

Exercice 1

TropViteException

1. Écrivez la classe **TropViteException** héritant de la classe `Exception`. La classe **TropViteException** ne contient pas d'attribut¹. Le constructeur prend un entier en paramètre et appelle le super-constructeur avec le message "C'est une exception de type TropViteException. Vitesse en cause : " + l'entier.

ex. `class TropViteException extends Exception {....}`

2. Écrivez la classe **Vehicule** qui n'a pas d'attributs. La classe **Vehicule** propose un constructeur vide qui ne contient rien et une seule méthode **testVitesse()**. La méthode **testVitesse()** prend un entier en paramètre (arguments), ne renvoie rien. Si l'entier est supérieur à 90, la méthode lance une **TropViteException**.

ex. `class Vehicule{
 public void testVitesse() throws TropViteException {.....}
}`

3. Ajoutez une main à la classe Véhicule. Créez un objet de type Véhicule et appelez la méthode **testVitesse()** avec 50 puis avec 100. Affichez la pile d'appel de l'exception.

¹ Mais elle pourrait en contenir. C'est uniquement pour aller plus vite.

**** Notre classe MaClasse hérite de la classe Classe.**

```
public class Classe {  
  
    public Classe(){}  
  
}  
  
-----  
  
public class MaClasse extends Classe{  
  
    public MaClasse(){}  
  
}
```

le traitement général des exceptions se fait de la manière suivante :

```
try { /* code à risque */ }  
catch (ClasseException1 e) { ... }  
catch (ClasseException2 e) { ... }
```