**Excepciones 2: Piscina II**

En este ejercicio se reutiliza la aplicación desarrollada en el ejercicio anterior (Excepciones I). **Se practicará el diseño de una excepción personalizada.**

**1.-** Declara la clase **PiscinaNivelExcepcion** que extienda de la clase Exception. En esta clase declaramos un constructor:

public **PiscinaNivelExcepcion** (String descripción); En este constructor se pasa la cadena descripción al método constructor de la clase Exception.

**2.-** Modifica la clase **Piscina** para que lance la excepción propia:

**class Piscina**

{

**private int** nivel;

**public final int** MAX\_NIVEL;

**public** Piscina(**int** max)

{

**if** (max<0) max=0;

MAX\_NIVEL=max;

}

**public int** getNivel()

{

**return** nivel;

}

**public void** vaciar(**int** cantidad) **throws PiscinaNivelException**

{

**/\*Si (nivel-cantidad <0), se lanza la excepción.**

**La descripción será** "Vaciado excesivo" y nivel se queda igual.

**En otro caso** nivel será igual a nivel-cantidad. \*/

}

**public void** llenar(**int** cantidad) **throws PiscinaNivelException**

{

**/\*Si (nivel+cantidad >** MAX\_NIVEL**), se lanza la excepción.**

**La descripción será** "Vaciado excesivo" y nivel se queda igual.

**En otro caso** nivel será igual a nivel+cantidad. \*/

}

}

3.- Reprogramar los botones **Llenar** y **Vaciar** para que recojan la excepción creada.



