



UNIVERSIDAD TÉCNICA  
FEDERICO SANTA MARÍA

# Manejo de Excepciones

Agustín J. González  
ELO329

# Manejo de Excepciones

- El Manejo de Excepciones es un mecanismo interno para comunicar estados de error desde una parte del programa a otra.
- Comúnmente, una parte del programa detecta un error, pero no es conveniente mezclar las situaciones de excepción con el flujo normal y más probable del programa.
- Otra parte del programa puede hacerse cargo de todos los errores, pero éstos no siempre se generan en esa sección del código.
- **No hay gran diferencia con Java**

# Diferencias respecto de Java

- La sentencia `throw` admite argumentos escalares u objetos.
- Podemos o no indicar en una función o método el tipo de dato lanzado. Si se indica, sólo podemos lanzar ese tipo de dato. Si no se indica, cualquier tipo puede ser lanzado.
- La biblioteca estándar de C++ provee la clase `exception` de la cual podemos crear clases derivadas.

# Veremos algunos ejemplos:

- Situación común
- Una función recibe el requerimiento de inserción de un número en la posición  $n$  de un vector. La función descubre que  $n$  es mayor que el tamaño del vector, por lo tanto lanza o envía un excepción, la cual hace retornar inmediatamente la función al segmento de código llamador.
- El código llamador presumiblemente repite el lazo solicitando un nuevo índice y vuelve a llamar a la función.

# Función Insert() en el escenario previo

- La función Insert usa la sentencia throw para retornar tan pronto como se detecta que el índice es muy grande. El throw causa el retorno inmediato de la función.
- Notar que no hay restricciones para la clase del objeto retornado.

```
void Insert( vector<int> & array, int index, int value )
```

```
{
```

```
if( index < 0 || index >= array.size())
```

```
    throw string("Index out of bounds in Insert()");
```

```
    array[index] = value;
```

```
}
```

- El prototipo pudo ser:

```
void Insert(vector<int> &array, int index, int value) throw(string)
```

# Función Insert() en el escenario previo

- El bloque try rodea cada sección de código siendo probado.
- Una o más sentencias catch siguen al bloque try.

```
try {  
    cout << "Enter an index between 0 and "  
        << (VECSIZE-1) << ": ";  
    cin >> index;  
    Insert( scores, index, value );  
    cout << "Insertion successful.\n";  
} catch( string & S ) {  
    cout << S << endl;  
}
```

# Caso más general:

- Para capturar varias excepciones posibles:

```
try {  
    // code here  
} catch (int param) { cout << "int exception"; }  
  catch (char param) { cout << "char exception"; }  
  catch (... ) { cout << "default exception"; }
```

- Las funciones o métodos puedes indicar tipo lanzado:

```
float myfunction (char param) throw (int);
```

- Si queremos prohibir las excepciones:

```
int myfunction (int param) throw();
```

- Si queremos permitir cualquier tipo de excepción:

```
int myfunction (int param);
```

# Clases para excepciones

- Podemos definir nuestras propias clases para manejo de excepciones.
- Éstas pueden o no derivar de **exception**
- Esta clase tiene un método virtual con siguiente prototipo:  
**virtual const char\* what() const throw()**
- Si derivamos de exception, agregar  
**#include <exception>**  
**using namespace std;**
- La clase excepción usualmente lleva por nombre la excepción, por ejemplo RangeException.

```
class RangeException { }; // use for out of range subscripts
```



# Clases para lanzar Excepción

- Esta versión de la función Insert construye y lanza un objeto RangeException si el índice está fuera del rango.

```
void Insert( vector<int> & array, int index, int value )  
{  
    if( index < 0 || index >= array.size())  
        throw RangeException();  
    array[index] = value;  
}
```

# Atrapando una Excepción

- Ahora la función llamadora puede nombrar un tipo específico de excepción en la sentencia catch.

```
try {  
    cout << "Enter an index between 0 and "  
        << (VECSIZE-1) << ": ";  
    cin >> index;  
    Insert( scores, index, value );  
    cout << "Insertion successful.\n";  
}  
catch( RangeException & ) {  
    cout << "A range exception occurred.\n";  
}
```

# Atrapando múltiples Excepciones

- Usamos múltiples sentencias catch para atrapar todos los tipos de excepciones que pueden ser lanzadas.

```
try {  
    DoOneThing();  
    DoAnother();  
    DoSomethingElse();  
}catch( RangeException & ) {  
    cout << "A range exception occurred.\n";  
}catch( OpenFileError & ) {  
    cout << "Cannot open file.\n";  
}  
// etc...
```

# Clase RangeException

- Una mejor versión de la clase RangeException nos permite pasar un string a su constructor. También hay un método GetMsg que retorna el mismo string.

```
class RangeException {  
public:  
    RangeException(const string & msg)  
    { m_sMsg = msg; }  
  
    string GetMsg() const  
    { return m_sMsg; }  
  
private:  
    string m_sMsg;  
};
```

# Clase RangeException

- Cuando la función Insert detecta un índice errado, ésta pasa un string al constructor de RangeException.

```
void Insert( vector<int> & array, int index, int value )  
{  
    if( index < 0 || index >= array.size())  
        throw RangeException("Index out of bounds in Insert()");  
    array[index] = value;  
}
```

# Clase RangeException

- Cuando el llamador atrapa la excepción enviada por Insert, éste ahora puede llamar GetMsg para desplegar el mensaje almacenado en el string.

```
try {  
    cout << "Enter an index between 0 and "  
        << (VECSIZE-1) << ": ";  
    cin >> index;  
    Insert1( scores, index, value );  
    cout << "Insertion successful.\n";  
}  
catch( RangeException & R ) {  
    cout << R.GetMsg() << endl;  
}
```

# Re-envío de un Excepción

- Algunas veces es útil lanzar una excepción nuevamente y dejar que la función previa en la cadena se haga cargo de su manejo.

```
void TestVector(vector<int> & scores, int value)
{
    int index;
    try {
        cout << "Enter an index between 0 and " << (VECSIZE-1) << ": ";
        cin >> index;
        Insert1( scores, index, value );
        cout << "Insertion successful.\n";
    } catch( RangeException & R ) {
        throw R;
    }
    // more...
}
```

# Re-envío de excepciones

- En este ejemplo la función llamadora debe tener una sentencia catch para atrapar la excepción enviada por TestVector.

```
void Example2()
{
    vector<int> scores(VECSIZE);
    int value = 99;

    try {
        TestVector( scores, value );
    } catch( RangeException & R ) {
        cout << R.GetMsg() << endl;
    }
}
```



# Envío de Múltiples Excepciones

- Una misma función puede lanzar más de una excepción.  
Ejemplo:

```
void Insert( vector<int> & array, int index, int value )
{
    if( index < 0 || index >= array.size())
        throw RangeException("Index out of bounds in Insert()");

    if( value < 0 )
        throw BadArrayValue();

    array[index] = value;
}
```

# Capturando Excepciones Desconocidas

- Si una excepción es lanzada en algún lugar en la cadena de llamados a función y nunca es atrapada, ésta puede ser capturada usando (...) como el parámetro de la sentencia try-catch.

```
void main() {  
    try {  
        Example2();  
    }  
    catch( ... ) {  
        cout << "Caught unknown exception in main()\n";  
    }  
}
```