



# Основы Swift

## **Значимые и ссылочные типы**

---

# Значимые и ссылочные типы в Swift

- Классы — ссылочный тип
- Структуры и перечисления — значимые типы

# Перечисления и структуры

- Перечисления (Enumeration) и структуры (Structures) — значимые типы (value types).
- Int, Float, String, Bool, Array, Dictionary — являются значимыми типами, к тому же они реализованы с помощью структур.

## Значимые типы

```
var firstNumber = 5
```

```
var secondNumber = firstNumber
```

```
firstNumber = 10
```

```
print(firstNumber, secondNumber)
```

```
// firstNumber = 10, secondNumber = 5
```

```
let constantNumber = 5
```

```
constantNumber = 10 // Error
```

# Классы — ссылочный тип

При присвоении значения не копируются, а передается ссылка.

Объект объявленный как константа  
позволяет менять свои поля.

```
class DecimalNumber {  
    var value = 0  
}
```

```
numberTwo = numberOne
```

```
numberOne.value = 7
```

```
var numberOne = DecimalNumber()  
numberOne.value = 5  
var numberTwo = DecimalNumber()  
numberTwo.value = 3
```

```
print(numberOne.value,  
numberTwo.value)
```

```
// numberOne = 7 numberTwo = 7
```

# Операторы идентичности

- Идентичны (===)
- Не идентичны (!==)

```
if numberOne === numberTwo {  
    print("tenEighty and alsoTenEighty refer  
        to the same Decimal Number")  
}  
// "tenEighty and alsoTenEighty refer  
to the same Decimal Number"
```

- **Идентичны** — два ссылочных значения указывают на один и тот же экземпляр
- **Равны** — экземпляры могут иметь одинаковые значения, но указывают на разные экземпляры (определяется реализацией)



# Операторы сравнения

Созданные вами классы и структуры не получают реализацию оператора эквивалентности по-умолчанию.

```
extension DecimalNumber {  
    static func == (left: DecimalNumber,  
        right: DecimalNumber) -> Bool {  
        return left.value == right.value  
    }  
  
    static func != (left: DecimalNumber,  
        right: DecimalNumber) -> Bool {  
        return !(left == right)  
    }  
}
```

# Классы или структуры?

- Структуры используем для строк, URL, дат, изображений.
- Не требуется мутабельность из разных блоков программы.
- Классы: для объектов с жизненным циклом, для реализации наследования.