

Асинхронные шаблоны

Введение.....	2
Отмена.....	2
Сообщение о ходе работ.....	6
IProgress<T> и Progress<T>.....	6
Асинхронный шаблон, основанный на задачах.....	10
Комбинаторы задач.....	10
WhenAny.....	11
WhenAll.....	12
Специальные комбинаторы.....	14

Введение

Асинхронное программирование играет ключевую роль в создании современных приложений, позволяя эффективно использовать ресурсы и повысить отзывчивость программ. В .NET для этого предусмотрены различные шаблоны и механизмы, включая отмену операций, отслеживание прогресса, а также задачно-ориентированный асинхронный шаблон (ТАР). Важной частью также являются комбинаторы задач, которые позволяют управлять параллельным выполнением и комбинировать результаты. Настоящий раздел посвящен основным асинхронным шаблонам и практическим приемам их применения.

Отмена

Часто важно иметь возможность отмены параллельной операции после ее запуска, скажем, в ответ на пользовательский запрос. Реализовать это проще всего с помощью флага отмены, который можно было бы инкапсулировать в классе следующего вида:

```
class CancellationToken
{
    public bool IsCancellationRequested { get; private set; }
    public void Cancel() { IsCancellationRequested = true; }
    public void ThrowIfCancellationRequested()
    {
        if (IsCancellationRequested)
            throw new OperationCanceledException();
    }
}
```

Затем можно было бы написать асинхронный метод с возможностью отмены:

```
async Task Foo(CancellationToken cancellationToken)
{
    for (int i = 0; i < 10; i++)
    {
        Console.WriteLine(i);
        await Task.Delay(1000);
        cancellationToken.ThrowIfCancellationRequested();
    }
}
```

Когда вызывающий код желает отменить операцию, он обращается к методу *Cancel* признака отмены, который передается в метод *Foo*. В результате *IsCancellationRequested* устанавливается в *true*, что через короткий промежуток времени приводит к отказу метода *Foo* с генерацией исключения *OperationCanceledException* (предопределенный в пространстве имен *System* класс, который предназначен для данной цели).

Если оставить в стороне безопасность к потокам (мы должны блокировать чтение/запись в *IsCancellationRequested*), то такой шаблон вполне эффективен, и среда CLR предлагает тип по имени *CancellationToken*, который очень похож на только что рассмотренный тип. Тем не менее, в нем отсутствует метод *Cancel*; этот метод открыт в другом типе – *CancellationTokenSource*. Подобное разделение обеспечивает определенную безопасность: метод, который имеет доступ только к объекту *CancellationToken*, может проверять, но не инициировать отмену.

Чтобы получить признак отмены, сначала необходимо создать экземпляр *CancellationTokenSource*:

```
var cancelSource = new CancellationTokenSource();
```

После этого станет доступным свойство *Token*, которое возвращает объект *CancellationToken*. В итоге вызвать наш метод *Foo* можно было бы следующим образом:

```
var cancelSource = new CancellationTokenSource();
Task foo = Foo(cancelSource.Token);
...
... (в какой - то момент позже)
cancelSource.Cancel();
```

Признаки отмены поддерживает большинство асинхронных методов в CLR, включая *Delay*. Если модифицировать метод *Foo* так, чтобы он передавал свой признак отмены методу *Delay*, то задача будет завершаться немедленно по запросу (а не секунду спустя):

```
async Task Foo(CancellationToken cancellationToken)
{
    for (int i = 0; i < 10; i++)
    {
        Console.WriteLine(i);
        await Task.Delay(1000, cancellationToken);
    }
}
```

Обратите внимание, что нам больше не понадобится вызывать метод *ThrowIfCancellationRequested*, поскольку это делает *Task.Delay*. Признаки отмены нормально распространяются вниз по стеку вызовов (так же как запросы отмены каскадным образом продвигаются вверх по стеку вызовов посредством исключений).

- ❖ UWP полагается на типы WinRT, чьи асинхронные методы при отмене следуют низкоуровневому протоколу, согласно которому вместо принятия *CancellationToken* тип *IAsyncInfo* открывает доступ к методу *Cancel*. Однако метод *AsTaskExtension* перегружен для приема признака отмены, ликвидируя данный разрыв.

Синхронные методы также могут поддерживать отмену (как делает метод `Wait` класса `Task`). В таких случаях инструкция для отмены должна будет поступать асинхронно (скажем, из другой задачи). Например:

```
var cancelSource = new CancellationTokenSource();
Task.Delay(5000).ContinueWith(ant => cancelSource.Cancel());
...
```

В действительности при конструировании `CancellationTokenSource` можно указывать временной интервал, чтобы инициировать отмену по его прошествии (как только что было продемонстрировано). Прием удобен для реализации тайм-аутов, как синхронных, так и асинхронных:

```
var cancelSource = new CancellationTokenSource(5000);
try { await Foo(cancelSource.Token); }
catch (OperationCanceledException ex) { Console.WriteLine("Cancelled"); }
```

Структура `CancellationToken` предоставляет метод `Register`, позволяющий зарегистрировать делегат обратного вызова, который будет запущен при отмене; он возвращает объект, который можно освободить с целью отмены регистрации.

Задачи, генерируемые асинхронными функциями компилятора, автоматически входят в состояние отмены при появлении необработанного исключения `OperationCanceledException` (свойство `IsCanceled` возвращает `true`, а свойство `IsFaulted` – `false`). То же самое происходит и в случае задач, созданных с помощью метода `Task.Run`, конструктору которых передается (тот же признак) `CancellationToken`. Отличие между отказавшей и отмененной задачей в асинхронных сценариях не является важным, т.к. обе они генерируют исключение `OperationCanceledException` во время ожидания; это играет роль в расширенных сценариях параллельного программирования (особенно при условном продолжении).

Сообщение о ходе работ

Временами желательно, чтобы асинхронная операция во время выполнения сообщала о ходе работ. Простое решение заключается в передаче асинхронному методу делегата *Action*, который запускается всякий раз, когда состояние хода работ меняется:

```
Task Foo(<Action<int> onProgressPercentChanged)<br/>{<br/>    return Task.Run(() =><br/>    {<br/>        for (int i = 0; i < 1000; i++)<br/>        {<br/>            if (i % 10 == 0) onProgressPercentChanged(i / 10);<br/>            // Делать что-нибудь, требующее интенсивных вычислений...<br/>        }<br/>    } );<br/>}<br/>
```

Вот как его можно вызывать:

```
Action progress = i => Console.WriteLine(i + " %");<br/>await Foo(progress);<br/>
```

Хотя такой прием нормально работает в консольном приложении, он не идеален в сценариях обогащенных клиентов, поскольку сообщает о ходе работ из рабочего потока, вызывая потенциальные проблемы с безопасностью к потокам у потребителя. (Фактически мы позволяем побочному эффекту от параллелизма “просочиться” во внешний мир, что нежелательно, т.к. в противном случае метод изолируется, если он вызван в потоке пользовательского интерфейса.)

IProgress<T> и Progress<T>

Для решения описанной выше проблемы среда CLR предлагает пару типов: интерфейс *IProgress<T>* и класс *Progress<T>*, который реализует этот интерфейс. В действительности они предназначены для того, чтобы служить оболочкой делегата, позволяя приложениям с пользовательским интерфейсом безопасно сообщать о ходе работ через контекст синхронизации.

Интерфейс *IProgress<T>* определяет только один метод:

```
public interface IProgress
{
    void Report(T value);
}
```

Интерфейс *IProgress<T>* определяет только один метод:

```
Task Foo(IProgress<int> onProgressPercentChanged)
{
    return Task.Run(() =>
    {
        for (int i = 0; i < 1000; i++)
        {
            if (i % 10 == 0)
                onProgressPercentChanged.Report(i / 10);
            // Делать что-нибудь, требующее интенсивных вычислений...
        }
    });
}
```

Класс *Progress<T>* имеет конструктор, принимающий делегат типа *Action<T>*, который помещается в оболочку:

```
var progress = new Progress<int>(i => Console.WriteLine(i + " %"));
await Foo(progress);
```

(В классе *Progress*<*T*> также определено событие *ProgressChanged*, на которое можно подписаться вместо передачи делегата *Action* конструктору (или в дополнение к ней).) После создания экземпляра *Progress*<*int*> захватывается контекст синхронизации, если он существует. Когда метод *Foo* затем обращается к *Report*, делегат вызывается через упомянутый контекст.

Асинхронные методы могут реализовать более сложное сообщение о ходе работ путем замены *int* специальным типом, открывающим доступ к набору свойств.

- ❖ Если вы знакомы с библиотекой Reactive Extensions, то заметите, что интерфейс *IProgress*<*T*> вместе с типом задачи, возвращаемым асинхронной функцией, предоставляют набор средств, который подобен такому набору, предлагаемому интерфейсом *IObserver*<*T*>. Отличие в том, что тип задачи может открывать доступ к “финальному” возвращаемому значению в дополнение к значениям (других типов), выдаваемым интерфейсом *IProgress*<*T*>.

Значения, выдаваемые *IProgress*<*T*>, обычно являются “одноразовыми” (скажем, процент выполненной работы или количество загруженных байтов), тогда как значения, возвращаемые методом *MoveNext* интерфейса *IObserver*<*T*>, обычно содержат в себе сам результат и поэтому существует веская причина для его вызова.

Асинхронные методы в *WinRT* также поддерживают возможность сообщения о ходе работ, хотя применяемый протокол сложнее из-за (относительно) слабой системы типов СОМ. Взамен приема объекта, реализующего *IProgress*<*T*>, асинхронные методы *WinRT*, которые сообщают о ходе работ, возвращают на месте *IAsyncAction* и *IAsyncOperation*<*TResult*> один из следующих интерфейсов:

```
IAsyncActionWithProgress<TProgress>
IAsyncOperationWithProgress<TResult, TProgress>
```

Интересно отметить, что оба интерфейса основаны на *IAsyncInfo* (не на *IAsyncAction* и *IAsyncOperation*<*TResult*>).

Хорошая новость в том, что расширяющий метод `AsTask` также перегружен, чтобы принимать `IProgress<T>` для вышеупомянутых интерфейсов, поэтому потребители .NET могут игнорировать интерфейсы COM и поступать так, как показано ниже:

```
var progress = new Progress<int>(i => Console.WriteLine(i + " %"));
CancellationToken cancellationToken = ...
var task = someWinRTobject.FooAsync().AsTask(cancellationToken, progress);
```

Асинхронный шаблон, основанный на задачах

Временами В .NET доступны сотни асинхронных методов, возвращающих задачи, к которым можно применять `await` (они относятся главным образом к вводу-выводу). Большинство таких методов (по крайней мере, частично) следуют шаблону, который называется асинхронным шаблоном, основанным на задачах (Task-Based Asynchronous Pattern – ТАР), и представляет собой практическую формализацию всего того, что было описано до настоящего момента. Метод ТАР обладает следующими характеристиками:

- возвращает “горячий” (выполняющийся) экземпляр `Task` или `Task<TResult>`;
- имеет суффикс `Async` (за исключением специальных случаев, таких как комбинаторы задач);
- перегружен для приема признака отмены и/или `IProgress<T>`, если он поддерживает отмену и/или сообщение о ходе работ;
- быстро возвращает управление вызывающему коду (имеет только небольшую начальную синхронную фазу);
- не связывает поток, если является интенсивным в плане ввода-вывода.

Как видите, методы ТАР легко писать с использованием асинхронных функций C#.

Комбинаторы задач

Важным последствием наличия согласованного протокола для асинхронных функций (в соответствии с которым они возвращают объекты задач) является возможность применения и написания комбинаторов задач – функций, которые удобно объединяют задачи, не принимая во внимание то, что конкретно делает та или иная задача.

Среда CLR включает два комбинатора задач: `Task.WhenAny` и `Task.WhenAll`. При их описании мы будем предполагать, что определены следующие методы:

```
async Task Delay1() { await Task.Delay(1000); return 1; }
async Task Delay2() { await Task.Delay(2000); return 2; }
async Task Delay3() { await Task.Delay(3000); return 3; }
```

WhenAny

Метод `Task.WhenAny` возвращает объект задачи, которая завершается при завершении любой задачи из набора. В следующем примере задача завершается через одну секунду:

```
Task winningTask = await Task.WhenAny(Delay1(), Delay2(), Delay3());
Console.WriteLine("Done");
Console.WriteLine(winningTask.Result); // 1
```

Поскольку метод `Task.WhenAny` сам возвращает объект задачи, мы применяем к его вызову `await`, что дает в итоге задачу, завершающуюся первой. Приведенный пример является полностью неблокирующим – включая последнюю строку, где производится доступ к свойству `Result` (т.к. задача `winningTask` уже будет завершена). Несмотря на это, обычно лучше применять `await` и к `winningTask`:

```
Console.WriteLine(await winningTask);
```

потому что тогда любое исключение генерируется повторно без помещения в оболочку *AggregateException*. На самом деле оба *await* могут находиться в одном операторе:

```
int answer = await await Task.WhenAny (Delay1() , Delay2(), Delay3());
```

Если какая-то из задач кроме завершившейся первой впоследствии откажет, то исключение станет необнаруженным, если только для объекта задачи не будет организовано ожидание посредством *await* (или не будет произведен доступ к его свойству *Exception*).

Метод *WhenAny* удобен для применения тайм-аутов или отмены к операциям, которые иначе подобное не поддерживают:

```
Task task = SomeAsyncFunc();
Task winner = await(Task.WhenAny(task, Task.Delay(5000)));
if (winner != task) throw new TimeoutException();
string result = await task; // Извлечь результат или повторно
                           // сгенерировать исключение
```

Обратите внимание, что поскольку в данном случае метод *WhenAny* вызывается с задачами разных типов, выигравшая задача возвращается как простой объект типа *Task* (а не *Task<string>*).

WhenAll

Метод *Task.WhenAll* возвращает объект задачи, которая завершается, когда завершены все переданные ему задачи. В следующем примере задача завершается через три секунды (и демонстрируется шаблон *ветвления/присоединения (fork/join)*):

```
await Task.WhenAll (Delay1() , Delay2(), Delay3());
```

Похожий результат можно было бы получить без использования `WhenAll`, организовав ожидание `task1`, `task2` и `task3` по очереди:

```
Task task1 = Delay1(), task2 = Delay2(), task3 = Delay3();
await task1; await task2; await task3;
```

Отличие такого подхода (помимо меньшей эффективности из-за требования трех ожиданий вместо одного) связано с тем, что в случае отказа `task1` мы никогда не перейдем к ожиданию задач `task2/task3`, и любые их исключения останутся необнаруженными.

Напротив, метод `Task.WhenAll` не завершается до тех пор, пока не будут завершены все задачи – даже когда возникает отказ. При появлении нескольких отказов их исключения объединяются в экземпляр `AggregateException` задачи (именно здесь класс `AggregateException` становится действительно полезным, потому что вы должны быть заинтересованы в получении всех исключений). Тем не менее, ожидание комбинированной задачи обеспечивает генерацию только первого исключения, так что для просмотра всех исключений понадобится поступить следующим образом:

```
Task task1 = Task.Run(() => { throw null; });
Task task2 = Task.Run(() => { throw null; });
Task all = Task.WhenAll(task1, task2);
try { await all; }
catch
{
    Console.WriteLine(all.Exception.InnerException.Count); // 2
}
```

Вызов `WhenAll` с задачами типа `Task<TResult>` возвращает `Task<Result[]>`, предоставляя объединенные результаты всех задач. При ожидании все сводится к `TResult[]`:

```
Task task1 = Task.Run(() => 1);
Task task2 = Task.Run(() => 2);
int[] results = await Task.WhenAll(task1, task2); // {1, 2}
```

В качестве практического примера рассмотрим параллельную загрузку веб-страниц по нескольким URI с подсчетом их суммарной длины:

```
async Task<int> GetTotalSize(string[] uris)
{
    IEnumerable<Task<byte[]>> downloadTasks = uris.Select(uri =>
        new WebClient().DownloadDataTaskAsync(uri));
    byte[][] contents = await Task.WhenAll(downloadTasks);
    return contents.Sum(c => c.Length);
}
```

Однако здесь присутствует некоторая неэффективность, связанная с тем, что во время загрузки мы излишне удерживаем байтовый массив до тех пор, пока не будет завершена каждая задача. Было бы более эффективно сразу же после загрузки сворачивать байтовые массивы в их длины. Для этого очень удобно применять асинхронные лямбда-выражения, потому что нам необходимо передавать выражение `await` в операцию `Select` из LINQ:

```
async Task<int> GetTotalSize(string[] uris)
{
    IEnumerable<Task<int>> downloadTasks = uris.Select(async uri =>
        (await new WebClient().DownloadDataTaskAsync(uri)).Length);
    int[] contentLengths = await Task.WhenAll(downloadTasks);
    return contentLengths.Sum();
}
```

Специальные комбинаторы

Временами удобно создавать собственные комбинаторы задач. Простейший “комбинатор” принимает одиночную задачу вроде приведенной ниже, что позволяет организовать ожидание любой задачи с использованием тайм-аута:

```
async static Task<TResult> WithTimeout(this Task task, TimeSpan timeout)
{
    Task winner = await Task.WhenAny(task, Task.Delay(timeout))
        .ConfigureAwait(false);
    if (winner != task) throw new TimeoutException();
    return await task.ConfigureAwait(false); // Извлечь результат или
                                            // повторно сгенерировать исключение
}
```

Поскольку это в значительной степени “библиотечный метод”, который не имеет доступа к внешнему разделяемому состоянию, при ожидании мы используем `ConfigureAwait(false)`, чтобы избежать потенциального возврата в контекст синхронизации пользовательского интерфейса. Мы можем еще больше повысить эффективность, отменяя `Task.Delay`, когда задача завершается вовремя (что позволяет устраниТЬ небольшие накладные расходы, связанные с таймером):

```
async static Task<TResult> WithTimeout(this Task task, TimeSpan timeout)
{
    var cancelSource = new CancellationTokenSource();
    var delay = Task.Delay(timeout, cancelSource.Token);
    Task winner = await Task.WhenAny(task, delay).ConfigureAwait(false);
    if (winner == task)
        cancelSource.Cancel();
    else
        throw new TimeoutException();
    return await task.ConfigureAwait(false); // Извлечь результат или
                                            // повторно сгенерировать исключение
}
```

Следующий комбинатор позволяет “отменить” задачу посредством *CancellationToken*:

```
static Task<TResult> WithCancellation(this Task task,
                                         CancellationToken cancellationToken)
{
    var tcs = new TaskCompletionSource();
    var reg = cancellationToken.Register(() => tcs.TrySetCanceled());
    task.ContinueWith(ant =>
    {
        reg.Dispose();
        if (ant.IsCanceled)
            tcs.TrySetCanceled();
        else if (ant.IsFaulted)
            tcs.TrySetException(ant.Exception.InnerException);
        else
            tcs.TrySetResult(ant.Result);
    });
    return tcs.Task;
}
```

Комбинаторы задач могут оказаться сложными в написании, иногда требуя применения сигнализирующих конструкций. На самом деле это хорошо, т.к. способствует вынесению сложности, связанной с параллелизмом, за пределы бизнес-логики и ее помещению в многократно используемые методы, которые могут быть протестированы в изоляции.

Следующий комбинатор работает подобно *WhenAll* за исключением того, что если любая из задач отказывает, то результирующая задача откажет незамедлительно:

```
async Task<TResult[]> WhenAllOrError(params Task[] tasks)
{
    var killJoy = new TaskCompletionSource<TResult[]>();
    foreach (var task in tasks)
        task.ContinueWith(ant =>
    {
        if (ant.IsCanceled)
            killJoy.TrySetCanceled();
        else if (ant.IsFaulted)
            killJoy.TrySetException(ant.Exception.InnerException);
    });
    return await await Task.WhenAny(killJoy.Task,
        Task.WhenAll(tasks)).ConfigureAwait(false);
}
```

Мы начинаем с создания экземпляра `TaskCompletionSource`, единственной работой которого является завершение всего в случае, если какая-то задача отказывает. Таким образом, мы никогда не вызываем его метод `SetResult`, а только методы `TrySetCanceled` и `TrySetException`. В данном случае метод `ContinueWith` более удобен, чем `GetAwaiter().OnCompleted`, потому что мы не обращаемся к результатам задач и в этой точке не хотим возврата в поток пользовательского интерфейса.