

고려대학교 GDSC 스터디

# A Tour of Rust, Part 4

Chris Ohk

[utilForever@gmail.com](mailto:utilForever@gmail.com)

- 매크로의 기초
- 기본 제공 매크로
- 매크로 디버깅
- json! 매크로 만들기
- 매칭 중에 발생하는 구문 오류 피하기
- macro\_rules!에서 한 걸음 더 나아가기

- 러스트는 함수만 가지고 할 수 있는 수준을 뛰어넘어서  
다방면으로 언어를 확장하기 위한 방법인 **매크로(Macro)**를 지원한다.
- 러스트의 매크로는 패턴 매칭이 있어서 유지보수하기 좋고 손쉽게 작성할 수 있다.
- 우리는 지금까지 다양한 매크로를 사용했었다.
  - print!
  - vec!
  - panic!
  - assert\_eq!

# 매크로의 기초

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- assert\_eq! 매크로의 소스 코드를 살펴보자.
  - 러스트에서는 매크로를 정의할 때 주로 macro\_rules!를 쓴다.
  - 매크로를 정의하는 부분을 보면, assert\_eq 뒤에는 !가 없다. (매크로를 호출할 때만 불이고, 정의할 때는 불이지 않는다.)
  - 하지만 모든 매크로가 이런 식으로 정의되는 건 아니다. (컴파일러 안에 내장된 매크로, 절차적 매크로 등도 있다.)

```
● ● ●

macro_rules! assert_eq {
    ($left: expr, $right: expr) => ({
        match (&$left, &$right) {
            (left_val, right_val) => {
                if (*left_val == *right_val) {
                    panic!("assertion failed: (left == right \
                            (left: {:#?}, right: {:#?}))", left_val, right_val)
                }
            }
        }
    })
}
```

# 매크로의 기초

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- macro\_rules!로 정의한 매크로는 전적으로 패턴 매칭에 따라 움직인다.

```
● ● ●  
( pattern1 ) => ( template1 );  
( pattern2 ) => ( template2 );  
...
```

- 패턴이나 템플릿에는 소괄호 대신 대괄호나 중괄호를 써도 된다. (다음과 같이 쓰는게 관례다.)

```
● ● ●  
assert_eq!(gcd(6, 10), 2);  
assert_eq![gcd(6, 10), 2];  
assert_eq![gcd(6, 10), 2]
```

- assert\_eq!를 호출할 때는 소괄호를 쓴다.
- vec!을 호출할 때는 대괄호를 쓴다.
- macro\_rules!를 호출할 때는 중괄호를 쓴다.

# 매크로의 기초

---

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 이제 매크로를 실행하는데 필요한 세부 사항들을 알아보자.
  - 러스트가 정확히 어떤 식으로 프로그램에 있는 매크로 정의를 찾아 전개하는지 설명한다.
  - 매크로 템플릿을 가지고 코드를 생성하는 과정에 내재된 까다로운 부분 몇 가지를 짚어본다.
  - 패턴이 반복 구조를 처리하는 방법을 살펴본다.

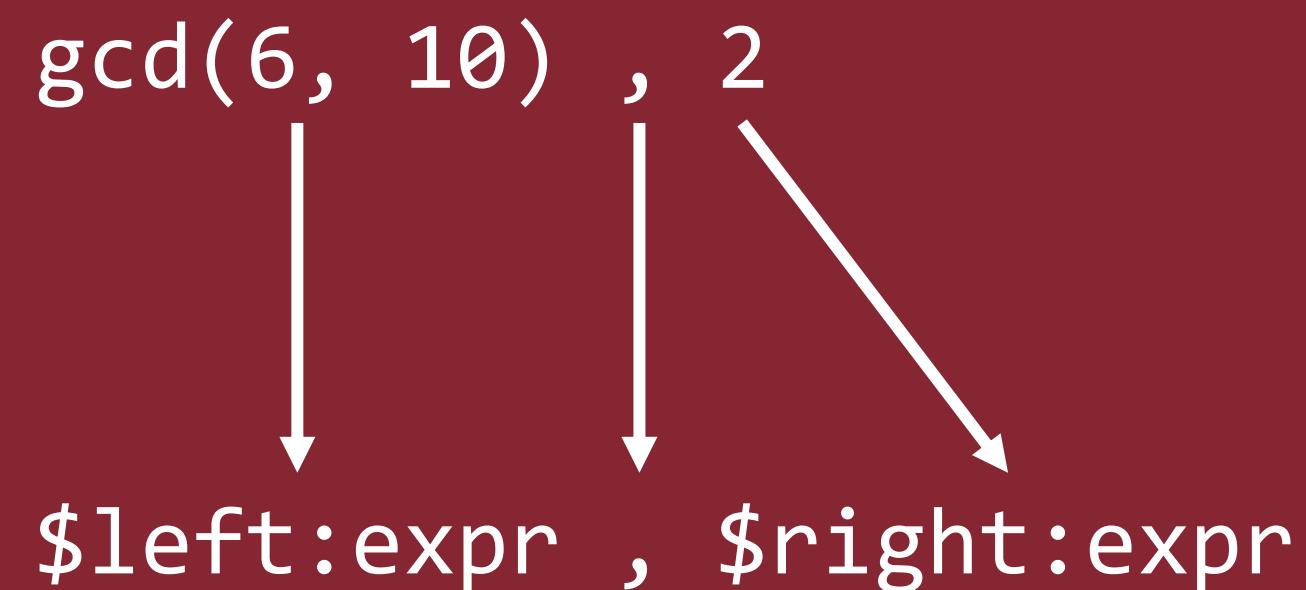
# 매크로 전개

---

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 러스트에서는 컴파일 과정의 초기 단계에서 매크로 전개가 일어난다.
  - 컴파일러는 소스 코드를 처음부터 읽어나가면서 매크로를 정의하고 전개한다.
  - 프로그램의 나머지 부분을 보기 전에 각 매크로 호출을 전개하므로 아직 정의되지 않은 매크로는 호출할 수 없다.

- 러스트는 먼저 인수가 패턴과 매칭되는지 본다.
  - 러스트의 매크로 패턴은 언어 속의 작은 언어라고 할 수 있다. 기본적으로는 코드를 매칭하는 정규 표현식이라고 보면 된다. 그러나 정규 표현식이 문자에 작용한다면 패턴은 토큰, 즉 수/이름/구두점 등 러스트 프로그래밍의 빌딩 블록에 작용한다.
  - 패턴에 포함된 프래그먼트(Fragment) `$left:expr`은 표현식을 매칭해서 `$left`라는 이름을 배정하라고 지시한다.
  - 그런 다음 패턴에 있는 쉼표를 gcd의 인수 뒤에 있는 쉼표와 매칭한다.
  - 패턴에는 흥미로운 매칭 동작을 유발하는 특수 문자가 몇 가지 있다.  
이 외에 쉼표와 같은 다른 문자는 전부 적힌 그대로 매칭되어야 하며, 그렇지 않으면 매칭은 실패한다.
  - 끝으로 표현식 2를 매칭하고 여기에 `$right`라는 이름을 배정한다.



# 매크로 전개

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 패턴이 인수를 모두 매칭하고 나면 그에 대응하는 템플릿(Template)을 전개한다.
  - 러스트는 `$left`와 `$right`를 매칭 과정에서 찾은 코드 프래그먼트로 대체한다.
  - 출력 템플릿에 프래그먼트 타입을 넣는 실수를 하는 경우가 종종 있으므로 주의하자.

```
{  
    match (&$left, &$right) {  
        (left_val, right_val) => {  
            if !(*left_val == *right_val) {  
                panic!("assertion failed: (left == right \\\\  
                      (left: {:#?}, right: {:#?})", left_val, right_val)  
            }  
        }  
    }  
})
```

gcd(6, 10)으로 대체됨  
2로 대체됨

# 의도치 않은 결과

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 코드 프래그먼트를 템플릿 안에 끼워 넣는 동작은 일반적인 코드와는 미묘하게 다르다.
- 첫째, 왜 이 매크로는 변수 `left_val`과 `right_val`을 만들고 있는 걸까?  
템플릿을 다음처럼 단순하게 만들 수 없는 이유라도 있는 걸까?

```
● ● ●

if !($left == $right) {
    panic!("assertion failed: `$(left == right)` \
           (left: `{:?}` , right: `{:?}` )"), $left, $right)
}
```

- 코드 프래그먼트를 템플릿 안에 끼워 넣는 동작은 일반적인 코드와는 미묘하게 다르다.
  - 매크로 `assert_eq!(letters.pop(), Some('z'))`를 호출할 때 어떻게 전개되는지 생각해보자.
  - 러스트는 매칭된 표현식을 템플릿 이곳저곳에 끼워넣는다.
  - 그런데 오류 메시지를 만들 때마다 표현식을 처음부터 다시 평가하는 건 그리 좋은 생각이 아닌 거 같다.
  - 그 이유는 `letters.pop()`이 벡터에서 값을 제거하므로 호출할 때마다 다른 값을 산출하기 때문이다.
  - 따라서 실제 매크로는 `$left`와 `$right`를 한 번만 계산해서 그 값을 저장해 둔다.

# 의도치 않은 결과

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 코드 프래그먼트를 템플릿 안에 끼워 넣는 동작은 일반적인 코드와는 미묘하게 다르다.
- 둘째, 왜 이 매크로는 `$left`와 `$right`의 값을 참조하는 레퍼런스를 빌려오는 걸까?  
그냥 다음처럼 값을 변수에 저장하면 안되는 걸까?

```
macro_rules! bad_assert_eq {
    ($left:expr, $right:expr) => ({
        match ($left, $right) {
            (left_val, right_val) => {
                if !(left_val == right_val) {
                    panic!("assertion failed" /* ... */);
                }
            }
        });
    })
}
```

# 의도치 않은 결과

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 코드 프래그먼트를 템플릿 안에 끼워 넣는 동작은 일반적인 코드와는 미묘하게 다르다.
  - 이 코드는 지금까지 썼던 것처럼 매크로 인수가 정수인 경우에는 잘 동작한다.  
그러나 String 변수를 \$left나 \$right에 넘기면, 이 코드는 값을 변수 밖으로 옮긴다.
  - 단언문이 값을 옮기는 걸 바라지 않는다면 매크로가 레퍼런스를 빌려와야 한다.

```
● ● ●

fn main() {
    let s = "a rose".to_string();
    bad_assert_eq!(s, "a rose");
    println!("confirmed: {} is a rose"); // Error!
}
```

- 표준에 있는 매크로 `vec!`은 두 가지 형태로 쓸 수 있다.

```
// Usage 1
let buffer = vec![0_u8; 1000];

// Usage 2
let numbers = vec!["udon", "ramen", "soba"];
```

- 이 매크로는 다음처럼 구현할 수 있다.

```
● ● ●

macro_rules! vec {
    ($elem:expr ; $n:expr) => {
        ::std::vec::from_elem($elem, $n)
    };
    ( $($x:expr),* ) => {
        <[_]>::into_vec(Box::new([ $($x),* ])))
    };
    ( $($x:expr),+ , ) => {
        vec![ $($x),* ]
    };
}
```

- 세 규칙이 어떤 식으로 동작하는지 알아보자.
  - 먼저 인수 1, 2, 3을 첫번째 규칙의 패턴 `$elem:expr ; $n:expr`과 매칭시켜 본다.
  - 1은 표현식이 맞지만, 그 뒤에 패턴이 요구하는 세미콜론이 없으므로 매칭에 실패한다.
  - 따라서 두번째 규칙으로 넘어가서 같은 일을 반복하며, 매칭되는 규칙이 있을 때까지 처리를 이어간다.
  - 매칭되는 규칙이 없으면 오류가 발생한다.
  - 첫번째 규칙은 `vec![0u8; 1000]`과 같은 형태를 처리한다.  
여기서는 그런 일을 하는 표준 함수 `std::vec::from_elem`을 써서 간단히 해결한다.
  - 두번째 규칙은 `vec!["udon", "ramen", "soba"]`와 같은 형태를 처리한다.  
패턴 `$( $x:expr ),*`은 지금껏 본 적 없는 반복 기능을 사용한다.  
이 패턴은 쉼표로 구분된 0개 이상의 표현식을 매칭한다.
  - 일반적으로 `$( PATTERN ),*` 구문은 각 아이템이 PATTERN과 매칭되는  
쉼표로 구분된 임의의 리스트를 매칭하는 데 사용한다.

- 정규 표현식에는 , \* 반복자가 없지만 여기에 쓰인 \*의 의미는 정규 표현식과 같다.
  - \* : 0개 이상, + : 1개 이상, ? : 0개 또는 1개

패턴	뜻
$\$( \dots )^*$	구분 기호 없이 0회 이상 매칭한다.
$\$( \dots ),^*$	쉼표를 구분 기호 삼아 0회 이상 매칭한다.
$\$( \dots );^*$	세미콜론을 구분 기호 삼아 0회 이상 매칭한다.
$\$( \dots )^+$	구분 기호 없이 1회 이상 매칭한다.
$\$( \dots ),^+$	쉼표를 구분 기호 삼아 1회 이상 매칭한다.
$\$( \dots );^+$	세미콜론을 구분 기호 삼아 1회 이상 매칭한다.
$\$( \dots )^?$	구분 기호 없이 0회 또는 1회 매칭한다.
$\$( \dots ),^?$	쉼표를 구분 기호 삼아 0회 또는 1회 매칭한다.
$\$( \dots );^?$	세미콜론을 구분 기호 삼아 0회 또는 1회 매칭한다.

- 코드 프래그먼트 \$x는 표현식 하나가 아니라 표현식 리스트다.  
이 규칙의 템플릿도 반복 문법을 쓴다.



```
<[_]>::into_vec(Box::new([ $( $x ),* ]))
```

- 이번에도 딱 그런 일을 하는 표준 메소드를 써서 해결한다.  
이 코드는 박스 처리된 배열을 만든 다음 [T]::into\_vec 메소드를 써서 이를 벡터로 바꾼다.
- 맨 앞에 있는 <[\_]>는 ‘무언가의 슬라이스’ 타입을 적을 때 쓰는 조금 낯선 방법으로  
이렇게 해두면 러스트가 요소 타입을 추론해준다. 타입의 이름이 평범한 식별자로 된 경우에는  
표현식 그대로 써도 되지만, fn()이나 &str, [...] 같은 타입은 반드시 꺼쇠 괄호를 둘러야 한다.

- \$x는 표현식 하나가 아니라 표현식 리스트다. 이 규칙의 템플릿도 반복 문법을 쓴다.
  - 템플릿 맨 끝에도 \$((\$x),\*)와 같은 식으로 반복이 들어가 있다. 이 \$(...),\*는 패턴에서 봤던 구문과 똑같다. 즉, \$x와 매칭된 표현식 리스트를 반복 처리해서 쉼표로 구분한 뒤 전부 템플릿 안에 끼워 넣는다.
  - 이 경우에는 반복 처리된 출력이 입력과 똑같은 형태를 띤다. 그러나 꼭 이렇게 해야 하는 건 아니다. 규칙을 다음처럼 작성할 수도 있다.

```
● ● ●  
( $( $x: expr ),* ) => {  
    {  
        let mut v = Vec::new();  
        $( v.push($x); )*  
        v  
    }  
}
```

- 이 템플릿에서 \$( v.push(\$x); )\*라고 된 부분은 \$x에 있는 표현식마다 v.push() 호출을 끼워 넣는다. 매크로의 갈래는 여러 표현식으로 전개될 수 있지만, 여기서는 하나의 표현식만 있으면 되므로 벡터를 조립하는 부분을 하나의 블록으로 만들었다.

- `$( ... ),*`를 쓰는 패턴은 후행 쉼표 옵션을 자동으로 지원하지 않는다.
  - 하지만 추가 규칙을 넣어서 후행 쉼표를 지원하는 흑마법이 있다. `vec!` 매크로의 세번째 규칙이 하는 일이 바로 그것이다.

```
● ● ●  
( $( $x: expr ),+ , ) => {  
    vec![ $( $x ),* ]  
}
```

- `$( ... ),+,`를 써서 맨 뒤에 쉼표가 붙은 리스트를 매칭한다.  
그런 다음 템플릿에서 맨 뒤에 붙은 쉼표를 빼고 `vec!`을 재귀적으로 호출한다.  
이렇게 하고 나면 두번째 규칙이 매칭된다.

- 러스트 컴파일러는 다양한 매크로를 제공한다. (rustc에 하드코딩되어 있다.)

- `file!()`, `line!()`, `column!()`
  - `file!()`은 현재 파일 이름을 나타내는 문자열 리터럴로 전개된다.
  - `line()`과 `column!()`은 현재 행과 열을 나타내는 (1부터 시작하는) `u32`로 전개된다.
- `stringify!(...토큰...)`
  - 주어진 토큰이 담긴 문자열 리터럴로 전개된다. `assert!`는 이 매크로를 써서 단정문의 코드가 담긴 오류 메시지를 생성한다.
  - 인수에 있는 매크로 호출은 전개되지 않는다. 따라서 `stringify!(line!())`은 문자열 “`line!()`”으로 전개된다.
  - 러스트는 주어진 토큰을 가지고 문자열을 생성하기 때문에 줄 바꿈이나 주석은 문자열에 들어가지 않는다.
- `concat!(str0, str1, ...)`
  - 인수를 전부 연결해 만든 하나의 문자열 리터럴로 전개된다.

- 또한 러스트는 빌드 환경을 질의하기 위한 매크로도 정의해 두고 있다.

- `cfg!(...)`
  - 현재 빌드 구성이 괄호 안의 조건과 일치하면 불 상수 `true`로 전개된다.  
예를 들어, 디버그 단정문을 캔 채로 컴파일하는 중이면 `cfg!(debug_assertions)`는 참이다.
- `env!("VAR_NAME")`
  - 컴파일 시점에 지정한 환경 변수의 값이 담긴 문자열로 전개된다. 변수가 존재하지 않으면 컴파일 오류가 발생한다.
  - 예를 들어, 크레이트의 현재 버전 문자열을 가져오려면 다음처럼 작성하면 된다.



```
let version = env!("CARGO_PKG_VERSION");
```

- 환경 변수의 전체 목록은 <https://doc.rust-lang.org/cargo/reference/environment-variables.html>을 참고
- `option_env!("VAR_NAME")`
  - `env!`와 똑같지만 `Option<&'static str>`를 반환한다는 점이 다르다. 지정한 변수가 설정되어 있지 않으면 `None`이 된다.

- 다음 내장 매크로는 다른 파일에 있는 코드나 데이터를 가져올 때 쓴다.
  - `include!("file.rs")`
    - 지정한 파일의 내용으로 전개된다. 이때 파일은 유효한 러스트 코드, 즉 표현식이나 일련의 아이템만 담고 있어야 한다.
  - `include_str!("file.txt")`
    - 지정한 파일의 텍스트가 담긴 `&static str`로 전개된다. 다음과 같은 식으로 쓰면 된다.

```
● ● ●  
const COMPOSITOR_SHADER: &str =  
    include_str!("../resources/compositor.glsl");
```

- 파일이 존재하지 않거나 유효한 UTF-8이 아니면 컴파일 오류가 발생한다.
- `include_bytes!("file.dat")`
  - 똑같지만 파일을 UTF-8 텍스트가 아니라 바이너리 데이터로 취급한다는 점이 다르다. 결과는 `&static [u8]`이다.

# 기본 제공 매크로

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 이외에도 여러 가지 편리한 매크로를 제공한다.
  - todo!(), unimplemented!(), unreachable!()
  - panic!()과 똑같지만 전달하는 의도가 다르다.
  - todo!()는 아직 작성하지 않은 코드의 아이디어를 전달할 때 쓴다.
  - unimplemented!()는 아직 처리하지 않은 if 절과 matchg 갈래 등에서 쓴다.
  - unreachable!()은 도달할 수 없는 코드라는 걸 나타내는데 쓴다.
- matches!(value, pattern)
  - 값을 패턴과 비교해서 일치하면 true를, 그렇지 않으면 false를 반환한다. 다음처럼 작성하는 것과 같다.

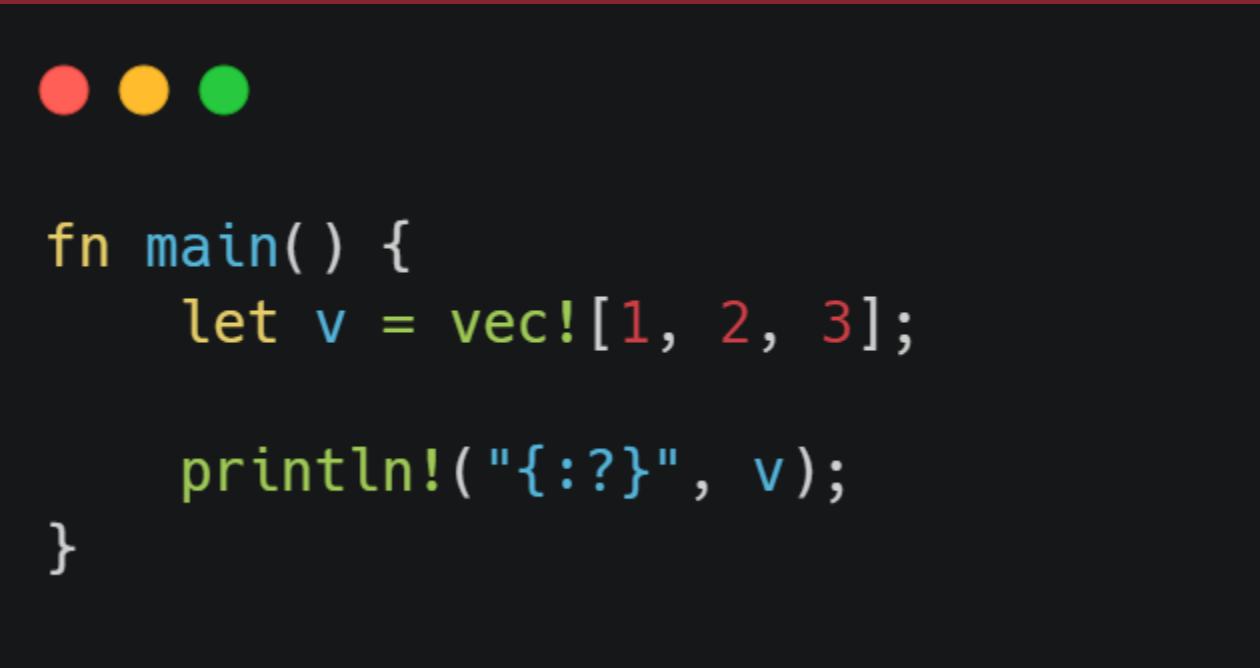


```
match value {
    pattern => true,
    _ => false,
}
```

# 매크로 디버깅

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- cargo-expand 크레이트를 사용하면 매크로가 전개된 코드를 볼 수 있다.
  - 설치 방법 : cargo install cargo-expand
  - 사용 방법 : cargo expand



The screenshot shows a terminal window with a dark background and three colored dots (red, yellow, green) at the top. The terminal displays the following Rust code:

```
fn main() {
    let v = vec![1, 2, 3];
    println!("{:?}", v);
}
```

# 매크로 디버깅

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- cargo-expand 크레이트를 사용하면 매크로가 전개된 코드를 볼 수 있다.
  - 설치 방법 : cargo install cargo-expand
  - 사용 방법 : cargo expand

```
● ● ●

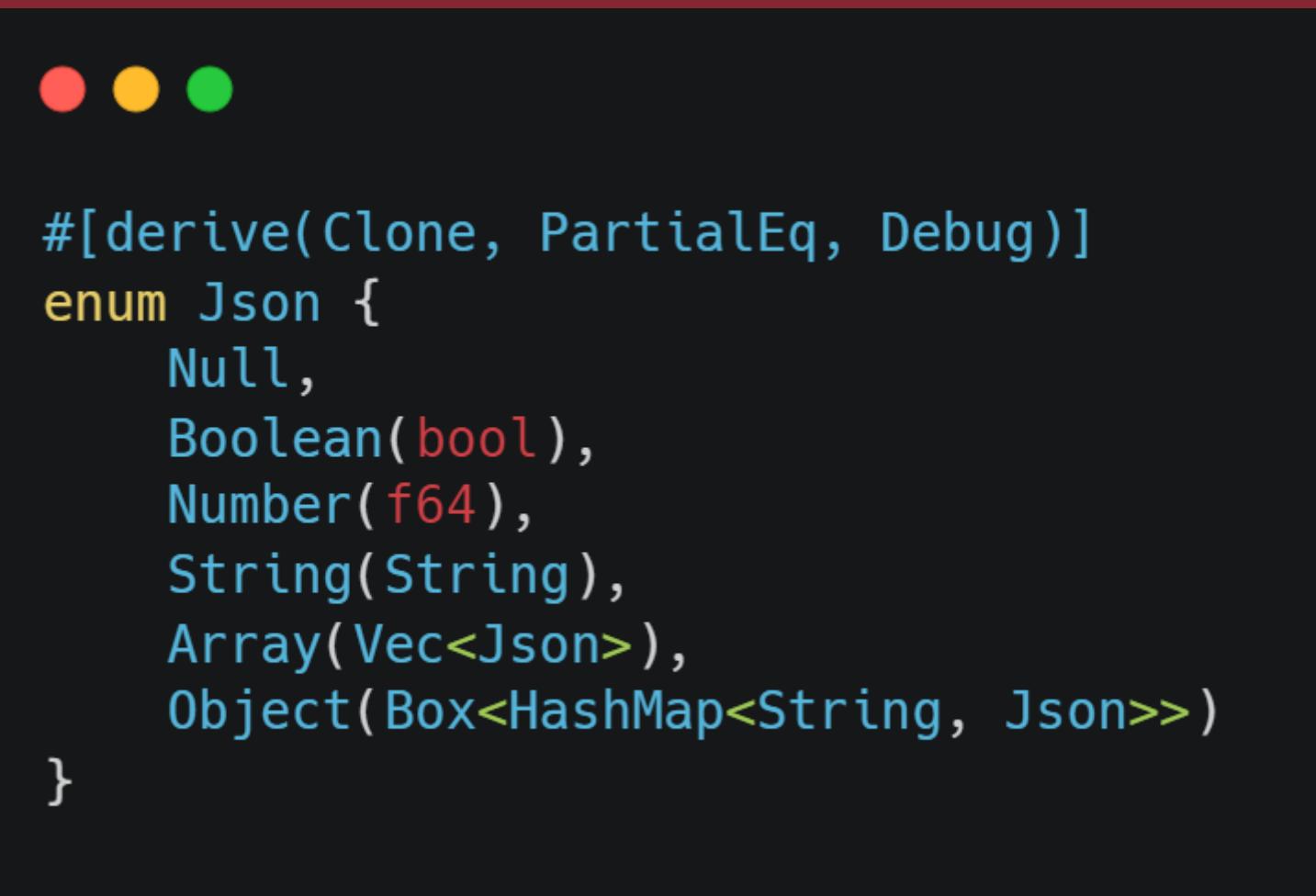
#![feature(prelude_import)]
#[prelude_import]
use std::prelude::rust_2021::*;

#[macro_use]
extern crate std;
fn main() {
    let v = <[_]>::into_vec(#[rustc_box] ::alloc::boxed::Box::new([1, 2, 3]));
    ::std::io::_print(format_args!("{}?\n", v));
}
```

# json! 매크로 만들기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- json! 매크로를 점진적으로 개발하며 어떤 식으로 진행되는지 알아 보자.  
먼저 JSON 데이터를 표현하기 위한 열거체를 정의해 보자.



```
#[derive(Clone, PartialEq, Debug)]
enum Json {
    Null,
    Boolean(bool),
    Number(f64),
    String(String),
    Array(Vec<Json>),
    Object(Box<HashMap<String, Json>>)
}
```

# json! 매크로 만들기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 아쉽게도 Json 값을 쓰는 문법은 상당히 장황하다.

```
● ● ●

let students = Json::Array(vec![
    Json::Object(Box::new(vec![
        ("name".to_string(), Json::String("Jim Blandy".to_string())),
        ("class_of".to_string(), Json::Number(1926.0)),
        ("major".to_string(), Json::String("Tibetan throat singing".to_string()))
    ].into_iter().collect())),
    Json::Object(Box::new(vec![
        ("name".to_string(), Json::String("Jason Orendroff".to_string())),
        ("class_of".to_string(), Json::Number(1702.0)),
        ("major".to_string(), Json::String("Knots".to_string()))
    ].into_iter().collect())),
]);

```

# json! 매크로 만들기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 이를 다음처럼 좀 더 JSON다운 문법으로 쓸 수 있으면 좋겠다.

```
● ● ●

let students = json![
    {
        "name": "Jim Blandy",
        "class_of": 1926,
        "major": "Tibetan throat singing"
    },
    {
        "name": "Jason Orendorff",
        "class_of": 1702,
        "major": "Knots"
    }
];
```

# 프로그먼트 타입

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 매크로를 작성할 때 먼저 할 일은 원하는 입력을 매칭하거나 파싱하는 방법을 찾는 것이다.
  - JSON 데이터에는 객체, 배열, 수 등 다양한 종류의 값이 있다.
  - 실제로 JSON 타입별로 규칙을 하나씩 마련해두면 될 거 같은 생각이 듈다.



```
macro_rules! json {
    (null)    => { Json::Null };
    ([ ... ]) => { Json::Array(...); };
    ({ ... }) => { Json::Object(...); };
    (???)     => { Json::Boolean(...); };
    (???)     => { Json::Number(...); };
    (???)     => { Json::String(...); };
}
```

# 프로그먼트 타입

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 그러나 살짝 부족하다. 매크로 패턴으로는 마지막 세 경우를 구분할 방법이 없기 때문이다.
  - 이 부분을 처리하는 방법은 이후에 살펴보기로 하자.
  - 우선 처음 세 경우는 깔끔하게 다른 토큰으로 시작하므로 먼저 살펴보도록 하자.
- 첫번째 규칙은 이미 완벽히 동작한다.

```
● ● ●

macro_rules! json {
    (null) => {
        Json::Null
    }
}

#[test]
fn json_null() {
    assert_eq!(json!(null), Json::Null);
}
```

# 프로그먼트 타입

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- JSON 배열 지원을 추가하기 위해서는 요소를 expr과 매칭해 보아야 할 것이다.

```
macro_rules! json {
    (null) => {
        Json::Null
    }
    ([ $( $element:expr ),* ]) => {
        Json::Array(vec![ $( $element ),* ])
    };
}
```

# 프로그먼트 타입

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 안타깝게도 이 코드로는 모든 JSON 배열을 매칭하지 못한다.
  - 패턴 `$( $element:expr ),*`은 '쉼표로 구분된 러스트 표현식 리스트'라는 뜻이다.
  - 그러나 JSON의 오브젝트는 유효한 러스트 표현식이 아니다. 따라서 매칭되지 않는다.

```
#[test]
fn json_array_with_json_element() {
    let macro_generated_value = json!(
        [
            {
                "pitch": 440.0
            }
        ]
    );
    let hand_coded_value =
        Json::Array(vec![
            Json::Object(Box::new(Json::Object(vec![
                ("pitch".to_string(), Json::Number(440.0))
            ].into_iter().collect())))
        ]);
    assert_eq!(macro_generated_value, hand_coded_value);
}
```

# 프로그먼트 타입

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 러스트는 여러 가지 프로그먼트 타입을 지원한다.

프로그먼트 타입	매칭(예)	뒤에 올 수 있는 것...
expr	표현식 : <code>2 + 2</code> , <code>"udon"</code> , <code>x.len()</code>	<code>=&gt;</code> , ;
stmt	후행 세미콜론을 포함하지 않는 표현식이나 선언문 (쓰기 어려우니 대신 expr이나 block을 써보자)	<code>=&gt;</code> , ;
ty	타입 : <code>String</code> , <code>Vec&lt;u8&gt;</code> , <code>(&amp;str, bool)</code> , <code>dyn Read + Sync</code>	<code>=&gt;</code> , ;   { : } as where
path	경로 : <code>ferns</code> , <code>::std::sync::mpsc</code>	<code>=&gt;</code> , ;   { : } as where
pat	패턴 : <code>_</code> , <code>Some(ref x)</code>	<code>=&gt;</code> , =   if in
item	아이템 : <code>struct Point { x: f64, y: f64 }</code> , <code>mod ferns;</code>	전부
block	블록 : <code>{ s += "ok\n"; true }</code>	전부

# 프로그먼트 타입

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 러스트는 여러 가지 프래그먼트 타입을 지원한다.

프로그먼트 타입	매칭(예)	뒤에 올 수 있는 것...
meta	어트리뷰트 본문 : inline, derive(Copy, Clone)	전부
literal	리터럴 값 : 1024, "Hello, world!", 1_000_000f64	전부
lifetime	수명 : 'a, 'item, 'static	전부
vis	가시성 지정자 : pub, pub(crate)	전부
ident	식별자 : std, Json, longish_variable_name	전부
tt	토큰 트리 : ;, >=, {}, [0 1 (+ 0 1)]	전부

- 표에 있는 대부분의 옵션은 러스트 문법을 엄격히 준수한다.
  - expr 타입은 러스트 표현식만 매칭한다. 그리고 ty 타입은 러스트 타입만 매칭한다.
  - 또한 확장할 수 없다. 예를 들어, expr을 인식하는 새 산술 연산자나 새 키워드를 정의할 방법이 없다.
- 마지막에 있는 ident와 tt는 러스트 코드처럼 생기지 않은 매크로 인수의 매칭을 지원한다.
  - ident는 임의의 식별자를 매칭한다.
  - tt는 단일 토큰 트리, 즉 짹이 맞는 한 쌍의 괄호 (...), [...], {...}와 중첩 토큰 트리를 포함한 그 사이에 오는 모든 것, 또는 1926이나 “Knots”처럼 괄호를 두르지 않는 단일 토큰을 매칭한다.
- 러스트는 우리가 작성한 매크로를 깨뜨리는 일 없이 미래에 새 문법 기능을 추가하기 위해서 프로그먼트 바로 뒤에 있는 패턴에 올 수 있는 토큰을 제한하고 있다.
  - 예를 들어 패턴 \$x:expr ~ \$y:expr은 expr 뒤에 ~가 올 수 없으므로 오류가 발생한다.
  - 반면 패턴 \$vars:pat => \$handler:expr은 \$vars:pat 뒤에 오는 화살표 =>가 pat에 허용되는 토큰이다.

# 프로그먼트 타입

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- json! 매크로에 필요한 게 바로 토큰 트리다.
  - 모든 JSON 값은 단일 토큰 트리다. 수, 문자열, 불 값, null은 모두 단일 토큰이며, 객체와 배열은 꽉호를 두르고 있다.



```
● ● ●

macro_rules! json {
    (null) => {
        Json::Null
    };
    ([ $element:tt ),* ]) => {
        Json::Array( ... )
    };
    ({ $key:tt : $value:tt },* }) => {
        Json::Object( ... )
    };
    ($other:tt) => {
        ...          // TODO: Number, String, Boolean
    };
}
```

- 매크로가 자기 자신을 호출하는 간단한 예는 이미 살펴본 바 있다.
  - 앞에서 구현한 `vec!`은 후행 쉼표를 지원하기 위해서 재귀를 쓴다.
  - 하지만 `json!`은 자기 자신을 재귀적으로 호출해야 한다.
- 다음처럼 재귀를 쓰지 않고도 JSON 배열을 지원할 수도 있지 않을까?

```
● ● ●  
([ $( $element:tt ),* ]) => {  
    Json::Array(vec![ $( $element ),* ])  
};
```

- 그러나 이 코드는 제대로 동작하지 않는다.
- 이렇게 하면 JSON 데이터(\$element 토큰 트리)가 러스트 표현식 안에 그대로 들어간다.

# 매크로의 재구

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 배열의 각 요소를 JSON 형식에서 러스트로 변환해야 한다.

다행히 그런 일을 하는 매크로가 있는데, 지금 작성하고 있는 매크로가 바로 그것이다!

```
([ $( $element:tt ),* ]) => {
    Json::Array(vec![ $( json!($element) ),* ])
};
```

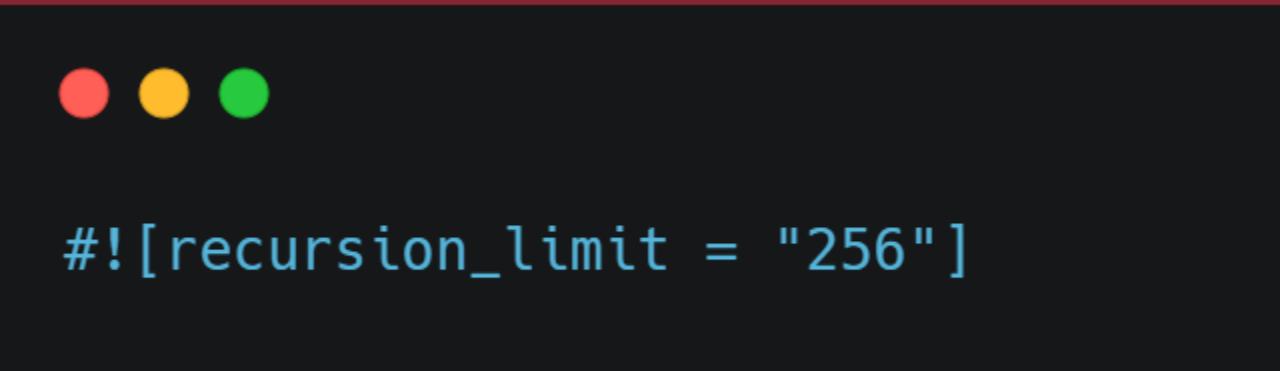
- 오브젝트도 같은 식으로 지원할 수 있다.

```
({ $($key: tt : $value:tt ),* }) => {
    Json::Object(Box::new(vec![
        $($key.to_string(), json!($value)),*
    ].into_iter().collect())))
};
```

# 매크로의 재귀

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 컴파일러는 매크로의 재귀 호출 횟수를 기본 64회로 제한하고 있다.  
복잡한 재귀를 쓰는 매크로의 경우 제한 횟수를 넘어가는 경우도 있다.
- 이때는 매크로를 사용하는 크레이트 맨 위에 다음 어트리뷰트를 추가해 횟수를 늘리면 된다.



A screenshot of a terminal window with a dark background. At the top, there are three colored dots: red, yellow, and green. Below them, the command `#![recursion_limit = "256"]` is displayed in white text.

# 매크로와 트레잇 함께 쓰기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 복잡한 매크로를 작성하는 건 늘 퍼즐 맞추기처럼 어렵다.
  - json!(true), json!(1.0), json!("yes")를 지원해서 그 값이 무엇이든 간에 적절한 종류의 Json 값으로 변환해야 한다.
  - 그러나 매크로는 타입을 잘 구분하지 못한다.



```
● ● ●

macro_rules! json {
    (true) => {
        Json::Boolean(true)
    };
    (false) => {
        Json::Boolean(false)
    };
}
```

- 이런 접근 방식은 금방 한계가 드러난다.  
불 값은 두 개뿐이라 어떻게 할 수 있을지 몰라도 수와 문자열을 이런 식으로 처리하는 건 불가능하다.

# 마크로와 트레잇 함께 쓰기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 다행히도 다양한 타입의 값을 지정한 타입의 값으로 변환하는 표준적인 방법이 있다.  
바로 From 트레잇이다. 이 트레잇을 몇 가지 타입을 대상으로 구현하기만 하면 된다.

```
● ● ●

impl From<bool> for Json {
    fn from(b: bool) -> Json {
        Json::Boolean(b)
    }
}

impl From<i32> for Json {
    fn from(i: i32) -> Json {
        Json::Number(i as f64)
    }
}

impl From<String> for Json {
    fn from(s: String) -> Json {
        Json::String(s)
    }
}

impl<'a> From<&'a str> for Json {
    fn from(s: &'a str) -> Json {
        Json::String(s.to_string())
    }
}
```

# 매크로와 트레잇 함께 쓰기

# 고려대학교 GDSC 스터디 A Tour of Rust, Part 4

- 12가지 수치 탑입의 구현은 전부 비슷하므로 매크로를 작성하면 반복 작업을 줄일 수 있다.

# 마크로와 트레잇 함께 쓰기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 이제 `Json::from(value)`를 써서 지원하는 모든 타입의 값을 `Json`으로 변환할 수 있다.

```
● ● ●  
( $other:tt ) => {  
    Json::from($other)  
};
```

# 매크로와 트레잇 함께 쓰기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 완성된 매크로 코드는 다음과 같다.

```
● ● ●

macro_rules! json {
    (null) => {
        Json::Null
    };
    ([ $( element:tt ),* ]) => {
        Json::Array(vec![ $( json!($element) ),* ])
    };
    ({ $($key:tt : $value:tt ),* }) => {
        Json::Object(Box::new(vec![
            $( ($key.to_string(), json!($value)) ),*
        ].into_iter().collect())))
    };
    ( $other:tt ) => {
        Json::from($other)
    };
}
```

# 범위 한정과 하이닉 매크로

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 매크로를 작성하는 게 너무나 까다로운 이유는 전개 과정에서 서로 다른 범위에 있는 코드를 한데 붙여 넣기 때문이다.
- 예를 들어, JSON 오브젝트를 파싱하는 규칙을 재작성해서 임시 벡터를 없애 보자.



```
({ $(key:tt : $value:tt),* }) => {
    {
        let mut fields = Box::new(HashMap::new());
        $($value.insert($key.to_string(), json!($value));)*
        Json::Object(fields)
    }
};
```

- 이제 HashMap을 채울 때 collect()을 쓰는 게 아니라 .insert() 메소드를 반복해서 호출한다. 이 말은 맵을 fields라고 하는 임시 변수에 저장해야 한다는 뜻이다.

# 범위 한정과 하이닉 매크로

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 그러나 json!을 호출하는 코드가 우연히 fields라는 이름의 변수를 쓴다면 어떨까?

```
● ● ●  
  
let fields = "Fields, W.C.";  
let role = json!({  
    "name": "Larson E. Whipsnade",  
    "actor": fields  
});
```

- 이 매크로를 전개하면 사용 중인 fields가 서로 다른 것을 가리키는 두 코드를 한 곳에 붙여 넣게 된다.

```
● ● ●  
  
let fields = "Fields, W.C.";  
let role = {  
    let mut fields = Box::new(HashMap::new());  
    fields.insert("name".to_string(), Json::from("Larson E. Whipsnade"));  
    fields.insert("actor".to_string(), Json::from(fields));  
    Json::Object(fields)  
}
```

# 범위 한정과 하이지닉 매크로

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 그러나 json!을 호출하는 코드가 우연히 fields라는 이름의 변수를 쓴다면 어떨까?
  - 임시 변수를 쓰는 매크로라면 피할 수 없는 함정 같아 보일 수도 있겠고, 어떻게 하면 고칠 수 있을지 고민할 수도 있다.
  - 이럴 때는 아무래도 json! 매크로가 정의하는 변수의 이름을 호출부가 넘기지 않을 법한 이름으로 바꿔야 할 것이다.  
이럴테면 fields를 \_\_json\$fields로 바꾸는 식이다.
  - 그런데 놀라운 점은 매크로를 바꾸지 않아도 문제없이 동작한다는 것이다. 러스트가 알아서 변수의 이름을 바꿔준다!
  - 스킴 매크로가 처음 구현한 이 기능을 하이지닉(Hygiene)이라고 하므로 러스트에서는 이를 하이지닉 매크로라고 한다.

- 하이닉 매크로를 이해하는 가장 쉬운 방법은 매크로가 전개될 때마다 매크로 자체에서 전개되어 나온 부분이 다른 색으로 칠해진다고 생각하는 것이다.
- 색이 다른 변수는 마치 다른 이름을 가진 것처럼 처리된다.
- "name"과 "actor"처럼 매크로 호출부가 넘겨서 출력 안에 붙여넣기된 코드는 원래 색을 유지하는 반면, 매크로 템플릿에서 비롯된 토큰은 다른 색으로 칠해진다.

```
let fields = "Fields, W.C.";
let role = {
    let mut fields = Box::new(HashMap::new());
    fields.insert("name".to_string(), Json::from("Larson E. Whipsnade"));
    fields.insert("actor".to_string(), Json::from(fields));
    Json::Object(fields)
}
```

# 매크로 가져오기와 내보내기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 러스트에서는 컴파일 과정의 초기 단계에서 프로젝트의 전체 모듈 구조가 파악되기 전에 매크로 전개가 일어나므로 이를 가져오고 내보내기 위한 특별한 방식을 제공한다.
- 한 모듈에서 볼 수 있는 매크로는 자동으로 자식 모듈에서 볼 수 있다.  
어떤 모듈에 있는 매크로를 부모 모듈쪽으로 내보내려면 `#[macro_use]` 애트리뷰트를 쓴다.
- 예를 들어, `lib.rs`가 다음과 같다고 하자.

```
● ● ●  
  
#[macro_use] mod macros;  
mod client;  
mod server;
```

- `macros` 모듈에 정의된 매크로를 전부 `lib.rs`로 가져오기 때문에 `client`와 `server`를 포함한 크레이트 전역에서 볼 수 있다.

# 매크로 가져오기와 내보내기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 러스트에서는 컴파일 과정의 초기 단계에서 프로젝트의 전체 모듈 구조가 파악되기 전에 매크로 전개가 일어나므로 이를 가져오고 내보내기 위한 특별한 방식을 제공한다.
- #[macro\_export]가 붙은 매크로는 자동으로 pub가 되며 다른 아이템과 마찬가지로 경로를 써서 참조할 수 있다.
- 예를 들어, lazy\_static 크레이트는 #[macro\_export]가 붙은 lazy\_static이라고 하는 매크로를 제공한다. 이 매크로를 여러분의 크레이트에서 쓰려면 다음과 같이 사용하면 된다.

```
● ● ●  
use lazy_static::lazy_static;  
lazy_static!{ }
```

- 매크로를 가져오고 난 뒤에는 다른 아이템처럼 쓰면 된다.

```
● ● ●  
use lazy_static::lazy_static;  
  
mod m {  
    crate::lazy_static!{ }  
}
```

# 매크로 가져오기와 내보내기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- 물론, 실제로 이렇게 한다는 건 여러분의 매크로가 다른 모듈에서 호출될 수도 있다는 뜻이다.  
따라서 내보낸 매크로는 범위 안에 있는 다른 무언가에 의존하면 안된다.
  - 매크로가 쓰이는 범위 안에 무엇이 있을지 알 길이 없을 뿐만 아니라 표준 프렐류드의 기능도 숨길 수 있기 때문이다.
  - 이 문제를 해결하기 위해서는 매크로에서 쓰는 모든 이름을 절대 경로로 써야 한다.  
`macro_rules!`는 이를 돋기 위해 특별한 프래그먼트인 `$crate`를 제공한다.
  - `$crate`는 매크로뿐만 아니라 아무 경로에나 쓸 수 있는 키워드인 `crate`와는 다르다.  
매크로가 정의되어 있는 크레이트의 루트 모듈을 가리키는 절대 경로처럼 동작한다.
  - `Json`이 아니라 `$crate::Json`이라고 쓰면 `Json`을 가져오지 않은 상태에서도 동작한다.  
`HashMap`은 `::std::collections::HashMap`이나 `$crate::macros::HashMap`으로 바꿀 수 있다.
  - 단, `$crate`는 크레이트의 비공개 기능을 접근하는데 쓸 수는 없으므로 후자의 경우에는 `HashMap`을 다시 내보내야 한다.  
그러면 실제로 `::jsonlib`과 같은 평범한 경로로 전개되며, 가시성 규칙은 영향을 받지 않는다.

# 매크로 가져오기와 내보내기

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- \$crate를 쓰도록 바꾼 json! 매크로의 최종 버전은 다음과 같다.

```
● ● ●

pub use std::collections::HashMap;
pub use std::boxed::Box;
pub use std::string::ToString;

#[macro_export]
macro_rules! json {
    (null) => {
        $crate::Json::Null
    };
    ([ $($element:tt ),* ]) => {
        $crate::Json::Array(vec![ $( json!($element) ),* ])
    };
    ({ $($key:tt : $value:tt ),* }) => {
        {
            let mut fields = $crate::macros::Box::new($crate::macros::HashMap::new());
            $($
                fields.insert($crate::macros::ToString::to_string($key), json!($value)));
            )*
            $crate::Json::Object(fields)
        }
    };
    ($other:tt) => {
        $crate::Json::from($other)
    };
}
```

# 참고 자료

---

고려대학교 GDSC 스터디  
A Tour of Rust, Part 4

- <https://www.rust-lang.org/>
- <https://doc.rust-lang.org/book/>
- <https://tourofrust.com/>
- The Rust Programming Language (No Starch Press, 2019)
- Programming Rust, 2nd Edition (O'Reilly, 2021)

Thank you!