Arquitectura

Excepsiones

Son eventyos que ocurren cuando la ejeccusipin de un programa ocurre una interrupción ,se por un error de ejecución o por un corte de luz

Jerarquía de Excepsiones

Las excepsiones se derivan de una clase llamada Thhrowable.

Diferencia entre error y exception:

Las excepsiones de tipo error están relacionadas con errores que ocurren en la maquina virtual:

* Excepsiones de entrada y salida :
  + no encuentra la marca de fin de archivo
  + Archivo no encontrado : fileNotFound
  + Mal link url MalFormedURL
  + Host no reconocido UnknowHost
* Excepsiones de clase no encontrada
* Clonación de clase no soportada
* Runtime Exception:
  + Arithmetic Exception
  + ClassCast Exception ej cuando no se puede cambiar el tipo de parámetro
  + Ilegal Arggument exception{
  + IlegalState (estado de objeto)
  + IndexOutofBounds(programa en el arreglo)
  + NoSuchException elemento no coincide ej arreglo, excepciones
  + NullPointer Exception

Manejo de Excepsiones :

Con ‘try’ y enserramos el código ahí adentro

Finally

Se utiliza para ejecutar un bloque de instrucciones sea cual sea la excepción que se produzca. Este nloque se ejecutará siempre