

Spis treści

1. Wstęp	3
2. Podobieństwa do innych języków programowania	5
2.1. Podstawowe cechy	5
2.2. Typy generyczne	5
2.3. Typy wartościowe i referencyjne	7
2.4. Domknięcia jako typy pierwszoklasowe	8
2.5. Leniwość	9
2.6. Elementy zaczerpnięte z języków funkcyjnych	10
2.7. Zwięzłość składni	12
2.8. Rozszerzenia typów	12
3. Podobieństwa i różnice pomiędzy Swiftem i Objective-C	15
3.1. Podobieństwa	15
3.1.1. Swift i Objective-C jako języki programowania obiektowego .	15
3.1.2. Zarządzanie pamięcią	17
3.1.3. Biblioteki	17
3.2. Różnice	18
3.2.1. Składnia	18
3.2.2. Zarządzanie pamięcią	18
3.2.3. System typów	19
3.2.4. Bezpieczeństwo	19
4. Testy	21

4.1. Założenia i platforma testowa	21
4.2. Wstawianie elementu do tablicy	21
4.2.1. Analiza działania	22
4.3. Rekurencyjne obliczanie liczby Fibonacciego	24
4.3.1. Analiza działania	24

Rozdział 1.

Wstęp

...

Rozdział 2.

Podobieństwa do innych języków programowania

2.1. Podstawowe cechy

Swift to wieloparadygmatowy język programowania łączący pomysły znane z innych popularnych języków, takich jak: Objective-C, C#, Rust, Haskell czy Ruby. Podobnie jak C#, pozwala na tworzenie struktur (typów wartościowych), klas (typów referencyjnych) i typów wyliczeniowych. Wspiera również dziedziczenie (ale nie wielokrotne), definiowanie protokołów (odpowiednik interfejsów z C# czy Java) oraz polimorfizm parametryczny (typy generyczne), nie pozwala natomiast na definiowanie klas abstrakcyjnych, zachęcając tym samym programistów do szerokiego stosowania interfejsów.

2.2. Typy generyczne

Swift wspiera dwie podstawowe koncepcje generyczności:

- klasy, struktury, typy wyliczeniowe oraz funkcje z parametrami typu (ang. *generics*)
- protokoły z powiązаныmi typami (ang. *associated types*)

Klasy (struktury, funkcje) ze zmiennymi typu to pomysł dobrze znany z większości popularnych języków programowania obiektowego, takich jak C# czy Java. W momencie definiowania klasy programista ma możliwość zdefiniowania zmiennych przebiegających przestrzeń typów używanych w definiowanej klasie. Dodatkowo Swift oferuje kilka bardziej zaawansowanych mechanizmów związanych ze zmiennymi typu:

- możliwość dodania ograniczeń na typy, po których przebiega zmienna, np. zmienna może być tylko typem implementującym dany protokół lub dziedziczącym po danej klasie
- automatyczna inferencja typów parametrów generycznych
- możliwość nadawania aliasów funkcjom i typom generycznym

Przykład użycia typów generycznych ilustruje Listing 1.

```
class Stack<T> {
    var stack: Array<T> = []
    func push(object: T) {
        stack.append(object)
    }
    func pop() -> T {
        return stack.removeLast()
    }
}

class PopManyStack<T> : Stack<T> {
    func popN(n: Int) -> [T] {
        let lastN = stack.suffix(n)
        stack.removeLast(n)
        return Array(lastN)
    }
}
```

Listing 1: Przykład klasy generycznej i klasy pochodnej w Swift

W odróżnieniu od klas, struktur i funkcji, protokoły nie wspierają generycznych parametrów typu. Zamiast tego, protokoły posiadają mechanizm typów powiązanych (ang. *associated types*), wzorowany na znanym np. ze Scali mechanizmie abstrakcyjnych pól typu (ang. *abstract type members*). Pozwala on na zdefiniowanie w protokole zmiennej typu, która zostanie ukonkretniona dopiero przez klasę implementującą dany protokół. Główną zaletą tego rozwiązania jest ukrycie typu podstawionego pod zmienną typu przed programistą używającym klasy implementującej dany protokół - typ podstawiony pod zmienną jest częścią implementacji i nie musi być jawnie podawany podczas tworzenie obiektu implementującego protokół. Przykład użycia protokołu z parametrami typu prezentuje Listing 2.

```
import UIKit

protocol ViewDecorator {
    associatedtype ViewType: UIView
    func decorate(view: ViewType)
}
```

```

class ImageViewDecorator: ViewDecorator {
    typealias ViewType = UIImageView

    func decorate(view: UIImageView) {
        view.backgroundColor = UIColor.black
        view.layer.cornerRadius = 5.0
        // ... więcej ustawień
    }
}

class LabelDecorator: ViewDecorator {
    typealias ViewType = UILabel

    internal func decorate(view: UILabel) {
        view.font = UIFont.systemFont(ofSize: 20.0)
        // ...
    }
}

let decorator1 = ImageViewDecorator() // nie trzeba podawać typu generycznego,
                                     // implementacja klasy wskazuje, czym jest ViewType
let decorator2 = LabelDecorator()
decorator1.decorate(view: UIImageView()) // system typów pilnuje,
                                     // aby view było typu UIImageView
decorator2.decorate(view: UILabel())

```

Listing 2: Przykład protokołu z typem powiązany w Swift

2.3. Typy wartościowe i referencyjne

Podobnie jak w języku C#, typy w Swiftcie można podzielić na dwie grupy:

- typy wartościowe (ang. *value types*)
- typy referencyjne (ang. *reference types*)

Typy wartościowe to typy, które tworzą nowe instancje obiektów podczas przypisywania do zmiennej lub przekazywania do funkcji. Innymi słowy, każda instancja posiada swoją własną kopię danych, obiekty takie nie dzielą ze sobą stanu, przez co są łatwiejsze w zrozumieniu i bezpieczniejsze przy pracy z wieloma wątkami. Jeśli zmienna typu wartościowego zostanie zadeklarowana jako stała, cały obiekt, łącznie ze wszystkimi polami nie może zostać zmieniony. Typami wartościowymi w Swiftcie są:

- struktury

- typy wyliczeniowe
- krotki

Typy referencyjne to typy, których obiekty dzielą pomiędzy sobą te same dane, a podczas przypisywania lub przekazywania do funkcji tworzona jest tylko nowa referencja do tych samych danych. Zmienne typu referencyjnego zadeklarowane jako stałe zapewniają jedynie stałość referencji, jednak dane przypisane do zmiennej mogą być bez dowolnie zmieniane. Typami referencyjnymi w Swiftcie są tylko klasy.

```
// struktura - typ wartościowy
struct UserInfo {
    let name: String
    let identifier: Int
}

// typ wyliczeniowy
enum ScreenResolution {
    case SD
    case HD
    case FullHD
}

// protokół - obiekt definiujący interfejs klasy/struktury go implementującej
protocol UserInfoDrawer {
    func drawUserInfo(info: UserInfo) -> Void
}

// klasa - typ referencyjny
class TerminalUserInfoDrawer: UserInfoDrawer {
    var screenResolution: ScreenResolution = .FullHD

    func drawUserInfo(info: UserInfo) -> Void {
        // .. implementacja wyświetlania informacji o użytkowniku
    }
}
```

Listing 3: Przykładowe definicje podstawowych obiektów w Swift: struktury, klasy, protokołu i typu wyliczeniowego

2.4. Domknięcia jako typy pierwszoklasowe

Podobnie jak w językach funkcyjnych i w większości nowoczesnych języków programowania obiektowego, domknięcia w Swiftcie są typem pierwszoklasowym (ang. *first-class citizen*), tzn:

- mogą być przechowywane w zmiennych i stanowić elementy struktur danych
- mogą być podawane jako parametry wywołania funkcji i metod

- mogą być zwracane przez funkcje i metody

```
// domknięcie przyjmujące dwa obiekty typu Int i zwracające obiekt typu Int
let addTwoInts: ((Int, Int) -> Int) = { (a, b) in a + b }

// wywołanie domknięcia przypisanego do zmiennej `addTwoInts`
let result = addTwoInts(5, 10)
```

Listing 4: Przykład użycia domknięcia w Swift

2.5. Leniwość

Swift jest domyślnie językiem z ewaluacją gorliwą, autorzy zaimplementowali jednak dwa rozwiązania pozwalające w podstawowym stopniu na wspieranie leniwych obliczeń. Po pierwsze, w Swiftcie, podobnie jak w C#, istnieje możliwość leniwej inicjalizacji obiektów. O ile jednak w C# mechanizm ten polega na użyciu klasy *Lazy* z biblioteki standardowej, o tyle w Swiftcie jest on zaszyty w samym języku - służy do tego słowo kluczowe *lazy*. Drugim rozwiązaniem są leniwe struktury danych, których implementacja opiera się na znanych również z języka C# czy Java generatorach.

```
typealias BigInt = Int

class DataContainer {
    // zmienna tworzona leniwie, dopiero podczas jej pierwszego użycia
    lazy var bigData = BigInt()

    // .. reszta ciała klasy
}

let container = DataContainer()
print(container.bigData) // obiekt bigData zostanie utworzony dopiero w tym momencie

// sekwencja liczb Fibbonacciego generowana leniwie
class Fibonacci: LazySequenceProtocol {
    public func makeIterator() -> FibonacciIterator {
        return FibonacciIterator()
    }
}

// generator liczb Fibbonacciego
class FibonacciIterator: IteratorProtocol {
    private var first = 0
    private var second = 1

    public func next() -> Int? {
        let next = first + second
```

```

        first = second
        second = next
        return next
    }
}

let evenFibonacci = Fibonacci().filter { $0 % 2 == 0 }
var iterator = evenFibonacci.makeIterator()

for i in 1...5 {
    print(iterator.next()!)
}

```

Listing 5: Przykład deklaracji leniwej zmiennej i leniwej sekwencji w Swift

2.6. Elementy zaczerpnięte z języków funkcyjnych

Pomimo tego, że Swift był projektowany głównie jako język programowania obiektowego, jego twórcy skupili dużą część swojej uwagi na elementach powiązanych z programowaniem funkcyjnym, które mogłyby pomóc programistom pisać bezpieczniejszy i bardziej czytelny kod obiektowy. Najważniejsze z nich to:

- Typy wyliczeniowe z wartościami powiązanymi (ang. *associated values*), które wprowadzają do Swifta koncept podobny do konstruktorów typów z Haskellą. Dzięki tym struktutom danych, programista może w funkcyjny deklarować nowe typy (zob. Listing 6).

```

indirect enum Tree<Value> {
    case Empty
    case Node(Tree<Value>, Value, Tree<Value>)
}

let intTree = Tree.Node(
    .Node(.Empty, 1, .Empty),
    2,
    .Empty
)

```

Listing 6: Implementacja drzewa binarnego w Swift

- Dzięki zwięzłej i eleganckiej składni oraz potraktowaniu domknięć na równi klasami i strukturami, Swift oferuje bardzo dobre wsparcie dla funkcji wyższego rzędu. Funkcje wyższego rzędu są też często używane w bibliotece standardowej, np. kolekcje danych posiadają najczęściej używane funkcje służące do manipulowania nimi, takie jak `filter`, `map`, `reduce` czy `flatMap`.

- Autorzy Swifta postawili bardzo duży nacisk na niemutowalność (*TODO: lepsze słowo?*) danych, co przejawia się w całej składni języka, np. dostępne jest słowo odrębne słowo kluczowe `let` służące do deklarowania stałych, parametry przekazywane do funkcji są domyślnie stałymi, użycie typów wartościowych jest preferowane nad użyciem klas (również w bibliotece standardowej) itp.
- Swift posiada zaawansowany mechanizm *pattern matchingu*, który można wykorzystać do dopasowywania typów wyliczeniowych, krotek i wyrażeń. Tak jak w wielu językach funkcyjnych, *pattern matching* w Swifcie jest wyczerpujący (ang. *exhaustive*), co oznacza, że każda wartość, która może pojawić się podczas dopasowywania musi zostać obsłużona.
- Aby uniknąć problemów z wartością `nil`, w języku Swift każda zmienna musi zostać zainicjalizowana już w momencie deklaracji. Jeśli programista chce celowo stworzyć zmienną mogącą przyjmować wartość `nil`, powinien użyć typu `Optional<T>`, który w swojej konstrukcji jest bardzo podobny do monady `Maybe` znanej z Haskella. Istnieje nawet mechanizm zwany *optional chaining*, który zachowuje się tak, jak operacja `>>=` dla monady `Maybe`.

```
// Implementacja typu Optional z biblioteki standardowej
public enum Optional<Wrapped> {
    case none
    case some(Wrapped)
}

// Monada Maybe w Haskellu
// data Maybe a = Nothing | Just a

struct Address {
    let city: String? // String? to cukier syntaktyczny dla typu Optional<String>
    let postalCode: String?
}

struct User {
    let name: String
    let address: Address?
}

let sampleUser: User? = User(
    name: "Jan Kowalski",
    address: Address(city: "Wrocław", postalCode: "50-500")
)

// Przykład użycia optional chaining - stała city ma typ Optional<String>
let city = sampleUser?.address?.city
```

Listing 7: Typ `Optional` i mechanizm *optional chaining*

2.7. Zwięzłość składni

Jednym z największych problemów podczas programowania w Objective-C była słaba czytelność kodu i bardzo rozwlekła składnia. Dlatego podczas projektowania Swifta inżynierowie Apple mocno wzorowali się na językach znanych ze swojej zwięzłości i łatwości czytania, takich jak Python czy Ruby. Zrezygnowano z plików nagłówkowych, wprowadzono dużo cukru syntaktycznego dla najczęściej stosowanych konstrukcji (jak np. operator `T?` dla typu `Optional<T>`), wprowadzono domyślną inferencję typów. Rysunek 8 pokazuje różnice pomiędzy kodem napisanym w Objective-C, a takim samym kodem w Swift.

```
// Objective-C
if (myDelegate != nil) {
    if ([myDelegate respondsToSelector:
        @selector(scrollViewDidScroll:)]) {
        [myDelegate scrollViewDidScroll:myScrollView];
    }
}

// Swift
myDelegate?.scrollViewDidScroll?(myScrollView)
```

Listing 8: Przykładowy kod ilustrujący różnice w zwięzłości i czytelności Objective-C (na górze) i Swift (na dole). *WWDC Keynote 2014*

2.8. Rozszerzenia typów

Jedną z rzadziej spotykanych w językach statycznie typowanych językach programowania funkcjonalności jest możliwość rozszerzania istniejących już typów. Co prawda już w Objective-C programista miał możliwość stworzenia kategorii (ang. *category*), ale pozwalała ona tylko na dodawanie nowych funkcji, nie można było natomiast definiować nowych właściwości, konstruktorów ani typów zagnieżdżonych. Dlatego w Swiftcie zostały zaimplementowane rozszerzenia (ang. *extensions*), które pozwalają na:

- dodawanie nowych właściwości obliczanych (ang. *computed properties*)
- definiowanie nowych metod instancji i metody typu
- definiowanie nowych inicjalizatorów
- definiowanie i używanie typów zagnieżdżonych
- implementowanie metod protokołów

```
// Rozszerzenie dla typu String z biblioteki standardowej
extension String {
    func isEmpty() ->Bool {
        return self != ""
    }
}
```

Listing 9: Przykład rozszerzenia w Swift

Rozdział 3.

Podobieństwa i różnice pomiędzy Swiftem i Objective-C

3.1. Podobieństwa

3.1.1. Swift i Objective-C jako języki programowania obiektowego

Zarówno Swift, jak i Objective-C są głównie językami programowania obiektowego. Oba języki pozwalają na definiowanie własnych typów (klasy i typy wyliczeniowe w Objective-C, struktury, klasy oraz typy wyliczeniowe w Swiftcie), wspierają dziedziczenie i polimorfizm. Dzięki modyfikatorom dostępu umożliwiają również enkapsulację implementacji i opisywanie zachowań za pomocą abstrakcyjnych typów danych (protokoły w Objective-C, interfejsy w Swiftcie).

```
#import <Foundation/Foundation.h>

// Definicja typu Book
@interface Book: NSObject
@property (copy, nonatomic, readonly) NSString *title;
@property (copy, nonatomic, readonly) NSString *author;
@property (copy, nonatomic, readonly) NSNumber *numPages;
- (instancetype)initWithTitle:(NSString *)title author:(NSString *)author
  numPages:(NSNumber *)numPages;
@end

@implementation Book
- (instancetype)initWithTitle:(NSString *)title author:(NSString *)author
  numPages:(NSNumber *)numPages {
    if (self = [super init]) {
        _title = title;
        _author = author;
        _numPages = numPages;
    }
    return self;
}
```

```

}
@end

// Definicja interfejsu BookPrinter
@protocol BookPrinter
- (void)printBook:(Book *)user;
@end

// Definicja klasy ConsoleBookPrinter implementującego protokół BookPrinter
@interface ConsoleBookPrinter: NSObject <BookPrinter>
@end

@implementation ConsoleBookPrinter
- (void)printBook:(Book *)book {
    NSLog(@"-----");
    NSLog(@"> Tytuł: %@", book.title);
    NSLog(@"> Autor: %@", book.author);
    NSLog(@"> Ilość stron: %@", book.numPages);
    NSLog(@"-----");
}
@end

int main (int argc, const char * argv[])
{
    Book* book = [[Book alloc] initWithTitle: @"Sztuka programowania"
                                           author: @"Donald Knuth"
                                           numPages: @(2338)];

    id<BookPrinter> printer = [ConsoleBookPrinter new];
    [printer printBook: book];
    return 0;
}

```

Listing 10: Przykład kodu obiektowego w Objective-C

```

struct Book {
    let title: String
    let author: String
    let numPages: Int
}

protocol BookPrinter {
    func printBook(_ book: Book)
}

class ConsoleBookPrinter: BookPrinter {
    func printBook(_ book: Book) {
        print("-----");
        print("> Tytuł: \(book.title)");
        print("> Autor: \(book.author)");
        print("> Ilość stron: \(book.numPages)");
        print("-----");
    }
}

```



```
    }  
}  
  
let book = Book(title: "Sztuka programowania", author: "Donald Knuth", numPages: 2338)  
let printer: BookPrinter = ConsoleBookPrinter()  
printer.printBook(book)
```

Listing 11: Analogiczny kod napisany w Swifcie

3.1.2. Zarządzanie pamięcią

W początkowych wersjach systemu Mac OS i iOS zarządzanie pamięcią było w pełni manualne - co prawda obiekty (a właściwie wskaźniki do nich) posiadały liczniki referencji, jednak programista musiał sam zadbać o zarządzanie nimi. Przełom nastąpił w roku 2011, kiedy to do Objective-C zostało dodane automatyczne zliczanie referencji (ang. *automatic reference counting*, w skrócie: ARC).

Automatyczne zliczanie referencji to jedna z najprostszych metod zarządzania pamięcią, odciążająca programistę z obowiązku jawnego inkrementowania i dekrementowania liczników referencji. Użycie ARC w Objective-C powoduje wygenerowanie kodu, który zwiększa licznik referencji w momencie, gdy nowa referencja do obiektu zostaje utworzona (np. inicjalizacja, przypisanie, przekazania obiektu w parametrze) oraz zmniejsza go, w momencie usunięcia referencji. Dzięki temu programista nie musi manualnie używać funkcji `retain` i `release`, jak to miało miejsce w poprzednich wersjach Objective-C. Pozwala to na zapobiegnięcie wielu błędom, takim jak: wycieki pamięci, wielokrotne zwalnianie pamięci czy odwoływanie się do wcześniej zwolnionej pamięci. Jednocześnie, użycie ARC nie wprowadza niedeterminizmu, co ma miejsce w przypadku użycia automatycznego odśmiecania pamięci (ang. *garbage collector*) oraz ma znikomy wpływ na wydajność działania aplikacji.

ARC jest również metodą zarządzania pamięcią zaimplementowaną w Swifcie. Główną różnicą jest jednak sposób implementacji. W Objective-C, ARC jest rozszerzeniem języka, operującym się głównie na preprocesorze i generowaniu kodu odpowiedzialnego za zliczanie referencji. W Swifcie natomiast, ARC jest jego podstawową cechą, posiadającą odrębną składnię i wsparcie ze strony środowiska uruchomieniowego i kompilatora.

3.1.3. Biblioteki

Jedną z cech, dla której Swifta tak szybko zdobywa popularność jest możliwość wywoływania kodu Objective-C z poziomu kodu swiftowego i na odwrót (ang. *interoperability*). Z tego względu prawie wszystkie biblioteki standardowe posiadają bardzo podobne interfejsy i są dostępne w obu językach. Oba języki posiadają też

możliwość wywoływania kodu pisanego w języku C, dlatego też wiele z zaawansowanych bibliotek, jak np. CoreAudio czy GLKit (***TODO: źródło***) było dostępnych dla Swifta już od dnia jego prezentacji.

3.2. Różnice

3.2.1. Składnia

Objective-C to język, którego początki sięgają pierwszej połowy lat 80. Z tego powodu, niektóre jego cechy są w tym momencie uważane w środowisku developerów, za przestarzałe i niewygodne. Mając te cechy na uwadze, inżynierowie Apple opracowali nowy język z uproszczoną składnią i wieloma udogodnieniami pozwalającymi programistom w krótszym czasie pisać kod, który będzie czytelniejszy i łatwiejszy w utrzymaniu.

Pierwszym z udogodnień zaimplementowanych Swifta jest inferencja typów. W Objective-C każdy typ zmiennej musiał zostać jawnie napisany, co szczególnie w przypadku długich, złożonych typów (np. zawierających parametry generyczne) mogło być mocno uciążliwe. Kompilator Swifta natomiast stara się wywnioskować tak wiele informacji o typach, ile jest w stanie.

Po drugie, sama składnia języka jest dużo bardziej zwięzła i czytelna. W Swiftie usunięto konieczność pisania nawiasów przy warunkach instrukcji warunkowych i pętli, dodano możliwość oddzielania kolejnych instrukcji poprzez znak nowej linii (nie ma potrzeby pisania znaku średnika na końcu linii), zaimplementowano dużo prostszą obsługę stringów, dodano dużo czytelniejszą składnię dla funkcji wyższego rzędu, zrezygnowano z plików nagłówkowych (modyfikatory dostępu definiuje się podobnie jak w Javie czy C#). Dodatkowo, najczęściej używane struktury składniowe otrzymały prostsze formy w postaci cukru syntaktycznego, np:

- definicja zmiennej `var x: Int?` jest tożsama z `Optional<T>`
- konstrukcja `if let` jest cukrem syntaktycznym dla wyrażenia `switch`, wywołanego na obiekcie typu `Optional<T>`
- Swift 2.2 wprowadził cukier syntaktyczny dla selektorów (obiektów zawierających informacje pozwalające wywoływać na obiektach funkcje w runtime)
- pattern matching dla typów wyliczeniowych i krotek to bardzo mocno rozwinięty cukier syntaktyczny dla instrukcji warunkowych dla tych typów

3.2.2. Zarządzanie pamięcią

Pomimo, że zarówno Objective-C, jak i Swift korzystają z automatycznego zliczania referencji, jego implementacja jest diametralnie różna. W Objective-C ARC

został dodany jako jedno z rozszerzeń języka C, jego implementacja bazuje głównie na wykorzystaniu makr i preprocesora, który automatycznie wstawia kod odpowiedzialny za zarządzanie licznikiem referencji. W Swiftcie natomiast, ARC jest podstawowym elementem języka posiadającym odrębną składnię i słowa kluczowe.

3.2.3. System typów

Oba omawiane języki są językami statycznie typowanymi, jest jednak pomiędzy nimi kilka istotnych różnic:

- w Swiftcie w zasadzie nie występuje niejawne rzutowanie typów. Każde (nawet najprostsze, jak rzutowanie z typu całkowitoliczbowego na zmiennoprzecinkowy) musi być jawnie wywołane przez programistę. W Objective-C zasady rzutowania zostały odziedziczone z języka C i są w zasadzie takie same.
- sposób wywoływania metod w Objective-C został zaczerpnięty z języka Smalltalk i odbywa się poprzez wysyłanie wiadomości (ang. *message*) pomiędzy obiektami. Z tego względu rozwiązywanie, którą funkcję należy wywołać dzieje się w metodzie `NSNumber` w trakcie działania programu. W Swiftcie natomiast wywołania metod opierają się na wskaźnikach do metod oraz *Protocol Witness Table* (odpowiednik *vtable* z C++).
- w Objective-C istnieje klasa `NSObject`, która jest superklasą dla wszystkich innych klas. Swift nie posiada takiej superklasy, została ona zastąpiona protokołem `AnyObject`.

3.2.4. Bezpieczeństwo

Jednym z podstawowych założeń przyjętych przy tworzeniu Swifta było stworzenie języka, który będzie chronił programistę przed najczęstszymi błędami popełnianymi podczas pisania kodu. Najważniejsze mechanizmy służące temu celowi to:

- typ `Optional<T>` - typ ten chroni przed wszelkimi błędami związanymi z wartością `null`
- konieczność inicjalizacji obiektu - każdy obiekt musi zostać zainicjalizowany w trakcie zadeklarowania referencji, co zapobiega problemom z dostępem do jeszcze nie zainicjalizowanej pamięci
- generyczne struktury danych - Objective-C nie posiadało typów generycznych, przez co struktury danych mogły przechowywać wartości różnych typów, co z kolei powodowało konieczność sprawdzania typów. W Swiftcie struktury są silnie typowane i homogeniczne

- domyślna niemutowalność - w Swifcie istnieje wiele miejsc, gdzie obiekty są domyślnie niemutowalne, np przy przekazywaniu do funkcji
- preferowanie typów wartościowych nad referencyjne - typy wartościowe zapobiegają zmianom jednego obiektu z wielu miejsc, przez co czytelność i łatwość zrozumienia kodu jest dużo większa
- automatyczne sprawdzanie przekroczenia zakresu liczb całkowitych
- zmiany w składni, takie jak: obowiązkowe nawiasy `{...}` dla ciał funkcji warunkowych i pętli, obsługa wszystkich możliwych wartości dla typów wyliczeniowych, konieczność zwrócenia wartości w funkcjach, które deklarują zwracany typ, brak instrukcji `goto` itp.

Rozdział 4.

Testy

4.1. Założenia i platforma testowa

Wszystkie testy opisane w tej pracy zostały wykonane na komputerze Macbook Pro o następującej specyfikacji:

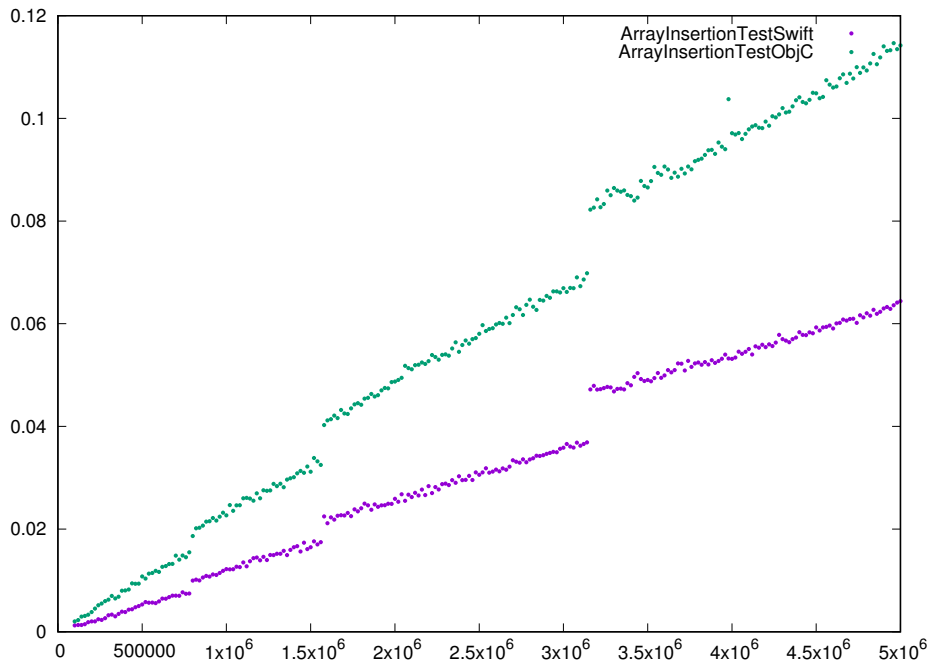
- procesor: Intel Core I7-7700HQ 2,8 GHz
- pamięć RAM: 16 GB LPDDR3
- system operacyjny macOS High Sierra 10.13.1
- wersja Swift: 4.0.3 (swiftlang-900.0.74.1 clang-900.0.39.2)
- wersja LLVM: 9.0.0 (clang-900.0.39.2)

TODO: Napisać coś o platformie

4.2. Wstawianie elementu do tablicy

Test polega na stworzeniu pustej tablicy, a następnie dodaniu do niej n elementów. Kod testów dla obu omawianych języków znajduje się w plikach `ArrayInsertionTest.swift` oraz `ArrayInsertionTest.m`, a wyniki przedstawione zostały na wykresie 4.1. Z wykresu tego wyraźnie widać, że w obu językach dodawanie elementów do tablicy jest operacją działającą w czasie asymptotycznie liniowym, w języku Swift jest on jednak o ok. połowę krótszy.

Tak jak większość popularnych języków, zarówno Objective-C, jak i Swift zapewniają ciągłość pamięci tablicy. Z wykresu wynika, że oba języki rezerwują za wczasu większą ilość pamięci niż jest rzeczywiście potrzebna, a w razie przekroczenia już zajętej pamięci zwiększają rozmiar eksponencjalnie (na wykresie widać trzy takie miejsca, przy pamięci na ok 800000, 1600000 oraz 3200000 elementów).



Rysunek 4.1: Wykres czasu działania testu `ArrayInsertionTest` dla obu języków

4.2.1. Analiza działania

Rysunek 4.2 przedstawia wyniki profilowania w programie Instruments testu `ArrayInsertion` dla $n = 500000000$. Zgodnie z wykresem 4.1, czas działania testu w języku Objective-C jest około dwukrotnie dłuższy niż takiego samego testu w Swift. Tablica profilowania wskazuje jednak potencjalne powody takiego stanu:

- Kod funkcji `run` w teście języka Objective-C składa się z utworzenia modyfikowalnej tablicy (operacja ta ma znikomy czas, nie została wylistowana na tablicy profilowania) oraz zwykłej pętli `for` przebiegającej od 0 do `numberOfInsertions`. W związku z tym można założyć, że czas działania pętli `for` to czas działania samej funkcji (oznaczony na tablicy profilowania jako *Self Weight*) plus czas dostępu do właściwości `numberOfInsertions` (kolor fioletowy na tablicy). Sumarycznie czas ten wynosi 1,05s. Kod testu dla języka Swift jest bardzo podobny, jedyną różnicą jest zastąpienie pętli `for` pętlą `for...in`, która w swojej implementacji używa protokołu `Indexable` i jego odpowiednich implementacji. Samo użycie tego protokołu wymaga 359 ms, jednak czas działania samej funkcji `run` to zaledwie 180 ms, co daje łączny czas 539ms, czyli prawie o połowę krótszy niż w przypadku języka Objective-C. Zatem mimo, że pętle w języku Swift wydają się być bardziej skomplikowane, są wydajniejsze niż proste pętle `for` z Objective-C.
- W Objective-C kod funkcji `addObject` został `inline`'owany do wywołań metod `insertObject:atIndex` oraz `addObject` klas wewnętrznych. Łączny

Weight▼	Self Weight	Symbol Name
6.96 s 100.0%	180.00 ms	▼ArrayInsertionTestSwift.run() Benchmarks
4.82 s 69.2%	0 s	▼specialized Array_copyToNewBuffer(oldCount:) Benchmarks
4.82 s 69.2%	0 s	▼specialized _ArrayBufferProtocol_arrayOutOfPlaceUpdate<A>(_::_:_:) Benchmarks
4.36 s 62.6%	4.36 s	_platform_memmove\$VARIANT\$Haswell libsystem_platform.dylib
461.00 ms 6.6%	0 s	▼_swift_release_dealloc Benchmarks
461.00 ms 6.6%	0 s	▼free_large libsystem_malloc.dylib
443.00 ms 6.3%	0 s	▼mvm_deallocate_pages libsystem_malloc.dylib
443.00 ms 6.3%	0 s	▼mach_vm_deallocate libsystem_kernel.dylib
443.00 ms 6.3%	443.00 ms	_kernelrpc_mach_vm_deallocate_trap libsystem_kernel.dylib
18.00 ms 0.2%	18.00 ms	madvise libsystem_kernel.dylib
1.35 s 19.3%	1.35 s	specialized Array_appendElementAssumeUniqueAndCapacity(_:newElement:) Benchmarks
254.00 ms 3.6%	0 s	▼_swift_release_dealloc Benchmarks
254.00 ms 3.6%	0 s	▼free_large libsystem_malloc.dylib
254.00 ms 3.6%	0 s	▼mvm_deallocate_pages libsystem_malloc.dylib
254.00 ms 3.6%	0 s	▼mach_vm_deallocate libsystem_kernel.dylib
254.00 ms 3.6%	254.00 ms	_kernelrpc_mach_vm_deallocate_trap libsystem_kernel.dylib
198.00 ms 2.8%	0 s	▼specialized protocol witness for _IndexableBase.formIndex(after:) in conformance <A> CountableRange<A> Benchmarks
198.00 ms 2.8%	0 s	▼specialized _Indexable.formIndex(after:) Benchmarks
198.00 ms 2.8%	0 s	▼specialized protocol witness for _IndexableBase.index(after:) in conformance <A> CountableRange<A> Benchmarks
198.00 ms 2.8%	0 s	▼specialized CountableRange.index(after:) Benchmarks
198.00 ms 2.8%	198.00 ms	protocol witness for _Strideable.advanced(by:) in conformance Int Benchmarks
161.00 ms 2.3%	161.00 ms	specialized Array_getCount() Benchmarks

Weight▼	Self Weight	Symbol Name
11.25 s 100.0%	822.00 ms	▼-[ArrayInsertionTestObjC run] Benchmarks
7.71 s 68.5%	2.55 s	▼-[__NSArrayM insertObject:atIndex:] CoreFoundation
3.07 s 27.2%	3.07 s	_platform_memmove\$VARIANT\$Haswell libsystem_platform.dylib
1.76 s 15.6%	1.76 s	_platform_bzero\$VARIANT\$Haswell libsystem_platform.dylib
335.00 ms 2.9%	0 s	▼free_large libsystem_malloc.dylib
321.00 ms 2.8%	0 s	▼mvm_deallocate_pages libsystem_malloc.dylib
321.00 ms 2.8%	0 s	▼mach_vm_deallocate libsystem_kernel.dylib
321.00 ms 2.8%	321.00 ms	_kernelrpc_mach_vm_deallocate_trap libsystem_kernel.dylib
14.00 ms 0.1%	14.00 ms	madvise libsystem_kernel.dylib
762.00 ms 6.7%	762.00 ms	-[__NSArrayM addObject:] CoreFoundation
668.00 ms 5.9%	668.00 ms	+([NSNumber numberWithInt:] Foundation
443.00 ms 3.9%	443.00 ms	objc_release libobjc.A.dylib
316.00 ms 2.8%	316.00 ms	objc_retainAutoreleasedReturnValue libobjc.A.dylib
300.00 ms 2.6%	300.00 ms	objc_retain libobjc.A.dylib
226.00 ms 2.0%	226.00 ms	-[ArrayInsertionTestObjC numberOfInsertions] Benchmarks

Rysunek 4.2: Tablica profilowania dla testu ArrayInsertion (u góry - Swift, na dole - Objective-C)

czas wywołań tych dwóch metod to 3,31s. W Swift metoda `append` również została `inline`-owana, tym razem do metod prywatnych `_copyToNewBuffer(oldCount:)` oraz `_appendElementAssumeUniqueAndCapacity(_:newElement:)`, łączny czas wywołania tych metod to jedynie 1,35 s. Można więc wyciągnąć wniosek, że sama implementacja tych metod jest mniej wydajna w Objective-C.

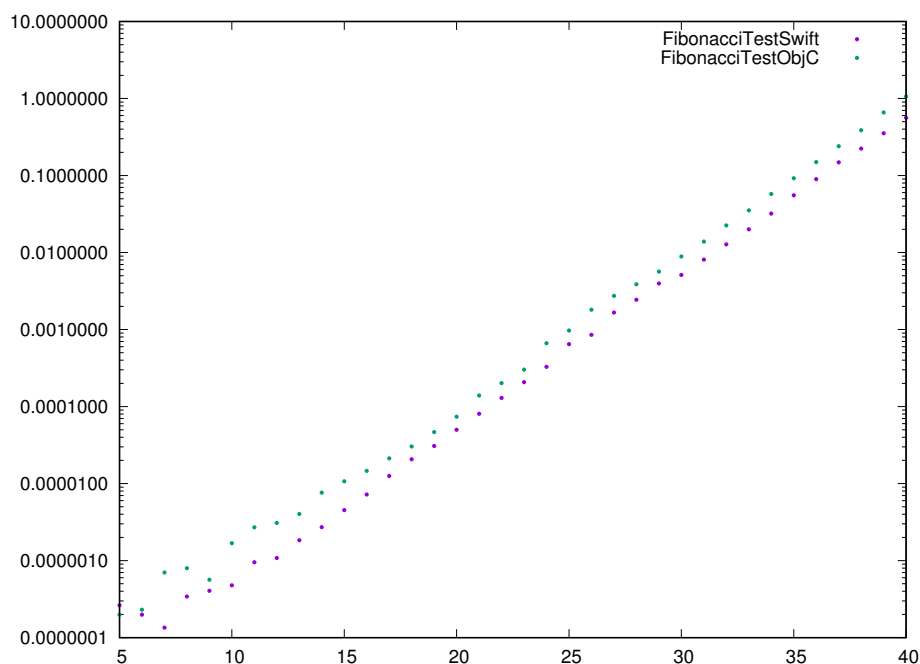
- Przenoszenie pamięci (kolor zielony na rysunku) trwa podobny czas w obu językach (4,36s dla Swift i 4,82 dla Objective-C). Jest to dosyć oczywiste, ze względu na fakt, że operacje na pamięci są wykonywane przez systemową bibliotekę `system_platform`, zatem w dla obu języków została użyta ta sama implementacja, stąd czas jest podobny.
- Dealokowanie zajętej już pamięci (kolor czerwony na rysunku) zajmuje znacząco więcej czasu w Swift (715 ms) niż w Objective-C (335 ms). Powodem jednak nie jest sama implementacja procedury dealokowania, gdyż ta znajduje się w bibliotece `system_malloc` i jest taka sama w obu językach, ale samo wykorzystanie mechanizmu dealokacji w obu językach.
- Jak wspomniano w rozdziale 3.1.2., ARC jest rozszerzeniem języka dodanym kilkanaście lat po premierze samego Objective-C, przez co w tablicy profilowania widnieją metody przeznaczone do tego zadania (kolor żółty na rysunku). Jak widać, ich wywołania zajmują około 10% czasu wykonywania całego programu (1,05s)
- Tablice w Objective-C mogą zawierać tylko obiekty dziedziczące po klasie `NSObject`. Typ całkowitoliczbowy, jest typem prostym, należy go zatem schować w obiekcie klasy `NSNumber`, który można dodać do tablicy. Taka operacja to jednak dodatkowe 668ms do czasu działania programu (kolor niebieski).

4.3. Rekurencyjne obliczanie liczby Fibonacciego

Test polega na obliczeniu n -tej liczby Fibonacciego za pomocą naiwnego algorytmu rekurencyjnego. Kod obu testów znajduje się w plikach `FibonacciTest.m` oraz `FibonacciTest.swift`. Wyniki obu testów dla wartości $n \in < 5, 40 >$ zostały zwizualizowane na wykresie 4.3. Czas działania obu programów rośnie oczywiście wykładniczo, z wykresu wynika jednak, że program napisany w Swift jest około 40% szybszy niż jego odpowiednik napisany w języku Objective-C.

4.3.1. Analiza działania

Tablica profilowania 4.4 obu programów pozwala znaleźć powody różnicy prędkości pomiędzy dwoma językami. Główną różnicą jest wywołanie funkcji `objc_msgSend` w teście napisanym w Objective-C. Wywołania te są odpowiedzialne za ponad 5 sekund czasu działania testu, co daje prawie 37% całego czasu działania testu. Więcej



Rysunek 4.3: Wykres czasu działania testu FibonacciTest dla obu języków

Weight▼	Self Weight	Symbol Name
7.05 s 100.0%	0 s	▼FibonacciTestSwift.run() Benchmarks
7.05 s 100.0%	6.84 s	▼FibonacciTestSwift.fibonacci(n:) Benchmarks
208.00 ms 2.9%	0 s	▼<Unknown Address>
208.00 ms 2.9%	208.00 ms	FibonacciTestSwift.fibonacci(n:) Benchmarks

Weight▼	Self Weight	Symbol Name
13.98 s 100.0%	8.62 s	▼-[FibonacciTestObjC fibonacciForN:] Benchmarks
5.15 s 36.8%	5.15 s	objc_msgSend libobjc.A.dylib
204.00 ms 1.4%	0 s	▼<Unknown Address>
204.00 ms 1.4%	204.00 ms	-[FibonacciTestObjC fibonacciForN:] Benchmarks

Rysunek 4.4: Tablica profilowania dla testu ArrayInsertion (u góry - Swift, na dole - Objective-C)

o wywoływaniu metod w Objective-C napisano w sekcji 3.2.3.. Przykład ten dobrze obrazuje problemy z wydajnością języka Objective-C przy bardzo dużej ilości wywołań metod klas.

Drugim powodem, dla którego kod napisany w Objective-C jest wolniejszy jest samo działanie ciała metody `[fibonacciForN:]`, które jest o ponad 2 sekundy wolniejsze od analogicznego kodu napisanego w Swift.