

이펙티브 자바 CP.3

🕒 작성 일시	@2023년 1월 14일 오후 3:46
🕒 최종 편집 일시	@2023년 1월 22일 오전 5:15
📄 유형	이펙티브 자바
👤 작성자	
👥 참석자	

3 클래스와 인터페이스

15. 클래스와 멤버의 접근 권한을 최소화하라
16. public 클래스에서는 public 필드가 아닌 접근자 메서드를 사용해라
17. 변경 가능성을 최소화 해라
18. 상속보다는 컴포지션을 사용해라
19. 상속을 고려해 설계하고 문서화해라, 그러지 않았다면 상속을 금지해라
20. 추상 클래스 보다는 인터페이스를 우선해라.
21. 인터페이스는 구현하는 쪽을 생각해 설계해라
22. 인터페이스는 타입을 정의하는 용도로만 사용해라
23. 태그 달린 클래스보다는 클래스 계층구조를 활용해라
24. 멤버 클래스는 되도록 static 으로 만들어라
25. 토폴레벨 클래스는 한 파일에 하나만 담으라

3 클래스와 인터페이스

▼ 15. 클래스와 멤버의 접근 권한을 최소화하라

• 정보 은닉 (캡슐화)

- 어슬프게 설계된 컴포넌트와 잘 설계된 컴포넌트의 큰 차이는 바로 클래스 내부 데이터와 내부 구현 정보를 외부 컴포넌트로부터 얼마나 잘 숨겼느냐이다. 잘 설계된 컴포넌트는 모든 내부 구현을 완벽히 숨겨, 구현과 API를 깔끔하게 분리한다. 오직 API를 통해서만 다른 컴포넌트와 소통하며, 서로의 내부 동작 방식에는 전혀 개의치 않는다.

◦ 장점

- 시스템 개발 속도를 높인다.
여러 컴포넌트를 병렬로 개발할 수 있기 때문이다.
- 시스템 관리 비용을 낮춘다.
각 컴포넌트를 더 빨리 파악하여 디버깅할 수 있고, 다른 컴포넌트로 교체하는 부담도 적다.

- 정보 은닉 자체가 성능을 높여주지는 않지만, 성능 최적화에 도움을 준다.
완성된 시스템을 프로파일링해 최적화할 컴포넌트를 정한 다음(아이템 67), 다른 컴포넌트에 영향을 주지 않고 해당 컴포넌트만 최적화할 수 있기 때문이다.
- 소프트웨어 재사용성을 높인다.
외부에 거의 의존하지 않고 독자적으로 동작할 수 있는 컴포넌트라면 그 컴포넌트와 함께 개발되지 않은 낯선 환경에서도 유용하게 쓰일 가능성이 있기 때문이다.
- 큰 시스템을 제작하는 난이도를 낮춰준다.
시스템 전체가 아직 완성되지 않은 상태에서도 개별 컴포넌트의 동작을 검증할 수 있기 때문이다.

• 접근 제한자

- 자바는 **정보 은닉**을 위한 다양한 장치를 제공한다. 그중 접근 제어 매커니즘은 클래스, 인터페이스, 멤버의 접근성 (접근 허용 범위)을 명시한다.
- 각 요소의 접근성은 그 요소가 선언된 위치와 접근 제한자(private, protected, public)로 정해진다. 이를 제대로 활용하는 것이 정보 은닉의 핵심이다.
- 기본 원칙
 - 모든 클래스와 멤버의 접근성을 가능한 한 좁혀야 한다. (소프트웨어가 올바르게 동작하는 한 항상 가장 낮은 접근 수준을 부여 해야한다.)
 - (가장 바깥이라는 의미의) 톱 레벨 클래스와 인터페이스에 부여할 수 있는 접근 수준은 package-private 와 public 이다.
 - 톱 클래스 클래스나 인터페이스를 public을 선언하면 공개 API가 되며, package-private으로 선언하면, 해당 패키지 안에서만 사용할 수 있다.
 - 패키지 외부에서 쓸 이유가 없다면 package-private에서 사용하자.
 - 이러면 API가 아닌 내부 구현이 되어 언제든지 수정 할 수 있다.
 - 즉 클라이언트에 아무런 피해 없이, 다음 릴리스에서 수정, 교체, 제거 할 수있지만, public 인 경우에는 API가 되므로 하위 호환을 위해 영원히 관리해줘야 한다.
 - 한 클래스에서만 사용하는 package-private 톱레벨 클래스나 인터페이스는 이를 사용하는 클래스 안에 private static으로 중첩시켜보자. (아이템 24)
 - 톱 레벨로 두면 같은 패키지의 모든 클래스가 접근할 수 있지만, private static으로 중첩시키면 바깥 클래스 하나에서만 접근할 수 있다.
 - **public 일 필요가 없는 클래스의 접근 수준을 package-private 톱레벨 클래스로 좁히는 일이다.** (public 클래스는 그 패키지의 API, package-private 톱레벨 클래스는 내부 구현에 속함)
- 구성
 - private: 멤버를 선언한 톱레벨 클래스에서만 접근할 수 있다.

- package-private(default): 멤버가 소속된 패키지 안의 모든 클래스에서 접근 할 수 있다. 접근 제한자를 명시하지 않았을 때, 적용되는 패키지 접근 수준이다. (단, 인터페이스의 멤버는 기본적으로 public이 적용된다.)
- protected: package-private의 접근 범위를 포함하여, 이 멤버를 선언한 클래스의 하위 클래스에서도 접근할 수 있다.
- public: 모든 곳에서 접근할 수 있다.

○ 클래스 구현 방식

- 공개 API 세심히 설계 한 후, 그 외 모든 멤버는 private로 만든다.
- 그런 다음 오직 같은 패키지의 다른 클래스가 접근해야 하는 멤버에 한하여 private 제한자를 제거해 package-private으로 풀어주자
- 더 권한을 풀어 주는 일을 자주 하게 된다. 시스템에서 컴포넌트를 더 분해해야 하는 것은 아닌지 고민한다.
- private, package-private 멤버는 모두 해당 클래스의 구현에 해당하므로 보통 공개 API에 영향을 주지 않는다.
- 단, Serializable을 구현한 클래스에서는 그 필드들도 의도치 않게 공개API가 될 수 있다. (아이템 86, 87)
- public 클래스의 멤버가 package-private 에서 protected로 변경되는 순간, 공개 API로 변환됨으로, 영원히 지원되어야 한다. 또한 내부 방식을 API 문서에 적어 공개 할 수도 있다. (아이템 19), 그러므로 protected 멤버는 적을수록 좋다.

○ 멤버 접근성 제약

- 상위 클래스의 메서드를 재정의할 때, 그 접근 수준을 상위 클래스에서 보다 좁게 설정 할 수 없다. (리스코프 치환 원칙)
- 이 규칙을 어기면 컴파일 에러난다.
- 클래스가 인터페이스를 구현하는 건 이 규칙의 특별한 예로 볼 수 있고, 이때 클래스는 인터페이스가 정의한 모든 메서드를 public으로 선언해야 한다.

○ public 클래스의 인스턴스 필드는 되도록 public 이 아니어야 한다. (아이템16)

- 필드가 가변 객체를 참조하거나, final이 아닌 인스턴스 필드를 public 으로 선언하면, 그 필드에 담을 수 있는 값을 제한할 힘을 잃게 된다. - 그 필드와 관련된 모든 것은 불변식을 보장할 수 없게 된다는 뜻.
- 필드 수정 시, (락 획득 같은) 다른 작업을 할 수 없게 됨으로, public 가변 필드를 갖는 클래스는 일반적으로 스레드에 안전하지 않다.
- 이는 정적 필드에서도 마찬가지이지만, 해당 클래스가 표현하는 추상 개념을 완성하는 데 꼭 필요한 구성요소로서의 상수라면 public static final 필드로 공개해도 좋다.
 - public static final double MATH_PIE = 3.1415926; 네이밍 (아이템 68)
 - 이런 필드는 반드시 기본 타입 값이나 불변 객체를 참조해야 한다. (아이템 17)

- 가변 객체를 참조한다면, final이 아닌 필드에 적용되는 모든 불이익이 그대로 적용된다.
- 길이가 0이 아닌 배열은 모두 변경 가능하니 주의하자, 따라서 클래스에서 public static final 배열 필드를 두거나 이 필드를 반환하는 접근 메서드를 제공해서는 안된다.

```
public static final Thing[] VALUES = {...};
// 이 경우 클라이언트에서 해당 배열 내용을 수정 할 수 있다.
// 기본 타입도 가능.
```

◦ 해결 방안

```
// 1. public 배열을 private 으로 변경하고 public 불변 리스트를 추가한다.
private static final Thing[] PRIVATE_VALUE = {...};
public static final List<Thing> VALUES =
    Collections.unmodifiableList(Arrays.asList(PRIVATE_VALUE));

// 2. 배열을 private으로 만들고 복사본을 반환하는 public 메서드를 추가하는 방법
private static final Thing[] PRIVATE_VALUE = {...};
public static final Thing[] values() {
    return PRIVATE_VALUE.clone(); // 아이템 13
}
```

- 정리
 - 프로그램 요소의 접근성은 가능한 한 최소한으로 해라.
 - 꼭 필요한 것만 골라 최소한의 public API를 설계한다.
 - 그 외에는 클래스, 인터페이스, 멤버가 의도치 않게 API로 공개되는 일은 없도록 한다.
 - public 클래스는 상수용 public static final 필드 외에는 어떠한 public 필드도 가져선 안 된다.
 - public static final 필드가 참조하는 객체가 불변하는지 확인해라.

▼ 16. public 클래스에서는 public 필드가 아닌 접근자 메서드를 사용하라

- 퇴보한 클래스 - 캡슐화 이점을 제공하지 못한다.

```
class Point {
    public double x;
    public double y;
}
```

이러한 클래스는 모두 필드를 private 로 변경하고 public 접근자 (setter, getter)를 추가하자.

- public 클래스의 정상적인 방식

```
class Point {
    private double x;
    private double y;
    public point(double x, double y) {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }
    public double getX() { return x; }
    public double getY() { return y; }

    public void setX(double x) { this.x = x; }
    public void setY(double y) { this.y = y; }
}
```

- 패키지 바깥에서 접근할 수 있는 클래스라면 접근자를 제공함으로써 클래스 내부 표현 방식을 언제든지 바꿀 수 있는 유연성을 얻을 수 있다. public 클래스가 필드를 공개하면 이를 사용하는 클라이언트가 생길 것이므로, 내부 표현 방식을 마음대로 바꿀 수 없게된다.
- 하지만 package-private 클래스 혹은 private 중첩 클래스 라면 데이터 필드를 노출한다 해도 하등의 문제가 없다. 그 클래스가 표현하려는 추상 개념만 올바르게 표현하면 된다.
- public 클래스의 필드가 불변이라면 직접 노출할 때의 단점은 조금 줄어들지만, 여전히 API 를 변경하지 않고는 표현 방식을 바꿀 수 없고, 필드를 읽을 때 부수 작업을 수행할 수 없다는 단점은 여전하다. (단 불변식은 보장 할 수 있게 된다.)
- 정리
 - public 클래스를 절대 가변 필드를 직접 노출해서는 안된다. 불변 필드라면 노출해도 덜 위험하지만, 완전히 안심할 수 는 없다. 하지만 package-private 클래스나 private 중첩 클래스에서는 종종 (불변, 가변) 필드를 노출 하는 편이 좋을 때도 있다.

▼ 17. 변경 가능성을 최소화 해라

- 불변 클래스 (인스턴스의 내부 값을 수정할 수 없는 클래스)
 - 불변 클래스를 만드는 다섯 가지 규칙
 - 객체의 상태를 변경하는 메서드(변경자)를 제공하지 않는다.
 - 클래스를 확장할 수 없도록 한다.
 - 하위 클래스에서 객체의 상태를 변하게 만드는 사태를 막아준다. 상속을 막는 대표적인 방법은 클래스를 final로 선언하는 것이지만, 다른 방법도 있다.
 - 모든 필드를 final 로 선언한다.
 - 모든 필드를 private 로 선언한다.
 - 필드가 참조하는 가변 객체를 클라이언트에서 직접 수정하는 일을 막아준다.
 - 자신 외에는 내부의 가변 컴포넌트에 접근할 수 없도록 한다.
 - 클래스에 가변 객체를 참조하는 필드가 하나라도 있다면 클라이언트에서 그 객체의 참조를 얻을 수 없도록 해야한다. 이런 필드는 절대 클라이언트가 제공하는

객체 참조를 가르키게 해서는 안 되며, 접근자 메서드가 그 필드를 그대로 반환 해서는 안된다.

- 생성자, 접근자, readObject 메서드 (아이템 88) 모두 방어적 복사를 수행하라.
- 불변 복소수 클래스

```
public class Complex {
    private final double re; // 실수부
    private final double im; // 허수부

    public Complex(double re, double im) {
        this.re = re;
        this.im = im;
    }

    public double realPart() { return re; }
    public double imaginaryPart() { return im; }

    public Complex plus(Complex c) {
        return new Complex(re + c.re, im + c.im);
    }

    public Complex minus(Complex c) {
        return new Complex(re - c.re, im - c.im);
    }

    public Complex times(Complex c) {
        return new Complex(re * c.re - im * c.im,
            re * c.im + im * c.re);
    }

    public Complex dividedBy(Complex c) {
        double tmp = c.re * c.re + c.im * c.im;
        return new Complex((re * c.re + im * c.im) / tmp,
            (im * c.re - re * c.im) / tmp);
    }

    @Override
    public String toString() {
        return "Complex{" +
            "re=" + re +
            ", im=" + im +
            '}';
    }

    @Override
    public boolean equals(Object o) {
        if (this == o)
            return true;
        if (!(o instanceof Complex))
            return false;
        Complex complex = (Complex) o;
        return Double.compare(complex.re, re) == 0 && Double.compare(complex.im, im) == 0;
    }

    @Override
    public int hashCode() {
        return 31 * Double.hashCode(re) + Double.hashCode(im);
    }
}
```

- 사칙연산 메서드들이 인스턴스 자신을 수정하지 않고 새로운 Complex 인스턴스를 만들어 반환한다. (함수형 프로그래밍)
- 불변 객체의 장점
 1. **불변 객체는 단순하다.** 불변 객체는 생성된 시점의 상태를 파괴될 때까지 그대로 간직한다. 가변 객체는 변경자 메서드로 임의의 복잡한 상태에 놓일 수 있다.
 2. **불변 객체는 근본적으로 스레드 안전하여 따로 동기화가 필요없다.** 클래스를 thread safe 하게 만드는 가장 쉬운 방법이다.
 3. **불변 객체는 안심하고 공유할 수 있다.** 따라서 생성된 불변 객체는 최대한 재활용을 권한다. (메모리 사용량과 가비지 컬렉션 비용이 줄어든다.) (방어적 복사가 필요 없다)
 - a. 자주 쓰이는 값은 상수 (public static final) 불변 객체로 제공.
 - b. 인스턴스를 중복 생성하지 않게 해주는 정적 팩터리(아이템 1)
 4. **불변 객체는 자유롭게 공유는 물론, 불변 객체끼리는 내부 데이터를 공유 할 수 있다.**
 5. **객체를 만들 때 다른 불변 객체들의 구성요소로 사용하면 이점이 많다.** 값이 바뀌지 않는 구성요소들 이뤄진 객체라면 그 구조가 복잡해도 불변식은 유지하기 쉬움. (map 의 key, Set 원소로 쓰기 좋음)
 6. **불변 객체는 그 자체로 실패 원자성을 제공한다.** (아이템 76)
- 불변 객체의 단점
 - **값이 다르면, 반드시 독립된 객체로 만들어야 한다. - 값을 변경하려면, 보다 성능에 좋지 않다.**
 - 성능에 대해 대처하는 방법
 - 다단계 연산들을 예측하여, 연산 속도를 높여주는 가변 동반 클래스 (companion class)를 package-private 로 둔다.
 - 예측이 안되는 경우, 가변 동반 클래스를 public 으로 제공해라.
- 불변 클래스를 설계 방법
 - 상속하지 못하게 하는 방법
 - final 클래스 지정.
 - 더 flexible 방법으로는 모든 생성자를 private 혹은 package-private로 만들고 public 정적 팩터리를 제공하는 것이다.
 - 위에 적힌 불변 복소수 클래스에서 valueOf 정적 팩터리 메서드와 생성자를 변경한 내용.

```
...
private Complex(double re, double im) {
    this.re = re;
    this.im = im;
}
```

```

    }

    public static Complex valueOf(double re, double im) {
        return new Complex(re, im);
    }
    ...

```

- 정리
 - getter 가 있다고 해서 무조건 setter를 만들지 말자.
 - intellij 에서도 equals, hashCode 는 같이 뛰지만, setter와 getter은 아니다.
 - 클래스는 꼭 필요한 경우가 아니면 불변이어야 한다.
 - 불변으로 만들 수 없는 클래스라도 변경 가능한 부분은 최소한으로 줄이자. (private final)
 - 생성자는 불변식 설정이 완료된, 초기화가 완벽히 끝난 상태의 객체를 생성해야 한다.

▼ 18. 상속보다는 컴포지션을 사용하라

- 상속 (클래스가 다른 클래스를 확장하는 구현 상속)
 - 안전한 사용법
 - 상위 클래스와 하위 클래스가 동일한 패키지 안에 존재
 - 확장할 목적으로 설계되었고, 문서화도 잘 된 클래스 (아이템 19)
 - 하지만, 일반적인 구체 클래스를 패키지 경계를 넘어 다른 패키지의 구체 클래스를 상속하는 것은 위험하다.
 - 상속은 코드 재사용성을 높여주지만 캡슐화를 깨뜨린다.
 - 상위 클래스가 어떻게 구현되느냐에 따라 하위 클래스의 동작에 이상이 생길 수 있다.
 - 상위 클래스는 릴리즈마다 내부 구현이 달라질 수 있으며, 그 여파로 코드 한 줄 건드리지 않은 하위 클래스가 오작동의 가능성이 있다.
 - 잘못된 상속의 예

```

public class InstrumentedHashSet<E> extends HashSet<E> {
    // 추가된 필드
    private int addCount = 0;

    public InstrumentedHashSet() {}

    public InstrumentedHashSet(int initCap, float loadFactor) {
        super(initCap, loadFactor);
    }

    @Override
    public boolean add(E e) {

```



```

        addCount++;
        return super.add(e);
    }

    @Override
    public boolean addAll(Collection<? extends E> c) {
        addCount += c.size();
        return super.addAll(c);
    }

    public int getAddCount() {
        return addCount;
    }
}

InstrumentedHashSet<String> s = new InstrumentedHashSet<>();
s.addAll(Arrays.asList("틱", "톡", "깹"));
s.getAddCount(); // 과연 3이 나올까?

```

- s.getAddCount(); 를 하면 값은 6이 나온다. 이유로는 hashSet 의 addAll 메서드가 add 메서드를 사용하기 때문이다.
 - 이 경우 하위 클래스에서 addAll 메서드를 재정의하지 않으면 문제를 고칠 수 있다. 하지만, 이 문제를 확인하려면 상위 클래스의 구현 방법을 확인을 해야하는 한계를 갖는다. 이처럼 자신의 다른 부분을 사용하는 **자가사용** 여부는 해당 클래스의 내부 구현 방식에 해당하며, 자바 플랫폼 전반적인 정책인지, **그래서 다음 릴리즈에도 유지가 되는지 알 수 없다.** 따라서 위 구현된 InstrumentedHashSet도 깨지기 쉽다.
 - addAll 메서드를 다른 식으로 재정의할 수도 있다. 하지만 상위 클래스의 메서드 동작을 다시 구현하는 것은 어렵고, 시간도 더 들고, 오류를 내거나 성능을 떨어뜨릴 수도 있다. 또한 하위 클래스에서는 접근할 수 없는 private 필드를 써야 하는 상황이라면 이 방식으로는 구현자체가 불가능하다.
 - 다음 릴리즈에서 상위 클래스에 새로운 메서드가 추가 된다고 한다면, 하위 클래스의 메서드 작성 시점에는 새로운 메소드는 존재하지도 않았으니, 하위 클래스의 메서드가 새롭게 추가된 메소드의 요구 규약을 지키지 않을 수도 있다.
- 컴포지션을 사용하라
 - 기존 클래스가 새로운 클래스의 구성요소로 쓰인다 (composition)
 - 새로운 클래스를 만들고 private 필드로 기존 클래스의 인스턴스를 참조한다.
 - 새 클래스의 인스턴스 메서드들은 기존 클래스의 대응하는 메서드를 호출해 그 결과를 반환한다. 이 방식을 전달(forwarding) 이라고 하며, 새 클래스의 메서드들은 전달 메서드(forwarding method) 라 부른다.
 - 새로운 클래스는 기존 클래스의 내부 구현 방식의 영향에서 벗어나며, 심지어 기존 클래스에 새로운 메서드가 추가되더라도 전혀 영향이 없다.
 - 전달 메서드만으로 이뤄진 재사용 가능한 전달 클래스

```

public class ForwardingSet<E> implements Set<E> {
    private final Set<E> s;

    public ForwardingSet(Set<E> s) {
        this.s = s;
    }

    public int size() {
        return 0;
    }

    public boolean isEmpty() {
        return s.isEmpty();
    }

    public boolean contains(Object o) {
        return s.contains(o);
    }

    public Iterator<E> iterator() {
        return s.iterator();
    }

    public Object[] toArray() {
        return s.toArray();
    }

    public <T> T[] toArray(T[] a) {
        return s.toArray(a);
    }

    public boolean add(E e) {
        return s.add(e);
    }

    public boolean remove(Object o) {
        return s.remove(o);
    }

    public boolean containsAll(Collection<?> c) {
        return s.containsAll(c);
    }

    public boolean addAll(Collection<? extends E> c) {
        return s.addAll(c);
    }

    public boolean retainAll(Collection<?> c) {
        return s.retainAll(c);
    }

    public boolean removeAll(Collection<?> c) {
        return s.removeAll(c);
    }

    public void clear() {
        s.clear();
    }

    @Override
    public boolean equals(Object o) {
        return s.equals(o);
    }
}

```

```

    }

    @Override
    public int hashCode() {
        return s.hashCode();
    }

    @Override
    public String toString() {
        return s.toString();
    }
}

```

◦ 집합 클래스

```

public class InstrumentedSet<E> extends ForwardingSet<E> {
    private int addCount = 0;

    public InstrumentedSet(Set<E> s) {
        super(s);
    }

    @Override
    public boolean add(E e) {
        addCount++;
        return super.add(e);
    }

    @Override
    public boolean addAll(Collection<? extends E> c) {
        addCount += c.size();
        return super.addAll(c);
    }

    public int getAddCount() {
        return addCount;
    }
}

InstrumentedSet<String> s = new InstrumentedSet<>(new HashSet<>());
s.addAll(Arrays.asList("틱", "톡", "깹"));
s.getAddCount(); // 3이 나온다.
// 이전에는 InstrumentedHashSet.addAll 에서 super.addAll(HashSet.addAll)에서
// InstrumentedHashSet.add 를 호출 한 것이고
// 현재는 InstrumentedSet.addAll 에서 super.addAll(HashSet.addAll)에서
// HashSet.add 를 호출 할 것이기 때문이다.

```

- InstrumentedSet 은 HashSet의 모든 기능을 정의한 Set 인터페이스를 활용해 설계되어 견고하고 유연하다.
- 임의의 Set에 계측 기능을 덧씌워 새로운 Set으로 만드는 것이 이 클래스의 핵심이다.
- **상속 방식**은 구체 클래스 각각 따로 확장해야 하며, 지원하고 싶은 상위 클래스의 생성자 각각에 대응하는 생성자를 별도로 정의해야한다. 하지만 **컴포지션 방식**은 한 번만 구현해두면 어떠한 Set 구현체라도 계측할 수 있으며, 기존 생성자들과도 함께 사용할 수 있다.

- InstrumentedSet 같은 클래스를 다른 Set 인스턴스를 감싸고(wrap) 있다는 뜻에서 **래퍼 클래스**라고 부른다.
 - 다른 Set 에 계측 기능을 덧씌운다는 뜻에서 **데코레이터 패턴**이라고 부른다.
 - 컴포지션과 전달의 조합은 넓은 의미로 **위임(delegation)**이라고 부른다. (엄밀히 따지면 래퍼 객체가 내부 객체에 자기 자신의 참조를 넘기는 경우만 위임에 해당한다.)
 - 래퍼 클래스는 단점이 거의 없다. (래퍼 클래스가 콜백 프레임워크와 어울리지 않는 것만 주의), 콜백 프레임워크에서는 자기 자신의 참조를 다른 객체에 넘겨서 다음 호출(콜백) 때 사용한다. 내부 객체는 자신을 감싸고 있는 래퍼의 존재를 모르니 대신 자신(this)의 참조를 넘기고, 콜백 때는 래퍼가 아닌 내부 객체를 호출하게 되는데, 이를 SELF 문제라고 한다.
- 상속 is-a
 - 상속은 반드시 하위 클래스가 상위 클래스의 '진짜' 하위 타입인 상황에서만 쓰여야한다.
 - 즉, 클래스 B가 클래스 A와 is-a 관계 일때만, 클래스 A를 상속해야한다.
 - is-a 관계가 아니라면, A는 B의 필수 구성요소가 아니라 구현 방법중 하나일뿐이다.
 - 상속을 사용하기 전 자문
 - 확장하려는 클래스의 API에 아무런 결함이 없는가?
 - 결함이 있다면, 이 결함이 하위 클래스의 API까지 전달되도 괜찮은가?
 - 컴포지션은 이런 결함을 숨기는 새로운 API 를 설계 할 수 있지만, 상속은 상위 클래스의 API를 '결함까지도' 상속 받는다.
 - 정리
 - 상속은 강력하지만 캡슐화를 해친다.
 - 상속은 상위 클래스와 하위 클래스가 순수한 is-a 관계일 때만 사용한다.
 - is-a 일 때도 문제점으로... 하위 클래스의 패키지와 상위 클래스와 다르고, 상위 클래스가 확장을 고려하지 않고 설계되었다면, 문제가 된다.
 - 상속의 취약점을 피하려면 상속 대신 컴포지션과 전달을 사용해야한다. **특히 래퍼 클래스로 구현할 적당한 인터페이스가 있다면 더욱 그렇다.** 래퍼 클래스는 하위 클래스보다 견고하고 강력하다.

▼ 19. 상속을 고려해 설계하고 문서화해라, 그러지 않았다면 상속을 금지해라

- 상속 설계 전
 1. 메서드를 재정의하면 어떤 일이 일어나는지를 정확히 정리하여 문서로 남겨야한다. 상속용 클래스는 재정의할 수 있는 메서드(public, protected 메서드 중 final 이 아닌 메서드)들을 내부적으로 어떻게 이용하는지(자기사용) 문서로 남겨야 한다. 더 넓게 말하자면, **재정의 가능 메서드를 호출할 수 있는 모든 상황을 문서로 남겨야한다.**

- API 문서 메서드 설명 끝에 종종 “Implementation Requirements” 로 시작하는 절은 그 메서드의 내부 동작 방식을 설명하는 곳이다. (메서드 주석에 @implSpec 이란 태그를 붙이면 Javadoc 이 생성해줌)
- java.util.AbstractCollection 에서 발췌한 예

```
public boolean remove(Object o)
주어진 원소가 컬렉션 안에 있다면 그 인스턴스를 하나 제거한다(선택적 동작).
더 정확하게 말하면, 이 컬렉션 안에 'Object.equals(o, e)가 참인 원소' e가
하나 이상 있다면 그 중 하나를 제거한다. 주어진 원소가 컬렉션 안에 있었다면
(즉, 호출 결과 이 컬렉션이 변경 되었다면) true를 반환한다.
Implementation Requirements: 이 메서드는 컬렉션을 순회하며 주어진 원소를
찾도록 구현되었다. 주어진 원소를 찾으면 반복자의 remove 메서드를 사용해
컬렉션에서 제거한다. 이 컬렉션이 주어진 객체를 갖고 있으나, 이 컬렉션의 iterator
메서드가 반환한 반복자가 remove 메서드를 구현하지 않았다면,
UnsupportedOperationException을 던지니 주의하자.
```

- iterator 메서드를 재정의하면 remove 메서드의 동작에 영향을 줄 수 있다.
- **좋은 API 문서란 ‘어떻게’가 아닌 ‘무엇’을 하는지 설명해야 한다.** 하지만, 상속이 캡슐화를 망치기 때문에 일어나는 안타까운 현실이다. **클래스를 안전하게 상속하려면 내부 구현 방식을 설명해야 한다.**

2. 효율적인 하위 클래스를 큰 어려움 없이 만드려면 클래스의 내부 동작 과정 중간에 끼어 들 수 있는 혹은 잘 선별하여 **protected 메서드 형태로 공개해야 할 수도 있다.**

- java.util.ArrayList 의 removeRange 메서드 예

```
protected void removeRange(int fromIndex, int toIndex)
fromIndex(포함)부터 toIndex(미포함)까지의 모든 원소를 이 리스트에서 제거한다.
toIndex 이후의 원소들은 앞으로 (index 만큼씩) 당겨진다. 이 호출로 리스트는
'toIndex - fromIndex' 만큼 짧아진다. (toIndex == fromIndex 라면 아무 효과 없다)
이 리스트 혹은 이 리스트의 부분리스트에 정의된 clear 연산이 이 메서드를 호출한다.
리스트 구현의 내부 구조를 활용하도록 이 메서드를 재정의하면 이 리스트와 부분리스트의
clear 연산 성능을 크게 개선할 수 있다.
Implementation Requirements: 이 메서드는 fromIndex에서 시작하는 리스트 반복
자를 얻어 모든 원소를 제거할 때까지 ListIterator.next와 ListIterator.remove를
반복 호출하도록 구현되었다. 주의: ListIterator.remove 가 선형 시간이 걸리면
이 구현의 성능은 제공에 비례한다.
```

Parameters:

```
fromIndex 제거할 첫 원소의 인덱스
toIndex   제거할 마지막 원소의 다음 인덱스
```

- 이 메서드의 설명을 제공한 이유는 단지 하위 클래스에서 부분리스트의 clear 메서드를 고성능으로 만들기 쉽게 하기 위해서다. removeRange 메서드가 없다면 하위 클래스에서 clear 메서드를 호출하면 (제거할 원소 수의) 제공에 비례해 성능이 느려지거나 부분리스트의 매커니즘을 밑바닥부터 새로 구현해야 했을 것이다.
- 어떤 메서드를 protected로 노출해야 하는 것일까?

- protected 메서드 하나하나가 내부 구현에 해당하므로 그 수는 가능한 한 적어야 한다. 한편으로는 너무 적게 노출해서 상속으로 얻는 이점마저 없애지 않도록 주의 해야한다... 😊
- **상속용 클래스를 시험하는 방법은 직접 하위 클래스를 만들어 보는 것이 ‘유일’하다.**
- 꼭 필요한 protected 멤버를 놓쳤다면 하위 클래스를 작성할 때 그 빈 자리가 확연히 드러난다.
- 반대로, 하위 클래스를 여러 개 만들 때까지 전혀 쓰이지 않는 protected 멤버는 사실 private 이었어야 할 가능성이 크다.
- 널리 쓰일 클래스를 상속용으로 설계한다면, 문서화 된 내부 사용 패턴과 protected 메서드와 필드를 구현하면서 선택한 결정에 영원히 책임져야 함을 인식해야한다.
 - **상속용으로 설계한 클래스는 배포 전에 반드시 하위 클래스를 만들어 검증해야 한다.**

3. 상속용 클래스의 생성자는 **직접적으로든 간접적으로든 재정의의 가능 메서드를 호출해서는 안된다.**

- 상위 클래스의 생성자가 하위 클래스의 생성자보다 먼저 실행되므로 하위 클래스에서 재정의한 메서드가 하위 클래스의 생성자 보다 먼저 호출된다.
- 이때 그 재정의한 메서드가 하위 클래스의 생성자에서 초기화하는 값에 의존한다면 의도대로 동작하지 않을 것이다.
- 이 규칙을 어기는 예제 코드

```
public class Super {
    // 잘못된 예 - 생성자가 재정의의 가능 메서드를 호출한다.
    public Super() {
        overrideMe();
    }
    public void overrideMe() {}
}

public final class Sub extends Super {
    // 초기화 되지 않은 final 필드. 생성자에서 초기화 한다.
    private final Instant instant;
    Sub() {
        instant = Instant.now();
    }

    // 재정의의 가능 메서드. 상위 클래스의 생성자가 호출한다.
    @Override
    public void overrideMe() {
        System.out.println(instant);
    }
}
```

- 이 프로그램은 instant를 두 번 출력하는 대신, 첫 번째에서 null을 출력한다.

- 상위 클래스의 생성자는 하위 클래스의 생성자가 인스턴스 필드를 초기화하기도 전에 overrideMe를 호출하기 때문이다.
- 이 프로그램에서는 final 필드인 instant의 상태가 2가지가 된다(정상이라면 단 하나뿐이어야 한다).
- overrideMe에서 instant 객체의 메서드를 호출하려 한다면 상위 클래스의 생성자가 overrideMe를 호출할 때 NullPointerException을 던지게 된다
- **private, final, static 메서드는 재정의 불가하다. 생성자에서 안심하고 호출해도 된다.**
- Cloneable 과 Serializable 인터페이스는 상속용 설계의 어려움을 한층 더해준다.
 - 둘 중 하나라도 구현한 클래스를 상속할 수 있게 설계 하는 것은 일반적으로 좋지 않은 선택이다. (하위 클래스를 잘 확장하려는 것은 프로그래머에게 부담...)
 - 물론 사용을 원한다면 구현하도록 하는 방법이 있다. (아이템13, 86)
 - Serializable 을 구현한 상속용 클래스가 readResolve나 writeReplace 메서드를 갖는다면 이 메서드들은 private 이 아닌 protected로 선언되어야 한다.
 - private 로 선언하면 하위 클래스에서 무시됨
- clone과 readObject 메서드
 - clone 과 readObject 메서드는 생성자와 비슷한 효과를 낸다. (새로운 객체를 생성)
따라서 상속용 클래스에서 Cloneable 이나 Serializable 을 구현할지 정해야 한다면, 이들을 구현 할 때 따르는 제약도 생성자와 비슷하다.
 - 즉, clone 과 readObject 모두 직접적으로든 간접적으로든 재정의의 가능 메서드를 호출해서는 안 된다.
 - readObject 의 경우 하위 클래스의 상태가 미처 다 역직렬화되기 전에 재정의한 메서드부터 호출하게 된다.
 - clone 의 경우 하위 클래스의 clone 메서드가 복제본의 상태를 (올바른 상태로) 수정하기 전에 재정의한 메서드를 호출한다.
 - 특히 clone이 잘못되면 복제본 뿐만 아니라 원본 객체에도 피해를 줄 수 있다.

4. 주의 할 점

- 클래스를 상속용으로 설계하려면 엄청난 노력이 들고 해당 클래스에 안기는 제약도 상당함을 알았다.
- 추상 클래스나 인터페이스의 골격 구현 (아이템 20) 처럼 상속을 허용하는게 맞는 상황이 있고, 불변 클래스(아이템 17) 처럼 명백히 잘못된 상황이 있다.
- **일반적인 구체 클래스의 상황**은 final 도 아니고 상속용으로 설계되지도 않았고 문서화되지도 않았다. **그대로 두면 위험한 상황이다.** 클래스에 변화가 생길 때마다 하위

클래스를 오작동하게 만들 수 있기 때문이다.

- 제일 좋은 방법으로는 상속용 클래스를 설계하지 않는 것이다.

5. 상속 금지

- 첫 번째는 클래스를 `final` 로 선언한다.
- 두 번째는 모든 생성자를 `private`, `package-private` 로 선언하고 `public` 정적 팩터리를 만드는 것이다.
- 핵심 기능을 정의한 인터페이스가 있고, 클래스가 그 인터페이스를 구현 했다면 상속을 금지해도 개발하는 데 아무런 어려움이 없을 것이다. `Set`, `Map`, `List` 가 좋은 예이다.
- 래퍼 클래스 패턴 (아이템 18)도 역시 기능을 확대(증강: 주관. 책에서 표현이 애매한 것 같다.)할 때 상속 대신 쓸 수 있는 더 나은 대안이다.

6. 상속을 반드시 허용해야 한다면

- 클래스 내부에서는 재정의 가능 메서드를 사용하지 않게 만들고 이 사실을 문서로 남긴다.
재정의 가능 메서드를 호출하는 자기사용 코드를 완벽히 제거해야 한다.
이렇게 상속한다면, 그렇게 위험하지 않을 것이고, 메서드를 재정의해도 다른 메서드의 동작에 아무런 영향이 없다.

• 정리

- 상속용 클래스를 설계한다면, 클래스 내부에서 스스로를 어떻게 사용하는지(자기사용 패턴) 모두 문서로 남겨야 하며, 일단 문서화한 것은 그 클래스가 쓰이는 한 반드시 지켜야 한다.
- 그러지 않으면 그 내부 구현 방식을 믿고 활용하던 하위 클래스를 오작동하게 만들 수 있다.
- 다른 이가 효율 좋은 하위 클래스를 만들 수 있도록 일부 메서드를 `protected`로 제공해야 할 수도 있다.
- 클래스를 확장할 명확한 이유가 없으면 상속을 금지하는 것이 낫다.
- 상속을 금지하려면 클래스를 `final` 로 선언하거나 생성자 (`clone`, `readObject` 포함) 모두를 외부에서 접근 할 수 없도록 만들면 된다.

▼ 20. 추상 클래스 보다는 인터페이스를 우선해라.

- 인터페이스와 가상클래스 (책 이전 이야기)
 - 공통점
 - 메소드를 가지고 있어야 한다.
 - 인스턴스화 할 수 없다.
(인터페이스 혹은 추상 클래스를 상속받아 구현한 구현체의 인스턴스를 사용해야 한

다.)

- 인터페이스와 추상클래스를 구현, 상속한 클래스는 추상 메소드를 반드시 구현하여야 한다.

○ 차이점

	추상 클래스 (abstract)	인터페이스 (interface)
사용 가능 변수	제한 없음	static final (상수)
사용 가능 접근 제어자	제한 없음 (public, private, protected, default)	public
사용 가능 메소드	제한 없음	abstract method, default method, static method, private method
상속 키워드	extends	implements, extends
다중 상속 가능 여부	불가능	가능 (클래스에 다중 구현, 인터페이스 끼리 다중 상속)

• Java 8 이후

- 인터페이스도 default 메서드를 제공하게 되어, 인터페이스와 추상 클래스 모두 인스턴스 메서드를 구현 형태로 제공할 수 있다.

○ 이 둘의 가장 큰 차이

- 추상 클래스가 정의한 타입을 구현하는 클래스는 반드시 추상 클래스의 하위 클래스가 되어야 한다는 점이다.
 - 자바는 단일 상속만 지원하니, 추상 클래스 방식은 새로운 타입을 정의하는 데, 커다란 제약이 생기는 셈이다.
- 인터페이스는 선언한 메서드를 모두 정의하고 그 일반 규약을 잘 지킨 클래스라면 다른 어떤 클래스를 상속했든 같은 타입으로 취급된다.

• 기존 클래스에도 손쉽게 새로운 인터페이스를 구현해 넣을 수 있다.

- Comparable, Iterable, AutoCloseable 인터페이스가 추가 될 때, 표준 라이브러리의 수많은 기존 클래스가 인터페이스를 구현한 채 릴리즈 되었다.
- 반면, 기존 클래스 위에 새로운 추상 클래스를 끼워 넣기는 어려운 문제이다.
- 두 클래스가 같은 추상 클래스를 확장하길 원한다면, 그 추상 클래스는 계층구조상 두 클래스의 공통 조상이어야 한다. 안타깝게도 이 방식은 클래스 계층구조에 커다란 혼란을 일으킨다. 새로 추가된 추상 클래스의 모든 자손이 이를 상속하게 되는 것이다. (그렇게 하는게 적절하지 않은 상황에서도 강제적)

• 인터페이스는 믹스인 정의에 안성맞춤이다.

- 믹스인이란 클래스가 구현할 수 있는 타입으로, **믹스인을 구현한 클래스에 원래의 '주된 타입' 외에도 특정 선택적 행위를 제공한다고 선언하는 효과를 준다.**

- Comparable 은 자신을 구현한 클래스의 인스턴스들끼리는 순서를 정할 수 있다고 선언하는 믹스인 인터페이스이다.
 - 이처럼 대상 타입의 주된 기능에 선택적 기능을 혼합(mix in) 한다고 해서 믹스인이라고 부른다.
- 추상 클래스는 기존 클래스를 덧씌울 수 없고 두 부모 클래스를 섬길 수 없기 때문에, 클래스 계층 구조에는 믹스인을 삽입하기에 합리적인 위치가 없기 때문이다.
- 인터페이스로는 계층구조가 없는 타입 프레임워크를 만들 수 있다.
 - 작곡가, 가수, 작곡 겸 가수 인터페이스

```
public interface Singer {
    void sing();
}

public interface Songwriter {
    void compose();
}

public interface SingerSongwriter extends Singer, Songwriter {
    void strum();

    void actSensitive();
}
```

- 같은 구조를 클래스로 만들려면 가능한 조합 전부를 각각의 클래스로 정의한 고도비만 계층구조가 만들어질 것이다.
 - 속성이 n개라면 지원해야 할 조합의 수는 2^n 개나 될 것이다. 이러한 현상을 조합 폭발(combinatorial explosion)이라 한다.
 - 거대한 클래스 계층구조에는 공통 기능을 정의해놓은 타입이 없으니, 자칫 매개변수 타입만 다른 메서드들을 수없이 많이 가진 거대한 클래스를 낳을 수 있다.
- 래퍼 클래스 (아이템 18) 과 함께 사용하면 인터페이스는 기능을 향상시키는 안전하고 강력한 수단이 된다.
 - 타입을 추상 클래스로 정의해두면 그 타입에 기능을 추가하는 방법은 상속뿐이다.
 - 상속해서 만든 클래스는 래퍼 클래스보다 활용도가 떨어지고 깨지기는 더 쉽다.
- 디폴트 메서드의 규약
 - 인터페이스의 메서드 중 구현 방법이 명백한게 있다면 디폴트 메서드로 구현한다.
 - 많은 인터페이스가 equals, hashCode 같은 object의 메서드를 정의하지만, 이들을 default 메서드로 제공하면 안된다.
 - 인터페이스는 인스턴스 필드를 가질 수 없고 public 이 아닌 정적 멤버도 가질 수 없다. (단 private 정적 메서드는 예외이다.)
 - 본인이 만든 인터페이스가 아니면 디폴트 메소드를 추가할 수 없다.

- 인터페이스와 골격 구현 클래스
 - 이 두 개를 함께 제공하는 식으로, 인터페이스와 추상 클래스의 장점 모두 취하는 방법도 있다.
 - 인터페이스로는 타입을 정의하고, 필요하다면 디폴트 메서드도 몇 개 제공한다.
 - 골격 구현 클래스는 나머지 메서드들까지 구현한다.
 - 이렇게 해두면, 단순히 골격 구현을 확장하는 것만으로 인터페이스를 구현하는 데 필요한 일이 대부분 완료된다. (**템플릿 메서드 패턴**)
 - 네이밍 관례
 - 인터페이스 이름이 interface 라면, 골격 구현 클래스(추상 클래스)는 AbstractInterface로 짓는다.
 - 골격 클래스는 추상 클래스처럼 구현을 도와주는 동시에, 추상 클래스로 타입을 정의할 때 오는 제약에서 자유롭다.
 - 골격 구현을 확장하는 것으로 인터페이스 구현은 거의 끝난다.
 - 구조상 골격 구현 클래스를 확장하지 못한다면 인터페이스를 직접 구현해야 한다.
 - 그래도 디폴트 메서드의 이점을 누릴 수 있다.
 - 골격 구현 클래스를 우회적으로 이용 가능하다.
 - 인터페이스를 구현한 클래스에서 해당 골격 구현을 확장한 private 내부 클래스를 정의하고, 각 메서드 호출을 내부 클래스의 인스턴스에 전달하는 것이다.
 - 래퍼 클래스(아이템 18)와 비슷한 방식으로, 시뮬레이트한 다중 상속이라 하며, 다중 상속의 많은 장점을 제공하며, 동시에 단점은 피하게 해준다.
- 골격 구현 작성법
 - 인터페이스를 잘 살펴 다른 메서드들의 구현에 사용되는 기반 메서드들을 선정한다.
 - 이 기반 메서드들은 골격 구현에서는 추상 메서드가 될 것이다.
 - 기반 메서드들을 사용해 직접 구현할 수 있는 메서드를 모두 디폴트 메서드로 제공한다.
 - 단, equals, hashCode 같은 Object 메서드는 디폴트 메서드로 제공하면 안된다.
 - 만약, 인터페이스의 메서드가 모두 기반 메서드와 디폴트 메서드가 된다면 골격 구현 클래스를 별도로 만들 필요가 없다.
 - 기반 메서드나 디폴트 메서드로 만들지 못한 메서드가 남아 있다면, 이 인터페이스를 구현하는 골격 구현 클래스를 하나 만들어 남은 메서드들을 작성해 넣는다.
 - 골격 구현 클래스에는 필요하면 public 이 아닌 필드와 메서드를 추가 해도 된다.
 - EX Map.Entry 인터페이스

```
public abstract class AbstractMapEntry<K, V> implements Map.Entry<K, V> {
```

```

// 변경 가능한 엔트리는 이 메서드를 반드시 재정의해야 한다.
@Override
public V setValue(V value) {
    throw new UnsupportedOperationException();
}

// Map.Entry.equals의 일반 규약을 구현한다.
@Override
public boolean equals(Object obj) {
    if (obj == this) {
        return true;
    }
    if (!(obj instanceof Map.Entry)) {
        return false;
    }
    Map.Entry<?, ?> e = (Map.Entry) obj;
    return Objects.equals(e.getKey(), getKey()) && Objects.equals(e.getValue(),
    getValue());
}

// Map.Entry.hashCode의 일반 규약을 구현한다.
@Override
public int hashCode() {
    return Objects.hashCode(getKey()) ^ Objects.hashCode(getValue());
}

@Override
public String toString() {
    return getKey() + "=" + getValue();
}
}

```

- getKey, getValue - 확실한 기반 메서드, setValue - 선택적으로 기반 메서드
- Object 메서드들은 디폴트 메서드로 제공하면 안 되므로, equals, hashCode 를 골격 구현 클래스에서 구현한다. toString 도 기반 메서드로 구현되었다.
- **골격 구현은 기본적으로 상속해서 사용하는 걸 가정하므로, 아이템 19에서 이야기된 설계 및 문서화 지침을 모두 따라야한다. 인터페이스에 정의한 디폴트 메서드든 별도의 추상 클래스든, 골격 구현은 반드시 그 동작 방식을 잘 정리해 문서로 남겨야 한다.**
 - 단순 구현은 골격 구현의 작은 변종으로, 골격 구현과 같이 상속을 위해 인터페이스를 구현한 것이지만, 추상 클래스가 아니란 점에 다르다. (쉽게 말해 정상 동작하는 단순한 구현체) (책에서는 AbstractMap 의 내부 정적 클래스를 예로 듦)
- 정리
 - 일반적으로 다중 구현용 타입으로는 인터페이스가 적합
 - 복잡한 인터페이스라면 구현하는 수고를 덜어주는 골격 구현을 함께 제공하는 방법 고려
 - 골격 구현은 ‘가능한 한(인터페이스는 구현상의 제약 때문에, 골격 구현은 추상 클래스로 하는 경우가 더 흔하기 때문)’ 인터페이스의 디폴트 메서드로 제공하며, 그 인터페이스를 구현한 모든 곳에서 활용하는 것이 좋다.

▼ 21. 인터페이스는 구현하는 쪽을 생각해 설계해라

- ▼ 22. 인터페이스는 타입을 정의하는 용도로만 사용해라
- ▼ 23. 태그 달린 클래스보다는 클래스 계층구조를 활용해라
- ▼ 24. 멤버 클래스는 되도록 static 으로 만들어라
- ▼ 25. 톱레벨 클래스는 한 파일에 하나만 담으라