

Les erreurs en programmation

erreur predictable vs non predictable. Comment manager le non predictable?

- ce qu'on prévoit et qui ne fait pas ce que l'on prévoit - ce que l'on prévoit pas

erreur d'écriture du code/conception

les erreurs utilisateurs, exceptions

debug, trouver les erreurs

assert

qu'est ce qu'une erreur ? (erreur de programmation, assert, exception, etc). Comment réagir à une erreur ? Chemins différents entre valeur retournée et exception (et contexte de traitement différent). Comparaison `std::find/new` (exemple allocation ressource jeux). optional: pas de contexte transmis. `rethrow` = changé le contexte transmis.