

제20장 컬렉션 프레임워크-Part1



1. 컬렉션 프레임워크란?

❖ 컬렉션 프레임워크(Collection Framework)

■ 컬렉션

- 사전적 의미로 요소(객체)를 수집해서 저장하는 것

■ 배열의 문제점

- 저장할 수 있는 객체 수가 배열을 생성할 때 결정(정적)
 - 불특정 다수의 객체를 저장하기에는 문제점이 많다.
- 객체 삭제했을 때 해당 인덱스가 비게 됨
 - 낱알이 덩성 덩성 빠진 옥수수수와 같은 배열이 된다.
 - 객체를 저장하려면 어디가 비어있는지 확인 필요하다.

배열

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
●	●	×	●	×	●	×	●	●	×

```
//길이가 10인 배열 생성  
Product[] arr = new Product[10]
```

```
//객체 추가  
arr[0] = new Product( "Model1" );  
arr[1] = new Product( "Model1" );
```

```
//객체 검색  
Product model1 = arr[0];  
Product model2 = arr[1];
```

```
//객체 삭제  
arr[0] = null;  
arr[1] = null;
```

삭제가 된 곳 즉 null을 찾아서 다시 저장을 해야하는 코드가 필요하다. 객체가 10개가 아니라 만개 ~ 수만 개라면 엄청난 시간이 소요될 것이다. 이게 배열의 단점이다. 정적인 것도 당연히 문제이고.

❖ 컬렉션 프레임워크(Collection Framework)

- 객체들을 효율적으로 추가, 삭제, 검색할 수 있도록 제공되는 컬렉션 라이브러리
- 프레임워크(틀, 작업) = 라이브러리(기능) + 프로그래밍 방식
- 표준화, 정형화된 프로그램 방식, java.util 패키지에 포함, JDK 1.2부터 적용
- 인터페이스를 통해서 정형화된 방법으로 다양한 컬렉션 클래스 이용

1. 컬렉션 프레임워크란?

❖ 컬렉션 프레임워크의 주요 인터페이스

■ List(ex. 대기자 명단)

- 배열과 유사하게 인덱스로 관리

0	1	3	...	n-1
객체1	객체2	객체1		객체n

■ Set

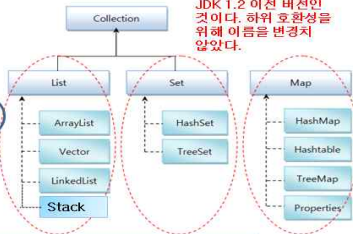
- 집합과 유사(ex. 양의 정수집합, 소수의 집합)



■ Map

- 키와 값의 쌍으로 관리(엔트리맵)
ex.) 아이디-패스워드, 우편번호 등

K1	K2	K3	...	Kn
객체1	객체2	객체1		객체n



인터페이스의 이름이 접미사로 없는 것들은 JDK 1.2 이전 버전인 것이다. 하위 호환성을 위해 이름을 변경하지 않았다.

인터페이스 분류		특징	구현 클래스
Collection	List 계열	- 순서를 유지하고 저장 - 중복 저장 가능	ArrayList, Vector, LinkedList, Stack
	Set 계열	- 순서를 유지하지 않고 저장 - 중복 저장 안됨	HashSet, TreeSet
Map 계열		- 키와 값의 쌍으로 저장 - 키는 중복 저장 안됨 - 순서를 유지 안함	HashMap, Hashtable, TreeMap, Properties

**** 위의 표의 내용은 컬렉션프레임워크에서 상당히 중요한 개념이라서 자바 개발자라면 외울 정도로 학습해야 한다.

1-1. Collection 인터페이스의 메서드

* Collection 인터페이스의 주요 메서드(List, Set의 조상)

메서드	설 명
boolean add (Object o) boolean addAll (Collection c)	지정된 객체(o) 또는 Collection(c) 의 객체들을 Collection에 추가한다.
void clear()	Collection의 모든 객체를 삭제한다.
boolean contains(Object o) boolean containsAll(Collection c)	지정된 객체(o) 또는 Collection의 객체들이 Collection에 포함되어 있는지 확인한다.
boolean equals(Object o)	동일한 Collection인지 비교한다.
int hashCode()	Collection의 hash code를 반환한다.
boolean isEmpty()	Collection이 비어있는지 확인한다.
Iterator iterator()	Collection의 Iterator를 얻어서 반환한다.
boolean remove(Object o)	지정된 객체를 삭제한다.
boolean removeAll(Collection c)	지정된 Collection에 포함된 객체들을 삭제한다.
boolean retainAll(Collection c)	지정된 Collection에 포함된 객체만을 남기고 다른 객체들은 Collection 에서 삭제한다. 이 작업으로 인해 Collection에 변화가 있으면 true를 그렇지 않으면 false를 반환한다.
int size()	Collection에 저장된 객체의 개수를 반환한다.
Object[] toArray()	Collection에 저장된 객체를 객체배열(Object[])로 반환한다.
Object[] toArray(Object[] a)	지정된 배열에 Collection의 객체를 저장해서 반환한다.

Collection 인터페이스는 공통적인 추상메서드를 제공함으로써 정형화(통일화)된 프로그램을 할 수 있도록 하는데 목적이 있다. 또한, 매개변수가 Collection이라는 뜻은 당연히 이제 알 것이다. 바로 List, Set 인터페이스를 구현한 클래스들은 다 매개변수로 받겠다 라는 의미인 것이다.

2. List 컬렉션

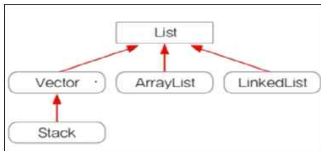
❖ List인터페이스를 구현한 컬렉션의 특징(순서유지, 중복허용)

● 특징

- 인덱스로 관리
- 중복해서 객체 저장 가능

● 구현 클래스

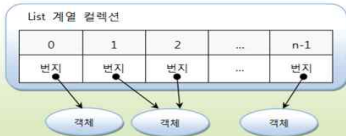
- ArrayList
- Vector, Stack (Stack은 Vector의 자손)
- LinkedList



[List인터페이스의 상속 계층도]

힙 영역

객체가 저장 되는 것이 아니고 참조 즉 주소가 저장되는 것임을 명심하자.



만약, 1번 인덱스에 객체가 저장되어있는데, 다시 삽입을 하게 되면, 원래 객체는 2번 인덱스로 밀려난다. 그냥 추가를 하게 되면 마지막에 추가가 됨을 알자.

2. List 컬렉션

❖ List인터페이스의 주요 메서드

메서드	설 명
void add(int index, Object element) boolean addAll(int index, Collection c)	지정된 위치(index)에 객체(element) 또는 컬렉션에 포함된 객체들을 추가한다.
Object get(int index)	지정된 위치(index)에 있는 객체를 반환한다.
int indexOf(Object o)	지정된 객체의 위치(index)를 반환한다. (List의 첫 번째 요소부터 순방향으로 찾는다.)
int lastIndexOf(Object o)	지정된 객체의 위치(index)를 반환한다. (List의 마지막 요소부터 역방향으로 찾는다.)
ListIterator listIterator() ListIterator listIterator(int index)	List의 객체에 접근할 수 있는 ListIterator를 반환한다.
Object remove(int index)	지정된 위치(index)에 있는 객체를 삭제하고 삭제된 객체를 반환한다.
Object set(int index, Object element)	지정된 위치(index)에 객체(element)를 저장한다
void sort(Comparator c)	지정된 비교자(comparator)로 List를 정렬한다.
List subList(int fromIndex, int toIndex)	지정된 범위(fromIndex부터 toIndex)에 있는 객체를 반환한다.

Collection인터페이스에 비해 매개값인 index가 추가됨을 주목하자.

2. List 컬렉션

● 객체 추가, 찾기, 삭제

```
List<String> list = ...; //List에 String만 저장하겠다
```

```
list.add("홍길동"); //맨 끝에 추가
```

```
list.add(1, "신은혁"); //지정한 인덱스에 추가(삽입)
```

```
String str = list.get(1); //인덱스로 객체 찾기
```

```
list.remove(0); //인덱스로 객체 삭제
```

```
list.remove("신은혁"); //객체 삭제
```

0	1	2	...	n-1
홍길동	신은혁	null	null	객체n

0	1	2	...	n-1
신은혁	null	null	null	객체n

0	1	2	...	n-1
null	null	null	null	객체n

● 전체 객체를 대상으로 반복해서 얻기

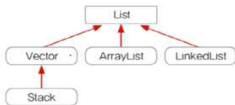
```
List<String> list = ...;
```

```
for(int i=0; i<list.size(); i++) ← 저장된 총 객체 수만큼 루핑(배열과 똑같다)
{
    String str = list.get(i);
}
```

```
for(String str : list) ← 저장된 총 객체 수만큼 루핑(advanced for loop)
{
    .....;
}
```

2. List 컬렉션

❖ ArrayList



상속 계층도

Vector(구버전) = ArrayList(신버전)

<E>는 제네릭 타입으로 Element의 약자이다.(어떤타입이라도 상관없다)



● 저장 용량(capacity)

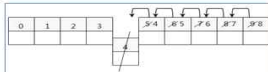
- 초기 용량 : 10 (따로 지정 가능)
- 저장 용량을 초과한 객체들이 들어오면 자동적으로 늘어난다.(기본적 10개가 또 증가됨)

● 특징

- 데이터 저장 공간을 배열을 사용한다.(배열기반)
- 동기화 처리가 되어 있지 않다.(싱글스레드)
- Vector는 동기화 처리 되어 있다.(멀티스레드)

● 객체 제거

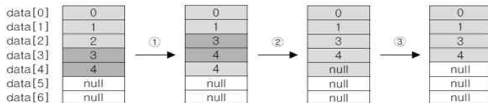
- 바로 뒤 인덱스부터 마지막 인덱스까지 모두 앞으로 1씩 당겨진다.



2. List 컬렉션

● ArrayList에 저장된 객체의 삭제과정(1/2)

- ArrayList에 저장된 세 번째 데이터(data[2])를 삭제하는 과정. list.remove(2);를 호출



① 삭제할 데이터 아래의 데이터를 한 칸씩 위로 복사해서 삭제할 데이터를 덮어쓴다.(배열복사 발생)

```
System.arraycopy(data, 3, data, 2, 2)
```

data[3]에서 data[2]로 2개의 데이터를 복사하라는 의미이다.

② 데이터가 모두 한 칸씩 이동했으므로 마지막 데이터는 null로 변경한다.

```
data[size-1] = null;
```

③ 데이터가 삭제되어 데이터의 개수가 줄었으므로 size의 값을 감소시킨다.

```
size--;
```

②과 ③을 합쳐서
`data[--size] = null;`
을 하면 된다.

※ 마지막 데이터를 삭제하는 경우, ①의 과정(배열의 복사)은 필요 없다.(size값만 변경하면 된다)

● ArrayList에 저장된 객체의 삭제과정(2/2)

① ArrayList에 저장된 첫 번째 객체부터 삭제하는 경우(배열 복사 발생)

```
for(int i=0;i<list.size();i++)
    list.remove(i);
```

The diagram illustrates the removal of elements from an array-based list. It shows three states of the array:

- Initial State:**

data[0]	0
data[1]	1
data[2]	2
data[3]	3
data[4]	4
data[5]	null
data[6]	null
- After remove(0):**

data[0]	1
data[1]	2
data[2]	3
data[3]	4
data[4]	null
data[5]	null
data[6]	null
- After remove(1):**

data[0]	1
data[1]	3
data[2]	4
data[3]	null
data[4]	null
data[5]	null
data[6]	null
- After remove(2):**

data[0]	1
data[1]	3
data[2]	null
data[3]	null
data[4]	null
data[5]	null
data[6]	null

② ArrayList에 저장된 마지막 객체부터 삭제하는 경우(배열 복사 발생 안함) - 중요!!
(clear()이용해도 된다)

```
for(int i=list.size()-1;i>=0;i--)
    list.remove(i);
```

The diagram illustrates the removal of elements from an array-based list. It shows three states of the array:

- Initial State:**

data[0]	0
data[1]	1
data[2]	2
data[3]	3
data[4]	4
data[5]	null
data[6]	null
- After remove(4):**

data[0]	0
data[1]	1
data[2]	2
data[3]	3
data[4]	null
data[5]	null
data[6]	null
- After remove(3):**

data[0]	0
data[1]	1
data[2]	2
data[3]	null
data[4]	null
data[5]	null
data[6]	null
- After remove(0):**

data[0]	null
data[1]	null
data[2]	null
data[3]	null
data[4]	null
data[5]	null
data[6]	null

Arrows indicate the sequence of operations: remove(4), remove(3), ..., remove(0).

2. List 컬렉션

❖ Vector

```
List<E> list = new Vector<E>();
```

■ 특징

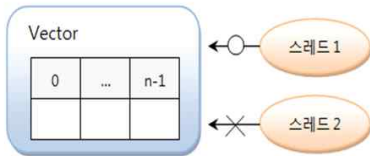
- Vector는 스레드 동기화(synchronization)가 되어 있기 때문에, 멀티 스레드가 사용 가능하므로 복수의 스레드가 Vector에 접근해 객체를 추가, 삭제 하더라도 스레드에 안전(thread safe)하다.

ArrayList(비동기화)

```
public boolean add(...)  
{...}
```

Vector(동기화)

```
public synchronized boolean add(...)  
{...}
```



2. List 컬렉션

● Vector의 크기(size-객체수)와 용량(capacity-배열길이)

// 1. 용량(capacity)이 5인 Vector를 생성한다.
 Vector v = new Vector(5);
 v.add("1");
 v.add("2");
 v.add("3");

생성자에서 10이하의 숫자를 줘도 기본적으로 10개의 용량을 지니게 된다.

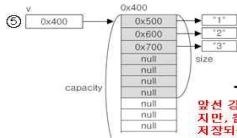
// 2. 빈 공간을 없앤다. (용량과 크기가 같아진다.)
 v.trimToSize();

// 3. capacity가 6이상 되도록 한다.
 v.ensureCapacity(6);

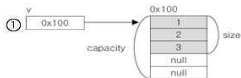
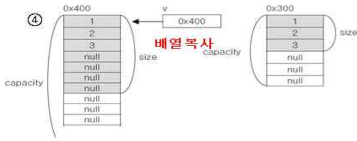
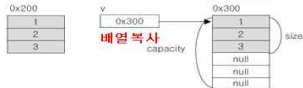
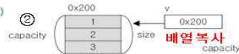
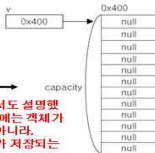
// 4. size가 7이 되게 한다.
 v.setSize(7);

setSize()를 호출시 비록 객체가 들어 있는 것은 3개이지만, size 자체를 7로 바꾼다.

// 5. Vector에 저장된 모든 요소를 제거한다.
 v.clear();



앞선 강의에서도 설명했지만, 컬렉션에는 객체가 저장되는게 아니라, 객체의 주소가 저장되는 것이다.

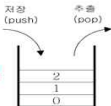


2. List 컬렉션

● 스택과 큐(Stack & Queue)

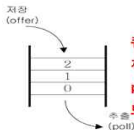
- ▶ **스택(Stack) : LIFO구조. 마지막에 저장된 것을 제일 먼저 꺼내게 된다.**
ex) 수식계산, 수식괄호검사, undo/redo, 뒤로/앞으로(웹브라우저)
- ▶ **큐(Queue) : FIFO구조. 제일 먼저 저장한 것을 제일 먼저 꺼내게 된다.**
ex) 최근 사용문서, 인쇄작업대기목록, 버퍼(buffer)
- ▶ 스택, 큐, 배열, 링크드리스트 등 이런 것들은 모두 자료구조(Data Structure)이다.

스택은 저장할때 push(),
꺼낼때는 pop()을 이용

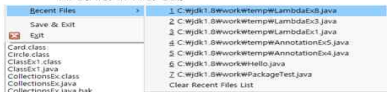
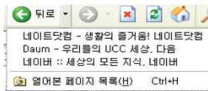


LIFO (Last In First Out)

큐는 저장할때 offer(),
꺼낼때는 poll()을 이용
peek()는 꺼내지 않고
보기만 하는 용도



FIFO (First In First Out)



** 스택과 큐는 컬렉션 등장 이전부터 있던 자료구조이다. 하여 get, remove 등 을 사용하지 않고 관례에 따른 것이다.

2. List 컬렉션

❖ Queue 인터페이스

```
Queue queue = new LinkedList();
```

■ 특징

- 선입선출(FIFO: First In First Out)
- 응용 예: 작업 큐(스레드풀), 메시지 큐, 파이프, 수도호스..
- 구현 클래스: LinkedList(풀 객체), ArrayDeque(사용 안함)

■ 주요 메소드

리턴타입	메소드	설명
boolean	offer(E e)	주어진 객체를 넣는다.
E	peek()	객체 하나를 가져온다. 객체를 큐에서 제거하지 않는다.
E	poll()	객체 하나를 가져온다. 객체를 큐에서 제거한다.



큐(FIFO)

감사합니다.

