

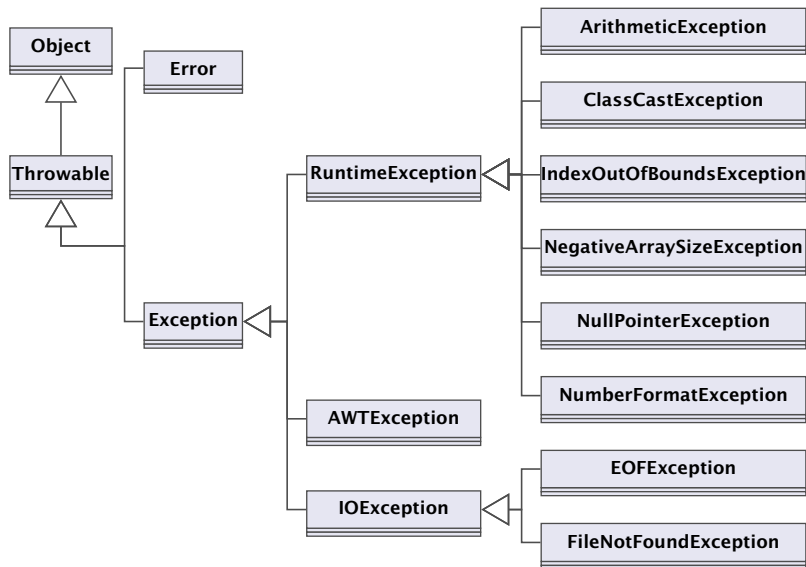
# 15 Fehlerobjekte: Werfen, Fangen, Behandeln

- ▶ Tritt während der Programmausführung ein Fehler auf, wird die normale Programmausführung abgebrochen und ein Fehlerobjekt erzeugt (**geworfen**).
- ▶ Die Klasse **Throwable** fasst alle Arten von Fehlern zusammen.
- ▶ Ein Fehlerobjekt kann **gefangen** und geeignet **behandelt** werden.

## Trennung von

- ▶ normalem Programm-Ablauf (der effizient und übersichtlich sein sollte); und
- ▶ Behandlung von Sonderfällen (wie illegalen Eingaben, falscher Benutzung, Sicherheitsattacken, . . .)

# Fehlerklassen



# Fehlerklassen

Die direkten Unterklassen von `Throwable` sind:

- ▶ `Error` — für fatale Fehler, die zur Beendigung des gesamten Programms führen, und
- ▶ `Exception` — für bewältigbare Fehler oder Ausnahmen.

## unchecked exception

Ausnahmen der Klasse `Error` und `RuntimeException` müssen nicht im Methodenkopf deklariert werden.

## checked exception

Die anderen Ausnahmen, die in einer Methode auftreten können und dort nicht selbst abgefangen werden, müssen **explizit** im Kopf der Methode aufgelistet werden!!!

# Fehlerklassen

- ▶ Die Unterklasse `RuntimeException` der Klasse `Exception` fasst die bei normaler Programmausführung evt. auftretenden Ausnahmen zusammen.
- ▶ Eine `RuntimeException` kann jederzeit auftreten. . .
- ▶ Sie kann, muss aber nicht abgefangen werden.

## Arten der Fehlerbehandlung:

- ▶ Ignorieren;
- ▶ Abfangen und Behandeln dort, wo sie entstehen;
- ▶ Abfangen und Behandeln an einer anderen Stelle.

# Fehlerbehandlung

Tritt ein Fehler auf und wird nicht behandelt, bricht die Programmausführung ab.

## Beispiel:

```
1 public class Zero {
2     public static void main(String[] args) {
3         int x = 10;
4         int y = 0;
5         System.out.println(x/y);
6     } // end of main()
7 } // end of class Zero
```

# Fehlermeldung

Das Programm bricht wegen Division durch `(int)0` ab und liefert die Fehler-Meldung:

```
Exception in thread "main" java.lang.ArithmeticException: / by zero  
at Zero.main(Compiled Code)
```

Die Fehlermeldung besteht aus drei Teilen:

1. der `Thread`, in dem der Fehler auftrat;
2. `System.err.println(toString());`; d.h. dem **Namen** der Fehlerklasse, gefolgt von einer Fehlermeldung, die die Objekt-Methode `getMessage()` liefert, hier: „/ by zero“.
3. `printStackTrace(System.err);`; d.h. der **Funktion**, in der der Fehler auftrat, genauer: der Angabe sämtlicher Aufrufe im **Call-Stack**.

# Was passiert wenn man Exceptions nicht fängt?



Ariane 5, 4 Juli 1996



- ▶ Beim Jungfernflug der Ariane 5 trat im Programm für die Steuerkontrolle eine Exception bei der Konvertierung einer Gleitkommazahl in einen Integer auf.
- ▶ Da diese nicht behandelt/gefangen wurde, wurde das Programm abgebrochen.

# Fehlerbehandlung

Soll die Programm-Ausführung nicht beendet werden, muss der Fehler abgefangen werden.

## Beispiel: NumberFormatException

```
1 public class Adding extends MiniJava {
2     public static void main(String[] args) {
3         int x = getInt("1. Zahl:\t");
4         int y = getInt("2. Zahl:\t");
5         write("Summe:\t\t" + (x+y));
6     } // end of main()
7     public static int getInt(String str) {
8 //continued...
```

- ▶ Das Programm liest zwei `int`-Werte ein und addiert sie.
- ▶ Bei der Eingabe können möglicherweise Fehler auftreten:
  - ▶ ...weil die Eingabe keine syntaktisch korrekte Zahl ist;
  - ▶ ...weil sonstige unvorhersehbare Ereignisse eintreffen.
- ▶ Die **Behandlung** dieser Fehler ist in der Funktion `getInt()` verborgen...

# Fehlerbehandlung

```
1      String s;  
2      while (true) {  
3          try {  
4              s = readString(str);  
5              return Integer.parseInt(s);  
6          } catch (NumberFormatException e) {  
7              System.out.println(  
8                  "Falsche Eingabe! ...");  
9          } catch (NullPointerException e) {  
10             System.out.println(  
11                 "Eingabeproblem: Ende ...");  
12             System.exit(0);  
13         }  
14     } // end of while  
15 } // end of getInt()  
16 } // end of class Adding
```

# Beispielablauf

```
> java Adding  
1. Zahl: abc  
Falsche Eingabe! ...  
1. Zahl: 0.3  
Falsche Eingabe! ...  
1. Zahl: 17  
2. Zahl: 25  
Summe: 42
```

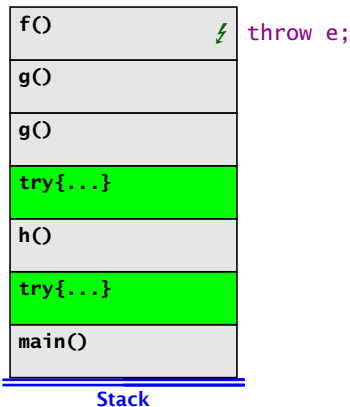
# Ausnahmebehandlung

- ▶ Ein **Exception-Handler** besteht aus einem **try**-Block `try{ss}`, in dem der Fehler möglicherweise auftritt; gefolgt von einer oder mehreren **catch**-Regeln.
- ▶ Wird bei der Ausführung der Statement-Folge `ss` kein Fehlerobjekt erzeugt, fährt die Programm-Ausführung direkt hinter dem Handler fort.
- ▶ Wird eine Exception ausgelöst, durchsucht der Handler mithilfe des geworfenen Fehler-Objekts sequentiell die **catch**-Regeln.

# Ausnahmebehandlung

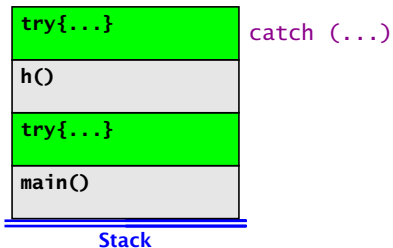
- ▶ Jede `catch`-Regel ist von der Form: `catch(Exc e) {...}` wobei `Exc` eine Klasse von Fehlern angibt und `e` ein formaler Parameter ist, an den das Fehler-Objekt gebunden wird.
- ▶ Eine Regel ist **anwendbar**, sofern das Fehlerobjekt aus (einer Unterklasse) von `Exc` stammt.
- ▶ Die erste `catch`-Regel, die anwendbar ist, wird angewendet. Dann wird der Handler verlassen.
- ▶ Ist keine `catch`-Regel anwendbar, wird der Fehler propagiert.

# Was passiert auf dem Stack?

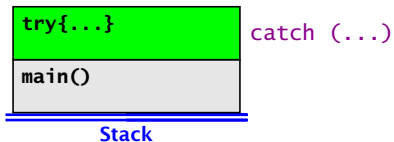




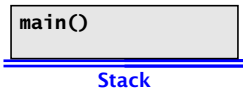
# Was passiert auf dem Stack?



# Was passiert auf dem Stack?



# Was passiert auf dem Stack?



# Ausnahmebehandlung

- ▶ Auslösen eines Fehlers verlässt abrupt die aktuelle Berechnung.
- ▶ Damit das Programm trotz Auftretens des Fehlers in einem geordneten Zustand bleibt, ist oft Aufräumarbeit erforderlich – z.B. das Schließen von I/O-Strömen.
- ▶ Dazu dient `finally { ss }` nach einem `try`-Statement.

# Ausnahmebehandlung

- ▶ Die Folge `ss` von Statements wird **auf jeden Fall** ausgeführt.
- ▶ Wird kein Fehler im `try`-Block geworfen, wird sie im Anschluss an den `try`-Block ausgeführt.
- ▶ Wird ein Fehler geworfen und mit einer `catch`-Regel behandelt, wird sie nach dem Block der `catch`-Regel ausgeführt.
- ▶ Wird der Fehler von keiner `catch`-Regel behandelt, wird `ss` ausgeführt, und dann der Fehler weitergereicht.

# Beispiel NullPointerException

```
1 public class Kill {
2     public static void kill() {
3         Object x = null; x.hashCode ();
4     }
5     public static void main(String[] args) {
6         try { kill();
7         } catch (ClassCastException b) {
8             System.out.println("Falsche Klasse!!!");
9         } finally {
10            System.out.println("Das wars...");
11        }
12    } // end of main()
13 } // end of class Kill
```

## Resultat:

```
> java Kill
```

```
Leider nix gefangen ...
```

```
Exception in thread "main" java.lang.NullPointerException  
    at Kill.kill(Compiled Code)  
    at Kill.main(Compiled Code)
```

# Selbstdefinierte Fehler

Exceptions können auch

- ▶ selbst definiert und
- ▶ selbst geworfen werden.

## Beispiel:

```
1 class Killed extends Exception {
2     Killed() {}
3     Killed(String s) {super(s);}
4 } // end of class Killed
5 public class Kill2 {
6     public static void kill() throws Killed {
7         throw new Killed();
8     }
9 // continued...
```



# Beispiel

```
10 public static void main(String[] args) {
11     try {
12         kill();
13     } catch (RuntimeException r) {
14         System.out.println("RunTimeException "+ r);
15     } catch (Killed b) {
16         System.out.println("Killed It!");
17         System.out.println(b);
18         System.out.println(b.getMessage());
19     }
20 } // end of main
21 } // end of class Kill
```

## Selbstdefinierte Fehler

- ▶ Ein selbstdefinierter Fehler sollte als Unterklasse von `Exception` deklariert werden!
- ▶ Die Klasse `Exception` verfügt über die Konstruktoren  
`public Exception();`  
`public Exception(String str);`  
(`str` ist die evt. auszugebende Fehlermeldung).
- ▶ `throw exc` löst den Fehler `exc` aus — sofern sich der Ausdruck `exc` zu einem Objekt einer Unterklasse von `Throwable` auswertet.
- ▶ Weil `Killed` keine Unterklasse von `RuntimeException` ist, wird die geworfene Exception erst von der zweiten `catch`-Regel gefangen.
- ▶ **Ausgabe:**  
Killed It!  
Killed  
Null

- ▶ Fehler in **Java** sind Objekte und können vom Programm selbst behandelt werden.
- ▶ **try ... catch ... finally** gestattet, die Fehlerbehandlung deutlich von der normalen Programmausführung zu trennen.
- ▶ Werden spezielle neue Fehler/Ausnahmen benötigt, können diese in einer Vererbungshierarchie organisiert werden.

# Checked Exceptions

## Vorteile:

- ▶ Man sieht sofort welche Exceptions eine Funktion werfen kann.
- ▶ Der Compiler „überprüft“ ob man die Exceptions behandelt.

## Mögliche Nachteile:

- ▶ Skalierbarkeit: Wenn man viele API-Funktionen aufruft muß man eventuell sehr viele Exceptions angeben, die man werfen könnte.
- ▶ Exceptions können Details der Implementierung verraten (e.g. `SQLException`). D.h. es könnte schwierig sein die Implementierung einer API-Funktion später zu ändern.

## Exceptions – Hinweise

- ▶ Exceptions fangen ist teuer. D.h. man sollte Exceptions nur für außergewöhnliche Situationen nutzen. **Nicht zur Ablaufkontrolle.**
- ▶ Fehler sollten dort behandelt werden, wo sie auftreten.
- ▶ Es ist besser **spezifischere** Fehler zu fangen als **allgemeine** — z.B. mit `catch(Exception e) {}`
- ▶ Was passiert, wenn **catch**- und **finally**-Regeln selbst wieder Fehler werfen?
- ▶ Eine API-Funktion sollte Exceptions werfen, die der Abstraktion der Funktion angemessen sind. (Also `getUser()` sollte z.B. `UserNotFoundException` werfen, anstatt `SQLException`.)
- ▶ Programmierfehler (z.B. falsche Verwendung einer Klasse) sollten durch `RuntimeException` signalisiert werden.
- ▶ Checked Exceptions sollte man nur verwenden, wenn der Aufrufer sie sinnvoll behandeln kann.

## Exception Safety

Es gibt verschiedene Garantien, die eine Objektmethode bzgl. Exceptions erfüllen kann:

### **Basic Garantie**

Nach einer Exception erfüllt das Objekt alle seine Invarianten.  
Keine Leaks.

Häufig nicht sehr hilfreich. Das Objekt kann sich beliebig verändert haben; das Gute ist, dass wir das Objekt noch löschen können.

### **Strong Garantie**

Im Fall einer Exception hat sich das Objekt nicht verändert.  
(Transaktionales Verhalten; entweder funktioniert alles, oder keine Änderung wird durchgeführt).

### **No-throw Garantie**

Die Funktion wirft keine Exceptions.