



PROGRAMMAZIONE 2

6a. Eccezioni in Java

Generazione di “errori”

- Un metodo può richiedere che **gli argomenti attuali soddisfino determinate precondizioni** per procedere nell'esecuzione
 - **m(List L) con L non vuota**
- Componenti esterni potrebbero fallire
 - **File non presente**
- Implementazioni parziali
 - Modulo con alcune funzionalità non ancora implementate
- **Come gestiamo queste situazioni “anomale”?**

Gestione errori

- **Diverse tecniche**
 - Parser per gli errori sintattici
 - Analisi statica (type checker) per gli errori semantici
 - Test covering & Best practice
 - Ignorare gli errori
- Ora noi vedremo il **meccanismo delle eccezioni**:
meccanismi linguistici che permettono di trasferire il controllo del programma dal punto in cui viene rilevato l'errore al codice che permette di gestirlo

Cosa sono?

- Le **eccezioni sono dei particolari oggetti** usati per rappresentare e catturare condizioni anomale del comportamento di programmi
 - Comportamenti anomali in operazioni I/O, null pointer, ...
- ***Sollevare (throwing)*** una eccezione significa programmare una sorta di uscita di emergenza nell'esecuzione del programma
- ***Catturare (catching)*** una eccezione significa programmare le azioni da eseguire per gestire il comportamento anomalo

Esempio

```
public class ArrayExceptionExample {  
    public static void main(String[ ] args) {  
        String[ ] colori = {"Rossi", "Bianchi", "Verdi"};  
        System.out.println(colori[3]);  
    }  
}
```

*Cosa succede quando compiliamo
e poi mandiamo il programma in
esecuzione?*

Esempio

```
public class ArrayExceptionExample {  
    public static void main(String[ ] args) {  
        String[ ] colori = {"Rossi", "Bianchi", "Verdi"};  
        System.out.println(colori[3]);  
    }  
}
```

Compilazione OK, ma a run-time...

```
ArrayExceptionExampleException in thread "main"  
java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 3 at  
ArrayExceptionExample.main(ArrayExceptionExample.java:6)
```



Formato dei messaggi

[exception class]:
[additional description of exception] at
[class].[method]([file]: [line number])



Formato

- `java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 3 at ArrayExceptionExample.main(ArrayExceptionExample.java:6)`
- **Exception Class?**
 - `java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException`
- **Quale indice dell'array (additional information)?**
 - 3
- **Quale metodo solleva l'eccezione?**
 - `ArrayExceptionExample.main`
- **Quale file contiene il metodo?**
 - `ArrayExceptionExample.java`
- **Quale linea del file solleva l'eccezione?**
 - 6

Eccezioni a runtime

- Abbiamo visto il caso nel quale le **situazioni anomale provocano a run-time la terminazione (anomala) del programma in esecuzione**
- Questo tipo di eccezioni a run-time sono denominate *unchecked exception*
- Domanda: è possibile prevedere meccanismi linguistici che permettano di affrontare le situazioni anomale come un “normale” problema di programmazione?

Codificare le anomalie

- Prevedere opportuni meccanismi di codifica per le situazioni anomale
 - **ArrayOutOfBounds**: l'accesso all'array fuori dalla dimensione restituisce il valore "-1" che codifica l'anomalia
 - L'accesso a un file non presente nello spazio del programma restituisce la stringa "null"
 - È fattibile? È un tecnica scalabile?
- Il modo moderno di affrontare questo aspetto è quello di introdurre **specifici meccanismi linguistici**
 - OCaml (failwith), Java (throw+try-catch), C++, C# ...



Java: sollevare eccezioni

- Il linguaggio prevede **una primitiva specifica per dichiarare e programmare il modo in cui le eccezioni sono sollevate**
- Usare il costrutto **throw** all'interno del codice dei metodi

```
if (myObj.equals(null))  
    throw new NullPointerException( )
```



throw

- Il costrutto throw richiede come argomento un oggetto che abbia come tipo un qualunque sotto-tipo di **Throwable**
- La classe **Throwable** contiene tutti i tipi di errore e di eccezioni
- Come si fa a vedere la struttura?
 - Consultate la documentazione on line delle API
 - docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/lang/Throwable.html

Dichiarare eccezioni

- Se un metodo contiene del codice che può generare una eccezione allora si deve esplicitare nella dichiarazione del metodo tale possibilità
 - `public void myMethod throws Exception { ... }`
 - `public void myMethod throws IOException { ... }`
- L'eccezione diventa una componente del tipo del metodo!
- Questo tipo di eccezioni è chiamato **checked exceptions**: “They represent exceptions that are frequently considered *non fatal* to program execution” (Java Tutorial)

Gestione delle eccezioni

- Java prevede strumenti linguistici per programmare la **gestione delle eccezioni**
- Clausola

```
try {  
    // codice che può sollevare l'eccezione  
}  
catch ([tipo eccezione] e) {  
    // codice di gestione della eccezione  
}
```

Gestioni multiple

- È possibile programmare una gestione “multipla” delle eccezioni

```
try {  
    // codice che può sollevare diverse eccezioni  
}  
catch (IOException e) {  
    // gestione IOException  
}  
catch (ClassNotFoundException e) {  
    // gestione ClassNotFoundException  
}
```

Eccezioni senza speranza

- La clausola `finally` permette di programmare del codice di *clean-up* indipendentemente da quello che è successo nel codice monitorato

```
try {  
    // codice che può sollevare diverse eccezioni  
}  
catch ([tipo eccezione] e) {  
    // gestione Exception  
}  
finally {  
    // codice di clean-up che viene sempre eseguito  
}
```

Il nostro esempio

```
public class ArrayExceptionExample {  
    public static void main(String[ ] args) {  
        String[ ] colori = {"Rossi", "Bianchi", "Verdi"};  
        System.out.println(colori[3]);  
    }  
}
```

```
ArrayExceptionExampleException in thread "main"  
java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 3 at  
ArrayExceptionExample.main(ArrayExceptionExample.java:6)
```

Esempio di una eccezione unchecked (run-time)
Eccezioni unchecked: il metodo non deve
necessariamente prevedere il codice di gestione

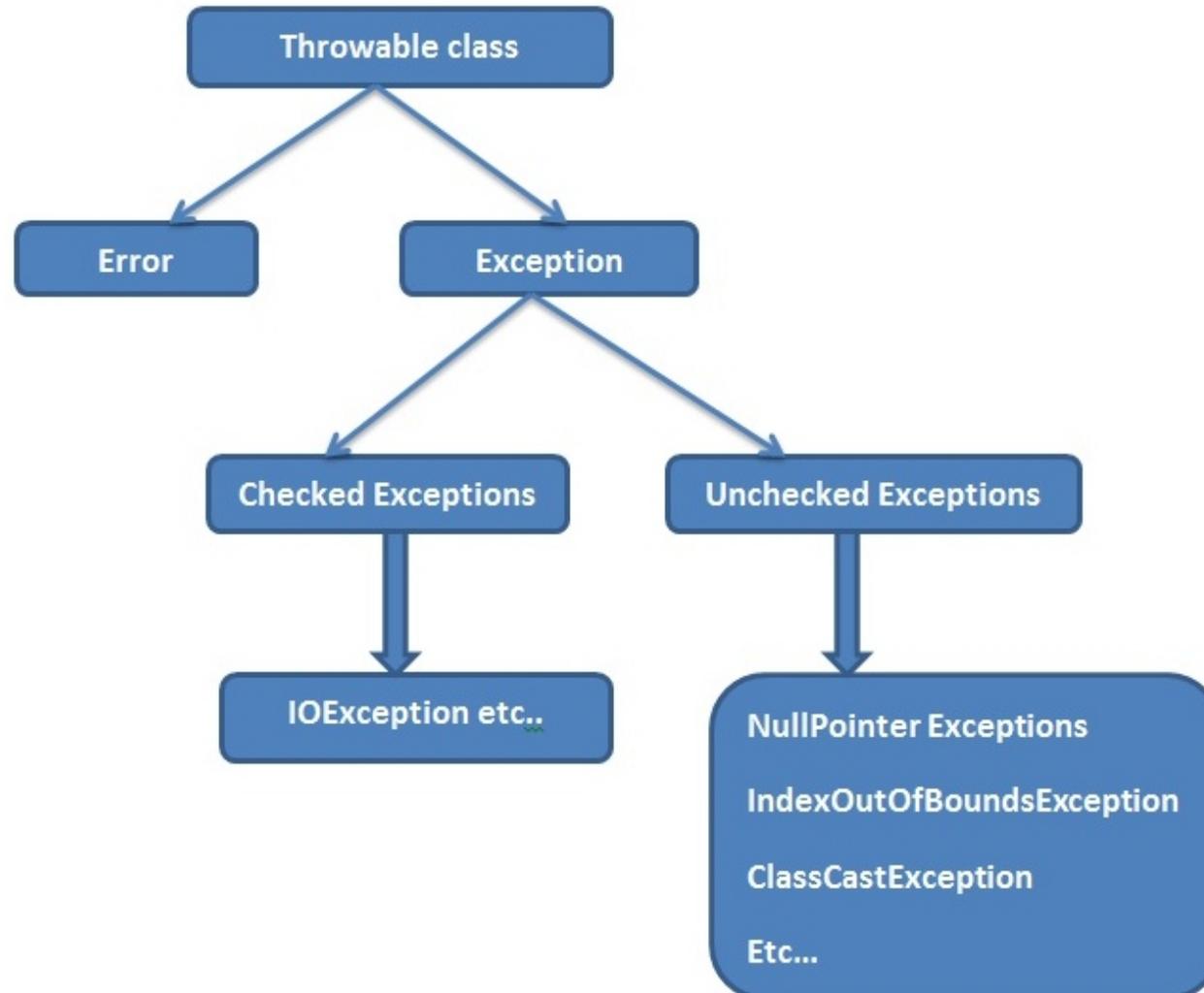
Checked Exception

- Le eccezioni checked sono eccezioni che devono essere gestite da opportuni gestori
- Il compilatore controlla che le eccezioni checked siano sollevate (clausola throw) e gestite (clausola catch)

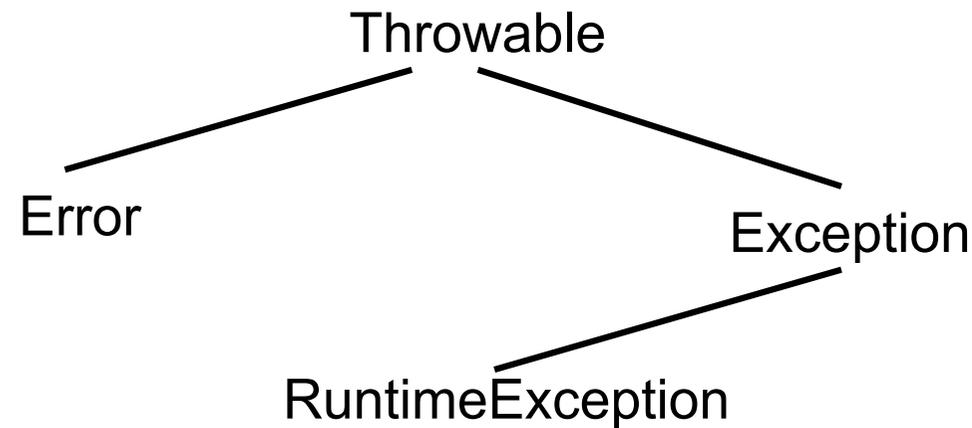
Ricapitoliamo

- I **tipi di eccezione sono classi di Java** che
 - contengono solo il costruttore
 - ✓ ci possono essere più costruttori overloaded
 - sono definite in “moduli” separati da quelli che contengono i metodi che le possono sollevare
- Le **eccezioni sono oggetti**
 - creati eseguendo new di un exception type e quindi eseguendo il relativo costruttore
- Esiste **una gerarchia “predefinita” di tipi relativi alle eccezioni**
 - nuovi tipi di eccezioni sono collocati nella gerarchia con l'usuale extends

Java Exception Hierarchy

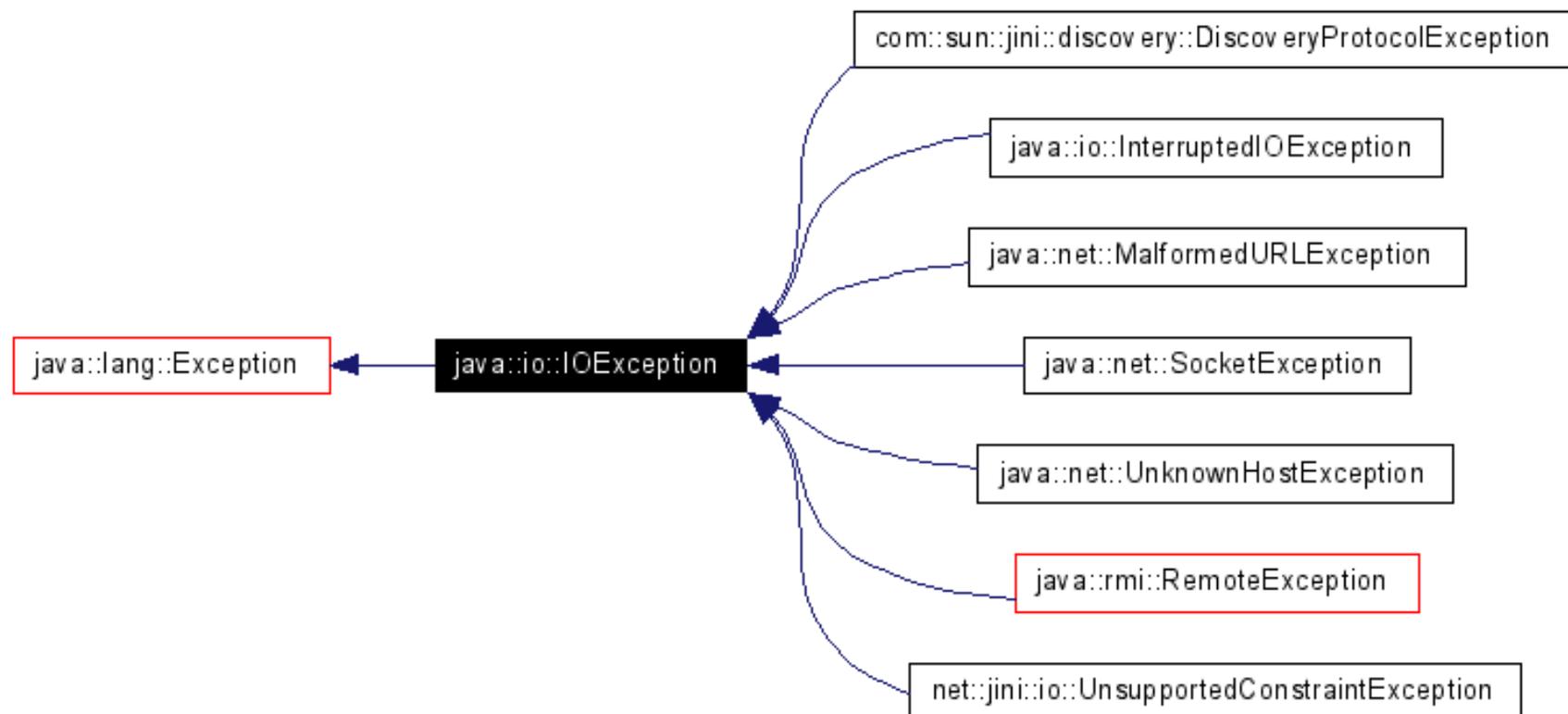


La gerarchia di tipi per le eccezioni



- Se un nuovo tipo di eccezione estende la classe **Exception**, l'eccezione è **checked**
- Se un nuovo tipo di eccezione estende la classe **RuntimeException**, l'eccezione è **unchecked**

Esempi



Eccezioni checked e unchecked

- Se un metodo può sollevare una eccezione checked
 - deve elencarla nel suo header
 - altrimenti si verifica un errore a tempo di compilazione
- Se un metodo può sollevare una eccezione unchecked
 - può non elencarla nel suo header
- Se un metodo chiamato da un altro metodo ritorna sollevando una eccezione
 - se l'eccezione è checked
 - ✓ Il metodo chiamante deve gestire l'eccezione (try and catch)
 - ✓ se l'eccezione (o un suo super-tipo) è elencata tra le sollevabili dal metodo chiamante, può essere propagata
 - se l'eccezione è unchecked
 - ✓ può essere comunque gestita o propagata

Definire tipi di eccezione

```
public class NuovoTipoDiEcc extends Exception {  
    public NuovoTipoDiEcc(String s) { super(s); }  
}
```

- È checked
- Definisce solo un costruttore
 - come sempre invocato quando si crea una istanza con new
 - il costruttore può avere parametri
- Il corpo del costruttore riutilizza semplicemente il costruttore del super-tipo
 - perché deve passargli il parametro?
- Una new di questa classe provoca la creazione di un nuovo oggetto che “contiene” la stringa passata come parametro

Costruire oggetti eccezione

```
public class NuovoTipoDiEcc extends Exception {  
    public NuovoTipoDiEcc(String s) { super(s); }  
}
```

- L'invocazione di **new** su questa classe provoca la creazione di un nuovo oggetto che “contiene” la stringa passata come parametro

```
Exception e = new NuovoTipoDiEcc ("Questa è la  
ragione");  
String s = e.toString( );
```

Sollevare eccezioni

- Un metodo può terminare
 - (ritorno normale) con un return se deve restituire un valore
 - (ritorno normale) quando le istruzioni che costituiscono il corpo del metodo sono completate
 - (ritorno di una eccezione) con un throw

```
public static int fact (int n) throws NonPositiveExc {  
    // se n>0, ritorna n!  
    // altrimenti solleva NonPositiveExc  
    if (n <= 0) throw new NonPositiveExc("Num.fact");  
}
```

- La stringa contenuta nell'eccezione è utile soprattutto quando il programma non è in grado di "gestire" l'eccezione
 - permette all'utente di identificare la procedura che l'ha sollevata
 - può comparire nel messaggio di errore che si stampa subito prima di forzare la terminazione dell'esecuzione

Gestire eccezioni

- Quando **un metodo termina con un throw**
 - l'esecuzione non riprende con il codice che segue la chiamata (call-return tradizionale)
 - il controllo viene trasferito a un pezzo di codice preposto alla gestione dell'eccezione
- Due **possibilità per la gestione**
 - gestione esplicita, quando l'eccezione è sollevata all'interno di uno statement **try**
 - ✓ in generale, quando si ritiene di poter recuperare uno stato consistente e di portare a termine una esecuzione quasi "normale"
 - **gestione di default, mediante propagazione dell'eccezione al codice chiamante**
 - ✓ possibile solo per eccezioni unchecked o per eccezioni checked elencate nell'header del metodo che riceve l'eccezione

Gestione esplicita delle eccezioni

- Quando l'eccezione è sollevata all'interno di uno **statement try**
- Codice per gestire l'eccezione **NonPositiveExc** eventualmente sollevata da una chiamata di fact

```
try { x = Num.fact (y); }
catch (NonPositiveExc e) {
    // qui possiamo usare e, cioè l'oggetto eccezione
}
```
- La clausola catch non deve necessariamente identificare il tipo preciso dell'eccezione, ma basta un suo super-tipo

```
try { x = Arrays.searchSorted (v, y); }
catch (Exception e) { s.Println(e); return; }
// s è una PrintWriter
```
- segnala l'informazione su **NullPointerException** e su **NotFoundExc**

Try e Catch annidati

```
try {  
    try { x = Arrays.searchSorted (v, y); }  
    catch (NullPointerException e) {  
        throw new NotFoundExc( );  
    }  
}  
catch (NotFoundExc b) { ... }
```

- la clausola catch nel try più esterno cattura l'eccezione NotFoundExc se è sollevata da searchSorted o dalla clausola catch più interna

Catturare eccezioni unchecked

- Le eccezioni unchecked sono difficili da catturare: una qualunque chiamata di procedura può sollevarle, ed è dunque difficile sapere da dove vengono

```
try { x = y[n]; i = Arrays.searchSorted (v, x); }  
catch (IndexOutOfBoundsException e) {  
    // cerchiamo di gestire l'eccezione pensando  
    // che sia stata sollevata da x = y[n]  
}
```

// continuiamo supponendo di aver risolto il problema

- ma l'eccezione poteva venire dalla chiamata a searchSorted
- L'unico modo per sapere con certezza da dove viene è restringere lo scope del comando try

Aspetti metodologici

- Gestione delle eccezioni
 - riflessione
 - mascheramento
- Quando usare le eccezioni
- Come scegliere tra checked e unchecked
- *Defensive programming*

Gestione delle eccezioni

- Se un metodo chiamato da obj ritorna sollevando un'eccezione, anche obj termina sollevando un'eccezione
 - usando la propagazione automatica
 - ✓ della stessa eccezione (NullPointerException)
 - catturando l'eccezione e sollevandone un'altra
 - ✓ possibilmente diversa (EmptyException)

Quando usare le eccezioni

- Le eccezioni non sono necessariamente errori
 - ma metodi per richiamare l'attenzione del chiamante su situazioni particolari (classificate dal progettista come eccezionali)
- Comportamenti che sono errori ad un certo livello, possono non esserlo affatto a livelli di astrazione superiore
- Il compito primario delle eccezioni è di ridurre al minimo i vincoli della strutturazione di un programma in modo da evitare di codificare informazione su terminazioni particolari nel normale risultato

Checked o unchecked

- Le eccezioni **checked** offrono maggior protezione dagli errori
 - sono più facili da catturare
 - il compilatore controlla che l'utente le gestisca esplicitamente o per lo meno le elenchi nell'header, prevedendone una possibile propagazione automatica
 - ✓ se non è così, viene segnalato un errore
- Le eccezioni **checked** sono pesanti da gestire in quelle situazioni in cui siamo ragionevolmente sicuri che l'eccezione non verrà sollevata
 - perché esiste un modo conveniente ed efficiente di evitarla o per il contesto di uso limitato
 - solo in questi casi si dovrebbe optare per una eccezione unchecked

Defensive programming

- L'uso delle eccezioni facilita uno stile di progettazione e programmazione che protegge rispetto agli errori
 - anche se non sempre un'eccezione segnala un errore
- Fornisce una metodologia che permette di riportare situazioni di errore in modo ordinato
 - senza disperdere tale compito nel codice che implementa l'algoritmo
- Nella programmazione *defensive* si incoraggia il programmatore a verificare l'assenza di errori ogniqualvolta ciò sia possibile
 - e a riportarli usando il meccanismo delle eccezioni
 - [un caso importante legato alle implementazioni parziali]



Checked vs. unchecked

- Pro Checked Exceptions
 - Compiler enforced catching or propagation of checked exceptions make it harder to forget handling that exception
- Pro Checked Exceptions
 - Unchecked exceptions makes it easier to forget handling errors since the compiler doesn't force the developer to catch or propagate exceptions (reverse of 1)
- Pro Unchecked Exceptions
 - Checked exceptions that are propagated up the call stack clutter the top level methods, because these methods need to declare throwing all exceptions thrown from methods they call
- Pro Checked Exceptions
 - When methods do not declare what unchecked exceptions they may throw it becomes more difficult to handle them
- Pro Unchecked Exceptions
 - Checked exceptions thrown become part of a methods interface and makes it harder to add or remove exceptions from the method in later versions of the class or interface