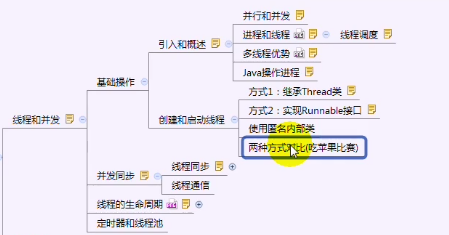
Day 14 线程



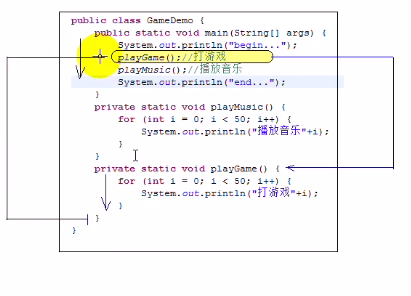
**01并行和并发**

单线程：



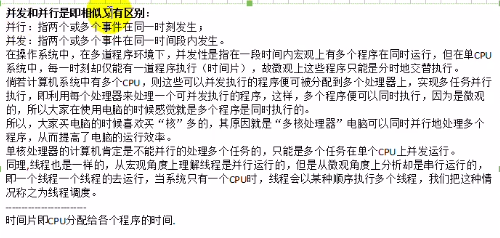
需求：边运行游戏变听歌？

顺序结构：

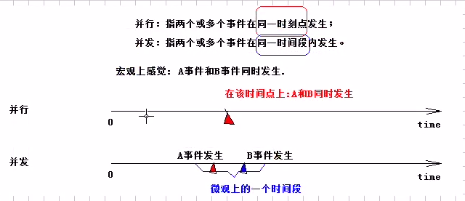


按照流程顺序执行

要解决上述问题需要使用多进程或者多线程：



并行比并发更加微观，并行指的是真正的同时，并发指的是一个微观的时间段。



在单核cpu中在一个时刻只能有一个进程在计算。

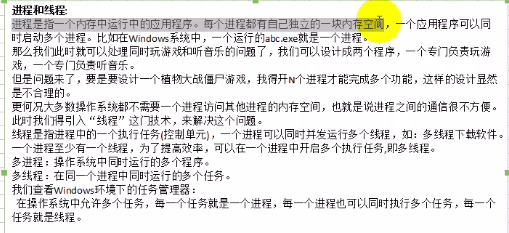


单核cpu在多个进程之间切换

单核只能有并发的概念，多核才有并行的概念

并行强调时间点，并发强调时间段

**02理解进程和线程**



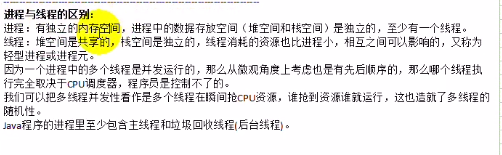
进程的数据是私有的，都有自己的独立的内存空间，从而进程间的通信就需要特殊的处理；而同一个进程的多个线程之间共享进程的资源。

开启进程消耗资源非常高，进程之间的通信的实现很麻烦。

线程就是进程中的一个执行单元

多任务系统指运行多个进程。

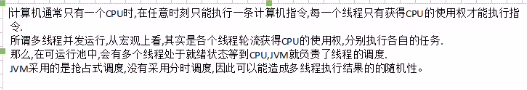
一个进程至少有一个线程，即至少有一个主线程



进程在堆中的数据在线程之间是共享的，各个线程的栈中的资源是私有的。

创建线程的资源消耗比进程低。

在pc中进程的调度是由cpu来调度的，在java程序中线程的调度是由jvm来调度的。

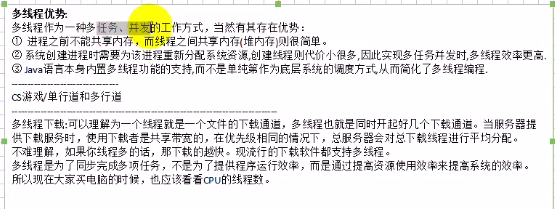


单cpu-某个时刻-单条计算机指令

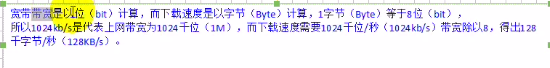
调度类别：抢占式调度和分时调度（时间片分片，如将1秒分为很多分，分别交给不同的进程执行命令）

Java程序的进程至少有主线程（main）和垃圾回收线程（后台线程）。

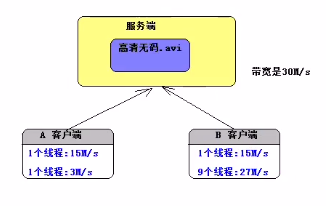
**03多线程的优势**



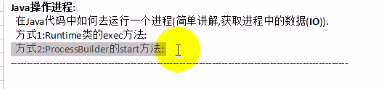
共享内存；创建成本低；在java程序中多线程是由jvm来调度的，而不是由cpu来调度的。



多线程下载（使得某个进程抢占更多的下载资源从而使得进程下载的速度更快），但是计算机的总带宽是不变的，只是在不同的进程之间分配：



**04创建进程操作**



//方式1：使用runtime的exec方法  
Runtime rt=Runtime.getRuntime();  
//rt.exec("NotePad");//打开记事本  
  
//方式2：使用ProcessBuilder的start方法  
ProcessBuilder pb=new ProcessBuilder("NotePad");  
pb.start();

**05使用 继承方式创建线程并启动**

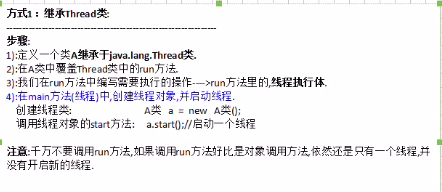


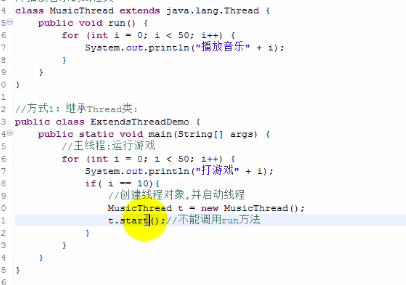
线程类：

Java.lang.thread

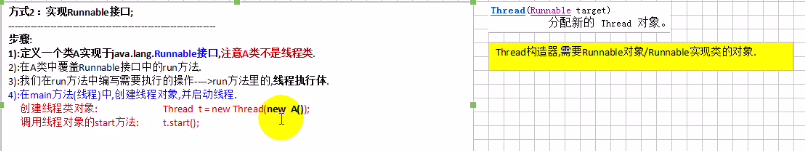
Thread和其子类才能成为是线程类

Main是一个主线程





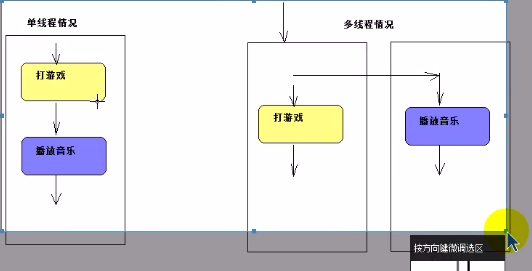
06使用实现方式创建并启动线程



启动线程需要thread,只有该类和该类的子类才是线程类，才能开启线程。



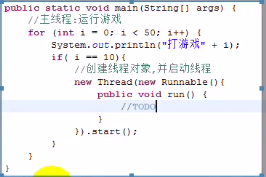
子线程创建后具有和主线程同样的级别。即使主线程执行完毕，也要等待子线程执行完毕程序才算执行完成。



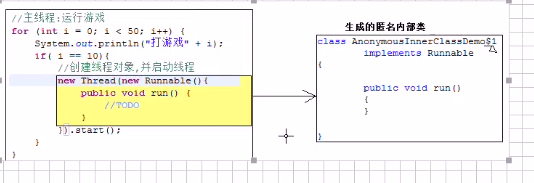
07使用匿名内部类创建并启用线程

匿名内部类只适用于某个类只使用一次的情况。

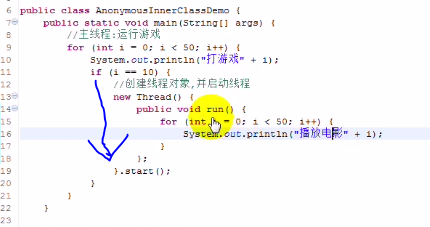
使用接口的形式（较多）



编译完后：

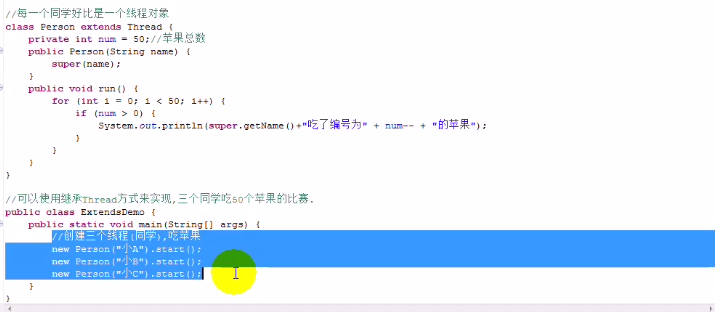


使用类的方式

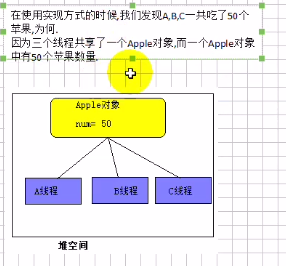


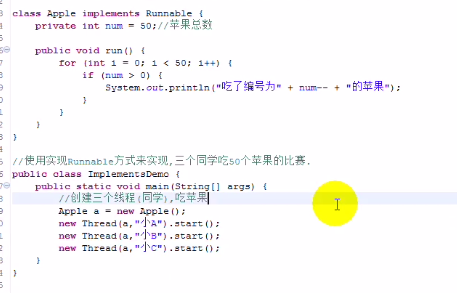
08案例分析-吃苹果比赛

09使用继承方式

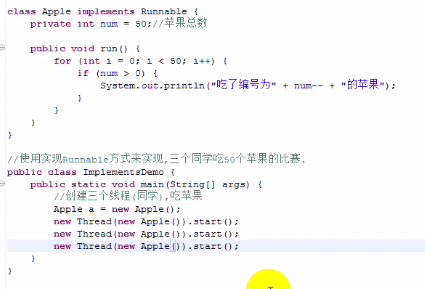


10使用实现方式





下面的方式是错误的，三个线程使用三个各自的对象：



11分析继承方式和实现方式的区别

继承方式

1. 单继承
2. 操作上继承方式更简单，获取线程名字也简单（操作上更简单）
3. 从多线程共享同一个资源上分析，继承方式不能做到

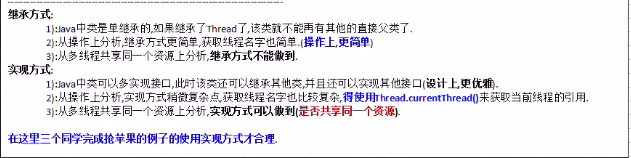
实现方式

1. 多实现

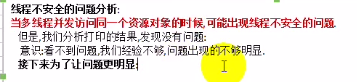
2） 从操作上分析，实现方式稍微复杂点

3) 从多线程共享同一个资源上分析，实现方式可以做到

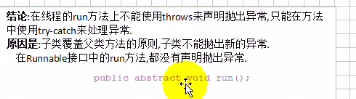
以后做的时候大多以实现的方式来做线程。



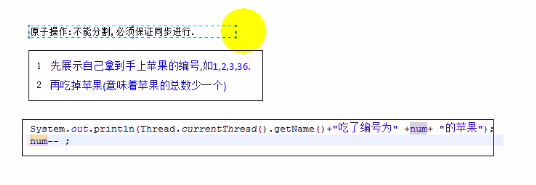
12线程不安全问题分析



使用Thread.sleep()，当前线程休息，让其他线程去抢资源（经常用来模拟网络延迟）







要解决上述多线程并发访问多个资源的安全问题，解决方案：保证打印苹果编号和苹果总数减一操作同步完成

方法一：同步代码块

方法二：同步方法

方法三：锁机制（lock）--悲观锁和乐观锁

13线程同步-同步代码块

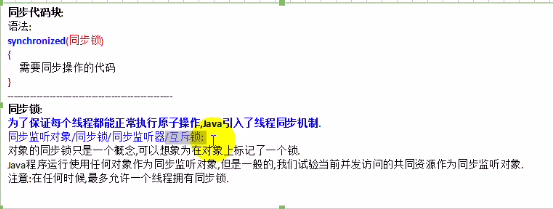
语法：

Synchronized(同步锁)

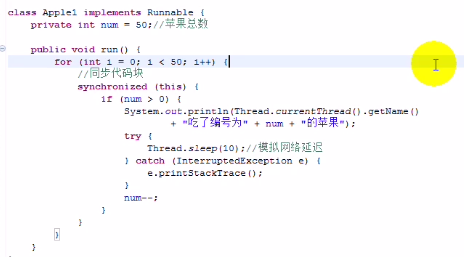
{

需要同步操作的代码块

}

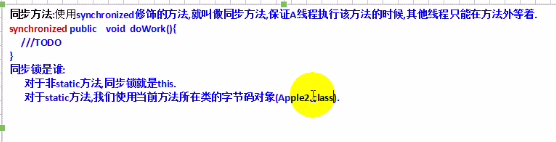


谁拿到锁谁就能执行代码块，其他的等待。

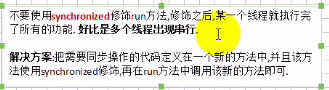


14线程同步-同步方法

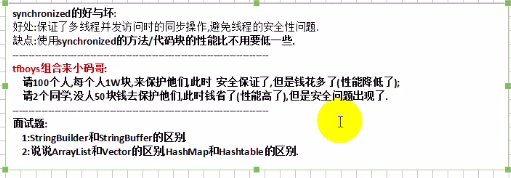
使用synchronized修饰的方法，就叫做同步方法，保证A线程执行该方法的时候其他线程只能在方法外等着。

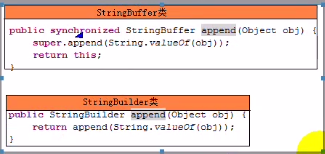






15synchronized的好与坏



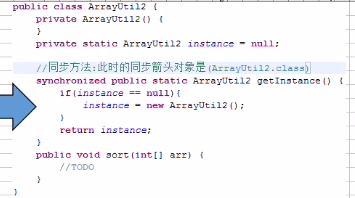


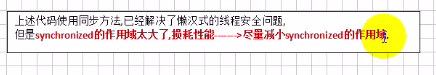
尽量减少synchronized的作用域，他会影响性能

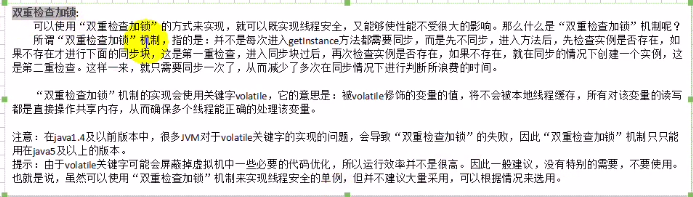
16单例模式的懒加载

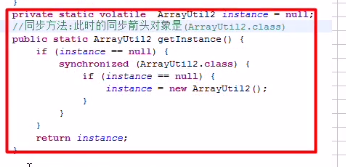


懒加载存在线程不安全问题









推荐使用饿汉式

17线程同步-同步锁

18今日小结