

Exception Handling

من اسمه هندلة يعني هو ازاي اتعامل مع الغلطات اللي ممكن تحصل اثناء تشغيل البرنامج واهندلها واحاول امنع حصولها عشان البرنامج ميبوظش مني

عندنا منه 3 أجزاء (رقم 1 try block): بقوله ف البلوك دا على الخطأ اللي انا متوقعه يحصل زي اني ممكن اقسام على الصفر ودا مينفعش ف لما يعرف انه خطأ بينط على البلوك اللي بعده (رقم 2 catch block): هنا بقا بيشوف لو الخطأ دا حصل بجد هيعمل ايه ويتصرف ازاي وممكن تعمل اكتر من بلوك في حالة مثال الصفر ممكن اطبعله جملة فيها مثلا انه مش مسموح يقسم عالصفر

(رقم 3 {اختياري} وهو finally block) دا بقا جزء بيبقى فيه حاجة هتتفد سواء في خطأ او لا

وفي رقم 4 وهي throw statement : دي لما انتا بنفسك تقول للبرنامج ارمي خطأ معين او لو جوا كاتش وعايز تعيد الخطأ اللي انتا مسكته

```
using System;

class Program
{
    static void Main()
    {
        try
        {
            Console.Write("اكتب رقم: ");
            int num = int.Parse(Console.ReadLine());
            int result = 10 / num;
            Console.WriteLine("النتيجة: " + result);
        }
        catch (DivideByZeroException)
        {
            Console.WriteLine("خطأ! مش ممكن تقسم على صفر");
        }
        catch (FormatException)
        {
            Console.WriteLine("خطأ! اكتب رقم صحيح");
        }
        catch (Exception ex)
        {
            Console.WriteLine("حصل خطأ غير متوقع: " + ex.Message);
        }
        finally
        {
            Console.WriteLine("البرنامج خلس");
        }
    }
}
```

مع العلم ان الأساس في التعامل مع الأخطاء هو الكلاس

System.Exception
اللي كل الأخطاء بتستمد منه