

Introducción a las Excepciones

No es **difícil** de entender las **Excepciones**. Lo que es difícil es decidir **dónde** se van a tratar y probar todos los posibles casos de error.

Ejercicio con Excepciones – Tienda de Mascotas

Vamos a añadir un control de excepciones completo a la Tienda de Mascotas. Completa el ejercicio para que podamos realizar las siguientes operaciones:

- Todas las excepciones generadas en la Base de Datos deben de ser propagadas hasta **Menú**.
- El tratamiento de las Excepciones **debe** ser en **Menú**, y consistirá en:
 - o Escribir un texto por consola, por ejemplo: “Error en base de datos”
 - o Escribir por consola el desbordamiento de pila (lo que aparece en la consola en rojo cuando el programa falla)
- El programa no debe de detenerse **nunca**, aunque se genere una excepción. Deberá volver a salir el menú de opciones, y el usuario seguir trabajando.

Ejercicio con Excepciones – Ejercicios de Herencia II

Haz lo mismo para el Ejercicio de Herencia II

Ejercicio con Excepciones – Reto 3

Rehaz el Reto 3 añadiendo una estructura de herencia, abstracción, etc. donde sea posible, y prepara el código para que:

- Todas las excepciones se traten en la Vista y no en la Base de Datos.
- NUNCA se generen mensajes de NINGÚN TIPO por consola.
- El programa NUNCA acabe si se genera una excepción.

Y ya que estamos con el Reto 3, me lo arreglas.