



07 错误处理：如何通过 error、deferred、panic 等处理错误？

上节课我为你讲解了结构体和接口，并留了一个小作业，让你自己练习实现有两个方法的接口。现在我就以“人既会走也会跑”为例进行讲解。

首先定义一个接口 WalkRun，它有两个方法 Walk 和 Run，如下面的代码所示：

```
type WalkRun interface {  
    Walk()  
    Run()  
}
```

现在就可以让结构体 person 实现这个接口了，如下所示：

```
func (p *person) Walk(){  
    fmt.Printf("%s能走\n", p.name)  
}  
  
func (p *person) Run(){  
    fmt.Printf("%s能跑\n", p.name)  
}
```

关键点在于，让接口的每个方法都实现，也就实现了这个接口。

提示：%s 是占位符，和 p.name 对应，也就是 p.name 的值，具体可以参考 fmt.Printf 函数的文档。

下面进行本节课的讲解。这节课我会带你学习 Go 语言的错误和异常，在我们编写程序的时候，可能会遇到一些问题，该怎么处理它们呢？

错误

在 Go 语言中，错误是可以预期的，并且不是非常严重，不会影响程序的运行。对于这类问题，可以用返回错误给调用者的方法，让调用者自己决定如何处理。

error 接口

在 Go 语言中，错误是通过内置的 `error` 接口表示的。它非常简单，只有一个 `Error` 方法用来返回具体的错误信息，如下面的代码所示：

```
type error interface {
    Error() string
}
```

在下面的代码中，我演示了一个字符串转整数的例子：

ch07/main.go

```
func main() {
    i,err:=strconv.Atoi("a")
    if err!=nil {
        fmt.Println(err)
    }else {
        fmt.Println(i)
    }
}
```

这里我故意使用了字符串 "a"，尝试把它转为整数。我们知道 "a" 是无法转为数字的，所以运行这段程序，会打印出如下错误信息：

```
strconv.Atoi: parsing "a": invalid syntax
```

这个错误信息就是通过接口 `error` 返回的。我们来看关于函数 `strconv.Atoi` 的定义，如下所示：

```
func Atoi(s string) (int, error)
```

一般而言，`error` 接口用于当方法或者函数执行遇到错误时进行返回，而且是第二个返回值。通过这种方式，可以让调用者自己根据错误信息决定如何进行下一步处理。

小提示：因为方法和函数基本上差不多，区别只在于有无接收者，所以以后当我称方法或函数，表达的是一个意思，不会把这两个名字都写出来。

error 工厂函数

除了可以使用其他函数，自己定义的函数也可以返回错误信息给调用者，如下面的代码所示：

ch07/main.go

```
func add(a,b int) (int,error){
    if a<0 || b<0 {
        return 0,errors.New("a或者b不能为负数")
    }
}
```

```
    }else {  
        return a+b,nil  
    }  
}
```

add 函数会在 a 或者 b 任何一个为负数的情况下，返回一个错误信息，如果 a、b 都不为负数，错误信息部分会返回 nil，这也是常见的做法。所以调用者可以通过错误信息是否为 nil 进行判断。

下面的 add 函数示例，是使用 errors.New 这个工厂函数生成的错误信息，它接收一个字符串参数，返回一个 error 接口，这些在上节课的结构体和接口部分有过详细介绍，不再赘述。

ch07/main.go

```
sum,err:=add(-1,2)  
if err!=nil {  
    fmt.Println(err)  
}else {  
    fmt.Println(sum)  
}
```

自定义 error

你可能会想，上面采用工厂返回错误信息的方式只能传递一个字符串，也就是携带的信息只有字符串，如果想要携带更多信息（比如错误码信息）该怎么办呢？这个时候就需要自定义 error。

自定义 error 其实就是先自定义一个新类型，比如结构体，然后让这个类型实现 error 接口，如下面的代码所示：

ch07/main.go

```
type commonError struct {  
    errorCode int //错误码  
    errorMsg string //错误信息  
}  
  
func (ce *commonError) Error() string{  
    return ce.errorMsg  
}
```

有了自定义的 error，就可以使用它携带更多的信息，现在我改造上面的例子，返回刚刚自定义的 commonError，如下所示：

ch07/main.go

```
return 0, &commonError{  
    errorCode: 1,
```

```
errorMsg: "a或者b不能为负数"}
```

我通过字面量的方式创建一个 `*commonError` 返回，其中 `errorCode` 值为 1，`errorMsg` 值为“a 或者 b 不能为负数”。

error 断言

有了自定义的 `error`，并且携带了更多的错误信息后，就可以使用这些信息了。你需要先把返回的 `error` 接口转换为自定义的错误类型，用到的知识是上节课的类型断言。

下面代码中的 `err.(*commonError)` 就是类型断言在 `error` 接口上的应用，也可以称为 `error` 断言。

ch07/main.go

```
sum, err := add(-1, 2)
if cm,ok:=err.(*commonError);ok{
    fmt.Println("错误代码为:",cm.errorCode,"，错误信息为:",cm.errorMsg)
} else {
    fmt.Println(sum)
}
```

如果返回的 `ok` 为 `true`，说明 `error` 断言成功，正确返回了 `*commonError` 类型的变量 `cm`，所以就可以像示例中一样使用变量 `cm` 的 `errorCode` 和 `errorMsg` 字段信息了。

错误嵌套

Error Wrapping

`error` 接口虽然比较简洁，但是功能也比较弱。想象一下，假如我们有这样的需求：基于一个存在的 `error` 再生成一个 `error`，需要怎么做呢？这就是错误嵌套。

这种需求是存在的，比如调用一个函数，返回了一个错误信息 `error`，在不想丢失这个 `error` 的情况下，又想添加一些额外信息返回新的 `error`。这时候，我们首先想到的应该是自定义一个 `struct`，如下面的代码所示：

```
type MyError struct {
    err error
    msg string
}
```

这个结构体有两个字段，其中 `error` 类型的 `err` 字段用于存放已存在的 `error`，`string` 类型的 `msg` 字段用于存放新的错误信息，这种方式就是 **error 的嵌套**。

现在让 `MyError` 这个 `struct` 实现 `error` 接口，然后在初始化 `MyError` 的时候传递存在的 `error` 和新的错误信息，如下面的代码所示：

```
func (e *MyError) Error() string {
    return e.err.Error() + e.msg
}

func main() {
    //err是一个存在的错误，可以从另外一个函数返回
    newErr := MyError{err, "数据上传问题"}
}
```

这种方式可以满足我们的需求，但是非常烦琐，因为既要定义新的类型还要实现 error 接口。所以从 Go 语言 1.13 版本开始，Go 标准库新增了 Error Wrapping 功能，让我们可以基于一个存在的 error 生成新的 error，并且可以保留原 error 信息，如下面的代码所示：

ch07/main.go

```
e := errors.New("原始错误e")
w := fmt.Errorf("Wrap了一个错误:%w", e)
fmt.Println(w)
```

Go 语言没有提供 Wrap 函数，而是扩展了 fmt.Errorf 函数，然后加了一个 %w，通过这种方式，便可以生成 wrapping error。

errors.Unwrap 函数

既然 error 可以包裹嵌套生成一个新的 error，那么也可以被解开，即通过 errors.Unwrap 函数得到被嵌套的 error。

Go 语言提供了 errors.Unwrap 用于获取被嵌套的 error，比如以上例子中的错误变量 w，就可以对它进行 unwrap，获取被嵌套的原始错误 e。

下面我们运行以下代码：

```
fmt.Println(errors.Unwrap(w))
```

可以看到这样的信息，即“原始错误 e”。

```
原始错误e
```

errors.Is 函数

有了 Error Wrapping 后，你会发现原来用的判断两个 error 是不是同一个 error 的方法失效了，比如 Go 语言标准库经常用到的如下代码中的方式：

```
if err == os.ErrExist
```

为什么会出现这种情况呢？由于 Go 语言的 Error Wrapping 功能，令人不知道返回的 err 是否被嵌套，又嵌套了几层？

于是 Go 语言为我们提供了 errors.Is 函数，用来判断两个 error 是否是同一个，如下所示：

```
func Is(err, target error) bool
```

以上就是errors.Is 函数的定义，可以解释为：

- 如果 err 和 target 是同一个，那么返回 true。
- 如果 err 是一个 wrapping error，target 也包含在这个嵌套 error 链中的话，也返回 true。

可以简单地概括为，两个 error 相等或 err 包含 target 的情况下返回 true，其余返回 false。我们可以用上面的示例判断错误 w 中是否包含错误 e，试试运行下面的代码，来看打印的结果是不是 true。

```
fmt.Println(errors.Is(w,e))
```

errors.As 函数

同样的原因，有了 error 嵌套后，error 断言也不能用了，因为你不知道一个 error 是否被嵌套，又嵌套了几层。所以 Go 语言为解决这个问题提供了 errors.As 函数，比如前面 error 断言的例子，可以使用 errors.As 函数重写，效果是一样的，如下面的代码所示：

ch07/main.go

```
var cm *commonError
if errors.As(err,&cm){
    fmt.Println("错误代码为:",cm.errorCode,"，错误信息为:",cm.errorMsg)
} else {
    fmt.Println(sum)
}
```

所以在 Go 语言提供的 Error Wrapping 能力下，我们写的代码要尽可能地使用 Is、As 这些函数做判断和转换。

Deferred 函数

在一个自定义函数中，你打开了一个文件，然后需要关闭它以释放资源。不管你的代码执行了多少分支，是否出现了错误，文件是一定要关闭的，这样才能保证资源的释放。

如果这个事情由开发人员来做，随着业务逻辑的复杂会变得非常麻烦，而且还有可能会忘记关闭。基于这种情况，Go 语言为我们提供了 `defer` 函数，可以保证文件关闭后一定会被执行，不管你自定义的函数出现异常还是错误。

下面的代码是 Go 语言标准包 `ioutil` 中的 `ReadFile` 函数，它需要打开一个文件，然后通过 `defer` 关键字确保在 `ReadFile` 函数执行结束后，`f.Close()` 方法被执行，这样文件的资源才一定会释放。

```
func ReadFile(filename string) ([]byte, error) {
    f, err := os.Open(filename)
    if err != nil {
        return nil, err
    }
    defer f.Close()
    //省略无关代码
    return readAll(f, n)
}
```

`defer` 关键字用于修饰一个函数或者方法，使得该函数或者方法在返回前才会执行，也就是说被延迟，但又可以保证一定会执行。

以上面的 `ReadFile` 函数为例，被 `defer` 修饰的 `f.Close` 方法延迟执行，也就是说会先执行 `readAll(f, n)`，然后在整个 `ReadFile` 函数 `return` 之前执行 `f.Close` 方法。

`defer` 语句常被用于成对的操作，如文件的打开和关闭，加锁和释放锁，连接的建立和断开等。不管多么复杂的操作，都可以保证资源被正确地释放。

Panic 异常

Go 语言是一门静态的强类型语言，很多问题都尽可能地在编译时捕获，但是有一些只能在运行时检查，比如数组越界访问、不相同的类型强制转换等，这类运行时的问题会引起 `panic` 异常。

除了运行时可以产生 `panic` 外，我们自己也可以抛出 `panic` 异常。假设我需要连接 MySQL 数据库，可以写一个连接 MySQL 的函数 `connectMySQL`，如下面的代码所示：

ch07/main.go

```
func connectMySQL(ip,username,password string){
    if ip == "" {
        panic("ip不能为空")
    }
    //省略其他代码
}
```

在 `connectMySQL` 函数中，如果 `ip` 为空会直接抛出 `panic` 异常。这种逻辑是正确的，因为数据库无法连接成功的话，整个程序运行起来也没有意义，所以就抛出 `panic` 终止程序的运行。

panic 是 Go 语言内置的函数，可以接受 interface{} 类型的参数，也就是任何类型的值都可以传递给 panic 函数，如下所示：

```
func panic(v interface{})
```

小提示：interface{} 是空接口的意思，在 Go 语言中代表任意类型。

panic 异常是一种非常严重的情况，会让程序中断运行，使程序崩溃，所以**如果是不影响程序运行的错误，不要使用 panic，使用普通错误 error 即可。**

“

如果是不影响程序运行的错误, 不要使用 panic
使用普通错误 error 即可

—— 《22 讲通关 GO 语言》
飞雪无情
大型互联网公司金融科技总监

拉勾教育·扫码阅读 >>>



@拉勾教育

Recover 捕获 Panic 异常

通常情况下，我们不对 panic 异常做任何处理，因为既然它是影响程序运行的异常，就让它直接崩溃即可。但是也的确有一些特例，比如在程序崩溃前做一些资源释放的处理，这时候就需要从 panic 异常中恢复，才能完成处理。

在 Go 语言中，可以通过内置的 recover 函数恢复 panic 异常。因为在程序 panic 异常崩溃的时候，只有被 defer 修饰的函数才能被执行，所以 recover 函数要结合 defer 关键字使用才能生效。

下面的示例是通过 defer 关键字 + 匿名函数 + recover 函数从 panic 异常中恢复的方式。


```
func main() {  
    defer func() {  
        if p:=recover();p!=nil{  
            fmt.Println(p)  
        }  
    }()  
    connectMySQL("", "root", "123456")  
}
```

运行这个代码，可以看到如下的打印输出，这证明 recover 函数成功捕获了 panic 异常。

```
ip 不能为空
```

通过这个输出的结果也可以发现，recover 函数返回的值就是通过 panic 函数传递的参数值。

总结

这节课主要讲了 Go 语言的错误处理机制，包括 error、defer、panic 等。在 error、panic 这两种错误机制中，Go 语言更提倡 error 这种轻量错误，而不是 panic。

[上一页](#)

[下一页](#)