

МНОГОПОТОЧНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ В JAVA

- Пакеты
 - `java.lang`
 - `java.util.concurrent`

ВВЕДЕНИЕ

ЧАСТЬ 1



ПОТОКИ

- Каждый поток имеет свой стек вызовов
- У потоков общая память!
- Java-поток != поток в ОС
- **У JVM свой планировщик потоков, который не зависит от планировщика операционной системы под которой работает JVM**
- В Java есть два вида потоков: потоки-демоны (daemon threads) и пользовательские потоки (user threads). JVM завершает выполнение программы когда все пользовательские потоки завершат свое выполнение.

СОЗДАНИЕ ПОТОКОВ

- Класс `Thread` – поток
 - Позволяет создавать потоки и производить операции с ними
- Интерфейс `Runnable` – сущность, которая может быть запущена
 - `public void run();`

СОЗДАНИЕ ПОТОКА (RUNNABLE)

- Пример кода

```
// Создание потока
```

```
Thread t = new Thread(new Runnable() {
```

```
    public void run() {
```

```
        System.out.println("Hello");
```

```
    }
```

```
});
```

```
// Запуск потока
```

```
t.start();
```

СОЗДАНИЕ ПОТОКА (THREAD)

- Не рекомендуется использовать
- Пример кода

// Создание потока

```
Thread t = new Thread() {  
    public void run() {  
        System.out.println("Hello");  
    }  
};
```

// Запуск потока

```
t.start();
```

ИНСТАНЦИРОВАНИЕ ПОТОКА

- Если вы расширили класс Thread:
`MyThread t = new MyThread();`
- Если вы реализовывали Runnable:
`MyRunnable r = new MyRunnable();`
`Thread t = new Thread(r);`
- Один экземпляр Runnable можно передать нескольким объектам Thread:
`MyRunnable r = new MyRunnable();`
`Thread foo = new Thread(r);`
`Thread bar = new Thread(r);`
`Thread bat = new Thread(r);`

КОHCTPYKTOP THREAD

- Thread()
- Thread(String name)
- Thread(Runnable runnable)
- Thread(Runnable runnable, String name)
- ...

ЗАПУСК ПОТОКА

- Нужно так:
`t.start();`
- НЕ ТАК:
`t.run();`

ПРИМЕР

```
public class Starter {
    public static void main(String[] args) {
        NameRunnable nr = new NameRunnable();
        Thread one = new Thread(nr);
        Thread two = new Thread(nr);
        Thread three = new Thread(nr);

        one.setName("Первый");
        two.setName("Второй");
        three.setName("Третий");

        one.start();
        two.start();
        three.start();
    }
}

class NameRunnable implements Runnable {
    public void run() {
        for (int x = 1; x <= 3; x++) {
            System.out.println("Запущен " + Thread.currentThread().getName() + ", x равен " + x);
        }
    }
}
```

СВОЙСТВА ПОТОКА

- Основные свойства
 - `id` – идентификатор потока
 - `name` – имя потока
 - `priority` – приоритет
 - `daemon` – поток-демон
- Свойства потока не могут изменяться после запуска

СОСТОЯНИЯ ПОТОКА

- Состояние потока возвращается методами
 - `int getState()`
 - `boolean isAlive()`

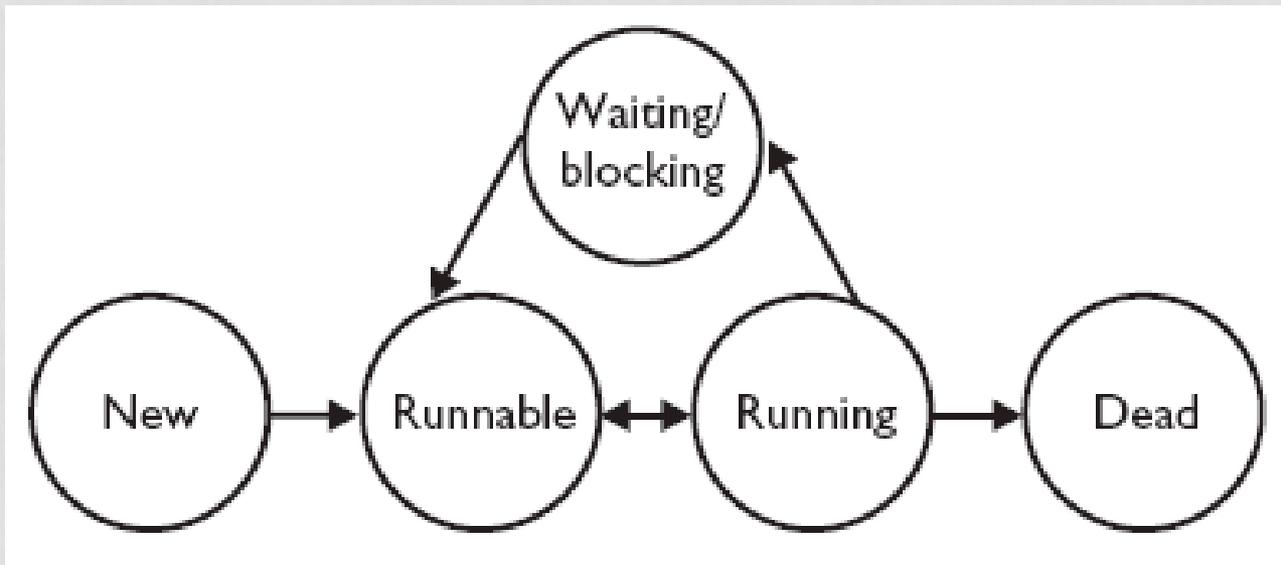
<code>getState()</code>	<code>isAlive()</code>
NEW	
RUNNABLE	+
BLOCKED	+
WAITING	+
TIMED_WAITING	+
TERMINATED	

СОСТОЯНИЯ ПОТОКА

Поток может находиться в одном из пяти состояний:

- **Новый** (*new*). После создания экземпляра потока, он находится в состоянии Новый до тех пор, пока не вызван метод *start()*. В этом состоянии поток не считается живым.
- **Работоспособный** (*runnable*). Поток переходит в состояние Работоспособный, когда вызывается метод *start()*. Поток может перейти в это состояние также из состояния Работающий или из состояния Блокирован.
- **Работающий** (*running*). Поток переходит из состояния Работоспособный в состояние Работающий, когда Планировщик потоков выбирает его из *runnable pool* как работающий в данный момент.
- **Ожидающий** (*waiting*)/**Заблокированный** (*blocked*)/**Спящий** (*sleeping*). Эти состояния характеризуют поток как не готовый к работе.
- **Мёртвый** (*dead*).

СОСТОЯНИЯ ПОТОКА



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПОТОКОВ

- Создание потока
- Запуск потока (`start`)
- Ожидание окончания потока (`join`)
- Прерывание потока (`interrupt`)

- Засыпание потока (`sleep`)
- Переключение потоков (`yield`)

ОТПРАВКА В СОН

- `Thread.sleep(millis, nanos)`
- `TimeUnit.SECONDS.sleep(secs)`
- Перечисление `TimeUnit`
 - `SECONDS`
 - `MILLISECONDS`
 - `MICROSECONDS`
 - `NANOSECONDS`
 - `DAYS`
 - `HOURS`
 - `MINUTES`
- Все методы кидают `InterruptedException`

ПРИОРИТЕТЫ И YIELD

- Приоритеты:
Thread.MIN_PRIORITY (1)
Thread.NORM_PRIORITY (5)
Thread.MAX_PRIORITY (10)
- ```
FooRunnable r = new FooRunnable();
Thread t = new Thread(r);
t.setPriority(8);
t.start();
```
- Метод `yield()` можно использовать для того чтобы предложить планировщику выполнить другой поток, который ожидает своей очереди.

# БЛОКИРОВКА ДРУГОГО ПОТОКА

- Методы `sleep` и `yield` – статические! И действуют на текущий поток!
- Приостановить работу другого потока нельзя.

# ОЖИДАНИЕ ОКОНЧАНИЯ ПОТОКА

- Методы класса `Thread`
  - `join()` – ожидать до завершения
  - `join(long millis)` – ожидать до завершения или истечения `millis` миллисекунд
  - `join(long millis, long nanos)` – ожидать до завершения или истечения `millis` миллисекунд и `nanos` наносекунд
- Все методы ожидания кидают `InterruptedException`
- ```
Thread t = new Thread();  
t.start();  
t.join();
```

ПРЕРЫВАНИЕ ПОТОКА

- Методы класса `Thread`
 - `interrupt()` – установить флаг прерывания
 - `isInterrupted()` – проверить флаг прерывания
 - `interrupted()` – проверить и сбросить флаг прерывания
- Методы, которые ожидают в процессе выполнения должны бросать `InterruptedException`

ОБРАБОТКА ДАННЫХ В ЦИКЛЕ

```
class Worker implements Runnable {  
    public void run() {  
        try {  
            while (!Thread.interrupted()) {  
                // Полезные действия  
            }  
        } catch (InterruptedException e) {  
        }  
        // Исполнение потока прервано  
        // Поток заканчивает работу  
    }  
}
```

СИНХРОНИЗАЦИЯ КОДА

ЧАСТЬ - 2

БЛОКИРОВКИ В JAVA

- Любой объект может служить блокировкой
- Снятие блокировки производится автоматически
- Синтаксис

```
synchronized (o) { // Получение блокировки  
...  
} // Снятие блокировки
```

МЕТОДЫ ЭКЗЕМПЛЯРА

- Метод экземпляра может быть объявлен синхронизованным

```
public synchronized int getValue() { ... }
```

- Эквивалентно (почти)

```
public int getValue() {  
    synchronized (this) { ... }  
}
```

МЕТОДЫ КЛАССА

- Метод класса может быть объявлен синхронизованным

```
Class Example {
```

```
    public static synchronized int getValue() { ... }
```

- ЭКВИВАЛЕНТНО

```
public int getValue() {
```

```
    synchronized (Example.class) { ... }
```

```
}
```

УДЕРЖИВАНИЕ БЛОКИРОВОК

- При вызове `yield`, `sleep`, `join` поток удерживает все свои блокировки!

ПРИМЕР

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ-ПОТРЕБИТЕЛЬ

- Один поток производит данные, второй их потребляет
- Несколько потоков производят данные и несколько их потребляют
- Данные могут храниться в очереди (не)ограниченного объема



ИНТЕРФЕЙС ОЧЕРЕДИ

- Хранит один элемент

```
class Queue {  
    private Object data;  
    public void set(Object data) { ... }  
    public Object get() { ... }  
}
```

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

- Установка значения

```
public void set(Object data) {  
    while (true) { // Активное ожидание  
        synchronized (this) {  
            if (this.data == null) {  
                this.data = data;  
                break;  
            }  
        }  
    }  
}
```

ПОТРЕБИТЕЛЬ

- Получение значения

```
public Object get() {  
    while (true) { // Активное ожидание  
        synchronized (this) {  
            if (data != null) {  
                Object d = data; data = null;  
                return d;  
            }  
        }  
    }  
}
```

МОНИТОРЫ И УСЛОВИЯ

ЧАСТЬ 3

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПОТОКОВ

- В классе `Object` есть три метода `wait()`, `notify()`, `notifyAll()`, которые позволяют потоку сообщать информацию о своем состоянии другим, заинтересованным в этой информации, потокам.

МОНИТОРЫ

- Любой объект может быть монитором
- Передача событий
 - `wait(time?)` – ожидание условия
 - `notify()` – извещение одного из ждущих потоков
 - `notifyAll()` – извещение всех ждущих потоков
- Нужно владеть блокировкой
 - `IllegalMonitorStateException`

МОНИТОРЫ

- При ожидании монитора (`wait`) блокировка с него снимается
- При извещении поток не получает управления пока не может получить блокировку обратно
- `notify()` и `notifyAll()` не снимают блокировку!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ (1')

- Установка значения

```
public synchronized void set(Object data)
    throws InterruptedException
{
    if (this.data != null) {
        wait(); // Пассивное ожидание
    }
    this.data = data;
    notify();
}
```

ПОТРЕБИТЕЛЬ (1')

- Получение значения

```
public synchronized Object get()  
    throws InterruptedException {  
    if (data == null) {  
        wait(); // Пассивное ожидание  
    }  
    Object d = data;  
    data = null;  
    notify();  
    return d;  
}
```

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ (2)

- Установка значения

```
public synchronized void set(Object data)
    throws InterruptedException
{
    while (this.data != null) {
        wait(); // Пассивное ожидание
    }
    this.data = data;
    notify();
}
```

ПОТРЕБИТЕЛЬ (2)

- Получение значения

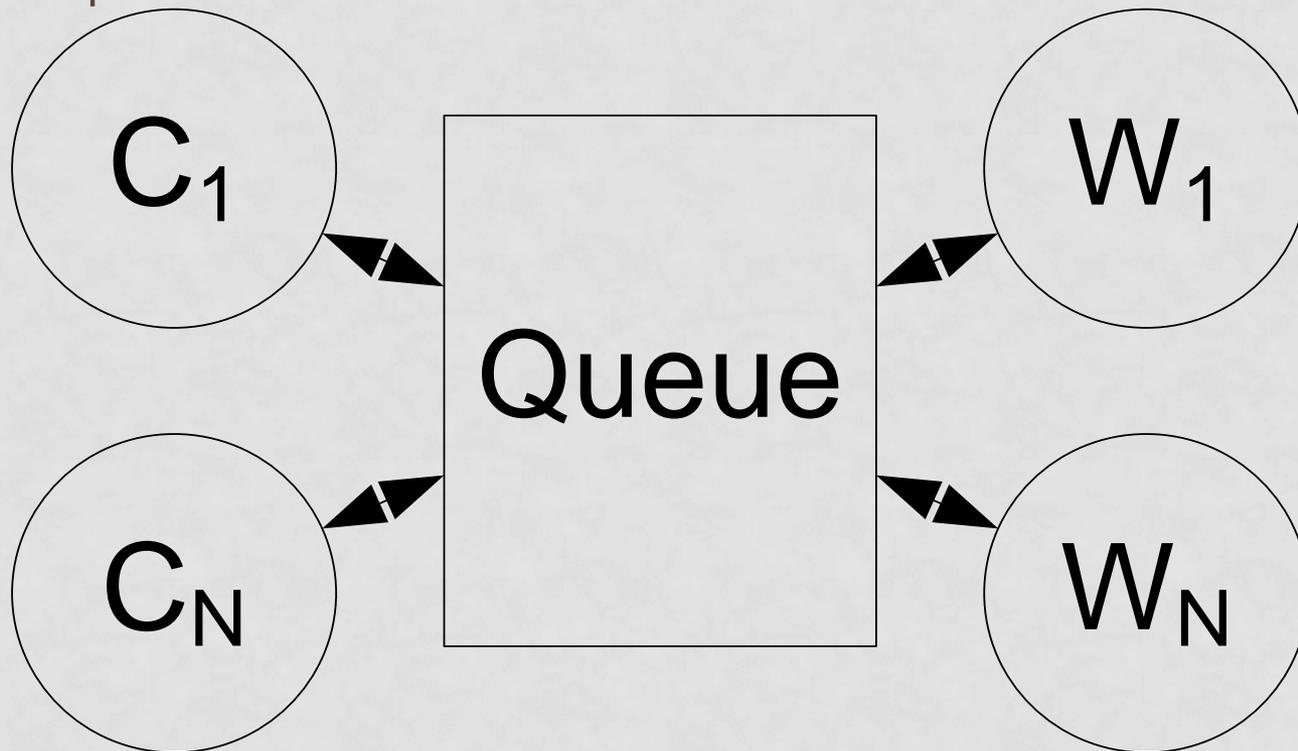
```
public synchronized Object get()
    throws InterruptedException {
    while (data == null) {
        wait(); // Пассивное ожидание
    }
    Object d = data;
    data = null;
    notify();
    return d;
}
```

ВНЕЗАПНЫЕ ПРОБУЖДЕНИЯ

- `wait()` может завершиться без `notify()`
 - Проверить наступление события
 - Ожидать всегда в цикле
- Идиома
 - `while (дождался) wait();`

ЗАДАНИЯ-РАБОТНИКИ

- Поток-клиент ждет выполнения задания потоком-сервером



ЗАДАНИЯ-РАБОТНИКИ

- Решение с помощью монитора

- Задание

```
queue.add(task);
```

```
queue.notify();
```

```
task.wait();
```

- Работник

```
while (queue.isEmpty()) queue.wait();
```

```
Task t = queue.get();
```

```
// Обработка задания
```

```
t.notify();
```

NOTIFYALL()

```
public class Reader extends Thread {
    Calculator c;
    public Reader(Calculator calc) { c = calc; }

    public void run() {
        synchronized (c) {
            try {
                System.out.println("Вычисление...");
                c.wait();
            } catch (InterruptedException e) { }
            System.out.println("Total равно: " + c.total);
        }
    }
}

public static void main(String[] args) {
    Calculator calculator = new Calculator();
    new Reader(calculator).start(); new Reader(calculator).start(); new Reader(calculator).start();
    calculator.start();
}

class Calculator extends Thread {
    int total;
    public void run() {
        synchronized (this) {
            for (int i = 0; i < 100; i++) { total += i; }
            notifyAll();
        }
    }
}
```

JAVA MEMORY MODEL

ОСНОВНЫЕ СВОЙСТВА

- Атомарность
- Видимость
- Упорядоченность

АТОМАРНОСТЬ

- Атомарная операция выполняется как единое целое
- Операции над всеми типами кроме `long` и `double` являются атомарными

ПРИМЕР

```
int a = 0;  
long b = 0;
```

```
// T1  
a = 1;  
b = -1;
```

- Возможные значения a
 - 0
 - 1
- Возможные значения b
 - 0
 - -1
 - 0xffffffff00000000
 - 0x00000000ffffffff
 - ...

ВИДИМОСТЬ

- Изменения произведенные потоком 1 видимы потоком 2
- Видимость гарантируется в следующих случаях
 - После изменений поток 1 освободил блокировку, которую захватил поток 2
 - После изменения поток 1 создал поток 2
 - Поток 2 дождался окончания потока 1
- При неправильной синхронизации изменения могут быть видимы в произвольном порядке

ПРИМЕР

```
int a = 0;  
int b = 0;
```

```
// T1  
a = 1;  
b = 2;
```

- Возможные значения пары a, b
 - 0, 0
 - 1, 0
 - 1, 2
 - 0, 2

УПОРЯДОЧЕННОСТЬ

- Программы выполняются как если бы они были написаны последовательно
- С точки зрения других потоков выполнение программы может производиться в произвольном порядке

ПРИМЕР

```
int a = 0;
```

```
a = 1;
```

```
a = 2;
```

- Возможные последовательности значений a
 - 0, 0
 - 0, 1
 - 0, 2
 - 1, 2
 - 2, 0
 - 2, 1
 - ...

VOLATILE-ПЕРЕМЕННЫЕ

- Операции с volatile-переменными всегда атомарны
- При чтении значения volatile-переменной оно всегда читается из общей памяти
- При записи значения volatile-переменной оно всегда записывается в общую память
- Если volatile-ссылка изменилась, то данные доступные по ней могли не измениться

ПРО SINGLETON

```
// Однопоточная версия
class Foo {
    private Helper helper = null;
    public Helper getHelper() {
        if (helper == null)
            helper = new Helper();
        return helper;
    }

    // и остальные члены класса...
}
```

ПРО SINGLETON

// Правильная, но "дорогая" по времени выполнения
многопоточная версия

```
class Foo {  
    private Helper helper = null;  
    public synchronized Helper getHelper() {  
        if (helper == null)  
            helper = new Helper();  
        return helper;  
    }  
}
```

```
// и остальные члены класса...  
}
```

ПРО SINGLETON

```
// Неработающая многопоточная версия
// Шаблон "Double-Checked Locking"
class Foo {
    private Helper helper = null;
    public Helper getHelper() {
        if (helper == null) {
            synchronized(this) {
                if (helper == null) {
                    helper = new Helper();
                }
            }
        }
        return helper;
    }

    // и остальные члены класса...
}
```

ПРО SINGLETON

```
// Работает с новой семантикой volatile
// Не работает в Java 1.4 и более ранних версиях из-за семантики volatile
class Foo {
    private volatile Helper helper = null;
    public Helper getHelper() {
        if (helper == null) {
            synchronized(this) {
                if (helper == null)
                    helper = new Helper();
            }
        }
        return helper;
    }
}

// и остальные члены класса...
}
```

ΠΡΟ SINGLETON

```
public class Singleton {  
    private Singleton() {}  
  
    private static class SingletonHolder {  
        public static final Singleton instance = new Singleton();  
    }  
  
    public static Singleton getInstance() {  
        return SingletonHolder.instance;  
    }  
}
```

ΠΡΟ SINGLETON

```
public class Singleton {  
    private static final Singleton instance =  
        new Singleton();  
  
    private Singleton() {}  
  
    public static Singleton getInstance() {  
        return instance;  
    }  
}
```

ΠΡΟ SINGLETON

```
public class Singleton {
    private static final Singleton instance;

    static {
        try {
            instance = new Singleton();
        } catch (IOException e) {
            throw new RuntimeException("Darn, an error occurred!", e);
        }
    }

    public static Singleton getInstance() {
        return instance;
    }

    private Singleton() {
        // ...
    }
}
```