L’épuisement de ressources

**Dans un programme non interactif, facile à relancer,
arrêter l’exécution avec un message destiné à l’utilisateur
(et non comme assert destiné au programmeur)**

**Dans un programme interactif, c’est un peu trop brutal.
Relancer la boucle d’intercation après un message indiquant
comment faire pour libérer des ressources**

**La programmation dans le cas interactif est très délicate. Il ne faut pas
que le message ou les commandes pour la libération de ressources
nécessitent de la ressource épuisée (l’affichage peut nécessiter
de la mémoire, par exemple)**