

# =day07 【线程池、Lambda表达式】

## 主要内容

- 等待与唤醒案例
- 线程池
- Lambda表达式

## 教学目标

- ☐ 能够理解线程通信概念
- ☐ 能够理解等待唤醒机制
- ☐ 能够描述Java中线程池运行原理
- ☐ 能够理解函数式编程相对于面向对象的优点
- ☐ 能够掌握Lambda表达式的标准格式
- ☐ 能够使用Lambda标准格式使用Runnable与Comparator接口
- ☐ 能够掌握Lambda表达式的省略格式与规则
- ☐ 能够使用Lambda省略格式使用Runnable与Comparator接口
- ☐ 能够通过Lambda的标准格式使用自定义的接口（有且仅有一个抽象方法）
- ☐ 能够通过Lambda的省略格式使用自定义的接口（有且仅有一个抽象方法）
- ☐ 能够明确Lambda的两项使用前提

## 第一章 等待唤醒机制

### 1.1 线程间通信

**概念：**多个线程在处理同一个资源，但是处理的动作（线程的任务）却不相同。

比如：线程A用来生成包子的，线程B用来吃包子的，包子可以理解为一资源，线程A与线程B处理的动作，一个是生产，一个是消费，那么线程A与线程B之间就存在线程通信问题。

线程A（生产者）

线程B（消费者）

线程执行的动作是生产包子

线程执行的动作是吃包子



## 为什么要处理线程间通信：

多个线程并发执行时, 在默认情况下CPU是随机切换线程的, 当我们需要多个线程来共同完成一件任务, 并且我们希望他们有规律的执行, 那么多线程之间需要一些协调通信, 以此来帮我们达到多线程共同操作一份数据。

## 如何保证线程间通信有效利用资源：

多个线程在处理同一个资源, 并且任务不同时, 需要线程通信来帮助解决线程之间对同一个变量的使用或操作。就是多个线程在操作同一份数据时, 避免对同一共享变量的争夺。也就是我们需要通过一定的手段使各个线程能有效的利用资源。而这种手段即—— **等待唤醒机制**。

# 1.2 等待唤醒机制

## 什么是等待唤醒机制

这是多个线程间的一种**协作**机制。谈到线程我们经常想到的是线程间的**竞争 (race)**, 比如去争夺锁, 但这并不是故事的全部, 线程间也会有协作机制。就好比在公司里你和你的同事们, 你们可能存在在晋升时的竞争, 但更多时候你们更多是一起合作以完成某些任务。

就是在一个线程进行了规定操作后, 就进入等待状态 (**wait()**), 等待其他线程执行完他们的指定代码过后 再将其唤醒 (**notify()**); 在有多个线程进行等待时, 如果需要, 可以使用 **notifyAll()**来唤醒所有的等待线程。

wait/notify 就是线程间的一种协作机制。

## 等待唤醒中的方法

等待唤醒机制就是用于解决线程间通信的问题的, 使用到的3个方法的含义如下：

1. wait：线程不再活动, 不再参与调度, 进入 wait set 中, 因此不会浪费 CPU 资源, 也不会去竞争锁了, 这时的线程状态即是 WAITING。它还要等着别的线程执行一个**特别的动作**, 也即是“**通知 (notify)**”在这个对象上等待的线程从wait set 中释放出来, 重新进入到调度队列 (ready queue) 中
2. notify：则选取所通知对象的 wait set 中的一个线程释放; 例如, 餐馆有空位置后, 等候就餐最久的顾客最先入座。
3. notifyAll：则释放所通知对象的 wait set 上的全部线程。

注意：

哪怕只通知了一个等待的线程, 被通知线程也不能立即恢复执行, 因为它当初中断的地方是在同步块内, 而此刻它已经不持有锁, 所以她需要再次尝试去获取锁 (很可能面临其它线程的竞争), 成功后才能在当初调用 wait 方法之后的地方恢复执行。

总结如下：

- 如果能获取锁, 线程就从 WAITING 状态变成 RUNNABLE 状态;
- 否则, 从 wait set 出来, 又进入 entry set, 线程就从 WAITING 状态又变成 BLOCKED 状态

## 调用wait和notify方法需要注意的细节

1. wait方法与notify方法必须要由同一个锁对象调用。因为：对应的锁对象可以通过notify唤醒使用同一个锁对象调用的wait方法后的线程。
2. wait方法与notify方法是属于Object类的方法的。因为：锁对象可以是任意对象, 而任意对象的所属类都是继承了Object类的。
3. wait方法与notify方法必须要在同步代码块或者是同步函数中使用。因为：必须要通过锁对象调用这2个方法。

## 1.3 生产者与消费者问题

等待唤醒机制其实就是经典的“生产者与消费者”的问题。

就拿生产包子消费包子来说等待唤醒机制如何有效利用资源：

包子铺线程生产包子，吃货线程消费包子。当包子没有时（包子状态为false），吃货线程等待，包子铺线程生产包子（即包子状态为true），并通知吃货线程（解除吃货的等待状态），因为已经有包子了，那么包子铺线程进入等待状态。接下来，吃货线程能否进一步执行则取决于锁的获取情况。如果吃货获取到锁，那么就执行吃包子动作，包子吃完（包子状态为false），并通知包子铺线程（解除包子铺的等待状态），吃货线程进入等待。包子铺线程能否进一步执行则取决于锁的获取情况。

代码演示：

包子资源类：

```
public class BaoZi {
    String pier ;
    String xianer ;
    boolean flag = false ;//包子资源 是否存在 包子资源状态
}
```

吃货线程类：

```
public class ChiHuo extends Thread{
    private BaoZi bz;

    public ChiHuo(String name,BaoZi bz){
        super(name);
        this.bz = bz;
    }
    @Override
    public void run() {
        while(true){
            synchronized (bz){
                if(bz.flag == false){//没包子
                    try {
                        bz.wait();
                    } catch (InterruptedException e) {
                        e.printStackTrace();
                    }
                }
                System.out.println("吃货正在吃"+bz.pier+bz.xianer+"包子");
                bz.flag = false;
                bz.notify();
            }
        }
    }
}
```

包子铺线程类：

```

public class BaoZiPu extends Thread {

    private BaoZi bz;

    public BaoZiPu(String name,BaoZi bz){
        super(name);
        this.bz = bz;
    }

    @Override
    public void run() {
        int count = 0;
        //造包子
        while(true){
            //同步
            synchronized (bz){
                if(bz.flag == true){//包子资源 存在
                    try {

                        bz.wait();

                    } catch (InterruptedException e) {
                        e.printStackTrace();
                    }
                }

                // 没有包子 造包子
                System.out.println("包子铺开始做包子");
                if(count%2 == 0){
                    // 冰皮 五仁
                    bz.pier = "冰皮";
                    bz.xianer = "五仁";
                }else{
                    // 薄皮 牛肉大葱
                    bz.pier = "薄皮";
                    bz.xianer = "牛肉大葱";
                }
                count++;

                bz.flag=true;
                System.out.println("包子造好了："+bz.pier+bz.xianer);
                System.out.println("吃货来吃吧");
                //唤醒等待线程 (吃货)
                bz.notify();
            }
        }
    }
}

```

测试类：

```
public class Demo {  
    public static void main(String[] args) {  
        //等待唤醒案例  
        BaoZi bz = new BaoZi();  
  
        ChiHuo ch = new ChiHuo("吃货",bz);  
        BaoZiPu bzp = new BaoZiPu("包子铺",bz);  
  
        ch.start();  
        bzp.start();  
    }  
}
```

执行效果：

```
包子铺开始做包子  
包子造好了：冰皮五仁  
吃货来吃吧  
吃货正在吃冰皮五仁包子  
包子铺开始做包子  
包子造好了：薄皮牛肉大葱  
吃货来吃吧  
吃货正在吃薄皮牛肉大葱包子  
包子铺开始做包子  
包子造好了：冰皮五仁  
吃货来吃吧  
吃货正在吃冰皮五仁包子
```

## 第二章 线程池

---

### 2.1 线程池思想概述

---



我们使用线程的时候就去创建一个线程，这样实现起来非常简便，但是就会有一个问题：

如果并发的线程数量很多，并且每个线程都是执行一个时间很短的任务就结束了，这样频繁创建线程就会大大降低系统的效率，因为频繁创建线程和销毁线程需要时间。

那么有没有一种办法使得线程可以复用，就是执行完一个任务，并不被销毁，而是可以继续执行其他的任务？

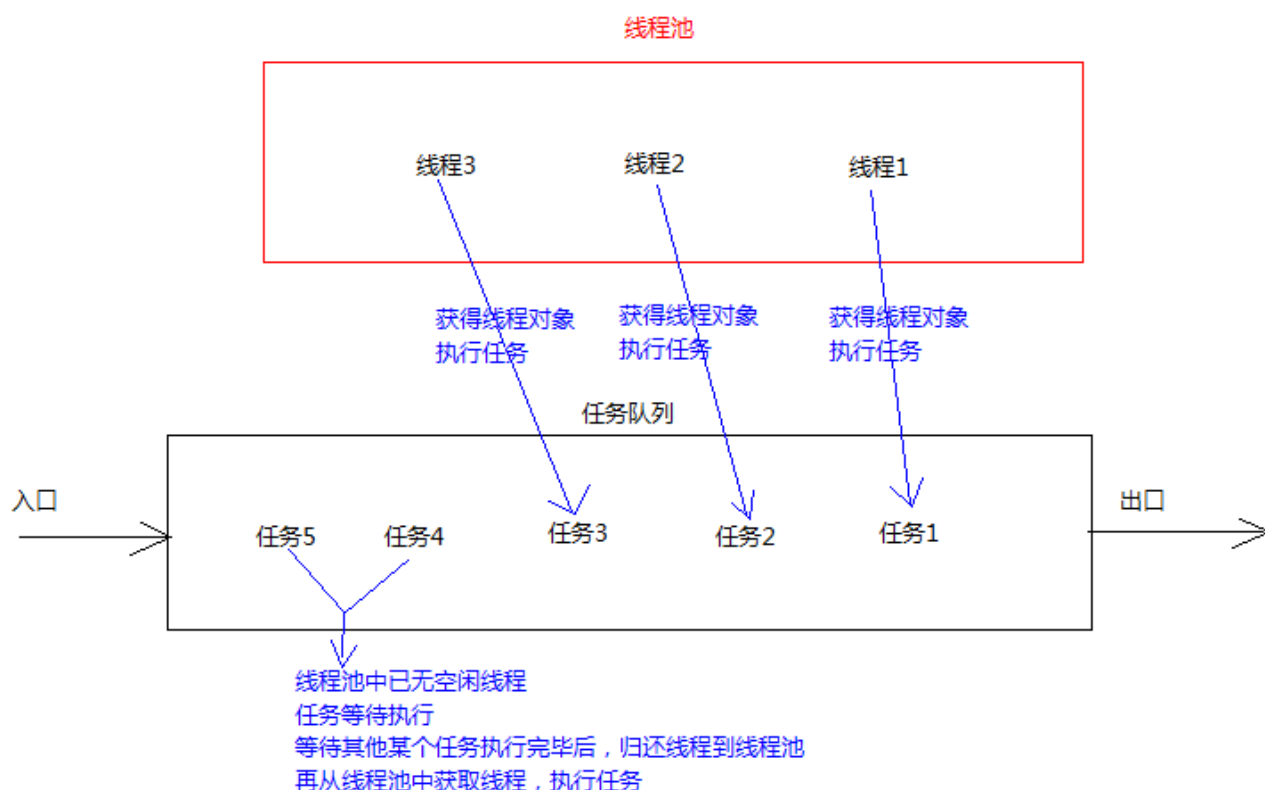
在Java中可以通过线程池来达到这样的效果。今天我们就来详细讲解一下Java的线程池。

## 2.2 线程池概念

---

- **线程池**：其实就是一个容纳多个线程的容器，其中的线程可以反复使用，省去了频繁创建线程对象的操作，无需反复创建线程而消耗过多资源。

由于线程池中有很多操作都是与优化资源相关的，我们在这里就不多赘述。我们通过一张图来了解线程池的工作原理：



合理利用线程池能够带来三个好处：

1. 降低资源消耗。减少了创建和销毁线程的次数，每个工作线程都可以被重复利用，可执行多个任务。
2. 提高响应速度。当任务到达时，任务可以不需要等到线程创建就能立即执行。
3. 提高线程的可管理性。可以根据系统的承受能力，调整线程池中工作线线程的数目，防止因为消耗过多的内存，而把服务器累趴下(每个线程需要大约1MB内存，线程开的越多，消耗的内存也就越大，最后死机)。

## 2.3 线程池的使用

Java里面线程池的顶级接口是 `java.util.concurrent.Executor`，但是严格意义上讲 `Executor` 并不是一个线程池，而只是一个执行线程的工具。真正的线程池接口是 `java.util.concurrent.ExecutorService`。

要配置一个线程池是比较复杂的，尤其是对于线程池的原理不是很清楚的情况下，很有可能配置的线程池不是较优的，因此在 `java.util.concurrent.Executors` 线程工厂类里面提供了一些静态工厂，生成一些常用的线程池。官方建议使用 `Executors` 工程类来创建线程池对象。

`Executors`类中有个创建线程池的方法如下：

- `public static ExecutorService newFixedThreadPool(int nThreads)`：返回线程池对象。(创建的是有界线程池,也就是池中的线程个数可以指定最大数量)

获取到了一个线程池 `ExecutorService` 对象，那么怎么使用呢，在这里定义了一个使用线程池对象的方法如下：

- `public Future<?> submit(Runnable task)`：获取线程池中的某一个线程对象，并执行

Future接口：用来记录线程任务执行完毕后产生的结果。线程池创建与使用。

使用线程池中线程对象的步骤：

1. 创建线程池对象。
2. 创建 `Runnable` 接口子类对象。(task)

3. 提交Runnable接口子类对象。(take task)
4. 关闭线程池(一般不做)。

Runnable实现类代码：

```
public class MyRunnable implements Runnable {
    @Override
    public void run() {
        System.out.println("我要一个教练");
        try {
            Thread.sleep(2000);
        } catch (InterruptedException e) {
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("教练来了： " + Thread.currentThread().getName());
        System.out.println("教我游泳,交完后,教练回到了游泳池");
    }
}
```

线程池测试类：

```
public class ThreadPoolDemo {
    public static void main(String[] args) {
        // 创建线程池对象
        ExecutorService service = Executors.newFixedThreadPool(2); // 包含2个线程对象
        // 创建Runnable实例对象
        MyRunnable r = new MyRunnable();

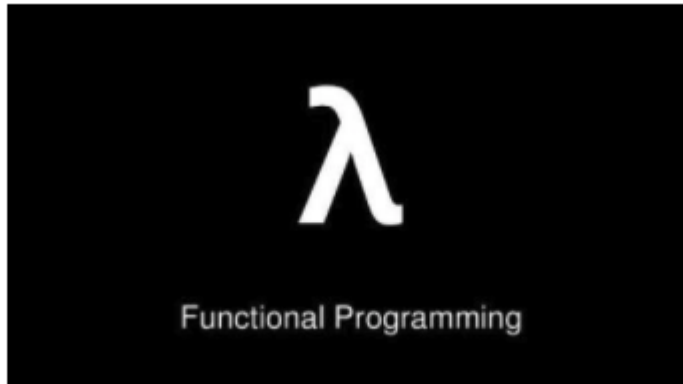
        // 自己创建线程对象的方式
        // Thread t = new Thread(r);
        // t.start(); ---> 调用MyRunnable中的run()

        // 从线程池中获取线程对象,然后调用MyRunnable中的run()
        service.submit(r);
        // 再获取个线程对象,调用MyRunnable中的run()
        service.submit(r);
        service.submit(r);
        // 注意: submit方法调用结束后,程序并不终止,是因为线程池控制了线程的关闭。
        // 将使用完的线程又归还到了线程池中
        // 关闭线程池
        // service.shutdown();
    }
}
```

## 第三章 Lambda表达式

### 3.1 函数式编程思想概述





在数学中，**函数**就是有输入量、输出量的一套计算方案，也就是“拿什么东西做什么事情”。相对而言，面向对象过分强调“必须通过对象的形式来做事情”，而函数式思想则尽量忽略面向对象的复杂语法——**强调做什么，而不是以什么形式做**。

面向对象的思想：

做一件事情，找一个能解决这个事情的对象，调用对象的方法，完成事情。

函数式编程思想：

只要能获取到结果，谁去做的，怎么做的都不重要，重视的是结果，不重视过程

## 3.2 冗余的Runnable代码

### 传统写法

当需要启动一个线程去完成任务时，通常会通过 `java.lang.Runnable` 接口来定义任务内容，并使用 `java.lang.Thread` 类来启动该线程。代码如下：

```
public class Demo01Runnable {
    public static void main(String[] args) {
        // 匿名内部类
        Runnable task = new Runnable() {
            @Override
            public void run() { // 覆盖重写抽象方法
                System.out.println("多线程任务执行！");
            }
        };
        new Thread(task).start(); // 启动线程
    }
}
```

本着“一切皆对象”的思想，这种做法是无可厚非的：首先创建一个 `Runnable` 接口的匿名内部类对象来指定任务内容，再将其交给一个线程来启动。

### 代码分析

对于 `Runnable` 的匿名内部类用法，可以分析出几点内容：

- `Thread` 类需要 `Runnable` 接口作为参数，其中的抽象 `run` 方法是用来指定线程任务内容的核心；

- 为了指定 `run` 的方法体，**不得不**需要 `Runnable` 接口的实现类；
- 为了省去定义一个 `RunnableImpl` 实现类的麻烦，**不得不**使用匿名内部类；
- 必须覆盖重写抽象 `run` 方法，所以方法名称、方法参数、方法返回值**不得不再**写一遍，且不能写错；
- 而实际上，似乎只有方法体才是关键所在。

## 3.3 编程思想转换

### 做什么，而不是怎么做

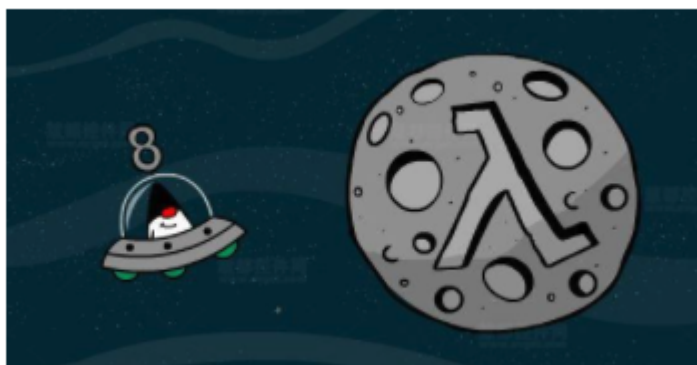
我们真的希望创建一个匿名内部类对象吗？不。我们只是为了做这件事情而**不得不**创建一个对象。我们真正希望做的事情是：将 `run` 方法体内的代码传递给 `Thread` 类知晓。

**传递一段代码**——这才是我们真正的目的。而创建对象只是受限于面向对象语法而不得不采取的一种手段方式。那，有没有更加简单的办法？如果我们将关注点从“怎么做”回归到“做什么”的本质，就会发现只要能够更好地达到目的，过程与形式其实并不重要。

### 生活举例



当我们需要从北京到上海时，可以选择高铁、汽车、骑行或是徒步。我们的真正目的是到达上海，而如何才能到达上海的形式并不重要，所以我们一直在探索有没有比高铁更好的方式——搭乘飞机。



而现在这种飞机（甚至是飞船）已经诞生：2014年3月Oracle所发布的Java 8（JDK 1.8）中，加入了**Lambda表达式**的重量级新特性，为我们打开了新世界的大门。

## 3.4 体验Lambda的更优写法

借助Java 8的全新语法，上述 `Runnable` 接口的匿名内部类写法可以通过更简单的Lambda表达式达到等效：

```
public class Demo02LambdaRunnable {
    public static void main(String[] args) {
        new Thread(() -> System.out.println("多线程任务执行!")).start(); // 启动线程
    }
}
```

这段代码和刚才的执行效果是完全一样的，可以在1.8或更高的编译级别下通过。从代码的语义中可以看出：我们启动了一个线程，而线程任务的内容以一种更加简洁的形式被指定。

不再有“不得不创建接口对象”的束缚，不再有“抽象方法覆盖重写”的负担，就是这么简单！

## 3.5 回顾匿名内部类

Lambda是怎样击败面向对象的？在上例中，核心代码其实只是如下所示的内容：

```
() -> System.out.println("多线程任务执行!");
```

为了理解Lambda的语义，我们需要从传统的代码起步。

### 使用实现类

要启动一个线程，需要创建一个 `Thread` 类的对象并调用 `start` 方法。而为了指定线程执行的内容，需要调用 `Thread` 类的构造方法：

- `public Thread(Runnable target)`

为了获取 `Runnable` 接口的实现对象，可以为该接口定义一个实现类 `RunnableImpl`：

```
public class RunnableImpl implements Runnable {
    @Override
    public void run() {
        System.out.println("多线程任务执行!");
    }
}
```

然后创建该实现类的对象作为 `Thread` 类的构造参数：

```
public class Demo03ThreadInitParam {
    public static void main(String[] args) {
        Runnable task = new RunnableImpl();
        new Thread(task).start();
    }
}
```

### 使用匿名内部类

这个 `RunnableImpl` 类只是为了实现 `Runnable` 接口而存在的，而且仅被使用了唯一一次，所以使用匿名内部类的语法即可省去该类的单独定义，即匿名内部类：

```

public class Demo04ThreadNameless {
    public static void main(String[] args) {
        new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                System.out.println("多线程任务执行!");
            }
        }).start();
    }
}

```

## 匿名内部类的好处与弊端

一方面，匿名内部类可以帮我们省去实现类的定义；另一方面，匿名内部类的语法——确实太复杂了！

## 语义分析

仔细分析该代码中的语义，`Runnable` 接口只有一个 `run` 方法的定义：

- `public abstract void run();`

即制定了一种做事情的方案（其实就是一个函数）：

- **无参数**：不需要任何条件即可执行该方案。
- **无返回值**：该方案不产生任何结果。
- **代码块（方法体）**：该方案的具体执行步骤。

同样的语义体现在 `Lambda` 语法中，要更加简单：

```

() -> System.out.println("多线程任务执行!");

```

- 前面的一对小括号即 `run` 方法的参数（无），代表不需要任何条件；
- 中间的一个箭头代表将前面的参数传递给后面的代码；
- 后面的输出语句即业务逻辑代码。

## 3.6 Lambda标准格式

Lambda省去面向对象的条条框框，格式由3个部分组成：

- 一些参数
- 一个箭头
- 一段代码

Lambda表达式的**标准格式**为：

```

(参数类型 参数名称) -> { 代码语句 }

```

格式说明：

- 小括号内的语法与传统方法参数列表一致：无参数则留空；多个参数则用逗号分隔。
- `->` 是新引入的语法格式，代表指向动作。
- 大括号内的语法与传统方法体要求基本一致。

## 3.7 练习：使用Lambda标准格式（无参无返回）

### 题目

给定一个厨子 `Cook` 接口，内含唯一的抽象方法 `makeFood`，且无参数、无返回值。如下：

```
public interface Cook {  
    void makeFood();  
}
```

在下面的代码中，请使用Lambda的**标准格式**调用 `invokeCook` 方法，打印输出“吃饭啦！”字样：

```
public class Demo05InvokeCook {  
    public static void main(String[] args) {  
        // TODO 请在此使用Lambda【标准格式】调用invokeCook方法  
    }  
  
    private static void invokeCook(Cook cook) {  
        cook.makeFood();  
    }  
}
```

### 解答

```
public static void main(String[] args) {  
    invokeCook(() -> {  
        System.out.println("吃饭啦！");  
    });  
}
```

备注：小括号代表 `Cook` 接口 `makeFood` 抽象方法的参数为空，大括号代表 `makeFood` 的方法体。

## 3.8 Lambda的参数和返回值

需求：

使用数组存储多个Person对象

对数组中的Person对象使用Arrays的sort方法通过年龄进行升序排序

下面举例演示 `java.util.Comparator<T>` 接口的使用场景代码，其中的抽象方法定义为：

- `public abstract int compare(T o1, T o2);`

当需要对一个对象数组进行排序时，`Arrays.sort` 方法需要一个 `Comparator` 接口实例来指定排序的规则。假设有一个 `Person` 类，含有 `String name` 和 `int age` 两个成员变量：

```
public class Person {
    private String name;
    private int age;

    // 省略构造器、toString方法与Getter Setter
}
```

## 传统写法

如果使用传统的代码对 `Person[]` 数组进行排序，写法如下：

```
import java.util.Arrays;
import java.util.Comparator;

public class Demo06Comparator {
    public static void main(String[] args) {
        // 本来年龄乱序的对象数组
        Person[] array = {
            new Person("古力娜扎", 19),
            new Person("迪丽热巴", 18),
            new Person("马尔扎哈", 20) };

        // 匿名内部类
        Comparator<Person> comp = new Comparator<Person>() {
            @Override
            public int compare(Person o1, Person o2) {
                return o1.getAge() - o2.getAge();
            }
        };
        Arrays.sort(array, comp); // 第二个参数为排序规则，即Comparator接口实例

        for (Person person : array) {
            System.out.println(person);
        }
    }
}
```

这种做法在面向对象的思想中，似乎也是“理所当然”的。其中 `Comparator` 接口的实例（使用了匿名内部类）代表了“按照年龄从小到大”的排序规则。

## 代码分析

下面我们来搞清楚上述代码真正要做什么事情。

- 为了排序，`Arrays.sort` 方法需要排序规则，即 `Comparator` 接口的实例，抽象方法 `compare` 是关键；
- 为了指定 `compare` 的方法体，**不得不**需要 `Comparator` 接口的实现类；
- 为了省去定义一个 `ComparatorImpl` 实现类的麻烦，**不得不**使用匿名内部类；
- 必须覆盖重写抽象 `compare` 方法，所以方法名称、方法参数、方法返回值**不得不再**写一遍，且不能写错；
- 实际上，**只有参数和方法体才是关键**。

## Lambda写法

```
import java.util.Arrays;

public class Demo07ComparatorLambda {
    public static void main(String[] args) {
        Person[] array = {
            new Person("古力娜扎", 19),
            new Person("迪丽热巴", 18),
            new Person("马尔扎哈", 20) };

        Arrays.sort(array, (Person a, Person b) -> {
            return a.getAge() - b.getAge();
        });

        for (Person person : array) {
            System.out.println(person);
        }
    }
}
```

## 3.9 练习：使用Lambda标准格式（有参有返回）

### 题目

给定一个计算器 `Calculator` 接口，内含抽象方法 `calc` 可以将两个int数字相加得到和值：

```
public interface Calculator {
    int calc(int a, int b);
}
```

在下面的代码中，请使用Lambda的**标准格式**调用 `invokeCalc` 方法，完成120和130的相加计算：

```
public class Demo08InvokeCalc {
    public static void main(String[] args) {
        // TODO 请在此使用Lambda【标准格式】调用invokeCalc方法来计算120+130的结果
    }

    private static void invokeCalc(int a, int b, Calculator calculator) {
        int result = calculator.calc(a, b);
        System.out.println("结果是：" + result);
    }
}
```

### 解答

```
public static void main(String[] args) {
    invokeCalc(120, 130, (int a, int b) -> {
        return a + b;
    });
}
```

备注：小括号代表 `Calculator` 接口 `calc` 抽象方法的参数，大括号代表 `calc` 的方法体。

## 3.10 Lambda省略格式

### 可推导即可省略

Lambda强调的是“做什么”而不是“怎么做”，所以凡是可以根据上下文推导得知的信息，都可以省略。例如上例还可以使用Lambda的省略写法：

```
public static void main(String[] args) {
    invokeCalc(120, 130, (a, b) -> a + b);
}
```

### 省略规则

在Lambda标准格式的基础上，使用省略写法的规则为：

1. 小括号内参数的类型可以省略；
2. 如果小括号内有且仅有一个参，则小括号可以省略；
3. 如果大括号内有且仅有一个语句，则无论是否有返回值，都可以省略大括号、return关键字及语句分号。

备注：掌握这些省略规则后，请对应地回顾本章开头的多线程案例。

## 3.11 练习：使用Lambda省略格式

### 题目

仍然使用前文含有唯一 `makeFood` 抽象方法的厨子 `Cook` 接口，在下面的代码中，请使用Lambda的**省略格式**调用 `invokeCook` 方法，打印输出“吃饭啦！”字样：

```
public class Demo09InvokeCook {
    public static void main(String[] args) {
        // TODO 请在此使用Lambda【省略格式】调用invokeCook方法
    }

    private static void invokeCook(Cook cook) {
        cook.makeFood();
    }
}
```

### 解答

```
public static void main(String[] args) {
    invokeCook(() -> System.out.println("吃饭啦！"));
}
```

## 3.12 Lambda的使用前提



Lambda的语法非常简洁，完全没有面向对象复杂的束缚。但是使用时有几个问题需要特别注意：

1. 使用Lambda必须具有接口，且要求**接口中有且仅有一个抽象方法**。

无论是JDK内置的 `Runnable`、`Comparator` 接口还是自定义的接口，只有当接口中的抽象方法存在且唯一时，才可以使用Lambda。

2. 使用Lambda必须具有**上下文推断**。

也就是方法的参数或局部变量类型必须为Lambda对应的接口类型，才能使用Lambda作为该接口的实例。

备注：有且仅有一个抽象方法的接口，称为“**函数式接口**”。

等待与唤醒机制:线程之间的通信

重点:有效的利用资源(生产一个包子,吃一个包子,再生产一个包子,在吃一个包子...)

通信:对包子的状态进行判断

没有包子-->吃货线程唤醒包子铺线程-->吃货线程等待-->包子铺线程做包子-->做好包子-->修改包子的状态为有  
有包子-->包子铺线程唤醒吃货线程-->包子铺线程等待-->吃货吃包子-->吃完包子-->修改包子的状态为没有  
没有包子-->吃货线程唤醒包子铺线程-->吃货线程等待-->包子铺线程做包子-->做好包子-->修改包子的状态为有  
...

线程A (生产者) 包子铺

线程执行的动作是生产包子

资源:包子



吃货

线程B (消费者)

线程执行的动作是吃包子

分析:需要哪些类

资源类:包子类

设置包子的属性

皮

陷

包子的状态: 有 true,没有 false

生产者(包子铺)类:是一个线程类,可以继承Thread

设置线程任务(run):生产包子

对包子的状态进行判断

true:有包子

包子铺调用wait方法进入等待状态

false:没有包子

包子铺生产包子

增加一些趣味性:交替生产两种包子

有两种状态( $i \% 2 == 0$ )

包子铺生产好了包子

修改包子的状态为true有

唤醒吃货线程,让吃货线程吃包子

消费者(吃货)类:是一个线程类,可以继承Thread

设置线程任务(run):吃包子

对包子的状态进行判断

false:没有包子

吃货线程调用wait方法进入等待状态

true:有包子

吃货吃包子

吃货吃完包子

修改包子的状态为false没有

吃货唤醒包子铺线程,生产包子

测试类:

包含main方法,程序执行的入口,启动程序

创建包子对象: 创建包子铺线程,开启; 创建吃货线程,开启

线程池:容器-->集合(ArrayList,HashSet,LinkedList<Thread>,HashMap)

```
add(new Thread(xxx));      队列
add(new Thread(xxx));
add(new Thread(xxx));
add(new Thread(xxx));
add(new Thread(xxx));
add(new Thread(xxx));
add(new Thread(xxx));
.....
```

当程序第一次启动的时候,创建多个线程,保存到一个集合中

当我们想要使用线程的时候,就可以从集合中取出来线程使用

Thread t = list.remove(0);返回的是被移除的元素,(线程只能被一个任务使用)

Thread t = linked.removeFist();

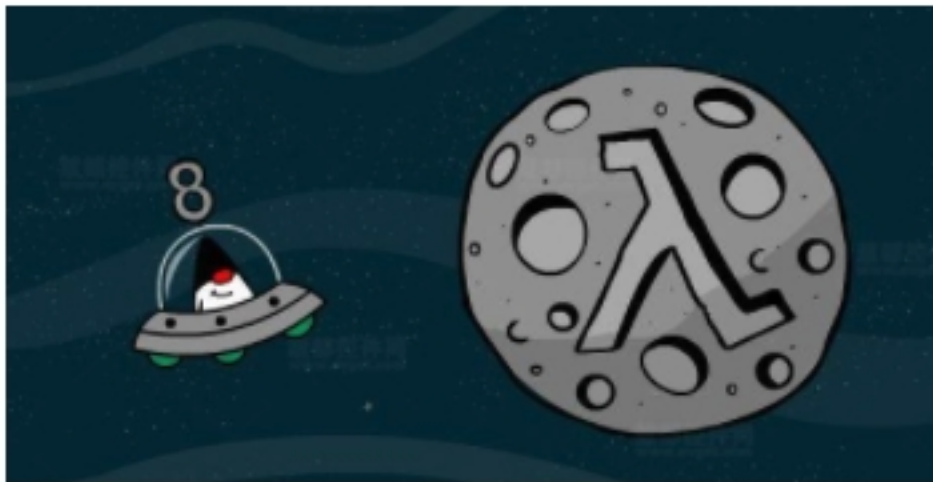
当我们使用完毕线程,需要把线程归还给线程池

list.add(t);

linked.addLast(t);

在JDK1.5之后,JDK内置了线程池,我们可以直接使用

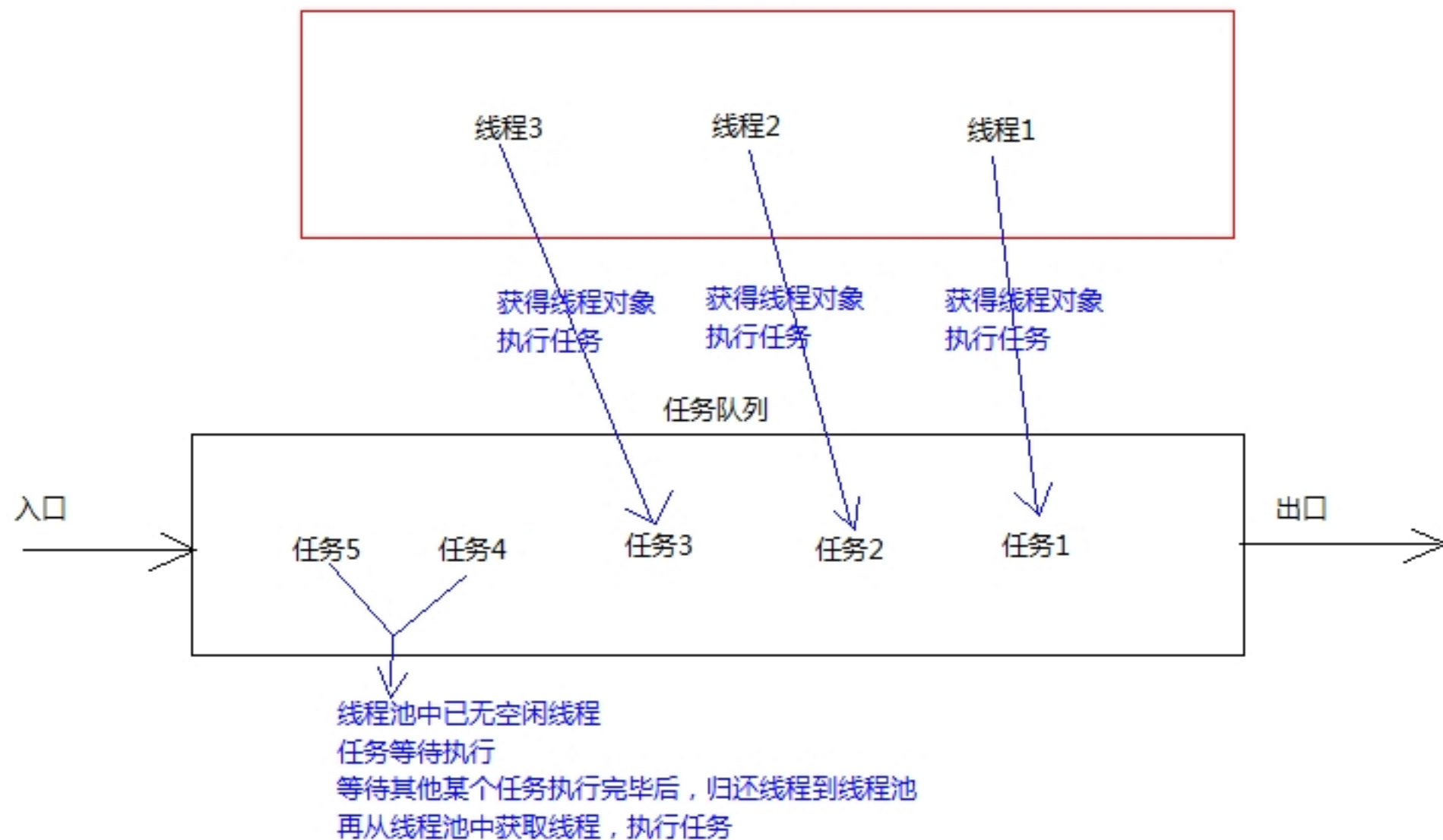






Functional Programming

## 线程池



线程A (生产者)

线程B (消费者)

线程执行的动作是生产包子

线程执行的动作是吃包子





