

## Лекция 9

# ОБРАБОТКА ИСКЛЮЧЕНИЙ

# Исключения

**Исключительная ситуация**, или **исключение** — это возникновение непредвиденного или аварийного события, которое может породиться некорректным использованием аппаратуры.

Например, это деление на ноль или обращение по несуществующему адресу памяти. Обычно эти события приводят к завершению программы с системным сообщением об ошибке. C++ дает программисту возможность восстанавливать программу и продолжать ее выполнение.

Исключения C++ **не поддерживают** обработку асинхронных событий, таких, как ошибки оборудования или обработку прерываний, например, нажатие клавиш Ctrl+C. Механизм исключений **предназначен** только для событий, которые происходят в результате работы самой программы и указываются явным образом.

Исключения **возникают** тогда, когда некоторая часть программы **не смогла** сделать то, что от нее требовалось. При этом другая часть программы может попытаться сделать что-нибудь иное.

# Достоинства

Исключения **позволяют** логически разделить вычислительный процесс на две части — обнаружение аварийной ситуации и ее обработку.

Функция, обнаружившая ошибку, может не знать, что предпринимать для ее исправления, а использующий эту функцию код может знать, что делать, но не уметь определить место возникновения. Это особенно актуально при использовании библиотечных функций и программ, состоящих из многих модулей.

Другое **достоинство** исключений состоит в том, что для передачи информации об ошибке в вызывающую функцию не требуется применять возвращаемое значение, параметры или глобальные переменные, поэтому интерфейс функций не раздувается (это особенно важно, например, для конструкторов, которые по синтаксису не могут возвращать значение).

# Пример

```
int main(){ // деление двух чисел num1 / num2
```

```
int num1, num2;
```

```
    cout << "Введите num1: ";    cin >> num1;
```

```
    cout << "Введите num2: ";    cin >> num2;
```

```
try //код, который может привести к ошибке
```

```
{
```

```
    if (num2 == 0)
```

```
    { throw 123; //генерировать целое число 123
```

```
    }
```

```
    cout << "num1 / num2" << num1 / num2 << endl;
```

```
}
```

```
catch(int i)//сюда передается число 123
```

```
{ cout << "Ошибка №" << i << " - на 0 делить нельзя!!!!";
```

```
}
```

```
/*...*/ return 0;
```

```
}
```

## Пример

В **try**-блоке располагается код, который потенциально может вызвать ошибку в работе программы, а именно ошибку в случае деления на 0. Задаем условие **if** - если **num2** равно 0, то сгенерировать целое число 123 (например). В этом случае **try**-блок сразу прекращает выполнение дальнейших команд, а число 123 «падает» в **catch**. В нашем примере он выводит сообщение об ошибке. При этом программа продолжает работать и выполнять команды, размещенные ниже. Если же число **num2** не будет равно нулю, то в **try**-блоке выполнится команда **cout<<"num1/num2"<<num1/num2<<endl; ,** а **catch** не сработает.

Запустим программу и в первый раз введем значение переменной **num2** равное 0, а во второй — любое другое число:

```
Введите значение num1: 5
Введите значение num2: 0
num1 / num2 = Ошибка №123 - на 0 делить нельзя!!!!
```

```
Введите значение num1: 25
Введите значение num2: 5
num1 / num2 = 5
```

# Исключения

**try (пытаться)** — блок исключений, в нем располагается код, который может привести к ошибке и аварийному закрытию программы;

**throw (бросить)** генерирует исключение, которое остановит работу **try**-блока и приведет к выполнению кода **catch**-блока. **Тип исключения** должен соответствовать **типу принимаемого аргумента catch**-блока;

**catch (поймать)** - улавливающий блок, ловит то, что определил **throw** и выполняет свой код. Этот блок должен располагаться непосредственно под **try**-блоком, никакой код **не должен** их разделять.

Если в **try**-блоке исключение **не генерируется**, **catch**-блок **не срабатывает** и программа его обходит.

# Синтаксис исключений

Ключевое слово **try** служит для обозначения контролируемого блока — кода, в котором может генерироваться исключение. Блок заключается в фигурные скобки:

```
try{           }
```

Все функции, прямо или косвенно вызываемые из **try**-блока, также считаются ему принадлежащими.

Генерация (порождение) исключения происходит по ключевому слову **throw**, которое употребляется либо с параметром, либо без него:

```
throw [ выражение ];
```

*Тип выражения, стоящего после **throw**, определяет тип порождаемого исключения.* При генерации исключения выполнение текущего блока прекращается, и происходит поиск соответствующего обработчика и передача ему управления. Как правило, исключение генерируется не непосредственно в **try**-блоке, а в функциях, прямо или косвенно в него вложенных.

# Синтаксис исключений

Не всегда исключение, возникшее во внутреннем блоке, может быть сразу правильно обработано. В этом случае используются вложенные контролируемые блоки, и исключение передается на более высокий уровень с помощью ключевого слова **throw** без параметров.

Обработчики исключений начинаются с ключевого слова **catch**, за которым в скобках следует тип обрабатываемого исключения. Они должны располагаться непосредственно за **try**-блоком. Можно записать один или несколько обработчиков в соответствии с типами обрабатываемых исключений. Синтаксис обработчиков напоминает определение функции с одним параметром — типом исключения.



## Существует три формы записи:

1) применяется, когда имя параметра используется в теле обработчика для выполнения каких-либо действий — например, вывода информации об исключении.

**catch(тип имя){ ... /\* тело обработчика \*/ }**

2) не предполагает использования информации об исключении, играет роль только его тип.

**catch(тип){ ... /\* тело обработчика \*/ }**

3) многоточие вместо параметра обозначает, что обработчик перехватывает **все исключения**. Так как обработчики просматриваются в том порядке, в котором они записаны, обработчик третьего типа следует помещать после всех остальных.

**catch(...){ .. /\* тело обработчика \*/ }**

После обработки исключения управление передается первому оператору, находящемуся непосредственно за обработчиками исключений. Туда же, минуя код всех обработчиков, передается управление, если исключение в **try**-блоке не было сгенерировано.

## Пример $y = \sqrt{1/x}$

```
int main()
```

```
{ double x, y;
```

```
    cout << "Введите x: ";
```

```
    try
```

```
    {cin >> x;
```

```
        if (!cin) throw '1'; //генерируется char
```

```
        if (x == 0) throw 1; // генерируется int
```

```
        if (1/x < 0) throw 1.01; // генерируется double
```

```
        cout << "y =sqrt(1/x) ";
```

```
        y=sqrt(1/x);
```

```
        cout << "y=" << y << endl;
```

```
    }
```

```
    // catch(char) {cout << "Ошибка ввода" << endl;}
```

```
    // catch(int) {cout << "Делить на 0 нельзя" << endl;}
```

```
    // catch(double d) {cout << "Извлекать корень из отр. числа  
нельзя d=" <<d<< endl;}
```

```
    catch(...) {cout << "Ошибка" << endl;}
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
Введите x: A  
Ошибка ввода
```

```
Введите x: 0  
Делить на 0 нельзя
```

```
Введите x: -9  
Извлекать корень из отр. чисел нельзя d=1.01
```

```
Введите x: 0  
Ошибка
```

## Пример $y = \sqrt{1/x}$

```
int main()
{
    double x, y;
    cout << "Введите x: ";
    try
    {
        cin >> x;
        if (!cin) throw 1;
        if (x == 0) throw 2;
        if (1/x < 0) throw 3;
        cout << "y =sqrt(1/x) ";
        y=sqrt(1/x);
        cout << "y=" << y << endl;
    }
    catch(int i) {cout << "Поймал исключение №" <<i<< endl;}
    return 0;
}
```

```
Введите x: ttt
Поймал исключение № 1
```

```
Введите x: 0
Поймал исключение № 2
```

```
Введите x: -4
Поймал исключение № 3
```

```
Введите x: 25
y =sqrt(1/x) y=0.2
```

# Пример с использованием функции

```
int f_del (int n1, int n2){  
    if (n2 == 0)  
        { throw "на 0 делить нельзя"; }  
    return n1 / n2;  
}
```

```
Введите n1 , n2: 5  
0  
на 0 делить нельзя
```

```
int main()  
{   int n1, n2;  
    cout << "Введите n1, n2: ";   cin >> n1>>n2;  
    try  
    {   cout << "n1/n2= " << f_del(n1,n2) << endl;  
        }  
    catch(const char *s) {cout << s << endl;}  
    return 0;  
}
```

```
Введите n1 , n2: 8  
4  
n1/n2= 2
```

# Перехват исключений

Когда с помощью **throw** генерируется исключение, функции исполнительной библиотеки C++ выполняют следующие действия:

1) создают копию параметра **throw** в виде статического объекта, который существует до тех пор, пока исключение не будет обработано;

2) в поисках подходящего обработчика раскручивают стек, вызывая деструкторы локальных объектов, выходящих из области действия;

3) передают объект и управление обработчику, имеющему параметр, совместимый по типу с этим объектом.

При раскручивании стека все обработчики на каждом уровне просматриваются последовательно, от внутреннего блока к внешнему, пока не будет найден подходящий обработчик.

При вызове каждой функции в стеке создается область памяти для хранения локальных переменных и адреса возврата в вызывающую функцию. Термин **стек вызовов** обозначает последовательность вызванных, но еще не завершившихся функций. **Раскручиванием стека** называется процесс освобождения памяти из-под локальных переменных и возврата управления вызывающей функции. Когда функция завершается, происходит естественное раскручивание стека. Тот же самый механизм используется и при обработке исключений. Поэтому после того, как исключение было зафиксировано, исполнение не может быть продолжено с точки генерации исключения.

# Перехват исключений

Обработчик считается найденным, если тип объекта, указанного после **throw**:

- тот же, что и указанный в параметре **catch** (параметр может быть записан в форме **T**, **const T**, **T&** или **const T&**, где **T**— тип исключения);
- является производным от указанного в параметре **catch** (если наследование производилось с ключом доступа **public**);
- является указателем, который может быть преобразован по стандартным правилам преобразования указателей к типу указателя в параметре **catch**.

Обработчики производных классов следует размещать до обработчиков базовых, поскольку в противном случае им никогда не будет передано управление. Обработчик указателя типа **void** автоматически скрывает указатель любого другого типа, поэтому его также следует размещать после обработчиков указателей конкретного типа.

# Пример

```
class Hello{//класс, информ. о своем создании и уничтожении  
public: Hello(){cout << "Hello!" << endl;}  
    ~Hello(){cout << "Bye!" << endl;}  
};  
void f1(){  
    ifstream ifs("\\INVALID\\FILE\\NAME"); // Открываем файл  
    if (!ifs){ cout << "Генерируем исключение" <<endl;  
        throw "Ошибка при открытии файла";}  
}  
void f2(){ Hello H; f1(); }  
int main(){  
    try{ cout << " Входим в try-блок" << endl;  
        f2(); cout << " Выходим из try-блока" << endl;  
    }  
    catch(int i){  
        cout << " Вызван обработчик int. исключение - " << i << endl;  
        return -1;  
    }
```



## Пример

```
catch(const char * p){  
    cout << " Вызван обработчик const char*, исключение "<< p;  
    return -1;  
}  
catch(...){  
    cout << " Вызван обработчик всех исключений ";  
    return -1;  
}  
return 0; // Все обошлось благополучно  
}
```

# Пример

```
Входим в try-блок  
Hello!  
Генерируем исключение  
Bye!  
Вызван обработчик const char*, исключение Ошибка при открытии файла
```

# Исключения

Обратите внимание, что после порождения исключения был вызван деструктор локального объекта, хотя управление из функции **f1** было передано обработчику, находящемуся в функции **main**.

Сообщение «*Выходим из **try**-блока*» не было выведено. Для работы с файлом в программе использовались потоки (о них позже).

Таким образом, механизм исключений позволяет *корректно уничтожать* объекты при возникновении ошибочных ситуаций.

Поэтому *выделение и освобождение ресурсов* полезно оформлять в виде классов, конструктор которых выделяет ресурс, а деструктор освобождает. В качестве примера можно привести класс для работы с файлом. Конструктор класса открывает файл, а деструктор — закрывает. В этом случае есть гарантия, что при возникновении ошибки файл будет корректно закрыт, и информация не будет утеряна.

## Исключения

Как уже упоминалось, исключение может быть как стандартного, так и определенного пользователем типа. При этом нет необходимости определять этот тип глобально — достаточно, чтобы он был известен в точке порождения исключения и в точке его обработки. Класс для представления исключения можно описать внутри класса, при работе с которым оно может возникать. Конструктор копирования этого класса должен быть объявлен как **public**, поскольку иначе будет не возможно создать копию объекта при генерации исключения (конструктор копирования, создаваемый по умолчанию, имеет спецификатор **public**).

```
class Hello{/*...*/};  
int main(){Hello h;  
try{ /*...*/  
    throw h;  
}  
catch(Hello){ /*...*/  
}
```

# Операторы **throw** без параметров

Блок **try-catch** может содержать вложенные блоки **try-catch** и если не будет определено соответствующего оператора **catch** на текущем уровне вложения, исключение будет поймано на более высоком уровне.

Единственная вещь, о которой нужно помнить, - это то, что операторы, следующие за **throw**, никогда не выполнятся.

```
try{  
    throw;  
    // ни один оператор, следующий далее (до закрывающей скобки)  
    // выполнен не будет  
}  
catch(...) {  
    cout << "Исключение!" << endl;  
}
```

Такой метод может применяться в случаях, когда не нужно передавать никаких данных в блок **catch**.

# Исключения в конструкторах и деструкторах

Язык C++ **не позволяет** возвращать значение из конструктора и деструктора. Механизм исключений дает возможность сообщить об ошибке, возникшей в конструкторе или деструкторе объекта. Для иллюстрации создадим класс **Vector**, в котором ограничивается количество запрашиваемой памяти:

```
class Vector{  
public:  
    class Size{}; // Класс исключения  
    enum {max = 32000}; // Максимальная длина вектора  
    Vector(int n) // конструктор  
        { if (n<0 || n>max) throw Size(); /*...*/ }  
    /*...*/};
```

При использовании класса **Vector** можно предусмотреть перехват исключений типа **Size**:

```
try{ Vector *p = new Vector(100);}  
catch(Vector::Size){/*Обработка ошибки размера вектора*/}
```

# Исключения в конструкторах и деструкторах

В обработчике может использоваться стандартный набор основных способов выдачи сообщений об ошибке и восстановления. Внутри класса, определяющего исключение, может храниться информация об исключении, которая передается обработчику.

Смысл заключается в том, чтобы обеспечить передачу информации об ошибке из точки ее обнаружения в место, где для обработки ошибки имеется достаточно возможностей.

Если в **конструкторе** объекта генерируется исключение, **автоматически** вызываются деструкторы для **полностью** созданных в этом блоке к текущему моменту объектов, а также для полей данных текущего объекта, являющихся объектами, и для его базовых классов. Например, если исключение возникло при создании массива объектов, деструкторы будут вызваны только для успешно созданных элементов. Если объект создается в динамической памяти с помощью операции **new** и в конструкторе возникнет исключение, память из-под объекта корректно освобождается.

# Список исключений функции

В заголовке функции можно задать список исключений, которые она может прямо или косвенно породить. Поскольку заголовок является интерфейсом функции, указание в нем списка исключений дает пользователям функции необходимую информацию для ее использования, а также гарантию, что при возникновении непредвиденного исключения эта ситуация будет обнаружена.

Типы исключений перечисляются в скобках через запятую после ключевого слова **throw**, расположенного за списком параметров функции, например:

```
void f1() throw (int, const char*) { /* Тело функции */ }
```

```
void f2() throw (Oops*) { /* Тело функции */ }
```

Функция **f1** должна генерировать исключения только типов **int** и **const char\***. Функция **f2** должна генерировать только исключения типа указателя на класс **Oops** или производных от него классов. Если ключевое слово **throw** не указано, функция может генерировать любое исключение.



# Список исключений функции

Пустой список означает, что функция не должна порождать исключений:

```
void f() throw (){  
// Тело функции, не порождающей исключений  
}
```

Исключения не входят в прототип функции. При переопределении в производном классе виртуальной функции можно задавать список исключений, такой же или более ограниченный, чем в соответствующей функции базового класса.

Указание списка исключений *ни к чему не обязывает* — функция может прямо или косвенно породить исключение, которое она обещала не использовать.