

3.6 Any, AnyObject와 nil

Any는 스위프트의 모든 데이터 타입을 사용할 수 있다는 뜻입니다. 변수 또는 상수의 데이터 타입이 Any로 지정되어 있다면 그 변수 또는 상수에는 어떤 종류의 데이터 타입이든지 상관없이 할당할 수 있습니다.

AnyObject는 Any보다는 조금 한정된 의미로 클래스의 인스턴스만 할당할 수 있습니다. 클래스에 대한 내용은 구조체와 클래스(173쪽)에서 더 자세히 다루겠습니다.

코드 3-9 Any

```
var someVar: Any = "yagom"    // Any로 선언된 변수에는 문자열도
someVar = 50                  // 정수도
someVar = 100.1               // 실수, 또는 어떤 타입의 값이라도 할당할 수 있습니다.
```

NOTE Any와 AnyObject는 될 수 있으면 사용하지 않는 편이 좋습니다. 타입에 엄격한 스위프트의 특성상 Any 또는 AnyObject로 선언된 변수의 값을 가져다 쓰려면 매번 타입 확인 및 변환을 해줘야 하는 불편함이 있을뿐더러 예기치 못한 오류의 위험을 증가시키기 때문입니다. 앞서 타입 추론 때도 설명했지만, 타입은 될 수 있는 한 명시하는 것이 좋습니다.

nil은 사실 특정 타입이 아니라 ‘없음’을 나타내는 스위프트의 키워드입니다. 즉, 변수 또는 상수에 값이 들어있지 않고 비어있음을 나타내는 데 사용합니다. 변수 또는 상수에 값이 없는 경우, 즉 nil이면 해당 변수 또는 상수에 접근했을 때 잘못된 메모리 접근으로 런타임 오류가 발생합니다. 잘못된 메모리에 접근하여 발생하는 런타임 오류중 흔히 널 포인트 익셉션(Null Point Exception)이라고 불리는 오류 상황에 대해서는 옵셔널(161쪽)에서 조금 더 자세히 알아보겠습니다.

또 데이터 타입 기본에서 설명하지 않았지만 특정 함수의 반환 타입으로 사용될 수 있는 Never라는 타입이 있습니다. Never에 대해서는 종료되지 않는 함수(159쪽)에서 소개하겠습니다.