



DIGITAL
INNOVATION
ONE

Aula 3: Criando erros personalizados

Tratamento de erros

Objetivos

1. Explicar como manipular o objeto Error

Aula 3 | Etapa 1:

O objeto Error

Tratamento de erros

O objeto Error

Código:

```
new Error(message, fileName, lineNumber)

// todos os parâmetros são opcionais

const MeuErro = new Error('Mensagem Inválida');

throw MeuErro;
```

Resultado:

✖ ▼ Uncaught Error: Mensagem Inválida
at <anonymous>:1:17
(anonymous) @ [VM60:1](#)

O objeto Error

Código:

```
const MeuErro = new Error('Mensagem Inválida');  
MeuErro.name = 'InvalidMessage';  
  
throw MeuErro;
```

Resultado:

✖ ▼ Uncaught InvalidMessage: Mensagem Inválida
at <anonymous>:3:17
(anonymous) @ [VM237:3](#)

O objeto Error

```
> MeuErro.name
< "InvalidMessage"
> MeuErro.stack
< "InvalidMessage: Mensagem Inválida\n    at <anonymous>:3:17"
> MeuErro
< InvalidMessage: Mensagem Inválida
    at <anonymous>:3:17
```



Dúvidas?

- > Fórum do curso
- > Comunidade online (discord)