

## 28-异常和中断：程序出错了怎么办？

过去这么多讲，我们的程序都是自动运行且正常运行的。自动运行的意思是说，我们的程序和指令都是一条条顺序执行，你不需要通过键盘或者网络给这个程序任何输入。正常运行是说，我们的程序都是能够正常执行下去的，没有遇到计算溢出之类的程序错误。

不过，现实的软件世界可没有这么简单。一方面，程序不仅是简单的执行指令，更多的还需要和外部的输入输出打交道。另一方面，程序在执行过程中，还会遇到各种异常情况，比如除以0、溢出，甚至我们自己也可以让程序抛出异常。

那这一讲，我就带你来看看，如果遇到这些情况，计算机是怎么运转的，也就是说，计算机究竟是如何处理异常的。

### 异常：硬件、系统和应用的组合拳

一提到计算机当中的**异常**（Exception），可能你的第一反应就是C++或者Java中的Exception。不过我们今天讲的，并不是这些软件开发过程中遇到的“软件异常”，而是和硬件、系统相关的“硬件异常”。

当然，“软件异常”和“硬件异常”并不是实际业界使用的专有名词，只是我为了方便给你说明，和C++、Java中软件抛出的Exception进行的人为区分，你明白这个意思就好。

尽管，这里我把这些硬件和系统相关的异常，叫作“硬件异常”。但是，实际上，这些异常，既有来自硬件的，也有来自软件层面的。

比如，我们在硬件层面，当加法器进行两个数相加的时候，会遇到算术溢出；或者，你在玩游戏的时候，按下键盘发送了一个信号给到CPU，CPU要去执行一个现有流程之外的指令，这也是一个“异常”。

同样，来自软件层面的，比如我们的程序进行系统调用，发起一个读文件的请求。这样应用程序向系统调用发起请求的情况，一样是通过“异常”来实现的。

关于异常，最有意思的一点就是，它其实是一个硬件和软件组合到一起的处理过程。异常的前半生，也就是异常的发生和捕捉，是在硬件层面完成的。但是异常的后半生，也就是说，异常的处理，其实是由软件来完成的。

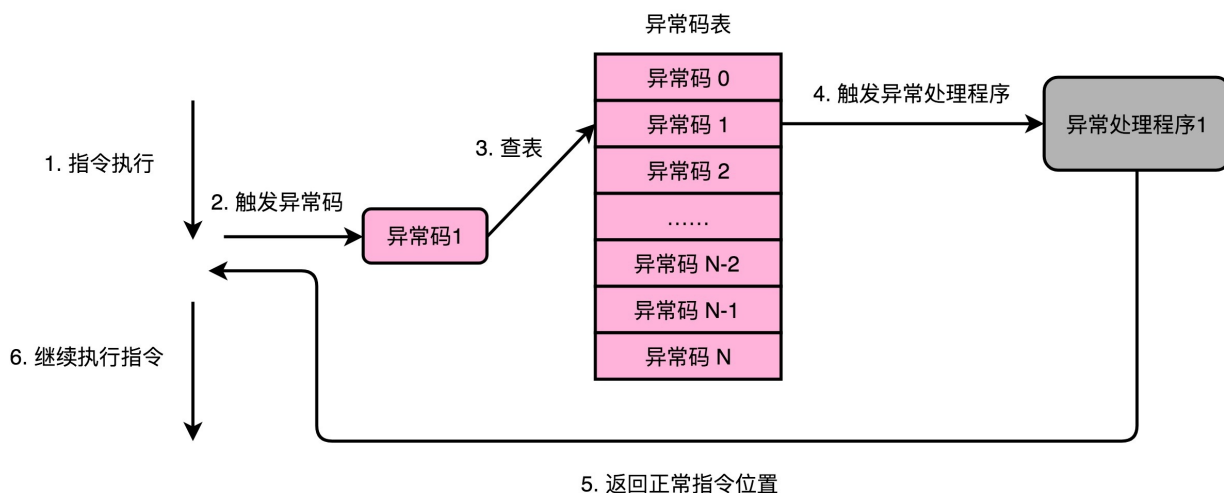
计算机会为每一种可能会发生的异常，分配一个异常代码（Exception Number）。有些教科书会把异常代码叫作中断向量（Interrupt Vector）。异常发生的时候，通常是CPU检测到了一个特殊的信号。比如，你按下键盘上的按键，输入设备就会给CPU发一个信号。或者，正在执行的指令发生了加法溢出，同样，我们可以有一个进位溢出的信号。这些信号呢，在组成原理里面，我们一般叫作发生了一个事件（Event）。CPU在检测到事件的时候，其实也就拿到了对应的异常代码。

这些异常代码里，I/O发出的信号的异常代码，是由操作系统来分配的，也就是由软件来设定的。而像加法溢出这样的异常代码，则是由CPU预先分配好的，也就是由硬件来分配的。这又是另一个软件和硬件共同组合来处理异常的过程。

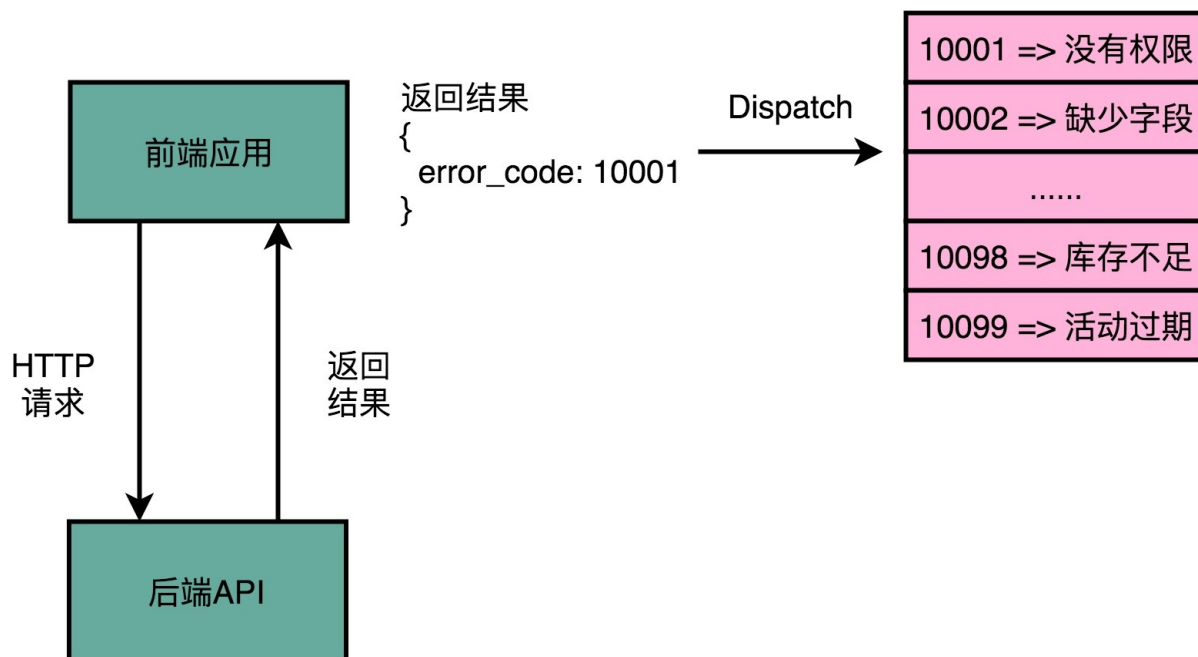
拿到异常代码之后，CPU就会触发异常处理的流程。计算机在内存里，会保留一个异常表（Exception Table）。也有地方，把这个表叫作中断向量表（Interrupt Vector Table），好和上面的中断向量对应起来。这个异常表有点儿像我们在[第10讲](#)里讲的GOT表，存放的是不同的异常代码对应的异常处理程序

( Exception Handler ) 所在的地址。

我们的CPU在拿到了异常码之后，会先把当前的程序执行的现场，保存到程序栈里面，然后根据异常码查询，找到对应的异常处理程序，最后把后续指令执行的指挥权，交给这个异常处理程序。



这样“检测异常，拿到异常码，再根据异常码进行查表处理”的模式，在日常开发的过程中是很常见的。



比如说，现在我们日常进行的Web或者App开发，通常都是前后端分离的。前端的应用，会向后端发起HTTP的请求。当后端遇到了异常，通常会给到前端一个对应的错误代码。前端的应用根据这个错误代码，在应用层面去进行错误处理。在不能处理的时候，它会根据错误代码向用户显示错误信息。

```
public class LastChanceHandler implements Thread.UncaughtExceptionHandler {  
    @Override  
    public void uncaughtException(Thread t, Throwable e) {  
        // do something here - log to file and upload to server/close resources/delete files...  
    }  
}
```

```
Thread.setDefaultUncaughtExceptionHandler(new LastChanceHandler());
```

Java里面，可以设定ExceptionHandler，来处理线程执行中的异常情况

再比如说，Java里面，我们使用一个线程池去运行调度任务的时候，可以指定一个异常处理程序。对于各个线程在执行任务出现的异常情况，我们是通过异常处理程序进行处理，而不是在实际的任务代码里处理。这样，我们就把业务处理代码就和异常处理代码的流程分开了。

## 异常的分类：中断、陷阱、故障和中止

我在前面说了，异常可以由硬件触发，也可以由软件触发。那我们平时会碰到哪些异常呢？下面我们就一起来看看。

第一种异常叫**中断**（Interrupt）。顾名思义，自然就是程序在执行到一半的时候，被打断了。这个打断执行的信号，来自于CPU外部的I/O设备。你在键盘上按下一个按键，就会对应触发一个相应的信号到达CPU里面。CPU里面某个开关的值发生了变化，也就触发了一个中断类型的异常。

第二种异常叫**陷阱**（Trap）。陷阱，其实是我们程序员“故意”主动触发的异常。就好像你在程序里面打了一个断点，这个断点就是设下的一个“陷阱”。当程序的指令执行到这个位置的时候，就掉到了这个陷阱当中。然后，对应的异常处理程序就会来处理这个“陷阱”当中的猎物。

最常见的一类陷阱，发生在我们的应用程序调用系统调用的时候，也就是从程序的用户态切换到内核态的时候。我们在[第3讲](#)讲CPU性能的时候说过，可以用Linux下的time指令，去查看一个程序运行实际花费的时间，里面有在用户态花费的时间（user time），也有在内核态发生的时间（system time）。

我们的应用程序通过系统调用去读取文件、创建进程，其实也是通过触发一次陷阱来进行的。这是因为，我们用户态的应用程序没有权限来做这些事情，需要把对应的流程转交给有权限的异常处理程序来进行。

第三种异常叫**故障**（Fault）。它和陷阱的区别在于，陷阱是我们开发程序的时候刻意触发的异常，而故障通常不是。比如，我们在程序执行的过程中，进行加法计算发生了溢出，其实就是故障类型的异常。这个异常不是我们在开发的时候计划内的，也一样需要有对应的异常处理程序去处理。

故障和陷阱、中断的一个重要区别是，故障在异常程序处理完成之后，仍然回来处理当前的指令，而不是去执行程序中的下一条指令。因为当前的指令因为故障的原因并没有成功执行完成。

最后一种异常叫**中止**（Abort）。与其说这是一种异常类型，不如说这是故障的一种特殊情况。当CPU遇到了故障，但是恢复不过来的时候，程序就不得不中止了。

类型	原因	示例	触发时机	处理后操作
中断	I/O设备信号	用户键盘输入	异步	下一条指令
陷阱	程序刻意触发	程序进行系统调用	同步	下一条指令
故障	程序执行出错	程序加载的缺页错误	同步	当前指令
中止	故障无法恢复	ECC内存校验失败	同步	退出程序

在这四种异常里，中断异常的信号来自系统外部，而不是在程序自己执行的过程中，所以我们称之为“异步”类型的异常。而陷阱、故障以及中止类型的异常，是在程序执行的过程中发生的，所以我们称之为“同步”类型的异常。

在处理异常的过程当中，无论是异步的中断，还是同步的陷阱和故障，我们都是采用同一套处理流程，也就是上面所说的，“保存现场、异常代码查询、异常处理程序调用”。而中止类型的异常，其实是在故障类型异常的一种特殊情况。当故障发生，但是我们发现没有异常处理程序能够处理这种异常的情况下，程序就不得不进入中止状态，也就是最终会退出当前的程序执行。

### 异常的处理：上下文切换

在实际的异常处理程序执行之前，CPU需要去做一次“保存现场”的操作。这个保存现场的操作，和我在[第7讲](#)里讲解函数调用的过程非常相似。

因为切换到异常处理程序的时候，其实就好像是去调用一个异常处理函数。指令的控制权被切换到了另外一个“函数”里面，所以我们自然要把当前正在执行的指令去压栈。这样，我们才能在异常处理程序执行完成之后，重新回到当前的指令继续往下执行。

不过，切换到异常处理程序，比起函数调用，还是要更复杂一些。原因有下面几点。

第一点，因为异常情况往往发生在程序正常执行的预期之外，比如中断、故障发生的时候。所以，除了本来程序压栈要做的事情之外，我们还需要把CPU内当前运行程序用到的所有寄存器，都放到栈里面。最典型的的就是条件码寄存器里面的内容。

第二点，像陷阱这样的异常，涉及程序指令在用户态和内核态之间的切换。对应压栈的时候，对应的数据是压到内核栈里，而不是程序栈里。

第三点，像故障这样的异常，在异常处理程序执行完成之后。从栈里返回出来，继续执行的不是顺序的下一条指令，而是故障发生的当前指令。因为当前指令因为故障没有正常执行成功，必须重新去执行一次。

所以，对于异常这样的处理流程，不像是顺序执行的指令间的函数调用关系。而是更像两个不同的独立进程之间在CPU层面的切换，所以这个过程我们称之为**上下文切换**（Context Switch）。

## 总结延伸

这一讲，我给你讲了计算机里的“异常”处理流程。这里的异常可以分成中断、陷阱、故障、中止这样四种情况。这四种异常，分别对应着I/O设备的输入、程序主动触发的状态切换、异常情况下的程序出错以及出错之后无可挽回的退出程序。

当CPU遭遇了异常的时候，计算机就需要有相应的应对措施。CPU会通过“查表法”来解决这个问题。在硬件层面和操作系统层面，各自定义了所有CPU可能会遇到的异常代码，并且通过这个异常代码，在异常表里面查询相应的异常处理程序。在捕捉异常的时候，我们的硬件CPU在进行相应的操作，而在处理异常层面，则是由作为软件的异常处理程序进行相应的操作。

而在实际处理异常之前，计算机需要先去做一个“保留现场”的操作。有了这个操作，我们才能在异常处理完成之后，重新回到之前执行的指令序列里面来。这个保留现场的操作，和我们之前讲解指令的函数调用很像。但是，因为“异常”和函数调用有一个很大的不同，那就是它的发生时间。函数调用的压栈操作我们在写程序的时候完全能够知道，而“异常”发生的时间却很不确定。所以，“异常”发生的时候，我们称之为发生了一次“上下文切换”（Context Switch）。这个时候，除了普通需要压栈的数据外，计算机还需要把所有寄存器信息都存储到栈里面去。

## 推荐阅读

关于异常和中断，《深入理解计算机系统》的第8章“异常控制流”部分，有非常深入和充分的讲解，推荐你认真阅读一下。

## 课后思考

很多教科书和网上的文章，会把中断分成软中断和硬中断。你能用自己的话说一说，什么是软中断，什么是硬中断吗？它们和我们今天说的中断、陷阱、故障以及中止又有什么关系呢？

欢迎留言和我分享你的疑惑和见解。你也可以把今天的内容，分享给你的朋友，和他一起学习和进步。




# 深入浅出计算机组成原理

带你掌握计算机体系全貌

徐文浩 bothub 创始人



新版升级：点击「 请朋友读」，20位好友免费读，邀请订阅更有**现金**奖励。