

PROGRAMACIÓN II

Trabajo Práctico 8: Interfaces y Excepciones

- ❖ Alumno: Sussini Guanziroli, Patricio
- ❖ Materia: Programación II
- ❖ Tutora: Florencia Gubiotti

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar habilidades en el uso de interfaces y manejo de excepciones en Java para fomentar la modularidad, flexibilidad y robustez del código. Comprender la definición e implementación de interfaces como contratos de comportamiento y su aplicación en el diseño orientado a objetos. Aplicar jerarquías de excepciones para controlar y comunicar errores de forma segura. Diferenciar entre excepciones comprobadas y no comprobadas, y utilizar bloques try, catch, finally y throw para garantizar la integridad del programa. Integrar interfaces y manejo de excepciones en el desarrollo de aplicaciones escalables y mantenibles.

MARCO TEÓRICO

Concepto	Aplicación en el proyecto
Interfaces	Definición de contratos de comportamiento común entre distintas clases
Herencia múltiple con interfaces	Permite que una clase implementa múltiples comportamientos sin herencia de estado
Implementación de interfaces	Uso de implements para que una clase cumpla con los métodos definidos en una interfaz
Excepciones	Manejo de errores en tiempo de ejecución mediante estructuras try-catch
Excepciones checked y unchecked	Diferencias y usos según la naturaleza del error
Excepciones personalizadas	Creación de nuevas clases que extienden Exception
finally y try-with-resources	Buenas prácticas para liberar recursos correctamente
Uso de throw y throws	Declaración y lanzamiento de excepciones

Caso Práctico

Desarrollar las siguientes Katas en Java aplicando herencia y polimorfismo. Se recomienda repetir cada kata para afianzar el concepto.

Anexo:

Link al repositorio de GitHub con todos los ejercicios resueltos:

https://github.com/sussiniguanziroli/trabajo_practico_8-interfaces_excepciones-programacion_2-