

Exceções

Objetivos

- Construir classes de exceções
- Criar e lançar exceções
- Captura e tratar erros com exceções

Motivação

- Orientação a objetos
 - Diferente da programação estruturada
 - Campos das entidades são encapsuladas
 - Estado
 - Valores dos campos
 - Forma de alterar o estado de um objeto
 - Executando métodos!
- O que é exceção?
 - Método
 - Desejo de realizar uma operação com um objeto
 - Não há garantia de realização, pois pode haver erros
 - Exceções
 - Mecanismo para indicar a ocorrência de situações fora do esperado
 - Vai além do retorno de um código de erro
 - Obriga o programador a estar ciente do acontecimento

Trabalhando com exceções

A classe Exception

- Contida no pacote java.lang
- Utilizada para indicar condições anormais de execução de um método
- Principal construtor
 - Exception(String mensagem)
 - Recebe como argumento uma mensagem que descreve o erro
- Principais métodos
 - public String getMessage()
 - Retorna mensagem que descreve o erro
 - public void printStackTrace()
 - Imprime o conteúdo da pilha de execução
 - Indica onde foi o ponto de lançamento da exceção
- Criando suas próprias exceções
 - Como criar nossas próprias classes de exceções?
 - Programação Orientada a Objetos
 - Basta estender a classe Exception e usufruir dos seus métodos
 - Exemplo

```

1 public class SaldoInsuficienteException extends Exception {
2     public SaldoInsuficienteException ()
3     {
4         super("O saldo insuficiente para realizar a operação");
5     }
}

```

- Recomendação de codificação Java
 - Classes de exceções devem terminar com a palavra Exception

Lançando um exceção

- Adicionar a indicação `throws <ListaDeExceções>` no final do cabeçalho de um método
- Exemplo

```

1 public boolean sacar(double quantia) throws SaldoInsuficienteException {
2     //...
3 }

```

- Passos
 - Criação da exceção
 - Lançamento da exceção (com `throw`)
 - Interrompe imediatamente o processamento
 - Semelhante ao `return`
 - Diferença é o tipo de retorno
- Exemplos

```

1 public void sacar(int conta, double valor) throws SaldoInsuficienteException {
2     //...
3     Exception e = new SaldoInsuficienteException();
4     throw e;
5 }
6
7 public void sacar(int conta, double valor) throws SaldoInsuficienteException {
8     //...
9     throw new SaldoInsuficienteException();
10 }

```

Capturando exceções

- Bloco `try/catch`
 - Utilizado para executar métodos que possam lançar exceções
 - Exemplo com único `catch`

```

1 try
2 {
3     conta.sacar(1000.00);
4 } catch (SaldoInsuficienteException e)
5 {
6     System.out.println(e.getMessage());
7 }

```

- Exemplo com múltiplos `catchs`

```

1  try
2  {   Conta conta = getConta(); //acessa uma conta de algu
3      conta.sacar(1000.00);
4  } catch (NullPointerException e)
5  {   System.out.println("Conta não encontrada");
6  } catch (SaldoInsuficienteException e)
7  {   System.out.println(e.getMessage());
8  }

```

- Exemplo com múltiplos catches

```

1  try
2  {   Conta conta = getConta(); //acessa uma conta de algu
3      conta.sacar(1000.00);
4  } catch (SaldoInsuficienteException e)
5  {   System.out.println(e.getMessage());
6  } finally
7  {   caixaEletronico.voltarMenuInicial();
8  }

```

- Bloco try/catch/finally
 - Sempre executado com ou sem ocorrência de exceção
 - Exemplo

```

1  try
2  {   conta.sacar(1000.00);
3  } catch (SaldoInsuficienteException e)
4  {   System.out.println(e.getMessage());
5  } finally
6  {   caixaEletronico.voltarMenuInicial();
7  }

```

Runtime Exception

- Exceção especial
 - Captura e tratamento não é obrigatório em tempo de compilação
- Pode ser capturada e tratada como uma exceção normal
- Normalmente indica falta de programação defensiva
 - Exemplo
 - Conversão de uma String para um valor numérico inteiro

Referências bibliográficas

- HORSTMANN, C. S.; CORNELL, G. **Core Java - Fundamentos** - Vol 1. 8 ed. cap. 11 (Exceções, registro em log, assertivas e depuração).
- DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. **Java, Como programar**. 8 ed. cap. 11 (Tratamento de exceções).
- FURGERI, S. **Java 7 - Ensino Didático**. 1 ed. cap. 3 (Estruturas condicionais e de repetição).