**throw和throws的区别**

1. throw关键字写在方法的内部,throws关键字写在方法上

2. throw 表示异常的抛出 , throws 表示异常的声明

3. throw 每次只能抛出一个异常, throws 声明多个异常

**Try –catch**

1. try : 检测的含义,检测写在try大括号中的代码是否具有异常
2. catch : 捕获,捕获try代码块中发生的异常情况

catch中的小括号: try中可能会发生的异常类型,举例: NullPointerException ex

catch中的大括号 : 针对于异常发生后,处理方式

Exception是父异常，所以当父异常存在的时候，其他子类如果在父类后面执行，为无效

而且开发场景中，尽可能的用父异常。

关于Finaly : 一般finally中用于资源的关闭, 而且一定会被执行

执行过程:

1. try代码块中,没有异常,catch不执行,finally一定执行,执行try完毕,执行finally
2. try代码出现异常,匹配任意一个catch执行,执行完catch之后,执行finally

打印异常

e.printStackTrace() : 没有返回值类型,将异常最详细的信息展示出来

日常开发场景中使用比较多的

一般来说用的最多的情况是

try {//进行检查，是否存在异常

} catch (Exception e) //捕获异常类型{//异常类型匹配。

e.printStackTrace();//打印异常详细信息

}

自定义异常几乎不用，定义类 继承 父异常，然后调用父类的构造方法

### 递归---（我调我自己）

Public static void Method(){  
Method();//死循环

}

就是自身调用自身，对内存不太友好，所以能不用尽量不要用，然后就是用也要记得return结束跳出去，不然会内存爆炸。