* 对于C++异常，是选择直接core还是捕获异常
* 这主要取决于你的需求和应用程序的性质。
  1. 捕获异常：如果你的应用程序可以从异常恢复，或者在发生异常时需要清理资源（如关闭文件，断开网络连接等），那么你应该捕获异常并适当地处理它。这通常是在用C++编写应用程序时的首选方法。
  2. 直接core：如果你的程序在异常发生时无法恢复，或者你需要在程序崩溃时获取core dump以便进一步调试，那么你可以选择让程序在发生异常时直接core dump。这通常用于开发阶段，帮助开发者发现和修复错误。

一般来说，生产环境中的代码应该捕获并适当处理所有可能的异常，以防止程序崩溃。另一方面，开发和调试阶段的代码可能会选择在发生异常时直接core dump，以便于开发者快速定位问题。

请注意，C++中的异常处理可能会带来一些性能开销，因此在性能敏感的代码中可能需要避免使用异常。在这种情况下，你可以使用错误码或其他机制来报告错误，而不是抛出异常。