ENUMERĂRI

O **enumerare** este un tip special de clasă care poate încapsula o serie de constante. Enumerările au fost adăugate în limbajul Java începând cu versiunea Java 5.

O enumerare se declară folosind următoarea sintaxă:

```
public enum DenumireaEnumerării
{
      instanțele enumerării (constantele propriu-zise)
      [câmpuri private care reține valorile unei constante]
      [constructor privat care valorile asociate unei constante]
      [metode care furnizează valorile asociate unei constante]
}
```

De exemplu, putem să definim o enumerare care să conțină constante asociate celor 4 puncte cardinale astfel:

```
public enum PuncteCardinale{
    NORD, EST, SUD, VEST;
}
```

Observați faptul că numele constantelor sunt scrise cu litere mari, respectând astfel o regulă de bună practică în orice limbaj de programare!

Accesarea unei constante se realizează într-o manieră statică, prin numele său:

```
PuncteCardinale p = PuncteCardinale.NORD;
```

Observați faptul că un obiect de tip enumerare nu trebuie instanțiat folosind operatorul `new`!

Dacă dorim să asociem anumite valori constantelor dintr-o enumerare, atunci trebuie să declarăm în enumerarea respectivă date membre corespunzătoare (de obicei, de tip final și private), un constructor privat care să le inițializeze și, eventual, metode publice de tip `get`:

```
public enum PuncteCardinale{
    NORD(1, 'N'), EST(2, 'E'), SUD(3, 'S'), VEST(4, 'V');

    private final int valoare;
    private final char simbol;

    private PuncteCardinale(int valoare, char simbol) {
        this.valoare = valoare;
        this.simbol = simbol;
    }

    public int getValoare() {
        return valoare;
    }
```

```
    public char getSimbol() {
        return simbol;
    }
}
```

Orice enumerare este implicit o clasă de tip `final` care extinde clasa `java.lang.Enum`, deci o enumerare nu mai poate extinde nicio altă clasă și nici nu mai poate fi extinsă!

Clasa `java.lang.Enum` conține o serie de metode care vor fi moștenite implicit de orice enumerare:

- **`public final`** `String name()`: furnizează numele unei constante sub forma unui șir de caractere;
- **`public final int`** `ordinal()`: furnizează numărul de ordine al unei constante în cadrul enumerării.

Pentru orice enumerare, compilatorul va genera automat o metodă statică denumită `values()` care va furniza toate constantele din enumerarea respectivă sub forma unui tablou unidimensional:

```
for(PuncteCardinale pc: PuncteCardinale.values())
      System.out.println("Constanta "+pc.name()+" are indexul "+pc.ordinal());
```

De asemenea, clasa `java.lang.Enum` conține și metode redefinite din clasa `Object`:

- **`public final boolean`** `equals(Object other)`
- **`public final int`** `hashCode()`
- **`public`** `String toString()`

Metoda `toString()` poate fi redefinită pentru a furniza o descriere mai amănunțită a unei constante:

```
@Override
public String toString() {
      return "Constanta " + name() + " are valoarea " + valoare +
             " si simbolul " + simbol;
}
```

O enumerare poate să încapsuleze metode de instanță (vezi metodele de tip `get` din exemplul de mai sus) și metode statice. De exemplu, următoarea metodă statică va furniza constanta având asociată o valoare `x` sau `null` dacă nu există nicio constantă cu valoarea respectivă:

```
public static PuncteCardinale getPunctCardinalValoare(int x) {
        for (PuncteCardinale pc : PuncteCardinale.values())
            if (x == pc.getValoare())
                return pc;
        return null;
}
```

O enumerare poate să încapsuleze o metodă abstractă, caz în care fiecare instanță a enumerării (i.e., fiecare constantă) trebuie să implementeze metoda respectivă. De exemplu, metoda abstractă `getSuccesor()` va furniza succesorul fiecărui punct cardinal, în sensul acelor de ceasornic:

```
public enum PuncteCardinale {
    NORD(1, 'N') {
        @Override
        public PuncteCardinale getSuccesor() {
            return PuncteCardinale.EST;
        }
    },
    EST(2, 'E') {
        @Override
        public PuncteCardinale getSuccesor() {
            return PuncteCardinale.SUD;
        }
    },
    SUD(3, 'S') {
        @Override
        public PuncteCardinale getSuccesor() {
            return PuncteCardinale.VEST;
        }
    },
    VEST(4, 'V') {
        @Override
        public PuncteCardinale getSuccesor() {
            return PuncteCardinale.NORD;
        }
    };

    private final int valoare;
    private final char simbol;

    private PuncteCardinale(int valoare, char simbol) {
        this.valoare = valoare;
        this.simbol = simbol;
    }

    public int getValoare() {
        return valoare;
    }

    public char getSimbol() {
        return simbol;
    }

    public abstract PuncteCardinale getSuccesor();
}
```

În încheiere, precizăm faptul că enumerările sunt foarte utile pentru a modela liste finite de constante (e.g., opțiunile dintr-un meniu, stările în care se poate afla o mașină sau un robot, denumirile monedelor acceptate pentru plată de către un magazin etc.). De asemenea, o enumerare cu o singură constantă reprezintă o modalitate foarte simplă de implementare a unei clase singleton (Java Singletons Using Enum - DZone Java).

EXCEPȚII

O **excepție** este un eveniment care întrerupe executarea normală a unui program. Exemple de excepții: împărțirea unui număr întreg la 0, încercarea de deschidere a unui fișier inexistent, accesarea unui element inexistent într-un tablou, procesarea unor date de intrare incorecte etc.

Tratarea excepțiilor devine stringentă în aplicații complexe, formate din mai multe module (de exemplu, o interfață grafică care implică apelurile unor metode din alte clase). De regulă, rularea unui program presupune o succesiune de apeluri de metode, spre exemplu, metoda `main()` apelează metoda `f()` a unui obiect, aceasta la rândul său apelează o metodă `g()` a altui obiect ș.a.m.d. astfel încât, în orice moment, există mai multe metode care și-au început executarea, dar nu și-au încheiat-o deoarece punctul de executare se află într-o altă metodă. Succesiunea de apeluri de metode a căror executare a început, dar nu s-a și încheiat este numită **call-stack** (stiva cu apeluri de metode) și reprezintă un concept important în logica tratării erorilor.

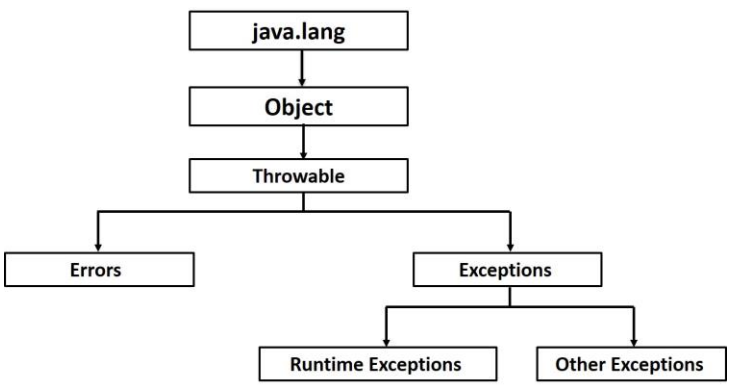
Să presupunem, de exemplu, că avem o aplicație cu o interfață grafică care conține un buton "`Statistică persoane`". În momentul apăsării butonului, se apelează o metodă "`AcțiuneButon`", pentru a trata evenimentul, care la rândul său apelează o metodă "`CalculStatistică`" dintr-o altă clasă, iar aceasta, la rândul său, apelează o metodă "`ÎncărcareDateDinFișier`". Se obține astfel un call-stack. În această situație, pot să apară mai multe excepții care pot proveni din diferite metode aflate pe call-stack: calea fișierului cu datele persoanelor este greșită sau fișierul nu există, unele persoane au datele eronate în fișier etc. Indiferent de metoda în care va apărea o excepție, aceasta trebuie semnalată utilizatorului în interfața grafică, adică trebuie **să aibă loc o propagare a excepției, fără a bloca funcționalitatea aplicației.**

O variantă de rezolvare ar fi utilizarea unor coduri pentru excepții, dar acest lucru ar complica foarte mult codul (multe `if`-uri), iar coduri precum -1, -20 etc. nu sunt descriptive pentru excepția apărută. În limbajul Java, există un mecanism eficient de tratare a excepțiilor. Practic, o excepție este un obiect care încapsulează detalii despre excepția respectivă, precum metoda în care a apărut, metodele din call-stack afectate, o descriere a sa etc.

Tipuri de excepții:

- **erori:** sunt generate de hardware sau de JVM, ci nu de program, ceea ce înseamnă că nu pot fi anticipate, deci *nu este obligatorie tratarea lor* (exemplu: `OutOfMemoryError`)
- **excepții la compilare**: sunt generate de program, ceea ce înseamnă că pot fi anticipate, deci *este obligatorie tratarea lor* (exemple: `IOException`, `SQLException` etc.)
- **excepții la rulare**: sunt generate de o situație particulară care poate să apară la rulare, ceea ce înseamnă că pot fi foarte numeroase (nu există o listă completă a lor), *deci nu este obligatorie tratarea lor* (exemple: `IndexOutOfBoundsException`, `NullPointerException`, `ArithmeticException` etc.)

Deoarece există mai multe situații în care pot apărea excepții, Java pune la dispoziție o ierarhie complexă de clase dedicate:



Se poate observa faptul că există o multitudine de tipuri derivate din `Exception` sau `RuntimeException`, distribuite în diverse pachete Java. De regulă, excepțiile nu grupate într-un singur pachet (nu există un pachet `java.exception`), ci sunt definite în aceleași pachete cu clasele care le generează. De exemplu, IOException este definită în `java.io`, AWTException în `java.awt` etc. Lista de excepții definite în fiecare pachet poate fi găsită în documentația Java API.

Exemple de excepții uzuale:

- `IOException` - apare în operațiile de intrare/ieșire (de exemplu, citirea dintr-un fișier sau din rețea). O subclasă a clasei `IOException` este `FileNotFoundException`, generată în cazul încercării de deschidere a unui fișier inexistent;
- `NullPointerException` - folosirea unei referințe cu valoarea `null` pentru accesarea unui membru public sau `default` dintr-o clasă;
- `ArrayIndexOutOfBoundsException` - folosirea unui index incorect, respectiv negativ sau strict mai mare decât dimensiunea fizică a unui tablou - 1;
- `ArithmeticException` - operații aritmetice nepermise, precum împărțirea unui număr întreg la 0;
- `IllegalArgumentException` – utilizarea incorectă a unui argument pentru o metodă. O subclasă a clasei `IllegalArgumentException` este `NumberFormatException` care corespunde erorilor de conversie a unui șir de caractere într-un tip de date primitiv din cadrul metodelor `parseTipPrimitiv` ale claselor wrapper;
- `ClassCastException` - apare la conversia unei referințe către un alt tip de date incompatibil;
- `SQLException` - excepții care apar la interogarea serverelor de baze de date.

Mecanismul folosit pentru manipularea excepțiilor predefinite este următorul:

- *generarea excepției*: când apare o excepție, JVM instanțiază un obiect al clasei Exception care încapsulează informații despre excepția apărută;
- *lansarea/aruncarea excepției*: obiectul generat este transmis mașinii virtuale;
- *propagarea excepției*: JVM parcurge în sens invers call-stack-ul, căutând un handler (un cod) care tratează acel tip de eroare;
- *prinderea și tratarea excepției*: primul handler găsit în call-stack este executat ca reacție la apariția erorii, iar dacă nu se găsește niciun handler, atunci JVM oprește executarea programului și afișează un mesaj descriptiv de eroare.

Sintaxa utilizată pentru tratarea excepțiilor:

```
try {
        bloc de instrucțiuni
}
catch(Excepție_A e) {
   Tratare excepție A
}
catch(Excepție_B e) {
   Tratare excepție B (mai generală)
}
finally {
    Bloc care se execută întotdeauna
}
```

Observații:

- Un bloc `try-catch` poate să conțină mai multe blocuri `catch`, însă acestea trebuie să fie specificate de la particular către general (și în această ordine vor fi și tratate). De exemplu `Excepție_A` este o subclasă a clasei `Excepție_B`

  Exemplu: Următoarea aplicație, care citește două numere întregi dintr-un fișier text, conține un bloc `catch` pentru a trata excepția care poate să apară dacă se încercă deschiderea unui fișier inexistent, dar poate să conțină și un blocuri `catch` care tratează excepții de tipul `ArithmeticException` și/sau excepții de tipul `InputMismatchException`.

```
public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        int a, b;
        try {
            Scanner f = new Scanner(new File("numere.txt"));
            a = f.nextInt();
            b = f.nextInt();
            double r;
            r = a / b;
            System.out.println(r);
        }
        catch(FileNotFoundException e) {
            System.out.println("Fisier inexistent");
        }
        catch(InputMismatchException e) {
            System.out.println("Format incorect al unui numar");
        }
        catch(ArithmeticException e) {
            System.out.println("Impartire la 0");
        }
        finally {
            System.out.println("Bloc finally");
        }
    }
}
```

- Blocurile `catch` se exclud reciproc, respectiv o excepție nu poate fi tratată de mai multe blocuri `catch`.

  Exemplu:
  - dacă nu există fișierul `numere.txt`, atunci se lansează și se tratează doar excepția `FileNotFoundException`, afișând-se în fereastra System mesajul `"Fisier inexistent"`, fără a se mai executa și blocurile `ArithmeticException` și `InputMismatchException`;
  - dacă în fișierul `numere.txt` sunt valorile `abc 0`, atunci se lansează și se tratează doar `InputMismatchException`, fără a se executa și blocul `ArithmeticException`;
  - dacă în fișierul `numere.txt` sunt valorile `13 0`, atunci se lansează și se tratează `ArithmeticException`, fără a se mai executa `InputMismatchException`.

- Blocul `finally` nu are parametri și poate să lipsească, dar, dacă există, atunci se execută întotdeauna, indiferent dacă a apărut o excepție sau nu. Scopul său principal este acela de a eliberarea anumite resurse deschise, de exemplu, fișiere sau conexiuni de rețea.

- Blocul `finally` va fi executat întotdeauna după blocurile `try` și `catch`, astfel:
  - dacă în blocul `try` nu apare nicio excepție, atunci blocul `finally` este executat imediat după `try`;
  - dacă în blocul `try` este aruncată o excepție, atunci:
    - dacă exista un bloc `catch` corespunzător, acesta va fi executat după întreruperea executării blocului `try`, urmat de blocul `finally`;
    - dacă nu exisă niciun bloc `catch` corespunzător, atunci se execută blocul `finally` imediat dupa blocul `try`, după care JVM caută un handler în metoda anterioară din call-stack;
  - blocul `finally` se execută chiar și atunci când folosim instrucțiunea `return` în cadrul blocurilor `try` sau `catch`!

Exemplu: După rularea programului de mai jos, se vor afișa mesajele Înainte de return și Bloc finally!

```
public class Test {
   static void test() {
         try {
               System.out.println("Înainte de return");
               return;
         }
         finally {
               System.out.println("Bloc finally");
         }
   }

   public static void main(String[] args) {
         test();
   }
}
```

Observație: instrucțiunea `try-catch` este un dispecer de excepții, similar instrucțiunii `switch(TipExceptie)`, direcționând-se astfel fiecare excepție către blocul de cod care o tratează.

Excepții definite de către programator

Așa cum am precizat mai sus, standardul Java oferă o ierarhie complexă de clase pentru manipularea diferitelor tipuri de excepții, care pot să acopere multe dintre erorile întâlnite în programare. Totuși, pot exista situații în care trebuie sa fie tratate anumite excepții specifice pentru logica aplicației (de exemplu, excepția dată de adăugarea unui element într-o stivă plină, introducerea unui CNP invalid, utilizarea unei date calendaristice anterioare unui proces etc.). În plus, excepțiile standard deja existente nu descriu întotdeauna detaliat o situație de eroare (de exemplu, `IllegalArgumentException` poate fi o informație prea vagă, în timp ce `CNPInvalidException` descrie mai bine o eroare și poate să permită o tratare separată a sa).

În acest sens, programatorul își poate defini propriile excepții, prin clase care extind fie clasa `Exception` (o excepție care trebuie să fie tratată), fie clasa `RuntimeException` (o excepție care nu trebuie să fie tratată neapărat).

Lansarea unei excepții se realizează prin clauza `throw new ExcepțieNouă(<listă argumente>)`.

Exemplu: Vom implementa o stivă de numere întregi folosind un tablou unidimensional, precum și excepții specifice, astfel:

- definim o clasă `StackException` pentru manipularea excepțiilor specifice unei stive:

```
public class StackException extends Exception {
    public StackException(String mesaj) {
        super(mesaj);
    }
}
```

- definim o interfață `Stack` în care precizăm operațiile specifice unei stive, inclusiv excepțiile:

```
public interface Stack {
    void push(Object item) throws StackException;
    Object pop() throws StackException;
    Object peek() throws StackException;
```

```
    boolean isEmpty();
    boolean isFull();
    void print() throws StackException;
}
```

- definim o clasă `StackArray` în care implementăm operațiile definite în interfața `Stack` utilizând un tablou unidimensional, iar posibilele excepții le lansăm utilizând excepții descriptive de tipul `StackException`:

```
public class StackArray implements Stack {
    private Object[] stiva;
    private int varf;

    public StackArray(int nrMaximElemente) {
        stiva = new Object[nrMaximElemente];
        varf = -1;
    }

    @Override
    public void push(Object x) throws StackException {
        if (isFull())
            throw new StackException("Nu pot să adaug un element într-o
                                                              stivă plină!");
        stiva[++varf] = x;
    }

    @Override
    public Object pop() throws StackException {
        if (isEmpty())
            throw new StackException("Nu pot să extrag un element dintr-o
                                                               stivă vidă!");
        Object aux = stiva[varf];
        stiva[varf--] = null;
        return aux;
    }

    @Override
    public Object peek() throws StackException {
        if (isEmpty())
            throw new StackException("Nu pot să accesez elementul din
                                              vârful unei stive vide!");
        return stiva[varf];
    }

    @Override
    public boolean isEmpty() {
        return varf == -1;
    }

    @Override
    public boolean isFull() {
        return varf == stiva.length - 1 ;
    }
```

```
        @Override
        public void print() throws StackException {
            if (isEmpty())
                throw new StackException("Nu pot să afișez o stivă vidă!");

            System.out.println("Stiva: ");
            for(int i = varf; i >= 0; i--)
                System.out.print(stiva[i] + " ");
            System.out.println();
        }
    }
```

- Testăm clasa `StackArray` efectuând operații de tip `push` și `pop` în mod aleatoriu asupra unei stive care poate să conțină maxim 3 numere întregi:

```
public class Test_StackArray {
    public static void main(String[] args) {
        StackArray st = new StackArray(3);

        Random rnd = new Random();
        for(int i = 0; i < 20; i++)
            try {
                int aux = rnd.nextInt();

                if(aux % 2 == 0)
                    st.push(1 + rnd.nextInt(100));
                else
                    st.pop();

                st.print();
            }
            catch(StackException ex) {
                System.out.println(ex.getMessage());
            }
    }
}
```

Aruncarea unei excepții

Dacă în corpul unei metode nu se tratează o anumită excepție sau un set de excepții, în antetul metodei se poate folosi clauza **`throws`** pentru ca acesta/acestea să fie tratate de către o metodă apelantă.

Sintaxa:

```
tip_returnat numeMetoda(<listă argumente>) throws listaExcepții
```

Exemplu:

```
void citire() throws IOException {
   System.in.read();
}
void citeșteLinie(){
   citire();
}
```

Metoda `citesteLinie`, la rândul său, poate să "arunce" excepția `IOException` sau să o trateze printr-un bloc `try-catch`.

În concluzie, aruncarea unei excepții de către o metodă presupune, de fapt, pasarea explicită a responsabilității către codul apelant al acesteia. Vom proceda astfel numai când dorim să forțam codul client să trateze excepția în cauză.

Observație: La redefinirea unei metode care "aruncă" excepții, nu se pot preciza prin clauza `throws` excepții suplimentare.

Observație: Începând cu Java 7, a fost introdusă instrucțiunea *try-with-resources* care permite închiderea automată a unei resurse, adică a unui surse de date de tip flux (de exemplu, un flux asociat unui fișier, o conexiune cu o bază de date etc.) .

Sintaxă:

```
try(deschidere Resursă_1; Resursă_2) {
      .........
}
catch(...) {
      .........
}
```

Pentru a putea fi utilizată folosind o instrucțiune de tipul *try-with-resources*, clasa corespunzătoare unei resurse trebuie să implementeze interfața `AutoCloseable`. Astfel, în momentul terminării executării instrucțiunii se va închide automat resursa respectivă. Practic, după executarea instrucțiunii *try-with-resources* se vor apela automat metodele `close` ale resurselor deschise.

Exemplu: Indiferent de tipul lor, fluxurile asociate fișierelor se închid folosind metoda `void close()`, de obicei în blocul `finally` asociat instrucțiunii `try-catch` în cadrul căreia a fost deschis fluxul respectiv:

```
try {
      FileOutputStream fout = new FileOutputStream("numere.bin");
      DataOutputStream dout = new DataOutputStream(fout);
      .........
}
catch (...) {
      .........
}
finally {
      if(dout != null)
            dout.close();
}
```

Toate tipurile de fluxuri bazate pe fișiere implementează interfața `AutoCloseable`, deci pot fi deschise utilizând o instrucțiune de tipul *try-with-resources*.

```
try(FileOutputStream fout = new FileOutputStream("numere.bin");
    DataOutputStream dout = new DataOutputStream(fout);)) {
      .........
}
catch (...) {
      .........
}
```

Observație: În momentul închiderii unui flux stratificat, așa cum este fluxul `dout` din exemplul de mai sus, JVM va închide automat și fluxul primitiv pe bază căruia acesta a fost deschis!