

Résumé Capsule 7.3: Les exceptions

- Il a 3 mots-clés intégrés au C++ pour gérer les erreurs :

Réponses à utiliser

- | | |
|---------------|------------------------------|
| 1. what | 2. catch |
| 3. catch(...) | 4. validation |
| 5. try | 6. throw string("invalide"); |
| 7. throw | 8. #include <exception> |
| 9. objet | 10. exception |

- On signalera ou on « lancera » une exception avec le mot-clé

- Une exception est tout simplement un

- Un bloc « try » vient toujours avec au moins un bloc

- Le « catch all » peut se faire avec

- On ne déclare pas les objets à l'intérieur d'un bloc

- Dans l'usage des exceptions, le « main » ne devrait pas faire de

- Pour utiliser des objets « exception », on doit inclure le fichier



- On utilisera la méthode



de la classe « exception » pour afficher l'erreur captée.

- On peut dériver de la classe



pour traiter nos propres classes d'exceptions.