

101. Lanzar y atrapar

Crear una aplicación de consola y agregar el código necesario para:

1. Crear dos excepciones propias (nuevas clases que hereden de Exception) con los nombres UnaExcepcion y MiExcepcion.
2. Crear una clase llamada MiClase y dentro colocar un método estático y dos constructores de instancia.
3. Dentro del método estático lanzar una excepción DivideByZeroException (sólo lanzarla).
4. Capturar la excepción del punto anterior en uno de los constructores de instancia y relanzarla hacia el otro constructor de instancia.
5. En este segundo constructor se deberá instanciar otro objeto del tipo MiClase, capturando su excepción. Crear una excepción propia llamada UnaException (utilizar la propiedad InnerException para almacenar la excepción original) y volver a lanzarla.
6. Generar la clase OtraClase con un método de instancia, donde se instancie un objeto MiClase y se capture la excepción anterior. Este método generará una excepción propia llamada MiException y la lanzará.
7. MiException será capturada en el método Main, mostrando el mensaje de error que esta almacena por pantalla y los mensajes de todas las excepciones almacenadas en sus propiedades InnerException.