



Rys. 8-2. Dwa warianty przebiegu programu. Strzałki białe ciągłe – zwykły przebieg programu. Strzałki przerywane – obrazują przebieg programu w przypadku rzucenia wyjątku typu bad_alloc w trakcie pracy operatora new. Jak widać – wówczas sterowanie nie wraca już do bloku try.

Jak widzisz – sytuacja, gdy spodziewamy się kłopotów, ujęta jest w blok, który poprzedza słowo try¹⁶. W tym bloku wywołujemy operator new, aby stworzył nam nowy obiekt.

- ❖ Jeśli mu się to uda (na rysunku ilustrują to strzałki białe ciągłe), wówczas wykonywane są instrukcje do końca bloku try, a potem omijany jest będący poniżej jest blok catch i wykonywane są zwykłe instrukcje, będące już za blokiem catch.
- ❖ Jeśli stworzenie obiektu operatorowi new się nie powiedzie – (śledź teraz na rysunku strzałki przerywane):
Rzucony zostaje wyjątek typu bad_alloc.
Do jego złapania przygotowany został przez nas blok catch(bad_alloc) więc zaczynają się wykonywać instrukcje tego bloku.
Po ich wykonaniu sterowanie przechodzi do instrukcji będących bezpośrednio za tym blokiem.

Jak widzisz – w przypadku wyjątkowym nie są wykonywane dalsze instrukcje w bloku try. I słusznie, przecież nie udało się stworzyć obiektu, to nie ma z czym pracować.



16) ang. try – spróbuj, próba [czytaj: "traj"].