

Lernaufgabe - Eigene Exceptions

Wenn eine Methode in einer Unterklasse überschrieben wird, so muss die Signatur beibehalten werden. Die *throws* Deklarationen gehören jedoch nicht zur Signatur und dürfen geändert werden. Es muss jedoch weiterhin gelten, dass ein Klient, der eine Methode über eine Referenz aufruft, deren statischer und dynamischer Typ nicht identisch sind, keine Überraschungen erleben darf.

Gegeben sind folgende Deklarationen:

```
interface FootballGame {
    void atBall(Player p) throws OffsideException, YellowException;
}

class Player {}

class FootballException extends Exception {}
class YellowException extends FootballException {}
class RedException extends YellowException {}
class OffsideException extends FootballException {}
class StormException extends Exception {}
```

Welche der folgenden Deklarationen sind gültig?

1. class NiceGame implements FootballGame {
 public void atBall(Player p) throws OffsideException, YellowException { }
}
2. class HardGame implements FootballGame {
 public void atBall(Player p) throws RedException { }
}
3. class StormyGame implements FootballGame {
 public void atBall(Player p)
 throws OffsideException, YellowException, StormException { }
}
4. class NormalGame implements FootballGame {
 public void atBall(Player p) throws FootballException { }
}