

# Exceptions 1/2

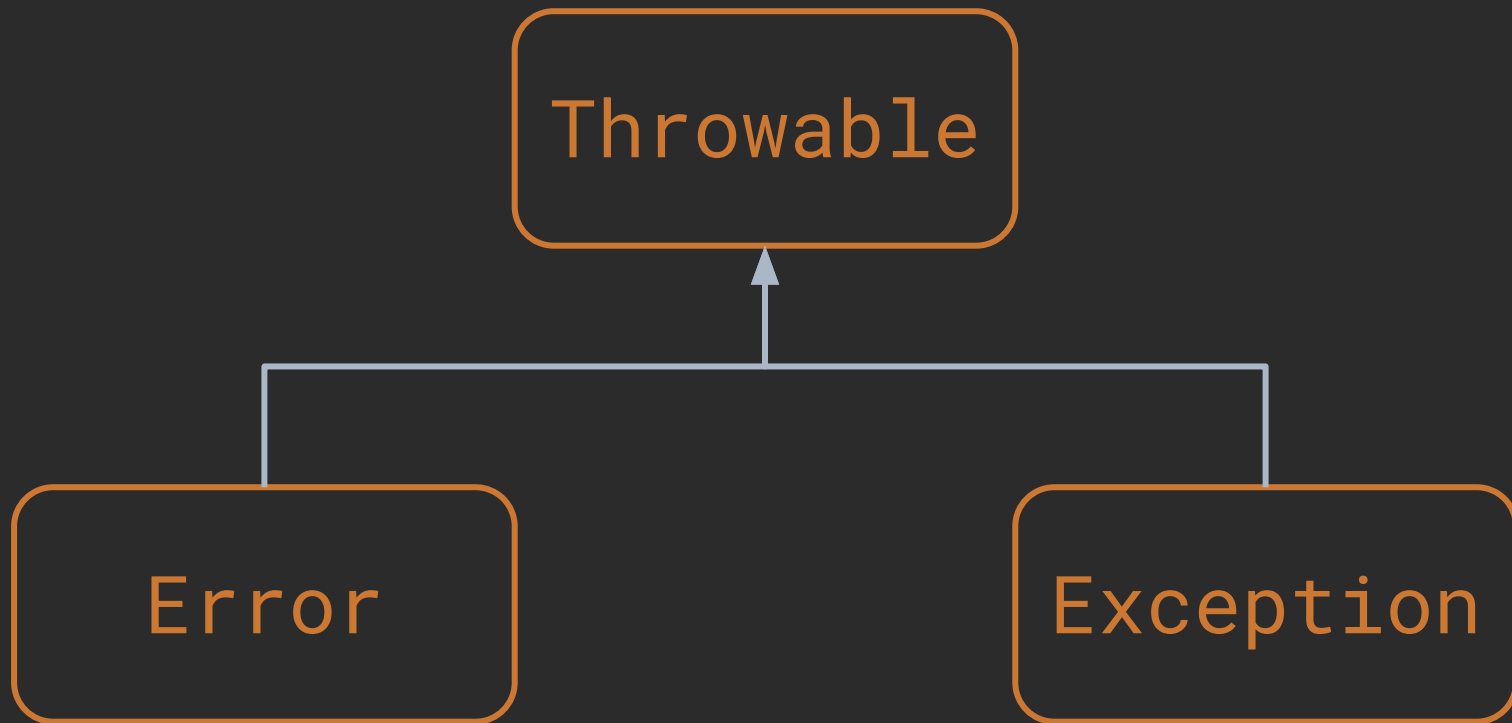
## throw / try / catch



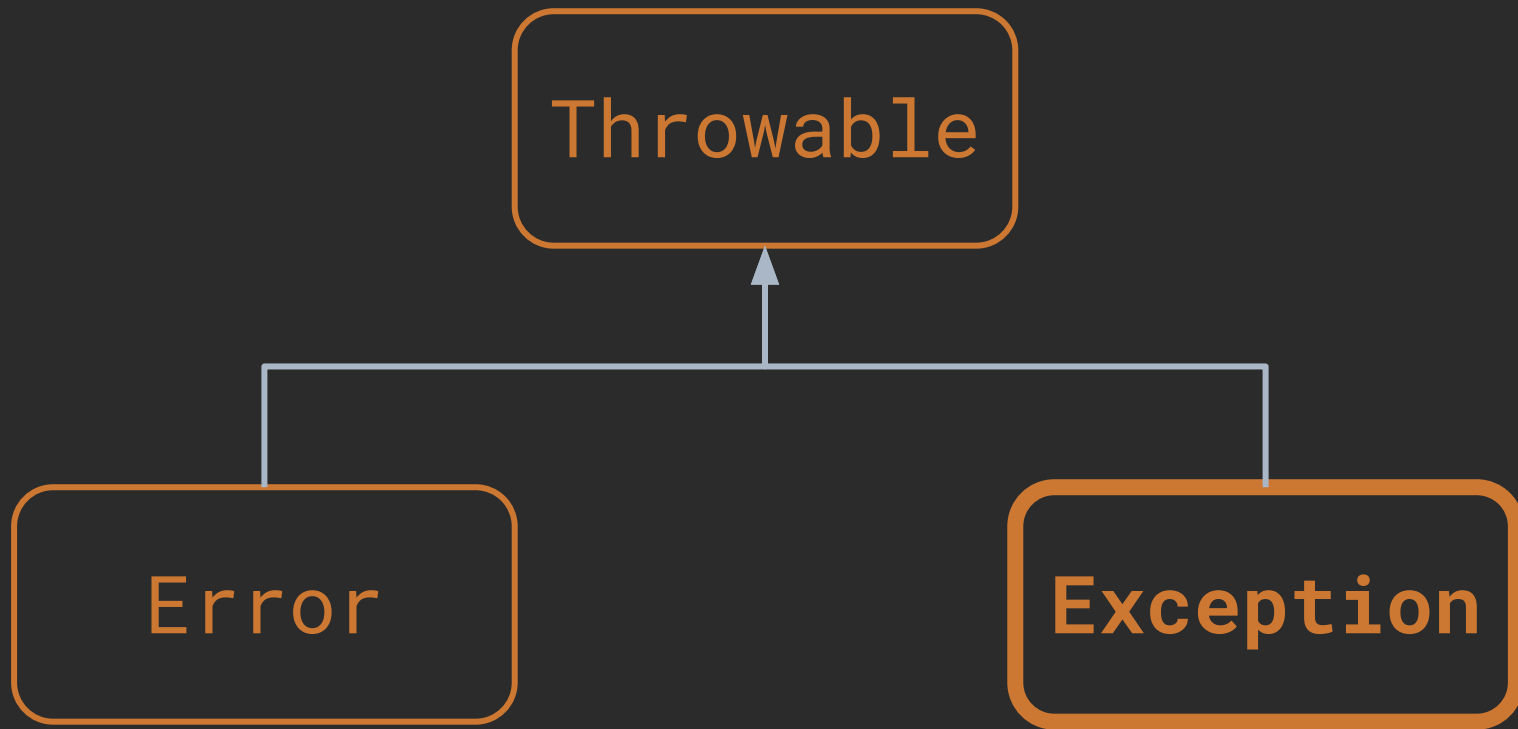
# Définition

- Mécanisme de gestion d'erreurs
- Court-circuite le déroulement normal du programme
- **Exception** est une classe qui définit une erreur
- Chaque classe enfant définit une erreur
  - **NullPointerException**
  - **ClassCastException**
  - **IllegalStateException**

# Hiérarchie des erreurs



# Hiérarchie des erreurs



# Envoyer une erreur

```
fun foo(a: Int) {  
    if (a < 0) {  
        throw IllegalArgumentException("a < 0")  
    }  
  
    // code ← Ignoré si IllegalArgumentException est envoyé  
}
```

# Attraper une erreur

```
try {  
    foo(-5)  
} catch (e: IllegalStateException) {  
    println("oops: ${e.message}")  
}
```

# Continuer quoi qu'il arrive

```
try {  
    foo(-5)  
} catch (e: IllegalStateException) {  
    println("oops: ${e.message}")  
} finally {  
    println("the show must go on")  
}
```