

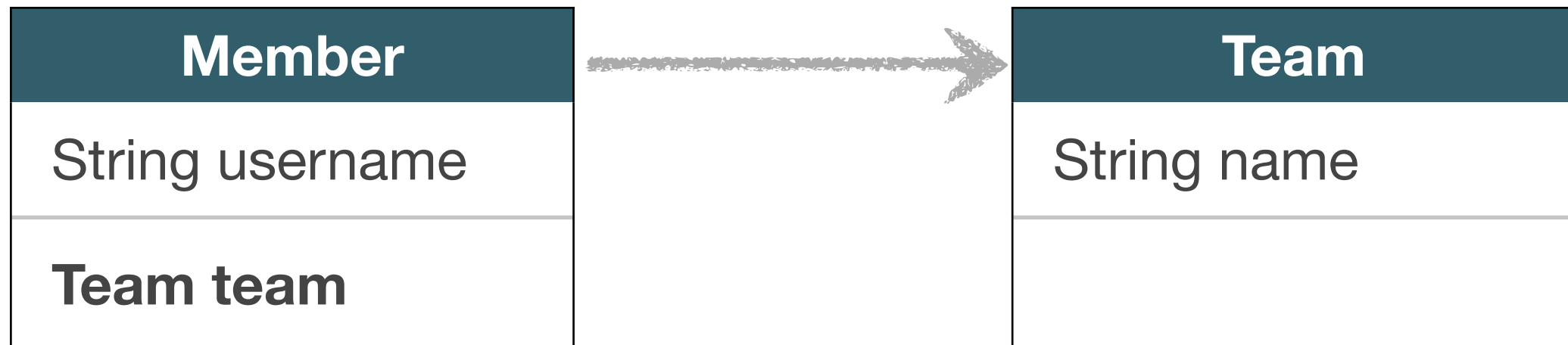
프록시와 연관관계 관리

목차

- 프록시
- 즉시 로딩과 지연 로딩
- 지연 로딩 활용
- 영속성 전이: CASCADE
- 고아 객체
- 영속성 전이 + 고아 객체, 생명주기
- 실전 예제 - 5.연관관계 관리

프록시

Member를 조회할 때 Team도 함께 조회해야 할까?



Member를 조회할 때 Team도 함께 조회해야 할까?

회원과 팀 함께 출력

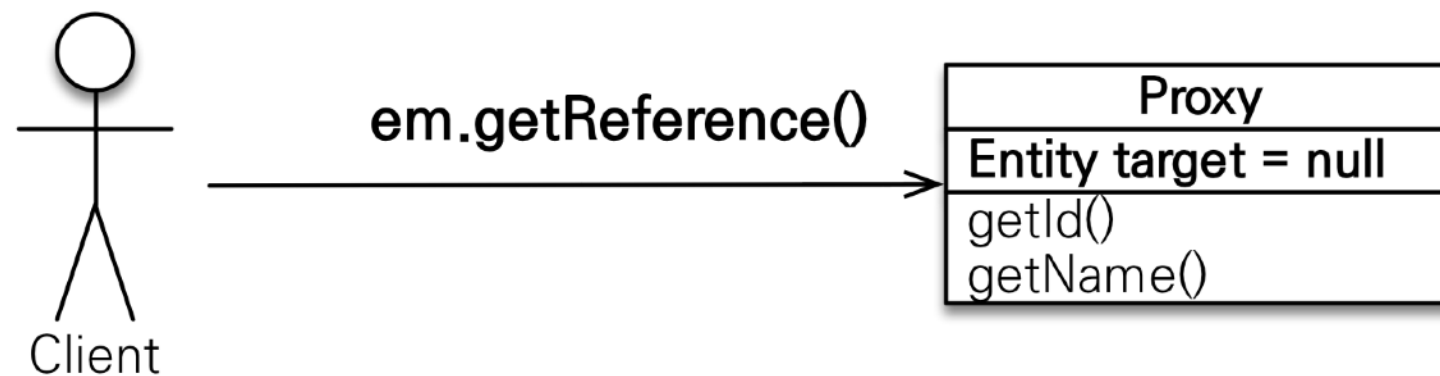
```
public void printUserAndTeam(String memberId) {  
    Member member = em.find(Member.class, memberId);  
    Team team = member.getTeam();  
    System.out.println("회원 이름: " + member.getUsername());  
  
    System.out.println("소속팀: " + team.getName());  
}
```

회원만 출력

```
public void printUser(String memberId) {  
    Member member = em.find(Member.class, memberId);  
    Team team = member.getTeam();  
    System.out.println("회원 이름: " + member.getUsername());  
}
```

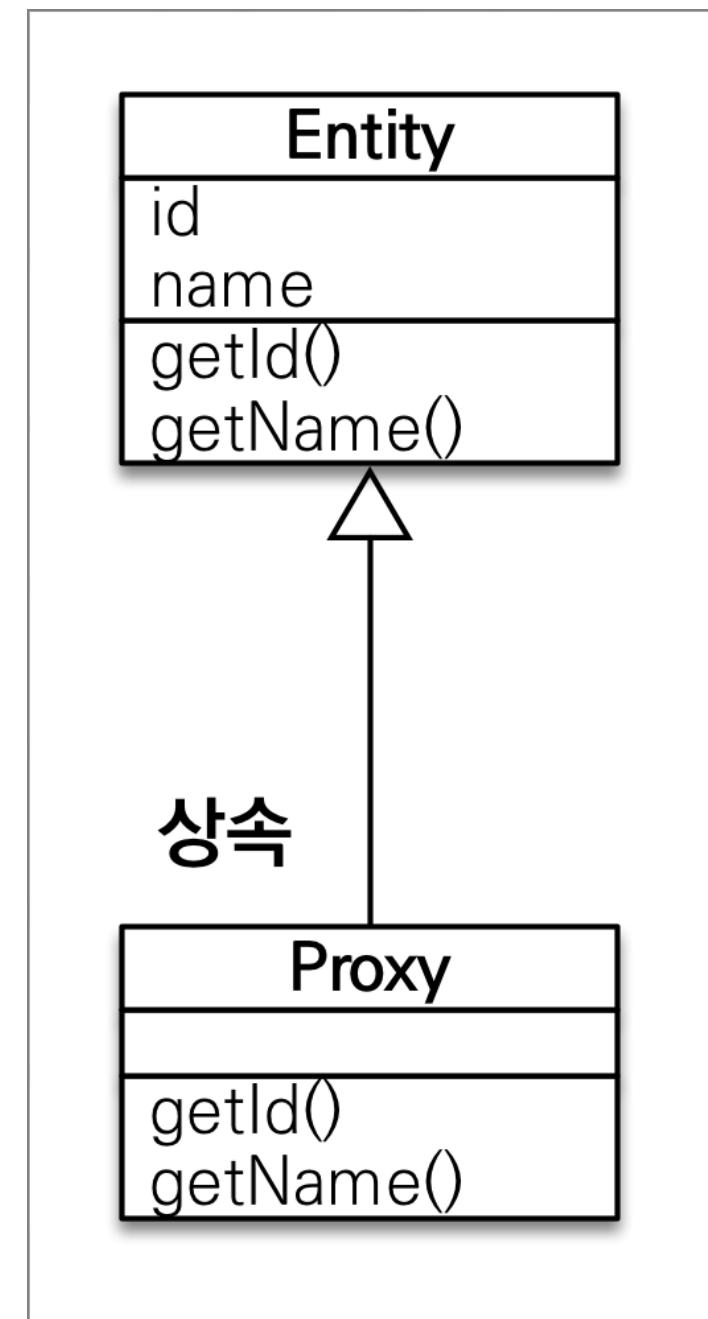
프록시 기초

- `em.find()` vs `em.getReference()`
- `em.find()`: 데이터베이스를 통해서 실제 엔티티 객체 조회
- `em.getReference()`: 데이터베이스 조회를 미루는 가짜(프록시) 엔티티 객체 조회



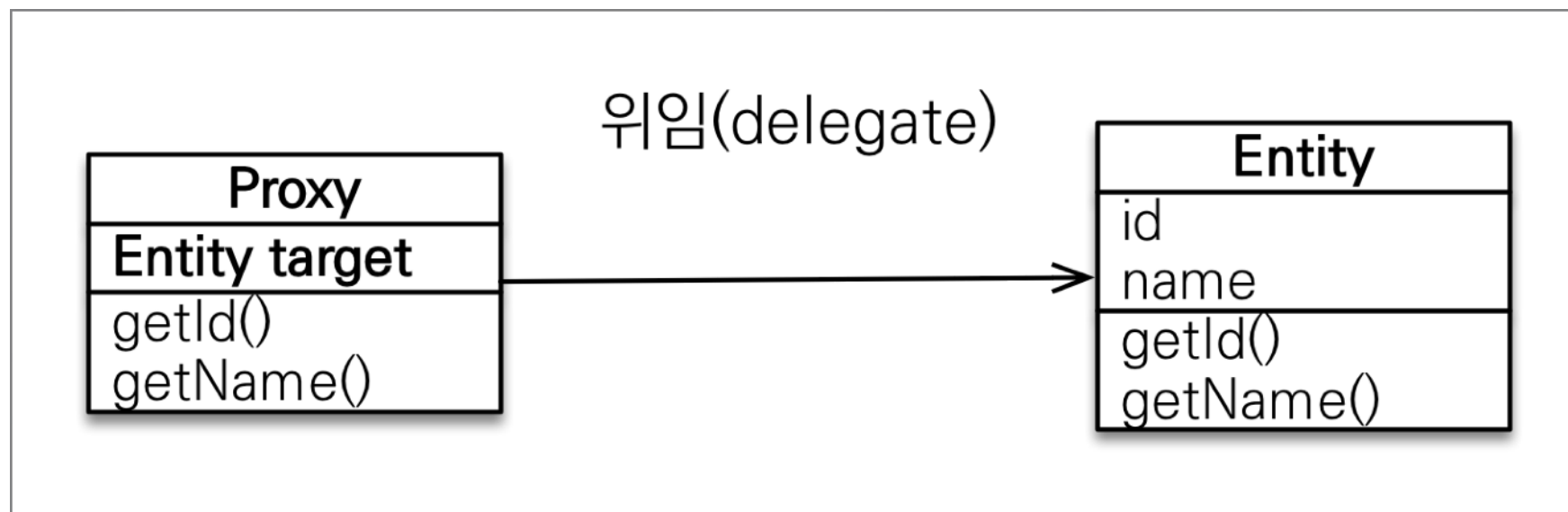
프록시 특징

- 실제 클래스를 상속 받아서 만들어짐
- 실제 클래스와 겉 모양이 같다.
- 사용하는 입장에서는 진짜 객체인지 프록시 객체인지 구분하지 않고 사용하면 됨(이론상)



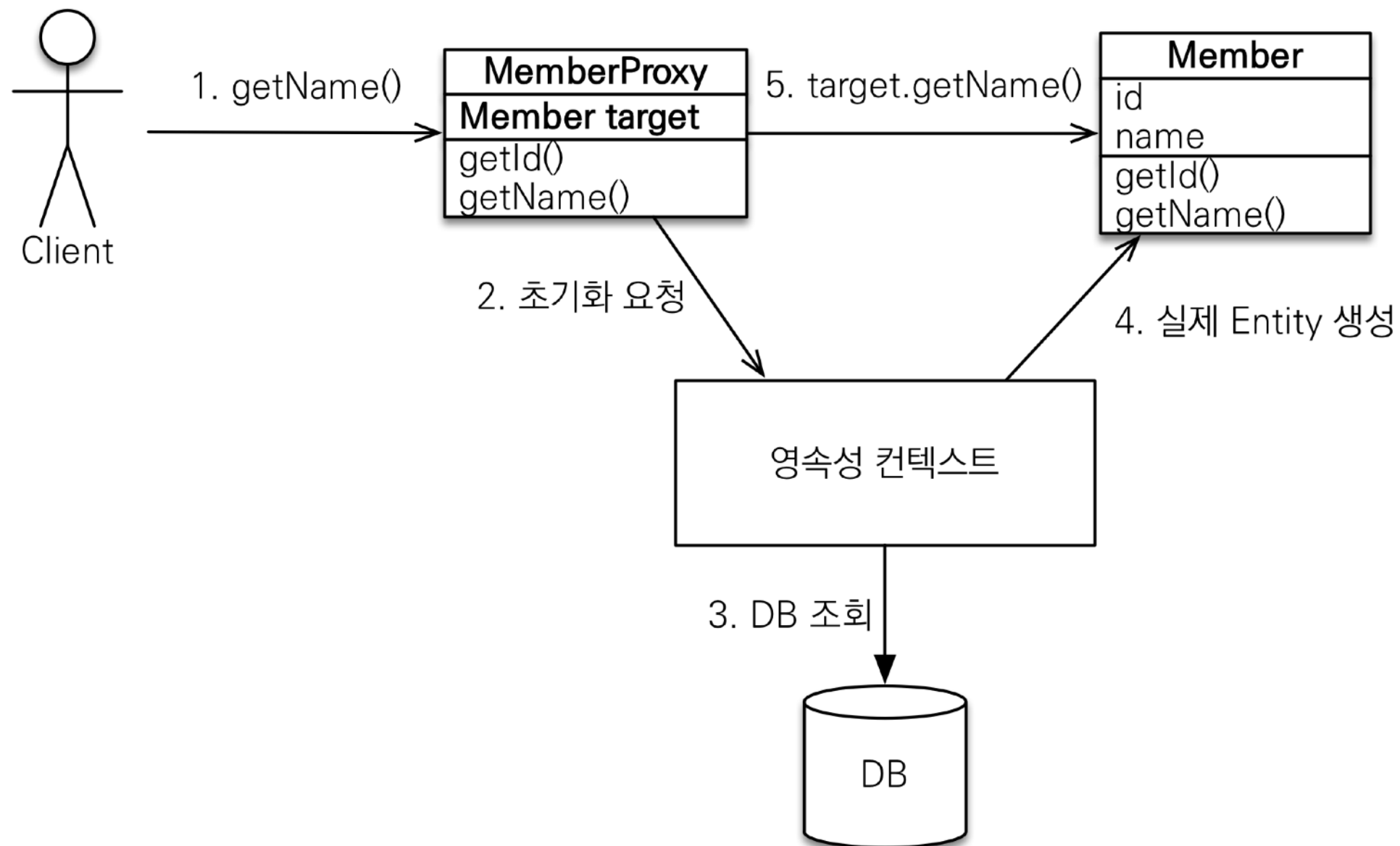
프록시 특징

- 프록시 객체는 실제 객체의 참조(target)를 보관
- 프록시 객체를 호출하면 프록시 객체는 실제 객체의 메소드 호출



프록시 객체의 초기화

```
Member member = em.getReference(Member.class, "id1");  
member.getName();
```



프록시의 특징

- 프록시 객체는 처음 사용할 때 한 번만 초기화
- 프록시 객체를 초기화 할 때, 프록시 객체가 실제 엔티티로 바뀌는 것은 아님, 초기화되면 프록시 객체를 통해서 실제 엔티티에 접근 가능
- 프록시 객체는 원본 엔티티를 상속받음, 따라서 타입 체크시 주의해야함 (== 비교 실패, 대신 instance of 사용)
- 영속성 컨텍스트에 찾는 엔티티가 이미 있으면 em.**getReference()**를 호출해도 실제 엔티티 반환
- 영속성 컨텍스트의 도움을 받을 수 없는 준영속 상태일 때, 프록시를 초기화하면 문제 발생
(하이버네이트는 org.hibernate.LazyInitializationException 예외를 터트림)

프록시 확인

- 프록시 인스턴스의 초기화 여부 확인

`PersistenceUnitUtil.isLoaded(Object entity)`

- 프록시 클래스 확인 방법

`entity.getClass().getName()` 출력(..jvasist.. or
HibernateProxy...)

- 프록시 강제 초기화

`org.hibernate.Hibernate.initialize(entity);`

- 참고: JPA 표준은 강제 초기화 없음
강제 호출: **`member.getName()`**

즉시 로딩과 지연 로딩

Member를 조회할 때 Team도 함께 조회해야 할까?

단순히 member 정보만 사용하는 비즈니스 로직
`println(member.getName());`



지연 로딩 LAZY을 사용해서 프록시로 조회

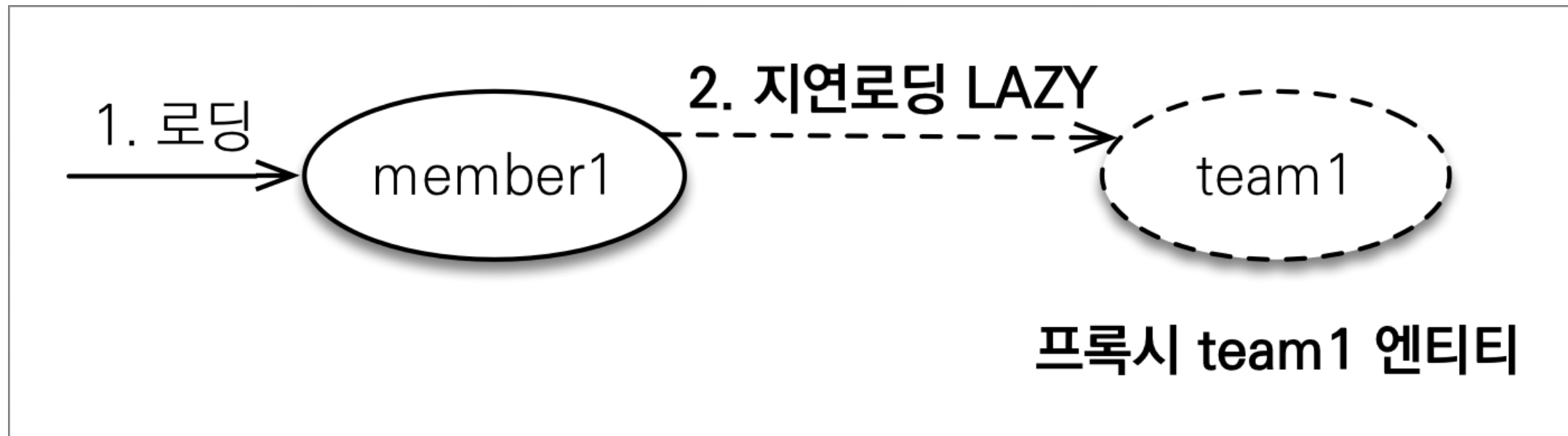
```
@Entity
public class Member {

    @Id
    @GeneratedValue
    private Long id;

    @Column(name = "USERNAME")
    private String name;

    @ManyToOne(fetch = FetchType.LAZY) /**
    @JoinColumn(name = "TEAM_ID")
    private Team team;
    ..
}
```

지연 로딩



지연 로딩 LAZY을 사용해서 프록시로 조회



```
Member member = em.find(Member.class, 1L);
```



```
Team team = member.getTeam();  
team.getName(); // 실제 team을 사용하는 시점에 초기화(DB 조회)
```


Member와 Team을 자주 함께 사용한다면?



즉시 로딩 EAGER를 사용해서 함께 조회

```
@Entity
public class Member {

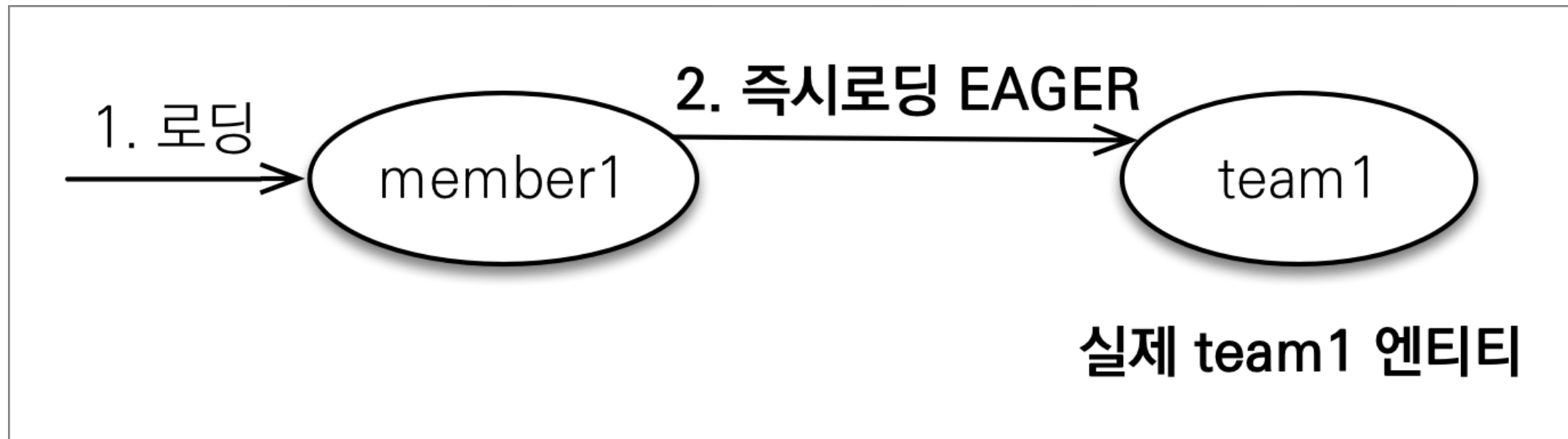
    @Id
    @GeneratedValue
    private Long id;

    @Column(name = "USERNAME")
    private String name;

    @ManyToOne(fetch = FetchType.EAGER) /**
    @JoinColumn(name = "TEAM_ID")
    private Team team;

    ..
}
```

즉시 로딩



즉시 로딩(EAGER), Member조회시 항상 Team도 조회



JPA 구현체는 가능하면 조인을 사용해서 SQL 한번에 함께 조회

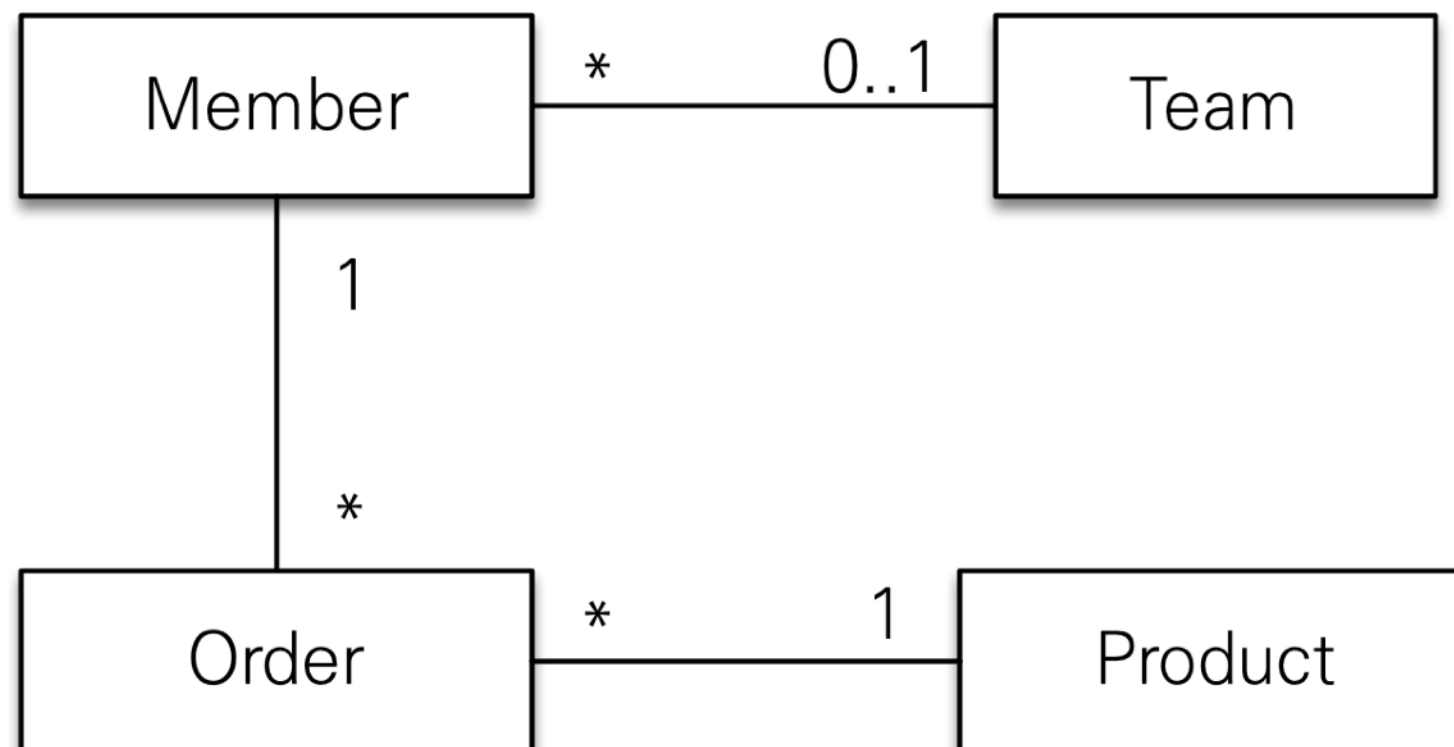
프록시와 즉시로딩 주의

- **가급적 지연 로딩만 사용(특히 실무에서)**
- 즉시 로딩을 적용하면 예상하지 못한 SQL이 발생
- **즉시 로딩은 JPQL에서 N+1 문제를 일으킨다.**
- **@ManyToOne, @OneToOne은 기본이 즉시 로딩
-> LAZY로 설정**
- @OneToMany, @ManyToMany는 기본이 지연 로딩

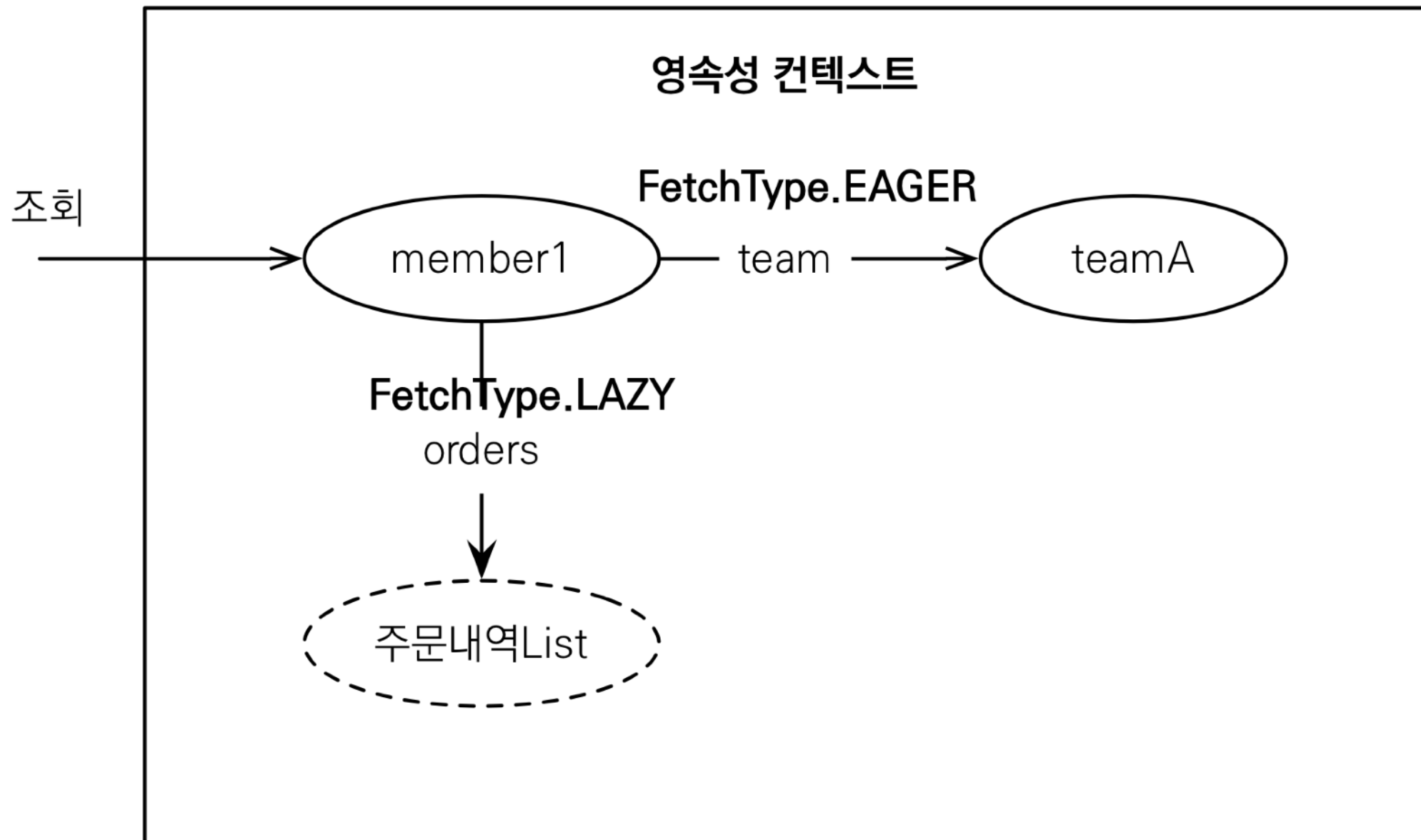
지연 로딩 활용

지연 로딩 활용

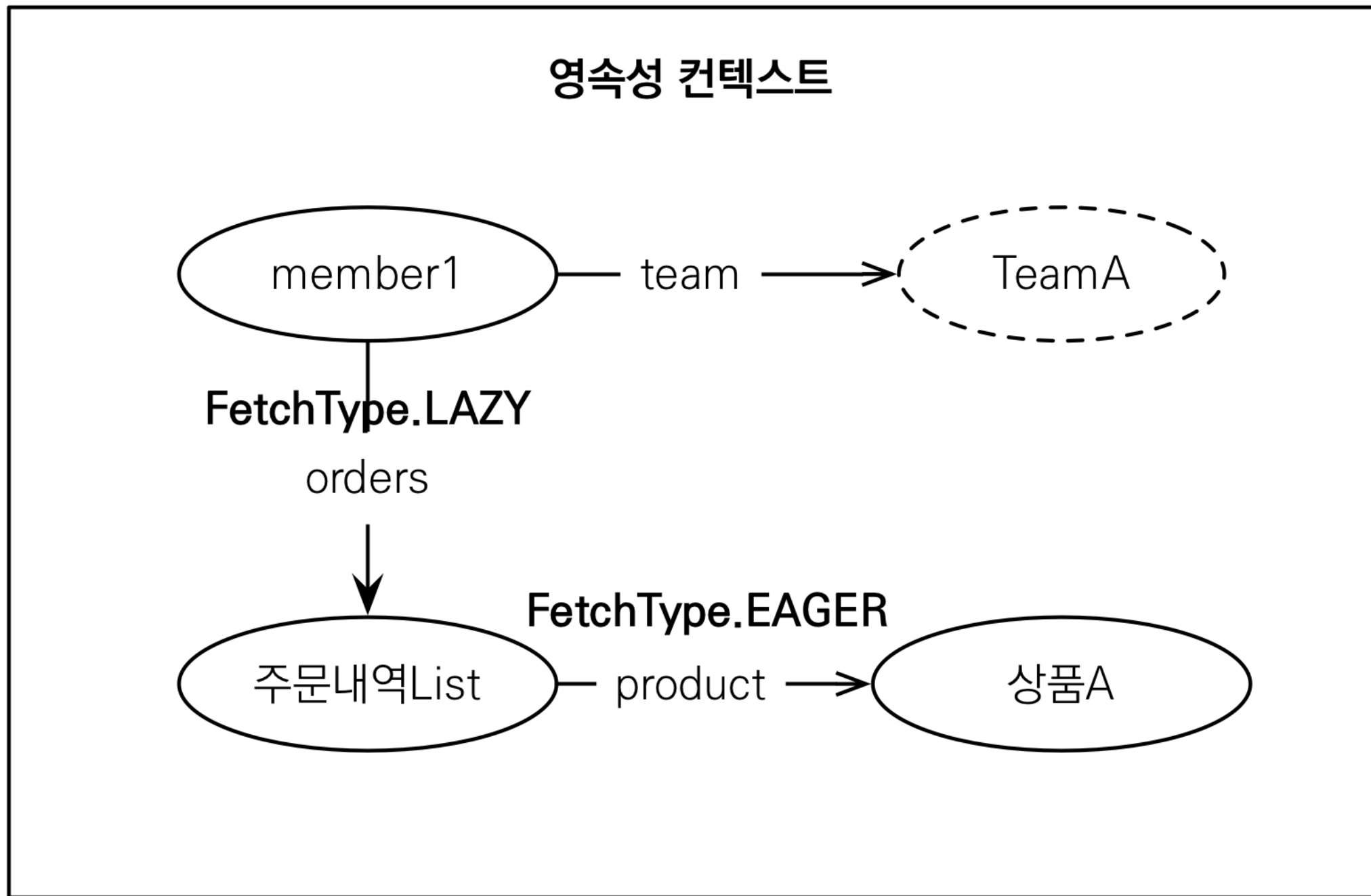
- **Member**와 **Team**은 자주 함께 사용 -> 즉시 로딩
- **Member**와 **Order**는 가끔 사용 -> 지연 로딩
- **Order**와 **Product**는 자주 함께 사용 -> 즉시 로딩



지연 로딩 활용



지연 로딩 활용



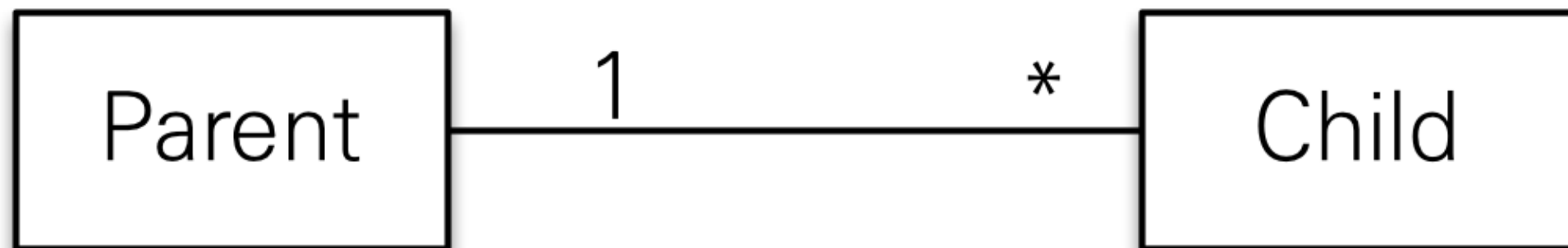
지연 로딩 활용 - 실무

- 모든 연관관계에 지연 로딩을 사용해라!
- 실무에서 즉시 로딩을 사용하지 마라!
- JPQL fetch 조인이나, 엔티티 그래프 기능을 사용해라!
(뒤에서 설명)
- 즉시 로딩은 상상하지 못한 쿼리가 나간다.

영속성 전이: CASCADE

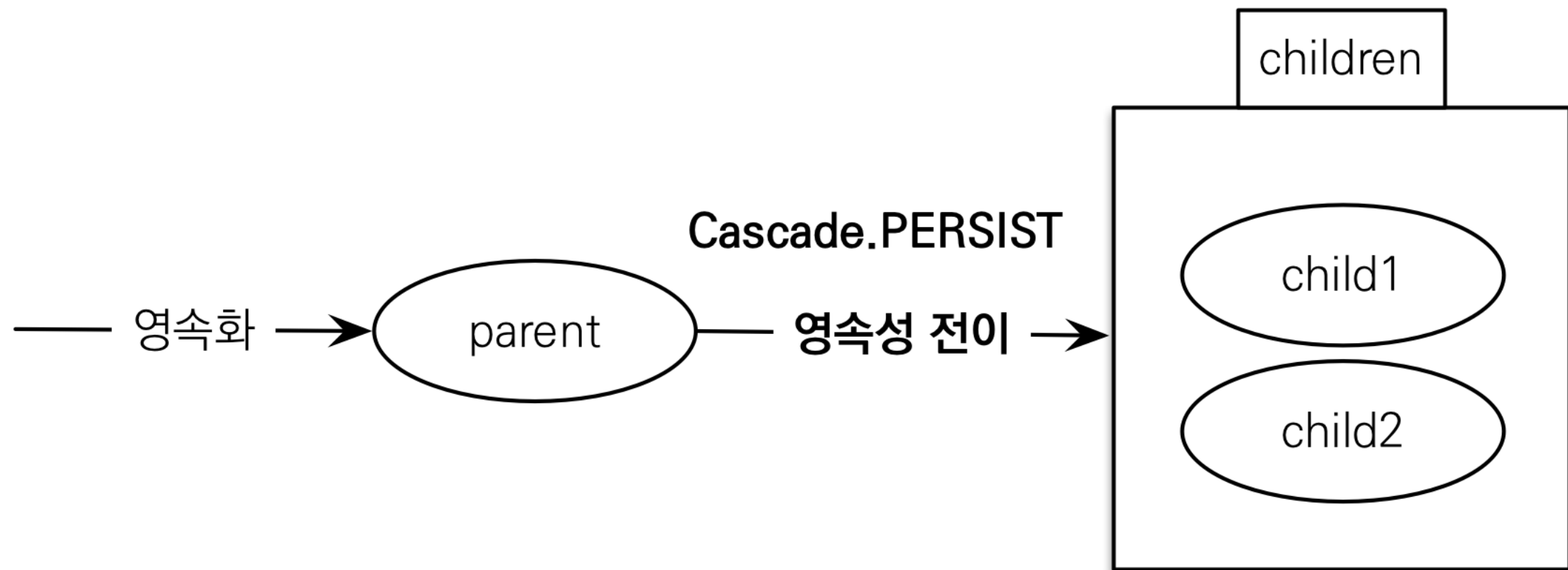
영속성 전이: CASCADE

- 특정 엔티티를 영속 상태로 만들 때 연관된 엔티티도 함께 영속 상태로 만들도 싶을 때
- 예: 부모 엔티티를 저장할 때 자식 엔티티도 함께 저장.



영속성 전이: 저장

```
@OneToMany(mappedBy="parent", cascade=CascadeType.PERSIST)
```



영속성 전이: CASCADE - 주의!

- 영속성 전이는 연관관계를 매핑하는 것과 아무 관련이 없음
- 엔티티를 영속화할 때 연관된 엔티티도 함께 영속화하는 편리함을 제공할 뿐

CASCADE의 종류

- **ALL:** 모두 적용
- **PERSIST:** 영속
- **REMOVE:** 삭제
- **MERGE:** 병합
- **REFRESH:** REFRESH
- **DETACH:** DETACH

고아 객체

고아 객체

- 고아 객체 제거: 부모 엔티티와 연관관계가 끊어진 자식 엔티티를 자동으로 삭제
- **orphanRemoval = true**
- ```
Parent parent1 = em.find(Parent.class, id);
parent1.getChildren().remove(0);
//자식 엔티티를 컬렉션에서 제거
```
- `DELETE FROM CHILD WHERE ID=?`

## 고아 객체 - 주의

---

- 참조가 제거된 엔티티는 다른 곳에서 참조하지 않는 고아 객체로 보고 삭제하는 기능
- **참조하는 곳이 하나일 때 사용해야함!**
- **특정 엔티티가 개인 소유할 때 사용**
- @OneToOne, @OneToMany만 가능
- 참고: 개념적으로 부모를 제거하면 자식은 고아가 된다. 따라서 고아 객체 제거 기능을 활성화 하면, 부모를 제거할 때 자식도 함께 제거된다. 이것은 CascadeType.REMOVE처럼 동작한다.

영속성 전이 + 고아 객체, 생명주기

# 영속성 전이 + 고아 객체, 생명주기

---

- **CascadeType.ALL + orphanRemoval=true**
- 스스로 생명주기를 관리하는 엔티티는 em.persist()로 영속화, em.remove()로 제거
- 두 옵션을 모두 활성화 하면 부모 엔티티를 통해서 자식의 생명주기를 관리할 수 있음
- 도메인 주도 설계(DDD)의 Aggregate Root개념을 구현할 때 유용

실전 예제 - 5.연관관계 관리

# 글로벌 페치 전략 설정

---

- 모든 연관관계를 지연 로딩으로
- @ManyToOne, @OneToOne은 기본이 즉시 로딩이므로 지연 로딩으로 변경

# 영속성 전이 설정

---

- **Order -> Delivery**를 영속성 전이 ALL 설정
- **Order -> OrderItem**을 영속성 전이 ALL 설정