

EXCEPTIONS

TRY/CATCH/UNTIL/RACE/DO/MATCH

MAGNÉT-QUALITÄT S-THOMAS & SÖHN

```
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)

