throws**.

```
public static void main(String[] args) throws Exception {  
  
    try {  
  
        int n1 = 5;  
        int n2 = 0;  
        int n3 = n1/n2;  
  
        System.out.println(n3);  
  
    } catch (Exception e) {  
        System.out.println("Se produjo un error");  
        throw e;  
    }  
  
}
```

■ Tratamiento de Excepciones



GALAXY
TRAINING