

Fundamentos Java e Orientação a Objetos

Por
Thiago Faria

6.5. Desafio: exceções

6. Tópicos avançados

No desafio sobre [herança e sobreposição](#), quando uma conta a pagar ou receber não podia ser paga, recebida ou cancelada, apenas exibíamos na tela uma mensagem usando a instrução `System.out.println`.

Agora, neste desafio, você deve rever as mensagens de erro dos métodos `ContaPagar.pagar()`, `ContaReceber.receber()`, `ContaReceber.cancelar()` e `Conta.cancelar()` para lançar uma exceção.

A exceção a ser lançada por esses métodos deve-se chamar `OperacaoContaException`. A classe dessa exceção ainda não existe, então você precisará criá-la com o código abaixo:

```
package com.algaworks.cursojava.financeiro;

public class OperacaoContaException extends Exception {

    public OperacaoContaException(String msg) {
        super(msg);
    }

}
```

Na classe Principal, que é a responsável por instanciar todos os objetos necessários e invocar os métodos, use as instruções `try/catch` para capturar a exceção `OperacaoContaException` durante as chamadas aos métodos que executam operações em contas.

[Acesse o código-fonte desta aula](#)

Comentários sobre esta aula

Nenhum comentário para esta aula. Efetue [login](#) para enviar uma mensagem.

Compartilhe esta aula com seus amigos

[Twitter](#) [Facebook](#)

1. Introdução

[1.1. Como aprender Java?](#) 5m 50s GRÁTIS[1.2. A história do Java](#) 2m 46s GRÁTIS[1.3. As plataformas Java e como elas evoluem](#) 10m 31s GRÁTIS[1.4. Máquina virtual Java](#) 8m 45s GRÁTIS[1.5. Baixando, instalando e configurando a JDK](#) 7m 59s GRÁTIS[1.6. Exercício: instalação da JDK](#) GRÁTIS

2. Fundamentos da linguagem

[2.1. Codificando, compilando e executando o programa "oi mundo"](#) 13m 10s GRÁTIS[2.2. Exercício: codificando um primeiro programa](#) GRÁTIS[2.3. Comentários](#) 3m 3s GRÁTIS[2.4. Sequências de escape](#) 5m 14s GRÁTIS[2.5. Palavras reservadas](#) 3m 32s GRÁTIS[2.6. Convenções de código](#) 2m 28s GRÁTIS[2.7. Trabalhando com variáveis](#) 6m 18s GRÁTIS[2.8. Nomeando variáveis](#) 5m 42s GRÁTIS[2.9. Operadores aritméticos](#) 9m 36s GRÁTIS[2.10. Exercício: variáveis e operadores aritméticos](#) GRÁTIS[2.11. Tipos primitivos](#) 12m 0s GRÁTIS[2.12. Outros operadores de atribuição](#) 4m 43s GRÁTIS[2.13. Conversão de tipos primitivos](#) 12m 39s GRÁTIS[2.14. Promoção aritmética](#) 6m 25s GRÁTIS[2.15. Exercício: tipos primitivos e outros operadores de atribuição](#) GRÁTIS[2.16. Trabalhando com strings](#) 7m 5s GRÁTIS[2.17. Recebendo entrada de dados](#) 7m 41s GRÁTIS[2.18. Operadores de comparação e igualdade](#) 6m 40s GRÁTIS[2.19. Estruturas de controle if, else if e else](#) 12m 23s GRÁTIS[2.20. Exercício: Strings, entrada de dados, operadores de comparação e if else](#) GRÁTIS[2.21. Escopo de variáveis](#) 6m 3s GRÁTIS[2.22. Operadores lógicos](#) 15m 13s GRÁTIS[2.23. Exercício: operadores lógicos](#) GRÁTIS[2.24. Estrutura de controle switch](#) 7m 10s GRÁTIS[2.25. Operador ternário](#) 6m 49s GRÁTIS[2.26. Operadores de incremento e decremento](#) 8m 11s GRÁTIS[2.27. Estrutura de controle while](#) 5m 45s GRÁTIS[2.28. Estrutura de controle do-while](#) 3m 47s GRÁTIS[2.29. Estrutura de controle for](#) 4m 15s GRÁTIS[2.30. Cláusulas break e continue](#) 7m 2s GRÁTIS[2.31. Exercício: operador ternário, decremento e estruturas de repetição](#) GRÁTIS[2.32. Introdução e instalação do Eclipse IDE](#) 13m 40s GRÁTIS[2.33. Depurando códigos com o Eclipse](#) 8m 43s GRÁTIS[2.34. Exercício: instalando o Eclipse IDE](#)

GRÁTIS

3. Orientação a Objetos - parte 1

- [3.1. O que é POO?](#) 2m 57s GRÁTIS
- [3.2. Classes e objetos](#) 5m 16s GRÁTIS
- [3.3. Criando uma classe com atributos](#) 2m 48s GRÁTIS
- [3.4. Instanciando objetos](#) 7m 59s GRÁTIS
- [3.5. Acessando atributos de objetos](#) 8m 32s GRÁTIS
- [3.6. Exercício: instanciando e acessando atributos do objeto](#) GRÁTIS
- [3.7. Composição de objetos](#) 9m 28s GRÁTIS
- [3.8. Valores padrão](#) 5m 59s GRÁTIS
- [3.9. Variáveis referenciam objetos](#) 9m 22s GRÁTIS
- [3.10. Criando, nomeando e chamando métodos](#) 8m 2s GRÁTIS
- [3.11. Métodos com retorno](#) 11m 13s GRÁTIS
- [3.12. Passando argumentos para métodos](#) 5m 25s GRÁTIS
- [3.13. Argumentos por valor ou referência](#) 7m 0s GRÁTIS
- [3.14. Exercício: composição de objetos e chamada de métodos](#) GRÁTIS

4. Wrappers, boxing e arrays

- [4.1. Wrappers do java.lang](#) 3m 31s GRÁTIS
- [4.2. Boxing](#) 6m 47s GRÁTIS
- [4.3. Desafio: wrappers e boxing](#) GRÁTIS
- [4.4. Trabalhando com arrays](#) 16m 37s GRÁTIS
- [4.5. Exercício: arrays](#) GRÁTIS

5. Orientação a Objetos - parte 2

- [5.1. Introdução à UML e diagrama de classes](#) 7m 31s GRÁTIS
- [5.2. Desafio: diagrama de classes](#) GRÁTIS
- [5.3. O objeto this](#) 8m 18s GRÁTIS
- [5.4. Construtores](#) 11m 43s GRÁTIS
- [5.5. Encapsulamento e modificadores de acesso public e private](#) 11m 7s GRÁTIS
- [5.6. Criando JavaBeans](#) 8m 40s GRÁTIS
- [5.7. Desafio: objeto this, construtores e JavaBeans](#) GRÁTIS
- [5.8. Organizando os projetos em pacotes](#) 11m 51s GRÁTIS
- [5.9. Modificador de acesso default](#) 6m 55s GRÁTIS
- [5.10. Modificadores static e final](#) 12m 40s GRÁTIS
- [5.11. Desafio: static e final](#) GRÁTIS
- [5.12. Enumerações](#) 17m 26s GRÁTIS
- [5.13. Desafio: pacotes e enumerações](#) GRÁTIS
- [5.14. Herança e modificador protected](#) 10m 42s GRÁTIS
- [5.15. Classe java.lang.Object](#) 4m 13s GRÁTIS
- [5.16. Sobreposição](#) 7m 48s GRÁTIS
- [5.17. Desafio: herança e sobreposição](#) GRÁTIS
- [5.18. Sobrecarga](#) 7m 48s GRÁTIS
- [5.19. Exercício: sobrecarga](#) GRÁTIS
- [5.20. Polimorfismo, casting de objetos e instanceof](#) 18m 49s GRÁTIS
- [5.21. Classes abstratas](#) 9m 49s GRÁTIS
- [5.22. Desafio: polimorfismo e classes abstratas](#) GRÁTIS
- [5.23. Interfaces](#) 11m 49s GRÁTIS
- [5.24. Exercício: interfaces e polimorfismo](#) GRÁTIS

6. Tópicos avançados

- [6.1. Coleta de lixo](#) 8m 40s GRÁTIS
- [6.2. Classe java.lang.Math](#) 16m 6s GRÁTIS
- [6.3. Desafio: classe java.lang.Math](#) GRÁTIS
- [6.4. Tratando e lançando exceções](#) 29m 12s GRÁTIS
- [6.5. Desafio: exceções](#) GRÁTIS
- [6.6. Classes String, StringBuffer e StringBuilder](#) 8m 26s GRÁTIS
- [6.7. Trabalhando com datas](#) 19m 28s GRÁTIS
- [6.8. Desafio: datas](#) GRÁTIS
- [6.9. Trabalhando com números](#) 9m 12s GRÁTIS
- [6.10. Desafio: números](#) GRÁTIS
- [6.11. Collections Framework](#) 22m 25s GRÁTIS
- [6.12. Desafio: collections](#) GRÁTIS
- [6.13. Arquivos JAR](#) 6m 19s GRÁTIS
- [6.14. Exercício: arquivos JAR](#) GRÁTIS
- [6.15. Documentação javadoc](#) 9m 55s GRÁTIS
- [6.16. Desafio: javadoc](#) GRÁTIS
- [6.17. Próximos passos](#) 4m 8s GRÁTIS
- [6.18. Conclusão](#) 2m 6s GRÁTIS

Cursos online

Depoimentos de alunos

Sobre nós

Cursos presenciais

Instrutores

Fale conosco

Apostilas gratuitas

Trabalhe conosco

AlgaWorks Softwares, Treinamentos e Serviços Ltda

Av. Afonso Pena, 3538, Átrio Business Center

CEP: 38400-710 - Uberlândia/MG - Brasil

Tel. +55 (34) 8400-6931 - comercial@algaworks.com