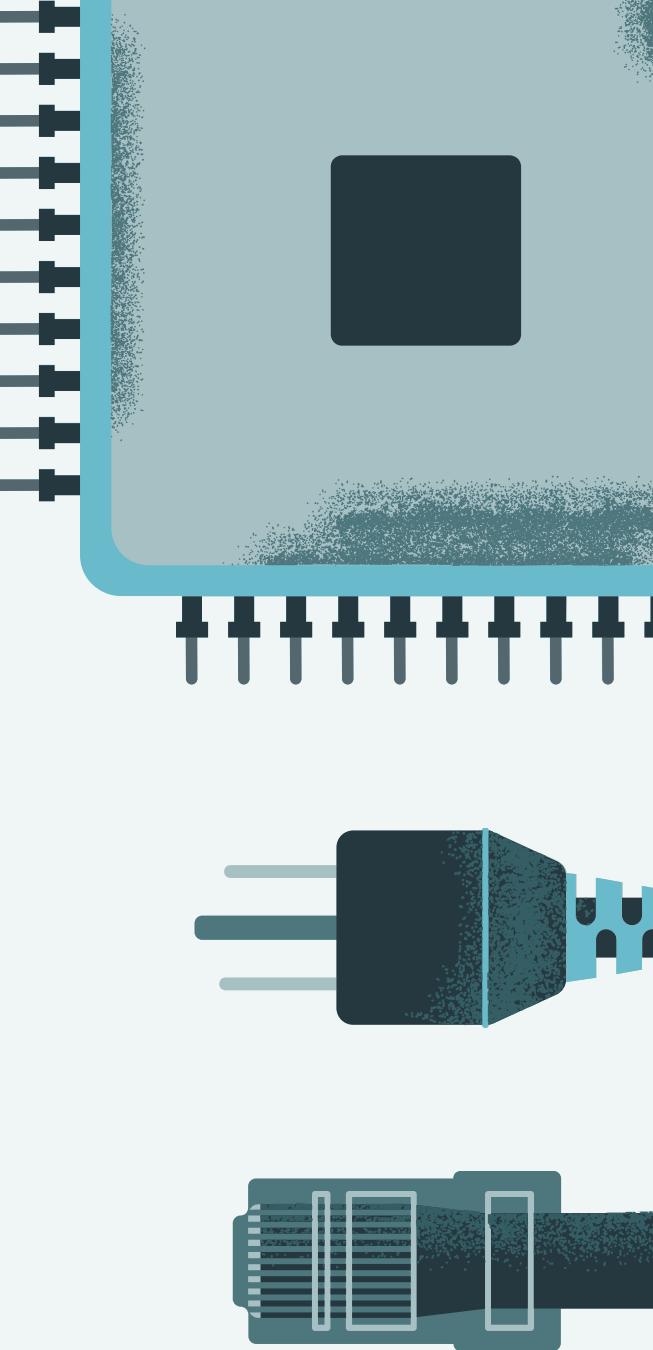
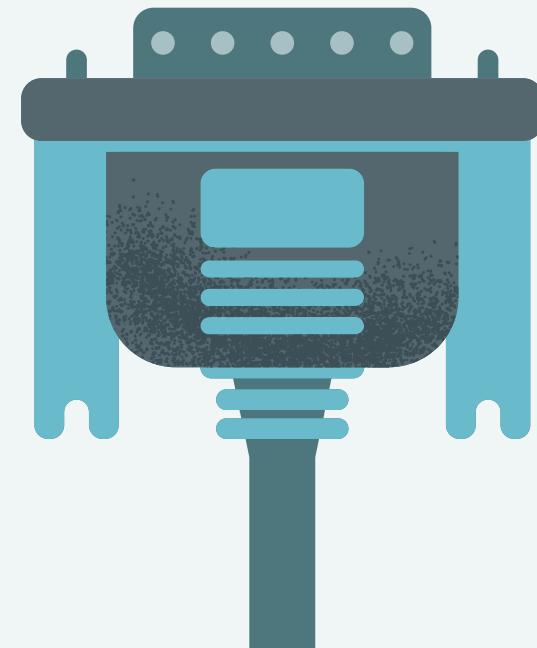
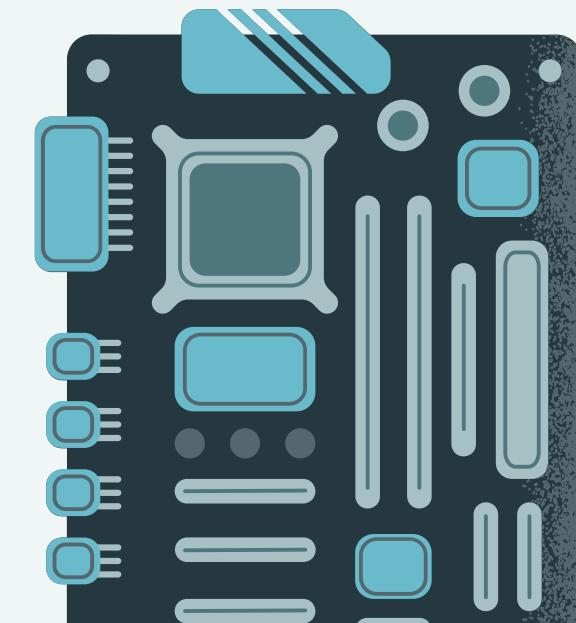
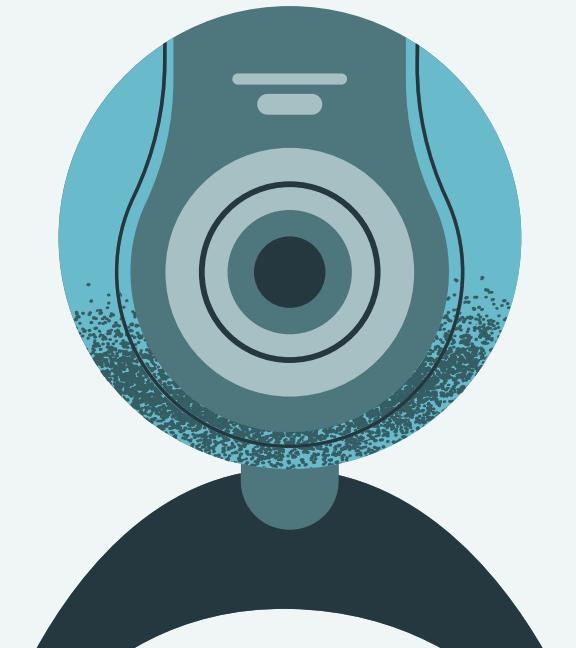
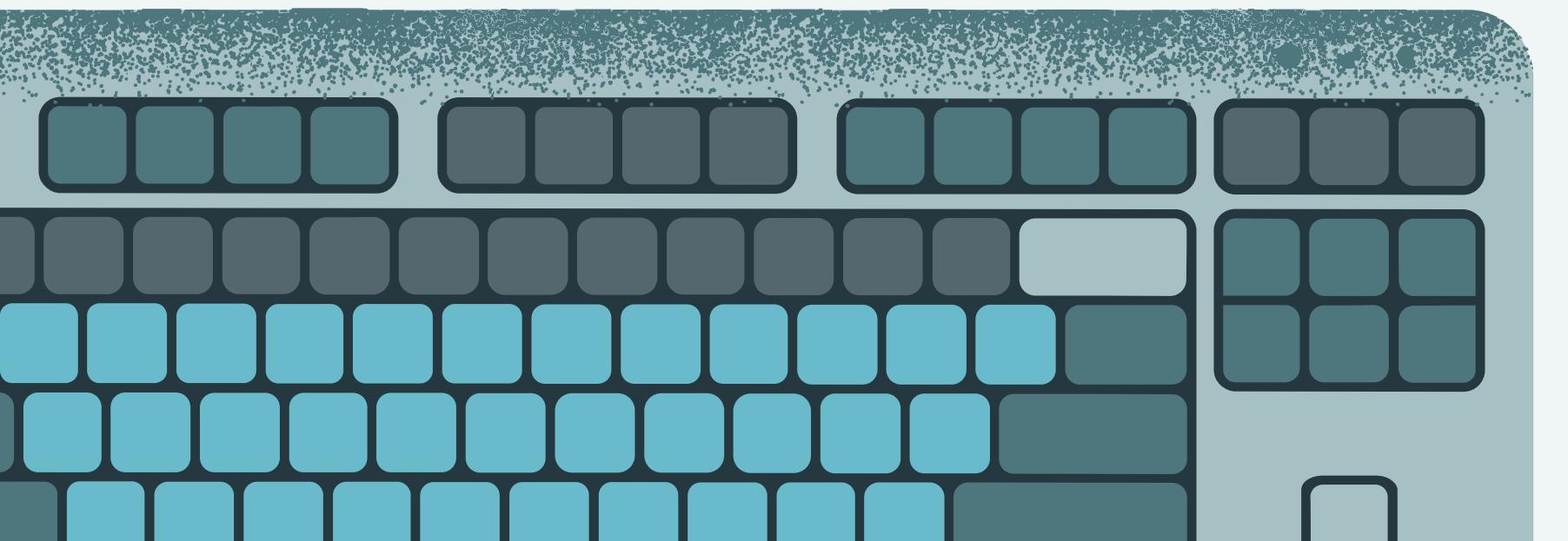


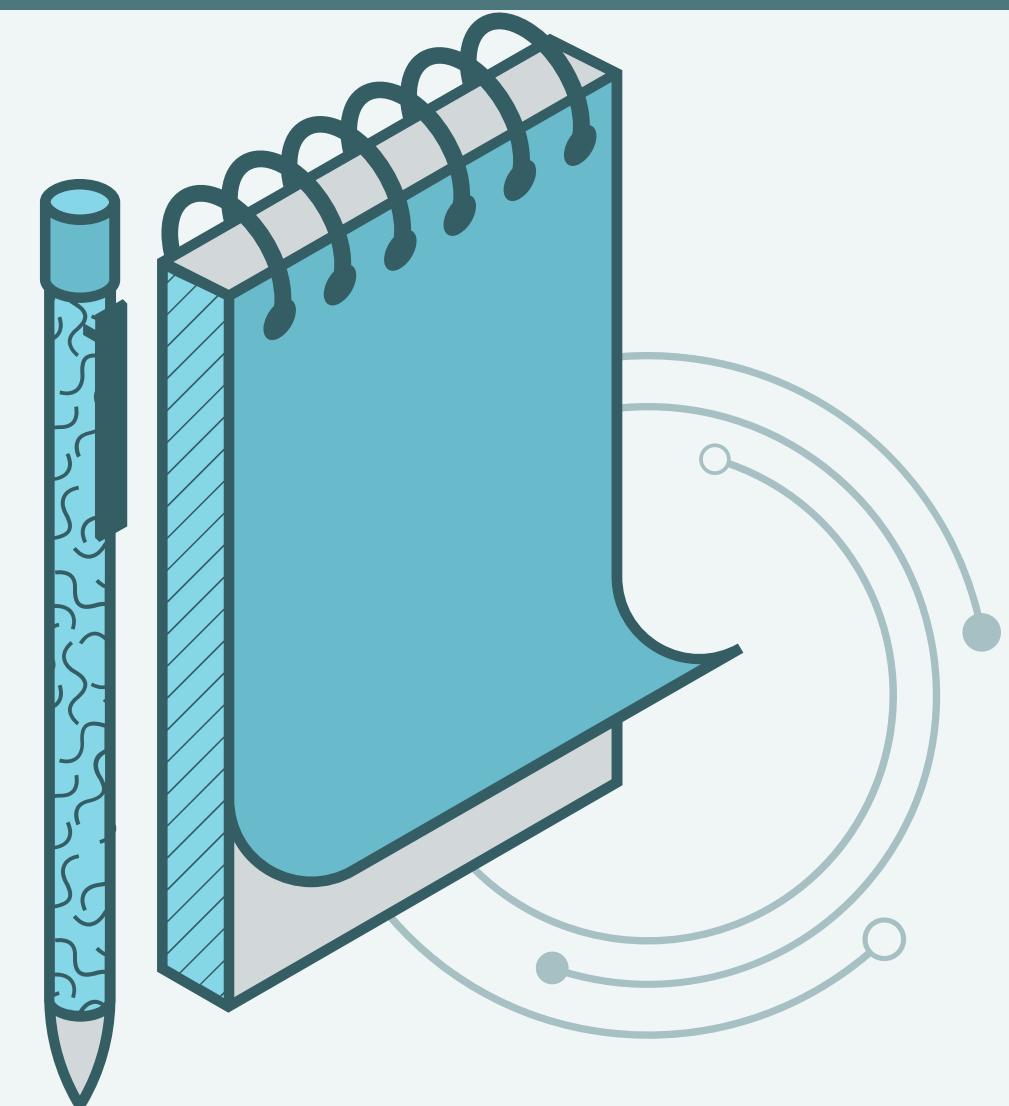
Realizado por Ricardo, Chantal y Yuliana

# MANEJO DE EXCEPCIONES



# ¿QUÉ ES?

Una excepción es la indicación de que se produjo un error en el programa. Las excepciones, como su nombre lo indica, se producen cuando la ejecución de un método no termina correctamente, sino que termina de manera excepcional.



# ¿COMO SE MANEJA?

Si no manejamos de manera adecuada el error que se produce, el programa va a terminar abruptamente su ejecución. Es muy probable que el usuario que lo estaba utilizando ni siquiera sepa qué fue lo que pasó.

Durante la ejecución de un método el computador detecta un error, crea un objeto de una clase especial para representarlo, el cual incluye toda la información del problema, tal como el punto del programa donde se produjo. Luego, "dispara" o "lanza" dicho objeto (throw en inglés), con la esperanza de que alguien lo atrape y decida como recuperarse del error. Si nadie lo atrapa, el programa termina, y en la consola de ejecución aparecerá toda la información contenida en el objeto que representaba el error.

# EJEMPLO

1 public class C1

{

private C2 atr;

public void m1( )

{

atr.m2( );

public class C2

{

2 public void m2( )

{

instr1;

instr2;

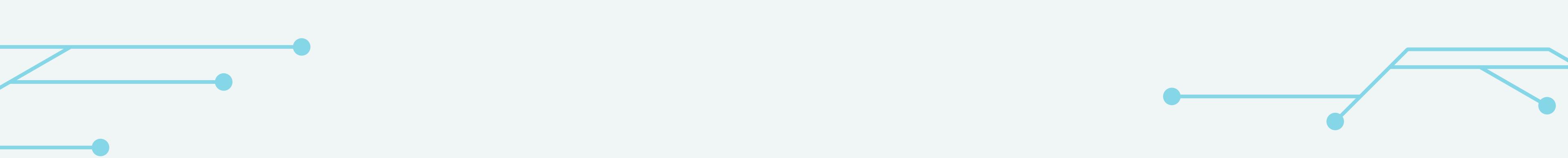
instr3;

}

}

}

}



ODIO INEI

# MUCHAS GRACIAS

