

```
Função* intervalo (de, a) {  
  para (vamos i = de; i <= para; i++) {  
    rendimento i;  
  }  
}
```

Para entender o rendimento, você deve entender os iteradores e geradores, que não serão cobertos até o capítulo 12. O rendimento é incluído aqui para completar, no entanto. (Tecnicamente, porém, O rendimento é um operador e não uma declaração, conforme explicado no §12.4.2.)

5.5.6 Jogue

Uma exceção é um sinal que indica que algum tipo de excepcional condição ou erro ocorreu. Dar uma exceção é sinalizar tal um erro ou condição excepcional. Pegar uma exceção é lidar com isso - para tomar as ações necessárias ou apropriadas para se recuperar de a exceção. Em JavaScript, as exceções são jogadas sempre que um tempo de execução o erro ocorre e sempre que o programa joga explicitamente um usando o Declaração de arremesso. Exceções são capturadas com o Tente/Catch/Finalmente declaração, descrita no próximo seção.

A declaração de arremesso tem a seguinte sintaxe:

lançar expressão;

A expressão pode avaliar um valor de qualquer tipo. Você pode jogar um número que representa um código de erro ou uma string que contém um humano Mensagem de erro legível. A classe de erro e suas subclasses são usadas Quando o próprio intérprete JavaScript lança um erro, e você pode usar