

objc.io | objc 中国

Swift

进阶

已对应 Swift 4

Chris Eidhof, Ole Begemann, Airspeed Velocity 著
王巍 译

英文版本 3.0 (2017 年 10 月), 中文版本 3.0 (2017 年 12 月)

© 2017 Kugler, Eggert und Eidhof GbR

版权所有

ObjC 中国

在中国地区独家翻译和销售授权

获取更多书籍或文章, 请访问 <https://objc.cn.io>
电子邮件: mail@objc.cn.io

1	介绍	8
	本书所面向的读者 9	
	主题 9	
	术语 13	
	Swift 风格指南 16	
2	内建集合类型	19
	数组 19	
	字典 37	
	Set 40	
	Range 43	
	回顾 48	
3	集合类型协议	50
	序列 50	
	集合类型 68	
	遵守 Collection 协议 72	
	索引 79	
	切片 85	
	专门的集合类型 88	
	回顾 94	
4	可选值	97
	哨岗值 97	
	通过枚举解决魔法数的问题 99	
	可选值概览 101	
	强制解包的时机 128	
	多灾多难的隐式解包可选值 132	
	回顾 134	

5	结构体和类	136
	值类型 136	
	可变性 138	
	结构体 141	
	写时复制 150	
	闭包和可变性 159	
	内存 160	
	闭包和内存 165	
	回顾 168	
6	编码和解码	170
	概览 170	
	最小的例子 171	
	编码过程 174	
	生成的代码 178	
	手动遵守协议 180	
	常见的编码任务 184	
	回顾 196	
7	函数	199
	函数的灵活性 205	
	局部函数和变量捕获 216	
	函数作为代理 218	
	inout 参数和可变方法 224	
	计算属性 228	
	下标 233	
	键路径 235	
	自动闭包 242	
	回顾 247	
8	字符串	249
	Unicode, 而非固定宽度 249	
	字位簇和标准等价 251	

字符串和集合 257
字符串索引 260
子字符串 262
编码单元视图 266
字符串和 Foundation 270
String 和 Character 的内部结构 276
简单的正则表达式匹配器 277
ExpressibleByStringLiteral 281
CustomStringConvertible 和 CustomDebugStringConvertible 282
文本输出流 284
字符串性能 289
回顾 292

9 错误处理 295

Result 类型 295
抛出和捕获 297
带有类型的错误 299
将错误桥接到 Objective-C 300
错误和函数参数 302
使用 defer 进行清理 304
错误和可选值 306
错误链 307
高阶函数和错误 308
回顾 310

10 泛型 313

重载 313
对集合采用泛型操作 321
使用泛型进行代码设计 330
泛型的工作方式 334
回顾 338

11 协议 340

面向协议编程 342

协议的两种类型 346
带有 Self 的协议 352
协议内幕 355
回顾 357

12 互用性 359

实践：封装 CommonMark 359
低层级类型概览 375
函数指针 378
回顾 383

13 写在最后 385

介绍

1

《Swift 进阶》对一本书来说是一个很大胆的标题，所以我想我们应该先解释一下它意味着什么。

当我们开始本书第一版的写作的时候，Swift 才刚刚一岁。我们推测这门语言会在进入第二个年头的时候继续高速地发展，不过尽管我们十分犹豫，我们还是决定在 Swift 2.0 测试版发布以前就开始写作。几乎没有别的语言能够在如此短的时间里就能吸引这么多的开发者前来使用。

但是这留给了我们一个问题，你如何写出“符合语言习惯”的 Swift 代码？对某一个任务，有正确的做法吗？标准库给了我们一些提示，但是我们知道，即使是标准库本身也会随时间发生变化，它常常抛弃一切约定，又去遵守另一些约定。不过，在过去三年里，Swift 高速进化着，而优秀的 Swift 代码标准也日益明确。

对于从其他语言迁移过来的开发者，Swift 可能看起来很像你原来使用的语言，特别是它可能拥有你原来的语言中你最喜欢的那一部分。它可以像 C 一样进行低层级的位操作，但又可以避免许多未定义行为的陷阱。Ruby 的教徒可以在像是 map 或 filter 的轻量级的尾随闭包中感受到宾至如归。Swift 的泛型和 C++ 的模板如出一辙，但是额外的类型约束能保证泛型方法在被定义时就是正确的，而不必等到使用的时候再进行判定。灵活的高阶函数和运算符重载让你能够以 Haskell 或者 F# 那样的风格进行编码。最后 @objc 和 dynamic 关键字允许你像在 Objective-C 中那样使用 selector 和各种运行时的动态特性。

有了这些相似点，Swift 可以去适应其他语言的风格。比如，Objective-C 的项目可以自动地导入到 Swift 中，很多 Java 或者 C# 的设计模式也可以直接照搬过来使用。在 Swift 发布的前几个月，一大波关于单子 (monad) 的教程和博客也纷至沓来。

但是失望也接踵而至。为什么我们不能像 Java 中接口那样将协议扩展 (protocol extension) 和关联类型 (associated type) 结合起来使用？为什么数组不具有我们预想那样的协变 (covariant) 特性？为什么我们无法写出一个“函子” (functor)？有时候这些问题的答案是 Swift 还没有来得及实现这部分功能，但是更多时候，这是因为在 Swift 中有其他更适合这门语言的方式来完成这些任务，或者是因为 Swift 中这些你认为等价的特性其实和你原来的想象大有不同。

译者注：数组的协变特性指的是，包含有子类型对象的数组，可以直接赋值给包含有父类型对象的数组的变量。比如在 Java 和 C# 中 string 是 object 的子类型，而对应的数组类型 string[] 可以直接赋值给声明为 object[] 类型的变量。但是在 Swift 中，Array<Parent> 和 Array<Child> 之间并没有这样的关系。

和其他大多数编程语言一样，Swift 也是一门复杂的语言。但是它将这些复杂的细节隐藏得很好。你可以使用 Swift 迅速上手开发应用，而不必知晓泛型，重载或者是静态调用和动态派发之间的区别这些知识。你可能永远都不会需要去调用 C 语言的代码，或者实现自定义的集合类

型。但是随着时间的推移，无论是想要提升你的代码的性能，还是想让程序更加优雅清晰，亦或只是为了完成某项开发任务，你都有可能要逐渐接触到这些事情。

带你深入地学习这些特性就是这本书的写作目的。我们在书中尝试回答了很多“这个要怎么做”以及“为什么在 Swift 中会是这个结果”这样的问题，这种问题遍布各个论坛。我们希望你一旦阅读过本书，就能把握这些语言基础的知识，并且了解很多 Swift 的进阶特性，从而对 Swift 是如何工作的有一个更好的理解。本书中的知识点可以说是一个高级 Swift 程序员所必须了解和熟悉的内容。

本书所面向的读者

本书面向的是有经验的程序员，你不需要是程序开发的专家，不过你应该已经是 Apple 平台的开发者，或者是想要从其他比如 Java 或者 C++ 这样的语言转行过来的程序员。如果你想要把你的 Swift 相关知识技能提升到和你原来已经熟知的 Objective-C 或者其他语言的同一水平线上的话，这本书会非常适合你。本书也适合那些已经开始学习 Swift，对这门语言基础有一定了解，并且渴望再上一个层次的新程序员们。

这本书不是一本介绍 Swift 基础的书籍，我们假定你已经熟悉这门语言的语法和结构。如果你需要完整地学习 Swift 的基础知识，最好的资源是 Apple 的 Swift 相关书籍 (在 [iBooks](#) 以及 [Apple 开发者网站](#) 上均有下载)。如果你很有把握，你可以尝试同时阅读我们的这本书和 Apple 的 Swift 书籍。

这也不是一本教你如何为 macOS 或者 iOS 编程的书籍。不可否认，Swift 现在主要用于 Apple 的平台，我们会尽量包含一些实践中使用的例子，但是我们更希望这本书可以对非 Apple 平台的程序员也有所帮助。本书中绝大部分的例子应该可以无缝运行在其他操作系统中。那些不能运行的代码，要么是由于它们是彻底与 Apple 平台绑定的 (比如它们使用了 iOS 的框架或者依赖于 Objective-C 运行时)，要么可以通过很小的更改就行运行，比如我们在生成随机数时就使用了 Linux 下的对应函数来替换 Apple 平台的 BSD 中的函数。

主题

我们按照基本概念的主题来组织本书，其中有一些深入像是可选值和字符串这样基本概念的章节，也有对于像是 C 语言互用性方面的主题。不过纵观全书，有一些主题可以为描绘出 Swift 给人的总体印象：

Swift 既是一门高级语言，又是一门低层级语言。你可以在 Swift 中用 map 或者 reduce 来写出十分类似于 Ruby 和 Python 的代码，你也可以很容易地创建自己的高阶函数。Swift 让你有能力快速完成代码编写，并将它们直接编译为原生的二进制可执行文件，这使得性能上可以与 C 代码编写的程序相媲美。

Swift 真正激动人心，以及令人赞叹的是，我们可以兼顾高低两个层级。将一个数组通过闭包表达式映射到另一个数组所编译得到的汇编码，与直接对一块连续内存进行循环所得到的结果是一致的。

不过，为了最大化利用这些特性，有一些知识是你需要掌握的。如果你能对结构体和类的区别有深刻理解，或者对动态和静态方法派发的不同了然于胸的话，你就能从中受益。我们将在之后更深入地介绍这些内容。

Swift 是一门多范式的语言。你可以用 Swift 来编写面向对象的代码，也可以使用不变量的值来写纯函数式的程序，在必要的时候，你甚至还能使用指针运算来写和 C 类似的代码。

这是一把双刃剑。好的一面，在 Swift 中你将有很多可用工具，你也不会被限制在一种代码写法里。但是这也让你身临险境，因为可能你实际上会变成使用 Swift 语言来书写 Java 或者 C 或者 Objective-C 的代码。

Swift 仍然可以使用大部分 Objective-C 的功能，包括消息发送，运行时的类型判定，以及键值观察 (KVO) 等。但是 Swift 还引入了很多 Objective-C 中不具备的特性。

Erik Meijer 是一位著名的程序语言专家，他在 2015 年 10 月发推说道：

现在，相比 Haskell，Swift 可能是更好，更有价值，也更合适用来学习函数式编程的语言。

Swift 拥有泛型，协议，值类型以及闭包等特性，这些特性是对函数式风格的很好的介绍。我们甚至可以将运算符和函数结合起来使用。在 Swift 早期的时候，这门语言为世界带来了很多关于单子 (monad) 的博客。不过等到 Swift 2.0 发布并引入协议扩展的时候，大家研究的趋势也随之变化。

Swift 十分灵活。在 On Lisp 这本书的介绍中，Paul Graham 写到：

富有经验的 Lisp 程序员将他们的程序拆分成不同的部分。除了自上而下的设计原则，他们还遵循一种可以被称为自下而上的设计，他们可以将语言进行改造，让它更适合解决当前的问题。在 Lisp 中，你并不只是使用这门语言来编写程序，在开发过程中，你同时也在构建这门语言。当你编写代码的时候，你可能会想“要是 Lisp 有这个或者这个运算符就好了”，之后你就真的可以去实现一个这样的运算符。事后来看，你会意识到使用新的运算符可以简化程序的某些部分的设计，语言和程序就这样相互影响，发展进化。

Swift 的出现比 Lisp 要晚得多，不过，我们能强烈感受到 Swift 也鼓励从下向上的编程方式。这让我们能轻而易举地编写一些通用可重用组件，然后你可以将它们组合起来实现更强大的特性，最后用它们来解决你的实际问题。Swift 非常适合用来构建这些组件，你可以使它们看起来就像是语言自身的一部分。一个很好的例子就是 Swift 的标准库，许多你能想到的基本组件 - 像是可选值和基本的运算符等 - 其实都不是直接在语言本身中定义的，相反，它们是在标准库中被实现的。

Swift 代码可以做到紧凑，精确，同时保持清晰。 Swift 使用相对简洁的代码，这并不意味着单纯地减少输入量，还标志了一个更深层次的目标。Swift 的观点是通过抛弃你经常在其他语言中见到的模板代码，而使得代码更容易被理解和阅读。这些模板代码往往会成为理解程序的障碍，而非助力。

举个例子，有了类型推断，在上下文很明显的时候我们就不再需要乱七八糟的类型声明了；那些几乎没有意义的分号和括号也都被移除了；泛型和协议扩展让你免于重复，并且把通用的操作封装到可以复用的方法中去。这些特性最终的目的都是为了能够让代码看上去一目了然。

一开始，这可能会对你造成一些困扰。如果你以前从来没有用像是 map, filter 和 reduce 这样的函数的话，它们可能看起来比简单的 for 循环要难理解。但是我们相信这个学习过程会很短，并且作为回报，你会发现这样的代码你第一眼看上去就能更准确地判断出它“显然正确”。

除非你有意为之，否则 Swift 在实践中总是安全的。 Swift 和 C 或者 C++ 这样的语言不同，在那些语言中，你只要忘了做某件事情，你的代码很可能就不是安全的了。它和 Haskell 或者 Java 也不一样，在后两者中有时候不论你是否需要，它们都“过于”安全。

C# 的主要设计者之一的 Eric Lippert 在他关于创造 C# 的 10 件后悔的事情中 总结了一些经验教训：

有时候你需要为那些构建架构的专家实现一些特性，这些特性应当被清晰地标记为危险 — 它们往往并不能很好地对应其他语言中某些有用的特性。

说这段话时，Eric 特别所指的是 C# 中的终止方法 (finalizer)，它和 C++ 中的析构函数 (destructor) 比较类似。但是不同于析构函数，终止方法的运行是不确定的，它受命于垃圾回收器，并且运行在垃圾回收的线程上。更糟糕的是，很可能终止方法甚至完全不会被调用到。但是，在 Swift 中，因为采用的是引用计数，deinit 方法的调用是可以确定和预测的。

Swift 的这个特点在其他方面也有体现。未定义的和不安全的行为默认是被避免的。比如，一个变量在被初始化之前是不能使用的，使用越界下标访问数组将会抛出异常，而不是继续使用一个可能取到的错误值。

当你真正需要的时候，也有不少 “不安全” 的方式，比如 unsafeBitcast 函数，或者是 UnsafeMutablePointer 类型。但是强大能力的背后是更大的未定义行为的风险。比如下面的代码：

```
var someArray = [1,2,3]
let uhOh = someArray.withUnsafeBufferPointer { ptr in
    // ptr 只在这个 block 中有效
    // 不过你完全可以将它返回给外部世界：
    return ptr
}
// 稍后...
print(uhOh[10])
```

这段代码可以编译，但是天知道它最后会做什么。方法名里已经警告了你这是不安全的，所以对此你需要自己负责。

Swift 是一门独断的语言。关于 “正确的” Swift 编码方法，作为本书作者，我们有着坚定的自己的看法。你会在本书中看到很多这方面的内容，有时候我们会把这些看法作为事实来对待。但是，归根结底，这只是我们的看法，你完全可以反对我们的观点。Swift 还是一门年轻的语言，许多事情还未定局。更糟糕的是，很多博客或者文章是不正确的，或者已经过时 (包括我们曾经写过的一些内容，特别是早期就完成了的内容)。不论你在读什么资料，最重要的事情是你应当亲自尝试，去检验它们的行为，并且去体会这些用法。带着批判的眼光去审视和思考，并且警惕那些已经过时的信息。

Swift 在持续进化中。每年语法发生重大变化的时期可能已经离我们远去了，但是语言中的一些重要的部分依然大有可为，有的部分十分新颖（比如字符串处理），有的部分还在剧烈变化（比如泛型系统），而有的部分还尚待开发（比如并行编程）。

术语

你用，或是不用，术语就在那里，不多不少。你懂，或是不懂，定义就在那里，不偏不倚。

程序员总是喜欢说行话。为了避免困扰，接下来我们会介绍一些贯穿于本书的术语定义。我们将尽可能遵守官方文档中的术语用法，使用被 Swift 社区所广泛接受的定义。这些定义大多都会在接下来的章节中被详细介绍，所以就算一开始你对它们一头雾水，也大可不必在意。即使你已经对这些术语非常了解，我们也还是建议你再浏览一下它们，并且确定你能接受我们的表述。

在 Swift 中，我们需要对值，变量，引用以及常量加以区分。

值 (value) 是不变的，永久的，它从不会改变。比如，`1`, `true` 和 `[1,2,3]` 都是值。这些是**字面量 (literal)** 的例子，值也可以是运行时生成的。当你计算 `5` 的平方时，你得到的数字也是一个值。

当我们使用 `var x = [1,2]` 来将一个值进行命名的时候，我们实际上创建了一个名为 `x` 的**变量 (variable)** 来持有 `[1,2]` 这个值。通过像是执行 `x.append(3)` 这样的操作来改变 `x` 时，我们并没有改变原来的值。相反，我们所做的是使用 `[1,2,3]` 这个新的值来替代原来 `x` 中的内容。可能实际上它的内部实现真的只是在某段内存的后面添加上一个条目，并不是全体的替换，但是至少从逻辑上来说值是全新的。我们将这个过程称为变量的**改变 (mutating)**。

我们还可以使用 `let` 而不是 `var` 来声明一个**常量变量 (constant variables)**，或者简称为常量。一旦常量被赋予一个值，它就不能再次被赋一个新的值了。

我们不需要在一个变量被声明的时候就立即为它赋值。我们可以先对变量进行声明 (`let x: Int`)，然后稍后再给它赋值 (`x = 1`)。Swift 是强调安全的语言，它将检查所有可能的代码路径，并确保变量在被读取之前一定是完成了赋值的。在 Swift 中变量不会存在未定义状态。当然，如果一个变量是用 `let` 声明的，那么它只能被赋值一次。

结构体 (struct) 和枚举 (enum) 是**值类型 (value type)**。当你把一个结构体变量赋值给另一个，那么这两个变量将会包含同样的值。你可以将它理解为内容被复制了一遍，但是更精确地描述的话，是被赋值的变量与另外的那个变量包含了同样的值。

引用 (reference) 是一种特殊类型的值：它是一个“指向”另一个值的值。两个引用可能会指向同一个值，这引入了一种可能性，那就是这个值可能会被程序的两个不同的部分所改变。

类 (class) 是引用类型 (reference type)。你不能在一个变量里直接持有一个类的实例 (我们偶尔可能会把这个实例称作**对象 (object)**，这个术语经常被滥用，会让人困惑)。对于一个类的实例，我们只能在变量里持有对它的引用，然后使用这个引用访问它。

引用类型具有**同一性 (identity)**，也就是说，你可以使用 `==` 来检查两个变量是否确实引用了同一个对象。如果相应类型的 `=` 运算符被实现了的话，你也可以用 `==` 来判断两个变量是否相等。两个不同的对象按照定义也是可能相等的。

值类型不存在同一性的问题。比如你不能对某个变量判定它是否和另一个变量持有“相同”的数字 2。你只能检查它们都包含了 2 这个值。`==` 运算符实际做的是询问“这两个变量是不是持有同样的引用”。在程序语言的论文里，`==` 有时候被称为**结构相等**，而 `==` 则被称为**指针相等**或者**引用相等**。

Swift 中，类引用不是唯一的引用类型。Swift 中依然有指针，比如使用 `withUnsafeMutablePointer` 和类似方法所得到的就是指针。不过类是使用起来最简单引用类型，这与它们的引用特性被部分隐藏在语法糖之后是不无关系的。你不需要像在其他一些语言中那样显式地处理指针的“解引用”。(我们会在稍后的互用性章节中详细提及其他种类的引用。)

一个引用变量也可以用 `let` 来声明，这样做会使引用变为常量。换句话说，这会使变量不能被改变为引用其他东西，不过很重要的是，这并不意味着这个变量所引用的对象本身不能被改变。所以，当用常量的方式来引用变量的时候要格外小心，只有指向关系被常量化了，而对象本身还是可变的。(如果前面这几句话看起来有些不明不白的话，不要担心，我们在**结构体和类**还会详细解释)。这一点造成的问题是，就算在一个声明变量的地方看到 `let`，你也不能一下子就知道声明的东西是不是完全不可变的。想要做出正确的判断，你必须先**知道**这个变量持有的是值类型还是引用类型。

我们通过值类型是否执行**深复制**来对它们分类，判断它们是否具有**值语义 (value semantics)**。这种复制可能是在赋值新变量时就发生的，也可能会延迟到变量内容发生变更的时候再发生。

这里我们会遇到另一件复杂的事情。如果我们的结构体中包含有引用类型，在将结构体赋值给一个新变量时所发生的复制行为中，这些引用类型的内容是不会被自动复制一份的，只有引用本身会被复制。这种复制的行为被称作**浅复制 (shallow copy)**。

举个例子，Foundation 框架中的 Data 结构体实际上是对引用类型 NSData 的一个封装。不过，Data 的作者采取了额外的步骤，来保证当 Data 结构体发生变化的时候对其中的 NSData 对象进行深复制。他们使用一种名为“写时复制”(copy-on-write) 的技术来保证操作的高效，我们

会在结构体和类里详细介绍这种机制。现在我们需要重点知道的是，这种写时复制的特性并不是直接具有的，它需要额外进行实现。

Swift 中，像是数组这样的集合类型也都是对引用类型的封装，它们同样使用了写时复制的方式来在提供值语义的同时保持高效。不过，如果集合类型的元素是引用类型（比如一个含有对象的数组）的话，对象本身将不会被复制，只有对它的引用会被复制。也就是说，Swift 的数组只有当其中的元素满足值语义时，数组本身才具有值语义。

有些类是完全不可变的，也就是说，从被创建以后，它们就不提供任何方法来改变它们的内部状态。这意味着即使它们是类，它们依然具有值语义（因为它们就算被到处使用也从不会改变）。但是要注意的是，只有那些标记为 `final` 的类能够保证不被子类化，也不会被添加可变状态。

在 Swift 中，函数也是值。你可以将一个函数赋值给一个变量，也可以创建一个包含函数的数组，或者调用变量所持有的函数。如果一个函数接受别的函数作为参数（比如 `map` 函数接受一个转换函数，并将其应用到数组中的所有元素上），或者一个函数的返回值是函数，那么这样的函数就叫做**高阶函数 (higher-order function)**。

函数不需要被声明在最高层级 — 你可以在一个函数内部声明另一个函数，也可以在一个 `do` 作用域或者其他作用域中声明函数。如果一个函数被定义在外层作用域中，但是被传递出这个作用域（比如把这个函数被作为其他函数的返回值返回时），它将能够“捕获”局部变量。这些局部变量将存在于函数中，不会随着局部作用域的结束而消亡，函数也将持有它们的状态。这种行为的变量被称为“闭合变量”，我们把这样的函数叫做**闭包 (closure)**。

函数可以通过 `func` 关键字来定义，也可以通过 {} 这样的简短的**闭包表达式 (closure expression)** 来定义。有时候我们只把通过闭包表达式创建的函数叫做“闭包”，不过不要让这种叫法蒙蔽了你的双眼。实际上使用 `func` 关键字定义的函数，如果它包含了外部的变量，那么它也是一个闭包。

函数是引用类型。也就是说，将一个捕获了状态的函数赋值给另一个变量，并不会导致这些状态被复制。和对象引用类似，这些状态会被共享。换句话说，当两个闭包持有同样的局部变量时，它们是共享这个变量以及它的状态的。这可能会让你有点儿惊讶，我们将在函数一章中涉及这方面的更多内容。

定义在类或者协议中的函数就是**方法 (method)**，它们有一个隐式的 `self` 参数。如果一个函数不是接受多个参数，而是只接受部分参数，然后返回一个接受其余参数的函数的话，那么这个函数就是一个**柯里化函数 (curried function)**。我们将在函数中讲解一个方法是如何成为柯里化函数的。有时候我们会把那些不是方法的函数叫做**自由函数 (free function)**，这可以将它们与方法区分开来。

在 Swift 中，一个完整的函数名字不仅仅只包括函数的基本名（括号前面的部分），也包括它的参数标签（argument label）。举例来说，将一个集合中的索引移动给定步数的函数的全名是 `index(_:offsetBy:)`，该函数接受两个参数（由两个冒号表示），其中第一个参数没有标签（用下划线表示）。在本书中，如果我们所提及的函数处于清晰的上下文中的话，我们通常会把标签省略掉（编译器也允许你这么做）。

自由函数和那些在结构体上调用的方法是静态派发 (statically dispatched) 的。对于这些函数的调用，在编译的时候就已经确定了。对于静态派发的调用，编译器可能能够内联 (inline) 这些函数，也就是说，完全不去做函数调用，而是将函数调用替换为函数中需要执行的代码。优化器还还能够帮助丢弃或者简化那些在编译时就能确定不会被执行的代码。

类或者协议上的方法可能是动态派发 (dynamically dispatched) 的。编译器在编译时不需要知道哪个函数将被调用。在 Swift 中，这种动态特性要么由 `ytable` 来完成，要么通过 `selector` 和 `objc_msgSend` 来完成，前者的处理方式和 Java 或是 C++ 中类似，而后者只针对 @objc 的类和协议上的方法。

子类型和方法重写（overriding）是实现多态（polymorphic）特性的手段，也就是说，根据类型的不同，同样的方法会呈现出不同的行为。另一种方式是函数重载（overloading），它是指为不同的类型多次写同一个函数的行为。（注意不要把重写和重载弄混了，它们是完全不同的。）实现多态的第三种方法是通过泛型，也就是一次性地编写能够接受任意类型的的函数或者方法，不过这些方法的实现会各有不同。与方法重写不同的是，泛型中的方法在编译期间就是静态已知的。我们会在泛型章节中提及关于这方面的更多内容。

Swift 风格指南

当我们编写这本书，或者在我们自己的项目中使用 Swift 代码时，我们尽量遵循如下的原则：

- 对于命名，在使用时能清晰表意是最重要的。因为 API 被使用的次数要远远多于被声明的次数，所以我们应当从使用者的角度来考虑它们的名字。尽快熟悉 Swift API 设计准则，并且在你自己的代码中坚持使用这些准则。
- 简洁经常有助于代码清晰，但是简洁本身不应该独自成为我们编码的目标。
- 务必为函数添加文档注释 — 特别是泛型函数。
- 类型使用大写字母开头，函数、变量和枚举成员使用小写字母开头，两者都使用驼峰式命名法。
- 使用类型推断。省略掉显而易见的类型会有助于提高可读性。

- 如果存在歧义或者在进行定义的时候不要使用类型推断。(比如 `func` 就需要显式地指定返回类型)
- 优先选择结构体，只在确实需要使用到类特有的特性或者是引用语义时才使用类。
- 除非你的设计就是希望某个类被继承使用，否则都应该将它们标记为 `final`。
- 除非一个闭包后面立即跟随有左括号，否则都应该使用尾随闭包 (*trailing closure*) 的语法。
- 使用 `guard` 来提早退出方法。
- 避免对可选值进行强制解包和隐式强制解包。它们偶尔有用，但是经常需要使用它们的话往往意味着有其他不妥的地方。
- 不要写重复的代码。如果你发现你写了好几次类似的代码片段的话，试着将它们提取到一个函数里，并且考虑将这个函数转化为协议扩展的可能性。
- 试着去使用 `map` 和 `reduce`，但这不是强制的。当合适的时候，使用 `for` 循环也无可厚非。高阶函数的意义是让代码可读性更高。但是如果使用 `reduce` 的场景难以理解的话，强行使用往往事与愿违，这种时候简单的 `for` 循环可能会更清晰。
- 试着去使用不可变值：除非你需要改变某个值，否则都应该使用 `let` 来声明变量。不过如果能让代码更加清晰高效的话，也可以选择使用可变的版本。用函数将可变的部分封装起来，可以把它带来的副作用用进行隔离。
- Swift 的泛型可能会导致非常长的函数签名。坏消息是我们现在除了将函数声明强制写成几行以外，对此并没有什么好办法。我们会在示例代码中在这点上保持一贯性，这样你能看到我们是如何处理这个问题的。
- 除非你确实需要，否则不要使用 `self.`。不过在闭包表达式中，`self` 是被强制使用的，这是一个清晰的信号，表明闭包将会捕获 `self`。
- 尽可能地对现有的类型和协议进行扩展，而不是写一些全局函数。这有助于提高可读性，让别人更容易发现你的代码。

最后，关于整本书中的示例代码我们还有一点补充说明：为了节省空间并且专注于重要的部分，我们通常会省略 `import` 语句，这往往会导致代码无法编译。如果你想要自己尝试运行这些示例代码，而编译器告诉你它不认识某个特定的符号的话，请尝试添加 `import Foundation` 或者 `import UIKit` 这样的语句。

内建集合类型

2

在所有的编程语言中，元素的集合都是最重要的数据类型。在语言层面上对于不同类型的容器的良好支持，是决定编程效率和幸福指数的重要因素。Swift 在序列和集合这方面进行了特别的强调，标准库的开发者对于该话题的内容所投入的精力远超其他部分。正是有了这样的努力，我们能够使用到非常强大的集合模型，它比你所习惯的其他语言的集合拥有更好的可扩展性，不过同时它也相当复杂。

在本章中，我们将会讨论 Swift 中内建的几种主要集合类型，并重点研究如何以符合语言习惯的方式高效地使用它们。在[下一章](#)中，我们会沿着抽象的阶梯蜿蜒而上，去探究标准库中的集合协议的工作原理。

数组

数组和可变性

在 Swift 中最常用的集合类型非数组莫属。数组是一个容器，它以有序的方式存储一系列相同类型的元素，对于其中每个元素，我们可以使用下标对其进行访问（这又被称作随机访问）。举个例子，要创建一个数字的数组，我们可以这么写：

```
// 斐波那契数列  
let fibs = [0, 1, 1, 2, 3, 5]
```

要是我们使用像是 `append(_:)` 这样的方法来修改上面定义的数组的话，会得到一个编译错误。这是因为在上面的代码中数组是用 `let` 声明为常量的。在很多情景下，这是正确的做法，它可以避免我们不小心对数组做出改变。如果我们想按照变量的方式来使用数组，我们需要将它用 `var` 来进行定义：

```
var mutableFibs = [0, 1, 1, 2, 3, 5]
```

现在我们就能很容易地为数组添加单个或是一系列元素了：

```
mutableFibs.append(8)  
mutableFibs.append(contentsOf: [13, 21])  
mutableFibs // [0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21]
```

区别使用 `var` 和 `let` 可以给我们带来不少好处。使用 `let` 定义的变量因为其具有不变性，因此更有理由被优先使用。当你读到类似 `let fibs = ...` 这样的声明时，你可以确定 `fibs` 的值将永远不变，这一点是由编译器强制保证的。这在你需要通读代码的时候会很有帮助。不过，要注意这

只针对那些具有值语义的类型。使用 `let` 定义的类实例对象 (也就是说对于引用类型) 时，它保证的是这个引用永远不会发生变化，你不能再给这个引用赋一个新的值，但是这个引用所指向的对象却是可以改变的。我们将在结构体和类中更加详尽地介绍两者的区别。

数组和标准库中的所有集合类型一样，是具有值语义的。当你创建一个新的数组变量并且把一个已经存在的数组赋值给它的时候，这个数组的内容会被复制。举个例子，在下面的代码中，`x` 将不会被更改：

```
var x = [1,2,3]
var y = x
y.append(4)
y // [1, 2, 3, 4]
x // [1, 2, 3]
```

`var y = x` 语句复制了 `x`，所以在将 4 添加到 `y` 末尾的时候，`x` 并不会发生改变，它的值依然是 `[1,2,3]`。当你把一个数组传递给一个函数时，会发生同样的事情；方法将得到这个数组的一份本地复制，所有对它的改变都不会影响调用者所持有的数组。

对比一下 Foundation 框架中 `NSArray` 在可变特性上的处理方法。`NSArray` 中没有更改方法，想要更改一个数组，你必须使用 `NSMutableArray`。但是，就算你拥有的是一个不可变的 `NSArry`，但是它的引用特性并不能保证这个数组不会被改变：

```
let a = NSMutableArray(array: [1,2,3])
// 我们不想让 b 发生改变
let b: NSArray = a
// 但是事实上它依然能够被 a 影响并改变
a.insert(4, at: 3)
b // (1, 2, 3, 4)
```

正确的方式是在赋值时，先手动进行复制：

```
let c = NSMutableArray(array: [1,2,3])
// 我们不想让 d 发生改变
let d = c.copy() as! NSArray
c.insert(4, at: 3)
d // (1, 2, 3)
```

在上面的例子中，显而易见，我们需要进行复制，因为 `a` 的声明毕竟就是可变的。但是，当把数组在方法和函数之间来回传递的时候，事情可能就不那么明显了。

在 Swift 中，数组只有一种统一的类型，可以通过在声明时使用 var 而非 let 来将数组定义为可变的。当你使用 let 声明第二个数组，并将第一个数组赋值给它时，可以保证这个新的数组是不会改变的，因为这里没有共用的引用。

创建如此多的复制有可能造成性能问题，不过实际上 Swift 标准库中的所有集合类型都使用了“写时复制”这一技术，它能够保证只在必要的时候对数据进行复制。在我们的例子中，直到 `y.append` 被调用的之前，`x` 和 `y` 都将共享内部的存储。在结构体和类中我们也将仔细研究值语义，并告诉你如何为自己的类型实现写时复制特性。

数组和可选值

Swift 数组提供了你能想到的所有常规操作方法，像是 `isEmpty` 或是 `count`。数组也允许直接使用特定的下标直接访问其中的元素，像是 `fibs[3]`。不过要牢记在使用下标获取元素之前，你需要确保索引值没有超出范围。比如获取索引值为 3 的元素，你需要保证数组中至少有 4 个元素。否则，你的程序将会崩溃。

这么设计主要是由数组索引的使用方式决定的。在 Swift 中，实际上计算一个索引值这种操作是非常罕见的：

- 想要迭代数组？`for x in array`
- 想要迭代除了第一个元素以外的数组其余部分？`for x in array.dropFirst()`
- 想要迭代除了最后 5 个元素以外的数组？`for x in array.dropLast(5)`
- 想要列举数组中的元素和对应的下标？`for (num, element) in collection.enumerated()`
- 想要寻找一个指定元素的位置？`if let idx = array.index { someMatchingLogic($0) }`
- 想要对数组中的所有元素进行变形？`array.map { someTransformation($0) }`
- 想要筛选出符合某个标准的元素？`array.filter { someCriteria($0) > }`

译者注：虽然原文表示现在的数组索引值的设计原因是索引很少需要计算，但是个人认为这种说法有失偏颇。标准库中的数组下标索引之所以需要程序员保证索引有效，大概有两方面的考虑。首先是性能上的优化，在 Swift 数组下标方法内部，存在对下标越界的安全特性的检查。当我们把优化器的优化级别设置为 `-Ounchecked` 时，这些检查将不会执行，这可以给我们带来更高的访问性能。但如果标准库中设计的是“可失败”的下标访问的话，这项优化将无法进行。另外，下标越界这样的错误应该归结

于程序员的错误，通过运行时来“遮蔽”这种错误，往往会造成更大的问题。至于上面那些让使用者可以不进行索引计算的简便方法，更多的是结果而非原因。

Swift 3 中传统的 C 风格的 `for` 循环被移除了，这是 Swift 不鼓励你去做索引计算的另一个标志。手动计算和使用索引值往往可能带来很多潜在的 bug，所以最好避免这么做。如果这不可避免的话，我们可以很容易写一个可重用的通用函数来进行处理，在其中你可以对精心测试后的索引计算进行封装，我们将在泛型一章里看到这个例子。

但是有些时候你仍然不得不使用索引。对于数组索引来说，当你这么做时，你应该已经深思熟虑，对背后的索引计算逻辑进行过认真思考。在这个前提下，如果每次都要对获取的结果进行解包的话就显得多余了。因为这意味着你不信任你的代码。但实际上你是信任你自己的代码的，所以你可能会选择将结果进行强制解包，因为你知道这些下标都是有效的。这一方面十分麻烦，另一方面也是一个坏习惯。当强制解包变成一种习惯后，很可能你会不小心强制解包了本来不应该解包的东西。所以，为了避免这个行为变成习惯，数组根本没有给你可选值的选项。

无效的下标操作会造成可控的崩溃，有时候这种行为可能会被叫做**不安全**，但是这只是安全性的一个方面。下标操作在**内存安全**的意义上是完全安全的，标准库中的集合总是会执行边界检查，并禁止那些越界索引对内存的访问。

其他操作的行为略有不同。`first` 和 `last` 属性本身是可选值类型，当数组为空时，它们返回 `nil`。`first` 相当于 `isEmpty ? nil : self[0]`。类似地，如果数组为空时，`removeLast` 将会导致崩溃，而 `popLast` 将在数组不为空时删除最后一个元素并返回它，在数组为空时，它将不执行任何操作，直接返回 `nil`。你应该根据自己的需要来选取到底使用哪一个：当你将数组当作栈来使用时，你可能总是想要将 `empty` 检查和移除最后元素组合起来使用；而另一方面，如果你已经知道数组一定非空，那再去处理可选值就完全没有必要了。

我们会在本章后面讨论字典的时候再次遇到关于这部分的权衡。除此之外，关于可选值我们会有一整章的内容对它进行讨论。

数组变形

Map

对数组中的每个值执行转换操作是一个很常见的任务。每个程序员可能都写过上百次这样的代码：创建一个新数组，对已有数组中的元素进行循环依次取出其中元素，对取出的元素进行操

作，并把操作的结果加入到新数组的末尾。比如，下面的代码计算了一个整数数组里的元素的平方：

```
var squared: [Int] = []
for fib in fibs {
    squared.append(fib * fib)
}
squared // [0, 1, 1, 4, 9, 25]
```

Swift 数组拥有 map 方法，这个方法来自函数式编程的世界。下面的例子使用了 map 来完成同样的操作：

```
let squares = fibs.map { fib in fib * fib }
squares // [0, 1, 1, 4, 9, 25]
```

这种版本有三大优势。首先，它很短。长度短一般意味着错误少，不过更重要的是，它比原来更清晰。所有无关的内容都被移除了，一旦你习惯了 map 满天飞的世界，你就会发现 map 就像是一个信号，一旦你看到它，就会知道即将有一个函数被作用在数组的每个元素上，并返回另一个数组，它将包含所有被转换后的结果。

其次，squared 将由 map 的结果得到，我们不会再改变它的值，所以也就不再需要用 var 来进行声明了，我们可以将其声明为 let。另外，由于数组元素的类型可以从传递给 map 的函数中推断出来，我们也不再需要为 squared 显式地指明类型了。

最后，创造 map 函数并不难，你只需要把 for 循环中的代码模板部分用一个泛型函数封装起来就可以了。下面是一种可能的实现方式（在 Swift 中，它实际上是 Sequence 的一个扩展，我们将在之后关于编写泛型算法的章节里继续 Sequence 的话题）：

```
extension Array {
    func map<T>(_ transform: (Element) -> T) -> [T] {
        var result: [T] = []
        result.reserveCapacity(count)
        for x in self {
            result.append(transform(x))
        }
        return result
    }
}
```

`Element` 是数组中包含的元素类型的占位符，`T` 是元素转换之后的类型的占位符。`map` 函数本身并不关心 `Element` 和 `T` 究竟是什么，它们可以是任意类型。`T` 的具体类型将由调用者传入给 `map` 的 `transform` 方法的返回值类型来决定。

实际上，这个函数的签名应该是

```
func map<T>(_ transform: (Element) throws -> T) rethrows -> [T]
```

也就是说，对于可能抛出错误的变形函数，`map` 将会把错误转发给调用者。我们会在错误处理一章里覆盖这个细节。在这里，我们选择去掉错误处理的这个修饰，这样看起来会更简单一些。如果你感兴趣，可以看看 GitHub 上 Swift 仓库的 [Sequence.map](#) 的源码实现。

使用函数将行为参数化

即使你已经很熟悉 `map` 了，也请花一点时间来想一想 `map` 的代码。是什么让它可以如此通用而且有用？

`map` 可以将模板代码分离出来，这些模板代码并不会随着每次调用发生变动，发生变动的是那些功能代码，也就是如何变换每个元素的逻辑代码。`map` 函数通过接受调用者所提供的变换函数作为参数来做到这一点。

纵观标准库，我们可以发现很多这样将行为进行参数化的设计模式。标准库中有不下十多个函数接受调用者传入另一个函数，并将它作为函数执行的关键步骤：

- `map` 和 `flatMap` — 如何对元素进行变换
- `filter` — 元素是否应该被包含在结果中
- `reduce` — 如何将元素合并到一个总和的值中
- `sequence` — 序列中下一个元素应该是什么？
- `forEach` — 对于一个元素，应该执行怎样的操作
- `sort`, `lexicographicCompare` 和 `partition` — 两个元素应该以怎样的顺序进行排列
- `index`, `first` 和 `contains` — 元素是否符合某个条件
- `min` 和 `max` — 两个元素中的最小/最大值是哪个

- **elementsEqual** 和 **starts** — 两个元素是否相等
- **split** — 这个元素是否是一个分割符
- **prefix** - 当判断为真的时候，将元素滤出到结果中。一旦不为真，就将剩余的抛弃。和 **filter** 类似，但是会提前退出。这个函数在处理无限序列或者是延迟计算 (**lazily-computed**) 的序列时会非常有用。
- **drop** - 当判断为真的时候，丢弃元素。一旦不为真，返回将其余的元素。和 **prefix(while:)** 类似，不过返回相反的集合。

所有这些函数的目的都是为了摆脱代码中那些杂乱无用的部分，比如像是创建新数组，对源数据进行 **for** 循环之类的事情。这些杂乱代码都被一个单独的单词替代了。这可以重点突出那些程序员想要表达的真正重要的逻辑代码。

这些函数中有一些拥有默认行为。除非你进行过指定，否则 **sort** 默认将会把可以作比较的元素按照升序排列。**contains** 对于可以判等的元素，会直接检查两个元素是否相等。这些默认行为让代码变得更加易读。升序排列非常自然，因此 **array.sort()** 的意义也很符合直觉。而对于 **array.index(of: "foo")** 这样的表达方式，也要比 **array.index { \$0 == "foo" }** 更容易理解。

不过在上面的例子中，它们都只是特殊情况下的简写。集合中的元素并不一定需要可以作比较，也不一定需要可以判等。你可以不对整个元素进行操作，比如，对一个包含 **Person** 对象的数组，你可以通过他们的年龄进行排序 (**people.sort { \$0.age < \$1.age }**)，或者是检查集合中有没有包含未成年人 (**people.contains { \$0.age < 18 }**)。你也可以对转变后的元素进行比较，比如通过 **people.sort { \$0.name.uppercased() < \$1.name.uppercased() }** 来进行忽略大小写的排序，虽然这么做的效率不会很高。

还有一些其他类似的很有用的函数，可以接受一个函数来指定行为。虽然它们并不存在于标准库中，但是你可以很容易地自己定义和实现它们，我们也建议你自己尝试着做做看：

- **accumulate** — 累加，和 **reduce** 类似，不过是将所有元素合并到一个数组中，并保留合并时每一步的值。
- **all(matching:)** 和 **none(matching:)** — 测试序列中是不是所有元素都满足某个标准，以及是不是没有任何元素满足某个标准。它们可以通过 **contains** 和它进行了精心对应的否定形式来构建。
- **count(where:)** — 计算满足条件的元素的个数，和 **filter** 相似，但是不会构建数组。
索引
- **indices(where:)** — 返回一个包含满足某个标准的所有元素的索引的列表，和 **index(where:)** 类似，但是不会在遇到首个元素时就停止。

我们在本书的其他地方进行了定义和实现了其中的部分函数。

有时候你可能会发现你写了好多次同样模式的代码，比如想要在一个逆序数组中寻找第一个满足特定条件的元素：

```
let names = ["Paula", "Elena", "Zoe"]

var lastNameEndingInA: String?
for name in names.reversed() where name.hasSuffix("a") {
    lastNameEndingInA = name
    break
}
lastNameEndingInA // Optional("Elena")
```

在这种情况下，你可以考虑为 `Sequence` 添加一个小扩展，来将这个逻辑封装到 `last(where:)` 方法中。我们使用函数参数来对 `for` 循环中发生的变化进行抽象描述：

```
extension Sequence {
    func last(where predicate: (Element) -> Bool) -> Element? {
        for element in reversed() where predicate(element) {
            return element
        }
        return nil
    }
}
```

现在我们就能把代码中的 `for` 循环换成 `findElement` 了：

```
let match = names.last { $0.hasSuffix("a") }
match // Optional("Elena")
```

这么做好处和我们在介绍 `map` 时所描述的一样，相较 `for` 循环，`last(where:)` 的版本显然更加易读。虽然 `for` 循环也很简单，但是在你的头脑里你始终还是要去做个循环，这加重了理解的负担。使用 `last(where:)` 可以减少出错的可能性，而且它允许你使用 `let` 而不是 `var` 来声明结果变量。

它和 `guard` 一起也能很好地工作，可能你会想要在元素没被找到的情况下提早结束代码：

```
guard let match = someSequence.last(where: { $0.passesTest() })
```

```
    else { return }
// 对 match 进行操作
```

我们在本书后面会进一步涉及扩展集合类型和使用函数的相关内容。

可变和带有状态的闭包

当遍历一个数组的时候，你可以使用 map 来执行一些其他操作（比如将元素插入到一个查找表中）。我们不推荐这么做，来看看下面这个例子：

```
array.map { item in
  table.insert(item)
}
```

这将副作用（改变了查找表）隐藏在了一个看起来只是对数组变形的操作中。在上面这样的例子中，使用简单的 for 循环显然是比使用 map 这样的函数更好的选择。我们有一个叫做 forEach 的函数，看起来很符合我们的需求，但是 forEach 本身存在一些问题，我们一会儿会详细讨论。

这种做法和故意给闭包一个局部状态有本质不同。闭包是指那些可以捕获自身作用域之外的变量的函数，闭包再结合上高阶函数，将成为强大的工具。举个例子，方才我们提到的 accumulate 函数就可以用 map 结合一个带有状态的闭包来进行实现：

```
extension Array {
  func accumulate<Result>(_ initialResult: Result,
    _ nextPartialResult: (Result, Element) -> Result) -> [Result]
  {
    var running = initialResult
    return map { next in
      running = nextPartialResult(running, next)
      return running
    }
  }
}
```

这个函数创建了一个中间变量来存储每一步的值，然后使用 map 来从这个中间值逐步计算结果数组：

```
[1,2,3,4].accumulate(0, +) // [1, 3, 6, 10]
```

要注意的是，这段代码假设了变形函数是以序列原有的顺序执行的。在我们上面的 map 中，事实确实如此。但是也有可能对于序列的变形是无序的，比如我们可以有并行处理元素变形的实现。官方标准库中的 map 版本没有指定它是否会按顺序来处理序列，不过看起来现在这么做是安全的。

Filter

另一个常见操作是检查一个数组，然后将这个数组中符合一定条件的元素过滤出来并用它们创建一个新的数组。对数组进行循环并且根据条件过滤其中元素的模式可以用数组的 filter 方法表示：

```
let nums = [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10]
nums.filter { num in num % 2 == 0 } // [2, 4, 6, 8, 10]
```

我们可以使用 Swift 内建的用来代表参数的简写 \$0，这样代码将会更加简短。我们可以不用写出 num 参数，而将上面的代码重写为：

```
nums.filter { $0 % 2 == 0 } // [2, 4, 6, 8, 10]
```

对于很短的闭包来说，这样做有助于提高可读性。但是如果闭包比较复杂的话，更好的做法应该是就像我们之前那样，显式地把参数名字写出来。不过这更多的是一种个人选择，使用一眼看上去更易读的版本就好。一个不错的原则是，如果闭包可以很好地写在一行里的话，那么使用简写名会更合适。

通过组合使用 map 和 filter，我们现在可以轻易完成很多数组操作，而不需要引入中间变量。这会使得最终的代码变得更短更易读。比如，寻找 100 以内同时满足是偶数并且是其他数字的平方的数，我们可以对 0..<10 进行 map 来得到所有平方数，然后再用 filter 过滤出其中的偶数：

```
(1..10).map { $0 * $0 }.filter { $0 % 2 == 0 } // [4, 16, 36, 64]
```

filter 的实现看起来和 map 很类似：

```
extension Array {
    func filter(_ isIncluded: (Element) -> Bool) -> [Element] {
        var result: [Element] = []
        for x in self where isIncluded(x) {
            result.append(x)
        }
    }
}
```

```
    return result
}
}
```

如果你对在 for 中所使用的 where 感兴趣的话，可以阅读[可选值一章](#)。

一个关于性能的小提示：如果你正在写下面这样的代码，请不要这么做！

```
bigArray.filter { someCondition }.count > 0
```

filter 会创建一个全新的数组，并且会对数组中的每个元素都进行操作。然而在上面这段代码中，这显然是不必要的。上面的代码仅仅检查了是否有至少一个元素满足条件，在这个情景下，使用 contains(where:) 更为合适：

```
bigArray.contains { someCondition }
```

这种做法会比原来快得多，主要因为两个方面：它不会去为了计数而创建一整个全新的数组，并且一旦找到了第一个匹配的元素，它就将提前退出。一般来说，你只应该在需要所有结果时才去选择使用 filter。

有时候你会发现你想用 contains 完成一些操作，但是写出来的代码看起来很糟糕。比如，要是你想检查一个序列中的所有元素是否全部都满足某个条件，你可以用 !sequence.contains { !condition }，其实你可以用一个更具有描述性名字的新函数将它封装起来：

```
extension Sequence {
    public func all(matching predicate: (Element) -> Bool) -> Bool {
        // 对于一个条件，如果没有元素不满足它的话，那意味着所有元素都满足它：
        return !contains { !predicate($0) }
    }
}

let evenNums = nums.filter { $0 % 2 == 0 } // [2, 4, 6, 8, 10]
evenNums.all { $0 % 2 == 0 } // true
```

Reduce

map 和 filter 都作用在一个数组上，并产生另一个新的、经过修改的数组。不过有时候，你可能会想把所有元素合并为一个新的值。比如，要是我们想将元素的值全部加起来，可以这样写：

```
let fibs = [0, 1, 1, 2, 3, 5]
var total = 0
for num in fibs {
    total = total + num
}
total // 12
```

reduce 方法对应这种模式，它把一个初始值 (在这里是 0) 以及一个将中间值 (total) 与序列中的元素 (num) 进行合并的函数进行了抽象。使用 reduce，我们可以将上面的例子重写为这样：

```
let sum = fibs.reduce(0) { total, num in total + num } // 12
```

运算符也是函数，所以我们也可以把上面的例子写成这样：

```
fibs.reduce(0, +) // 12
```

reduce 的输出值的类型可以和输入的类型不同。举个例子，我们可以将一个整数的列表转换为一个字符串，这个字符串中每个数字后面跟一个空格：

```
fibs.reduce("") { str, num in str + "\\"(num), " } // 0, 1, 1, 2, 3, 5,
```

reduce 的实现是这样的：

```
extension Array {
    func reduce<Result>(_ initialResult: Result,
        _ nextPartialResult: (Result, Element) -> Result) -> Result
    {
        var result = initialResult
        for x in self {
            result = nextPartialResult(result, x)
        }
        return result
    }
}
```

另一个关于性能的小提示：reduce 相当灵活，所以在构建数组或者是执行其他操作时看到 reduce 的话不足为奇、比如，你可以只使用 reduce 就能实现 map 和 filter：

```
extension Array {  
    func map2<T>(_ transform:(Element) -> T) -> [T] {  
        return reduce([]) {  
            $0 + [transform($1)] // combine 操作编译器，每次都会新建一个array，导致 n2  
        }  
    }  
  
    func filter2(_ isIncluded:(Element) -> Bool) -> [Element] {  
        return reduce([]) {  
            isIncluded($1) ? $0 + [$1] : $0  
        }  
    }  
}
```

这样的实现符合美学，并且不再需要那些啰嗦的命令式的 for 循环。但是 Swift 不是 Haskell，Swift 的数组并不是列表 (list)。在这里，每次执行 combine 函数都会通过在前面的元素之后附加一个变换元素或者是已包含的元素，并创建一个全新的数组。这意味着上面两个实现的复杂度是 $O(n^2)$ ，而不是 $O(n)$ 。随着数组长度的增加，执行这些函数所消耗的时间将以平方关系增加。

reduce 还有另外一个版本，它的类型有所不同。具体来说，负责将中间结果和某个元素合并的函数，现在接受一个 inout 的 Result 作为参数：

```
public func reduce<Result>(into initialResult: Result,  
    _ updateAccumulatingResult:  
        (_ partialResult: inout Result, Element) throws -> ()  
) rethrows -> Result
```

我们会在结构体和类的相关章节中探究 inout 参数的细节，现在的话，你可以把 inout Result 看作是一个可变的参数：我们可以在函数内部更改它。这让我们可以以一种高效得多的方式重写 filter：

```
extension Array {  
    func filter3(_ isIncluded:(Element) -> Bool) -> [Element] {  
        return reduce(into: []) { result, element in  
            if isIncluded(element) {
```

```
        result.append(element)
    }
}
}
}
```

当使用 `inout` 是，编译器不会每次都创建一个新的数组，这样一来，这个版本的 `filter` 时间复杂度再次回到了 $O(n)$ 。当 `reduce(into:_)` 的调用被编译器内联时，生成的代码通常会和使用 `for` 循环所得到的代码是一致的。

flatMap

有时候我们会想要对一个数组用一个函数进行 `map`，但是这个变形函数返回的是另一个数组，而不是单独的元素。

举个例子，假如我们有一个叫做 `extractLinks` 的函数，它会读取一个 Markdown 文件，并返回一个包含该文件中所有链接的 URL 的数组。这个函数的类型是这样的：

```
func extractLinks(markdownFile: String) -> [URL]
```

如果我们有一系列的 Markdown 文件，并且想将这些文件中所有的链接都提取到一个单独的数组中的话，我们可以尝试使用 `markdownFiles.map(extractLinks)` 来构建。不过问题是这个方法返回的是一个包含了 URL 的数组的数组，这个数组中的每个元素都是一个文件中的 URL 的数组。为了得到一个包含所有 URL 的数组，你还要对这个由 `map` 取回的数组中的每一个数组用 `joined` 来进行展平 (`flatten`)，将它归并到一个单一数组中去：

```
let markdownFiles: [String] = // ...
let nestedLinks = markdownFiles.map(extractLinks)
let links = nestedLinks.joined()
```

`flatMap` 将这两个操作合并为一个步骤。`markdownFiles.flatMap(links)` 将直接把所有 Markdown 文件中的所有 URL 放到一个单独的数组里并返回。

`flatMap` 的函数签名看起来也和 `map` 基本一致，不过 `flatMap` 变换函数返回的是一个数组。在实现中，它使用的是 `append(contentsOf:)` 而不是 `append(_:)`，这样它将能把结果数组进行展平：

```
extension Array {
```

```
func flatMap<T>(_ transform: (Element) -> [T]) -> [T] {
    var result: [T] = []
    for x in self {
        result.append(contentsOf: transform(x))
    }
    return result
}
```

flatMap 的另一个常见使用情景是将不同数组里的元素进行合并。为了得到两个数组中元素的所有配对组合，我们可以对其中一个数组进行 flatMap，然后对另一个进行 map 操作：

```
let suits = ["♠", "♥", "♣", "♦"]
let ranks = ["J", "Q", "K", "A"]
let result = suits.flatMap { suit in
    ranks.map { rank in
        (suit, rank)
    }
}
/*
[("♠", "J"), ("♠", "Q"), ("♠", "K"), ("♠", "A"), ("♥", "J"), ("♥",
"Q"), ("♥", "K"), ("♥", "A"), ("♣", "J"), ("♣", "Q"), ("♣", "K"),
("♣", "A"), ("♦", "J"), ("♦", "Q"), ("♦", "K"), ("♦", "A")]
*/
```

使用 forEach 进行迭代

我们最后要讨论的操作是 forEach。它和 for 循环的作用非常类似：传入的函数对序列中的每个元素执行一次。和 map 不同，forEach 不返回任何值。技术上来说，我们可以不假思索地将一个 for 循环替换为 forEach：

```
for element in [1,2,3] {
    print(element)
}

[1,2,3].forEach { element in
```

```
    print(element)
}
```

这没什么特别之处，不过如果你想要对集合中的每个元素都调用一个函数的话，使用 `forEach` 会比较合适。你只需要将函数或者方法直接通过参数的方式传递给 `forEach` 就行了，这可以改善代码的清晰度和准确性。比如在一个 `view controller` 里你想把一个数组中的视图都加到当前 `view` 上的话，只需要写 `theViews.forEach(view.addSubview)` 就足够了。

不过，`for` 循环和 `forEach` 有些细微的不同，值得我们注意。比如，当一个 `for` 循环中有 `return` 语句时，将它重写为 `forEach` 会造成代码行为上的极大区别。让我们举个例子，下面的代码是通过结合使用带有条件的 `where` 和 `for` 循环完成的：

```
extension Array where Element: Equatable {
    func index(of element: Element) -> Int? {
        for idx in self.indices where self[idx] == element {
            return idx
        }
        return nil
    }
}
```

我们不能直接将 `where` 语句加入到 `forEach` 中，所以我们可能会用 `filter` 来重写这段代码（实际上这段代码是错误的）：

```
extension Array where Element: Equatable {
    func index_foreach(of element: Element) -> Int? {
        self.indices.filter { idx in
            self[idx] == element
        }.forEach { idx in
            return idx
        }
        return nil
    }
}
```

在 `forEach` 中的 `return` 并不能返回到外部函数的作用域之外，它仅仅只是返回到闭包本身之外，这和原来的逻辑就不一样了。在这种情况下，编译器会发现 `return` 语句的参数没有被使用，从而给出警告，我们可以找到问题所在。但我们不应该将找到所有这类错误的希望寄托在编译器上。

再思考一下下面这个简单的例子：

```
(1..<10).forEach { number in  
    print(number)  
    if number > 2 { return }  
}
```

你可能一开始还没反应过来，其实这段代码将会把输入的数字全部打印出来。`return` 语句并不会终止循环，它做的仅仅是从闭包中返回。

在某些情况下，比如上面的 `addSubview` 的例子里，`forEach` 可能会比 `for` 循环更好。不过，因为 `return` 在其中的行为不太明确，我们建议大多数其他情况下不要用 `forEach`。这种时候，使用常规的 `for` 循环可能会更好。

数组类型

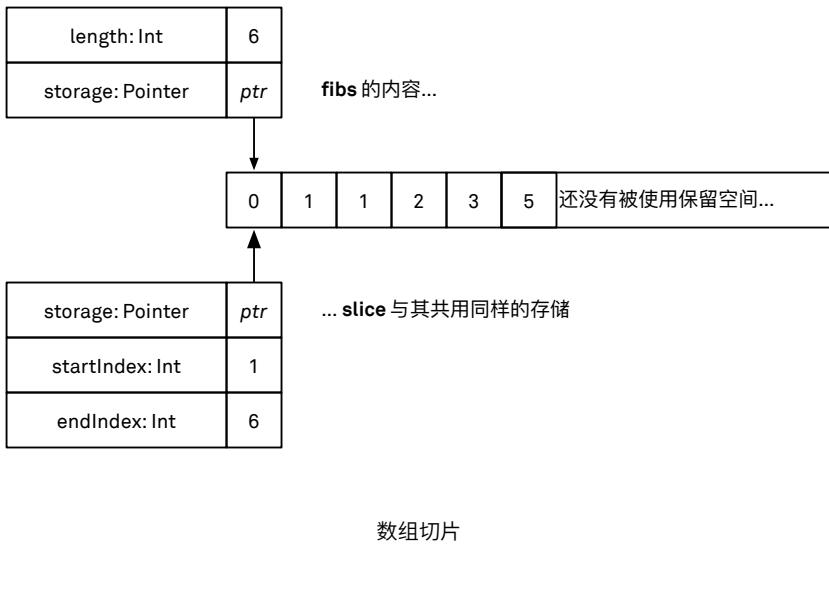
切片

除了通过单独的下标来访问数组中的元素（比如 `fibs[0]`），我们还可以通过下标来获取某个范围中的元素。比如，想要得到数组中除了首个元素的其他元素，我们可以这么做：

```
let slice = fibs[1...]  
slice // [1, 1, 2, 3, 5]  
type(of: slice) // ArraySlice<Int>
```

它将返回数组的一个切片（`slice`），其中包含了原数组中从第二个元素开始的所有部分。得到的结果的类型是 `ArraySlice`，而不是 `Array`。切片类型只是数组的一种**表示方式**，它背后的数据仍然是原来的数组，只不过是用切片的方式来进行表示。这意味着原来的数组并不需要被复制。`ArraySlice` 具有的方法和 `Array` 上定义的方法是一致的，因此你可以把它当做数组来进行处理。如果你需要将切片转换为数组的话，你可以通过把它传递给 `Array` 的构建方法来完成：

```
let newArray = Array(slice)  
type(of: newArray) // Array<Int>
```



桥接

Swift 数组可以桥接到 Objective-C 中。实际上它们也能被用在 C 代码里，不过我们稍后才会涉及到这个问题。因为 NSArray 只能持有对象，所以对 Swift 数组进行桥接转换时，编译器和运行时会自动把不兼容的值（比如 Swift 的枚举）用一个不透明的 box 对象包装起来。不少值类型（比如 Int, Bool 和 String，甚至 Dictionary 和 Set）将被自动桥接到它们在 Objective-C 中所对应的类型。

使用统一的桥接方式来处理所有 Swift 类型到 Objective-C 的桥接工作，不仅仅使数组的处理变得容易，像是字典 (dictionary) 或者集合 (set) 这样的其他集合类型，也能从中受益。除此之外，它还为未来 Swift 与 Objective-C 之间互用性的增强带来了可能。比如，未来版本的 Swift 可能会允许一个 Swift 值类型遵守某个被标记为 @objc 的协议。

字典

另一个关键的数据结构是 Dictionary。字典包含键以及它们所对应的值。在一个字典中，每个键都只能出现一次。通过键来获取值所花费的平均时间是常数量级的 (作为对比，在数组中搜寻一个特定元素所花的时间将与数组尺寸成正比)。和数组有所不同，字典是无序的，使用 for 循环来枚举字典中的键值对时，顺序是不确定的。

在下面的例子中，我们虚构一个 app 的设置界面，并使用字典作为模型数据层。这个界面由一系列的设置项构成，每一个设置项都有自己的名字 (也就是我们字典中的键) 和值。值可以是文本，数字或者布尔值之中的一种。我们使用一个带有关联值的 enum 来表示：

```
enum Setting {
    case text(String)
    case int(Int)
    case bool(Bool)
}

let defaultSettings: [String:Setting] = [
    "Airplane Mode": .bool(false),
    "Name": .text("My iPhone"),
]

defaultSettings["Name"] // Optional(setting.text("My iPhone"))
```

我们使用下标的方式可以得到某个设置的值。字典查找将返回的是可选值，当特定键不存在时，下标查询返回 nil。这点和数组有所不同，在数组中，使用越界下标进行访问将会导致程序崩溃。

从理论上来说，这个区别的原因是数组索引和字典的键的使用方式有很大不同。我们已经讨论过，对数组来说，你很少需要直接使用数组的索引。即使你用到索引，这个索引也一般是通过某些方式由数组属性计算得来的 (比如从 `0.. 这样的范围内获取到)。也就是说，使用一个无效索引一般都是程序员的失误。而另一方面，字典的键往往是从其他渠道得来的，从字典本身获取键反而十分少见。`

与数组不同，字典是一种稀疏结构。比如，在 “name” 键下存在某个值这件事，对确定 “address” 键下是否有值毫无帮助。

可变性

和数组一样，使用 let 定义的字典是不可变的：你不能向其中添加、删除或者修改条目。如果想要定义一个可变的字典，你需要使用 var 进行声明。想要将某个值从字典中移除，可以用下标将对应的值设为 nil，或者调用 removeValue(forKey:)。后一种方法除了删除这个键以外，还会将被删除的值返回（如果待删除的键不存在，则返回 nil）。对于一个不可变的字典，想要进行改变的话，首先需要进行复制：

```
var userSettings = defaultSettings
userSettings["Name"] = .text("Jared's iPhone")
userSettings["Do Not Disturb"] = .bool(true)
```

再次注意，defaultSettings 的值并没有改变。和键的移除类似，除了下标之外，还有一种方法可以更新字典内容，那就是 updateValue(_:forKey:)，这个方法将在更新之前有值的时候返回这个更新前的值：

```
let oldName = userSettings
    .updateValue(.text("Jane's iPhone"), forKey: "Name")
userSettings["Name"] // Optional(Setting.text("Jane's iPhone"))
oldName // Optional(Setting.text("Jared's iPhone"))
```

有用的字典方法

如果我们想要将一个默认的设置字典和某个用户更改过的自定义设置字典合并，应该怎么做呢？自定义的设置应该要覆盖默认设置，同时得到的字典中应当依然含有那些没有被自定义的键值。换句话说，我们需要合并两个字典，用来做合并的字典需要覆盖重复的键。

Dictionary 有一个 merge(_:uniquingKeysWith:)，它接受两个参数，第一个是要进行合并的键值对，第二个是定义如何合并相同键的两个值的函数。我们可以使用这个方法将一个字典合并至另一个字典中去，如下例所示：

```
var settings = defaultSettings
let overriddenSettings: [String:Setting] = ["Name": .text("Jane's iPhone")]
settings.merge(overriddenSettings, uniquingKeysWith: { $1 })
settings
// ["Name": Setting.text("Jane's iPhone"), "Airplane Mode": Setting.bool(false)]
```

在上面的例子中，我们使用了`{ $1 }`来作为合并两个值的策略。也就是说，如果某个键同时存在于`settings`和`overriddenSettings`中时，我们使用`overriddenSettings`中的值。

我们还可以从一个`(Key, Value)`键值对的序列中构建新的字典。如果我们能保证键是唯一的，那么就可以使用`Dictionary(uniqueKeysWithValues:)`。不过，对于一个序列中某个键可能存在多次的情况，就和上面一样，我们需要提供一个函数来对相同键对应的两个值进行合并。比如，要计算序列中某个元素出现的次数，我们可以对每个元素进行映射，将它们和`1`对应起来，然后从得到的`(元素, 次数)`的键值对序列中创建字典。如果我们遇到相同键下的两个值（也就是说，我们看到了同样地元素若干次），我们只需要将次数用`+`累加起来就行了：

```
extension Sequence where Element: Hashable {
    var frequencies: [Element:Int] {
        let frequencyPairs = self.map { ($0, 1) }
        return Dictionary(frequencyPairs, uniquingKeysWith: +)
    }
}

let frequencies = "hello".frequencies // ["e": 1, "o": 1, "l": 2, "h": 1]
frequencies.filter { $0.value > 1 } // ["l": 2]
```

我们要添加的另一个有用方法是`map`函数，它可以用来操作并转换字典中的值。因为`Dictionary`已经是一个`Sequence`类型，它已经有一个`map`函数来产生数组。不过我们有时候想要的是结果保持字典的结构，只对其中的值进行映射。`mapValues`方法就是做这件事的：

```
let settingsAsStrings = settings.mapValues { setting -> String in
    switch setting {
        case .text(let text): return text
        case .int(let number): return String(number)
        case .bool(let value): return String(value)
    }
}
settingsAsStrings // ["Name": "Jane's iPhone", "Airplane Mode": "false"]
```

Hashable 要求

字典其实是哈希表。字典通过键的`hashValue`来为每个键指定一个位置，以及它所对应的存储。这也就是`Dictionary`要求它的`Key`类型需要遵守`Hashable`协议的原因。标准库中所有的

基本数据类型都是遵守 `Hashable` 协议的，它们包括字符串，整数，浮点数以及布尔值。不带有关联值的枚举类型也会自动遵守 `Hashable`。

如果你想要将自定义的类型用作字典的键，那么你必须手动为你的类型添加 `Hashable` 并满足它，这需要你实现 `hashValue` 属性。另外，因为 `Hashable` 本身是对 `Equatable` 的扩展，因此你还需要为你的类型重载 `==` 运算符。你的实现必须保证哈希不变原则：两个同样的实例（由你实现的 `==` 定义相同），**必须** 拥有同样的哈希值。不过反过来不必为真：两个相同哈希值的实例不一定需要相等。不同的哈希值的数量是有限的，然而很多可以被哈希的类型（比如字符串）的个数是无穷的。

哈希值可能重复这一特性，意味着 `Dictionary` 必须能够处理哈希碰撞。不必说，优秀的哈希算法总是能给出较少的碰撞，这将保持集合的性能特性。理想状态下，我们希望得到的哈希值在整个整数范围内平均分布。在极端的例子下，如果你的实现对所有实例返回相同的哈希值（比如 0），那么这个字典的查找性能将下降到 $O(n)$ 。

优秀哈希算法的第二个特质是它应该很快。记住，在字典中进行插入，移除，或者查找时，这些哈希值都要被计算。如果你的 `hashValue` 实现要消耗太多时间，那么它很可能会拖慢你的程序，让你从字典的 $O(1)$ 特性中得到的好处损失殆尽。

写一个能同时做到这些要求的哈希算法不容易。不过好消息是，我们很快在绝大部分情况下不再需要自己动手计算哈希了。一个关于自动满足`Equatable` 和 `Hashable` 的提案已经被接受了。一旦这个特性被实现并且合并，我们就可以让编译器自动为我们的自定义类型生成满足 `Equatable` 和 `Hashable` 协议的代码。

最后，当你使用不具有值语义的类型（比如可变的对象）作为字典的键时，需要特别小心。如果你在将一个对象用作字典键后，改变了它的内容，它的哈希值和/或相等特性往往也会发生改变。这时候你将无法再在字典中找到它。这时字典会在错误的位置存储对象，这将导致字典内部存储的错误。对于值类型来说，因为字典中的键不会和复制的值共用存储，因此它也不会被从外部改变，所以不存在这个问题。

Set

标准库中第三种主要的集合类型是集合 `Set`（虽然听起来有些别扭）。集合是一组无序的元素，每个元素只会出现一次。你可以将集合想像为一个只存储了键而没有存储值的字典。和 `Dictionary` 一样，`Set` 也是通过哈希表实现的，并拥有类似的性能特性和要求。测试集合中是否包含某个元素是一个常数时间的操作，和字典中的键一样，集合中的元素也必须满足 `Hashable`。

如果你需要高效地测试某个元素是否存在与序列中并且元素的顺序不重要时，使用集合是更好的选择 (同样的操作在数组中的复杂度是 $O(n)$)。另外，当你需要保证序列中不出现重复元素时，也可以使用集合。

Set 遵守 ExpressibleByArrayLiteral 协议，也就是说，我们可以用数组字面量的方式初始化一个集合：

```
let naturals: Set = [1, 2, 3, 2]
naturals // [2, 3, 1]
naturals.contains(3) // true
naturals.contains(0) // false
```

注意数字 2 在集合中只出现了一次，重复的数字并没有被插入到集合中。

和其他集合类型一样，集合也支持我们已经见过的基本操作：你可以用 for 循环进行迭代，对它进行 map 或 filter 操作，或者做其他各种事情。

集合代数

正如其名，集合 Set 和数学概念上的集合有着紧密关系；Set 也支持你在高中数学中学到的基本集合操作。比如，我们可以在一个集合中求另一个集合的**补集**：

```
let iPods: Set = ["iPod touch", "iPod nano", "iPod mini",
    "iPod shuffle", "iPod Classic"]
let discontinuedIPods: Set = ["iPod mini", "iPod Classic",
    "iPod nano", "iPod shuffle"]
let currentIPods = iPods.subtracting(discontinuedIPods) // ["iPod touch"]
```

我们也可以求两个集合的**交集**，找出两个集合中都含有的元素：

```
let touchscreen: Set = ["iPhone", "iPad", "iPod touch", "iPod nano"]
let iPodsWithTouch = iPods.intersection(touchscreen)
// ["iPod touch", "iPod nano"]
```

或者，我们能求两个集合的**并集**，将两个集合合并为一个 (当然，移除那些重复多余的)：

```
var discontinued: Set = ["iBook", "Powerbook", "Power Mac"]
discontinued.formUnion(discontinuedIPods)
```

```
discontinued
/*
["iBook", "Powerbook", "Power Mac", "iPod Classic", "iPod mini",
 "iPod shuffle", "iPod nano"]
*/
```

这里我们使用了可变版本的 `formUnion` 来改变原来的集合 (正因如此，我们需要将原来的集合用 `var` 声明)。几乎所有的集合操作都有不可变版本以及可变版本的形式，后一种都以 `form...` 开头。想要了解更多的集合操作，可以看看 `SetAlgebra` 协议。

索引集合和字符集合

`Set` 和 `OptionSet` 是标准库中唯一实现了 `SetAlgebra` 的类型，但是这个协议在 Foundation 中还被另外两个很有意思的类型实现了：那就是 `IndexSet` 和 `CharacterSet`。两者都是在 Swift 诞生之前很久就已经存在的东西了。包括这两个类在内的其他一些 Objective-C 类现在被完全以值类型的方式导入到 Swift 中，在此过程中，它们还遵守了一些常见的标准库协议。这对 Swift 开发者来说非常友好，这些类型立刻就变得熟悉了。

`IndexSet` 表示了一个由正整数组成的集合。当然，你可以用 `Set<Int>` 来做这件事，但是 `IndexSet` 更加高效，因为它内部使用了一组范围列表进行实现。打个比方，现在你有一个含有 1000 个用户的 `table view`，你想要一个集合来管理已经被选中的用户的索引。使用 `Set<Int>` 的话，根据选中的个数不同，最多可能会要存储 1000 个元素。而 `IndexSet` 不太一样，它会存储连续的范围，也就是说，在选取前 500 行的情况下，`IndexSet` 里其实只存储了选择的首位和末位两个整数值。

不过，作为 `IndexSet` 的用户，你不需要关心这个数据结构的内部实现，所有这一切都隐藏在我们所熟知的 `SetAlgebra` 和 `Collection` 接口之下。(除非你确实需要直接操作内部的范围，对于这种需求，`IndexSet` 暴露了它的 `rangeView` 属性，代表了集合内部的范围)。举例来说，你可以向一个索引集合中添加一些范围，然后对这些索引 `map` 操作，就像它们是独立的元素一样：

```
var indices = IndexSet()
indices.insert(integersIn: 1..5)
indices.insert(integersIn: 11..15)
let evenIndices = indices.filter { $0 % 2 == 0 } // [2, 4, 12, 14]
```

同样地，`CharacterSet` 是一个高效的存储 Unicode 码点 (code point) 的集合。它经常被用来检查一个特定字符串是否只包含某个字符子集 (比如字母数字 `alphanumerics` 或者数字

`decimalDigits`) 中的字符。不过，和 `IndexSet` 有所不同，`CharacterSet` 并不是一个集合类型。它的名字，`CharacterSet`，是从 Objective-C 导入时生成的，在 Swift 中它也并不兼容 Swift 的 `Character` 类型。可能 `UnicodeScalarSet` 会是更好的名字。我们将在字符串一章中对 `CharacterSet` 进行更多讨论。

在闭包中使用集合

就算不暴露给函数的调用者，字典和集合在函数中也会是非常好用的数据结构。我们如果想要为 `Sequence` 写一个扩展，来获取序列中所有的唯一元素，我们只需要将这些元素放到一个 `Set` 里，然后返回这个集合的内容就行了。不过，因为 `Set` 并没有定义顺序，所以这么做是**不稳定的**，输入的元素的顺序在结果中可能会不一致。为了解决这个问题，我们可以创建一个扩展来解决这个问题，在扩展方法内部我们还是使用 `Set` 来验证唯一性：

```
extension Sequence where Element: Hashable {
    func unique() -> [Element] {
        var seen: Set<Element> = []
        return filter { element in
            if seen.contains(element) {
                return false
            } else {
                seen.insert(element)
                return true
            }
        }
    }
}
```

```
[1,2,3,12,1,3,4,5,6,4,6].unique() // [1, 2, 3, 12, 4, 5, 6]
```

上面这个方法让我们可以找到序列中的所有不重复的元素，并且维持它们原来的顺序。在我们传递给 `filter` 的闭包中，我们使用了一个外部的 `seen` 变量，我们可以在闭包里访问和修改它的值。我们会在函数一章中详细讨论它背后的技术。

Range

范围代表的是两个值的区间，它由上下边界进行定义。你可以通过 `.. 来创建一个不包含上边界 的半开范围，或者使用 ... 创建同时包含上下边界的闭合范围：`

```
// 0 到 9, 不包含 10
let singleDigitNumbers = 0..<10
Array(singleDigitNumbers) // [0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
// 包含 "z"
let lowercaseLetters = Character("a")...Character("z")
```

这些操作符还有一些前缀和后缀的变型版本，用来表示单边的范围：

```
let fromZero = 0...
let upToZ = ..<Character("z")
```

一共有八种不同的独立类型可以用来表示范围，每种类型都代表了对值的不同的约束。最常用的两种类型是 Range (由 ..< 创建的半开范围) 和 ClosedRange (由 ... 创建的闭合范围)。两者都有一个 Bound 的泛型参数：对于 Bound 的唯一的要求是它必须遵守 Comparable 协议。举例来说，上面的 lowercaseLetters 表达式的类型是 ClosedRange<Character>。出人意料的是，我们不能对 Range 或者 ClosedRange 进行迭代，但是我们可以检查某个元素是否存在与范围内：

```
singleDigitNumbers.contains(9) // true
lowercaseLetters.overlaps("c"..<"f") // true
```

(对字符串范围进行迭代粗看起来应该没什么难度，但是实际却并非如此，这涉及到 Unicode 的相关知识，我们会在关于字符串的章节中再深入这个问题。)

半开范围和闭合范围各有所用：

- 只有半开范围能表达空间隔 (也就是下界和上界相等的情况，比如 5..<5)。
- 只有闭合范围能包括其元素类型所能表达的最大值 (比如 0...Int.max)。而半开范围则要求范围上界是一个比自身所包含的最大值还要大 1 的值。

可数范围

范围看起来很自然地会是一个序列或者集合类型，但是可能出乎你的意料，Range 和 ClosedRange 既非序列，也不是集合类型。有一部分范围确实是序列，不然的话，我们就不能实现在 for 循环中对于一个整数范围进行迭代了：

```
for i in 0..<10 {
```

```
print("\u00d7(i)", terminator: " ")
} // 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

之所以能这样做的原因，是因为 `0..10` 的类型其实是一个 `CountableRange<Int>`。`CountableRange` 和 `Range` 很相似，只不过它还需要一个附加约束：它的元素类型需要遵守 `Strideable` 协议（以整数为步长）。Swift 将这类功能更强的范围叫做**可数范围**，这是因为只有这类范围可以被迭代。可数范围的边界可以是整数或者指针类型，但不能是浮点数类型，这是由于 `Stride` 类型中有一个整数的约束。如果你想要对连续的浮点数值进行迭代的话，你可以通过使用 `stride(from:to:by)` 和 `stride(from:through:by)` 方法来创建序列用以迭代。`Strideable` 的约束使得 `CountableRange` 和 `CountableClosedRange` 遵守 `RandomAccessCollection`，于是我们就能够对它们进行迭代了。

到目前为止，我们讨论过的范围类型可以被归类到下面这个 2×2 的矩阵中：

	半开范围	闭合范围
元素满足 Comparable	<code>Range</code>	<code>ClosedRange</code>
元素满足 Strideable (以整数为步长)	<code>CountableRange</code>	<code>CountableClosedRange</code>

上表中的行对范围的类型进行了区分，如果元素类型仅仅只是满足 `Comparable`，它对应的是“普通”范围（这是范围元素的最小要求），那些元素满足 `Strideable`，**并且** 使用整数作为步长的范围则是可数范围。只有后一种范围是集合类型，它继承了我们在下一章中将要看到的一系列强大的功能。

部分范围

部分范围（partial range）指的是将 ... 或 ..< 作为前置或者后置运算符来使用时所构造的范围。比如，`0...` 表示一个从 0 开始的范围。这类范围由于缺少一侧的边界，因此被称为部分范围。具体来说，有四种不同的部分范围：

```
let fromA: PartialRangeFrom<Character> = Character("a")...
let throughZ: PartialRangeThrough<Character> = ...Character("z")
let upto10: PartialRangeUpTo<Int> = ..<10
let fromFive: CountablePartialRangeFrom<Int> = 5...
```

其中能够计数的只有 CountablePartialRangeFrom 这一种类型，四种部分范围类型中，只有它能被进行迭代。迭代操作会从 lowerBound 开始，不断重复地调用 advanced(by: 1)。如果你在一个 for 循环中使用这种范围，你必须牢记要为循环添加一个 break 的退出条件，否则循环将无限进行下去（或者当计数溢出的时候发生崩溃）。PartialRangeFrom 不能被迭代，这是因为它的 Bound 不满足 Strideable。而 PartialRangeThrough 和 PartialRangeUpTo 则是因为没有下界而无法开始迭代。

范围表达式

所有这八种范围都满足 RangeExpression 协议。这个协议内容很简单，所以我们可以将它列举到书里。首先，它允许我们询问某个元素是否被包括在该范围内。其次，给定一个集合类型，它能够计算出表达式所指定的完整的 Range：

```
public protocol RangeExpression {
    associatedtype Bound: Comparable
    func contains(_ element: Bound) -> Bool
    func relative<C: _Indexable>(to collection: C) -> Range<Bound>
    where C.Index == Bound
}
```

对于下界缺失的部分范围，relative(to:) 方法会把集合类型的 startIndex 作为范围下界。对于上界缺失的部分范围，同样，它会使用 endIndex 作为上界。这样一来，部分范围就能使集合切片的语法变得相当紧凑：

```
let arr = [1,2,3,4]
arr[2...] // [3, 4]
arr[..<1] // [1]
arr[1...2] // [2, 3]
```

这种写法能够正常工作，是因为 Collection 协议里对应的下标操作声明中，所接收的是一个 RangeExpression 的参数，而不是上述八个具体的范围类型中的某一个。你甚至还可以将两个边界都省略掉，这样你将会得到整个集合类型的切片：

```
arr[...] // [1, 2, 3, 4]
type(of: arr) // Array<Int>
```

（这其实是 Swift 4.0 标准库中的一个特殊实现，这种无界范围还不是有效的 RangeExpression 类型，不过它应该会在今后遵守 RangeExpression 协议。）

范围和按条件遵守协议

现在，标准库必须将可数范围区分为 CountableRange, CountableClosedRange 和 CountablePartialRangeFrom。在理想情况下，它们不应该是独立的类型，而只需要分别对 Range, ClosedRange 和 PartialRangeFrom 进行扩展，让它们在泛型参数满足所需求的条件下，遵守 Collection 协议。我们将在下一章对该话题进行更多的讨论，定义这样的扩展的代码如下：

```
// Swift 4 中无法做到
extension Range: RandomAccessCollection
    where Bound: Strideable, Bound.Stride: SignedInteger
{
    // 实现 RandomAccessCollection
}
```

呵呵，Swift 4 的类型系统并不支持这样的表达方式，你还不能为特定的泛型参数条件添加扩展，所以这里我们只能使用另外的类型。对于按照条件进行扩展的支持有望在 Swift 5 中被加入，届时 CountableRange 和 CountableClosedRange 和 CountablePartialRangeFrom 将会被弃用并从标准库中移除。

半开的 Range 和闭合的 ClosedRange 之间的差异应该会一直存在，这个差异有时候会使得对范围的使用变得十分困难。比如说你有一个方法接受 Range<Character> 作为参数，而同时你想要将我们上面创建的闭合的字符范围传递给它。这时候你会惊奇地发现，这是不可能完成的任务！可能你无法解释，为什么没有一种方法将 ClosedRange 转换为 Range 呢？如果想要将一个闭合范围转换为等效的半开范围，那么你就需要找到原来的闭合范围上界的后一个元素。只有当元素本身满足 Strideable 时，这才是可能的。而只有可数范围才为元素满足 Strideable 这一条件提供保证。

也就是说，这个函数的调用者必须提供合适的类型。如果一个函数接受 Range 作为参数，那么你就不能用 ... 来创建它。在实践中，我们不太确定这会带来多大的限制，因为大部分的范围都是基于整数的，不过可以肯定的是，这不太符合我们的直觉。

在可能的情况下，我们可以照抄标准库的做法，为自己的函数提供一个 RangeExpression 参数，而不是某个具体的类型。有时候我们不能这么做，因为该协议只有在你提供了一个集合类型上下文的时候，才能给出范围的边界。不过如果集合类型这个条件能被满足，那么 API 的使用者就可以通过传入任意类型的范围表达式来进行调用了，这提供了一个更加自由的方式。

回顾

在本章中，我们介绍了一系列不同的集合类型：数组，字典，Set，IndexSet 和范围。我们还研究了这些集合类型的一些方法。在下一章，我们会看到这些方法中的大部分都是在 Sequence 协议中定义的。我们还知道了 Swift 内建的集合类型允许你使用 let 和 var 来控制集合的可变性。另外，我们也对各种不同的 Range 类型进行了介绍。

集合类型协议

3

在前一章中，我们看到了 Array, Dictionary 和 Set，它们并非空中楼阁，而是建立在一系列由 Swift 标准库提供的用来处理元素序列的抽象之上的。这一章我们将讨论 Sequence 和 Collection 协议，它们构成了这套集合类型模型的基石。我们会研究这些协议是如何工作的，它们为什么要以这样的方式工作，以及你如何写出自己的序列和集合类型等话题。

序列

Sequence 协议是集合类型结构中的基础。一个序列 (sequence) 代表的是一系列具有相同类型的值，你可以对这些值进行迭代。遍历一个序列最简单的方式是使用 for 循环：

```
for element in someSequence {  
    doSomething(with: element)  
}
```

Sequence 协议提供了许多强大的功能，满足该协议的类型都可以直接使用这些功能。上面这样步进式的迭代元素的能力看起来十分简单，但它却是 Sequence 可以提供这些强大功能的基础。我们已经在上一章提到过不少这类功能了，每当你遇到一个能够针对元素序列进行的通用的操作，你都应该考虑将它实现在 Sequence 层的可能性。在本章和书中接下来的部分，我们将会看到许多这方面的例子。

满足 Sequence 协议的要求十分简单，你需要做的所有事情就是提供一个返回迭代器 (iterator) 的 makeIterator() 方法：

```
protocol Sequence {  
    associatedtype Iterator: IteratorProtocol  
    func makeIterator() -> Iterator  
    // ...  
}
```

对于迭代器，我们现在只能从 Sequence 的 (这个简化后的) 定义中知道它是一个可以创建迭代器 (Iterator) 协议的类型。所以我们首先来仔细看看迭代器是什么。

迭代器

序列通过创建一个迭代器来提供对元素的访问。迭代器每次产生一个序列的值，并且当遍历序列时对遍历状态进行管理。在 IteratorProtocol 协议中唯一的一个方法是 next()，这个方法需要在每次被调用时返回序列中的下一个值。当序列被耗尽时，next() 应该返回 nil：

```
protocol IteratorProtocol {  
    associatedtype Element  
    mutating func next() -> Element?  
}
```

关联类型 `Element` 指定了迭代器产生的值的类型。比如 `String` 的迭代器的元素类型是 `Character`。通过扩展，迭代器同时也定义了它对应的序列的元素类型（我们会在本章以及接下来的协议中看到很多关于带有关联类型的协议的内容）：

```
public protocol Sequence {  
    associatedtype Element  
    associatedtype Iterator: IteratorProtocol  
    where Iterator.Element == Element  
  
    // ...  
}
```

一般来说你只有在想要实现一个你自己的自定义序列类型的时候，才需要关心迭代器。除此之外，你几乎不会直接去使用它，因为 `for` 循环才是我们遍历序列常用的方式。实际上，这正是 **for 循环背后帮我们所做的事情：编译器会为序列创建一个新的迭代器，并且不断调用迭代器的 `next` 方法，直到它返回 `nil` 为止。** 从本质上说，我们在上面看到的 `for` 循环其实是下面这段代码的一种简写形式：

```
var iterator = someSequence.makeIterator()  
while let element = iterator.next() {  
    doSomething(with: element)  
}
```

迭代器是单向结构，它只能按照增加的方向前进，而不能倒退或者重置。虽然大部分的迭代器的 `next()` 都只产生有限数量的元素，并最终会返回 `nil`，但是你也完全可以创建一个无限的，永不枯竭的序列。实际上，除了那种一上来就返回 `nil` 的迭代器，最简单的情况应该是一个不断返回同样值的迭代器：

```
struct ConstantIterator: IteratorProtocol {  
    typealias Element = Int  
    mutating func next() -> Int? {  
        return 1  
    }  
}
```

```
}
```

显示地使用 typealias 指定 Element 的类型其实并不是必须的 (不过通常可以用为文档的目的帮助理解代码，特别是在更大的协议中这点尤为明显)。如果我们去掉它，编译器也将会从 next() 的返回值类型中推断出 Element 的类型：

```
struct ConstantIterator: IteratorProtocol {
    mutating func next() -> Int? {
        return 1
    }
}
```

注意这里 next() 被标记为了 mutating。对于我们这个简单的例子来说，我们的迭代器不包含任何可变状态，所以它并不是必须的。不过在实践中，迭代器的本质是存在状态的。几乎所有有意义的迭代器都会要求可变状态，这样它们才能够管理在序列中的当前位置。

现在，我们可以创建一个 ConstantIterator 的实例，并使用 while 循环来对它产生的序列进行迭代，这将会打印无穷的数字 1：

```
var iterator = ConstantIterator()
while let x = iterator.next() {
    print(x)
}
```

我们来看一个更有意义的例子。FibsIterator 迭代器可以产生一个斐波那契序列。它将记录接下来的两个数字，并作为状态存储，next 函数做的事情是为接下来的调用更新这个状态，并且返回第一个数。和之前的例子一样，这个迭代器也将产生“无穷”的数字，它将持续累加数字，直到程序因为所得到的数字发生类型溢出而崩溃 (我们暂时先不考虑这个问题)：

```
struct FibsIterator: IteratorProtocol {
    var state = (0, 1)
    mutating func next() -> Int? {
        let upcomingNumber = state.0
        state = (state.1, state.0 + state.1)
        return upcomingNumber
    }
}
```

遵守序列协议

我们也可以创造有限序列的迭代器，比如下面这个 `PrefixGenerator` 就是一个例子。它将顺次生成字符串的所有前缀(也包含字符串本身)。它从字符串的开头开始，每次调用 `next` 时，会返回一个追加之后一个字符的字符串切片，直到达到整个字符串尾部为止：

```
struct PrefixIterator: IteratorProtocol {
    let string: String
    var offset: String.Index

    init(string: String) {
        self.string = string
        offset = string.startIndex
    }

    mutating func next() -> Substring? {
        guard offset < string.endIndex else { return nil }
        offset = string.index(after: offset)
        return string[..
```

(`string[.. 是一个对字符串的切片操作，它将返回从字符串开始到偏移量为止的子字符串。我们在前一章已经看到过部分范围的语法了，稍后我们会再对切片进行一些讨论。)`

有了 `PrefixIterator`，定义一个 `PrefixSequence` 类型就很容易了。和之前一样，我们不需要指明关联类型 `Iterator` 或 `Element` 的具体类型，因为编译器可以从 `makeliterator` 方法的返回类型中自己推断出来：

```
struct PrefixSequence: Sequence {
    let string: String
    func makeliterator() -> PrefixIterator {
        return PrefixIterator(string: string)
    }
}
```

现在，我们可以使用 `for` 循环来进行迭代，并打印出所有的前缀了：

```
for prefix in PrefixSequence(string: "Hello") {
```

```
    print(prefix)
}
/*
H
He
Hel
Hell
Hello
*/
```

我们还可以对它执行 Sequence 提供的所有操作：

```
PrefixSequence(string: "Hello").map { $0.uppercased() }
// ["H", "HE", "HEL", "HELL", "HELLO"]
```

通过同样的方式，我们可以为 ConstantIterator 和 FibsIterator 创建对应的序列。我们在这里就不进行展示了，你可以自己尝试一下。不同之处在于这些迭代器会创建出无穷序列，你可以使用像是 for i in fibsSequence.prefix(10) 的方式来截取其中有限的一段进行测试。

迭代器和值语义

我们至今为止所看到的迭代器都具有值语义。如果你复制一份，迭代器的所有状态也都会被复制，这两个迭代器将分别在自己的范围内工作，这是我们所期待的。标准库中的大部分迭代器也都具有值语义，不过也有例外存在。

为了说明值语义和引用语义的不同，我们首先来看看 StrideTolterator 的例子。它是 stride(from:to:by:) 方法返回的序列所使用的迭代器。我们可以创建一个 StrideTolterator 并试着调用几次 next 方法：

```
// 一个从 0 到 9 的序列
let seq = stride(from: 0, to: 10, by: 1)
var i1 = seq.makeIterator()
i1.next() // Optional(0)
i1.next() // Optional(1)
```

现在 i1 已经准备好返回 2 了。现在，我们对它进行复制：

```
var i2 = i1
```

现在原有的迭代器和新复制的迭代器是分开且独立的了，在下两次 next 时，它们分别都会返回 2 和 3：

```
i1.next() // Optional(2)  
i1.next() // Optional(3)  
i2.next() // Optional(2)  
i2.next() // Optional(3)
```

这是因为 StrideTolterator 是一个很简单的结构体，它的实现和我们上面的斐波纳契迭代器没有太大不同，它也具有值语义。

现在我们来看一个不具有值语义的迭代器的例子。AnyIterator 是一个对别的迭代器进行封装的迭代器，它可以用来将原来的迭代器的具体类型“抹消”掉。比如你在创建公有 API 时想要将一个很复杂的迭代器的具体类型隐藏起来，而不暴露它的具体实现的时候，就可以使用这种迭代器。AnyIterator 进行封装的做法是将另外的迭代器包装到一个内部的对象中，而这个对象是引用类型。(如果你想要了解具体到底做了什么，可以看看协议一章中关于类型抹消部分的内容。)

这造成了行为上的不同。我们创建一个包装了 i1 的 AnyIterator，然后进行复制：

```
var i3 = AnyIterator(i1)  
var i4 = i3
```

在这种情况下，原来的迭代器和复制后的迭代器并不是独立的，因为实际的迭代器不再是一个结构体，AnyIterator 并不具有值语义。AnyIterator 中用来存储原来迭代器的盒子对象是一个类实例，当我们把 i3 赋值给 i4 的时候，只有对这个盒子的引用被复制了。盒子里存储的对象将被两个迭代器所共享。所以，任何对 i3 或者 i4 进行的调用，都会增加底层那个相同的迭代器的取值：

值 copy 是浅 copy

```
i3.next() // Optional(4)  
i4.next() // Optional(5)  
i3.next() // Optional(6)  
i3.next() // Optional(7)
```

显然，这可能会造成一些 bug，不过在实践中你可能很少会遇到这种问题。这是因为平时你一般不会在你的代码里把迭代器这样来回传递赋值。你基本上会在本地创建迭代器，这种创建有时候是显式进行的，但更多的时候是通过使用 for 循环隐式地进行创建的。你只用它来循环元

素，然后就将其抛弃。如果你发现你要与其他对象共享一个迭代器的话，可以考虑将它封装到序列中，而不是直接传递它。

基于函数的迭代器和序列

AnyIterator 还有另一个初始化方法，那就是直接接受一个 next 函数作为参数。与对应的 AnySequence 类型结合起来使用，我们可以做到不定义任何新的类型，就能创建迭代器和序列。举个例子，我们可以通过一个返回 AnyIterator 的函数来定义斐波纳契迭代器：

```
func fibsIterator() -> AnyIterator<Int> {
    var state = (0, 1)
    return AnyIterator {
        let upcomingNumber = state.0
        state = (state.1, state.0 + state.1)
        return upcomingNumber
    }
}
```

通过将 state 放到迭代器的 next 函数外面，并在闭包中将其进行捕获，闭包就可以在每次被调用时对其进行更新。这里的定义和上面使用自定义类型的斐波纳契迭代器只有一个功能上的不同，那就是自定义的结构体具有值语义，而使用 AnyIterator 定义的没有。

因为 AnySequence 提供了一个初始化方法，可以接受返回值为迭代器的函数作为输入，所以创建序列就非常容易了：

```
let fibsSequence = AnySequence(fibsIterator)
Array(fibsSequence.prefix(10)) // [0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34]
```

另一种方法是使用 sequence 函数，这个函数有两种版本。第一种版本，sequence(first:next:) 将使用第一个参数的值作为序列的首个元素，并使用 next 参数传入的闭包生成序列的后续元素，最后返回生成的序列。另一个版本是 sequence(state:next:)，因为它可以在两次 next 闭包被调用之间保存任意的可变状态，所以它更强大一些。通过它，我们可以只进行一次方法调用就构建出斐波纳契序列：

```
let fibsSequence2 = sequence(state: (0, 1)) {
    // 在这里编译器需要一些类型推断的协助
    (state: inout (Int, Int)) -> Int? in
    let upcomingNumber = state.0
```

```
state = (state.1, state.0 + state.1)
return upcomingNumber
}

Array(fibsSequence2.prefix(10)) // [0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34]
```

sequence(first:next:) 和 sequence(state:next:) 的返回值类型是 UnfoldSequence。这个术语来自函数式编程，在函数式编程中，这种操作被称为展开 (unfold)。sequence 是和 reduce 对应的 (在函数式编程中 reduce 又常被叫做 fold)。reduce 将一个序列缩减 (或者说折叠) 为一个单一的返回值，而 sequence 则将一个单一的值展开形成一个序列。

这两个 sequence 方法非常有用，它们经常用来代替传统的 C 风格的循环，特别是当下标的步长不遵守线性关系的时候。在结构体和类一章中，我们会看到更多关于 inout 参数的内容。

无限序列

就像我们至今为止看到的迭代器一样，sequence 对于 next 闭包的使用是被延迟的。也就是说，序列的下一个值不会被预先计算，它只在调用者需要的时候生成。这使得我们可以使用类似 fibsSequence2.prefix(10) 这样的语句，因为 prefix(10) 只会向序列请求它的前十个元素，然后停止。如果序列是主动计算它的所有值的话，因为序列是无限的，程序将会在有机会执行下一步之前就因为整数溢出的问题而发生崩溃。

对于序列和集合来说，它们之间的一个重要区别就是序列可以是无限的，而集合则不行。

不稳定序列

序列并不只限于像是数组或者列表这样的传统集合数据类型。像是网络流，磁盘上的文件，UI 事件的流，以及其他很多类型的数据都可以使用序列来进行建模。但是这些都和数组不太一样，对于数组，你可以多次遍历其中的元素，而上面这些例子中你并非对所有的序列都能这么做。

斐波纳契序列确实不会因为遍历其中的元素而发生改变，你可以从 0 开始再次进行遍历，但是像是网络包的流这样的序列将会随着遍历被消耗。你就算再次对其进行迭代，它也不会再次产生同样的值。两者都是有效的序列，Sequence 的文档非常明确地指出了序列并不保证可以被多次遍历：

Sequence 协议并不关心遵守该协议的类型是否会在迭代后将序列的元素销毁。也就是说，请不要假设对一个序列进行多次的 for-in 循环将继续之前的循环迭代或者是从头再次开始：

```
for element in sequence {  
    if ... some condition { break }  
}  
  
for element in sequence {  
    // 未定义行为  
}
```

一个非集合的序列可能会在第二次 for-in 循环时产生随机的序列元素。

这也解释了为什么我们只有在集合类型上能见到 first 这个看起来很简单的属性，而在序列中该属性却不存在。调用一个属性的 getter 方法应该是非破坏的，但只有 Collection 协议能保证多次进行迭代是安全的，Sequence 中对此并没有进行保证。

举一个破坏性的可消耗序列的例子：我们有一个对 readLine 函数的封装，它会从标准输入中读取一行：

```
let standardIn = AnySequence {  
    return AnyIterator {  
        readLine()  
    }  
}
```

现在，你可以使用 Sequence 的各种扩展来进行操作了，比如你可以这样来写一个带有行号的类型 Unix 中 cat 命令的函数：

```
let numberedStdIn = standardIn.enumerated()  
for (i, line) in numberedStdIn {  
    print("\(i+1): \(line)")  
}
```

enumerate 将一个序列转化为另一个带有递增数字的新序列。和 readLine 进行的封装一样，这里的元素也是延迟生成的。对于原序列的消耗只在你通过迭代器移动到被迭代的序列的下一

个值时发生，而不是在序列被创建时发生的。因此，你在命令行中运行上面的代码的话，会看到程序在 for 循环中进行等待。当你输入一行内容并按下回车的时候，程序会打印出相应的内容。当按下 control-D 结束输入的时候，程序才会停止等待。不过无论如何，每次 enumerate 从 standardIn 中获取一行时，它都会消耗掉标准输入中的一行。你没有办法将这个序列迭代两次并获得相同的结果。

如果你在写一个 Sequence 的扩展的话，你并不需要考虑这个序列在迭代时是不是会被破坏。但是如果你是一个序列类型上的方法的调用者，你应该时刻提醒自己注意访问的破坏性。

如果一个序列遵守 Collection 协议的话，那就可以肯定这个序列是稳定的了，因为 Collection 在这方面进行了保证。但是反过来却不一定，稳定的序列并不一定需要是满足 Collection。在标准库中，就有一些非集合的序列是可以被多次遍历的。这样的例子包括 stride(from:to:by:) 返回的 StrideTo 类型，以及 stride(from:through:by:) 所返回的 StrideThrough 类型。因为你可以很巧妙地使用浮点数步长来获取值，这使得它们无法被描述为一个集合，所以它们只能作为序列存在。

序列和迭代器之间的关系

序列和迭代器非常相似，你可能会问，为什么它们会被分为不同的类型？我们为什么不能直接把 IteratorProtocol 的功能包含到 Sequence 中去呢？对于像是前面标准输入例子那种破坏性消耗的序列来说，这么做确实没有问题。这类序列自己持有迭代状态，并且会随着遍历而发生改变。

然而，对于像斐波纳契序列这样的稳定序列来说，它的内部状态是不能随着 for 循环而改变的，它们需要独立的遍历状态，这就是迭代器所提供的（当然还需要遍历的逻辑，不过这部分是序列的内容）。makeliterator 方法的目的就是创建这样一个遍历状态。

其实对于所有的迭代器来说，都可以将它们看作是即将返回的元素所组成的**不稳定**序列。事实上，你可以单纯地将迭代器声明为满足 Sequence 来将它转换为一个序列，因为 Sequence 提供了一个默认的 makeliterator 实现，对于那些满足协议的迭代器类型，这个方法将返回 self 本身。Swift 团队也在 swift-evolution 的邮件列表里声明过，要不是由于语言限制的原因，**IteratorProtocol 应该继承自 Sequence**（具体来说，这个原因是编译器缺乏对于递归的关联类型约束的支持）。

虽然现在不可能添加这样的强制关系，不过标准库中的大部分迭代器还是满足了 Sequence 协议的。

子序列

Sequence 还有另外一个关联类型，叫做 SubSequence：

```
protocol Sequence {  
    associatedtype Element  
    associatedtype Iterator: IteratorProtocol  
        where Iterator.Element == Element  
    associatedtype SubSequence  
    // ...  
}
```

在返回原序列的切片的操作中，SubSequence 被用作返回值的子类型，这类操作包括：

- **prefix** 和 **suffix** — 获取开头或结尾 n 个元素
- **prefix(while:)** - 从开头开始当满足条件时，
- **dropFirst** 和 **dropLast** — 返回移除掉前 n 个或后 n 个元素的子序列
- **drop(while:)** - 移除元素，直到条件不再为真，然后返回剩余元素
- **split** — 将一个序列在指定的分隔元素时截断，返回子序列的数组

如果你没有明确指定 SubSequence 的类型，那么编译器会将它推断为 AnySequence<Iterator.Element>，这是因为 Sequence 以这个类型作为返回值，为上述方法提供了默认的实现。如果你想要使用你自己的子序列类型，你必须为这些方法提供自定义实现。

在有些时候，子序列和原来序列的类型一致，也就是 SubSequence == Self 时，会非常方便，因为这让你可以将切片传递回那些参数是原始集合类型的函数中。在标准库中的集合类型拥有不一样的切片类型，不过，这么做的主要考量还是防止不经意的内存“泄漏”，一个非常小的切片将会持有它原来的集合类型（有可能非常大），在切片的生命周期比预期要长得多的时候，这可能造成一些问题。使用它们自己的类型来表示切片，可以比较容易将它们的生命周期绑定到局部作用域中。

在理想世界里，SubSequence 关联类型的声明应该要包括 (a) 其本身也是序列，(b) 子序列的元素类型和其子序列类型，要和原序列中的对应类型一致这两个约束。如果我们加上这些约束，声明看起来会是这样的：

```
associatedtype SubSequence: Sequence  
    where Element == SubSequence.Element,
```

```
SubSequence.SubSequence == SubSequence
```

在 Swift 4.0 中，由于编译器现在没有循环协议约束 (Sequence 会对自身进行引用)，这是无法做到的。我们希望最后这个特性能在未来的 Swift 版本中引入。在那之前，你需要自己发现这些约束条件，并将它们添加到你自己的 Sequence 扩展方法中，否则编译器将无法理解相关类型。标准库从一开始就考虑了递归约束；一旦递归约束的特性被实现，许多 Sequence 和 Collection 的 API 将变得更加易于理解，因为它们会将现在还依然需要的显式的约束舍弃掉。

下面这个例子检查了一个序列的开头和结尾是否以同样的 n 个元素开始。它通过比较序列的 prefix 的 n 个元素以及 suffix 的 n 个元素的逆序序列来实现。

```
extension Sequence where Element: Equatable, SubSequence: Sequence,  
    SubSequence.Element == Element  
{  
    func headMirrorsTail(_ n: Int) -> Bool {  
        let head = prefix(n)  
        let tail = suffix(n).reversed()  
        return head.elementsEqual(tail)  
    }  
}  
  
[1,2,3,4,2,1].headMirrorsTail(2) // true
```

用来比较的 elementsEqual 方法只能在我们告诉编译器子序列也是一个序列，并且它的元素类型和原序列的元素类型相同的情况下才能工作 (序列中的类型已经遵守了 Equatable)：

在泛型中我们还会有一个关于序列扩展方面的例子。

链表

作为自定义序列的例子，让我们来用间接枚举实现一个最基础的数据类型：单向链表。一个链表的节点有两种可能：要么它是一个节点，其中包含了值及对下一个节点的引用，要么它代表链表的结束。我们可以这样来定义它：

```
/// 一个简单的链表枚举  
enum List<Element> {  
    case end
```

```
    indirect case node(Element, next: List<Element>)
}
```

在这里使用 `indirect` 关键字可以告诉编译器这个枚举值 `node` 应该被看做引用。Swift 的枚举是值类型，这意味着一个枚举将直接在变量中持有它的值，而不是持有一个指向值位置的引用。这样做有很多好处，我们会在结构体和类一章中介绍它们。但是值类型不能循环引用自身，否则编译器就无法计算它的尺寸了。`indirect` 关键字允许一个枚举成员能够被当作引用，这样以来，它就能够持有自己了。

我们通过创建一个新的节点，并将 `next` 值设为当前节点的方式来在链表头部添加一个节点：

```
let emptyList = List<Int>.end
let oneElementList = List.node(1, next: emptyList)
// node(1, next: List<Swift.Int>.end)
```

为了使用起来简单一些，我们为它创建了一个方法。我们将这个添加方法命名为 `cons`，这是因为 LISP 中这个操作就是叫这个名字 (它是“构造”(construct) 这个词的缩写，在列表前方追加元素的操作有时候也被叫做“consing”)：

```
extension List {
    /// 在链表前方添加一个值为 `x` 的节点，并返回这个链表
    func cons(_ x: Element) -> List {
        return .node(x, next: self)
    }
}

// 一个拥有 3 个元素的链表 (3 2 1)
let list = List<Int>.end.cons(1).cons(2).cons(3)
/*
node(3, next: List<Swift.Int>.node(2, next: List<Swift.Int>.node(1,
next: List<Swift.Int>.end)))
*/
```

链式的语法调用使链表的构建过程十分清晰，但是它看起来却十分丑陋。我们可以为它添加 `ExpressibleByArrayLiteral` 支持，这样我们就能用数组字面量的方式来初始化一个链表了。我们首先对输入数组进行逆序操作 (因为链表是从末位开始构建的)，然后使用 `reduce` 函数，并以 `.end` 为初始值，来将元素一个一个地添加到链表中：

```
extension List: ExpressibleByArrayLiteral {
```

```

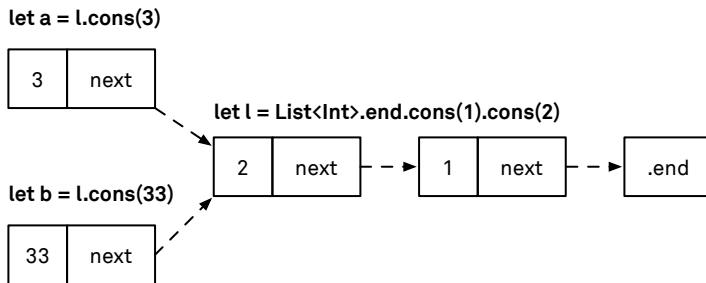
init(arrayLiteral elements: Element...) {
    self = elements.reversed().reduce(.end) { partialList, element in
        partialList.cons(element)
    }
}

let list2: List = [3,2,1]
/*
node(3, next: List<Swift.Int>.node(2, next: List<Swift.Int>.node(1,
next: List<Swift.Int>.end)))
*/

```

这个列表类型有一个很有趣的特性，它是“持久”的。节点都是不可变的，一旦它们被创建，你就无法再进行更改了。将另一个元素添加到链表中并不会复制这个链表，它仅仅只是给你一个链接在既存的链表的前端的节点。

也就是说，两个链表可以共享链表尾：



链表共享

链表的不可变性的关键就在这里。假使你可以改变链表（比如移除最后的条目，或者对某个节点的元素进行升级等），那么这种共享就将出现问题 — x 将会改变链表，而改变将会影响到 y。

我们还可以在 List 上定义一些可变方法，来让我们能够将元素推入和推出 (因为链表其实也是一个栈，构造相当于 push，获取 next 元素相当于 pop)：

```
extension List {
    mutating func push(_ x: Element) {
        self = self.cons(x)
    }

    mutating func pop() -> Element? {
        switch self {
        case .end: return nil
        case let .node(x, next: tail):
            self = tail
            return x
        }
    }
}
```

但是我们刚刚不是才说过链表具有持久性和不可变的特性吗？为什么它可以有一个可变方法？

这些可变方法其实并没有改变链表本身，它们改变的只是变量所持有的列表的节点到底是哪一个：

```
var stack: List<Int> = [3,2,1]
var a = stack
var b = stack
```

```
a.pop() // Optional(3)
a.pop() // Optional(2)
a.pop() // Optional(1)
```

```
stack.pop() // Optional(3)
stack.push(4)
```

```
b.pop() // Optional(3)
b.pop() // Optional(2)
b.pop() // Optional(1)
```

```
stack.pop() // Optional(4)
```

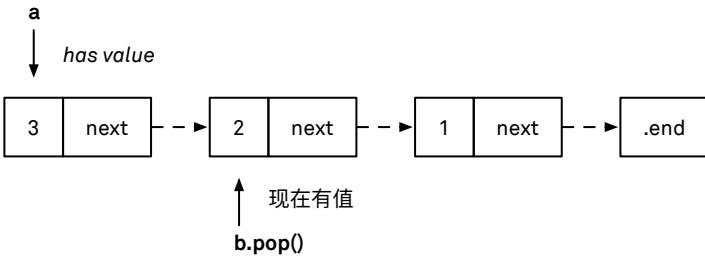
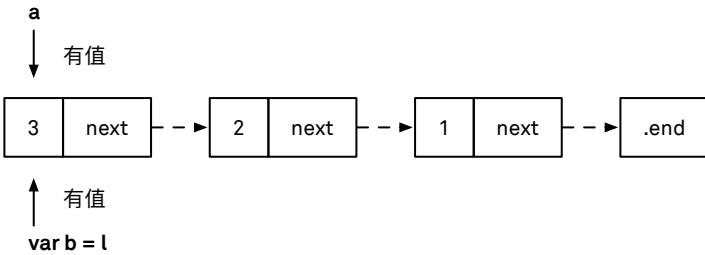
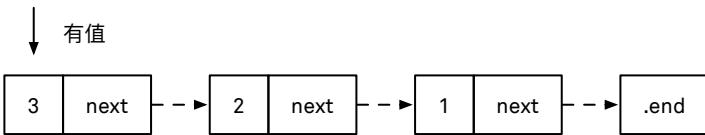
```
stack.pop() // Optional(2)
stack.pop() // Optional(1)
```

这足以说明值和变量之间的不同。列表的节点是值，它们不会发生改变。一个存储了 3 并且指向确定的下一个节点的节点永远不会变成其他的值，就像数字 3 不会发生改变一样，这个节点也不会发生改变。虽然这些节点值可以通过引用的方式互相关联，但是这并不改变它们是结构体的事实，它们所表现出的也完全就是值类型的特性。

另一方面，变量 `a` 所持有的值是可以改变的，它能够持有任意一个我们可以访问到节点值，也可以持有 `end` 节点。不过改变 `a` 并不会改变那些节点，它只是改变 `a` 到底持有的是哪个节点。

这正是结构体上的可变方法所做的事情，它们其实接受一个隐式的 `inout` 的 `self` 作为参数，这样它们就能够改变 `self` 所持有的值了。这并不改变列表，而是改变这个变量现在所呈现的是列表的哪个部分。这样一来，通过 `indirect`，变量就变成链表的迭代器了：

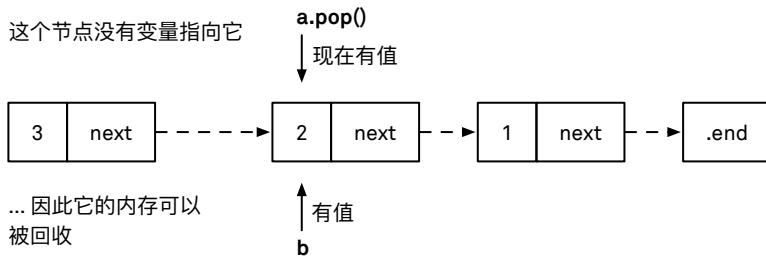
```
let a = List<Int>.end.cons(1).cons(2).cons(3)
```



链表迭代器

当然，你可以使用 `let` 而不是 `var` 来声明这些变量。这样一来，这些变量将变为常量（也就是说，当它们所持有的值一旦被设定以后，也不能再被更改了）。不过 `let` 是和变量相关的概念，它和值没什么关系。值天生就是不能变更的，这是定义使然。

现在，一切就顺理成章了。在实际中，这些互相引用的节点会被放在内存中。它们会占用一些内存空间，如果我们不再需要它们，那么这些空间应该被释放。Swift 使用自动引用计数 (ARC) 来管理节点的内存，并在不再需要的时候释放它们：



链表的内存管理

我们会在函数中对 `inout` 进行更详细的介绍，对于可变方法和 ARC 的有关内容，我们也将在结构体和类再深入探讨。

让 List 遵守 Sequence

因为列表的变量可以进行列举，所以你能够使用它们来让 List 遵守 Sequence 协议。事实上，和我们在序列和迭代器的关系中看到过的一样，List 是一个拥有自己的迭代状态的不稳定序列。我们只需要提供一个 `next()` 方法，就能一次性地使它遵守 `IteratorProtocol` 和 `Sequence` 协议。实现的方式就是使用 `pop`：

```
extension List: IteratorProtocol, Sequence {
    mutating func next() -> Element? {
        return pop()
    }
}
```

现在，你能够在列表上使用 `for...in` 了：

```
let list: List = ["1", "2", "3"]
for x in list {
    print("\(x)", terminator: "")
}
// 1 2 3
```

同时，得益于协议扩展的强大特性，我们可以在 List 上使用很多标准库中的函数：

```
list.joined(separator: "") // "1,2,3"
list.contains("2") // true
list.flatMap { Int($0) } // [1, 2, 3]
list.elementsEqual(["1", "2", "3"]) // true
```

在计算机科学的理论中，链表对一些常用操作会比数组高效得多。但是实际上，在当代的计算机架构上，CPU 缓存速度非常之快，相对来说主内存的速度要慢一些，这让链表的性能很难与数组相媲美。因为数组中的元素使用的是连续的内存，处理器能够以更高效的方式对它们进行访问。想要进一步了解 Swift 中的集合类型的性能，推荐看看 Károly Lőrentey 关于集合类型优化的相关书籍。

集合类型

集合类型 (Collection) 指的是那些稳定的序列，它们能够被多次遍历且保持一致。除了线性遍历以外，集合中的元素也可以通过下标索引的方式被获取到。下标索引通常是整数，至少在数组中是这样。不过我们马上回看到，索引也可以是一些不透明值 (比如在字典或者字符串中)，这有时候让使用起来不那么直观。集合的索引值可以构成一个有限的范围，它具有定义好了的开始和结束索引。也就是说，和序列不同，集合类型不能是无限的。

Collection 协议是建立在 **Sequence** 协议上的。除了从 **Sequence** 继承了全部方法以外，得益于可以获取指定位置的元素以及稳定迭代的保证，集合还获取了一些新的能力。比如 **count** 属性，如果序列是不稳定的，那么对序列计数将会消耗序列中的元素，这显然不是我们的目的。但是对于稳定的集合类型，我们就可以对其进行计数。

即使你用不到集合类型提供的这些特性，你依旧可以让你自己的序列满足 **Collection** 协议，这将告诉你的序列类型的使用者该序列是有限的，而且可以进行多次迭代。不过如果你只是想说明序列可以被多次迭代，但却必须去选一个合适的索引类型，确实会显得比较奇怪。在实现 **Collection** 协议时，最难的部分在于选取一个合适的索引类型来表达集合类型中的位置。这样设计的一个目的是，Swift 团队希望避免引入一个专门的可多次迭代序列的协议，因为它和 **Sequence** 拥有同样的要求，但是语义却不一致，这容易让用户感到迷惑。

集合类型在标准库中运用广泛。除了 **Array**, **Dictionary**, **Set**, **String** 和它的各种方式以外，另外还有 **CountableRange** 和 **UnsafeBufferPointer** 也是集合类型。更进一步，我们可以看到标准库外的一些类型也遵守了 **Collection** 协议。有两个我们熟知的类型通过这种方法获得了很多新的能力，它们是 **Data** 和 **IndexSet**，它们都来自 **Foundation** 框架。

自定义的集合类型

为了展示 Swift 中集合类型的工作方式，我们将实现一个我们自己的集合类型。可能在 Swift 中标准库中没有被实现，但是最有用的容器类型就是队列了。Swift 数组可以很容易地被当作栈来使用，我们可以用 `append` 来入栈，用 `popLast` 出栈。但是对于队列来说，就不那么理想。你可以结合使用 `push` 和 `remove(at: 0)` 来实现，但是因为数组是在连续的内存中持有元素的，所以移除非数组尾部元素时，其他每个元素都需要移动去填补空白，这个操作的复杂度会是 $O(n)$ (而出栈最后一个元素只需要常数的时间就能完成)。

为队列设计协议

在实际实现队列之前，我们应该先定义它到底是什么。定义一个协议来描述队列到底是什么，会是一个好方法。让我们来看看下面的定义：

```
//一个能够将元素入队和出队的类型
protocol Queue {
    //在 `self` 中所持有的元素的类型
    associatedtype Element
    //将 `newElement` 入队到 `self`
    mutating func enqueue(_ newElement: Element)
    //从 `self` 出队一个元素
    mutating func dequeue() -> Element?
}
```

就这么简单，它表述了我们通常所说的队列的定义：这个协议是通用的，通过设定关联类型 `Element`，它能够包含任意的类型。协议中没有任何关于 `Element` 的限制，它只需要是某个特定的类型就可以了。

需要特别指出的是，上面协议中方法前的注释非常重要，它和实际的方法名及类型名一样，也是协议的一部分，这些注释用来保证协议应有的行为。在这里，我们并没有给出超过我们现在所做的范围的承诺：我们没有保证 `enqueue` 或者 `dequeue` 的复杂度。我们其实可以写一些要求，比如这两个操作的复杂度应该是常数时间 ($O(1)$)。这将会给协议的使用者一个大概的概念，满足这个协议的**所有**类型都应该非常快。但实际上这取决于最终实现所采用的数据结构，比如对于一个优先队列来说，入队操作的复杂度就可能是 $O(\log_n)$ 而非 $O(1)$ 。

我们也没有提供一个 `peek` 操作来在不出队的前提下检视队列的内容。也就是说，我们的队列定义里就不包含这样的特性，你只能进行出队，而不能 `peek`。另外，它没有指定这两个操作是

否是线程安全的，也没有说明这个队列是不是一个 Collection (虽然我们稍后的实现里将它作为集合类型进行了实现)。

我们也没有说过这是一个先进先出 (FIFO) 队列，它甚至可以是一个后进先出 (LIFO) 队列，这样的话我们就可以用 Array 来实现它了，只需要用 append 来实现 enqueue，然后用结合使用 isEmpty 和 popLast 来实现 dequeue 就行了。

话说回来，这里协议**确实**还是指定了一些东西的：和 Array 的 popLast 类似 (但是和它的 removeLast 不同)，dequeue 返回的是可选值。如果队列为空，那么它将返回 nil，否则它将移除需要出队的元素并返回它。我们没有提供一个 Array.removeLast 那样的当数组为空时就让程序崩溃的类似的方法。

通过将 dequeue 设置为可选值，你可以将这个操作缩短到一行中，同时这种做法是安全的，不会出现错误：

```
while let x = q.dequeue() {  
    // 处理队列元素  
}
```

缺点是就算你已经知道队列**不可能**为空时，你也还是需要进行解包。你最好通过权衡你的使用方式来决定选择合适的数据类型。(不过，如果你的自定义类型满足 Collection 协议的话，你就免费得到 popFirst 和 removeFirst 这两个版本的方法了，它们都已经被 Collection 实现了。)

队列的实现

现在我们定义了队列，让我们开始实现它吧。下面是一个很简单的先进先出队列，它的 enqueue 和 dequeue 方法是基于一系列数组来构建的。

因为我们把队列的泛型占位符命名为了与协议中所要求的关联值一样的 Element，所以我们就不再次对它进行定义了。这个占位类型并不是一定需要被叫做 Element，我们只是随意选择的。我们也可以把它叫做 Foo，不过这样的话，我们就还需要定义 typealias Element = Foo，或者让 Swift 通过 enqueue 和 dequeue 的实现所返回的类型来进行隐式的类型推断：

```
/// 一个高效的 FIFO 队列，其中元素类型为 `Element`  
struct FIFOQueue<Element>: Queue {  
    private var left: [Element] = []  
    private var right: [Element] = []
```

```

/// 将元素添加到队列最后
/// - 复杂度: O(1)
mutating func enqueue(_ newElement: Element) {
    right.append(newElement)
}

/// 从队列前端移除一个元素
/// 当队列为空时, 返回 nil
/// - 复杂度: 平摊 O(1)
mutating func dequeue() -> Element? {
    if left.isEmpty {
        left = right.reversed()
        right.removeAll()
    }
    return left.popLast()
}
}

```

这个实现使用两个栈 (两个常规的数组) 来模拟队列的行为。当元素入队时, 它们被添加到“右”栈中。当元素出队时, 它们从“右”栈的反序数组的“左”栈中被弹出。当左栈变为空时, 再将右栈反序后设置为左栈。

你可能会对 `dequeue` 操作被声明为 $O(1)$ 感到有一点奇怪。确实, 它包含了一个复杂度为 $O(n)$ 的 `reverse` 操作。对于单个的操作来说可能耗时会长一些, 不过对于非常多的 `push` 和 `pop` 操作来说, 取出一个元素的平摊耗时是一个常数。

理解这个复杂度的关键在于理解反向操作发生的频率以及发生在多少个元素上。我们可以使用“银行家理论”来分析平摊复杂度。想象一下, 你每次将一个元素放入队列, 就相当于你在银行存了一块钱。接下来, 你把右侧的栈的内容转移到左侧去, 因为对应每个已经入队的元素, 你在银行里都相当于有一块钱。你可以用这些钱来支付反转。你的账户永远不会负债, 你也从来不会花费比你付出的更多的东西。

这个理论可以用来解释一个操作的消耗在时间上进行平摊的情况, 即便其中的某次调用可能不是常数, 但平摊下来以后这个耗时依然是常数。Swift 中向数组后面添加一个元素的操作是常数时间复杂度, 这也可以用同样的理论进行解释。当数组存储空间耗尽时, 它需要申请更大的空间, 并且把所有已经存在于数组中的元素复制过去。但是因为每次申请空间都会使存储空间翻倍, “添加元素, 支付一块钱, 数组尺寸翻倍, 最多耗费所有钱来进行复制”这个理论已然是有效的。

遵守 Collection 协议

现在我们拥有一个可以出队和入队元素的容器了。下一步是为 FIFOQueue 添加 Collection 协议的支持。不幸的是，在 Swift 中，想要找出要遵守某个协议所需要提供的最少实现有时候并不容易。

在本章写作的时候，Collection 协议有六个关联类型，四个属性，七个实例方法，以及两个下标方法：

```
protocol Collection: Sequence {
    associatedtype Element // inherited from Sequence
    associatedtype Index: Comparable

    associatedtype IndexDistance: SignedInteger = Int
    associatedtype Iterator: IteratorProtocol = IndexingIterator<Self>
        where Iterator.Element == Element
    associatedtype SubSequence: Sequence
        /* ... */

    associatedtype Indices: Sequence = DefaultIndices<Self>
        /* ... */

    var first: Element? { get }
    var indices: Indices { get }
    var isEmpty: Bool { get }
    var count: IndexDistance { get }

    func makeIterator() -> Iterator
    func prefix(through: Index) -> SubSequence
    func prefix(upTo: Index) -> SubSequence
    func suffix(from: Index) -> SubSequence
    func distance(from: Index, to: Index) -> IndexDistance
    func index(_: Index, offsetBy: IndexDistance) -> Index
    func index(_: Index, offsetBy: IndexDistance, limitedBy: Index) -> Index?

    subscript(position: Index) -> Element { get }
    subscript(bounds: Range<Index>) -> SubSequence { get }
}
```

(注意，这已经是协议理想化后的样子了。在 Swift 4.0 中，其中有一些要求实际上是被定义在 `_Indexable` 和 `_IndexableBase` 这两个隐藏协议中的，而这两个协议又被 `Collection` 扩展了。这种结构是为了绕开编译器不支持以递归的方式定义关联类型的问题，而这个问题在 Swift 4.0 发布后的分支中已经被解决了。在 Swift 4.1 里，不再需要这种临时手段，这些隐藏的协议也被合并到了 `Collection` 中。)

协议中关联的 `SubSequence` 继承自 `Sequence` 必须满足下列额外约束（由于我们在 `Collection` 的定义中，使用 `Sequence` 并不造成递归引用；理想状态下，一个集合类型的自序列应当依旧是一个集合类型 `Collection`，但是如上所述，递归的约束条件暂不支持）：

```
associatedtype SubSequence: Sequence
where Element == SubSequence.Element,
      SubSequence == SubSequence.SubSequence
```

`Indices` 类型同样有一系列的约束。其中最重要的是将 `Index` 和 `Indices` 连接起来，并指明了前者是后者的元素类型。另一个约束要求 `Indices` 自身应该是一个序列：

```
associatedtype Indices: Sequence = DefaultIndices<Self>
where Index == Indices.Element,
      Indices == Indices.SubSequence,
      Indices.Element == Indices.Index,
      Indices.Index == SubSequence.Index
```

考虑到上面的要求如此繁杂，遵守 `Collection` 看起来让人望而却步。不过，实际上事情并没有那么糟糕。由于除了 `Index` 和 `Element` 以外，其他的关联类型都有默认值，所以除非你的类型有特殊的要求，否则你都不必去关心它们。对于大部分方法、属性和下标，这一点也同样适用：`Collection` 的协议扩展为我们提供了默认的实现。这些扩展有一些包含关联类型的约束，它们要求协议中的关联类型需要是默认类型；比如，`Collection` 只为那些其中 `Iterator` 为 `IndexingIterator<Self>` 的类型提供 `makeIterator` 方法的默认实现：

```
extension Collection where Iterator == IndexingIterator<Self> {
    /// 返回一个基于集合元素的迭代器
    func makeIterator() -> IndexingIterator<Self>
}
```

如果你的类型需要一个不同的迭代器类型的话，你就需要自己实现这个方法。

寻找哪些是必须的，哪些已经默认提供了，这件事本身并不十分困难，不过它需要很多手工工作，而且一旦你不小心，就可能会陷入到和编译器进行猜测的境地，这十分烦人。其中最恼人的部分在于，编译器会将所有的信息提供给你，这些信息其实并没有给我们足够的帮助。

结果，其实你最应该给予希望的是满足一个协议的最小需求已经被写在文档里了，Collection 就是这么做的：

... 要使你的类型满足 Collection，你至少需要声明以下要求的内容：

- startIndex 和 endIndex 属性
- 至少能够读取你的类型的元素的下标方法
- 用来在集合索引之间进行步进的 index(after:) 方法。

于是最后，我们需要实现的有：

```
protocol Collection: Sequence {  
    /// 一个表示集合中位置的类型  
    associatedtype Index: Comparable  
    /// 一个非空集合中首个元素的位置  
    var startIndex: Index { get }  
    /// 集合中超过末位的位置---也就是比最后一个有效下标值大 1 的位置  
    var endIndex: Index { get }  
    /// 返回在给定索引之后的那个索引值  
    func index(after i: Index) -> Index  
    /// 访问特定位置的元素  
    subscript(position: Index) -> Element { get }  
}
```

我们能够让 FIFOQueue 满足 Collection 了：

```
extension FIFOQueue: Collection {  
    public var startIndex: Int { return 0 }  
    public var endIndex: Int { return left.count + right.count }  
  
    public func index(after i: Int) -> Int {  
        precondition(i < endIndex)  
        return i + 1  
    }  
}
```

```

}

public subscript(position: Int) -> Element {
    precondition((0..

```

我们使用 Int 来作为 Index 类型。这里没有显式地提供这个关联类型，和 Element 一样，Swift 可以帮我们从方法和属性的定义中将它推断出来。注意索引集合开头开始返回元素的，所以 Queue.first 将会返回下一个即将被出队的元素 (你可以将它当做 peek 来使用)。

有了这几行代码，我们的队列已经拥有超过 40 个方法和属性供我们使用了。我们可以迭代队列：

```

var q = FIFOQueue<String>()
for x in ["1", "2", "foo", "3"] {
    q.enqueue(x)
}

for s in q {
    print(s, terminator: " ")
} // 1 2 foo 3

```

我们可以将队列传递给接受序列的方法：

```

var a = Array(q) // ["1", "2", "foo", "3"]
a.append(contentsOf: q[2...3])
a // ["1", "2", "foo", "3", "foo", "3"]

```

我们可以调用那些 Sequence 的扩展方法和属性：

```

q.map { $0.uppercased() } // ["1", "2", "FOO", "3"]
q.flatMap { Int($0) } // [1, 2, 3]
q.filter { $0.count > 1 } // ["foo"]

```

```
q.sorted() // ["1", "2", "3", "foo"]
q.joined(separator: " ") // 1 2 foo 3
```

我们也可以调用 Collection 的扩展方法和属性：

```
q.isEmpty // false
q.count // 4
q.first // Optional("1")
```

遵守 ExpressibleByArrayLiteral 协议

当实现一个类似队列这样的集合类型时，最好也去实现一下 ExpressibleByArrayLiteral。这可以让用户能够以他们所熟知的 [value1, value2, etc] 语法创建一个队列。要做到这个非常简单：

```
extension FIFOQueue: ExpressibleByArrayLiteral {
    public init(arrayLiteral elements: Element...) {
        left = elements.reversed()
        right = []
    }
}
```

对于我们的队列逻辑来说，我们希望元素已经在左侧的缓冲区准备好待用。当然，我们也可以将这些元素直接放在右侧数组里，但是因为在出队时我们迟早要将它们复制到左侧去，所以直接先逆序将它们复制过去会更高效一些。

现在我们就可以用数组字面量来创建一个队列了：

```
let queue: FIFOQueue = [1,2,3] // FIFOQueue<Int>(left: [3, 2, 1], right: [])
```

字面量

在这里需要特别注意 Swift 中字面量和类型的区别。这里的 [1, 2, 3] 并不是一个数组，它只是一个“数组字面量”，是一种写法，我们可以用它来创建任意的遵守 ExpressibleByArrayLiteral 的类型。在这个字面量里面还包括了其他的字面量类型，比如能够创建任意遵守 ExpressibleByIntegerLiteral 的整数型字面量。

这些字面量有“默认”的类型，如果你不指明类型，那些 Swift 将假设你想要的就是默认的类型。正如你所料，数组字面量的默认类型是 `Array`，整数字面量的默认类型是 `Int`，浮点数字面量默认为 `Double`，而字符串字面量则对应 `String`。但是这发生在你没有指定类型的情况下，举个例子，上面声明了一个类型为 `Int` 的队列类型，但是如果你指定了其他整数类型的话，你也可以声明一个其他类型的队列：

```
let byteQueue: FIFOQueue<UInt8> = [1,2,3]
// FIFOQueue<UInt8>(left: [3, 2, 1], right: [])
```

通常来说，字面量的类型可以从上下文中推断出来。举个例子，下面这个函数可以接受一个从字面量创建的参数，而调用时所传递的字面量的类型，可以根据函数参数的类型被推断出来：

```
func takesSetOfFloats(floats: Set<Float>) {
    //...
}

takesSetOfFloats(floats: [1,2,3])
// 这个字面量被推断为 Set<Float>, 而不是 Array<Int>
```

关联类型

我们已经看到 `Collection` 为除了 `Index` 和 `Element` 以外的关联类型提供了默认值。虽然你不需要太多关心其他的那些关联类型，不过如果你能简单看看它们到底是为何存在，会对你理解它们做的事情有所帮助。

`Iterator`。这是从 `Sequence` 所继承的关联类型。我们已经在关于序列的篇幅中详细看过迭代器的相关内容了。集合类型中的默认迭代器类型是 `IndexingIterator<Self>`，这个类型是一个很简单的结构体，它是对集合的封装，并用集合本身的索引来迭代每个元素。它的实现非常直接：

```
public struct IndexingIterator<Elements: _IndexableBase>
: IteratorProtocol, Sequence
{
    internal let _elements: Elements
    internal var _position: Elements.Index

    init(_elements: Elements) {
        self._elements = _elements
        self._position = _elements.startIndex
```

```
}

public mutating func next() -> Elements.Element? {
    if _position == _elements.endIndex { return nil }
    let element = _elements[_position]
    _elements.formIndex(after: &_position)
    return element
}
}
```

(`<Elements: _IndexableBase>` 这个泛型约束其实应该是 `<Elements: Collection>`，不过编译器还不允许循环关联类型约束。)

标准库中大多数集合类型都使用 `IndexingIterator` 作为它们的迭代器。你几乎没有理由需要为一个自定义的集合类型写一个你自己的迭代器类型。

SubSequence。也是从 `Sequence` 继承的，不过 `Collection` 用更严格的约束重新定义了这个类型。一个集合类型的 `SubSequence` 本身也应该是一个 `Collection` (我们这里使用了“应该”而不是“必须”这个词，是因为现在类型系统中无法表达出这个要求)。它的默认值是 `Slice<Self>`，它是对原来的集合的封装，并存储了切片相对于原来集合的起始和终止索引。

集合类型可以对它的 `SubSequence` 的类型进行自定义，这种情况并不少见，特别是当 `SubSequence` 就是 `Self` 时 (也就是说，一个集合的切片拥有和集合本身相同的类型)。Foundation 框架中的 `Data` 就是一个这种集合的例子。我们将在本章稍后的切片部分再回到这个话题。

IndexDistance。一个有符号整数类型，代表了两个索引之间的步数。几乎不存在将它设为默认的 `Int` 以外的其他类型的场景。硬要举一个例子的话，有时候我们可能会将 `IndexDistance` 设为 (例如) `Int64`，这样的集合就可以在 32 位系统上访问和处理非常大 ($> 4\text{GB}$) 的文件。

Indices。集合的 `indices` 属性的返回值类型。它代表对于集合的所有有效下标的索引所组成的集合，并以升序进行排列。注意 `endIndex` 并不包含在其中，因为 `endIndex` 代表的是最后一个有效索引之后的那个索引，它不是有效的下标参数。

`Indices` 的默认类型是 `DefaultIndices<Self>`。和 `Slice` 一样，它是对于原来的集合类型的简单封装，并包含起始和结束索引。它需要保持对原集合的引用，这样才能够对索引进行步进。当用户在迭代索引的同时改变集合的内容的时候，可能会造成意想不到的性能问题：如果集合是以写时复制 (就像标准库中的所有集合类型所做的一样) 来实现的话，这个对于集合的额外引用将触发不必要的复制。

在结构体和类中我们会涉及写时复制的内容，现在，你只需要知道如果在为自定义集合提供另外的 `Indices` 类型作为替换的话，你不需要让它保持对原集合的引用，这样做可以带来性能上的提升。这对于那些计算索引时不依赖于集合本身的集合类型都是有效的，比如数组或者我们的队列就是这样的例子。如果你的索引是整数类型，你可以直接使用 `CountableRange<Index>`：

```
extension FIFOQueue: Collection {  
    ...  
    typealias Indices = CountableRange<Int>  
    var indices: CountableRange<Int> {  
        return startIndex..  
    }  
}
```

索引

索引表示了集合中的位置。每个集合都有两个特殊的索引值，`startIndex` 和 `endIndex`。`startIndex` 指定集合中第一个元素，`endIndex` 是集合中最后一个元素之后的位置。所以 `endIndex` 并不是一个有效的下标索引，你可以用它来创建索引的范围 (`someIndex..
endIndex`)，或者将它与别的索引进行比较，比如来控制循环的退出条件 (`while someIndex < endIndex`)。

到现在为止，我们都使用整数作为我们集合的索引。`Array` 如此，我们的 `FIFOQueue` 类型在经过一些操作之后亦是如此。整数索引十分直观，但它并不是唯一选项。集合类型的 `Index` 的唯一要求是，它必须实现 `Comparable`，换句话说，索引必须要有确定的顺序。

用 `Dictionary` 作为例子，因为我们使用字典的键来定位字典中的值，所以可能使用键来作为字典的索引看上去会是很自然的选择。但是这是行不通的，因为你无法增加一个键，你不能给出某个键之后的索引值应该是什么。另外，使用索引进行下标访问应该立即返回获取的元素，而不是再去搜索或者计算哈希值。

所以，字典的索引是 `DictionaryIndex` 类型，它是一个指向字典内部存储缓冲区的不透明值。事实上这个类型只是一个 `Int` 偏移值的封装，不过它包含了集合类型使用者所不需要关心的实现细节。(其实事情要比这里描述的复杂得多，因为字典可能被传递到 Objective-C 的 API 中去，也可能是由 Objective-C 的 API 获取到的，为了效率，它们会使用 `NSDictionary` 作为背后的存储，这样的字典的索引类型又有所不同。不过意思是一样的。)

这也说明了为什么通过索引下标访问 Dictionary 时返回的值，不像用字典键下标访问时那样是一个可选值。我们平时用键访问的 subscript(_ key: Key) 方法是直接定义在 Dictionary 上的下标方法的一个重载，它返回可选的 Value：

```
struct Dictionary {  
    ...  
    subscript(key: Key) -> Value?  
}
```

而通过索引访问的方法是 Collection 协议所定义的，因为（像是数组里的越界索引这样的）无效的下标被认为是程序员犯的错误，所以它 **总是** 返回非可选值：

```
protocol Collection {  
    subscript(position: Index) -> Element { get }  
}
```

返回的类型是 Element。对于字典来说，Element 类型是一个多元组：(key: Key, value: Value)，因此对 Dictionary，下标访问返回的是一个键值对，而非单个的 Value。这也是对字典进行的 for 循环将对键值对进行迭代的原因。

在内建集合类型的数组索引部分，我们讨论过为什么像 Swift 这样一门“安全”语言不把所有可能失败的操作用可选值或者错误包装起来的原因。“如果所有 API 都可能失败，那你就没法儿写代码了。你需要有一个基本盘的东西可以依赖，并且信任这些操作的正确性”，否则你的代码将会深陷安全检查的囹圄。

索引失效

当集合发生改变时，索引可能会失效。失效有两层含义，它可能意味着虽然索引本身仍是有效的，但是它现在指向了一个另外的元素；或者有可能索引本身就已经无效了，通过它对集合访问将造成崩溃。在你用数组进行思考时，这个问题会比较直观。当你添加一个元素后，所有已有的索引依然有效。但是当你移除第一个元素后，指向最后一个元素的索引就无效了。同时，那些较小的索引依然有效，但是它们所指向的元素都发生了改变。

字典的索引不会随着新的键值对的加入而失效，直到字典的尺寸增大到触发重新的内存分配。这是因为一般情况下字典存储的缓冲区内的元素位置是不会改变的，而在元素超过缓冲区尺寸时，缓冲区会被重新分配，其中的所有元素的哈希值也会被重新计算。从字典中移除元素总是会使索引失效。

索引应该是一个只存储包含描述元素位置所需最小信息的简单值。在尽可能的情况下，索引不应该持有对它们集合的引用。类似地，一个集合通常不能够区分它“自己的”索引和一个来自同样类型集合的索引之间的区别。用数组来举例子就再清楚不过了。显然，你可以用从一个数组中获取到的整数索引值来访问另一个数组的内容：

```
let numbers = [1,2,3,4]
let squares = numbers.map { $0 * $0 }
let numbersIndex = numbers.index(of: 4)! // 3
squares[numbersIndex] // 16
```

这对那些像是 `String.Index` 的不透明的索引类型也是适用的。在这个例子中，我们使用一个字符串的 `startIndex` 来访问另一个字符串的首字符：

```
let hello = "Hello"
let world = "World"
let helloIdx = hello.startIndex
world[helloIdx] // W
```

不过，你能这么做并不意味着这么做会是个好主意。如果我们用这个索引来通过下标访问一个空字符串的话，程序将因为索引越界而发生崩溃。

在集合之间共享索引是有其合理用法的，在切片上我们会大量使用这种方式。`Collection` 协议要求原集合的索引必须在切片上也命中同样的元素，这样一来，在切片之间共享索引将会是安全的操作。

索引步进

Swift 3 在集合处理索引遍历的方面引入了一个大的变化。现在，向前或者向后移动索引（或者说，从一个给定索引计算出新的索引）的任务是由集合来负责的了，而在 Swift 2 的时候，索引是可以自己进行步进移动的。你之前可能会用 `someIndex.successor()` 来获取下一个索引，现在你需要写 `collection.index(after: someIndex)`。

为什么 Swift 团队要做这样的变化？简单说，为了性能。通常，从一个索引获取到另一个索引会涉及到集合内部的信息。数组中的索引没有这个顾虑，因为在数组里索引的步进都是一些简单的加法运算。但是比如对于一个字符串索引，因为字符在 Swift 中是尺寸可变的，所以计算索引时需要考虑实际字符的数据到底是什么。

在原来的自己管理的索引模型中，索引必须保存一个对集合存储的引用。这个额外的引用会在集合被迭代修改时造成不必要的复制，它带来的开销足以抵消标准库中集合的写时复制特性带来的性能改善。

新的模型通过将索引保持为简单值，就可以解决这个问题。它的概念更容易理解，也让你可以更简单地实现自定义的索引类型。当你实现你自己的索引类型时，请记住尽可能地避免持有集合类型的引用。在大多数情况下，索引可以由一个或者两个高效地对集合底层存储元素位置进行编码的整数值所表示。

新的索引模型的缺点是，它的语法会显得有一些啰嗦。

自定义集合索引

作为非整数索引集合的例子，我们将会构建一种在字符串中迭代单词的方式。当你想要将一个字符串分割成一个个的单词，最简单的方法就是使用 `split(separator:maxSplits:omittingEmptySubsequences:)` (当然，这是对英文而言)，这个方法将使用提供的分割元素进行分割，把一个集合转变为其 `SubSequence` 的数组：

```
var str = "Still I see monsters"
str.split(separator: " ") // ["Still", "I", "see", "monsters"]
```

上面的代码返回一组单词。每个单词的类型都是 `SubString`，这正是 `String` 所关联的 `SubSequence` 类型。当你想要分割一个集合类型时，`split` 方法往往是最适合的工具。不过，它有一个缺点：这个方法将会热心地为你计算出整个数组。如果你的字符串非常大，而且你只需要前几个词的话，这么做是相当低效的。为了提高性能，我们要构建一个 `Words` 集合，它能够让我们不一次性地计算出所有单词，而是可以用延迟加载的方式进行迭代。

我们从在 `SubString` 中寻找第一个单词的范围开始。这里，我们直接使用空格作为单词的边界，当然，作为练习你也可以将它写为可配置的值。一个子字符串可能由若干个空格作为开始，我们将它们跳过。`start` 是所有前置空格都被移除了的子字符串。接下来，我们寻找下一个空格；如果找到空格，我们就以它作为单词的结束边界。如果我们无法找到另一个空格，那么则使用 `endIndex`：

```
extension Substring {
    var nextWordRange: Range<Index> {
        let start = drop(while: { $0 == " " })
        let end = start.index(where: { $0 == " " }) ?? endIndex
        return start.startIndex..
```

```
    }
}
```

注意 Range 是一个半开范围，也就是说，上边界 end 是不包含在单词范围里的。

逻辑上来说，Words 集合类型的索引类型的第一选择应该是 Int：某个整数索引 i 代表的是集合类型中的第 i 个单词。不过，通过索引下标访问某个元素应该是一个 $O(1)$ 操作，而为了找到第 i 个单词，我们需要对整个字符串进行处理 (这会是一个 $O(n)$ 的操作)。

对于索引类型，另一个选择是使用 String.Index。string.startIndex 将成为集合类型的 startIndex，之后的索引则成为下一个单词的开始索引，以此类推。不过不幸的是，这种下标实现也存在一样的问题：寻找最后的单词依然是 $O(n)$ 复杂度。

我们采取的办法是将 Range<Substring.Index> 进行包装，然后用它来作为索引类型。集合类型的索引需要满足 Comparable (因为 Comparable 继承自 Equatable，所以我们还需要实现 ==)。在比较两个索引时，我们只比较范围的下边界。虽然在一般的情况下，这并不能完成对于 Range 类型的比较，但是在我们的这个例子中，比较范围下界就足够了。通过将 range 标记为 fileprivate，我们可以把 WordsIndex 当作一个不透明类型来使用；我们的集合类型的使用者不知道它的内部结构，想要创建一个索引，唯一的方式是通过集合的接口：

```
struct WordsIndex: Comparable {
    fileprivate let range: Range<Substring.Index>
    fileprivate init(_ value: Range<Substring.Index>) {
        self.range = value
    }

    static func <(lhs: Words.Index, rhs: Words.Index) -> Bool {
        return lhs.range.lowerBound < rhs.range.lowerBound
    }

    static func ==(lhs: Words.Index, rhs: Words.Index) -> Bool {
        return lhs.range == rhs.range
    }
}
```

现在，我们可以来构建 Words 集合类型了。它在底层将 String 作为 SubString 存储 (我们会在切片的部分看到原因) 并且提供一个起始索引和一个结束索引。Collection 协议要求 startIndex 的复杂度为 $O(1)$ 。不过，现在计算它的开销是 $O(n)$ ，n 是字符串开头的空格的数量。因此，我

们将会在初始化方法中对它进行计算和存储，而不是将其定义为一个计算属性。对于结束索引，我们使用在底层字符串边界以外的一个空范围来表示：

```
struct Words: Collection {
    let string: Substring
    let startIndex: WordsIndex

    init(_ s: String) {
        self.init(s[...])
    }

    private init(_ s: Substring) {
        self.string = s
        self.startIndex = WordsIndex(string.nextWordRange)
    }

    var endIndex: WordsIndex {
        let e = string.endIndex
        return WordsIndex(e..<e)
    }
}
```

集合类型需要我们提供 subscript 下标方法来获取元素。这里我们直接使用索引中的范围值。使用单词的范围作为索引，可以使下标的实现满足 $O(1)$ 复杂度：

```
extension Words {
    subscript(index: WordsIndex) -> Substring {
        return string[index.range]
    }
}
```

Collectiton 的最后一个要求是需要在给定某个某个索引时，能够计算出下一个索引。索引中的范围上界并没有包含在内，所以，只要上界的值不是字符串的 endIndex，我们都需要从这个上界开始，寻找下一个单词的范围：

```
extension Words {
    func index(after i: WordsIndex) -> WordsIndex {
        guard i.range.upperBound < string.endIndex
            else { return endIndex }
```

```
let remainder = string[i.range.upperBound...]
return WordsIndex(remainder.nextWordRange)
}
}

Array(Words(" hello world test ").prefix(2)) // ["hello", "world"]
```

再经过一些完善的话，Words 集合类型将能够可以处理一些更为普遍的问题。首先，我们可以对单词的边界进行设置：相对于现在直接使用空格，我们可以传入一个 isWordBoundary: (Character) -> Bool 的函数来确定单词边界。其次，这些代码并不是指针对字符串的：我们完全可以将 String 替换成任意的集合类型。比如，我们可以用同样的算法来将 Data 延迟分割为可处理的小数据块。

切片

所有的集合类型都有切片操作的默认实现，并且有一个接受 Range<Index> 作为参数的下标方法。下面的操作等价于 list.dropFirst():

```
let words: Words = Words("one two three")
let onePastStart = words.index(after: words.startIndex)
let firstDropped = words[onePastStart..
```

因为像是 words[somewhere..

```
let firstDropped2 = words.suffix(from: onePastStart)
// 或者
let firstDropped3 = words[onePastStart...]
```

默认情况下，firstDropped 不是 Words，它的类型是 Slice<Words>。Slice 是基于任意集合类型的一个轻量级封装、它的实现看上去会是这样的：

```
struct Slice<Base: Collection>: Collection {
    typealias Index = Base.Index
    typealias IndexDistance = Base.IndexDistance
```

```
typealias SubSequence = Slice<Base>

let collection: Base

var startIndex: Index
var endIndex: Index

init(base: Base, bounds: Range<Index>) {
    collection = base
    startIndex = bounds.lowerBound
    endIndex = bounds.upperBound
}

func index(after i: Index) -> Index {
    return collection.index(after: i)
}

subscript(position: Index) -> Base.Element {
    return collection[position]
}

subscript(bounds: Range<Base.Index>) -> Slice<Base> {
    return Slice(base: collection, bounds: bounds)
}
```

Slice 非常适合作为默认的子序列类型，不过当你创建一个自定义的集合类型时，最好还是考虑下是否能够将集合类型本身当作它的 SubSequence 来使用。对于 Words 来说，这非常容易：

```
extension Words {
    subscript(range: Range<WordsIndex>) -> Words {
        let start = range.lowerBound.range.lowerBound
        let end = range.upperBound.range.upperBound
        return Words(string[start..<end])
    }
}
```

编译器将会通过基于范围的下标访问所返回的类型，来推断出 SubSequence 的类型。

将集合类型的 SubSequence 定义为和集合类型相同的类型，可以减轻集合类型使用者的负担，因为他们只需要理解单个类型就可以了，而不需要学习两个类型。不过另一面，让“根”集合类型和切片使用不同的类型，有助于避免意外的内存“泄漏”，这也是标准库中使用 ArraySlice 和 Substring 来作为 Array 和 String 的子序列的原因。

切片与原集合共享索引

Collection 协议还有另一个正式的要求，那就是切片的索引可以和原集合的索引互换使用：

集合类型和它的切片拥有相同的索引。只要集合和它的切片在切片被创建后没有改变，切片中某个索引位置上的元素，应当也存在于原集合中同样的索引位置上。

这种模型带来了一个很重要的暗示，那就是即使在使用整数索引时，一个集合的索引也并不需要从 0 开始。这里是一个数组切片的开始索引和结束索引的例子：

```
let cities = ["New York", "Rio", "London", "Berlin",
    "Rome", "Beijing", "Tokyo", "Sydney"]
let slice = cities[2...4]
cities.startIndex // 0
cities.endIndex // 8
slice.startIndex // 2
slice.endIndex // 5
```

这种情况下，如果不小心访问了 slice[0]，你的程序将会崩溃。这也是我们应当尽可能始终选择 for x in collection 的形式，而不去手动地用 for index in collection.indices 进行索引计算的另一个原因。不过有一个例外：如果你在通过集合类型的 indices 进行迭代时，修改了集合的内容，那么 indices 所持有的任何对原来集合类型的强引用都会破坏写时复制的性能优化，因为这会造成不必要的复制操作。如果集合的尺寸很大的话，这会对性能造成很大的影响。(不是所有集合的 Indices 类型都持有对原集合的强引用，不过因为标准库中的 DefaultIndices 是这么做的，所以很多集合都有同样的行为。)

要避免这件事情发生，你可以将 for 循环替换为 while 循环，然后手动在每次迭代的时候增加索引值，这样你就不会用到 indices 属性。当你这么做的时候，要记住一定要从 collection.startIndex 开始进行循环，而不要把 0 作为开始。

泛型 PrefixIterator

现在我们知道所有的集合都能够进行切片了，我们现在来回顾一下本章早些时候实现过的前缀迭代器代码，并写出一个对任意集合都适用的版本：

```
struct PrefixIterator<Base: Collection>: IteratorProtocol, Sequence {
    let base: Base
    var offset: Base.Index

    init(_ base: Base) {
        self.base = base
        self.offset = base.startIndex
    }

    mutating func next() -> Base.SubSequence? {
        guard offset != base.endIndex else { return nil }
        base.formIndex(after: &offset)
        return base.prefix(upTo: offset)
    }
}
```

通过使迭代器直接满足 Sequence，我们可以直接对它使用序列的那些函数，而不用另外定义类型：

```
let numbers = [1,2,3]
Array(PrefixIterator(numbers))
// [ArraySlice([1]), ArraySlice([1, 2]), ArraySlice([1, 2, 3])]
```

专门的集合类型

和所有精心设计的协议一样，Collection 努力将它的需求控制在最小。为了使更多的类型能满足 Collection，协议本身应该只要求和功能相关所绝对必须的内容，满足该协议的类型可以不需要提供那些非相关功能。

对于一个 Collection 来说，有两个特别有意思的限制，Collection 不能将自己的索引后退移动，另外，它也没有提供像是插入，移除或者替换元素这样改变集合内容的功能。这并不是说满足 Collection 的类型没有这些能力，只是这个协议并没有提供这方面的功能。

有些算法需要作出额外的要求，虽然只有一部分集合类型可以使用它们，不过最好还是将它们的共通点提取出来，作为通用的变形来使用。标准库中就是这么做的，在标准库中，有四个专门的集合类型协议，每一个都用特定的方式在 Collection 的基础上进行了追加定义，这使得我们可以使用新的功能（下面的引用来自于标准库文档）：

- **BidirectionalCollection** — “一个既支持前向又支持后向遍历的集合。”
- **RandomAccessCollection** — “一个支持高效随机存取索引遍历的集合。”
- **MutableCollection** — “一个支持下标赋值的集合。”
- **RangeReplaceableCollection** — “一个支持将任意子范围的元素用别的集合中的元素进行替换的集合。”

让我们一个一个来进行讨论。

双向索引

`BidirectionalCollection` 在前向索引的基础上只增加了一个方法，但是它非常关键，那就是获取上一个索引值的 `index(before:)`。有了这个方法，就可以对应 `first`，给出默认的 `last` 属性的实现了：

```
extension BidirectionalCollection {  
    /// 集合中的最后一个元素。  
    public var last: Element?  
        return isEmpty ? nil : self[index(before: endIndex)]  
    }  
}
```

当然了，`Collection` 本身也能提供 `last` 属性，但是这么做不太好。在一个只能前向进行索引的集合类型中，想要获取最后一个元素，你就得一路从头迭代到尾，而这是一个 $O(n)$ 操作。通过一个看起来人畜无害的简单的 `last` 属性来获取最后一个元素，可能会带来误解。比如一个含有数百万条数据的单链表中，为了获取最后一个元素，你会花费很长时间。

标准库中的 `String` 是双向索引集合的一个例子。因为 `Unicode` 相关的原因，一个字符集合不能含有随机存取的索引，你只能从后往前一个一个对字符进行遍历，我们会在后面字符串的章节中详述原因。

受益于集合向前索引，`BidirectionalCollection` 还添加了一些高效的实现，比如 `suffix`，`removeLast` 和 `reversed`。这里的 `reversed` 方法不会直接将集合反转，而是返回一个延时加载的表示方式：

```
extension BidirectionalCollection {  
    /// 返回集合中元素的逆序表示方式似乎数组  
    /// - 复杂度: O(1)  
    public func reversed() -> ReversedCollection<Self> {  
        return ReversedCollection(_base: self)  
    }  
}
```

和上面 `Sequence` 的 `enumerated` 封装一样，它不会真的去将元素做逆序操作。`ReverseCollection` 会持有原来的集合，并且使用逆向的索引。集合会将所有索引遍历方法逆序，这样一来就可以通过前向遍历来在原来的集合中进行后向遍历了，相反也一样。

这种做法之所以能成，很大部分是依赖了值语义的特性。在构建时，这个封装将原集合“复制”到它自己的存储中，这样对原序列的子序列进行改变，也不会改变 `ReversedCollection` 中持有的复制。也就是说，`ReverseCollection` 可观测到的行为和通过 `reversed` 返回的数组的行为是一致的。我们会在结构体和类中看到这一点，在像是 `Array` 这样的写时复制类型(或者是像 `List` 这样的不变的稳定结构，或者像 `FIFOQueue` 这样由两个写时复制的类型组成的类型)中，这依然是高效的操作。

标准库中的大部分类型都在实现 `Collect` 的同时，也满足 `BidirectionalCollection`。然而，像是 `Dictionary` 和 `Set` 这样的类型，它们本身就是无序的集合类型，所以对于它们来说，讨论前向迭代还是后向迭代，几乎都是没有意义的。

随机存取的集合类型

`RandomAccessCollection` 提供了最高效的元素存取方式，它能够在常数时间内跳转到任意索引。要做到这一点，满足该协议的类型必须能够 (a) 以任意距离移动一个索引，以及 (b) 测量任意两个索引之间的距离，两者都需要是 $O(1)$ 时间常数的操作。`RandomAccessCollection` 以更严格的约束重新声明了关联的 `Indices` 和 `SubSequence` 类型，这两个类型自身也必须是可以进行随机存取的。除此之外，相比于 `BidirectionalCollection`，`RandomAccessCollection` 并没有更多的要求。不过，满足协议的类型必须确保满足文档所要求的 $O(1)$ 复杂度。你可以通过提供 `index(_:offsetBy:)` 和 `distance(from:to:)` 方法，或者是使用一个满足 `Strideable` 的 `Index` 类型(像是 `Int`)，就可以做到这一点。

一开始，你可能觉得 RandomAccessCollection 没什么大不了的。即使是像我们的 Words 这样的简单前向遍历的集合的索引也能够以任意距离进行前进。但是其中有很大区别，对于 Collection 和 BidirectionalCollection，index(_:offsetBy:) 操作通过渐进的方式访问下一个索引，直到到达目标索引为止。这显然是一个线性复杂度的操作，随着距离的增加，完成操作需要消耗的时间也线性增长。而随机存取索引则完全不同，它可以直接在两个索引间进行移动。

这个能力是很多算法的关键，在泛型中我们会看到一些例子。在泛型章节中，我们会实现一个泛型的二分搜索算法，这个搜索算法将被限制在随机存取协议中，因为如果没有这个保证的话，进行二分搜索将会比从头到尾遍历集合还要慢很多。

随机存取的集合类型可以在常数时间内计算 startIndex 和 endIndex 之间的距离，这意味着该集合同样能在常数时间内计算出 count。

MutableCollection

可变集合支持原地的元素更改。相比于 Collection，MutableCollection 只增加了一个要求，那就是单个元素的下标访问方法 subscript 现在必须提供一个 setter：

```
extension FIFOQueue: MutableCollection {
    public var startIndex: Int { return 0 }
    public var endIndex: Int { return left.count + right.count }

    public func index(after i: Int) -> Int {
        return i + 1
    }

    public subscript(position: Int) -> Element {
        get {
            precondition((0..
```

```
    left[left.count - position - 1] = newValue  
  } else {  
    return right[position - left.count] = newValue  
  }  
}  
}  
}
```

注意编译器不让我们向一个已经存在的 Collection 中通过扩展添加下标 setter 方法；一方面编译器不允许只提供 setter 而不提供 getter，另一方面我们也无法重新定义已经存在的 getter 方法。所以我们只能替换掉已经存在的满足 Collection 的扩展，并提供一个新的扩展方法来满足 MutableCollection。现在这个队列可以通过下标进行更改了：

```
var playlist: FIFOQueue = ["Shake It Off", "Blank Space", "Style"]  
playlist.first // Optional("Shake It Off")  
playlist[0] = "You Belong With Me"  
playlist.first // Optional("You Belong With Me")
```

相对来说标准库中很少有满足 `MutableCollection` 的类型。在三个主要的集合类型中，只有 `Array` 满足这个协议。`MutableCollection` 允许改变集合中的元素值，但是它不允许改变集合的长度或者元素的顺序。后面一点解释了为什么 `Dictionary` 和 `Set` 虽然本身当然是可变的数据结构，却**不满足** `MutableCollection` 的原因。

字典和集合都是**无序**的集合类型，两者中元素的顺序对于使用这两个集合类型的代码来说是没有定义的。不过，即使是这些集合类型，在**内部**它的元素顺序也是通过实现而唯一确定的。当你想要通过下标赋值的 MutableCollection 来改变一个元素时，被改变的元素的索引必须保持不变，也就是说，这个索引在 indices 中的位置必须不能改变。Dictionary 和 Set 无法保证这一点，因为它们的 indices 指向的是对应元素所在的内部存储，而一旦元素发生变化，这个存储也会发生改变。

RangeReplaceableCollection

对于需要添加或者移除元素的操作，可以使用 RangeReplaceableCollection 协议。这个协议有两个要求：

→ 一个空的初始化方法 — 在泛型函数中这很有用，因为它允许一个函数创建相同类型的新的空集合。

→ `replaceSubrange(_:with:)` 方法 — 它接受一个要替换的范围以及一个用来进行替换的集合。

`RangeReplaceableCollection` 是展示协议扩展的强大能力的绝佳例子。你只需要实现一个超级灵活的 `replaceSubrange` 方法，协议扩展就可以为你引申出一系列有用的方法，比如：

- `append(_:) 和 append(contentsOf:)` — 将 `endIndex.. (也就是说末尾的空范围) 替换为单个或多个新的元素。`
- `remove(at:)` 和 `removeSubrange(_:)` — 将 `i...i` 或者 `subrange` 替换为空集合。
- `insert(at:)` 和 `insert(contentsOf:at:)` — 将 `i.. (或者说在数组中某个位置的空范围) 替换为单个或多个新的元素。`
- `removeAll` — 将 `startIndex.. 替换为空集合。`

如果特定的集合类型能够依据自身为这些函数提供更高效的实现方式，它也可以提供自己的版本，这些版本在使用时将比协议扩展中的默认实现具有更高的优先级。

我们选择为我们的队列类型提供一个简单的不那么高效的实现。在我们一开始定义这个数据类型的时候，左侧的栈是以逆序持有元素的。为了实现起来简单一些，我们会将这些元素再做一次逆序，然后合并到右侧的数组中，这样我们就可以一次性地对整个范围进行替换了。

```
extension FIFOQueue: RangeReplaceableCollection {  
    mutating func replaceSubrange<C: Collection>(_ subrange: Range<Int>,  
        with newElements: C) where C.Element == Element  
{  
    right = left.reversed() + right  
    left.removeAll()  
    right.replaceSubrange(subrange, with: newElements)  
}  
}
```

你可能会想要尝试一些更加高效的实现，比如说先检查要替换的范围是不是确实跨越了左侧栈和右侧栈。在这个例子中，我们没有必要去实现一个空的 `init` 方法，因为 `FIFOQueue` 结构体默认就有这个方法了。

`RandomAccessCollection` 是对 `BidirectionalCollection` 的扩展，而与之不同，`RangeReplaceableCollection` 却并不是对 `MutableCollection` 的扩展，它们拥有各自独立继承关系。在标准库中，`String` 就是一个实现了 `RangeReplaceableCollection` 但是却没有实现

`MutableCollection` 的例子。究其原因，是因为我们刚才说过的索引必须在任何一个元素改变时保持稳定，而 `String` 不能保证这一点。我们会在之后字符串的章节再次讨论这个话题。

现在标准库中有十二种不同类型的集合，它们是三种遍历方式 (前向，双向和随机存取) 以及四种变更方式 (不变，可变，范围可替换，可变且范围可替换) 的组合。

由于每种集合类型都需要一个专门的默认子序列类型，所以你会看到像是 `MutableRangeReplaceableBidirectionalSlice` 这样的类型。不要让这些看起来可怕的怪物熄灭你使用它们的勇气，它们和普通的 `Slice` 表现起来并无二致，只是针对它们的原集合类型加入了对应的功能，你几乎不需要考虑特殊化后的类型。如果一旦 Swift 支持按条件遵守协议的特性，这些类型就将会被移除，然后全部被归并到带有条件约束的 `Slice` 的扩展中去。

组合能力

这些专门的集合协议可以被很好地组合起来，作为一组约束，来匹配每个特定算法的要求。举例来说，标准库中有个 `sort` 方法，可以原地对一个集合进行排序 (而不像它的不可变版本 `sorted` 那样，返回一个排序后的数组)。原地排序需要集合是可变的，如果你想要排序保持迅速，你还需要随机存取。最后，当然你还需要能够比较集合中元素的大小。

将这些要求组合起来，`sort` 方法被定义在了 `MutableCollection` 上，并包括 `RandomAccessCollection` 和 `Element: Comparable` 作为附加的约束：

```
extension MutableCollection
    where Self: RandomAccessCollection, Element: Comparable {
    /// 原地对集合进行排序
    public mutating func sort() { ... }
}
```

回顾

`Sequence` 和 `Collection` 协议构成了 Swift 集合类型的基础。它们提供了很多通用的操作，并且可以作为你自己的泛型函数的约束。像是 `MutableCollection` 或者 `RandomAccessCollection` 这样的专门的集合类型，为你在按照需求和性能要求实现自己的算法时，提供了细粒度级别的控制。

高层级的抽象会使模型变得复杂，这是正常现象，所以如果你无法立即明白所有东西，也不要气馁。想要适应严格的类型系统，需要大量的练习。理解编译器想要告诉你的信息会是一门艺术，你需要仔细阅读提示。作为回报，你得到的是一个非常灵活的系统，它可以处理任何东西，从一个指向内存缓冲区的指针到一组可以被消耗的网络封包流，都能从类型系统中获益。

这种灵活性的意义还在于，一旦你抓住了模型的本质，在未来很多的代码就会立即看起来非常熟悉，因为它是基于相同的抽象构建的，并支持相同的操作。你在创建自定义类型时，如果这个类型适用于 `Sequence` 或者 `Collection` 的框架，那你就应该考虑添加这些支持。这在之后会让你和你的同事都倍感轻松。

下一章我们要讲的是 Swift 中的另一个基础概念：可选值。

可选值

4

哨岗值

在编程世界中有一种非常通用的模式，那就是某个操作是否要返回一个有效值。

当你在读取文件并读到文件末尾时，也许期望的是不返回值，就像下面的 C 代码这样：

```
int ch;
while ((ch = getchar()) != EOF) {
    printf("Read character %c\n", ch);
}
printf("Reached end-of-file\n");
```

EOF 只是对于 -1 的一个 #define。如果文件中还有其他字符，getchar 将会返回它们。如果到达文件末尾，getchar 将返回 -1。

又或者返回空值意味着“未找到”，就像 C++ 中的那样：

```
auto vec = {1, 2, 3};
auto iterator = std::find(vec.begin(), vec.end(), someValue);
if (iterator != vec.end()) {
    std::cout << "vec contains " << *iterator << std::endl;
}
```

在这里，`vec.end()` 是容器的“末尾再超一位”的迭代器。这是一个特殊的迭代器，你可以用它来检查容器末尾，但是和 Swift 集合类型中的 `endIndex` 类似，你不能实际用它来获取这个值。`find` 使用它来表达容器中没有这样的值。

再或者，是因为函数处理过程中发生了某些错误，而导致没有值能被返回。其中，最臭名昭著的例子大概就是 `null` 指针了。下面这句看起来人畜无害的 Java 代码就将抛出一个 `NullPointerException`：

```
int i = Integer.getInteger("123")
```

因为实际上 `Integer.getInteger` 做的事情并不是将字符串解析为整数，它实际上会去尝试获取一个叫做“123”的系统属性的整数值。因为系统中并不存在这样的属性，所以 `getInteger` 返回的是 `null`。当 `null` 被自动解开成一个 `int` 时，Java 将抛出异常。

这里还有一个 Objective-C 的例子：

```
[[NSString alloc] initWithContentsOfURL:url  
encoding:NSUTF8StringEncoding error:&e];
```

在这里，`NSString` 有可能是 `nil`，在这种情况下 — 而且只有在这种情况下 — 你应该去检查错误指针。如果得到的 `NSString` 是非 `nil` 的话，错误指针并不一定会是有效值。

在上面所有例子中，这些函数都返回了一个“魔法”数来表示函数并没有返回真实的值。这样的值被称为“哨岗值”。

不过这种策略是有问题的。返回的结果不管从哪个角度看都很像一个真实值。`-1` 的 `int` 值依然是一个有效的整数，但是你并不会想将它打印出来。`v.end()` 是一个迭代器，但是当你使用它的时候，结果却是未定义的。另外，所有人都会把你那陷于 `NullPointerException` 困境之中的 Java 程序当作一段笑话来看待。

和 Java 不同，Objective-C 允许我们向 `nil` 发送消息。这种行为是“安全”的，因为 Objective-C 在运行时会保证向 `nil` 发送消息时，返回值总是等价于 0，比如，如果这个消息签名返回一个对象，那么 `nil` 会被返回；如果是数值类型，0 会被返回。如果消息返回的是一个结构体，那么它的值都将被初始化为零。不过，让我们来看看下面这个例子：

```
NSString *someString = ...;  
if ([someString rangeOfString:@"Swift"].location != NSNotFound) {  
    NSLog(@"Someone mentioned Swift!");  
}
```

如果 `someString` 是 `nil`，那么 `rangeOfString:` 消息将返回一个值都为零的 `NSRange`。也就是说，`.location` 将为零，而 `NSNotFound` 被定义为 `NSIntegerMax`。这样一来，当 `someString` 是 `nil` 时，`if` 语句的内容将被执行，而其实这并不应该发生。

Tony Hoare 在 1965 年设计了 `null` 引用，他对此设计表示痛心疾首，并将这个问题称为“价值十亿美元的错误”：

那时候，我正在为一门面向对象语言 (ALGOL W) 设计第一个全面的引用类型系统。我的目标是在编译器自动执行的检查的保证下，确保对于引用的所有使用都是安全的。但是我没能抵挡住引入 `null` 引用的诱惑，因为它太容易实现了。这导致了不计其数的错误，漏洞以及系统崩溃。这个问题可能在过去四十年里造成了有十亿美元的损失。

可见，哨岗值很容易产生问题，因为你可能会忘记检查哨岗值，并且会不小心使用它们。使用它们还需要预先的知识。有时候会有像是 C++ 的 `end` 迭代器这样的约定俗成的用法，有时候

又没有这种约定。你通常需要查看文档才能知道需要怎么做。另外，一个函数也没有办法来表明自己**不会**失败。也就是说，当一个函数的调用返回指针时，这个指针有可能绝对不会是 nil。但是除了阅读文档之外，你并没有办法能知道这个事实。更甚者有可能文档本身就是错的。

通过枚举解决魔法数的问题

当然，每个好程序员都知道使用魔法数是不对的。大多数语言都支持某种类型的枚举，它是一种用来表达某个类型的一组不相关可能值的更安全的做法。

Swift 更进一步，它的枚举中含有“关联值”的概念。也就是说，枚举可以在它们的值中包含另外的关联的值：

```
enum Optional<Wrapped> {
    case none
    case some(Wrapped)
}
```

在一些语言中，这个特性被称为“标签联合”(tagged unions) (或者“可辨识联合”(discriminated union))。将若干种不同的可能类型保存在内存的同一空间中，并使用一个标签来区分到底被持有的是什么类型，这样的结构就是联合。在 Swift 枚举中，枚举的 case 就是标签。

获取关联值的唯一方法是通过使用 switch 或者 if case 这样的语句来进行模式匹配。和哨岗值不同，除非你显式地检查并解包，否则你是不可能意外地使用到一个 Optional 中的值的。

因此，Swift 中与 find 等效的方法 index(of:) 所返回的不是一个索引值，而是一个 Optional<Index>。它是通过协议扩展实现的：

```
extension Collection where Element: Equatable {
    func index(of element: Element) -> Optional<Index> {
        var idx = startIndex
        while idx != endIndex {
            if self[idx] == element {
                return .some(idx)
            }
            formIndex(after: &idx)
        }
    }
}
```

```
// 没有找到，返回 .none
return .none
}
}
```

因为可选值 (optional) 在 Swift 中非常基础，所以有很多让它看起来更简单的语法：Optional<Index> 可以被写为 Index?；可选值遵守 ExpressibleByNilLiteral 协议，因此你可以用 nil 来替代 .none；像上面 idx 这样的非可选值将在需要的时候自动“升级”为可选值，这样你就可以直接写 return idx，而不用 return .some(idx)。这个语法糖实际上掩盖了 Optional 类型的真正本质。请时刻牢记，可选值并不是什么魔法，它就是一个普通的枚举值。如果它不存在于语言中的话，你也完全可以自己定义一个。

现在，用户就不会在没有检查的情况下，错误地使用一个值了：

```
var array = ["one", "two", "three"]
let idx = array.index(of: "four")
// 编译错误：remove(at:) 接受 Int，而不是 Optional<Int>
array.remove(at: idx)
```

如果你得到的可选值不是 .none，现在想要取出可选值中的实际的索引的话，你必须对其进行“解包”：

```
var array = ["one", "two", "three"]
switch array.index(of: "four") {
    case .some(let idx):
        array.remove(at: idx)
    case .none:
        break // 什么都不做
}
```

在这个 switch 语句中我们使用了完整的可选值枚举语法，在当值为 some 的时候，将其中的关联值进行了解包。这种做法非常安全，但是写起来和读起来都不是很顺畅。一种更简明的写法是使用 ? 作为在 switch 中对 some 进行匹配时的模式后缀，另外，你还可以使用 nil 字面量来匹配 none：

```
switch array.index(of: "four") {
    case let idx?:
        array.remove(at: idx)
```

```
case nil:  
    break //什么都不做  
}
```

但是这还是有点太笨重。我们接下来会看看其他一些简短而又清晰的处理可选值的方式，你可以根据你的使用情景酌情选择。

可选值概览

在这门语言中，可选值得到了很多内建的支持。如果你已经在使用 Swift 编写代码了的话，下面这些可能看起来会很简单，但是请务必确认你准确地理解了这些概念，因为我们在整本书中不断地使用它们。

if let

使用 if let 来进行可选绑定 (optional binding) 要比上面使用 switch 语句要稍好一些：

```
var array = ["one", "two", "three", "four"]  
if let idx = array.index(of: "four") {  
    array.remove(at: idx)  
}
```

和 switch 语句一样，使用 if let 的可选绑定也可以跟一个布尔限定语句搭配。比如要是匹配的目标恰好是数组中的第一个元素的话，就不移除它：

```
if let idx = array.index(of: "four"), idx != array.startIndex {  
    array.remove(at: idx)  
}
```

你也可以在同一个 if 语句中绑定多个值。更赞的是，后面的绑定值可以基于之前的成功解包的值来进行操作。这在你想要多次调用一些返回可选值的函数时会特别有用。比如 URL 和 UIImage 的构造方法都是“可失败的 (failable)”，也就是说，要是你的 URL 是无效的，或者返回的页面是个错误，或者下载的数据是被损坏的，这些方法都会返回 nil。Data 的初始化方法可能会抛出错误，我们可以通过 try? 来吧它转变为一个可选值。它们三者的调用可以通过这样的方式串联起来：

```
let urlString = "https://www.objc.io/logo.png"
if let url = URL(string: urlString),
    let data = try? Data(contentsOf: url),
    let image = UIImage(data: data)
{
    let view = UIImageView(image: image)
    PlaygroundPage.current.liveView = view
}
```

多个 let 的任意部分也能拥有布尔值限定的语句：

```
if let url = URL(string: urlString), url.pathExtension == "png",
    let data = try? Data(contentsOf: url),
    let image = UIImage(data: data)
{
    let view = UIImageView(image: image)
}
```

如果你需要在指定 if let 绑定之前执行某个检查的话，可以为 if 提供一个前置的条件。假设你正打算在 iOS app 中专场到一个新的场景，并且想要在将 view controller 转换为某个指定类型之前检查一下 segue 的 identifier 的话：

```
if segue.identifier == "showUserDetailsSegue",
    let userDetailVC = segue.destination
        as? UserDetailViewController
{
    userDetailVC.screenName = "Hello"
}
```

你可以在同一个 if 中将可选值绑定，布尔语句和 case let 混合并匹配起来使用。

这类的 if let 和 Foundation 框架的 Scanner 类型可以很好地搭配使用，Scanner 将返回一个代表是否扫描到某个值的布尔值，在之后，你可以解包得到的结果：

```
let scanner = Scanner(string: "lisa123")
var username: NSString?
let alphas = CharacterSet.alphanumerics

if scanner.scanCharacters(from: alphas, into: &username),
```

```
let name = username {
    print(name)
}
```

while let

while let 语句和 if let 非常相似，它代表一个当条件返回 nil 时终止的循环。

标准库中的 `readLine` 函数从标准输入中读取一个可选字符串。当到达输入末尾时，这个方法将返回 `nil`。所以，你可以使用 while let 来实现一个非常基础的和 Unix 中 `cat` 命令等价的函数。

```
while let line = readLine() {
    print(line)
}
```

和 if let 一样，你可以在可选绑定后面添加一个布尔值语句。如果你想在遇到 EOF 或者空行的时候终止循环的话，只需要加一个判断空字符串的语句就行了。要注意，一旦条件为 `false`，循环就会停止（也许你错误地认为 where 条件会像 filter 那样工作，其实不然）。

```
while let line = readLine(), !line.isEmpty {
    print(line)
}
```

我们在集合协议一章中提到，`for x in seq` 这样的语句需要 `seq` 遵守 Sequence 协议。该协议提供 `makeliterator` 方法来创建迭代器，而迭代器中的 `next` 方法将不断返回序列中的值，当序列中值耗尽的时候，`nil` 将被返回。while let 非常适合用在这个场景中：

```
let array = [1, 2, 3]
var iterator = array.makeliterator()
while let i = iterator.next() {
    print(i, terminator: " ")
} // 1 2 3
```

所以，一个 for 循环其实就是 while 循环，这样一来，for 循环也支持布尔语句就是情理之中了，这里我们需要添加一个 where 关键字：

```
for i in 0..10 where i % 2 == 0 {
    print(i, terminator: " ")
```

```
} // 0 2 4 6 8
```

注意上面的 `where` 语句和 `while` 循环中的布尔语句工作方式有所不同。在 `while` 循环中，一旦值为 `false` 时，迭代就将停止。而在 `for` 循环里，它的工作方式就和 `filter` 相似了。如果我们将上面的 `for` 循环用 `while` 重写的话，看起来是这样的：

```
var iterator2 = (0..<10).makeIterator()
while let i = iterator.next() {
    if i % 2 == 0 {
        print(i)
    }
}
```

`for` 循环的这个特性带来了一个很有趣的行为，它避免了由于变量捕获而造成的一个非常奇怪的 bug，而这个 bug 可能发生在其他一些语言中。看看下面的 Ruby 代码：

```
functions = []
for i in 1..3
    functions.push(lambda { i })
end

for f in functions
    print "#{f.call()}"
end
```

Ruby 的 `lambda` 和 Swift 的闭包表达式类似，而且和 Swift 中一样，它们也会捕获局部变量。上面的代码在 1 到 3 中进行循环，然后将一个捕获了 `i` 的闭包添加到数组中。当闭包被调用时，它会将 `i` 的值打印出来。接下来我们遍历了这个含有闭包的数组，并调用每个闭包。你可以猜猜看会打印出什么，如果你有一台 Mac 的话，可以试着将上面的代码复制到一个文件中去，并在命令行用 `ruby` 执行它。

运行的结果是打印出三个 3。虽然 `i` 在每次闭包创建时的值都不同，但是这些闭包捕获的是同一个 `i` 变量。所以当你调用闭包时，`i` 的值会是循环结束时的值，也就是 3。

现在来看看类似的 Swift 版本：

```
var functions: [() -> Int] = []
for i in 1...3 {
    functions.append { i }
```

```
}
```

```
for f in functions {
```

```
    print("\\"(f())", terminator: " ")
```

```
} // 1 2 3
```

输出将是 1, 2 和 3。一旦你理解 for...in 其实是 while let 后，这一切就能解释得通了。为了让事情更加清楚，想像一下要是我们没有 while let 的话，我们使用迭代器来实现时可能是这样的：

```
var functions1: [] -> Int = []
var iterator1 = (1...3).makeIterator()
var current1: Int? = iterator1.next()
while current1 != nil {
    let i = current1!
    functions1.append { i }
    current1 = iterator1.next()
}
```

很容易看出来，每次迭代时 i 都是一个新的局部变量，所以闭包所捕获的是正确的值，每次之后的迭代中定义的 i 都会是不同的局部变量。

作为对比，Ruby 的代码看起来更像是下面这样的：

```
var functions2: [] -> Int = []

do {
    var iterator2 = (1...3).makeIterator()
    var i: Int
    var current: Int? = iterator2.next()
    while current != nil {
        i = current!
        functions2.append { i }
        current = iterator2.next()
    }
}
```

这里，i 是声明在循环外部的，它将被重用，所以每个闭包捕获的都是同样的 i。如果你对它们进行调用，它们都将返回 3。这里使用了 do 的原因是，虽然 i 是声明在循环外部的，但是它还是应该有正确的作用域，使用 do 可以让这个变量在整个循环外部不被访问到，i 会被夹在内部循环和循环外部之间。

大部分的 Swift 程序员都知道 do 在 do { try ... } catch { ... } 中作为构建错误处理的用法。我们将会在错误处理部分对其进行讨论。不过 do 代码块自身还有一个作用，就是引入一个新的作用域。由于 C 中同样作用，但是不带关键字的 { ... } 已经被 Swift 用来表示闭包了，所以 Swift 新引入了 do { ... } 的语法。

Python 的行为和 Ruby 一样，而 C# 则在 C# 5 之前的行为也是一样的，之后，C# 的维护者意识到了这个行为十分危险，因此他们不惜在新版本中引入破坏性的变化来修复该问题，现在这样的 C# 代码与 Swift 的工作方式相同。

双重可选值

需要指出，一个可选值本身也可以被使用另一个可选值包装起来，这会导致可选值嵌套在可选值中。这其实不是一个奇怪的边界现象，编译器也不应该自动去将这种情况进行合并处理。假设你有一个字符串数组，其中的字符串是数字，你现在想将它们转换为整数。最直观的方式是用一个 map 来进行转换：

```
let stringNumbers = ["1", "2", "three"]
let maybeInts = stringNumbers.map { Int($0) } // [Optional(1), Optional(2), nil]
```

你现在得到了一个元素类型为 Optional<Int> 的数组，这是因为 Int.init(String) 是可能失败的，当字符串不包括一个有效的整数时，转换会得到 nil。我们的例子中，最后一个元素就将是 nil，因为字符串 "three" 并不代表一个整数。

当使用 for 循环遍历这个结果数组时，显然每个元素都会是可选整数值，因为 maybeInts 含有的就是这样的值：

```
for maybeInt in maybeInts {
    // maybeInt 是一个 Int? 值
    // 得到两个整数值和一个 `nil`
}
```

前面我们已经知道 for...in 是 while 循环加上一个迭代器的简写方式，iterator.next() 函数返回的其实是一个 Optional<Optional<Int>> 值，或者说是一个 Int??。next 将把序列中的每个元素用可选值的方式包装起来，然后 while let 会检查这个值是不是 nil，如果不是，则将其解包并运行循环体部分：

```
var iterator = maybeInts.makeIterator()
while let maybeInt = iterator.next() {
    print(maybeInt, terminator: " ")
}
// Optional(1) Optional(2) nil
```

当循环到达最后一个值，也就是从“three”转换而来的 nil 时，从 next 返回的其实是一个非 nil 的值，这个值是 .some(nil)。while let 将这个值解包，并将解包结果（也就是 nil）绑定到 maybeInt 上。如果没有嵌套可选值的话，这个操作将无法完成。

顺带一提，如果你只想对非 nil 的值做 for 循环的话，可以使用 case 来进行模式匹配：

```
for case let i? in maybeInts {
    // i 将是 Int 值，而不是 Int?
    print(i, terminator: " ")
}
// 1 2

// 或者只对 nil 值进行循环
for case nil in maybeInts {
    // 将对每个 nil 执行一次
    print("No value")
}
// No value
```

这里使用了 x? 这个模式，它只会匹配那些非 nil 的值。这个语法是 .Some(x) 的简写形式，所以该循环还可以被写为：

```
for case let .some(i) in maybeInts {
    print(i)
}
```

基于 case 的模式匹配可以让我们把在 switch 的匹配中用到的规则同样地应用到 if, for 和 while 上去。最有用的场景是结合可选值，但是也有一些其他的使用方式，比如：

```
let j = 5
if case 0..<10 = j {
    print("\(j) 在范围内")
} // 5 在范围内
```

因为 case 匹配可以通过重载 ~= 运算符来进行扩展，所以你可以将 if case 和 for case 进行一些有趣的扩展：

```
struct Pattern {
    let s: String
    init(_ s: String) { self.s = s }
}

func ~= (pattern: Pattern, value: String) -> Bool {
    return value.range(of: pattern.s)! != nil
}

let s = "Taylor Swift"
if case Pattern("Swift") = s {
    print("\(String(reflecting: s)) contains \"Swift\")")
}
// "Taylor Swift" contains "Swift"
```

这为我们提供了无限可能，不过使用起来你需要小心一些，因为写 ~= 操作符有可能意外地匹配到比你预想的更多的内容。将下面的代码插入到一个比较通用的库里也许会有很“好”的恶作剧效果：

```
func ~= <T, U> (_: T, _: U) -> Bool { return true }
```

除非还定义了更精确的版本，否则这段代码将会使所有情形都匹配。千万别这么做，要是被你捉弄的人找到了这段代码的话，他一定会来找你的麻烦的，我可不保证你会不会被拖出去打死...

if var and while var

除了 let 以外，你还可以使用 var 来搭配 if、while 和 for。这么做，你就可以在语句块中改变变量了：

```
let number = "1"
if var i = Int(number) {
    i += 1
    print(i)
} // 2
```

不过注意，`i`会是一个本地的复制。任何对`i`的改变将不会影响到原来的可选值。可选值是值类型，解包一个可选值做的事情是将它里面的值复制出来。

解包后可选值的作用域

有时候只能在`if`块的内部访问被解包的变量确实让人感到是一种限制。举个例子，数组有个`first`方法，它将会返回数组的首个元素的可选值，如果数组为空的话，返回`nil`。这是下面这段代码的简写：

```
let array = [1,2,3]
if !array.isEmpty {
    print(array[0])
}
// if 块的外部，编译器无法保证 a[0] 的有效性
```

如果你使用`first`的话，你就必须先对其解包才能使用它的值。这十分安全，你不会由于粗心而忘掉这件事情：

```
if let firstElement = array.first {
    print(firstElement)
}
// if 块的外部，不能使用 firstElement
```

解包后的值只能在`if let`代码块中使用，当`if`语句的目的是在某些条件不满足时提前退出函数的话，这个特性就不太实用了。提前退出可以帮助我们在这个函数稍后的部分避免嵌套或者重复的检查。有时候你可能会这么写：

```
func doStuff(withArray a: [Int]) {
    if a.isEmpty {
        return
    }
    // 现在可以安全地使用 a[0]
}
```

这种情况下，`if let`绑定无法工作，因为在`if`语句块之后，绑定的值就不再可用。不过，你还是可以确信数组中至少会包含一个元素，所以即使语法上看上去有些恼人，但对第一个元素强制解包还是安全的。

我们可以使用 Swift 延迟初始化的能力来改善在作用域外使用解包后的可选值的代码。看看下面这个例子，它重新实现了 URL 和 NSString 的 pathExtension 属性的一部分功能：

```
extension String {
    var fileExtension: String? {
        let period: String.Index
        if let idx = index(of: ".") {
            period = idx
        } else {
            return nil
        }
        let extensionStart = index(after: period)
        return String(self[extensionStart...])
    }
}

"hello.txt".fileExtension // Optional("txt")
```

编译器会检查你的代码，并且发现这段代码有两条可能的路径：一条是没有找到“.”时的提早返回，另一条是 period 被正确初始化。因为 period 不是一个可选值，所以它不可能为 nil；period 也不可能未被初始化，因为 Swift 不会让你使用未被初始化的变量。所以在 if 语句后，你的代码可以随意使用 period，而不需要考虑它是可选值的可能性。

但是，上面两个例子看起来很丑。我们在这里真正需要的其实是一个 if not let 语句，其实这正是 guard let 所做的事情。

```
func doStuff(withArray a: [Int]) {
    guard let firstElement = a.first else {
        return
    }
    // firstElement is unwrapped here
}
```

第二个例子也变得清晰得多了：

```
extension String {
    var fileExtension: String? {
        guard let period = index(of: ".") else {
            return nil
        }
        let extensionStart = index(after: period)
        return String(self[extensionStart...])
    }
}
```

```
    }

    let extensionStart = index(after: period)
    return String(self[extensionStart...])
}

}
```

和 if 或者 else 语句的块一样，在 guard 的 else 中你可以做任何事，包括执行多句代码。唯一的限制是你必须在 else 中离开当前的作用域，也就是说，在代码块的最后你必须写 return 或者调用 fatalError (或者其他被声明为返回 Never 的方法)。如果你是在循环中使用 guard 的话，那么最后也可以是 break 或者 continue。

一个函数的返回值如果是 Never 的话，就意味着告诉了编译器这个函数不会返回。有两类常见的函数会这么做：一种是像 fatalError 那样表示程序失败的函数，另一种是像 dispatchMain 那样运行在整个程序生命周期的函数。编译器会使用这个信息来进行控制流诊断。举例来说，guard 语句的 else 路径必须退出当前域或者调用一个不会返回的函数。

Never 又被叫做**无人类型** (uninhabited type)。这种类型没有有效值，因此也不能够被构建。它的唯一作用就是给编译器提供信号。一个返回值被声明为无人类型的函数将永远不能正常返回。在 Swift 中，无人类型是由一个不包含任意成员的 enum 来实现的：

```
public enum Never {
```

一般来说你不会需要自己定义一个返回 Never 的方法，除非你在为 fatalError 或者 preconditionFailure 写封装。一个很有意思的应用场景是，当你在写新代码时，可能会遇到一个很复杂的 switch 语句，你正在慢慢填上所有的 case，这时候编译器会用空的 case 语句或者是没有返回值这样的错误一直轰炸你，而你又想先集中精力先处理一个 case 语句的逻辑。这时候，你可以放几个 fatalError() 就能让编译器闭嘴。你还可以写一个 unimplemented() 方法，这样能够更好地表达这些调用是暂时没有实现的意思：

```
func unimplemented() -> Never {
    fatalError("This code path is not implemented yet.")
}
```

Swift 在区分各种“无”类型上非常严密。除了 nil 和 Never，还有 Void，Void 是空元组 (tuple) 的一种写法：

```
public typealias Void = ()
```

Void 或者 () 最常见的用法是作为那些不返回任何东西的函数的类型，不过它也还有其他使用场景。举例来说，在一个响应式编程的框架中，模型事件流被定义为 Observable<T>，这里 T 表示发送的事件中载荷内容的类型。比如文本框会提供一个 Observable<String>，在每次用户编辑文本时发送事件。类似地，按钮对象也会在用户每次点击按钮时发送事件，不过这个事件没有附加的内容，所以它的事件流类型将会是 Observable<()>。

正如 David Smith 所指出的，Swift 对“东西不存在”(nil)，“存在且为空”(Void) 以及“不可能发生”(Never) 这几个概念进行了仔细的区分。

当然，guard 并不局限于用在绑定上。guard 能够接受任何在普通的 if 语句中能接受的条件。比如上面的空数组的例子可以用 guard 重写为：

```
func doStuff2(withArray a: [Int]) {
    guard !a.isEmpty else { return }
    // 现在可以安全地使用 a[0] 或 a.first! 了
}
```

和可选绑定的情况不同，单单使用 guard 并没有太多好处。实际上它还要比原来的 if return 的写法稍微啰嗦一些。不过用这种方式来提前退出还是有其可取之处的，比如有时候（但不是像我们的这个例子这样）使用反向的布尔条件会让事情更清楚一些。另外，在阅读代码时，guard 是一个明确的信号，它暗示我们“只在条件成立的情况下继续”。最后 Swift 编译器还会检查你是否确实在 guard 块中退出了当前作用域，如果没有的话，你会得到一个编译错误。因为可以得到编译器帮助，所以我们建议尽量选择使用 guard，即便 if 也可以正常工作。

可选链

在 Objective-C 中，对 nil 发消息什么都不会发生。Swift 里，我们可以通过“可选链 (optional chaining)”来达到同样的效果。

```
delegate?.callback()
```

和 Objective-C 不同的是，Swift 编译器会强制要求你声明消息的接受者可能为 nil。这里的问号对代码的读者来说是一个清晰地信号，表示方法可能会不被调用。

当你通过调用可选链得到一个返回值时，这个返回值本身也会是可选值。看看下面的代码你就知道为什么需要这么设定了：

```
let str: String? = "Never say never"  
// 我们希望 upper 是大写的字符串  
let upper: String  
if str != nil {  
    upper = str!.uppercased()  
} else {  
    // 这里没有合理的处理方法  
    fatalError("no idea what to do now...")  
}
```

如果 str 是非 nil，那么 upper 会有我们想要的值。但是如果 str 是 nil 的话，那么 upper 就没有办法设置一个值了。因此使用可选链的时候，下面的 result 只能是可选值，因为它需要考虑 str 可能为 nil 的情况：

```
let result = str?.uppercased() // Optional("NEVER SAY NEVER")
```

正如同可选链名字所暗示的那样，你可以将可选值的调用链接起来：

```
let lower = str?.uppercased()?.lowercased() // Optional("never say never")
```

这看起来有点出乎意料。我们不是刚才才说过可选链调用的结果是一个可选值么？为什么在第一个 uppercased() 后面不需要加上问号？这是因为可选链是一个“展平”操作。

str?.uppercased() 返回了一个可选值，如果你再对它调用 ?.lowercased() 的话，逻辑上来说你将得到一个可选值的可选值。不过其实你想要得到的是一个普通的可选值，所以我们在写链上第二个调用时不需要包含可选的问号，因为可选的特性已经在之前就被捕获了。

不过，如果 uppercased 方法本身也返回一个可选值的话，你就需要在它后面加上 ? 来表示你正在链接这个可选值。比如，让我们想像一下对 Int 类型进行扩展，添加一个计算属性 half，这个属性将把整数值除以二并返回结果。但是如果数字不够大的话，比如当数字小于 2 时，函数将返回 nil：

```
extension Int {  
    var half: Int? {  
        guard self < -1 || self > 1 else { return nil }  
        return self / 2  
    }  
}
```

因为调用 `half` 返回一个可选结果，因此当我们重复调用它时，需要一直添加问号。因为函数的每一步都有可能返回 `nil`：

```
20.half?.half?.half // Optional(2)
```

编译器非常聪明，它能为我们展平结果类型。上面的表达式的类型正是我们期待的 `Int?`，而不是 `Int???`。后一种类型可以给我们更多的信息，比如说可选链是在哪个部分解包失败的，但是这也会让结果非常难以处理，从而让可选链一开始时给我们带来的便利性损失殆尽。

可选链对下标和函数调用也同样适用，比如：

```
let dictOfArrays = ["nine": [0, 1, 2, 3]]  
dictOfArrays["nine"]?[3] // Optional(3)
```

另外，还有这样的情况：

```
let dictOfFunctions: [String: (Int, Int) -> Int] = [  
    "add": (+),  
    "subtract": (-)  
]  
dictOfFunctions["add"]?(1, 1) // Optional(2)
```

设想一个类在某个事件发生时，要通过调用存储在其中的回调函数来通知其所有者，上面的特性就会非常有用。比如有一个 `TextField` 类：

```
class TextField {  
    private(set) var text = ""  
    var didChange: ((String) -> ())?  
  
    private func textDidChange(newText: String) {  
        text = newText  
        // 如果不是 nil 的话，触发回调
```

```
        didChange?(text)
    }
}
```

`didChange` 属性存储了一个回调函数，每当用户编辑文本时，这个函数都会被调用。因为文本框的所有者并不一定需要注册这个回调，所以该属性是可选值，它的初始值为 `nil`。当这个回调被调用的时候（上面的 `textDidChange` 方法中），可选链的写法就非常简洁了。

你还可以通过可选链来进行赋值。假设你有一个可选值变量，如果它不是 `nil` 的话，你想要更新它的一个属性：

```
struct Person {
    var name: String
    var age: Int
}

var optionalLisa: Person? = Person(name: "Lisa Simpson", age: 8)
// 如果不是 nil，则增加
if optionalLisa != nil {
    optionalLisa!.age += 1
}
```

这种写法非常繁琐，也很丑陋。特别注意，在这种情况下你不能使用可选绑定。因为 `Person` 是一个结构体，它是一个值类型，绑定后的值只是原来的值的局部作用域的复制，对这个复制进行变更，并不会影响原来的值：

```
if var lisa = optionalLisa {
    // 对 lisa 的变更不会改变 optionalLisa 中的属性
    lisa.age += 1
}
```

如果 `Person` 是类的话，这么做是可行的。我们会在结构体和类中进一步讨论值类型和引用类型的差异。就算能用可选绑定，这么写还是太过复杂了。其实，你可以使用可选值链来进行赋值，如果它不是 `nil` 的话，赋值操作将会成功：

```
optionalLisa?.age += 1
```

一个有点古怪（但是逻辑上是合理）的边界情况是它也支持对可选值的直接赋值。下面的写法是合法的：

```
var a: Int? = 5  
a? = 10  
a // Optional(10)
```

```
var b: Int? = nil  
b? = 10  
b // nil
```

请注意 `a = 10` 和 `a? = 10` 的细微不同。前一种写法无条件地将一个新值赋给变量，而后一种写法只在 `a` 的值在赋值发生前不是 `nil` 的时候才生效。

nil 合并运算符

很多时候，你会想要解包一个可选值，如果可选值是 `nil` 时，就用一个默认值来替代它。你可以使用 `nil` 合并运算符来完成这件事：

```
let stringteger = "1"  
let number = Int(stringteger) ?? 0
```

这里，如果字符串可以被转换为一个整数的话，`number` 将会是那个解包后的整数值。如果字符串不能转换为整数，`Int.init` 将返回 `nil`，它将会被默认值 `0` 替换掉并赋值给 `number`。也就是说 `lhs ?? rhs` 做的事情类似于这样的代码 `lhs != nil ? lhs! : rhs`。

“真是了不起！”Objective-C 程序员可能会有点讥讽地说道，“不过我们早就有 `?:` 操作符了”。确实，`??` 和 Objective-C 中的 `?:` 十分相似，但是它们还是有不同的地方。我们需要强调在 Swift 中思考可选值时很重要的一点，那就是可选值**不是指针**。

确实，在大部分时间里你遇到的可选值都是在和 Objective-C 的库打交道时的引用值。但是正如我们所见，可选值也可以封装值类型。所以在上面的例子中 `number` 只是一个 `Int`，而不是 `NSNumber`。

通过使用可选值，除了确保不会取到 `null` 指针以外，你还能用它来做很多事情。举个例子，比如你想要获取数组中的第一个值，但是当数组为空的时候，你想要提供一个默认值：

```
let array = [1,2,3]  
!array.isEmpty ? array[0] : 0
```

因为 Swift 数组中有一个 `first` 属性，当数组为空时，它将为 `nil`。这样，你就可以直接使用 `nil` 合并操作符来完成这件事：

```
array.first ?? 0 // 1
```

这个解决方法漂亮且清晰，“从数组中获取第一个元素”这个意图被放在最前面，之后是通过 `??` 操作符连接的使用默认值的语句，它代表“这是一个默认值”。对比一下上面的，先进行检查，然后取值，再然后指定默认值的三值逻辑版本。老版本中，检查的时候使用了很不方便的否定形式（如果使用相反的判断逻辑的话，就要把默认值放在中间，把实际的值放到最后）。另外，在可选值的例子中，由于有编译器的保证，你不可能会忘记检查 `first` 的可选值特性并且不小心使用它。

当你发现你在检查某个语句来确保取值满足条件的时候，往往意味着使用可选值会是一个更好的选择。假设你要做的不是对空数组判定，而是要检查一个索引值是否在数组边界内：

```
array.count > 5 ? array[5] : 0 // 0
```

不像 `first` 和 `last`，通过索引值从数组中获取元素不会返回 `Optional`。不过我们可以对 `Array` 进行扩展来包含这个功能：

```
extension Array {
    subscript(guarded idx: Int) -> Element? {
        guard (startIndex..
```

现在你就可以这样写：

```
array[guarded: 5] ?? 0 // 0
```

合并操作也能够进行链接 — 如果你有多个可能的可选值，并且想要选择第一个非 `nil` 的值，你可以将它们按顺序合并：

```
let i: Int? = nil
let j: Int? = nil
let k: Int? = 42
```

```
i ?? j ?? k ?? 0 // 42
```

有时候你可能会有多个可选值，并且想要按照顺序选取其中非 nil 的值。但是当它们全都是 nil 时，你又没有一个合理的默认值。这种情况下，你依然可以使用 ?? 操作符。不过如果最终的值是可选值的话，你得到的整个结果也将是可选值：

```
let m = i ?? j ?? k
type(of: m) // Optional<Int>
```

这种方式经常和 if let 配合起来使用，你可以将它想像成 “or” 版本的 if let：

```
if let n = i ?? j {
    // 和 if i != nil || j != nil 类似
    print(n)
}
```

如果你将 if let 的 ?? 操作符看作是和 “or” 语句类似的话，多个 if let 语句并列则等价于 “and”：

```
if let n = i, let m = j {}
// 和 if i != nil && j != nil 类似
```

因为可选值是链接的，如果你要处理的是双重嵌套的可选值，并且想要使用 ?? 操作符的话，你需要特别小心 a ?? b ?? c 和 (a ?? b) ?? c 的区别。前者是合并操作的链接，而后者是先解包括号内的内容，然后再处理外层：

```
let s1: String?? = nil // nil
(s1 ?? "inner") ?? "outer" // inner
let s2: String?? = .some(nil) // Optional(nil)
(s2 ?? "inner") ?? "outer" // outer
```

在字符串插值中使用可选值

可能你已经注意到了，当你尝试打印一个可选值或者将一个可选值用在字符串插值表达式中时，编译器会给出警告：

```
let bodyTemperature: Double? = 37.0
let bloodGlucose: Double? = nil
print(bodyTemperature) // Optional(37.0)
```

```
// 警告：表达式被隐式强制从 'Double?' 转换为 Any
print("Blood glucose level:\\"(bloodGlucose)") // Blood glucose level: nil
// 警告：字符串插值将使用调试时的可选值描述，
// 请确认这是确实是你要做的。
```

很多时候这个警告很有用，它可以防止我们把 "Optional(..)" 或者 "nil" 这样的东西不小心弄到我们想要显示给用户的文本里。你需要确保避免直接在面向用户的字符串中使用可选值，在将它们嵌入到字符串之前，请一定记住对它们进行解包。因为字符串插值是定义在 (包括了 Optional) 的所有类型上的，所以编译器不能将内嵌可选值当作一个错误，给出警告是它能做出的最好的选择。

有时候你确实会想要在字符串插值中使用可选值，比如想要在调试的时候将它的值打印出来，在这种情况下，警告就很烦人了。编译器为我们提供了几种修正这个警告的方式：显式地用 as Any 进行转换，使用 ! 对值进行强制解包 (如果你能确定该值不为 nil 时)，使用 String(describing: ...) 对它进行包装，或者用 nil 合并运算符提供一个默认值。

最后一种做法通常是比较快捷和优雅的方式，但是它有一点不足：在 ?? 表达式两侧的类型必须匹配，也就是说，你为一个 Double? 类型提供的默认值必须是 Double。因为我们最终的目标是将表达式转换为一个字符串，所以如果我们能够一开始就提供一个字符串作为默认值的话，就会特别方便。

Swift 的 ?? 运算符不支持这种类型不匹配的操作，确实，它无法决定当表达式两侧不共享同样的基础类型时，到底应该使用哪一个类型。不过，只是为了在字符串插值中使用可选值这一特殊目的的话，添加一个我们自己的运算符也很简单。让我们把它叫做 ???：

infix operator ???: NilCoalescingPrecedence

```
public func ???<T>(optional: T?, defaultValue: @autoclosure () -> String)
-> String
{
    switch optional {
        case let value?: return String(describing: value)
        case nil: return defaultValue()
    }
}
```

这个函数接受左侧的可选值 T? 和右侧的字符串。如果可选值不是 nil，我们将它解包，然后返回它的字符串描述。否则，我们将传入的默认字符串返回。@autoclosure 标注确保了只有当需要的时候，我们才会对第二个表达式进行求值。在 函数 的相关章节中，我们会深入这部分内容。

现在，下面这样的代码也不会触发任何编译器警告了：

```
print("Body temperature: \(bodyTemperature ??? "n/a")")
// Body temperature: 37.0
print("Blood glucose level: \(bloodGlucose ??? "n/a")")
// Blood glucose level: n/a
```

可选值 map

我们现在有一个字符数组，我们想要将第一个元素转换为字符串：

```
let characters: [Character] = ["a", "b", "c"]
String(characters[0]) // a
```

如果 `characters` 可能为空的话，我们在就需要用 `if let`，只在数组不为空的时候创建字符串：

```
var firstCharAsString: String? = nil
if let char = characters.first {
    firstCharAsString = String(char)
}
```

这样一来，当数组至少含有一个元素时，`firstCharAsString` 将会是一个含有该元素的 `String`。如果字符数组为空的话，`firstCharAsString` 将会为 `nil`。

这种获取一个可选值，并且在当它不是 `nil` 的时候进行转换的模式十分常见。Swift 中的可选值里专门有一个方法来处理这种情况，它叫做 `map`。这个方法接受一个闭包，如果可选值有内容，则调用这个闭包对其进行转换。上面的函数用 `map` 可以重写成：

```
let firstChar = characters.first.map { String($0) } // Optional("a")
```

显然，这个 `map` 和数组以及其他序列里的 `map` 方法非常类似。但是与序列中操作一系列值所不同的是，可选值的 `map` 方法只会操作一个值，那就是该可选值中的那个可能的值。你可以把可选值当作一个包含零个或者一个值的集合，这样 `map` 要么在零值的情况下不做处理，要么在有值的时候会对其进行转换。

鉴于可选值 `map` 与集合的 `map` 的相似性，在标准库中可选值 `map` 的实现和集合 `map` 也很类似：

```
extension Optional {
    func map<U>(transform: (Wrapped) -> U) -> U? {
        if let value = self {
            return transform(value)
        }
        return nil
    }
}
```

当你想要的就是一个可选值结果时，可选值 map 就非常有用。设想你想要为数组实现一个变种的 reduce 方法，这个方法不接受初始值，而是直接使用数组中的首个元素作为初始值（在一些语言中，这个函数可能被叫做 reduce1，但是 Swift 里我们有重载，所以也将它叫做 reduce 就行了）。

因为数组可能会是空的，这种情况下没有初始值，结果只能是 nil，所以这个结果应当是一个可选值。你可能会这样来实现它：

```
extension Array {
    func reduce(_ nextPartialResult: (Element, Element) -> Element) -> Element? {
        // 如果数组为空, first 将是 nil
        guard let fst = first else { return nil }
        return dropFirst().reduce(fst, nextPartialResult)
    }
}
```

你可以这样来使用它：

```
[1, 2, 3, 4].reduce(+) // Optional(10)
```

因为可选值为 nil 时，可选值的 map 也会返回 nil，所以我们可以使用不包含 guard 的单 return 形式来重写 reduce：

```
extension Array {
    func reduce_alt(_ nextPartialResult: (Element, Element) -> Element?
                    -> Element?) {
        return first.map {
            dropFirst().reduce($0, nextPartialResult)
        }
    }
}
```

```
    }  
}
```

可选值 flatMap

我们在内建集合中已经看到，在集合上运行 map 并给定一个变换函数可以获取新的集合，但是一般来说我们想要的结果会是一个单一的数组，而不是数组的数组。

类似地，如果你对一个可选值调用 map，但是你的转换函数本身也返回可选值结果的话，最终结果将是一个双重嵌套的可选值。举个例子，比如你想要获取数组的第一个字符串元素，并将它转换为数字。首先你使用数组上的 first，然后用 map 将它转换为数字：

```
let stringNumbers = ["1", "2", "3", "foo"]  
let x = stringNumbers.first.map { Int($0) } // Optional(Optional(1))
```

问题在于，map 返回可选值 (first 可能会是 nil)，Int(String) 也返回可选值 (字符串可能不是一个整数)，最后 x 的结果将会是 Int??。

flatMap 可以把结果展平为单个可选值。这样一来，y 的类型将会是 Int?:

```
let y = stringNumbers.first.flatMap { Int($0) } // Optional(1)
```

你可能会使用 if let 来写，因为值被绑定了，我们可以使用它来计算后续的值：

```
if let a = stringNumbers.first, let b = Int(a) {  
    print(b)  
} // 1
```

这说明 flatMap 和 if let 非常相似。在本章早些时候，我们已经看过使用多个 if-let 语句的例子了。我们可以使用 map 和 flatMap 来重写它们：

```
let urlString = "https://www.objc.io/logo.png"  
let view = URL(string: urlString)  
.flatMap { try? Data(contentsOf: $0) }  
.flatMap { UIImage(data: $0) }  
.map { UIImageView(image: $0) }
```

```
if let view = view {  
    PlaygroundPage.current.liveView = view  
}
```

可选链也和 flatMap 很相似：`i?.advance(by: 1)` 实际上和 `i.flatMap { $0.advance(by: 1) }` 是等价的。

我们已经看到多个 if let 语句等价于 flatMap，所以我们可以用这种方式来进行实现：

```
extension Optional {  
    func flatMap<U>(transform: (Wrapped) -> U?) -> U? {  
        if let value = self, let transformed = transform(value) {  
            return transformed  
        }  
        return nil  
    }  
}
```

使用 flatMap 过滤 nil

如果你的序列中包含可选值，可能你会只对那些非 nil 值感兴趣。实际上，你可以忽略掉那些 nil 值。

设想你需要处理一个字符串数组中的数字。在有可选值模式匹配时，用 for 循环可以很简单地就实现：

```
let numbers = ["1", "2", "3", "foo"]  
var sum = 0  
for case let i? in numbers.map({ Int($0) }) {  
    sum += i  
}  
sum // 6
```

你可能也会想用 ?? 来把 nil 替换成 0：

```
numbers.map { Int($0) }.reduce(0) { $0 + ($1 ?? 0) } // 6
```

实际上，你想要的版本应该是一个可以将那些 nil 过滤出去并将非 nil 值进行解包的 map。标准库中序列的 flatMap 正是你想要的：

```
numbers.flatMap { Int($0) }.reduce(0, +) // 6
```

我们之前已经看过两个 flatMap 了：一个作用在数组上展平一个序列，另一个作用在可选值上展平可选值。这里的 flatMap 是两者的混合：它将把一个映射为可选值的序列进行展平。

回到我们将可选值类比于包含零个或者一个值的集合这一假设上，一切就能说得通了。如果这个集合就是一个数组，那 flatMap 恰好做了我们想要的事情。

我们来实现一下我们自己版本的这个操作，让我们先来定义一个可以将 nil 过滤掉并且返回非可选值数组的 flatten 函数：

```
func flatten<S: Sequence, T>
  (source: S) -> [T] where S.Element == T? {
  let filtered = source.lazy.filter { $0 != nil }
  return filtered.map {$0!}
}
```

唉？一个全局函数？为什么不用协议扩展？很不幸，现在没有办法写一个只作用于可选值序列的 Sequence 的扩展。因为在这里你需要两个占位符语句（一个用于限定 S，另一个用于 T，就像这里我们做的一样），但是协议扩展现在还不支持这么做。

不过，这个方法确实可以让 flatMap 更容易写：

```
extension Sequence {
  func flatMap<U>(transform: (Element) -> U?) -> [U] {
    return flatten(source: self.lazy.map(transform))
  }
}
```

在这两个函数里，我们都使用了 lazy 来将数组的实际创建推迟到了使用前的最后一刻。这是一个小的优化，不过如果在处理很大的数组时，这么做可以避免不必要的中间结果的缓冲区内存申请，还是值得的。

可选值判断

通常，在判断时你不需要关心一个值是不是 nil，你只需要检查它是否包含某个（非 nil 的）特定值即可：

```
let regex = "^Hello$"  
// ...  
if regex.first == "^" {  
    // 只匹配字符串开头  
}
```

在这种情况下，值是否是 nil 并不关键。如果字符串是空，它的第一个字符肯定不是插入符号 ^，所以你不会进入到 if 块中。但是你肯定还是会想要 first 为你带来的安全保障和简洁。如果用替代的写法，将会是 if !regex.isEmpty && regex[regex.startIndex] == "^"，这太可怕了。

上面的代码之所以能工作主要基于两点。首先，== 有一个接受两个可选值的版本，它的实现类似这样：

```
func ==<T: Equatable>(lhs: T?, rhs: T?) -> Bool {  
    switch (lhs, rhs) {  
        case (nil, nil): return true  
        case let (x?, y?): return x == y  
        case (_, nil), (nil, _?): return false  
    }  
}
```

这个重载只对那些可以判等的可选值类型有效。在这个保证下，输入的左右两个值有四种组合的可能性：两者都是 nil，两者都有值，两者中有一个有值，另一个是 nil。switch 语句完成了对这四种组合的遍历，所以这里并不需要 default 语句。两个 nil 的情况被定义为相等，而 nil 永远不可能等于非 nil，两个非 nil 的值将通过解包后的值是否相等来进行判断。

但是这只是故事的一半。注意一下，我们**并不一定要**写这样的代码：

```
// 我们其实并不需要将 "^" 声明为可选值  
if regex.first == Optional("^") { // or: == .some("^")  
    // 只匹配字符串开头  
}
```

这是因为当你在使用一个非可选值的时候，如果需要匹配可选值类型，Swift 总是会将它“升级”为一个可选值然后使用。

这个隐式的转换对于写出清晰紧凑的代码特别有帮助。设想要是没有这样的转换，但是还是希望调用者在使用的时候比较容易的话，我们需要 `=` 可以同时作用于可选值和非可选值。这样一来，我们可能需要三个版本的函数：

```
// 两者都可选
func == <T: Equatable>(lhs: T?, rhs: T?) -> Bool
// lhs 非可选
func == <T: Equatable>(lhs: T, rhs: T?) -> Bool
// rhs 非可选
func == <T: Equatable>(lhs: T?, rhs: T) -> Bool
```

不过事实是我们只需要第一个版本，编译器会帮助我们将值在需要时转变为可选值。

实际上，我们在整本书中都在依赖这个隐式的转换。比方说，当我们在实现可选 map 时，我们将内部的实际值进行转换并返回。但是我们知道 map 的返回值其实是个可选值。编译器自动帮我们完成了转换，得益于此，我们不需要写 `return Optional(transform(value))` 这样的代码。

Swift 代码也一直依赖这个隐式转换。例如，使用键作为下标在字典中查找时，因为可能有键不存在的情况，所以返回值是可选值。对于用下标读取和写入时，所需要的类型是相同的。也就是说，在使用下标进行赋值时，我们其实需要传入一个可选值。如果没有隐式转换，你就必须写像是 `myDict["someKey"] = Optional(someValue)` 这样的代码。

附带提一句，如果你使用下标为一个字典的某个键赋值 `nil` 的时候，实际上做的是将这个键从字典中移除。有时候这会很有用，但是这也意味着你在使用字典来存储可选值类型时需要小心一些。看看这个字典：

```
var dictWithNils: [String: Int?] = [
    "one": 1,
    "two": 2,
    "none": nil
]
```

这个字典有三个键，其中一个的值是 `nil`。如果我们想要把 `"two"` 的键也设置为 `nil` 的话，下面的代码是**做不到的**：

```
dictWithNils["two"] = nil
```

```
dictWithNils // ["none": nil, "one": Optional(1)]
```

它将会把 "two" 这个键移除。

我们可以使用下面中的任意一个来改变这个键的值，你可以选择一个你觉得清晰的方式，它们都可以正常工作：

```
dictWithNils["two"] = Optional(nil)
dictWithNils["two"] = .some(nil)
dictWithNils["two"]? = nil
dictWithNils // ["none": nil, "one": Optional(1), "two": nil]
```

注意上面的第三个版本和其他两个稍有不同。它之所以能够工作，是因为 "two" 这个键已经存在于字典中了，所以它使用了可选链的方式来在获取成功后对值进行设置。现在来看看对于不存在的键进行设置会怎么样：

```
dictWithNils["three"]? = nil
dictWithNils.index(forKey: "three") // nil
```

你可以看到，当把 "three" 设置 nil 时，并没有值被更新或者插入。

Equatable 和 ==

尽管可选值有 == 操作符，但是这并不是说它们实现了 Equatable 协议。如果你尝试做下面这样的事情的话，这个细微但是重要区别将会啪啪打你脸：

```
// 两个可选值整数的数组
let a: [Int?] = [1, 2, nil]
let b: [Int?] = [1, 2, nil]

// 错误: binary operator '==' cannot be applied to two [Int?] operands
a == b
```

问题在于数组的 == 操作符需要数组中的元素是遵守 Equatable 协议的：

```
func ==<Element : Equatable>(lhs: [Element], rhs: [Element]) -> Bool
```

可选值没有遵守 Equatable 协议，想要遵守它的话，需要可选值所能包含的所有类型都实现 == 操作符，而事实上只有那些本身可以判等的类型才满足这个要求。在未来 Swift 会支持带有条件的协议实现，届时代码将会是类似这样的：

```
extension Optional: Equatable where Wrapped: Equatable {  
    // 没有必要写任何东西，因为 == 已经被实现了  
}
```

不过现在的话，你可以为可选值的数组实现一个 ==：

```
func ==<T: Equatable>(lhs: [T?], rhs: [T?]) -> Bool {  
    return lhs.elementsEqual(rhs) { $0 == $1 }  
}
```

可选值比较

和 == 类似，对于可选值曾经也有像是 <、>、<= 和 >= 这些操作符。在 Swift 3.0 中，这些操作符被从可选值中移除了，因为它们可能会导致意外的结果。

比如说，nil <.some(_) 以前将返回 true。在与高阶函数或者可选绑定结合起来使用的时候，会产生很多意外。考虑下面的例子：

```
let temps = ["-459.67", "98.6", "0", "warm"]  
let belowFreezing = temps.filter { Double($0) < 0 }
```

因为 Double("warm") 将会返回 nil，而 nil 是小于 0 的，所以它将被包含在 belowFreezing 温度中，这显然是不合情理的。

如果你想要在可选值之间进行除了相等之外的关系比较的话，现在你需要先对它们进行解包，然后明确地指出 nil 要如何处理。我们会在函数一章中看到一个这方面的例子，在那个例子中我们定义了一个泛型函数，来将普通的比较函数“提升”为可以对可选值进行比较的版本。

强制解包的时机

上面提到的例子都用了很干净的方式来解包可选值，那什么时候你应该用感叹号 (!) 这个强制解包运算符呢？在网上散布着各种说法，比如“绝不使用”，“当可以让代码更清晰时使用”，或者“在不可避免的时候使用”。我们提出了下面这个规则，它概括了大多数的场景：

当你能确定你的某个值不可能是 nil 时可以使用感叹号，你应当会希望如果它不巧意外地是 nil 的话，这句程序直接挂掉。

举个例子，看看之前提到过的 flatten 的实现：

```
func flatten<S: Sequence, T>
  (source: S) -> [T] where S.Element == T? {
  let filtered = source.lazy.filter { $0 != nil }
  return filtered.map { $0! }
}
```

这里，因为在 filter 的时候已经把所有 nil 元素过滤出去了，所以 map 的时候没有任何可能会出现 \$0! 碰到 nil 值的情况。我们当然可以把强制解包运算符从这个函数中消除掉，并使用循环的方法一个一个检查数组中的元素，并将那些非 nil 的元素添加到一个数组中。但是 filter/map 结合起来的版本更加简洁和清晰，所以这里使用 ! 是完全没有问题的。

不过使用强制解包还是很罕见的。如果你完全掌握了本章中提到的解包的知识，你一般应该可以找到更好的方法。每当你发现你需要使用 ! 时，可以回头看看是不是真的别无他法了。

第二个例子，下面这段代码会根据特定的条件来从字典中找到值满足这个条件的对应的所有键：

```
let ages = [
  "Tim": 53, "Angela": 54, "Craig": 44,
  "Jony": 47, "Chris": 37, "Michael": 34,
]
ages.keys
  .filter { name in ages[name]! < 50 }
  .sorted()
// ["Chris", "Craig", "Jony", "Michael"]
```

同样，这里使用 ! 非常安全 — 因为所有的键都是来源于字典的，所以在字典中找不到这个键是不可能的。

不过你也可以通过一些手段重写这几句代码，来把强制解包移除掉。利用字典本身是一个键值对的序列这一特性，你可以对序列先进行 filter 处理剔除掉不满足条件的值，然后再对姓名进行映射和排序。

```
ages.filter { (_,age) in age < 50 }
    .map { (name,_) in name }
    .sorted()
// ["Chris", "Craig", "Jony", "Michael"]
```

这样的写法可能还会额外带来一些性能上的收益，它避免了不必要的用键进行的查找。

还有些时候，造化弄人，虽然你**确实**知道一个值不可能是 nil，但别人就是以可选值的方式把它传递给你了。在这种情况下，选择让程序挂掉会比让它继续运行**要好**，因为继续的话很可能为你的逻辑引入非常严重的 bug。此时，终止程序而不是让它继续运行会是更好的抉择，这里 ! 这一个符号就实现了“解包”和“报错”两种功能的结合。相比于使用 nil 可选链或者合并运算符来在背后打扫这种理论上可能存在的情况的方法，直接强制解包的处理方式通常要好一些。

在我们看来，Swift 编译器在可选值上经常会给不太好的修复意见，在本来期望是非可选值的地方遇到一个可选值时，它通常会建议对其进行强制解包。大概是因为这是编译器唯一一种可以不进一步要求你进行输入（比如给出默认值）的“修复”方式。如果你盲目接受了这种建议的话，事情通常来说会变得非常糟糕。

改进强制解包的错误信息

就算你要对一个可选值进行强制解包，除了使用 ! 操作符以外，你还有其他的选择。现在，当程序发生错误时，你从输出中无法知道发生问题的原因是什么。

其实，你可能会留一个注释来提醒为什么这里要使用强制解包。那为什么不把这个注释直接作为错误信息呢？这里我们加了一个 !! 操作符，它将强制解包和一个更具有描述性质的错误信息结合在一起，当程序意外退出时，这个信息也会被打印出来：

infix operator !!

```
func !!<T>(wrapped:T?, failureText: @autoclosure () -> String) -> T {
    if let x = wrapped { return x }
    fatalError(failureText())
}
```

现在你可以写出更能描述问题的错误信息了，它还包括了你期望的被解包的值：

```
let s = "foo"
```

```
let i = Int(s) !! "Expecting integer, got \"\$(s)\""
```

在调试版本中进行断言

说实话，选择在发布版中让应用崩溃还是很大胆的行为。通常，你可能会选择在调试版本或者测试版本中进行断言，让程序崩溃，但是在最终产品中，你可能会把它替换成像是零或者空数组这样的默认值。

我们可以实现一个疑问感叹号 !? 操作符来代表这个行为。我们将这个操作符定义为对失败的解包进行断言，并且在断言不触发的发布版本中将值替换为默认值：

infix operator !?

```
func !?
(wrapped: T?, failureText: @autoclosure () -> String) -> T
{
    assert(wrapped != nil, failureText())
    return wrapped ?? 0
}
```

现在，下面的代码将在调试时触发断言，但是在发布版本中打印 0：

```
let s = "20"
let i = Int(s) !? "Expecting integer, got \"\$(s)\""
```

对其字面量转换协议进行重载，可以覆盖不少能够有默认值的类型：

```
func !?
(wrapped: T?, failureText: @autoclosure () -> String) -> T
{
    assert(wrapped != nil, failureText())
    return wrapped ?? []
}

func !?
(wrapped: T?, failureText: @autoclosure () -> String) -> T
{
    assert(wrapped != nil, failureText())
}
```

```
    return wrapped ?? ""
}
```

如果你想要显式地提供一个不同的默认值，或者是为非标准的类型提供这个操作符，我们可以定义一个接受多元组为参数的版本，多元组中包含默认值和错误信息：

```
func !?<T>(wrapped: T?,
  nilDefault: @autoclosure () -> (value: T, text: String)) -> T
{
  assert(wrapped != nil, nilDefault().text)
  return wrapped ?? nilDefault().value
}

// 调试版本中断言，发布版本中返回 5
Int(s) !?(5, "Expected integer")
```

对于返回 Void 的函数，使用可选链进行调用时将返回 Void?。利用这一点，你可以写一个非泛型的版本来检测一个可选链调用碰到 nil，且并没有进行完操作的情况：

```
func !?(wrapped: ()?, failureText: @autoclosure () -> String) {
  assert(wrapped != nil, failureText)
}

var output: String? = nil
output?.write("something") !? "Wasn't expecting chained nil here"
```

想要挂起一个操作我们有三种方式。首先，fatalError 将接受一条信息，并且无条件地停止操作。第二种选择，使用 assert 来检查条件，当条件结果为 false 时，停止执行并输出信息。在发布版本中，assert 会被移除掉，条件不会被检测，操作也永远不会挂起。第三种方式是使用 precondition，它和 assert 比较类型，但是在发布版本中它不会被移除，也就是说，只要条件被判定为 false，执行就会被停止。

多灾多难的隐式解包可选值

隐式解包可选值是那些不论何时你使用它们的时候就自动强制解包的可选值，它用在类型的后面加一个感叹号来表示，比如 UIView!。别搞错了，它们依然是可选值，现在你已经知道了当可

选值是 nil 的时候强制解包会造成应用崩溃，那你到底为什么要用到隐式可选值呢？好吧，实际上有两个原因：

原因 1：暂时来说，你可能还需要到 Objective-C 里去调用那些没有检查返回是否存在的代码。

隐式解包可选值还存在的唯一原因其实是为了能更容易地和 Objective-C 与 C 一起使用。在早期我们刚开始通过 Swift 来使用已经存在的那些 Objective-C 代码时，所有返回引用的 Objective-C 方法都被转换为了返回一个隐式的可选值。因为其实 Objective-C 中表示引用是否可以为空的语法是最近才被引入的，以前除了假设返回的引用可能是 nil 引用以外，也没有什么好办法。但是几乎没有 Objective-C 的 API 真的会返回一个空引用，所以将它们自动在 Swift 里暴露为普通的可选值是一件很烦人的事情。因为所有人都已经习惯了 Objective-C 世界中对象“可能为空”的设定，所以把这样的返回值作为隐式解包可选值来使用是可以说得过去的。

所以你会在有些 Objective-C 桥接代码中看到它们的身影。但是在纯的原生 Swift API 中，**你不应该**使用隐式可选值，也不应该将它们在回调中进行传递。

原因 2：因为一个值只是很短暂地为 nil，在一段时间后，它就再也不会是 nil。

比如你有一个分两步的初始化操作，当你的类最后准备好被使用时，这个隐式可选值将有一个实际值。这就是 Xcode 和 Interface Builder 在 View Controller 的生命周期中使用它们的方式：在 Cocoa 和 Cocoa Touch 中，view controller 负责延时创建他们的 view，所以在 view controller 自身已经被初始化，但是它的 view 还没有被加载的这段时间里，view 的对象的 outlet 引用还没有被创建。

隐式可选值行为

虽然隐式解包的可选值在行为上就好像是非可选值一样，不过你依然可以对它们使用可选链，nil 合并，if let，map 或者将它们与 nil 比较，所有的这些操作都是一样的：

```
var s: String! = "Hello"  
s?.isEmpty // Optional(false)  
if let s = s { print(s)}  
s = nil  
s ?? "Goodbye" // Goodbye
```

不过虽然隐式可选值会尽可能地隐藏它们的可选值特性，它们在行为上也还是会和普通的值有不一样的地方。比如，你不能将一个隐式解包的值通过 inout 的方法传递给一个函数：

```
func increment(inout x: Int) {  
    x += 1  
}  
  
var i = 1 // 普通的 Int  
increment(&i) // 将 i 增加为 2  
var j: Int! = 1 // 隐式解包的 Int  
increment(&j)  
// 错误: Cannot pass immutable value of type 'Int' as inout argument
```

这是由于 `inout` 需要一个 **lvalue**，而（不管是不是隐式解包的）可选值并不满足这个要求。我们会在函数中再对 **lvalue** 进行更多说明。

回顾

可选值在 Swift 中是一大卖点，它是让开发者得以书写更安全的代码的最大特性之一，而我们完全同意这个说法。如果你仔细想想，其实真正带来变化的不是可选值，而是**非可选值**。几乎所有的主流语言都由类似“null”或者“nil”的概念；它们中的大多数所缺乏的是把某个值声明为“从不为 nil”的能力。或者，反过来，有一些类型（比如 Objective-C 或 Java 中的非 class 的类型）“总是不为 nil”，这又让开发者们必须用某个魔法数来表示缺少一个值的情况。

那些精心设计的输入和输出中带有可选值的 API 能够表达更多的信息，也更容易使用；因为类型本身带有了更多的信息，所以查阅文档的需要也相对降低了。

我们在本章中举例说明的解包方法，都是 Swift 对于如何在可选值与非可选值的两个世界之间搭建一座尽可能方便的桥梁的尝试。你想要使用哪种方法，最后往往取决于你的个人选择。

结构体和类

5

在 Swift 中，要存储结构化的数据，我们有多种不同的选择：结构体、枚举、类以及使用闭包捕获变量。在 Swift 标准库中，绝大多数的公开类型都是结构体，而枚举和类只占很小一部分。这可能是标准库中那些类型的特性使然，但是不管从什么方面这个事实都提醒我们 Swift 中结构体有多么重要。许多 Foundation 框架中的类现在有专门针对 Swift 构建的对应结构体类型了。在本章中，我们主要来看看结构体和类有哪些区别。我们可能不会花太多精力在枚举类型上，因为它的行为和结构体十分相似。

这里是结构体和类的主要不同点：

- 编译器可以保证值类型的不可变性，引用类型的不可变性要自己维护
- 结构体（和枚举）是值类型，而类是引用类型。在设计结构体时，我们可以要求编译器保证不可变性。而对于类来说，我们就得自己来确保这件事情。
 - 内存的管理方式有所不同。结构体可以被直接持有及访问，但是类的实例只能通过引用间接地访问。结构体不会被引用，但是会被复制。也就是说，结构体的持有者是唯一的，但是类的实例却能有很多个持有者。
 - 使用类，我们可以通过继承来共享代码。而结构体（以及枚举）是不能被继承的。想要在不同的结构体或者枚举之间共享代码，我们需要使用不同的技术，比如像是组合、泛型以及协议扩展等。

在本章中，我们将会探索这些不同之处的细节。我们会从实体和值的区别谈起，然后继续讨论可变性所带来的问题。之后，我们会向你展示如何将一个引用类型封装到结构体里，这样我们就能够把它当作一个值类型来使用。最后，我们会详细谈谈两者之间内存管理上的差异，特别是引用类型与闭包一起使用时内存的管理方式的问题，以及如何避免引用循环。

值类型 从生命中期的角度来分析值类型和引用类型

我们经常会处理一些需要有明确的生命周期的对象，我们会去初始化这样的对象，改变它，最后摧毁它。举个例子，一个文件句柄（file handle）就有着清晰的生命周期：我们会打开它，对其进行一些操作，然后在使用结束后我们需要把它关闭。如果我们想要打开两个拥有不同属性的文件句柄，我们就需要保证它们是独立的。想要比较两个文件句柄，我们可以检查它们是否指向同样的内存地址。因为我们对地址进行比较，所以文件句柄最好是由引用类型来进行实现。这也正是 Foundation 框架中 `FileHandle` 类所做的事情。比较两个引用类型，就看他们是不是指向同一个内存地址

其他一些类型并不需要生命周期。比如一个 URL 在创建后就不会再被更改。更重要的是，它在被摧毁时并不需要进行额外的操作（对比文件句柄，在摧毁时你需要将其关闭）。当我们比较两个 URL 变量时，我们并不关心它们是否指向内存中的同一地址，我们所比较的是它们是否指向同样的 URL。因为我们通过它们的属性来比较 URL，我们将其称为值。在 Objective-C 里，我们用 `NSURL` 来实现一个不可变的对象。不过在 Swift 中对应的 URL 却是一个结构体。

引用类型：用户维护生命周期，使用堆空间

软件中拥有生命周期的对象非常多 — 比如文件句柄，通知中心，网络接口，数据库连接，view controller 都是很好的例子。对于这些类型，我们想在初始化和销毁的时候进行特定的操作。

在对它们进行比较的时候，我们也不是去比较它们的属性，而是检查两者的内存地址是否一样。所有这些类型的实现都使用了对象，它们全都是引用类型。

值类型：有编译器维护生命周期，仅使用栈空间

在大多数软件里值类型也扮演着重要的角色。URL，二进制数据，日期，错误，字符串，通知以及数字等，这些类型只通过它们的属性来定义。当对它们进行比较的时候，我们不关心内存地址。所有这些类型都可以使用结构体来实现。

值类型：能改变他的只有他自己

值永远不会改变，它们具有不可变的特性。这 (在绝大多数情况下) 是一件好事，因为使用不变的数据可以让代码更容易被理解。不可变性也让代码天然地具有线程安全的特性，因为不能改变的东西是可以在线程之间安全地共享的。

Swift 中，结构体是用来构建值类型的。结构体不能通过引用来进行比较，你只能通过它们的属性来比较两个结构体。虽然我们可以用 var 来在结构体中声明可变的变量属性，但是这个可变性只体现在变量本身上，而不是指里面的值。改变一个结构体变量的属性，在概念上来说，和为整个变量赋值一个全新的结构体是等价的。我们总是使用一个新的结构体，并设置被改变的属性值，然后用它替代原来的结构体。

结构体只有一个持有者。比如，当我们将结构体变量传递给一个函数时，函数将接收到结构体的复制，它也只能改变它自己的这份复制。这叫做值语义 (value semantics)，有时候也被叫做复制语义。而对于对象来说，它们是通过传递引用来工作的，因此类对象会拥有很多持有者，这被叫做引用语义 (reference semantics)。

因为结构体只有一个持有者，所以它不可能造成引用循环。而对于类和函数这样的引用类型，我们需要特别小心，避免造成引用循环的问题。我们会在内存部分讨论这个问题。

值总是需要复制这件事情听来可能有点低效，不过，编译器可以帮助我们进行优化，以避免很多不必要的复制操作。因为结构体非常基础和简单，所以这是可能的。结构体复制的时候发生的是按照字节进行的浅复制。除非结构体中含有类，否则复制时都不需要考虑其中属性的引用计数。当使用 let 来声明结构体时，编译器可以确定之后这个结构体的任何一个字节都不会被改变。另外，和 C++ 中类似的值类型不同，开发者没有办法知道和干预何时会发生结构体的复制。这些简化给了编译器更多的可能性，来排除那些不必要的复制，或者使用传递引用而非值的方式来优化一个常量结构体。

编译器所做的对于值类型的复制优化和值语义类型的写时复制行为并不是一回事儿。写时复制必须由开发者来实现，想要实现写时复制，你需要检测所包含的类是否有共享的引用。

和自动移除不必要的值类型复制不同，写时复制是需要自己实现的。不过编译器会移除那些不必要的“无效”浅复制，以及像是 `Array` 这样的类型的代码会执行“智能的”写时复制，两者互为补充，都是对值类型的优化。我们接下来很快就会看到如何实现你自己的写时复制机制的例子。

如果一个结构体只由其他结构体组成，那编译器可以确保不可变性。同样地，当使用结构体时，编译器也可以生成非常快的代码。举个例子，对一个只含有结构体的数组进行操作的效率，通常要比对一个含有对象的数组进行操作的效率高得多。这是因为结构体通常要更直接：值是直接存储在数组的内存中的。而对象的数组中包含的只是对象的引用。最后，在很多情况下，编译器可以将结构体放到栈上，而不用放在堆里。

当和 Cocoa 以及 Objective-C 交互时，我们可能通常都需要类。比如在实现一个 table view 的代理时，我们除了使用类以外别无它选。Apple 的很多框架都重度依赖于子类，不过在某些问题领域，我们仍然能创建一个对象为值的类。举个例子，在 Core Image 框架里，`CIImage` 对象是不可变的：它们代表了一个永不变化的图像。

有些时候，决定你的新类型应该是结构体还是类不容易。两者表现得不太一样，知晓其中的区别将有助于作出决定。在本章之后的例子中，我们会更清楚地看到这种行为所带来的影响，然后提供一些关于何时应该使用结构体的指导建议。

可变性

在最近几年，操作可变状态的名声一直不好，其实这也名副其实。这是因为很多 bug 的主要诱因就是可变性，大部分专家都会推荐你尽可能地使用不可变的对象，以便写出安全可维护的代码。幸运的是，Swift 可以让我们在写出安全代码的同时，保留直观的可变代码的风格。

我们从展示一些可变性带来的问题入手。在 Foundation 中，有两个数组类型，一个是 `NSArray`，另一个是它的子类 `NSMutableArray`。我们可以用 `NSMutableArray` 写出下面这样（会崩溃）的程序：

```
let mutableArray: NSMutableArray = [1,2,3]
for _ in mutableArray {
    mutableArray.removeLastObject()
}
```

当迭代一个 `NSMutableArray`，你不能去改变它，因为迭代器是基于原始的数组工作的，改变数组将会破坏迭代器的内部状态。这个限制是很合理的，一旦你知道了这一点，你应该就不会再犯这个错误。不过考虑下要在 `mutableArray.removeLastObject()` 的位置上是一个另外的

方法调用，而这个调用在其中改变了 `mutableArray`。这时如果你不是特别清楚这个方法内部做了什么，对于数组的破坏就很难被发现了。

现在我们来看一个相同的例子，不过这次我们使用的是 Swift 数组：

```
var mutableArray = [1, 2, 3]
for _ in mutableArray {
    mutableArray.removeLast()
}
```

这个例子不会崩溃，这是因为迭代器持有了数组的一个本地的，独立的复制。要更清晰地观察这一点，可以打开一个 Playground，然后将 `removeLast` 换成 `removeAll`，你在 Playground 中可以看到这条语句被调用了三次。这是因为不论如何移除，数组的迭代器的复制依然持有最开始的三个元素。

类是引用类型。如果你创建一个类的实例，并且将它赋值给新的变量，新旧两个变量都将指向同一个对象：

```
let mutableArray: NSMutableArray = [1, 2, 3]
let otherArray = mutableArray  NSMutableArray 是对象，引用类型
mutableArray.add(4)
otherArray // (1, 2, 3, 4)
```

因为两个变量都指向了同样地对象，现在它们两都引用着数组 `[1, 2, 3, 4]`，改变其中一个变量中的值，也会使另一个变量的值发生改变。这是一个非常强大的特性，但是也是一个非常容易产生 bug 的来源。调用一个方法有可能会让意料之外的东西发生改变，不变性不再有效。

在类中，我们可以使用 `var` 和 `let` 来控制属性的可变和不可变性。比如，我们可以创建一个和 Foundation 中 `Scanner` 类似的扫描器，不过区别是它将读取二进制数据。在 `Scanner` 类中，你可以从一个字符串中扫描值，每次成功获得一个扫描值后就进行步进。类似地，我们的 `BinaryScanner` 类将持有一个位置属性（它是可变的，因为它是用 `var` 声明的），以及原始的数据（它是不可变的，因为它是用 `let` 声明的）。想要模仿 `Scanner` 的行为，这两个属性是我们所需要存储的全部内容了：

```
class BinaryScanner {
    var position: Int
    let data: Data
    init(data: Data) {
        self.position = 0
```

```
    self.data = data
}
}
```

我们还可以添加一个函数，来扫描一个字节。注意，这个方法是可变的：它会改变 `position` 的值，除非我们到达数据的末尾：

```
extension BinaryScanner {
    func scanByte() -> UInt8? {
        guard position < data.endIndex else {
            return nil
        }
        position += 1
        return data[position-1]
    }
}
```

要测试这个 `Scanner`，我们可以写一个方法来扫描所有剩余数据：

```
func scanRemainingBytes(scanner: BinaryScanner) {
    while let byte = scanner.scanByte() {
        print(byte)
    }
}

let scanner = BinaryScanner(data: Data("hi".utf8))
scanRemainingBytes(scanner: scanner)
/*
104
105
*/
```

所有部分都按预想工作了。但是，我们很容易构造出一个含有竞态条件的例子。如果我们使用 GCD (Grand Central Dispatch) 来从两个不同的线程调用 `scanRemainingBytes` 的话，就有可能进入竞态条件。在下面的代码中，`position < data.endIndex` 这个条件可能会在一个线程里为真，但是考虑接下来 GCD 切换到另一个线程然后扫描了最后的字节。现在，当再切换回第一个线程时，`position` 将是被增加后的，下标访问也将越界：

```
for _ in 0..<Int.max { 引用的可变性会引起资源冲突
```

```
let newScanner = BinaryScanner(data: Data("hi".utf8))
DispatchQueue.global().async {
    scanRemainingBytes(scanner: newScanner)
}
scanRemainingBytes(scanner: newScanner)
}
```

这个竞态条件不会发生的很频繁(否则我们也不需要用 Int.max 来重现它)，所以在测试的时候我们很难发现这个问题。如果我们将 BinaryScanner 换成结构体的话，这个问题就完全不会再出现了，我们接下来就看看原因。

结构体

值类型意味着一个值变量被赋值给另一个变量时，这个值本身也会被复制，而不只限于对这个值的引用的复制。在几乎所有的编程语言中，标量类型都是值类型。这意味着当一个值被赋给新的变量时，并不是传递引用，而是进行值的复制：

```
var a = 42
var b = a
b += 1
b // 43
a // 42
```

在上面的代码执行之后，`b` 的值将是 43，但是 `a` 依然是 42。这看上去非常自然，也很明显。然而，在 Swift 中，不仅是标量类型，所有的结构体都是这么工作的。

我们先来看看一个简单的结构体，`Point`。这个结构体和 `CGPoint` 很相似，只不过它包含的是 `Int` 值，而 `CGPoint` 包含的是 `CGFloat`：

```
struct Point {
    var x: Int
    var y: Int
}
```

对于结构体，Swift 会自动按照成员变量为它添加初始化方法。也就是说，我们现在可以初始化一个新的变量了：

```
let origin = Point(x: 0, y: 0)
```

因为 Swift 中的结构体拥有值语义，对于使用 let 定义的结构体变量，我们不能改变它的任何属性。比如，下面的代码将无法工作：

```
origin.x = 10 // 错误
```

虽然我们在结构体中将 x 定义为了一个 var 属性，但是因为 origin 是用 let 声明的，所以我们不能对它进行改变。这么做的主要好处是，当你读到 let point = ... 这样的代码，并且你知道 point 是一个具有值语义的结构体变量时，你就知道它永远不会发生改变。这对读懂代码很有帮助。

要创建一个可变的变量，我们需要使用 var：

<code>var otherPoint = Point(x: 0, y: 0)</code>	值语义的赋值过程： 先得到一个副本 改变该副本的值 将该副本付给原始栈地址空间	Copy 结构体的过程是 搞出两个新的对象在栈空间中
<code>otherPoint.x += 10</code>		
<code>otherPoint // (x: 10, y: 0)</code>		

和对象不同，所有的结构体变量都是唯一的。举个例子，我们可以创建一个新的变量 thirdPoint 并且把 origin 的值赋给它。现在我们可以改变 thirdPoint，但是我们之前使用 let 定义的不可变变量 origin 并不会发生改变：

```
var thirdPoint = origin
thirdPoint.x += 10
thirdPoint // (x: 10, y: 0)
origin // (x: 0, y: 0)
```

当你将一个结构体赋值给一个新的变量时，Swift 会自动对它进行复制。虽然听起来这会很昂贵，不过大部分的复制都会被编译器优化掉，Swift 也竭尽全力让这些复制操作更加高效。实际上，**标准库中有很多结构体都使用了写时复制的技术进行实现**，我们稍后会进行介绍。

结构体也可以包含其他的结构体。比如，如果我们再定义一个 Size 结构体的话，我们就能创建 Rectangle 结构体了，它由一个点和一个尺寸组合而成：

```
struct Size {
    var width: Int
    var height: Int
}
```

```
struct Rectangle {  
    var origin: Point  
    var size: Size  
}
```

和上面一样，对 Rectangle 我们也有基于成员的初始化函数。这里，我们首先要在 Point 上定义一个**类型属性**，也就是说，这是一个存在于类型本身上的属性，而不是类型实例的属性。类型属性 Point.zero 扮演了工厂初始化函数的角色，它定义了一个常用 Point 实例。接下来，我们使用这个值来初始化 Rectangle：

参数的顺序和属性定义的顺序是一致的：

```
extension Point {  
    static let zero = Point(x: 0, y: 0)  
}  
  
let rect = Rectangle(origin: Point.zero,  
                     size: Size(width: 320, height: 480))
```

如果我们想要为我们的结构体定义一个自定义的初始化方法，我们可以将它直接添加到结构体的定义中去。不过，对于包含自定义初始化方法的结构体，Swift 就不再为它生成基于成员的初始化方法了。通过在扩展中定义自定义方法，我们就可以同时保留原来的初始化方法：

```
extension Rectangle {  
    init(x: Int = 0, y: Int = 0, width: Int, height: Int) {  
        origin = Point(x: x, y: y)  
        size = Size(width: width, height: height)  
    }  
}
```

除了直接设置 origin 和 size，我们也可以调用 self.init(origin:size:) 来进行初始化。

可变语义

如果我们定义了一个可变变量 screen，我们可以为它添加 didSet，这样每当 screen 改变时，这个代码块都将被调用。didSet 对所有结构体定义都会有效，不管是定义在 Playground 里，或者是作为类或者其他结构体的成员，甚至对定义在全局的结构体变量也适用：

```
var screen = Rectangle(width: 320, height: 480) {  
    didSet {  
        print("Screen changed: \(screen)")  
    }  
}
```

也许有点出乎意料，当我们只是改变深入结构体中的某个属性的时候，`didSet` 也会被触发：

```
screen.origin.x = 10 // Screen changed: (10, 0, 320, 480)
```

理解值类型的关键就是理解为什么这里会被调用。对结构体进行改变，在语义上来说，与重新为它进行赋值是相同的。即使在一个更大的结构体上只有某一个属性被改变了，也等同于整个结构体被用一个新的值进行了替代。在一个嵌套的结构体的最深层的某个改变，将会一路向上反映到最外层的实例上，并且一路上触发所有它遇到的 `willSet` 和 `didSet`。

虽然语义上来说，我们将整个结构体替换为了新的结构体，但是一般来说这不会损失性能，编译器可以原地进行变更。由于这个结构体没有其他所有者，实际上我们没有必要进行复制。不过如果有多个持有者的话，重新赋值意味着发生复制。对于写时复制的结构体，工作方式又会略有不同（我们稍后再说）。

因为标准库中的集合类型是结构体，很自然地它们也遵循同样地工作方式。想一个数组中添加元素将会触发数组的 `didSet`，通过数组的下标对数组中的某个元素进行变更也同样会触发：

因为数组是结构体，所以这个特性也适用。如果我们定义了一个包含其他值类型的数组，我们可以更改数组中某个元素的一个属性，整个数组的 `didSet` 也将被触发：

```
var screens: [Rectangle] = [] {  
    didSet {  
        print("Screens array changed: \(screens)")  
    }  
}  
  
screens.append(Rectangle(width: 320, height: 480))  
// Screens array changed: [(0, 0, 320, 480)]  
screens[0].origin.x += 100 // Screens array changed: [(100, 0, 320, 480)]
```



```
var didChangeArr = [1,2,3,4]  
didSet {  
    print(didChangeArr)  
}  
didChangeArr[2] = 66
```

如果 `Rectangle` 是类的话，`didSet` 就不会被触发了，因为在那种情况下，数组存储的引用不会发生改变，只是引用指向的对象发生了改变。

可变方法

假设我们要为 Rectangle 添加一个 translate 方法，用来将矩形以给定的偏移量进行位移。我们需要在矩形当前的原点值上增加这个偏移量，所以我们首先需要添加一个 + 操作符的重载，用来将两个 Point 相加到一起，并返回一个新的 Point：

```
func +(lhs: Point, rhs: Point) -> Point {  
    return Point(x: lhs.x + rhs.x, y: lhs.y + rhs.y)  
}  
screen.origin + Point(x: 10, y: 10) // (x: 10, y: 10)
```

现在，我们已经准备好来实现 translate 方法了，不过我们的第一次尝试似乎失败了：

```
extension Rectangle {  
    func translate(by offset: Point) {  
        // 错误：不能赋值属性：'self' 是不可变的  
        origin = origin + offset  
    }  
}
```

结构体中的 self 属性是 let 类型不可变，

编译器想我们抱怨因为 self 是不可变量，所以我们不能给 origin 进行赋值 (origin = 其实是 self.origin = 的简写形式)。我们可以把 self 想像为一个传递给 Rectangle 所有方法的额外的隐式参数。你不需要自己去传递这个参数，但是在函数体内部你可以随时使用 self。如果我们想要改变 self，或是改变 self 自身或者嵌套的 (比如 self.origin.x) 任何属性，我们就需要将方法标记为 mutating：

```
extension Rectangle {  
    mutating func translate(by offset: Point) {  
        origin = origin + offset // 改变 self 本身 := 的过程会有个临时变量保存计算结果  
    } // 值，然后再讲该值付给 self  
}  
screen.translate(by: Point(x: 10, y: 10))  
screen // (10, 10, 320, 480)
```

编译器会强制我们添加 mutating 关键字。只有使用了这个关键字，我们才能在方法内部对 self 的各部分进行改变。将方法标记为 mutating，意味着我们在这个方法内部改变了 self 的行为。现在它将表现得像是一个 var，而不再是 let：我们可以任意地改变可变属性。(不过要更精准说的话，它其实并不是一个 var，我们马上会进行说明)。

`mutating` 关键字同时也决定了对于以 `let` 进行声明的变量，哪些方法是可以被调用的。被 `mutating` 标记的东西只有在对应实例被 `var` 声明的时候，才能够被调用：

```
let otherScreen = screen
// 错误：不能对不可变的量使用可变成员
otherScreen.translate(by: Point(x: 10, y: 10))
```

回想一下内建集合一章，我们现在可以理解将 `let` 和 `var` 应用到集合上的区别了。数组的 `append` 方法被定义为 `mutating`，所以当数组被定义为 `let` 时，编译器不让我们调用这个方法。

属性的 `setter` 自身就是 `mutating` 的，你无法调用一个 `let` 变量的 `setter`：

```
let point = Point.zero
// 错误：无法赋值属性：'point' 是一个 'let' 常量
point.x = 10
```

mutating 同时也是 `willSet` 和 `didSet` “知道” 合适进行调用的依据：任何 `mutating` 方法的调用或者隐式的可变 `setter` 都会触发这两个事件。

在很多情况下，一个方法会同时有可变和不可变版本。比如数组有 `sort()` 方法 (这是个 `mutating` 方法，将在原地排序) 以及 `sorted()` 方法 (返回一个新的数组)。我们也可以为我们的 `translate(by:)` 提供一个非 `mutating` 的版本。这次我们不再改变 `self`，而是创建一个复制，改变它，然后返回这个新的 `Rectangle`：

```
extension Rectangle {
    func translated(by offset: Point) -> Rectangle {
        var copy = self
        copy.translate(by: offset)      // 返回一个副本，此时不是self 本身
        return copy
    }
}
screen.translated(by: Point(x: 20, y: 20)) // (30, 30, 320, 480)
```

sort 和 sorted 的名字选择是有所考究的，确切说，它们的名字遵循了 Swift API 设计准则。拥有副作用的方法应该用一个祈使动词短语来表示，比如 sort。而不可变的版本应该以 -ed 或者 -ing 结尾。对于 translate 和 translated，我们也遵守同样地准则。

我们在本章开头就看到过，当处理可变代码时，很容易就会引入 bug；含有 mutating 方法和属性的 Swift 结构体就没有这个问题。对于结构体的更改所产生的副作用只会影响本地，它只被应用在当前正被改变的结构体变量上。因为所有的结构体变量都是唯一的（或者换句话说，所有的结构体值都有且仅有一个持有者），它几乎不可能产生类似的 bug。唯一会出现问题的地方是你在不同的线程中引用了同一个全局或者被捕获的的结构体变量（默认情况下，闭包将被引用所捕获）。

mutating 是如何工作的： inout 参数

想要理解 mutating 是如何工作的，我们需要来看看 inout 关键字。在次之前，我们先定义一个全局函数，来将一个矩形在两个轴方向上各移动 10 个点。我们不能简单地对 rectangle 参数调用 translate，因为所有的函数参数默认都是不可变的，它们都以复制的方式被传递进来。所以这里我们需要使用 translated(by:)，并将位移后的矩形作为新的值返回。调用者想要使用函数的结果对一个已有值进行变更的话，他们还需要手动重新赋值：

```
func translatedByTenTen(rectangle: Rectangle) -> Rectangle {
    return rectangle.translated(by: Point(x: 10, y: 10))          觉得像传入变量地址，然后改变地址的内容
}
screen = translatedByTenTen(rectangle: screen)
screen // (10, 10, 320, 480)
```

我们能不能写一个原地的函数（而不是方法）来改变 rectangle 呢。回头看看，mutating 关键字做的正是此事。它可以将隐式的 self 参数变为可变的。**mutating 关键字将隐式的 self 临时改变为可变的**

在全局函数中，我们可以将一个或多个参数标记为 inout 来达到相同的效果。就和一个普通的参数一样，值被复制并作为参数被传到函数内。不过，我们可以改变这个复制（就好像它是被 var 定义的一样）。然后当函数返回时，Swift 会将这个（可能改变过的）值进行复制并将其返回给调用者，同时将原来的值覆盖掉。

使用 inout，我们就可以写一个对输入的矩形进行变更的函数了。现在，我们就可以在函数体内使用 translate(by:) 来替代 translated(by:) 了，因为此时 rectangle 是一个可变值：

```
func translateByTwentyTwenty(rectangle: inout Rectangle) {
```

```
rectangle.translate(by: Point(x: 20, y: 20))
}

translateByTwentyTwenty(rectangle: &screen)
screen // (30, 30, 320, 480)
```

`translateByTwentyTwenty` 函数接受矩形 `screen`，在本地改变它的值，然后将新的值复制回去（覆盖原来的 `screen` 的值）。这个行为和 `mutating` 方法如出一辙。实际上，`mutating` 标记的方法也就是结构体上的普通方法，只不过隐式的 `self` 被标记为了 `inout` 而已。

我们不能对一个 `let` 定义的矩形调用 `translateByTwentyTwenty`。我们只能对可变值调用这个方法：

```
let immutableScreen = screen
// 错误：不能将不可变值作为可变参数传入
translateByTwentyTwenty(rectangle: &immutableScreen)
```

我们将在函数一章里更深入地探讨 `inout` 的细节。现在，我们只需要知道 `inout` 被用在了很多地方。比如，现在我们也知道通过下标改变值的原理是什么了：

```
var array = [Point(x: 0, y: 0), Point(x: 10, y: 10)]
array[0] += Point(x: 100, y: 100)
array // [(x: 100, y: 100), (x: 10, y: 10)]
```

`array[0]` 被自动地作为 `inout` 变量传入。在函数章节中，我们会解释为什么像是 `array[0]` 这样的表达式可以被当作 `inout` 参数使用，而其他的表达式不行。

那些像是 `+=` 这样，可以对左侧值进行变更的运算符，需要其参数为 `inout`。下面是 `Point` 的 `+=` 实现。如果我们将 `inout` 去掉的话，编译器就不会允许我们对 `lhs` 进行赋值了：

```
func +=(lhs: inout Point, rhs: Point) {
    lhs = lhs + rhs
}
```

```
var myPoint = Point.zero
myPoint += Point(x: 10, y: 10)
myPoint // (x: 10, y: 10)
```

使用值类型避免并行 bug

使用值语义的时候，在多线程并行的程序中
每个线程都有自己的值 副本来操作

我们来回顾一下本章介绍部分的 BinaryScanner 的例子。我们在下面有一段有问题的代码：

```
for _ in 0..<Int.max {  
    let newScanner = BinaryScanner(data: Data("hi".utf8))  
    DispatchQueue.global().async {  
        scanRemainingBytes(scanner: newScanner)  
    }  
    scanRemainingBytes(scanner: newScanner)  
}
```

如果 BinaryScanner 是一个结构体，而非类的话，每次 scanRemainingBytes 的调用都将获取它自己的 newScanner 的独立的复制。这样一来，这些调用将能够在数组上保持安全的迭代，而不必担心结构体被另一个方法或者线程所改变。因为两个线程现在并没有共享一个单一的 position 值，这一个小小的变化完全改变了程序的行为：现在它在每个循环中将会把每个字节打印两次。

不过记住，结构体并不意味着你的代码就可以像魔法一般做到线程安全。比如说，我们保持 BinaryScanner 是一个结构体，但是我们将 scanRemainingBytes 方法的内容内联使用的话，我们就会和上面一样面临竞态条件的问题。两个 while 循环都引用了同一个 newScanner 变量，并从不同的线程同时对它进行改变：

```
for _ in 0..<Int.max {  
    let newScanner = BinaryScanner(data: Data("hi".utf8))  
    DispatchQueue.global().async {  
        while let byte = newScanner.scanByte() {  
            print(byte)  
        }  
        while let byte = newScanner.scanByte() {  
            print(byte)  
        }  
    }  
}
```

写时复制

在 Swift 标准库中，像是 Array, Dictionary 和 Set 这样的集合类型是通过一种叫做**写时复制**(copy-on-write) 的技术实现的。我们这里有一个整数数组：

```
var x = [1,2,3]
```

如果我们创建了一个新的变量 y，并且把 x 赋值给它时，会发生复制，现在 x 和 y 含有的是独立的结构体：

```
var y = x
```

在内部，这些 Array 结构体含有指向某个内存的引用。这个内存就是数组中元素所存储的位置。两个数组的引用指向的是内存中同一个位置，这两个数组共享了它们的存储部分。不过，当我们改变 x 的时候，这个共享会被检测到，内存将会被复制。这样一来，我们得以独立地改变两个变量。昂贵的元素复制操作只在必要的时候发生，也就是我们改变这两个变量的时候发生复制：

```
x.append(5)  
y.removeLast()  
x // [1, 2, 3, 5]  
y // [1, 2]
```

struct 中有引用语义，使用写时复制

这种行为就被称为**写时复制**。它的工作方式是，每当数组被改变，它首先检查它对存储缓冲区的引用是否是**唯一的**，或者说，检查数组本身是不是这块缓冲区的唯一拥有者。如果是，那么缓冲区可以进行原地变更；也不会有复制被进行。不过，如果缓冲区有一个以上的持有者(如本例中)，那么数组就需要先进行复制，然后对复制的值进行变化，而保持其他的持有者不受影响。

作为一个结构体的作者，你并不能免费获得写时复制的行为，你需要自己进行实现。当你自己的类型内部含有一个或多个可变引用，同时你想要保持值语义时，你应该为其实现写时复制。为了维护值语义，通常都需要进行在每次变更时，都进行昂贵的复制操作，但是写时复制技术避免了在非必要的情况下进行复制操作。

实现写时复制

作为自定义类型的写时复制行为的例子，我们会用 `NSMutableData` 作为内部引用类型来重新实现 Foundation 框架中的 Data 结构体。Data 是值类型，它的行为和 Array 一样：

```
var input: [UInt8] = [0x0b,0xad,0xf0,0x0d]
var other: [UInt8] = [0x0d]
var d = Data(bytes: input)
var e = d
d.append(contentsOf: other)
d // 5 bytes
e // 4 bytes
```

如上所示，`d` 和 `e` 是独立的，向 `d` 中添加一个字节并不会改变 `e` 的值。

用 `NSMutableData` 写同样的代码，我们可以看到引用语义的类型将有不同的表现：

```
var f = NSMutableData(bytes: &input, length: input.count)
var g = f
f.append(&other, length: other.count)
f // <0badf00d 0d>
g // <0badf00d 0d>
```

`f` 和 `g` 都引用了同样的对象 (换句话说，它们指向了相同的一块内存)，所以对其中一个进行改变，也会改变另一个变量。我们也可以通过 `==` 运算符来验证它们引用的是同一个对象：

```
f == g // true
```

如果我们只是简单地将 `NSMutableData` 封装到结构体中，我们并不能自动得到值语义。比如，我们可以尝试下面的代码：

```
struct MyData {
    var _data: NSMutableData
    init(_ data: NSData) {
        _data = data.mutableCopy() as! NSMutableData
    }
}
```

如果我们复制结构体变量，里面进行的是浅复制。这意味着对象本身不会被复制，而只有指向 `NSMutableData` 对象的引用会被复制：

```
let theData = NSData(base64Encoded: "wAEP/w==")!
let x = MyData(theData)
let y = x
```

```
x._data === y._data // true
```

我们可以添加一个 `append` 函数，它将在底层操作 `_data` 属性，再一次，我们可以看到我们创建了一个不包含值语义的结构体：

```
extension MyData {  
    func append(_ byte: UInt8) {  
        var mutableByte = byte  
        _data.append(&mutableByte, length: 1)  
    }  
}  
  
x.append(0x55)  
y // <c0010fff 55>
```

因为我们只是更改了 `_data` 指向的对象，我们甚至不需要将 `append` 标记为 `mutating`。因为引用本身是常量，结构体也是常量。所以，虽然 `x` 和 `y` 都发生了改变，我们依然可以将两者都声明为 `let`。

写时复制 (昂贵方式)

我们可以先来逐字审视写时复制这个短语，并给出一个可用的实现：每次我们需要改变 `_data` 是，我们都先将其进行复制，然后对这个复制进行改变。这种方式不会很高效，因为我们将会进行非常多不必要的复制操作，不过它将会达成我们的目标，为 `MyValue` 赋予值语义。引用原来的 `_data` 的对象将不会被变更操作影响到。

我们不再直接变更 `_data`，而是通过一个计算属性 `_dataForWriting` 来访问它。这个计算属性总是会复制 `_data` 并将该复制返回：

```
struct MyData {  
    fileprivate var _data: NSMutableData  
    fileprivate var _dataForWriting: NSMutableData {  
        mutating get { 结构体中任何属性的改变都是，先产生自己一个副本，然后改变属性，在赋值的  
            _data = _data.mutableCopy() as! NSMutableData  
            return _data  
        }  
    }  
    init() {
```

```
_data = NSMutableData()
}

init(_ data: NSData) {
    _data = data.mutableCopy() as! NSMutableData
}
}
```

因为 `_dataForWriting` 会更改结构体 (它对 `_data` 属性进行了重新赋值), 这个属性的 `getter` 需要被标记为 `mutating`。这意味着我们只能通过 `var` 的方式声明的变量来使用它。

我们可以在 `append` 方法中使用 `_dataForWriting`, 现在 `append` 也需要被标记为 `mutating` 了:

```
extension MyData {
    mutating func append(_ byte: UInt8) {
        var mutableByte = byte
        _dataForWriting.append(&mutableByte, length: 1)
    }
}
```

现在, 这个结构体具有值语义了。如果我们将 `x` 赋值给变量 `y`, 两个变量将继续指向底层相同的 `NSMutableData` 对象。不过, 当我们对其中某个调用 `append` 时, 将会进行复制:

```
let theData = NSData(base64Encoded: "wAEP/w==")!
var x = MyData(theData)
let y = x
x._data === y._data // true
x.append(0x55)
y // <c0010fff>
x._data === y._data // false
```

这种策略可以奏效, 但是多次更改同一个变量时, 这种方法非常浪费。比如下面这个例子:

```
var buffer = MyData(NSData())
for byte in 0..<5 as CountableRange<UInt8> {
    buffer.append(byte)
}
```

每次我们调用 `append` 时，底层的 `_data` 对象都要被复制一次。因为 `buffer` 没有和其他的 `MyData` 实例共享存储，所以对它进行原地变更会高效得多（同时也是安全的）。

写时复制（高效方式）

为了提供高效的写时复制特性，我们需要知道一个对象（比如这里的 `NSMutableData`）是否是唯一的。**如果它是唯一引用，那么我们就可以直接原地修改对象。否则，我们需要在修改前创建对象的复制。**在 Swift 中，我们可以使用 `isKnownUniquelyReferenced` 函数来检查某个引用只有一个持有者。如果你将一个 Swift 类的实例传递给这个函数，并且没有其他变量强引用这个对象的话，函数将返回 `true`。如果还有其他的强引用，则返回 `false`。不过，对于 Objective-C 的类，它会直接返回 `false`。所以，直接对 `NSMutableData` 使用这个函数的话没什么意义。我们可以创建一个简单的 Swift 类，来将任意的 Objective-C 对象（或者其他任意值）封装到 Swift 对象中：

```
final class Box<A> {
    var unbox: A
    init(_ value: A) { self.unbox = value }
}

var x = Box(NSMutableData())
isKnownUniquelyReferenced(&x) // true
```

如果我们有多个引用指向相同的对象，这个函数将返回 `false`：

```
var y = x
isKnownUniquelyReferenced(&x) // false
```

不单单是全局变量，对于结构体中的引用，这种方法也适用。有了这个方法，我们就可以重写 `MyData`，在发生改变前先检查对 `_data` 的引用是否是唯一的。我们还可以添加一个 `print` 语句，来在调试时快速查看创建复制的频度：

```
struct MyData {
    private var _data: Box<NSMutableData>
    var _dataForWriting: NSMutableData {
        mutating get {
            if !isKnownUniquelyReferenced(&_data) {
                _data = Box(_data.unbox.mutableCopy() as! NSMutableData)
                print("Making a copy")
            }
            return _data
        }
    }
}
```

```
        }
        return _data.unbox
    }
}

init() {
    _data = Box(NSMutableData())
}
init(_ data: NSData) {
    _data = Box(data.mutableCopy() as! NSMutableData)
}
}
```

在 `_dataForWriting` getter 中，我们现在需要对 `_data` 属性进行解包，来获取 `NSMutableData` 实例。`append` 方法可以保持不变，因为何时进行复制的逻辑已经被全部包含在 `_dataForWriting` 里了：

```
extension MyData {
    mutating func append(_ byte: UInt8) {
        var mutableByte = byte
        _dataForWriting.append(&mutableByte, length: 1)
    }
}
```

要测试我们代码，让我们再写一个循环：

```
var bytes = MyData()
var copy = bytes
for byte in 0..<5 as CountableRange<UInt8> {
    print("Appending 0x\(String(byte, radix: 16))")
    bytes.append(byte)
}
/*
Appending 0x0
Making a copy
Appending 0x1
Appending 0x2
Appending 0x3
Appending 0x4
*/
```

```
bytes // <00010203 04>
copy // <>
```

运行代码，你会看到上面加入的调试语句只在第一次调用 `append` 的时候被打印了一次。在接下来的循环中，引用都是唯一的，所以也就没有进行复制操作。

这项技术让你能够在创建保留值语义的结构体的同时，保持像对象和指针那样的高效操作。作为结构体的使用者，你不需要操心去手动复制那些结构体，结构体的实现已经帮你处理好了。得益于写时复制和与其关联的编译器优化，大量的不必要的复制操作都可以被移除掉。

当你定义你自己的结构体和类的时候，需要特别注意那些原本就可以复制和可变的行为。结构体应该是具有值语义的。当你在一个结构体中使用类时，我们需要保证它确实是不可变的。如果办不到这一点的话，我们就需要（像上面那样的）额外的步骤。或者就干脆使用一个类，这样我们的数据的使用者就不会期望它表现得像一个值。

Swift 标准库中的大部分数据结构是使用了写时复制的值类型。比如数组，字典，集合，字符串等这些类型都是结构体。这种设计让我们能在使用这些类型时更容易理解它们的行为。当我们把数组传递给函数时，我们知道这个函数一定不会修改原来的数组，因为它所操作的只是数组的一个复制。同样地，通过数组的实现方式，我们也知道不会发生不必要的复制。对比 Foundation 框架中的数据类型，我们总是需要手动地去复制像是 `NSArray` 或者 `NSString` 这样的类型。当使用 Foundation 的数据类型时，忘记手动复制对象，进而写出不安全的代码，简直就是家常便饭。

在当创建结构体时，类也还是有其用武之地的。有时候你会想要定义一个只有单个实例的从不被改变的类型，或者你想要封装一个引用类型，而并不想要写时复制。还有时候你可能需要将接口暴露给 Objective-C，这种情况下我们也是无法使用结构体的。通过为你的类定义一个带有限制的使用接口，还是能够做到让其不可变的。

将已经存在的类型封装到枚举中也很有意思，和结构体一样，枚举也是值类型。

在 [CommonMark 封装](#) 一章中，我们会提供一个基于枚举的，对引用类型进行了封装的接口。

写时复制的陷阱

不幸的是，想要意外地引入复制简直太容易了。作为例子，我们将创建一个非常简单的结构体，它将包含指向一个空 Swift 类的引用。这个结构体中有一个 `change` 方法，它是结构体的唯一的 `mutating` 方法，这个方法中将检查引用是否应该非复制，不过我们不会进行实际的复制，而只是打印结果：

```
final class Empty {}

struct COWStruct {
    var ref = Empty()

    mutating func change() -> String {
        if isKnownUniquelyReferenced(&ref) {
            return "No copy"
        } else {
            return "Copy"
        }
        // 进行实际改变
    }
}
```

比如，我们创建一个变量，然后马上改变它，变量没有被共享，所以引用是唯一的，也没有必要进行复制：

```
var s = COWStruct()
s.change() // No copy
```

当我们创建了第二个变量后，引用现在被共享了，所以当我们调用 `change` 的时候，有必要进行复制，一切按部就班：

```
var original = COWStruct()
var copy = original
original.change() // Copy
```

当我们将结构体放到数组中时，我们可以直接改变数组元素，且不需要进行复制。这是因为在使用数组下标访问元素时，我们是直接访问内存的位置：

```
var array = [COWStruct()]
array[0].change() // No copy
```

不过如果我们加一个中间变量的话，就将进行复制：

```
var otherArray = [COWStruct()]
var x = array[0]
x.change() // Copy
```

让人会觉得惊讶的是，所有的其他类型，包括字典、集合以及你自己的类型，会表现得非常不同。举例来说，字典的下标将会在字典中寻找值，然后将它返回。因为我们是在值语义下处理，所以返回的是找到的值的复制。这样一来，因为 COWStruct 已经不会被唯一引用了，所以对这个值进行 change() 将会发生复制：

```
var dict = ["key":COWStruct()]
dict["key"]?.change() // Optional("Copy")
```

如果在你将一个写时复制的结构体放到字典中，又想要避免这种复制的话，你可以将值用类封装起来，这将为值赋予引用语义。

当你在使用自己的结构体时，也需要将这一点牢记于心。比如，我们可以创建一个储存某个值的简单地容器类型，通过直接访问存储的属性，或者间接地使用下标，都可以访问到这个值。当我们直接访问它的时候，我们可以获取写时复制的优化，但是当我们用下标间接访问的时候，复制会发生：

```
struct ContainerStruct<A> {
    var storage: A
    subscript(s: String) -> A {
        get { return storage }
        set { storage = newValue }
    }
}

var d = ContainerStruct(storage: COWStruct())
d.storage.change() // No copy
d["test"].change() // Copy
```

Array 的下标使用了特别的处理，来让写时复制生效。但是不幸的是，现在其他类型都没有使用这种技术。Swift 团队提到过它们希望提取该技术的范式，并将其应用在字典上。

Array 通过使用**地址器** (addressors) 的方式实现下标。地址器允许对内存进行直接访问。数组的下标并不是返回元素，而是返回一个元素的地址器。这样一来，元素的内存可以被原地改变，而不需要再进行不必要的复制。你可以在你自己的代码中使用地址器，但是因为它们没有被官方文档化，所以也许会发生改变。要了解更多信息，可以看看 Swift 仓库中关于 Accessors 的文档。

闭包和可变性

在这一节中，我们会看看闭包是怎么存储数据的。

例如，有一个函数在每次被调用时生成一个唯一的整数，直到 Int.max。这可以通过将状态移动到函数外部来实现。换句话说，这个函数对变量 i 进行了闭合 (close)。

```
var i = 0
func uniqueInteger() -> Int {
    i += 1
    return i
}
```

每次我们调用该函数时，共享的变量 i 都会改变，一个不同的整数值将被返回。**函数也是引用类型**，如果我们将 uniqueInteger 赋值给另一个变量，编译器将不会复制这个函数或者 i。相反，它将会创建一个指向相同函数的引用。

```
let otherFunction: () -> Int = uniqueInteger
```

调用 otherFunction 所发生的事情与我们调用 uniqueInteger 是完全一样的。这对所有的闭包和函数来说都是正确的：如果我们传递这些闭包和函数，它们会以引用的方式存在，并共享同样的状态。

回顾一下在集合协议中基于函数的 fibsIterator 的例子吧，其实我们已经看到过这种行为了。当我们使用迭代器时，迭代器本身就是一个函数，它会改变自己的状态。为了在每次迭代时创建新的迭代器，我们必须将它封装到一个 AnySequence 中。

如果我们想要有多个独立的整数发生器的话，我们可以使用相同的技术：我们不返回一个整数，而是返回一个捕获可变量的闭包。函数返回的闭包是一个引用类型，传递它将导致共享状态。然而，每次调用 uniqueIntegerProvider 都将会返回一个新的从零开始的方法：

```
func uniqueIntegerProvider() -> () -> Int {
    var i = 0
    return {
        每次返回的闭包都是 new 出来的引用对象
        i += 1      闭包内部包含了引用外面的 变量，和自身的实现体
        return i
    }
}
```

除了返回闭包，我们也可以将它封装成 AnyIterator。这样，我们就可以在 for 循环里用我们自己的整数发生器了：

```
func uniqueIntegerProvider() -> AnyIterator<Int> {
    var i = 0
    return AnyIterator {
        i += 1
        return i
    }
}
```

结构体变量

Swift 的结构体一般被存储在栈上，而非堆上。不过对于可变结构体，这其实是一种优化：默认情况下结构体是存储在堆上的，但是在绝大多数时候，这个优化会生效，并将结构体存储到栈上。编译器这么做是因为那些被逃逸闭包捕获的变量需要在栈帧之外依然存在。当编译器侦测到结构体变量被一个函数闭合的时候，优化将不再生效，此时这个结构体将存储在堆上。这样一来，在我们的例子里，就算 uniqueIntegerProvider 退出了作用域，i 也将继续存在。

内存

值类型在 Swift 中非常普遍。在标准库中大部分的类型要么是结构体，要么是枚举，对它们来说内存管理是很容易的。因为它们只会有一个持有者，所以它们所需要的内存可以被自动地创建和释放。当使用值类型时，你不会被循环引用的问题所困扰。举个例子，来看看下面的代码：

```
struct Person {
    let name: String
    var parents: [Person]
}

var john = Person(name: "John", parents: [])
john.parents = [john]
john // John, parents: [John, parents: []]
```

因为值类型的特点，当你把 john 加到数组中的时候，其实它被复制了。更精确地说的话，应该是“你把 john 的值加到了数组中。”要是 Person 是一个类的话，我们就会引入一个循环引用。但是在这里的结构体版本中，john 只有一个持有者，那就是原来的变量值 john。

对于类，Swift 使用自动引用计数 (ARC) 来进行内存管理。在大多数情况下，这意味着所有事情都将按预想工作。每次你创建一个对象的新的引用 (比如为类变量赋值)，引用计数会被加一。

一旦引用失效(比如变量离开了作用域), 引用计数将被减一。如果引用计数为零, 对象将被销毁。遵循这种行为模式的变量也被叫做**强引用**(它是相对于我们稍后要提到的 `weak` 和 `unowned` 引用而言的)。

比如有下面的代码:

```
class View {  
    var window: Window  
    init(window: Window) {  
        self.window = window  
    }  
}  
  
class Window {  
    var rootView: View?  
}
```

我们可以创建一个变量, 它将申请内存并初始化对象:

```
var myWindow: Window? = Window() // refcount: 1  
myWindow = nil // refcount: 0, deallocated
```

第一行创建了一个新的实例, 此时引用计数为 1。当之后变量被设为 `nil` 时, 我们的 `Window` 实例的引用计数将变为 0, 这个实例将被销毁。

当把 Swift 和使用垃圾回收机制的语言进行对比时, 第一印象是它们在内存管理上似乎很相似。大多数时候, 你都不太需要考虑它。不过, 看看下面的例子: 1231312

```
var window: Window? = Window() // window: 1  
var view: View? = View(window: window!) // window: 2, view: 1  
window?.rootView = view // window: 2, view: 2  
view = nil // window: 2, view: 1  
window = nil // window: 1, view: 1
```

首先, 我们创建了 `window` 对象, `window` 的引用计数将为 1。之后创建 `view` 对象时, 它持有了 `window` 对象的强引用, 所以这时候 `window` 的引用计数为 2, `view` 的计数为 1。接下来, 将 `view` 设置为 `window` 的 `rootView` 将会使 `view` 的引用计数加一。此时 `view` 和 `window` 的引用计数都是 2。当把两个变量都设置为 `nil` 后, 它们的引用计数都会是 1。即使它们已经不能通过变量进行访问了, 但是它们却互相有着对彼此的强引用。这就被叫做**引用循环**, 当处理类似

于这样的数据结构时，我们需要特别小心这一点。因为存在引用循环，这样的两个对象在程序的生命周期中将永远无法被释放。

weak 引用

因为 weak 可以 = nil，所以是可选类型
因为 当引用计数变为 0 时 编译器会将 weak 变量置为 nil，所以他是 var 类型

要打破引用循环，我们需要确保其中一个引用要么是 weak，要么是 unowned。当你将一个变量标记为 weak 时，将某个值赋给这个变量时，它的引用计数不会被改变。Swift 中的弱引用是趋零的：当一个弱引用变量所引用的对象被释放时，这个变量将被自动设为 nil。这也是弱引用必须被声明为可选值的原因。

重写上面的例子，我们可以将 window 的 rootView 属性声明为 weak，这样 window 就不会强引用 view，当 view 被释放时，这个属性也将自动地变为 nil。为了研究到底会发生什么，我们可以在类析构时添加一些打印语句。deinit 会在类的实例析构和回收之前会被调用：

```
class View {  
    var window: Window  
    init(window: Window) {  
        self.window = window  
    }  
    deinit {  
        print("Deinit View")  
    }  
}  
  
class Window {  
    weak var rootView: View?  
    deinit {  
        print("Deinit Window")  
    }  
}
```

在下面的代码中，我们再次创建了一个 window 和一个 view。和之前一样，view 强引用着 window，但是因为 window 的 rootView 被声明为 weak，所以它不再会对 view 有强引用。这样，我们就打破了引用循环，在将两个变量都设为 nil 后，view 和 window 都将被释放：

```
var window: Window? = Window()  
var view: View? = View(window: window!)  
window?.rootView = view
```

```
window = nil
view = nil
/*
Deinit View
Deinit Window
*/
```

在使用 `delegate` 的时候，弱引用会非常有用，这在 Cocoa 中也很常见。调用 `delegate` 方法的对象（比如，一个 table view）需要知道 `delegate`，但它不应该持有这个 `delegate`，否则，很可能就会造成引用循环。所以，`delegate` 一般都会被标记为 `weak`。确保 `delegate` 在需要的时候一直存在通常是另外的对象（比如，一个 view controller）的职责。

unowned 引用 对于现实语义中 一定会有的东西使用 unowned 解绑

因为 `weak` 引用的变量可以变为 `nil`，所以它们必须是可选值类型，但是有些时候这并不是你想要的。例如，也许我们知道我们的 `view` 将一定有一个 `window`，这样这个属性就不应该是可选值，而同时我们又不想一个 `view` 强引用 `window`。这种情况下，我们可以使用 `unowned` 关键字：

```
class View {
    unowned var window: Window
    init(window: Window) {
        self.window = window
    }
    deinit {
        print("Deinit View")
    }
}

class Window {
    var rootView: View?
    deinit {
        print("Deinit Window")
    }
}
```

在下面的代码中，我们可以看到两个对象都和之前弱引用的例子中一样，被正确地释放了：

```
var window: Window? = Window()
var view: View? = View(window: window!)
window?.rootView = view
view = nil
window = nil
/*
Deinit Window
Deinit View
*/
```

所以，这样写依然没有引用循环，但是我们要负责保证 `window` 的生命周期比 `view` 长。如果 `window` 先被销毁，然后我们访问了 `view` 上这个 `unowned` 的变量的话，就会造成运行崩溃。

对每个 `unowned` 的引用，Swift 运行时将为这个对象维护另外一个引用计数。当所有的 `strong` 引用消失时，对象将把它的资源（比如对其他对象的引用）释放掉。不过，这个对象本身内存将继续存在，直到所有的 `unowned` 引用也都消失。这部分内存将被标记为无效（有时候我们也把它叫做僵尸（zombie）内存），当我们试图访问这样的 `unowned` 引用时，就会发生运行时错误。

不过注意这其实并不是未定义的行为。我们还有第三种选择，那就是 `unowned(unsafe)`，它不会做运行时的检查。当我们访问一个已经无效的 `unowned(unsafe)` 引用时，这时候结果将是未定义的。

在 `unowned` 和 `weak` 之间进行选择

在你的 API 中，是应该选择使用 `unowned` 呢，还是应该使用 `weak`？从根本上来说，这个问题取决于相关对象的生命周期。如果这些对象的生命周期互不相关，也就是说，你不能保证哪一个对象存在的时间会比另一个长，那么弱引用就是唯一的选择。

另一种情况下，如果你可以保证非强引用对象拥有和强引用对象同样或者更长的生命周期的话，`unowned` 引用通常会更方便一些。这是因为我们可以不需要处理可选值，而且变量将可以被 `let` 声明，而与之相对，弱引用必须被声明为可选的 `var`。同样的生命周期是很常见的，特别是当两个物体拥有主从关系的时候。当主对象通过强引用控制子对象的生命周期，而且你可以确定没有其他对象知道这个子对象的存在时，子对象对主对象的逆向引用就可以是 `unowned` 引用。

`unowned` 引用要比 `weak` 引用少一些性能损耗，因此访问一个 `unowned` 引用的属性或者调用它上面的方法都会稍微快一些；不过，这个因素应该只在性能非常重要的代码路径上才需要被考虑。

`unowned` 引用带来的不好的地方当然是如果你在生命周期的假设上犯了错，那么你的程序就将崩溃。个人来说，我发现我自己经常会在 `unowned` 也可以使用的情况下，还是去选择用 `weak`。`weak` 将强制我们在所有使用的地方都去检查引用是否依然有效。我们可能会时不时地对一些代码进行重构，而这可能会导致我们之前对于对象生命周期的假设失效。

不过，关于是否应该总是明确地使用对应的修饰符，来表达你所期望的代码的生命周期特性的问题，还是有很多争论。如果你或者其他人在稍后对代码更改中，破坏了这些假设的话，在测试和寻找 bug 的时候，一个强制崩溃可以让你对这个问题产生足够的重视。

闭包和内存

在 Swift 中，除了类以外，函数 (包括闭包) 也是引用类型。我们在闭包和可变性的部分已经看到过，闭包可以捕获变量。如果这些变量自身是引用类型的话，闭包将持有对它们的强引用。比如，有一个 `FileHandle` 类型的 `handle` 变量，如果你在回调中访问这个变量，那么回调将增加 `handle` 的引用计数：

```
let handle = FileHandle(forWritingAtPath: "out.html")
let request = URLRequest(url: URL(string: "https://www.objc.io")!)
URLSession.shared.dataTask(with: request) { (data, _, _) in
    guard let theData = data else { return }
    // 闭包将对 handle 进行强引用
    handle?.write(theData)
}.resume()
```

一旦回调结束，`URL session` 将会释放闭包，它所闭合的那些变量 (在这个例子中就是 `handle`) 的引用计数将被减去。闭包对变量的强引用是必要的，否则你就有可能在闭包中访问到已经被释放了的变量。

只有那些会逃逸 (`escape`) 的闭包需要保持它们变量的强引用。在函数一章里，我们会看到逃逸函数和非逃逸函数的更多细节。

引用循环

闭包捕获它们的变量的一个问题是它可能会 (意外地) 引入引用循环。常见的模式是这样的：对象 A 引用了对象 B，但是对象 B 存储了一个包含对象 A 的回调。让我们考虑之前的例子，当一个视图引用了它的窗口时，窗口通过一个弱引用指向这个根视图。在此基础上，窗口现在多了一个 `onRotate` 回调，它是一个可选值，初始值为 `nil`：

```
class View {  
    var window: Window  
    init(window: Window) {  
        self.window = window  
    }  
    deinit {  
        print("Deinit View")  
    }  
}  
  
class Window {  
    weak var rootView: View?  
    var onRotate: ((() -> ())?)?  
    deinit {  
        print("Deinit Window")  
    }  
}
```

如果我们像之前那样创建视图，设置窗口，一切照旧，我们不会引入引用循环：

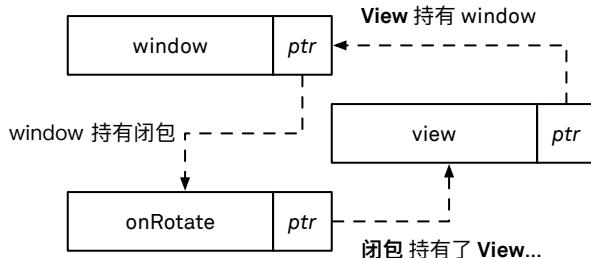
```
var window: Window? = Window()  
var view: View? = View(window: window!)  
window?.rootView = view
```

视图强引用了窗口，但是窗口只是弱引用视图，一切安好。但是，如果我们对 `onRotate` 回调进行配置，并在其中使用 `view` 的话，我们就会引入一个引用循环：

```
window?.onRotate = {  
    print("We now also need to update the view: \(view)")  
}
```

视图引用了窗口，窗口引用回调，回调引用视图：循环形成。

从图表来看的话，会是这样的：



视图，窗口和闭包之间的引用循环

我们需要找到一种办法来打破这个引用循环。有三种方式可以打破循环，每种方式都在图表中用箭头表示出来了：

- 我们可以让指向 Window 的引用变为 weak。不过不幸的是，这会导致 Window 消失，因为没有其他指向它的强引用了。
- 我们可能会想 Window 的 onRotate 闭包声明为 weak，不过 Swift 不允许将闭包标记为 weak。
- 我们可以通过使用捕获列表 (capture list) 来让闭包不去引用视图。这在上面这些例子中是唯一正确的选项。

在我们这个生造的例子中，我们很容易就看出这里存在一个引用循环。但是，通常来说实际上不会那么容易。有时候涉及到的对象的数量会很多，引用循环也更难被定位。甚至更糟糕的地方在于，你的代码有可能刚写的时候是正确的，但是在重构的时候有可能你一不小心就引入了引用循环。

捕获列表

为了打破上面的循环，我们需要保证闭包不去引用视图。我们可以通过使用**捕获列表**并将捕获变量 view 标记为 weak 或者 unowned 来达到这个目的。

```
window?.onRotate = { [weak view] in
    print("We now also need to update the view: \(view)")
}
```

捕获列表也可以用来初始化新的变量。比如，如果我们想要用一个 `weak` 变量来引用窗口，我们可以将它在捕获列表中进行初始化，我们甚至可以定义完全不相关的变量，就像这样：

```
window?.onRotate = { [weak view, weak myWindow=window, x=5*5] in
    print("We now also need to update the view: \(view)")
    print("Because the window \(myWindow) changed")
}
```

这和上面闭包的定义几乎是一样的，只有在捕获列表的地方有所不同。这些变量的作用域只在闭包内部，在闭包外面它们是不能使用的。

回顾

我们研究了 Swift 中结构体和类的种种不同。对于需要同一性保证的实体，类会是更好的选择。而对于值类型，结构体会更好。当我们想要在结构体中包含对象时，我们往往需要像是写时复制这样的额外步骤，来确保这个值保持值语义。我们还讨论了在处理类时，要如何避免引用循环的问题。通常来说，一个问题既可以用结构体解决，也可以用类解决。具体使用哪个，要根据你的需求来决定。不过，就算是那些一般来说会使用引用来解决的问题，也可能可以从使用值类型中受益。

编码和解码

6

将程序内部的数据结构序列化为一些可交换的数据格式，以及反过来将通用的数据格式反序列化为内部使用的数据结构，这在编程中是一项非常常见的任务。Swift 将这些操作称为**编码**(encoding)和**解码**(decoding)。Swift 4 的一个主要特性就是定义了一套标准的编码和解码数据的方法，所有的自定义类型都能选择使用这套方法。

概览

Codable 系统(以其基本“协议”命名，而这个协议其实是一个类型别名)的设计主要围绕三个核心目标：

- **普遍性** - 它对结构体，枚举和类都适用。
- **类型安全** - 像是 JSON 这样的可交换格式通常都是弱类型，而你的代码应该要使用强类型数据。
- **减少模板代码** - 在让自定义类型加入这套系统时，应该让开发者尽可能少地写重复的“适配代码”。编译器应该为你自动生成这些代码。

某个类型通过声明自己遵守 Encodable 和/或 Decodable 协议来表明自己具备被序列化和/或反序列化的能力。这两个协议各自只有一个必须实现的方法 - Encodable 定义了 encode(to:) 用来对值自身进行编码，Decodable 指定了一个初始化方法，来从序列化的数据中创建实例：

```
/// 某个类型可以将自身编码为一种外部表示。  
public protocol Encodable {  
    /// 将值编码到给定的 encoder 中。  
    public func encode(to encoder: Encoder) throws  
}  
  
/// 某个类型可以从外部表示中解码得到自身。  
public protocol Decodable {  
    /// 通过从给定的 decoder 中解码来创建新的实例。  
    public init(from decoder: Decoder) throws  
}
```

因为大多数实现了其中一个协议的类型，也会实现另一个，所以标准库中还提供了 Codable 类型别名，来作为这两个协议组合后的简写：

```
public typealias Codable = Decodable & Encodable
```

标准库中包括 Bool, 数值类型和 String 等所有基本类型, 都直接是 Codable 类型。那些含有 Codable 元素的可选值, 数组, 字典和集合, 也都满足 Codable。最后, 包括 Data, Date, URL, CGPoint 和 CGRect 在内的许多 Apple 框架中的常用数据类型, 也已经适配了 Codable。

一旦你拥有一个 codable 类型的值, 你就可以创建一个**编码器**, 并让它将这个值转换到像是 JSON 这样的目标格式。反过来, 一个**解码器**可以将序列化后的数据转回为它原来类型的一个实例。在表面上, 对应的 Encoder 和 Decoder 协议并没有比 Encodable 和 Decodable 复杂太多。编码器和解码器的核心任务是管理那些用来存储序列后的数据的**容器**的层次。除非你想要创建自己的编解码器, 否则你很少有需要和 Encoder 及 Decoder 协议直接打交道, 不过, 如果你想要自定义你自己类型的编解码过程, 理解这些结构以及三种类型的容器还是有必要的。我们会在下面看到很多例子。

最小的例子

让我们从一个最小的例子开始, 它使用 Codable 系统将自定义类型的实例编码为 JSON。

自动遵循协议

只要让你的类型满足 Codable 协议, 它就能变为可编解码的类型。如果类型中所有的存储属性都是可编解码的, 那么 Swift 编译器会自动帮你生成代码, 来实现 Encodable 和 Decodable 协议。下面的 Coordinate 存储了一个 GPS 位置信息:

```
struct Coordinate: Codable {  
    var latitude: Double  
    var longitude: Double  
    // 不需要实现  
}
```

因为两个存储属性都已经是可编解码类型了, 所以只要声明 Codable 就可以满足编译器的需要了。同样地, 我们现在可以定义一个 Placemark 结构体了, 由于 Coordinate 满足 Codable, 它就也可以自动满足 Codable 了:

```
struct Placemark: Codable {  
    var name: String  
    var coordinate: Coordinate  
}
```

编译器所生成的代码是不可见的，不过我们在本章稍后会一点一点地对其进行剖析。现在，可以将这些生成的代码看作是标准库中对该协议的默认实现，就像序列协议中的 `Sequence.drop(while:)` 那样。你可以免费获得默认的行为，不过你也可以提供自己的实现。

代码生成和“普通”的默认实现形式上来说唯一的不同在于，默认实现是标准库的一部分，而 `Codable` 代码的合成是存在于编译器中的。现在 Swift 中所拥有的反射 API 的能力还不足以让我们将这些代码移动到标准库中。而且就算可以，由于运行时的反射一般会慢一些，也会带来性能上的忧虑。

不管如何，尽可能地将语言定义从编译器移动到库中，一直是 Swift 的一个明确目标。也许在某天我们可能会得到一个足够强力的宏系统，来将整个 `Codable` 移动到标准库中，不过那至少是好几年以后的事情了。在那之前，编译器的代码合成将是解决这个问题的方式。我们已经在即刻到来的自动遵守Equatable 和Hashable 的特性中也看到了这样的应用场景。

Encoding

Swift 自带两个编码器，分别是 `JSONEncoder` 和 `PropertyListEncoder`，它们存在于 `Foundation` 中，而没有被定义在标准库里。对于满足 `Codable` 的类型，它们也将自动适配 Cocoa 的 `NSKeyedArchiver`。我们接下来会集中研究 `JSONEncoder`，因为 JSON 是最常见的格式。

我们可以把一个 `Placemark` 数组编码为 JSON：

```
let places = [
    Placemark(name: "Berlin", coordinate:
        Coordinate(latitude: 52, longitude: 13)),
    Placemark(name: "Cape Town", coordinate:
        Coordinate(latitude: -34, longitude: 18))
]

do {
    let encoder = JSONEncoder()
    let jsonData = try encoder.encode(places) // 129 bytes
    let jsonString = String(decoding: jsonData, as: UTF8.self)
/*
[{"name":"Berlin","coordinate":{"longitude":13,"latitude":52}},
 {"name":"Cape Town","coordinate":{"longitude":18,"latitude":-34}]]
```

```
} catch {
    print(error.localizedDescription)
}
```

实际的编码步骤非常简单：创建并且配置编码器，然后将值传递给它进行编码。JSON 编码器通过 Data 实例的方式返回一个字节的集合，我们这里为了显示，将它转为了字符串。

除了通过一个属性来设定输出格式 (带有缩进的易读格式和/或按词典对键进行排序) 以外，`JSONEncoder` 还支持对于日期 (包括 ISO 8601 或者 Unix epoch 时间戳)，Data 值 (比如 Base64 方式) 以及如何在发生异常时处理浮点值 (作为无限或是 *not a number*) 进行自定义。这些选项将在整个值的解码中通用，也就是说，你不能为一个类型指定一种 Date 的解码方式，而为另一种类型中指定用别的方式。如果你需要在这样的粒度上进行控制，你需要对受影响的类型创建自定义的 `Codable` 实现。

值得注意的是，所有这里提到的配置项都是针对 `JSONEncoder` 说的。其他的编码器会有不同的选项 (或者没有选项)。而且 `encode(_:)` 方法也是随着编码器不同而不同的，它并没有被定义在任何的协议里。其他的编码器可能会返回一个 `String` 或者甚至是被编码后文件的 URL，而不像 `JSONEncoder` 那样返回一个 `Data` 值。

事实上，`JSONEncoder` 甚至都没有实现 `Encoder` 协议。它只是一个叫做 `_JSONEncoder` 的私有类的封装，这个类实现了 `Encoder` 协议，并且进行实际的编码工作。这么设计的原因是，顶层的编码器应该提供的是完全不同的 API (或者说，提供一个方法来开始编码的过程)，而不是一个在编码过程中用来传递给 `codable` 类型的 `Encoder` 对象。将这些任务清晰地分解开，意味着在任意给定的情景下，使用编码器的一方只能访问到适当的 API。比如，因为公开的配置 API 只暴露在顶层编码器的定义中，所以一个 `codable` 类型不能在编码过程中重新对编码器进行配置。

Decoding

`JSONEncoder` 的解码器版本是 `JSONDecoder`。解码和编码遵循同样的模式：创建一个解码器，然后将 JSON 数据传递给它进行解码。`JSONDecoder` 解码器接受包含 UTF-8 编码的 JSON 文本的 `Data` 实例，不过和编码器一样，其他类型的解码器可能会有不同的接口：

```
do {
    let decoder = JSONDecoder()
    let decoded = try decoder.decode([Placemark].self, from: jsonData)
    // [Berlin (lat: 52.0, lon: 13.0), Cape Town (lat: -34.0, lon: 18.0)]
    type(of: decoded) // Array<Placemark>
    decoded == places // true
}
```

```
} catch {
    print(error.localizedDescription)
}
```

decoder.decode(_:from:) 接受两个参数。除了输入的数据，我们还需要指定我们想要获取的类型 (这里是 [Placemark].self)。这让代码在编译期间能够类型安全。我们需要将 JSON 数据的弱类型转换为我们代码中实际使用的具体的数据类型，这个过程十分无聊，而好在这个转换将在幕后默默发生。

将解码的目标类型明确地作为参数写在解码方法中，是一个有意的设计选择。这其实不是严格必须的，因为编译器其实可以在很多情况下都推断出正确的类型，但是 Swift 团队还是决定增加 API 的明确性，避免产生歧义要比最大化精简代码要来得重要。

和编码过程比起来，解码过程中的错误处理是非常重要的。有太多的事情能导致解码失败 - 比如数据缺失 (JSON 输入中某个必须字段缺失)，比如类型错误 (服务器不小心将数字编码为了字符串)，比如数据完全损坏等。你可以查看 DecodingError 类型的文档来确认你可能会遇到哪些错误。

编码过程

如果你感兴趣的只是**使用** Codable 系统，而且默认行为已经满足你的需求了的话，你可以停止阅读了。不过如果你想了解如何**对类型编码的方式进行自定义**的话，我们还需要再深入挖掘一些。**编码过程是如何工作的？** 在我们声明一个类型满足 Codable 时，编译器为我们生成的代码到底是什么？

当你开始编码过程时，编码器会调用正在被编码的值上的 encode(to: Encoder) 方法，并将编码器自身作为参数传递进去。接下来，值需要将自己以合适的格式编码到编码器中。

在上面的例子中，我们将 Placemark 数组传递到 JSON 编码器中：

```
let jsonData = try encoder.encode(places)
```

编码器 (或者说是实际负责干活的 _JSONEncoder) 将会调用 places.encode(to: self)。那么，数组又是如何将自己编码为编码器可以理解的格式的呢？

容器

让我们来看看 Encoder 协议，这是一个编码器暴露给被编码值的接口：

```
/// 能将值编码为外部表示的原生格式的类型。  
public protocol Encoder {  
    /// 编码过程中到当前点的编码键路径。  
    var codingPath: [CodingKey] { get }  
    /// 用户为编码设置的上下文信息。  
    var userInfo: [CodingUserInfoKey : Any] { get }  
    /// 返回一个合适用来存放以给定键类型为键的多个值的编码容器。  
    func container<Key: CodingKey>(keyedBy type: Key.Type)  
        -> KeyedEncodingContainer<Key>  
    /// 返回一个合适用来存放多个无键值的编码容器。  
    func unkeyedContainer() -> UnkeyedEncodingContainer  
    /// 返回一个合适用来存放一个原始值的编码容器。  
    func singleValueContainer() -> SingleValueEncodingContainer  
}
```

现在先忽略 codingPath 和 userInfo，显然 Encoder 的核心功能就是提供一个**编码容器**。容器是编码器存储的一种沙盒表现形式。通过为每个要编码的值创建一个新的容器，编码器能够确保每个值都不会覆盖彼此的数据。

容器有三种类型：

- **键容器 (Keyed Container)** 可以对键值对进行编码。将键容器想像为一个特殊的字典，到现在为止，这是最常见的容器。
在基于键的编码容器中，键是强类型的，这为我们提供了类型安全和自动补全的特性。编码器最终会在写入目标格式（比如 JSON）时，将键转换为字符串（或者数字），不过这对开发者来说是隐藏的。自定义编码方式的最简单的办法就是更改你的类型所提供的键。我们马上会在下面看到一个例子。
- **无键容器 (Unkeyed Container)** 将对一系列值进行编码，而不需要对应的键，可以将它想像成被编码值的数组。因为没有对应的键来确定某个值，所以对于在容器中的值进行解码的时候，需要遵守和编码时同样的顺序。
- **单值容器**对一个单一值进行编码。你可以用它来处理整个数据被定义为单个属性的那类类型。单值容器应用的例子包括像是 Int 这样的原始类型，或者是底层由原始类型的 RawRepresentable 所表达的枚举值类型。

对于这三种容器，它们每个都对应了一个协议，来定义容器应当如何接收一个值并进行编码。

下面是 SingleValueEncodingContainer 的定义：

```
/// 可以支持存储和直接编码一个单一无键值的容器。  
public protocol SingleValueEncodingContainer {  
    /// 编码过程中到当前点的编码键路径。  
    var codingPath: [CodingKey] { get }  
  
    /// 对 null 编码。  
    mutating func encodeNil() throws  
  
    /// 基础类型  
    mutating func encode(_ value: Bool) throws  
    mutating func encode(_ value: Int) throws  
    mutating func encode(_ value: Int8) throws  
    mutating func encode(_ value: Int16) throws  
    mutating func encode(_ value: Int32) throws  
    mutating func encode(_ value: Int64) throws  
    mutating func encode(_ value: UInt) throws  
    mutating func encode(_ value: UInt8) throws  
    mutating func encode(_ value: UInt16) throws  
    mutating func encode(_ value: UInt32) throws  
    mutating func encode(_ value: UInt64) throws  
    mutating func encode(_ value: Float) throws  
    mutating func encode(_ value: Double) throws  
    mutating func encode(_ value: String) throws  
  
    mutating func encode<T: Encodable>(_ value: T) throws  
}
```

可以看到，这个协议主要声明了一系列的 encode(_:) 重载，这些重载方法涵盖 Bool, String 以及整数和浮点数类型。另外，还有一个专门对 null 值进行编码的方法。所有的编码器和解码器都必须支持这些原始类型，而且所有的 Encodable 类型从根本上来说，都必须归结到这些类型中。[Swift 进化提案](#)在介绍 Codable > 系统的时候说道：



这些重载为编码提供了静态强类型的保证，这可以避免意外地对不可用的类型进行编码的尝试，同时它们也为用户提供了所有编码器和解码器都会普遍用到的原始类型的编解码支持。

其他不属于基础类型的值，最后都会落到泛型的 `encode<T: Encodable>` 重载中。在这个方法里，容器最终会调用参数的 `encode(to: Encoder)` 方法，整个过程会向下一个层级并重新开始，最终到达只剩下原始类型的情况。不过容器在处理具体类型时，可以有自身的不同的特殊要求。举例来说，在写作本书的时候，`_JSONEncoder` 在对 `Data` 值编码时会进行检查，以确保它按照配置好的编码策略进行工作，比如编码为 `Base64` (`Data` 类型编码的默认行为是使用 `UInt8` 字节的无键容器进行编码)。

`UnkeyedEncodingContainer` 和 `KeyedEncodingContainerProtocol` 拥有和 `SingleValueEncodingContainer` 相同的结构，不过它们具备更多的能力，比如可以创建嵌套的容器。如果你想要为其他的数据类型创建编码器或解码器，那么最重要的部分就是实现这些容器。

值是如何对自己编码的

回到我们的例子，我们将要进行编码的顶层类型是 `Array<Placemark>`。无键容器恰好满足数组这个需求(因为数组说白了就是一串值的序列)，所以，数组将会向编码器请求一个无键容器。然后，数组对自身的元素进行迭代，并告诉容器对这些元素一一进行编码。从代码上看的话，是这样的：

```
extension Array: Encodable where Element: Encodable {
    public func encode(to encoder: Encoder) throws {
        var container = encoder.unkeyedContainer()
        for element in self {
            try container.encode(element)
        }
    }
}
```

(标准库中实际的代码要比这个长一些，也丑一些。这是因为 Swift 4 还不支持带有条件地遵守协议，所以 `where Element: Encodable` 这部分代码不能编译。所以只能在运行时进行断言和强制转换。)

数组中的元素是 `Placemark` 实例。我们已经知道对于非原始类型的值，容器将继续调用这个值的 `encode(to:)` 方法。

生成的代码

要继续研究，我们就需要知道在我们为 Placemark 结构体添加 Codable 适配的时候，编译器为我们生成了什么代码。让我们一步步来。

Coding Keys

首先，编译器会生成一个叫做 CodingKeys 的私有的嵌套枚举类型：

```
struct Placemark {  
    // ...  
  
    private enum CodingKeys: CodingKey {  
        case name  
        case coordinate  
    }  
}
```

这个枚举包含的成员与结构体中的存储属性一一对应。枚举值即为键编码容器所使用的键。和字符串的键相比较，因为有编译器检查拼写错误，所以这些强类型的键要更加安全，也更加方便。不过，编码器最后为了存储需要，还是必须要能将这些键转为字符串或者整数值。CodingKey 协议会负责这个转换任务：

```
/// 该类型作为编码和解码时使用的键  
public protocol CodingKey {  
    /// 在一个命名集合 (比如一个字符串作为键的字典) 中的字符串值。  
    var stringValue: String { get }  
    /// 在一个整数索引集合 (比如一个整数作为键的字典) 中使用的值。  
    var intValue: Int? { get }  
    init?(stringValue: String)  
    init?(intValue: Int)  
}
```

所有的键都必须提供一个字符串的表示，而可选地，一个键类型也可以提供一种从整数中转换或者转换为整数的方法。如果存在使用整数键更加高效的情况，编码器将选择使用整数键。不过编码器有时也会忽略整数键，而坚持使用字符串键 (JSONEncoder 就是这么做的)。编译器生成的默认代码只包含字符串键。

encode(to:) 方法

下面是编译器为 Placemark 结构体生成的 encode(to:) 方法：

```
struct Placemark: Codable {  
    // ...  
    func encode(to encoder: Encoder) throws {  
        var container = encoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)  
        try container.encode(name, forKey: .name)  
        try container.encode(coordinate, forKey: .coordinate)  
    }  
}
```

和编码 Placemark 数组时的主要区别是，Placemark 会将自己编码到一个键容器中。对于拥有一个以上属性的组合数据结构（比如结构体和类），键容器是正确的选择。当需要一个键容器时，CodingKeys.self 将被传递给编码器。接下来将值编码到这个编码器中的编码命令中，都需要指定一个该类型中的键。由于键类型通常都是嵌套在被编码类型中的私有类型，所以在这样的设计下，手动实现该方法时不小心使用到另一个类型的编码键，是一件几乎不可能发生的事情。

编码过程的最后得到的结果是一棵嵌套的容器树，JSON 编码器可以据此将值转换到它们所对应的目标格式：键容器会变成 JSON 对象 ({ ... }), 无键容器变成 JSON 数组 ([...]), 单值容器则按照它们的数据类型，被转换为数字，布尔值，字符串或者 null。

init(from:) 初始化方法

当我们调用 try decoder.decode([Placemark].self, from: jsonData) 时，解码器会按照我们传入的类型（这里是 [Placemark]），使用 Decodable 中所定义的初始化方法为我们创建一个该类型的实例。和编码器一样，解码器也管理一棵解码容器的树，树中所包含的容器我们已经很熟悉了，它们还是键容器，无键容器，以及单值容器。

每个被解码的值会以递归方式向下访问容器的层级，并且使用从容器中解码出来的值初始化对应的属性。如果某个步骤发生了错误（比如由于类型不匹配或者值不存在），那么整个过程都会失败，并抛出错误。

下面是一个典型的解码初始化方法的实现，它也是编译器为 Placemark 所生成的代码：

```
struct Placemark: Codable {  
    // ...
```

```
init(from decoder: Decoder) throws {
    let container = try decoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)
    name = try container.decode(String.self, forKey: .name)
    coordinate = try container.decode(Coordinate.self, forKey: .coordinate)
}
}
```

手动遵守协议

如果你有特殊的需求，可以通过实现 `Encodable` 和 `Decodable` 来进行满足。好的地方在于，自动代码生成不是一件一锤子买卖的事儿，你可以选择你想要覆盖的部分，然后依然把剩下的事情交给编译器来做。

自定义 Coding Keys

控制一个类型如何编码的最简单的方式，是为它创建自定义的 `CodingKeys` 枚举 (顺带一提，虽然为 `CodingKey` 协议自动生成实现时只会使用枚举，但是这个类型实际上并不一定需要是枚举)。提供自定义的编码键是一种很简单，而且是声明式的改变类型编码的方式。在枚举中，我们可以：

- 使用明确给定的字符串值，在编码后的输出中**重命名字段**，或者
- 将某个键从枚举中移除，以此**完全跳过字段**。

想要给定一个另外的名字，我们需要明确将枚举的底层类型设置为 `String`。比如，下面的代码将会把 `name` 在 JSON 输出中映射为 `"label"`，但保持 `coordinate` 的名字不变：

```
struct Placemark2: Codable {
    var name: String
    var coordinate: Coordinate

    private enum CodingKeys: String, CodingKey {
        case name = "label"
        case coordinate
    }
}
```

```
// 编译器生成的编码和解码方法将使用重载后的 CodingKeys
}
```

下面的实现中在枚举里没有包含 name 键，因此编码时地图标记的名字将会被跳过，只有 GPS 坐标信息会被编码：

```
struct Placemark3: Codable {
    var name: String = "(Unknown)"
    var coordinate: Coordinate

    private enum CodingKeys: CodingKey {
        case coordinate
    }
}
```

注意我们给 name 属性赋了一个默认值。如果没有这个默认值，Decodable 所生成的代码将会编译失败，因为编译器会发现在初始化方法中它无法给 name 属性正确赋值。

在编码阶段跳过属性有时候会很有用，比如像是缓存，或者存储起来比较昂贵的值，它们可以轻易通过再次计算得出，或者不需要被存储起来的话，这些暂时值就可以跳过编码。编译器可以自己过滤出 lazy 的属性，但是如果你想要使用普通的存储属性作为暂时值的话，就需要像上例这样自行实现。

自定义的 encode(to:) 和 init(from:) 实现

如果你需要更多的控制，你还可以对 encode(to:) 和/或 init(from:) 进行你自己的实现。作为例子，我们会来看看解码器是如何处理可选值的。JSONEncoder 和 JSONDecoder 默认就可以处理可选值。如果目标类型中的一个属性是可选值，那么输入数据中对应的值不存在的话，解码器将会正确地跳过这个属性。

下面是 Placemark 类型的一种替换定义，coordinate 属性现在是可选值：

```
struct Placemark4: Codable {
    var name: String
    var coordinate: Coordinate?
}
```

现在，我们的服务器发送给我们的 JSON 数据中，"coordinate" 字段有可能不存在：

```
let validJSONInput = """
[
  { "name" : "Berlin" },
  { "name" : "Cape Town" }
]
"""

```

当我们让 `JSONDecoder` 将这个输入解码为 `Placemark4` 值的数组时，解码器将自动把 `coordinate` 设为 `nil`，一切都很好。

不过，`JSONDecoder` 会对输入数据的结构十分挑剔，只要数据和所期待的形式稍有不同，就可能触发解码错误。现在假设服务器的配置是发送一个空的 JSON 对象来表示某个可选值空缺的情况，这样，发送的 JSON 就会变为：

```
let invalidJSONInput = """
[
  {
    "name" : "Berlin",
    "coordinate": {}
}
]
"""

```

当我们尝试解码这个输入时，解码器本来期待 `"latitude"` 和 `"longitude"` 字段存在于 `coordinate` 中，但是由于这两个字段实际并不存在，所以这会触发 `.keyNotFound` 错误：

```
do {
  let inputData = invalidJSONInput.data(using: .utf8)!
  let decoder = JSONDecoder()
  let decoded = try decoder.decode([Placemark4].self, from: inputData)
} catch {
  print(error.localizedDescription)
// The data couldn't be read because it is missing.
}
```

要让这些代码工作，我们可以重载 `Decodable` 的初始化方法，明确地捕获我们所期待的错误：

```
struct Placemark4: Codable {
  var name: String
```

```
var coordinate: Coordinate?  
  
// encode(to:) 依然由编译器生成  
  
init(from decoder: Decoder) throws {  
    let container = try decoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)  
    self.name = try container.decode(String.self, forKey: .name)  
    do {  
        self.coordinate = try container.decodeIfPresent(Coordinate.self,  
            forKey: .coordinate)  
    } catch DecodingError.keyNotFound {  
        self.coordinate = nil  
    }  
}  
}
```

现在，解码器就可以成功地解码这个错误的 JSON 了：

```
do {  
    let inputData = invalidJSONInput.data(using: .utf8)!  
    let decoder = JSONDecoder()  
    let decoded = try decoder.decode([Placemark4].self, from: inputData)  
    decoded // [Berlin (nil)]  
} catch {  
    print(error.localizedDescription)  
}
```

在遇到其他错误，比如输入数据完全损坏，或者在 name 字段上发生任何问题时，解码过程依然会抛出异常。

在只有一两个类型需要处理时，这种自定义方式是不错的选择，但是它很难大规模运用。如果一个类型有很多属性的话，就算你只想要自定义其中一个，你也将会需要对每个字段都手写代码。你可以阅读 [Dave Lyon 关于这个话题的文章](#)，Dave 对于这个问题，给出了一种基于协议的泛型解决方案。不过如果你可以控制输入的话，最好还是在问题的源头进行修正（让服务器返回有效的 JSON），而不是在之后的阶段再去对奇怪的数据进行处理。

常见的编码任务

在这个部分，我们会着重讨论一些通常来说你会想用 `Codable` 系统解决的常见任务，我们也会看看在使用时可能遇到的潜在问题。

让其他人的代码满足 `Codable`

假设我们想要把 `Coordinate` 换成 `Core Location` 框架中的 `CLLocationCoordinate2D`，`CLLocationCoordinate2D` 和 `Coordinate` 的结构完全一样，所以我们应该尽量避免重复造轮子。

不过问题是，`CLLocationCoordinate2D` 并不满足 `Codable` 协议。所以，编译器现在会（正确地）抱怨说它无法为 `Placemark5` 自动生成用来满足 `Codable` 的代码，因为它的 `coordinate` 属性不再是 `Codable` 的类型了：

```
import CoreLocation

struct Placemark5: Codable {
    var name: String
    var coordinate: CLLocationCoordinate2D
}

// 错误：无法自动生成 'Decodable'/'Encodable' 的适配代码,
// 因为 'CLLocationCoordinate2D' 不遵守相关协议
```

我们可以让 `CLLocationCoordinate2D` 也遵守 `Codable` 吗，就算它是来自另一个模块？为 `CLLocationCoordinate2D` 添加满足协议的扩展会造成错误：

```
extension CLLocationCoordinate2D: Codable {}

// error: 'Decodable'/'Encodable' 的实现还不能在扩展中自动生成。
```

Swift 4.0 只会对那些在类型被定义的同时，就指定满足 `Codable` 的类型生成代码。不过即使这个限制不存在（Swift 团队有计划把这个限制去掉，至少在同一个文件或者模块中的扩展应该可以声明满足 `Codable`），通过扩展向一个我们并不拥有的类型添加 `Codable` 的适配这件事并不是一个好主意。要是 Apple 决定在今后的 SDK 版本中自己来满足协议的话，怎么办？Apple 的实现几乎不可能与你自己的实现兼容。也就是说，在我们的版本中的进行编码的值，很可能在 Apple 的代码中无法进行解码，反之也成立。这会造成问题，因为解码器不知道自己到底应该使用哪个实现 - 它所能看到的只有这个值应当被解码为 `CLLocationCoordinate2D` 这一点。

Apple 的工程师 Itai Ferber 写了很多关于 Codable 系统的东西，他给出这样的建议：

实际上我会更进一步，并且建议在当你想要扩展别人的类型，使其满足 Encodable 或 Decodable 时，你几乎总是应该考虑为它写一个封装结构体，除非你有理由能够确信这个类型自己不会去遵循这些协议。

我们会在下一节看到这么做的一个例子。对于我们现在的问题，让我们通过一个稍微不同 (但一样安全) 的方案来解决：我们会为 Placemark5 提供我们自己的 Codable 实现，在那里我们对纬度和经度直接编码。这么做可以有效地将 CLLocationCoordinate2D 的存在隐藏在编码器中；从它们的角度来看，好像纬度和经度是直接定义在 Placemark5 上的一样：

```
extension Placemark5 {
    private enum CodingKeys: String, CodingKey {
        case name
        case latitude = "lat"
        case longitude = "lon"
    }

    func encode(to encoder: Encoder) throws {
        var container = encoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)
        try container.encode(name, forKey: .name)
        // 分别编码纬度和经度
        try container.encode(coordinate.latitude, forKey: .latitude)
        try container.encode(coordinate.longitude, forKey: .longitude)
    }

    init(from decoder: Decoder) throws {
        let container = try decoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)
        self.name = try container.decode(String.self, forKey: .name)
        // 从纬度和经度重新构建 CLLocationCoordinate2D
        self.coordinate = CLLocationCoordinate2D(
            latitude: try container.decode(Double.self, forKey: .latitude),
            longitude: try container.decode(Double.self, forKey: .longitude)
        )
    }
}
```

当编译器不能为我们生成上面的例子中的这些模板代码时，我们就必须为每个类型都自己写出这些代码（为满足 CodingKey 协议的代码生成在这里也没有进行）。

嵌套容器

另一种方案是使用 **嵌套容器** 来编码经纬度。KeyedDecodingContainer 有一个叫做 nestedContainer(forKey:) 的方法，它能够（使用另一套编码键类型）另外创建一个键容器。我们可以为这个嵌套键添加第二个枚举，然后将纬度和经度值编码到这个嵌套容器中去（这里我们只给出了 Encodable 的实现；Decodable 也遵循同样的模式）：

```
struct Placemark6: Encodable {
    var name: String
    var coordinate: CLLocationCoordinate2D

    private enum CodingKeys: CodingKey {
        case name
        case coordinate
    }

    // 嵌套容器的编码键
    private enum CoordinateCodingKeys: CodingKey {
        case latitude
        case longitude
    }

    func encode(to encoder: Encoder) throws {
        var container = encoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)
        try container.encode(name, forKey: .name)
        var coordinateContainer = container.nestedContainer(
            keyedBy: CoordinateCodingKeys.self, forKey: .coordinate)
        try coordinateContainer.encode(coordinate.latitude, forKey: .latitude)
        try coordinateContainer.encode(coordinate.longitude, forKey: .longitude)
    }
}
```

使用这种方法，我们可以在完全不将内嵌类型暴露给 Codable 系统的前提下，在原有的 Placemark 结构体中有效地重新创建 Coordinate 类型的编码方式，两种情况下对应的 JSON 结果是完全相同的。

使用计算属性绕开问题

可以看到，对于两个情况，我们都要写很多代码。对这个特定的例子，我们推荐一种不同的策略，我们还是使用我们自己的 Coordinate 结构体来进行存储，并让它满足 Codable 协议，不过我们给用户暴露一个 CLLocationCoordinate2D 的计算属性。由于私有的 _coordinate 是可以编码的。我们只需要在 CodingKeys 枚举中重命名一下它的键名，就可以免费得到 Codable 的支持了。面向用户的 coordinate 属性的类型可以满足用户的需要，由于它是一个计算属性， Codable 系统会将它忽略掉：

```
struct Placemark7: Codable {
    var name: String
    private var _coordinate: Coordinate
    var coordinate: CLLocationCoordinate2D {
        get {
            return CLLocationCoordinate2D(latitude: _coordinate.latitude,
                longitude: _coordinate.longitude)
        }
        set {
            _coordinate = Coordinate(latitude: newValue.latitude,
                longitude: newValue.longitude)
        }
    }

    private enum CodingKeys: String, CodingKey {
        case name
        case _coordinate = "coordinate"
    }
}
```

在这里这种方式可以良好工作，是因为 CLLocationCoordinate2D 是一个很简单的类型，而且将它与我们自定义的类型进行互相转换也非常容易。

让类满足 Codable

在前面的部分，我们看到了，对于任意的值类型，我们都可以（虽然不建议）通过追加的方式让其满足 Codable。不过对于非 final 的类来说，情况就不是这样了。

作为一般性的原则， Codable 系统也能用在类上，但是可能存在子类这个事实，为其添加了额外的复杂度。比如说，如果我们想要让 UIColor 满足 Decodable 的话（我们这里忽略 Encodable，因为它和这个讨论无关），会发生什么呢？下面的例子取自 Jordan Rose 在 Swift 进化方向和邮件列表中的一条消息。

UIColor 的一个自定义 Decodable 实现看起来可能是这样的：

```
extension UIColor: Decodable {
    private enum CodingKeys: CodingKey {
        case red
        case green
        case blue
        case alpha
    }

    // 错误：在非 final 的类 `UIColor` 中，所要求的初始化方法 `init(from:)` 只能通过
    // 在类的定义中的 `required` 初始化方法来提供，等等
    public init(from decoder: Decoder) throws {
        let container = try decoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)
        let red = try container.decode(CGFloat.self, forKey: .red)
        let green = try container.decode(CGFloat.self, forKey: .green)
        let blue = try container.decode(CGFloat.self, forKey: .blue)
        let alpha = try container.decode(CGFloat.self, forKey: .alpha)
        self.init(red: red, green: green, blue: blue, alpha: alpha)
    }
}
```

上面的代码无法编译，它有好几个错误，最终它们可以归结到一点：只有**必须的初始化方法 (required initializers)** 能满足协议的要求，而这类必须的初始化方法不能在扩展中进行添加；它们必须直接在类的定义中直接进行声明。

一个必须初始化方法（通过 required 关键字标记）表示所有的子类都必须实现这个初始化方法。定义在协议中的初始化方法必须都是 required 的，和协议的所有要求一样，这能够保证对该初始化方法的调用都能动态地作用在子类上。编译器必须保证类似这样的代码能够正确工作：

```
func decodeDynamic(_ colorType: UIColor.Type,
    from decoder: Decoder) throws -> UIColor {
    return try colorType.init(from: decoder)
}
```

```
let color = decodeDynamic(SomeUIColorSubclass.self, from: someDecoder)
```

要让这个动态派发正确工作，编译器需要在类的派发表中为该初始化方法创建一个条目。该类的非 final 方法所对应的表是在类的定义被编译的时候进行创建的，在创建的时候它的大小就固定了；扩展不能再向其中添加新的条目。这就是为什么 required 初始化方法只能在类定义中存在的原因。

长话短说，在 Swift 4 中，我们不能为一个非 final 的类添加 Codable 特性。在我们上面提到的邮件列表消息中，Jordan Rose 讨论了一系列场景，来说明 Swift 今后如何能让这些代码工作：比如可以允许 required 初始化方法是 final 的（这样它就不需要在派发表中有一个条目），比如可以添加运行时的检查，如果子类没有提供 required 初始化方法所调用的**指定初始化方法 (designated initializer)**，则让程序中断。

不过即使这样，为你不拥有的类型添加 Codable 还是问题重重，我们必须要面对这个事实。上一节说过，推荐的方式是写一个结构体来封装 UIColor，并且对这个结构体进行编解码。

我们先来写一个小扩展，用来让我们可以更容易地从 UIColor 值中提取红、绿、蓝和透明度的值。因为 Objective-C 不支持用多元组作为返回类型，所以已有的

getRed(_:green:blue:alpha:) 方法需要使用指针来将结果传回给调用者。我们在 Swift 中可以做得更好：

```
extension UIColor {
    var rgba: (red: CGFloat, green: CGFloat, blue: CGFloat, alpha: CGFloat)? {
        var red: CGFloat = 0.0
        var green: CGFloat = 0.0
        var blue: CGFloat = 0.0
        var alpha: CGFloat = 0.0
        if getRed(&red, green: &green, blue: &blue, alpha: &alpha) {
            return (red: red, green: green, blue: blue, alpha: alpha)
        } else {
            return nil
        }
    }
}
```

我们会在 encode(to:) 的实现里用到 rgba 属性。注意 rgba 是一个可选的多元组，这是因为并不是所有的 UIColor 实例都能被表示为 RGBA 的形式。如果有人想要编码一个不能被转换为 RGBA 的颜色（比如，一个从图案图片创建的颜色），我们会抛出一个编码错误。

下面是 UIColor.CodableWrapper 结构体的完整实现 (我们将这个结构体放在 UIColor 的命名空间中，这样它们之间的关系可以更加明确)：

```
extension UIColor {
    struct CodableWrapper: Codable {
        var value: UIColor

        init(_ value: UIColor) {
            self.value = value
        }

        enum CodingKeys: CodingKey {
            case red
            case green
            case blue
            case alpha
        }
    }

    func encode(to encoder: Encoder) throws {
        // 如果颜色不能转为 RGBA，则抛出错误
        guard let (red, green, blue, alpha) = value.cgColor.components else {
            let errorContext = EncodingError.Context(
                codingPath: encoder.codingPath,
                debugDescription:
                    "Unsupported color format: \(value)"
            )
            throw EncodingError.invalidValue(value, errorContext)
        }
        var container = encoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)
        try container.encode(red, forKey: .red)
        try container.encode(green, forKey: .green)
        try container.encode(blue, forKey: .blue)
        try container.encode(alpha, forKey: .alpha)
    }

    init(from decoder: Decoder) throws {
        let container = try decoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)
        let red = try container.decode(CGFloat.self, forKey: .red)
        let green = try container.decode(CGFloat.self, forKey: .green)
```

```
    let blue = try container.decode(CGFloat.self, forKey: .blue)
    let alpha = try container.decode(CGFloat.self, forKey: .alpha)
    self.value = UIColor(red: red, green: green, blue: blue, alpha: alpha)
}
}
}
```

我们需要注意，这个实现有一点不完美，因为它会在编码的时候把所有颜色都转换到 RGB 颜色空间中。当你之后解码这样的值的时候，你也会将它转回成一个 RGB 颜色。但是，原来的编码的值有可能是一个在灰度颜色空间中的颜色。因为在 UIColor 的公开 API 中没有能提取颜色所在的颜色空间的方法，所以我们应该深入到底层的 CGColor 并确认颜色所使用的颜色空间模型（比如 RGB 或者灰度空间），然后将颜色空间和对应在该颜色空间中的值一同进行编码。在解码时，你需要先解码颜色空间模型，在此基础上，你就可以知道在解码容器中存在的其他键是什么，并对它们继续进行解码。

封装结构体的方式最大的缺点在于，你需要手动在编码前和解码后将类型在 UIColor 和封装类型之间进行转换。比如你想要编码一个 UIColor 的数组：

```
let colors: [UIColor] = [
    .red,
    .white,
    .init(displayP3Red: 0.5, green: 0.4, blue: 1.0, alpha: 0.8),
    .init(hue: 0.6, saturation: 1.0, brightness: 0.8, alpha: 0.9),
]
```

在将它传递给编码器之前，你需要先把数组映射为 UIColor.CodableWrapper：

```
let codableColors = colors.map(UIColor.CodableWrapper.init)
```

不光如此，那些存储着 UIColor 的类型现在也不能获得代码生成的能力了。下面这样的类型定义会产生错误，因为 UIColor 不是 Codable：

```
// error: cannot automatically synthesize 'Encodable'/'Decodable'
struct ColoredRect: Codable {
    var rect: CGRect
    var color: UIColor
}
```

我们如何才能用最少的代码修复这个问题呢？像前面一节中那样，我们可以添加一个类型为 UIColor.CodableWrapper 的私有属性，用来它作为颜色值的存储。然后我们将 color 作为计算属性，让它访问 _color 并返回其中的颜色值。我们还需要添加一个初始化方法以便外界能用 UIColor 进行初始化。最后，我们还需要提供自定义的编码键枚举，来在编码颜色值时将键名从默认的 "_color" 改为 "color"：

```
struct ColoredRect: Codable {
    var rect: CGRect
    // 对颜色进行存储
    private var _color: UIColor.CodableWrapper
    var color: UIColor {
        get { return _color.value }
        set { _color.value = newValue }
    }

    init(rect: CGRect, color: UIColor) {
        self.rect = rect
        self._color = UIColor.CodableWrapper(color)
    }

    private enum CodingKeys: String, CodingKey {
        case rect
        case _color = "color"
    }
}
```

对一个 ColoredRect 值进行编码，JSON 输出为：

```
let rects = [ColoredRect(rect: CGRect(x: 10, y: 20, width: 100, height: 200),
    color: .yellow)]
do {
    let encoder = JSONEncoder()
    let jsonData = try encoder.encode(rects)
    let jsonString = String(decoding: jsonData, as: UTF8.self)
    // [{"color": {"red": 1, "alpha": 1, "blue": 0, "green": 1}, "rect": [[10, 20], [100, 200]]}]
} catch {
    print(error.localizedDescription)
}
```

让枚举满足 Codable

当枚举类型满足 RawRepresentable 协议，并且 RawValue 类型是“原生”的几个 codable 类型(也就是说，Bool, String, Float, Double 或者任一整数类型)时，编译器会为枚举类型提供 Codable 的代码生成。对于其他像是带有关联值的枚举，你需要手动进行实现才能满足 Codable.

让我们来看看如何使 Either 枚举满足 Codable。当某个值要么是泛型 A 的实例，或者要么是另一个泛型 B 的实例时，我们常常用 Either 类型来进行表示。下面是完整实现：

```
enum Either<A: Codable, B: Codable>: Codable {
    case left(A)
    case right(B)

    private enum CodingKeys: CodingKey {
        case left
        case right
    }

    func encode(to encoder: Encoder) throws {
        var container = encoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)
        switch self {
            case .left(let value):
                try container.encode(value, forKey: .left)
            case .right(let value):
                try container.encode(value, forKey: .right)
        }
    }

    init(from decoder: Decoder) throws {
        let container = try decoder.container(keyedBy: CodingKeys.self)
        if let leftValue = try container.decodeIfPresent(A.self, forKey: .left) {
            self = .left(leftValue)
        } else {
            let rightValue = try container.decode(B.self, forKey: .right)
            self = .right(rightValue)
        }
    }
}
```

在 `encode(to:)` 中，我们检查了枚举自身是左值还是右值，然后将它的关联值编码在对应的键下。同样，`init(from:)` 初始化方法先使用了容器的 `decodeIfPresent` 来检查容器是否拥有左键。如果没有，那么它就无条件地解码右键，因为两个键应该必有其一。

理想状况下，我们应该把这个类型定义为 `enum Either<A, B>`，它不应该在泛型类型参数上有任何约束。只有在为该类型添加 `Codable` 扩展的时候我们才需要求两边的泛型类型自己也满足 `Codable`，也就是这样：`extension Either: Codable where A: Codable, B: Codable`。不过，编译器还不支持带有条件的满足协议。我们这里采用了最简单的方式绕开，直接在类型定义上添加了约束。作为本章的例子来说，这没什么问题；不过，在实际的代码中，你可以无法接受 `Either` 变成对所有非可编码类型都不兼容的事实，这种情况下你必须进行一些运行时的检查。`Array` 和其他标准库的类型也是这么做的。

对一个集合的编码和解码现在看起来应该很眼熟了。这次让我们用 `PropertyListEncoder` 和 `PropertyListDecoder` 来左一点改变：

```
let values: [Either<String, Int>] = [
    .left("Forty-two"),
    .right(42)
]

do {
    let encoder = PropertyListEncoder()
    encoder.outputFormat = .xml
    let xmlData = try encoder.encode(values)
    let xmlString = String(decoding: xmlData, as: UTF8.self)
/*
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE plist PUBLIC "-//Apple//DTD PLIST 1.0//EN"
"http://www.apple.com/DTDs/PropertyList-1.0.dtd">
<plist version="1.0">
<array>
    <dict>
        <key>left</key>
        <string>Forty-two</string>
    </dict>
    <dict>
        <key>right</key>
        <integer>42</integer>
    </dict>
</array>
```

```
</array>
</plist>
*/
let decoder = PropertyListDecoder()
let decoded = try decoder.decode([Either<String, Int>].self, from: xmlData)
/*
[Either<Swift.String, Swift.Int>.left("Forty-two"),
 Either<Swift.String, Swift.Int>.right(42)]
*/
} catch {
    print(error.localizedDescription)
}
```

解码多态集合

解码器要求我们为要解码的值传入**具体的类型**。从直觉来说这很合理：解码器需要知道具体的类型，这样它才能调用合适的初始化方法，而且由于被编码的数据一般不会含有类型信息，所以类型必须由调用者来提供。这种对强类型的强调导致了一个结果，那就是在解码步骤中不存在多态的可能。

比如说我们想要编码一个视图的数组，实际的实例是 UILabel 或 UIImageView 这样的 UIView 的子类：

```
let views: [UIView] = [label, imageView, button]
```

(让我们假设现在 UIView 和它的子类现在都满足 Codable。)

如果我们先对这个数组进行编码，然后再对它解码，所得到的东西和原来的形式会有不同 - 数组中元素的具体类型无法保留。解码器只会给出普通的 UIView 对象，因为它只知道被解码的数据类型一定是 [UIView].self。

那么，我们怎么才能对这样的多态对象集合进行编码呢？最好的方式是对每个我们想要支持的子类创建一个枚举成员。枚举的关联值中存储的是实际的对象：

```
enum View {
    case view(UIView)
    case labelUILabel)
```

```
case imageView(UICollectionView)
// ...
}
```

接下来，我们需要手写一个 `Codable` 的实现，它和之前我们在 `Either` 枚举中做的事情遵循同样的模式：

- 在编码过程中，对要编码的对象在所有枚举成员上做 `switch` 来找到我们要编码的类型。然后将对象的类型和对象本身编码到它们的键中。
- 在解码过程中，先解码类型信息，然后根据具体的类型选择合适的初始化方法。

最后，我们可以写两个简便方法，来把一个 `UIView` 包装到 `View` 的值中，以及将 `View` 的值解包成 `UIView`。这样，只用单个 `map`，我们就能把原始数组传递给编码器，以及从解码器中将它们取出来了。

这并不是一个动态的解决方案；每次我们想要支持新的子类时，都需要手动更新 `View` 枚举。这不是很方便，但是却情有可原，因为我们必须明确地告诉解码器代码中所能接受的每个类型的名字。其他方式可能会带来潜在的安全威胁，因为那样的话，攻击者可能可以操作程序包来初始化一些我们程序里未知的对象。

回顾

在 Swift 中，使用很少的代码就能为你程序中的原生类型和常用的数据格式之间添加无缝转换的能力，这也是 Swift 非常受欢迎的新增功能。如果你同时在客户端和服务器上使用 Swift 的话，`Codable` 系统会更加强大：在所有平台上可以使用相同的类型，以此保证编码格式的兼容。如果有时你需要处理那些并不是你定义的非 `Codable` 类型，会存在一些不方便的地方，不过你总是可以选择重载默认的行为。Swift 团队已经在探寻更多的自定义选项了，比如自动为每个类型把键名从驼峰式 (`camelCase`) 重写为蛇形命名法 (`snake_case`) 等等。

当你把这套系统以完全的强类型的方式应用在某个已知的数据格式上时，它将熠熠发光，因为这正是它被设计的初衷。Swift 尽力将传统 JSON 解析时的松散的字典结构数据隐藏起来。当你想要选择去使用 `[String: Any]` 字典的时候（也许是是因为你不知道具体的数据格式），不要尝试去把这两个世界纠缠在一起，这毫无必要，因为传统的使用 `JSONSerialization` 的方法依然存在。

本章中我们只讨论了传统的数据存储任务，不过你完全可以跳出标准化的值和原始数据互相转换这个思维局限，去寻找一些其他方面的应用方式。比如说，你可以创建一个编码器来从编码

后的数据中计算哈希值，这种做法有效地用 **Codable** 系统来取代反射。或者你可以写一个用来为每种原始数据类型产生随机值的解码器，它可以被用来为你的单元测试产生随机的测试数据。

函數

7

在开始本章之前，我们先来回顾一下关于函数的事情。如果你已经对头等函数 (first-class function) 的概念很熟悉了的话，你可以直接跳到下一节。但是如果你对此还有些懵懵懂懂的话，可以浏览一下这些内容。

要理解 Swift 中的函数和闭包，你需要切实弄明白三件事情，我们把这三件事按照重要程度进行了大致排序：

0. 函数可以像 Int 或者 String 那样被赋值给变量，也可以作为另一个函数的输入参数，或者另一个函数的返回值来使用。
1. 函数能够捕获存在于其局部作用域之外的变量。
2. **有两种方法可以创建函数，一种是使用 func 关键字，另一种是 {}。在 Swift 中，后一种被称为闭包表达式。**

有时候新接触闭包的人会认为重要顺序是反过来的，或者是遗漏其中的某点，或者把**闭包**和**闭包表达式**混淆了，这确实有时候会很让人迷惑。然而三者鼎足而立，互为补充，如果你少了其中任何一条，那么整个架构将不复存在。

1. 函数可以被赋值给变量，也能够作为函数的输入和输出

在 Swift 和其他很多现代语言中，函数被称为“头等对象”。你可以将函数赋值给变量，稍后，你可以将它作为参数传入给要调用的函数，函数也可以返回一个函数。

这一点是我们需要理解的**最重要的东西**。在函数式编程中明白这一点，就和在 C 语言中明白指针的概念一样。如果你没有牢牢掌握这部分的话，其他所有东西都将是镜花水月。

这里有一个将函数赋值给变量并将它传递给其他函数的例子：

```
// 这个函数接受 Int 值并将其打印
func printInt(i: Int) {
    print("you passed \(i)")
}
```

要将函数赋值给一个变量，比如 funVar，我们只需要将函数名字作为值就可以了。注意在函数名后没有括号：

```
let funVar = printInt
```

现在，我们可以使用 `funVar` 变量来调用 `printInt` 函数。注意在函数名后面需要使用括号：

```
funVar(2) // you passed 2
```

这里值得注意的是，我们不能在 `funVar` 调用时包含参数标签，而在 `printInt` 的调用 (像是 `printInt(i: 2)`) 却要求有参数标签。Swift 只允许在 函数声明 中包含标签，这些标签不是 函数类型的一部分。也就是说，现在你不能将参数标签赋值给一个类型是函数的变量，不过这在未来的 Swift 版本中 可能会有改变。

我们也能够写出一个接受函数作为参数的函数：

```
func useFunction(function: (Int) -> () {
    function(3)
}

useFunction(function: printInt) // you passed 3
useFunction(function: funVar) // you passed 3
```

为什么将函数作为变量来处理这件事情如此关键？因为它让你很容易写出“高阶”函数，高阶函数将函数作为参数的能力使得它们在很多方面都非常有用，我们已经在 内建集合 中看到过它的威力了。

函数也可以返回其他函数：

```
func returnFunc() -> (Int) -> String {
    func innerFunc(i: Int) -> String {
        return "you passed \(i)"      函数工厂
    }
    return innerFunc
}
let myFunc = returnFunc()
myFunc(3) // you passed 3
```

2. 函数可以捕获存在于它们作用范围之外的变量

当函数引用了在函数作用域外部的变量时，这个变量就被“捕获”了，它们将会继续存在，而不是在超过作用域后被摧毁。

为了研究这一点，我们再来看看 `returnFunc` 函数。这次我们添加了一个计数器，每次我们调用这个函数时，计数器将会增加。

```
func counterFunc() -> (Int) -> String {  
    var counter = 0  
    func innerFunc(i: Int) -> String {  
        counter += i // counter is captured  
        return "running total: \(counter)"  
    }  
    return innerFunc  
}
```

一般来说，因为 `counter` 是一个 `counterFunc` 的局部变量，它在 `return` 语句执行之后应该离开作用域并被摧毁。但是因为 `innerFunc` 捕获了它，所以 Swift 运行时将一直保证它存在，直到捕获它的函数被销毁为止。我们在结构体和类讨论过，`counter` 将存在于堆上而非栈上。我们可以多次调用 `innerFunc`，并且看到 `running total` 的输出在增加：

```
let f = counterFunc()  
f(3) // running total: 3  
f(4) // running total: 7
```

如果我们再次调用 `counterFunc()` 函数，将会生成并“捕获”新的 `counter` 变量：

```
let g = counterFunc()  
g(2) // running total: 2  
g(2) // running total: 4
```

这不影响我们的第一个函数，它拥有它自己的 `counter`：

```
f(2) // running total: 9
```

你可以将这些函数以及它们所捕获的变量想象为一个类的实例，这个类拥有一个单一的方法（也就是这里的函数）以及一些成员变量（这里的被捕获的变量）。

在编程术语里，一个函数和它所捕获的变量环境组合起来被称为**闭包**。上面 `f` 和 `g` 都是闭包的例子，因为它们捕获并使用了一个在它们外部声明的非局部变量 `counter`。

闭包= func + 捕获变量

3. 函数可以使用 {} 来声明为闭包表达式

在 Swift 中，定义函数的方法有两种。一种是使用 `func` 关键字。另一种方法是使用**闭包表达式**。下面这个简单的函数将会把数字翻倍：

```
func doubler(i: Int) -> Int {  
    return i * 2  
}  
[1, 2, 3, 4].map(doubler) // [2, 4, 6, 8]
```

使用闭包表达式的语法来写相同的函数，像之前那样将它传给 `map`：

```
let doublerAlt = { (i: Int) -> Int in return i*2 }  
[1, 2, 3, 4].map(doublerAlt) // [2, 4, 6, 8]
```

使用闭包表达式来定义的函数可以被想成**函数的字面量**，就和 `1` 是整数字面量，`"hello"` 是字符串面量那样。与 `func` 相比较，它的区别在于闭包表达式是匿名的，它们没有被赋予一个名字。使用它们的方式只有在它们被创建时将其赋值给一个变量，就像我们这里对 `doubler` 进行的赋值一样，或者是将它们传递给另一个函数或方法。

其实还有第三种使用匿名函数的方法：你可以在定义一个表达式的同时，对它进行调用。这个方法在定义那些初始化时代码多余一行的属性时会很有用。我们将在下面的延迟属性部分看到一个例子。

使用闭包表达式声明的 `doubler`，和之前我们使用 `func` 关键字声明的函数，除了在处理我们上面提到的参数标签上略有不同以外，其实是完全等价的。它们甚至存在于同一个“命名空间”中，这一点和一些其他语言有所不同。

那么 {} 语法有什么用呢？为什么不每次都使用 `func` 呢？因为闭包表达式可以简洁得多，特别是在像是 `map` 这样的将一个快速实现的函数传递给另一个函数时，这个特点更为明显。这里，我们将 `doubler map` 的例子用短得多的形式进行了重写：

```
[1, 2, 3].map {$0 * 2} // [2, 4, 6]
```

之所以看起来和原来很不同，是因为我们使用了 Swift 中的一些特性，来让代码更加简洁。我们来一个个看看这些用到的特性：

- 如果你将闭包作为参数传递，并且你不再用这个闭包做其他事情的话，就没有必要现将其存储到一个局部变量中。可以想象一下比如 `5*i` 这样的数值表达式，你可以把它直接传递给一个接受 `Int` 的函数，而不必先将它计算并存储到变量里。
- 如果编译器可以从上下文中推断出类型的话，你就不需要指明它了。在我们的例子中，从数组元素的类型可以推断出传递给 `map` 的函数接受 `Int` 作为参数，从闭包的乘法结果的类型可以推断出闭包返回的也是 `Int`。
- 如果闭包表达式的主体部分只包括一个单一的表达式的话，它将自动返回这个表达式的结果，你可以不写 `return`。
- Swift 会自动为函数的参数提供简写形式，`$0` 代表第一个参数，`$1` 代表第二个参数，以此类推。
- 如果函数的最后一个参数是闭包表达式的话，你可以将这个闭包表达式移到函数调用的圆括号的外部。这样的尾随闭包语法在多行的闭包表达式中表现非常好，因为它看起来更接近于装配了一个普通的函数定义，或者是像 `if (expr) {}` 这样的执行块的表达形式。
- 最后，如果一个函数除了闭包表达式外没有别的参数，那么方法名后面的调用时的圆括号也可以一并省略。

依次将上面的每个规则使用到最初的表达式里，我们可以逐步得到最后的结果：

```
[1, 2, 3].map({ (i: Int) -> Int in return i * 2 })
[1, 2, 3].map({ i in return i * 2 })
[1, 2, 3].map({ i in i * 2 })
[1, 2, 3].map({ $0 * 2 })
[1, 2, 3].map() { $0 * 2 }
[1, 2, 3].map { $0 * 2 }
```

如果你刚接触 Swift 的语法，或者刚接触函数式编程的话，这些精简的函数表达第一眼看起来可能让你丧失信心。但是一旦你习惯了这样的语法以及函数式编程的风格的话，它们很快就会看起来很自然，移除这些杂乱的表达，可以让你对代码实际做的事情看得更加清晰，你一定会为语言中有这样的特性而心存感激。一旦你习惯了阅读这样的代码，你一眼就能看出这段代码做了什么，而想在一个等效的 `for` 循环中做到这一点则要困难得多。

有时候，Swift 可能需要你在类型推断的时候给一些提示。还有某些情况下，你可能会得到和你想象中完全不同的错误类型。如果你在尝试提供闭包表达式时遇到一些谜一样的错误的话，将闭包表达式写成上面例子中的第一种包括类型的完整形式，往往是个好主意。在很多情况下，这有助于厘清错误到底在哪儿。一旦完整版本可以编译通过，你就可以逐渐将类型移除，直到编译无法通过。如果造成错误的是你的其他代码的话，在这个过程中相信你已经修复好这些代码了。

Swift 有时候会要求你用更明显的方式进行调用。比如，你不能完全省略掉输入参数。假设你想要一组随机数的数组，一种快速的方式是对一个范围进行 map 操作，在 map 中生成一个随机数。但无论如何你还是要为 map 接受的函数提供一个输入参数。在这里，你可以使用单下划线 _ 来告诉编译器你承认这里有一个参数，但是你并不关心它究竟是什么：

```
(0..<3>.map { _ in arc4random() } // [1858046851, 3436133829, 1808204593]
```

当你需要显式地指定变量类型时，你不一定要在闭包表达式内部来设定。比如，让我们来定义一个 isEven，它不指定任何类型：

```
let isEven = { $0 % 2 == 0 }
```

在上面，isEven 被推断为 Int -> Bool。这和 let i = 1 被推断为 Int 是一个道理，因为 Int 是整数字面量的默认类型。

这是因为标准库中的 IntegerLiteralType 有一个类型别名：

```
protocol ExpressibleByIntegerLiteral {
    associatedtype IntegerLiteralType
    /// 用 `value` 创建一个实例。
    init(integerLiteral value: Self.IntegerLiteralType)
}
```

/// 一个没有其余类型限制的整数字面量的默认类型。

```
typealias IntegerLiteralType = Int
```

如果你想要定义你自己的类型别名，你可以重写默认值来改变这一行为：

```
typealias IntegerLiteralType = UInt32
let i = 1 // i 的类型为 UInt32.
```

显然，这不是一个什么好主意。

不过，如果你需要 isEven 是别的类型的话，你也可以为参数和闭包表达式中的返回值指定类型：

```
let isEvenAlt = { (i:Int8) -> Bool in i % 2 == 0 }
```

你也可以在闭包**外部**的上下文里提供这些信息：

```
let isEvenAlt2:(Int8) -> Bool = { $0 % 2 == 0 }
let isEvenAlt3 = { $0 % 2 == 0 } as (Int8) -> Bool
```

因为闭包表达式最常见的使用情景就是在一些已经存在输入或者输出类型的上下文中，所以这种写法并不是经常需要，不过知道它还是会很有用。

当然了，如果能定义一个对**所有**整数类型都适用的 isEven 的泛用版本的计算属性会更好：

```
extension BinaryInteger {
    var isEven: Bool { return self % 2 == 0 }
}
```

或者，我们也可以选择为所有的 BinaryInteger 定义一个顶层函数：

```
func isEven<T:BinaryInteger>(_ i:T) -> Bool {
    return i % 2 == 0
}
```

如果你想要把这个顶层函数赋值给变量的话，你需要决定它到底要操作哪个类型。变量不能持有泛型函数，它只能是一个指定的版本：

```
let int8isEven:(Int8) -> Bool = isEven
```

最后要说明的是关于命名的问题。要清楚，那些使用 func 声明的函数也可以是闭包，就和用 {} 声明的是一样的。记住，闭包指的是一个函数以及被它所捕获的所有变量的组合。而使用 {} 来创建的函数被称为**闭包表达式**，人们常常会把这种语法简单地叫做**闭包**。但是不要因此就认为使用闭包表达式语法声明的函数和其他方法声明的函数有什么不同。它们都是一样的，它们都是函数，也都可以是闭包。

函数的灵活性

在内建集合一章中，我们谈到过将函数作为参数传递来实现参数化。现在让我们来看一个另外的例子：排序。

在 Swift 中为集合排序很简单：

```
let myArray = [3, 1, 2]
myArray.sorted() // [1, 2, 3]
```

实际上一共有四个排序的方法：不可变版本的 `sorted(by:)` 和可变的 `sort(by:)`，以及两者在待排序对象遵守 `Comparable` 时进行升序排序的无参数版本。对于最常见的情况，这个无参数的 `sorted()` 就是你所需要的。如果你需要用不同于默认升序的顺序进行排序的话，可以提供一个排序函数：

```
myArray.sorted(by: >) // [3, 2, 1]
```

就算待排序的元素不遵守 `Comparable`，但是只要有 `<` 操作符，你就可以使用这个方法来进行排序，比如可选值就是一个例子：

```
var numberStrings = [(2, "two"), (1, "one"), (3, "three")]
numberStrings.sort(by: <)
numberStrings // [(1, "one"), (2, "two"), (3, "three")]
```

或者，你也可以使用一个更复杂的函数，来按照任意你需要的计算标准进行排序：

```
let animals = ["elephant", "zebra", "dog"]
animals.sorted { lhs, rhs in
    let l = lhs.reversed()
    let r = rhs.reversed()
    return l.lexicographicallyPrecedes(r)
}
// ["zebra", "dog", "elephant"]
```

最后，Swift 的排序还有一个能力，它可以使用任意的比较函数（也就是那些返回 `NSComparisonResult` 的函数）来对集合进行排序。这使得 Swift 排序非常强大。

我们来对比一下 Objective-C 中的排序方式。如果你想用 Foundation 进行排序，你会遇到一长串不同的选项，Foundation 中有接受 `selector`、`block` 或者函数指针作为比较方式的排序方法，或者你也可以传入一个排序描述符的数组。所有这些都提供了大量的灵活度和各式功能，但是代价是使排序变得相当复杂 - 没有一个选项可以让我能“只需要基于默认顺序进行一个常规的排序”。Foundation 中那些接受 `block` 作为比较断言的方法，在实质上和 Swift 的 `sorted(by:)` 方法是一样的；其他的像是接受排序描述符数组的方法，很好地利用了 Objective-C 的动态特性，它们是十分灵活和强大（但是是弱类型）的 API，它们不能被直接移植到 Swift 中。

对于 selector 和动态派发的支持在 Swift 中依然有效，但是 Swift 标准库更倾向于使用基于函数的方式。在本节中，我们会举例来说明如何将函数作为参数使用，并且将函数当作数据，来类型安全的方式复制同样的功能。这个例子受到 Apple 文档中关于排序描述符编程话题的启发。

我们从定义一个 Person 类型开始。因为我们想要展示 Objective-C 强大的运行时的工作方式，所以我们将它定义为 NSObject 的子类(在纯 Swift 中，使用结构体会是更好的选择)。我们将这个类标记为 @objcMembers，这样它的所有成员都将在 Objective-C 中可见：

```
@objcMembers
final class Person: NSObject {
    let first: String
    let last: String
    let yearOfBirth: Int
    init(first: String, last: String, yearOfBirth: Int) {
        self.first = first
        self.last = last
        self.yearOfBirth = yearOfBirth
    }
}
```

接下来我们定义一个数组，其中包含了不同名字和出生年份的人：

```
let people = [
    Person(first: "Emily", last: "Young", yearOfBirth: 2002),
    Person(first: "David", last: "Gray", yearOfBirth: 1991),
    Person(first: "Robert", last: "Barnes", yearOfBirth: 1985),
    Person(first: "Ava", last: "Barnes", yearOfBirth: 2000),
    Person(first: "Joanne", last: "Miller", yearOfBirth: 1994),
    Person(first: "Ava", last: "Barnes", yearOfBirth: 1998),
]
```

我们想要对这个数组进行排序，规则是先按照姓排序，再按照名排序，最后是出生年份。排序应该尊重用户的区域设置。我们可以使用 NSSortDescriptor 对象来描述如何排序对象，通过它可以表达出各个排序标准(使用 localizedStandardCompare 来进行遵循区域设置的排序)：

```
let lastDescriptor = NSSortDescriptor(key: #keyPath(Person.last),
                                       ascending: true,
                                       selector: #selector(NSString.localizedStandardCompare(_:)))
let firstDescriptor = NSSortDescriptor(key: #keyPath(Person.first),
```

```
ascending: true,  
selector: #selector(NSString.localizedStandardCompare(_:)))  
let yearDescriptor = NSSortDescriptor(key: #keyPath(Person.yearOfBirth),  
ascending: true)
```

要对数组进行排序，我们使用 NSArray 的 sortedArray(using:) 方法。这个方法可以接受一系列排序描述符。为了确定两个元素的顺序，它会先使用第一个描述符，并检查其结果。如果两个元素在第一个描述符下相同，那么它将使用第二个描述符，以此类推：

```
let descriptors = [lastDescriptor, firstDescriptor, yearDescriptor]  
(people as NSArray).sortedArray(using: descriptors)  
/*  
[Ava Barnes (1998), Ava Barnes (2000), Robert Barnes (1985),  
David Gray (1991), Joanne Miller (1994), Emily Young (2002)]  
*/
```

排序描述符用到了 Objective-C 的两个运行时特性：首先，key 是 Objective-C 的键路径，它其实是一个包含属性名字的链表。不要把它和 Swift 4 引入的原生的(强类型的)键路径搞混。我们会在稍后再对它进行更多讨论。

第二个 Objective-C 运行时特性是键值编程 (key-value-coding)，它可以在运行时通过键查找一个对象上的对应值。selector 参数接受一个 selector (实际上也是一个用来描述方法名字的字符串)，在运行时，这个 selector 将被用来查找比较函数，当对两个对象进行比较时，这个比较函数将被用来对指定键所对应的值进行比较。

这是运行时编程的一个很酷的用例，排序描述符的数组可以在运行时构建，这一点在实现比如用户点击某一列时按照该列进行排序这种需求时会特别有用。

我们要怎么用 Swift 的 sort 来复制这个功能呢？要复制这个排序的**部分**功能是很简单的，比如，你想要使用 localizedStandardCompare 来排序一个数组的话：

```
var strings = ["Hello", "hallo", "Hallo", "hello"]  
strings.sort { $0.localizedStandardCompare($1) == .orderedAscending}  
strings // ["hallo", "Hallo", "hello", "Hello"]
```

如果只是想用一个对象的某一个属性进行排序的话，也非常简单：

```
people.sorted { $0.yearOfBirth < $1.yearOfBirth }  
/*
```

```
[Robert Barnes (1985), David Gray (1991), Joanne Miller (1994),
Ava Barnes (1998), Ava Barnes (2000), Emily Young (2002)]
*/
```

不过，当你要把可选值属性与像是 `localizedStandardCompare` 这样的方法结合起来使用的话，这条路就有点儿走不通了。代码会迅速变得丑陋不堪：

```
var files = ["one", "file.h", "file.c", "test.h"]
files.sort { l, r in r.fileExtension.flatMap {
    l.fileExtension?.localizedStandardCompare($0)
} == .orderedAscending }
files // ["one", "file.c", "file.h", "test.h"]
```

这真的很丑。稍后我们会让可选值的排序稍微容易一些。不过现在，我们要先来尝试对多个属性进行排序。要同时排序姓和名，我们可以用标准库的 `lexicographicallyPrecedes` 方法来进行实现。这个方法接受两个序列，并对它们执行一个电话簿方式的比较，也就是说，这个比较将顺次从两个序列中各取一个元素来进行比较，直到发现不相等的元素。所以，我们可以用姓和名构建两个数组，然后使用 `lexicographicallyPrecedes` 来比较它们。我们还需要一个函数来执行这个比较，这里我们把使用了 `localizedStandardCompare` 的比较代码放到这个函数中。

```
people.sorted { p0, p1 in
    let left = [p0.last, p0.first]
    let right = [p1.last, p1.first]
    return left.lexicographicallyPrecedes(right) {
        $0.localizedStandardCompare($1) == .orderedAscending
    }
}
/*
[Ava Barnes (2000), Ava Barnes (1998), Robert Barnes (1985),
David Gray (1991), Joanne Miller (1994), Emily Young (2002)]
*/
```

至此，我们用了差不多相同的行数重新实现了原来的那个排序方法。不过还有很大的改进空间：在每次比较的时候都构建一个数组是非常没有效率的，比较操作是被写死的，而且使用方法我们将无法实现对 `yearOfBirth` 的排序。

函数作为数据

我们不会选择去写一个更复杂的函数来进行排序，先回头看看现状。排序描述符的方式要清晰不少，但是它用到了运行时编程。我们写的函数没有使用运行时编程，不过它们不太容易写出来或者读懂。

排序描述符其实是一种描述对象顺序的方式。我们现在不去将这些信息存储在类里，而是尝试定义一个函数来描述对象的顺序。最简单的定义是获取两个对象，当它们的顺序正确的时候返回 `true`。这个函数的类型正是标准库中 `sort(by:)` 和 `sorted(by:)` 所接受的参数的类型。我们通过定义一个泛型的 `typealias` 来表述排序描述符：

```
/// 一个排序断言，当且仅当第一个值应当排序在第二个值之前时，返回 `true`  
typealias SortDescriptor<Value> = (Value, Value) -> Bool  
    函数作为数据：类型就是 (...) -> (...)
```

现在，我们就可以定义比较两个 `Person` 对象的排序描述符了，它可以比较出生年份，也可以比较姓的字符串：

```
let sortByYear: SortDescriptor<Person> = { $0.yearOfBirth < $1.yearOfBirth }  
let sortByLastName: SortDescriptor<Person> = {  
    $0.last.localizedStandardCompare($1.last) == .orderedAscending  
}
```

除了手写这些排序描述符外，我们也可以创建一个函数来生成它们。将相同的属性写两次并不太好，比如在 `sortByLastName` 中，我们很容易就会不小心弄成 `$0.last` 和 `$1.first` 进行比较。而且写排序描述符本身也挺无聊的：想要通过名来排序的时候，很可能你就把姓排序的 `sortByLastName` 复制粘贴一下，然后再进行修改。

为了避免复制粘贴，我们可以定义一个函数，它和 `NSSortDescriptor` 大体相似，但不涉及运行时编程的接口。这个函数接受一个键和一个比较函数，返回排序描述符（这里的描述符将是函数，而非 `NSSortDescriptor`）。在这里，`key` 将不再是一个字符串，而它自身就是一个函数；给定正在排序的数组中的一个元素，它就会返回这个排序描述符所处理的属性的值。然后，我们使用 `areInIncreasingOrder` 函数来比较两个键。最后，返回的结果也是一个函数，只不过它被 `typealias` 稍微包装了一下：

```
/// 通过一个排序断言，以及一个能给定某个值，就能对应产生应该用于  
/// 排序断言的值的 `key` 函数，来构建一个 `SortDescriptor` 函数。  
func sortDescriptor<Value, Key>(  
    key: @escaping (Value) -> Key,
```

```
by areInIncreasingOrder: @escaping (Key, Key) -> Bool
-> SortDescriptor<Value>
{
    return { areInIncreasingOrder(key($0), key($1)) }
}
```

key 函数描述了如何深入一个值，并提取出和一个特定的排序步骤相关的信息的方式。它和 Swift 4 引入的 Swift 原生键路径有很多相同之处。我们会在下面讨论怎么用 Swift 的键路径重写这个方法。

通过这个，我们可以用另一种方式来定义 sortByYear 了：

```
let sortByYearAlt: SortDescriptor<Person> =
    sortDescriptor(key: { $0.yearOfBirth }, by: <)
people.sorted(by: sortByYearAlt)
/*
[Robert Barnes (1985), David Gray (1991), Joanne Miller (1994),
Ava Barnes (1998), Ava Barnes (2000), Emily Young (2002)]
*/
```

我们还可以为所有的 Comparable 类型定义一个重载版本的函数：

```
func sortDescriptor<Value, Key>(key: @escaping (Value) -> Key)
-> SortDescriptor<Value> where Key: Comparable
{
    return { key($0) < key($1) }
}
let sortByYearAlt2: SortDescriptor<Person> =
    sortDescriptor(key: { $0.yearOfBirth })
```

上面的两个 sortDescriptor 返回的都是与布尔值相关的函数，因为这也是标准库中对于比较断言的约定。与此不同，Foundation 中像是 localizedStandardCompare 这样的 API，所返回的是一个包含(升序，降序，相等)三种值的 ComparisonResult 的结果。在未来有可能标准库也会适配这种方式。增加这类函数的支持也很简单：

```
func sortDescriptor<Value, Key>()
```

```

key: @escaping (Value) -> Key,
ascending: Bool = true,
by comparator: @escaping (Key) -> (Key) -> ComparisonResult)
-> SortDescriptor<Value>
{
    return { lhs, rhs in
        let order: ComparisonResult = ascending
            ? .orderedAscending
            : .orderedDescending
        return comparator(key(lhs))(key(rhs)) == order
    }
}

```

这样，我们就可以用简短清晰得多的方式来写 `sortByFirstName` 了：

```

let sortByFirstName: SortDescriptor<Person> =
    sortDescriptor(key: { $0.first }, by: String.localizedStandardCompare)
people.sorted(by: sortByFirstName)
/*
[Ava Barnes (2000), Ava Barnes (1998), David Gray (1991),
Emily Young (2002), Joanne Miller (1994), Robert Barnes (1985)]
*/

```

`SortDescriptor` 现在与 `NSSortDescriptor` 拥有了同样地表达能力，不过它是类型安全的，而且不依赖于运行时编程。

我们现在只能用一个单一的 `SortDescriptor` 函数对数组进行排序。如果你还记得，我们曾经用过 `NSArray.sortedArray(using:)` 方法来用多个比较运算符对数组进行排序。我们可以很容易地为 `Array`，甚至是 `Sequence` 协议添加一个相似的方法。不过，我们需要添加两次：一次是可变版本，另一次是不可变版本。

使用稍微不同的策略，就可以避免添加多次扩展。我们可以创建一个函数来将多个排序描述符合并为单个的排序描述符。它的工作方式和 `sortedArray(using:)` 类似：首先它会使用第一个描述符，并检查比较的结果。然后，当结果是相等的话，再使用第二个，第三个描述符，直到全部用完：

```

func combine<Value>
    (sortDescriptors: [SortDescriptor<Value>]) -> SortDescriptor<Value> {
    return { lhs, rhs in

```

```
for areInIncreasingOrder in sortDescriptors {  
    if areInIncreasingOrder(lhs, rhs) { return true }  
    if areInIncreasingOrder(rhs, lhs) { return false }  
}  
return false  
}  
}
```

现在我们可以最终把一开始的例子重写为这样：

```
let combined: SortDescriptor<Person> = combine(  
    sortDescriptors: [sortByLastName, sortByFirstName, sortByYear]  
)  
people.sorted(by: combined)  
/*  
[Ava Barnes (1998), Ava Barnes (2000), Robert Barnes (1985),  
David Gray (1991), Joanne Miller (1994), Emily Young (2002)]  
*/
```

看下 NSSortDescription 为什么是不安全的

最终，我们得到了一个与 Foundation 中的版本在行为和功能上等价的实现方法，但是我们的方式要更安全，也更符合 Swift 的语言习惯。因为 Swift 的版本不依赖于运行时，所以编译器有机会对它进行更好的优化。另外，我们也可以使用它来对结构体或是非 Objective-C 的对象进行排序。

基于函数的方式有一个不足，那就是函数是不透明的。我们可以获取一个 NSSortDescriptor 并将它打印到控制台，我们也能从排序描述符中获得一些信息，比如键路径，selector 的名字，以及排序顺序等。但是在基于函数的方式中，这些都无法做法。如果这些信息很重要的话，我们可以将函数封装到一个结构体或类中，然后在其中存储一些额外的调试信息。

这种方式的实质是将函数用作数据，我们将这些函数存储在数组里，并在运行时构建这个数组。这将动态特性带到了一个新的高度，这也是像 Swift 这样的编译时就确定了静态类型的语言仍然能实现像是 Objective-C 或者 Ruby 的部分动态行为的一种方式。

我们也看到了合并其他函数的用武之地，它也是函数式编程的构建模块之一。比如，combine(sortDescriptors:) 函数接受一个排序描述符的数组，并将它们合并成了单个的排序描述符。在很多不同的应用场景下，这项技术都非常强大。

除此之外，我们甚至还可以写一个自定义的运算符，来合并两个排序函数：

```

infix operator <||> : LogicalDisjunctionPrecedence
func <||><A>(lhs: @escaping (A,A) -> Bool, rhs: @escaping (A,A) -> Bool)
    -> (A,A) -> Bool
{
    return { x,y in
        if lhs(x,y) { return true }
        if lhs(y,x) { return false }
        // 否则，它们就是一样的，所以我们检查第二个条件
        if rhs(x,y) { return true }
        return false
    }
}

```

大部分时候，自定义运算符不是什么好主意。因为自定义运算符的名字无法描述行为，所以它们通常都比函数更难理解。不过，当使用得当的时候，它们也会非常强大。有了上面的运算符，我们可以重写合并排序的例子：

```

let combinedAlt = sortByLastName <||> sortByFirstName <||> sortByYear
people.sorted(by:combinedAlt)
/*
[Ava Barnes (1998), Ava Barnes (2000), Robert Barnes (1985),
David Gray (1991), Joanne Miller (1994), Emily Young (2002)]
*/

```

这样的代码读起来非常清晰，而且可能比原来函数的作法更简洁一些。不过这有一个前提，那就是你（和这段代码的读者）都已经习惯了该操作符的意义。相比自定义操作符的版本，我们还是倾向于选择 `combine(sortDescriptors:)` 函数。它在调用方看来更加清晰，而且显然增强了代码的可读性。除非你正在写一些高度专用的代码，否则自定义的操作符很可能都是在用牛刀杀鸡。

对比我们的版本，Foundation 中的实现仍然还有一个功能上的优势：不用再写额外的代码就可以处理可选值的情况。比如，如果我们想将 Person 上的 `last` 属性换成可选值字符串，要是使用的是 `NSSortDescriptor` 的话，我们什么改变都不需要。

但是基于函数的版本就需要一些额外代码。你应该能猜到接下来会发生什么：我们再一次写一个接受一个函数，并返回另一个函数的函数。我们我们可以接受一个普通的比较两个字符串的函数，比如 `localizedStandardCompare`，然后将它转换为一个接受两个可选值字符串的函数。如果两个比较值都是 `nil`，那么它们相等。如果左侧的值是 `nil`，而右侧不是的话，返回升序，相反的时候返回降序。最后，如果它们都不是 `nil` 的话，我们使用 `compare` 函数来对它们进行比较：

```
func lift<A>(_ compare: @escaping (A) -> (A) -> ComparisonResult) -> (A?) -> (A?)  
-> ComparisonResult  
{  
    return { lhs in rhs in  
        switch (lhs, rhs) {  
            case (nil, nil): return .orderedSame  
            case (nil, _): return .orderedAscending  
            case (_, nil): return .orderedDescending  
            case let (l?, r?): return compare(l)(r)  
        }  
    }  
}  
}
```

这让我们能够将一个普通的比较函数“抬举”(lift)到可选值的作用域中，这样它就能够和sortDescriptor函数一起使用了。如果你还记得我们之前的files数组，你会知道因为需要处理可选值的问题，按照fileExtension对它进行排序的代码十分难看。不过现在有了新的lift函数，它就又变得很清晰了：

```
let compare = lift(String.localizedStandardCompare)  
let result = files.sorted(by: sortDescriptor(key: {$0.fileExtension},  
    by: compare))  
result // ["one", "file.c", "file.h", "test.h"]
```

我们可以为返回Bool的函数写一个类似的lift。在可选值一章中我们提到过，标准库现在不再为可选值提供像是`>`这样的运算符了。如果你使用不小心，可能会产生预想之外的结果，因此它们被删除了。Bool版本的lift函数可以让你轻而易举地将现有的运算符提升为可选值也能使用的函数，以满足你的需求。

这样的做法也让我们能够清晰地区分排序方法和比较方法的不同。Swift的排序算法使用的是多个排序算法的混合。在写这本书的时候，排序算法基于的是内省排序(introsort)，而内省排序本身其实是快速排序和堆排序的混合。但是，当集合很小的时候，会转变为插入排序(insertion sort)，以避免那些更复杂的排序算法所需要的显著的启动消耗。

内省排序不是一个“稳定”的排序算法。也就是说，它不保证维持两个相等的值在排序前后的顺序是一致的。不过如果你实现了一个稳定排序，那么因为排序方法和比较方法是分离的，你可以很容易地将两个值进行交换：

```
people.stablySorted(by: combine(
```

```
    sortDescriptors: [sortByLastName, sortByFirstName, sortByYear]
)}
```

局部函数和变量捕获

如果你想要实现一个这样的稳定的排序算法的话，归并排序 ([merge sort](#)) 就是一个不错的选择。归并排序由两部分组成：首先将待排数组分解为单个元素的字列表，然后将这些列表进行合并。通常，将 `merge` 定义为一个单独的函数会是不错的选择。但是它也会带来一个问题 — `merge` 需要一些临时的存储空间。

```
extension Array where Element: Comparable {
    private mutating func merge(lo: Int, mi: Int, hi: Int) {
        var tmp: [Element] = []
        var i = lo, j = mi
        while i != mi && j != hi {
            if self[j] < self[i] {
                tmp.append(self[j])
                j += 1
            } else {
                tmp.append(self[i])
                i += 1
            }
        }
        tmp.append(contentsOf: self[i..
```

```
    }
}
```

注意，因为 Array 有一个叫做 min() 的方法，所以我们需要用 Swift.min。这会告诉编译器去使用标准库中的名叫 min 的全局函数，而不是用 Array 上的 min。

当然，你可以在外部初始化存储，并将它作为参数传递进去，但是这么写会有点儿不舒服。因为数组是值类型，因此将一个在外部创建的数组传递到方法内并不能帮助进行存储。一个可能的优化是将 input 的参数换成引用类型，不过文档特别告诉了我们不要依赖这种做法。

另一种方法是，将 merge 定义为一个内部函数，并让它捕获在外层函数作用域中定义的存储：

```
extension Array where Element: Comparable {
    mutating func mergeSortInPlace() {
        // 定义所有 merge 操作所使用的临时存储
        var tmp: [Element] = []
        // 并且确保它的大小足够
        tmp.reserveCapacity(count)

        func merge(lo: Int, mi: Int, hi: Int) {
            // 清空存储，但是保留容量不变
            tmp.removeAll(keepingCapacity: true)
            // 和上面的代码一样
            var i = lo, j = mi
            while i != mi && j != hi {
                if self[j] < self[i] {
                    tmp.append(self[j])
                    j += 1
                } else {
                    tmp.append(self[i])
                    i += 1
                }
            }
            tmp.append(contentsOf: self[i..
```

```
let n = count
var size = 1
while size < n {
    for lo in stride(from: 0, to: n-size, by: size*2) {
        merge(lo: lo, mi: (lo+size), hi: Swift.min(lo+size*2,n))
    }
    size *= 2
}
}
```

因为闭包(也包括内部函数)通过引用的方式来捕获变量，所以在单次的 `mergeSortInPlace` 调用中，每个对于 `merge` 的调用都将共享这个存储。不过它依然是一个局部变量，不同的并行的 `mergeSortInPlace` 中使用的将是分开的实例。使用这项技术可以为排序带来巨大的速度提升，而并不需要在原来的版本上做特别大的改动。

函数作为代理

代理无处不在，它反复出现在 Objective-C(以及 Java)程序员的脑海中：使用协议(或者在 Java 中的接口)来做回调。你通过定义一个协议，然后让代理的所有者实现这个协议，最后将它本身注册为代理，这样你就能获得那些回调。

如果代理协议只包含单个方法，那么你肯定可以将那个存储代理对象的属性替换为直接存储回调函数的属性。不过，在这里你必须进行一些权衡。

Foundation 框架的代理

让我们依照 Cocoa 定义它其中的不计其数的代理协议的方式，来定义一个协议作为开始。大部分来自 Objective-C 的程序员肯定已经写过很多遍这样的代码了：

```
protocol AlertViewDelegate: AnyObject {
    func buttonTapped(atIndex: Int)
}
```

这定义了一个只针对类的协议，因为在 AlertView 类中，我们希望持有的是一个对代理的弱引用。这样一来，我们就可以不必担心引用循环的问题了。AlertView 不会强引用它的代理，所以即使是代理（直接或者间接）强引用了 alert view，也不会出现什么问题。如果代理被析构了，delegate 属性也会自动变为 nil：

```
class AlertView {
    var buttons: [String]
    weak var delegate: AlertViewDelegate?

    init(buttons: [String] = ["OK", "Cancel"]) {
        self.buttons = buttons
    }

    func fire() {
        delegate?.buttonTapped(atIndex: 1)
    }
}
```

这种模式在处理类的时候非常好用。假设我们有一个 ViewController 类，它将初始化 alert view，并把自己设为这个视图的代理。因为代理被标记为 weak，我们不需要担心引用循环：

```
class ViewController: AlertViewDelegate {
    let alert: AlertView

    init() {
        alert = AlertView(buttons: ["OK", "Cancel"])
        alert.delegate = self
    }

    func buttonTapped(atIndex index: Int) {
        print("Button tapped: \(index)")
    }
}
```

将代理属性标记为 weak 在实践中非常常见，这个约定让内存管理变得很容易。实现代理协议的类不需要考虑引入引用循环的问题。

结构体代理 weak, strong, unowned 是修饰引用类型的

有时候我们会想让结构体来实现代理协议。在现在 `AlertViewDelegate` 的声明下，这是不可能的，因为这个协议是一个只针对类的协议。

我们可以放宽 `AlertViewDelegate` 的定义，让它不限于只针对类。同时，我们可以将 `buttonTapped(atIndex:)` 标记为 `mutating`。这样，结构体就可以在方法被调用时改变自身的内 容了：

```
protocol AlertViewDelegate {
    mutating func buttonTapped(atIndex: Int)
}
```

我们还需要对 `AlertView` 的 `delegate` 属性进行更改，因为它不能再是弱引用了：

```
class AlertView {
    var buttons: [String]
    var delegate: AlertViewDelegate? 值类型数据不可以使用weak修饰

    init(buttons: [String] = ["OK", "Cancel"]) {
        self.buttons = buttons
    }

    func fire() {
        delegate?.buttonTapped(atIndex: 1)
    }
}
```

如果我们将一个对象赋值给 `delegate` 属性，这个对象就将被强引用。当在处理代理的时候，这种强引用意味着我们很容易就在某个时候引入引用循环。不过，现在我们可以使用结构体。举例来说，我们可以创建一个记录所有按钮事件的结构体：

```
struct TapLogger: AlertViewDelegate {
    var taps: [Int] = []
    mutating func buttonTapped(atIndex index: Int) {
        taps.append(index)
    }
}
```

一开始，可能看起来一切正常。我们创建一个 alert view 和一个 logger，然后将两个关联起来。不过，如果我们在事件被触发后再检查 logger.taps，会发现数组依然为空：

```
let alert = AlertView()  
var logger = TapLogger()  
alert.delegate = logger  
alert.fire()  
logger.taps // []
```

使用struct类型作为代理的问题是：
Struct 是值类型，=过程是 copy新
值，这样delegate 和原始 instance
不是同一个实例

当我们给 alert.delegate 赋值的时候，Swift 将结构体进行了复制。所以 taps 并没有被记录在 logger 中，而是被添加到了 alert.delegate 里。更糟糕的是，当我们这么赋值后，我们将失去值类型的信息。想要将记录值取回，我们需要一个条件类型转换：

```
if let theLogger = alert.delegate as? TapLogger {  
    print(theLogger.taps)  
}  
// [1]
```

很显然这种方式并不能很好地工作。当使用类时，很容易造成引用循环，当使用结构体时，原来的值不会被改变。一句话总结：**在代理和协议的模式中，并不适合使用结构体。**

使用函数，而非代理

如果代理协议中只定义了一个函数的话，我们完全可以用一个存储回调函数的属性来替换原来的代理属性。在我们的案例中，这可以用一个可选的 buttonTapped 属性来做到，默认情况下这个属性是 nil：

```
class AlertView {  
    var buttons: [String]  
    var buttonTapped: ((buttonIndex: Int) -> ())?  
  
    init(buttons: [String] = ["OK", "Cancel"]) {  
        self.buttons = buttons  
    }  
  
    func fire() {  
        buttonTapped?(1)  
    }
```

```
}
```

对于`(_ buttonIndex: Int) -> ()`这个函数类型，看起来可能会有一点奇怪，因为`buttonIndex`这个内部名字并没有出现在代码的其他任何地方。我们在上面提到过，函数类型**只能**有一个明确写出的空类型标签，配合上一个内部的参数名字，而不能拥有独立的参数标签。它能让我们给函数类型的参数一个标签，用来作为进行文档说明。在 Swift 支持一种更好的方式之前，这是官方所认可的变通方式。

和之前一样，我们可以创建一个`logger`结构体，然后初始化`alertView`实例以及`logger`变量：

```
struct TapLogger {
    var taps: [Int] = []

    mutating func logTap(index: Int) {
        taps.append(index)
    }
}

let alert = AlertView()
var logger = TapLogger()
```

不过，我们不能简单地将`logTap`方法赋值给`buttonTapped`属性。Swift 编译器会告诉我们“不允许部分应用‘可变’方法”：

```
alert.buttonTapped = logger.logTap // 错误
```

在上面的代码中，这个赋值的结果不明确。是`logger`需要复制一份呢，还是`buttonTapped`需要改变它原来的状态（即`logger`被捕获）呢？

要修正这个错误，我们需要将赋值的右侧用一个闭包封装起来。这让代码变得十分清楚，我们是想要捕获原来的`logger`变量（不是其中的值），然后我们将改变它：

```
alert.buttonTapped = { logger.logTap(index: $0) }
```

这么做还有一个额外的好处，就是命名现在解耦了：回调属性的名字是`buttonTapped`，而实现它的函数叫做`logTap`。除了使用方法以外，我们也可以指定一个匿名函数：

```
alert.buttonTapped = { print("Button \"\$0\" was tapped") }
```

当将回调和类合在一起使用时，我们有一些忠告。让我们回到我们的 view controller 例子中，在它的初始化方法里，view controller 现在可以将它的 buttonTapped 赋值给 alert view 的回调，而不是将自身赋值为 alert view 的代理：

```
class ViewController {
    let alert: AlertView

    init() {
        alert = AlertView(buttons: ["OK", "Cancel"])
        alert.buttonTapped = self.buttonTapped(atIndex:)
    }

    func buttonTapped(atIndex index: Int) {
        print("Button tapped: \(index)")
    }
}
```

alert.buttonTapped = self.buttonTapped(atIndex:) 这行代码看起来是个无害的赋值语句，但是小心：我们刚刚创建了一个引用循环！所有指向某个对象的实例方法的引用（比如这个例子中的 self.buttonTapped）都会在背后捕获这个对象。要理解为什么一定要这样做，可以站在 alert view 的视角来考虑问题：当 alert view 要调用存储在它的 buttonTapped 属性中的回调函数时，这个函数必须“知道”它到底需要调用哪个对象的实例方法 - 因此不光要存储一个指向 ViewController.buttonTapped(atIndex:) 的引用，还需要存储实例本身。

我们可以把 self.buttonTapped(atIndex:) 简写为 self.buttonTapped 或者单写 buttonTapped；所有三种写法都说的是同一个函数。只要没有产生歧义，参数标签就可以被省略。

这种方式很容易会意外地创建引用循环。想要避免强引用，通常我们需要将方法调用包装在另一个闭包中，这个闭包通过弱引用的方式捕获对象：

```
alert.buttonTapped = { [weak self] index in
    self?.buttonTapped(atIndex: index)
}
```

这样一来，alert view 就不会强引用 view controller 了。如果我们能保证 alert view 的生命周期和 view controller 绑定的话，另一个选项是使用 [unowned self] 来替代 weak。使用 weak 时，当 alert view 的生命周期超过 view controller 时，当函数被调用时，闭包里的 self 将为 nil。

如果你检查 ViewController.buttonTapped 这个表达式的类型时，你会发现它是 (ViewController) -> (Int) -> ()。这是什么？在底层，实例方法会被处理为这样一个函数：如果给定某个实例，它将返回另一个可以在该实例上进行操作的函数。someVC.buttonTapped 实际上只是 ViewController.buttonTapped(someVC) 的另一种写法 - 两种表达式返回的都是类型为 (Int) -> () 的函数，这个函数强引用了 someVC 实例。

正如我们所看到的，在使用协议和回调函数之间，一定是存在权衡的。协议的方式比较啰嗦，但是一个只针对类的协议配合 weak 代理可以让我们完全不用担心引用循环。

将代理用函数替代可以带来更灵活的实现，这让我们可以使用结构体和匿名函数。不过，当处理类的时候，你需要特别小心，避免引入引用循环。

另外，当你在处理一组紧密联系的多个回调函数（比如，为一个 table view 提供数据）的时候，最好将它们组织在一个协议里，而不是去使用单个回调。当使用协议的时候，遵守协议的类型需要实现其中的所有方法。

要注销一个代理或者函数回调，我们可以简单地将它设为 nil。但如果我们的类型是用一个数组来存储代理或者回调呢？对于基于类的代理，我们可以直接将它从代理列表中移除；不过对于回调函数，就没那么简单了，因为函数不能被比较，所以我们需要添加额外的逻辑去进行移除。

Inout 参数会在函数结束的时候把值赋给 inout 参数

inout 参数和可变方法

如果你有一些 C 或者 C++ 背景的话，在 Swift 中 inout 参数前面使用的 & 符号可能会给你一种它是传递引用的印象。但事实并非如此，inout 做的事情是通过值传递，然后复制回来，而并不是传递引用。引用官方《Swift 编程语言》中的话：

inout 参数将一个值传递给函数，函数可以改变这个值，然后将原来的值替换掉，并从函数中传出。

在结构体和类中，我们提到过 inout 参数，并且了解了一些 mutating 方法和接受 inout 参数的方法之间的异同。

为了了解到底什么样的表达式可以被当作 inout 参数传递，我们需要对 lvalue 和 rvalue 进行区分。lvalue 描述的是一个内存地址，它是“左值 (left value)”的缩写，因为 lvalues 是可以存在于赋值语句左侧的表达式。举例来说，`array[0]` 是一个 lvalue，它代表的是数组中第一个元素所在的内存位置。而 rvalue 描述的是一个值。`2 + 2` 是一个 rvalue，它描述的是 `4` 这个值。你不能把 `2 + 2` 或者 `4` 放到赋值语句的左侧。

对于 inout 参数，你只能传递 lvalue 给他，因为我们不可能对一个 rvalue 进行改变。当你在普通的函数或者方法中使用 inout 时，你需要显式地将它们传入：每个 lvalue 需要在前面添加上 `&` 符号。比如，当调用一个接受 inout Int 的 increment 函数式，我们为变量添加 `&` 前缀后将它传入：

```
func increment(value: inout Int) {  
    value += 1  
}  
  
var i = 0  
increment(value: &i)
```

如果是用 let 定义这个变量的话，它就不能被用作一个 lvalue 了。因为我们不能改变 let 变量，所以将它用作 inout 也是没有意义的，我们只能使用那些“可更改”的 lvalue：

```
let y: Int = 0  
increment(value: &y) // 错误
```

除了变量，还有不少东西都是 lvalue。举个例子，如果数组是用 var 定义的话，我们可以传入数组下标：

```
var array = [0, 1, 2]  
increment(value: &array[0])  
array // [1, 1, 2]
```

实际上，对于所有的下标（包括你自定义的那些下标），只有它同时拥有 get 和 set 两个方法，这都是适用的。类似地，我们也可以将属性值用作 lvalue，只要它们的 get 和 set 都被定义了：

```
struct Point {  
    var x: Int  
    var y: Int
```

```
}
```

```
var point = Point(x: 0, y: 0)
```

```
increment(value: &point.x)
```

```
point // Point(x: 1, y: 0)
```

如果一个属性是只读的 (也就是说，只有 `get` 可用)，我们将不能将其用于 `inout` 参数：

```
extension Point {
```

```
    var squaredDistance: Int {
```

```
        return x*x + y*y
```

```
    }
```

```
}
```

```
increment(value: &point.squaredDistance) // 错误
```

运算符也可以接受 `inout` 值，但是为了简化，在调用时我们不需要加上 `&` 符号，简单地使用 `lvalue` 就可以了。比如，自增运算符在 Swift 3 中被移除了，不过我们可以自己把它加回来：

```
postfix func ++(x: inout Int) {
```

```
    x += 1
```

```
}
```

```
point.x++
```

```
point // Point(x: 2, y: 0)
```

可变运算符甚至还可以与可选链一起使用。这里，我们将自增操作连接到字典下标访问后：

```
var dictionary = ["one": 1]
```

```
dictionary["one"]?++
```

```
dictionary["one"] // Optional(2)
```

注意，在字典查找返回 `nil` 的时候，`++` 操作符不会被执行。

编译器可能会把 `inout` 变量优化成引用传递，而非传入和传出时的复制。不过，文档已经明确指出了我们不应该依赖 `inout` 的这个行为。

嵌套函数和 inout

你可以在嵌套函数中使用 inout 参数，Swift 依然会保证你的使用是安全的。比如说，你可以定义一个嵌套函数（使用 func 或者使用闭包表达式），然后安全地改变一个 inout 的参数：

```
func incrementTenTimes(value: inout Int) {  
    func inc() {  
        value += 1  
    }  
    for _ in 0..<10 {  
        inc()  
    }  
}  
  
var x = 0  
incrementTenTimes(value: &x)  
x // 10
```

不过，你不能够让这个 inout 参数逃逸（我们会在本章最后详细提到逃逸函数的内容）：

```
func escapeIncrement(value: inout Int) -> () -> () {  
    func inc() {  
        value += 1  
    }  
    // error: 嵌套函数不能捕获 inout 参数  
    return inc  
}
```

可以这么理解，因为 inout 的值会在函数返回之前复制回去，那么要是我们可以在函数返回之后再去改变它，应该要怎么做呢？是说值应该在改变以后再复制吗？要是调用源已经不存在了怎么办？编译器必须对此进行验证，因为这对保证安全十分关键。

& 不意味 inout 的情况

说到不安全 (unsafe) 的方法，你应该小心 & 的另一种含义。**& 除了在将变量传递给 inout 以外，还可以用来将变量转换为一个不安全的指针。**

如果一个函数接受 UnsafeMutablePointer 作为参数，你可以用和 inout 参数类似的方法，将一个 var 变量前面加上 & 传递给它。在这种情况下，你确实在传递引用，更确切地说，你在传递指针。

这里是一个没有使用 inout，而是接收不安全的可变指针作为参数的 increment 函数的例子：

```
func incref(pointer: UnsafeMutablePointer<Int>) -> () -> Int {  
    // 将指针的复制存储在闭包中  
    return {  
        pointer.pointee += 1  
        return pointer.pointee  
    }  
}
```

我们会在后面的章节介绍，Swift 的数组可以无缝地隐式退化为指针，这使得将 Swift 和 C 一起使用的时候非常方便。现在，假设你在和上面相似的作用域情况下，传入一个数组：

```
let fun: () -> Int  
do {  
    var array = [0]  
    fun = incref(pointer: &array)  
}  
fun()
```

这个操作为我们打开了充满“惊喜”的未知世界的大门。在测试的时候，每次运行上面的代码都将打印出不同的值，有时候是 0，有时候是 1，有时候是 140362397107840。

想要搞清楚为什么，你需要弄明白你传进去的到底是什么。当你为一个参数添加 & 时，你可能调用的是安全的 Swift 的 inout 语义，你也可能是把你的可怜的变量强制转换成了不安全的指针。当处理不安全的指针时，你需要非常小心变量的生命周期。我们会在接下来的互用性的章节里继续深入这方面的内容。

计算属性

有两种方法和其他普通的方法有所不同，那就是计算属性和下标方法。计算属性看起来和常规的属性很像，但是它并不使用任何内存来存储自己的值。相反，这个属性每次被访问时，返回值都将被实时计算出来。下标的话，就是一个遵守特殊的定义和调用规则的方法。

让我们来看看定义属性的不同的方法。我们以代表 GPS 追踪信息的结构体作为开始，它在一个叫做 record 的数组中存储了所有的已记录点：

```
import CoreLocation

struct GPSTrack {
    var record: [(CLLocation, Date)] = []
}
```

如果我们想要将 record 属性作为外部只读，内部可读写的话，我们可以使用 `private(set)` 或者 `fileprivate(set)` 修饰符：

```
struct GPSTrack {
    private(set) var record: [(CLLocation, Date)] = []
}
```

想要获取 GPS 追踪中所有记录的时间戳，我们可以创建一个计算属性：

```
extension GPSTrack {
    /// 返回 GPS 追踪的所有时间戳
    /// - 复杂度: O(n), n 是记录点的数量。
    var timestamps: [Date] {
        return record.map {$0.1}
    }
}
```

因为我们没有指定 setter，所以 timestamps 属性是只读的。它的结果不会被缓存，每次在你访问这个属性时，结果都要被计算一遍。Swift API 指南推荐你对所有复杂度不是 $O(1)$ 的计算属性都应该在文档中写明，因为调用者可能会假设一个计算属性的耗时是常数时间。

观察变更

我们在结构体和类中已经看到过，对属性和变量，我们可以为它们实现 `willSet` 和 `didSet` 来进行观察，每次当一个属性被设置时（就算它的值没有发生变化），这两个观察者会分别在设置前和设置后被立即调用。在使用 Interface Builder 时，这个技巧会很有用：我们可以为 `IBOutlet` 实现一个 `didSet`，这样我们就可以知道这个 `IBOutlet` 是什么时候被连接的了，并在这个 `didSet` 中执行额外的配置操作。比如说，如果我们想要为一个标签设置它的文本颜色，可以这么做：

```
class SettingsController: UIViewController {
    @IBOutlet weak var label: UILabel?
    didSet {
        label?.textColor = .black
    }
}
```

属性观察者必须在声明一个属性的时候就被定义，你无法在扩展里进行追加。所以，这不是一个提供给类型用户的工具，它是专门为类型的设计者而设计的。`willSet` 和 `didSet` 本质上是一对属性的简写：一个负责为值提供存储的私有存储属性，以及一个公开的计算属性。这个计算属性的 `setter` 会在将值存储到存储属性中之前和/或之后，进行额外的工作。这和 Foundation 中的 键值观察有本质的不同，键值观察通常是对象的消费者来观察对象内部变化的手段，而与类的设计者是否希望如此无关。

不过，你可以在子类中重写一个属性，来添加观察者。下面就是一个例子：

```
class Robot {
    enum State {
        case stopped, movingForward, turningRight, turningLeft
    }
    var state = State.stopped
}

class ObservableRobot: Robot {
    override var state: State {
        willSet {
            print("状态从 \(state) 迁移到 \(newValue)")
        }
    }
}

var robot = ObservableRobot()
robot.state = .movingForward // 状态从 stopped 迁移到 movingForward
```

这种方法并没有违反变更观察者是类型的内部特性这个特质。就算要是这种做法不被允许，子类也还是可以通过使用一个的计算属性的 `setter` 对父类存储属性进行重写，并完成那些额外的工作。

这些特性在使用上的区别是它们实现上的不同的反映。KVO 使用 Objective-C 的运行时特性，它动态地在类的 setter 中添加观察者，这在现在的 Swift 中，特别是对值类型来说，是无法实现的。Swift 的属性观察是一个纯粹的编译时特性。

延迟存储属性

延迟初始化一个值在 Swift 中是一种常见的模式，Swift 为此准备了一个特殊的 `lazy` 关键字来定义一个延迟属性 (lazy property)。需要注意，延迟属性会被自动声明为 var，因为它的初始值在初始化方法完成时是不会被设置的。Swift 对 `let` 常数有严格的规则，它必须在实例的初始化方法完成之前就拥有值。延迟修饰符是编程记忆化的一种特殊形式。

比如，如果我们有一个 `view controller` 来显示 `GPSTrack`，我们可能会想展示一张追踪的预览图像。通过将属性改为延迟加载，我们可以将昂贵的图像生成工作推迟到属性被首次访问：

```
class GPSTrackViewController: UIViewController {  
    var track: GPSTrack = GPSTrack()  
  
    lazy var preview: UIImage = {  
        for point in track.record {  
            // 进行昂贵的计算  
        }  
        return UIImage(/* ... */)  
    }  
}
```

关注我们是如何定义延迟属性的：我们使用了一个闭包表达式，来返回想要存储的值 (在我们的例子中，这个值是一张图片)。当属性被第一次访问时，闭包将被执行 (注意闭包后面的括号)，它的返回值被存储在变量中。对延迟属性来说，多于一行的初始化方法是很常见的。

因为延迟属性需要存储，所以在我们需要在 `GPSTrackViewController` 的定义中来加入这个延迟属性。和计算属性不同，存储属性和需要存储的延迟属性不能被定义在扩展中。

如果 `track` 属性发生了改变，`preview` 并不会自动更新。让我们来用一个更简单的例子来看看发生了什么。我们有一个 `Point` 结构体，并且用延迟的方式存储了 `distanceFromOrigin`：

```
struct Point {  
    var x: Double  
    var y: Double
```

```
private(set) lazy var distanceFromOrigin: Double  
    = (x*x + y*y).squareRoot()  
  
init(x: Double, y: Double) {  
    self.x = x  
    self.y = y  
}  
}
```

当我们创建一个点后，可以访问 `distanceFromOrigin` 属性，这将会计算出值，并存储起来等待重用。不过，如果我们之后改变了 `x` 的值，这个变化将不会反应在 `distanceFromOrigin` 中：

```
var point = Point(x: 3, y: 4)  
point.distanceFromOrigin // 5.0  
point.x += 10  
point.distanceFromOrigin // 5.0
```

这需要特别注意。一种解决的办法是在 `x` 和 `y` 的 `didSet` 中重新计算 `distanceFromOrigin`，不过这样一来 `distanceFromOrigin` 就不是真正的延迟属性了，在每次 `x` 或者 `y` 变化的时候它都将被重新计算。当然，在这个例子中，更好地解决方式是，我们一开始就将 `distanceFromOrigin` 设置为一个普通的（非延迟）计算属性。

访问一个延迟属性是 *mutating* 操作，因为这个属性的初始值会在第一次访问时被设置。当结构体包含一个延迟属性时，这个结构体的所有者如果想要访问该延迟属性的话，也需要将结构体声明为可变量，因为访问这个属性的同时，也会潜在地对这个属性的容器进行改变。所以，下面的代码是不被允许的：

```
let immutablePoint = Point(x: 3, y: 4)  
immutablePoint.distanceFromOrigin  
// 错误：不能在一个不可变量上使用可变 getter
```

让想访问这个延迟属性的所有 `Point` 用户都使用 `var` 是非常不方便的事情，所以在结构体中使用延迟属性通常不是一个好主意。

另外需要注意，`lazy` 关键字不会进行任何线程同步。如果在一个延迟属性完成计算之前，多个线程同时尝试访问它的话，计算有可能进行多次，计算过程中的各种副作用也会发生多次。

在 Swift 开源的早期，Swift 团队曾经提案过为属性用 `"behaviors"` 标注来添加一种通用机制。如果它被实现的话，像是属性观察和延迟加载等一些原始语言特性就可以从编译器中移动到标

准库里了。这可以让编译器的复杂度降低，并且让所有开发者添加他们自己所需要的行为。这个提案在社区中广受欢迎，但是由于时间限制，最终它被推迟了。一些像是属性行为的新特性可能会在未来的 Swift 版本中被加入。

下标

在标准库中，我们已经看到过一些下标的特殊的语法了。比如我们可以通过 `dictionary[key]` 这样的方式来在字典中进行查找。这些下标的行为很像普通的函数，只不过它们使用了特殊的语法。它们既可以是只读的（使用 `get`），也可以既可读又可写（使用 `get set` 的）。和普通的函数一样，我们可以提供不同的类型来对下标进行重载。比如，我们使用数组下标可以获取一个单独的元素，也可以获取一个切片（更精确地说，它们是被定义在 `Collection` 协议中的）：

```
let fibs = [0, 1, 1, 2, 3, 5]
let first = fibs[0] // 0
fibs[1..3] // [1, 1]
```

我们也可以为我们自己的类型添加下标支持，或者也可以为已经存在的类型添加新的下标重载。举个例子，让我们来定义一个接受索引列表为参数的 `Collection` 下标方法。它将返回数组中那些索引所对应的元素的数组：

```
extension Collection {
    subscript(indices indexList: Index...) -> [Element] {
        var result: [Element] = []
        for index in indexList {
            result.append(self[index])
        }
        return result
    }
}
```

这里我们明确使用了参数标签来将我们的下标方法和标准库中的方法区分开来。三个点表示 `indexList` 是一个**可变参数 (variadic parameter)**。调用者可以传入以逗号分隔的多个指定类型的值（这个是集合的 `Index` 类型）。在函数中，这个参数将被作为数组来使用。

这个新的下标方法的使用方式是：

```
Array("abcdefghijklmnopqrstuvwxyz")[indices: 7, 4, 11, 11, 14]
// ["h", "e", "l", "l", "o"]
```

下标进阶

下标并不局限与单个单数。我们已经看到过多个参数的下标例子了：在字典中，下标还可以接受一个键和一个默认值。如果你对此感兴趣，可以看看 Swift 源码中它的实现。

在 Swift 4 中，下标还可以在参数或者返回类型上使用泛型。考虑有下面这个类型为 [String: Any] 的异值字典：

```
var japan: [String: Any] = [
    "name": "Japan",
    "capital": "Tokyo",
    "population": 126_740_000,
    "coordinates": [
        "latitude": 35.0,
        "longitude": 139.0
    ]
]
```

如果你想要更改字典中某个嵌套值，比如上例中 coordinates 里的 latitude 的话，你会发现这其实没那么简单：

```
// 错误：类型 'Any' 没有下标成员
japan["coordinate"]?["latitude"] = 36.0
```

这可以理解，因为 japan["coordinate"] 的类型为 Any?，所以你可能会去尝试在使用嵌套下标之前现将它的类型转为字典：

```
// 错误：不能对不可变表达式赋值
(japan["coordinates"] as? [String: Double])?["coordinate"] = 36.0
```

啊啦，不仅代码很快变得很丑，而且它也依然无法工作。问题在于你不能对一个类型转换后得到的变量进行变更 - japan["coordinates"] as? [String: Double] 这个表达式已经不再是一个 lvalue 了。你需要先将这个嵌套的字段存储到本地变量中，然后再把这个本地变量赋值给顶层的键。

我们可以通过为 Dictionary 提供一个泛型下标的扩展，来更好地完成这件事。这个下标方法的第二个参数接受目标类型，并且在下标实现中进行类型转换的尝试：

```
extension Dictionary {
    subscript<Result>(key: Key, as type: Result.Type) -> Result? {
        get {
            return self[key] as? Result
        }
        set {
            guard let value = newValue as? Value else {
                return
            }
            self[key] = value
        }
    }
}
```

因为我们不再需要将下标返回的值做向下的类型转换了，所以更改操作可以直接在顶层字典变量中进行：

```
japan["coordinates", as: [String: Double].self]?["latitude"] = 36.0
japan["coordinates"] // Optional(["latitude": 36.0, "longitude": 139.0])
```

泛型下标方法为类型系统填上了一个大洞。不过，你可能会觉得这个例子最终的语法还是有些丑陋。基本上来说，Swift 并不适合用来处理像上面字典这样的异值集合。在大多数情况下，可能为你的数据定义一个自定义类型（比如这里可以定义一个 Country 结构体），然后让这些类型满足 Codable 协议，来在值和数据交换格式之间进行转换，会是更好的选择。

键路径

Swift 4 中添加了键路径的概念。键路径是一个指向属性的未调用的引用，它和对某个方法的未使用的引用很类似。键路径也为 Swift 的类型系统补全了缺失的很大一块拼图。在此之前，你无法像引用方法（比如 String.uppercased）那样持有一个对类型属性（比如 String.count）的引用。和 Objective-C 及 Foundation 中的键路径相比，除了拥有共同的名字以外，Swift 中的键路径有很大不同。我们会在稍后再涉及这些区别。

键路径表达式以一个反斜杠开头，比如 \String.count。反斜杠是为了将键路径和同名的类型属性区分开来（假如 String 也有一个 static count 属性的话，String.count 返回的就会是这个属性值了）。类型推断对键路径也是有效的，在上下文中如果编译器可以推断出类型的话，你可以将类型名省略，只留下 \.count。

虽然键路径和函数类型引用有紧密的关系，但是很不幸 Swift 中它们的语法是不同的。不过，Swift 团队表达过在未来的版本中，为函数类型引用也引入这种反斜杠语法的兴趣。

正如其名，键路径描述了一个值从根开始的层级路径。举例来说，在下面的 Person 和 Address 类型中，\Person.address.street 表达了一个人的街道住址的键路径：

```
struct Address {  
    var street: String  
    var city: String  
    var zipCode: Int  
}  
  
struct Person {  
    let name: String  
    var address: Address  
}  
  
let streetKeyPath = \Person.address.street // WritableKeyPath<Person, String>  
let nameKeyPath = \Person.name // KeyPath<Person, String>
```

键路径可以由任意的存储和计算属性组合而成，其中还可以包括可选链操作符。编译器会自动为所有类型生成 [keyPath:] 的下标方法。你通过这个方法来“调用”某个键路径。对键路径的调用，也就是在某个实例上访问由键路径所描述的属性。所以，“Hello”[keyPath: \.count] 等效于 “Hello”.count。或者在我们现在的例子中：

```
let simpsonResidence = Address(street: "1094 Evergreen Terrace",  
                                city: "Springfield", zipCode: 97475)  
var lisa = Person(name: "Lisa Simpson", address: simpsonResidence)  
lisa[keyPath: nameKeyPath] // Lisa Simpson
```

如果你检查上面两个键路径变量的类型，你会注意到 nameKeyPath 的类型是 KeyPath<Person, String>。这个键路径是强类型的，它表示该键路径可以作用于 Person，并返回一个 String。而 streetKeyPath 是一个 WritableKeyPath，这是因为构成这个键路径的所有属性都是可变的，所以这个可写键路径本身允许其中的值发生变化：

```
lisa[keyPath: streetKeyPath] = "742 Evergreen Terrace"
```

对 nameKeyPath 做同样的操作会造成错误，因为它背后的属性不是可变的。

可以通过函数建模的键路径

一个将基础类型 Root 映射为类型为 Value 的属性的键路径，和一个具有 (Root) -> Value 类型的方法十分类似。或者，对于可写的键路径来说，对应一对对值进行获取和设置的函数。相对于这样的函数，键路径除了在语法上更简洁外，最大的优势在于它们是值。你可以测试键路径是否相等，也可以将它们用作字典的键（因为它们遵守 Hashable）。另外，不像函数，键路径是不包含状态的，所以它也不会捕获可变的状态。如果使用普通的函数的话，这些都是无法做到的。

键路径还可以通过将一个键路径附加到另一个键路径的方式来生成。这么做时，类型必须要匹配；如果你有一个从 A 到 B 的键路径，那么你要附加的键路径的根类型必须为 B，得到的将会是一个从 A 到 C 的键路径，其中 C 是所附加的键路径的值的类型：

```
// KeyPath<Person, String> + KeyPath<String, Int> = KeyPath<Person, Int>
let nameCountKeyPath = nameKeyPath.appending(path: \.count)
// Swift.KeyPath<Person, Swift.Int>
```

让我们重写本章前面提到的排序描述符。我们之前通过一个 (Key) -> Value 来定义了 sortDescriptor：

```
typealias SortDescriptor<Value> = (Value, Value) -> Bool
func sortDescriptor<Value, Key>(key: @escaping (Value) -> Key)
    -> SortDescriptor<Value> where Key: Comparable {
    return { key($0) < key($1) }
}

// 使用
let streetSD: SortDescriptor<Person> = sortDescriptor { $0.address.street }
```

我们可以通过键路径来添加一种排序描述符的构建方式。我们通过键路径的下标来访问值：

```
func sortDescriptor<Value, Key>(key: KeyPath<Value, Key>)
    -> SortDescriptor<Value> where Key: Comparable {
    return { $0[keyPath: key] < $1[keyPath: key] }
}

// 使用
```

```
let streetSDKeyPath: SortDescriptor<Person> =  
    sortDescriptor(key: \.address.street)
```

不过虽然拥有一个接受键路径的 `sortDescriptor` 很有用，不过它并没有给我们和函数一样的灵活度。键路径依赖 `Value` 满足 `Comparable` 这一前提。只使用键路径的话，我们无法很轻易地使用另一种排序断言（比如，使用忽略大小写的按区域设置的比较）。

可写键路径

可写的键路径比较特殊：你可以用它来读取或者写入一个值。因此，它和一对函数等效：一个负责获取属性值 (`(Root) -> Value`)，另一个负责设置属性值 (`(inout Root, Value) -> Void`)。相比于只读的键路径，可写键路径要复杂的多。首先，它将很多代码包括在了简洁的语法中。将 `streetKeyPath` 与等效的 `getter` 和 `setter` 对进行比较：

```
let streetKeyPath = \Person.address.street  
  
let getStreet: (Person) -> String = { person in  
    return person.address.street  
}  
let setStreet: (inout Person, String) -> () = { person, newValue in  
    person.address.street = newValue  
}  
  
// 使用  
lisa[keyPath: streetKeyPath] // 742 Evergreen Terrace  
getStreet(lisa) // 742 Evergreen Terrace
```

设想你要将两个属性互相绑定：当属性 1 发生变化的时候，属性 2 的值会自动更新，反之亦然。可写的键路径在这种数据绑定的过程中会特别有用。比如，你可以将一个 `model.name` 属性绑定到 `textField.text` 上。API 的用户需要知道如何读写 `model.name` 和 `textField.text`，而键路径所解决的正是这个问题。

我们还需要对属性的变化进行观察。在 Cocoa 中，我们使用键值观察机制来达到这个目的，不过这样的方式只能工作在 Apple 平台上。Foundation 提供了一种新的类型安全的 KVO 的 API，它们可以将 Objective-C 世界中基于字符串的键路径隐藏起来。`NSObject` 上的 `observe(_:options:changeHandler:)` 方法将会对一个（Swift 的强类型）键路径进行观察，并在

属性发生变化的时候调用 handler。不要忘记你还需要将要观察的属性标记为 @objc dynamic，否则 KVO 将不会工作。

我们的目标是在两个 NSObject 之间实现双向绑定，不过让我们从单项绑定开始：每当 self 上的被观察值变更，我们就同时变更另一个对象。键路径可以让我们的代码更加泛用，而不必拘泥于某个特定的属性：调用者只需要指定两个对象以及两个键路径，这个方法就可以处理其他的事情：

```
extension NSObjectProtocol where Self: NSObject {
    func observe<A, Other>(_ keyPath: KeyPath<Self, A>,
                           writeTo other: Other,
                           _ otherKeyPath: ReferenceWritableKeyPath<Other, A>)
        -> NSKeyValueObservation
    where A: Equatable, Other: NSObjectProtocol
    {
        return observe(keyPath, options: .new) { _, change in
            guard let newValue = change.newValue,
                  other[keyPath: otherKeyPath] != newValue else {
                return // prevent endless feedback loop
            }
            other[keyPath: otherKeyPath] = newValue
        }
    }
}
```

这段代码中有不少值得一说的东西。首先，我们对所有 NSObject 的子类定义了这个方法，通过扩展 NSObjectProtocol 而不是 NSObject，我们可以使用 Self。

ReferenceWritableKeyPath 和 WritableKeyPath 很相似，不过它可以让我们对 (other 这样的) 使用 let 声明的引用变量进行写操作 (我们会在随后讨论细节)。为了避免不必要的操作，我们只在值发生改变时才对 other 进行写入。返回值 NSKeyValueObservation 是一个 token，调用者使用这个 token 来控制观察的生命周期：属性观察会在这个 token 对象被销毁或者调用者调用了它的 invalidate 方法时停止。

有了 observe(_:writeTo:_:)，双向绑定就也很直接了：我们对两个对象都调用 observe，它们将返回两个观察 token：

```
extension NSObjectProtocol where Self: NSObject {
    func bind<A, Other>(_ keyPath: ReferenceWritableKeyPath<Self, A>,
                        to other: Other,
```

```
_ otherKeyPath: ReferenceWritableKeyPath<Other,A>
-> (NSKeyValueObservation, NSKeyValueObservation)
where A: Equatable, Other: NSObject
{
    let one = observe(keyPath, writeTo: other, otherKeyPath)
    let two = other.observe(otherKeyPath, writeTo: self, keyPath)
    return (one,two)
}
}
```

现在，我们可构建两个不同的对象，`Sample` 和 `MyObj`，然后将 `name` 和 `test` 属性互相绑定：

```
final class Sample: NSObject {
    @objc dynamic var name: String = ""
}

class MyObj: NSObject {
    @objc dynamic var test: String = ""
}

let sample = Sample()
let other = MyObj()
let observation = sample.bind(\Sample.name, to: other, \.test)
sample.name = "NEW"
other.test // NEW
other.test = "HI"
sample.name // HI
```

在本书写作的时候，键路径还是 Swift 中一个很新的特性。我们期待能在未来看到更多有趣的使用情景。

如果你很熟细函数式编程，可写的键路径可能会让你想起函数式编程中的透镜（lenses）。它们紧密相关：通过一个 `WritableKeypath<Root, Value>`，你可以创建一个 `Lens<Root, Value>`。透镜的概念在像是 Haskell 或 PureScript 这样的纯函数式语言中非常有用，不过因为 Swift 内建支持可变性，所以在 Swift 里它没有那么得有用。

键路径层级

键路径有五种不同的类型，每种类型都在前一种上添加了更加精确的描述及功能：

- AnyKeyPath 和 (Any) -> Any? 类型的函数相似
- PartialKeyPath<Source> 和 (Source) -> Any? 函数相似
- KeyPath<Source, Target> 和 (Source) -> Target 函数相似
- WritableKeyPath<Source, Target> 和 (Source) -> Target 与 (inout Source, Target) -> () 这一对函数相似
- ReferenceWritableKeyPath<Source, Target> 和 (Source) -> Target 与 (Source, Target) -> () 这一对函数相似。第二个函数可以用 Target 来更新 Source 的值，且要求 Source 是一个引用类型。对 WritableKeyPath 和 ReferenceWritableKeyPath 进行区分是必要的，前一个类型的 setter 要求它的参数是 inout 的。

这几种键路径的层级结构现在是通过类的继承来实现的。理想状态下，这些特性应该由协议来完成，但是 Swift 4 的泛型系统还缺少一些使之可行的特性。这些类的关系有意地保持了对外不可见，这样以便于未来在更新时，现有的代码也不会被破坏。

我们前面也提到，键路径不同于函数，它们是满足 Hashable 的，而且在将来它们很有可能还会满足 Codable。这也是为什么我们强调 AnyKeyPath 和 (Any) -> Any 只是相似的原因。虽然我们能够将一个键路径转换为对应的函数，但是我们无法做相反的操作。

对比 Objective-C 的键路径

在 Foundation 和 Objective-C 中，键路径是通过字符串来建模的（我们会将它们称为 Foundation 键路径，以区别 Swift 的键路径）。由于 Foundation 的键路径是字符串，它们不含有任何的类型信息。从这个角度看，它们会和 AnyKeyPath 类似。如果一个 Foundation 键路径拼写错误、没有正确生成，或者它的类型不匹配的话，程序可能都会崩溃。（Swift 中的 #keyPath 指令对拼写错误的问题进行了一些改善，编译器可以检查特定名字所对应的属性是否存在。）Swift 的 KeyPath、WritableKeypath 和 ReferenceWritableKeyPath 从产生开始就是正确的：它们不可能被拼错，也不会有类型错误。

很多 Cocoa API 在原本用函数会更好的地方使用了 (Foundation) 键路径。这其中有一部分是历史原因：匿名函数（或者在 Objective-C 中所谓的 block）其实是相对最近才添加的特性，而键路径的存在则要长久得多。在 block 被引入 Objective-C 之前，想要在不用键路径 "address.street" 的条件下，表达类似 { \$0.address.street } 这样的函数是很困难的。

未来的方向

键路径还在活跃的讨论中，而且可能在未来它会具有更多功能。一个可能的特性是通过 Codable 进行序列化。这将允许我们把键路径存储到磁盘上，或者是通过网络进行传递。一旦我们可以访问到键路径的结构，我们就可以进行内省 (introspection，或者说是“运行时的类型检查”)。比如，我们可以用键路径的结构来构建带有类型的数据库查询语句。如果类型能够自动提供它们的属性的键路径数组的话，就可以作为运行时反射 API 的基础了。

在键路径中添加对下标表达式的支持也在计划值中，但是在 Swift 4.0 中实现是来不及了。在今后的版本里，你可能会看到一些像是 `\[String].[n].count` 的写法，它生成的是数组中第 n 个元素的字符数的键路径；或者是 `\[String: String].["name"]?.isEmpty`，它代表一个字典中特定键下的值上的某个属性。Swift 团队也表达过在键路径上支持任意函数调用的兴趣（只要这些函数不捕获可变状态）。比如，`\MyObject.firstFiveElements` 和 `\MyObject[3]` 都是有效的键路径，但带有函数调用的 `\MyObject.prefix(5)` 却不是，这显得“不太公平”。

自动闭包

我们都对“逻辑与”，也就是 `&&` 操作符如何对其参数求值很熟悉了。它会先对左边的操作数求值，如果左边的求值为 `false` 时，则直接返回。只有当左侧值为 `true` 时，右边的操作数才会被求值。这是因为，一旦左边的结果是 `false` 的话，整个表达式就不可能是 `true` 了。这种行为又被叫做**短路求值**。举个例子，如果我们想要检查数组的第一个元素是否满足某个要求，我们可以这样做：

```
let evens = [2,4,6]
if !evens.isEmpty && evens[0] > 10 {
    // 执行操作
}
```

在上面的代码中，我们依赖了短路求值：对于数组的访问仅仅发生在第一个条件满足时。如果没有条件短路的话，代码将会在空数组的时候发生崩溃。

对这个特定的例子，使用 `if let` 绑定是更好的写法：

```
if let first = evens.first, first > 10 {
    // 执行操作
}
```

这是另一种形式的短路求值：第二个条件只有在第一个条件成功后，才会进行判断。

在几乎所有的语言中，短路求值操作都是通过 `&&` 和 `||` 操作符内建在语言值中的。想要定义一个你自己的带有短路逻辑的操作符或者方法往往是不可能的。如果一门语言支持将函数作为参数使用，我们就可以通过提供匿名函数而非值的方式，来模拟短路求值操作。比如，让我们设想一下定义一个和 Swift 中 `&&` 操作符相同的 `and` 函数：

```
func and(_ l: Bool, _ r: () -> Bool) -> Bool {  
    guard l else { return false }  
    return r()  
}
```

上面的函数首先对 `l` 进行检查，如果 `l` 的值为 `false` 的话，就直接返回 `false`。只有当 `l` 是 `true` 的时候，才会返回闭包 `r` 的求值结果。它要比 `&&` 操作符的使用复杂一些，因为右边的操作数现在必须是一个函数：

```
if and(!evens.isEmpty, { evens[0] > 10 }) {  
    // 执行操作  
}
```

在 Swift 中有一个很好的特性，能让代码更漂亮。我们也可以使用 `@autoclosure` 标注来告诉编译器它应该将某个参数用闭包表达式包装起来。通过这种方式构建的 `and` 的定义和上面几乎一样，除了在 `r` 参数前加上了 `@autoclosure` 标注。

```
func and(_ l: Bool, _ r: @autoclosure () -> Bool) -> Bool {  
    guard l else { return false }  
    return r()  
}
```

现在，`and` 的使用现在就要简单得多了，因为我们不再需要将第二个参数封装到闭包中了。我们只需要像使用普通的 `Bool` 值那样来使用它，编译器将“透明地”把参数包装到闭包表达式中：

```
if and(!evens.isEmpty, evens[0] > 10) {  
    // 执行操作  
}
```

这让我们可以使用短路操作的行为定义我们自己的函数和运算符。比方说，像是 ?? 和 !? (我们在可选值一章中定义过这个运算符) 这样的运算符现在可以直接编码实现。在 Swift 标准库中，assert 和 fatalError 也使用了 autoclosure，因为它们只在确实需要时才对参数进行求值。通过将断言条件从调用时就要求推迟到在 assert 函数的内部才去求值，可以将这些昂贵的操作完全从优化后的版本中移除掉，因为我们并不需要它们出现在优化版中。

自动闭包在实现日志函数的时候也很有用。比如，下面是一个只在条件为 true 的时候会执行并获取输出信息的 log 函数：

```
func log(ifFalse condition: Bool,  
        message: @autoclosure () -> (String),  
        file: String = #file, function: String = #function, line: Int = #line)  
{  
    guard !condition else { return }  
    print("Assertion failed: \(message()), \(file):\(\(function)) (\(line)\(\(line)))")  
}
```

这意味着你可以在传入的表达式中进行昂贵的计算，而不必担心在这个值没有使用时所带来的开销。这个 log 函数使用了像是 #file, #function 和 #line 这样的调试标识符。当被用作一个函数的默认参数时，它们代表的值分别是调用者所在的文件名、函数名以及行号，这会非常有用。

不过请谨慎使用自动闭包特性。它们的行为与一般的期望有冲突 - 比如，要是某个表达式被自动闭包包装的话，它有可能不被执行，而导致其中的某些副作用没有生效。引用 Apple 的 Swift 书中的一段：

过度使用自动闭包可能会让你的代码难以理解。使用时的上下文和函数名应该清晰地指出实际求值会被推迟。

@escaping 标注

正如我们在之前一章中看到的那样，在处理闭包时我们需要对内存格外小心。回想一下捕获列表的例子，在那个例子中为了避免引用循环，我们将 view 标记为了 weak：

```
window?.onRotate = { [weak view] in  
    print("We now also need to update the view: \(view)")  
}
```

但是，在我们使用 map 这样的函数的时候，我们从来不会去把什么东西标记为 weak。这是因为编译器知道 map 不会创建引用循环：因为 map 将被同步执行，这个闭包的存活时间不会超过 map 的作用域，所以并不需要这么做。和我们传递给 map 的闭包相比，这里存储在 onRotate 中的闭包是逃逸的 (escape)，两者有所区别。

一个被保存在某个地方等待稍后 (比如函数返回以后) 再调用的闭包就叫做逃逸闭包。而传递给 map 的闭包会在 map 中被直接使用。这意味着编译器不需要改变在闭包中被捕获的变量的引用计数。

闭包默认是非逃逸的。如果你想要保存一个闭包稍后再用，你需要将闭包参数标记为 @escaping。编译器将会对此进行验证，如果你没有将闭包标记为 @escaping，编译器将不允许你保存这个闭包 (或者比如将它返回给调用者)。在排序描述符的例子中，我们已经看到过几个必须使用 @escaping 的函数参数了：

```
func sortDescriptor<Value, Key>(  
    key: @escaping (Value) -> Key,  
    by areInIncreasingOrder: @escaping (Key, Key) -> Bool  
) -> SortDescriptor<Value>  
{  
    return { areInIncreasingOrder(key($0), key($1)) }  
}
```

在 Swift 3 之前，事情完全相反：那时候逃逸闭包是默认的，对非逃逸闭包，你需要标记出 @noescape。现在的行为更好，因为它默认是安全的：如果一个函数参数可能导致引用循环，那么它需要被显式地标记出来。@escaping 标记可以作为一个警告，来提醒使用这个函数的开发者注意引用关系。这也是编译器强制要求在逃逸闭包中访问成员时必须要用 self. 的原因 - 开发者必须明确持有一个强引用。最后，非逃逸闭包可以被编译器高度优化，快速的执行路径将被作为基准而使用，除非你在有需要的时候显式地使用其他方法。

注意默认非逃逸的规则只对函数参数，以及那些直接参数位置 (immediate parameter position) 的函数类型有效。也就是说，如果一个存储属性的类型是函数的话，那么它将会是逃逸的 (这很正常)。出乎意料的是，对于那些使用闭包作为参数的函数，如果闭包被封装到像是多元组或者可选值等类型的话，这个闭包参数也是逃逸的。因为在这种情况下闭包不是直接参数，它将自动变为逃逸闭包。这样的结果是，你不能写出一个函数，使它接受的函数参数同时满足可选值和非逃逸。很多情况下，你可以通过为闭包提供一个默认值来避免可选值。如果这样做行不通的话，可以通过重载函数，提供一个包含可选值 (逃逸) 的函数，以及一个不可选，不逃逸的函数来绕过这个限制：

```

func transform(_ input: Int, with f: ((Int) -> Int)?) -> Int {
    print("使用可选值重载")
    guard let f = f else { return input }
    return f(input)
}

func transform(_ input: Int, with f: (Int) -> Int) -> Int {
    print("使用非可选值重载")
    return f(input)
}

```

这样一来，如果用 nil 参数 (或者一个可选值类型的变量) 来调用函数，将使用可选值变种，而如果使用闭包字面量的调用将使用非逃逸和非可选值的重载方法。

```

transform(10, with: nil) // 使用可选值重载
transform(10) { $0 * $0 } // 使用非可选值重载

```

withoutActuallyEscaping

可能你会遇到这种情况：你确实**知道**一个闭包不会逃逸，但是编译器无法**证明**这点，所以它会强制你添加 @escaping 标注。在这个例子中，我们将扩展 Array，为它添加一个方法，当且仅当所有元素都满足给定的断言时，返回 true。我们已经在内建集合类型中定义过这个方法了。

在这里让我们来尝试不同的实现：我们首先创建一个数组的**延迟 (lazy) 表示** (不要和我们上面讨论过的延迟属性弄混咯)，然后对其应用一个过滤器，并检查是否有元素能通过这个过滤 (也就是说，是否至少有一个元素不满足断言)。使用延迟的方式进行这些操作的目的是，我们可以在找到第一个不匹配的条目时就立即停止。我们的首次尝试没能通过编译器检查，因为 lazy 集合表示上的 filter 接受的是一个逃逸闭包：

```

extension Array {
    func all(matching predicate: (Element) -> Bool) -> Bool {
        // 错误：'predicate' 参数隐式非逃逸
        return self.lazy.filter({ !predicate($0) }).isEmpty
    }
}

```

我们可以通过为参数添加 @escaping 标注来修正这个问题，但是在这种情况下，我们确实知道闭包不会逃逸，因为延迟集合的生命周期是绑定在函数上的。Swift 为这种情况提供了一个特例函数，那就是 `withoutActuallyEscaping`。它可以让你把一个非逃逸闭包传递给一个期待逃逸闭包作为参数的函数。下面的代码将正确编译和工作：

```
extension Array {  
    func all(matching predicate: (Element) -> Bool) -> Bool {  
        return withoutActuallyEscaping(predicate) { escapablePredicate in  
            self.lazy.filter { !escapablePredicate($0) }.isEmpty  
        }  
    }  
}  
  
let areAllEven = [1,2,3,4].all { $0 % 2 == 0 } // false  
let areAllOneDigit = [1,2,3,4].all { $0 < 10 } // true
```

注意，使用 `withoutActuallyEscaping` 后，你就进入了 Swift 中不安全的领域。让闭包的复制从 `withoutActuallyEscaping` 调用的结果中逃逸的话，会造成不确定的行为。

回顾

函数是 Swift 中的头等值。将函数视作数据可以让我们的代码更加灵活。我们已经看到了如何使用简单地函数来替代运行时编程，还比较了几种实现代理的方式。我们也研究了 `mutating` 函数，`inout` 参数，以及计算属性（实际上它是一种特殊的函数）。最后我们介绍了 `@autoclosure` 和 `@escaping` 标注。在 泛型 和 协议 两章中，我们还将看到关于如何使用 Swift 中的函数来获取额外的灵活性等内容。

字符串

8

所有的现在编程语言都支持 Unicode 字符串，但是通常这只意味着原生的字符串类型可以存储 Unicode 数据 - 它没有保证像是获取字符串长度这类简单操作会返回“恰当”的结果。实际上，大部分语言，以及用这些语言所写的对字符串进行操作的代码，都在某种程度上展现出了对 Unicode 内在复杂度的抗拒。这可能会造成一些令人不快 bug。

Swift 在字符串实现上做出了英勇的努力，它力求尽可能做到 Unicode 正确。Swift 中的 String 是 Character 值的集合，而 Character 是人类在阅读文字时所理解的单个字符，这与该字符由多少个 Unicode 码点组成无关。这样一来，像是 count 或者 prefix(5) 在内的所有标准的 Collection 操作都会在用户所理解的字符这个层级上工作。

这对于正确性来说非常重要，但是也有所代价。大部分代价来源于开发者对这套规则的不熟悉。如果你在其他语言中用整数作为索引操作过字符串，那么 Swift 的设计一开始可能看起来非常笨重。你可能会想，为什么我不能用 str[999] 来获取字符串的第一千个字符？为什么 str[idx+1] 不能访问到下一个字符？为什么我不能在 "a"..."z" 这样的 Character 的值所构成的范围内进行循环？同样，还有一些性能上的影响：String 不支持随机访问，也就是说，跳到字符串中某个随机的字符不是一个 $O(1)$ 操作。当字符拥有可变宽度时，字符串并不知道第 n 个字符到底存储在哪儿，它必须查看这个字符前面的所有字符，才能最终确定对象字符的存储位置，所以这不可能是一个 $O(1)$ 操作。

在本章中，我们会深入讨论字符串的架构，我们也会涉及如何发挥 Swift 字符串的功能，以及保持良好性能的话题。不过，我们需要先从了解一些 Unicode 术语的总览开始。

Unicode，而非固定宽度

事情原本很简单。ASCII 字符串就是由 0 到 127 之间的整数组成的序列。如果你把这种整数放到一个 8 比特的字节里，你甚至还能省出一个比特。由于每个字符宽度都是固定的，所以 ASCII 字符串可以被随机存取。

但是对于非英语的文字，或者受众不是美国人的时候，ASCII 编码就不够了。其他国家和语言需要不一样的字符（就连同样说英语的英国人都需要一个表示英镑的 £ 符号），其中绝大多数需要的字符用七个比特是放不下的。ISO/IEC 8859 使用了额外的第八个比特，并且在 ASCII 范围外又定义了 16 种不同的编码。比如第 1 部分 (ISO/IEC 8859-1，又叫 Latin-1)，涵盖多种西欧语言；以及第 5 部分，涵盖那些使用西里尔（俄语）字母的语言。

但是这样依然很受限。如果你想按照 ISO/IEC 8859 来用土耳其语书写关于古希腊的内容，那你就不能走运了。因为你只能在第 7 部分 (Latin/Greek) 或者第 9 部分 (Turkish) 中选一种。另外，八个比特对于许多语言的编码来说依然是不够的。比如第 6 部分 (Latin/Arabic) 没有包括书写乌尔都语或者波斯语这样的阿拉伯字母语言所需要的字符。同时，在从 ASCII 的下半区替

换了少量字符后，我们才能用八比特去编码基于拉丁字母但同时又有大量变音符组合的越南语。而其他东亚语言则完全不能被放入八个比特中。

当固定宽度的编码空间被用完后，你有两种选择：选择增加宽度或者切换到可变长的编码。最初的时候，Unicode 被定义成两个字节固定宽度的格式，这种格式现在被称为 UCS-2。不过这已经是现实问题出现之前的决定了，而且大家也都承认其实两个字节也还是不够用，四个字节的话在大多数情况下又太低效。

所以今天的 Unicode 是一个可变长格式。它的可变长特性有两种不同的意义：由编码单元 (code unit) 组成 Unicode 标量 (Unicode scalar)；由 Unicode 标量组成字符。

Unicode 数据可以被编码成许多不同宽度的**编码单元**，最普遍的使用的是 8 比特 (UTF-8) 或者 16 比特 (UTF-16)。UTF-8 额外的优势在于可以向后兼容 8 比特的 ASCII。这也使其超过 ASCII 成为网上最流行的编码方式。Swift 将 UTF-16 和 UTF-8 的编码单元分别用 UInt16 和 UInt8 来表示 (它们被赋予了 Unicode.UTF16.CodeUnit 和 Unicode.UTF8.CodeUnit 的类型别名)。

Unicode 中的**编码点 (code point)** 在 Unicode 编码空间中是介于 0 到 0x10FFFF (也就是十进制的 1,114,111) 之间的一个单一值。在这 110 万个数值里，现在只有大约 137,000 个在被使用中，还有很多空间可以用来存放颜文字这样的东西。对于 UTF-32，一个编码点会占用一个编码单元。对于 UTF-8 一个编码点会占用一至四个编码单元。起始的 256 个 Unicode 编码点和 Latin-1 中的字符是一致的。

Unicode **标量**和编码点在大部分情况下是同样的东西。**除了**在 0xD800 – 0xDFFF 之间范围里的 2,048 个“代理”(surrogate) 编码点 (它们被用来标示成对的 UTF-16 编码的开头或者结尾) 之外的所有编码点，都是 Unicode 标量。标量在 Swift 字符串字面量中以 "\u{xxxx}" 来表示，其中的 xxxx 是十六进制的数字。比如欧元符号 € 在 Swift 中写作 "\u{20AC}"。Unicode 标量在 Swift 中对应的类型是 Unicode.Scalar，它是一个对 UInt32 的封装类型。

要用单个的编码单元来对应一个 Unicode 标量的话，你需要一个 21 位的编码系统 (通常它会被向上“取整”到 32 位，也就是 UTF-32)，不过即使这样，编码的宽度也不是固定的：在用标量组成“字符”时，Unicode 依旧是一个可变宽度的格式。用户所认为的在屏幕上显示的“单个字符”可能仍需要由多个编码点组合而成。在 Unicode 中，这种从用户视角看到的字符有一个术语，它叫做**扩展字位簇 (extended grapheme cluster)**。

如何用标量来形成字位簇的规则，将决定字符文本是如何分段的。比如说，让你敲击键盘上的退格键时，你期望的是文本编辑器删除掉一个字位簇。这个“字符”有可能是由多个 Unicode 标量组成的，每个标量在文本表示的内存存储中，又可能使用了可变数量的编码单元。在 Swift 中，字位簇由 Character 类型进行表示，这个类型可以对任意数量的标量进行编码，并形成一个从用户角度来看的字符。我们很快就会在下面的部分看到这样的例子。

字位簇和标准等价

合并标记

一种快速考察 String 是如何处理 Unicode 数据的方法是研究 “é” 的两种不同写法。Unicode 将 U+00E9 (带尖音符的小写拉丁字母 e) 定义成一个单一值。不过你也可以用一个普通的字母 “e” 后面跟一个 U+0301 (组合尖音符) 来表达它。这两种写法都显示为 é，而且用户多半也对两个都显示为 “résumé”的字符串彼此相等且含有六个字符有着合理的预期，而不管里面的两个 “é” 是由哪种方式生成的。Unicode 规范将此称作**标准等价** (canonically equivalent)。

而这正是你将看到的 Swift 的运作方式：

```
let single = "Pok\u{00E9}mon" // Pok\u00e9mon
let double = "Poke\u{0301}mon" // Pok\u00e9mon
```

它们的显示一模一样：

```
(single, double) // ("Pok\u00e9mon", "Pok\u00e9mon")
```

并且两者有着相等的字符数：

```
single.count // 7
double.count // 7
```

而且，对它们进行比较，结果也是相同：

```
single == double // true
```

只有当你深入察看其底层形态时才能发现它们的不同：

```
single.utf16.count // 7
double.utf16.count // 8
```

将它和 Foundation 中的 NSString 对照：两个字符串并不相等，并且 length 属性 (许多程序员大概会用此属性计算显示在屏幕上的字符数) 给出了不同的结果：

```
let nssingle = single as NSString
nssingle.length // 7
```

```
let nsdouble = double as NSString
nsdouble.length // 8
nssingle == nsdouble // false
```

这里 `==` 被定义成比较两个 `NSObject` 的版本：

```
extension NSObject: Equatable {
    static func ==(lhs: NSObject, rhs: NSObject) -> Bool {
        return lhs.isEqual(rhs)
    }
}
```

就 `NSString` 而言，这会在 UTF-16 编码单元的层面上，按字面值做一次比较，而不会将不同字符组合起来的等价性纳入考虑。其他语言的大部分字符串 API 也都是这么做的。如果你真要进行标准的比较，你必须使用 `NSString.compare(_:_:)`。你不知道这点？将来那些难以追查的 bug 和暴脾气的国际用户们可够你喝一壶的了。

当然，只比较编码单元有一个很大的好处：它更快！Swift 的字符串通过 `utf16` 的表示方式也能达成这个效果：

```
single.utf16.elementsEqual(double.utf16) // false
```

到底是为什么 Unicode 需要支持对同一个字符进行多种表示？预组合字符的存在使得开放区间的 Unicode 编码点可以和拥有“é”和“ñ”这类字符的 Latin-1 兼容。这使得两者之间的转换快速而简单，尽管处理它们还是挺痛苦的。

抛弃这种组合的形式也不会有帮助，因为字符的组合并不只有成对的情况；你可以把一个以上的变音符号组合在一起。比如约鲁巴语有一个字符，可以用三种不同的形式来书写：通过组合 ó 和一个点；通过组合 ø 和一个尖音符；或者是通过组合 o 和一个点与一个尖音符。而对于最后这种形式，两个变音符号的顺序甚至可以调换！所以下面这些全是相等的：

```
let chars: [Character] = [
    "\u{1ECD}\u{300}", // ó
    "\u{F2}\u{323}", // ø
    "\u{6F}\u{323}\u{300}", // ó
    "\u{6F}\u{300}\u{323}" // ø
]
```

```
let allEqual = chars.dropFirst().all { $0 == chars.first } // true
```

(all(matching:) 方法对序列中的所有元素进行条件检查，判断是否为真。此方法的定义见内建集合。)

实际上，某些变音符号可以被无限地添加：

```
let zalgo = "soon"
```

```
zalgo.count // 4  
zalgo.utf16.count // 36
```

在上面，`zalgo.count` 返回 4，而 `zalgo.utf16.count` 返回 36。如果你的代码不能正确处理这些网红字符，那还有什么用呢？

就算你要处理的所有字符串都是纯 ASCII 的，Unicode 的字位分隔规则还是会产影响：
CR+LF 字符表示回车 (carriage return) 和换行 (line feed) 的组合，它在 Windows 系统上通常被当作换行来使用，其实它是单个的字位簇：

```
// CR+LF 是单个字符  
let crlf = "\r\n"  
crlf.count // 1
```

颜文字

在很多其他语言中，含有颜文字的字符串也令人有些惊讶。很多颜文字是由无法存放在单个 UTF-16 编码单元的 Unicode 标量来表示的，比如在 Java 或者 C# 里，会认为 "😄" 是两个“字符”长。Swift 则能正确处理这种情况：

```
let oneEmoji = "😂" // U+1F602  
oneEmoji.count // 1
```

注意这里重要的是，字符串是如何呈现在程序中的，而不是它是如何存储在内存中的。Swift 也使用了 UTF-16 在内部作为非 ASCII 字符串的编码方式，但是这都是实现细节。公有的 API 是基于字位簇的。

其他一些颜文字可能有多个标量组成，一个颜文字的国旗是由两个代表 ISO 国家码的区域表示字母所组成的。Swift 也能将它们正确地识别为一个 Character：

```
let flags = "🇧🇷 🇺🇾"  
flags.count // 2
```

要观察组成字符串的 Unicode 标量，我们可以使用字符串的 unicodeScalars 视图。这里，我们将标量值格式化为编码点常用的十六进制格式：

```
flags.unicodeScalars.map {  
    "U+\($0.value, radix: 16, uppercase: true))"  
}  
// ["U+1F1E7", "U+1F1F7", "U+1F1F3", "U+1F1FF"]
```

把五种肤色修饰符 (比如 ，或者其他四种肤色修饰符之一) 和一个像是  的基础角色组合起来，就可以得到类似  这样的带有肤色的角色。再一次，Swift 能正确对其处理：

```
let skinTone = "以人为例" // 🤷‍♀️ + 🤷‍♀️  
skinTone.count // 1
```

这次，让我们用 Foundation 的 API 进行 ICU 字符串变形，这可以将 Unicode 标量转换为它们对应的官方 Unicode 名字：

```
extension StringTransform {  
    static let toUnicodeName = StringTransform(rawValue: "Any-Name")  
}  
  
extension Unicode.Scalar {  
    /// 标量的 Unicode 名字，比如 "LATIN CAPITAL LETTER A".  
    var unicodeName: String {  
        // 强制解包是安全的，因为这个变形不可能失败  
        let name = String(self).applyingTransform(.toUnicodeName, reverse: false)!  
        return name  
    }  
}
```

```

// 变形后的字符串以 "\N{...}" 作为名字开头，将它们去掉。
let prefixPattern = "\N{"
let suffixPattern = "}"
let prefixLength = name.hasPrefix(prefixPattern) ? prefixPattern.count : 0
let suffixLength = name.hasSuffix(suffixPattern) ? suffixPattern.count : 0
return String(name.dropFirst(prefixLength).dropLast(suffixLength))
}
}

skinTone.unicodeScalars.map { $0.unicodeName }
// ["GIRL", "EMOJI MODIFIER FITZPATRICK TYPE-4"]

```

这段代码的核心部分是 `applyTransform(toUnicodeName, ...)` 调用。剩下的代码对返回的名字进行了一些处理，去掉了两边的括号。我们采取了保守的做法来完成去除括号的操作：首先我们检查字符串是否匹配给定的表达式，然后计算需要从开头和结尾删除的字符数。如果今后这个变形方法返回的格式发生了不可预期的改变，我们最好是将整个字符串原封不动地返回。我们使用了 `Collection` 中标准的 `dropFirst` 和 `dropLast` 方法来进行删除操作。这是在不进行手动索引计算的前提下操作字符串的一个好例子。由于 `dropFirst` 和 `dropLast` 返回的是一个 `Substring`，它只是对原字符串的切片，所以这个操作也相当高效。直到最后我们从子字符串创建一个新的 `String` 之前，都不需要发生新的内存分配。我们会在本章稍后再对子字符串进行更多说明。

颜文字还可以描述家庭和情侣，比如 🚧 和 🚨，给 `Unicode` 标准正文带来了另外的挑战。由于在一组人的性别和人数上有无数可能的组合，为每一种组合提供一个独立的编码点是不太可行的。如果再考虑为每一个人添加肤色的话，这直接就不可能了。`Unicode` 通过将这些颜文字设定为实际含有多个颜文字的序列，来解决这个问题。这些序列中的颜文字将由不可见的零宽度连接符 (`zero-width joiner, ZWJ` (`U+200D`) 所连接组合。所以，家庭颜文字 🚧 实际上是由男人 🚧 + ZWJ + 女人 🚧 + ZWJ + 女孩 🚧 + ZWJ + 男孩 🚧 而构成的。ZWJ 的存在，是对操作系统的提示，表明如果可能的话，应该用单个的字符来进行表示。

你可以对这个颜文字进行验证：

```

let family1 = "🚧"
let family2 = "🚧\u{200D}🚧\u{200D}🚧\u{200D}🚧"
family1 == family2 // true

```

再一次，Swift 非常聪明，它能把这样的序列识别为单个 `Character`：

```
family1.count // 1  
family2.count // 1
```

在 2016 年引入的代表职业的颜文字也是 ZWJ 序列。比如，一个**女性消防员** 🚒 是女人 👩 + ZWJ + 消防车 🚒 的组合。而**男性医护工作者** 🚑 则是男人 👨 + ZWJ + 医疗之神阿斯克勒庇俄斯的权杖 🤹 的序列。

将这些序列渲染为单个字形，是操作系统的任务。在 2017 年的 Apple 平台上，操作系统所包括的字形是 Unicode 标准所列出的一般交换所推荐支持的的序列 (RGI) 的子集。换句话说，这个列表中的颜文字“可以被认为是在多个平台被广泛支持的”。当对于一个语法上有效的序列，系统中没有对应可用的字形时，系统的字符渲染系统将会进行回退，将其中每个部分渲染为单独的字形。这样一来，用户视角的字符数和 Swift 所看到的单个字位簇就可能“在另一个方向上”发生不匹配了；到目前为止的例子都是编程语言认为字符数较实际要多，而现在我们就会看到相反的情况。比如，带有肤色的家庭颜文字序列现在并不在 RGI 子集里。但是虽然操作系统会将它渲染为多个字形，Swift 依然将它算作单个的 Character，因为 Unicode 的文本分段规则并没有将渲染的问题考虑进去：

// 在 2017 年，带有肤色的家庭颜文字在大多数平台上会被渲染为多个字形

```
let family3 = "👩\u{200D}👨\u{200D}骺\u{200D}骺" // 但是 Swift 依然认为它是单个字符  
family3.count // 1
```

微软现在已经能够将上述带有肤色的家庭，以及一些其他变形渲染为单个字形了，而且其他的操作系统提供商应该肯定会马上跟进。但是事实就是，不论一个字符串 API 被如何精心设计，文本问题实在是太过复杂，永远都会有没有注意到的边界情况存在。

在过去，Swift 在跟随 Unicode 变化上遇到过一些困难。Swift 3 的时候对肤色和 ZWJ 序列的处理是不正确的，因为当时的算法是基于旧版本的 Unicode 标准的。从 Swift 4 开始，Swift 将使用系统的 ICU 库。这样一来，只要你的用户升级了它们的系统，你的程序就将自动适配新的 Unicode 规则。不过，这枚硬币的另一面就是，你不能保证用户所看到的和你在开发中所看到东西一定是完全一致的。

在本节中我们讨论的例子里，对于语言没有完全考虑 Unicode 的复杂性的情况，我们只用了字符串长度是否正确作为窗口来进行研究。随便想一想，要是一门编程语言在字符串中包含字符序列时，没有按照字位簇来处理字符串的话，像是翻转字符串这样操作，都会带来奇怪的结果。这并不是一个新问题，就算你的用户主要都使用英文，但随着颜文字爆炸性地流行，不严谨的文本处理所造成的诸多问题还是迅速浮上台面。另外，错误的幅度也日益增加，在以前，一个

变音符号所带来的错误可能只是误差一个字符，但是现代颜文字通常会带来十个或更多的“字符”。比如，一个四人家庭颜文字在 UTF-16 中有 11 个编码单元长，而在 UTF-8 中这个数字则达到了 25：

```
family1.count // 1  
family1.utf16.count // 11  
family1.utf8.count // 25
```

并不是说其他语言就完全没有 Unicode 正确的 API，大部分其实都有。比如，`NSString` 有一个 `enumerateSubstrings` 方法，能被用来以字位簇的方式枚举字符串。但是默认行为十分重要，Swift 认为默认情况下行为正确具有更高的优先级。如果你想要下降到一个更低层级的抽象中，`String` 也提供了直接操作 Unicode 标量和编码单元的字符串视图。我们会在下面对它们进行更多讨论。

字符串和集合

我们已经提到过，`String` 是 `Character` 值的集合。在 Swift 存在的头三年里，`String` 在满足 `Collection` 协议和不满足 `Collection` 协议之间来回摇摆了几次。**不添加 Collection** 的观点认为，如果支持了 `Collection`，开发者会认为所有一般化的集合处理算法在处理字符串时也是绝对安全和 Unicode 正确的，而这在某些边界情况下并非事实。

举个简单的例子，在将两个集合连接的时候，你可能会假设所得到的集合的长度是两个用来连接的集合长度之和。但是对于字符串来说，如果第一个集合的末尾和第二个集合的开头能够形成一个字位簇的话，它们就不再相等：

```
let flagLetterC = "🇨"  
let flagLetterN = "🇳"  
  
let flag = flagLetterC + flagLetterN // 🇨🇳  
flag.count // 1  
flag.count == flagLetterC.count + flagLetterN.count // false
```

考虑到这一点，在 Swift 2 和 Swift 3 中 `String` 本身并非 `Collection`。由字符组成的集合被移动到了 `characters` 属性里，它和 `unicodeScalars`、`utf8` 以及 `utf16` 等其他集合视图类似，是一种字符串的表现形式。选取某一个特定的字符串视图可以提醒你进入了“集合处理”的模式，你需要自行考虑这对即将运行的算法会有什么影响。

在实践中，这个改动带来的易用性上的损失和学习难度的增加，相对于在实际代码中（除非你在写一款文本编辑器）带来的非常稀有的边界情况下的正确性的提升，实在是得不偿失。所以在 Swift 4 里，String 又成为了 Collection。characters 视图依然存在，但是仅仅是为了代码的前向兼容。

双向索引，而非随机访问

不过，在上面的例子中需要特别澄清的是，String 并不是一个可以随机访问的集合。就算知道给定字符串中第 n 个字符的位置，也并不会对计算这个字符之前有多少个 Unicode 标量有任何帮助。所以，String 只实现了 BidirectionalCollection。你可以从字符串的头或者尾开始，向后或者向前移动，代码会察看毗邻字符的组合，跳过正确的字节数。不管怎样，你每次只能迭代一个字符。

当你在书写一些字符串处理的代码时，需要将这个性能影响时刻牢记在心。那些需要随机访问才能维持其性能保证的算法对于 Unicode 字符串来说并不是一个好的选择。假设我们要扩展 String，来生成一个包含字符串所有前缀子字符串的数组。我们可以先生成从 0 开始到字符串长度的范围，然后对这个范围进行映射，来为每个长度值创建前缀字符串：

```
extension String {
    var allPrefixes1: [Substring] {
        return (0...self.count).map(self.prefix)
    }
}

let hello = "Hello"
hello.allPrefixes1 // ["", "H", "He", "Hel", "Hell", "Hello"]
```

这段代码看上去简单，但是它非常低效。首先，它会遍历一次字符串，来计算其长度，这没什么大问题。但是，之后 $n + 1$ 次对 prefix 的调用中，每一次都是一个 $O(n)$ 操作，这是因为 prefix 总是要从头开始工作，然后在字符串上经过所需要的字符个数。在一个线性复杂度的处理中运行另一个线性复杂度的操作，意味着算法复杂度将会是 $O(n^2)$ 。随着字符串长度的增长，这个算法所花费的时间将以平方的方式增加。

如果可能的话，一个高效的字符串算法应该只对字符串进行一次遍历，而且它应该操作字符串的索引，用索引来表示感兴趣的子字符串。这里是相同算法的另一个版本：

```
extension String {
    var allPrefixes2: [Substring] {
```

```
        return [""] + self.indices.map { index in self[...index] }
    }
}

hello.allPrefixes2 // [ "", "H", "He", "Hel", "Hell", "Hello" ]
```

上面的代码依然需要迭代一次字符串，以获取索引的集合 `indices`。不过，一旦这个过程完成，`map` 中的下标操作就是 $O(1)$ 复杂度的。这使得整个算法的复杂度得以保持在 $O(n)$ 。

我们在集合类型协议一章中实现的 `PrefixIterator` 以泛型的方式为所有序列解决了相同的问题。

范围可替换，而非可变

`String` 还满足 `RangeReplaceableCollection` 协议。下面的例子中，展示了如何首先找到字符串索引中一个恰当的范围，然后通过调用 `replaceSubrange` 来完成字符串替换。用于替换的字符串可以有不同的长度，或者甚至可以是一个空字符串 (这时相当于调用了 `removeSubrange`)：

```
var greeting = "Hello, world!"
if let comma = greeting.index(of: ",") {
    greeting[..<comma] // Hello
    greeting.replaceSubrange(comma..., with: " again.")
}
greeting // Hello again.
```

和之前一样，要注意用于替换的字符串有可能与原字符串相邻的字符形成新的字位簇。

`MutableCollection` 是一个集合的经典特性，然而字符串**并没有**实现这个协议。

`MutableCollection` 协议为集合添加的是除开 `get` 以外的对单个元素进行 `set` 的下标方法。这并不是说字符串是不可变的，我们刚才已经看到过，字符串拥有一系列可变方法。但是你无法做到通过下标操作对一个字符进行替换。究其原因，又回到可变长度的字符上。大部分人直觉上会认为，就像在 `Array` 中那样，单个元素的下标更新会在常数时间内完成。但是由于字符串中的字符可能是可变长度，改变其中一个元素的宽度将意味着要把后面元素在内存中的位置上下移动。不止如此，在被插入的索引位置之后的所有索引值也会由于内存未知的改动而失效，这同样并不直观。由于这些原因，就算你想要更改的元素只有一个，你也必须使用 `replaceSubrange`。

字符串索引

大部分编程语言使用整数值对字符串进行下标操作，比如 `str[5]` 将会返回 `str` 中的第六个“字符”(这里的“字符”的概念由所操作的编程语言进行定义)。Swift 不允许这么做。为什么？答案可能现在你已经很耳熟了：因为整数的下标访问无法在常数时间内完成(对于 Collection 协议来说这也是个直观要求)，而且查找第 `n` 个 `Character` 的操作也必须要对它之前的所有字节进行检查。

`String.Index` 是 `String` 和它的视图所使用的索引类型，它本质上是一个存储了从字符串开头的字节偏移量的不透明值。如果你想计算第 `n` 个字符所对应的索引，你依然从字符串的开头或结尾开始，并花费 $O(n)$ 的时间。但是一旦你拥有了有效的索引，就可以通过索引下标以 $O(1)$ 的时间对字符串进行访问了。至关重要的是，通过一个已有索引来寻找下一个索引也是很快的，因为你可以从这个已有索引的字节偏移量开始进行查找，而不需要从头开始。正是由于这个原因，按顺序(前向或者后向)对字符串中的字符进行迭代是一个高效操作。

对字符串索引的操作的 API 与你在遇到其他任何集合时使用的索引操作是一样的。我们之所以经常容易忽略索引操作的等效性，是因为到现在为止我们最经常使用的数组的索引是整数类型，于是我们往往通过简单的算数，而非正式的索引操作 API，来对数组索引进行操作。

`index(after:)` 方法将返回下一个字符的索引：

```
let s = "abcdef"
let second = s.index(after: s.startIndex)
s[second] // b
```

你可以通过 `index(_:offsetBy:)` 方法来一次性地自动对多个字符进行迭代：

```
// 步进 4 个字符
let sixth = s.index(second, offsetBy: 4)
s[sixth] // f
```

如果存在超过字符串末尾的风险，你可以加上 `limitedBy:` 参数。如果这个方法在达到目标索引之前就先触发了限制条件的话，它将返回 `nil`：

```
let safelidx = s.index(s.startIndex, offsetBy: 400, limitedBy: s.endIndex)
safelidx // nil
```

毫无疑问，这比简单的整数索引需要更多的代码，但是再一次，Swift 就是这样设计的。如果 Swift 允许使用整数下标索引来访问字符串，会大大增加意外地写出性能相当糟糕的代码的可能性（比如，在一个循环中使用了整数下标）。

确实，对习惯于处理固定长度字符的人来说，起初操作 Swift 字符串看上去颇具挑战性。不通过整数索引你要怎么浏览字符呢？确实，很多看起来很简单的任务，比如说要提取字符串的前四个字符，实现看起来都会有些奇怪：

```
s[..
```

不过令人欣慰的是，我们可以通过 `Collection` 的接口来访问字符串，也就是说你能按照需求使用很多有用的技术。许多操作 `Array` 的函数一样可以操作 `String`。使用 `prefix` 方法，同样的事情就清楚多了：

```
s.prefix(4) // abcd
```

（注意，两个表达式返回的都是 `Substring`；你可以通过将其传递给 `String.init` 将它转换回 `String`。我们会在下一节里再谈到子字符串的话题。）

不使用整数索引就可以很容易地遍历字符串中的字符，你只需要用一个 `for` 循环就行了。如果你还需要每个字符的序号，可以使用 `enumerated`：

```
for (i, c) in "hello".enumerated() {  
    print("\(i): \(c)")  
}
```

或许你要找到某个特定的字符。这种情况你可以用 `index(of:)`：

```
var hello = "Hello!"  
if let idx = hello.index(of: "!") {  
    hello.insert(contentsOf: "world", at: idx)  
}  
hello // Hello, world!
```

`insert(contentsOf:)` 方法将会把另一个具有相同元素类型（对于字符串来说就是 `Character`）的集合插入到给定索引之后。这个集合并不需要是另一个 `String`，你也可以很容易地将一个字符组成的数组插入到字符串中。

子字符串

和所有集合类型一样，String有一个特定的SubSequence类型，它就是Substring。Substring和ArraySlice很相似：它是一个以不同起始和结束索引的对原字符串的切片。子字符串和原字符串共享文本存储，这带来的巨大的好处，它让对字符串切片成为了非常高效的操作。在下面的例子中，创建firstWord并不会导致昂贵的复制操作或者内存申请：

```
let sentence = "The quick brown fox jumped over the lazy dog."  
let firstSpace = sentence.index(of: " ") ?? sentence.endIndex  
let firstWord = sentence[..type(of: firstWord) // Substring
```

在你对一个(可能会很长的)字符串进行迭代并提取它的各个部分的循环中，切片的高效特性就非常重要了。这类任务可能包括在文本中寻找某个单词出现的所有位置，或者解析一个CSV文件等。在这里，字符串分割是一个很有用的操作。Collection定义了一个split方法，它会返回一个子序列的数组(也就是[Substring])。最常用的一种形式是：

```
extension Collection where Element: Equatable {  
    public func split(separator: Element, maxSplits: Int = Int.max,  
                      omittingEmptySubsequences: Bool = true) -> [SubSequence]  
}
```

你可以这样来使用：

```
let poem = """  
Over the wintry  
forest, winds howl in rage  
with no leaves to blow.  
"""  
  
let lines = poem.split(separator: "\n")  
// ["Over the wintry", "forest, winds howl in rage", "with no leaves to blow."]  
type(of: lines) // Array<Substring>
```

这个函数和String从NSString继承来的components(separatedBy:)很类似，不过还多加了一个决定是否要丢弃空值的选项。再一次，整个过程中没有发生对输入字符串的复制。因为split还有一种形式可以接受闭包作为参数，所以除了单纯的字符比较以外，它还能做更多的事情。这里有一个简单的按词拆行算法的例子，其中闭包里捕获了当前行中的字符数：

```

extension String {
    func wrapped(after: Int = 70) -> String {
        var i = 0
        let lines = self.split(omittingEmptySubsequences: false) {
            character in
            switch character {
                case "\n", " " where i >= after:
                    i = 0
                    return true
                default:
                    i += 1
                    return false
            }
        }
        return lines.joined(separator: "\n")
    }
}

sentence.wrapped(after: 15)
/*
The quick brown
fox jumped over
the lazy dog.
*/

```

又或者，考虑写一个接受含有多个分隔符的序列作为参数的版本：

```

extension Collection where Element: Equatable {
    func split<S: Sequence>(separators: S) -> [SubSequence]
        where Element == S.Element
    {
        return split { separators.contains($0) }
    }
}

```

现在，你就可以写出下列语句了：

```
"Hello, world!".split(separators: "!, ") // ["Hello", "world"]
```

StringProtocol

Substring 和 String 的接口几乎完全一样。这是通过一个叫做 StringProtocol 的通用协议来达到的，String 和 Substring 都遵守这个协议。因为几乎所有的字符串 API 都被定义在 StringProtocol 上，对于 Substring，你完全可以假装将它看作就是一个 String，并完成各项操作。不过，在某些时候，你还是需要将子字符串转回 String 实例；和所有的切片一样，子字符串也只能用于短期的存储，这可以避免在操作过程中发生昂贵的复制。当这个操作结束，你想将结果保存起来，或是传递给下一个子系统，这时你应该通过初始化方法从 Substring 创建一个新的 String，如下例所示：

```
func lastWord(in input: String) -> String? {
    // 处理输入，操作子字符串
    let words = input.split(separators:[",", " "])
    guard let lastWord = words.last else { return nil }
    // 转换为字符串并返回
    return String(lastWord)
}

lastWord(in: "one, two, three, four, five") // Optional("five")
```

不鼓励长期存储子字符串的根本原因在于，子字符串会一直持有整个原始字符串。如果有一个巨大的字符串，它的一个只表示单个字符的子字符串将会在内存中持有整个字符串。即使当原字符串的生命周期本应该结束时，只要子字符串还存在，这部分内存就无法释放。长期存储子字符串实际上会造成内存泄漏，由于原字符串还必须被持有在内存中，但是它们却不能再被访问。

通过在一个操作内部使用子字符串，而只在结束时创建新字符串，我们将复制操作推迟到最后一刻，这可以保证由这些复制操作所带来的开销是实际需要的。在上面的例子中，我们将这个(可能很长)的字符串分割为子字符串，但是付出的开销只是在最后复制了一个短的子字符串。(虽然算法本身不够高效，但我们现在先忽略这块；从后向前进行迭代，直到我们找到第一个分隔符，会是更好的策略。)

接受 Substring 的函数非常罕见，大多数的函数要么接受 String，要么接受任意满足 StringProtocol 协议的类型。但是如果你确实需要传递 Substring 的话，最快的方式是用不指定任何边界的范围操作符 ... 通过下标方式访问字符串：

```
// 使用原字符串开头索引和结尾索引作为范围的子字符串
let substring = sentence[...]
```

我们已经在集合类型协议一章中定义 Words 集合的时候看到过这样的例子了。

Substring 类型是 Swift 4 中新加入的。在 Swift 3 里，String.CharacterView 的切片类型就是它自身。这么做的好处是用户只需要理解一个类型就行了，不过这也意味着被存储的子字符串会需要持有整个原字符串的内存，即使原字符串应该已经被释放的情况下依旧如此。Swift 4 通过损失一小部分易用性来获取高效的切片操作和可预测的内存使用。

Swift 团队也意识到了要求显式地将 Substring 转换为 String 有一点烦人。如果在实际使用中这个转换成为大麻烦的话，开发团队也在考虑在编译器中为 Substring 和 String 加入隐式的子类型关系，就像 Int 是 Optional<Int> 的一个子类型那样。这可以让你直接将 Substring 传递给原本只接受 String 的地方，编辑器会为你执行这个转换。

你可能会经不住 StringProtocol 存在的种种优点的诱惑，将你的所有 API 从接受 String 实例转换为 StringProtocol。但是 Swift 团队给我们的建议是不要这么做。

一般来说，我们的建议是坚持使用 String。在大部分 API 中只使用 String，而不是将它换为泛型（其实泛型本身也会带来开销），会更加简单和清晰。用户在有限的几个场合对 String 进行转换，这不会带来太大的负担。

那些及有可能使用到子字符串，同时也没有更进一步泛型化到 Sequence 或者 Collection 这样层级的 API，不适用于这条规则。标准库中的 joined 方法就是这样的例子。Swift 4 为元素满足 StringProtocol 的序列添加了一个 joined 的重载方法：

```
extension Sequence where Element: StringProtocol {  
    /// 将一个序列中的元素使用给定的分隔符拼接起为新的字符串，并返回  
    public func joined(separator: String = "") -> String  
}
```

这让你可以直接在（比如可能通过 split 得到的）子字符串的数组上调用 joined，而不需要对这个数组进行 map 操作将每个子字符串转换为一个新的字符串。这要方便很多，而且也快很多。

那些接受字符串并将它们转换为数字的数字类型初始化方法在 Swift 4 中也接受 StringProtocol。同样，这在你想要处理一个子字符串数组中会特别有用：

```
let commaSeparatedNumbers = "1,2,3,4,5"
let numbers = commaSeparatedNumbers
    .split(separator: ",").flatMap { Int($0) }
// [1, 2, 3, 4, 5]
```

因为子字符串应当是短时存在的，所以除非是那些 Sequence 或 Collection 的返回切片的 API，否则一般不建议一个函数返回子字符串。如果你正在写一个只对字符串有效的类似的函数的话，返回子字符串就意味着告诉读者没有发生复制。像是 `uppercased()` 这样包含内存申请以及创建新的字符串函数，应该总是返回 String。

如果你想要扩展 String 为其添加新的功能，将这个扩展放在 StringProtocol 会是一个好主意，这可以保持 String 和 Substring API 的统一性。StringProtocol 设计之初就是为了在你想要对 String 扩展时来使用的。如果你想要将已有的扩展从 String 移动到 StringProtocol 的话，唯一需要做的改动是将传入其他 API 的 self 通过 String(self) 换为具体的 String 类型实例。

不过需要记住，在 Swift 4 中，StringProtocol 还并不是一个你想要构建自己的字符串类型时所应该实现的目标协议。文档中明确警告了这一点：

不要声明任意新的遵守 StringProtocol 协议的类型。只有标准库中的 String 和 Substring 类型是有效的适配类型。

最终的目标是允许开发者创建他们自己的字符串类型（比如带有特定的存储或者性能优化），但是协议的设计还没有结束，所以现在就遵守这个协议的话，可能会让你的代码在 Swift 5 中无法通过编译。

编码单元视图

有时候字位簇无法满足需要时，我们还可以向下到比如 Unicode 标量或者编码单元这样更低的层次中进行查看和操作。String 为此提供了三种视图：unicodeScalars，utf16 和 utf8。和 String 一样，它们是双向索引的集合，并且支持所有我们已经熟悉了的操作。和子字符串相似，视图将与字符串本身共享存储；它们只是简单地以另一种方式呈现底层的字节。

至于为什么你会想要对某个视图进行访问和操作，我们总结了几个常见原因。首先，也许你确实需要编码单元，也许为了在一个 UTF-8 编码的网页中进行渲染，或者和某个只接受某种特定编码的非 Swift API 进行交互，或者你需要字符串某种特定格式下的信息等。

比如，假设你正在开发一个 Twitter 客户端。虽然 Twitter 的 API 接受 UTF-8 编码的字符串，但 Twitter 的字符计算算法 是基于 NFC 归一化 的编码点(或者说，标量)的。所以如果你想要为你的用户显示还可以输入多少字符，可以这么做：

```
let tweet = "Having ☕ in a cafe\u{301} in 🇺🇸 and enjoying the ☀️!"  
let characterCount = tweet  
    .precomposedStringWithCanonicalMapping  
    .unicodeScalars.count  
// 46
```

(NFC 归一化可以对基础字母及合并标记进行转换，比如 "cafe\u{301}" 中的 e 和变音符可以被正确预组起来。`precomposedStringWithCanonicalMapping` 属性是定义在 Foundation 中的。)

UTF-8 是用来存储或者在网络上发送文本的事实标准。因为 `utf8` 视图是一个集合，你可以用它来将字符串的 UTF-8 字节传递给任一接受一串字节的其他 API，比如使用 `Data` 或者 `Array` 的初始化方法：

```
let utf8Bytes = Data(tweet.utf8)  
utf8Bytes.count // 62
```

注意 `utf8` 集合不包含尾部的 `null` 字节。如果你需要一个以 `null` 结尾的表示的话，可以使用 `String` 的 `withCString` 方法或者 `utf8CString` 属性。后一种会返回一个字节的数组：

```
let nullTerminatedUTF8 = tweet.utf8CString  
nullTerminatedUTF8.count // 63
```

`utf16` 视图的意义十分特殊，因为传统的 Foundation 的 API 会将字符串看作 UTF-16 的编码单元的集合。虽然 `NSString` 的接口是以透明的方式桥接到 `Swift.String` 的，但这背后 Swift 为你进行了转换的处理。其他一些像是 `NSRegularExpression` 或 `NSAttributedString` 的 Foundation API 通常接受的也是 UTF-16 形式的输入数据。我们会在下一节中看到一个这方面的例子。

使用编码单元视图的第二个原因是，相比与操作完整的字符来说，对编码单元进行操作会更快一些。这是因为 Unicode 的字位分割算法相对还是复杂的，想要确定下一个字位簇的开头，需要额外向前进行查看。在 Swift 4.0 中，以 `Character` 的方式遍历一个 `String` 要比它在 Swift 3.0 中快得多了，所以如果你在冒着失去 Unicode 正确性的风险，去获取这种(相对很小)的提速之前，请先进行性能的测量，避免得不偿失。一旦你使用了某一个编码单元的视图，你必须确保你的特定的算法可以在此基础上正确工作。比如，使用 `UTF-16` 视图来解析 JSON 应该

没有问题，因为解析器所感兴趣的字符（像是逗号，引号或者括号等）都可以由单个的编码单元表示；JSON 数据中可能含有复杂的 Unicode 序列，但是这并不会对 JSON 解析产生影响。另一方面，如果你想要寻找字符串中某个单词出现的位置，而且希望搜索算法能够在字符串中找到想要的所有不同的归一化形式的话，使用特定编码单元视图可能就不管用了。想要知道不同的视图之间究竟有多少性能的差距，可以查看本章末尾的关于性能的内容。

非随机访问

这些视图都没有提供我们想要的随机访问特性。这和 Swift 3 中的情况不同，那时候 String.UTF16View 视图是遵守 RandomAccessCollection 的（虽然为此你需要引入 Foundation）。只有这一个视图类型曾经可以随机访问，这是因为 String 在内部的内存表示中，使用的是 UTF-16 或者 ASCII 码。这意味着，第 n 个 UTF-16 编码单元一定会存在于内存缓冲区的第 n 个位置上（即使对于使用“ASCII 缓冲区模式”的字符串来说也适用，区别只在于步进时跨越的宽度）。虽然在 Swift 4.0 中内部存储依然是 UTF-16，但是 String 的内部格式现在成为了一个实现细节。Swift 团队想要保留在未来添加其他存储方式的可能性。

这样造成的后果是，那些要求随机访问的算法将不能很好地运行在 String 和它的视图上。大部分的字符串处理任务都可以通过对字符串的顺序遍历完成，同时，算法可以存储一个子字符串，这样就可以在常数时间内再次访问字符串的这个部分。如果你真的需要随机存储的话，你依然可以将 UTF-8 或者 UTF-16 的视图转换为数组，然后对它们进行操作，比如 Array(str.utf16)。（再次提醒，这样做的代价是牺牲了 Unicode 正确性）。

共享索引

字符串和它们的视图共享同样的索引类型，String.Index。也就是说，你可以从字符串中获取一个索引，然后将它用在某个视图的下标访问中。在下面的例子里，我们在字符串里搜索 "é"（这个字符包含了两个标量，字母 e 以及组合变音符号）。得到的索引指向的是 Unicode 标量视图中的第一个标量：

```
let pokemon = "Poke\u{301}mon" // Pokémon
if let index = pokemon.index(of: "é") {
    let scalar = pokemon.unicodeScalars[index] // e
    String(scalar) // e
}
```

只要是你从上往下进行，也就是在从字符，到标量，再到 UTF-16 或 UTF-8 编码单元这个方向上的话，这么做不会有什么问题。但是另一个方向的话就不一定正确了，因为并不是每个编码

单元视图中的有效索引都会在 Character 的边界上。下面的例子中，通过 UTF-16 编码单元上的索引访问字符串时，将发生崩溃：

```
let family = "👨‍👩‍👧‍👦"  
// This initializer creates an index at a UTF-16 offset  
let someUTF16Index = String.Index(encodedOffset: 2)  
//family[someUTF16Index] // 崩溃，无效的索引
```

String.Index 有一系列方法 (比如 samePosition(in:)) 和可失败的初始化方法 (String.Index.init?(_:within:)) 来在不同视图中进行索引转换。这些方法将在输入的索引在给定视图中没有对应位置时返回 nil。比如，尝试将标量视图中的变音符的位置转换为字符串的有效索引时，由于变音符在字符串中没有自己的位置，所以这个操作将会失败：

```
if let accentIndex = pokemon.unicodeScalars.index(of: "\u{301}") {  
    accentIndex.samePosition(in: pokemon) // nil  
}
```

注意，在 Swift 4.0 中有一个 bug，有时候在转换像是我们之前提到的家庭颜文字这样复杂的颜文字序列时，这个转换会错误地成功。noCharacterBoundary 并不是字符串里的有效的位置，但是返回的结果却并不是 nil：

```
let noCharacterBoundary = family.utf16.index(family.utf16.startIndex,  
    offsetBy: 3)  
// 在字符视图中，并非有效位置  
noCharacterBoundary.encodedOffset // 3  
  
// 错误！if let 应该失败，因为源索引不是字符边界  
if let idx = String.Index(noCharacterBoundary, within: family) {  
    // 下标访问返回了不完整的字符，这不应该发生  
  
    family[idx] // 🧑  
}
```

除非这个问题得到修正，否则寻找 Character 边界起始位置的可靠方式是使用 Foundation 中的 rangeOfComposedCharacterSequence：

```
extension String.Index {  
    func samePositionOnCharacterBoundary(in str: String) -> String.Index {  
        let range = str.rangeOfComposedCharacterSequence(at: self)
```

```
        return range.lowerBound
    }
}

let validIndex =
    noCharacterBoundary.samePositionOnCharacterBoundary(in: family)
// 正确

family[validIndex] // 🎉
```

字符串和 Foundation

Swift 的 String 类型和 Foundation 的 NSString 有着非常密切的关系。任意的 String 实例都可以通过 as 操作桥接转换为 NSString，而且那些接受或者返回 NSString 的 Objective-C API 也会把类型自动转换为 String。不过也并非全部，在 Swift 4.0 中，String 依然缺少很多 NSString 中所拥有的功能。因为字符串是非常基础的类型，每次都要将 String 的类型转为 NSString 实在是有些烦人，所以 String 收到了编译器的特殊对待：当你引入 Foundation 后，NSString 的成员就都可以在 String 实例上进行访问了，这让 Swift 的字符串变得比它们原本要强大得多。

拥有额外的特性毫无疑问是件好事儿，但是这也可能让字符串操作变得有些让人迷惑。比如说，如果你忘了引入 Foundation，你可以会奇怪为什么有些方法不可用。Foundation 历史上曾是 Objective-C 的框架，就算只考虑命名规则上的区别，也让 NSString 的 API 在和标准库一起使用时显得有些出戏。最后，也是很重要的一点是，两个库有一些重叠的特性，有时候会有两个名字完全不同的 API，但是它们做的事情却几乎一样。如果你在 Swift 问世之前就已经是一个长期的 Cocoa 开发者，并且已经学习过 NSString 的 API 的话，这不会带来很大的麻烦，但是对于新人来说，这会让他们十分迷惑。

我们已经看到过一个例子了，那就是标准库中的 `split` 方法和 Foundation 里的 `components(separatedBy:)`。另外还有很多其他不匹配的地方：Foundation 使用 `ComparisonResult` 来表示比较断言的结果，而标准库是围绕布尔值来设计断言的；像是 `trimmingCharacters(in:)` 和 `components(separatedBy:)` 接受一个 `CharacterSet` 作为参数，而很不幸，`CharacterSet` 这个类型的名字在 Swift 中是相当不恰当的（我们稍后再说）。`enumerateSubstrings(in:options:_)` 这个使用字符串和范围来对输入字符串按照字位簇、单词、句子或者段落进行迭代的超级强力的方法，在 Swift 中对应的 API 使用的是子字符串。（标准库中通过延迟序列暴露了相同功能的 API，这一点非常棒。）

下面的例子将按照单词来迭代字符串，对每个找到的单词，回调闭包都会被调用一次：

```

let sentence = """
The quick brown fox jumped \
over the lazy dog.
"""

var words: [String] = []
sentence.enumerateSubstrings(in: sentence.startIndex..., options: .byWords)
{ (word, range, _, _) in
    guard let word = word else { return }
    words.append(word)
}
words
// ["The", "quick", "brown", "fox", "jumped", "over", "the", "lazy", "dog"]

```

所有导入到 String 的 NSString 成员可以在 Swift 源码仓库的 [NSStringAPI.swift](#) 文件中找到。

其他基于字符串的 Foundation API

说了这么多，其实原生的 NSString API 对于 Swift 字符串来说是使用起来最方便的 API 了，因为编译器为你完成了大部分的桥接工作。其他很多 Foundation 中处理字符串的 API 使用起来就需要更多的技巧，因为 Apple (还？) 没有为它们创造特殊的 Swift 封装层。比如 Foundation 中用来显示带有格式的富文本的 NSAttributedString 就是一例。要在 Swift 中成功使用属性字符串，你必须注意下面这些：

- 有两个类，NSAttributedString 对应不可变字符串，NSMutableAttributedString 对应可变字符串。和 Swift 标准库中遵守值语义的集合不同，它们都遵守引用语义。
- 虽然 NSAttributedString 的 API 原来接受的是 NSString，但是它现在接受一个 Swift.String。不过整个 API 的基础还是 NSString 的 UTF-16 编码单元集合的概念。

比如说，用来查询给定位置位置的格式属性的

`attributes(at: Int, effectiveRange: NSRangePointer?)` 方法，接受的就是一个 (以 UTF-16 测量的) 整数索引，而非 String.Index，它通过指针返回的 `effectiveRange` 是一个 NSRange，而非 Range<String.Index>。你传递给

`NSMutableAttributedString.addAttribute(_:value:range:)` 方法的范围也遵循同样的规则。

NSRange 是一个包含两个整数字段 location 和 length 的结构体：

```
public struct NSRange {
```

```
public var location: Int  
public var length: Int  
}
```

在字符串中，这两个字段可以指定 UTF-16 编码单元的一段位置。Swift 4 里加入了在 Range<String.Index> 和 NSRange 之间相互转换的初始化方法，这让使用 NSRange 变得方便了不少。不过，这并没有让来回转换所需要的代码变得更少。下面是一个创建和修改属性字符串的例子：

```
let text = "👉 Click here for more info."  
let linkTarget =  
    URL(string: "https://www.youtube.com/watch?v=DLzxrzFCyOs")!  
  
// 尽管使用了 `let`，对象依然是可变的 (引用语义)  
let formatted = NSMutableAttributedString(string: text)  
  
// 修改文本的部分属性  
if let linkRange = formatted.string.range(of: "Click here") {  
    // 将 Swift 范围转换为 NSRange  
    // 注意范围的起始值为 3，因为文本前面的颜文字无法在单个 UTF-16 编码单元中被表示  
    let nsRange = NSRange(linkRange, in: formatted.string) // {3, 10}  
    // 添加属性  
    formatted.addAttribute(.link, value: linkTarget, range: nsRange)  
}
```

上面的代码为字符串中 "Click here" 这段文本添加了一个链接。

而通过特定的字符位置，来查询属性字符串中的格式属性的写法如下 (因为 Objective-C 的返回类型不能是多元组，所以还要包括一些麻烦的生成指针，并把它当作 out 参数来接受返回属性所对应的 effectiveRange 的处理)：

```
// 查询单词 "here" 开始的属性  
if let queryRange = formatted.string.range(of: "here"),  
    // 获取在 UTF-16 视图中的索引  
    let utf16Index = String.Index(queryRange.lowerBound,  
        within: formatted.string.utf16)  
{  
    // 将索引转为 UTF-16 整数偏移量
```

```
let utf16Offset = utf16Index.encodedOffset
// 准备用来接受属性影响的范围 (effectiveRange) 的 NSRangePointer
var attributesRange = UnsafeMutablePointer<NSRange>.allocate(capacity: 1)
defer {
    attributesRange.deinitialize(count: 1)
    attributesRange.deallocate(capacity: 1)
}

// 执行查询
let attributes = formatted.attributes(at: utf16Offset,
    effectiveRange: attributesRange)
attributesRange.pointee // {3, 10}

// 将 NSRange 转换回 Range<String.Index>
if let effectiveRange = Range(attributesRange.pointee, in: formatted.string) {
    // 属性所跨越的子字符串
    formatted.string[effectiveRange] // Click here
}
}
```

我想你也同意，这样的代码距离真正的 Swift 惯用写法，还相去甚远。

除开 NSAttributedString 以外，其他的一些 Foundation 类，包括 NSRegularExpression 和非常棒的 NSLinguisticTagger，也有着相似的不匹配的阻碍。

字符范围

说到范围，你可能已经尝试过对字符的范围进行迭代，不过它无法工作：

```
let lowercaseLetters = ("a" as Character)..."z"

for c in lowercaseLetters { // 错误
    ...
}
```

(这里将 “a” 转换为 Character 是必要的，否则字符串字面量的默认类型将是 String；我们需要告诉类型检查器这里我们想要一个 Character 范围。)

我们在内建集合类型中已经解释过这个操作失败的原因了：Character 并没有实现 Strideable 协议，而只有实现了这个协议的范围才是可数的集合。对于一个字符范围，唯一能够进行的操作是将它和其他字符进行比较，比如，我们可以检查某个字符是否在一个范围内：

```
lowercaseLetters.contains("A") // false  
lowercaseLetters.contains("é") // true
```

很有意思的是，在 Swift 默认的字符顺序中，字母 é 的顺序是在 e 和 f 之间的，也就是说，这个变音字母是在范围内的。结合单个的 Character 可以有无数多的组合标志这一事实，字符范围是不可数的这一结论就显而易见了：因为它包含了无数多（换句话说，不可数）的可能字符。

而对 Unicode.Scalar 类型来说，至少当你保持在 ASCII 或者其他一些有很好排序的 Unicode 类别的子集时，可数范围的概念就有意义了。标量的顺序是通过它们的代码点的值进行定义的，所以在两个边界之间，一定存在的有限个数的标量。默认情况下 Unicode.Scalar 不遵守 Strideable，但是我们可以为它追加满足这个协议：

```
extension Unicode.Scalar: Strideable {  
    public typealias Stride = Int  
  
    public func distance(to other: Unicode.Scalar) -> Int {  
        return Int(other.value) - Int(self.value)  
    }  
  
    public func advanced(by n: Int) -> Unicode.Scalar {  
        return Unicode.Scalar(UInt32(Int(value) + n))!  
    }  
}
```

（我们这里忽略了 0xD800 和 0xFFFF 之间的代理编码点不是有效的 Unicode 标量值这个事实。构建一个与这个区域有重合的范围，被认为是程序员的错误。）

这让我们可以创建一个 Unicode 标量的可数范围，现在我们能用它来很方便地生成一个字符数组了：

```
let lowercase = ("a" as Unicode.Scalar)..."z"  
Array(lowercase.map(Character.init))  
/*  
["a", "b", "c", "d", "e", "f", "g", "h", "i", "j", "k", "l", "m", "n",  
"o", "p", "q", "r", "s", "t", "u", "v", "w", "x", "y", "z"]
```

```
*/
```

CharacterSet

让我们来看看最后一个有意思的 Foundation 类型，它是 CharacterSet。我们在内建集合类型一章中提到过，这个结构体实际上应该被叫做 UnicodeScalarSet，因为它确实就是一个表示一系列 Unicode 标量的数据结构体。它完全和 Character 类型不兼容。

我们可以通过创建一些复杂颜文字的集合来说明这一点。在下面的例子中，虽然看上去我们只放入了两个颜文字，但是使用第三个颜文字来测试是否是集合的成员时，返回的确是 true。这是因为女消防员的颜文字实际上是女人 + ZWJ + 消防车的组合：

```
let favoriteEmoji = CharacterSet("👩🚒").unicodeScalars  
// 错误！还是正确？  
  
favoriteEmoji.contains("🚒") // true
```

CharacterSet 提供了一些工厂初始化方法，比如 .alphanumerics 或者 .whitespacesAndNewlines。它们大部分对应着 Unicode 字符分类 (每个编码点都被赋予了一个分类，比如“字母”或者“非空格标记”)。这些分类覆盖了所有的文字，不单单是 ASCII 或者 Latin-1，所以通常来说这些预先定义的集合中的成员个数都非常庞大。这个类型遵守 SetAlgebra 协议，该协议中包含一些集合操作，比如检查元素是否在集合内，或者构建并集或交集等。CharacterSet 没有实现 Sequence 或者 Collection，所以我们无法轻易地检查集合中元素的数量，也不能对集合中的所有元素进行迭代。

下面的例子用另一种方法通过在 UnicodeScalarView 上利用 CharacterSet 实现了将字符串分割为单词：

```
extension String {  
    func words(with charset: CharacterSet = .alphanumerics) -> [Substring] {  
        return self.unicodeScalars.split {  
            !charset.contains($0)  
        }.map(Substring.init)  
    }  
}  
  
let code = "struct Array<Element>: Collection {}"  
code.words() // ["struct", "Array", "Element", "Collection"]
```

这会将字符串在每一个非字母数字的字符上进行分割，并返回给我们一个 `UnicodeScalarView` 切片的数组。我们之后可以通过 `map` 和子字符串的初始化方法将它们转换回子字符串。好消息是，即使经过了这样相对较多的管道，`words` 中的字符串切片依然只是原字符串的视图，所以它还是会比 `components(separatedBy:)` 高效得多（这个方法将返回一个字符串数组，所以需要进行复制）。

String 和 Character 的内部结构

和标准库中的其他集合类型一样，字符串也是一个实现了写时复制的值语义类型。一个 `String` 实例存储了一个对缓冲区的引用，实际的字符数据被存放在那里。当你（通过赋值或者将它传递给一个函数）创建一个字符串的复制，或者创建一个子字符串时，所有这些实例都共享同样的缓冲区。字符数据只有当与另外一个或多个实例共享缓冲区，且某个实例被改变时，才会被复制。关于写时复制的更多内容，请参看[结构体和类一章](#)。

在 Swift 4.0 中，`String` 在内存中的表示，使用的是 8 位 ASCII（如果字符串只包括 ASCII 字符）或者 UTF-16（如果存在一个或多个非 ASCII 字符）。如果你需要最大化性能，你也许会用到这个知识 - 比如对非 ASCII 的数据，对 UTF-16 视图进行遍历会比使用 UTF-8 或者 Unicode 标量视图要稍快一些。但是记住，内存中的格式是一个实现细节，它有可能不经意间就被改变。在未来，`String` 可能会变得更加灵活，比如对于 UTF-8 编码的文本，可以直接存储为 UTF-8，这样就可以节省掉将它们转为 UTF-16 的努力。

从 Objective-C 接收到的字符串背后是一个 `NSString`。在这种时候，为了让桥接尽可能高效，`NSString` 直接扮演了 Swift 字符串的缓冲区。一个基于 `NSString` 的 `String` 在被改变时，将会被转换为原生的 Swift 字符串。

Character 类型

`Character` 类型的内部结构很有意思。我们已经看到过，`Character` 代表了一个标量序列，而这个序列的长度可能会是任意的。同时，任意长度的字位簇本身就是一种特殊情况 - 绝大多数的字符只会有几个字节长。对于一般情况，将不超过一定长度的构成字符的字节进行内联存储，而只对那些不常见的大的字位簇开辟单独的缓冲区，会是一个很好的优化。如果你查看[源码](#)，会发现 `Character` 实际上被定义为这样：

```
public struct Character {  
    internal enum Representation {  
        case smallUTF16(Builtin.Int63)  
        case large(Buffer)  
    }  
}
```

```
}

internal var _representation: Representation
}
```

Character 是一个含有两种情况的枚举的封装，枚举中定义了 .smallUTF16 和 .large 两个 case。.smallUTF16 用来表示那些 UTF-16 表示下长度少于等于 63 bit 的字位簇 (Builtin.Int63 是一个 LLVM 内部类型，它只在标准库中可用)。63 bit 这个不寻常的尺寸是经过精心挑选的，它让 Character 实例能够被放到单个的机器字 (machine word) 中。剩下的 1 bit 正好可以用来对两种枚举成员进行区别。Swift 编译器十分聪明，它会使用一种所谓的额外驻在 (extra inhabitants) 的技术，来将枚举 case 的标志存放 to 关联值中。额外驻在技术将可以让这个枚举使用那些对于某个特定类型来说无效的 bit 位来存放内容。这项技术能够奏效的另一个原因是对于 .large 的情况 (它实际存放的是一个指针) 来说，指针对齐规则意味着一个有效的对象指针的某些 bit 将肯定为 0，所以在其中也会有一些空白的 bit 可以加以利用。

```
MemoryLayout<Character>.size // 8
```

在内部持有持有少量的元素，并且当数量变多时切换到基于堆的缓冲区，这项技术有时候被称为“小字符串优化”。因为可以优化的情况通常要比不能优化的情况多得多，所以这项优化会相当有效。

String 也可以从类似的优化中收益，因为在代码中使用的字符串通常来说都足够小，可以放到 8 字节的机器字中。Apple 在几年前为 NSString 引入过一个这样的优化，那时少于 7 个 ASCII 字符的短字符串被直接存储到了一个标签指针 (tagged pointer) 中，这避免了额外的堆上的内存申请。(甚至还有一个额外的模式，可以对最多 11 个只包含很特定字母的字符进行编码，将它们转换为五到六个 bit 进行访问，这种做法十分聪明。) Swift 的字符串可能在将来也会获得这样的特性。如果你想要了解为字符串提供额外性能增强的计划的话，可以查看 Swift 核心团队的字符串宣言文档。

简单的正则表达式匹配器

为了在更大的应用场景中展示字符串处理的技术，我们将基于 Brian W. Kernighan 和 Rob Pike 所著的《程序设计实践》中的正则表达式匹配器来实现一个类似的简单的匹配器。原来的代码尽管优雅简洁，但却大量使用了 C 的指针，这使其通常不能很好地用其他语言改写。而通过使用 Swift 的可选值和切片，在简洁性上几乎可以匹敌用 C 写的版本。

首先，让我们定义一个基础的正则表达式类型：

```
/// 简单的正则表达式类型，支持 ^ 和 $ 锚点，  
/// 并且匹配 . 和 *  
public struct Regex {  
    private let regexp:String  
  
    /// 从一个正则表达式字符串构建进行  
    public init(regexp:String) {  
        self.regexp = regexp  
    }  
}
```

由于该正则表达式的功能将非常简单，通过其构造方法不太可能生成一个“无效”的正则表达式。如果对于表达式的支持更复杂一些（比如支持通过 [] 做多字符匹配等），你就可能会为其定义一个可失败的构造方法了。

接下来，我们为 Regex 添加一个 match 函数，使其接受一个字符串作参数并且当表达式匹配时返回 true。

```
extension Regex {  
    /// 当字符串参数匹配表达式是返回 true  
    public func match(text:String) -> Bool {  
  
        // 如果表达式以 ^ 开头，那么它只从头开始匹配输入  
        if regexp.first == "^" {  
            return Regex.matchHere(regexp: regexp.dropFirst(),  
                text: text[...])  
        }  
  
        // 否则，在输入的每个部分进行搜索，直到发现匹配  
        var idx = text.startIndex  
        while true {  
            if Regex.matchHere(regexp: regexp[...],  
                text: text.suffix(from: idx))  
            {  
                return true  
            }  
            guard idx != text.endIndex else { break }  
            text.formIndex(after: &idx)  
        }  
    }  
}
```

```
    return false
}
}
```

匹配函数很简单，它只是从头至尾遍历输入参数的所有可能子串，检查其是否与正则表达式匹配。但是如果这个正则表达式以 ^ 开头，那么只需要从头开始匹配即可。

正则表达式的大部分处理逻辑都在 `matchHere` 里：

```
extension Regex {
    /// 从文本开头开始匹配正则表达式
    private static func matchHere(
        regexp: Substring, text: Substring) -> Bool
    {
        // 空的正则表达式可以匹配所有
        if regexp.isEmpty {
            return true
        }

        // 所有跟在 * 后面的字符都需要调用 matchStar
        if let c = regexp.first, regexp.dropFirst().first == "*" {
            return matchStar(character: c, regexp: regexp.dropFirst(2), text: text)
        }

        // 如果已经是正则表达式的最后一个字符，而且这个字符是 $,
        // 那么当且仅当剩余字符串的空时才匹配
        if regexp.first == "$" && regexp.dropFirst().isEmpty {
            return text.isEmpty
        }

        // 如果当前字符匹配了，那么从输入字符串和正则表达式中将其丢弃,
        // 然后继续进行接下来的匹配
        if let tc = text.first, let rc = regexp.first, rc == "." || tc == rc {
            return matchHere(regexp: regexp.dropFirst(), text: text.dropFirst())
        }

        // 如果上面都不成立，就意味着没有匹配
        return false
    }
}
```

```

}

/// 在文本开头查找零个或多个 `c` 字符,
/// 接下来是正则表达式的剩余部分
private static func matchStar
  (character c: Character, regexp: Substring, text: Substring) -> Bool
{
  var idx = text.startIndex
  while true { // a * matches zero or more instances
    if matchHere(regexp: regexp, text: text.suffix(from: idx)) {
      return true
    }
    if idx == text.endIndex || (text[idx] != c && c != ".") {
      return false
    }
    text.formIndex(after: &idx)
  }
}
}

```

匹配器用起来很简单：

```
Regex("^h..lo*!$").match("hellooooo!") // true
```

这段代码大量使用了切片 (基于范围的下标和 dropFirst 函数) 及可选值 (特别是比较一个可选值与一个非可选值是否相等的能力)。比方说, if **regexp.first == "^"** 中的 **regexp** 即使是空字符串, 表达式也能工作。尽管 **".first** 返回 nil, 你还是可以将其与非可选的 **"^"** 比较。当 **regexp.first** 为 nil 时, 表达式的值为 false。

这段代码最丑陋的部分大概就是 while true 的循环了。我们的需求是要遍历所有可能的子串, 包括字符串尾部的空串。这是为了确保像 **Regex("\$").match("abc")** 这样的表达式返回 true。如果字符串可以像数组那样使用整数作为索引, 我们就能这么写:

```

// ... 表示直到并且包括 endIndex
for idx in text.startIndex..text.endIndex {
  // idx 和结尾之间的字符串切片
  if Regex.matchHere(regexp: _regexp, text: text[idx...]) {
    return true
  }
}
```

```
    }
}
```

for 循环的最后一轮，idx 将会等于 text.endIndex，于是 text[idx...] 会是一个空串。

那么为什么 for 循环行不通呢？我们在内建集合一章中提到过，默认情况下范围既不是序列也不是集合。正因为范围不是序列，所以我们不能对一个字符串索引范围进行迭代。而且因为它不包含 endIndex，我们也不能使用字符表达方式的 indices 集合。所以，这里我们就只好被迫使用 C 风格的 while 循环。

ExpressibleByStringLiteral

在本章中，我们一直将 String("blah") 和 "blah" 交换着使用。但这两者是不同的。就如在集合协议一章中涉及的数组字面量一样，"" 是字符串字面量。你可以通过实现 ExpressibleByStringLiteral 来让你自己的类型也可以通过字符串字面量进行初始化。

字符串字面量隶属于 ExpressibleByStringLiteral、ExpressibleByExtendedGraphemeClusterLiteral 和 ExpressibleByUnicodeScalarLiteral 这三个层次结构的协议，所以实现起来比数组字面量稍费劲一些。这三个协议都定义了支持各自字面量类型的 init 方法，你必须对这三个都进行实现。不过除非你真的需要区分是从一个 Unicode 标量还是从一个字位簇来创建实例这样细粒度的逻辑，否则只需要实现字符串版本就行了：

```
extension Regex: ExpressibleByStringLiteral {
    public init(stringLiteral value: String) {
        regexp = value
    }
}
```

一旦定义好，你只需要显式地标明类型，就可以开始用字符串字面量来创建正则表达式匹配器了：

```
let r: Regex = "^h..lo*$"
```

当类型已经标明时就更好用了，因为编译器可以帮助你进行推断：

```
func findMatches(in strings: [String], regex: Regex) -> [String] {
```

```
    return strings.filter { regex.match($0) }
}
findMatches(in:["foo","bar","baz"], regex: "^.+") // ["bar", "baz"]
```

CustomStringConvertible 和 CustomDebugStringConvertible

print 和 String.init 这样的函数，以及字符串插值被设计成接收任何类型的参数。甚至不需要任何自定义代码，你获得的结果也常常是可以接受的，因为结构体在默认情况下将打印它们的属性：

```
print(Regex("colou?r"))
// 打印 Regex("colou?r")
```

你可能想要更好一些，特别是你的类型有一些不希望被展示的私有变量。别怕！让你的自定义类被传给 print 时输出令人满意的格式化输出只需要很少的代码：

```
extension Regex: CustomStringConvertible {
    public var description: String {
        return "/\\($0)/"
    }
}
```

现在，如果有人将你的自定义类型通过各种手段转成字符串（比如用在类似 print 的流式函数，或者当做 String(describing:) 的参数，又或者用在某个字符串插值中使用），都会得到 /expression/：

```
let regex = Regex("colou?r")
print(regex) // /colou?r/
```

还有一个 CustomDebugStringConvertible 协议，实现该协议可以在调用 String(describing:) 时输出更多调试信息。

```
extension Regex: CustomDebugStringConvertible {
    public var debugDescription: String {
```

```
        return "{expression: \\(regexp)}"
    }
}
```

如果没有实现 `CustomDebugStringConvertible`, `String(describing:)` 会退回使用 `CustomStringConvertible`。所以如果你的类型很简单, 通常没必要实现 `CustomDebugStringConvertible`。不过如果你的自定义类型是一个容器, 那么遵循 `CustomDebugStringConvertible` 以打印其所含元素的调试描述信息会更考究一些。我们可以把集合协议一章中的 `FIFOQueue` 例子扩展一下:

```
extension FIFOQueue: CustomStringConvertible,
    CustomDebugStringConvertible
{
    public var description: String {
        // 使用 String(describing:) 对元素进行打印,
        // 它将优先使用 CustomStringConvertible
        let elements = map { String(describing: $0) }.joined(separator: ", ")
        return "[\\(elements)]"
    }

    public var debugDescription: String {
        // 使用 String(describing:) 对元素进行打印,
        // 它将优先使用 CustomDebugStringConvertible
        let elements = map { String(describing: $0) }.joined(separator: ", ")
        return "FIFOQueue: [\\(elements)]"
    }
}
```

注意这里注释中的“优先使用”这个词, 当 `CustomStringConvertible` 不可用时, `String(describing:)` 将退回使用 `CustomDebugStringConvertible`。所以你在调试时做了任何额外工作的话, 请确保也实现了 `CustomStringConvertible`。如果你的 `description` 和 `debugDescription` 是一样的话, 你可以随意实现一个就行。

还有一点, 就算使用的是 `String(describing:)`, `Array` 还是会为它的元素打印调试版本的描述。Swift 开发组的邮件列表中指出过原因, 是因为数组的描述应该永远不会有呈现给用户的需求, 它们只应该被用在调试中。另外, 一个空字符串的数组如果打印出来不含引号的话会有些奇怪, 而如果用 `String.description` 打印空字符串的话, 就是不含引号的版本。

遵循 `CustomStringConvertible` 协议意味着某个类型有着漂亮的 `print` 输出，所以你可能很想写一个像下面这样的泛型函数：

```
func doSomethingAttractive<T: CustomStringConvertible>(with value: T) {  
    // 因为 CustomStringConvertible 的输出应该很漂亮，所以能很好地打印某个值  
}
```

然而你不应该这么来使用 `CustomStringConvertible`。我们应该使用 `String(describing:)`，而不是检查某个类型是否有 `description` 属性。如果某个类型不遵循 `CustomStringConvertible`，那也只能忍受其丑陋的输出了。所以你写的任何稍微复杂一些的类型都应该实现 `CustomStringConvertible`，这要不了几行代码。

文本输出流

标准库中的 `print` 和 `dump` 函数会把文本记录到标准输出中。它们是如何工作的呢？这两个函数的默认版本的实现调用了 `print(_:to:)` 和 `dump(_:to:)`。`to` 参数就是输出的目标，它可以是任何实现了 `TextOutputStream` 协议的类型：

```
public func print<Target: TextOutputStream>  
(_ items: Any..., separator: String = " ",  
terminator: String = "\n", to output: inout Target)
```

标准库维护了一个内部的文本输出流，这个流将所有输入的内容写到标准输出中。你还能将文本写到其他什么地方吗？嗯，`String` 是标准库中唯一的输出流类型：

```
var s = ""  
let numbers = [1,2,3,4]  
print(numbers, to: &s)  
s // [1, 2, 3, 4]
```

这在你想要将 `print` 和 `dump` 的输出重新定向到一个字符串的时候会很有用。顺带一提，标准库也利用了输出流，来让 Xcode 获取所有的标准输出。你可以在标准库中找到这样的全局变量声明：

```
public var _playgroundPrintHook: ((String) -> Void)?
```

如果这个变量不是 nil，print 就将用一个特殊的输出流来将所有打印的内容同时传递给标准输出和这个函数。这个声明甚至是公开的，所以你可以用它来做很多有意思的事情：

```
var printCapture = ""
_playgroundPrintHook = { text in
    printCapture += text
}
print("This is supposed to only go to stdout")
printCapture // This is supposed to only go to stdout
```

不过不要依赖它！这个 API 并没有出现在文档里，我们也不知道当你给它重新赋值时 Xcode 的相关功能会不会出问题。

我们还可以创建自己的输出流。TextOutputStream 协议只有一个要求，就是一个接受字符串，并将它写到流中的 write 方法。比如，这个输出流将输入写到一个缓冲数组里：

```
struct ArrayStream: TextOutputStream {
    var buffer: [String] = []
    mutating func write(_ string: String) {
        buffer.append(string)
    }
}

var stream = ArrayStream()
print("Hello", to: &stream)
print("World", to: &stream)
stream.buffer // ["", "Hello", "\n", "", "World", "\n"]
```

文档明确允许那些将输出写到输出流的函数在每次写操作时可以多次调用 write(_:)。这就是上面例子中包含有换行分隔元素和一些空字符串的原因。这是 print 函数的一个实现细节，它可能会在未来的版本中发生改变。

另一个可能的方式是扩展 Data 类型，让它接受流输入，并输出 UTF-8 编码的结果：

```
extension Data: TextOutputStream {
    mutating public func write(_ string: String) {
        self.append(contentsOf: string.utf8)
    }
}
```

```
var utf8Data = Data()
var string = "caf "
utf8Data.write(string)//()
```

输出流的源可以是实现了 `TextOutputStreamable` 协议的任意类型。这个协议需要 `write(to:)` 这个泛型方法，它可以接受满足 `TextOutputStream` 的任意类型作为输入，并将 `self` 写到这个输出流中。

在标准库中，`String`, `Substring`, `Character` 和 `Unicode.Scalar` 都满足 `TextOutputStreamable`，不过你也可以自行让你的类型添加 `TextOutputStreamable` 支持。一种方式是使用 `print(_:_:)`。不过，要特别注意很容易就会忘掉调用中的 `to:` 参数。只有在用非标准输出的其他输出目标时我们才有机会发现这个错误。另一种方式是直接调用目标流上的 `write` 方法。我们在 集合协议 中构建的队列就可以通过这种方式满足 `TextOutputStreamable`:

```
extension FIFOQueue: TextOutputStreamable {
    func write<Target: TextOutputStream>(to target: inout Target) {
        target.write("[")
        target.write(map { String(describing: $0) }.joined(separator: ","))
        target.write("]")
    }
}

var textRepresentation = ""
let queue: FIFOQueue = [1,2,3]
queue.write(to: &textRepresentation)
textRepresentation // [1,2,3]
```

除了更加复杂以外，这和 `let textRepresentation = String(describing: queue)` 并没有太多不同。对于输出流来说，一个有趣的事是，输出源可以多次调用 `write`，流也将立即处理每一次的 `write` 操作。如果你想要写一些像下面这样的代码的话，就会非常简单了：

```
struct SlowStreamer: TextOutputStreamable, ExpressibleByArrayLiteral {
    let contents: [String]

    init(arrayLiteral elements: String...) {
        contents = elements
    }
}
```

```
func write<Target:TextOutputStream>(to target: inout Target) {
    for x in contents {
        target.write(x)
        target.write("\n")
        sleep(1)
    }
}

let slow:SlowStreamer = [
    "You'll see that this gets",
    "written slowly line by line",
    "to the standard output",
]
print(slow)
```

随着新的行被打印入 target，输出也随着出现，而不需要等待调用结束。

我们已经知道，print 函数在内部使用了一些满足 TextOutputStream 的东西来封装标准输出。你也同样可以为标准错误写一些类似的东西，比如：

```
struct StdErr:TextOutputStream {
    mutating func write(_ string: String) {
        guard !string.isEmpty else { return }

        // 能够直接传递给 C 函数的字符串是
        // const char* 的，参阅互用性一章获取更多信息！
        fputs(string, stderr)
    }
}

var standarderror = StdErr()
print("oops!", to: &standarderror)
```

流还能够持有状态，或者对输出进行变形。除此之外，你也能够将多个流链接起来。下面的输出流将所有指定的短语替换为给定的字符串。和 String 一样，它也遵守 TextOutputStreamable，这让它可以同时作为文本流操作的输出目标和输出源：

```
struct ReplacingStream:TextOutputStream,TextOutputStreamable {
```

```

let toReplace: DictionaryLiteral<String, String>
private var output = ""

init(replacing toReplace: DictionaryLiteral<String, String>) {
    self.toReplace = toReplace
}

mutating func write(_ string: String) {
    let toWrite = toReplace.reduce(string) { partialResult, pair in
        partialResult.replacingOccurrences(of: pair.key, with: pair.value)
    }
    print(toWrite, terminator: "", to: &output)
}

func write<Target: TextOutputStream>(to target: inout Target) {
    output.write(to: &target)
}

var replacer = ReplacingStream(replacing: [
    "in the cloud": "on someone else's computer"
])

let source = "People find it convenient to store their data in the cloud."
print(source, terminator: "", to: &replacer)

var output = ""
print(replacer, terminator: "", to: &output)
output
// People find it convenient to store their data on someone else's computer.

```

上面的代码中，我们使用了 `DictionaryLiteral` 而不是一个普通的字典。`Dictionary` 有两个副作用：它会去掉重复的键，并且会将所有键重新排序。如果你想要使用像是 `[key: value]` 这样的字面量语法，而又不想引入 `Dictionary` 的这两个副作用的话，就可以使用 `DictionaryLiteral`。`DictionaryLiteral` 是对于键值对数组（比如 `[(key, value)]`）的很好的替代，它不会引入字典的副作用，同时让调用者能够使用更加便捷的 `[:] 语法。`

字符串性能

不可否认，将多个变长的 UTF-16 值合并到扩展字位簇，会比仅仅只是遍历存储 16 位的值的缓冲区开销要大。但是到底开销有多大？我们可以将之前写的正则表达式匹配器适配成可以接受所有类型的字符串表示形式，以此来测试性能。

但这有一个问题。理想情况下，你会写一个泛型的正则匹配器，使用一个占位符来代表字符串的表示形式。但这行不通：String 和它的各种形式的视图并没有一个共同遵循的“字符串表示形式”的协议。同时，在我们的正则匹配器中，需要类似 * 和 ^ 这样的特定字符常量来和正则比较。在 UTF16View 中，这些常量将是 UInt16 类型。但在 String 自身中，它们将是 Character 类型。最后，我们想要正则匹配器的构造方法依然接受一个 String 类型作为参数。它怎么会知道调用哪个方法来获得合适的表示呢？

有一种技术可以将这些可变的逻辑打包成一个类型，并且基于此类型将正则匹配器参数化。首先，我们定义一个含有所有必要信息的协议：

```
protocol StringViewSelector {
    associatedtype View: Collection

    static var caret: View.Element { get }
    static var asterisk: View.Element { get }
    static var period: View.Element { get }
    static var dollar: View.Element { get }

    static func view(from s: String) -> View
}
```

这些信息包括一个关联类型来表明我们将要使用的表示形式，所需四个常量的 get 方法以及一个从字符串中提取相关形式的函数。

有了这些，就可以给出具体实现了：

```
struct UTF8ViewSelector: StringViewSelector {
    static var caret: UInt8 { return UInt8(ascii: "^") }
    static var asterisk: UInt8 { return UInt8(ascii: "*") }
    static var period: UInt8 { return UInt8(ascii: ".") }
    static var dollar: UInt8 { return UInt8(ascii: "$") }

    static func view(from s: String) -> String.UTF8View { return s.utf8 }
```

```
}

struct CharacterViewSelector: StringViewSelector {
    static var caret: Character { return "^" }
    static var asterisk: Character { return "*" }
    static var period: Character { return "." }
    static var dollar: Character { return "$" }

    static func view(from s: String) -> String { return s }
}
```

你大概能猜到 UTF16ViewSelector 跟 UnicodeScalarViewSelector 长什么样子。

这就是一些人称作“幻影 (phantom) 类型”的东西。这种类型只在编译时存在，并且不存储任何数据。尝试调用 `MemoryLayout<CharacterViewSelector>.size` 会返回零，因为里面没有任何数据。我们使用这些幻影类型就是为了将正则匹配器的行为进行参数化。用法如下：

```
struct Regex<V: StringViewSelector>
    where V.View.Element: Equatable,
          V.View.SubSequence: Collection
{
    let regexp: String
    /// 从正则表达式字符串中构建
    init(regexp: String) {
        self.regexp = regexp
    }
}

extension Regex {
    /// 当表达式匹配字符串时返回 true
    func match(_ text: String) -> Bool {
        let text = V.view(from: text)
        let regexp = V.view(from: self.regexp)

        // 如果正则以 ^ 开头，它只从开头进行匹配
        if regexp.first == V.caret {
            return Regex.matchHere(regexp: regexp.dropFirst(), text: text[...])
        }
    }
}
```

```

// 否则，在输入内逐位搜索匹配，直到找到匹配内容
var idx = text.startIndex
while true {
    if Regex.matchHere(regexp: regexp[...], text: text.suffix(from: idx)) {
        return true
    }
    guard idx != text.endIndex else { break }
    text.formIndex(after: &idx)
}
return false
}

/// 从文本开头匹配正则表达式字符串
private static func matchHere(
    regexp: V.View.SubSequence, text: V.View.SubSequence) -> Bool
{
    // ...
}
// ...
}

```

将代码照此重写之后，我们就能写出基准测试代码，以衡量在非常庞大的输入中匹配正则的时间了：

```

func benchmark<V: StringViewSelector>(_: V.Type, pattern: String, text: String)
-> TimeInterval
where V.View.Element: Equatable, V.View.SubSequence: Collection
{
    let r = Regex<V>(pattern)
    let lines = text.split(separator: "\n").map(String.init)
    var count = 0

    let startTime = CFAbsoluteTimeGetCurrent()
    for line in lines {
        if r.match(line) { count = count &+ 1 }
    }
    let totalTime = CFAbsoluteTimeGetCurrent() - startTime
    return totalTime
}

```

```

let timeCharacter = benchmark(CharacterViewSelector.self,
    pattern: pattern, text: input)
let timeUnicodeScalar = benchmark(UnicodeScalarViewSelector.self,
    pattern: pattern, text: input)
let timeUTF16 = benchmark(UTF8ViewSelector.self,
    pattern: pattern, text: input)
let timeUTF8 = benchmark(UTF16ViewSelector.self,
    let pattern: pattern, text: input)

```

结果显示不同的表示方式在处理同一份大型英语文本语料库 (128,000行, 650 万个字符) 时的速度：

表示方式	ASCII 文本	中文文本
Characters	1.4 seconds	3.5 seconds
Unicode.Scalars	1.6 seconds	1.1 seconds
UTF-16	0.7 seconds	0.5 seconds
UTF-8	1.1 seconds	n/a

(通过 UTF-8 视图测量中文的结果没有意义，因无法得到正确的结果。)

可以看到 UTF-16 的视图在这个测试中是最快的。但是相较于其他视图，能够有多大提升还取决于输入。另外值得注意的是，对于 Characters 的处理在 Swift 4.0 中比以前变得快多了。当我们在本书之前的版本中在 Swift 3 中运行同样的测试时，字符表示要比其他三种方式慢上十倍。Unicode 正确性带来的性能上的惩罚在 Swift 4.0 中已经不再重要了。

只有你自己能知道基于性能来选用表示形式对于你的场景是否合理。几乎可以确定，这些性能特征只在做非常繁重的字符串操作时才有影响。但是，如果你能确保自己所做的操作可以正确处理 UTF-16 的数据，那选用 UTF-16 表示方式依然将会给你带来相当不错的性能提升。

回顾

Swift 的字符串和其他所有主流编程语言中的字符串都很不同。如果你已经习惯了将字符串作为编码单元数组进行处理的话，你可能会需要一点时间来切换你的思维方式，相比于简洁，Swift 中的字符串以 Unicode 正确性为第一优先。

我们认为 Swift 做出了正确的选择。其他编程语言假装 Unicode 文本没有那么复杂，其实这不是真相。在长远看来，严格的 Swift 字符串可以让你避免写出一些本来会出现的 bug，这可以节省下很多时间。与之相比，努力去忘却整数索引所花费的时间完全不足为意。

我们曾经很习惯进行“字符”的随机访问，不过我们现在意识到，在字符串处理的代码中，我们几乎用不到这个特性。我们希望本章中的例子能够说服你，让你也认为简单的按顺序遍历对绝大多数普通操作是完全可用的。强制你显式地指出你想要使用的字符串表示是字位簇、Unicode 标量、UTF-16 还是 UTF-8 编码单元，可以添加额外的安全措施；你的代码的读者也会因此心存感激。

当 Chris Lattner 在 2016 年 7 月展望 Swift 的字符串实现的目标时，他这样结尾：

我们的目标是在字符串处理上做得比 Perl 更好！

Swift 4 距离这个目标还有距离，还有不少大家希望的特性是缺失的，比如把更多的字符串 API 从 Foundation 移动到标准库，比如原生语言级别的正则表达式支持，比如字符串格式化和解析的 API，以及更加强大的字符串插值等。不过好消息是，Swift 团队表达了在今后版本中处理所有这些话题的兴趣。

错误处理

9

Swift 提供了很多种处理错误的方式，它甚至允许我们创建自己的错误处理机制。在可选值中，我们看到过可选值和断言 (assertions) 的方法。可选值意味着一个值可能存在，也可能不存在。我们在实际使用这个值之前，必须先对其确认并解包。断言会验证条件是否为 true，如果条件不满足的话，程序将会崩溃。

如果我们仔细看看标准库中类型的接口的话，我们可以得到一个何时应该使用可选值，而何时不应该使用的大概印象。可选值被广泛用来代表那些可以清楚地表明“不存在”或者“无效输入”的情况。比如说，你在使用一个字符串初始化 Int 时的初始化方法就是可失败的，如果输入不是有效的整数数字字符串，结果就将是 nil。另一个例子是当你在字典里查找一个键时，很多时候这个键并不存在于字典中。因此，字典的查找返回的是一个可选值结果。

对比数组，当通过一个指定的索引获取数组元素时，Swift 会直接返回这个元素，而不是一个包装后的可选值。这是因为一般来说程序员都应该知道某个数组索引是否有效。通过一个超出边界的索引值来访问数组通常被认为是程序员的错误，而这也会让你的应用崩溃。如果你不确定一个索引是否在某个范围内，你应该先对它进行检查。

断言是定位你代码中的 bug 的很好的工具。使用得当的话，它可以在你的程序偏离预定状态的时候尽早对你作出提醒。它们不应该被用来标记像是网络错误那样的预期中的错误。

注意数组其实也有返回可选值的访问方式。比如 Collection 的 first 和 last 属性就将在集合为空的时候返回 nil。Swift 标准库的开发者是有意进行这样的设计的，因为当集合可能为空时还需要访问这些值的情况还是比较容易出现的。

除了从方法中返回一个可选值以外，我们还可以通过将函数标记为 throws 来表示可能会出现失败的情况。除了调用者必须处理成功和失败的情况的语法以外，和可选值相比，能抛出异常的方法的主要区别在于，它可以给出一个包含所发生的错误的详细信息的值。

这个区别决定了我们要使用哪种方法来表示错误。回顾下 Collection 的 first 和 last，它们只可能有一种错误的情况，那就是集合为空时。返回一个包含很多信息的错误并不会让调用者获得更多的情报，因为错误的原因已经在可选值中表现了。对比执行网络请求的函数，情况就不一样了。在网络请求中，有很多事情可能会发生错误，比如当前没有网络连接，或者无法解析服务器的返回等等。带有信息的错误在这种情况下就对调用者非常有用了，它们可以根据错误的不同来采取不同的对应方法，或者可以提示用户到底哪里发生了问题。

Result 类型

在继续深入 Swift 内建的错误处理之前，我们想先讨论下 Result 类型，这将帮助我们理解 Swift 的错误处理机制在去掉语法糖的包装之后，到底是如何工作的。Result 类型和可选值非

常相似。可选值其实就是有两个成员的枚举：一个不包含关联值的 `.none` 或者 `nil`，以及一个包含关联值的 `some`。Result 类型也是两个成员组成的枚举：一个代表失败的情况，并关联了具体的错误值；另一个代表成功的情况，它也关联了一个值。和可选值类似，Result 也有一个泛型参数：

```
enum Result<A> {
    case failure(Error)
    case success(A)
}
```

失败的情形的可选值被限定在 Error 协议上。我们会马上回头讨论这一点。

假设我们正在写一个从磁盘读取文件的函数。一开始时，我们使用可选值来定义接口。因为读取一个文件可能会失败，在这种情况下，我们想要返回一个 `nil`：

```
func contentsOrNil(ofFile filename: String) -> String?
```

上面的接口非常简单，但是它没有告诉我们读取文件失败的具体原因。是因为文件不存在吗？还是说我们没有读取它的正确权限？在这里，告诉调用者失败的原因是有必要的。现在，让我们定义一个 `enum` 来表明可能出现的错误的情况：

```
enum FileError: Error {
    case fileDoesNotExist
    case noPermission
}
```

我们可以改变函数的类型，让它要么返回一个错误，要么返回一个有效值：

```
func contents(ofFile filename: String) -> Result<String>
```

函数的调用者可以对结果情况进行判断，并且基于错误的类型作出不同的响应了。在下面的代码中，我们尝试读取文件，当读取成功时，我们将内容打印出来。要是文件不存在的话，我们输出一条空文件的信息，对于其他错误的话，我们将使用另外的处理方式。

```
let result = contents(ofFile: "input.txt")
switch result {
    case let .success(contents):
        print(contents)
    case let .failure(error):
```

```
if let fileError = error as? FileError,  
    fileError == .fileDoesNotExist  
{  
    print("File not found")  
} else {  
    // 处理错误  
}  
}
```

抛出和捕获

Swift 内建的错误处理的实现方式和这很类似，只不过使用了不同的语法。Swift 没有使用返回 `Result` 的方式来表示失败，而是将方法标记为 `throws`。注意 `Result` 是作用于类型上的，而 `throws` 作用于函数。我们会在后面的章节再提到这个问题。对于每个可以抛出的函数，编译器会验证调用者有没有捕获错误，或者把这个错误向上传递给它的调用者。对于 `contents(ofFile:)` 的情况，包含 `throws` 的时候函数是这样的：

```
func contents(ofFile filename: String) throws -> String
```

现在，我们需要将所有对 `contents(ofFile:)` 的调用标记为 `try`，否则代码将无法编译。关键字 `try` 的目的有两个：首先，对于编译器来说这是一个信号，表示我们知道我们将要调用的函数可能抛出错误。更重要的是，它让代码的读者知道代码中哪个函数可能会抛出。

通过调用一个可抛出的函数，编译器迫使我们去考虑如何处理可能的错误。我们可以选择使用 `do/catch` 来处理错误，或者把当前函数也标记为 `throws`，将错误传递给调用栈上层的调用者。如果使用 `catch` 的话，我们可以用模式匹配的方式来捕获某个特定的错误或者所有错误。在下面的例子中，我们显式地捕获了 `fileDoesNotExist` 的情况对它单独处理，然后在最后的 `catch-all` 语句中处理其他所有错误。在 `catch-all` 里，变量 `error` 是可以直接使用的 (这一点和属性的 `willSet` 中的 `newValue` 很像)：

```
do {  
    let result = try contents(ofFile: "input.txt")  
    print(result)  
} catch FileError.fileDoesNotExist {  
    print("File not found")  
} catch {  
    print(error)
```

```
// 处理其他错误
}
```

你也许会觉得 Swift 中的错误处理的语法看起来很眼熟。很多其他语言都在处理异常时使用相同的 try, catch 和 throw 关键字。除开这些类似点以外, Swift 的异常机制并不会像很多语言那样带来额外的运行时开销。编译器会认为 throw 是一个普通的返回, 这样一来, 普通的代码路径和异常的代码路径速度都会很快。

如果我们想要在错误中给出更多的信息, 我们可以使用带有关联值的枚举。举个例子, 如果我们想写一个文件解析器, 我们可以用下面的枚举来代表可能的错误:

```
enum ParseError: Error {
    case wrongEncoding
    case warning(line: Int, message: String)
}
```

注意, 我们也可以把一个结构体或者类作为错误类型来使用; 任何遵守 Error 协议的类型都可以被抛出函数作为错误抛出。而且由于 Error 协议中其实并没有任何要求, 所以任何类型都可以实现它, 而并不需要额外的实现。

现在, 如果我们要解析一个文件, 我们可以用模式匹配来区分这些情况。在 .warning 的时候, 我们可以将错误中的行号和警告信息绑定到一个变量上:

```
do {
    let result = try parse(text: "{\"message\": \"We come in peace\"}")
    print(result)
} catch ParseError.wrongEncoding {
    print("Wrong encoding")
} catch let ParseError.warning(line, message) {
    print("Warning at line \(line): \(message)")
} catch {
}
```

上面的代码中有一个问题。就算我们知道唯一可能出现的错误类型是 ParseError, 并且处理了其中所有的情况, 我们还是需要写出最后的 catch 块, 来让编译器确信我们已经处理了所有可能的错误情况。在未来的 Swift 版本中, 编译器可能可以为我们检测在同一个模块中的错误类型是否已经全部处理。不过, 对于跨模块的情况, 这个问题还是无法解决。究其原因, 是由于 Swift 的错误抛出其实是无类型的: 我们只能够将一个函数标记为 throws, 但是我们并不能指

定应该抛出哪个类型的错误。这是一个有意的设计，在大多数时候，你只关心有没有错误抛出。如果我们需要指定所有错误的类型，事情可能很快就会失控：它将使函数类型的签名变得特别复杂，特别是当函数调用其他的可抛出函数，并且将它们的错误向上传递的时候，这个问题将尤为严重。另外，添加一个错误类型，可能对使用这个 API 的所有客户端来说都是一个破坏性的 API 改动。

在以后的版本中，Swift 可能会支持带类型的错误；关于这个，在邮件列表中大家做了积极的讨论。当支持类型的错误被加入 Swift 的时候，它可能会是一个可选特性，这是因为无类型的错误在很多情况下依然会是更好的选择。比如，像是 Cocoa 这样的框架可能永远也不会适配带类型的错误。

因为错误是无类型的，所以通过文档来说明你的函数会抛出怎样的错误是非常重要的。Xcode 支持在文档中使用 Throw 关键字来强调这个目的，下面是一个例子：

```
/// 打开一个文本文件，并返回它的内容。  
///  
/// - Parameter filename: 读取文件的名字。  
/// - Returns: 以 UTF-8 表示的文件内容。  
/// - Throws: 如果文件不存在或者操作没有读取权限，抛出 `FileError`。  
func contents(ofFile filename: String) throws -> String
```

在你按住 Option 并单击这个函数名时，Xcode 弹出的快速帮助将会包含关于抛出错误的额外的信息。

带有类型的错误

不过，有时候我们还是会想通过类型系统来指定一个函数可能抛出的错误类型。我们可以使用稍微修改后的 Result 类型来达成目的，只需要将错误的类型也指定为泛型就可以了：

```
enum Result<A, ErrorType: Error> {  
    case failure(ErrorType)  
    case success(A)  
}
```

通过这种方式，我们可以为函数定义一个显式的错误类型。接下来定义的 `parseFile` 要么返回一个字符串数组，要么返回一个 `ParseError`。我们就不必再处理其他的情况，而且编译器也将知道这一事实：

```
func parse(text: String) -> Result<[String], ParseError>
```

当你的代码中的错误有着很重要的意义的时候，你可以选择使用这种带有类型的 `Result` 来取代 Swift 内建的错误处理。这样一来，编译器就能够验证你是否处理了所有可能的错误。不过，对于大多数应用程序来说，使用 `throws` 和 `do/try/catch` 可以让代码更简单。使用内建的错误处理还有一个好处，那就是编译器会确保你在调用一个可能抛出异常的函数时没有忽略那些错误。如果使用上面的 `parseFile`，我们可能会写出这种代码：

```
_ = parse(text: invalidData)
```

要是函数是被标记为 `throw` 的，编译器就会强制我们使用 `try` 来调用它。编译器还会强制我们要么将这个调用包装在一个 `do/catch` 代码块中，要么将这个错误传递给上层调用。

老实说，上面的例子是不可能实际出现的，因为忽略了 `parse` 函数的返回值的话，这个调用就毫无意义了。而且，编译器**将会在**解包结果的时候强迫我们去考虑失败的情况。这一点在你调用的是那些不会返回普通值的函数确实会很有意义，它将提醒你不要忘记处理错误。比如，下面这个函数：

```
func setupServerConnection() throws
```

因为这个函数被标记为 `throw`，我们在调用它时必须要加上 `try`。要是连接服务器失败了，我们可能会想要转换到另外一条代码路径上，或者是显示一个错误。通过一定要使用 `try`，我们被强制思考失败的情况。然而，如果我们选择返回一个 `Result<>` 的话，它很可能就会由于不小心而被忽略掉。

将错误桥接到 Objective-C

在 Objective-C 里，并没有像 `throws` 和 `try` 这样的机制。(虽然 Objective-C 中**确实**有一套相同关键字用来处理异常，但 Objective-C 中的异常应该只被用来表达程序员的错误。你很少会在一个普通的 app 里去用 Objective-C 的异常)

Cocoa 的通用做法是在发生错误时返回 `NO` 或者 `nil`。在此之上，我们会将一个错误对象的指针作为参数传递进方法。这个方法通过该变量将关于错误的信息回传给调用者。举个例子，如果 `contentsOfFile:` 是 Objective-C 写的话，它看起来会是这样：

```
- (NSString *)contentsOfFile:(NSString *)filename error:(NSError **)error;
```

Swift 会自动将遵循这个规则的方法转换为 `throws` 语法的版本。因为不再需要错误参数了，所以它被移除了，而且返回的 `BOOL` 类型也变为了 `Void`。这个转换对处理那些既存的 Objective-C 框架很有帮助。上面的函数被导入到 Swift 后会变成这样：

```
func contents(ofFile filename: String) throws -> String
```

其他的 `NSError` 参数，比如在异步 API 调用时 `completion` 回调中回传给调用者的错误，将被导入为 `Error` 协议，所以一般来说你不再需要直接和 `NSError` 打交道了。

如果你将一个纯 Swift 错误传递给 Objective-C 的方法，类似地，它将被桥接为 `NSError`。因为所有的 `NSError` 对象都必须有一个 `domain` 字符串和一个整数的错误代码 `code`，运行时将提供默认的值，它会使用类型名作为 `domain` 名字，使用从 0 开始的枚举的序号作为错误代码。如果有需要，你也可以让你的错误类型遵守 `CustomNSError` 协议来提供更好的实现。

比如，我们可以扩展 `ParseError`：

```
extension ParseError: CustomNSError {
    static let errorDomain = "io.objc.parseError"
    var errorCode: Int {
        switch self {
            case .wrongEncoding: return 100
            case .warning(_, _): return 200
        }
    }
    var errorUserInfo: [String: Any] {
        return [:]
    }
}
```

类似地，你可以实现下面的协议，来让你的错误拥有更有意义的描述，并且更好地遵循 Cocoa 的习惯：

- **LocalizedError** — 提供一个本地化的信息，来表示错误为什么发生 (`failureReason`)，从错误中恢复的提示 (`recoverySuggestion`) 以及额外的帮助文本 (`helpAnchor`)。
- **RecoverableError** — 描述一个用户可以恢复的错误，展示一个或多个 `recoveryOptions`，并在用户要求的时候执行恢复。

就算没有实现 `LocalizedError` 协议，所有实现了 `Error` 的类型也会有一个 `localizedDescription` 属性。实现 `Error` 的那些类型也可以定义自己的 `localizedDescription`。不过，因为这并不是 `Error` 协议所要求的，这个属性也没有动态派发。除非你也遵守了 `LocalizedError`，否则在 Objective-C 的 API 或者 `Error` 的存在容器 (existential container) 里，你将不能使用这个自定义的 `localizedDescription`。如果你不知道我们在说什么，可以等到阅读到 [协议](#) 一章时，了解了动态派发和存在容器以后再回头进行思考。

错误和函数参数

在接下来的例子中，我们将创建一个用来检查一系列文件有效性的函数。检查单个文件的 `checkFile` 函数有三种可能的返回值。如果返回 `true`，说明该文件是有效的。如果返回 `false`，文件无效。如果它抛出一个错误，则说明在检查文件的过程中出现了问题：

```
func checkFile(filename: String) throws -> Bool
```

作为起始，我们可以用一个简单的循环来确认对列表中的每一个文件，`checkFile` 返回的都是 `true`。如果 `checkFile` 返回了 `false`，那么我们就提前退出，以避免不必要的工作。这里我们不会捕获 `checkFile` 抛出的错误，遇到的第一个错误将会被传递给调用者，并且循环也将提前退出：

```
func checkAllFiles(filenames: [String]) throws -> Bool {  
    for filename in filenames {  
        guard try checkFile(filename: filename) else { return false }  
    }  
    return true  
}
```

检查一个数组中的所有元素是否都满足某个特定的条件，在我们的应用中是很常见的操作。比如，`checkPrimes` 将检查列表中的所有数字是否是质数。它的工作方式和 `checkAllFiles` 完全

一样。它将对数组进行循环，然后检查是否所有的元素都满足条件 (isPrime)，一旦有一个数字不是质数的时候，就提前退出：

```
func checkPrimes(_ numbers: [Int]) -> Bool {
    for number in numbers {
        guard number.isPrime else { return false }
    }
    return true
}

checkPrimes([2,3,7,17]) // true
checkPrimes([2,3,4,5]) // false
```

这两个函数都将对于序列的迭代 (for 循环) 与实际决定一个元素是否满足条件的逻辑进行了混合。对与这种模式，类似于 map 或者 filter，我们可以为它创建一个抽象。我们可以为 Sequence 添加一个 all(matching:) 函数。和 filter 一样，all 接受一个执行判断并检查条件是否满足的函数作为参数。与 filter 的不同之处在于返回的类型。当序列中的所有元素都满足条件时，all 函数将返回 true，而 filter 返回的是那些满足条件的元素本身：

```
extension Sequence {
    /// 当且仅当所有元素满足条件时返回 `true`。
    func all(matching predicate: (Element) -> Bool) -> Bool {
        for element in self {
            guard predicate(element) else { return false }
        }
        return true
    }
}
```

这让我们可以用一行就搞定 checkPrimes 函数，一旦你知道 all 做的事情以后，这个版本读起来也要简明得多。这有助于我们把注意力集中到核心部分：

```
func checkPrimes2(_ numbers: [Int]) -> Bool {
    return numbers.all { $0.isPrime }
}
```

然而，我们还并不能用 all 重写 checkAllFiles，因为 checkFile 是被标记为 throws 的。我们可以很容易地把 all 重写为接受 throws 函数的版本，但是那样一来，我们也需要改变 checkPrimes，要么将它标记为 throws 并且用 try! 来调用，要么将对 all 的调用放到

do/catch 代码块中。我们还有一种做法，那就是定义两个版本的 all 函数：一个接受 throws，另一个不接受。除了 try 调用以外，它们的实现应该是相同的。

Rethrows

好消息是，还有一种更好的方法，那就是将 all 标记为 rethrows。这样一来，我们就可以一次性地对应两个版本了。rethrows 告诉编译器，这个函数只会在它的参数函数抛出错误的时候抛出错误。对那些向函数中传递的是不会抛出错误的 check 函数的调用，编译器可以免除我们一定要使用 try 来进行调用的要求：

```
extension Sequence {  
    func all(matching predicate: (Element) throws -> Bool) rethrows  
        -> Bool {  
        for element in self {  
            guard try predicate(element) else { return false }  
        }  
        return true  
    }  
}
```

checkAllFiles 的实现现在和 checkPrimes 很相似了，不过因为 all 现在可以抛出错误，所以我们需要添加一个额外的 try：

```
func checkAllFiles(filenames: [String]) throws -> Bool {  
    return try filenames.all(matching: checkFile)  
}
```

标准库的序列和集合中几乎所有接受函数作为参数的函数都被标记为了 rethrows。比如 map 函数就被标记为 rethrows，它只在变形函数也为 throws 时才会抛出错误。

使用 defer 进行清理

让我们回到本章开头的 contents(ofFile:) 文件，再来看看它的实现。在很多语言里，都有 try/finally 这样的结构，其中 finally 所围绕的代码块将一定会在函数返回时被执行，而不论最后是否有错误被抛出。Swift 中的 defer 关键字和它的功能类似，但是具体做法稍有不同。和 finally 一样，defer 块会在作用域结束的时候被执行，而不管作用域结束的原因到底是什么。

比如离开作用域可以是由于一个值被从函数中成功地正常返回，也可以是发生了一个错误，或者是其他任何原因。defer 与 finally 不一样的地方在于前者不需要在之前出现 try 或是 do 这样的语句，你可以很灵活地把它放在代码中需要的位置：

```
func contents(ofFile filename: String) throws -> String
{
    let file = open("test.txt", O_RDONLY)
    defer { close(file) }
    let contents = try process(file: file)
    return contents
}
```

虽然 defer 经常会被和错误处理一同使用，但是在其他上下文中，这个关键字也很有用处。比如你想将代码的初始化工作和在关闭时对资源的清理工作放在一起时，就可以使用 defer。将代码中相关的部分放到一起可以极大提高你的代码可读性，这在代码比较长的函数中尤为有用。

如果相同的作用域中有多个 defer 块，它们将被按照逆序执行。你可以把这种行为想象为一个栈。一开始，你可能会觉得逆序执行的 defer 很奇怪，不过你可以看看这个例子，你就能很快明白为什么要这样做了：

```
guard let database = openDatabase(...) else { return }
defer { closeDatabase(database) }
guard let connection = openConnection(database) else { return }
defer { closeConnection(connection) }
guard let result = runQuery(connection, ...) else { return }
```

打个比方，如果在 runQuery 调用时，发生了错误，我们会想要先断开与数据库的连接，然后再关闭数据库。因为 defer 是逆序执行的，所以这一切就显得非常自然了。runQuery 的执行依赖于 openConnection 的成功，而 openConnection 又依赖于 openDatabase。因此，对于资源的清理要按照这些操作发生的逆序来执行。

有一些情况下你的 defer 块可能会没有被调用：比如当你的程序遇到一个段错误 (segfaults) 或者发生了严重错误 (使用了 fatalError 或者强制解包一个 nil) 时，所有的执行都将立即被挂起。

错误和可选值

错误和可选值都是函数用来表达发生了问题的常见方式。在本章前面的部分，我们给过你一些关于决定你自己的函数应该选取那种方式的建议。最终你可能会两种方式都有采用，并且在标记为 `throws` 和返回可选值两类 API 之间相互地进行转换。

我们可以使用 `try?` 来忽略掉 `throws` 函数返回的错误，并将返回结果转换到一个可选值中，来告诉我们函数调用是否成功：

```
if let result = try? parse(text: input) {  
    print(result)  
}
```

如果我们使用了 `try?` 关键字，那么其实我们的信息是要比原来少的：我们只知道这个函数返回的是成功值还是一个错误，而关于它所抛出的错误的详细信息，我们就不得而知了。如果我们相反，从一个可选值转换为函数抛出的错误的话，我们就还要额外地为可选值为 `nil` 的情况提供错误值。这里有给出错误的 `Optional` 的扩展：

```
extension Optional {  
    /// 如果 `self` 不是 `nil` 的话，解包。  
    /// 如果 `self` 是 `nil` 则抛出给定的错误。  
    func or(error: Error) throws -> Wrapped {  
        switch self {  
            case let x?: return x  
            case nil: throw error  
        }  
    }  
}  
  
do {  
    let int = try Int("42").or(error: ReadIntError.couldNotRead)  
} catch {  
    print(error)  
}
```

在将多个 `try` 语句连结起来使用时，或者是你在一个已经被标记为 `throws` 的函数内部进行编码时，这就会非常有用。

关键字 `try?` 的存在看起来违背了 Swift 中不允许忽略错误的设计原则。不过，你确实还是需要明确写出 `try?`，这让你也无法无意地忽略错误。某些情况下，当你确实对错误信息不感兴趣的时候，这个关键字还是相当有用的。

你也可以写一些转换函数，来在 `Result` 和 `throws` 之间，或者可选值和 `Result` 之间进行等效转换。

`try!` 还有第三种形式：`try!`。当你知道不可能出现错误的结果时，你可以使用叹号。和可选值对 `nil` 进行强制解包一样，如果实际发生了错误的话，`try!` 将会让程序崩溃。

错误链

对多个可能抛出错误的函数的链式调用在 Swift 的内建错误处理机制之下就很简单了，我们不需要使用嵌套的 `if` 语句或者类似的结构来保证代码运行。我们只需要简单地将这些函数调用放到一个 `do/catch` 代码块中（或者封装到一个被标记为 `throws` 的函数中）去。当遇到第一个错误时，调用链将结束，代码将被切换到 `catch` 块中，或者传递到上层调用者去。

```
func checkFilesAndFetchProcessID(filenames: [String]) -> Int {
    do {
        try filenames.all(matching: checkFile)
        let pidString = try contents(ofFile: "Pidfile")
        return try Int(pidString).or(error: ReadIntError.couldNotRead)
    } catch {
        return 42 // 默认值
    }
}
```

链结果

Swift 原生的错误处理相比其他的错误处理机制有不少优势，我们会将原生处理与一个基于 `Result` 类型的相同的例子进行对比。将多个返回 `Result` 且接受前一个函数输出作为输入的函数的调用手动链接起来需要很多努力，你需要调用前一个函数，然后解包它的输出，如果遇到的是 `.success`，则将值传递给后一个函数并再次开始。一旦你遇到一个返回 `.failure`，你需要将链打断，然后立即短路后面的操作，将这个失败返回给调用者。

要重构这个行为，我们需要将解包 Result 的步骤通用化，在失败的时候进行短路操作，并在成功的时候将值传递给后一个变形函数。能够完成这一系列的函数就是 flatMap。它的结构与我们在可选值一章中提到过的已经存在的可选值 flatMap 是一致的：

```
extension Result {  
    func flatMap<B>(transform: (A) -> Result<B>) -> Result<B> {  
        switch self {  
            case let .failure(m): return .failure(m)  
            case let .success(x): return transform(x)  
        }  
    }  
}
```

有了这个，最后结果看起来就相当优雅了：

```
func checkFilesAndFetchProcessID(filenames: [String]) -> Result<Int> {  
    return filenames  
        .all(matching: checkFile)  
        .flatMap { _ in contents(ofFile: "Pidfile") }  
        .flatMap { contents in  
            Int(contents).map(Result.success)  
            ?? .failure(ReadIntError.couldNotRead)  
        }  
}
```

(我们这里使用的 all(matching:)，checkFile 和 contents(ofFile:) 都是返回 Result 值的变种版本。它们具体的实现在此没有列出)

即使这样，你也可以看到 Swift 的错误处理机制表现得更好，它比 Result 链式调用的代码更短，而且它显然更易读易懂。

高阶函数和错误

在异步 API 调用中有时需要将错误在回调函数中返回给调用者，Swift 的错误处理在这个领域**并不能**很好地适用。让我们来看一个异步计算一个很大的数的例子，当计算结束后，我们的代码会被回调：

```
func compute(callback: (Int) -> ())
```

我们可以通过提供一个回调函数来调用它。回调将通过唯一的参数来接收计算的结果：

```
compute { result in
    print(result)
}
```

如果计算可能失败的话，我们就需要把回调改为接受一个可选值整数的情况，在失败的情况下，这个值将会是 nil：

```
func computeOptional(callback: (Int?) -> ())
```

现在，在我们的回调中我们需要检查可选值是不是非 nil 的值，比如说我们可以用 ?? 操作符来指定默认值：

```
computeOptional { result in
    print(result ?? -1)
}
```

但是如果我们想要的不单单是一个可选值，而想要关于这个回调错误的详细信息的话，该怎么办呢？这种写法可能看起来像是很自然的解决方式：

```
func computeThrows(callback: (Int) throws -> ())
```

不过这个签名代表的意义完全不同。它不是指计算可能失败，而是表示回调本身可能会抛出错误。这强调了我们之前提到的表达错误时的关键区别：可选值和 Result 作用于类型，而 throws 只对函数类型起效。将一个函数标注为 throws 意味着这个**函数**可能会失败。

当我们使用 Result 来重写上面这个错误的尝试时，这个区别带来的问题就会比较明显了：

```
func computeResult(callback: (Int) -> Result<()>)
```

我们真正想要的是用一个 Result 来封装 Int 参数，而不是去封装回调的返回类型。最后，正确的解决方式是：

```
func computeResult(callback: (Result<Int>) -> ())
```

不过坏消息是，现在没有方法可以很清晰地用 `throws` 来表达上面的含义。我们能够做的只有将 `Int` 封装到另一个可以抛出的函数中去，不过这样会把类型变得更加复杂：

```
func compute(callback: () throws -> Int) -> ()
```

这样的变形也让调用者使用起来更加困难。为了将整数值取出，现在在回调中也需要调用这个可抛出函数。要注意，这个可抛出函数不但能返回整数值，也可能会抛出错误，你必须对此再进行处理：

```
compute { (resultFunc: () throws -> Int) in
    do {
        let result = try resultFunc()
        print(result)
    } catch {
        print("An error occurred: \(error)")
    }
}
```

这样的代码可以工作，但是显然它肯定不是 Swift 中的惯用做法。`Result` 是异步错误处理的正确道路。不好的地方在于，如果你已经在同步函数中使用 `throws` 了，再在异步函数中转为使用 `Result` 将会在两种接口之间导入差异。Swift 团队表达过想要将 `throws` 模型延伸到其他场合的意愿，但是这看起来会是为这门语言添加原生的并行特性这一更大任务的一个部分，而这至少在 Swift 5 里是不会发生的。

在原生并行特性被加入之前，我们会一直使用自定义的 `Result` 类型。Apple 也考虑过将 `Result` 类型加入标准库中，但是最后 Swift 团队认为在离开错误处理的领域后，这个类型并没有特别独立的价值，而且它们也不想鼓励除了 `throws` 以外的另一种错误处理方式，所以最终这个提案被否决了。不过，在异步 API 中使用 `Result` 已经在 Swift 开发者社区中建立起了良好共识，所以如果你的 API 中需要错误处理，而原生的错误处理不合适的时候，你应该积极使用 `Result`。它肯定要比 Objective-C 中 `completion` 回调里包含两个可为 `nil` 的参数（一个代表结果对象，一个代表错误对象）要好。

回顾

当 Apple 在 Swift 2.0 中引入错误处理机制时，大家都非常吃惊。在 Swift 1.x 的年代，人们就已经使用他们自己的 `Result` 类型了，并用它来指定错误的类型。`throws` 使用无类型错误这一事实曾经被看作是偏离了这门语言其他部分严格类型的系统的要求。不过毫无疑问，Swift 团

队是经过深思熟虑并有意使用无类型错误的。虽然我们有所怀疑，但是事后来看，我们认为 Swift 团队作出了正确的选择，至少在开发者社区中这套错误处理的模型被广泛接受了。

添加带有强类型的错误处理可能被作为可选特性在未来被加入，同时我们也可以期待对于异步错误和将错误作为值进行传递的更好的支持。现在来看，错误处理是 Swift 作为一门实用语言的好例子，开发团队选择首先针对最常用的情况进行优化。保持使用开发者们已经熟知的 C 的语法风格，比引入基于 `Result` 和 `flatMap` 的函数式处理方式更加重要。

现在，我们在代码中遇到意外情况时有很多选择了。当我们不能继续运行代码时，可以选择使用 `fatalError` 或者是断言。当我们对错误类型不感兴趣，或者只有一种错误时，我们使用可选值。当我们需要处理多种错误，或是想要提供额外的信息时，可以使用 Swift 内建的错误，或者是自定义一个 `Result` 类型。当我们想要写一个接受函数的函数时，我们可以使用 `rethrows` 来让这个待写函数同时接受可抛出和不可抛出的函数参数。最后，`defer` 语句在结合内建的错误处理时非常有用。`defer` 语句为我们提供了集中放置清理代码的地方，不论是正常退出，还是由于错误而被中断，`defer` 语句所定义的代码块都将被执行并进行清理。

泛型

10

和大多数先进语言一样，Swift 拥有不少能被归类于泛型编程下的特性。使用泛型代码，你可以写出可重用的函数和数据结构，只要它们满足你所定义的约束，它们就能够适用于各种类型。比如，像是 Array 和 Set 等多个类型，实际上是它们中的元素类型就是泛型抽象。我们也可以创建泛型方法，它们可以对输入或者输出的类型进行泛型处理。func identity<A>(input: A) -> A 就定义了一个可以作用于任意类型 A 的函数。某种意义上，我们甚至可以认为带有关联类型的协议是“泛型协议”。关联类型允许我们对特定的实现进行抽象。IteratorProtocol 协议就是一个这样的例子：它所生成的 Element 就是一个泛型。

泛型编程的目的是表达算法或者数据结构所要求的核心接口。比如，考虑内建集合一章中的 last(where:) 函数。将它写为 Array 的一个扩展原本是最明显的选择，但是 Array 其实包含了很 last(where:) 并不需要的特性。通过确认核心接口到底是什么，也就是说，找到想要实现的功能的最小需求，我们可以将这个函数定义在宽阔得多的类型范围内。在这个例子中，last(where:) 只有一个需求：它需要能够逆序遍历一系列元素。所以，将这个算法定义为 Sequence 的扩展是更好的选择（我们也可以为 BidirectionalCollection 添加一个更高效的实现）。

在本章中，我们会研究如何书写泛型代码。我们会先看一看什么是重载 (overloading)，因为这个概念和泛型紧密相关。然后我们会使用泛型的方式，基于不同的假设，来为一个算法提供多种实现。之后我们将讨论一些你在为集合书写泛型算法时会遇到的常见问题，了解这些问题后你就将能使用泛型数据类型来重构代码，并使它们易于测试，更加灵活。最后，我们会谈一谈编译器是如何处理泛型代码的，以及要如何优化我们的泛型代码以获取更高性能的问题。

重载

拥有同样名字，但是参数或返回类型不同的多个方法互相称为重载方法，方法的重载并不意味着泛型。不过和泛型类似，我们可以将多种类型使用在同一个接口上。

自由函数的重载

我们可以定义一个名字为 raise(_:to:) 的函数，它可以通过针对 Double 和 Float 参数的不同重载来分别执行幂运算操作：

```
func raise(_ base: Double, to exponent: Double) -> Double {  
    return pow(base, exponent)  
}
```

```
func raise(_ base: Float, to exponent: Float) -> Float {
```

```
    return powf(base, exponent)
}
```

我们使用了 Swift 的 Darwin 模块 (或者 Linux 下的话是 Glibc 模块) 中的 pow 和 powf 函数来实现。

当 raise 函数被调用时，编译器会根据参数和/或返回值的类型为我们选择合适的重载：

```
let double = raise(2.0, to: 3.0) // 8.0
type(of: double) // Double
let float: Float = raise(2.0, to: 3.0) // 8.0
type(of: float) // Float
```

Swift 有一系列的复杂规则来确定到底使用哪个重载函数，这套规则基于函数是否是泛型，以及传入的参数是怎样的类型来确定使用优先级。整套规则十分复杂，不过它们可以被总结为一句话，那就是“**选择最具体的一个**”。也就是说，非通用的函数会优先于通用函数被使用。

举个例子，比如我们有一个函数来输出一个视图对象的某个属性。我们可以为 UIView 提供一个泛用的实现，用来打印视图的类名和 frame 属性，同时我们可以为 UILabel 提供一个重载，来打印 label 的文本：

```
func log<View: UIView>(_ view: View) {
    print("It's a \(type(of: view)), frame: \(view.frame)")
}

func log(_ view: UILabel) {
    let text = view.text ?? "(empty)"
    print("It's a label, text: \(text)")
}
```

传入 UILabel 将会调用专门针对 label 的重载，而传入其他的视图将会调用到泛型函数：

```
let label = UILabel(frame: CGRect(x: 20, y: 20, width: 200, height: 32))
label.text = "Password"
log(label) // It's a label, text: Password

let button = UIButton(frame: CGRect(x: 0, y: 0, width: 100, height: 50))
log(button) // It's a UIButton, frame: (0.0, 0.0, 100.0, 50.0)
```

要特别注意，重载的使用是在编译期间静态决定的。也就是说，编译器会依据变量的静态类型来决定要调用哪一个重载，而不是在运行时根据值的动态类型来决定。我们如果将上面的 label 和 button 都放到一个 UIView 数组中，并对它们迭代并调用 log 的话，使用的都是泛型重载的版本：

```
let views = [label, button] // Type of views is [UIView]
for view in views {
    log(view)
}
/*
It's a UILabel, frame: (20.0, 20.0, 200.0, 32.0)
It's a UIButton, frame: (0.0, 0.0, 100.0, 50.0)
*/
```

view 的静态类型是 UIView，UILabel 本来应该使用更专门的另一个重载，但是因为重载并不会考虑运行时的动态类型，所以两者都使用了 UIView 的泛型重载。

如果你需要的是运行时的多态，也就是说，你想让函数基于变量实际指向的内容决定使用哪个函数，而不考虑变量本身的类型是什么的话，你应该使用定义在类型上的方法，而不是自由函数。比如你可以将 log 定义到 UIView 和 UILabel 上去。

运算符的重载

当使用操作符重载时，编译器会表现出一些奇怪的行为。Matt Gallagher 指出，即使泛型版本应该是更好的选择（而且应该在一个普通函数调用时被选择）的时候，类型检查器也还是会去选择那些非泛型的重载，而不去选择泛型重载。

让我们回到上面的幂运算的例子，我们可以为这个操作定义一个运算符 **：

```
// 幂运算比乘法运算优先级更高
precedencegroup ExponentiationPrecedence {
    associativity: left
    higherThan: MultiplicationPrecedence
}
infix operator **: ExponentiationPrecedence

func **(lhs: Double, rhs: Double) -> Double {
    return pow(lhs, rhs)
```

```
}

func **(lhs: Float, rhs: Float) -> Float {
    return powf(lhs, rhs)
}

2.0 ** 3.0 // 8.0
```

上面的代码和我们在前面一节中的 `raise` 函数是等价的。现在让我们为它加上一个整数的重载。我们希望这个幂运算对所有的整数都生效，所以我们对所有满足 `BinaryInteger` 的类型定义了一个泛型的重载：

```
func **<I: BinaryInteger>(lhs: I, rhs: I) -> I {
    // 转换为 Int64，使用 Double 的重载计算结果
    let result = Double(Int64(lhs)) ** Double(Int64(rhs))
    return I(result)
}
```

看起来似乎能工作，但是如果我们用整数字面量来调用 `**`，编译器会报错说 `**` 运算符的使用存在歧义：

```
2 ** 3 // 错误：操作符 '***' 的使用存在歧义。
```

要解释原因，我们需要回到我们在本节一开头说道的：**对于重载的运算符，类型检查器会去使用非泛型版本的重载，而不考虑泛型版本。显然，编译器忽略了整数的泛型重载，因此它无法确定是去调用 Double 的重载还是 Float 的重载，因为两者对于整数字面量输入来说，是相同优先级的可选项 (Swift 编译器会将整数字面量在需要时自动向上转换为 Double 或者 Float)，所以编译器报错说存在歧义。要让编译器选择正确的重载，我们需要至少将一个参数显式地声明为整数类型，或者明确提供返回值的类型：**

```
let intResult: Int = 2 ** 3 // 8
```

这种编译器行为只对运算符生效。`BinaryInteger` 泛型重载的 `raise` 函数可以不加干预地正确工作。导致这种差异的原因是性能上的考量：Swift 团队选择了一种相对简单但是有时候会无法正确处理重载模型的类型检查器，来在保证绝大多数使用情景的前提下，降低类型检查器的复杂度。

使用泛型约束进行重载

当你在写一些可以被用多种算法表达的同样的操作，并且算法对它们的泛型参数又有不同的要求的代码的时候，你可能经常会遇到带有泛型代码的重载。假设我们要写一个算法，来确定一个数组中的所有元素是不是都被包含在另一个数组中。换句话说，我们想要知道第一个数组是不是第二个数组的子集（这里元素的顺序不重要）。标准库中提供了一个叫做 `isSubset(of:)` 的方法，不过这个方法只适用于像 `Set` 这样满足 `SetAlgebra` 协议的类型。

我们可以写一个适用于更宽广范围的 `isSubset(of:)`，它看起来可能是这样的：

```
extension Sequence where Element: Equatable {
    /// 当且仅当 `self` 中的所有元素都包含在 `other` 中，返回 true
    func isSubset(of other: [Element]) -> Bool {
        for element in self {
            guard other.contains(element) else {
                return false
            }
        }
        return true
    }
}

let oneToThree = [1,2,3]
let fiveToOne = [5,4,3,2,1]
oneToThree.isSubset(of: fiveToOne) // true
```

`isSubset` 是定义在 `Sequence` 协议上的扩展方法，它要求序列中的元素满足 `Equatable`。它接受一个同样类型的数组，并进行检查，如果本数组内的每一个元素都是参数数组中的成员的话，则返回 `true`。这个方法只要求其中元素满足 `Equatable`（只有满足该协议的元素可以使用 `contains`），而不关心这些元素到底是什么类型。数组中的元素可以是 `Int`，可以是 `String`，也可以是任何你自定义的类型，唯一的要求是它们可以被判等。

这个 `isSubset` 的版本有一个重大缺陷，那就是性能。这里的算法的时间复杂度是 $O(nm)$ ，其中 n 和 m 分别代表两个数组的元素个数。也就是说，随着输入的增多，这个函数的最坏情况的耗时将成平方增加。这是因为 `contains` 在数组中的复杂度是线性的 $O(m)$ ，这个函数会迭代源序列中的元素，逐个检查它是够匹配给定的元素。而 `contains` 是在另一个迭代最初数组的元素的循环中被调用了，这个循环也很类似，是一个线性时间复杂度的循环。所以我们是在一个 $O(n)$ 循环里执行了一个 $O(m)$ 的循环，结果这个函数的复杂度就是 $O(nm)$ 。

我们可以通过收紧序列元素类型的限制来写出性能更好的版本。如果我们要求元素满足 `Hashable`，那么我们就可以将 `other` 数组转换为一个 `Set`，这样查找操作就可以在常数时间内进行了：

```
extension Sequence where Element: Hashable {
    /// 如果 `self` 中的所有元素都包含在 `other` 中，则返回 true
    func isSubset(of other: [Element]) -> Bool {
        let otherSet = Set(other)
        for element in self {
            guard otherSet.contains(element) else {
                return false
            }
        }
        return true
    }
}
```

现在 `contains` 的检查只会花费 $O(1)$ 的时间 (假设哈希值是平均分布的话)，整个 `for` 循环的复杂度就可以降低到 $O(n)$ 了，也就是随着接受方法调用的数组的尺寸增长，耗费的时间将线性增长。将 `other` 转换为集合的额外消耗是 $O(m)$ ，不过它是在循环之外的，只会被执行一次。所以操作的总消耗为 $O(n + m)$ ，这远远好于 `Equatable` 版本的 $O(nm)$ 。如果两个数组都含有 1000 个元素的话，这就是 2000 和一百万次迭代的区别。

于是现在我们有两个版本的算法了，不过两者比较并没有哪个完全比另一个好：一个版本比较快，另一个版本可以针对更多的类型。好消息是你不需要去挑选使用哪一个，你可以同时实现这两个 `isSubset` 的重载，编译器将会根据参数的类型为你挑选最合适的来使用。Swift 在重载上非常灵活，你不仅可以通过输入类型或者返回类型来重载，你也可以通过泛型占位符的不同约束来重载，就像我们在这个例子中所做的一样。

类型检查器会使用它所能找到的最精确的重载。这里 `isSubset` 的两个版本都是泛型函数，所以非泛型函数先于泛型函数的规则并不适用。不过因为 `Hashable` 是对 `Equatable` 的扩展，所以要求 `Hashable` 的版本更加精确。有了这些约束，我们可能可以像例子中的 `isSubset` 这样写出更加高效的算法，所以编译器假设更加具体的函数会是更好的选择。

`isSubset` 还可以更加通用，到现在位置，它只接受一个数组并对其检查。但是 `Array` 是一个具体的类型。实际上 `isSubset` 并不需要这么具体，在两个版本中只有两个函数调用，那就是两者中都有的 `contains` 以及 `Hashable` 版本中的 `Set.init`。这两种情况下，这些函数只要求输入类型满足 `Sequence` 协议：

```

extension Sequence where Element: Equatable {
    /// 根据序列是否包含给定元素返回一个布尔值。
    func contains(_ element: Element) -> Bool
}

struct Set<Element: Hashable>:
    SetAlgebra, Hashable, Collection, ExpressibleByArrayLiteral
{
    /// 通过一个有限序列创建新的集合。
    init<Source: Sequence>(_ sequence: Source)
        where Source.Element == Element
}

```

所以，`isSubset` 中 `other` 只需要是遵守 `Sequence` 的任意类型就可以了。另外，`self` 和 `other` 这两个序列类型并不需要是同样的类型。我们只需要其中的元素类型相同就能进行操作。下面是针对任意两种序列重写的 `Hashable` 版本的函数：

```

extension Sequence where Element: Hashable {
    /// 如果 `self` 中的所有元素都包含在 `other` 中，则返回 true
    func isSubset<S: Sequence>(of other: S) -> Bool
        where S.Element == Element
    {
        let otherSet = Set(other)
        for element in self {
            guard otherSet.contains(element) else {
                return false
            }
        }
        return true
    }
}

```

现在两个序列不需要有相同的类型了，这为我们开启了更多的可能性。比如，你可以传入一个数字的 `CountableRange` 来进行检查：

```
[5,4,3].isSubset(of: 1...10) // true
```

我们可以对可判等的元素的函数作出同样的更改：

使用闭包对行为进行参数化

`isSubset` 还有更加通用化的可能。对于那些元素不满足 `Equatable` 的序列要怎么办？比如，数组就不是 `Equatable` 的，如果我们将数组作为别的数组的元素，那我们就不能继续使用现在的实现了。诚然，数组类型确实有一个这样定义的 `==` 操作符：

```
/// 如果两个数组包含相同的元素，返回 true
func ==<Element: Equatable>(lhs: [Element], rhs: [Element]) -> Bool
```

但是这并不意味着你可以将 `isSubset` 用在元素是数组类型的序列上：

```
// 错误：表达式类型冲突，需要更多上下文
[[1,2]].isSubset(of: [[1,2], [3,4]])
```

这是因为 `Array` 并不遵守 `Equatable`。`Array` 确实不能遵守 `Equatable`，因为它所包含的元素类型可能本身就不是否可以判等的。Swift 现在不支持按条件满足协议，也就是说，我们不能表达一个 `Array` (或者任意 `Sequence`) 只在满足某些特定约束 (比如 `Element: Equatable`) 的情况下才满足一个协议。所以虽然 `Array` 可以为那些其中元素类型可判等的数组提供 `==` 的实现，但是它并不能满足这个协议。

那么，要怎么才能让 `isSubset` 对不是 `Equatable` 的类型也适用呢？我们可以要求调用者提供一个函数来表明元素相等的意义，这样一来，我们就把判定两个元素相等的控制权交给了调用者。比如标准库中提供的另一个版本的 `contains` 就是这么做的：

```
extension Sequence {
    /// 根据序列是否包含满足给定断言的元素，返回一个布尔值。
    func contains(where predicate: (Element) throws -> Bool)
        rethrows -> Bool
}
```

也就是说，它接受一个函数，这个函数从序列中取出一个元素，并对它进行一些检查。它会对每个元素进行检查，并且在检查结果为 `true` 的时候，它也返回 `true`。这个版本的 `contains` 要强大得多。比如，你可以用它来对一个序列进行各种条件的检查：

```
let isEven = { $0 % 2 == 0 }
(0..<5).contains(where: isEven) // true
[1, 3, 99].contains(where: isEven) // false
```

我们可以利用这个更灵活的 `contains` 版本来写一个同样灵活的 `isSubset`:

```
extension Sequence {
    func isSubset<S: Sequence>(of other: S,
        by areEquivalent: (Element, S.Element) -> Bool)
        -> Bool
    {
        for element in self {
            guard other.contains(where: { areEquivalent(element, $0) }) else {
                return false
            }
        }
        return true
    }
}
```

现在，我们可以将 `isSubset` 用在数组的数组上了，只需要为它提供一个闭包表达式，并使用 `==` 来对数组进行比较。不幸的是，如果我们导入了 `Foundation`，另一个对类型检查器的性能优化将会导致编译器不再确定到底应该使用哪个 `==`，从而使编译发生错误。我们需要在代码的某个地方加上类型标注：

```
[[1,2]].isSubset(of: [[1,2] as [Int], [3,4]]) { $0 == $1 } // true
```

只要你提供的闭包能够处理比较操作，这两个序列中的元素甚至都不需要是同样类型的元素：

```
let ints = [1,2]
let strings = ["1","2","3"]
ints.isSubset(of: strings) { String($0) == $1 } // true
```

对集合采用泛型操作

集合上的泛型算法通常会带出一些特殊的问题，特别在与索引和切片一起使用时更是如此。在这节中，我们通过两个依赖于正确处理索引和切片的例子，来看看如何解决这些问题。

二分查找

假设你需要使用一个操作集合的算法，你来到了你最喜欢的算法参考网站，那边的算法都是用 Java 写的，而你想要把它们移植到 Swift。比如，这里有一个二分查找算法的尝试。虽然它是用无聊的循环写的，而没有用递归，不过我们还是可以来看看这个函数：

```
extension Array {  
    /// 返回 `value` 第一次出现在 `self` 中的索引值,  
    /// 如果 `value` 不存在, 返回 `nil`  
    ///  
    /// - 要求: `isOrderedBefore` 是在 `self` 中元素上  
    ///   的严格弱序, 且数组中的元素已经按它进行过排序  
    /// - 复杂度:  $O(\log \text{count})$   
    func binarySearch(for value: Element,  
                      areInIncreasingOrder: (Element, Element) -> Bool) -> Int?  
{  
    var left = 0  
    var right = count - 1  
    while left <= right {  
        let mid = (left + right) / 2  
        let candidate = self[mid]  
        if areInIncreasingOrder(candidate, value) {  
            left = mid + 1  
        } else if areInIncreasingOrder(value, candidate) {  
            right = mid - 1  
        } else {  
            // 由于 isOrderedBefore 的要求, 如果两个元素互无顺序关系, 那么它们一定相等  
            return mid  
        }  
    }  
    // 未找到  
    return nil  
}  
  
extension Array where Element: Comparable {  
    func binarySearch(for value: Element) -> Int? {  
        return self.binarySearch(for: value, areInIncreasingOrder: <)  
    }  
}
```

}

对于一个像二分查找这样著名而且看起来很简单算法，其实很难完全写对。在 Java 的实现中，有个 bug 存在了长达二十多年，我们会在本章中的泛型版本中将其修复。但是我们不保证这是二分查找实现中唯一的 bug。

从 Swift 标准库中，我们可以总结出一些值得一提的规范，并将它们应用到二分查找的 API 里：

- 和 `index(of:)` 类似，我们返回一个可选值索引，`nil` 表示“未找到”。
- 它被定义两次，其中一次由用户提供比较函数作为参数，另一次依赖于满足 `Comparable` 协议，来将它作为调用时的简便版本。
- 序列元素的排序必须是严格弱序。也就是说，当比较两个元素时，要是两者互相都不能排在另一个的前面的话，它们就只能是相等的。

这个 API 对数组有效，但是如果你想要对 `ContiguousArray` 或者 `ArraySlice` 进行二分查找的话，就没那么幸运了。这是因为我们所定义的扩展实际上应该是定义在 `RandomAccessCollection` 上的，随机访问的要求是必须的，否则我们无法保证操作能在对数时间复杂度内完成。因为没有这个保证的话，我们将不能在常数时间内确定序列索引的中点。

想要绕过这个问题的话，一条捷径是要求集合拥有 `Int` 类型的索引。这将能覆盖标准库中几乎所有随机存取的集合类型，这也让你可以将整个 `Array` 版本的实现直接复制粘贴过来：

```
extension RandomAccessCollection where Index == Int, IndexDistance == Int {  
    public func binarySearch(for value: Element,  
        areInIncreasingOrder: (Element, Element) -> Bool)  
        -> Index?  
    {  
        // 和 Array 中同样的实现...  
    }  
}
```

警告：如果你这么做了，那么你将会引入一个更加糟糕的 bug，我们马上就会遇到这个问题。

但是这将函数限制在了整数索引的集合中，并不是所有集合都是以整数为索引的。`Dictionary`, `Set` 和各种表现方式下的 `String` 都拥有它们自己的索引类型。在标准库中最重要的随机存取的

例子是 `ReversedRandomAccessCollection`。我们在集合协议一章中看到过它，这是一个由不透明的索引类型将原索引类型进行封装，并将它转换为逆序集合中等效位置的一种类型。

泛型二分查找

如果你把 `Int` 索引的要求去掉，将会发生一些编译错误。原来的代码需要进行一些重写才能完全满足泛型的要求。下面是完全泛型化之后的版本：

```
extension RandomAccessCollection {
    public func binarySearch(for value: Element,
        areInIncreasingOrder: (Element, Element) -> Bool) -> Index?
    {
        guard !isEmpty else { return nil }
        var left = startIndex
        var right = index(before: endIndex)
        while left <= right {
            let dist = distance(from: left, to: right)
            let mid = index(left, offsetBy: dist/2)
            let candidate = self[mid]
            if areInIncreasingOrder(candidate, value) {
                left = index(after: mid)
            } else if areInIncreasingOrder(value, candidate) {
                right = index(before: mid)
            } else {
                // 由于 isOrderedBefore 的要求,
                // 如果两个元素互无顺序关系，那么它们一定相等
                return mid
            }
        }
        // 未找到
        return nil
    }

    extension RandomAccessCollection where Element: Comparable {
        func binarySearch(for value: Element) -> Index? {
            return binarySearch(for: value, areInIncreasingOrder: <)
        }
    }
}
```

```
}
```

改动虽小，意义重大。首先，`left` 和 `right` 变量现在不再是整数类型了。我们使用了起始索引和结束索引值。这些值可能是整数，但它们也可能是像是 `String` 的索引，`Dictionary` 的索引，或者是 `Set` 的索引这样的非透明索引，它们是无法随机访问的。

第二，`(left + right) / 2` 被用稍微丑陋一点的 `index(left, offsetBy: dist/2)` 替代了，其中 `dist` 是 `distance(from: left, to: right)`。为什么要这么做？

这里的关键概念在于，实际上有两个类型参与了这个计算，它们是 `Index` 和 `IndexDistance`。它们可以是不同类型的东西，在使用整数索引时，它们恰好可以互换，但是这并不代表对于所有其他类型的索引和距离都有这个特性。

`index(after:)` 方法将会返回当前索引的下一个索引值，因此距离指的是你想要从集合中的某个点到达另一个点时，所需要调用 `index(after:)` 方法的次数。终止索引必须能从起始索引达到，也就是说，你通过有限次地调用 `index(after:)` 应该可以达到集合的终点。这意味着 `IndexDistance` 将一定是一个整数（虽然它可以不是一个 `Int` 类型，也可以是其他整数类型）。这是在 `Collection` 中所定义的约束条件（实际上这个条件是被定义在 `_Indexable` 的，而 `Collection` 继承了 `_Indexable`）：

```
public protocol Collection: /* ... */ {
    /// 一个能够表达两个索引之间步数数字的类型
    associatedtype IndexDistance: SignedInteger = Int
}
```

这也是我们需要一个额外的 `guard` 来确保集合不为空的原因。当你只是做整数运算时，生成一个 `-1` 的 `right` 的值，并检查它是否小于零是没什么不妥的。但是当你再处理其他类型的索引时，你就需要确保不会往回移过头超出集合的起始位置，否则将导致无效的操作。（比如，如果你尝试从一个双向链表的起始向前访问一个节点，是没有意义的。）

因为是整数，所以索引距离可以相加，或者找到两个距离相除的余数。我们不能做的是将两个任意类型的索引相加，因为这个操作也是没有意义的。如果你有一个集合协议一章中定义的 `Words` 集合，很显然你不能将两个索引“相加”，然后除以二。我们能且只能通过 `index(after:)`, `index(before:)` 或者 `index(_:offsetBy:)` 来将索引移动一段距离。

如果你已经习惯了数组中索引的思考方式，那么这种基于距离的方式可能需要一定时间才能适应。不过，你可以将数组的索引表达方式想成一种简写。比如，当我们写 `let right = count - 1` 时，实际上做的是 `right = index(startIndex, offsetBy: count - 1)`。我们之所以能写为

`count - 1`, 是因为索引值类型为 `Int`, `startIndex` 是零, 这把实际原来的表达式变为了 `0 + count - 1`, 最终可以变为简写形式。

正是这个原因这导致了我们在将 `Array` 中的实现搬到 `RandomAccessCollection` 时引入了严重的 bug: 以整数为索引的集合的索引值其实并不一定要从零开始, 最常见的例子就是 `ArraySlice`。通过 `myArray[3..<5]` 所创建的切片的 `startIndex` 将会为 3。试试看用我们的简化版的泛型二分查找来在切片中查找结果, 它将会在运行时崩溃。虽然我们可以要求索引的类型必须是一个整数, 但是 Swift 的类型系统并不能做到要求集合是从零开始的。而且就算能这么做, 加上这个限制也是一件很蠢的事情, 因为我们有更好的方法。我们不应该把左右两边的索引值相加后再除以 2, 而应该找到两者之间的距离的一半, 然后将这个距离加到左索引上, 以得到中点。

这个版本同时也修复了我们初始实现中的 bug。如果你还没有发现这个问题, 那么现在我们会告诉你哪儿出错了: 想一想在数组非常大的情况下, 将两个索引值相加有可能会造成溢出(比如 `count` 很接近 `Int.max`, 并且要搜索的元素是数组最后一个元素时的情况)。不过, 将距离的一半加到左侧索引时, 这个问题就不会发生。当然了, 想要触发这个 bug 的机会其实很小, 这也是 Java 标准库中这个 bug 能隐藏如此之久的原因所在。

现在, 我们能够使用二分查找算法来搜索 `ReversedRandomAccessCollection` 了:

```
let a = ["a", "b", "c", "d", "e", "f", "g"]
let r = a.reversed()
r.binarySearch(for: "g", areInIncreasingOrder: >) == r.startIndex // true
```

我们也可以搜索那些非基于零的索引的切片类型:

```
let s = a[2..<5]
s.startIndex // 2
s.binarySearch(for: "d") // Optional(3)
```

集合随机排列

为了巩固概念, 我们这里给出另一个算法例子。这次我们实现一个 Fisher-Yates 洗牌算法:

```
extension Array {
```

```

mutating func shuffle() {
    for i in 0..(count - 1) {
        let j = Int(arc4random_uniform(UInt32(count - i))) + i
        self.swapAt(i, j)
    }
}

/// `shuffle` 的不可变版本
func shuffled() -> [Element] {
    var clone = self
    clone.shuffle()
    return clone
}
}

```

再一次，我们依照标准库的实践，提供一个原地操作的版本，这可以让整个操作更加高效。然后，生成洗牌后的数组复制的非可变的版本也就可以利用原地操作版本的实现了。

那么，我们要怎么才能写一个不依赖于整数索引的泛型版本呢？和二分查找一样，我们还是需要随机存取，但是因为我们想要提供原地版本，我们还要求这个集合是可变的。`count - 1` 肯定要改为和二分查找里一样的方式来使用。

在我们开始泛型实现之前，原来的实现里还有一处额外需要处理的地方。我们想要用 `arc4random_uniform` 来生成一个随机数，但是我们并不知道 `IndexDistance` 的整数到底是什么类型。我们知道它会是一个整数，但是它不一定是 `Int`。要解决这个问题，我们需要创建一个对所有实现了 `BinaryInteger` 协议的整型类型都适用的 `arc4random_uniform` (Swift 4 中为 面向协议的整数实现了新的层级关系，这个特性让实现该函数比以前容易了很多)：

```

extension BinaryInteger {
    static func arc4random_uniform(_ upper_bound: Self) -> Self {
        precondition
            upper_bound > 0 && UInt32(upper_bound) < UInt32.max,
            "arc4random_uniform only callable up to \UInt32.max)"
        return Self(Darwin.arc4random_uniform(UInt32(upper_bound)))
    }
}

```

如果需要，你也可以写一个扩展版的 arc4random，让它的支持范围扩展到负数，或者比 UInt32 还大。但是想要达成这个目的，可能需要很多额外代码。如果你感兴趣的话，arc4random_uniform 的代码实际上是开源的，而且注释也非常完备，它可以给你一些指导来教你如何扩展这个方法。

我们现在就可以对泛型洗牌实现中的每个 IndexDistance 类型生成随机数了：

```
extension MutableCollection where Self: RandomAccessCollection {
    mutating func shuffle() {
        var i = startIndex
        let beforeEndIndex = index(before: endIndex)
        while i < beforeEndIndex {
            let dist = distance(from: i, to: endIndex)
            let randomDistance = IndexDistance.arc4random_uniform(dist)
            let j = index(i, offsetBy: randomDistance)
            self.swapAt(i, j)
            formIndex(after: &i)
        }
    }
}

extension Sequence {
    func shuffled() -> [Element] {
        var clone = Array(self)
        clone.shuffle()
        return clone
    }
}

var numbers = Array(1...10)
numbers.shuffle()
numbers // [1, 3, 9, 8, 7, 5, 4, 6, 2, 10]
```

这个泛型的 shuffle 函数要比非泛型的版本复杂得多，可读性也更差。这主要是因为我们将 count - 1 这样的简单的索引运算替换为了 index(before: endIndex)。另一方面，我们从 for 循环切换为了 while 循环，这是因为如果使用 for i in indices.dropLast() 来迭代索引的话，可能会有我们在集合协议一章中已经提到过的潜在的性能问题：如果 indices 属性持有了对集合的

引用，那么在遍历 `indices` 的同时更改集合内容，将会让我们失去写时复制的优化，因为集合需要进行不必要的复制操作。

不可否认，这种情况在我们情形下发生的机率很小，因为大部分的随机存取的集合应该都使用的是整数索引，它们的 `Indices` 没有必要持有原来的集合。比如，`Array.Indices` 的类型是 `CountableRange<Int>`，而非默认的 `DefaultRandomAccessIndices`。

在循环中，我们计算了从当前索引到结束索引间的距离，然后使用我们的新的 `BinaryInteger.arc4random_uniform` 方法来计算一个随机索引值，并进行交换。实际的交换操作和非泛型版本中的是一样的。

你可能会好奇为什么我们在实现非变更的洗牌算法时，没有扩展 `MutableCollection`。这其实也是一个标准库中经常能够见到的模式 — 比方说，当你对一个 `ContiguousArray` 进行排序操作时，你得到的是一个 `Array` 返回，而不是 `ContiguousArray`。

在这里，原因是我们的不可变版本是依赖于复制集合并对它进行原地操作这一系列步骤的。进一步说，它依赖的是集合的值语义。但是并不是所有集合类型都具有值语义。要是 `NSMutableArray` 也满足 `MutableCollection` 的话（实际上并不满足，对于 Swift 集合来说，不满足值语义虽然是不好的方式，但是实际上还是可能的），那么 `shuffled` 和 `shuffle` 的效果将是一样的。这是因为如果 `NSMutableArray` 是引用，那么 `var clone = self` 仅只是复制了一份引用，这样一来，接下来的 `clone.shuffle` 调用将会作用在 `self` 上，显然这可能并不是用户所期望的行为。所以，我们可以将这个集合中的元素完全复制到一个数组里，对它进行随机排列，然后返回。

我们可以稍微进行让步，你可以定义一个 `shuffle` 函数的版本，只要它操作的集合也支持 `RangeReplaceableCollection`，就让它返回和它所随机的内容同样类型的集合：

```
extension MutableCollection
    where Self: RandomAccessCollection, Self: RangeReplaceableCollection
{
    func shuffled() -> Self {
        var clone = Self()
        clone.append(contentsOf: self)
        clone.shuffle()
        return clone
    }
}
```

这个实现依赖了 RangeReplaceableCollection 的两个特性：可以创建一个新的空集合，以及可以将任意序列（在这里，就是 self）添加到空集合的后面。这保证了我们可以进行完全的复制。标准库没有使用这种方式，这可能是因为要照顾到创建数组总是非原地操作这一统一性。但是如果你想要的是例子中这样的完全复制的话，也是可以做到的。要记住，你还需要创建一个序列的版本，这样你才能对那些非可变的可替换区间集合以及序列也进行洗牌操作。

使用泛型进行代码设计

我们已经看到了很多将泛型用来为同样的功能提供多种实现的例子。我们可以编写泛型函数，但是却对某些特定的类型提供不同的实现。同样，使用协议扩展，我们还可以编写同时作用于很多类型的泛型算法。

泛型在你进行程序设计时会非常有用，它能帮助你提取共通的功能，并且减少模板代码。在这一节中，我们会将一段普通的代码进行重构，使用泛型的方式提取出共通部分。除了可以创建泛型的方法以外，我们也可以创建泛型的数据类型。

让我们来写一些与网络服务交互的函数。比如，获取用户列表的数据，并将它解析为 User 数据类型。我们创建一个 loadUsers 函数，它可以从网上异步加载用户，并且在完成后通过一个回调来传递获取到的用户列表。

当我们用最原始的方式来实现的话，首先我们要创建 URL，然后我们同步地加载数据（这里只是为了简化我们的例子，所以使用了同步方式。在你的产品中，你应当始终用异步方式加载你的数据）。接下来，我们解析 JSON，得到一个含有字典的数组。最后，我们将这些 JSON 对象变形为 User 结构体：

```
func loadUsers(callback: ([User]?) -> ()) {
    let usersURL = webserviceURL.appendingPathComponent("/users")
    let data = try? Data(contentsOf: usersURL)
    let json = data.flatMap {
        try? JSONSerialization.jsonObject(with: $0, options: [])
    }
    let users = (json as? [Any]).flatMap { jsonObject in
        jsonObject.flatMap(User.init)
    }
    callback(users)
}
```

注意这里我们没有使用在编码和解码中提到过的 Codable 系统。我们使用了传统的将 JSON 用 JSONSerialization 解析成字典，然后将这个 JSON 字典传递给 User 类型的初始化方法，来进行解码。

loadUsers 函数有三种可能发生错误的情况：URL 加载可能失败，JSON 解析可能失败，通过 JSON 数组构建用户对象也可能失败。在这三种情况下，我们都返回 nil。通过对可选值使用 flatMap，我们能确保只对那些成功的对象进行接下来的操作。不这么做的话，第一个失败操作造成的 nil 值将传播到接下来的操作，直至结束。我们在结束的时候会调用回调，传回一个有效的用户数组，或者传回 nil。

现在，如果我们想要写一个相同的函数来加载其他资源，我们可能需要复制这里的大部分代码。打个比方，我们需要一个加载博客文章的函数，它看起来是这样的：

```
func loadBlogPosts(callback: ([BlogPost])? -> ())
```

函数的实现和前面的用户函数几乎相同。不仅代码重复，两个方法同时也很难测试，我们需要确保网络服务可以在测试时被访问到，或者是找到一个模拟这些请求的方法。因为函数接受并使用回调，我们还需要保证我们的测试是异步运行的。

提取共通功能

相比于复制粘贴，将函数中 User 相关的部分提取出来，将其他部分进行重用，会是更好的方式。我们可以将 URL 路径和解析转换的函数作为参数传入。因为我们希望可以传入不同的转换函数，所以我们将 loadResource 声明为 A 的泛型：

```
func loadResource<A>(at path: String,  
    parse: (Any) -> A?, callback: (A?) -> ())  
{  
    let resourceURL = webServiceURL.appendingPathComponent(path)  
    let data = try? Data(contentsOf: resourceURL)  
    let json = data.flatMap {  
        try? JSONSerialization.jsonObject(with: $0, options: [])  
    }  
    callback(json.flatMap(parse))  
}
```

现在，我们可以将 loadUsers 函数基于 loadResource 重写：

```
func loadUsers(callback: ([User]?) -> ()) {
    loadResource(at: "/users", parse: jsonArray(User.init), callback: callback)
}
```

我们使用了一个辅助函数，`jsonArray`，它首先尝试将一个 Any 转换为一个 Any 的数组，接着对每个元素用提供的解析函数进行解析，如果期间任何一步发生了错误，则返回 nil：

```
func jsonArray<A>(_ transform: @escaping (Any) -> A?) -> (Any) -> [A]? {
    return { array in
        guard let array = array as? [Any] else {
            return nil
        }
        return array.flatMap(transform)
    }
}
```

对于加载博客文章的函数，我们只需要替换请求路径和解析函数就行了：

```
func loadBlogPosts(callback: ([BlogPost]?) -> ()) {
    loadResource(at: "/posts", parse: jsonArray(BlogPost.init), callback: callback)
}
```

这让我们能少写很多重复的代码。如果之后我们决定将同步 URL 处理重构为异步加载时，就不再需要分别更新 `loadUsers` 或者 `loadBlogPosts` 了。虽然这些方法现在很短，但是想测试它们也并不容易：它们基于回调，并且需要网络服务处于可用状态。

创建泛型数据类型

`loadResource` 函数中的 `path` 和 `parse` 耦合非常紧密，一旦你改变了其中一个，你很可能也需要改变另一个。我们可以将它们打包进一个结构体中，用来描述要加载的资源。和函数一样，这个结构体也可以是泛型的：

```
struct Resource<A> {
    let path: String
    let parse: (Any) -> A?
}
```

现在，我们可以在 Resource 上定义一个新的 loadResource 方法。它使用 resource 的属性来确定要加载的内容以及如何解析结果，这样一来，方法的参数就只剩回调函数了：

```
extension Resource {
    func loadSynchronously(callback: (A?) -> ()) {
        let resourceURL = webServiceURL.appendingPathComponent(path)
        let data = try? Data(contentsOf: resourceURL)
        let json = data.flatMap {
            try? JSONSerialization.jsonObject(with: $0, options: [])
        }
        callback(json.flatMap(parse))
    }
}
```

相比于之前的用顶层函数来定义资源，我们现在可以定义 Resource 结构体实例，这让我们可以很容易地添加新的资源，而不必创建新的函数：

```
let usersResource: Resource<[User]> =
    Resource(path: "/users", parse: jsonArray(User.init))
let postsResource: Resource<[BlogPost]> =
    Resource(path: "/posts", parse: jsonArray(BlogPost.init))
```

现在，添加一个异步的处理方法就非常简单了，我们不需要改变任何现有的描述 API 接入点的代码：

```
extension Resource {
    func loadAsynchronously(callback: @escaping (A?) -> ()) {
        let resourceURL = webServiceURL.appendingPathComponent(path)
        let session = URLSession.shared
        session.dataTask(with: resourceURL) { data, response, error in
            let json = data.flatMap {
                try? JSONSerialization.jsonObject(with: $0, options: [])
            }
            callback(json.flatMap(self.parse))
        }.resume()
    }
}
```

除了使用了异步的 URLSession API 以外，和同步版本相比，还有一个本质上的不同是回调函数现在将从方法作用域中逃逸出来，所以它必须被标记为 @escaping。如果你想了解关于逃逸闭包和非逃逸闭包的更多信息，请参阅方法一章。

现在，我们将接入点和网络请求完全解耦了。我们将 usersResource 和 postResource 归结为它们的最小版本，它们只负责描述去哪里寻找资源，以及如何解析它们。这种设计也是可扩展的：你可以进行更多配置，比如添加 HTTP 请求方法或是为请求加上一些 POST 数据等，你只需要简单地在 Resource 上增加额外属性就可以了（为了保持代码干净，你应该指定一些默认值。比如对 HTTP 请求方法，可以设定默认值为 GET）。

测试也变得容易很多。Resource 结构体是完全同步，并且和网络解耦的。测试 Resource 是否配置正确是很简单的一件事。不过网络部分的代码依然难以测试，当然了，因为它天生就是异步的，并且依赖于网络。但是这个复杂度现在被很好地隔离到了 loadAsynchronously 方法中，而代码的其他部分都很简单，也没有受到异步代码的影响。

在本节中，我们从一个非泛型的从网络加载数据的函数开始，接下来，我们用多个参数创建了一个泛型函数，允许我们用简短得多的方式重写代码。最后，我们把这些参数打包到一个单独的 Resource 数据类型中，这让代码的解耦更加彻底。对于具体资源类型的专用逻辑是于网络代码完全解耦的。更改网络层的内容不会对资源层有任何影响。

泛型的工作方式

从编译器的视角来看，泛型是如何工作的呢？要回答这个问题，我们先来仔细看看标准库中的 min 函数（我们从 2015 年 WWDC 的 Swift 性能优化专题 中挑选了这个例子）：

```
func min<T: Comparable>(_ x:T, _ y:T) -> T {  
    return y < x ? y : x  
}
```

min 的两个参数和返回值泛型的唯一约束是它们三者都必须是同样的类型 T，而这个 T 需要满足 Comparable。只要满足这个要求，T 可以是任意类型，它可以是 Int, Float, String 或者甚至是在编译时未知的定义在其他模块的某个类型。也就是说，编译器缺乏两个关键的信息，这导致它不能直接为这个函数生成代码：

- 编译器不知道（包括参数和返回值在内的）类型为 T 的变量的大小
- 编译器不知道需要调用的 < 函数是否有重载，因此也不知道需要调用的函数的地址。

Swift 通过为泛型代码引入一层间接的中间层来解决这些问题。当编译器遇到一个泛型类型的值时，它会将其包装到一个容器中。这个容器有固定的大小，并存储这个泛型值。如果这个值超过容器的尺寸，Swift 将在堆上申请内存，并将指向堆上该值的引用存储到容器中去。

对于每个泛型类型的参数，编译器还维护了一系列一个或者多个所谓的**目击表**(witness table)：其中包含一个**值目击表**，以及类型上每个协议约束一个的**协议目击表**。这些目击表(也被叫做**vtable**)将被用来将运行时的函数调用动态派发到正确的实现去。

对于任意的泛型类型，总会存在值目击表，它包含了指向内存申请，复制和释放这些类型的基本操作的指针。这些操作对于像是 Int 这样的原始值类型来说，可能不需要额外操作，或者只是简单的内存复制，不过对于引用类型来说，这里也会包含引用计数的逻辑。值目击表同时还记录了类型的大小和对齐方式。

我们这个例子中的泛型类型 T 将会包含一个协议目击表，因为 T 有 Comparable 这一个约束。对于这个协议声明的每个方法或者属性，协议目击表中都会含有一个指针，指向该满足协议的类型中的对应实现。在泛型函数中对这些方法的每次调用，都会在运行时通过目击表准换为方法派发。在我们的例子中，`y < x` 这个表达式就是以这种方式进行派发的。

协议目击表提供了一组映射关系，通过这组映射，我们可以知道泛型类型满足的协议(编译器通过泛型约束可以静态地知道这个信息)和某个具体类型对于协议功能的具体实现(这只在运行时才能知道)的对应关系。实际上，只有通过目击表我们才能查询或者操作某个值。我们无法在不加约束地定义一个 `<T>` 参数的同时，还期望它能对任意实现了 `<` 的类型工作。如果没有满足 Comparable 的保证，编译器就不会让我们使用 `<` 操作，这是因为没有目击表可以让我们找到正确的 `<` 的实现。这就是我们说泛型和协议是紧密联系的原因，除了像是 `Array<Element>` 或者 `Optional<Wrapped>` 这样的容器类型，脱离了使用协议来约束泛型，泛型所能做的事情也就非常有限了。

总结一下，对于 min 函数，编译器生成的伪代码看上去会是这样的：

```
func min<T: Comparable>(_ x: Box_T, _ y: Box_T,
    valueWTable_T: VTable, comparableWTable_T: VTable)
-> Box_T
{
    let xCopy = valueWTable_T.copy(x)
    let yCopy = valueWTable_T.copy(y)
    let result = comparableWTable_T.lessThan(yCopy, xCopy) ? y : x
    valueWTable_T.release(xCopy)
    valueWTable_T.release(yCopy)
}
```

泛型参数的容器结构和我们在下一章将要提到的协议类型中使用的“**存在容器**”(existential containers)有些相似，但是并不完全一样。一个存在容器中不仅会有值的存储，还可能在一个结构体中存在指向目击表的指针。而泛型参数的容器只会包含值存储，目击表是被单独存储的，这样泛型函数中同样类型的其他变量就可以共享这个目击表了。

如果你想进一步了解泛型系统的工作方式的话，Swift 编译器的开发者 Slava Pestov 和 John McCall 在 2017 年的 LLVM 开发者会议上有一个关于这个专题的演讲。我们十分推荐你进行观看。

泛型特化

在上一节中我们描述的“编译一次，动态派发”的模型是 Swift 泛型系统的重要设计目标。我们可以将其与 C++ 的模板(template)特性进行比较。在 C++ 中，编译器会为使用了模板的每个类型生成独立的模板化的函数或者类的实例。相比下来，Swift 的实现会有更快的编译速度以及更小的二进制文件。Swift 的模型也更加灵活，不像 C++ 那样，Swift 中使用泛型 API 的代码只需要知道泛型函数或者类型的声明，而不需要关心它们的实现。

相应地，因为需要经过的代码不是那么直接，所以这种做法的缺点是运行时性能会较低。对于单个的函数调用来说这点开销是可以忽略的，但是因为泛型在 Swift 中非常普及，所以它这种性能开销很容易堆叠起来，造成性能问题。标准库到处都是泛型，包括比较值的大小在内的很多常用操作必须尽可能快速。因为这类操作十分频繁，所以尽管泛型代码只是比非泛型代码慢一点点，开发者可能也会选择不去使用泛型版本。

不过 Swift 可以通过**泛型特化**(generic specialization)的方式来避免这个额外开销。泛型特化是指，编译器按照具体的参数参数类型(比如 Int)，将 `min<T>` 这样的泛型类型或者函数进行复制。特化后的函数可以将针对 Int 进行特殊优化，移除所有的非直接因素。所以 `min<T>` 针对 Int 的特化版本是这样的：

```
func min(_ x:Int, _ y:Int) -> Int {  
    return y < x ? y : x  
}
```

这和自己实现的具体的非泛型 `min` 函数是完全一样的。泛型特化不仅能去掉虚拟派发的开销，还可以让像是内联等进一步优化成为可能。由于原来的函数是被非直接使用的，这些优化以前是无法实行的。

优化器使用启发式的方法来决定需要为哪个泛型类型或函数进行特化操作，以及使用哪个具体类型进行特化。这个决定需要在编译时间，二进制大小以及运行时性能之间进行折衷考量。如果你的代码经常使用 Int 来调用 min 函数，而只调用了一次 Float 的版本，那很有可能只有 Int 的版本会被特化处理。你应该在编译的时候确保开启优化（使用命令行的话，是 swiftc -O），这样你可以用到所有可能的启发式算法来进行优化。

即使编译器采取了非常激进的策略来进行泛型特化，如果这个泛型函数会被其他模块看到的话，该函数的泛型版本就将会始终存在。在编译这些泛型函数的时候编译器并不知道外部的类型，保留泛型版本确保了外部代码始终可以调用到这个函数。

全模块优化

泛型特化只能在编译器可以看到泛型类型的全部定义以及想要进行特化的类型的时候才能生效。但是 Swift 编译器默认情况下是对源文件进行单独编译的，所以只有在使用泛型的代码和定义泛型代码在同一个文件中时，泛型特化才能工作。

因为这是一个很严重的限制，所以编译器引入了一个标志来启用**全模块优化**。在这个模式种，当前模块的所有文件会被当作全部都在一个文件中来进行优化，这让泛型特化可以横跨整个代码库进行工作。你可以通过向 swiftc 传递 `-whole-module-optimization` 来开启全模块优化。请确保在发布版本（甚至可能的话在调试版本）中进行这项操作，因为这将大幅提升性能。不过缺点是会带来更长的编译时间。

全模块优化会同时启用一些其他的重要优化。比如，优化器将会识别出整个模块中没有子类的 internal 类。因为 internal 关键字确保了这个类不会出现在模块外部，所以这意味着编译器可以将这个类的所有方法调用从动态派发转变为静态派发。

泛型特化要求泛型类型或者函数的定义可见，所以它不能跨越模块边界使用。也就是说，相比于外部使用者来说，你的泛型代码可能在泛型定义所在的模块内部拥有更好的性能。唯一的例外是标准库中的泛型代码。因为标准库被所有其他模块使用，所以标准库中的定义对于所有模块都是可见的，也就是说，所有其他模块都能够对标准库中的泛型进行特化。

Swift 中有一个叫做 `@_specialize` 的非官方标签，它能让你将你的泛型代码进行指定版本的特化，使其在其他模块中也可用。你必须指明你想要进行特化的类型列表，所以这只在当你知道你的代码将如何被一些有限的类型使用的时候能有帮助。下面的例子将 min 函数为整数和字符串进行了特化，这将使得它们能被其他模块使用：

```
@_specialize(exported: true, where T == Int)
```

```
@_specialize(exported:true, where T == String)
public func min<T: Comparable>(_ x:T, _ y:T) -> T {
    return y < x ? y : x
}
```

注意我们将函数标记为了 `public`。为 `internal`、`fileprivate` 或者 `private` 的 API 添加 `@_specialize` 是没有意义的，因为它们对其他模块是不可见的。

另外还有一个相似（同样非官方支持）的 `@_inlineable` 标签，当构建代码时，它指导编译器将被标记函数的函数体暴露给优化器。这样，跨模块的优化壁垒就被移除了。相比 `@_specialize`，`@_inlineable` 的优势在于，原来的模块不需要将具体类型硬编码成一个列表，因为特化会在使用者的模块进行编译时才被施行。

标准库中使用了很多 `@_inlineable`。Swift 团队有意将它在未来公开写为不带下划线的 `@inlinable`，并进行官方支持。

回顾

在本章一开始，我们将泛型编程定义为描述算法或者数据结构所要求的核心接口。我们通过 `isSubset` 的例子讲述了这一点，首先我们从一个非泛型版本开始，接着小心移除了约束。通过使用不同的约束进行重载可以让我们在为尽可能多的类型提供功能的同时，保持性能优秀。编译器将根据类型来选择使用最合适重载版本。

在异步网络请求的例子中，我们将网络部分的很多假设从 `Resource` 结构体中移除了出去。具体的资源值不会依赖于服务器的根域名或者数据的加载方式，它们所做的只是描述 API 接入点。在这个例子中，泛型编程让我们的资源类型更加简单，耦合更少，这也让测试更容易。

如果你对泛型编程背后的理论细节感兴趣，并想了解不同的语言是如何利用泛型编程的话，我们推荐阅读 Ronald Garcia 等人在 2007 年发表的《关于泛型编程的语言支持的扩展深度学习》一文。

最后，Swift 的泛型编程不可能离开协议。在下一章我们会对协议进行深入探讨。

协议

11

在上一章，我们看到了函数和泛型可以帮助我们写出动态的程序。协议可以与函数和泛型协同工作，让我们代码的动态特性更加强大。

Swift 的协议和 Objective-C 的协议不同。Swift 协议可以被用作代理，也可以让你对接口进行抽象（比如 `IteratorProtocol` 和 `Sequence`）。它们和 Objective-C 协议的最大不同在于我们可以让结构体和枚举类型满足协议。除此之外，Swift 协议还可以有关联类型。我们还可以通过协议扩展的方式为协议添加方法实现。我们会在面向协议编程的部分讨论所有这些内容。

协议允许我们进行动态派发，也就是说，在运行时程序会根据消息接收者的类型去选择正确的方法实现。不过，方法到底什么时候是动态派发，什么时候不是动态派发，有时却不是那么直观，并有可能造成令人意外的结果。我们会在下一节中看到这个问题。

普通的协议可以被当作类型约束使用，也可以当作独立的类型使用。带有关联类型或者 `Self` 约束的协议特殊一些：我们不能将它当作独立的类型来使用，所以像是 `let x: Equatable` 这样的写法是不被允许的；它们只能用作类型约束，比如 `func f<T: Equatable>(x: T)`。这听起来似乎是一个小限制，但是这在实践中让带有关联类型的协议成为了完全不同的东西。我们会在之后详细对此说明，我们还将讨论如何使用（像是 `AnyIterator` 这样的）类型消除的方法来让带有关联类型的协议更加易用。

在面向对象编程中，子类是在多个类之间共享代码的有效方式。一个子类将从它的父类继承所有的方法，然后选择重写其中的某些方法。比如，我们可以有一个 `AbstractSequence` 类，以及像是 `Array` 和 `Dictionary` 这样的子类。这么做的话，我们就可以在 `AbstractSequence` 中添加方法，所有的子类都将自动继承到这些方法。

不过在 Swift 中，`Sequence` 中的代码共享是通过协议和协议扩展来实现的。通过这么做，`Sequence` 协议和它的扩展在结构体和枚举这样的值类型中依然可用，而这些值类型是不支持子类继承的。

不再依赖于子类让类型系统更加灵活。在 Swift（以及其他大多数面向对象的语言）中，一个类只能有一个父类。当我们创建一个类时，我们必须同时选择父类，而且我们只能选择一个父类，我们无法创建比如同时继承了 `AbstractSequence` 和 `Stream` 的类。这有时候会成为问题。在 Cocoa 中就有一些例子，比如 `NSMutableAttributedString`，框架的设计师必须在 `NSAttributedString` 和 `NSMutableString` 之间选择一个父类。

有一些语言有多继承的特性，其中最常见的是 C++。但是这也导致了钻石问题（或者叫菱型缺陷）的麻烦。举例来说，如果可以多继承，那么我们就可以让 `NSMutableAttributedString` 同时继承 `NSMutableString` 和 `NSAttributedString`。但是要是这两个类中都重写了 `NSString` 中的某个方法的时候，该怎么办？你可以通过选择其中一个方法来解决这个问题。但是要是这个

方式是 `isEqual`: 这样的通用方法又该怎么处理呢？实际上，为多继承的类提供合适的行为真的是一件非常困难的事情。

因为多继承如此艰深难懂，所以绝大多数语言都不支持它。不过很多语言支持实现多个协议的特性。相比多继承，实现多个协议并没有那些问题。在 Swift 中，编译器会在方法冲突的时候警告我们。

协议扩展是一种可以在不共享基类的前提下共享代码的方法。协议定义了一组最小可行的方法集合，以供类型进行实现。而类型通过扩展的方式在这些最小方法上实现更多更复杂的特性。

比方说，要实现一个对任意序列进行排序的泛型算法，你需要两件事情。首先，你需要知道如何对排序的元素进行迭代。其次，你需要能够比较这些元素的大小。就这么多了。我们没有必要知道元素是如何被存储的，它们可以是在一个链表里，也可以在数组中，或者任何可以被迭代的容器中。我们也没有必要规定这些元素到底是什么，它们可以是字符串，整数，数据，或者是具体的像是“人”这样的数据类型。只要你在类型系统中提供了前面提到的那两个约束，我们就能实现 `sort` 函数：

```
extension Sequence where Element: Comparable {  
    func sorted() -> [Self.Element]  
}
```

想要实现原地排序的话，我们需要更多的构建代码。你需要能够通过索引访问元素，而不仅仅是进行线性迭代。`Collection` 满足这点，而 `MutableCollection` 在其之上加入了可变特性。最后，你需要能在常数时间内比较索引，并移动它们。`RandomAccessCollection` 正是用来保证这一点的。这些听起来可能有点复杂，但这正是我们能够实现一个原地排序所需要的前置条件：

```
extension MutableCollection where  
    Self: RandomAccessCollection, Self.Element: Comparable {  
    mutating func sort()  
}
```

通过协议来描述的最小功能可以很好地进行整合。你可以一点一点地为某个类型添加由不同协议所带来的不同功能。我们已经在集合协议 这章中一开始使用单个 `cons` 方法构建 `List` 类型的例子中看到过这样的应用场景了。我们让 `List` 实现了 `Sequence` 协议，而没有改变原来 `List` 结构体的实现。实际上，即使我们不是这个类型的原作者，也可以使用追溯建模 (*retroactive modeling*) 的方式完成这件事情。通过添加 `Sequence` 的支持，我们直接获得了 `Sequence` 类型的所有扩展方法。

通过共同的父类来添加共享特性就没那么灵活了；在开发过程进行到一半的时候再决定为很多不同的类添加一个共同基类往往是很困难的。你想这么做的话，可能需要大量的重构。而且如果你不是这些子类的拥有者的话，你直接就无法这么处理！

子类必须知道哪些方法是它们能够重写而不会破坏父类行为的。比如，当一个方法被重写时，子类可能会需要在合适的时机调用父类的方法，这个时机可能是方法开头，也可能是中间某个地方，又或者是在方法最后。通常这个调用时机是不可预估和指定的。另外，如果重写了错误的方法，子类还可能破坏父类的行为，却不会收到任何来自编译器的警告。

面向协议编程

比如在一个图形应用中，我们想要进行两种渲染：我们会将图形使用 Core Graphics 的 CGContext 渲染到屏幕上，或者创建一个 SVG 格式的图形文件。我们可以从定义绘图 API 的最小功能集的协议开始进行实现：

```
protocol Drawing {
    mutating func addEllipse(rect: CGRect, fill: UIColor)
    mutating func addRectangle(rect: CGRect, fill: UIColor)
}
```

协议的最强大的特性之一就是我们可以以追溯的方式来修改任意类型，让它们满足协议。对于 CGContext，我们可以添加扩展来让它满足 Drawing 协议：

```
extension CGContext: Drawing {
    func addEllipse(rect: CGRect, fill: UIColor) {
        setFillColor(fill.cgColor)
        fillEllipse(in: rect)
    }

    func addRectangle(rect: CGRect, fill: UIColor) {
        setFillColor(fill.cgColor)
        fill(rect)
    }
}
```

要表示 SVG 文件，我们创建一个 SVG 结构体。它包含一个带有子节点的 XMLNode，以及一个 append 方法，来将子节点添加到根节点上。(我们这里没有写出 XMLNode 的定义)

```
struct SVG {
    var rootNode = XMLNode(tag: "svg")
    mutating func append(node: XMLNode) {
        rootNode.children.append(node)
    }
}
```

渲染为 SVG 的意思是，我们需要将每一个元素都添加到节点上。我们使用了一些简单的扩展：CGRect 上的 `svgAttributes` 属性创建一个满足 SVG 标准的代表当前矩形的字典。String.init(hexColor:) 接受一个 UIColor 并将它转换为十六进制的字符串（比如 "#010100"）。有了这些复制方法，为 SVG 添加 Drawing 支持就水到渠成了：

```
extension SVG: Drawing {
    mutating func addEllipse(rect: CGRect, fill: UIColor) {
        var attributes: [String:String] = rect.svgAttributes
        attributes["fill"] = String(hexColor: fill)
        append(node: XMLNode(tag: "ellipse", attributes: attributes))
    }

    mutating func addRectangle(rect: CGRect, fill: UIColor) {
        var attributes: [String:String] = rect.svgAttributes
        attributes["fill"] = String(hexColor: fill)
        append(node: XMLNode(tag: "rect", attributes: attributes))
    }
}
```

我们现在就可以写出独立于渲染目标的代码了；下面的代码只对 `context` 变量实现了 Drawing 协议进行了假设。如果我们决定使用 CGContext 来初始化一个 `context`，我们并不需要改变代码的任何部分：

```
var context: Drawing = SVG()
let rect1 = CGRect(x: 0, y: 0, width: 100, height: 100)
let rect2 = CGRect(x: 0, y: 0, width: 50, height: 50)
context.addRectangle(rect: rect1, fill: .yellow)
context.addEllipse(rect: rect2, fill: .blue)
context
/*
<svg>
<rect cy="0.0" fill="#010100" ry="100.0" rx="100.0" cx="0.0"/>
```

```
<ellipse cy="0.0" fill="#000001" ry="50.0" rx="50.0" cx="0.0"/>
</svg>
*/
```

协议扩展

Swift 的协议的另一个强大特性是我们可以使用完整的方法实现来扩展一个协议。你可以扩展你自己的协议，也可以对已有协议进行扩展。比如，我们可以向 Drawing 添加一个方法，给定一个中心点和一个半径，渲染一个圆：

```
extension Drawing {
    mutating func addCircle(center: CGPoint, radius: CGFloat, fill: UIColor) {
        let diameter = radius * 2
        let origin = CGPoint(x: center.x - radius, y: center.y - radius)
        let size = CGSize(width: diameter, height: diameter)
        let rect = CGRect(origin: origin, size: size)
        addEllipse(rect: rect, fill: fill)
    }
}
```

通过在扩展中添加 addCircle，我们就可以在 CGContext 和 SVG 中使用它了。

通过协议进行代码共享相比与通过继承的共享，有这几个优势：

- 我们不需要被强制使用某个父类。
- 我们可以让已经存在的类型满足协议 (比如我们让 CGContext 满足了 Drawing)。子类就没那么灵活了，如果 CGContext 是一个类的话，我们无法以追溯的方式去变更它的父类。
- 协议既可以用于类，也可以用于结构体，而父类就无法和结构体一起使用了。
- 最后，当处理协议时，我们无需担心方法重写或者在正确的时间调用 super 这样的问题。

在协议扩展中重写方法

作为协议的作者，当你想在扩展中添加一个协议方法，你有两种方法。首先，你可以只在扩展中进行添加，就像我们上面 addCircle 所做的那样。或者，你还可以在协议定义本身中添加这

个方法的声明，让它成为**协议要求**的方法。协议要求的方法是动态派发的，而仅定义在扩展中的方法是静态派发的。它们的区别虽然很微小，但不论对于协议的作者还是协议的使用者来说，都十分重要。

让我们来看一个例子，在上节中，我们将 addCircle 作为 Drawing 协议的扩展进行了添加，不过我们没有将其标为协议要求的方法。如果我们想要为 SVG 类型提供一个更具体的 addCircle 的话，我们可以“重写”这个方法：

```
extension SVG {  
    mutating func addCircle(center: CGPoint, radius: CGFloat, fill: UIColor) {  
        var attributes: [String:String] = [  
            "cx": "\(center.x)",  
            "cy": "\(center.y)",  
            "r": "\(radius)",  
        ]  
        attributes["fill"] = String(hexColor: fill)  
        append(node: XMLNode(tag: "circle", attributes: attributes))  
    }  
}
```

现在如果我们创建一个 SVG 实例并调用它的 addCircle 方法，结果将和你期待的一致：编译器将选择 addCircle 的最具体的版本，也就是定义在 SVG 扩展上的版本。我们可以看到它正确地使用了 circle 标签：

```
var sample = SVG()  
sample.addCircle(center: .zero, radius: 20, fill: .red)  
print(sample)  
/*  
<svg>  
<circle cy="0.0" fill="#010000" r="20.0" cx="0.0"/>  
</svg>  
*/
```

现在，和上面一样，我们创建另一个 SVG 实例，唯一的区别在于我们明确地将变量转换为 Drawing 类型。如果我们将这个 Drawing 调用 addCircle，会发生什么呢？很多人可能会认为这个调用依然会派发到 SVG 上同样的实现，但是事实并非如此：

```
var otherSample: Drawing = SVG()  
otherSample.addCircle(center: .zero, radius: 20, fill: .red)
```

```
print(otherSample)
/*
<svg>
<ellipse cy="-20.0" fill="#010000" ry="40.0" rx="40.0" cx="-20.0"/>
</svg>
*/
```

它返回的是 `ellipse` 元素，而不是我们所期望的 `circle`。也就是说，它使用了协议扩展中的 `addCircle` 方法，而没有用 SVG 扩展中的。当我们把 `otherSample` 定义为 `Drawing` 类型的变量时，编译器会自动将 SVG 值封装到一个代表协议的类型中，这个封装被称作**存在容器** (*existential container*)，我们会在本章后面讨论具体细节。现在，我们可以这样考虑这个行为：当我们对存在容器调用 `addCircle` 时，方法是静态派发的，也就是说，它总是会使用 `Drawing` 的扩展。如果它是动态派发，那么它肯定需要将方法的接收者 `SVG` 类型考虑在内。

想要将 `addCircle` 变为动态派发，我们可以将它添加到协议定义里：

```
protocol Drawing {
    mutating func addEllipse(rect: CGRect, fill: UIColor)
    mutating func addRectangle(rect: CGRect, fill: UIColor)
    mutating func addCircle(center: CGPoint, radius: CGFloat, fill: UIColor)
}
```

我们依旧可以像之前那样提供一个默认的实现。而且和之前一样，具体的类型还是可以自由地重写 `addCircle`。因为现在它是协议定义的一部分了，它将被动态派发。在运行时，根据方法接收者的动态类型的不同，存在容器将会在自定义实现存在时对其进行调用。如果自定义实现不存在，那么它将使用协议扩展中的默认实现。`addCircle` 方法变为了协议的一个**自定义入口**。

Swift 标准库大量使用了这样的技术。像是 `Sequence` 这样的协议有非常多的必要方法，不过几乎所有的方法都有默认实现。因为方法是动态派发的，所以实现 `Sequence` 协议的类型可以自定义默认实现，不过这并不是必须的。

协议的两种类型

我们在本章介绍部分已经指出，带有关联类型的协议和普通的协议是不同的。对于那些在协议定义中在任何地方使用了 `Self` 的协议来说也是如此。Swift 3 中，这样的协议不能被当作独立的类型来使用。这个限制可能会在今后实现了完整的泛型系统后被移除，但是在那之前，我们都必须要面对和处理这个限制。

一个带有关联类型的协议的最简单的例子是 `IteratorProtocol`，它包含一个关联类型 `Element` 和一个返回该类型可选值的 `next()` 函数：

```
public protocol IteratorProtocol {
    associatedtype Element
    public mutating func next() -> Element?
}
```

在集合协议中，我们已经看到过一个满足 `IteratorProtocol` 的类型的例子了。这个迭代器在每次被调用时，都简单地返回 1：

```
struct ConstantIterator: IteratorProtocol {
    mutating func next() -> Int? {
        return 1
    }
}
```

我们知道，`IteratorProtocol` 是集合协议的基础。和 `IteratorProtocol` 不同，`Collection` 协议的定义要复杂得多：

```
protocol Collection: _Indexable, Sequence {
    associatedtype IndexDistance = Int
    associatedtype Iterator: IteratorProtocol = IndexingIterator<Self>
    //... 方法定义以及更多的关联类型
}
```

让我们看看上面这个定义的一些重要部分。集合协议继承了 `_Indexable` 和 `Sequence`，因为协议的继承不存在于类继承中的那些问题，我们可以将多个协议组合起来：

```
protocol Collection: _Indexable, Sequence {
```

接下来，我们定义了两个关联类型：`IndexDistance` 和 `Iterator`。两者分别都有默认值：
`IndexDistance` 是一个简单的 `Int`，`Iterator` 是 `IndexingIterator`。注意我们可以使用 `Self` 来作为 `IndexingIterator` 的泛型类型参数。这两个关联类型都有约束：`IndexDistance` 需要满足 `SignedInteger` 协议（这是定义在 `_Indexable` 里的），而 `Iterator` 需要满足 `IteratorProtocol`（这是定义在 `Sequence` 里的）：

```
associatedtype IndexDistance: SignedInteger = Int
associatedtype Iterator: IteratorProtocol = IndexingIterator<Self>
```

我们在实现自己的满足 Collection 协议的类型时，有两种选择。我们可以使用默认的关联类型，或者我们也可以用我们自己的关联类型进行赋值(比如在集合协议一章中，我们就让 Words 拥有了自定义的 SubSequence 关联类型)。如果我们决定使用默认的关联类型的话，我们就可以直接获得很多有用的功能。比如，当 Iterator 没有被重写的时候，Collection 有一个带有条件的协议扩展，添加了 makeIterator() 的实现：

```
extension Collection where Iterator == IndexingIterator<Self> {
    func makeIterator() -> IndexingIterator<Self>
}
```

还有很多其他的条件扩展，你也可以添加你自己的扩展。我们前面说过，想要弄清楚为了实现一个协议你需要实现哪些方法是一件具有挑战的事情。因为标准库中的很多协议都有默认的关联类型和匹配这些关联类型的条件扩展，就算协议定义了很多的必要方法，你通常也只需要实现其中有限几个就可以了。不好的地方在于，在实现某个协议时，想要知道让编译器通过的所需要实现的最小方法集，并不是一件容易的事情。对于 Sequence 需要实现哪些方法，标准库在“满足 Sequence 协议”的部分进行了文档说明。如果你正在写一个有很多方法的自定义协议，你也可以考虑在你的文档中加入类似的说明。

类型抹消

在上一节里，我们可以将 Drawing 作为一个类型来使用。但是，对于 IteratorProtocol 来说，因为存在关联类型，这是不可能的(至少现在还不可能)。编译器会给出这样的错误：

“‘IteratorProtocol’ 协议含有 Self 或者关联类型，因此它只能被当作泛型约束使用。”

```
let iterator: IteratorProtocol = ConstantIterator() // Error
```

这就是说，将 IteratorProtocol 是一个不完整的类型。我们必须为它指明关联类型，否则单是关联类型的协议是没有意义的。

Swift 团队指出过他们想要支持泛用存在(generalized existentials)。这个特性将允许那些含有关联类型的协议也可以被当作独立的值来使用，这样它们就可以用来进行类型抹消了。如果你想要了解未来这方面会如何发展，你可以在 Swift 泛型声明一文中找到详细信息。

在未来版本的 Swift 中，我们可能可以通过类似这样的代码解决该问题：

```
let iterator: Any<IteratorProtocol where .Element == Int> = ConstantIterator()
```

不过现在，我们还不能表达这个。不过，我们可以将 IteratorProtocol 用作泛型参数的约束：

```
func nextInt<I: IteratorProtocol>(iterator: inout I) -> Int?  
  where I.Element == Int {  
    return iterator.next()  
}  
}
```

类似地，我们可以将迭代器保存在一个类或者结构体中。这里的限制也是一样的，我们只能够将它用作泛型约束，而不能用作独立的类型：

```
class IteratorStore<I: IteratorProtocol> where I.Element == Int {  
  var iterator: I  
  
  init(iterator: I) {  
    self.iterator = iterator  
  }  
}
```

这是可行方式，但是却有一个缺点，存储的迭代器的指定类型通过泛型参数“泄漏”出来了。在现有的类型系统中，我们无法表达“元素类型是 Int 的任意迭代器”这样一个概念。如果你想把多个 IteratorStore 放到一个数组里，这个限制就将带来问题。数组里的所有元素都必须有相同的类型，这也包括任何的泛型参数；我们无法创建一个数组，让它能同时存储

IteratorStore<ConstantIterator> 和 IteratorStore<FibsIterator>。

幸运的是，我们有两种方式来绕开这个限制，其中一种很简单，另一种则更高效（但是比较取巧）。将（迭代器这样的）指定类型移除的过程，就被称为**类型抹消**。

简单的解决方式是实现一个封装类。我们不直接存储迭代器，而是让封装类存储迭代器的 next 函数。要做到这一点，我们必须首先将 iterator 参数复制到一个本地的 var 变量中，这样我们就可以调用它的 mutating 的 next 方法了。接下来我们将 next() 的调用用封装到闭包表达式中，然后将这个闭包赋值给属性。我们使用类来表示 IntIterator 具有引用语义：

```
class IntIterator {  
  var nextImpl: () -> Int?  
  
  init<I: IteratorProtocol>(_ iterator: I) where I.Element == Int {  
    var iteratorCopy = iterator  
    self.nextImpl = { iteratorCopy.next() }  
  }  
}
```

```
}
```

现在，在 `IntIterator` 中，迭代器的具体类型（比如 `ConstantIterator`）只在创建实例的时候被指定。在那之后，这个具体类型被隐藏起来，并被闭包捕获。我们可以使用任意类型且元素为整数的迭代器，来创建 `IntIterator` 实例。

```
var iter = IntIterator(ConstantIterator())
iter = IntIterator([1,2,3].makeIterator())
```

上面的代码让我们能够使用 Swift 当前的类型系统指定关联类型的约束（比如 `iter` 包括了一个以 `Int` 为元素的迭代器）。我们的 `IntIterator` 也非常容易就可以满足 `IteratorProtocol`，下面的扩展实现中，类型系统会将关联类型推断为 `Int`：

```
extension IntIterator: IteratorProtocol {
    func next() -> Int? {
        return nextImpl()
    }
}
```

实际上，通过抽象 `Int` 并为迭代器的元素类型添加一个泛型参数，我们可以将 `IntIterator` 进行改变，让它和标准库的 `AnyIterator` 做同样的事：

```
class AnyIterator<A>: IteratorProtocol {
    var nextImpl: () -> A?

    init<l: IteratorProtocol>(_ iterator: l) where l.Element == A {
        var iteratorCopy = iterator
        self.nextImpl = { iteratorCopy.next() }
    }

    func next() -> A? {
        return nextImpl()
    }
}
```

具体的迭代器类型 (`l`) 只在初始化函数中被使用，在那之后，它被“抹消”了。

从这次重构中，我们可以总结出一套创建类型抹消的简单算法。首先，我们创建一个名为 `AnyProtocolName` 的结构体或者类。然后，对于每个关联类型，我们添加一个泛型参数。接下

来，对于协议的每个方法，我们将其实现存储在 AnyProtocolName 中的一个属性中。最后，我们添加一个将想要抹消的具体类型泛型化的初始化方法；它的任务是在闭包中捕获我们传入的对象，并将闭包赋值给上面步骤中的属性。

对于像 IteratorProtocol 这样的简单协议，这只需要很少的几行代码，但是对于更复杂的协议（比如 Sequence），就有很多事情要做了。更糟糕的是，因为每一个协议方法，就需要一个新的属性与其对应，所以对象或者结构体占用的尺寸会随着协议方法数量的增加而线性增长。

标准库采用了一种不同的策略来处理类型抹消：它使用了类继承的方式，来把具体的迭代器类型隐藏在子类中，同时面向客户端的类仅仅只是对元素类型的泛型化类型。

我们先创建一个满足 IteratorProtocol 的简单类。它的泛型类型是迭代器的 Element，其实具体实现只是简单地崩溃：

```
class IteratorBox<Element>: IteratorProtocol {
    func next() -> Element? {
        fatalError("This method is abstract.")
    }
}
```

接下来，我们可以创建另一个类，IteratorBoxHelper，这个类也是泛型的。这里，泛型参数就是比如 ConstantIterator 这样的指定的迭代器类型。这个类的目的是将底层的迭代器存储在一个属性中。next 方法简单地将调用转给底层迭代器的 next 方法：

```
class IteratorBoxHelper<I: IteratorProtocol> {
    var iterator: I
    init(iterator: I) {
        self.iterator = iterator
    }

    func next() -> I.Element? {
        return iterator.next()
    }
}
```

现在是取巧的部分了。我们把 IteratorBoxHelper 变为 IteratorBox 的子类，IteratorBox 的泛型参数为 I 的元素类型，这样我们就可以把两个泛型参数进行约束：

```
class IteratorBoxHelper<I: IteratorProtocol>: IteratorBox<I.Element> {
```

```
var iterator:I  
init(_ iterator:I) {  
    self.iterator = iterator  
}  
  
override func next() -> I.Element? {  
    return iterator.next()  
}  
}
```

“魔法”发生在 IteratorBoxHelper 的初始化方法中。IteratorBox 不能直接将被封装的迭代器存储在变量中，否则的话它就需要对具体的迭代器类型进行泛型化，这其实正是我们想要避免的。现在的解决方式将这个属性（以及它的具体类型）隐藏在了子类中，这能够避免对具体的迭代器类型使用泛型。这样一来，IteratorBox 就可以只对元素的类型进行泛型化了。

现在，我们就可以创建一个 IteratorBoxHelper 类型的值，并且将它当作 IteratorBox 来用，这有效地抹消了 I 的类型：

```
let iter:IteratorBox<Int> = IteratorBoxHelper(ConstantIterator())
```

在标准库中，IteratorBox 和 IteratorBoxHelper 都是私有的。AnyIterator 封装将这些实现细节隐藏了起来。

带有 Self 的协议

带有 Self 要求的协议在行为上和那些带有关联类型的协议很相似。最简单的带有 Self 的协议是 Equatable。它有一个（运算符形式的）方法，用来比较两个元素：

```
protocol Equatable {  
    static func ==(lhs: Self, rhs: Self) -> Bool  
}
```

要为自己的类型实现 Equatable 并不难。比如，我们有两个简单的 MonetaryAmount 结构体，我们可以通过比较它们的属性值来比较两个值：

```
struct MonetaryAmount: Equatable {  
    var currency: String
```

```
var amountInCents: Int

static func ==(lhs: MonetaryAmount, rhs: MonetaryAmount) -> Bool {
    return lhs.currency == rhs.currency &&
        lhs.amountInCents == rhs.amountInCents
}
```

我们不能简单地用 Equatable 来作为类型进行变量声明：

```
// 错误：因为 'Equatable' 中有 Self 或者关联类型的要求，
// 所以它只能被用作泛型约束
let x: Equatable = MonetaryAmount(currency: "EUR", amountInCents: 100)
```

这个关联类型所面临的问题是一样的：在这个（不正确）的声明中，我们并不清楚 Self 到底应该是什么。举个例子，如果 Equatable 能够被用作独立的类型，那我们就能够写这样的代码：

```
let x: Equatable = MonetaryAmount(currency: "EUR", amountInCents: 100)
let y: Equatable = "hello"
x == y
```

而 == 并不能接受一个货币金额和一个字符串作为输入。你要怎么比较它们两者呢？虽然不能用作独立类型，不过我们可以将 Equatable 用作泛型约束。比如，我们可以写一个自由函数 allEqual，它会检查一个数组中是否所有的元素都相等：

```
func allEqual<E: Equatable>(x: [E]) -> Bool {
    guard let firstElement = x.first else { return true }
    for element in x {
        guard element == firstElement else { return false }
    }
    return true
}
```

或者我们可以在写 Collection 扩展的时候对其进行约束：

```
extension Collection where Element: Equatable {
    func allEqual() -> Bool {
        guard let firstElement = first else { return true }
```

```
for element in self {
    guard element == firstElement else { return false }
}
return true
}
}
```

`==` 运算符被定义为了类型的静态函数。换句话说，它不是成员函数，对该函数的调用将被静态派发。与成员函数不同，我们不能对它进行重写。如果你有一个实现了 `Equatable` 的类（比如 `NSObject`），你可能会在创建子类时遇到预想之外的行为。举个例子，比如下面的类：

```
class IntegerRef: NSObject {
    let int: Int
    init(_ int: Int) {
        self.int = int
    }
}
```

我们可以再定义一个 `==` 运算符，用来比较两个 `IntegerRef` 的 `int` 属性是否一致：

```
func ==(lhs: IntegerRef, rhs: IntegerRef) -> Bool {
    return lhs.int == rhs.int
}
```

如果我们创建两个 `IntegerRef` 对象，我们可以对它们进行比较，结果正如我们所想：

```
let one = IntegerRef(1)
let otherOne = IntegerRef(1)
one == otherOne // true
```

然而，如果我们将它们声明为 `NSObject`，那么 `NSObject` 的 `==` 就将被使用，而这个运算符在底层使用的是 `==` 来检查引用是否指向同一个对象。除非你留意到静态派发的行为，否则结果看起来就会让人大吃一惊：

```
let two: NSObject = IntegerRef(2)
let otherTwo: NSObject = IntegerRef(2)
two == otherTwo // false
```

协议内幕

我们早先提到过，当我们通过协议类型创建一个变量的时候，这个变量会被包装到一个叫做存在容器的盒子中。我们现在来仔细研究下这个行为。

下面有两个函数，它们都接受一个满足 CustomStringConvertible 的值作为参数，并且返回值类型的大小。唯一的区别是其中一个函数将协议当作泛型约束来使用，而另一个则当作类型使用：

```
func f<C: CustomStringConvertible>(_ x: C) -> Int {  
    return MemoryLayout.size(ofValue: x)  
}  
  
func g(_ x: CustomStringConvertible) -> Int {  
    return MemoryLayout.size(ofValue: x)  
}  
f(5) // 8  
g(5) // 40
```

8 字节和 40 字节的尺寸差别是怎么来的？因为 `f` 接受的是泛型参数，整数 5 会被直接传递给这个函数，而不需要经过任何包装。所以它的大小是 8 字节，也就是 64 位系统中 `Int` 的尺寸。对于 `g`，整数会被封装到一个存在容器中。对于普通的协议（也就是没有被约束为只能由 `class` 实现的协议），会使用**不透明存在容器** (*opaque existential container*)。不透明存在容器中含有一个存储值的缓冲区（大小为三个指针，也就是 24 字节）；一些元数据（一个指针，8 字节）；以及若干个**目击表**（0 个或者多个指针，每个 8 字节）。如果值无法放在缓冲区里，那么它将被存储到堆上，缓冲区里将变为存储引用，它将指向值在堆上的地址。元数据里包含关于类型的信息（比如是否能够按条件进行类型转换等）。关于目击表，我们接下来会马上对它进行讨论。

目击表是让动态派发成为可能的关键。它为一个特定的类型将协议的实现进行编码：对于协议中的每个方法，表中会包含一个指向特定类型中的实现的入口。有时候这被称为 `vtable`。某种意义上来说，在我们前面创建第一版的 `AnyIterator` 时，我们手动实现了一个目击表。

知道了目击表，在本章一开始的 `addCircle` 的奇怪行为就很容易解释得通了。因为 `addCircle` 不是协议定义的一部分（或者说，它不是协议所**要求实现**的内容），所以它也不在目击表中。因此，编译器除了静态地调用协议的默认实现以外，别无选择。一旦我们将 `addCircle` 添加为协议必须实现的方法，它就将被添加到目击表中，于是我们就可以通过动态派发对其进行调用了。

不透明存在容器的尺寸取决于目击表个数的多少，每个协议会对应一个目击表。举例来说，`Any` 是空协议的类型别名，所以它完全没有目击表：

```
typealias Any = protocol<>
```

```
MemoryLayout<Any>.size // 32
```

如果我们合并多个协议，每多加一个协议，就会多 8 字节的数据块。所以合并四个协议将增加 32 字节：

```
protocol Prot {}  
protocol Prot2 {}  
protocol Prot3 {}  
protocol Prot4 {}  
typealias P = Prot & Prot2 & Prot3 & Prot4
```

```
MemoryLayout<P>.size // 64
```

对于只适用于类的协议 (也就是带有 `SomeProtocol: class` 或者 `@objc` 声明的协议)，会有一个叫做**类存在容器**的特殊存在容器，这个容器的尺寸只有两个字长 (以及每个额外的目击表增加一个字长)，一个用来存储元数据，另一个 (而不像普通存在容器中的三个) 用来存储指向这个类的一个引用：

```
protocol ClassOnly: AnyObject {}  
MemoryLayout<ClassOnly>.size // 16
```

从 Objective-C 导入 Swift 的那些协议不需要额外的元数据。所以那些类型是 Objective-C 协议的变量不需要封装在存在容器中；它们在类型中只包含一个指向它们的类的指针：

```
MemoryLayout<NSObjectProtocol>.size // 8
```

```
MemoryLayout<NSObjectProtocol>.size // 8
```

性能影响

存在容器为代码调用添加了一层非直接层，所以相对于泛型参数，一般来说都会造成性能降低 (假设编译器能够对泛型代码进行特化处理)。除了可能更慢的方法派发以外，存在容器还扮演了阻止编译器优化的壁垒角色。大多数时候，担忧这里的性能其实是过早优化。但是，如果你想要获取最大化的性能的时候，使用泛型参数确实要比使用协议类型高效得多。通过使用泛型参数，你可以避免隐式的泛型封装。

如果你尝试将一个 [String] (或者其他任何类型) 传递给一个接受 [Any] (或者其他任意接受协议类型, 而非具体类型的数组) 的函数时, 编译器将会插入代码对数组进行映射, 将每个值都包装起来。这将使方法调用本身成为一个 $O(n)$ 的操作 (其中 n 是数组中的元素个数), 这还不包含函数体的复杂度。同样的, 大多数情况下这不会导致问题, 但是如果你需要写高性能的代码, 你可能需要将你的函数写为泛型参数的形式, 而不是使用协议类型:

```
// 隐式打包
func printProtocol(array: [CustomStringConvertible]) {
    print(array)
}

// 没有打包
func printGeneric<A: CustomStringConvertible>(array: [A]) {
    print(array)
}
```

回顾

在 Swift 中, 协议是非常重要的构建单元。使用协议, 我们可以写出灵活的代码, 而不必拘泥于接口和实现的耦合。我们看到了两种类型的协议以及它们是如何被实现的。我们还使用了类型抹消, 也研究了协议类型和带有协议约束的泛型类型之间的性能差异。由于静态和动态派发的不同, 有些代码会导致意料之外的行为, 我们对此也做了解释说明。

Swift 的协议对 Swift 社区产生了巨大的影响。不过我们还是想要说, 请不要过度使用协议。有时候, 一个独立的像是结构体或者类的类型要比定义一个协议容易理解得多, 简单的类型系统也有利于增加代码的可读性。当然, 在一些场景下使用协议可能会大幅提升你的代码可读性, 特别是当你在处理一些很古老的 API 的时候, 将这些 API 中的类型包装到协议中, 往往会给你带来惊喜。

使用协议最大的好处在于它们提供了一种**最小的实现接口**。一个良好设计的协议会为我们指明遵守该协议的类型所需要的最小要求, 只要实现这个要求, 协议就能够以被设计的算法方式运作。同样, 这也让测试变得更加容易。我们只需要创建一个满足协议的简单的测试类型就可以开始测试工作了, 而不必引入和建立一串复杂的依赖关系。

互用性

12

Swift 最大的一个优点是它在于 C 或者 Objective-C 混合使用时，阻力非常小。Swift 可以自动桥接 Objective-C 的类型，它甚至可以桥接很多 C 的类型。这让我们可以使用现有的代码库，并且在其基础上提供一个漂亮的 API 接口。

在本章中，我们将创建一个对 [CommonMark](#) 库的封装。CommonMark 是 Markdown 的一种正式规范。如果你曾经在 GitHub 或者 Stack Overflow 上写过东西的话，那你应该已经用过 Markdown 了，它是一种很流行的用纯文本进行格式化的语法。在这个实践例子之后，我们会研究一下标准库中所提供的操作内存的工具，以及我们如何使用它们来于 C 代码进行交互。

实践：封装 CommonMark

Swift 调用 C 代码的能力让我们可以很容易地使用大量已经存在的 C 的代码库。用 Swift 来对一个库的接口进行封装，一般来说要比重新发明轮子简单得多，工作量也少得多。同时，封装得当的话，我们的用户将不会看到这个封装和原生实现在类型安全以及易用性上有什么区别。我们只需要一个动态库和它的 C 语言头文件，就可以开始进行封装工作了。

我们的例子中会用到 C 语言的 CommonMark 库，它是一个 CommonMark 标准的参考实现，这个实现非常高效，而且测试也很齐全。我们采用层层递进的方式进行封装，让我们可以通过 Swift 访问它。首先，我们围绕库所暴露给外界的不透明类型 (opaque type) 来创建一个简易的 Swift 类。然后，我们会将这个类封装到 Swift enum 中，并提供更符合 Swift 风格的 API。

配置

配置一个 C 的库，并让它能够被导入到 Swift 项目中这件事有一些复杂。下面是所需要步骤的概要。

第一件事是安装 [cmark](#) 库。如果我们在 macOS 上使用 [Homebrew](#) 作为包管理软件的话，可以这么做：

```
$ brew install cmark
```

在本书写作的时候，cmark 的最新版本为 0.28.2.

在 C 中，你现在就可以通过 `#include` 一个或多个库的头文件来让它们的定义在你自己的代码中可见了。但 Swift 不支持直接处理 C 头文件；它的依赖是基于[模块](#)的。对于 C 或者 Objective-C 的库来说，想要它们在 Swift 编译器中可见，库必须按照 [Clang 模块](#) 的格式提供一份[模块地图 \(module map\)](#)。模块地图中最重要的事情是列举出组成模块所使用的头文件。

因为 cmark 没有提供一份这样的模块地图，所以你的下一个任务就是生成一个这样的模块地图。你将要做的是为 Swift Package Manager 创建一个不包含任何代码的包；这个包的唯一目的就是对 cmark 库进行模块封装。

为软件包创建一个目录，然后调用 swift package init，并告诉包管理器创建一个**系统模块**的项目：

```
$ mkdir Ccmark  
$ cd Ccmark  
$ swift package init --type system-module
```

在 SwiftPM 的专用语中，**系统包**指的是那些由系统层面的包管理器，比如 Homebrew，或者 Linux 上的 APT，所安装的库。一个系统模块就是一个指向这样的库的 SwiftPM 软件包。按照惯例，这类纯封装模块应该在它们所封装的包的前面加上字母 C。

将 Package.swift 的内容编辑为：

```
// swift-tools-version:4.0  
import PackageDescription  
  
let package = Package(  
    name: "Ccmark",  
    pkgConfig: "libcmark",  
    providers: [  
        .brew(["cmark"])  
    ]  
)
```

pkgConfig 参数指定了 config 文件的名字，包管理器可以通过它找到要导入的库的头文件和库搜索路径。providers 指令是可选的。它可以在目标库没有被安装时，为包管理器提供一些用于显示的安装步骤的提示。

在你编辑模块地图前，先创建一个名为 shim.h 的 C 头文件。它应该只包含下面一行：

```
#include <cmark.h>
```

最后，module.modulemap 的内容如下：

```
module Ccmark [system] {
```

```
header "shim.h"
link "cmark"
export *
}
```

shim 头文件的作用是绕过模块地图中比如包含绝对路径的限制。如果你想要去掉 shim 文件的话，你就得在模块地图中直接指定 cmark 头文件，比如 header "/usr/local/include/cmark.h"。这样的话，cmark.h 将被硬编码到模型地图中。通过使用 shim，包管理器将会从 pkg-config 文件中读取正确的头文件搜索路径，并将它添加到编译器调用中去。

创建 Ccmark 包的最后一步是将所有东西提交到 Git 仓库：

```
$ git init
$ git add .
$ git commit -m "Initial commit"
```

这一步也是必要的，因为你现在将会创建第二个软件包，并在其中引入 Ccmark，而对于每一个依赖，包管理器都需要一个 Git 分支或者标签名字。

在 Ccmark 旁边创建另一个目录，并且再次运行 swift package init，这次我们创建一个可执行文件的项目：

```
$ cd ..
$ mkdir CommonMarkExample
$ cd CommonMarkExample
$ swift package init --type executable
```

你需要将 Ccmark 依赖添加到包的清单中：

```
// swift-tools-version:4.0
import PackageDescription

let package = Package(
    name: "CommonMarkExample",
    dependencies: [
        .package(url: "../Ccmark", .branch("master")),
    ],
    targets: [
        .target(
```

```
        name: "CommonMarkExample",
        dependencies: []),
    ]
)
```

注意，我们这里引用 Ccmark 时，使用的是文件系统的相对路径，如果你想让其他团队的成员也能访问到这个库，你需要将 Ccmark 发布到一个服务器的仓库上，并将这里的路径替换为对应的 URL。

现在，你应该可以 import Ccmark 并且调用 cmark 的 API 了。在 main.swift 添加一下代码，来测试是不是一切都正常工作：

```
import Ccmark

let markdown = "*Hello World*"
let cString = cmark_markdown_to_html(markdown, markdown.utf8.count, 0)!
let html = String(cString: cString)
print(html)
```

回到终端，运行程序：

```
$ swift run
```

如果你能看到 <p>Hello World</p> 的输出，则意味着你刚才从 Swift 中对 C 函数进行了调用！现在我们完成了配置，可以开始构建我们的 Swift 封装了。

封装 C 代码库

让我们从封装一个单独的函数开始，这个函数接受 Markdown 格式的文本，并且将它转换为一个 HTML 字符串。C 接口看起来是这样的：

```
/// 将 'text' (假设是 UTF-8 编码的字符串，且长度为 'len')
/// 从 CommonMark Markdown 转换为 HTML,
/// 返回一个以 null 结尾的 UTF-8 编码的字符串。
/// 调用者负责对返回的缓冲区进行释放。
char *cmark_markdown_to_html(const char *text, int len, int options);
```

第一个参数的 C 字符串在被导入到 Swift 中时，会变为指向一系列 Int8 值的 UnsafePointer 指针。通过文档，我们知道这些值是 UTF-8 的编码单元。`len` 参数是字符串的长度：

```
// Swift 中的函数接口
func cmark_markdown_to_html
(_ text: UnsafePointer<Int8>!, _ len: Int, _ options: Int32)
-> UnsafeMutablePointer<Int8>!
```

当然了，我们想要封装的函数能接受 Swift 字符串，你可能会想到我们需要将 Swift 字符串转换为一个 Int8 指针，才能将它传递给 `cmark_markdown_to_html`。不过，桥接 Swift 字符串和 C 字符串是一个非常常见的操作，所以 Swift 自动做了这件事情。对于 `len` 参数我们需要特别小心，因为这里函数需要的是 UTF-8 编码的字符串的字节数，并不是字符串中的字符数。我们可以通过 Swift 字符串的 `utf8` 形式的 `count` 来获取正确的值，对于选项值 `options`，我们传入 0 就可以了：

```
func markdownToHtml(input: String) -> String {
    let outString = cmark_markdown_to_html(input, input.utf8.count, 0)!
    defer { free(outString) }
    return String(cString: outString)
}
```

在上面的实现中，我们对初始化的字符串进行了强制解包。因为我们知道 `cmark_markdown_to_html` 肯定会返回一个有效的字符串，所以这么做是安全的。通过在方法内部进行强制解包，代码库的用户就可以不必在调用 `markdownToHTML` 的时候关心可选值的问题了，返回的结果一定不会为 `nil`。如果 C 和 Objective-C 的指针没有用 `nullability` 标记进行标注的话，编译器是无法自动为我们做这件事的。这种情况下这些指针会被作为隐式解包可选值导入到 Swift 中。

注意，在 Swift 自动将 String 原生字符串和 C 字符串之间桥接转换时，假设了你所调用的 C 函数希望的是 UTF-8 编码的字符串。这在绝大多数情况下是正确的，但是也有一些需要不同编码字符串的 C API，这时你就不能用自动桥接了。不过，通常来说构建替代格式也很简单。比如，如果你需要一个 UTF-16 编码点的数组的话，可以使用 `Array(string.utf16)`。只要元素类型匹配，Swift 编译器就将自动把 Swift 数组桥接为所需要的 C 数组。

封装 cmark_node 类型

除了直接输出 HTML 之外，cmark 库同样提供了将 Markdown 文本解析为一个结构化的节点树的使用方式。举例来说，一串简单的文本可以被转换为一系列文本块层级节点，比如段落，引用，列表，代码块，标题等等。有些元素层级可以包含其他的元素层级，例如引用可以包含多个段落等；而有些元素层级只能包含内联元素，例如标题只能包含被斜体强调的部分。一个节点不能同时包括文本块和内联元素，比如说列表里的某个条目中的内联元素一定是被包装在其中的段落节点里的，而不会直接出现在列表节点中。

C 代码库的实现用 `cmark_node` 这个单一的数据类型来表示节点。它是不透明的，也就是说，库的作者选择将它的定义隐藏起来。我们在头文件中所能看到的只有操作或者是返回 `cmark_node` 指针的函数。Swift 将这些指针导入为 `COpaquePointer`。(我们会在本章后面的部分仔细研究标准库中像是 `OpaquePointer` 和 `UnsafeMutablePointer` 这样的很多指针类型之间到底有什么区别。)

在将来，我们可能可以使用 Swift 的“作为成员导入”这一特性来讲这些函数导入为 `cmark_node` 的方法。Apple 使用了这种方式来在 Swift 中提供了一组更加“面向对象的”Core Graphics 和 GCD (Grand Central Dispatch) 的 API。通过在 C 源码中使用 `swift_name` 进行标注，就可以将其导入为合适的 Swift 成员。不过，这个特性现在还不能用在 cmark 库中，它可能只能适用于你自己的 C 库。现在作为成员导入还有一些 bug，比如对于不透明指针，有时候会不好用 (而 cmark 使用的正是不透明指针)。

现在让我们来将一个节点封装成 Swift 类型，这样使用起来会更简单一些。我们在结构体和类中提到过，当我们创建一个自定义类型时，我们需要考虑值语义是否适用：这个类型是否应该是一个值，还是说把它当作具有同一性的实例会更合适？如果前者更合适的话，我们应该使用结构体或者枚举，而如果后者更合适，那么使用类。我们这里的情况很有意思：一方面，一个 Markdown 文档的节点应该是值，因为两个具有相同类型和内容的节点不应该被认为是不同的东西，所以它们不应该拥有同一性；而另一方面，因为我们对 `cmark_node` 内部的信息一无所知，所以没有直接的方法可以复制一个节点，我们也无法保证它的值语义。因为这个原因，我们会先使用类来实现。稍后，我们将会在类的基础上再添加一层接口，来实现值语义。

我们的类只是简单地存储这个不透明指针，然后在 `deinit` 中释放 `cmark_node` 的内存，以保证这个类的实例不再拥有对节点的引用。我们只在整个文档的层级上释放内存，因为如果不这么做的话，我们可能会错误地释放那些还在使用的节点的内存。将文档进行释放也会造成所有的子节点自动被释放。通过这样的方式封装不透明指针将会让我们直接从自动引用计数中受益：

```
public class Node {  
    let node: OpaquePointer
```

```
init(node:OpaquePointer) {
    self.node = node
}

deinit {
    guard type == CMARK_NODE_DOCUMENT else { return }
    cmark_node_free(node)
}
}
```

下一步是封装 cmark_parse_document 函数，这个函数会将 Markdown 解析为一个文档根节点。它接受的参数和 cmark_markdown_to_html 函数一样：一个字符串，字符串的长度，以及一个代表解析选项的整数值。在 Swift 中，这个函数的返回类型是 COpaquePointer，它代表了这个文档节点：

```
func cmark_parse_document
(_ buffer: UnsafePointer<Int8>!, _ len: Int, _ options: Int32)
-> OpaquePointer!
```

我们将函数转换为类的初始化方法。注意 cmark_parse_document 这个 C 方法会在解析失败的时候返回 nil。在这个上下文中，nil 不代表一个可选值，而是代表了 C 的 null 指针。我们的初始化方法在遇到解析失败的时候也应该返回 nil (这里的 nil 是可选值)，所以它应该是一个可失败的初始化方法：

```
public init?(markdown: String) {
    guard let node = cmark_parse_document(markdown,
        markdown.utf8.count, 0) else { return nil }
    self.node = node
}
```

上面提到过，有很多有意思的函数可以用来操作节点。比如说，有一个函数可以返回节点的类型，用它可以来判断一个节点是否是段落或者标题：

```
cmark_node_type cmark_node_get_type(cmark_node *node);
```

在 Swift 中，它被导入为：

```
func cmark_node_get_type(_ node: OpaquePointer!) -> cmark_node_type
```

cmark_node_type 是一个 C 的枚举，它包括了由 Markdown 定义的不同文本块和内联元素，同时它也包含了一个成员来表示错误：

```
typedef enum {
    /* 错误状态 */
    CMARK_NODE_NONE,
    /* 文本块 */
    CMARK_NODE_DOCUMENT,
    CMARK_NODE_BLOCK_QUOTE,
    ...
    /* 内联元素 */
    CMARK_NODE_TEXT,
    CMARK_NODE_EMPH,
    ...
} cmark_node_type;
```

Swift 将 C 枚举导入为一个包含单个 UInt32 属性的结构体。除此之外，对原来枚举中的每个成员，Swift 还会为它生成一个顶层的变量：

```
struct cmark_node_type : RawRepresentable, Equatable {
    public init(_ rawValue: UInt32)
    public init(rawValue: UInt32)
    public var rawValue: UInt32
}

var CMARK_NODE_NONE:cmark_node_type { get }
var CMARK_NODE_DOCUMENT:cmark_node_type { get }
...

```

只有那些 Apple 的 Objective-C 框架中用 NS_ENUM 宏来标记的枚举会被导入为原生的 Swift 枚举。另外，你可以将你的 enum case 标注为 swift_name 来让它们成为成员变量。

在 Swift 中，节点的类型应该是 Node 数据类型的一个属性，所以我们将 cmark_node_get_type 函数转变为一个我们的类中的计算属性：

```
var type:cmark_node_type {  
    return cmark_node_get_type(node)  
}
```

现在，我们可以用 `node.type` 来获取一个元素的类型了。

我们还可以访问更多的节点属性。如果一个节点是列表，那么它的列表属性将会是“无序列表”和“有序列表”之一。其他所有非列表的节点的列表类型为“无列表”。再一次，Swift 将对应的 C 枚举映射为一个结构体，其中每种情况都是一个顶层变量，我们可以用类似的方法来将它封装到 Swift 属性中。在这里，我们为这个属性提供了 `setter`，在本章后面的部分我们会使用到它：

```
var listType:cmark_list_type {  
    get { return cmark_node_get_list_type(node) }  
    set { cmark_node_set_list_type(node, newValue) }  
}
```

对于其他所有的节点属性，都有相似的函数，比如标题的层级，代码块的信息，以及链接的 URL 和文字等。这些属性通常只对特定类型的节点有意义，我们可以选择使用可选值（比如对于链接的 URL）或者是默认值（比如对于标题来说默认层级为 0）来解决这个问题。这在 C 代码库的 API 中是一个弱点，而在 Swift 中我们可以进行更好的建模。我们会在下面继续讨论这个话题。

有些节点可以拥有子节点，为了对这些子节点进行枚举，CommonMark 库提供了 `cmark_node_first_child` 和 `cmark_node_next` 函数。我们想要在我们的 `Node` 类中提供一个子节点的数组。要生成这个数组，我们从第一个子节点开始，不断使用 `cmark_node_first_child` 或者 `cmark_node_next`，来将子节点加入到数组中，直到这两个函数返回代表列表结尾的 `nil`。再一次提醒，这里的 `nil` 不是可选值的 `nil`，它是 C 的 `null` 指针在 Swift 中的对应。因为这个原因，我们并不能使用像是 `while let` 这样的可选值绑定语法，而需要在循环中手动地检查 `nil`：

```
var children:[Node] {  
    var result: [Node] = []  
    var child = cmark_node_first_child(node)  
    while let unwrapped = child {  
        result.append(Node(node:unwrapped))  
        child = cmark_node_next(child)  
    }  
    return result  
}
```

我们还可以选择返回一个 `lazy` 序列 (比如使用 `sequence` 函数或者 `AnySequence` 类型) 而不是数组。不过，这里存在一个问题，因为子节点的元素们是延迟返回的，在创造这个序列和最后使用这个序列的过程中，节点的结构可能已经发生了改变。这种情况下，使用迭代器寻找下一个节点的操作可能会返回错误的值，或者更糟糕的话，会导致程序崩溃。根据你的使用场景，返回一个延迟创建的序列可能正是你需要的，但是如果你的数据结构会发生改变的话，返回一个数组会是更安全的选择。

有了这个对节点进行了封装的类，现在通过 Swift 来访问 CommonMark 库生成的抽象语法树就方便多了。现在我们不再需要调用像是 `cmark_node_get_list_type` 这样的函数，而只需要通过使用 `node.listType` 就可以了，这带给我们自动补全和类型安全等诸多好处。不过，我们还有改进的余地。虽然现在使用 `Node` 类已经比原来的 C 函数要好很多了，但是 Swift 可以让我们以一种更加自然和安全的方式来表达这些节点，那就是使用带有关联值的枚举。

更安全的接口

我们上面提到过，有很多节点属性只在特定的上下文中有效。比如，访问一个列表节点的 `headerLevel` 或者访问一个代码块的 `listType` 都是没有意义的。使用带有关联值的枚举可以让我们指定对于每种特定情况下哪些元数据是有意义的。我们将分别为所有允许的内联元素以及所有的文本块层级元素创建枚举。通过这么做，我们能将 CommonMark 文档结构化。举例来说，一个纯文本元素 `Text` 将只存储一个 `String`，而表示强调的 `Emphasis` 节点则包含了一个其他内联元素的数组。这些枚举将会是我们的库的公开接口，这可以将 `Node` 类转换为只在库的内部进行使用的实现细节：

```
public enum Inline {
    case text(text: String)
    case softBreak
    case lineBreak
    case code(text: String)
    case html(text: String)
    case emphasis(children: [Inline])
    case strong(children: [Inline])
    case custom(literal: String)
    case link(children: [Inline], title: String?, url: String?)
    case image(children: [Inline], title: String?, url: String?)
}
```

类似地，段落和标题只能包含内联元素，而引用则可以包含其他的文本块层级元素。列表被定义为一个包含列表元素的数组，每个列表元素又被一个 `Block` 元素的数组所表示：

```
public enum Block {
    case list(items: [[Block]], type: ListType)
    case blockQuote(items: [Block])
    case codeBlock(text: String, language: String?)
    case html(text: String)
    case paragraph(text: [Inline])
    case heading(text: [Inline], level: Int)
    case custom(literal: String)
    case thematicBreak
}
```

ListType 是一个简单的枚举，它用来区别一个列表到底是有序列表还是无序列表：

```
public enum ListType {
    case unordered
    case ordered
}
```

因为枚举是值类型，我们通过将 Node 节点类的数据转换为枚举的表示形式后，也就可以将它们看作是值了。我们遵循 [API 设计准则](#) 的建议，通过初始化的方式进行类型转换。我们创建了两对初始化方法：其中一对从 Node 类型中创建 Block 和 Inline 枚举值，另一对则依据枚举值重新构建对应的 Node。这让我们可以创建和操作 Inline 或者 Block 值，来在之后重新构建一个 CommonMark 文档，并使用 C 库将其渲染为 HTML 或者转换回 Markdown 文本。

我们先来写将 Node 转换为 Inline 的初始化方法。我们通过使用 switch 语句可以对节点的类型进行选择，然后构建出对应的 Inline 值。比如说，对于一个文本节点，我们将节点的字符串内容取出，它是 cmark 库中的节点上的 literal 属性。因为我们知道文本节点一定会有值，所以我们可以对 literal 进行安全的强制解包，而不必考虑其他类型的节点上 literal 返回 nil 的情况。而对于斜体强调和粗体的节点来说，它们只有子节点，而没有 literal 值。要解析像是强调和粗体的节点，我们需要对这类节点的子节点进行枚举映射，递归地调用初始化方法将它们进行转换。为了避免重复的代码，我们创建了一个 inlineChildren 内联函数，在必要的时候可以进行调用。switch 的 default 语句应该永远不会被执行，如果发生了这种情况，我们选择杀死程序。不使用可选值返回或者 throws 是因为按照 Swift 的约定，它们是用来表达期望中的错误的，而这里显然是一个程序员造成的错误：

```
extension Inline {
    init(_ node: Node) {
        let inlineChildren = { node.children.map(Inline.init) }
        switch node.type {
```

```

case CMARK_NODE_TEXT:
    self = .text(text: node.literal!)
case CMARK_NODE_SOFTBREAK:
    self = .softBreak
case CMARK_NODE_LINEBREAK:
    self = .lineBreak
case CMARK_NODE_CODE:
    self = .code(text: node.literal!)
case CMARK_NODE_HTML_INLINE:
    self = .html(text: node.literal!)
case CMARK_NODE_CUSTOM_INLINE:
    self = .custom(literal: node.literal!)
case CMARK_NODE_EMPH:
    self = .emphasis(children: inlineChildren())
case CMARK_NODE_STRONG:
    self = .strong(children: inlineChildren())
case CMARK_NODE_LINK:
    self = .link(children: inlineChildren(), title: node.title, url: node.urlString)
case CMARK_NODE_IMAGE:
    self = .image(children: inlineChildren(), title: node.title, url: node.urlString)
default:
    fatalError("Unrecognized node: \(node.typeString)")
}
}
}

```

我们可以使用同样的方式将文本块层级元素进行转换。我们需要注意，根据节点类型的不同，一个文本块层级元素可以包含内联元素，列表条目或者是其他文本块层级元素。在 cmark_node 语法树中，列表条目是被包装到一个额外的节点中的。在 Node 的 listItem 属性中，我们移除了这层包装，并且直接返回一个由文本块层级元素组成的数组：

```

extension Block {
init(_ node: Node) {
    let parseInlineChildren = { node.children.map(Inline.init) }
    let parseBlockChildren = { node.children.map(Block.init) }
    switch node.type {
        case CMARK_NODE_PARAGRAPH:
            self = .paragraph(text: parseInlineChildren())
        case CMARK_NODE_BLOCK_QUOTE:

```

```

    self = .blockQuote(items: parseBlockChildren())
case CMARK_NODE_LIST:
    let type = node.listType == CMARK_BULLET_LIST ?
        ListType.unordered : ListType.ordered
    self = .list(items: node.children.map { $0.listItem }, type: type)
case CMARK_NODE_CODE_BLOCK:
    self = .codeBlock(text: node.literal!, language: node.fenceInfo)
case CMARK_NODE_HTML_BLOCK:
    self = .html(text: node.literal!)
case CMARK_NODE_CUSTOM_BLOCK:
    self = .custom(literal: node.literal!)
case CMARK_NODE_HEADING:
    self = .heading(text: parseInlineChildren(), level: node.headerLevel)
case CMARK_NODE_THEMATIC_BREAK:
    self = .thematicBreak
default:
    fatalError("Unrecognized node: \(node.typeString)")
}
}
}

```

现在，只要有一个文档级别的 Node，我们就可以很容易地将它转换为一个由 Block 元素组成的数组了。其中的 Block 元素是值：我们可以随意地复制或者改变它们，而不需要担心会破坏原来的引用。这在操作节点的时候是非常强大的特性。因为按照定义，值并不在意它们是如何被创建的，我们可以通过代码直接从头开始创建 Markdown 的语法树，而完全不必通过使用 CommonMark 库。节点的类型现在也更加清晰了，你很难搞错节点类型和它们对应的值的有效性，你不再会意外地访问到列表的标题这样并不存在的属性，因为编译器现在不允许你这么做了。除了让你的代码更加安全以外，这样的写法自身也是一种更加稳定的文档的形式。只需要看一眼类型，你就能知道一个 CommonMark 是如何被构建的。和注释不同，编译器将会保证这种形式永不过时。

现在，对我们的新的数据类型进行操作就易如反掌了。比如，我们想要从 Markdown 文档中构建一个包含所有一级标题和二级标题的数据作为目录，我们只需要对所有子节点进行循环，然后找出它们是不是标题，以及级别是否满足要求就可以了：

```

func tableOfContents(document: String) -> [Block] {
    let blocks = Node(markdown: document)?.children.map(Block.init) ?? []
    return blocks.filter {
        switch $0 {

```

```
        case .heading(_, let level) where level < 3: return true
        default: return false
    }
}
}
```

在我们继续更多操作之前，让我们现在实现逆向转换，也就是把一个 Block 转换回 Node。我们之所以要实现这个逆向转换，是因为如果想要直接使用 CommonMark 来从我们构建或者操作过的 Markdown 语法树中生成 HTML 或者是其他的文本格式时，它只接受 cmark_node_type 类型的输入。

我们要做的是为 Node 添加两个初始化方法：一个负责将 Inline 值转换为节点，另一个负责处理 Block 元素。我们先将 Node 进行扩展，为它添加一个初始化方法，依据指定的类型和子节点来从头开始创建一个新的 cmark_node。还记得我们写过一个 deinit 并在其中释放了以该节点为根节点的树（包括其下的子节点们）的内存么。这个 deinit 将会保证我们在这里初始化的内容可以被正确地释放：

```
extension Node {
    convenience init(type: cmark_node_type, children: [Node] = []) {
        self.init(node: cmark_node_new(type))
        for child in children {
            cmark_node_append_child(node, child.node)
        }
    }
}
```

我们经常会需要创建只有文本的节点，或者是有一系列子节点的节点。所以，我们写了三个简便初始化方法来对应这些情况：

```
extension Node {
    convenience init(type: cmark_node_type, literal: String) {
        self.init(type: type)
        self.literal = literal
    }
    convenience init(type: cmark_node_type, blocks: [Block]) {
        self.init(type: type, children: blocks.map(Node.init))
    }
    convenience init(type: cmark_node_type, elements: [Inline]) {
        self.init(type: type, children: elements.map(Node.init))
    }
}
```

```
    }
}
```

现在，我们可以来写这两个 node 转换函数了。使用我们刚才定义的初始化方法，事情就会变得很直接。我们只需要对元素类型进行判断，然后根据类型来创建节点就行了。这里是内联元素的转换方法：

```
extension Node {
  convenience init(element: Inline) {
    switch element {
      case .text(let text):
        self.init(type: CMARK_NODE_TEXT, literal: text)
      case .emphasis(let children):
        self.init(type: CMARK_NODE_EMPH, elements: children)
      case .code(let text):
        self.init(type: CMARK_NODE_CODE, literal: text)
      case .strong(let children):
        self.init(type: CMARK_NODE_STRONG, elements: children)
      case .html(let text):
        self.init(type: CMARK_NODE_HTML_INLINE, literal: text)
      case .custom(let literal):
        self.init(type: CMARK_NODE_CUSTOM_INLINE, literal: literal)
      case let .link(children, title, url):
        self.init(type: CMARK_NODE_LINK, elements: children)
        self.title = title
        urlString = url
      case let .image(children, title, url):
        self.init(type: CMARK_NODE_IMAGE, elements: children)
        self.title = title
        urlString = url
      case .softBreak:
        self.init(type: CMARK_NODE_SOFTBREAK)
      case .lineBreak:
        self.init(type: CMARK_NODE_LINEBREAK)
    }
  }
}
```

为文本块层级元素创建节点也是一样的。唯一的小区别在于列表的情况要复杂一些。希望你还记得，在上面将 Node 转换为 Block 的函数中，我们把 CommonMark 库里用来代表列表的额外的节点移除了，所以这里我们需要把这一层节点加回来：

```
extension Node {  
    convenience init(block: Block) {  
        switch block {  
            case .paragraph(let children):  
                self.init(type: CMARK_NODE_PARAGRAPH, elements: children)  
            case let .list(items, type):  
                let listItems = items.map { Node(type: CMARK_NODE_ITEM, blocks: $0) }  
                self.init(type: CMARK_NODE_LIST, children: listItems)  
                listType = type == .unordered  
                    ? CMARK_BULLET_LIST  
                    : CMARK_ORDERED_LIST  
            case .blockQuote(let items):  
                self.init(type: CMARK_NODE_BLOCK_QUOTE, blocks: items)  
            case let .codeBlock(text, language):  
                self.init(type: CMARK_NODE_CODE_BLOCK, literal: text)  
                fenceInfo = language  
            case .html(let text):  
                self.init(type: CMARK_NODE_HTML_BLOCK, literal: text)  
            case .custom(let literal):  
                self.init(type: CMARK_NODE_CUSTOM_BLOCK, literal: literal)  
            case let .heading(text, level):  
                self.init(type: CMARK_NODE_HEADING, elements: text)  
                headerLevel = level  
            case .thematicBreak:  
                self.init(type: CMARK_NODE_THEMATIC_BREAK)  
        }  
    }  
}
```

最后，为了给用户提供一个良好的接口，我们定义了一个公开的初始化方法，它接受一个文本块元素组成的数组，并生成一个文档节点。稍后，我们将可以把这个节点渲染成不同的输出格式：

```
extension Node {  
    public convenience init(blocks: [Block]) {
```

```
    self.init(type: CMARK_NODE_DOCUMENT, blocks: blocks)
}
}
```

现在，我们可以在两个方向自由穿梭了：我们可以加载一个文档，将它转换为 [Block] 元素，更改这些元素，然后再将它们转换回一个 Node。这让我们能够编写程序从 Markdown 中提出信息，或者甚至动态地改变这个 Markdown 的内容。通过首先创建一个 C 库的简单封装层 (Node 类)，我们将转换从底层的 C API 中抽象出来。这让我们可以专注于提供符合 Swift 语言习惯的接口。你可以在 [GitHub](#) 上找到完整的项目。

低层级类型概览

在标准库中有不少类型提供了低层方式来访问内存。这些类型的数量可能会有很多，而且可能包含 UnsafeMutableRawBufferPointer 这样让人畏惧的名字。但好消息是，它们的命名都很统一，每个类型的目的都能够从它的名字中推断出来。下面是命名中几个最重要的部分：

- 含有 **managed** 的类型代表内存是自动管理的。编译器将负责为你申请，初始化并且释放内存。
- 含有 **unsafe** 的类型不提供自动的内存管理 (这个 managed 正好相反)。你需要明确地进行内存申请，初始化，销毁和回收。
- 含有 **buffer** 类型表示作用于一连串的多个元素，而非一个单独的元素上，它也提供了 Collection 的接口。
- **raw** 类型包含无类型的原始数据，它和 C 的 void* 是等价的。在类型名字中不包含 raw 的类型的数据是具有类型的。
- **mutable** 类型允许它指向的内存发生改变。

如果你需要单纯的无类型存储，而并不需要与 C 交互，你可以使用 ManagedBuffer 来申请内存。这也是 Swift 的集合在低层使用的管理内存的方式。它由一个单独的 header 值 (用来存储像是元素个数这样的数据)，以及一连串的存储元素的内存组成。另外，它还有一个 capacity 属性，capacity 与实际元素个数不同，比如一个 count 是 17 的数组可能会有一个 capacity 为 32 的缓冲区，也就是说，数组在必须申请更多内存之前，还可以再容纳 15 个元素。这种类型还有一个变种，叫做 ManagedBufferPointer，但是它在标准库之外并没有太多应用场景，而且在未来可能会被移除。

有时候你需要手动进行内存管理。比如，你可以需要将一个 Swift 对象传给某个 C 函数，然后稍后再获取它。使用回调的(函数指针)的 C 的 API 通常接受一个额外的上下文参数(这个参数通常是一个无类型指针，或者说 void*)，并在每次调用回调时将这个它回传，以此绕开 C 中没有闭包这一限制。当你从 Swift 中调用这样的函数时，如果能将一个原生的 Swift 对象作为上下文值传递的话，会非常方便。不过，C 并不知道 Swift 的内存管理机制。如果 API 是同步的，你可以传入这个 Swift 对象，再在回调中接收到它是，将其从无类型指针转换回来，一切都没问题(我们会在下一节看到具体细节)。但是，如果你的 API 是异步的，你就需要手动持有和释放这个对象，因为不这么做的话，在对象离开作用域后它就会被销毁。我们可以使用 Unmanaged 类型来完成这个任务，它有 retain 和 release 方法，这两个方法和初始化方法一样，可以更改或者保持当前的引用计数。

指针

除了我们已经看到过的 OpaquePointerType 以外，Swift 中还有另外八种指针类型，用来映射 C 中不同的指针。

UnsafePointer 是最基础的指针类型，它与 C 中的 const 指针类似。这是一个泛型类型，它将所指向的内存的数据类型进行了泛型化。所以，UnsafePointer<Int> 所对映的是 const int*。

注意，C 中 const int* (一个指向不可变数据的可变指针) 和 int* const (一个不可变指针，或者说，你不能改变这个指针指向的位置) 是不一样的。Swift 里的 UnsafePointer 等效的是前者。和其他部分一样，你通过将指针变量声明为 var 或者 let 来控制指针本身的可变性。

你可以通过其他类型的指针，使用 UnsafePointer 的初始化方法来创建一个不安全指针。Swift 还支持一种特殊的函数调用的语法，通过在任意类型正确的可变变量前面加上 & 符号，可以将它们转变 in-out 表达式：

```
var x = 5
func fetch(p: UnsafePointer<Int>) -> Int {
    return p.pointee
}
fetch(p: &x) // 5
```

这看起来和我们在[函数](#)一章中提到的 inout 参数完全一样，而且它们的行为也是类似的。不过在这里，因为指针不是可变的，所以不会有任何东西通过值被传回给调用者。Swift 在幕后创建和传递给函数的指针只在函数调用期间是可以保证有效的。切记不要常识返回这个指针，或者在函数返回之后再去访问它，这么做的结果是未定义的。

还有一个可变版本的指针，那就是 `UnsafeMutablePointer`。这个结构体的行为和普通的 C 指针很像，你可以对指针进行解引用，并且改变内存的值，这种改变将通过 `in-out` 表达式的方式传回给调用者：

```
func increment(p: UnsafeMutablePointer<Int>) {
    p.pointee += 1
}
var y = 0
increment(p: &y)
y // 1
```

除了使用 `in-out` 表达式，你也可以通过申请内存的方式来直接使用 `UnsafeMutablePointer`。Swift 中申请内存的方式和 C 中的规则很相似：在申请内存后，你必须对其进行初始化，之后才能使用它。一旦你不再需要这个指针，你需要释放内存：

```
// 申请两个 Int 的内存，并初始化它们
let z = UnsafeMutablePointer<Int>.allocate(capacity: 2)
z.initialize(to: 42, count: 2)
z.pointee // 42
// 指针计算：
(z+1).pointee = 43
// 下标：
z[1] // 43
// 销毁内存
// 如果被指的是一个非平凡值（比如类实例），那么你需要
// 在调用 deallocate 之前先 deinitialize
z.deallocate(capacity: 2)
// 不要在 deallocate 之后再访问被指向的值
```

我们在 [字符串](#strings) 一章中看到过另外的例子，那时，为了从 Foundation 的 API 接收回传值，我们曾经初始化过一个指向 `NSRange` 的指针。

在 C API 中，一个指向未指定元素类型的字节序列的指针（比如 `void*` 或者 `const void*`）是很常见的。在 Swift 中与之等价的是 `UnsafeMutableRawPointer` 和 `UnsafeRawPointer` 类型。使用 `void*` 或者 `const void*` 的 C API 将会被导入为这样的类型。通常，你可以将这些类型通过它们的一个实例方法转换为 `Unsafe[Mutable]Pointer` 或者其他确定类型的指针，这类方法有 `assumingMemoryBound(to:)`、`bindMemory(to:)` 或 `load(fromByteOffset:as:)`。

和 C 不同，Swift 使用可选值来区分可能为 `null` 的指针和不可能为 `null` 的指针。只有那些可选指针类型的值，能够表示一个 `null` 指针。在底层，`UnsafePointer<T>` 和 `Optional<UnsafePointer<T>>` 的内存结构完全相同；编译器会将 `.none` 的 case 映射为一个所有位全为零的 `null` 指针。

有时 C API 拥有一个不透明指针类型。举例来说，在 `cmark` 库中，我们看到过 `cmark_node*` 被导入为 `OpaquePointer`。`cmark_node` 的定义并没有在头文件中暴露，所以，我们不能访问到指针指向的内存。你可以通过初始化函数来将不透明指针转换为其他的指针。

在 Swift 中，我们经常会使用 `Array` 类型来存储一系列连续值。在 C 里，一个数组通常被用一个指向首个元素的指针以及元素的个数来表示。如果我们想要将这样的序列作为集合来使用，我们可以将序列转为一个 `Array`，但这会导致元素被复制。通常来说这是一件好事（因为一旦这些元素存在于数组中，它们内存就将由 Swift 运行时进行管理）。然而，有时候你却不想为每个元素创建复制。对于那种情况，我们可以使用 `Unsafe[Mutable]BufferPointer` 类型。你通过一个指向起始元素的指针和元素个数的数字来初始化这个类型。缓冲区指针让 Swift 与 C 的集合协同工作变得容易很多。

最后，`Unsafe[Mutable]RawBufferPointer` 类型让我们可以将那些原始数据当作集合来处理，这非常方便（因为它们可以在底层提供与 `Data` 和 `NSData` 等价的类型）。

虽然指针需要你手动进行内存的分配和释放，但是它们对于你通过指针存储的元素，依然会执行标准的 ARC 内存管理操作。当你有一个 `Pointee` 类型是类的非安全可变指针时，它将会对你通过 `initialize` 存储在里面的每个对象进行 `retain` 操作，并且在当你调用 `deinitialize` 对它们做 `release`。

函数指针

让我们现来看一个具体的使用指针的 C API 的例子。我们的目标是用 Swift 封装标准 C 库中的 `qsort` 排序函数。这个函数被导入 Swift 的 Darwin（或者如果你在用 Linux 的话，则是 Glibc）中时，类型是下面这样的：

```
public func qsort(  
    __base: UnsafeMutableRawPointer!,  
    __nel: Int,  
    __width: Int,  
    __compar: @escaping @convention(c) (UnsafeRawPointer?,  
        UnsafeRawPointer?)
```

-> Int32)

qsort 的 man 页面 (man qsort) 描述了如何使用这个函数：

qsort() 和 heapsort() 函数可以对一个有 nel 个元素的数组进行排序，base 指针指向数组中第一个成员。数组中每个对象的尺寸由 width 规定。

base 数组的内容将基于 compar 指向的比较方法的结果进行升序排列，这个方法接受两个待比较的对象作为参数。

这里是使用 qsort 来排序 Swift 字符串数组的封装：

```
func qsortStrings(array: inout [String]) {
    qsort(&array, array.count, MemoryLayout<String>.stride) { a, b in
        let l = a!.assumingMemoryBound(to: String.self).pointee
        let r = b!.assumingMemoryBound(to: String.self).pointee
        if r > l { return -1 }
        else if r == l { return 0 }
        else { return 1 }
    }
}
```

让我们研究一下传入 qsort 的每个参数的含义：

- 第一个参数是指向数组首个元素的指针。当你将 Swift 数组传递给一个接受 UnsafePointer 的函数时，它们会被自动转换为 C 风格的首元素指针。因为这个指针其实是一个 UnsafeMutableRawPointer 类型 (在 C 声明中，它是 void *base)，所以我们需要添加 & 前缀。如果该函数的参数在 C 中的声明是 const void *base 的话，那么导入到 Swift 时将会是一个不可变值，这种情况下，我们可以不需要 & 前缀。这和使用 Swift 函数的 inout 参数的规则是一样的。
- 第二个参数是元素的个数。这个很容易，我们只需要使用数组的 count 属性就可以了。
- 第三个参数中，我们使用了 MemoryLayout.stride 而非 MemoryLayout.size 来获取每个元素的宽度。在 Swift 中，MemoryLayout.size 返回的是一个类型的真实尺寸，但是对于那些在内存中的元素，平台的内存对齐规则可能会导致相邻元素之间存在空隙。stride 获取的是这个类型的尺寸，再加上空隙的宽度 (这个宽度可能为 0)。对于字符串来说，size 和 stride 取到的值在 Apple 平台恰好相同，但是这并不是说对于其他类型都

会是相同的，比如 `MemoryLayout<(Int32, Bool)>.size` 是 5，而 `MemoryLayout<Character>.stride` 的值是 8。当你将代码从 C 转换为 Swift 时，对于 C 中的 `sizeof`，在 Swift 中使用 `MemoryLayout.stride` 会更加合理。

- 最后一个参数是一个指向 C 函数的指针，这个 C 函数用来比较数组中的两个元素。Swift 可以自动将 Swift 的函数进行桥接，所以我们只需要传递一个符合类型签名的闭包或者函数就可以了。不过，要特别提醒的是，C 函数指针仅仅只是单纯的指针，它们不能捕获任何值。因为这个原因，编译器将只允许你提供不捕获任何局部变量的闭包作为最后一个参数。`@convention(c)` 这个参数属性就是用来保证这个前提的。

`compar` 函数接受两个 raw 指针。`UnsafeRawPointer` 这样的指针可以指向任何东西。我们之所以要处理 `UnsafeRawPointer`，而不是 `UnsafePointer<String>`，是因为 C 中没有泛型。不过，我们知道我们得到的是一个 `String`，所以我们可以将它解释为指向 `String` 的指针。这里我们还知道这些指针永远不会是 `nil`，所以我们能安全地将它们强制解包。最后，这个函数返回的是一个 `Int32` 值：正值表示第一个元素比第二个元素大，0 表示它们相等，而负数表示第一个元素比第二个元素小。

一般化

为另外的类型创建另一个封装非常容易，我们只需要复制粘贴这些代码，然后把 `String` 换成其他类型就可以了。但是我们真正需要的是通用的代码。我们这么做的时候会遇到一个 C 函数指针带来的限制。下面的代码会产生一个编译错误，因为它捕获了闭包外部的东西。具体来说，它捕获了比较和判等的操作符，这对于每种泛型参数来说都是不同的。我们对此似乎无能为力，我们遇到的是一个由 C 语言带来的限制：

```
extension Array where Element: Comparable {  
    mutating func quicksort() {  
        // 错误：一个 C 函数指针不能由捕获了泛型参数的闭包形成  
        qsort(&self, self.count, MemoryLayout<Element>.stride) { a, b in  
            let l = a!.assumingMemoryBound(to: Element.self).pointee  
            let r = b!.assumingMemoryBound(to: Element.self).pointee  
            if r > l { return -1 }  
            else if r == l { return 0 }  
            else { return 1 }  
        }  
    }  
}
```

我们可以从编译器的视角去理解这个限制。C 函数指针存储的只是内存中的一个地址，这个地址指向的是对应的代码块。对于没有什么上下文依赖的函数来说，那么这个地址将会是静态的，并且在编译的时候就已经确定了。然而，对于泛型函数来说，其实我们传入了泛型类型这个额外的参数。而其实对于泛型函数来说，它是没有确定的地址的。闭包的情况与此类似。就算编译器能够对闭包进行重写，让它可以作为一个函数指针被传递，其中的内存管理的问题也无法自动完成，我们没有办法知道应该在何时释放这个闭包。

实际使用的时候，这也是很多 C 程序员所面临的问题。在 macOS 上，有一个 `qsort` 的变种，叫做 `qsort_b`。与 `qsort` 那样接受函数指针的方式不同，它接受一个 `block`，也就是一个闭包，作为最后一个参数。如果我们把上面代码中的 `qsort` 用 `qsort_b` 替换掉的话，它就可以正常地编译和运行了。

不过，由于 `block` 并不是 C 标准的一部分，`qsort_b` 在大多数平台上都是不可用的。另外，除开 `qsort` 以外，其他函数可能也没有基于 `block` 的版本。大多数和回调相关的 C API 都提供另外一种解决方式：它们接受一个额外的不安全的 `void` 指针作为参数，并且在调用回调函数时将这个指针再传递回给调用者。这样一来，API 的用户可以在每次调用这个带有回调的函数时传递一小段随机数据进去，然后在回调中就可以判别调用者究竟是谁。`qsort` 的另一个变种 `qsort_r` 做的就是这件事情，它的函数签名中包含了一个额外的参数 `thunk`，它是一个 `UnsafeRawPointer` 指针。注意这个参数也被加入到了比较函数中，因为 `qsort_r` 会在每次调用这个比较函数时将 `thunk` 传递过来：

```
public func qsort_r(  
    __base: UnsafeMutableRawPointer!,  
    __nel: Int,  
    __width: Int,  
    __thunk: UnsafeMutableRawPointer!,  
    __compar: @escaping @convention(c)  
        (UnsafeMutableRawPointer?, UnsafeRawPointer?, UnsafeRawPointer?)  
        -> Int32  
)
```

如果 `qsort_b` 在我们的目标平台不存在的话，我们可以用 `qsort_r` 来在 Swift 中重新构建它。使用 `thunk` 参数可以传递任何东西，唯一的限制是我们需要将它转换为一个 `UnsafeRawPointer` 指针。在我们的例子中，我们想要把比较用的闭包传递过去。在传递参数时，通过在一个 `var` 变量前面加上 `&` 符号，我们就可以自动地将它转换为 `UnsafeRawPointer`。所以我们要做的就是将上面传入 `qsort_b` 的那个用来比较的闭包用一个叫做 `thunk` 的变量存储

起来。然后在当我们调用 `qsort_r` 时，把 `thunk` 变量的引用传递进去。在回调中，我们可以将得到的 `void` 指针转换回它原本的类型 `Block`，然后就可以简单地调用闭包了：

```
typealias Block = (UnsafeRawPointer?, UnsafeRawPointer?) -> Int32
func qsort_block(_ array: UnsafeMutableRawPointer, _ count: Int,
                 _ width: Int, f: @escaping Block)
{
    var thunk = f
    qsort_r(array, count, width, &thunk) { (ctx, p1, p2) -> Int32 in
        let comp = ctx!.assumingMemoryBound(to: Block.self).pointee
        return comp(p1, p2)
    }
}
```

通过使用 `qsort_block`，我们现在可以重新定义 `qsortWrapper` 函数，并且为 C 标准库中的 `qsort` 提供一个漂亮的泛型接口了：

```
extension Array where Element: Comparable {
    mutating func quicksort() {
        qsort_block(&self, self.count, MemoryLayout<Element>.stride) { a, b in
            let l = a!.assumingMemoryBound(to: Element.self).pointee
            let r = b!.assumingMemoryBound(to: Element.self).pointee
            if r > l { return -1 }
            else if r == l { return 0 }
            else { return 1 }
        }
    }
}

var x = [3,1,2]
x.quicksort()
x // [1, 2, 3]
```

看起来为了使用 C 标准库中的排序算法，我们大费周章。这好像很不值得，因为使用 Swift 中内建的 `sort` 函数要易用得多，而且在大多数情况下也更快。不过，除了排序以外，还有很多有意思的 C API。而将它们以类型安全和泛型接口的方式进行封装所用到的技巧，与我们上面的例子是一致的。

回顾

从头开始将一个已经存在的 C 的库用 Swift 重写会是一件很有意思的事情，但是将你的时间花在这上面未免有些可惜 (除非你是以学习为目的的话，就很棒)。这个世界上已经有很多经过良好测试的 C 代码了，把它们都抛弃的话会是巨大的浪费。Swift 可以和 C 代码进行很好的交互，所以为什么不直接利用它们呢？话虽如此，不过毫无疑问，大部分的 C API 在 Swift 中看起来会格格不入。而且，让 C 中像是指针和手动内存管理这样的结构在你的整个代码库中蔓延，并不是什么好主意。

正如我们本章中对这个 Markdown 库所做的那样，我们可以在内部对这些不安全的部分进行封装，并暴露一个符合 Swift 语言习惯的接口。这样一来，我们既不需要重新发明轮子 (也就是说，写一个完整的 Markdown 解析器)，又可以让使用我们 API 的开发者感到这是百分百的原生 Swift API。

写在最后

13

希望你能享受这段和我们一起的徜徉在 Swift 中的旅程。

虽然 Swift 还很年轻，但是它已经是一门复杂的语言了。想要在一本书里覆盖到它的方方面面，几乎是不可能的；而想让读者都能将它们记住，更是难上加难。

我们基于自己的兴趣，为本书选择了一些话题。除了官方的文档中提到的那些东西，我们还想知道什么？这些东西在底层是如何工作的？以及或许更重要的，为什么 Swift 会表现出某种行为？

即使你无法马上学以致用，我们也坚信，对你使用的语言的更深入理解可以让你成为更加优秀的程序员。

Swift 仍然在快速变化着。大规模源码级别型破坏的时代可能已经离我们远去，但是在今后几年中，我们依然期待在下面这些地方会有重大的增强：

- Swift 5 的一个重大目标是达成 ABI (application binary interface) 稳定。它在很大程度上影响着像是内存结构和调用规范等内部细节。但是 **ABI** 稳定的一个重要前提是最终决定标准库的 **API**，这与每个人都息息相关。标准库能从泛型系统中获益，而 Swift 5 中一个主要的焦点就是如何对泛型系统进行进一步增强。
- 明确的内存所有权模型允许开发者将函数参数根据所有权的要求进行标注。这个增强的目标是，为编译器提供所有所需要的信息，让它可以在传递值时避免不必要的复制操作。Swift 4 中已经引入了编译时的强制独占内存访问，这是该增强的第一块拼图。
- 对于在 Swift 中增加语言内建的并行支持的讨论才刚刚开始，这项工程可能需要花费数年才能完成。我们可能会在不远的将来，看到其他一些语言中大受欢迎的基于协程的 `async/await` 特性被加入 Swift 中。

如果你对这些增强或者其他特性会对 Swift 造成怎样的影响感兴趣的话，不要忘了 Swift 的开发是开放的。你可以加入到 Swift 进化话题的邮件列表中，在那里参加讨论，并发表你的观点。

最后，我们想要鼓励你好好利用 Swift 开源这一优势。当你遇到问题，但是文档无法回答的时候，通常源码会为你提供答案。如果你已经看到这里了，相信你已经可以自己找到标准库的源码文件了。能够对事情是如何被实现的进行确认，在我们写作本书时，也起到了莫大的帮助。