

Chapter *12*

지네릭스, 열거형, 애너테이션
Generics, Enumeration, Annotation

[연습문제]

[12-1] 클래스 Box가 다음과 같이 정의되어 있을 때, 다음 중 오류가 발생하는 문장은?
경고가 발생하는 문장은?

```
class Box<T> { // 지네릭 타입 T를 선언
    T item;

    void setItem(T item) { this.item = item; }
    T getItem() { return item; }
}
```

- a. ☒ Box<Object> b = new Box<String>();
- b. ☒ Box<Object> b = (Object)new Box<String>();
- c. ☒ new Box<String>().setItem(new Object());
- d. ☐ new Box<String>().setItem("ABC");

[12-2] 지네릭 메서드 makeJuice()가 아래와 같이 정의되어 있을 때, 이 메서드를 올바르게 호출한 문장을 모두 고르시오. (Apple과 Grape는 Fruit의 자손이라고 가정하자.)

```
class Juicer {
    static <T extends Fruit> String makeJuice(FruitBox<T> box) {
        String tmp = "";
        for(Fruit f : box.getList()) tmp += f + " ";
        return tmp;
    }
}
```

- a. Juicer.<Apple>makeJuice(new FruitBox<Fruit>());
- b. Juicer.<Fruit>makeJuice(new FruitBox<Grape>());
- c. ☒ Juicer.<Fruit>makeJuice(new FruitBox<Fruit>()); 지네릭 메서드
- d. ☒ Juicer.makeJuice(new FruitBox<Apple>());
- e. Juicer.makeJuice(new FruitBox<Object>());

[12-3] 다음 중 올바르지 않은 문장을 모두 고르시오.

```
class Box<T extends Fruit> { // 지네릭 타입 T를 선언
    T item;

    void setItem(T item) { this.item = item; }
    T getItem() { return item; }
}
```

- a. ☒ Box<?> b = new Box();
- b. ☒ Box<?> b = new Box<>();
- c. ☒ Box<?> b = new Box<Object>();
- d. ☒ Box<Object> b = new Box<Fruit>();
- e. ☒ Box b = new Box<Fruit>();
- f. ☒ Box<? extends Fruit> b = new Box<Apple>();
- g. ☒ Box<? extends Object> b = new Box<? extends Fruit>();

[12-4] 아래의 메서드는 두 개의 ArrayList를 매개변수로 받아서, 하나의 새로운 ArrayList로 병합하는 메서드이다. 이를 지네릭 메서드로 변경하시오.

```
public static ArrayList<? extends Product> merge(
    ArrayList<? extends Product> list, ArrayList<? extends Product> list2) {
    ArrayList<? extends Product> newList = new ArrayList<>(list);

    newList.addAll(list2);

    return newList;
}
```

```
public static<T extends Product> ArrayList<T> merge(
    ArrayList<T> list, ArrayList<T> list2
){
    ArrayList<T> newList = new ArrayList<>(list);
    newList.addAll(list2);
    return newList;
}
```

[12-5] 아래는 예제7-3에 열거형 Kind와 Number를 새로 정의하여 적용한 것이다. (1)에 알맞은 코드를 넣어 예제를 완성하시오. (Math.random())을 사용했으므로 실행결과가 달라질 수 있다.)

[연습문제]/ch12/Exercise12_5.java

```
class DeckTest {
    public static void main(String args[]) {
        Deck d = new Deck(); // 카드 한 벌 (Deck)을 만든다.
        Card c = d.pick(0); // 섞기 전에 제일 위의 카드를 뽑는다.
        System.out.println(c); // System.out.println(c.toString());과 같다.

        d.shuffle(); // 카드를 섞는다.
        c = d.pick(0); // 섞은 후에 제일 위의 카드를 뽑는다.
        System.out.println(c);
    }
}

class Deck {
    final int CARD_NUM = Card.Kind.values().length
                                * Card.Number.values().length; // 카드의 개수
    Card cardArr[] = new Card[CARD_NUM]; // Card객체 배열을 포함

    Deck () {
        /*
            (1) 알맞은 코드를 넣어서 완성하시오.
            Deck의 카드를 초기화한다.
        */
    }

    Card pick(int index) { // 지정된 위치 (index)에 있는 카드 하나를 꺼내서 반환
        return cardArr[index];
    }

    Card pick() { // Deck에서 카드 하나를 선택한다.
        int index = (int) (Math.random() * CARD_NUM);
        return pick(index);
    }

    void shuffle() { // 카드의 순서를 섞는다.
        for(int i=0; i < cardArr.length; i++) {
            int r = (int) (Math.random() * CARD_NUM);
```

```
Deck() {
    int i = 0;
    for (Card.Kind kind : Card.Kind.values()) {
        for (Card.Number num : Card.Number.values()) {
            cardArr[i++] = new Card(kind, num);
        }
    }
}
```

```

        Card temp = cardArr[i];
        cardArr[i] = cardArr[r];
        cardArr[r] = temp;
    }
} // Deck클래스의 끝

// Card클래스
class Card {
    enum Kind { CLOVER, HEART, DIAMOND, SPADE }
    enum Number {
        ACE, TWO, THREE, FOUR, FIVE,
        SIX, SEVEN, EIGHT, NINE, TEN,
        JACK, QUEEN, KING
    }

    Kind kind;
    Number num;

    Card() {
        this(Kind.SPADE, Number.ACE);
    }

    Card(Kind kind, Number num) {
        this.kind = kind;
        this.num = num;
    }

    public String toString() {
        return "[" + kind.name() + "," + num.name() + "]";
    } // toString()의 끝
} // Card클래스의 끝

```

[실행결과]

```

[CLOVER,ACE]
[HEART,TEN]

```

[12-6] 다음 중 메타 애너테이션이 아닌 것을 모두 고르시오.

- a. Documented
- b. Target
- ☒ c. Native
- d. Inherited

// Standard: Override, Deprecated, SuppressWarnings, SafeVarargs, FunctionalInterface, Native
 // Meta: Target, Documented, Inherited, Retention, Repeatable

[12-7] 애너테이션 TestInfo가 다음과 같이 정의되어 있을 때, 이 애너테이션이 올바르게 적용되지 않은 것은?

```
@interface TestInfo {
    int count() default 1;
    String[] value() default "aaa";
}
```

- 새라오
오기
- a. @TestInfo class Exercise12_7 {}
 - ☒ b. @TestInfo(1) class Exercise12_7 {}
 - c. @TestInfo("bbb") class Exercise12_7 {}
 - ☒ d. @TestInfo("bbb", "ccc") class Exercise12_7 {}

```
// @TestInfo(count=1)
// @TestInfo([value={"bbb", "ccc"}])
```