

# 인터페이스

# 인터페이스 (Interface)

인터페이스란 객체의 사용방법을 정의한 타입을 의미



# 인터페이스 (Interface)

인터페이스란 객체의 사용방법을 정의한 타입을 의미

켜다 끄다 볼륨을 조절하다 채널을 변경하다



최소 볼륨 최대 볼륨

# 예외 처리

### 예외 (Exception)

사용자의 잘못 된 조작이나, 개발자의 잘 못된 코드작성으로 발생하는 프로그램상의 오류

# Exception

## 예외 (Exception)

사용자의 잘못 된 조작이나, 개발자의 잘 못된 코드작성으로 발생하는 프로그램상의 오류

일반 예외(Checked Exception)

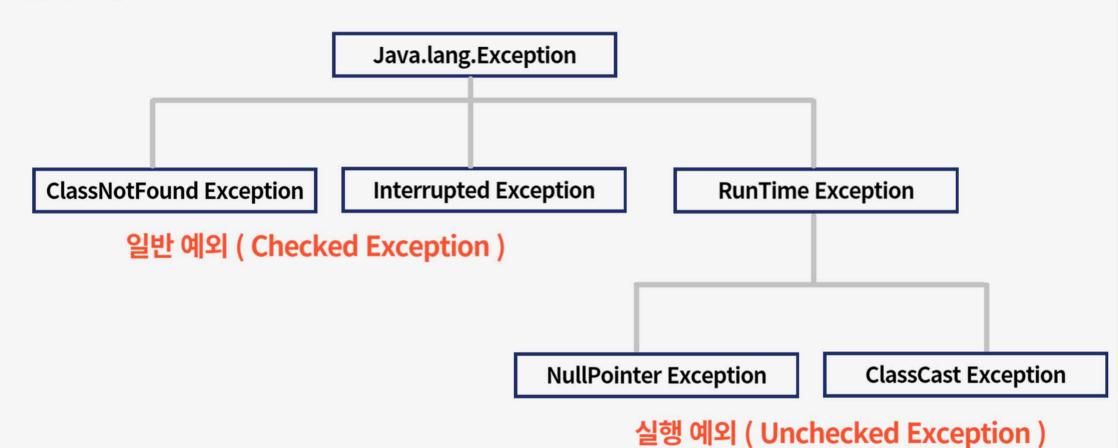
- 컴파일 전 발생 하는 에러로 검사를 수행 할 수 있음

실행 예외(Unchecked Exception)

- 실행 시 발생하는 예외이므로 컴파일 전 검사가 불가능

# 예외 (Exception)

클래스 구조



# Runtime Exception 종류

실행 예외 ( Unchecked Exception )

종류	설명
ArithmeticException	어떠 한 수를 0으로 나누고자 할 때 발생
NullPointerException	Null 값을 갖는 참조변수를 사용하고자 할 때 발생
ClassCastException	허용되지 않는 클래스 타입변환을 진행 할 때 발생
NegativeArraySizeException	배열의 크기가 음수값인 경우 발생
OutOfMemoryException	사용가능 한 Heap영역의 Memory가 부족 할 때 발생
NoClassDefFoundException	원하는 클래스를 탐색하지 못했을 때 발생
ArrayIndexOutOfBoundsException	배열이 갖는 인덱스 범위를 벗어났을 때 발생

## 예외 처리 (Exception Handling)

try - catch - finally 기본 구조

```
try {
수행 코드
} catch(예외1){
수행 코드
} catch(예외 2) {
수행 코드
} finally {
수행 코드
```

