

BỘ MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM
VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI

LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Bài 08. Ngoại lệ và xử lý ngoại lệ

Nguyễn Thị Thu Trang
trangntt-fit@mail.hut.edu.vn

Mục tiêu của bài học

- Giải thích về ngoại lệ là gì và mô tả các lợi ích của việc xử lý ngoại lệ hướng đối tượng
- Giải thích được mô hình xử lý ngoại lệ
- Sử dụng khối try/catch/finally để bắt và xử lý ngoại lệ trong Java
- Hiểu và biết cách sử dụng ủy nhiệm ngoại lệ
- Biết cách tạo ra và sử dụng ngoại lệ tự định nghĩa

Nội dung



1. Ngoại lệ

2. Bắt và xử lý ngoại lệ

3. Ủy nhiệm ngoại lệ

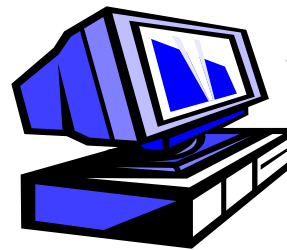
4. Tạo ngoại lệ tự định nghĩa

1.1. Ngoại lệ là gì?

- Exception = Exceptional event
- Định nghĩa: Ngoại lệ là một sự kiện xảy ra trong quá trình thực thi chương trình, nó phá vỡ luồng bình thường của chương trình

Ví dụ:

4 / 0 =



ERROR !!

1.1. Ngoại lệ là gì? (2)

- Ngoại lệ là một lỗi đặc biệt
- Khi xảy ra một ngoại lệ, nếu không xử lý thì chương trình kết thúc ngay và trả lại quyền điều khiển cho hệ điều hành.

```
float number1, number2;  
//input number1, number2;  
float division = number1/number2;
```

No handler exists

EXIT

1.2. Cách xử lý lỗi truyền thống

- Viết mã xử lý tại nơi phát sinh ra lỗi
 - Làm cho chương trình trở nên rối
 - Không phải lúc nào cũng đầy đủ thông tin để xử lý
 - Không nhất thiết phải xử lý
- Truyền trạng thái lên mức trên
 - Thông qua tham số, giá trị trả lại hoặc biến tổng thể (flag)
 - Dễ nhầm
 - Vẫn còn khó hiểu

Ví dụ

```
int devide(int num, int denom, int *error)
{
    if (denom != 0) {
        error = 0;
        return num/denom;
    } else {
        error = 1;
        return 0;
    }
}
```

Nhược điểm

- Khó kiểm soát được hết các trường hợp
 - Lỗi số học, lỗi bộ nhớ,...
- Lập trình viên thường quên không xử lý lỗi
 - Bản chất con người
 - Thiếu kinh nghiệm, cố tình bỏ qua

Nội dung

1. Ngoại lệ



2. Bắt và xử lý ngoại lệ

3. Ủy nhiệm ngoại lệ

4. Tạo ngoại lệ tự định nghĩa

2.1. Mục đích của xử lý ngoại lệ

- Giúp chương trình đáng tin cậy hơn, tránh kết thúc bất thường
- Tách biệt khối lệnh có thể gây ngoại lệ và khối lệnh xử lý ngoại lệ

.....

IF B IS ZERO GO TO ERROR

C = A/B

PRINT C

GO TO EXIT

ERROR:

DISPLAY “DIVISION BY ZERO”

EXIT:

END

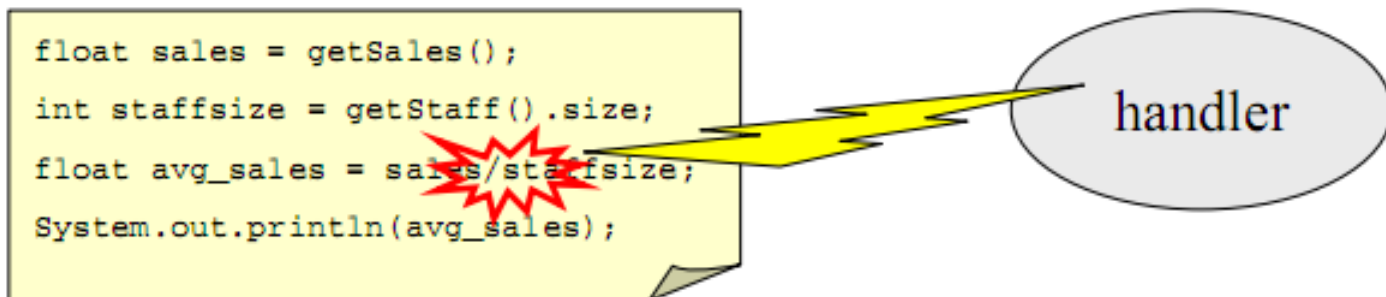
} Khối xử lý lỗi

2.1. Mục đích của xử lý ngoại lệ (2)

- Khi xảy ra ngoại lệ, nếu không có cơ chế xử lý thích hợp:
 - Chương trình bị ngắt khi ngoại lệ xảy ra
 - Các tài nguyên không được giải phóng ◇ Lãng phí
- Ví dụ: Vào/ra tệp tin
 - Nếu ngoại lệ xảy ra (ví dụ như chuyển đổi kiểu không đúng) ◇ Chương trình kết thúc mà không đóng tệp tin lại
 - Tệp tin không thể truy cập/hỏng
 - Tài nguyên cấp phát không được giải phóng

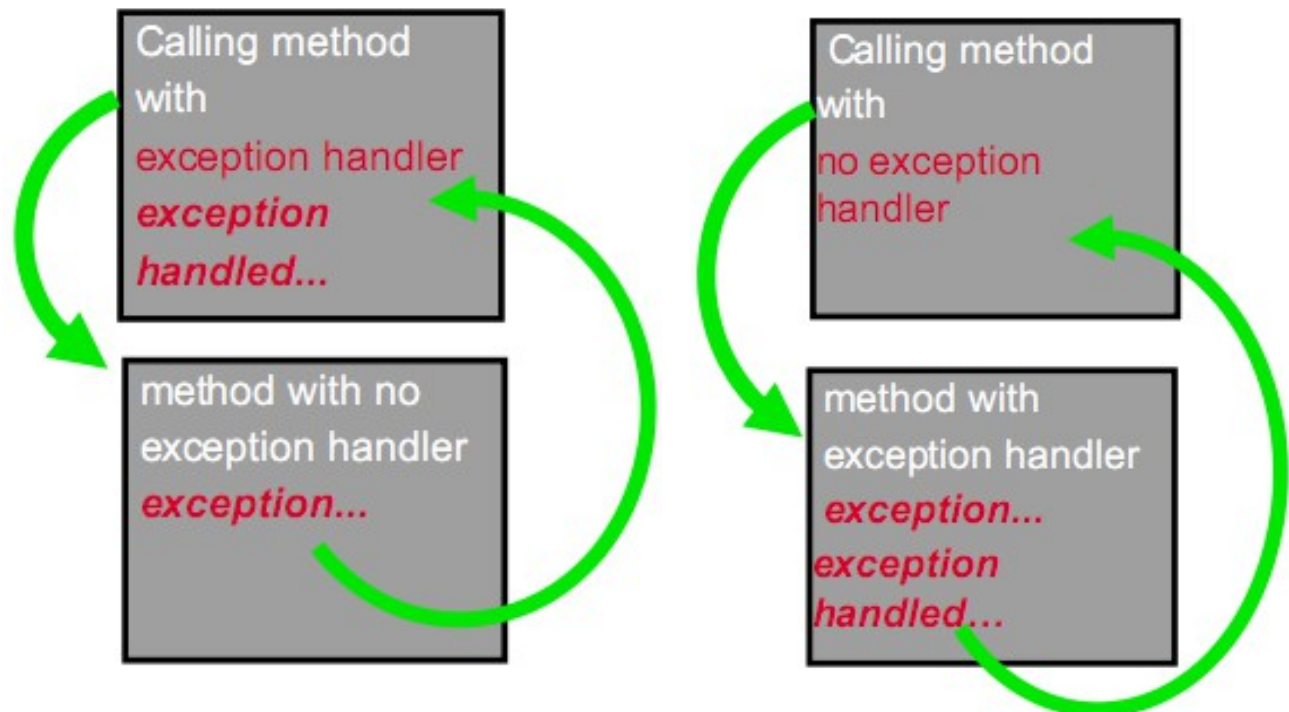
2.2. Mô hình xử lý ngoại lệ

- Hướng đối tượng
 - Đóng gói các điều kiện không mong đợi trong một đối tượng
 - Khi xảy ra ngoại lệ, đối tượng tương ứng với ngoại lệ được tạo ra chứa thông tin chi tiết về ngoại lệ
 - Cung cấp cơ chế hiệu quả trong việc xử lý lỗi
 - Tách biệt luồng điều khiển bất thường với luồng bình thường



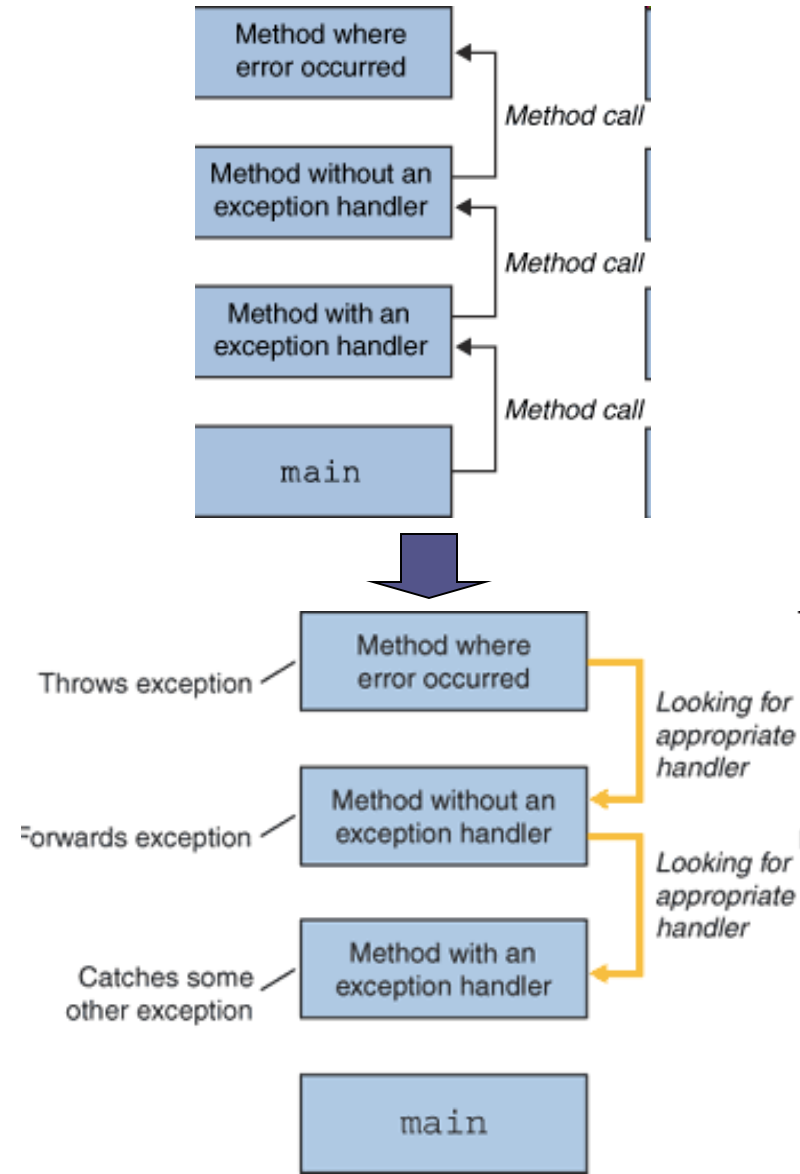
2.2. Mô hình xử lý ngoại lệ (2)

- Ngoại lệ cần phải được xử lý ở tại phương thức sinh ra ngoại lệ hoặc ủy nhiệm cho phương thức gọi đến



2.3. Xử lý ngoại lệ trong Java

- Java có cơ chế xử lý ngoại lệ rất mạnh
- Xử lý ngoại lệ trong Java được thực hiện theo mô hình hướng đối tượng:
 - Tất cả các ngoại lệ đều là thể hiện của một lớp kế thừa từ lớp **Throwable** hoặc **các lớp con của nó**
 - Các đối tượng này có nhiệm vụ chuyển thông tin về ngoại lệ (loại và trạng thái của chương trình) từ vị trí xảy ra ngoại lệ đến nơi quản lý/xử lý nó.



2.3. Xử lý ngoại lệ trong Java (2)

- Các từ khóa
 - `try`
 - `catch`
 - `finally`
 - `throw`
 - `throws`

2.3.1. Khối try/catch


- Khối try ... catch: Phân tách đoạn chương trình thông thường và phần xử lý ngoại lệ
 - try {...}: Khối lệnh có khả năng gây ra ngoại lệ
 - catch() {...}: Bắt và xử lý với ngoại lệ

```
try {  
    // Doan ma co the gay ngoai le  
}  
  
catch (ExceptionType e) {  
    // Xu ly ngoai le  
}
```

- **ExceptionType** là một lớp con của **Throwable**

Ví dụ không xử lý ngoại lệ

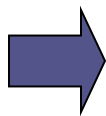
```
class NoException {  
    public static void main(String args[]) {  
        String text = args[0];  
        System.out.println(text);  
    }  
}
```



```
D:\FIT-HUT\Lectures\OOP\OOP-Java\Demo>java NoException  
Exception in thread "main" java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 0  
    at NoException.main(NoException.java:3)  
D:\FIT-HUT\Lectures\OOP\OOP-Java\Demo>
```

Ví dụ có xử lý ngoại lệ

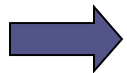
```
class ArgExceptionDemo {  
    public static void main(String args[]) {  
        try {  
            String text = args[0];  
            System.out.println(text);  
        }  
        catch (Exception e) {  
            System.out.println("Hay nhap tham so khi chay!");  
        }  
    }  
}
```



```
D:\FIT-HUT\Lectures\OOP\OOP-Java\Demo>java ArgExceptionDemo  
Hay nhap tham so khi chay!  
D:\FIT-HUT\Lectures\OOP\OOP-Java\Demo>_
```

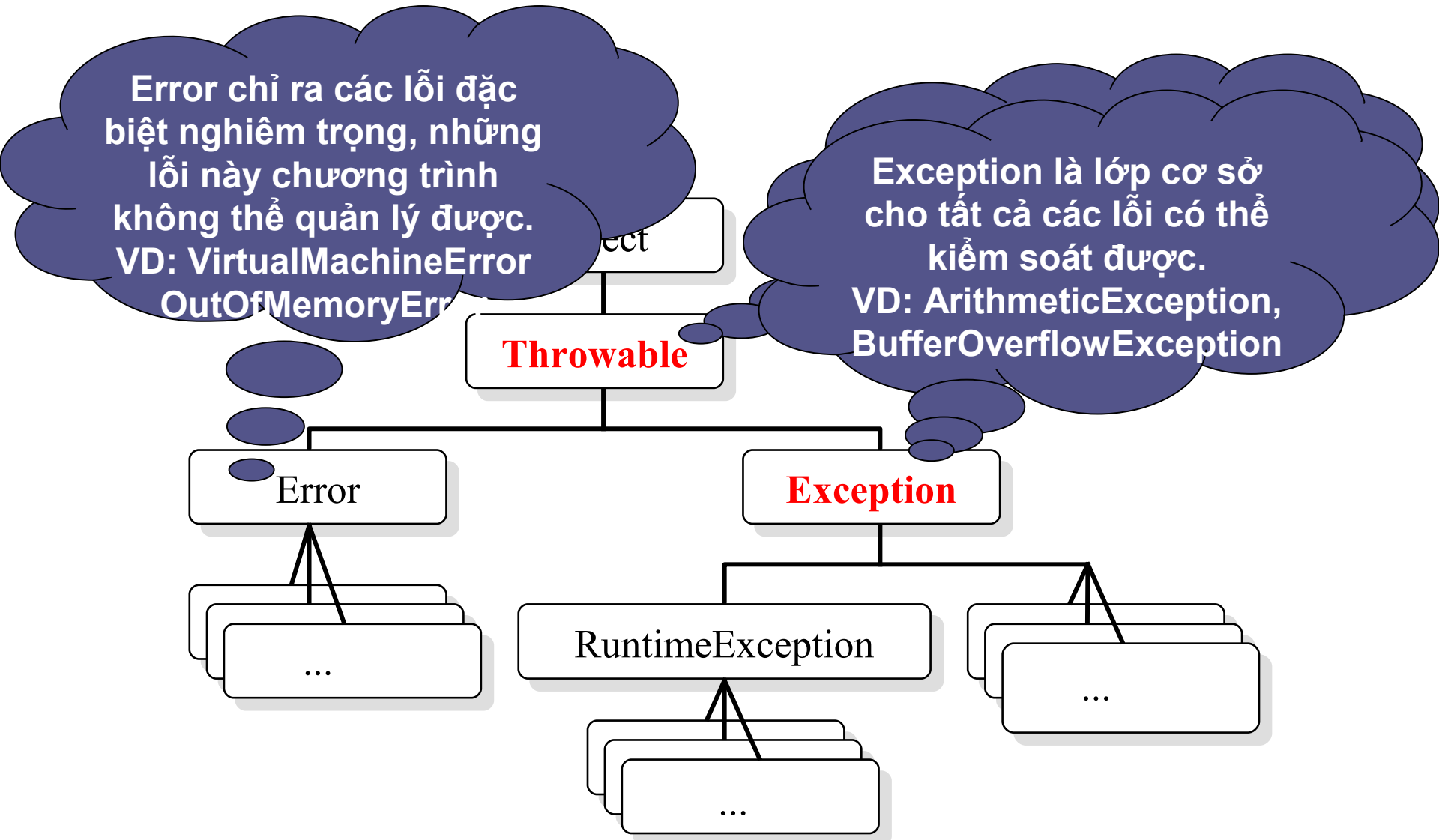
Ví dụ chia cho 0

```
public class ChiaCho0Demo {  
    public static void main(String args[]) {  
        try {  
            int num = calculate(9,0);  
            System.out.println(num);  
        }  
        catch(Exception e) {  
            System.err.println("Co loi xay ra: " + e.toString());  
        }  
    }  
    static int calculate(int no, int no1){  
        int num = no / no1;  
        return num;  
    }  
}
```



```
Co loi xay ra: java.lang.ArithmeticException: / by zero  
Press any key to continue . . .
```

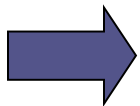
2.3.2. Cây phân cấp ngoại lệ trong Java



a. Lớp Throwable

- Một biến kiểu String để lưu thông tin chi tiết về ngoại lệ đã xảy ra
- Một số phương thức cơ bản
 - **new Throwable(String s)**: Tạo một ngoại lệ với thông tin về ngoại lệ là s
 - **String getMessage()**: Lấy thông tin về ngoại lệ
 - **String getString()**: Mô tả ngắn gọn về ngoại lệ
 - **void printStackTrace()**: In ra tất cả các thông tin liên quan đến ngoại lệ (tên, loại, vị trí...)
 - ...

```
public class StckExceptionDemo {  
    public static void main(String args[]) {  
        try {  
            int num = calculate(9,0);  
            System.out.println(num);  
        }  
        catch(Exception e) {  
            System.err.println("Co loi xay ra :"  
                               + e.getMessage());  
            e.printStackTrace();  
        }  
    }  
    static int calculate(int no, int no1) {  
        int num = no / no1;  
        return num;  
    }  
}
```

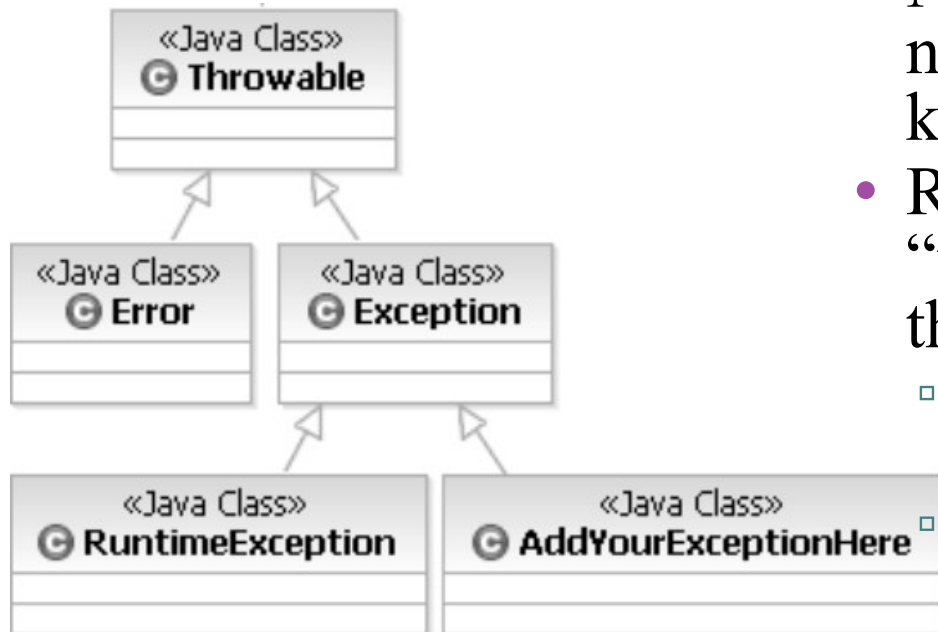


```
Co loi xay ra : / by zero  
java.lang.ArithmeticException: / by zero  
    at StckExceptionDemo.calculate(StckExceptionDemo.java:14)  
    at StckExceptionDemo.main(StckExceptionDemo.java:4)  
Press any key to continue . . . _
```

b. Lớp Error

- Gồm các ngoại lệ nghiêm trọng không thể kiểm tra (unchecked exception) vì có thể xảy ra ở nhiều phần của chương trình.
- Còn gọi là ngoại lệ không thể phục hồi (un-recoverable exception)
- Không cần kiểm tra trong mã nguồn Java của bạn
- Các lớp con:
 - `VirtualMachineError`: `InternalError`, `OutOfMemoryError`, `StackOverflowError`, `UnknownError`
 - `ThreadDeath`
 - `LinkageError`:
 - `IncompatibleClassChangeError`
 - `AbstractMethodError`, `InstantiationError`, `NoSuchFieldError`, `NoSuchMethodError`...
 - ...
 - ...

c. Lớp Exception




- Chứa các loại ngoại lệ nên/phải bắt và xử lý hoặc ủy nhiệm.
- Người dùng có thể tạo ra các ngoại lệ của riêng mình bằng cách kế thừa từ Exception
- RuntimeException có thể được “tung” ra trong quá trình JVM thực hiện
 - Không bắt buộc phải bắt ngoại lệ dù có thể xảy ra lỗi
 - Không nên viết ngoại lệ của riêng mình kế thừa từ lớp này

Một số lớp con của Exception

- `ClassNotFoundException`, `SQLException`
- `java.io.IOException`:
 - `FileNotFoundException`, `EOFException`...
- `RuntimeException`:
 - `NullPointerException`, `BufferOverflowException`
 - `ClassCastException`, `ArithmeticException`
 - `IndexOutOfBoundsException`:
 - `ArrayIndexOutOfBoundsException`,
 - `StringIndexOutOfBoundsException`...
 - `IllegalArgumentException`:
 - `NumberFormatException`, `InvalidParameterException`...
 - ...

Ví dụ IOException

```
import java.io.InputStreamReader;
import java.io.IOException;
public class HelloWorld{
    public static void main(String[] args) {
        InputStreamReader isr = new
            InputStreamReader(System.in);
        try {
            System.out.print("Nhap vao 1 ky tu: ");
            char c = (char) isr.read();
            System.out.println("Ky tu vua nhap: " + c);
        } catch (IOException ioe) {
            ioe.printStackTrace();
        }
    }
}
```



```
Nhap vao 1 ky tu: b
Ky tu vua nhap: b
Press any key to continue . . .
```

2.3.3. Khối try - catch lồng nhau

- Những phần nhỏ trong khối mã sinh ra một lỗi, nhưng toàn bộ cả khối thì lại sinh ra một lỗi khác ◇ Cần có các xử lý ngoại lệ lồng nhau.
- Khi các khối try lồng nhau, khối try bên trong sẽ được thực hiện trước.

```
try {
    // Doan ma co the gay ra IOException
    try {
        // Doan ma co the gay ra NumberFormatException } catch
        (NumberFormatException e1) {
            // Xu ly loi sai dinh dang so
        }
    } catch (IOException e2) {
        // Xu ly loi vao ra
    }
}
```

2.3.4. Nhiều khối catch

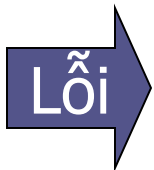
- Một đoạn mã có thể gây ra nhiều hơn một ngoại lệ → Sử dụng nhiều khối catch.

```
try {  
    // Đoạn mã có thể gây ra nhiều ngoại lệ  
} catch (ExceptionType1 e1) {  
    // Xử lý ngoại lệ 1  
} catch (ExceptionType2 e2) {  
    // Xử lý ngoại lệ 2  
} ...
```

- ExceptionType1 phải là lớp con hoặc ngang hàng với ExceptionType2 (trong cây phân cấp kế thừa)

- ExceptionType1 phải là lớp con hoặc ngang hàng với ExceptionType2 (trong cây phân cấp kế thừa)

```
class MultipleCatch1 {
    public static void main(String args[])
    {
        try {
            String num = args[0];
            int numValue = Integer.parseInt(num);
            System.out.println("Dien tich hv la: "
                               + numValue * numValue);
        } catch (Exception e1) {
            System.out.println("Hay nhap canh cua
hv!");
        } catch (NumberFormatException e2) {
            System.out.println("Not a number!");
        }
    }
}
```



D:\exception java.lang.NumberFormatException
has already been caught

- ExceptionType1 phải là lớp con hoặc ngang hàng với ExceptionType2 (trong cây phân cấp kế thừa)

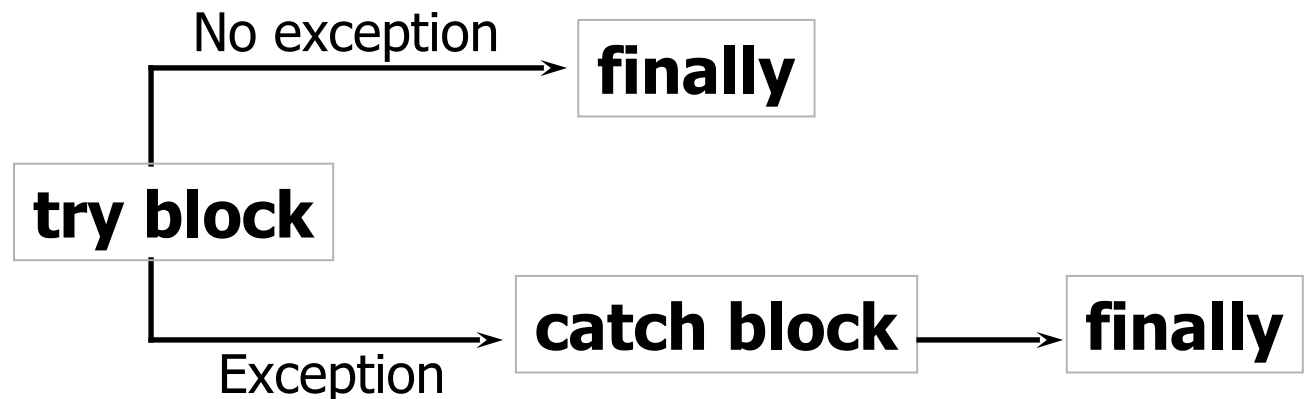
```
class MultipleCatch1 {  
    public static void main(String args[])  
    {  
        try {  
            String num = args[0];  
            int numValue = Integer.parseInt(num);  
            System.out.println("Dien tich hv la: "  
                               + numValue * numValue);  
        } catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e1) {  
            System.out.println("Hay nhap canh cua hv!");  
        } catch (NumberFormatException e2) {  
            System.out.println("Hay nhap 1 so!");  
        }  
    }  
}
```

```
class MultiCatch2 {  
    public static void main( String args[]) {  
        try {  
            // format a number  
            // read a file  
            // something else...  
        }  
        catch(IOException e) {  
            System.out.println("I/O error "+e.getMessage());  
        }  
        catch(NumberFormatException e) {  
            System.out.println("Bad data "+e.getMessage());  
        }  
        catch(Throwable e) { // catch all  
            System.out.println("error: " + e.getMessage());  
        }  
    }  
}
```

```
...
public void openFile() {
    try {
        // constructor may throw FileNotFoundException
        FileReader reader = new FileReader("someFile");
        int i=0;
        while(i != -1) {
            //reader.read() may throw IOException
            i = reader.read();
            System.out.println((char) i );
        }
        reader.close();
        System.out.println("--- File End ---");
    } catch (FileNotFoundException e) {
        //do something clever with the exception
    } catch (IOException e) {
        //do something clever with the exception
    }
}
...
```


2.3.5. Khối finally

- Đảm bảo thực hiện tất cả các công việc cần thiết khi có ngoại lệ xảy ra
 - Đóng file, đóng socket, connection
 - Giải phóng tài nguyên (nếu cần)...
- Chắc chắn sẽ thực hiện dù ngoại lệ có xảy ra hay không.



Cú pháp try ... catch ... finally

```
try {  
    // Khoi lenh co the sinh ngoai le  
}  
catch (ExceptionType e) {  
    // Bat va xu ly ngoai le  
}  
finally {  
    /* Thuc hien cac cong viec can thiet du  
    ngoai le co xay ra hay khong */  
}
```

- Nếu đã có khối try thì bắt buộc phải có khối catch hoặc khối finally hoặc cả hai

```
class StrExceptionDemo {
    static String str;
    public static void main(String s[]) {
        try {
            System.out.println("Truoc ngoai le");
            staticLengthmethod();
            System.out.println("Sau ngoai le");
        }
        catch (NullPointerException ne) {
            System.out.println("Da xay ra loi");
        }
        finally {
            System.out.println("Trong finally");
        }
    }

    static void staticLengthmethod() {
        System.out.println(str.length());
    }
}
```



```
Truoc ngoai le
Da xay ra loi
Khoi finally
```

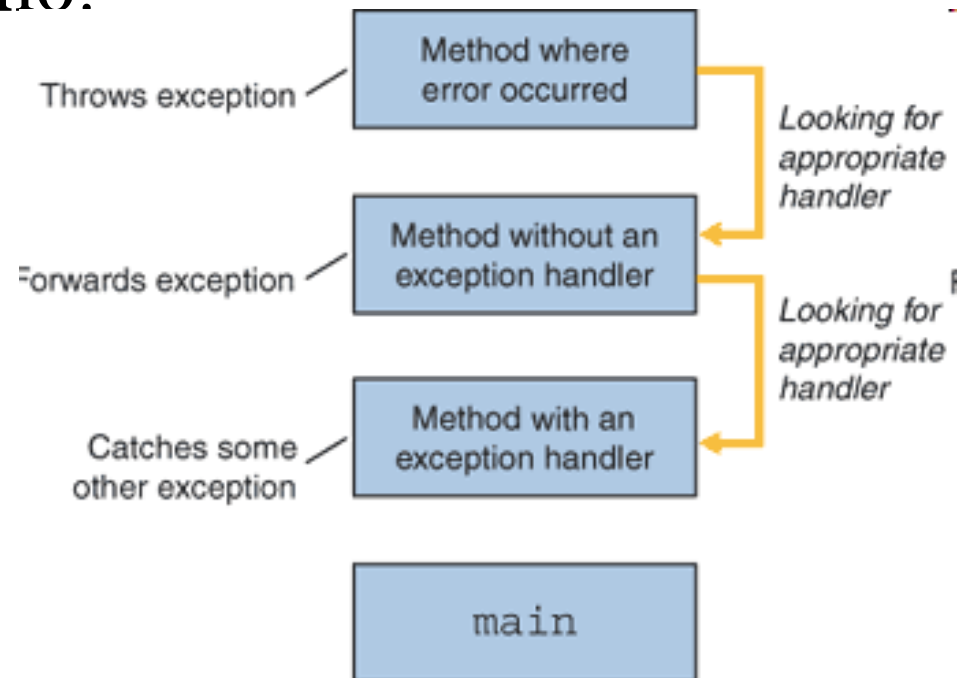
```
public void openFile() {  
    try {  
        // constructor may throw FileNotFoundException  
        FileReader reader = new FileReader("someFile");  
        int i=0;  
        while(i != -1) {  
            //reader.read() may throw IOException  
            i = reader.read();  
            System.out.println((char) i );  
        }  
    } catch (FileNotFoundException e) {  
        //do something clever with the exception  
    } catch (IOException e) {  
        //do something clever with the exception  
    } finally {  
        reader.close();  
        System.out.println("--- File End ---");  
    }  
}
```

Nội dung

1. Ngoại lệ
2. Bắt và xử lý ngoại lệ
- ⇒ 3. Ủy nhiệm ngoại lệ
4. Tạo ngoại lệ tự định nghĩa

Hai cách làm việc với ngoại lệ

- Xử lý ngay
 - Sử dụng khối try ... catch (finally nếu cần).
- Ủy nhiệm cho vị trí gọi nó:
 - Nếu không muốn xử lý ngay
 - Sử dụng throw và throws



3.1. Ủy nhiệm ngoại lệ

- Phương thức có thể ủy nhiệm ngoại lệ cho vị trí gọi nó bằng cách:
 - Sử dụng `throws ExceptionType` ở phần khai báo phương thức để báo hiệu cho vị trí gọi nó biết là nó có thể phát sinh ngoại lệ `ExceptionType`
 - Sử dụng `throw anExceptionObject` trong thân phương thức để tung ra ngoại lệ khi cần
- Ví dụ

```
public void myMethod(int param) throws Exception{
    if (param < 10) {
        throw new Exception("Too low!");
    }
    //Blah, Blah, Blah...
}
```

3.1. Ủy nhiệm ngoại lệ (2)

- Nếu phương thức có chứa câu lệnh tung ngoại lệ (throw) thì phần khai báo phương thức phải khai báo là có tung ngoại lệ đó hoặc lớp cha của ngoại lệ đó

```
public void myMethod(int param) {  
    if (param < 10) {  
        throw new Exception("Too low!");  
    }  
    //Blah, Blah, Blah...  
}
```

→ unreported exception java.lang.Exception; must be caught or declared to be thrown

3.1. Ủy nhiệm ngoại lệ (3)

- Phương thức không cần phải khai báo sẽ tung ra `RuntimeException` vì ngoại lệ này mặc định được ủy nhiệm cho JVM

- Ví dụ

```
class Test {  
    public void myMethod(int param) {  
        if (param < 10) {  
            throw new RuntimeException("Too low!");  
        }  
        //Blah, Blah, Blah...  
    }  
}
```

- ◇ Không lỗi

3.1. Ủy nhiệm ngoại lệ (3)

- Tại vị trí gọi phương thức có ủy nhiệm ngoại lệ (trừ `RuntimeException`):
 - Hoặc là phương thức chứa vị trí đó phải ủy nhiệm tiếp cho vị trí gọi mình
 - Hoặc là tại vị trí gọi phải bắt ngoại lệ ủy nhiệm (hoặc lớp cha) và xử lý ngay bằng `try...catch` (finally nếu cần)

```

public class DelegateExceptionDemo {
    public static void main(String args[]){
        int num = calculate(9,3);
        System.out.println("Lan 1: " + num);
        num = calculate(9,0);
        System.out.println("Lan 2: " + num);
    }
    static int calculate(int no, int no1)
        throws ArithmeticException {
        if (no1 == 0)
            throw new
                ArithmeticException("Khong the chia cho 0!");
        int num = no / no1;
        return num;
    }
}

```



```


Lan 1: 3
Exception in thread "main" java.lang.ArithmeticException: Khong the chia cho 0!
    at DelegateExceptionDemo.calculate(DelegateExceptionDemo.java:11)
    at DelegateExceptionDemo.main(DelegateExceptionDemo.java:5)
Press any key to continue . . . _

```

```

public class DelegateExceptionDemo {
    public static void main(String args[]){
        int num = calculate(9,3);
        System.out.println("Lan 1: " + num);
        num = calculate(9,0);
        System.out.println("Lan 2: " + num);
    }
    static int calculate(int no, int no1)
        throws Exception {
        if (no1 == 0)
            throw new
                ArithmeticException("Khong the chia cho 0!");
        int num = no / no1;
        return num;
    }
}

```



G:\Java Example\DelegateExceptionDemo.java:3: unreported exception java.lang.Exception;
must be caught or declared to be thrown

```

        int num = calculate(9,3);
                        ^

```

G:\Java Example\DelegateExceptionDemo.java:5: unreported exception java.lang.Exception;
must be caught or declared to be thrown

```

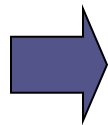
        num = calculate(9,0);

```

```

public class DelegateExceptionDemo {
    public static void main(String args[]){
        try {
            int num = calculate(9,3);
            System.out.println("Lan 1: " + num);
            num = calculate(9,0);
            System.out.println("Lan 2: " + num);
        } catch(Exception e) {
            System.out.println(e.getMessage());
        }
    }
    static int calculate(int no, int no1)
        throws ArithmeticException {
        if (no1 == 0)
            throw new
                ArithmeticException("Khong the chia cho 0!");
        int num = no / no1;
        return num;
    }
}

```



```

Lan 1: 3
Khong the chia cho 0!
Press any key to continue . . . _

```

3.1. Ủy nhiệm ngoại lệ (4)

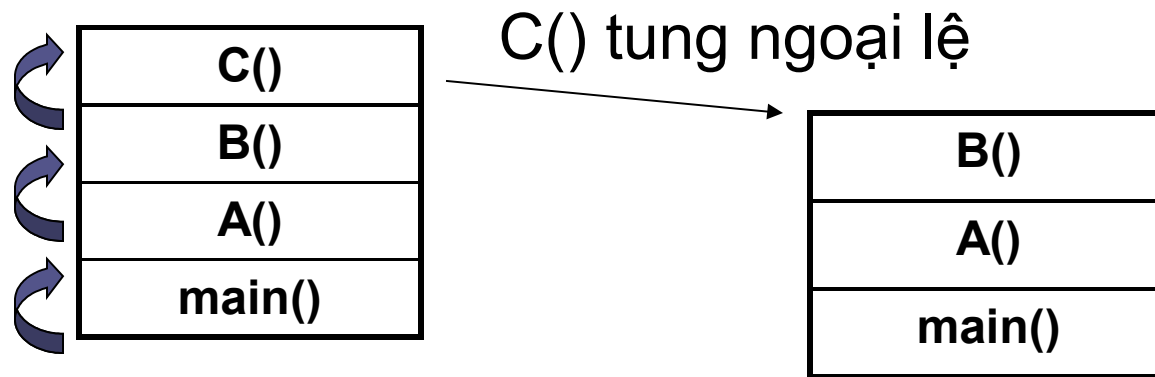
- Một phương thức có thể ủy nhiệm nhiều hơn 1 ngoại lệ

```
public void myMethod(int tuoi, String ten)
    throws ArithmeticException, NullPointerException{
    if (tuoi < 18) {
        throw new ArithmeticException("Chua du tuoi!");
    }
    if (ten == null) {
        throw new NullPointerException("Thieu ten!");
    }
    //Blah, Blah, Blah...
}
```

3.2. Lan truyền ngoại lệ

- Tình huống:
 - Giả sử trong `main()` gọi phương thức `A()`, trong `A()` gọi `B()`, trong `B()` gọi `C()`. Khi đó một ngăn xếp các phương thức được tạo ra.
 - Giả sử trong `C()` xảy ra ngoại lệ.

3.2. Lan truyền ngoại lệ (2)



Nếu C() gặp lỗi và tung ra ngoại lệ nhưng trong C() lại không xử lý ngoại lệ này, thì chỉ còn một nơi có thể xử lý chính là nơi mà C() được gọi, đó là trong phương thức B().

Nếu trong B() cũng không xử lý thì phải xử lý ngoại lệ này trong A()... Quá trình này gọi là lan truyền ngoại lệ

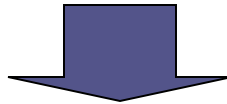
Nếu đến main() cũng không xử lý ngoại lệ được tung từ C() thì chương trình sẽ phải dừng lại.

3.3. Kế thừa và ủy nhiệm ngoại lệ

- Khi override một phương thức của lớp cha, phương thức ở lớp con không được phép tung ra các ngoại lệ mới
- Phương thức ghi đè trong lớp con chỉ được phép tung ra các ngoại lệ giống hoặc là lớp con hoặc là tập con của các ngoại lệ được tung ra ở lớp cha.

3.3. Kế thừa và ủy nhiệm ngoại lệ (2)

```
class Disk {  
    void readFile() throws EOFException {}  
}  
class FloppyDisk extends Disk {  
    void readFile() throws IOException {} // ERROR!  
}
```



```
class Disk {  
    void readFile() throws IOException {}  
}  
class FloppyDisk extends Disk {  
    void readFile() throws EOFException {} //OK  
}
```

3.4. Ưu điểm của ủy nhiệm ngoại lệ

- Dễ sử dụng
 - Làm chương trình dễ đọc và an toàn hơn
 - Dễ dàng chuyển điều khiển đến nơi có khả năng xử lý ngoại lệ
 - Có thể ném nhiều loại ngoại lệ
- Tách xử lý ngoại lệ khỏi đoạn mã thông thường
- Không bỏ sót ngoại lệ (ném tự động)
- Gom nhóm và phân loại các ngoại lệ
- Làm chương trình dễ đọc và an toàn hơn

Nội dung

1. Ngoại lệ
2. Bắt và xử lý ngoại lệ
3. Ủy nhiệm ngoại lệ
- ⇒ 4. Tạo ngoại lệ tự định nghĩa

4. Tạo ngoại lệ tự định nghĩa

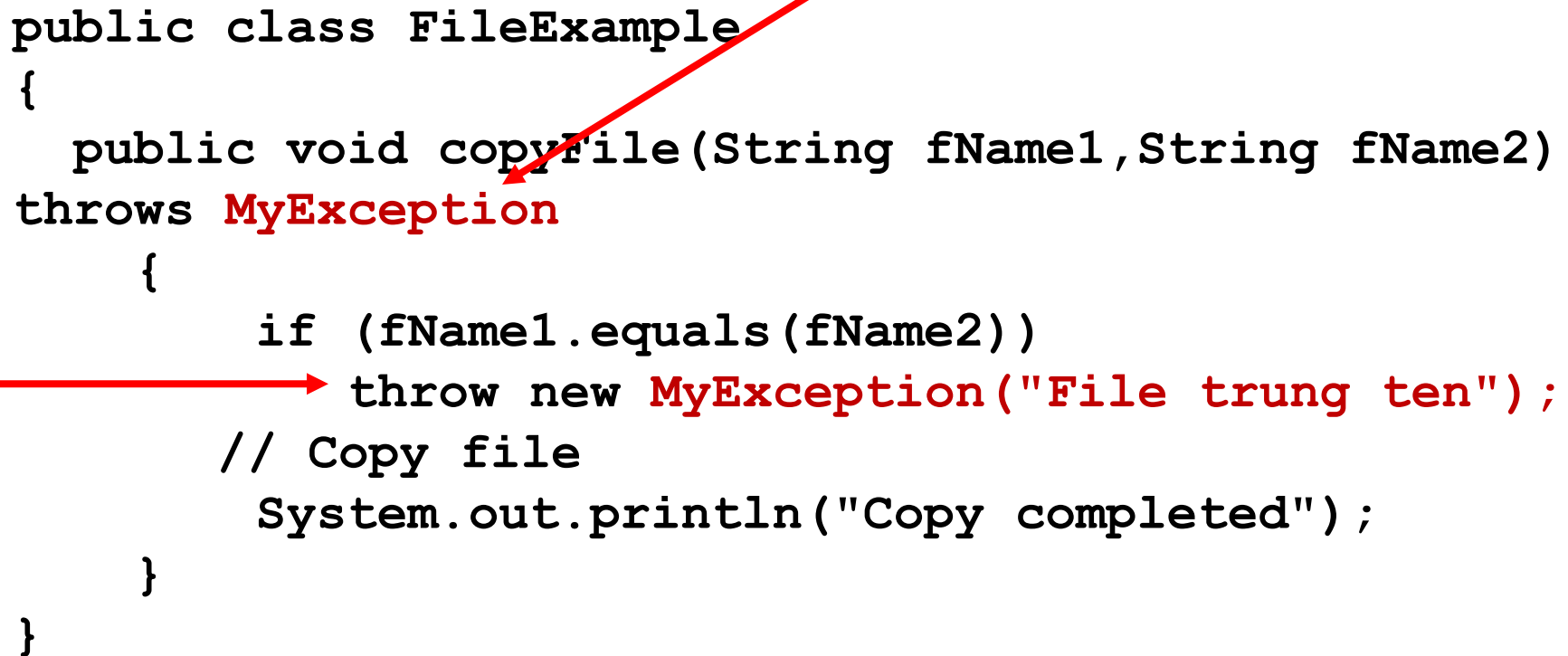
- Các ngoại lệ do hệ thống xây dựng không đủ để kiểm soát tất cả các lỗi ◇ Cần phải có các lớp ngoại lệ do người dùng định nghĩa.
 - Kế thừa từ một lớp **Exception** hoặc lớp con của nó
 - Có tất cả các phương thức của lớp **Throwable**

```
public class MyException extends Exception {  
    public MyException(String msg) {  
        super(msg);  
    }  
    public MyException(String msg, Throwable cause){  
        super(msg, cause);  
    }  
}
```

Sử dụng ngoại lệ người dùng định nghĩa

Khai báo khả năng tung ngoại lệ

```
public class FileExample
{
    public void copyFile(String fName1,String fName2)
    throws MyException
    {
        if (fName1.equals(fName2))
            throw new MyException("File trung ten");
        // Copy file
        System.out.println("Copy completed");
    }
}
```

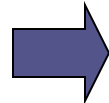


Tung ngoại lệ

Sử dụng ngoại lệ người dùng định nghĩa

- Bắt và xử lý ngoại lệ

```
public class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        FileExample obj = new FileExample();  
        try {  
            String a = args[0];  
            String b = args[1];  
            obj.copyFile(a,b);  
        } catch (MyException e1) {  
            System.out.println(e1.getMessage());  
        }  
        catch (Exception e2) {  
            System.out.println(e2.toString());  
        }  
    }  
}
```



```
C:\>java Test a1.txt a1.txt  
File trung ten  
  
C:\>java Test  
java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 0
```

Kết luận

- Bất cứ khi nào có một lỗi xảy ra khi thực hiện chương trình thì một ngoại lệ đã xuất hiện.
- Mọi ngoại lệ đề phải được xử lý nếu không muốn chương trình kết thúc một cách bất thường.
- Xử lý ngoại lệ cho phép kết hợp và xử lý lỗi tại một nơi.
- Java sử dụng khối try/catch để quản lý ngoại lệ.

Kết luận (2)

- Các câu lệnh trong khối try tung ra ngoại lệ, và việc xử lý các ngoại lệ đó diễn ra trong khối catch.
- Nhiều khối catch có thể được sử dụng để xử lý tách biệt các loại ngoại lệ khác nhau.
- Từ khóa throws được sử dụng để liệt kê mỗi danh sách các ngoại lệ mà một phương thức có thể tung ra.
- Từ khóa throw được sử dụng để tung ra một ngoại lệ.
- Khối finally để thực hiện các công việc cần thiết dù có ngoại lệ xảy ra hay không.

Nội dung

1. Ngoại lệ
2. Bắt và xử lý ngoại lệ
3. Ủy nhiệm ngoại lệ
4. Tạo ngoại lệ tự định nghĩa
- ⇒ 5. Assertion

5.1. Assertion là gì?

- Assertion cho phép lập trình viên kiểm tra các giả thiết về chương trình.
 - Trong chương trình giả lập hệ thống giao thông, bạn muốn khẳng định rằng tốc độ dương nhưng nhỏ hơn một giá trị giới hạn nào đó.
- Một assertion chứa một biểu thức boolean mà bạn tin rằng sẽ đúng khi thực hiện – nếu không đúng hệ thống sẽ ném ra một lỗi
 - Bằng việc kiểm tra biểu thức boolean là đúng, assertion xác nhận giả thuyết của bạn, và giúp bạn tự tin hơn rằng chương trình không có lỗi.

5.2. Sử dụng Assertion

- `assert expression;`
 - `expression` trả về kiểu `boolean`, nếu giá trị của nó là `false` thì hệ thống sẽ tung ra `AssertionError`.
 - → Không thể thu được bất cứ thông tin gì về lỗi đã xảy ra.
- `assert expression1:expression2;`
 - `expression1` trả về giá trị `boolean`, biểu thức `expression2` có bất kỳ kiểu giá trị nào ngoại trừ lời gọi phương thức trả về kiểu `void`.
 - Nếu `expression1` trả về `false`
 - Hệ thống tung ra `AssertionError`.
 - Giá trị trong `expression2` sẽ được truyền vào hàm tạo của lớp `AssertionError` và giá trị đó sẽ được hiển thị để thông báo lỗi.

5.2. Sử dụng Assertion

- Việc kiểm tra assertion mặc định bị disable
 - Cần được enable lên sử dụng câu lệnh `enableassertions`
 - Nếu không được enable thì câu lệnh assertion sẽ không được thực hiện.

5.2. Lợi ích của Assertion

- Nhanh và hiệu quả để tìm ra lỗi và sửa lỗi
- Ghi lại các công việc bên trong của chương trình của bạn, giúp nâng cao tính bảo trì
- Lập trình theo thiết kế
 - Các tiền điều kiện (Pre-conditions)
 - Đảm bảo các tiền điều kiện như yêu cầu của khách hàng
 - Các hậu điều kiện (Post-conditions)
 - Đảm bảo hậu điều kiện là kết quả của phương thức gọi
 - Các bất biến bên trong
 - Lập trình viên sử dụng để xác nhận giả thuyết của mình

5.2. Lợi ích của Assertion (2)

- Ví dụ:

```
if (i % 3 == 0) { ... }  
else if (i % 3 == 1) { ... }  
else { // We know (i % 3 == 2)  
... }
```

```
if (i % 3 == 0) { ... }  
else if (i % 3 == 1) { ... }  
else { assert i % 3 == 2 : i; ... }
```

Luồng điều khiển

- Nếu một chương trình không bao giờ đi đến một điểm nào đó, thì một assertion hằng false được sử dụng

```
void foo() {  
    for (...) {  
        if (...)  
            return;  
    }  
    assert false; // Execution should never get here  
}
```