

10. 스프링 AOP 구현

#인강/6.핵심 원리 - 고급편/강의#

- 10. 스프링 AOP 구현 - 프로젝트 생성
- 10. 스프링 AOP 구현 - 예제 프로젝트 만들기
- 10. 스프링 AOP 구현 - 스프링 AOP 구현1 - 시작
- 10. 스프링 AOP 구현 - 스프링 AOP 구현2 - 포인트컷 분리
- 10. 스프링 AOP 구현 - 스프링 AOP 구현3 - 어드바이스 추가
- 10. 스프링 AOP 구현 - 스프링 AOP 구현4 - 포인트컷 참조
- 10. 스프링 AOP 구현 - 스프링 AOP 구현5 - 어드바이스 순서
- 10. 스프링 AOP 구현 - 스프링 AOP 구현6 - 어드바이스 종류
- 10. 스프링 AOP 구현 - 정리

프로젝트 생성

스프링 부트 스타터 사이트로 이동해서 스프링 프로젝트 생성

<https://start.spring.io>

- 프로젝트 선택
 - Project: Gradle Project
 - Language: Java
 - Spring Boot: 2.5.x
- Project Metadata
 - Group: hello
 - Artifact: aop
 - Name: aop
 - Package name: **hello.aop**
 - Packaging: **Jar**
 - Java: 11
- Dependencies: **Lombok**

이번에는 스프링 웹 기술은 사용하지 않는다. Lombok만 추가하면 된다. 참고로 스프링 프레임워크의 핵심 모듈들은 별도의 설정이 없어도 자동으로 추가된다. 추가로 AOP 기능을 사용하기 위해서 다음을

`build.gradle`에 직접 추가하자

주의

build.gradle 에 다음을 꼭 추가하자.

```
implementation 'org.springframework.boot:spring-boot-starter-aop'
```

build.gradle 에 테스트 코드에서도 lombok을 사용할 수 있도록 다음 코드를 추가하자

```
//테스트에서 lombok 사용
testCompileOnly 'org.projectlombok:lombok'
testAnnotationProcessor 'org.projectlombok:lombok'
```

참고

@Aspect 를 사용하려면 @EnableAspectJAutoProxy 를 스프링 설정에 추가해야 하지만, 스프링 부트를 사용하면 자동으로 추가된다.

build.gradle

```
plugins {
    id 'org.springframework.boot' version '2.5.5'
    id 'io.spring.dependency-management' version '1.0.11.RELEASE'
    id 'java'
}

group = 'hello'
version = '0.0.1-SNAPSHOT'
sourceCompatibility = '11'

configurations {
    compileOnly {
        extendsFrom annotationProcessor
    }
}

repositories {
    mavenCentral()
}

dependencies {
```

```

implementation 'org.springframework.boot:spring-boot-starter'
implementation 'org.springframework.boot:spring-boot-starter-aop' //직접 추가
compileOnly 'org.projectlombok:lombok'
annotationProcessor 'org.projectlombok:lombok'
testImplementation 'org.springframework.boot:spring-boot-starter-test'

//테스트에서 lombok 사용
testCompileOnly 'org.projectlombok:lombok'
testAnnotationProcessor 'org.projectlombok:lombok'
}

test {
    useJUnitPlatform()
}

```

- 동작 확인
 - 기본 메인 클래스 실행(`AopApplication.main()`)
 - 스프링 부트 실행 로그가 나오면 성공(스프링 웹 프로젝트를 추가하지 않아서 서버가 실행되지 않는다는.)

예제 프로젝트 만들기

AOP를 적용할 예제 프로젝트를 만들어보자. 지금까지 학습 했던 내용과 비슷해서 큰 어려움은 없을 것이다.

OrderRepository

```

package hello.aop.order;

import lombok.extern.slf4j.Slf4j;
import org.springframework.stereotype.Repository;

@Slf4j
@Repository

```

```

public class OrderRepository {

    public String save(String itemId) {
        log.info("[orderRepository] 실행");
        //저장 로직
        if (itemId.equals("ex")) {
            throw new IllegalArgumentException("예외 발생!");
        }
        return "ok";
    }

}

```

OrderService

```

package hello.aop.order;

import lombok.extern.slf4j.Slf4j;
import org.springframework.stereotype.Service;

@Slf4j
@Service
public class OrderService {

    private final OrderRepository orderRepository;

    public OrderService(OrderRepository orderRepository) {
        this.orderRepository = orderRepository;
    }

    public void orderItem(String itemId) {
        log.info("[orderService] 실행");
        orderRepository.save(itemId);
    }

}

```

AopTest

```
package hello.aop;

import hello.aop.order.OrderRepository;
import hello.aop.order.OrderService;
import lombok.extern.slf4j.Slf4j;
import org.junit.jupiter.api.Test;
import org.springframework.aop.support.AopUtils;
import org.springframework.beans.factory.annotation.Autowired;
import org.springframework.boot.test.context.SpringBootTest;

import static org.assertj.core.api.Assertions.assertThat;
import static org.assertj.core.api.Assertions.assertThatThrownBy;

@Slf4j
@SpringBootTest
public class AopTest {

    @Autowired
    OrderService orderService;

    @Autowired
    OrderRepository orderRepository;

    @Test
    void aopInfo() {
        log.info("isAopProxy, orderService={}",
AopUtils.isAopProxy(orderService));
        log.info("isAopProxy, orderRepository={}",
AopUtils.isAopProxy(orderRepository));
    }

    @Test
    void success() {
        orderService.orderItem("itemA");
    }

    @Test
```

```

void exception() {
    assertThatThrownBy(() -> orderService.orderItem("ex"))
        .isInstanceOf(IllegalStateException.class);
}

}

```

`AopUtils.isAopProxy(...)` 을 통해서 AOP 프록시가 적용 되었는지 확인할 수 있다. 현재 AOP 관련 코드를 작성하지 않았으므로 프록시가 적용되지 않고, 결과도 `false` 를 반환해야 정상이다.

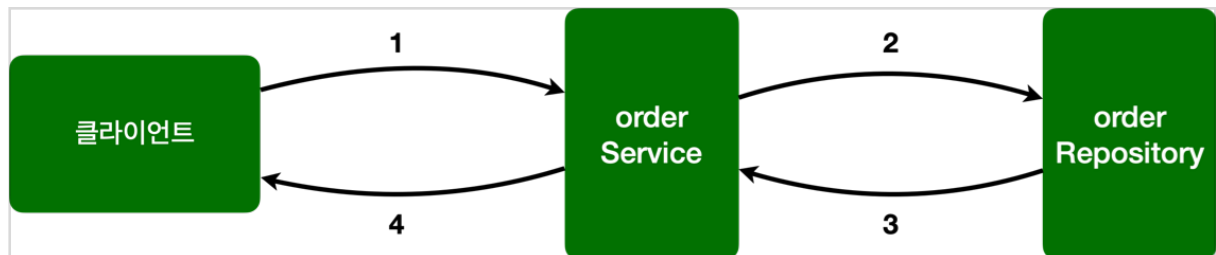
여기서는 실제 결과를 검증하는 테스트가 아니라 학습 테스트를 진행한다. 앞으로 로그를 직접 보면서 AOP 가 잘 작동하는지 확인해볼 것이다. 테스트를 실행해서 잘 동작하면 다음으로 넘어가자

실행 - success()

```

[orderService] 실행
[orderRepository] 실행

```



스프링 AOP 구현1 - 시작

스프링 AOP를 구현하는 일반적인 방법은 앞서 학습한 `@Aspect` 를 사용하는 방법이다.

이번 시간에는 `@Aspect` 를 사용해서 가장 단순한 AOP를 구현해보자.

AspectV1

```

package hello.aop.order.aop;

import lombok.extern.slf4j.Slf4j;

```

```
import org.aspectj.lang.ProceedingJoinPoint;
import org.aspectj.lang.annotation.Around;
import org.aspectj.lang.annotation.Aspect;

@Slf4j
@Aspect
public class AspectV1 {

    //hello.aop.order 패키지와 하위 패키지

    @Around("execution(* hello.aop.order..*(..))")
    public Object doLog(ProceedingJoinPoint joinPoint) throws Throwable {
        log.info("[log] {}", joinPoint.getSignature()); //join point 시그니처

        return joinPoint.proceed();
    }
}
```

- @Around 애노테이션의 값인 execution(* hello.aop.order..*(..)) 는 포인트컷이 된다.
- @Around 애노테이션의 메서드인 doLog 는 어드바이스(Advice)가 된다.
- execution(* hello.aop.order..*(..)) 는 hello.aop.order 패키지와 그 하위 패키지(..)를 지정하는 AspectJ 포인트컷 표현식이다. 앞으로는 간단히 포인트컷 표현식이라 하겠다. 참고로 포인트컷 표현식은 뒤에서 자세히 설명하겠다.
- 이제 OrderService, OrderRepository 의 모든 메서드는 AOP 적용의 대상이 된다. 참고로 스프링은 프록시 방식의 AOP를 사용하므로 프록시를 통하는 메서드만 적용 대상이 된다.

참고

스프링 AOP는 AspectJ의 문법을 차용하고, 프록시 방식의 AOP를 제공한다. AspectJ를 직접 사용하는 것이 아니다.

스프링 AOP를 사용할 때는 @Aspect 애노테이션을 주로 사용하는데, 이 애노테이션도 AspectJ가 제공하는 애노테이션이다.

참고

@Aspect 를 포함한 org.aspectj 패키지 관련 기능은 aspectjweaver.jar 라이브러리가 제공하는 기능이다. 앞서 build.gradle 에 spring-boot-starter-aop 를 포함했는데, 이렇게 하면 스프링의 AOP 관련 기능과 함께 aspectjweaver.jar 도 함께 사용할 수 있게 의존 관계에 포함된다.

그런데 스프링에서는 AspectJ가 제공하는 애노테이션이나 관련 인터페이스만 사용하는 것이고, 실제 AspectJ가 제공하는 컴파일, 로드타임 위버 등을 사용하는 것은 아니다. 스프링은 지금까지 우리가 학습한 것 처럼 프록시 방식의 AOP를 사용한다.

AopTest - 추가

```
package hello.aop;

import hello.aop.order.OrderRepository;
import hello.aop.order.OrderService;
import hello.aop.order.aop.AspectV1;
import org.junit.jupiter.api.Test;
import org.springframework.aop.support.AopUtils;
import org.springframework.beans.factory.annotation.Autowired;
import org.springframework.boot.test.context.SpringBootTest;
import org.springframework.context.annotation.Import;

import static org.assertj.core.api.Assertions.assertThat;
import static org.assertj.core.api.Assertions.assertThatThrownBy;

@Import(AspectV1.class) //추가
@SpringBootTest
public class AopTest {

    @Autowired
    OrderService orderService;

    @Autowired
    OrderRepository orderRepository;

    @Test
    void aopInfo() {
        System.out.println("isAopProxy, orderService=" +
            AopUtils.isAopProxy(orderService));
        System.out.println("isAopProxy, orderRepository=" +
            AopUtils.isAopProxy(orderRepository));
    }

    @Test
    void success() {
        orderService.orderItem("itemA");
    }
}
```



```

@Test
void exception() {
    assertThatThrownBy(() -> orderService.orderItem("ex"))
        .isInstanceOf(IllegalStateException.class);
}

}

```

`@Aspect` 는 애스펙트라는 표식이지 컴포넌트 스캔이 되는 것은 아니다. 따라서 `AspectV1` 를 AOP로 사용하려면 스프링 빈으로 등록해야 한다.

스프링 빈으로 등록하는 방법은 다음과 같다.

- `@Bean` 을 사용해서 직접 등록
- `@Component` 컴포넌트 스캔을 사용해서 자동 등록
- `@Import` 주로 설정 파일을 추가할 때 사용(`@Configuration`)

`@Import` 는 주로 설정 파일을 추가할 때 사용하지만, 이 기능으로 스프링 빈도 등록할 수 있다. 테스트에서는 버전을 올라가면서 변경할 예정이어서 간단하게 `@Import` 기능을 사용하자.

`AopTest` 에 `@Import(AspectV1.class)` 로 스프링 빈을 추가했다.

`AopUtils.isAopProxy(...)` 도 프록시가 적용되었으므로 `true` 를 반환한다.

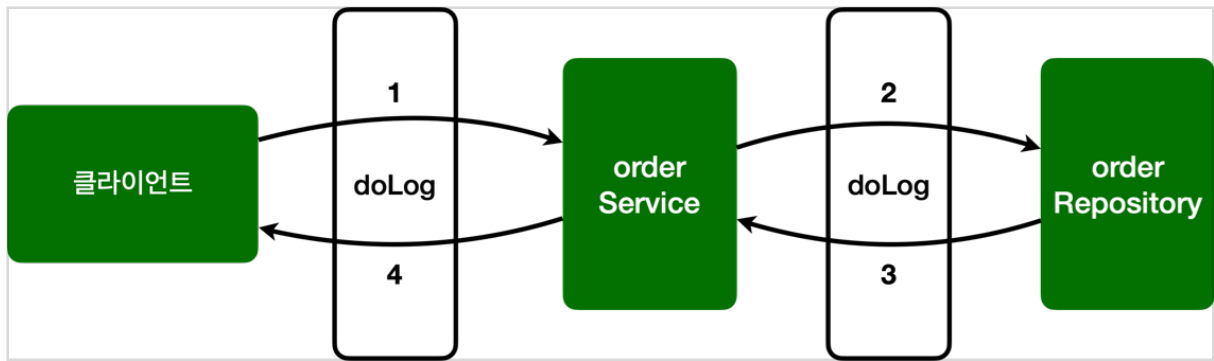
실행 - success()

테스트를 실행해보면 다음과 같이 로그가 잘 출력되는 것을 확인할 수 있다.

```

[log] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[orderService] 실행
[log] String hello.aop.order.OrderRepository.save(String)
[orderRepository] 실행

```



스프링 AOP 구현2 - 포인트컷 분리

`@Around` 에 포인트컷 표현식을 직접 넣을 수 도 있지만, `@Pointcut` 애노테이션을 사용해서 별도로 분리할 수 도 있다.

AspectV2

```
package hello.aop.order.aop;

import lombok.extern.slf4j.Slf4j;
import org.aspectj.lang.ProceedingJoinPoint;
import org.aspectj.lang.annotation.Around;
import org.aspectj.lang.annotation.Aspect;
import org.aspectj.lang.annotation.Pointcut;

@Slf4j
@Aspect
public class AspectV2 {

    //hello.aop.order 패키지와 하위 패키지
    @Pointcut("execution(* hello.aop.order..*(..))") //pointcut expression
    private void allOrder(){} //pointcut signature

    @Around("allOrder()")
    public Object doLog(ProceedingJoinPoint joinPoint) throws Throwable {
        log.info("[log] {}", joinPoint.getSignature());
        return joinPoint.proceed();
    }
}
```

```
}
```

@Pointcut

- @Pointcut 에 포인트컷 표현식을 사용한다.
- 메서드 이름과 파라미터를 합쳐서 포인트컷 시그니처(signature)라 한다.
- 메서드의 반환 타입은 void 여야 한다.
- 코드 내용은 비워둔다.
- 포인트컷 시그니처는 allOrder() 이다. 이름 그대로 주문과 관련된 모든 기능을 대상으로 하는 포인트컷이다.
- @Around 어드바이스에서는 포인트컷을 직접 지정해도 되지만, 포인트컷 시그니처를 사용해도 된다. 여기서는 @Around("allOrder()") 를 사용한다.
- private, public 같은 접근 제어자는 내부에서만 사용하면 private 을 사용해도 되지만, 다른 애스팩트에서 참고하려면 public 을 사용해야 한다.

결과적으로 AspectV1 과 같은 기능을 수행한다. 이렇게 분리하면 하나의 포인트컷 표현식을 여러 어드바이스에서 함께 사용할 수 있다. 그리고 뒤에 설명하겠지만 다른 클래스에 있는 외부 어드바이스에서도 포인트컷을 함께 사용할 수 있다.

AopTest - 수정

```
//@Import(AspectV1.class)
@Import(AspectV2.class)
@SpringBootTest
public class AopTest {
}
```

AspectV2 를 실행하기 위해서 다음 처리를 하자.

- @Import(AspectV1.class) 주석 처리
- @Import(AspectV2.class) 추가

실행해보면 이전과 동일하게 동작하는 것을 확인할 수 있다.

실행 - success()

테스트를 실행해보면 다음과 같이 로그가 잘 출력되는 것을 확인할 수 있다.

```
[log] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[orderService] 실행
```

```
[log] String hello.aop.order.OrderRepository.save(String)
[orderRepository] 실행
```

스프링 AOP 구현3 - 어드바이스 추가

이번에는 조금 복잡한 예제를 만들어보자.

앞서 로그를 출력하는 기능에 추가로 트랜잭션을 적용하는 코드도 추가해보자. 여기서는 진짜 트랜잭션을 실행하는 것은 아니다. 기능이 동작한 것 처럼 로그만 남기겠다.

트랜잭션 기능은 보통 다음과 같이 동작한다.

- 핵심 로직 실행 직전에 트랜잭션을 시작
- 핵심 로직 실행
- 핵심 로직 실행에 문제가 없으면 커밋
- 핵심 로직 실행에 예외가 발생하면 롤백

AspectV3

```
package hello.aop.order.aop;

import lombok.extern.slf4j.Slf4j;
import org.aspectj.lang.ProceedingJoinPoint;
import org.aspectj.lang.annotation.Around;
import org.aspectj.lang.annotation.Aspect;
import org.aspectj.lang.annotation.Pointcut;

@Slf4j
@Aspect
public class AspectV3 {

    //hello.aop.order 패키지와 하위 패키지
    @Pointcut("execution(* hello.aop.order..*(..))")
    public void allOrder(){}

    //클래스 이름 패턴이 *Service
    @Pointcut("execution(* *..*Service.*(..))")
    private void allService(){}
}
```

```

@Around("allOrder()")
public Object doLog(ProceedingJoinPoint joinPoint) throws Throwable {
    log.info("[log] {}", joinPoint.getSignature());
    return joinPoint.proceed();
}

//hello.aop.order 패키지와 하위 패키지 이면서 클래스 이름 패턴이 *Service
@Around("allOrder() && allService()")
public Object doTransaction(ProceedingJoinPoint joinPoint) throws Throwable
{

    try {
        log.info("[트랜잭션 시작] {}", joinPoint.getSignature());
        Object result = joinPoint.proceed();
        log.info("[트랜잭션 커밋] {}", joinPoint.getSignature());
        return result;
    } catch (Exception e) {
        log.info("[트랜잭션 롤백] {}", joinPoint.getSignature());
        throw e;
    } finally {
        log.info("[리소스 릴리즈] {}", joinPoint.getSignature());
    }

}
}

```

- allOrder() 포인트컷은 hello.aop.order 패키지와 하위 패키지를 대상으로 한다.
- allService() 포인트컷은 타입 이름 패턴이 *Service를 대상으로 하는데 쉽게 이야기해서 XxxService 처럼 Service로 끝나는 것을 대상으로 한다. *Servi* 과 같은 패턴도 가능하다.
- 여기서 타입 이름 패턴이라고 한 이유는 클래스, 인터페이스에 모두 적용되기 때문이다.

```
@Around("allOrder() && allService()")
```

- 포인트컷은 이렇게 조합할 수 있다. && (AND), || (OR), ! (NOT) 3가지 조합이 가능하다.
- hello.aop.order 패키지와 하위 패키지 이면서 타입 이름 패턴이 *Service인 것을 대상으로 한다.
- 결과적으로 doTransaction() 어드바이스는 OrderService에만 적용된다.
- doLog() 어드바이스는 OrderService, OrderRepository에 모두 적용된다.

포인트컷이 적용된 **AOP** 결과는 다음과 같다.

- `orderService : doLog() , doTransaction()` 어드바이스 적용
- `orderRepository : doLog()` 어드바이스 적용

AopTest - 수정

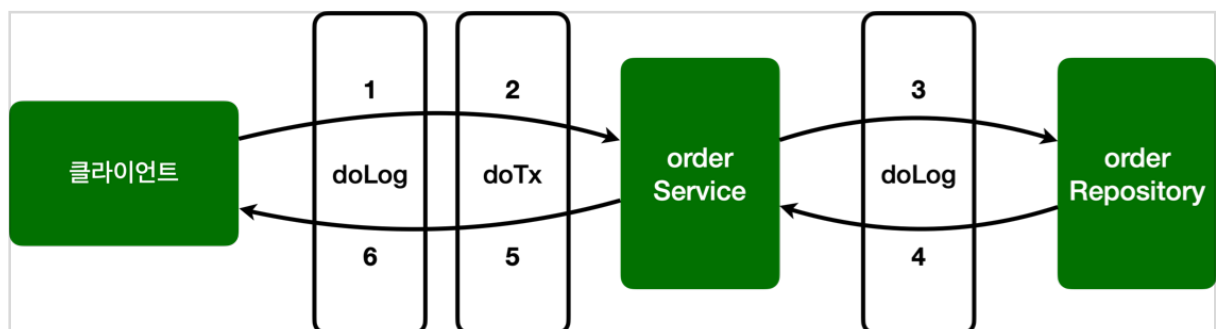
```
//@Import(AspectV1.class)
//@Import(AspectV2.class)
@Import(AspectV3.class)
@SpringBootTest
public class AopTest {
}
```

`AspectV3` 를 실행하기 위해서 다음 처리를 하자.

- `@Import(AspectV2.class)` 주석 처리
- `@Import(AspectV3.class)` 추가

실행 - success()

```
[log] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[트랜잭션 시작] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[orderService] 실행
[log] String hello.aop.order.OrderRepository.save(String)
[orderRepository] 실행
[트랜잭션 커밋] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[리소스 릴리즈] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
```



전체 실행 순서를 분석해보자.

AOP 적용 전

클라이언트 → `orderService.orderItem()` → `orderRepository.save()`

AOP 적용 후

- 클라이언트 → `[doLog() → doTransaction()]` → `orderService.orderItem()`
- → `[doLog()]` → `orderRepository.save()`

`orderService`에는 `doLog()`, `doTransaction()` 두가지 어드바이스가 적용되어 있고,
`orderRepository`에는 `doLog()` 하나의 어드바이스만 적용된 것을 확인할 수 있다.

실행 - exception()

```
[log] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[트랜잭션 시작] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[orderService] 실행
[log] String hello.aop.order.OrderRepository.save(String)
[orderRepository] 실행
[트랜잭션 롤백] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[리소스 릴리즈] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
```

예외 상황에서는 트랜잭션 커밋 대신에 트랜잭션 롤백이 호출되는 것을 확인할 수 있다.

그런데 여기에서 로그를 남기는 순서가 `[doLog() → doTransaction()]` 순서로 작동한다. 만약 어드바이스가 적용되는 순서를 변경하고 싶으면 어떻게 하면 될까? 예를 들어서 실행 시간을 측정해야 하는데 트랜잭션과 관련된 시간을 제외하고 측정하고 싶다면 `[doTransaction() → doLog()]` 이렇게 트랜잭션 이후에 로그를 남겨야 할 것이다.

그 전에 잠깐 포인트컷을 외부로 빼서 사용하는 방법을 먼저 알아보자.

스프링 AOP 구현4 - 포인트컷 참조

다음과 같이 포인트컷을 공용으로 사용하기 위해 별도의 외부 클래스에 모아두어도 된다. 참고로 외부에서 호출할 때는 포인트컷의 접근 제어자를 `public`으로 열어두어야 한다.

Pointcuts

```
package hello.aop.order.aop;

import org.aspectj.lang.annotation.Pointcut;

public class Pointcuts {

    //hello.springaop.app 패키지와 하위 패키지
    @Pointcut("execution(* hello.aop.order..*(..))")
    public void allOrder(){}

    //타입 패턴이 *Service
    @Pointcut("execution(* *..*Service.*(..))")
    public void allService(){}

    //allOrder && allService
    @Pointcut("allOrder() && allService()")
    public void orderAndService(){}
}
```

orderAndService(): allOrder() 포인트컷과 allService() 포인트컷을 조합해서 새로운 포인트컷을 만들었다.

AspectV4Pointcut

```
package hello.aop.order.aop;

import lombok.extern.slf4j.Slf4j;
import org.aspectj.lang.ProceedingJoinPoint;
import org.aspectj.lang.annotation.Around;
import org.aspectj.lang.annotation.Aspect;

@Slf4j
@Aspect
public class AspectV4Pointcut {

    @Around("hello.aop.order.aop.Pointcuts.allOrder()")
```



```

public Object doLog(ProceedingJoinPoint joinPoint) throws Throwable {
    log.info("[log] {}", joinPoint.getSignature());
    return joinPoint.proceed();
}

@Around("hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()")
public Object doTransaction(ProceedingJoinPoint joinPoint) throws Throwable
{

    try {
        log.info("[트랜잭션 시작] {}", joinPoint.getSignature());
        Object result = joinPoint.proceed();
        log.info("[트랜잭션 커밋] {}", joinPoint.getSignature());
        return result;
    } catch (Exception e) {
        log.info("[트랜잭션 롤백] {}", joinPoint.getSignature());
        throw e;
    } finally {
        log.info("[리소스 릴리즈] {}", joinPoint.getSignature());
    }

}
}

```

사용하는 방법은 패키지명을 포함한 클래스 이름과 포인트컷 시그니처를 모두 지정하면 된다.
포인트컷을 여러 어드바이스에서 함께 사용할 때 이 방법을 사용하면 효과적이다.

AopTest - 수정

```

//@Import(AspectV1.class)
//@Import(AspectV2.class)
//@Import(AspectV3.class)
@Import(AspectV4Pointcut.class)
@SpringBootTest
public class AopTest {
}

```

AspectV4Pointcut.class를 실행하기 위해서 다음 처리를 하자.

- `@Import(AspectV3.class)` 주석 처리
- `@Import(AspectV4Pointcut.class)` 추가

실행

기존과 결과는 같다.

스프링 AOP 구현5 - 어드바이스 순서

어드바이스는 기본적으로 순서를 보장하지 않는다. 순서를 지정하고 싶으면 `@Aspect` 적용 단위로 `org.springframework.core.annotation.Order` 애노테이션을 적용해야 한다. 문제는 이것을 어드바이스 단위가 아니라 클래스 단위로 적용할 수 있다는 점이다. 그래서 지금처럼 하나의 애스펙트에 여러 어드바이스가 있으면 순서를 보장 받을 수 없다. 따라서 **애스펙트를 별도의 클래스로 분리**해야 한다.

현재 로그를 남기는 순서가 아마도 `[doLog() → doTransaction()]` 이 순서로 남을 것이다.
(참고로 이 순서로 실행되지 않는 분도 있을 수 있다. JVM이나 실행 환경에 따라 달라질 수도 있다.)

로그를 남기는 순서를 바꾸어서 `[doTransaction() → doLog()]` 트랜잭션이 먼저 처리되고, 이후에 로그가 남도록 변경해보자.

AspectV5Order

```
package hello.aop.order.aop;

import lombok.extern.slf4j.Slf4j;
import org.aspectj.lang.ProceedingJoinPoint;
import org.aspectj.lang.annotation.Around;
import org.aspectj.lang.annotation.Aspect;
import org.springframework.core.annotation.Order;

@Slf4j
public class AspectV5Order {

    @Aspect
    @Order(2)
    public static class LogAspect {
        @Around("hello.aop.order.aop.Pointcuts.allOrder()")
```

```

        public Object doLog(ProceedingJoinPoint joinPoint) throws Throwable {
            log.info("[log] {}", joinPoint.getSignature());
            return joinPoint.proceed();
        }
    }

    @Aspect
    @Order(1)
    public static class TxAspect {
        @Around("hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()")
        public Object doTransaction(ProceedingJoinPoint joinPoint) throws
        Throwable {

            try {
                log.info("[트랜잭션 시작] {}", joinPoint.getSignature());
                Object result = joinPoint.proceed();
                log.info("[트랜잭션 커밋] {}", joinPoint.getSignature());
                return result;
            } catch (Exception e) {
                log.info("[트랜잭션 롤백] {}", joinPoint.getSignature());
                throw e;
            } finally {
                log.info("[리소스 릴리즈] {}", joinPoint.getSignature());
            }

        }
    }
}

```

하나의 애스펙트 안에 있던 어드바이스를 `LogAspect`, `TxAspect` 애스펙트로 각각 분리했다. 그리고 각 애스펙트에 `@Order` 애노테이션을 통해 실행 순서를 적용했다. 참고로 숫자가 작을 수록 먼저 실행된다.

AopTest - 변경

```

//@Import(AspectV4Pointcut.class)
@Import({AspectV5Order.LogAspect.class, AspectV5Order.TxAspect.class})
@SpringBootTest
public class AopTest {

```

```
}
```

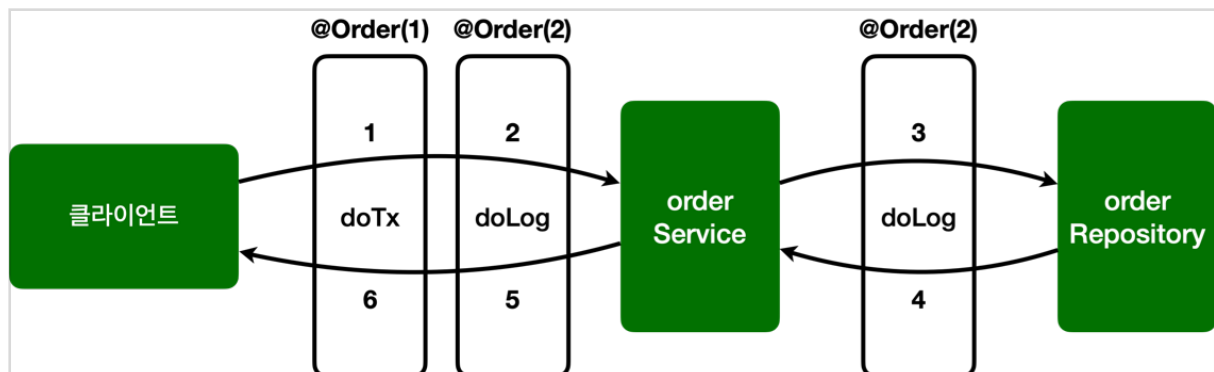
AspectV50order 를 실행하기 위해서 다음 처리를 하자.

- @Import(AspectV4Pointcut.class) 주석 처리
- @Import({AspectV50order.LogAspect.class, AspectV50order.TxAspect.class}) 추가

실행

실행 결과를 보면 트랜잭션 어드바이스가 먼저 실행되는 것을 확인할 수 있다.

```
[트랜잭션 시작] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[log] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[orderService] 실행
[log] String hello.aop.order.OrderRepository.save(String)
[orderRepository] 실행
[트랜잭션 커밋] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[리소스 릴리즈] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
```



스프링 AOP 구현6 - 어드바이스 종류

어드바이스는 앞서 살펴본 @Around 외에도 여러가지 종류가 있다.

어드바이스 종류

- @Around : 메서드 호출 전후에 수행, 가장 강력한 어드바이스, 조인 포인트 실행 여부 선택, 반환 값 변환, 예외 변환 등이 가능
- @Before : 조인 포인트 실행 이전에 실행

- `@AfterReturning` : 조인 포인트가 정상 완료후 실행
- `@AfterThrowing` : 메서드가 예외를 던지는 경우 실행
- `@After` : 조인 포인트가 정상 또는 예외에 관계없이 실행(finally)

예제를 만들면서 학습해보자.

AspectV6Advice

```
package hello.aop.order.aop;

import lombok.extern.slf4j.Slf4j;
import org.aspectj.lang.JoinPoint;
import org.aspectj.lang.ProceedingJoinPoint;
import org.aspectj.lang.annotation.*;

@Slf4j
@Aspect
public class AspectV6Advice {

    @Around("hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()")
    public Object doTransaction(ProceedingJoinPoint joinPoint) throws Throwable
    {
        try {
            //@Before
            log.info("[around] [트랜잭션 시작] {}", joinPoint.getSignature());
            Object result = joinPoint.proceed();
            //@AfterReturning
            log.info("[around] [트랜잭션 커밋] {}", joinPoint.getSignature());
            return result;
        } catch (Exception e) {
            //@AfterThrowing
            log.info("[around] [트랜잭션 롤백] {}", joinPoint.getSignature());
            throw e;
        } finally {
            //@After
            log.info("[around] [리소스 릴리즈] {}", joinPoint.getSignature());
        }
    }
}
```

```

@Before("hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()")
public void doBefore(JoinPoint joinPoint) {
    log.info("[before] {}", joinPoint.getSignature());
}

@AfterReturning(value = "hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()",
returning = "result")
public void doReturn(JoinPoint joinPoint, Object result) {
    log.info("[return] {} return={}", joinPoint.getSignature(), result);
}

@AfterThrowing(value = "hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()",
throwing = "ex")
public void doThrowing(JoinPoint joinPoint, Exception ex) {
    log.info("[ex] {} message={}", joinPoint.getSignature(),
ex.getMessage());
}

@After(value = "hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()")
public void doAfter(JoinPoint joinPoint) {
    log.info("[after] {}", joinPoint.getSignature());
}
}

```

doTransaction() 메서드에 남겨둔 주석을 보자.

복잡해 보이지만 사실 @Around 를 제외한 나머지 어드바이스들은 @Around 가 할 수 있는 일의 일부만 제공할 뿐이다. 따라서 @Around 어드바이스만 사용해도 필요한 기능을 모두 수행할 수 있다.

참고 정보 획득

모든 어드바이스는 org.aspectj.lang.JoinPoint 를 첫번째 파라미터에 사용할 수 있다. (생략해도 된다.)

단 @Around 는 ProceedingJoinPoint 을 사용해야 한다.

참고로 ProceedingJoinPoint 는 org.aspectj.lang.JoinPoint 의 하위 타입이다.

JoinPoint 인터페이스의 주요 기능

- `getArgs()` : 메서드 인수를 반환합니다.
- `getThis()` : 프록시 객체를 반환합니다.
- `getTarget()` : 대상 객체를 반환합니다.
- `getSignature()` : 조연되는 메서드에 대한 설명을 반환합니다.
- `toString()` : 조연되는 방법에 대한 유용한 설명을 인쇄합니다.

ProceedingJoinPoint 인터페이스의 주요 기능

- `proceed()` : 다음 어드바이스나 타겟을 호출한다.

추가로 호출시 전달한 매개변수를 파라미터를 통해서도 전달 받을 수도 있는데, 이 부분은 뒤에서 설명한다.

어드바이스 종류

@Before

조인 포인트 실행 전

```
@Before("hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()")
public void doBefore(JoinPoint joinPoint) {
    log.info("[before] {}", joinPoint.getSignature());
}
```

`@Around` 와 다르게 작업 흐름을 변경할 수는 없다.

`@Around` 는 `ProceedingJoinPoint.proceed()` 를 호출해야 다음 대상이 호출된다. 만약 호출하지 않으면 다음 대상이 호출되지 않는다. 반면에 `@Before` 는 `ProceedingJoinPoint.proceed()` 자체를 사용하지 않는다. 메서드 종료시 자동으로 다음 타겟이 호출된다. 물론 예외가 발생하면 다음 코드가 호출되지는 않는다.

@AfterReturning

메서드 실행이 정상적으로 반환될 때 실행

```
@AfterReturning(value = "hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()",
    returning = "result")
public void doReturn(JoinPoint joinPoint, Object result) {
    log.info("[return] {} return={}", joinPoint.getSignature(), result);
}
```

- `returning` 속성에 사용된 이름은 어드바이스 메서드의 매개변수 이름과 일치해야 한다.
- `returning` 절에 지정된 타입의 값을 반환하는 메서드만 대상으로 실행한다. (부모 타입을 지정하면 모든

자식 타입은 인정된다.)

- @Around 와 다르게 반환되는 객체를 변경할 수는 없다. 반환 객체를 변경하려면 @Around 를 사용해야 한다. 참고로 반환 객체를 조작할 수 는 있다.

@AfterThrowing

메서드 실행이 예외를 던져서 종료될 때 실행

```
@AfterThrowing(value = "hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()",
    throwing = "ex")
public void doThrowing(JoinPoint joinPoint, Exception ex) {
    log.info("[ex] {} message={}", joinPoint.getSignature(), ex.getMessage());
}
```

- throwing 속성에 사용된 이름은 어드바이스 메서드의 매개변수 이름과 일치해야 한다.
- throwing 절에 지정된 타입과 맞은 예외를 대상으로 실행한다. (부모 타입을 지정하면 모든 자식 타입은 인정된다.)

@After

- 메서드 실행이 종료되면 실행된다. (finally를 생각하면 된다.)
- 정상 및 예외 반환 조건을 모두 처리한다.
- 일반적으로 리소스를 해제하는 데 사용한다.

@Around

- 메서드의 실행의 주변에서 실행된다. 메서드 실행 전후에 작업을 수행한다.
- 가장 강력한 어드바이스
 - 조인 포인트 실행 여부 선택 `joinPoint.proceed()` 호출 여부 선택
 - 전달 값 변환: `joinPoint.proceed(args[])`
 - 반환 값 변환
 - 예외 변환
 - 트랜잭션 처럼 `try ~ catch~ finally` 모두 들어가는 구문 처리 가능
- 어드바이스의 첫 번째 파라미터는 `ProceedingJoinPoint` 를 사용해야 한다.
- `proceed()` 를 통해 대상을 실행한다.
- `proceed()` 를 여러번 실행할 수도 있음(재시도)

AopTest - 변경

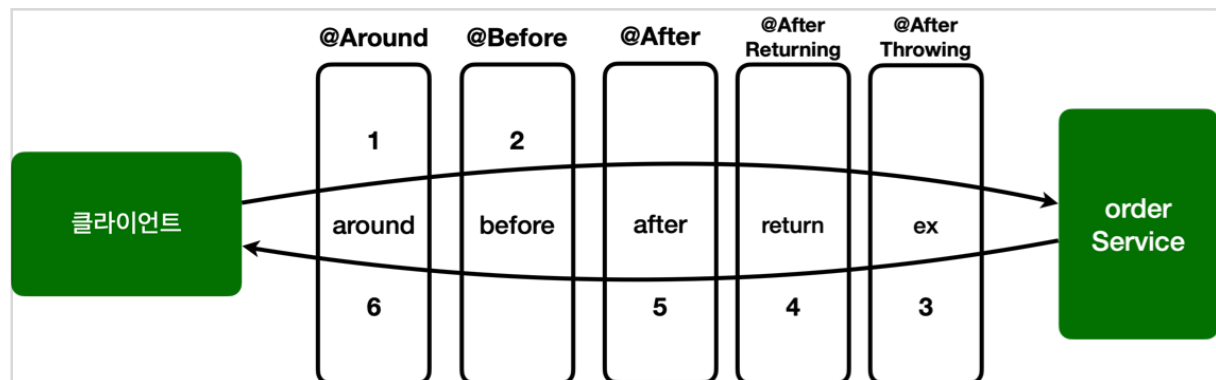

```
//@Import({AspectV5Order.LogAspect.class, AspectV5Order.TxAspect.class})
@Import(AsspectV6Advice.class)
@SpringBootTest
public class AopTest {
}
```

AspectV5Order 를 실행하기 위해서 다음 처리를 하자.

- @Import({AspectV5Order.LogAspect.class, AspectV5Order.TxAspect.class}) 주석 처리
- @Import(AsspectV6Advice.class) 주석 처리

실행

```
[around] [트랜잭션 시작] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[before] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[orderService] 실행
[orderRepository] 실행
[return] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String) return=null
[after] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[around] [트랜잭션 커밋] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
[around] [리소스 릴리즈] void hello.aop.order.OrderService.orderItem(String)
```



순서

- 스프링은 5.2.7 버전부터 동일한 @Aspect 안에서 동일한 조인포인트의 우선순위를 정했다.
- 실행 순서: @Around, @Before, @After, @AfterReturning, @AfterThrowing
- 어드바이스가 적용되는 순서는 이렇게 적용되지만, 호출 순서와 리턴 순서는 반대라는 점을 알아두자.
- 물론 @Aspect 안에 동일한 종류의 어드바이스가 2개 있으면 순서가 보장되지 않는다. 이 경우 앞서 배운 것처럼 @Aspect 를 분리하고 @Order 를 적용하자.

@Around 외에 다른 어드바이스가 존재하는 이유

@Around 하나만 있어도 모든 기능을 수행할 수 있다. 그런데 다른 어드바이스들이 존재하는 이유는 무엇일까?

다음 코드를 보자.

```
@Around("hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()")
public void doBefore(ProceedingJoinPoint joinPoint) {
    log.info("[before] {}", joinPoint.getSignature());
}
```

이 코드의 문제점을 찾을 수 있겠는가? 이 코드는 타켓을 호출하지 않는 문제가 있다.

이 코드를 개발한 의도는 타켓 실행 전에 로그를 출력하는 것이다. 그런데 @Around 는 항상 joinPoint.proceed() 를 호출해야 한다. 만약 실수로 호출하지 않으면 타켓이 호출되지 않는 치명적인 버그가 발생한다.

다음 코드를 보자.

```
@Before("hello.aop.order.aop.Pointcuts.orderAndService()")
public void doBefore(JoinPoint joinPoint) {
    log.info("[before] {}", joinPoint.getSignature());
}
```

@Before 는 joinPoint.proceed() 를 호출하는 고민을 하지 않아도 된다.

@Around 가 가장 넓은 기능을 제공하는 것은 맞지만, 실수할 가능성이 있다. 반면에 @Before, @After 같은 어드바이스는 기능은 적지만 실수할 가능성이 낮고, 코드도 단순하다. 그리고 가장 중요한 점이 있는데, 바로 이 코드를 작성한 의도가 명확하게 들어난다는 점이다. @Before 라는 애노테이션을 보는 순간 아~ 이 코드는 타켓 실행 전에 한정해서 어떤 일을 하는 코드구나 라는 것이 들어난다.

좋은 설계는 제약이 있는 것이다

좋은 설계는 제약이 있는 것이다. @Around 만 있으면 되는데 왜? 이렇게 제약을 두는가? 제약은 실수를 미연에 방지한다. 일종에 가이드 역할을 한다. 만약 @Around 를 사용했는데, 중간에 다른 개발자가 해당 코드를 수정해서 호출하지 않았다면? 큰 장애가 발생했을 것이다. 처음부터 @Before 를 사용했다면 이런 문제 자체가 발생하지 않는다.

제약 덕분에 역할이 명확해진다. 다른 개발자도 이 코드를 보고 고민해야 하는 범위가 줄어들고 코드의 의도도 파악하기 쉽다.

정리