Atitit 高并发设计实践 艾提拉著

目录

[1. 并发的实现俩中模式 并发角度来看 基于事件触发vs线程的 1](#_Toc32268)

[2. 负载均衡 1](#_Toc18666)

[2.1. 云服务模型paas caas faas+http触发器 1](#_Toc4987)

[2.2. 多机器级别nginx 来实现微服务 1](#_Toc15099)

[2.3. Cpu分散 TPL 1](#_Toc21720)

[2.4. Hadoop一类的 2](#_Toc9302)

[2.5. 多cli实现模式 2](#_Toc13322)

[3. java c# nodejs的实现模式 2](#_Toc18969)

[3.1. Java中的steam api +线程池 2](#_Toc14680)

[3.2. Net tpl 2](#_Toc5251)

[3.3. Node +nginx负载 2](#_Toc4285)

[4. Ref 2](#_Toc6544)

[4.1. atitit 高并发之道 attilax著.docx 3](#_Toc21122)

# 并发的实现俩中模式 并发角度来看 基于事件触发vs线程的

# 负载均衡

## 云服务模型paas caas faas+http触发器

## 多机器级别nginx 来实现微服务

Springcloiud也可以但是不能跨语言，而且繁琐

## Cpu分散 TPL

事件驱动（多进程模型 ）与多线程模型

## Hadoop一类的

## 多cli实现模式

# java c# nodejs的实现模式

## Java中的steam api +线程池

## Net tpl

## Node +nginx负载

# Ref

Atiti 高并发程序设计 艾提拉著

目录

1. 第—部分 基础知识 2

1.1. 　第1章 并行计算机的硬件基础 　 1.1 并行计算机的组成 　 1.2 共享存储器多处理器系统 　 1.3 消息传递多计算机系统 2

1.2. 两种并发编程模型 消息模式 vs 共享内存 2

1.3. 第5章 消息传递系统的程序实现 2

1.4. 共享内存和共享状态模型1 2

2. 1.4　模式和范式26 2

2.1. 1.4.1　事件驱动的架构28 1.4.2　响应式编程29 2

2.2. 1.4.3　actor范式31 2

3. 第1章并发编程的挑战 3

3.1. 1.1上下文切换 3

3.2. 1.2死锁 3

3.3. 1.3资源限制的挑战 3

4. 第二部分 并发程序设计基础 3

4.1. 第7章 负载平衡 3

4.2. 第8章 流水线技术 3

4.3. 第9章 同步计算 3

5. 第三部分 具体算法与应用实现 4

6. TPL模式 4

6.1. 多线程 线程池 forkjoin 4

6.2. 多进程 4

6.3. 事件驱动 协成 4

7. 第5章　提升并发性133 4

7.1. 5.1　无锁堆栈134 4

7.2. 5.1.1　原子引用134 4

8. 第6章　函数式并发模式163 4

9. 第7章　actor模式183 7.1　消息驱动的并发183 5

10. 第28章 Event Bus（消息总线）设计模式 452 5

11. 第29章 EventDriven(事件驱动) 设计模式 476 6

12. Jdk的实现 7

12.1. 第12章 volatile关键字的介绍 255 7

12.2. 原子类atom 7

12.3. 线程池 Executor框架》》stream api 7

13. 参考文献 8

## atitit 高并发之道 attilax著.docx

1. 概念 2

2. 并发一般涉及如下几个方面： 4

2.1. 多线程编程（已过时，不介绍） 4

2.2. 异步编程 4

2.3. 并行编程 4

2.4. 响应式编程 4

2.5. 数据流编程 4

3. 并发的实现俩中模式 并发角度来看 基于事件触发vs基于线程的 4

4. 任务并行库(TPL) 定时器 5

5. 线程 5

5.1. 线程安全性 （　 　　2.2　原子性　　　　2.3　加锁机制 5

5.2. 5

5.3. 线程封闭　　　3.3.1　Ad-hoc线程封闭　　　3.3.2　栈封闭　　　3.3.3　ThreadLocal类 5

6. 线程池 5

7. 异步 6

7.1. 异步 6

7.2. 同步与锁关键字 6

7.3. 5.2　并发容器与并发集合 6

7.4. Future模式 6

7.5. 6

8. 其他 6

8.1. 5.3　阻塞队列和生产者-消费者模式（　　　5.3.2　串行线程封闭 　　　5.3.3　双端队列与工作密取 6

8.2. 5.4　阻塞方法与中断方法 原子变量与非阻塞同步机制 6

8.3. 协程 6

8.4. 5.5　同步工具类 　　　5.5.1　闭锁 　　　5.5.2　FutureTask　　　5.5.3　信号量 　　　5.5.4　栅栏 6

8.5. 死锁的避免与诊断 6

8.6. 7

9. 7

10. 异步、多线程、任务、并行的本质 7

11. 现在，该用什么来编写多线程  7

11.1.1. 1，异步编程 8

11.2. 响应式编程 8

11.3. ，数据流编程 9

11.4. 5，Actor模型 9

12. Qa 9

13. Java c# .net c++的并发技术 10

13.1. Java并发编程实战（第16届Jolt大奖提名图书，Java并发编程必读佳作 10

13.2. Java并发技术 11

14. 22. Java c# .net c++的并发技术 7 11

14.1. 22.1. Java并发编程实战（第16届Jolt大奖提名图书，Java并发编程必读佳作 8 11

14.2. 22.2. Java并发技术 8 11

14.3. 22.3. 《C#多线程编程实战( (（美...【 8 11

14.4. 22.4. Line 278: 　　《C++并发编程实战》 Line 285: 第1章 你好，C++并发世界 9 11

14.5. 22.5. 《C#并发编程经典实例》 9 11

15. 参考资料 12

15.1. atitit 并发编程原理与概论 attilax总结.docx 12