





**EXCEPTIONS**

TRY/CATCH/UNTIL/RACE/DO/MATCH

MAGNET 2-DUALS - TRANSLES

```
let arm_your_bow : weapon = try raise (Failure "NoMoreArrow") with  
  Failure s -> let _ = print_endline s in raise (Failure « unarmed")
```

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

Dans une expression peut passer la main ou trait définitif



Dans une instruction on peut s'arrêter là

On casse aussi la hiérarchie d'héritage en OOP

# EXCEPTIONS

TRY / CATCH SONT LES RACINES DU MAL

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

Dans une instruction on peut s'arrêter là

On casse aussi la hiérarchie d'héritage en OOP

```
let arm_your_bow : weapon = try raise (Failure "NoMoreArrow") with  
    Failure s -> let _ = print_endline s in raise (Failure « unarmed")
```

Dans une expression on peut passer la main ou traiter définitivement

# 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)

