

ใบงานการทดลองที่ 12

เรื่อง การใช้งานคำสั่ง try catch และ throw exception

1. จุดประสงค์ทั่วไป

- 1.1. รู้และเข้าใจการใช้วัตถุ การทำงานหลายงานพร้อมกัน และการติดต่อระหว่างงาน
- 1.2. รู้และเข้าใจการจัดการกับความผิดปกติในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

2. เครื่องมือและอุปกรณ์

เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง ที่ติดตั้งโปรแกรม Eclipse

3. ทฤษฎีการทดลอง

- 3.1. Java Exception คืออะไร? อธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ

- 3.2. คำสั่ง try มีลักษณะการทำงานอย่างไร?

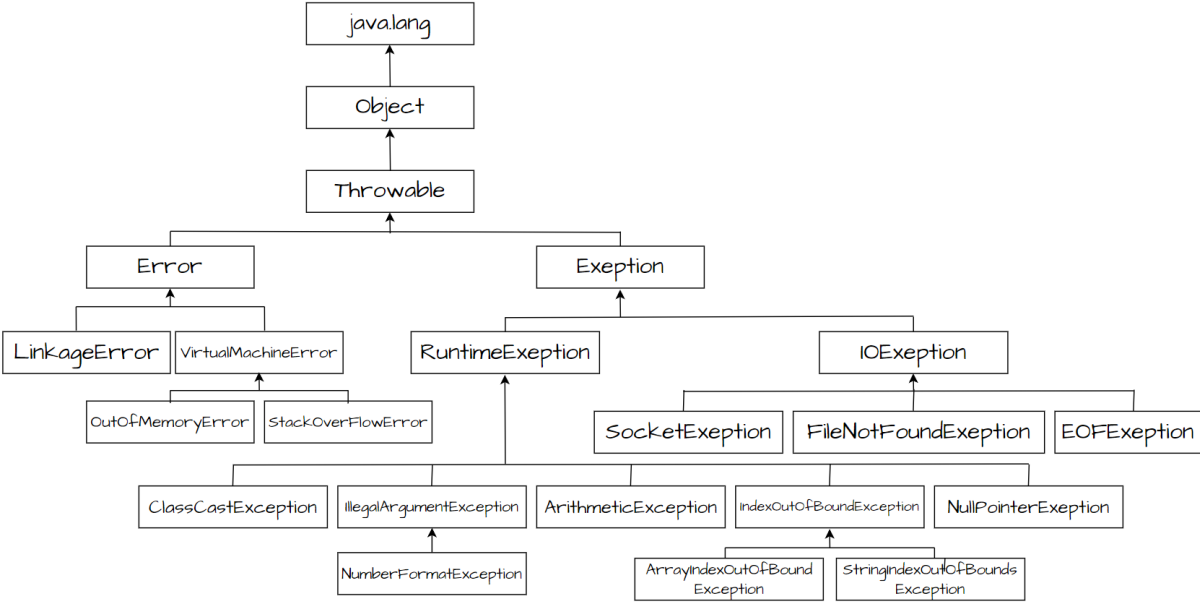
- 3.3. คำสั่ง catch มีลักษณะการทำงานอย่างไร?

- 3.4. คำสั่ง finally มีลักษณะการทำงานอย่างไร?

- 3.5. ลักษณะโครงสร้างของคำสั่ง try catch เป็นอย่างไร? อธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ

4. ลำดับขั้นการปฏิบัติการ

4.1. จากผังงานต่อไปนี้ จงเขียนโค้ดโปรแกรมเพื่อแสดงตัวอย่างการจัดการความผิดปกติของคลาสการจัดการสิ่งผิดปกติจนครบทุกคลาส (เน้นเฉพาะส่วนของ Error และ Exception)



ตัวอย่างโค้ดโปรแกรมการจัดการสิ่งผิดปกติในส่วนของ Error

ตัวอย่างโค้ดโปรแกรมการจัดการสิ่งผิดปกติในส่วนของ Exception



5. สรุปผลการปฏิบัติการ

6. คำถามท้ายการทดลอง

6.1. เพราะเหตุใดการใช้ `catch(Exception e)` ; จึงไม่เหมาะกับการจัดการสิ่งผิดปกติที่ดีที่สุด

6.2. การจัดการสิ่งผิดปกติจากการตัวเลขต่างๆ ด้วยเลขศูนย์ ควรเลือกใช้วิธีใด?

6.3. การจัดการสิ่งผิดปกติจากการเรียกใช้งาน Element เกินขนาดของอาร์เรย์ ควรเลือกใช้วิธีใด?
