

이펙티브 자바 CP.2

🕒 작성 일시	@2023년 1월 7일 오후 7:01
🕒 최종 편집 일시	@2023년 1월 27일 오후 6:59
🏷️ 유형	이펙티브 자바
👤 작성자	
👥 참석자	

2 모든 객체의 공통 메소드

10. `equals` 는 일반 규약을 지켜 재정의 해라
11. `equals` 재정의하려면 `hashCode` 도 재정의 해라
12. `toString` 은 항상 재정의해라
13. `clone` 재정의는 주의해서 진행해라
14. `Comparable` 을 구현할지 고려해라

2 모든 객체의 공통 메소드

▼ 10. `equals` 는 일반 규약을 지켜 재정의 해라

- `equals` 를 재 정의하지 않는 경우
 - 각 인스턴스가 본질 적으로 고유하다.
 - 값을 표현하는 (`String`, `Integer` 등) 게 아니라, 동작하는 개체를 표현하는 클래스(`Thread`)
 - 인스턴스의 논리적 동치성(동등성 = 논리적으로 같다.)을 검사할 일이 없다.
 - 인스턴스간에 서로 값 비교를 할 필요가 없다면 하지 않아도 된다.
 - 상위 클래스에서 재정의한 `equals` 가 하위 클래스에도 딱 들어 맞는다.
 - `Set` 구현체는 `AbstractSet`, `List` 구현체는 `AbstractList`, `Map` 구현체는 `AbstractMap` 으로 `equals` 메소드를 상속받아 그대로 쓴다.
 - 클래스가 `private` 이거나 `package-private` 이고 `equals` 메소드를 호출할 일이 없다.
 - 혹시라도 `equals` 가 실수로라도 호출 되길 막기 위한다면

```
@Override
public boolean equals(Object o) {
    throw new AssertionError(); // 호출 금지
}
```

- `equals` 를 재 정의 해야 할 경우
 - 객체가 동일(객체 식별성: 두 객체가 물리적으로 같은가) 한지가 아니라 동등(논리적 동치성)을 확인해야 하는데, 상위 클래스의 `equals` 가 논리적 동치성을 비교하도록 재정의되지 않은 경우
 - `equals` 가 논리적 동치성을 확인하도록 정의 해두면, 그 인스턴스는 값을 비교하길 원하는 기대에 부응은 물론, `Map` 의 `key` 와 `Set` 의 원소로 사용할 수 있게 된다.
 - 값 클래스라도, 값이 같은 인스턴스가 두 개 이상 만들어지지 않음을 보장하면, `equals` 를 재정의하지 않아도 된다. (`Enum`)
- `equals` 메소드를 재정의 할 때의 규약 (지키지 않으면, 이상하게 동작하고 에러를 찾기도 어려워 진다.)
 - 반사성 - null 이 아닌 모든 참조 값 x에 대해 `x.equals(x)` 는 true 이다.

- 객체는 자기 자신과 같아야 한다. - 사실 지키지 않는게 더 어렵다...
- **대칭성** - null 이 아닌 모든 참조 값 x, y에 대해, x.equals(y)가 true 면 y.equals(x)도 true다
 - 두 객체는 서로에 대한 동치 여부에 똑같아야 한다.
 - 대소문자를 구별하지 않는 문자열을 구현한 다음 클래스를 예로 본다.

```
public final class CaseInsensitiveString {
    private final String s;

    public CaseInsensitiveString(String s) {
        this.s = Objects.requireNonNull(s);
    }

    @Override
    public boolean equals(Object o) {
        if (o instanceof CaseInsensitiveString)
            return s.equalsIgnoreCase((CaseInsensitiveString) o).s);
        if (o instanceof String) // 한 방향으로만 동작한다.
            return s.equalsIgnoreCase((String)o);
        return false;
    }
}

CaseInsensitiveString cis = new CaseInsensitiveString("Polish");
String s = "polish";

cis.equals(s) // true CaseInsensitiveString 는 String 의 존재를 알고 코드를 작성 할 수 있다.
s.equals(cis) // false String 은 CaseInsensitiveString 의 존재를 알 수 없다.
// 대칭성을 위반한다.
```

- **equals** 규약을 어기면 그 객체를 사용하는 다른 객체들이 어떻게 반응할지 알 수 없다.

```
List<CaseInsensitiveString> list = new ArrayList<>();
list.add(cis);

// 과연 list.contains(s)를 호출하면 어떤 값이 나올까? 예러가 나올 수도...
```

- 위에 문제를 해결하기 위해선, **CaseInsensitiveString** 의 **equals** 를 **String** 과도 연동한다는 생각을 버려야 한다.

```
@Override
public boolean equals(Object o) {
    return o instanceof CaseInsensitiveString &&
        ((CaseInsensitiveString) o).s.equalsIgnoreCase(s);
}
```

- **추이성** - null 이 아닌 모든 참조 값 x, y, z에 대해, x.equals(y)가 true이고, y.equals(z)도 true면, x.equals(z) 도 true 이다.
 - 상위 클래스에는 없는 새로운 필드를 하위 클래스에 추가하는 상황을 예로 들자.

```
public class Point {
    private final int x;
    private final int y;

    public Point(final int x, final int y) {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }

    @Override
    public boolean equals(final Object obj) {
        if (!(obj instanceof Point)) {
            return false;
        }
    }
}
```

```

    }

    Point point = (Point) obj;
    return point.x == x && point.y == y;
}
...
}

public class ColorPoint extends Point {
    private final Color color;

    public ColorPoint(final int x, final int y, final Color color) {
        super(x, y);
        this.color = color;
    }
    ...
}

```

```

@Override
public boolean equals(Object o) {
    if(!o instanceof ColorPoint)
        return false;
    return super.equals(o) && ((ColorPoint) o).color == color;
}

Point p = new Point(1, 2);
ColorPoint cp = new ColorPoint(1, 2, Color.RED);

p.equals(cp); // true
cp.equals(p); // false
// 대칭성 위배

```

```

@Override
public boolean equals(Object o){
    if(!(o instanceof Point))
        return false;
    if(!(o instanceof ColorPoint))
        return o.equals(this);
    return super.equals(o) && ((ColorPoint) o).color == color;
}

ColorPoint cp1 = new ColorPoint(1, 2, Color.RED);
Point p = new Point(1, 2);
ColorPoint cp2 = new ColorPoint(1, 2, Color.BLUE);

cp1.equals(p); // true;
p.equals(cp2); // true;
cp1.equals(cp2); // false;
// 추이성 위배
// 만약 Point 의 또 다른 하위 클래스가 있다고 하면, 두 번째 if 문에서 무한 재귀에 빠져 StackOverflowError 를 낼 수 있다.

```

- **구체 클래스를 확장해 새로운 값을 추가하면서 `equals` 규약을 만족시킬 방법은 존재 하지 않는다.** - 객체 지향적 추상화의 이점을 포기하면 된다.
 - 그렇다고 `equals` 안의 `instanceof` 검사를 `getClass` 검사로 바꾸라는 뜻이 아니다.

```

@Override
public boolean equals(Object o){
    if(o == null || o.getClass() != getClass())
        return false;
    Point p = (Point) o;
    return p.x == x && p.y == y;
}

```

○ 리스코프 치환 원칙 위배

- `equals` 는 같은 구현 클래스의 객체와 비교할 때만 true 를 내보낸다. 관찰이 보이지만 활용이 불가능하다.
- `Point` 의 하위 클래스는 정의상 여전히 `Point` 이므로 어디서든 `Point` 로써 활용될 수 있어야 한다.

- 위에 `equals` 로는 하위 클래스를 사용시 `false`를 반환하여 해당 원칙을 위반한다.
- 쿠크 클래스의 하위 클래스에서 값을 추가할 방법은 없지만, 괜찮은 우회 방법이 있다. 상속 대신 컴포지션(아 이템 18)(기존 클래스가 새로운 클래스의 구성요소로 쓰임)을 사용하면 된다.
 - `ColorPoint` 가 `Point` 를 상속하지 말고 `private Point`, `private Color` 로 필드를 생성 해서 사용하는 방법 이다.

```
public class ColorPoint{
    private final Point point;
    private final Color color;

    public ColorPoint(int x, int y, Color color) {
        point = new Point(x, y);
        this.color = Objects.requireNonNull(color);
    }

    /* 이 ColorPoint의 Point 뷰를 반환한다. */
    public Point asPoint(){ // view 메서드 패턴
        return point;
    }

    @Override public boolean equals(Object o){
        if(!(o instanceof ColorPoint)){
            return false;
        }
        ColorPoint cp = (ColorPoint) o;
        return cp.point.equals(point) && cp.color.equals(color);
    }
    ...
}
```

- 만약, 상위 클래스가 추상 클래스라면 `equals` 규약을 지키면서도 값을 추가 할 수 있다. 상위 클래스의 인스턴 스를 직접 만드는 게 불가능하기 때문에, 하위 클래스끼리의 비교가 가능하다.
- **일관성** - `null` 이 아닌 모든 참조 값 `x, y` 에 대해, `x.equals(y)`를 반복해서 호출 하면 모두 `true` 거나 모두 `false` 이어 야 한다.
 - 가변 객체는 비교 시점에 따라 서로 다를 수도 같을 수도 있다.
 - 불변 객체는 한 번 다르면 끝까지 다르고 같으면 끝까지 같아야한다.
 - 클래스가 불변이든 가변이든 `equals` 의 판단에 신뢰할 수 없는 자원이 끼어들게 해서는 안 된다.
 - `equals` 는 항상 메모리에 존재하는 객체만을 사용하는 결정적 계산만 수행한다.
- **`null` 아님** - `null`이 아닌 모든 참조 값 `x` 에 대해, `x.equals(null)` 은 `false` 이다.
 - `null` 체크는 명시적으로 할 필요가 없다. (`obj == null`) 왜냐면, `instanceof` 키워드로 묵시적으로 `null` 체크를 할 수 있기 때문이다.
- `equals` 메소드 구현 방법
 1. `==` 연산자를 이용해 자기 자신의 참조인지 확인한다.

단순 성능 최적화용으로, 비교 작업이 뻥센 상황인 경우 값 어치를 한다. (ex, List equals)
 2. `instanceof` 연산자로 입력이 올바른 타입인지 확인한다.

가끔 해당 클래스가 구현한 특정 인터페이스를 비교할 수도 있다.

이런 인터페이스를 구현한 클래스라면 `equals` 에서 (클래스가 아닌) 해당 인터페이스를 사용해야한다.
 3. 입력을 올바른 타입으로 형변환한다.

앞서 2번에서 `instanceof` 검사로 이 단계는 통과다
 4. 입력 객체와 자기 자신의 대응되는 '핵심' 필드들이 모두 일치하는지 하나씩 검사한다.

모두 일치하면 `true`, 하나라도 다르면 `false`
- 잘 구현된 예

```

public class PhoneNumber {
    private final short areaCode, prefix, lineNum;

    public PhoneNumber(int areaCode, int prefix, int lineNum) {
        this.areaCode = rangeCheck(areaCode, 999, "지역코드");
        this.prefix = rangeCheck(prefix, 999, "프리픽스");
        this.lineNum = rangeCheck(lineNum, 9999, "가입자 번호");
    }

    private static short rangeCheck(int val, int max, String arg) {
        if(val < 0 || val > max) {
            throw new IllegalArgumentException(arg + ": " + val);
        }
        return (short) val;
    }

    @Override
    public boolean equals(Object o) {
        if(o == this) {
            return true;
        }

        if(!(o instanceof PhoneNumber)) {
            return false;
        }

        PhoneNumber pn = (PhoneNumber) o;
        return pn.lineNum == lineNum && pn.prefix == prefix
            && pn.areaCode == areaCode;
    }
}

```

• 주의사항

- `float`, `double` 을 제외한 기본 타입은 `==` 연산자
- 참조 필드는 `equals` 메소드
- `float`, `double` 은 부동 소수점을 표현함으로 `Float.compare(arg1, arg2)`, `Double.compare(...)`
- 배열의 모든 원소가 핵심 필드라면 `Arrays.equals` 메소드를 중에 하나를 사용
- `null` 을 정상 값 취급 하는 경우 - `Object.equals(obj, obj)` 로 비교해 `NullPointerException` 예방
- 비교하기 복잡한 필드를 가진 클래스의 경우 - 필드의 표준형을 저장해둔 후 표준형 끼리 비교하면 자원을 경제적으로 사용 가능하다.
- `equals` 성능을 위해 다를 가능성이 크거나 비교하는 비용이 싼 필드를 먼저 비교한다.
- 너무 복잡하게 해결하려 들지 말자.
- `Object` 외의 타입을 매개변수로 받는 `equals` 메서드는 선언하지 말자.
- `equals` 를 다 구현 했으면, 자문해보자 (대칭적, 추이성, 일관적)
- `equals` 메소드를 재정의 했다면 반드시 `HashCode` 도 재정의해라 (아이템 11)
- 꼭 필요한 경우가 아니라면 `equals` 를 재정의 하지 말자 (`Object.equals` 로 충분할 수 있다.)

▼ 11. `equals` 재정의하려거든 `hashCode` 도 재정의 해라

- `equals` 를 재정의 했으면 `hashCode` 도 재정의 해야한다.
 - 그렇지 않으면, `HashMap`, `HashSet` 과 같은 컬렉션의 원소로 사용될 때 문제를 일으킨다.
 - 다음은 `Object` 명세에 적힌 내용이다.
 - `equals` 비교에 사용되는 정보가 변경되지 않았다면, 애플리케이션이 실행되는 동안 그 객체의 `hashCode` 메서드는 몇 번을 호출해도 일관되게 항상 같은 값을 반환해야한다. 단, 애플리케이션이 다시 실행한다면 이 값이 달라져도 상관없다.
 - `equals (Object)` 가 두 객체를 같다고 판단했다면, 두 객체의 `hashCode` 는 똑같은 값을 반환해야한다.

- `equals (Object)` 가 두 객체를 다르다고 판단했더라도, 두 객체의 `hashCode` 가 서로 다른 값을 반환할 필요는 없다. 단, 다른 객체에 대해서는 다른 값을 반환해야 해시 테이블의 성능이 좋아진다.
- 위 내용에서 문제가 되는 내용은 두 번째 내용로, 논리적으로 같은 객체는 같은 해시코드를 반환해야 하는 것이다. 아이템 10에 나온 `equals` 는 물리적으로 다른 두 객체를 논리적으로는 같다고 할 수 있다. 하지만, `Object` 의 기본 `hashCode` 메서드는 이 둘이 전혀 다르다고 판단하여, `hashCode` 의 값이 서로 다를 것이다.

▪ 예를 들어

```
Map<Unit, String> m = new HashMap<>();
m.put(new Unit(100, 100, 0), "질럿");

m.get(new Unit(100, 100, 0));
// get 의 결과 값이 "질럿"이 아닌 null 이 반환 된다.
```

- 여기서 두 개의 `Unit` 인스턴스가 사용되었고, `hashCode` 가 재정의되어 있지 않음으로, 동등(논리적 동치)한 두 객체가 서로 다른 해시코드를 반환해 두 번째 규약을 지키지 못 한 것이다.
 - `HashMap` 은 해시코드가 다른 엔트리끼리는 동치성 비교를 시도조차 하지 않는다.
- 동치인 모든 객체에서 똑같은 해시 코드를 반환

```
@Override
public int hashCode() { return 42; }
```

- 동치인 모든 객체에게 똑같은 값만 내어줌으로, 모든 객체가 해시 테이블의 버킷 하나에 담겨 마치 연결 리스트처럼 동작하게 된다. 즉 `hash` 테이블의 평균 수행 시간인 $O(1)$ 이 아닌 $O(n)$ 으로 느려질 것이다.
 - 좋은 해시 함수라면 서로 다른 인스턴스에 다른 해시코드를 반환한다. 이것이 바로 `hashCode` 의 세 번째 규약이 요구하는 속성이다.
 - 이상적인 해시 함수는 주어진 인스턴스들을 32비트 정수 범위에 균일하게 분배해야 한다.
- 좋은 `HashCode` 를 구현하는 방법

1. `int` 변수 `result` 로 선언 후 값 `c`로 초기화한다.
 - a. 이때 `c` 는 해당 객체의 첫 번째 **핵심 필드** 단계 2.a 방식으로 계산한 코드이다.
 - b. 여기서 **핵심 필드**는 `equals` 비교에 사용되는 필드를 뜻한다.
2. 해당 객체의 나머지 핵심 필드 `f` 각각에 대해 다음 작업을 수행한다.
 - a. 해당 필드의 해시코드 `c`를 계산한다.
 - i. 기본 타입 필드라면, `Type.hashCode(f)` 를 수행한다. 여기서 `Type` 은 해당 기본 타입의 박싱 클래스이다.
 - ii. 참조 타입 필드면서, 이 클래스의 `equals` 메서드가 이 필드의 `equals` 를 재귀적으로 호출해 비교한다면, 이 필드의 `hashCode` 를 재귀적으로 호출한다.
 - 계산이 더 복잡해지면 이 필드의 표준형을 만들어 그 표준형의 `hashCode` 를 호출한다.
 - 필드 값이 `null` 이면 0을 사용한다. (다른 상수도 가능하지만, 대체적으로 0을 사용함)
 - iii. 필드가 배열이라면, 핵심 원소 각각의 별도 필드처럼 다룬다. 이상의 규칙을 재귀적으로 적용해 각 핵심 원소의 해시코드를 계산한 다음, 단계 2.b 방식으로 갱신한다.
 - 배열에 핵심 원소가 하나도 없다면 단순히 상수 (대체적으로 0) 을 사용한다.
 - 모든 원소가 핵심 원소라면 `Arrays.hashCode` 를 사용한다.
 - b. 단계 2.a 에서 계산한 해시코드 `c`로 `result` 를 갱신한다. 코드로는 다음과 같다.


```
result = 31 * result + c;
```
3. `result` 를 반환한다.

■ 주의점

- 동치인 인스턴스가 서로 다른 해시코드를 반환한다면, 뭔가 잘 못 된 것이다.
- 파생 필드는 제외해도 된다. (다른 필드로 부터 계산해 낼 수 있는 필드는 무시 가능)
- `equals` 비교에 사용되지 않은 필드는 “**반드시**” 제외해야 한다. (그렇지 않으면, 두 번째 규약을 어기게 된다.)
- 31를 곱하는 이유
 - `31 * result` 는 필드를 곱하는 순서에 따라 `result` 값이 달라지게 해준다.
 - 곱셈을 시프트 연산과 뺄셈으로 대체해 최적화 할 수 있다.

$$(31 * i == (i << 5) - i)$$
 - 사실 이 숫자는 쉬프트와 관련된 숫자임으로 상관없다.
- 성능을 높인다고 해시코드를 계산시 핵심 필드를 생략하면 안된다.
- `hashCode` 가 반환하는 값의 생성 규칙을 API 사용자에게 자세히 공표하지 말자, 그래야 클라이언트가 이 값에 의지하지 않게 되고, 추후 계산 방식을 변경 할 수 있다.

■ 전형적인 `hashCode` 메서드 - 아이템 10 잘 된 `equals`

```
@Override
public int hashCode() {
    int result = Short.hashCode(areaCode);
    result = 31 * result + Short.hashCode(prefix);
    result = 31 * result + Short.hashCode(lineNum);
    return result;
}
```

- `PhoneNumber` 인스턴스의 핵심 필드 3개만 사용해 간단한 계산을 수행하고, 그 과정에서 비 결정적 요소는 전혀 없음으로 동치인 인스턴스들은 같은 해시코드를 갖게된다.

■ `Objects` 클래스에 임의의 개수 만큼 객체를 받아 해시코드를 계산해주는 `hash` 메소드를 제공한다.

```
@Override public int hashCode() {
    return Objects.hash(lineNum, prefix, areaCode);
}
```

- 단, 속도가 더 느리다. 성능에 민감 하지 않는 경우 사용한다.
 - 입력 인수를 담기 위한 배열이 만들어짐
 - 입력 중 기본 타입이 있다면 박싱, 언 박싱 과정을 거침

■ 클래스가 불변이고 해시코드를 계산하는 비용이 크다면, 매번 계산하기 보다는 캐싱하는 방식을 고려해야 한다. (인스턴스가 생성시 해시코드를 생성해 둔다.)

■ `hashCode` 의 캐싱과 지연 초기화 - 스레드 안정성까지 고려해야 한다. (아이템3 지연 초기화)

```
private int hashCode; // 캐시를 위함.

@Override
public int hashCode() {
    int result = hashCode;
    if (result == 0) {
        result = Short.hashCode(areaCode);
        result = 31 * result + Short.hashCode(prefix);
        result = 31 * result + Short.hashCode(lineNum);
        hashCode = result;
    }
    return result;
}
```

- `equals` 와 `hashCode` 를 자동으로 만들어주는 `AutoValue` 프레임워크도 있다.

▼ 12. `toString` 은 항상 재정의해라

- `toString` 의 일반 규약으로, 간결하면서, 사람이 읽기 쉬운 형태의 유익한 정보를 반환해야한다.
 - `Object` 의 기본 `toString` 메소드는 `클래스이름@16진수의해시코드` 를 반환한다.
 - `toString` 을 잘 구현한 클래스는 보다 디버깅이 쉽다.
 - `toString` 을 재정의하지 않은 클래스의 객체를 참조하는 컴포넌트가 오류 메시지를 로깅시 이상한 메시지만 로그에 출력될 것이다.
 - `toString` 메소드는 `println`, 문자열 연결, 디버거의 객체를 출력시 등, 직접 코드를 사용해 호출 하지 않아도, 다른 어딘가에서 사용될 것이다.
 - 아래는 컬렉션 중 `ArrayList` 를 사용해 `print` 한 예이다.

```
List<Unit> list = new ArrayList<>();
list.add(new Unit(35, 6, "저글링"));
list.add(new Unit(40, 8, "마린"));
list.add(new Unit(100, 32, "질럿"));
System.out.println(list);

// toString 재정의 0 (IDE 기본 제공)
[Unit{hp=35, damage=6, name='저글링'}, Unit{hp=40, damage=8, name='마린'}, Unit{hp=100, damage=32, name='질럿'}]
// toString 재정의 X
[Unit@232204a1, Unit@4aa298b7, Unit@7d4991ad]
```

- 보면 `toString` 을 재정의 한 경우가 보다 더 유익한 정보로 보인다.
 - 다만, 위 객체가 거대하거나 객체 내용이 엄청 크다면 무리가 있을 것이다.
 - 그런 경우에는 요약된 정보를 표현해줘야 한다.
- `toString` 을 구현 할 때면, 반환값의 포맷을 문서화 할지 정해야한다.
 - 전화번호나 행렬 같은 값 클래스라면 문서화 하는 것이 좋다.
 - 표준을 명시하면 그 객체는 표준적이고, 명확하고 사람이 읽을 수 있게 된다.
 - 단, 포맷을 한 번 명시하면, 평생 그 포맷에 얽매이게 된다. - 유연성이 떨어진다.
 - 포맷을 명시하든 아니든 의도는 명확하게 밝혀야 한다.
 - `toString` 이 반환한 값에 포함된 정보를 얻어 올 수 있는 API를 제공한다.

▼ 13. `clone` 재정의는 주의해서 진행해라

- `clone` 메소드
 - 객체의 모든 필드를 복사하여 새로운 객체에 넣어 반환하는 동작을 수행한다. 즉, 필드의 값이 같은 객체를 새로 만드는 것이다.
 - 사실상 생성자와 같은 효과를 내야 한다. 즉 `clone` 은 원본 객체에 아무런 피해를 입히면 안되고, 동시에 복제된 객체의 불변식을 보장 해야한다.
 - 또한, 해당 메소드를 사용하려면, `Cloneable` 이라는 인터페이스를 구현해야 `clone` 메소드를 사용 할 수 있습니다. `Cloneable` 인터페이스에 해당 함수가 정의 되어 있을 것 같지만, 아닙니다. `clone` 메소드는 `Object` 클래스에 정의 되어 있으며, `Cloneable` 인터페이스는 `Object` 클래스의 `protected` 의 `clone` 메소드의 동작 방식을 결정해줍니다. 객체를 복사 할지, `CloneNotSupportedException` 을 던질지 결정합니다.
- `Object` 클래스 `clone` 메소드의 일반 규약 (구현하기 까다롭다...)
 1. `x.clone() != x`
 - 위는 참이다. 원본 객체와 복사 객체는 서로 다른 객체이다.

2. x.clone().getClass() == x.getClass()

- 위는 참이다. 하지만 반드시 만족해야 하는 것은 아니다.
- super.clone()을 호출해 얻은 객체를 clone 메소드가 반환한다면, 이 식은 참이다. 관례상, 반환된 객체와 원본 객체는 독립적이어야 한다. 이를 만족하려면 super.clone()으로 얻은 객체의 필드 중 하나 이상을 **반환 전에** 수정해야 할 수도 있다. (얕은 복사)

3. x.clone().equals(x)

- 위는 참이지만 필수는 아니다.

• 가변 객체가 포함된 클래스에서 clone 메소드

- cloneable 인터페이스를 구현한 클래스가 불변 객체만 있다면, clone 메소드가 정상적이지만, **가변 객체가 포함된 경우에는** 원본 인스턴스와 복사 인스턴스의 가변객체가 동일한 객체를 참조하기 때문에, 문제가 발생된다.
- 물론 해당 가변 객체도 clone 해서 보내내면 되긴 합니다. (재귀적 호출)
 - 하지만, 해당 가변 객체가 final 이라면 동작 할 수 없습니다. final 필드에 새로운 값을 할당 할 수 없기 때문, 그래서 clone 이 되려면 final 필드는 있어서는 안됩니다.
 - 또한, clone 는 재귀적 호출 만으로도 충분하지 않을 수 있다.
 - 안에 어떤 가변 객체들이 clone 을 이어가면서, 어떤 행동을 할지 보장하지 못하기 때문이다. (책의 예로는 해쉬 테이블의 키쌍을 담는 linkedList 로 사용해 list 가 긴 경우 stackOverflow의 위험을 소개한다.)
- 배열은 clone 메소드를 사용을 권장한다. (유일하게 clone 기능을 제대로 사용하는 예)

• 결론...

- Cloneable 을 구현하는 모든 클래스는 clone 을 재정의 해줘야한다.
- 접근제한자는 public 으로 하며 반환타입은 클래스 자신으로 변경한다. (cast)
- super.clone 을 호출한 후 가변 객체 필드를 전부 복사(재귀적 호출) 해준다.
- 복사 생성자와 복사 팩터리를 사용
 - clone, cloneable 과 비교 하면
 - 위험 천만한 객체 생성 매커니즘 (생성자를 사용하지 않는다.) 를 사용 안함
 - 영성하게 문서화된 규약에 기대지 않는다.
 - final 필드 용법과 충돌하지 않는다.
 - 불필요한 검사 예외를 던지지 않는다.
 - 형변환도 필요없다.
 - 원본의 구현 타입에 얽매이지 않고 복제본의 타입을 직접 선택할 수 있다
 - Hashset s = new HashSet();
 - new TreeSet(s);

• 공변성과 반공변성

▼ 14. Comparable 을 구현할지 고려해라

- Comparable 인터페이스의 메서드 compareTo
 - compareTo 는 단순 동치성 (동등) 비교에 더해 순서까지 비교 할 수 있으며 제네릭 하다.
 - Comparable 을 구현 했다는 것은 그 클래스의 인스턴스들에는 자연적인 순서가 있음을 뜻한다. 그래서 해당 인터페이스를 구현한 객체의 배열은 다음처럼 손쉽게 정렬할 수 있다.
 - Arrays.sort(arr);
 - 검색, 극단값 계산, 자동 정렬되는 컬렉션 에도 역시 적용된다.
 - 앞파벳, 숫자, 연대 같이 순서가 명확한 값의 클래스는 반드시 Comparable 를 구현하자.

- Comparable

```
public interface Comparable<T> {
    int compareTo(T t);
}
```

- compareTo 메서드의 일반 규약

- equals 메소드와 달리 compareTo 메소드는 타입이 다른 객체를 신경쓰지 않아도 된다.
- 이 객체와 주어진 객체의 순서를 비교한다. 이 객체가 주어진 객체보다 작으면 음의 정수를 같으면 0을, 크면 양의 정수를 반환한다. 이 객체와 비교할 수 없는 타입의 객체가 주어지면 `ClassCastException` 을 던진다.
- 아래 나온 sgn 표기들은 부호 함수를 뜻 하며 음수 (-1), 양수(1), 0을 반환해 정의함.
 1. Comparable 을 구현한 클래스는 모든 x, y 에 대해 $\text{sgn}(x.\text{compareTo}(y)) == -\text{sgn}(y.\text{compareTo}(x))$ 이어야 한다. (따라서, 예외를 한 쪽에서 던지면 다른 쪽에서도 예외를 던져야 한다.)
 2. Comparable 을 구현한 클래스는 추이성을 보장해야한다.
 $x.\text{compareTo}(y) > 0 \ \&\& \ y.\text{compareTo}(z) > 0$ 이면 $x.\text{compareTo}(z) > 0$ 이다.
 3. Comparable 을 구현한 클래스는 모든 z 에 대해
 $x.\text{compareTo}(y) == 0$ 이면, $\text{sgn}(x.\text{compareTo}(z)) == \text{sgn}(y.\text{compareTo}(z))$ 이다.
 4. 이번 권고는 필수는 아니지만 꼭 지키는 게 좋다.
 $(x.\text{compareTo}(y) == 0) == (x.\text{equals}(y))$ 이어야 한다. Comparable 을 구현하고 이 규약을 지키지 않는 모든 클래스는 그 사실을 명시해야한다. (이 클래스의 순서는 equals 메서드와 일관되지 않다.)

- 위 규약들의 정리

- 1, 2, 3 규약은 compareTo 메서드로 수행하는 동치성 검사도 equals 규약과 똑같이 반사성, 대칭성, 추이성을 충족해야 함을 뜻한다.
- compareTo 메서드도 equals 와 같이, 구체 클래스를 확장해 새로운 값을 추가하면서 compareTo 규약을 만족시킬 방법이 없다. (객체 지향적 추상화를 포기하지 않는 이상 - 우회 방법 [컴포지션 (아이템 18)])
- 4 규약을 잘 지키면 compareTo 로 줄지은 순서와 equals 의 결과가 일관된다.
 - 물론 compareTo 순서와 equals 의 결과가 일관되지 않아도 동작은 한다.
 - 하지만, 컬렉션 (`Collection`, `Map`, `Set`) 에 사용하면 정의된 동작과 엇 박자가 나올 것이다.
 - 이 인터페이스들은 equals 메서드의 규약을 따른다고 되어 있지만, 정렬된 컬렉션들은 동치성을 비교할 때 equals 대신 compareTo 를 사용하기 때문이다.

- compareTo 메서드 작성 요령

- Comparable 은 타입을 인수로 받는 제네릭 인터페이스이므로 compareTo 메서드의 인수 타입은 컴파일타임에 정해진다.
- 입력 인수의 타입을 확인하거나 형변환할 필요가 없다는 뜻이다. 인수의 타입이 잘못됐다면 컴파일 자체가 되지 않는다.
- 또한 null 을 인수로 넣어 호출하면 `NullPointerException` 을 던져야 하며, 물론 실제로도 인수(이 경우 null)의 멤버에 접근하려는 순간 이 예외가 던져질 것이다.
- compareTo 메서드는 각 필드가 동치인지를 비교하는 게 아니라 그 순서를 비교한다.
- 객체 참조 필드를 비교하려면 compareTo 메서드를 재귀적으로 호출한다.
- Comparable 을 구현하지 않은 필드나 표준이 아닌 순서로 비교해야 한다면 비교자(Comparator)를 대신 사용한다.
- 비교자는 직접 만들거나 자바가 제공하는 것 중에 골라 쓰면 된다.
 - 직접 만들 시, 관계 연산자 (<, >) 를 사용하는 이전 방식은 거추장스럽고 오류를 유발하니, 추천하지 않는다.

- 클래스에 핵심 필드가 여러 개라면 어느 것을 먼저 비교하느냐가 중요해진다.
가장 핵심적인 필드부터 비교해서 0 이 아니라면, 즉 순서가 결정되면 거기서 끝이다.
 - 핵심 필드가 여러개 인 경우

```
public int compareTo(PhoneNumber pn) {
    int result = Short.compare(areaCode, pn.areaCode);
    if (result == 0) {
        result = Short.compare(prefix, pn.prefix);
        if (result == 0) {
            result = Short.compare(lineNum, pn.lineNum);
        }
    }
    return result;
}
```

◦ 비교자 생성 메서드를 활용한 비교자 (jdk 8)

- 자바의 정적 임포트 기능을 이용하면 정적 비교자 생성 메서드들을 그 이름만으로 사용할 수 있어 코드가 훨씬 깔끔해진다.

```
import java.util.Comparator;
import static java.util.Comparator.comparingInt;

public class PhoneNumber implements Comparable<PhoneNumber> {
    private static final Comparator<PhoneNumber> COMPARATOR = comparingInt((PhoneNumber pn) -> pn.areaCode)
        .thenComparingInt(pn -> pn.prefix)
        .thenComparingInt(pn -> pn.lineNum);

    private Short areaCode;
    private Short prefix;
    private Short lineNum;

    public int compareTo(PhoneNumber pn) {
        return COMPARATOR.compare(this, pn);
    }
}
```

- 이 코드는 클래스를 초기화할 때 비교자 생성 메서드 2개를 이용해 비교자를 생성한다.
- 그 첫 번째인 `comparingInt` 는 객체 참조를 int 타입 키에 매핑하는 키 추출 함수(key extractor function)를 인수로 받아, 그 키를 기준으로 순서를 정하는 비교자를 반환하는 정적 메서드다.
- 두 번째 비교자 생성 메서드인 `thenComparingInt` 는 `Comparator` 의 인스턴스 메서드로, int 키 추출자 함수를 입력받아 다시 비교자를 반환한다(이 비교자는 첫 번째 비교자를 적용한 다음 새로추출한 키로 추가 비교를 수행한다). `thenComparingInt` 는 원하는 만큼 연달아 호출할 수 있다.
- 자바의 타입 추론 능력이 최초의 `comparingInt` 를 호출할 때에는 타입을 알아낼 만큼 강력하지 않기 때문에 입력 인수의 타입인 `PhoneNumber` 를 명시해줬지만, 그 이후에 `thenComparingInt` 를 호출할 때는 충분히 타입 추론이 가능하므로 명시하지 않았다.
- `Comparator` 는 수많은 보조 생성 메서드들이 있다.
 - 숫자 기본 타입
 - `comparingInt`, `comparingLong`, `comparingDouble` 이 있다.
 - `thenComparingInt`, ... 도 있다.
 - 객체 참조용 타입
 - 객체 참조용 비교자 생성 메서드도 있다. `comparing` 이라는 정적 메서드 2개가 다중정의되어 있다.
 - 첫 번째는 키 추출자를 받아서 그 키의 자연적 순서를 사용한다.
 - 두 번째는 키 추출자 하나와 추출된 키를 비교할 비교자까지 총 2개의 인수를 받는다.
 - 또한, `thenComparing` 이란 인스턴스 메서드가 3개 다중정의되어 있다.

- 첫 번째는 비교자 하나만 인수로 받아 그 비교자로 부차 순서를 정한다.
- 두 번째는 키 추출자를 인수로 받아 그 키의 자연적 순서로 보조 순서를 정한다.
- 세 번째는 키 추출자 하나와 추출된 키를 비교할 비교자까지 총 2개의 인수를 받는다.

○ 해시코드의 값의 차를 기준으로 하는 비교자 - **추이성 위배**

```
static Comparator<Object> staticHashCodeOrder = new Comparator<Object>() {
    @Override
    public int compare(Object o1, Object o2) {
        return o1.hashCode() - o2.hashCode();
    }
};
```

- 위 방식은 정수 오버플로를 일으키거나, 부동소수점 계산 방식에 따른 오류를 낼 수 있다.

○ 정적 **compare** 메서드를 활용한 비교자 (추천)

```
static Comparator<Object> staticHashCodeOrder = new Comparator<Object>() {
    @Override
    public int compare(Object o1, Object o2) {
        return Integer.compare(o1.hashCode(), o2.hashCode());
    }
};
```

○ 비교자 생성 메서드를 활용한 비교자 (추천)

```
static Comparator<Object> comparatorHashCodeOrder =
    Comparator.comparingInt(o -> o.hashCode());
```

■ 정리

- 순서를 고려해야 하는 값 클래스를 작성하면 꼭 **Comparable** 인터페이스를 구현.
- 그 이점으로, 인스턴스를 쉽게 정렬하고 검색하고, 비교 기능을 제공하는 컬렉션과 어우러질 수 있다.
- **compareTo** 메서드에서 필드 값을 비교할 때 비교 연산자(<, >) 는 사용하지 않는다.
- 박싱된 기본 타입 클래스가 제공하는 **compare** 메소드나 **Comparator** 인터페이스가 제공하는 비교자 생성 메서드를 사용하자.