Wyjątki

1. Deklarujemy i definiujemy klasę `Wyjatek` dziedziczącą po klasie `std::exception`, przyjmującą w konstruktorze nazwę metody wyrzucającej wyjątek.
2. Deklarujemy i definiujemy klasy Blad_Tablicy i Blad_Danych dziedziczące po klasie Wyjatek, przyjmujące w konstruktorze nazwę metody wyrzucającej wyjątek.
3. Deklarujemy i definiujemy klasy BrakMiejsca i PozaZasiegiem dziedziczące po klasie Błąd_Tablicy, przyjmujące w konstruktorze nazwę metody wyrzucającej wyjątek.
4. W metodzie `void CrttiDlg::OnPaint()` w trakcie rysowania figur wyrzucamy wyjątek Blad_Tablicy jeżeli w tablicy tabfig przechowywany jest NULL zamiast wskaźnika na figurę
5. W metodzie `void Cprostokat::rysuj(CPaintDC*dc)` wyrzucamy wyjątek Wyjatek jeżeli prostokąt nie mieści się na formatce.
6. W metodzie `void CrttiDlg::addFigure(CString & fig)` wyrzucamy wyjątek Blad_Danych jeżeli podany tekst nie był : ‘p’ ‘pd’ , ‘t’, ‘e’ lub ‘null’
7. W metodach klasy CTablica wyrzucamy wyjątek BrakMiejsca i PozaZasiegiem
8. W metodzie `void CrttiDlg::OnBnClickedButton1()` i `void CrttiDlg::OnPaint()` przechwytujemy wyjątki i dodajemy rodzaj wyjątku i gdzie został wywołany (metoda `std::exception.what()`) do *tabstr.*
   W metodzie `rysuj` nie przerywamy rysowania figur po obsłudze wyjątku.
9. W metodzie `void CrttiDlg::addFigure(CString & fig)` przechwytujemy wyjątek informujący, że figura nie została dodana do wektora, usuwamy figurę i wyrzucamy wyjątek do dalszej obsługi.