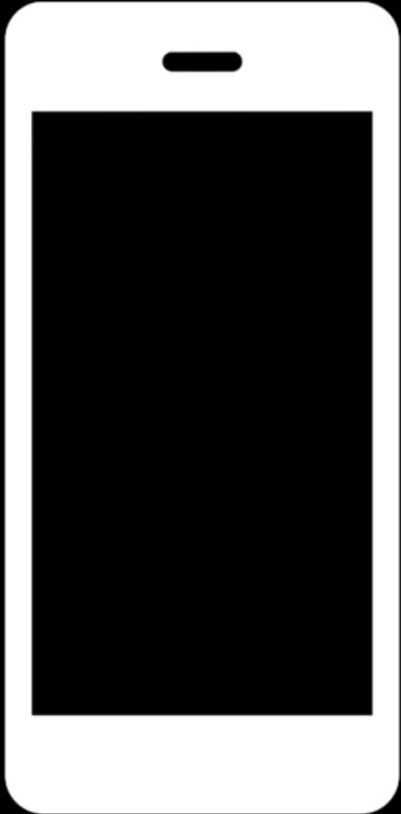


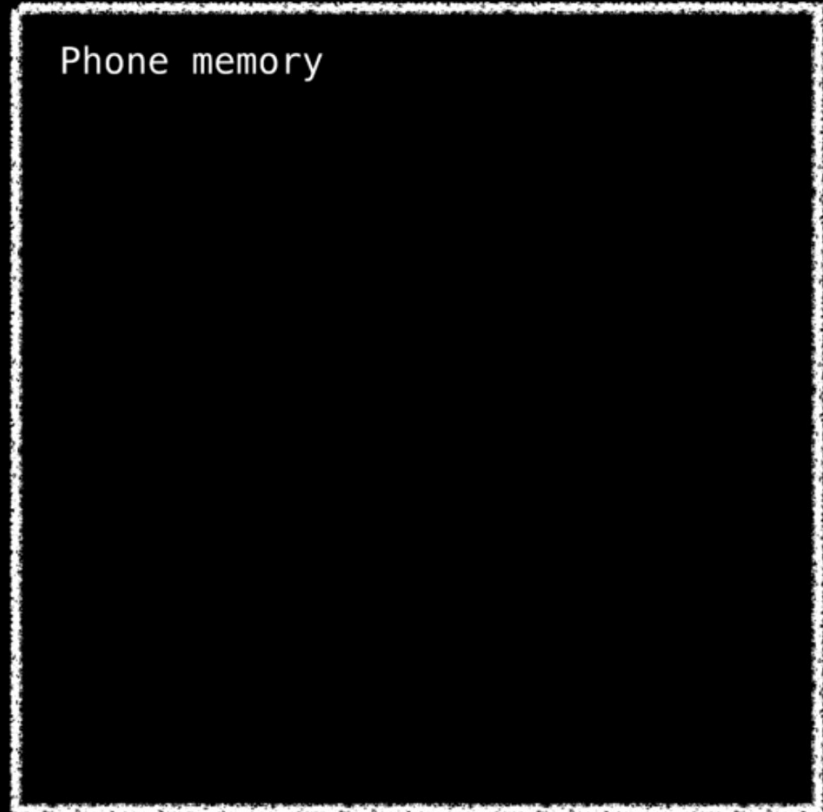
MEMORY

Memory Basics



Phone memory

Memory Basics



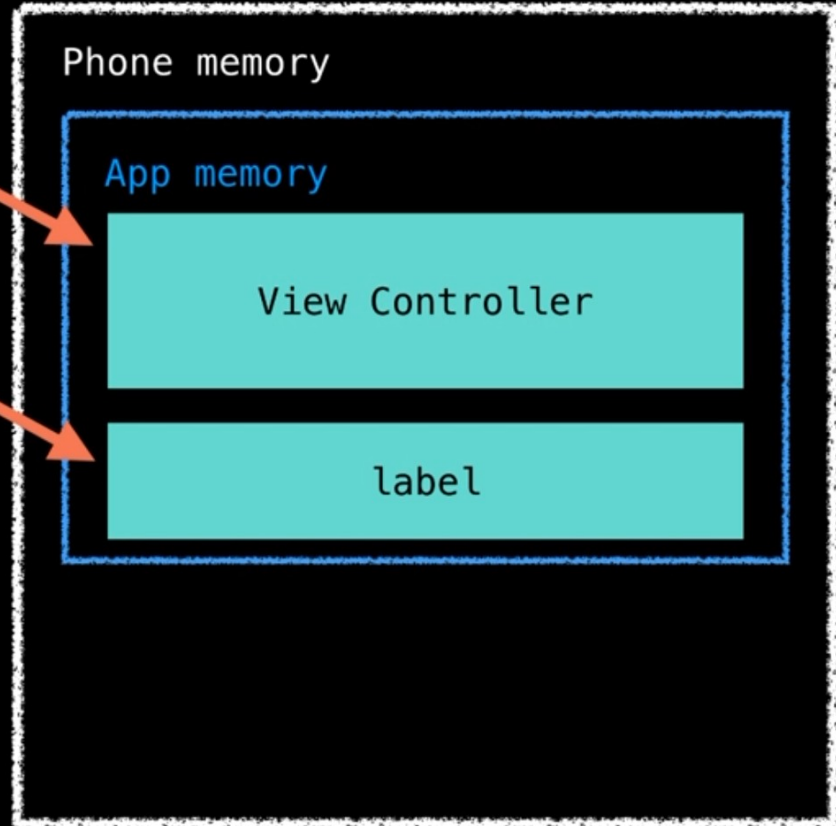
Memory Basics

```
class ViewController: UIViewController {  
    @IBOutlet var label: UILabel!  
}
```



Memory Basics

```
class ViewController: UIViewController {  
    @IBOutlet var label: UILabel!  
}
```



Memory Problems

Нехватка памяти

Phone memory

App memory

Object One

Object Two

Object Three

Object Four

Зависшие объекты

Phone memory

App memory

View Controller

popupView

popupView

popupView

Несуществующий объект

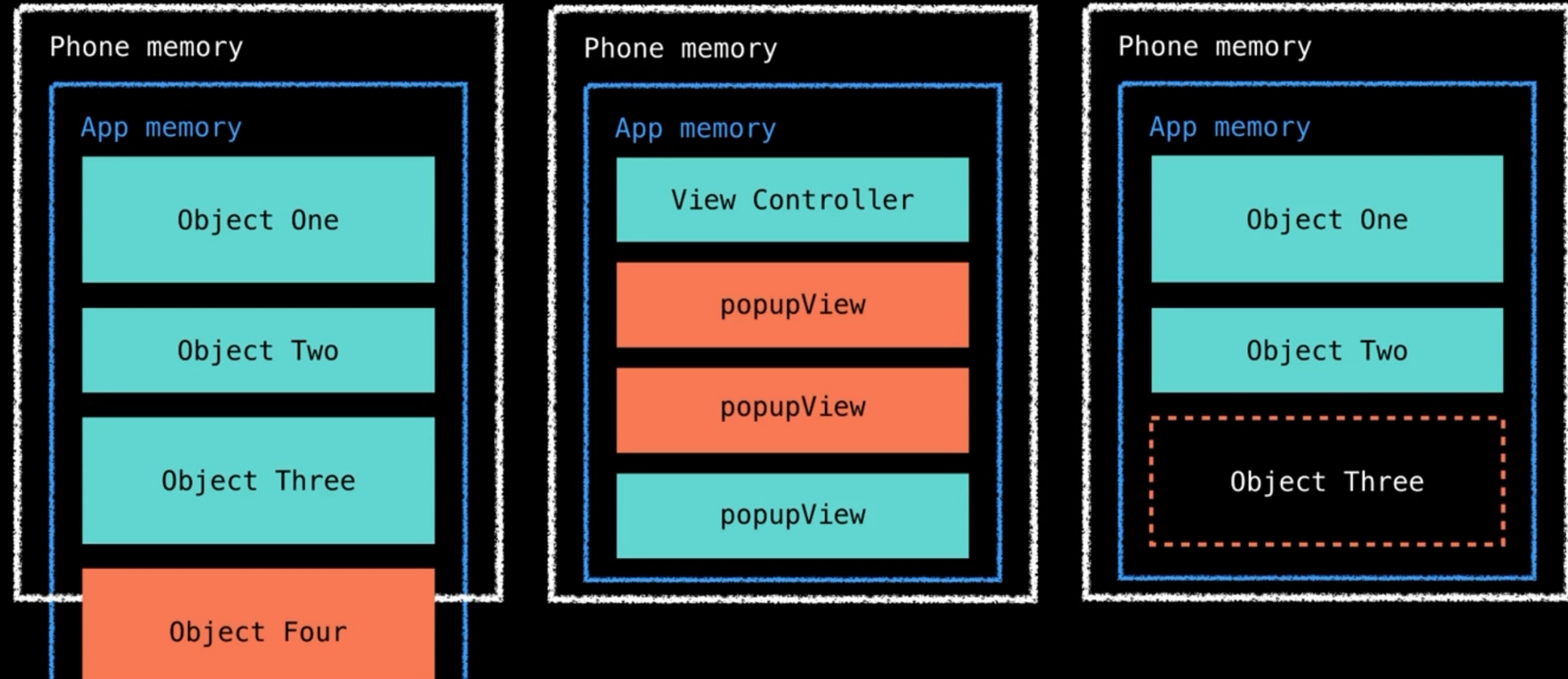
Phone memory

App memory

Object One

Object Two

Object Three



Типы значений



Копии экземпляров типов значений являются самостоятельными объектами, каждый из которых занимает отдельное место в памяти устройства

Примеры: Базовые типы данных (String, Int, Bool), структуры, перечисления, массивы, словари и т.д.

Ссылочные типы

0x0

Копии экземпляров ссылочных типов ссылаются на один объект в базе и не являются уникальными

Примеры: все классы являются ссылочными типами данных

Типы значений



Копии экземпляров типов значений являются самостоятельными объектами, каждый из которых занимает отдельное место в памяти устройства

Примеры: Базовые типы данных (String, Int, Bool), структуры, перечисления, массивы, словари и т.д.

Memory

Int

16

Int

16

Int

16

Int

16

Int

16

Memory

myLabelOne

myLabelTwo

myLabelThree

UILabel

**text =
"Hi!"**

Ссылочные типы

0x0

Копии экземпляров
ссылочных типов ссылаются
на один объект в базе и не
являются уникальными

Примеры: все классы
являются ссылочными
типами данных

Типы значений



Копии экземпляров типов значений являются самостоятельными объектами, каждый из которых занимает отдельное место в памяти устройства

Примеры: Базовые типы данных (String, Int, Bool), структуры, перечисления, массивы, словари и т.д.

Memory



```
var firstNumber = 16

var secondNumber = firstNumber

secondNumber = 8

printNumber(number: secondNumber)

func printNumber(number: Int) {
    print(number)
}
```

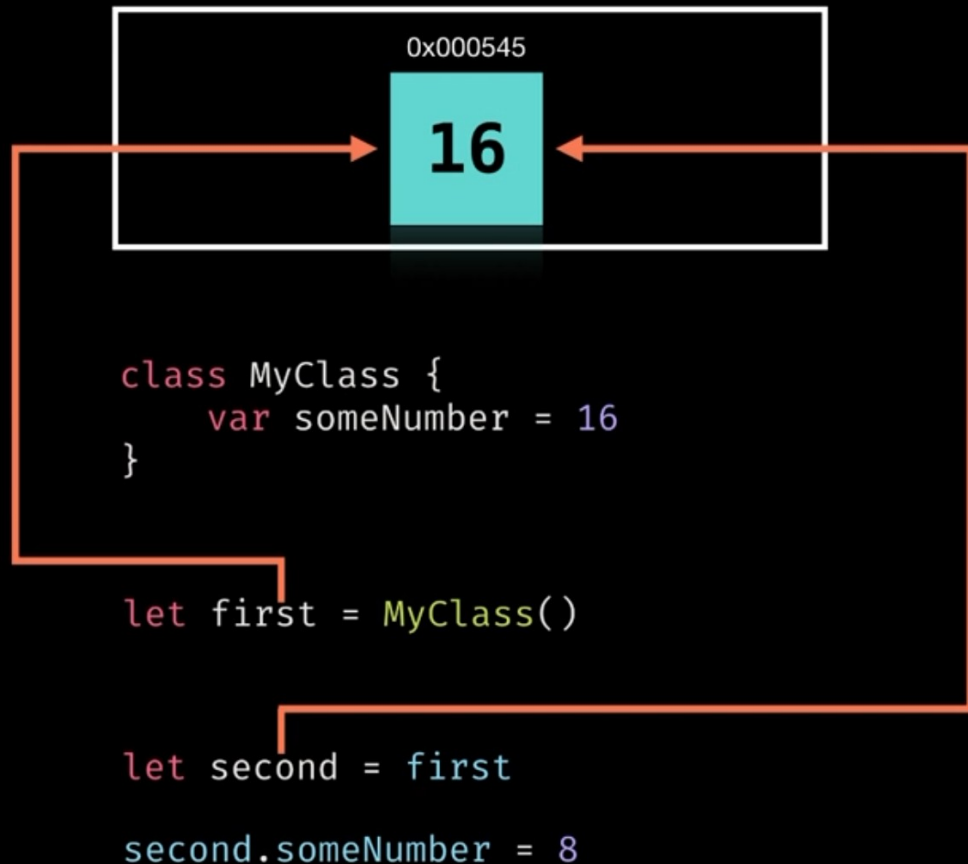
Ссылочные типы

0x0

Копии экземпляров
ссылочных типов ссылаются
но один объект в базе и не
являются уникальными

Примеры: все классы
являются ссылочными
типами данных

Memory



FINDING AND FIXING MEMORY LEAKS

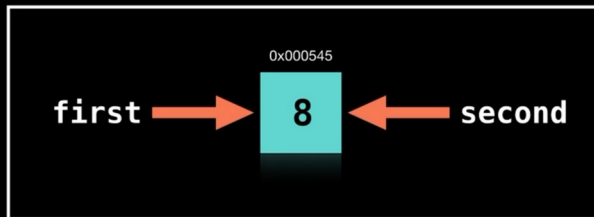
Вопрос:

В какой момент Swift удаляет ссылочный тип из памяти?

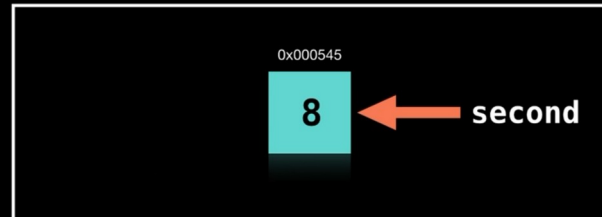
Ответ:

Когда больше нет ни одного свойства, которое ссылается на объект.

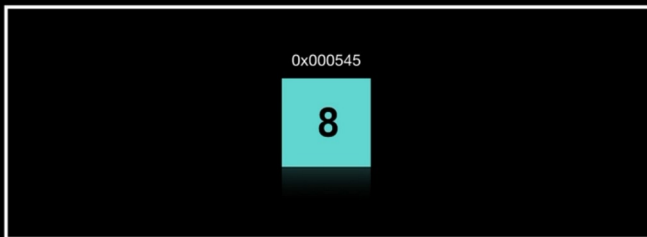
Memory



Memory



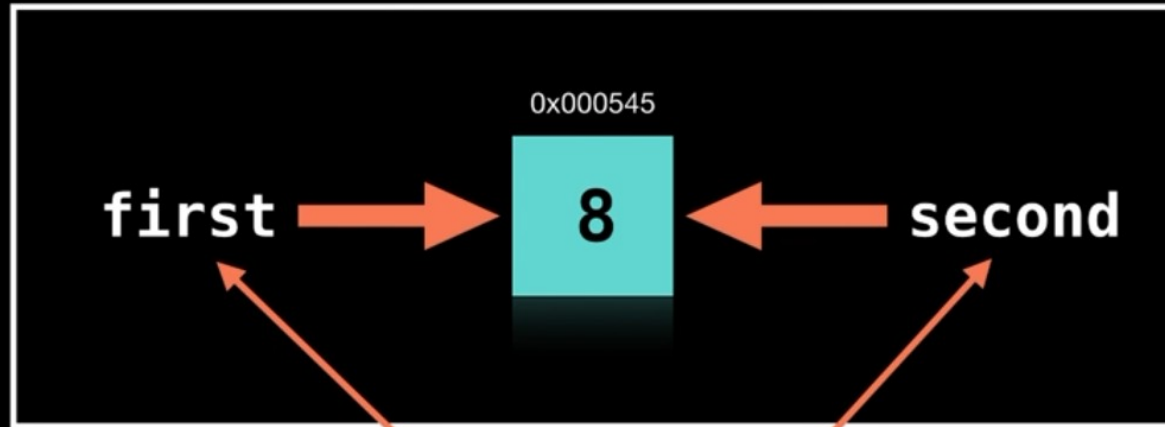
Memory



Memory



Automatic Reference Counting (ARC)



Ссылки: 2

Automatic Reference Counting (ARC)

```
class MyClass {  
    var someNumber = 16  
}
```

```
var first: MyClass? = MyClass()  
var second = first  
var third = first
```



Automatic Reference Counting (ARC)

```
class MyClass {  
    var someNumber = 16  
}
```

```
var first: MyClass? = MyClass()  
var second = first  
var third = first  
  
first = nil
```

second



third



16

Количество ссылок

2

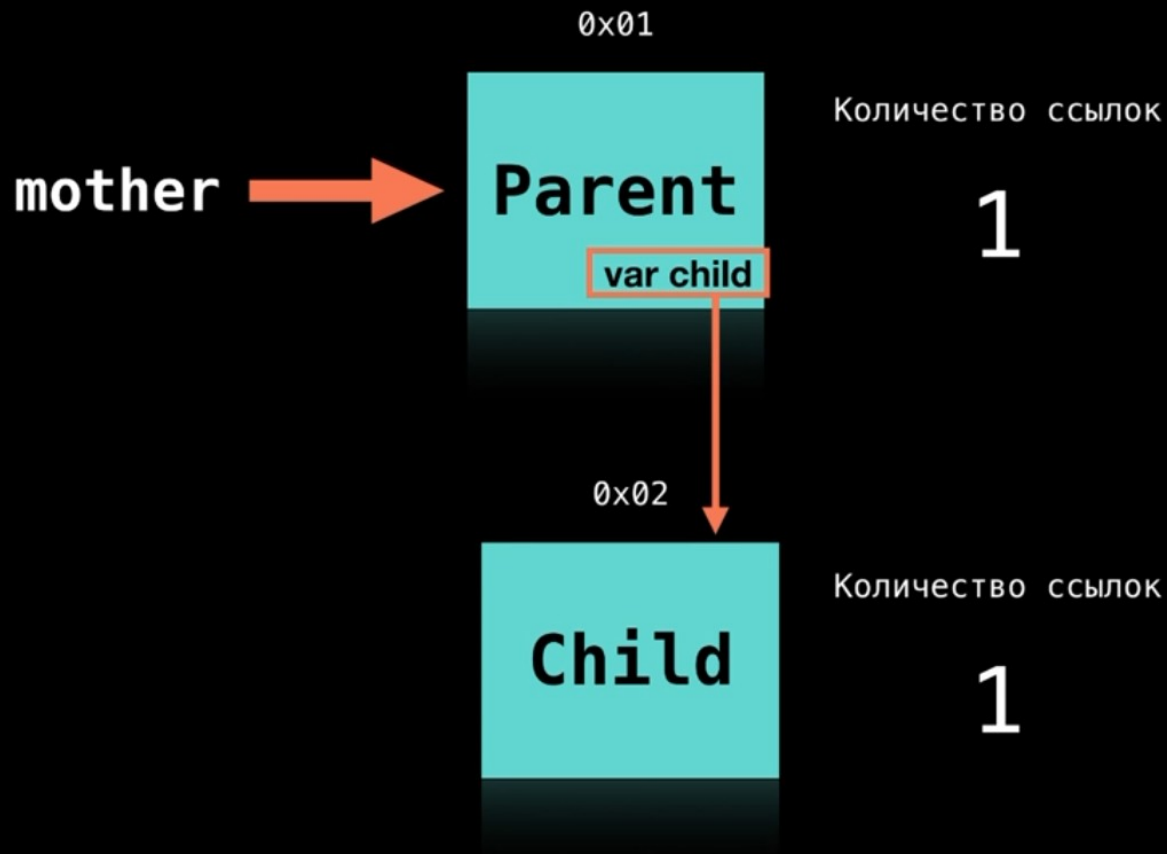
Удаление объектов из памяти

```
class Parent {  
    var child = Child()  
}
```

```
class Child {  
  
}
```

```
var mother: Parent? = Parent()
```

```
mother = nil
```



Удаление объектов из памяти

```
class Parent {  
    var child = Child()  
}
```

```
class Child {  
  
}
```

```
var mother: Parent? = Parent()
```

```
mother = nil
```

0x01



Количество ссылок

0

0x02

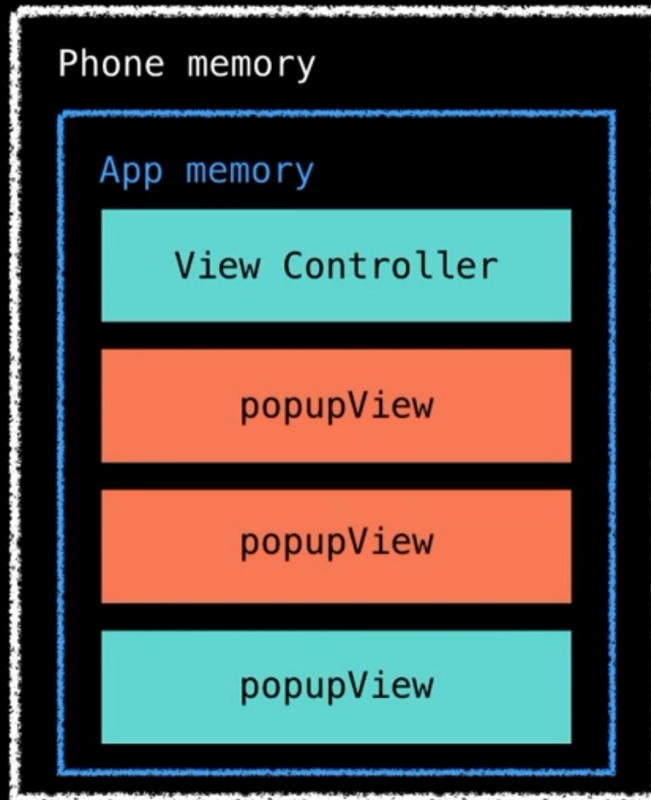


Количество ссылок

0

Memory Problems

Зависшие объекты



Проблемы с удалением объектов из памяти

```
class Job {  
    var person: Person?  
}
```

```
class Person {  
    var job: Job?  
}
```

```
var evgeny: Person? = Person()
```

```
var teacher : Job? = Job()
```

```
evgeny?.job = teacher
```

```
teacher ?.person = evgeny
```

```
evgeny = nil      teacher= nil
```

~~evgeny~~ →

Person

var job

Количество ссылок

2

1

~~teacher~~ →

Job

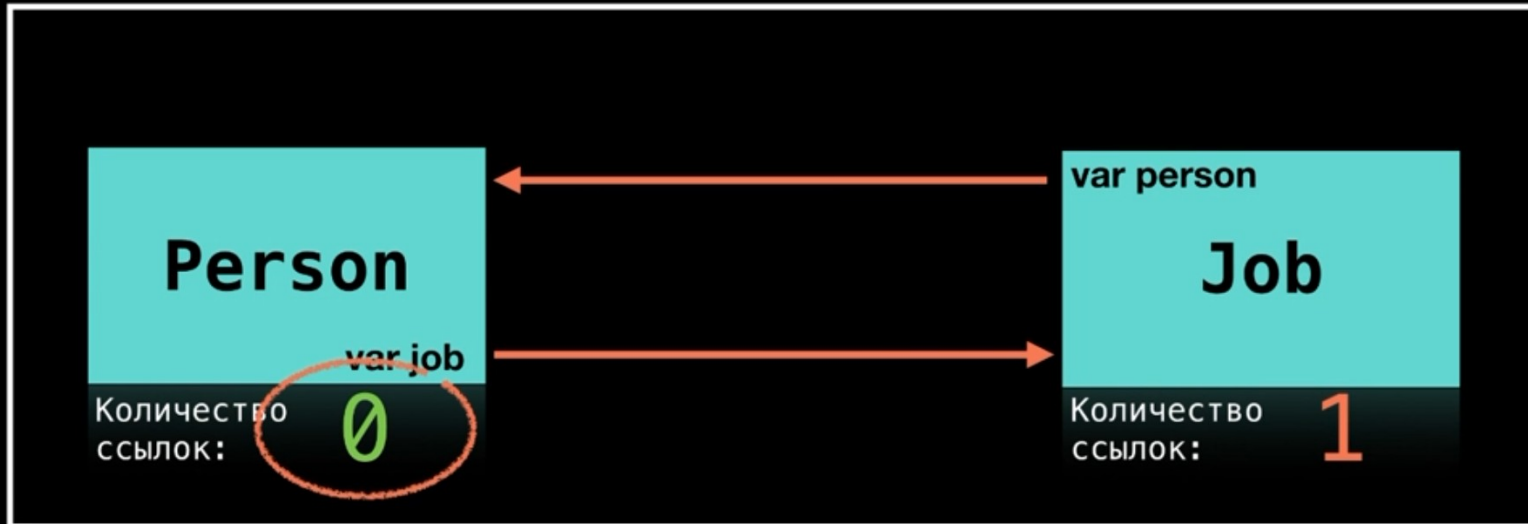
var person

Количество ссылок

2

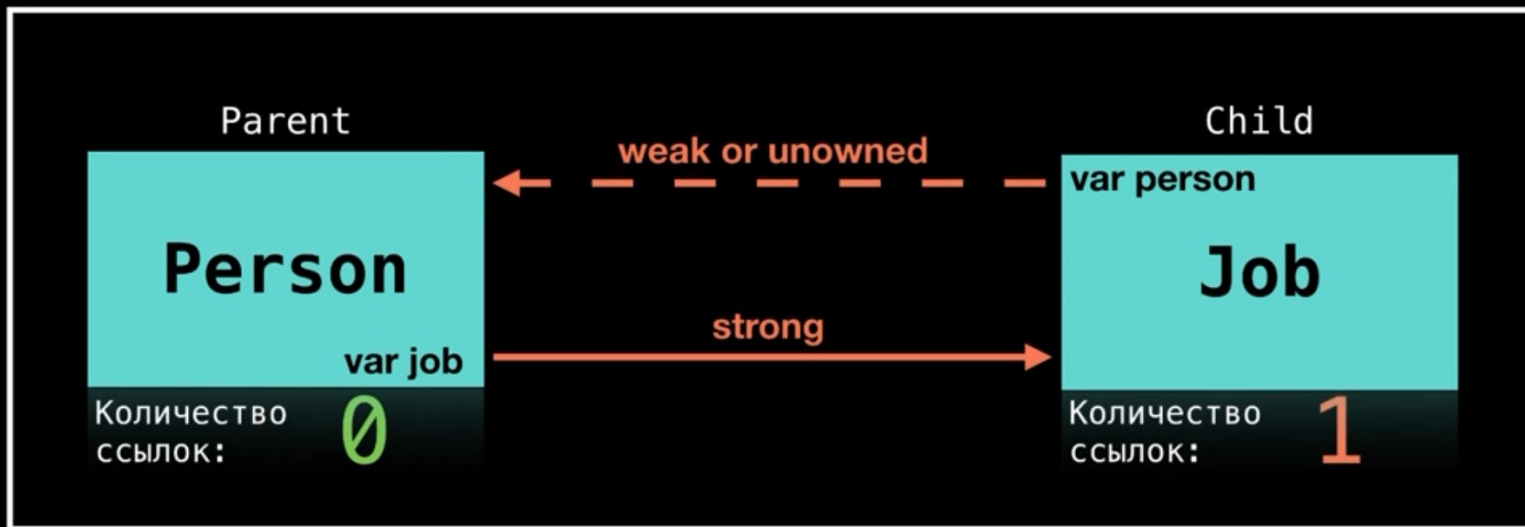
1

Циклические ссылки



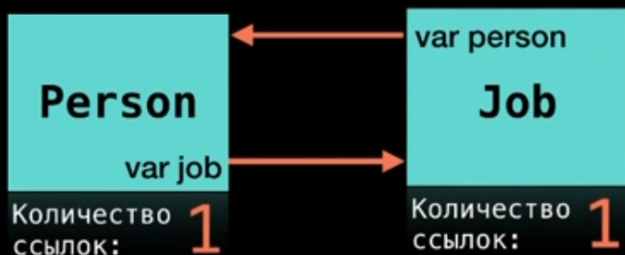
Как избежать проблемы ЦИКЛИЧНЫХ ССЫЛОК

1. Определить иерархическую зависимость между объектами (Владелец — Зависимый)
2. Сделать ссылку от дочернего объекта на родительский с типом weak или unowned



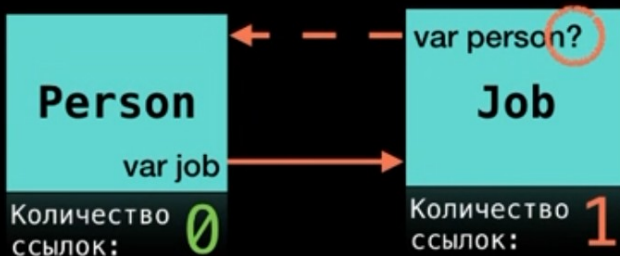
Типы ссылок

Strong (сильная)



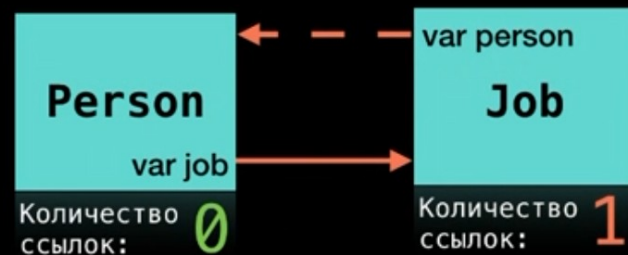
Используется по умолчанию.
Зависимый класс существует до тех пор, пока существует класс владелец

Weak (слабая)



Зависимый объект существует до тех пор, пока существует объект владелец.
Не всегда имеет ссылку на экземпляр, т.к. используются только с опциональными свойствами

Unowned (бесхозная)



Зависимый объект существует до тех пор, пока существует объект владелец. Всегда имеет ссылку на экземпляр, т.к. не используется с опциональными свойствами.