

# 注解处理器

从getAnnotation进去可以看到java.lang.class实现了AnnotatedElement方法

java.lang.reflect.AnnotatedElement 接口是所有程序元素（Class、Method和Constructor）的父接口，所以程序通过反射获取了某个类的AnnotatedElement对象之后，程序就可以调用该对象的如下四个方法来访问Annotation信息：

方法1：<T extends Annotation> T getAnnotation(Class<T> annotationClass): 返回改程序元素上存在的、指定类型的注解，如果该类型注解不存在，则返回null。

方法2：Annotation[] getAnnotations():返回该程序元素上存在的所有注解。

方法3：boolean is AnnotationPresent(Class<?extends Annotation> annotationClass):判断该程序元素上是否包含指定类型的注解，存在则返回true，否则返回false。

方法4：Annotation[] getDeclaredAnnotations(): 返回直接存在于此元素上的所有注释。与此接口中的其他方法不同，该方法将忽略继承的注释。

（如果没有注释直接存在于此元素上，则返回长度为零的一个数组。）该方法的调用者可以随意修改返回的数组；这不会对其他调用者返回的数组产生任何影响

## 二、自我总结原理：

通过反射获取了某个类的AnnotatedElement对象之后，用该对象的方法来访问Annotation信息