Handle exception

Throw và throws

1. Throw: sử dụng để ném ra 1 ngoại lệ. Nó được sử dụng trong 1 phương thức hoặc 1 khối mã. Khi 1 ngoại lệ được ném ra nó sẽ dừng thực thi các lệnh tiếp theo mã đi tìm khối catch để xử lý.
2. Throws: sử dụng để khai báo 1 phương thức có thể ném ra ngoại lệ nào đó và yêu cầu phương thức gọi đến nó cần bắt lấy ngoại lệ đó. 1 phương thức có thể ném ra nhiều ngoại lệ ngăn cách nhau bới dấu ,

Trong java exceptions được chia thành 2 loại là check và uncheck

1. Checked Exceptions

Là các ngoại lệ mà trình biên dịch yêu cầu phải xử lý. Nó được sử dụng khi không thể đoán trước được vấn đề.  
checked Exceptions được kế thừa từ lớp Exception

1. Unchecked Exceptions

Là ngoại lệ không bắt buộc phải xử lý hoặc khai báo. Thường là lỗi logic

Uncheck exceptions được kế thừa từ RuntimeException

Try catch và try with resource

1. Try catch

Cho phép sử dụng để xử lý ngoại lệ có thể xảy ra trong 1 đoạn mã.

Cách sử dụng đặt đoạn mã trong khối try và nếu có ngoại lệ catch sẽ bắt và xử lý.

1. Try with resource

Cho phép quản lý tự động tài nguyên như tệp, kết nối mạng, hoặc bất kỳ tài nguyên nào.

Bất kỳ đối tượng nào sử dụng trong này đều phải implements AutoCloseable.

Sau khi hoàn thành khối try nó sẽ tự động gọi phương thức close() để giải phóng tài nguyên.

Để custom được 1 exception cần kế thừa Exception đối với checked exception hoặc RuntimeException đối với unchecked exception.

Các lớp ngoại lệ được tạo ra nên thêm ít nhất 1 constructor để truyền thông tin về ngoại lệ cho lớp cha.