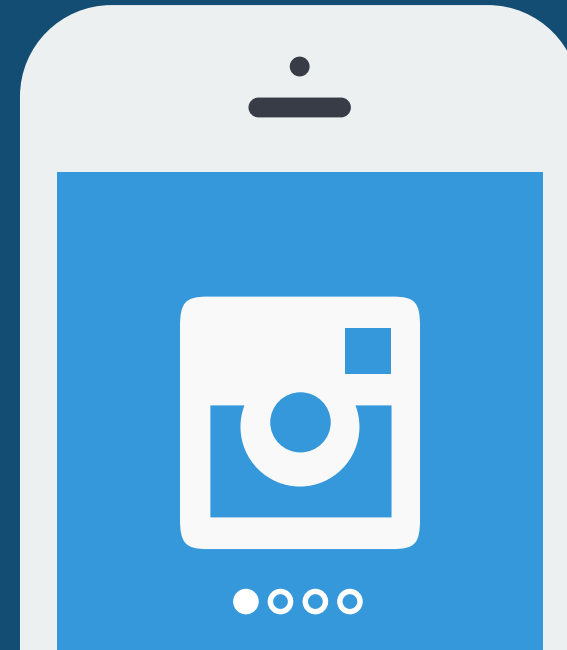
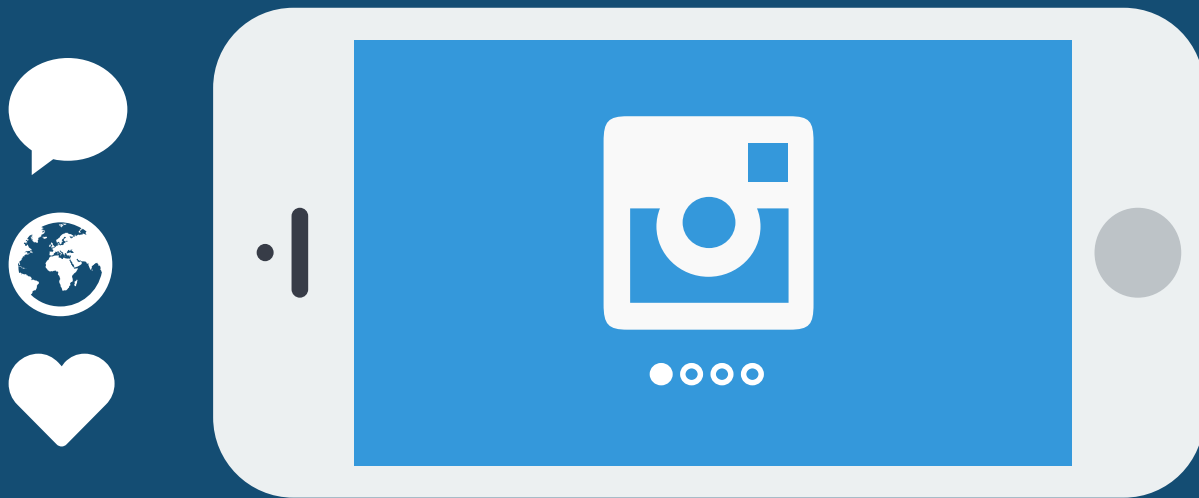


targettrust

treinamento e tecnologia



TRATAMENTO DE ERROS EM JAVASCRIPT



Erros de Sintaxe

- Ocorrem por escrever de maneira errônea as linhas de código, equivocar-se na hora de escrever o nome de uma estrutura, utilizar incorretamente as chaves ou os parênteses ou qualquer coisa similar.



Erros de execução

- Ocorrem quando estão se executando os scripts. Por exemplo, podem ocorrer quando chamamos a uma função que não foi definida.
- Javascript não indica estes erros até que não se realize a chamada à função.



Erros de Programação

- Também podemos cometer falhas na programação que façam com que os scripts não funcionem tal e como desejávamos e que javascript não detecta como erros e portanto, não mostra nenhuma mensagem de erro.



Erros de Programação

- **Utilizar =** em expressões condicionais no lugar de == é um erro difícil de detectar quando se comete, se utilizamos um só igual o que estamos fazendo é uma atribuição e não uma comparação para ver se dois valores são iguais.



Erros de Programação

- Não conhecer a precedência de operadores e não utilizar parênteses para agrupar as operações que se deseja realizar. Neste caso nossas operações podem dar resultados não desejados.



Erros de Programação

- Usar aspas duplas e simples erroneamente. Lembre-se que podem se utilizar aspas duplas ou simples indistintamente, com a seguinte norma: dentro de aspas duplas devem se utilizar aspas simples e vice-versa.
- Esquecer de fechar chave ou fechar uma chave a mais.



Erros de Programação

- Colocar várias sentenças na mesma linha sem separá-las de ponto e vírgula. Isto costuma acontecer nos manipuladores de eventos, como **onclick**, que veremos mais adiante.



Erros de Programação

- Utilizar uma variável antes de iniciá-la ou não declarar as variáveis com var antes de utiliza-las também são erros comuns. Lembre-se que se não a declarar poderá estar fazendo referência a uma variável global no lugar de uma local.
- Contar as posições dos arrays a partir de 1. Lembre-se que os arrays começam pela posição 0.



Erros de Programação

- Apesar do JavaScript não ser tipado, existe uma convenção que diz que todo objeto de erro deve conter ao menos duas propriedades: **name** e **message**.
- Os nomes das propriedades são auto-explicatórios.
- Obviamente, nada nos impede de adicionar outras propriedades com mais detalhes sobre o erro.



Mensagens de Erros

EvalError - Usado quando a função eval() é usada de uma maneira incorreta

RangeError - Usado quando uma variável numérica excede uma faixa de valores permitida

ReferenceError - Usado quando é feita uma referência inválida a um objeto

SyntaxError - Usado quando existe um erro de sintaxe

TypeError - Usado quando o tipo da variável não é o mesmo que o esperado

URIError - Usado quando as funções encodeURIComponent() e decodeURI() são usadas de uma maneira incorreta.

