

Lista de Exercícios – Classes e exceções

1 - O manipulador de exceções é um código que captura a exceção lançada e a manipula. Sua principal vantagem é que precisamos escrever apenas uma vez o código de manipulação de uma exceção que pode ocorrer em uma região controlada. O bloco de código onde as exceções podem ocorrer é chamado de região protegida. Ele é indicado pelo comando *try*. Para associarmos uma determinada exceção a um bloco de código que a manipulará, usamos uma ou mais cláusulas *catch*. No bloco *try* colocamos os comandos que podem gerar exceção. Neste bloco, podem haver comandos que gerem exceções diferentes, e cada uma possui um *catch* correspondente. É fundamental, algumas vezes, que determinadas exceções que podem ser geradas em métodos ou situações específicas sejam tratadas. A palavra reservada *throw* dispara um erro criado pelo programa em tempo de execução. Essa instrução deve ser colocada dentro de um bloco *try*. Como exemplo, podemos citar uma operação com números, supondo que qualquer número par é válido, e ímpar inválido.