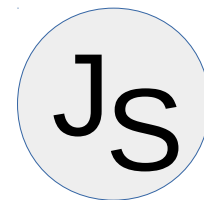


Исключения



- Понятие исключения
- throw
- try-catch-finally
- Использование исключений

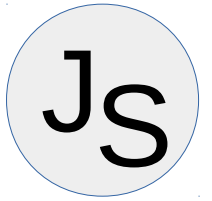
Объект Error



```
{  
  name: "ReferenceError",  
  message: "Q is not defined"  
}
```

Name	Описание
Error	Ошибка
EvalError	Ошибка в eval()
RangeError	Число за границами диапазона
ReferenceError	Неверная ссылка
SyntaxError	Синтаксическая ошибка в eval()
TypeError	Неожиданный тип значения
URIError	Ошибка при выполнении encodeURIComponent()

Исключение



throw *выражение*;

```
function factorial(x) {  
    if (x < 0) {  
        throw new Error(  
            "x не может быть отрицательным"  
        );  
    }  
    for(var f = 1; x > 1; f *= x, x--);  
    return f;  
}
```

```
throw 20001;  
throw "Invalid order number";  
throw Math.cos;
```

try – catch - finally



try

инструкция;

catch (e)

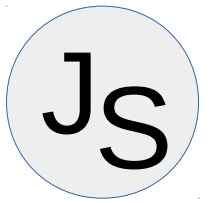
инструкция;

finally

инструкция;

```
try {  
    var n = prompt("Please enter an integer");  
    var f = factorial(n);  
    alert(n + "! = " + f);  
}  
catch (ex) {  
    alert(ex);  
}
```

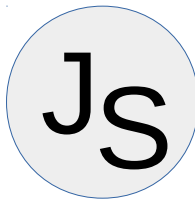
finally



break, continue, return вызывают выполнение finally

```
for (i in new Array(4)) {  
    try{  
        if (i%2 >0) break;  
    }  
    finally{  
        i = 99;  
    }  
}  
  
console.log(i); // 99
```

Использование исключений



```
function fn() {  
    var foo = {};  
    return foo.bar();  
}
```

Плохо

```
try {  
    return fn();  
} catch (e) { }
```

Чуть лучше

```
try {  
    return fn();  
} catch (e) {  
    throw Error('Другая ошибка');  
}
```

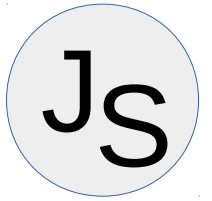
Использование исключений



```
for(let i=0; i<10000; i++) {  
  try {  
    ...  
  } catch (e) {  
    ...  
  }  
}
```

```
try {  
  for(let i=0; i<10000; i++) {  
    ...  
  }  
}  
catch (e) {  
  ...  
}
```

Использование исключений



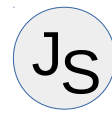
1. Любой код может отказать
2. Журнал ошибок
3. Ошибки обрабатывает разработчик, а не среда
4. Понять, где могут возникать ошибки
5. Порождать собственные ошибки
6. Различать фатальные и нефатальные ошибки
7. Различать ошибки разработки и операционные ошибки
8. Обработать ошибки централизованно
9. Обеспечить режим отладки

Исключения



- Понятие исключения
- throw
- try-catch-finally
- Использование исключений

Объект Error



```
{  
  name: "ReferenceError",  
  message: "Q is not defined"  
}
```

Name	Описание
Error	Ошибка
EvalError	Ошибка в eval()
RangeError	Число за границами диапазона
ReferenceError	Неверная ссылка
SyntaxError	Синтаксическая ошибка в eval()
TypeError	Неожиданный тип значения
URIError	Ошибка при выполнении encodeURIComponent()

Исключение



throw *выражение*;

```
function factorial(x) {  
  if (x < 0){  
    throw new Error(  
      "x не может быть отрицательным"  
    );  
  }  
  for(var f = 1; x > 1; f *= x, x--);  
  return f;  
}
```

```
throw 20001;  
throw "Invalid order number";  
throw Math.cos;
```

try – catch - finally



try
 инструкция;
catch (e)
 инструкция;
finally
 инструкция;

```
try {  
    var n = prompt("Please enter an integer");  
    var f = factorial(n);  
    alert(n + "! = " + f);  
}  
catch (ex) {  
    alert(ex);  
}
```

finally



break, continue, return ВЫЗЫВАЮТ ВЫПОЛНЕНИЕ finally

```
for (i in new Array(4)){
  try{
    if (i%2 >0) break;
  }
  finally{
    i = 99;
  }
}

console.log(i); // 99
```

Использование исключений



```
function fn() {  
  var foo = {};  
  return foo.bar();  
}
```

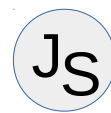
Плохо

```
try {  
  return fn();  
} catch (e) { }
```

Чуть лучше

```
try {  
  return fn();  
} catch (e) {  
  throw Error('Другая ошибка');  
}
```

Использование исключений



```
for(let i=0; i<10000; i++){  
  try {  
    ...  
  } catch (e) {  
    ...  
  }  
}
```

```
try {  
  for(let i=0; i<10000; i++){  
    ...  
  }  
}  
catch (e) {  
  ...  
}
```

Использование исключений



1. Любой код может отказать
2. Журнал ошибок
3. Ошибки обрабатывает разработчик, а не среда
4. Понять, где могут возникать ошибки
5. Порождать собственные ошибки
6. Различать фатальные и нефатальные ошибки
7. Различать ошибки разработки и операционные ошибки
8. Обработать ошибки централизованно
9. Обеспечить режим отладки