



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

Profissão: Engenheiro Front-End



Ajax e Exceções



GUIA DA AULA 4



Trate exceções

 Sobre as exceções



Acompanhe aqui
os temas que
serão tratados
na videoaula



Sobre as exceções

Uma exceção ocorre quando existe um erro no código e interrompe a execução do programa. O erro pode ser causado por uma falha na programação ou simplesmente um erro de digitação, experimente:

```
Const x = 10
```

```
X = 15
```

Este código causará um erro, pois estamos tentando modificar o valor de uma constante.



Exemplo

O fluxo de execução do JavaScript é **bloqueante**, leve em consideração o código a seguir:

```

1 // console.log("começo");
2 // Const x = 10;
3 // x = 15;
4 // console.log(~fim~);
    
```

Por termos um código com *bug*, tentativa de alterar o valor de uma constante, nunca chegaremos ao passo 4, o que irá bloquear a execução do programa.



Para que o fluxo de execução de um programa não seja interrompido precisamos aprender a tratar códigos passíveis de exceção, para isso possuímos os blocos **try** e **catch**.

No bloco **try** (**tentar**) inserimos o código que pode gerar uma exceção, utilizamos o verbo lançar para se referir a exceções.

Já no bloco **catch** fazemos a tratativa para a exceção.



O exemplo anterior utilizando o try...catch ficaria:

```

1 // console.log("começo");
2 // try {
3 //   const x = 10;
4 //   x = 15;
5 // }
6 // catch(erro) {
7 //   TRATAMENTO DA EXCEÇÃO
8 // }
9 // console.log("fim");
  
```



Apesar de termos um erro no código, isso não irá interromper a execução do programa e podemos tratar o erro dentro do bloco catch.

O bloco catch é útil para darmos um feedback ao usuário quando algo inesperado acontecer. No bloco catch recebemos um argumento, que é o próprio erro, ele é um objeto e podemos acessar as propriedades:

- **Propriedade name:** retorna uma string com o nome do erro, como: `TypeError`, `SyntaxError` ou `Error`;
- **Propriedade message:** retorna uma string com a mensagem do erro;
- **Propriedade stack:** retorna uma string com o nome e mensagem do erro, além de alguns detalhes, como a linha em que o erro aconteceu.

