





**EXCEPTIONS**

TRY/CATCH/UNTIL/ES/RACE/DU/MAL

MAGNUM2-QUALITÉ D'SI-THOMAS & QUENTIN BURG

```
class Weapon {  
    Weapon() {  
        throw new RuntimeException( "NoMoreArrow" );  
    }  
}  
  
public class Main {  
    try {  
        doSomethingThatMayThrow();  
        Weapon armYouBow = new Weapon();  
    } catch (Exception e) {  
  
    }  
}
```

**On cause aussi la hiérarchie d'héritage en OOP *Fragile Base Class problem***

# EXCEPTIONS

TRY / CATCH SONT LES RACINES DU MAL

```
class Weapon {  
    Weapon() {  
        throw new RuntimeException("NoMoreArrow");  
    }  
}  
  
public class Main {  
    try {  
        doSomethingThatMayThrow();  
        Weapon armYouBow = new Weapon();  
    } catch (Exception e) {  
  
    }  
}
```

On casse aussi la hiérarchie d'héritage en OOP Fragile Base Classe problem



# TAKE AWAY

MAUVAIS CHOIX POUR ...

Modéliser l'absence de valeur

Modéliser une erreur fonctionnelle

Modéliser des erreurs asynchrones

OK SI ...

Vous n'espérez pas que quelqu'un les « catch »

Vous voulez semer le chaos sur Hyrule

Vous savez ce que vous faites (contributeur VM)

