

1. **(De regalo). 20P.** Edite el archivo ExcpArt.java que contiene la implementación de una clase java (ExcpArt), luego identifique si se genera o no una excepción, en caso que se genere la excepción implemente un mecanismo para capturarla y controlarla. Concluya con un comentario de los detalles encontrados.
2. **(Assert) 20P.** Escriba una aplicación java que le permita comprobar mediante assert que un valor esté dentro del rango 0-10 (inclusive). *Obs.: Esto debe usarse sólo durante el desarrollo del programa. No debemos usar la instrucción assert para indicar problemas en tiempo de ejecución en el código de producción, para ello debemos usar el mecanismo de las excepciones.*
3. **(InputMismatchException). 30P.** Escriba una aplicación que utilice el manejo de excepciones para procesar cualquier excepción tipo InputMismatchException que pueda ocurrir. La aplicación debe pedir dos enteros al usuario y pasar a un método cociente, que calcule el cociente y devuelva un resultado int. El control debe ser de manera que, si el usuario comete un error, el programa atrape y maneje la excepción, en este caso, debe permitir al usuario tratar de introducir los datos de entrada otra vez. También tenga en cuenta una posible excepción tipo ArithmeticException en el método cociente.
4. **(extends Exception.) 30P.** Defina una clase para tratar los errores en el manejo de cadenas de caracteres. A continuación defina una subclase para tratar el error supuesto de cadenas de longitud mayor de 30 caracteres. Y otra subclase que maneje los errores de cadenas que tiene caracteres no alfabéticos. Luego escriba un programa en el que se dé entrada a cadenas de caracteres y se capture las excepciones mencionadas.