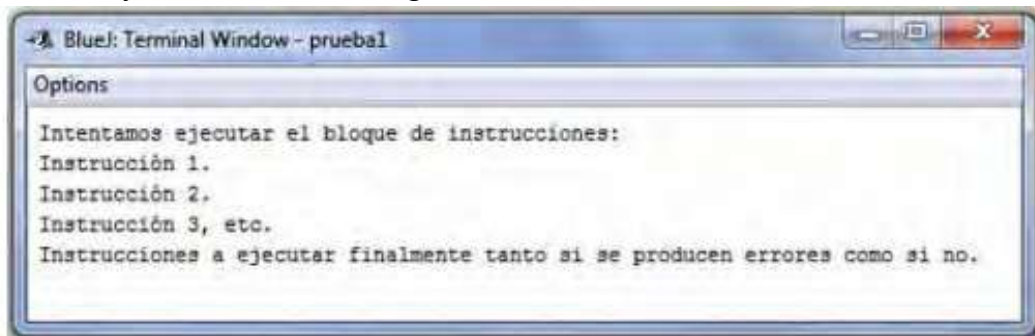


## Ejercicios Obligatorios Unidad 6

### Ejercicio 1 :

Crear un **Ejemplo de programa sin ERROR** es decir un programa con tratamiento de errores pero donde no se produce ningún error.

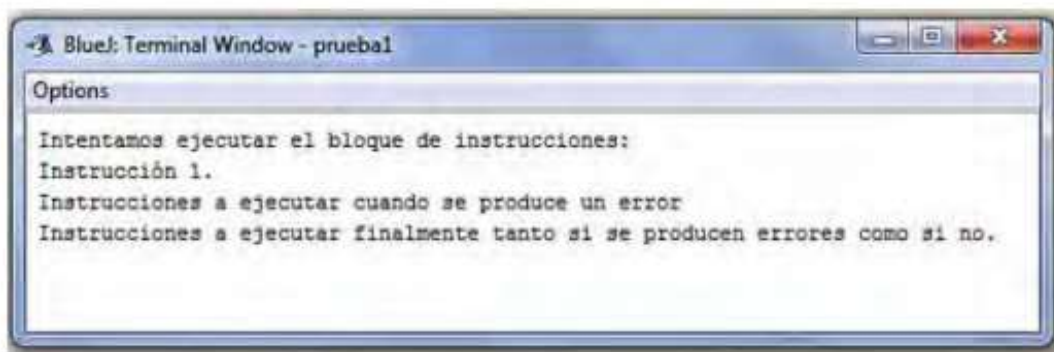
Donde la ejecución muestre lo siguiente.



```
Options
Intentamos ejecutar el bloque de instrucciones:
Instrucción 1.
Instrucción 2.
Instrucción 3, etc.
Instrucciones a ejecutar finalmente tanto si se producen errores como si no.
```

### Ejercicio 2 :

Crear un **Ejemplo de programa con ERROR** es decir un programa con tratamiento de errores pero donde se produce un error , usar este ejemplo cómo error `int n = Integer.parseInt("M")`. y así ver cómo afecta al control de flujo del programa



```
Options
Intentamos ejecutar el bloque de instrucciones:
Instrucción 1.
Instrucciones a ejecutar cuando se produce un error
Instrucciones a ejecutar finalmente tanto si se producen errores como si no.
```

### Ejercicio 3:

Cree una clase con un método **main()** que genere un objeto de la clase **Exception** dentro de un bloque **try**. Proporcione al constructor de **Exception** un argumento **String**. Capture la excepción dentro de una cláusula **catch** e imprima el argumento **String**. Añada una cláusula **finally** e imprima un mensaje para demostrar que pasó por allí.

### Ejercicio 4:

Cree su propia clase de excepción utilizando la palabra clave **extends**. Escriba un constructor para dicha clase que tome un argumento **String** y lo almacene dentro del objeto como una referencia de tipo **String**. Escriba un método que muestre la cadena de caracteres almacenada. Cree una cláusula **try-catch** para probar la nueva excepción.

### Ejercicio 5:

Defina un comportamiento de tipo reanudación utilizando un bucle **while** que se repita hasta que se deje de generar una excepción.

Ej: si iteramos un arreglo intentando acceder a más posiciones de los elementos de los que contiene