Exception Handler 예외처리

예) divide by zero -> 이렇게 예외상황이 발생화면 exception handling 을 위한 특별한 code를 불러야 한다!

Key words

* Throw –> to signal an exception
* Try -> followed by a block { } to execute code with possible exception
* Catch -> followed by a block { } to process exceptions thrown in preceding try block.

Takes a parameter that matches the type thrown

General format

Try

{

If(b == **0** )

Throw “b is zero”;

}

Catch (exception parameter)

{

}

Try안에서 Exception을 찾으면 Catch라는 exception handler로 보내야 하는데 그 역할을 throw가 한다.

Catch는 던지는 것을 받을 수 있는 parameter가 있어야 한다.

Catch는 오버로딩 가능하며, throw에 맞는 catch가 없으면 프로그램이 종료된다.

Container and Iterator

STL = Standard Template Library

데이터 구조에는 중요한 두가지의 type이 있는데

1. Container : data를 저장하고, 구조를 정하는 역할
2. Iterator : container에 있는 element에 접근하는 기작을 제공.

Container의 종류에 2가지가 있음.

1. Sequential container 자료를 입력한 순서대로 저장. Ex) vector, list, deque등
2. Associative container 일정 규칙에 따라 자료를 조직화 하여 저장.

Iterator는 sequential container에 접근을 위한 포인터!