

例外処理のためのアスペクト指向言語

熊原 奈津子[†] 光 来 健 一[†] 千 葉 滋[†]

プログラムの実行環境の問題によって例外が発生した場合、その例外に対して適切な処理をすべきである。例外が発生したことを見落として正常時の動作を継続してしまうと、より深刻で致命的な異常事態を招いてしまう恐れがある。しかし、プログラムを記述する際には、例外処理に関してより、ロジックを書くのに集中できた方がよい。また、ロジックを記述した後に必要に応じて例外処理を記述したい場合もある。たとえば、サーバに負荷をかけて性能を測定するという大規模な実験を行うために複数クライアントを起動させる制御プログラムを作成する場合、必要に応じて例外処理を変更できる。このような例外処理記述を可能にするために、我々はアスペクト指向システム GluonJ/R を提案する。GluonJ/R が持つ block ポイントカット指定子を用いることでプログラム中の範囲を指定することができ、recover アドバイスを用いて指定した範囲内で例外が発生した場合の処理を記述できる。これにより、例外処理をプログラムロジックから分離して記述することができ、後から容易に追加削除できるようになる。また、GluonJ/R は指定した範囲の先頭に戻ってその範囲の処理を再実行することができるという、アドバイスの中で使える特殊なメソッドも提供している。

An Aspect-oriented Language for Exception Handling

NATSUKO KUMAHARA,[†] KENICHI KOURAI[†] and SHIGERU CHIBA[†]

We must often handle exceptions raised due to a problem of the execution environment. If the exceptions are not handled, they will cause more serious problems. However, when developers are writing a main part of their program, they want to focus on the program logic rather than the exceptions. They may also want to add the code for handling exceptions after they finish writing the program logic. For example, such late extension will be needed when they are writing a program for experimenting the execution performance of their software. To address this problem, we propose an aspect-oriented system named GluonJ/R. GluonJ/R provides a block pointcut for selecting a code block in a given program. The selected code block is associated with a recover advice, which can handle an exception raised in the code block. Developers can thereby describe an exception handler separately from the program logic and they can add and remove it on demand. This enables the programming style we mentioned above. Furthermore, a recover advice can call a special method, which re-executes the code block associated with that advice.

1. はじめに

プログラムの実行環境の問題によって例外が発生した場合、その例外に対して適切な処理をすべきである。例外が発生したことを見落として正常時の動作を継続してしまうと、より深刻で致命的な異常事態を招いてしまう恐れがある。

しかし、プログラムを記述する際には、例外処理に関してより、ロジックを書くのに集中できた方がよい。また、ロジックを記述した後に必要に応じて例外処理を記述したい場合もある。本稿ではこの問題点の例と

して、サーバに負荷をかけて性能を測定するという大規模な実験を行うために複数クライアントを起動させる制御プログラムを作成する場合を例にとって考えていく。

このような例外処理に関する問題点を解決するために、我々は例外処理を行うのに特化したアスペクト指向システム GluonJ/R を提案する。GluonJ/R が持つ block ポイントカットを用いてプログラム中の範囲を指定し、その指定した範囲内で例外が発生した場合の処理を recover アドバイスを用いて記述する。これにより、例外処理をプログラムロジックから分離して記述することができるようになる。また、指定した範囲の先頭に戻ってその範囲の処理を再実行することができるという、アドバイスの中で使える特殊なメソッドも提供している。

[†] 東京工業大学大学院情報理工学専攻・計算科学専攻
Department of Mathematical and Computing Sciences,
Graduate School of Information Science and Engineering,
Tokyo Institute of Technology

以下、2章では例外処理を行う際の問題点とその具体例を示し、3章ではこの問題を解決するために我々が提案する GluonJ/R について述べる。4章では GluonJ/R の実装について述べ、5章で GluonJ/R が出力したコードの性能を調べた実験について報告する。6章では GluonJ/R の関連研究を取り上げ、7章で本稿をまとめる。

2. 例外処理の記述

プログラムの実行環境の問題によって例外が発生した場合、その例外に対して適切な処理をすべきである。例として、分散環境上で動くサーバマシンの負荷テストを行っており、サーバに対して負荷を発生させるプログラムを複数のクライアント上で起動する制御プログラムを作成しているとすると、各クライアントに必要なファイルを送信する部分のプログラムは次のようになるだろう。

```

1 class Sender{
2   public void sendFile(String host,
3     String fileName) throws Exception {
4     int n;
5     int port = 9000;
6     byte[] buff = new byte[1024];
7
8     Socket s = new Socket(host, port);
9     DataOutputStream out
10      = new DataOutputStream(
11       s.getOutputStream());
12     RandomAccessFile file
13      = new RandomAccessFile(fileName, "r");
14
15     while((n = file.read(buff)) > 0){
16       out.write(buff, 0, n);
17     }
18
19     file.close();
20     out.close();
21     s.close();
22     System.out.println(fileName
23       + " has been sent to " + host);
24   }
25 }
```

この場合、サーバとクライアントをつなぐネットワーク障害に障害が発生したときや、クライアントマシンがそもそも起動していないときに、例外が発生する可能性がある。たとえば、8行目で `UnknownHostException` や `IOException`、11行目で `IOException`、13行目で `FileNotFoundException` など、起こりうる例外はたくさんある。これらの例外は、もし発生すると、`sendFile()` メソッドの実行を中断し、`sendFile()` メソッドの呼び出し側に投げられる。

このような実験の制御プログラム（以下、実験プログラム）のロジックを記述する際には、例外の処理に

```

class Sender{
  public void sendFile(String host,
    String fileName) throws Exception {
    int n;
    int port = 9000;
    byte[] buff = new byte[1024];
```

(1)

```

    Socket s = new Socket(host, port);
    :
    s.close();
```

(2)

```

    System.out.println(fileName
      + " has been sent to " + host);
  }
}
```

図1 実験用の制御プログラム
Fig. 1 A control program.

関しては後で記述したいことが多い。なぜなら、例外処理を書かなくても多くの場合はうまく動くので、最初の段階ではロジックを書くことに集中できた方がよいからである。例外処理は、実験の途中、後で必要になったとき、はじめて実験プログラムに追加できるのが望ましい。

しかし、プログラムに例外処理を不用意に後から加えると、すでに動いているプログラムを変更することになるため、そのロジックを壊してしまう危険性がある。また、追加した例外に修正や変更が加えられた場合には、対象となる例外処理をすべて探し出して逐一変更しなければならなくなる。そのようなプログラムの追加は、面倒であるだけでなく、1つでも変更し忘れればプログラム全体の整合性がとれなくなる危険性がある。

追加する例外処理は、実験プログラムの例の場合、図1の四角で囲んだ部分に書くことになる。図1は例外処理について記述されていない、プログラムのロジックだけが書かれた実験プログラムの断片である。たとえば図1の(1)に

```
try{
```

を追加し、(2)に

```
}catch(IOException e){
  e.printStackTrace();
}
```

などと追加することになるだろう。

ところが実験プログラムの場合、実験の内容によって発生する例外をどのように処理したいかが変わる可能性がある。たとえば、例外処理の内容を、エラーロ

グを画面に出力することから、実験者にメールを送信するように変えるとする。その場合、プログラム中のすべての catch 節を修正しなければならないが、修正もれがあると、すべての例外がメールによって送信されず、例外に気づくのに遅れてしまう恐れがある。

さらには、例外が起こった時点でプログラムの実行を止めずに、処理全体をやり直したいときもある。大きな実験プログラムを実行する場合、全体の処理時間が長くなるので、途中で例外が発生したからといって、実験を途中で止めて最初からやり直すのは好ましいとはいえない。たとえば、サーバとクライアント間でネットワーク障害が起こった場合、時間をかけて再試行すれば障害が解決してうまくいく場合がある。また、クライアントマシンからの応答がなかった場合は代替のマシンに代えて再試行することで実験を続行できる場合もある。このように、プログラム全体を止めずに適切にリカバリ処理ができれば、それまでの実験の結果を無駄にせずに済む。

しかし、従来の Java 言語の範囲内ではリカバリ処理を記述するのは困難であった。つまり、プログラムの状態を、例外が起こらないような設定に変えて、もう一度同じ処理を繰り返させるような記述は、必ずしも容易ではなかった。たとえば、try-catch 文の try ブロックの部分を catch 節の中から再試行したくても、そのような機能は Java 言語にはない。try ブロックの部分をメソッドにして catch 節の中でそのメソッドを呼び出すれば、目的は達成できるが、catch 節の中にまた try-catch 文を書かなければならず、プログラムが見にくくなる。たとえば図 1 の場合、

```
try {
    sendFileBody(host, fileName, port,
                 buff, n);
} catch (IOException e) {
    host = getAnotherHost();
    try {
        sendFileBody(host, fileName, port,
                     buff, n);
    } catch (IOException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
```

のようになり、見にくい。なお sendFileBody() は元の try ブロックの中身を実行するメソッドであり、getAnotherHost() は代替マシンが存在すればそのホスト名を返すメソッドである。

try-catch 文を do-while 文で囲むことでリカバリ処理を実現する方法もある。つまり、図 1 の (1) に

```
Exception e = null;
do {
    try{
```

を追加し、(2) に

```
    } catch (IOException err) {
        e = err;
        host = getAnotherHost();
    }
} while (e != null);
```

を追加すれば、リカバリ処理を実装できる。しかし、先の方法と同様、プログラムが見にくくなる。

3. GluonJ/R

前章の問題点を解決するため、例外処理をアスペクトとして記述できるようにしたアスペクト指向システム *GluonJ/R* (*GluonJ with Recovery*) を提案する。例外処理をアスペクトとすることで、プログラムロジックから、その中で起こった例外の処理を分離して記述することができるようになる。

3.1 block ポイントカットと recover アドバイス

GluonJ/R は、AspectJ^{2),3)} のような一般的なアスペクト指向システムが持つ機能に加えて、block ポイントカット と recover アドバイスを提供している。block ポイントカットは、2つのジョインポイントの組を選択するためのポイントカット指定子である。block ポイントカットによって選ばれたジョインポイントの組で囲まれた範囲で例外が発生したときに実行されるコードが recover アドバイスである。なお block ポイントカットで指定される範囲は、同一メソッドの中に含まれていなければならない。

たとえば、2章で示したファイルを送信するプログラムの例外処理を、block ポイントカットと recover アドバイスを使ってアスペクトとして書くと、図 2 のようになる。*GluonJ/R* は我々の研究室で開発したアスペクト指向システム *GluonJ*¹⁾ を拡張したもので、*GluonJ* の文法に従って書くことになる。*GluonJ* では @Glue で注釈されたクラスがアスペクトになる。この中で、Pointcut 型のフィールド (ポイントカットフィールドという) を宣言すると、ポイントカットが指定される。一般的には Pcd クラスが持つメソッドを利用してポイントカットを指定する。

block ポイントカットは Pcd クラスに存在するメソッド block を用いて指定し、メソッド block の引数には 2つのポイントカットのペアを渡す。このポイントカットのペアで例外処理を追加したい範囲の始点と終点を宣言する。このとき、例外処理を追加したい

```

import javassist.gluonj.Glue;
import javassist.gluonj.Pcd;
import javassist.gluonj.Pointcut;
import javassist.gluonj.plugin.Block.Recover;

@Glue
class FileSenderRecovery {
    @Recover(etype = "java.io.IOException",
            advice = "{ $1 = getAnotherHost();"
            + " javassist.gluonj.GluonJR.retry(); }")
    Pointcut p = Pcd.block(
        Pcd.call("java.net.Socket#new(..)",
            Pcd.call("java.io.PrintStream#println(..)"));
}

```

図 2 アスペクトの記述例
Fig. 2 An example of aspect.

範囲の始点と終点は同一メソッド内に存在していないとポイントカットされない。図 2 では、範囲の始点と終点を call メソッドを用いて宣言しているが、この call メソッドの引数となる文字列は

クラス名 # メソッド名 (引数列)

で記述する。このとき、new というメソッドはコンストラクタ (オブジェクト生成時) をポイントカットし、メソッド名の引数は .. で省略することができる。call のほかにも set や get といったメソッドも存在し、

クラス名 # フィールド名

と記述することでフィールドの値を書き込むときや読み込むときを指定することができる。このとき選択される範囲は 1 つ目のジョインポイントを含むソースコード行が実行される直前から 2 つ目のジョインポイントを含むソースコード行が実行される直前までである。

recover アドバイスを追加したい場合は、宣言されたポイントカット・フィールドを @Recover アノテーションで注釈する。そして図 2 のように etype に処理したい例外の型を、advice にアドバイスとして例外処理の内容を記述する。このアドバイスの中では、変数 \$1 を block ポイントカット指定子で指定した範囲を含むメソッド sendFile() の第 1 引数を表す変数として利用している。また、recover アドバイスの中で GluonJR.retry() が呼ばれているが、これは block ポイントカットで指定された範囲の先頭に戻って、その範囲の処理を再実行するためのメソッドで、リカバリ処理の記述のために、GluonJ/R が提供する特殊なメソッドである。

図 2 のアスペクトを、図 1 のプログラムに織り込む (weave する) と、以下の try-catch 文を使ったプログラムと同等の振舞いをするプログラムが得られる。

```

class Sender{
    public void sendFile(String host,
        String fileName) throws Exception {
        int n;
        int port = 9000;
        byte[] buff = new byte[1024];

        again:
        try{

            Socket s = new Socket(host, port);
            :
            s.close();

        }catch(IOException e){
            host = getAnotherHost();
            goto again;
        }

        System.out.println(fileName
            + " has been sent to " + host);
    }
}

```

ただし、catch 節の中で呼ばれている goto は Java の文法ではない。また、アドバイス内で throw \$e;

と記述することで catch した例外を毎度投げ直すこともできる。

3.2 行アノテーション

現実には指定したい範囲の直前や直後に適当なジョインポイントがない場合がある。たとえば、下のコードにあるように if 文の直後に for 文が書かれている場合、if 文の直後すなわち for 文の直前には適当なジョインポイントは存在しないので、for 文の前後を範囲とする block ポイントカットはそのままでは定義できない。

```

if(){
    :
}else {
    :
}
for(){
    :
}
:

```

このような場合は、GluonJ/R が提供する行アノテーションを用いて指定する。行アノテーションとはユーザ定義のジョインポイントであり、メソッド中の特定の行に対してつけられるアノテーションのことを指す。

将来例外を捕まえる範囲として指定されそうな箇所にあらかじめユーザが目印として行アノテーションを記述しておくことで後でジョインポイントとして利用できる。以下に、上の文の for 文の前後に行アノテーションを付加した例を示す。

```

if(){
  :
}else {
  :
}
@Line(begin)
for(){
  :
}
@Line(end)
  :
```

記述方法としては

```
@Line(ラベルの名前)
```

と書き、block ポイントカットを

```
Pcd.block(Pcd.line("begin"), Pcd.line("end"));
```

のように記述すると、これらの行アノテーションで囲まれた範囲がポイントカットされる。なお、ラベルの名前はユーザが自由につけることができる。ただし Java の予約語を使用することはできない。また、既存のラベルの名前と同じ名前をつけると同一のラベルとして扱われるようになる。

3.3 GluonJ/R の制限

現状では block ポイントカットは

```
Pointcut p = Pcd.block(Pcd.call(..), Pcd.call(..)
    .and.within(..);
```

のように他のポイントカット指定子とは一緒に使うことはできない。within ポイントカットと一緒に指定する場合は

```
Pointcut p = Pcd.block(Pcd.call(..).and.within(..),
    Pcd.call(..));
```

のように block ポイントカットの引数のどちらかに含めてポイントカットを絞り込むことはできる。また、block ポイントカットで指定した範囲の始点と終点が異なるメソッドに存在する場合はポイントカットされないと先述したが、同一メソッド内で異なるスコープに始点と終点が存在する場合は選択が可能である。たとえば、

```

Socket s = ...;
if(!条件){
  s.close();
  :
}
```

のような条件を満たさない場合ソケットを強制的に close するというようなソースコードの中で、Socket#new から Socket#close の後までをポイントカットしたい場合など、ポイントカットしたい範囲が異なるスコープに存在する場合もあると考えられるため、選択したい範囲の始点と終点が異なるスコープに存在していても選択できるようにしている。

しかし、異なるスコープに存在するジョインポイントを block の始点と終点として選択した場合、

VerifyError が発生する可能性があることを確認した。たとえば、

```

public class Sample {
  public void m() throws Exception{
    a();
    for(int i = 0; i<3; i++){
      c();
      b();
    }
  }
  public void a() throws Exception{ ... }
  public void b(){
  }
  public void c() throws Exception{
    throw new Exception();
  }
}
```

このソースコードに対して

```
@Recover(etype = "java.lang.Exception",
    advice = "")
```

```
Pointcut p = Pcd.block(Pcd.call("Sample#a()"),
    Pcd.call("Sample#b()"));
```

と例外処理を追加したときなどがその例である。m() を実行している間に a() で例外が発生する可能性がある。仮にここで例外が発生すると追加した例外処理を実行する。その後、for 文の中の b() の直前へ戻り、そして i++ を実行することになるが、このとき、変数 i の初期値は未定である。このため VerifyError が起きてしまう。また、アドバイスに GluonJR.retry() メソッドを含んだ場合、VerifyError は発生しないが、c() で例外が発生した後 a() に戻って実行する。そして、次の for 文を実行する際、毎回変数 i を 0 に初期化してから実行する。そのため、永遠に a() と c() を実行し続けてしまうことがある。このように GluonJ/R で例外処理を追加することで起こりうる副作用に注意を払う必要がある。

4. 実装

我々は我々の研究室で開発したアスペクト指向システム GluonJ を拡張して GluonJ/R を実装した。block ポイントカットで指定された 2 つのジョインポイントで囲まれた範囲を try ブロックとし、アドバイスとして書かれたコードを catch 節の中身とした try-catch 文を元のプログラムにバイトコード変換で埋め込む。バイトコード変換には Javassist⁶⁾ を利用した。

4.1 block ポイントカット

GluonJ では、ユーザによって宣言されたポイントカットを見つけるとその宣言されたポイントカットを表現する抽象構文木をポイントカットノードを組み合わせて生成する。ポイントカットノードの種類には、

⁶⁾ バイトコードが不正であると検証された場合に投げられるエラー。

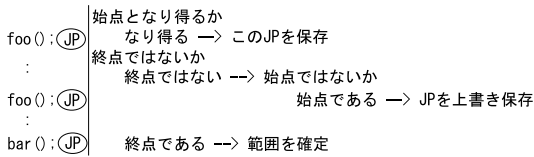


図3 foo() から bar() までの範囲が選択されるアルゴリズム

Fig.3 The algorithm for selecting a region.

クラス名やメソッド名を表現する文字列をフィールドに持ち、その文字列に一致するメソッド呼び出しをポイントカットする call ポイントカットなどがある。そして、ソースコード内のジョインポイントにぶつかるたびに生成された構文木を巡回し、ポイントカットすべきジョインポイントなのかを判定するという仕組みになっている。抽象構文木を構成するポイントカットノードの種類に、2つのポイントカットのペアをフィールドとして持つ Block ポイントカットノードを追加して block ポイントカットを実装している。この2つのフィールドとなるジョインポイントは GluonJ にすでにあるポイントカット (call ポイントカットなど) で表現される。

次に、block ポイントカットによって選択されるべき範囲を見つけるアルゴリズムについて述べる。このアルゴリズムは始点と終点となりうるジョインポイントが複数存在する場合はそれらのうちで一番近いペアどうしが範囲として選択されるように設計されている。図3に示すように、まず、ジョインポイントが範囲の始点となりうるかをチェックしていく。始点の候補となるジョインポイント (1番目の foo() の呼び出し) が現れた場合、そのジョインポイントを一時的に保存しておく。始点の候補となるジョインポイントが現れた後は、ジョインポイントを見つけると、保存してある始点と対となる終点のジョインポイントにならないかをチェックする。終点ではないと判定されると、始点のジョインポイントとならないかをチェックする。そこでもし始点となるジョインポイントだと判定された場合は保存しておいたジョインポイントを上書きして保存する。(2番目の foo() の呼び出し) 始点の候補が存在している間に、終点のジョインポイント (bar() の呼び出し) が見つかるとその時点で範囲を確定し、始点と終点を対にして保存する。そして、ほかにポイントカットすべき範囲がないかをチェックするために、始点となりうるかをチェックする段階から新たな範囲を探していく。

4.2 recover アドバイス

クラスファイルの中には各メソッドの情報が含まれており、そのメソッドの情報の中にはメソッドの属性

が含まれている。メソッドの属性の中にはそのメソッドを実装しているバイトコードのほかに exception table という表が書かれている。この表に含まれる情報としては、

- 例外ハンドラがアクティブとなるバイトコードの始点と終点
- 例外が生じた場合に実行するバイトコードの先頭
- 例外ハンドラがキャッチする例外のクラス

がある。

まず、recover アドバイスで指定された例外が生じた場合に実行したいコードを、ポイントカットされた範囲の始点と終点が存在するメソッドのバイトコードの末尾に追加する。そして、追加したバイトコードの先頭のインデックスを exception table に追加する。次に、block ポイントカットで指定された例外処理を追加したいソースコードの始点と終点の情報をもとに例外ハンドラがアクティブとなるバイトコードの始点と終点を求める。そして、etype で指定された処理したい例外の型とともに exception table に追加する。例外が発生した場合、あてはまるかどうかは表の順番どおりに検査される。ソースコードにすでに例外処理が書かれているときに、アスペクトとして新たに例外処理を追加した場合は、わざわざ追加した例外処理の方を優先的に適用するべきだと考え、追加した例外処理が最も高い優先度で適用されるように設計してある。また、織り込む順番はユーザが指定できるため、後から織り込む例外処理の方が適用される優先順位が高いことをユーザが知っておくことでユーザ自身が優先順位をある程度コントロールすることが可能である。

しかし、finally 節がソースコードにすでに含まれていた場合は注意が必要である。たとえば、try-catch-finally 全体を範囲としてポイントカットし、その範囲に例外処理を追加した場合、try ブロックで例外が発生すると追加した例外処理が適用されてしまい、必ず実行されると保証されている finally 節が無視されてしまう可能性がある。同様に、try ブロックの中に例外処理を追加し、追加したアドバイス内で例外を再度投げなおした場合、finally 節が無視されてしまう。また、try-catch-finally の try ブロックの中に return 文などが含まれる場合、それらの文の直前で finally 節が展開されているため、return 文などの周辺を範囲としてポイントカットした場合、選択していないはずの finally 節を含んでしまう可能性がある。

4.3 特殊メソッド GluonJR.retry()

3.1 節でも述べたように、GluonJR.retry() はリカ

バリ処理が容易に記述できるアドバイス内で利用可能な特殊メソッドである。この static メソッドをコンパイルすると `invokestatic` という命令長が 3 バイトのバイトコードに変換される。この命令を同じ 3 バイトの命令長の `goto` 命令に置換することで block ポイントカットで指定した範囲の先頭に戻って再試行することを実現している。

4.4 アドバイスの最後で呼ばれるメソッド

アドバイスの最後には自動的に `GluonJR.doNext()` メソッドを追加している。このメソッドは `GluonJR.retry()` と同じく、static メソッドを `goto` 命令に変換することで実現している。このメソッドはソースコードに `try-catch` 文を追加したときと同様、`catch` 節を実行し終わった後でその下のコードを実行するようにするために必要となる。つまり、`goto` の飛び先は `catch` 節のすぐ下の、block ポイントカットで指定した終点に相当するコードである。このように `goto` で飛び先を明確に示さないとバイトコード検査器によって `VerifyError` が投げられてしまう。

4.5 バイトコード変換

`GluonJ/R` はバイトコード変換によって `try-catch` 文を挿入することで `recover` アドバイスを実現するが、単純な変換ではうまくいかない。3 章で示した図 2 の `FileSenderRecovery` アスペクトでは、`call` ポイントカットによって、`Socket` オブジェクトの生成時を表すジョインポイントを選択していた。これはプログラムの次の行に該当する。

```
Socket s = new Socket(host, port);
```

プログラムを Java コンパイラでコンパイルして得られるバイトコードのうち、上の行に対応するバイトコードは以下ようになる。

```
new Socket
dup
aload_1
iload 4
invokespecial Socket()
astore 5
:
```

`aload_1` と `iload 4` は、コンストラクタの引数をスタックに積むための命令である。コンストラクタの呼び出しは `invokespecial` 命令である。

`AspectJ` に代表される通常のアスペクト指向システムでは、一般に、ジョインポイントを `invokespecial` 命令の実行時と解釈する。ところが、この命令を `try` ブロックの始点と考えると、`retry()` 命令の実現が困難になる。単純に `goto` 命令などで、`invokespecial` 命令から実行を再開しようとすると、コンストラクタの引数がスタックに積まれていない状態で、コンスト

ラクタを呼ぼうとしてしまう。これは不正な実行なので、バイトコードを Java 仮想機械にロードする段階で、バイトコード検査器が不正なコードとしてロードを拒否し、`VerifyError` が投げられてしまう。

この問題を回避するため、`GluonJ/R` では、ジョインポイントに該当するソースプログラムの行を構成するバイトコード列の先頭を、block ポイントカットによって選択される範囲の境界として用いる。先の例では、先頭の `new` 命令を境界として用いる。これによって、Java 仮想機械のスタックの状態がつねに整合を保った状態であることを保証する。一般的な Java コンパイラが生成するバイトコードでは、行の境界では必ずスタックが空になるので、整合性が保証できる。なお、実現にあたっては、Java クラスファイル内に記録されているソースプログラムの行と各バイトコード命令との対応関係を表す情報を利用している。

4.6 行アノテーション

行アノテーションに関しては、ソースプログラムを読み込み、行アノテーションを空の static メソッド呼び出しに置換するプリプロセッサによって実現している。呼ばれる static メソッドとして、引数も返り値もないメソッドを選べば、メソッドが呼ばれた場所 (`call` ポイントカット) で自由にジョインポイントを指定することができる。また、メソッドの中身は空のためプログラムの実行には影響を与えない。

```
プリプロセッサは、ソースコード中の
@Line(begin)
```

という文字列を

```
LineAnnotation.begin();
```

という static メソッド呼び出しに置換する。次に、`LineAnnotation` クラスに

```
public static void begin(){}
```

というメソッドを追加した後、`LineAnnotation` クラスを再コンパイルするという実装方法である。

5. 実 験

`GluonJ` バージョン 1.3 を拡張して開発した `GluonJ/R` で例外処理をアスペクトとして追加した場合のオーバーヘッドを測定するのを目的として以下のような実験を行った。実験環境は、CPU は Intel® Pentium® 4 CPU 2.8 GHz、メモリは 1 GB、OS は Microsoft Windows XP Professional Service Pack 2、JVM のバージョンは 1.5.0.06 である。

5.1 try-catch 文との実行速度の比較

図 4 のメソッド `m()` を 10 億回呼んで時間を測定するというマイクロベンチマークを走らせて、ソースコー

```
public class Test {
    public void m() throws Exception{
        a();
        b();
    }

    public void a() throws Exception{}
    public void b() {}
}
```

図 4 マイクロベンチマーク
Fig.4 A micro benchmark.

```
@Glue
class InsertTryCatch {
    @Recover(etype = "java.lang.Exception",
            advice = "")
    Pointcut p = Pcd.block(
        Pcd.call("test.Test#a(..)",
            Pcd.call("test.Test#b(..)"));
}
```

図 5 織り込んだアスペクト
Fig.5 A woven aspect.

表 1 try-catch 文と GluonJ/R の実行時間の比較
Table 1 The execution time of try-catch.

	実行時間 (秒)
元のプログラム (例外処理なし)	2.638
try-catch 文を追加	17.064
GluonJ/R で追加	17.046

ドに直接 try-catch 文を書いたものと GluonJ/R で例外処理を追加したものの実行時間を比較してみた。

このベンチマークを走らせたものと、メソッド m() の中身を

```
try{
    a();
} catch(Exception e){}
b();
```

のように try-catch 文を追加して書き換えたもの、GluonJ/R で書いた図 5 のようなアスペクトを織り込んだ場合の実行時間を比較してみた。これにより得られた結果は表 1 のとおりである。この結果を見て分かるように、ソースコードに直接 try-catch 文を記述するより GluonJ/R を用いて例外処理を追加した方が実行時間は若干短い。

その原因を探るために、try-catch 文を直接ソースコードに追加したものと GluonJ/R を用いて例外処理を追加したもののメソッド m() のバイトコードを比較してみた。それぞれのバイトコードは図 6 と図 7 のとおりである。これらを見て分かるように、例外が生じない場合、GluonJ/R で例外処理を追加した場合は 0 から 8 番目のバイトコードを実行するのに対して

```
0:  aload_0
1:  invokevirtual #20; //Method a():V
4:  goto 8
7:  astore_1
8:  aload_0
9:  invokevirtual #23; //Method b():V
12: return
```

```
Exception table:
from  to  target type
0     7     7   Class java/lang/Exception
```

図 6 try-catch 文を直接ソースコードに追加した場合のメソッド m() を実装するバイトコード

Fig.6 The bytecode of m() with try-catch.

```
0:  aload_0
1:  invokevirtual #20; //Method a():V
4:  aload_0
5:  invokevirtual #23; //Method b():V
8:  return
9:  astore_1
10: goto 4
```

```
Exception table:
from  to  target type
0     4     9   Class java/lang/Exception
```

図 7 GluonJ/R を用いて例外処理を追加した場合のメソッド m() を実装するバイトコード

Fig.7 The bytecode of m() with GluonJ/R.

ソースコードに直接 try-catch 文を追加した場合は 0, 1 番目のバイトコードを実行した後、goto 命令で 8 に飛び、12 番目まで実行する。つまり GluonJ/R で追加した方が goto 命令 1 つ分実行せずに済んでいることが分かる。これらが GluonJ/R を用いたときの方が実行時間が短くなった原因と考えられる。

5.2 行アノテーションの性能測定実験

4.6 節で行アノテーションはプログラムの実行には影響を与えないと述べたが、実行速度にはどのくらい影響するかについて調べてみた。

```
図 4 のプログラムに対して、メソッド m() の中身を
@Line(begin)
a();
@Line(end)
b();
```

のように行アノテーションを追加したものと図 8 のようなアスペクトを織り込んで、行アノテーションを始点・終点とする範囲に例外処理を追加したものの実行速度を測定してみた。得られた結果は表 2 のとおりである。

表 1 と表 2 の結果を比較すると、例外処理を追加しない場合の行アノテーションのオーバヘッドは 0.02 秒以内で、例外処理を追加した場合で 0.08 秒程度遅くなっただけであることが分かる。これは JIT により最適化が行われたためと考えられる。行アノテーシ


```
@Glue
class InsertTryCatch {
    @Recover(etype = "java.lang.Exception",
            advice = "")
    Pointcut p = Pcd.block(Pcd.line("begin"),
                          Pcd.line("end"));
}
```

図 8 行アノテーションを範囲の始点・終点として
例外処理を追加するアスペクト

Fig. 8 An aspect for exception handling.

表 2 行アノテーション利用時の実行時間の比較
Table 2 The execution time with line annotations.

	実行時間 (秒)
行アノテーション追加 (例外処理なし)	2.652
行アノテーション追加 (例外処理追加)	17.121

ン、つまり変換後の static メソッドがプログラム全体において占める割合がこのように高い場合でもこの程度のオーバーヘッドしかないので、実際のプログラムでは行アノテーションのオーバーヘッドはほぼないと考えられる。

6. 関連研究

6.1 AspectJ

AspectJ を利用して、プログラム中の例外処理の分離を試みた研究がいくつか提案されている^{4),5)}。特に Lippert らは、既存のソフトウェア JWAM⁷⁾中に記述されている例外処理を AspectJ 0.4 で分離することを試みた。JWAM 内に記述されている例外処理はソフトウェア全体に散らばっており、それらの例外処理のコードは互いに似ている。Lippert らは散らばっているこれらの例外処理を、AspectJ を利用して 1 カ所にまとめることにより、ソフトウェア全体のコードサイズを減らすことができたと報告した。しかし、既存の AspectJ では、block ポイントカットのように任意の範囲をポイントカットし、その範囲の例外処理を追加することはできない。また、例外処理を分離して記述することは可能でも、GluonJ/R のようなりカバリ処理 (retry) を実現することは困難である。このため、本稿の 2 章で取り上げた実験プログラムの例外処理を AspectJ で記述するのは適切ではない。

また AspectJ は、バージョン 0.6 以降から、例外処理に関連する言語機構が 2 つ提供された。それらは handler ポイントカット指定子と after throwing アドバイスである。handler は、例外ハンドラの実行時、つまり catch 節の実行時のみをジョインポイントとして選択する。このため、今回の実験プログラムのようにあらかじめ try-catch 文が使われていない

場合、このポイントカット指定子は有効ではない。一方、after throwing アドバイスは、選択されたジョインポイントが例外を投げて異常終了したときに実行される。ただし、このアドバイスは catch 節のように例外をつかまえるわけではなく、暗黙のうちに実行され、例外によるメソッドの異常終了の連鎖を止めるわけではない。それゆえ、after throwing を利用してリカバリ処理を実装することは困難である。

6.2 Eiffel⁸⁾⁻¹¹⁾ や Ruby¹²⁾ の retry 機構

オブジェクト指向言語である Eiffel や Ruby には GluonJ/R が提供する特殊メソッド GluonJR.retry() と同様の機構が存在する。これらの言語には再試行を実現する機構がもともと組み込まれているが Java には存在しない。GluonJ/R ではバイトコード変換により Java で再試行を実現する機構を実現している。

6.3 ループのためのジョインポイント

3.2 節で行アノテーションを用いてソースコードの任意の範囲をポイントカットする方法について述べたが、ループをポイントカットする研究は存在している¹³⁾。この研究では、バイトコードからループを見つけ出し、ジョインポイントを提供する。しかしこのアプローチでは、ポイントカットできないループも数多く存在している。それゆえ、ループについても、block ポイントカットと行アノテーションは有用であると考えられる。

7. まとめ・今後の課題

本稿において我々は例外処理をアドバイスとして扱うようにしたアスペクト指向システム GluonJ/R を提案した。プログラムロジックから例外処理を分離して記述でき、例外処理の中で再試行できるように書くことを示した。

GluonJ/R はバイトコード変換で例外処理をプログラムロジックに埋め込む。そのとき、バイトコード上のジョインポイントを選択するのではなくクラスファイルに含まれる行番号を利用して、ソースコード中のジョインポイントを選択する。このようにすることで、VerifyError が起こるのを回避することができることを示した。また、例外処理をアスペクトとして分離して記述してもソースコードに直接 try-catch 文を記述した場合とほぼ実行時間は変わらないことが分かった。

ソースコードが手元にない場合やロード時に織り込みができるという点で実際の開発現場ではバイトコード変換は有用であると考えられる。Web アプリケーションをデプロイする場合などがそれにあたる。その

ため、今回はバイトコード変換器 Javassist を利用したアスペクト指向システム GluonJ を拡張して例外処理に特化したポイントカット指定子とアドバイスを追加した。その結果、バイトコードレベルで対応した場合に生じる問題点について報告することができた。ソースコードレベルで対応した場合も一長一短の可能性はある。どちらがよいかについての比較に関しては今後の課題である。また、現実のアプリケーションを GluonJ/R を用いて例外処理を記述した場合、うまく記述できるか、コードサイズをどのくらい減らすことができるかについて検証したいと考えている。

参 考 文 献

- 1) GluonJ Web Site.
<http://www.csg.is.titech.ac.jp/projects/gluonj>
- 2) AspectJ Web Site.
<http://www.eclipse.org/aspectj/>
- 3) Kiczales, G., Hilsdale, E., Hugunin, J., Kersten, M., Palm, J. and Griswold, W.G.: An Overview of AspectJ, *Proc. 15th European Conference on Object Oriented Programming (ECOOP '01)*, pp.327–353 (2001).
- 4) Lippert, M. and Lopes, C.V.: A Study on Exception Detection and Handling Using Aspect-Oriented Programming, *International Conference on Software Engineering (ICSE)*, pp.418–427 (2000).
- 5) Filho, F., Rubira, C. and Garci, A.: A Quantitative Study on the Aspectization of Exception Handling, *ECOOP Workshop on Exception Handling in OO Systems* (2005).
- 6) Chiba, S.: Load-Time Structural Reflection in Java, *Proc. 14th European Conference on Object-Oriented Programming (ECOOP '00)*, pp.313–336 (2000).
- 7) JWAM framework Web Site.
<http://www.jwam.de/>
- 8) Meyer, B.: Eiffel: The Language, Prentice-Hall (1992).
- 9) Eiffel Software Web Site.
<http://www.eiffel.com/>
- 10) The NICE (the Nonprofit International Consortium for Eiffel) Web Site.

<http://www.eiffel-nice.org/>

- 11) Standard ECMA-367 Web Site.
<http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-367.htm>
- 12) Ruby Web Site.
<http://www.ruby-lang.org/>
- 13) Harbulot, B. and Gurd, J.R.: A Join Point for Loops in AspectJ, *Proc. 5th international conference on Aspect-Oriented Software Development (AOSD '06)*, pp.63–74 (2006).

(平成 18 年 12 月 18 日受付)

(平成 19 年 3 月 13 日採録)



熊原奈津子

1982 年生。兵庫県出身。2005 年 3 月東京工業大学情報科学科卒業。2007 年 3 月同大学院情報理工学研究科修了。



光来 健一 (正会員)

1975 年生。2002 年東京大学大学院理学系研究科情報科学専攻博士課程修了。同年日本電信電話株式会社入社、未来ねっと研究所勤務。2003 年より東京工業大学大学院情報理工学研究科数理・計算科学専攻助手。博士(理学)。オペレーティングシステム、ディペンダブルシステムの研究に従事。日本ソフトウェア科学会、ACM 各会員。



千葉 滋 (正会員)

東京工業大学大学院情報理工学研究科助教授。1991 年東京大学理学部情報科学科卒業。1993 年同大学院理学系研究科情報科学専攻修士課程修了。1996 年同専攻より博士(理学)。東京大学助手、筑波大学講師、東京工業大学講師を経て現職。プログラミング言語およびオペレーティング・システム等、システムソフトウェアの開発に興味を持っている。