



# **Исключения**

---

- Что такое исключения?
- Какова их область применения?
- Какой синтаксис работы с ними?
- Какие существуют виды исключений и чем они отличаются?

# ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ

---

- Исключение - это ошибка (исключительная ситуация), возникающая во время выполнения программы.

# Определение

---

## Ключевые слова:

- **try** - ключевое слово, используемое для отметки начала блока кода, который потенциально может привести к ошибке;
- **catch** - ключевое слово для отметки начала блока кода, предназначенного для перехвата и обработки исключений;
- **finally** - ключевое слово для отметки начала блока кода, который выполняется после блока try (в случае отсутствия исключения) или catch (в случае возникновения исключения);
- **throw** - ключевое слово, которое служит для генерации исключений;
- **throws** - ключевое слово, которое прописывается в сигнатуре метода, и обозначает что метод потенциально может выбросить исключение указанного класса (либо его наследника).

# Синтаксис

---

## Пример конструкции:

```
try {  
    // здесь описывается код, который потенциально может привести к генерации исключения  
    someMethod();  
} catch (SomeException e) { // в скобках указывается класс конкретного ожидаемого исключения  
    // здесь описываются действия, направленные на обработку исключения  
} finally {  
    // здесь описывается код, который выполняется:  
    // 1. после блока try в случае отсутствия исключений  
    // 2. после блока catch в противном случае  
}
```

# Синтаксис

---

## Обработка нескольких исключений:

```
try {  
    // здесь описывается код, который потенциально может привести к генерации исключения  
} catch (IOException e) {  
    LOGGER.error(e.getMessage());  
} catch (SQLException e) {  
    LOGGER.error(e.getMessage());  
}
```

## Альтернативный способ одностипной обработки:

```
try {  
    // здесь описывается код, который потенциально может привести к генерации исключения  
} catch (IOException | SQLException e) {  
    LOGGER.error(e.getMessage());  
}
```

# Синтаксис

---

## try with resources:

```
try (AutoCloseable autoCloseable = new SomeAutoCloseable()) {  
    // здесь описывается код, который потенциально может привести к генерации исключения  
} catch (Exception e) {  
    LOGGER.error(e.getMessage());  
}
```

## Реализация класса:

```
class SomeAutoCloseable implements AutoCloseable {  
    @Override  
    public void close() throws Exception {  
        // код для окончания работы с объектом (например, удаление файла)  
    }  
}
```

# Синтаксис

---

## Наследование методов бросающих исключения:

```
public class SuperClass {
    public void start() throws IOException{
        throw new IOException("Not able to open file");
    }
}

class SubClass extends SuperClass{
    public void start() throws FileNotFoundException {
        // FileNotFoundException - наследник IOException
        throw new FileNotFoundException("Not able to start");
    }
}
```

# СИНТАКСИС

---



## Декларация исключения в сигнатуре метода:

```
public void someMethodWhichThrowsException() throws Exception {  
    throw new Exception();  
}
```

```
public void someMethod() {  
    try {  
        someMethodWhichThrowsException();  
    } catch (Exception e) {  
        LOGGER.error(e.getMessage());  
    }  
}
```

# СИНТАКСИС

---

- **checked** - исключения, которые должны обрабатываться блоком `catch` или описываться в сигнатуре метода;
- **unchecked** - исключения, которые не обязательно обрабатывать блоком `catch` или описывать в сигнатуре метода.

# Типы исключений

---

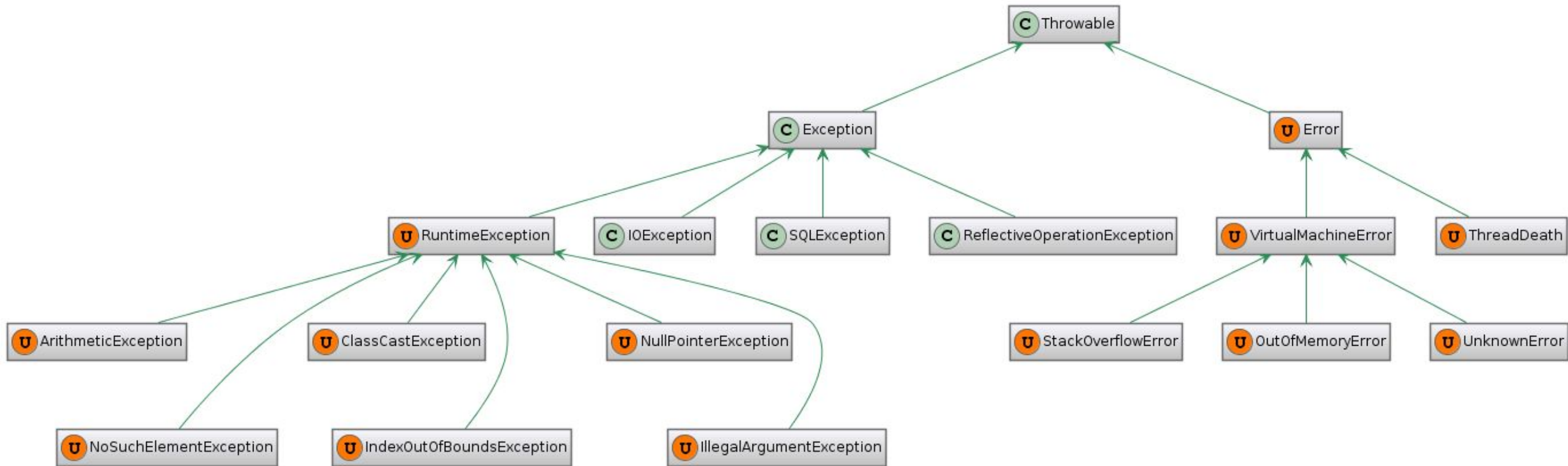
## Принцип выбора типа исключения:

- **checked** - предсказуемая, но неизбежная ситуация, при возникновении которой имеется возможность разумно оправиться и логически целостно продолжить работу приложения;
- **unchecked** - все остальные ситуации.

# Типы исключений

---

## Иерархия наследования:



# Типы исключений

---

Создание собственного класса-исключения:

```
public class SomeException extends Exception {  
}
```

# Типы исключений

---



**КОНЕЦ**

---