

Programación en Java

Excepciones

Es la indicación de que se originó un problema durante la ejecución del programa.

Se busca manejarlos para que el programa pueda continuar su ejecución como si nada hubiese pasado.

Dichos programas se llaman **programas tolerantes a fallos**.

Excepciones - try catch

Un metodo puede **lanzar** una excepción, que se puede atrapar y manejar usando las palabras clave **try** y **catch**.

En el bloque encerrado por el **try** se ejecuta el código, y en el bloque encerrado por el **catch** se maneja la excepción.

Sintaxis:

```
try {  
    // Código a ejecutar  
} catch (Exception e) {  
    // Manejo de la excepción  
}
```

Debugger

Es un programa que facilita al desarrollador a encontrar los errores en su código. Se utiliza cuando el programa compila, pero no funciona correctamente (error lógico).

Muestra al programador como se ejecuta el programa paso por paso.

Tiene que indicarse un **breakpoint**, que es donde el programa para de ejecutarse para ir línea por línea.

```
13 ● System.out.println("Ingrese el primer numero");
```

Se inicia con el botón que tiene una cucaracha como ícono.



Debugger

Se debe avanzar línea por línea utilizando los botones:



El primero salta una línea de código.

El segundo entra en el método que se está utilizando.

El tercero sigue ejecutando hasta que se termine el método actual.