

# ИЗКЛЮЧЕНИЯ

Любомир Чорбаджиев

Технологическо училище “Електронни системи”

Технически университет, София

`lchorbadjiev@elsys-bg.org`

*Revision : 1.1*

27 февруари 2005 г.

# Обработка на грешки

Има различни “философски” подходи към обработката на грешки.

- *“Това не може да се случи”* — нека не се тревожим за ситуации, които не могат да се случат.
- *“Ненамеса”* — нека другите се оправят с грешките. Обикновено води до ненормално състояние на програмата, поради което тя “умира” на друго място.
- *“Грешките са навсякъде”* — вграждане на код за обработка на грешките навсякъде в програмата.
- *“Обработка на изключения”* — грешките са изключения. Позволява да се оптимизира “нормалното” поведение на програмата.

# Обработка на грешки

```
1 #include <cstdio>
2 using namespace std;
3
4 int main(void) {
5     FILE* infile=fopen("temp1.txt","r");
6     if(infile==NULL) {
7         printf("error opening infile 'temp1.txt '\n");
8         return 1;
9     }
10    FILE* outfile=fopen("temp2.txt","w");
11    if(outfile==NULL) {
12        printf("error opening outfile 'temp2.txt '\n");
13        fclose(infile);
14        return 1;
15    }
```

```
16  int ch=-1;
17  while((ch=fgetc(infile))!=EOF){
18      fputc(ch,outfile);
19
20  }
21  fclose(infile);
22  fclose(outfile);
23  return 0;
24 }
```

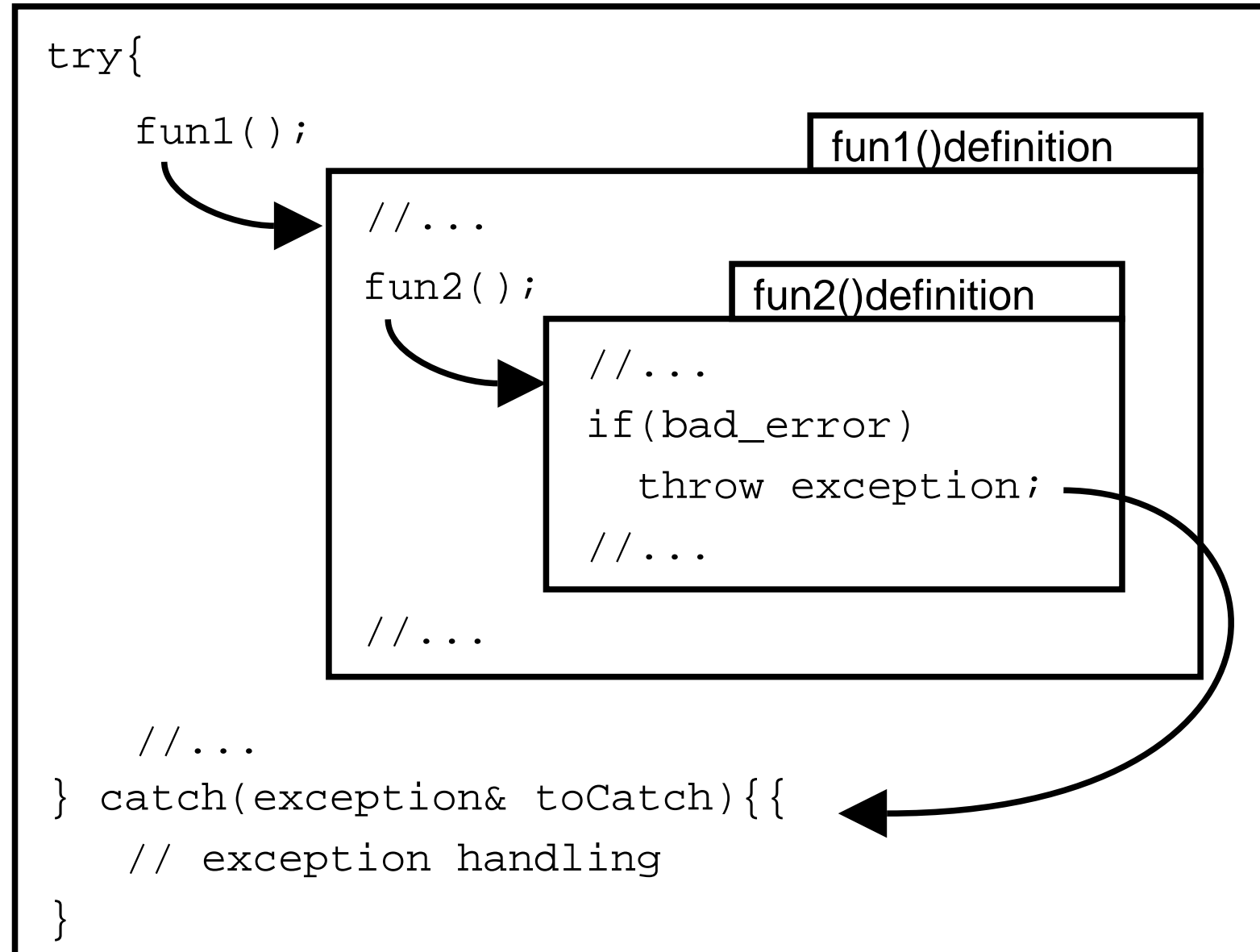
# Обработка на изключения

- Механизмът на изключенията в C++ е:
  - ◇ разработен за обработка на грешки и други изключителни ситуации;
  - ◇ предназначен за обработка на синхронни изключения — грешки при вход/изход, излизане извън границите на масив, и т.н.;
  - ◇ не е предназначен за обработка на асинхронни събития — движение на мишката, обработка на прекъсванията и т.н.;
- Изключенията не трябва да се използват като управляващи структури (не са оптимизирани за такава употреба);

# Обработка на изключения

- Обработката на изключенията в C++ е разделена на две части:
  - ◇ Функцията, която открие грешка по време на изпълнението си, но не знае как да се справи с нея (как да я обработи) **генерира изключение (throw)**;
  - ◇ Функцията, която може да се справи с проблем от даден тип **прихваща (catch)** тези изключения и ги обработва;

# Развиване на стека (Stack Unwind)



# Генериране на изключения

```
1 void fun(void) {  
2     //...  
3     if(bad_error)  
4         throw exception();  
5     //...  
6 }
```



# Обработка на изключения

```
1 try {  
2     //...  
3     fun();  
4     //...  
5 }  
6 catch(exception){  
7     // recovery/clean up  
8 }  
9 catch(other_exception){  
10    // ...  
11 }
```

# Пример: Генериране и обработка на изключения

```
1 #include <iostream>
2 #include <string>
3 using namespace std;
4
5 class DivisionByZeroError{
6     string message_;
7 public:
8     DivisionByZeroError(void)
9         : message_("division_by_zero")
10    {}
11    const string& what(void) const {
12        return message_;
13    }
14 };
15 double quotient(int n, int d){
16     if(d==0)
17         throw DivisionByZeroError();
18     return static_cast<double>(n)/d;
19 };
```

```
20 int main(int argc, char* argv[]){
21     int n, d;
22     double result;
23
24     cout<<"Enter two integers (EOF for end)"<<endl;
25     while(cin >> n >> d){
26         try {
27             result=quotient(n,d);
28             cout<<"quotient:"<<result<<endl;
29         }
30         catch(const DivisionByZeroError& ex){
31             cout<<"exception caught:"<<ex.what()<<endl;
32         }
33         cout<<"Enter two integers (EOF for end)"<<endl;
34     }
35     return 0;
36 }
```

Enter two ingegers (EOF for end)

5 7

quotient:0.714286

Enter two ingegers (EOF for end)

7 0

exception caught: division by zero

Enter two ingegers (EOF for end)

8 2

quotient:4

Enter two ingegers (EOF for end)

# Генериране на изключения

- За генериране на изключение в C++ се използва ключовата дума **throw**;
  - ◇ Обикновено **throw** има един операнд; в по-редки ситуации **throw** може да се използва без операнди;
  - ◇ Най-често за операнди на **throw** се използват обекти;
- Генерираното изключение се прихваща от най-близкия **catch** блок;
- Изпълнението на блока, където е генерирано изключението, спира;
- Управлението на програмата се предава на най-близкият **catch** блок, който успее да прихване изключението;

# Обработка на изключение

- Обработката на изключение се извършва в **catch** блок;
- Кодът, който може да генерира изключение, трябва да бъде разположен в **try** блок;
- Синтаксиса на **try-catch** блока е:

```
try {  
    // код, генериращ изключения;  
}  
catch( ExceptionType parameter ){  
    // код, обработващ изключенията;  
}
```

# Обработка на изключение

- Изключението се прихваща, само ако неговият тип съответства на дефинирания в **catch** блока тип на изключението (ExceptionType);
- Когато някое изключение не се прихване от нито един **catch** блок се извиква функцията `terminate()`; по подразбиране тази функция вика системната функция `abort()`;

# Обработка на изключение

- Изключенията, които се прихващат от даден **catch** блок:

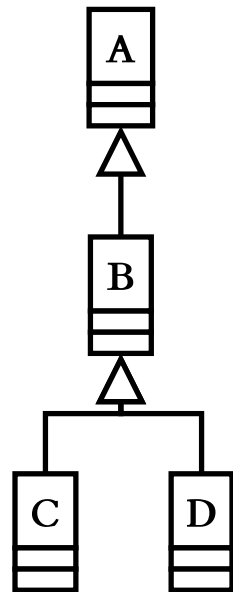
```
catch( ExceptionType parameter ){  
    // exception handling code  
}
```

са:

- ◇ Типът на изключението съвпада напълно с типа на параметъра <ExceptionType> в **catch** блока;
- ◇ Типът на параметъра в **catch** блока <ExceptionType> е базов клас за типа на изключението;



## Пример: Обработка на изключение



```
1 try {
2     // код, генериращ
3     // изключения от типовете
4     // А, В, С и D
5 } catch(const B& toCatch) {
6     //...
7 } catch(const A& toCatch) {
8     //...
9 }
```

# Повторно генериране на изключение

- Използва се, когато прихванатото изключение не може да бъде обработено;
- Синтаксис:

```
catch(ExceptionType parameter){  
    // ...  
    throw;  
}
```

- Повторно генериране на изключение може да се изпълни само в рамките на **catch**-блок;
- Повторно генерираното изключение се обработва от следващият **catch**-блок;

# Пример: Повторно генериране на изключение

```
1 #include <iostream>
2 #include <exception>
3 using namespace std;
4
5 void fun(void) {
6     try {
7         cout<<"Exception thrown in fun()"<<endl;
8         throw exception();
9         cout<<"This should not be printed"<<endl;
10    }
11    catch(exception& ex){
12        cout<<"Exception handled in fun()"<<endl;
13        throw;
14    }
15    cout<<"This should not be printed"<<endl;
16 }
```

```
17 int main(int argc, char* argv[]){
18
19     try {
20         fun();
21         cout << "This should not be printed" << endl;
22     }
23     catch(const exception& ex){
24         cout << "Exception handled in main()" << endl;
25     }
26
27     cout << "Program can continue" << endl;
28
29     return 0;
30 }
```

Exception thrown in function fun()

Exception handled in function fun()

Exception handled in main()

Program can continue

# Спецификация на изключенията

- Дефинира какви изключения могат да бъдат генерирани от дадена функция.
- Синтаксис:

```
void fun(void) throw (exception1, exception2) {  
    /* ... */  
}
```

- Функцията може да генерира изключения само от изброените в спецификацията типове или изключения, чийто тип е наследник на някой от специфицираните.

# Спецификация на изключенията

- Ако функцията генерира друг тип изключение (такъв който не е в спецификацията), се извиква функцията `unexpected()`.
- Ако спецификацията е **throw()**, то това означава, че функцията не трябва да генерира изключения; ако се генерира какво да е изключение се извиква функцията `unexpected()`.
- Ако функцията няма **throw** спецификация, то това означава, че тя може да генерира всякакви изключения.

# Обработка на неочаквани изключения

- Функцията `std::unexpected()`:
  - ◇ Вика се когато се генерира изключение, чийто тип не е включен в спецификацията на изключенията.
  - ◇ По подразбиране, поведението на `std::unexpected()` е да извика `std::terminate()`.
  - ◇ Поведението на `std::unexpected()` може да се промени чрез `std::set_unexpected()`.

# Обработка на неочаквани изключения

- Функцията `std::terminate()`:
  - Вика се когато някое генерирано изключение не бъде обработено от нито един **catch** блок.
  - По подразбиране поведението на `std::terminate()` е да извика `abort()`.
  - Поведението на `std::terminate()` може да се промени чрез `std::set_terminate()`.



# Изключения в конструкторите

- Генерирането на изключения дава възможност да се предаде информация за грешка, при работата на конструктора.
- Ако в конструктора се генерира изключение, то автоматично се викат:
  - ◇ деструкторите на всички член-променливи, които са инициализирани преди генерирането на изключение;
  - ◇ деструкторите на базовите класове, чиито конструктори са завършили работата си преди генериране на изключението.
- Генерирането на изключения в копиращите конструктори и операторите за присвояване трябва да се избягва.

# Исключения в деструкторите

- Когато деструкторът се вика в процеса на обработка на някакво изключение, т.е. при развиване на стека, то деструкторът не трябва да генерира изключения.
- Ако в такъв случай деструкторът все пак генерира изключение, то автоматично се вика `std::terminate()`.

# Исключения и управление на ресурсите

Пример:

```
1 FILE* f=fopen(filename, "w");  
2 // code, throwing exceptions  
3 fclose(f);
```

Пример:

```
1 FILE* f=fopen(filename, "w");  
2 try {  
3     // code, throwing exceptions  
4 }  
5 catch(...){  
6     fclose(f);  
7     throw;  
8 }  
9 // ...  
10 fclose(f);
```

**Решение:** в конструкторът заемаме ресурса, в деструктора го освобождаваме:

```
1 class File_ptr {
2     FILE* pf_;
3 public:
4     File_ptr(const char* name , const char* a){
5         pf_=fopen(name ,a);
6     }
7     ~File_ptr(void){
8         fclose(pf_);
9     }
10    operator FILE*(){return pf_;}
11 };
12 File_ptr f(filename , "w");
13 // code , throwing exceptions
```

# Исключения и управление на ресурсите

Пример:

```
1 int* ptr=new[100];  
2 // code, throwing exceptions  
3 delete [] ptr;
```

Пример:

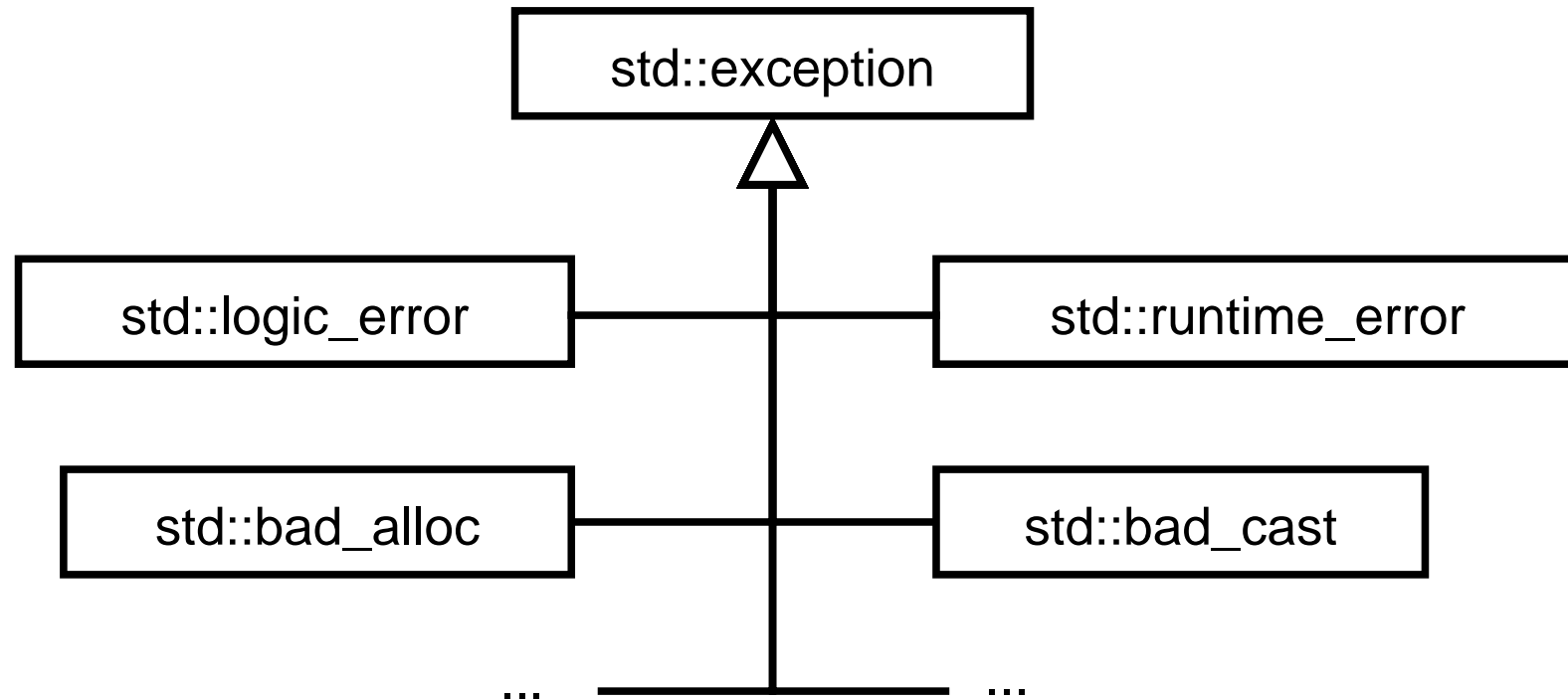
```
1 int* ptr=new[100];  
2 try {  
3     // code, throwing exceptions  
4 }  
5 catch(...){  
6     delete [] ptr;  
7     throw;  
8 }  
9 //...  
10 delete [] ptr;
```

**Решение:** в конструкторът заемаме ресурса, в деструктора го освобождаваме:

```
1 class Mem_ptr {
2     int* ptr_;
3 public:
4     Mem_ptr(unsigned size){
5         ptr_ = new[size];
6     }
7     ~Mem_ptr(void){
8         delete [] ptr_;
9     }
10    operator int*(){return ptr_;}
11 };
12 Mem_ptr mptr(100);
13 // code, throwing exceptions
```

# Стандартни изключения

- Дефинирани са в `<exception>`;



# Използване на изключения: масив с проверка на границите

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 class IndexOutOfBounds {};
5
6 class Array {
7     unsigned int size_;
8     int* data_;
9 public:
10    Array(unsigned int size=10)
11        : size_(size), data_(new int[size_])
12    {}
13    Array(const Array& other)
14        : size_(other.size_), data_(new int[size_])
15    {
16        for(unsigned int i=0; i< size_; i++)
17            data_[i]=other.data_[i];
18    }
19    ~Array(void) {
20        delete [] data_;
21    }
```



```
22  unsigned size() const {
23      return size_;
24  }
25  Array& operator=(const Array& other) {
26      if (this != &other) {
27          delete [] data_;
28          size_ = other.size_;
29          data_ = new int[size_];
30          for (unsigned i = 0; i < size_; i++)
31              data_[i] = other.data_[i];
32      }
33      return *this;
34  }
35  int& operator[](unsigned int index)
36      throw (IndexOutOfBounds)
37  {
38      if (index >= size_) {
39          throw IndexOutOfBounds();
40      }
41      return data_[index];
42  }
43  };
```

```
44 int main(void) {
45     Array a1(3), a2;
46     for(int i=0;i<3;++i) {
47         a1[i]=i;
48     }
49     a2=a1;
50     for(int i=0;i<3;i++) {
51         cout << "a2[" << i << "]= " << a2[i] << endl;
52     }
53     try {
54         cout << "a2[" << 3 << "]= " << a2[3] << endl;
55     } catch(IndexOutOfBounds toCatch) {
56         cerr << "IndexOutOfBounds_ exception_ caught..."
57             << endl;
58     }
59     return 0;
60 }
```

```
lubo@dobby:~/school/cpp/notes> ./a.out
```

```
a2[0]=0
```

```
a2[1]=1
```

```
a2[2]=2
```

```
IndexOutOfBounds exception caught...
```