

22 | 高效率，从超越线程同步开始！

2019-02-22 范学雷



讲述：刘飞

时长 09:36 大小 22.02M



线程的同步是学习一门编程语言的难点。刚开始线程同步的困难，主要在于了解技术；跨过了基本技术的门槛后，更难的是掌握最基本的概念。

学习技术时，我们对基本概念熟视无睹，只想将宝剑尽快握在手，哪管宝剑何时该挥出的教导。学会技术后，基本概念就会回来找我们算旧账，出错一次剑，就记一笔账。账本慢慢变厚的过程，也是我们向基本概念靠拢的过程。当我们掌握了最基本的概念后，开始慢慢还账，账本再越变越薄。

不单单是线程和同步，掌握好基本概念，几乎是我们学习所有技术背后的困境。这怨不得我们自己，我们认识一件事情的过程，大抵就是这样。

如果有人很早地就敲着桌子，不厌其烦地重复着基本的概念，事情会不会容易一些？这一次，我们聊聊线程同步的基本概念，以及如何超越线程同步。

什么时候需要同步？

线程有两个重要的特征，就是并发执行和共享进程资源。

你可以把进程想象成一个鱼缸。鱼缸里的金鱼可以看作线程。鱼缸里的碎石、水草、鱼食等可以看作共享的资源。每一条鱼都独立行动，随时可以吐个气泡，吃点鱼食，耍弄下水草。

鱼缸里的碎石、水草，小鱼儿搬不走、吃不掉，是一个不变的量。鱼食和气泡就不一样了，每一条小鱼儿随时都会吐泡泡、吃鱼食，改变气泡和鱼食的数量。鱼食和气泡，是鱼缸里的可变量。

如果有一条小鱼儿，想要数数有多少气泡，麻烦就来了，小鱼儿要吐出新泡泡，水面的旧泡泡要破掉，怎么数都跟不上变化的节奏。怎么办呢？要让变化停止，数清楚之前，其他的小鱼儿不能吐新泡泡，水面的泡泡也不能破掉。数清楚后，再恢复行动。这就像是线程的同步。

线程的并发执行和共享进程资源，是为了提高效率。可是线程间如何管理共享资源的变化，却是一个棘手的问题，甚至是一个损害效率的问题。如果有两个以上的线程，关心共享资源的变化，一旦共享资源发生变化，就需要同步。线程同步的意思，就是一个接一个来，上一个线程没有完成一项任务之前，下一个线程不能开始相关的行动。简单地说，就是排队。

什么时候需要同步呢？需要同步的场景，要同时满足三个条件：

1. 使用两个以上的线程；
2. 关心共享资源的变化；
3. 改变共享资源的行为。

同步是损害效率的

假设一条小鱼吐一个泡泡 1 秒钟，如果没什么限制，10 条小鱼 1 秒钟就可以吐 10 个泡泡。可是，如果要小鱼排队吐泡泡，10 条小鱼 1 秒钟最多只能吐 1 个泡泡，这还没算上小鱼儿交接的时间。实际上，10 条排队的小鱼 1 秒钟可能只能吐 0.9 个泡泡，因为交接也是要费时间的。

线程同步也是这样的，同步需要排队，同步的管理需要时间。所以，实践中，我们要想尽办法避免线程的同步。如果实在难以避免，就减少线程同步的排队时间。

避免线程同步


该怎么避免线程同步呢？

对应上述的同步场景所需的三个条件，我们只要打破其中的任何一个条件，就不需要线程同步了：

1. 使用单线程；
2. 不关心共享资源的变化；
3. 没有改变共享资源的行为。

举个例子吧，下面的这段代码用于表示在不同的语言环境下，该怎么打招呼。在汉语环境下，我们说“你好”；在英语环境下，我们说"Hello"。

如果只有一个线程，这段代码就没有问题。但是，如果有两个线程，一个线程读，一个线程写，就会出现竞争状况，返回不匹配的语言环境和问候语。

 复制代码


```
1 class HelloWorlds {
2     private String language = "English";
3     private String greeting = "Hello";
4
5     void setLanguage(String language) {
6         this.language = language;
7     }
8
9     void setGreeting(String greeting) {
10        this.greeting = greeting;
11    }
12
13    String getLanguage() {
14        return language;
15    }
16
17    String getGreeting() {
18        return greeting ;
19    }
20 }
```

比如说，如果两个线程的执行顺序是：

1. 线程 1 执行 `getLanguage()`，得到返回值是英语的语言环境；
2. 线程 2 执行 `setGreeting()`，把问候语设置为汉语环境的“你好”；
3. 线程 1 执行 `getGreeting()`，得到返回值是问候语“你好”。

那么，按照线程 1 得到的结果，在英语环境下，我们打招呼用“你好”。这可差的远了。

怎么改变这种状况呢？其中一种方法，就是要把变量，变成像鱼缸里的碎石、水草这样的不可变的东西。不可变（immutable），放在软件环境里，指的就是一旦实例化，就不再改变。思路就是把变化放在出品之前。做到这一点的利器，就是 Java 的关键字“final”。

 复制代码

```
1 class HelloWorlds {
2     private final String language;
3     private final String greeting;
4
5     HelloWorlds(String language, String greeting) {
6         this.language = language;
7         this.greeting = greeting;
8     }
9
10    String getLanguage() {
11        return language;
12    }
13
14    String getGreeting() {
15        return greeting ;
16    }
17 }
```

使用了限定词“final”的类变量，只能被赋值一次，而且只能在实例化之前被赋值。这样的变量，就是不可变的量。如果一个类的所有的变量，都是不可变的，那么这个类也是不可变的。

不使用限定词“final”，能不能达到不可变的效果呢？如果我们把上面代码中的限定词“final”删除掉，代码实现的细节依然保证这两个变量具有不可变的效果。只是，如果

代码再长一点，方法再多一点，我们可能会不经意地修改这两个变量，使得这个类又重新面临线程同步问题。

所以，我们要养成一个习惯，看到声明的变量，就要琢磨，这个变量能不能声明成不可变的量？现有的代码设计，这个变量如果不是不可变的，我们也要琢磨，有没有办法修改接口设计或者实现代码，把它改成不可变的量？设计一个类时，要优先考虑，这个类是不是可以设计成不可变的类？这样就可以避免很多不必要的线程同步，让代码的效率更高，接口更容易使用。

如果这是一个开放的不可变的类，我们要在接口规范里声明这个类是不可变的。这样调用者就不用考虑多线程安全的问题。没有声明多线程安全，或者不可变的接口，都不能当作线程安全的接口使用。

这是一个即便是资深的 Java 专家，也容易忽视的用法。希望你学会使用 final 限定词，让设计的接口又好用，又有效率。

减少线程同步时间

减少线程同步的排队时间，换一个说法，就是减少同步线程的阻塞时间。

比如说吧，如果小鱼吐泡泡需要同步，吐泡泡的时间越短越好。如果把吐泡泡的整个过程分成三步，吸气、吐泡、呼气，每一步用时 $1/3$ 秒。如果排队轮到一条小鱼儿吐泡，它要完成所有三步，才轮到下一条小鱼，那么这个阻塞时间就是 1 秒。如果轮到这个小鱼儿吐泡时，它已经完成了吸气的动作，吐完泡就让给下一条等待吐泡的小鱼，离开队伍后再呼气，那么这个阻塞时间就是 $1/3$ 秒。

在阻塞的这段时间里，做的事情越少，阻塞时间一般就会越短。

这个小鱼吐泡泡的过程，可以表示成如下的代码：

<pre>synchronized void bubble(Goldfish goldfish) { goldfish.breathIn(); addBubbles(goldfish.bubble()); goldfish.breathOut(); }</pre>	阻塞时间长
<pre>void bubble(Goldfish goldfish) { goldfish.breathIn(); synchronized (this) { addBubbles(goldfish.bubble()); } goldfish.breathOut(); }</pre>	阻塞时间短

从这段代码里，我们可以看到，减少阻塞时间的一个办法，就是**只同步和共享资源变化相关的逻辑**。引起共享资源变化的事前准备以及善后处理，属于线程内部变化，不需要同步处理。

在设计接口或者实现代码时，有一项很重要的一个工作，就是反复考虑在多线程环境下，怎么做才能让线程同步的阻塞时间最小。这是一个很值得花费时间去琢磨的地方。比如上面小鱼吐泡泡的微小改进，效率就提高了三倍。

小结

今天，我们主要讨论线程同步的基本概念以及超越线程同步的技巧。由于线程同步对效率的损害，我们使用线程同步的最高技巧，就是不使用线程同步。如果做不到这一点，**在线程同步的处理时间内，做的事情越少越好**。

线程同步本身非常复杂，它相关的技术也很繁杂。这方面可以参考的书籍和文章也很多。我们不在这里讨论这些同步的技术了。

欢迎你在留言区，讨论这些技术，分享你使用这些技术的心得体会，我们一起来学习、精进。

一起来动手


下面的这段代码，摘录自 OpenJDK，我们上次使用过。上一次，我们讨论了它的接口设计问题。

代码中 Signature 这个类，不是一个天然的多线程安全的类，它的 setParameter()，initSign()，update() 这些方法，都可以改变实例的状态。

如果要你去实现一个多线程安全的子类，你会怎么办？

如果要你重新设计这个类，包括拆分成几个类，你有没有办法把它设计成一个天然的多线程安全的类？

你试试看，能不能解决这些问题。欢迎你把发现的问题，解决的办法，以及优化的接口公布在讨论区，也可以写一下你的解决问题的思路。Signature 这个类，是一个有着二十多年历史的，被广泛使用的 Java 核心类。说不定，你可以为 OpenJDK 社区，提供一个有价值的参考意见或者改进方案。

 复制代码

```
1  /*
2   * Copyright (c) 1996, 2018, Oracle and/or its affiliates. All rights reserved.
3   * DO NOT ALTER OR REMOVE COPYRIGHT NOTICES OR THIS FILE HEADER.
4   *
5   * <snipped>
6   */
7
8  package java.security;
9
10 import java.security.InvalidAlgorithmParameterException;
11 import java.security.InvalidKeyException;
12 import java.security.PrivateKey;
13 import java.security.PublicKey;
14 import java.security.SignatureException;
15 import java.security.SignatureSpi;
16 import java.security.spec.AlgorithmParameterSpec;
17
18 /**
19  * The Signature class is used to provide applications the functionality
20  * of a digital signature algorithm. Digital signatures are used for
21  * authentication and integrity assurance of digital data.
22  *
23  * <snipped>
24  *
25  * @since 1.1
26  */
27 public abstract class Signature extends SignatureSpi {
28     // snipped
29
30     /**
31      * Initializes this signature engine with the specified parameter set.
```

```

32     *
33     * @param params the parameters
34     *
35     * @exception InvalidAlgorithmParameterException if the given parameters
36     * are inappropriate for this signature engine
37     *
38     * @see #getParameters
39     */
40     public final void setParameter(AlgorithmParameterSpec params)
41         throws InvalidAlgorithmParameterException {
42         // snipped
43     }
44
45     /**
46     * Initializes this object for verification. If this method is called
47     * again with a different argument, it negates the effect
48     * of this call.
49     *
50     * @param publicKey the public key of the identity whose signature is
51     * going to be verified.
52     *
53     * @exception InvalidKeyException if the key is invalid.
54     */
55     public final void initVerify(PublicKey publicKey)
56         throws InvalidKeyException {
57         // snipped
58     }
59
60     /**
61     * Initialize this object for signing. If this method is called
62     * again with a different argument, it negates the effect
63     * of this call.
64     *
65     * @param privateKey the private key of the identity whose signature
66     * is going to be generated.
67     *
68     * @exception InvalidKeyException if the key is invalid.
69     */
70     public final void initSign(PrivateKey privateKey)
71         throws InvalidKeyException {
72         // snipped
73     }
74
75     /**
76     * Updates the data to be signed or verified, using the specified
77     * array of bytes.
78     *
79     * @param data the byte array to use for the update.
80     *
81     * @exception SignatureException if this signature object is not
82     * initialized properly.
83     */

```



```

84     public final void update(byte[] data) throws SignatureException {
85         // snipped
86     }
87
88     /**
89      * Returns the signature bytes of all the data updated.
90      * The format of the signature depends on the underlying
91      * signature scheme.
92      *
93      * <p>A call to this method resets this signature object to the state
94      * it was in when previously initialized for signing via a
95      * call to {@code initSign(PrivateKey)}. That is, the object is
96      * reset and available to generate another signature from the same
97      * signer, if desired, via new calls to {@code update} and
98      * {@code sign}.
99      *
100     * @return the signature bytes of the signing operation's result.
101     *
102     * @exception SignatureException if this signature object is not
103     * initialized properly or if this signature algorithm is unable to
104     * process the input data provided.
105     */
106     public final byte[] sign() throws SignatureException {
107         // snipped
108     }
109
110     /**
111      * Verifies the passed-in signature.
112      *
113      * <p>A call to this method resets this signature object to the state
114      * it was in when previously initialized for verification via a
115      * call to {@code initVerify(PublicKey)}. That is, the object is
116      * reset and available to verify another signature from the identity
117      * whose public key was specified in the call to {@code initVerify}.
118      *
119      * @param signature the signature bytes to be verified.
120      *
121      * @return true if the signature was verified, false if not.
122      *
123      * @exception SignatureException if this signature object is not
124      * initialized properly, the passed-in signature is improperly
125      * encoded or of the wrong type, if this signature algorithm is unable to
126      * process the input data provided, etc.
127      */
128     public final boolean verify(byte[] signature) throws SignatureException {
129         // snipped
130     }
131 }

```

代码精进之路

你写的每一行代码都是你的名片

范学雷

Oracle 首席软件工程师
Java SE 安全组成员
OpenJDK 评审成员



新版升级：点击「 请朋友读」，10位好友免费读，邀请订阅更有**现金**奖励。

© 版权归极客邦科技所有，未经许可不得转载

上一篇 21 | 怎么设计一个简单又直观的接口？

下一篇 23 | 怎么减少内存使用，减轻内存管理负担？

精选留言 (1)

写留言



唐名之

2019-02-22

4

学习总结：

- 1：多线程具备并行和共享资源特性，多核cpu并行可加快执行速度但需谨慎共享资源带来的隐患；
- 2：多线程中使用单例对象，工具类都需注意多线程安全问题；
- 3：优化同步，加锁粒度尽量控制更细，尽量减少阻塞时间；

展开