

Asinkrono web programiranje

Četvrta Vježba - Errori u Node.js-u

*Pokušajte prilikom rješavanja uočiti koje bi vrijednosti mogle biti **"const"**.*

Dobiveni kod treba popuniti sa operacijama koje su izlistane pri pokretanju skripte. Ubaciti pravilno rješavanje greški tako da nema "Unhandled Exception-a". Napravite svoj bazni error koji nasljeđuje klasu **Error** i njega koristite za greške. Bazni error bi trebao imati (status, poruku, ime i stack-trace). Nakon što su svi errori pravilno riješeni dodajte funkcionalnost da se zapisuju u `log.txt` datoteku sa formatom:

```
Sat Sep 10 21:33:06 UTC 2011 IME_ERRORA ERROR-STACK-TRACE
```

Pazite da vam greške ne prelaze u više linija prilikom upisivanja u datoteku! Sve **"krive"** operacije trebaju baciti grešku i uhvatiti sa **"catch"** blokom. Primjer grešaka:

- potez nije valjan
- igra završena, a korisnik pokuša napraviti potez
- krivi unos

Za stack trace pripazite da izbrisete `"\n"` kako vam ne bi prelazili u nove redove