



# Programação Java para Iniciantes

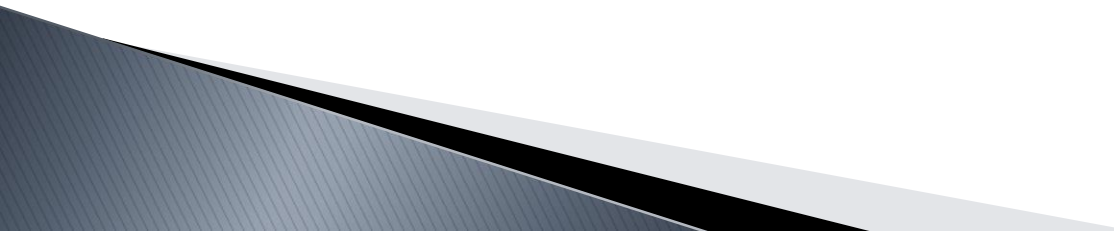
Aula 7 – Parte 3

Prof. Rogério Napoleão Jr.

# Lançando Exceções

- ▶ A palavra `throw` é utilizada para lançar exceções no meio do código
- ▶ Há necessidade de lançar exceção quando algo no seu método não ocorrerá de acordo
- ▶ Neste caso não é o tratamento, mais sim o disparo indicado que a “algo de errado”
- ▶ Ex.: `throw new RuntimeException();`

# Throws

- ▶ Outra forma de tratamento é repassar o problema para quem chamou o método
  - ▶ O throws é declarado na assinatura do método
  - ▶ Em algumas situações fazem sentido, deverá sempre ser analisado
- 

# Mais de uma exceção

- ▶ No bloco try/catch ou no throws é possível tratar vários tipos de exceções
- ▶ As exceções “filhas” devem ser declaradas em primeiro
- ▶ Nos mesmos níveis de exceções a ordem não interfere
- ▶ Ex.: Se quiser tratar tudo que possa ocorrer, deve ser tratado somente com Exception

# Finally

- ▶ Try/catch ainda conta com bloco finally
- ▶ Este bloco é sempre executado
- ▶ Utilizado para fazer tratamento independente se a exceção ocorre ou não

```
▶ try {  
  // bloco try  
} catch (IOException ex) {  
  // bloco catch 1  
} finally {  
  // bloco que será sempre executado, independente  
  // se houve ou não exception e se ela foi tratada ou não  
}
```

# Exercício

- ▶ Crie um classe Automóvel com método abastecer(int litros)
- ▶ Adicionar **throw new** `IllegalArgumentException()`; quando for adicionado “litros” negativo
- ▶ Faça um main onde o usuário indicara a quantidade de litros abastecido
- ▶ Force o erro entrando com valor negativo

# Execício

- ▶ Logo após adicione um try/catch na chamada no método, tratando a exceção lançada
- ▶ A mensagem “Valor negativo não aceito” deve ser mostrada na tela