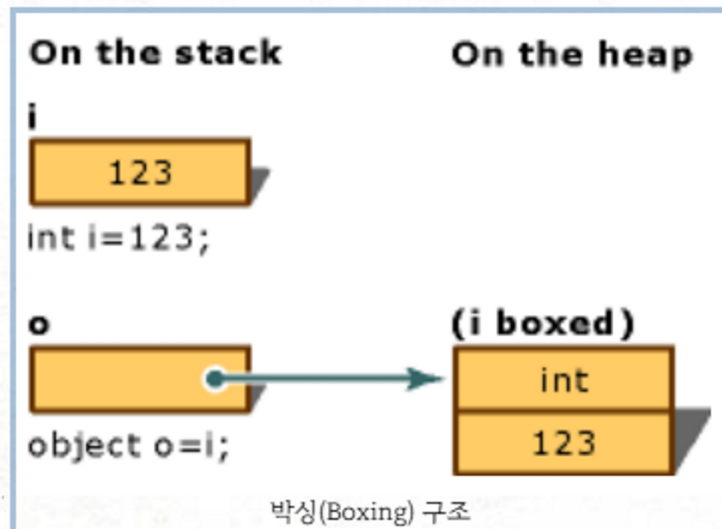


박싱과 언박싱

2022년 5월 16일 월요일 오후 12:42

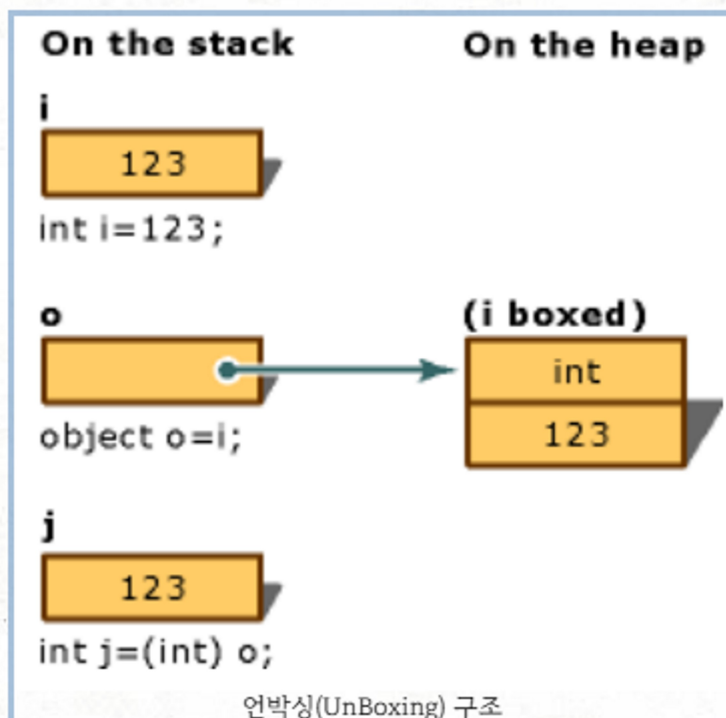
박싱



1. 스택에 저장된 지역변수, 매개변수를 참조 형식으로 변환하는 작업
2. 스택에 있는 데이터가 힙으로 복사

```
int i =123; // 값 타입 (value type)
object obj = i; // 박싱(Boxing) => 힙 영역에 123을 저장.
```

언박싱



1. 참조 형식에서 value 형식으로 변환하는 작업
2. 힙 영역에서 스택 영역으로 복사한다.

```
int i =123; // 값 타입 (value type)

object o = i; // boxing (123 값을 힙 영역에 저장)

int j = (int)o; //unboxing
```

힙에 새로운 개체 할당이 일어나는 박싱과 언박싱의 특성 때문에 리소스를 많이 먹어서 보통 사용하지 않음, 제네릭을 처리하여 사용하는 것이 바람직
어쩔 수 없이 사용한다면 예러나지 않게 사용하길 바람