



Урок 5

Многопоточность. Часть II

Классы для работы с многопоточностью. Concurrent collections.
Разбор практических примеров.

[Классы синхронизации](#)

[Semaphore](#)

[CountDownLatch](#)

[CyclicBarrier](#)

[Lock](#)

[Практическое задание](#)

[Дополнительные материалы](#)

Классы синхронизации

Semaphore

Semaphore ограничивает количество потоков при работе с ресурсами. Для этого служит счетчик. Если его значение больше нуля, то потоку разрешается доступ, а значение уменьшается. Если счетчик равен нулю, то текущий поток блокируется до освобождения ресурса. Для получения доступа используется метод **acquire()**, для освобождения – **release()**. Пример работы:

```
public class SemaphoreDemo {
    public static void main(String[] args) {
        Semaphore smp = new Semaphore(2);
        for (int i = 0; i < 5; i++) {
            final int w = i;
            new Thread(() -> {
                try {
                    System.out.println("Поток " + w + " перед семафором");
                    smp.acquire();
                    System.out.println("Поток " + w + " получил доступ к
ресурсу");

                    Thread.sleep(500);
                } catch (InterruptedException e) {
                    e.printStackTrace();
                } finally {
                    System.out.println("Поток " + w + " освободил ресурс");
                    smp.release();
                }
            }).start();
        }
    }
}
```

Результат:

```
Поток 0 перед семафором
Поток 0 получил доступ к ресурсу
Поток 2 перед семафором
Поток 2 получил доступ к ресурсу
Поток 1 перед семафором
Поток 4 перед семафором
Поток 3 перед семафором
Поток 2 освободил ресурс
Поток 1 получил доступ к ресурсу
Поток 0 освободил ресурс
Поток 4 получил доступ к ресурсу
Поток 4 освободил ресурс
Поток 1 освободил ресурс
Поток 3 получил доступ к ресурсу
Поток 3 освободил ресурс
```

С помощью метода **acquire()** одновременно захватить семафор могут только два потока. Остальные становятся в очередь, пока один из «захватчиков» не освободит семафор методом **release()**.

CountDownLatch

CountDownLatch позволяет потоку ожидать завершения операций, выполняющихся в других потоках. Режим ожидания запускается методом **await()**. При создании объекта определяется количество требуемых операций, после чего уменьшается при вызове метода **countDown()**. Как только счетчик доходит до нуля, с ожидающего потока снимается блокировка.

```
public class SimpleCDL {
    public static void main(String[] args) {
        // задаем количество потоков
        final int THREADS_COUNT = 6;
        // задаем значение счетчика
        final CountDownLatch cdl = new CountDownLatch(THREADS_COUNT);
        System.out.println("Начинаем");
        for (int i = 0; i < THREADS_COUNT; i++) {
            final int w = i;
            new Thread(() -> {
                try {
                    // считаем, что выполнение задачи занимает ~1 сек
                    Thread.sleep(500 + (int)(500 * Math.random()));
                    cdl.countDown();
                    // как только задача выполнена, уменьшаем счетчик
                    System.out.println("Поток #" + w + " - готов");
                } catch (InterruptedException e) {
                    e.printStackTrace();
                }
            }).start();
        }
        try {
            cdl.await();
        } catch (InterruptedException e) {
            e.printStackTrace();
        }
        // пока счетчик не приравняется нулю, будем стоять на этой строке
        // как только все потоки выполнили свои задачи - пишем сообщение
        System.out.println("Работа завершена");
    }
}
```

Результат:

Начинаем

Поток #1 - готов

Поток #0 - готов

Поток #3 - готов

Поток #2 - готов

Поток #4 - готов

Поток #5 - готов

Работа завершена

CyclicBarrier

Основной поток создает 3 потока и ждет, пока каждый из них не закончит приготовление к работе.

CyclicBarrier выполняет синхронизацию заданного количества потоков в одной точке. Как только заданное количество потоков заблокировалось (вызовами метода **await()**), с них одновременно снимается блокировка.

```
public class BarrierExample {
    public static void main(String[] args) {
        CyclicBarrier cb = new CyclicBarrier(3);
        for (int i = 0; i < 3; i++) {
            final int w = i;
            new Thread(() -> {
                try {
                    System.out.println("Поток " + w + " готовится");
                    Thread.sleep(100 + (int) (3000 * Math.random()));
                    System.out.println("Поток " + w + " готов");
                    cb.await();
                    System.out.println("Поток " + w + " запустился");
                } catch (Exception e) {
                    e.printStackTrace();
                }
            }).start();
        }
    }
}
```

Результат:

```
Поток 0 готовится
Поток 1 готовится
Поток 2 готовится
Поток 2 готов
Поток 0 готов
Поток 1 готов
Поток 1 запустился
Поток 2 запустился
Поток 0 запустился
```

Потоки закончили подготовку в разное время, но стартовали вместе, так как блокировка снимается одновременно.

Lock

Интерфейс **Lock** из пакета **java.util.concurrent** – это продвинутый механизм синхронизации потоков. По гибкости он выигрывает в сравнении с блоками синхронизации. Для работы с этим интерфейсом необходимо создать объект одной из его реализаций:

```
Lock lock = new ReentrantLock();
try {
    lock.lock();
    // критическая секция
}
```

```

} finally {
    lock.unlock();
}

```

Создаем объект типа **Lock** и вызываем у него метод **lock()** – он захватывается. Если другой поток попытается вызвать этот метод у того же объекта – он будет заблокирован до тех пор, пока поток, удерживающий объект **lock**, не освободит его через метод **unlock()**. Тогда этот объект смогут захватить другие потоки.

Основные отличия между Lock и синхронизированными блоками:

- Синхронизированные блоки не гарантируют, что сохранится порядок обращения потоков к критической секции;
- Нельзя выйти из синхронизированного блока по времени ожидания (**timeout**);
- Синхронизированные блоки должны полностью содержаться в одном методе. **Lock** может быть захвачен в одном методе, а освобожден в другом.

Методы интерфейса Lock:

lock()	Блокирует объект типа Lock , если это возможно. Если объект уже был заблокирован, то поток, вызвавший метод lock() , блокируется до вызова unlock() .
tryLock()	Метод пытается заблокировать объект типа Lock , если это возможно. При удачном блокировании вернет «true». Если же Lock уже был заблокирован – то «false», и поток, вызвавший tryLock() , не будет заблокирован.
tryLock(long timeout, TimeUnit timeUnit)	Похож на tryLock() , но в течение заданного времени пытается захватить объект Lock .
unlock()	Разблокирует объект Lock . Вызывается только потоком, который владеет блокировкой Lock . При попытке других потоков обратиться к этому методу будет выдано исключение RuntimeException .

Интерфейс **java.util.concurrent.locks.ReadWriteLock** – это продвинутый механизм для блокировки потоков. Он позволяет множеству потоков одновременно читать данные, или только одному потоку – их записывать. Ресурс открыт для чтения множеству потоков без риска ошибок. Проблемный момент – если несколько потоков одновременно читают и записывают данные.

Правила работы ReadWriteLock

Read Lock	Если нет потоков, которые захватили объект этого типа для записи, то множество потоков могут захватить его для чтения.
Write Lock	Если нет потоков, которые захватили этот объект для записи или чтения, то только один поток может захватить его для записи.

Для работы с интерфейсом `ReadWriteLock` необходимо создать объект типа **`ReentrantReadWriteLock`**. Пример работы с ним:

```
ReadWriteLock readWriteLock = new ReentrantReadWriteLock();
readWriteLock.readLock().lock();
// множество читателей может зайти в эту секцию,
// если нет записывающих потоков
readWriteLock.readLock().unlock();
readWriteLock.writeLock().lock();
// только один поток-писатель может зайти в эту секцию,
// при условии, что ни один из потоков не занимается чтением
readWriteLock.writeLock().unlock();
```

Практическое задание

1. Перенести приведенный ниже код в новый проект, где мы **организуем гонки**.

Все участники должны стартовать одновременно, несмотря на разное время подготовки. В тоннель не может одновременно заехать больше половины участников (условность).

Попробуйте все это синхронизировать.

Первый участник, пересекший финишную черту, объявляется победителем (в момент пересечения этой самой черты). Победитель должен быть только один (ситуация с 0 или 2+ победителями недопустима).

Когда все завершат гонку, нужно выдать объявление об окончании.

Можно корректировать классы (в том числе конструктор машин) и добавлять объекты классов из пакета **`java.util.concurrent`**.

```
public class MainClass {
    public static final int CARS_COUNT = 4;
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("ВАЖНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ >>> Подготовка!!!");
        Race race = new Race(new Road(60), new Tunnel(), new Road(40));
        Car[] cars = new Car[CARS_COUNT];
        for (int i = 0; i < cars.length; i++) {
            cars[i] = new Car(race, 20 + (int) (Math.random() * 10));
        }
        for (int i = 0; i < cars.length; i++) {
            new Thread(cars[i]).start();
        }
        System.out.println("ВАЖНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ >>> Гонка началась!!!");
        System.out.println("ВАЖНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ >>> Гонка закончилась!!!");
    }
}

public class Car implements Runnable {
    private static int CARS_COUNT;
    private Race race;
    private int speed;
    private String name;
    public String getName() {
```

```

        return name;
    }

    public int getSpeed() {
        return speed;
    }

    public Car(Race race, int speed) {
        this.race = race;
        this.speed = speed;
        CARS_COUNT++;
        this.name = "Участник #" + CARS_COUNT;
    }

    @Override
    public void run() {
        try {
            System.out.println(this.name + " готовится");
            Thread.sleep(500 + (int) (Math.random() * 800));
            System.out.println(this.name + " готов");
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }

        for (int i = 0; i < race.getStages().size(); i++) {
            race.getStages().get(i).go(this);
        }
    }
}

public abstract class Stage {
    protected int length;
    protected String description;
    public String getDescription() {
        return description;
    }

    public abstract void go(Car c);
}

public class Road extends Stage {
    public Road(int length) {
        this.length = length;
        this.description = "Дорога " + length + " метров";
    }

    @Override
    public void go(Car c) {
        try {
            System.out.println(c.getName() + " начал этап: " + description);
            Thread.sleep(length / c.getSpeed() * 1000);
            System.out.println(c.getName() + " закончил этап: " + description);
        } catch (InterruptedException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

public class Tunnel extends Stage {
    public Tunnel() {
        this.length = 80;
        this.description = "Тоннель " + length + " метров";
    }
}

```

```

    }
    @Override
    public void go(Car c) {
        try {
            try {
                System.out.println(c.getName() + " готовится к этапу(ждет): " +
description);
                System.out.println(c.getName() + " начал этап: " + description);
                Thread.sleep(length / c.getSpeed() * 1000);
            } catch (InterruptedException e) {
                e.printStackTrace();
            } finally {
                System.out.println(c.getName() + " закончил этап: " +
description);
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
public class Race {
    private ArrayList<Stage> stages;
    public ArrayList<Stage> getStages() { return stages; }
    public Race(Stage... stages) {
        this.stages = new ArrayList<>(Arrays.asList(stages));
    }
}

```

Пример выполнения кода до корректировки:

```

ВАЖНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ >>> Подготовка!!!
Участник #2 готовится
ВАЖНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ >>> Гонка началась!!!
ВАЖНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ >>> Гонка закончилась!!!
Участник #1 готовится
Участник #4 готовится
Участник #3 готовится
Участник #3 готов
Участник #3 начал этап: Дорога 60 метров
Участник #2 готов
Участник #2 начал этап: Дорога 60 метров
Участник #1 готов
Участник #1 начал этап: Дорога 60 метров
Участник #4 готов
Участник #4 начал этап: Дорога 60 метров
Участник #3 закончил этап: Дорога 60 метров
Участник #3 готовится к этапу(ждет): Тоннель 80 метров
Участник #3 начал этап: Тоннель 80 метров
Участник #2 закончил этап: Дорога 60 метров
Участник #2 готовится к этапу(ждет): Тоннель 80 метров
Участник #2 начал этап: Тоннель 80 метров
Участник #1 закончил этап: Дорога 60 метров
Участник #1 готовится к этапу(ждет): Тоннель 80 метров
Участник #1 начал этап: Тоннель 80 метров
Участник #4 закончил этап: Дорога 60 метров
Участник #4 готовится к этапу(ждет): Тоннель 80 метров
Участник #4 начал этап: Тоннель 80 метров

```


Участник #2 закончил этап: Тоннель 80 метров
Участник #2 начал этап: Дорога 40 метров
Участник #3 закончил этап: Тоннель 80 метров
Участник #3 начал этап: Дорога 40 метров
Участник #2 закончил этап: Дорога 40 метров
Участник #1 закончил этап: Тоннель 80 метров
Участник #1 начал этап: Дорога 40 метров
Участник #4 закончил этап: Тоннель 80 метров
Участник #4 начал этап: Дорога 40 метров
Участник #3 закончил этап: Дорога 40 метров
Участник #1 закончил этап: Дорога 40 метров
Участник #4 закончил этап: Дорога 40 метров

Примерный результат:

ВАЖНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ >>> Подготовка!!!
Участник #2 готовится
Участник #1 готовится
Участник #4 готовится
Участник #3 готовится
Участник #2 готов
Участник #4 готов
Участник #1 готов
Участник #3 готов
ВАЖНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ >>> Гонка началась!!!
Участник #2 начал этап: Дорога 60 метров
Участник #4 начал этап: Дорога 60 метров
Участник #3 начал этап: Дорога 60 метров
Участник #1 начал этап: Дорога 60 метров
Участник #1 закончил этап: Дорога 60 метров
Участник #3 закончил этап: Дорога 60 метров
Участник #3 готовится к этапу(ждет): Тоннель 80 метров
Участник #1 готовится к этапу(ждет): Тоннель 80 метров
Участник #1 начал этап: Тоннель 80 метров
Участник #3 начал этап: Тоннель 80 метров
Участник #4 закончил этап: Дорога 60 метров
Участник #4 готовится к этапу(ждет): Тоннель 80 метров
Участник #2 закончил этап: Дорога 60 метров
Участник #2 готовится к этапу(ждет): Тоннель 80 метров
Участник #3 закончил этап: Тоннель 80 метров
Участник #1 закончил этап: Тоннель 80 метров
Участник #2 начал этап: Тоннель 80 метров
Участник #4 начал этап: Тоннель 80 метров
Участник #3 начал этап: Дорога 40 метров
Участник #1 начал этап: Дорога 40 метров
Участник #3 закончил этап: Дорога 40 метров
Участник #3 - WIN
Участник #1 закончил этап: Дорога 40 метров
Участник #4 закончил этап: Тоннель 80 метров
Участник #4 начал этап: Дорога 40 метров
Участник #2 закончил этап: Тоннель 80 метров
Участник #2 начал этап: Дорога 40 метров
Участник #2 закончил этап: Дорога 40 метров
Участник #4 закончил этап: Дорога 40 метров
ВАЖНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ >>> Гонка закончилась!!!

Дополнительные материалы

1. Кей С. Хорстманн, Гари Корнелл. Java. Библиотека профессионала. Том 1. Основы;

2. Стив Макконнелл. Совершенный код;
3. Брюс Эккель. Философия Java;
4. Герберт Шилдт. Java 8: Полное руководство.