

```
//二：浅谈线程池
// (2.1) 场景设想
//服务器程序，一《客户端，每来一个客户端，就创建一个新线程为该客户提供服务。
//a) 网络游戏，2万玩家不可能给每个玩家创建个新线程，此程序写法在这种场景下不通；
//b) 程序稳定性问题：编写的代码中，偶尔创建一个线程这种代码，这种写法，就让人感到不安；
//线程池：把一堆线程弄到一起，统一管理。这种统一管理调度，循环利用线程的方式，就叫线程池；
// (2.2) 实现方式
//在程序启动时，我一次性的创建好一定数量的线程。10, 8, 100-200,更让人放心，觉得程序代码更稳定；

//三：线程创建数量谈
// (3.1) 线程开的数量极限问题，2000个线程基本就是极限；再创建线程就崩溃；
// (3.2) 线程创建数量建议
//a) 采用某些技术开发程序；api接口提供高建议你 创建线程数量 = cpu数量, cpu *2, cpu *2 +2, 遵照专业建议和指示来，专业意见确
//b) 创建多线程完成业务；一个线程等于一条执行通路；100要堵塞充值，我们这里开110个线程，那是很合适的；
//c) 2000个线程，建议，线程数量尽量不要超过500个，能控制在200个之内；
```