

Tema 7 parte 3

[Descargar estos apuntes](#)

Índice

1. [Índice](#)
2. [Gestión de errores en POO](#)
 1. [Programación defensiva](#)
 2. [Excepciones](#)
 1. [Excepciones en C#](#)
 1. [Ejemplo de generación de excepciones en C#](#)

Gestión de errores en POO

Programación defensiva

- En este tema vamos a explicar el

Steve McConnell

Steve McConnell

Excepciones

- **Definición:** Es la forma en que los lenguajes orientados a objetos realizan el control de errores.
- **Frente al control de errores en la programación estructurada tradicional nos ofrecen:**
 - **Claridad**, ya que **evitamos lógica adicional** del caso de error.
 - Evitar que un método devuelva un error como parámetro a través de la pila de llamadas como sucedía en la programación estructurada.
 - **Tratamiento asegurado** de errores.

Excepciones en C#

- Todas derivan de la clase `System.Exception`
- Existen algunas ya muchas **predefinidas**.
- Podemos definir **excepciones propias** mediante el mecanismo de herencia.

Ejemplo de generación de excepciones en C#

Utilizaremos la instrucción **throw** → `* throw new <TipoExcepción>;`

Veamos un ejemplo en el que vamos a usar la excepción ya predefinida **ArgumentNullException** que me servirá para detectar aquellos tipos referencia que sean **null** antes de usarlos.

Por ejemplo, en el constructor copia que creamos para la clase **Articulo** podemos comprobar que el objeto **articulo** a copiar no sea **null**

```

class Sicologo
{
    ...
    private static void Atiende(Paciente p)
    {
        Console.WriteLine("- Sicólogo: Buenos días!. ¿Cómo se llama?");
        Console.WriteLine($"- Paciente: Soy {p.GetNombre()}");
        Console.WriteLine($"- Sicólogo: Dígame {p.GetNombre()}!.. ¿Qué siente?");
        Console.WriteLine($"- Paciente: {p.GetRespuesta()}");
        StringBuilder accion = new StringBuilder("- Sicólogo: ");
        accion.Append(Diagnostico(p))
            .Append($"\\n- Sicólogo: Que pase el siguiente !!!\\n\\n");
        Console.WriteLine(accion);
    }
}

```