# Annexe 8 – Traitement des exceptions

Pour gérer les situations inhabituelles …

En procédural ( C ) :

* Alourdit le code ( plusieurs ifs )
* Le rend alors difficile à comprendre
* Découragement vis-à-vis cette tâche

En orienté-objet (Java ) :

* On traite les situations inhabituelles / problématiques selon le contexte à l’aide d’objets Exception

## Avantages de cette méthode

1. Séparation entre le traitement des exceptions et le déroulement normal du programme ( évite le code spaghetti, perd le fil conducteur )
2. Richesse des objets : peut contenir plusieurs infos complémentaires sur l’erreur en question plutôt qu’un simple code d’erreur ( valeur qui a causé l’erreur , etc )
3. Traitement de la situation problématique à l’endroit voulu seulement :

Activité ( interface graphique lecteur musique )

Classe ListeLecture

Méthode trierOrdreDuree

Classe Fichier

Variable nbSec =0 ???

\*\*\*On peut traiter l’exception à l’endroit désiré ( l’exception se propage dans la pile d’appel tant qu’elle n’est pas captée pour être traitée )

1. Hiérarchie des objets Exception : une erreur de lecture ( transmettre une string quand on demande un int ) peut être considérée comme telle ou comme une erreur générale d’entrée – sortie.

Hiérarchie des classes :

Object

Throwable ( interface )

Exception Error

SQLException IOException Nos propres classes D’exception RuntimeException StackOverflowError OutOfMemoryError

NullPointerException IndexOurOfBoundsException ArithmeticException NumberFormatException  **…**

**Exceptions non-contrôlées ( unchecked ) :** Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.

* NullPointerException : appelle une méthode sur une référence nulle
* ArithmeticException : division par 0
* NumberFormatException : problème de transtypage ( essayer de transtyper "bonjour" en double )

**Traitement des exceptions non-contrôlées**

Exercice Placement : Récupérer le projet Placement présent sur LÉA. Dans un nouveau projet, intégrez la classe Placement, l’activité ainsi que le fichier de positionnement xml fournis sur LEA

1. Regarder la classe Placement
2. Regarder le fichier de positionnement XML
3. Gérer l’événement clic sur le bouton de manière à afficher le résultat de l’investissement
4. Qu’arrive-t-il si on écrit du texte dans le champ texte plutôt qu’un montant ?

Solution try / catch

Autres exercices …

## En résumé blocs try / catch

Structure try / catch : commune dans plusieurs langages

## Autre bloc possible : finally

* Cliquez ici pour entrer du texte.

**Un bloc finally est toujours traversé au complet, qu’une exception ait été lancée précédemment dans le bloc try ou non**

try

{

}

catch ( NullPointerException npe )

{

}

finally

{

}