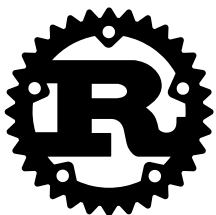






# Rust 짱어먹기

Let's get Rusty



Ferris	Meaning
	This code does not compile!
	This code panics!
	This code block contains unsafe code.
	This code does not produce the desired behavior.

# 목차

## 1. 워밍업

- Rust의 강점

## 2. Rust의 매력

- match
- option
- result

## 3. emacs 의 rust 코드 구경하기

# 만들어진 계기



Mozilla developer *Graydon Hoare*



# Rust의 강점

1. 안전한 메모리 관리
2. Ownership
3. 불변성
4. Shadowing
5. 예외와 에러 관리 (match, option, result)
6. 눈물 없이는 볼 수 없는 **감동적인 컴파일 에러 메시지**
  - 아래 예제에서 느낄 수 있습니다.

```
error[E0308]: mismatched types
  --> src\client\tenor_client.rs:39:17
39 | |                                cod: 500,
   | |                                ^^^ help: a field with a similar name exists: `code`
```

# 안전한 메모리 관리

```
{  
    let minsu_bank_account = BankAccount { // 민수의 계좌는 여기서부터 유효합니다  
        name: String::from("minsu"), // name: String,  
        balance: 5000, // balance: u32,  
        has_credit_card: false, // has_credit_card: bool  
        account_history: vec![4000, -6000, 3000] // Vec<i32>  
    };  
  
    // 민수의 계좌로 뭔가 합니다  
}  
// 이 스코프는 끝났고, 민수의 계좌는 더 이상  
// 유효하지 않습니다
```

1. 런타임에 운영체제로부터 메모리가 요청되어야 한다.
2. String의 사용이 끝났을 때 운영체제에게 메모리를 반납할 방법이 필요하다.

`String::from`, `Vec<i32>` 은 힙에 생성됩니다.

러스트는 `}` 괄호가 닫힐때 자동적으로 `drop` 을 호출합니다.

# Ownership

- 힙에 생성되는 변수를 다른 변수에 할당할 경우
- Ownership은 복사되지 않고 (Not Copy)
- 이동(Move) 된다.
- 즉, Rust는 각각의 값은 해당 값의 Owner라고 불리는 변수를 딱 하나 가지고 있다.
- 할당할 때마다 함수에 넘겨주거나, 반환받는건 너무 불편하다!
  - *Reference/Borrow*

# Ownership 예제 코드

```
pub fn fail_move_ownership() {
    let i_am_on_stack: i64 = 7427466391;
    let me_too = i_am_on_stack;

    println!("i_am_on_stack is {}", i_am_on_stack);
    println!("me_too is {}", me_too);

    let i_am_on_heap = vec![500, 60000];
    print_function(&i_am_on_heap);

    let me_too = i_am_on_heap;
    print_function(&me_too);
}

fn print_function(params: &Vec<i32>) {
    println!("{}", &params);
}

// 오류 발생 예제
11 |     let me_too = i_am_on_heap;
    |               ----- value moved here
12 |     print_function(&me_too);
13 |     print_function(&i_am_on_heap)
    |                   ^^^^^^^^^^^^^ value borrowed here after move

help: consider cloning the value if the performance cost is acceptable
11 |     let me_too = i_am_on_heap.clone();
    |                               +++++++
```

# 불변성

1. 기본 변수는 immutable (불변)
  - 가변은 *가끔* 값을 나중에 변경하면 찾기가 어려움



# 변수의 불변성

- 기본 변수는 immutable (불변)

```
fn main() {  
    let x = 5; // let mut x = 5;  
    println!("The value of x is: {}", x);  
    x = 6;  
    println!("The value of x is: {}", x);  
}
```

error[E0384]: re-assignment of immutable variable `x`

--> src/main.rs:4:5

```
2 |         let x = 5;  
  |         - first assignment to `x`  
3 |         println!("The value of x is: {}", x);  
4 |         x = 6;  
  |         ^^^^^ re-assignment of immutable variable
```

# Shadowing

1. 이전에 선언한 변수와 같은 이름의 *새 변수*를 선언 할 수 있음

```
let mut vec = Vec::new();  
vec.push(1i);  
vec.push(2i);  
let vec = vec;
```

# 참조자(References)

1. `&` 기호가 참조자를 의미
2. **소유권**(Ownership)을 넘기지 않고 참조 가능
3. 즉, 소유권이 없음 (스코프 밖에서 메모리 반납되지 않음)
4. 댕글링 참조자(Dangling References)가 되지 않도록 보장

```
let s1 = String::from("hello");

let len = calculate_length(&s1);

fn calculate_length(s: &String) -> usize { // s는 String의 참조자입니다
    s.len()
} // 여기서 s는 스코프 밖으로 벗어났습니다. 하지만 가리키고 있는 값에 대한 소유권이 없기
// 때문에, 아무런 일도 발생하지 않습니다. (메모리가 반납되지 않음)
```

# 빌림(Borrowing)

1. 함수의 파라미터로 참조자를 만드는 것을 **빌림**이라고 함
2. 빌리고 용무가 끝나면 돌려주어야함
3. 빌린 값은 고칠 수 없음 (가변 참조자는 가능)

```
fn calculate_length(s: &String) -> usize {  
    s.len()  
}
```

# 빌림(Borrowing)

- 변수가 불변인 것 처럼 참조자도 불변

```
fn main() {  
    let s = String::from("hello");  
  
    change(&s); // 가변 참조자: change(&mut s);  
}  
  
fn change(some_string: &String) { // 가변 참조자: fn change(some_string: &mut String)  
    some_string.push_str(", world");  
}
```

error: cannot borrow immutable borrowed content `\*some\_string` as mutable

--> error.rs:8:5

```
8 | | some_string.push_str(", world");  
  | | ^^^^^^^^^^^^^^^
```

## 가변 참조자(Mutable References, data race 방지)

1. 어떤 변수에 대해 실제 사용되는 읽기 전용 참조는 여러 개 존재할 수 있다.
2. 어떤 변수에 대해 실제 사용되는 변경 가능 참조는 단 한 개만 존재할 수 있다.
3. 어떤 변수에 대해 실제 사용되는 변경 가능 참조와, 실제 사용되는 읽기 전용 참조는 동시에 존재할 수 없다.

## 가변 참조자 예시 코드

```
pub fn mutable_references() {  
    let mut vector: Vec<i32> = Vec::new();  
  
    let vector1 = &mut vector;  
    let vector2 = &vector;  
  
    vector1.push(500);  
    println!("{:?}", vector2);  
}
```

```
error[E0502]: cannot borrow `vector` as immutable because it is also borrowed as mutable
```

```
4 | let vector1 = &mut vector;  
   | ----- mutable borrow occurs here  
5 | let vector2 = &vector;  
   | ^^^^^^^^ immutable borrow occurs here  
6 |  
7 | vector1.push(500);  
   | ----- mutable borrow later used here
```

# 자동 추론 (타입 추론)

- let 키워드를 사용하여 타입 자동 추론

```
fn variable_examples() {  
    let unsigned_int : u32 = 123_u32;  
  
    let a : u64 = 123;  
  
    let pi : f64 = 3.14159265358979323846264338327950288;  
  
    let small_pi : f32 = 3.14;  
  
    let url : &str = "https://httpbin.org/ip";  
  
    let tenor_key : String = env::var(key: "TENOR_API_KEY")  
        .unwrap_or_else(|_| String::from(s: "<default_api_key>"));  
  
    let signed_int : i32 = 0xff_ff_ff_ff; // ???  
}
```



# match

- switch와 비슷하지만, match는 모든 케이스를 표현해야함 (안전성)
- `if`, `else if`, `else` 를 가독성 있게 변경

# match (tuple)

```
fn serve_coffee(coffee: bool, ice: bool, water: bool) -> &str {  
    match (coffee, ice, water) {  
        (false, _, _) => "차가운 물만 드세요",  
        (_, false, _) => "따뜻한 아메리카노를 드세요",  
        (_, _, false) => "아이스 에스프레소를 드세요",  
        _ => "아이스 아메리카노를 드세요",  
    }  
}  
  
fn main() {  
    let coffee = true;  
    let ice = false;  
    let water = true;  
  
    let drink = serve_coffee(coffee, ice, water);  
    println!("Serve: {}", drink); // Serve: 따뜻한 아메리카노를 드세요  
}
```

# match (enum)

```
#[allow(dead_code)]
pub enum Weather {
    Rain,
    Snowing,
    Foggy,
    Earthquake,
    Typhoon
}

impl Weather {
    pub fn weather_forecasting_stone(&self) -> &str {
        match self {
            Self::Rain => "Stone is wet",
            Self::Snowing => "White on top",
            Self::Foggy => "Can't see stone",
            Self::Earthquake => "Stone jumping up & down",
            Self::Typhoon => "Stone gone"
        }
    }
}

fn main() {
    println!("{}", weather_forecasting_stone(&Weather::Earthquake))
}
```

# Option

1. `null` 이거나 `null` 이 아닐 때 사용

```
enum Option<T> {  
    Some(T),  
    None,  
}
```

# Option 예제 코드

```
fn find_element_index(arr: &[i32], target: i32) -> Option<usize> {  
    for (index, &element) in arr.iter().enumerate() {  
        if element == target {  
            return Some(index);  
        }  
    }  
    None  
}  
  
fn main() {  
    let numbers = [1, 2, 3, 4, 5];  
    let target = 3;  
  
    let index = find_element_index(&numbers, target);  
    match index {  
        Some(i) => println!("target: `{target}`의 위치는: {i}"),  
        None => println!("원하는 숫자를 찾지 못했습니다!"),  
    }  
    // target: `3`의 위치는: 2  
}
```



# result (bool)

- 실패할 가능성이 있는 값을 반환하는 Generic enum
- 파일을 읽고 실패(없는 경우)할 경우 파일을 생성하는 경우

```
use std::fs::File;
```

```
fn main() {  
    let f = File::open("hello.txt");  
}
```

error[E0308]: mismatched types

--> src/main.rs:4:18

```
4 |         let f: u32 = File::open("hello.txt");  
    |                   ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ expected u32, found enum
```

`std::result::Result`

= note: expected type `u32`

= note: found type `std::result::Result<std::fs::File, std::io::Error>`

# result (파일 읽기)

- 오류 수정 후

```
use std::fs::File;

fn main() {
    let f = File::open("hello.txt");

    let f = match f {
        Ok(file) => file,
        Err(error) => {
            panic!("There was a problem opening the file: {:?}", error)
        },
    };
}
```



# result

- emacs 의 rust 코드

```
fn op_system_memory_info(
    state: &mut OpState,
) -> Result<Option<MemInfo>, AnyError> {
    super::check_unstable(state, "Deno.systemMemoryInfo");
    state.borrow_mut::<Permissions>().env.check_all()?;
    match sys_info::mem_info() {
        Ok(info) => Ok(Some(MemInfo {
            total: info.total,
            free: info.free,
            available: info.avail,
            buffers: info.buffers,
            cached: info.cached,
            swap_total: info.swap_total,
            swap_free: info.swap_free,
        })),
        Err(_) => Ok(None),
    }
}
```

# 느낀점

## 1. Fast and Safe

- 메모리 문제를 겪는 프로젝트가 Rust 넘어가고 있음

## 2. 생태계와 라이브러리

- 메이저한 언어(Java, C++, Python ..)에 비해 정보 부족

## 3. 동시성에 특화되어있는 언어

- 그 중 비동기 프로그래밍은 너무 어려움

### Programming, scripting, and markup languages

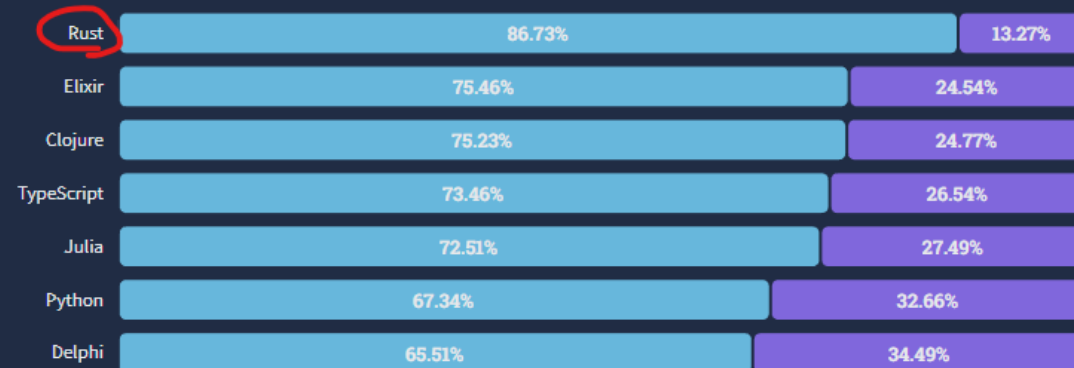
Rust is on its seventh year as the most loved language with 87% of developers saying they want to continue using it.

Rust also ties with Python as the most wanted technology with TypeScript running a close second.

Loved vs. Dreaded

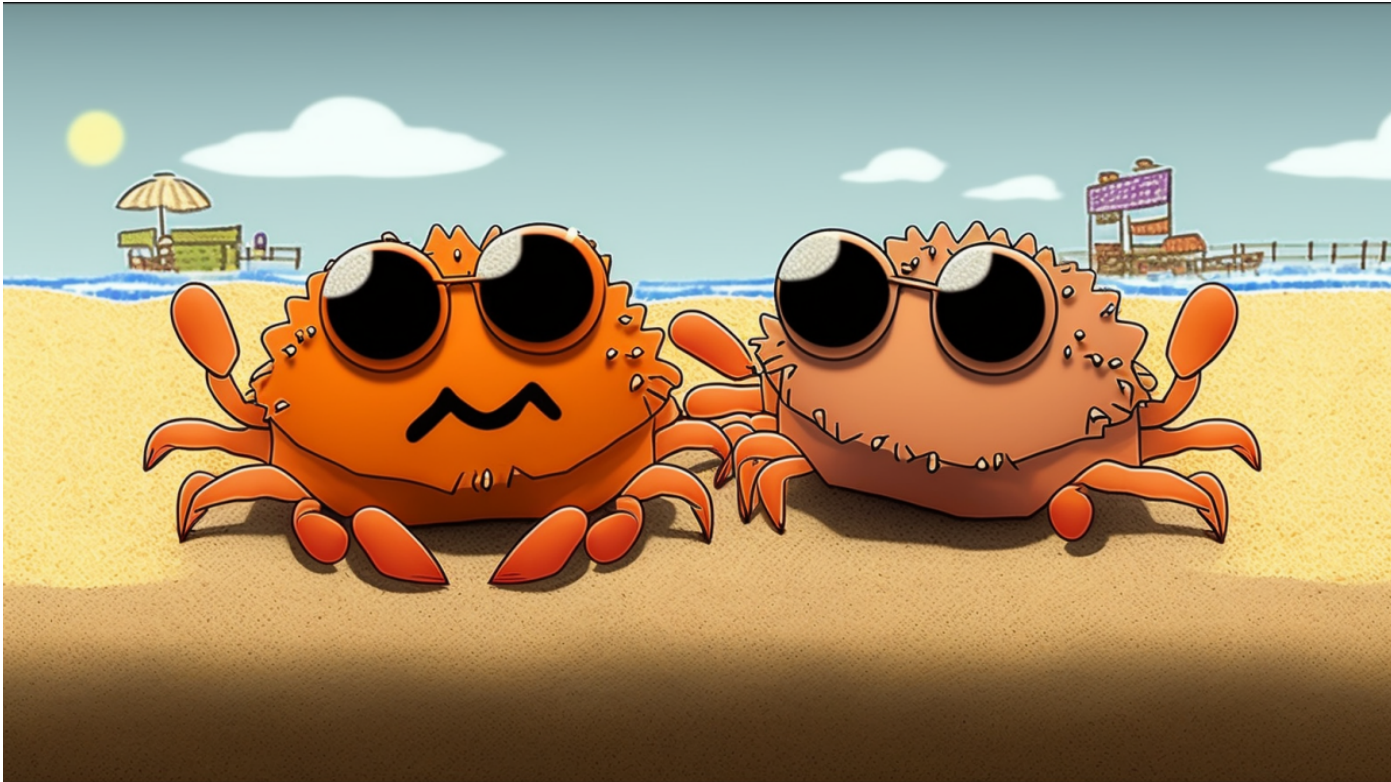
Want

71,467 responses



끝

# Rust SIG 모집 중



# 참고자료

<https://rinthe1.github.io/rust-lang-book-ko/>

<https://prev.rust-lang.org/ko-KR/faq.html>

<https://betterprogramming.pub/reading-and-writing-a-file-in-rust-47d2bc7086ac>

<https://github.com/dani-garcia/vaultwarden>

<https://github.com/emacs-ng/deno>

<https://www.techspot.com/news/97654-how-broken-elevator-led-one-most-loved-programming.html>

<https://survey.stackoverflow.co/2022#section-most-loved-dreaded-and-wanted-programming-scripting-and-markup-languages>

<https://github.com/HomoEfficio/dev-tips/blob/59409afe4f0378f6404e85c3afeb6f4734551a41/Rust%20%EB%A7%9B%EB%B3%B4%EA%B8%B0.md>



# Marp

Markdown Presentation Ecosystem