

# Swift 编程语言

可能是最用心的翻译了吧。

## 泛型

快速检索 [\[点击展开\]](#)

泛型代码让你能根据你所定义的要求写出可以用于任何类型的灵活的、可复用的函数。你可以编写出可复用、意图表达清晰、抽象的代码。

泛型是 Swift 最强大的特性之一，很多 Swift 标准库是基于泛型代码构建的。实际上，甚至你都没有意识到在 *语言指南* 中一直在使用泛型。例如，Swift 的 `Array` 和 `Dictionary` 类型都是泛型集合。你可以创建一个容纳 `Int` 值的数组，或者容纳 `String` 值的数组，甚至容纳任何 Swift 可以创建的其他类型的数组。同样，你可以创建一个存储任何指定类型值的字典，而且类型没有限制。

## 泛型解决的问题

下面的 `swapTwoInts(_:_:)` 是一个标准的非泛型函数，用于交换两个 `Int` 值：

```
1 func swapTwoInts(_ a: inout Int, _ b: inout Int) {  
2     let temporaryA = a  
3     a = b  
4     b = temporaryA  
5 }
```

如 输入输出形式参数 中描述的一样，这个函数用输入输出形式参数来交换 `a` 和 `b` 的值。

`swapTwoInts(_:_:)` 函数把 `b` 原本的值给 `a`，把 `a` 原本的值给 `b`。你可以调用这个函数来交换两个 `Int` 变量的值。

```
1 var someInt = 3
2 var anotherInt = 107
3 swapTwoInts(&someInt, &anotherInt)
4 print("someInt is now \(someInt), and anotherInt is now \(a
5 notherInt)")
// Prints "someInt is now 107, and anotherInt is now 3"
```

`swapTwoInts(_:_:)` 函数很实用，但是它只能用于 `Int` 值。如果你想交换两个 `String` 值，或者两个 `Double` 值，你只能再写更多的函数，比如下面的 `swapTwoStrings(_:_:)` 和 `swapTwoDoubles(_:_:)` 函数：

```
1 func swapTwoStrings(_ a: inout String, _ b: inout String) {
2     let temporaryA = a
3     a = b
4     b = temporaryA
5 }
```

```
1 func swapTwoDoubles(_ a: inout Double, _ b: inout Double) {
2     let temporaryA = a
3     a = b
4     b = temporaryA
5 }
```

你可能已经注意到了，`swapTwoInts(_:_:)`、`swapTwoStrings(_:_:)`、`swapTwoDoubles(_:_:)` 函数体是一样的。唯一的区别是它们接收值类型不同（`Int`、`String` 和 `Double`）。

写一个可以交换任意类型值的函数会更实用、更灵活。泛型代码让你能写出这样的函数。（下文中定义了这些函数的泛型版本。）

三个函数中，`a` 和 `b` 被定义为了相同的类型，这一点很重要。如果 `a` 和 `b` 类型不一样，不能交换它们的值。Swift 是类型安全的语言，不允许（例如）一个 `String` 类型的变量和一个 `Double` 类型的变量交换值。尝试这样做会引发一个编译错误。

## 泛型函数

泛型函数可以用于任何类型。这里是上面提到的 `swapTwoInts(_:_:)` 函数的泛型版本，叫做 `swapTwoValues(_:_:)`：

```
1 func swapTwoValues<T>(_ a: inout T, _ b: inout T) {  
2     let temporaryA = a  
3     a = b  
4     b = temporaryA  
5 }
```

`swapTwoValues(_:_:)` 和 `swapTwoInts(_:_:)` 函数体是一样的。但是，`swapTwoValues(_:_:)` 和 `swapTwoInts(_:_:)` 的第一行有点不一样。下面是首行的对比：

```
1 func swapTwoInts(_ a: inout Int, _ b: inout Int)  
2 func swapTwoValues<T>(_ a: inout T, _ b: inout T)
```

泛型版本的函数用了一个占位符类型名（这里叫做 `T`），而不是一个实际的类型名（比如 `Int`、`String` 或 `Double`）。占位符类型名没有声明 `T` 必须是什么样的，但是它确实说了 `a` 和 `b` 必须都是同一个类型 `T`，或者说都是 `T` 所表示的类型。替代 `T` 实际使用的类型将在每次调用 `swapTwoValues(_:_:)` 函数时决定。

其他的区别是泛型函数名（`swapTwoValues(_:_:)`）后面有包在尖括号（`<T>`）里的占位符类型名（`T`）。尖括号告诉Swift，`T` 是一个 `swapTwoValues(_:_:)` 函数定义里的占位符类型名。因为 `T` 是一个占位符，Swift 不会查找真的叫 `T` 的类型。

现在，可以用调用 `swapTwoInts` 的方式来调用 `swapTwoValues(_:_:)` 函数，除此之外，可以给函数传递两个任意类型的值，只要两个实参的类型一致即可。每次调用 `swapTwoValues(_:_:)`，用于 `T` 的类型会根据传入函数的值类型自动推断。

在下面的两个例子中，`T` 分别被推断为 `Int` 和 `String`：

```
1 var someInt = 3
2 var anotherInt = 107
3 swapTwoValues(&someInt, &anotherInt)
4 // someInt is now 107, and anotherInt is now 3
5
6 var someString = "hello"
7 var anotherString = "world"
8 swapTwoValues(&someString, &anotherString)
9 // someString is now "world", and anotherString is now "hello"
```

上面定义的 `swapTwoValues(_:_:)` 函数受一个名为 `swap` 的泛型函数启发，`swap` 函数是 Swift 标准库的一部分，可以用于你的应用中。如果你需要在你自己的代码中使用 `swapTwoValues(_:_:)` 函数的功能，可以直接用 Swift 提供的 `swap(_:_:)` 函数，不需要自己实现。

## 类型形式参数

上面的 `swapTwoValues(_:_:)` 中，占位符类型 `T` 就是一个类型形式参数的例子。类型形式参数指定并且命名一个占位符类型，紧挨着写在函数名后面的一对尖括号里（比如 `<T>`）。

一旦你指定了一个类型形式参数，你就可以用它定义一个函数形式参数（比如 `swapTwoValues(_:_:)` 函数中的形式参数 `a` 和 `b`）的类型，或者用它做函数返回值类型，或者做函数体中类型标注。在不同情况下，用调用函数时的实际类型来替换类型形式参数。（上面的 `swapTwoValues(_:_:)` 例子中，第一次调用函数的时候用 `Int` 替换了 `T`，第二次调用是用 `String` 替换的。）

你可以通过在尖括号里写多个用逗号隔开的类型形式参数名，来提供更多类型形式参数。

## 命名类型形式参数

大多数情况下，类型形式参数的名字要有描述性，比如 `Dictionary<Key, Value>` 中的 `Key` 和 `Value`，借此告知读者类型形式参数和泛型类型、泛型用到的函数之间的关系。但是，他们之间的关系没有意义时，一般按惯例用单个字母命名，比如 `T`、`U`、`V`，比如上面的 `swapTwoValues(_:_:)` 函数中的 `T`。

类型形式参数永远用大写开头的驼峰命名法（比如 `T` 和 `MyTypeParameter`）命名，以指明它们是一个类型的占位符，不是一个值。

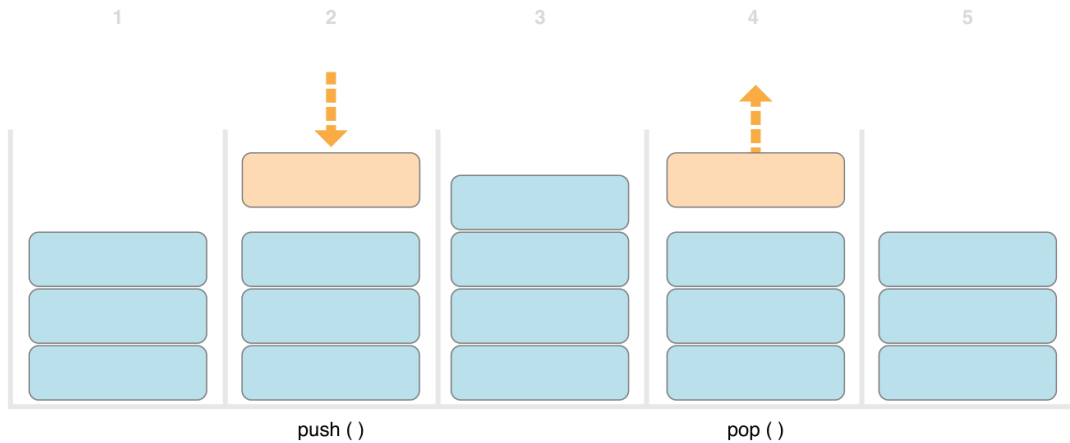
## 泛型类型

除了泛型函数，Swift允许你定义自己的泛型类型。它们是可以用于任意类型的自定义类、结构体、枚举，和 `Array`、`Dictionary` 方式类似。

本章将向你展示如何写出一个叫做 `Stack` 的泛型集合类型。栈是值的有序集合，和数组类似，但是比 Swift 的 `Array` 类型有更严格的操作限制。数组允许在其中任何位置插入和移除元素。但是，栈的新元素只能添加到集合的末尾（这就是所谓的压栈）。同样，栈只允许从集合的末尾移除元素（这就是所谓的出栈）。

`UINavigationController` 类在它的导航层级关系中管理视图控制器就是用的栈的思想。你可以调用 `UINavigationController` 类的 `pushViewController(_:animated:)` 方法添加（或者说push）一个视图控制器到导航栈里，用 `popViewControllerAnimated(_:)` 方法从导航栈移除（或者说pop）一个视图控制器。当你需要用严格的”后进，先出”方式管理一个集合时，栈是一个很有用的集合模型。

下面的图示展示了压栈和出栈的行为：



1. 现在栈里有三个值；
2. 第四个值压到栈顶；
3. 栈里现在有四个值，最近添加的那个在顶部；
4. 栈中顶部的元素被移除，或者说叫”出栈”；
5. 移除一个元素之后，栈里又有三个元素了。

这里是如何写一个非泛型版本的栈，这种情况是一个 `Int` 值的栈：

```

1 struct IntStack {
2     var items = [Int]()
3     mutating func push(_ item: Int) {
4         items.append(item)
5     }
6     mutating func pop() -> Int {
7         return items.removeLast()
8     }
9 }

```

这个结构体用了一个叫做 `items` 的 `Array` 属性去存储栈中的值。

`Stack` 提供两个方法，`push` 和 `pop`，用于添加和移除栈中的值。这两个方法被标记为 `mutating`，是因为他们需要修改（或者说改变）结构体的 `items` 数组。

上面展示的 `IntStack` 类型只能用于 `Int` 值。但是定义一个泛型

`Stack` 会更实用，这样可以管理任何类型值的栈。

这里有一个相同代码的泛型版本：

```
1 struct Stack<Element> {  
2     var items = [Element]()  
3     mutating func push(_ item: Element) {  
4         items.append(item)  
5     }  
6     mutating func pop() -> Element {  
7         return items.removeLast()  
8     }  
9 }
```

注意，这个泛型的 `Stack` 和非泛型版本的本质上是一样的，只是用一个叫做 `Element` 的类型形式参数代替了实际的 `Int` 类型。这个类型形式参数写在一对尖括号（`<Element>`）里，紧跟在结构体名字后面。

`Element` 为稍后提供的”某类型 `Element` “定义了一个占位符名称。这个未来的类型可以在结构体定义内部任何位置以” `Element` “引用。在这个例子中，有三个地方将 `Element` 作为一个占位符使用：

- 创建一个名为 `items` 的属性，用一个 `Element` 类型值的空数组初始化这个属性；
- 指定 `push(_:)` 方法有一个叫做 `item` 的形式参数，其必须是 `Element` 类型；
- 指定 `pop()` 方法的返回值是一个 `Element` 类型的值。

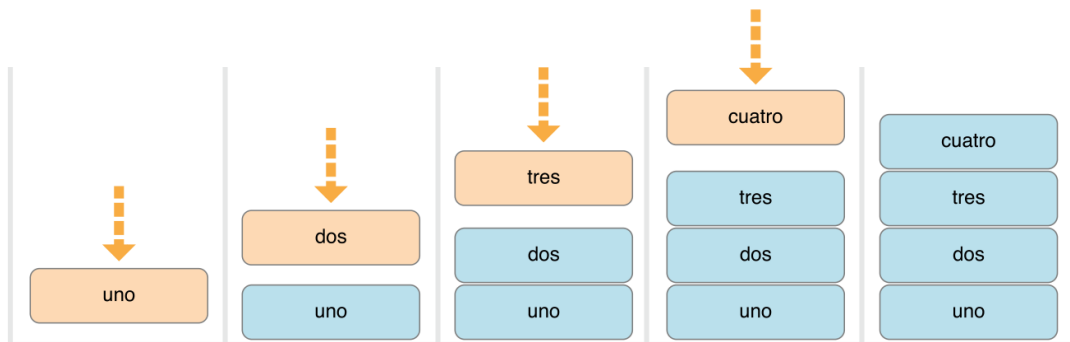
因为它是泛型，因此能以 `Array` 和 `Dictionary` 相似的方式，用 `Stack` 创建一个Swift中有效的任意类型的栈。

通过在尖括号中写出存储在栈里的类型，来创建一个新的 `Stack` 实例。例如，创建一个新的字符串栈，可以写 `Stack<String>()`：

```
1 var stackOfStrings = Stack<String>()
```

```
2 stackOfStrings.push("uno")
3 stackOfStrings.push("dos")
4 stackOfStrings.push("tres")
5 stackOfStrings.push("cuatro")
6 // the stack now contains 4 strings
```

这是往栈里压入四个值之后， `stackOfStrings` 的图示：

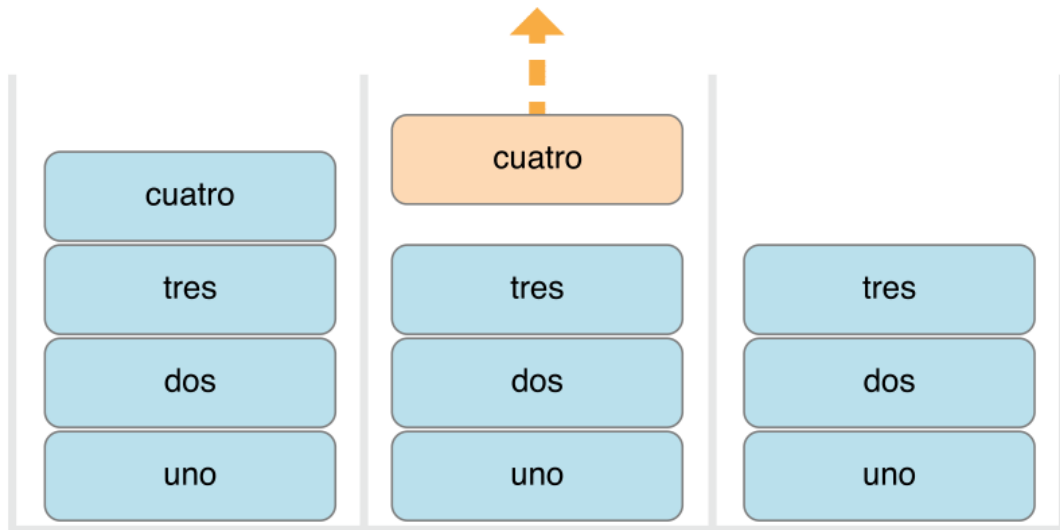


从栈中移除并返回顶部的值， `"cuatro"`：

```
1 let fromTheTop = stackOfStrings.pop()
2 // fromTheTop is equal to "cuatro", and the stack now contains 3 strings
```

这是栈顶部的值出栈后的栈图示：





## 扩展一个泛型类型

当你扩展一个泛型类型时，不需要在扩展的定义中提供类型形式参数列表。原始类型定义的类型形式参数列表在扩展体里仍然有效，并且原始类型形式参数列表名称也用于扩展类型形式参数。

下面的例子扩展了泛型 `Stack` 类型，向其中添加一个叫做 `topItem` 的只读计算属性，不需要从栈里移除就能返回顶部的元素：

```
1 extension Stack {  
2     var topItem: Element? {  
3         return items.isEmpty ? nil : items[items.count - 1]  
4     }  
5 }
```

`topItem` 属性返回一个 `Element` 类型的可选值。如果栈是空的，`topItem` 返回 `nil`；如果栈非空，`topItem` 返回 `items` 数组的最后一个元素。

注意，这个扩展没有定义类型形式参数列表。相反，扩展中用 `Stack` 已有的类型形式参数名称，`Element`，来指明计算属性 `topItem` 的可选

项类型。

现在，不用移除元素，就可以用任何 `Stack` 实例的 `topItem` 计算属性来访问和查询它顶部的元素：

```
1 if let topItem = stackOfStrings.topItem {  
2     print("The top item on the stack is \(topItem).")  
3 }  
4 // Prints "The top item on the stack is tres."
```

## 类型约束

`swapTwoValues(_:_:)` 函数和 `Stack` 类型可以用于任意类型。但是，有时在用于泛型函数的类型和泛型类型上，强制其遵循特定的类型约束很有用。类型约束指出一个类型形式参数必须继承自特定类，或者遵循一个特定的协议、组合协议。

例如，Swift 的 `Dictionary` 类型在可以用于字典中键的类型上设置了一个限制。如字典中描述的一样，字典键的类型必须是可哈希的。也就是说，它必须提供一种使其可以唯一表示的方法。`Dictionary` 需要它的键是可哈希的，以便它可以检查字典中是否包含一个特定键的值。没有了这个要求，`Dictionary` 不能区分该插入还是替换一个指定键的值，也不能在字典中查找已经给定的键的值。

这个要求通过 `Dictionary` 键类型上的类型约束实现，它指明了键类型必须遵循 Swift 标准库中定义的 `Hashable` 协议。所有 Swift 基本类型（比如 `String`、`Int`、`Double` 和 `Bool`）默认都是可哈希的。

创建自定义泛型类型时，你可以定义你自己的类型约束，这些约束可以提供强大的泛型编程能力。像 `Hashable` 这样的抽象概念，根据概念上的特征，而不是确切的类型来表征类型。

## 类型约束语法

在一个类型形式参数名称后面放置一个类或者协议作为形式参数列表的一部分，并用冒号隔开，以写出一个类型约束。下面展示了一个泛型函数类型约束的基本语法（和泛型类型的语法相同）：

```
1 func someFunction<T: SomeClass, U: SomeProtocol>(someT: T,  
2 someU: U) {  
3     // function body goes here  
}
```

上面的假想函数有两个形式参数。第一个类型形式参数， `T` ，有一个类型约束要求 `T` 是 `SomeClass` 的子类。第二个类型形式参数， `U` ，有一个类型约束要求 `U` 遵循 `SomeProtocol` 协议。

## 类型约束的应用

这是一个叫做 `findIndex(ofString:in:)` 的非泛型函数，在给定的 `String` 值数组中查找给定的 `String` 值。

`findIndex(ofString:in:)` 函数返回一个可选的 `Int` 值，如果找到了给定字符串，它会返回数组中第一个匹配的字符串的索引值，如果找不到给定字符串就返回 `nil`：

```
1 func findIndex(ofString valueToFind: String, in array: [Str  
2 ing]) -> Int? {  
3     for (index, value) in array.enumerated() {  
4         if value == valueToFind {  
5             return index  
6         }  
7     }  
8     return nil  
}
```

`findIndex(ofString:in:)` 函数可以用于字符串数组中查找字符串值：

```
1 let strings = ["cat", "dog", "llama", "parakeet", "terrapin"]
```

```
2 "]"
3 if let foundIndex = findIndex(ofString: "llama", in: string
4 s) {
5     print("The index of llama is \(foundIndex)")
6 }
7 // Prints "The index of llama is 2"
```

在数组中查找值的索引的原理只能用于字符串。但是，通过某种 `T` 类型的值代替所有用到的字符串，你可以用泛型函数写一个相同的功能。

这里写出了—个叫做 `findIndex(of:in:)` 的函数，可能是你期望的 `findIndex(ofString:in:)` 函数的—个泛型版本。注意，函数的返回值仍然是 `Int?`，因为函数返回—个可选的索引数字，而不是数组里的—个可选的值。这个函数没有编译，例子后面会解释原因：

```
1 func findIndex<T>(of valueToFind: T, in array:[T]) -> Int?
2 {
3     for (index, value) in array.enumerated() {
4         if value == valueToFind {
5             return index
6         }
7     }
8     return nil
9 }
```

这个函数没有像上面写的那样编译。问题在于相等检查，“`if value == valueToFind`”。Swift 中的类型不是每种都能用相等操作符（`==`）来比较的。如果你创建自己的类或者结构体去描述—个复杂的数据模型，比如说，对于那个类或结构体来说，“相等”的意义不是 Swift 能替你猜出来的。因此，不能保证这份代码可以用于所有 `T` 可以表示的类型，当你尝试编译这份代码时会提示—个相应的错误。

并非无路可走，总之，Swift 标准库中定义了—个叫做 `Equatable` 的协议，要求遵循其协议的类型要实现相等操作符（`==`）和不等操作符（`!=`），用于比较该类型的任意两个值。所有Swift标准库中的类型自动

支持 `Equatable` 协议。

任何 `Equatable` 的类型都能安全地用于 `findIndex(of:in:)` 函数，因为可以保证那些类型支持相等操作符。为了表达这个事实，当你定义函数时将 `Equatable` 类型约束作为类型形式参数定义的一部分书写：

```
1 func findIndex<T: Equatable>(of valueToFind: T, in array:[T
2 ]) -> Int? {
3     for (index, value) in array.enumerated() {
4         if value == valueToFind {
5             return index
6         }
7     }
8     return nil
9 }
```

`findIndex(of:in:)` 的类型形式参数写作 `T: Equatable`，表示“任何遵循 `Equatable` 协议的类型 `T`”。

`findIndex(of:in:)` 函数现在可以成功编译，并且可以用于任何 `Equatable` 的类型，比如 `Double` 或者 `String`：

```
1 let doubleIndex = findIndex(of: 9.3, in: [3.14159, 0.1, 0.2
2 5])
3 // doubleIndex is an optional Int with no value, because 9.
4 3 is not in the array
5 let stringIndex = findIndex(of: "Andrea", in: ["Mike", "Mal
6 colm", "Andrea"])
7 // stringIndex is an optional Int containing a value of 2
```

## 关联类型

定义一个协议时，有时在协议定义里声明一个或多个关联类型是很有用的。关联类型给协议中用到的类型一个占位符名称。直到采纳协议时，

才指定用于该关联类型的实际类型。关联类型通过 `associatedtype` 关键字指定。

## 关联类型的应用

这里是一个叫做 `Container` 的示例协议，声明了一个叫做 `ItemType` 的关联类型：

```
1 protocol Container {  
2     associatedtype ItemType  
3     mutating func append(_ item: ItemType)  
4     var count: Int { get }  
5     subscript(i: Int) -> ItemType { get }  
6 }
```

`Container` 协议定义了三个所有容器必须提供的功能：

- 必须能够通过 `append(_:)` 方法向容器中添加新元素；
- 必须能够通过一个返回 `Int` 值的 `count` 属性获取容器中的元素数量；
- 必须能够通过 `Int` 索引值的下标取出容器中每个元素。

这个协议没有指定元素如何储存在容器中，也没指定允许存入容器的元素类型。协议仅仅指定了想成为一个 `Container` 的类型，必须提供的三种功能。遵循该协议的类型可以提供其他功能，只要满足这三个要求即可。

任何遵循 `Container` 协议的类型必须能指定其存储值的类型。尤其是它必须保证只有正确类型的元素才能添加到容器中，而且该类型下标返回的元素类型必须是正确的。

为了定义这些要求，`Container` 协议需要一种在不知道容器具体类型的情况下，引用该容器将存储的元素类型的方法。`Container` 协议需要指定所有传给 `append(_:)` 方法的值必须和容器里元素的值类型是一样的，而且容器下标返回的值也是和容器里元素的值类型相同。

为了实现这些要求，`Container` 协议声明了一个叫做 `ItemType` 的关联类型，写作 `associatedtype ItemType`。协议没有定义 `ItemType` 是什么类型，这个信息留给遵循协议的类型去提供。但是，`ItemType` 这个别名，提供了一种引用 `Container` 中元素类型的方式，定义了一种用于 `Container` 方法和下标的类型，确保了任何 `Container` 期待的行为都得到满足。

这是前面非泛型版本的 `IntStack`，使其遵循 `Container` 协议：

```
1 struct IntStack: Container {
2     // original IntStack implementation
3     var items = [Int]()
4     mutating func push(_ item: Int) {
5         items.append(item)
6     }
7     mutating func pop() -> Int {
8         return items.removeLast()
9     }
10    // conformance to the Container protocol
11    typealias ItemType = Int
12    mutating func append(_ item: Int) {
13        self.push(item)
14    }
15    var count: Int {
16        return items.count
17    }
18    subscript(i: Int) -> Int {
19        return items[i]
20    }
21 }
```

`IntStack` 实现了 `Container` 协议所有的要求，为满足这些要求，封装了 `IntStack` 里现有的方法。

此外，`IntStack` 为了实现 `Container` 协议，指定了适用于

`ItemType` 的类型是 `Int` 类型。 `typealias ItemType = Int` 把 `ItemType` 抽象类型转换为了具体的 `Int` 类型。

感谢Swift的类型推断功能，你不用真的在 `IntStack` 定义中声明一个具体的 `Int` 类型 `ItemType` 。因为 `IntStack` 遵循 `Container` 协议的所有要求，通过简单查看 `append(_:)` 方法的 `item` 形式参数和下标的返回类型，Swift可以推断出合适的 `ItemType` 。如果你真的从上面的代码中删除 `typealias ItemType = Int` ，一切都会正常运行，因为 `ItemType` 该用什么类型是非常明确的。

你也可以做一个遵循 `Container` 协议的泛型 `Stack` 类型：

```
1 struct Stack<Element>: Container {
2     // original Stack<Element> implementation
3     var items = [Element]()
4     mutating func push(_ item: Element) {
5         items.append(item)
6     }
7     mutating func pop() -> Element {
8         return items.removeLast()
9     }
10    // conformance to the Container protocol
11    mutating func append(_ item: Element) {
12        self.push(item)
13    }
14    var count: Int {
15        return items.count
16    }
17    subscript(i: Int) -> Element {
18        return items[i]
19    }
20 }
```

这次，类型形式参数 `Element` 用于 `append(_:)` 方法的 `item` 形式参数和下标的返回类型。因此，对于这个容器，Swift可以推断出



`Element` 是适用于 `ItemType` 的类型。

## 扩展现有类型来指定关联类型

你可以扩展一个现有类型使其遵循一个协议，如在扩展里添加协议遵循描述的一样。这包括一个带关联类型的协议。

Swift 的 `Array` 类型已经提供了 `append(_:)` 方法、`count` 属性、用 `Int` 索引取出其元素的下标。这三个功能满足了 `Container` 协议的要求。这意味着你可以通过简单地声明 `Array` 采纳协议，扩展 `Array` 使其遵循 `Container` 协议。通过一个空的扩展实现，如使用扩展声明采纳协议：

```
1 extension Array: Container {}
```

数组已有的 `append(_:)` 方法和下标使得Swift能为 `ItemType` 推断出合适的类型，就像上面的泛型 `Stack` 类型一样。定义这个扩展之后，你可以把任何 `Array` 当做一个 `Container` 使用。

## 泛型Where语句

如类型约束中描述的一样，类型约束允许你在泛型函数或泛型类型相关的类型形式参数上定义要求。

类型约束在为关联类型定义要求时也很有用。通过定义一个泛型*Where*语句来实现。泛型 `Where` 语句让你能够要求一个关联类型必须遵循指定的协议，或者指定的类型形式参数和关联类型必须相同。泛型 `Where` 语句以 `Where` 关键字开头，后接关联类型的约束或类型和关联类型一致的关系。泛型 `Where` 语句写在一个类型或函数体的左半个大括号前面。

下面的例子定义了一个叫做 `allItemsMatch` 的泛型函数，用来检查两个 `Container` 实例是否包含相同顺序的相同元素。如果所有元素都匹配，函数返回布尔值 `true`，否则返回 `false`。

被检查的两个容器不一定是相同类型的（尽管它们可以是），但是它们的元素类型必须相同。这个要求通过类型约束和泛型 `Where` 语句一起体现：

```
1 func allItemsMatch<C1: Container, C2: Container>
2     (_ someContainer: C1, _ anotherContainer: C2) -> Bool
3     where C1.ItemType == C2.ItemType, C1.ItemType:
4 Equatable {
5
6     // Check that both containers contain the same num
7 ber of items.
8     if someContainer.count != anotherContainer.count {
9         return false
10    }
11
12    // Check each pair of items to see if they are equ
13 ivalent.
14    for i in 0..// All items match, so return true.
21    return true
22 }
```

这个函数有两个形式参数，`someContainer` 和 `anotherContainer`。`someContainer` 形式参数是 `C1` 类型，`anotherContainer` 形式参数是 `C2` 类型。`C1` 和 `C2` 是两个容器类型的类型形式参数，它们的类型在调用函数时决定。

下面是函数的两个类型形式参数上设置的要求：

- `C1` 必须遵循 `Container` 协议（写作 `C1: Container`）；
- `C2` 也必须遵循 `Container` 协议（写作 `C2: Container`）；

- `C1` 的 `ItemType` 必须和 `C2` 的 `ItemType` 相同（写作 `C1.ItemType == C2.ItemType`）；
- `C1` 的 `ItemType` 必须遵循 `Equatable` 协议（写作 `C1.ItemType: Equatable`）。

前两个要求定义在了函数的类型形式参数列表里，后两个要求定义在了函数的泛型 `Where` 语句中。

这些要求意味着：

- `someContainer` 是一个 `C1` 类型的容器；
- `anotherContainer` 是一个 `C2` 类型的容器；
- `someContainer` 和 `anotherContainer` 中的元素类型相同；
- `someContainer` 中的元素可以通过不等操作符（`!=`）检查它们是否不一样。

后两个要求放到一起意味着，`anotherContainer` 中的元素也可以通过 `!=` 操作符检查，因为它们和 `someContainer` 中的元素类型完全相同。

这些要求使得 `allItemsMatch(_:_:)` 函数可以比较两个容器，即使它们是不同的容器。

`allItemsMatch(_:_:)` 函数开始会先检查两个容器中的元素数量是否相同。如果它们的元素数量不同，它们不可能匹配，函数就会返回 `false`。

检查完数量之后，用一个 `for – in` 循环和半开区间操作符（`..<`）遍历 `someContainer` 中的所有元素。函数会检查 `someContainer` 中的每个元素，是否和 `anotherContainer` 中对应的元素不相等。如果两个元素不相等，则两个容器不匹配，函数返回 `false`。

如果循环完成都没有出现不匹配的情况，两个容器就是匹配的，则函数返回 `true`。

这是 `allItemsMatch(_:_:)` 函数使用的示例：

```
1 var stackOfStrings = Stack<String>()
2 stackOfStrings.push("uno")
3 stackOfStrings.push("dos")
4 stackOfStrings.push("tres")
5
6 var arrayOfStrings = ["uno", "dos", "tres"]
7
8 if allItemsMatch(stackOfStrings, arrayOfStrings) {
9     print("All items match.")
10 } else {
11     print("Not all items match.")
12 }
13 // Prints "All items match."
```

上面的例子创建了一个 `Stack` 实例来存储 `String` 值，压到栈中三个字符串。还创建了一个 `Array` 实例，用三个同样字符串的字面量初始化该数组。虽然栈和数组的类型不一样，但它们都遵循 `Container` 协议，并且它们包含的值类型一样。因此，你可以调用 `allItemsMatch(_:_:)` 函数，用那两个容器做函数的形式参数。上面的例子中，`allItemsMatch(_:_:)` 函数正确地报告了两个容器中所有元素匹配。

## 带有泛型 Where 分句的扩展

你同时也可以使用泛型的 `where` 分句来作为扩展的一部分。下面的泛型 `Stack` 结构体的扩展了先前的栗子，添加了一个 `isTop(_:)` 方法。

```
1 extension Stack where Element: Equatable {
2     func isTop(_ item: Element) -> Bool {
3         guard let topItem = items.last else {
4             return false
5         }
6         return topItem == item
7     }
8 }
```

这个新的 `isTop(_:)` 方法首先校验栈不为空，然后对比给定的元素与栈顶元素。如果你尝试不使用泛型 `where` 分句来做这个，你可能会遇到一个问题：`isTop(_:)` 的实现要使用 `==` 运算符，但 `Stack` 的定义并不需要其元素可相等，所以使用 `==` 运算符会导致运行时错误。使用泛型 `where` 分句则允许你给扩展添加一个新的要求，这样扩展只会在栈内元素可判等的时候才给栈添加 `isTop(_:)` 方法。

这是用法：

```
1 if stackOfStrings.isTop("tres") {
2     print("Top element is tres.")
3 } else {
4     print("Top element is something else.")
5 }
6 // Prints "Top element is tres."
```

如果尝试在元素不能判等的栈调用 `isTop(_:)` 方法，你就会出发运行时错误。

```
1 struct NotEquatable { }
2 var notEquatableStack = Stack<NotEquatable>()
3 let notEquatableValue = NotEquatable()
4 notEquatableStack.push(notEquatableValue)
5 notEquatableStack.isTop(notEquatableValue) // Error
```

你可以使用泛型 `where` 分句来扩展到一个协议。下面的栗子把先前的 `Container` 协议扩展添加了一个 `startsWith(_:)` 方法。

```
1 extension Container where Item: Equatable {
2     func startsWith(_ item: Item) -> Bool {
3         return count >= 1 && self[0] == item
4     }
5 }
```

`startsWith(_:)` 方法确保容器拥有至少一个元素，然后它检查第一个元素是否与给定元素相同。这个新的 `startsWith(_:)` 方法可以应用到任何遵循 `Container` 协议的类型上，包括前面我们用的栈和数组，只要容器的元素可以判等。

```
1 if [9, 9, 9].startsWith(42) {
2     print("Starts with 42.")
3 } else {
4     print("Starts with something else.")
5 }
6 // Prints "Starts with something else."
```

上边例子中的泛型 `where` 分句要求 `Item` 遵循协议，但你同样可以写一个泛型 `where` 分句来要求 `Item` 为特定类型。比如：

```
1 extension Container where Item == Double {
2     func average() -> Double {
3         var sum = 0.0
4         for index in 0..
```

这个栗子中在 `Item` 是 `Double` 时给容器添加了 `average()` 方法。它遍历容器中的元素来把它们相加，然后除以容器的总数来计算平均值。它显式地把总数从 `Int` 转为 `Double` 来允许浮点除法。

你可以在一个泛型 `where` 分句中包含多个要求来作为扩展的一部分，就如同你在其它地方写的泛型 `where` 分句一样。每一个需求用逗号分隔。

## 关联类型的泛型 Where 分句

你可以在关联类型中包含一个泛型 `where` 分句。比如说，假定你想要做一个包含遍历器的 `Container`，比如标准库中 `Sequence` 协议那样。那么你会这么写：

```
1 protocol Container {
2     associatedtype Item
3     mutating func append(_ item: Item)
4     var count: Int { get }
5     subscript(i: Int) -> Item { get }
6
7     associatedtype Iterator: IteratorProtocol where Iterator.Element == Item
8     func makeIterator() -> Iterator
9 }
```

`Iterator` 中的泛型 `where` 分句要求遍历器以相同的类型遍历容器内的所有元素，无论遍历器是什么类型。`makeIterator()` 函数提供了容器的遍历器的访问。

对于一个继承自其他协议的协议来说，你可以通过在协议的声明中包含泛型 `where` 分句来给继承的协议中关联类型添加限定。比如说，下面的代码声明了一个 `ComparableContainer` 协议，它要求 `Item` 遵循 `Comparable`：

```
1 protocol ComparableContainer: Container where Item: Comparable { }
```

## 泛型下标

下标可以是泛型，它们可以包含泛型 `where` 分句。你可以在 `subscript` 后用尖括号来写类型占位符，你还可以在下标代码块花括号前写泛型 `where` 分句。举例来说：

```
1 extension Container {  
2     subscript<Indices: Sequence>(indices: Indices) -> [Item]  
3  
4         where Indices.Iterator.Element == Int {  
5             var result = [Item]()  
6             for index in indices {  
7                 result.append(self[index])  
8             }  
9             return result  
10        }  
}
```

这个 `Container` 协议的扩展添加了一个接收一系列索引并返回包含给定索引元素的数组。这个泛型下标有如下限定：

- 在尖括号中的泛型形式参数 `Indices` 必须是遵循标准库中 `Sequence` 协议的某类型；
- 下标接收单个形式参数，`indices`，它是一个 `Indices` 类型的实例；
- 泛型 `where` 分句要求序列的遍历器必须遍历 `Int` 类型的元素。这就保证了序列中的索引都是作为容器索引的相同类型。

合在一起，这些限定意味着传入的 `indices` 形式参数是一个整数的序列。

## 《泛型》有1个想法

Pingback: [一个自动排序的 Swift 栈 | 落格博客](#)

评论已关闭。



---

本翻译由 落格博客 通过 WordPress 强力驱动