

- 线程同步（并发问题）：多个线程操作同一个资源情况下
- 多个线程操作同一个资源时，原本的调度机制是资源抢夺，谁抢到就是谁的，容易造成数据混乱，需要线程同步，需要队列，排队一个个来
- 线程同步其实就是一种等待机制，多个需要访问这个对象的线程进入这个对象的等待池，等待前面的线程使用完毕，下一个线程再使用
- 队列+锁：
  - 用于保证线程安全性
  - 锁机制：synchronized，当一个线程获得对象的排它锁，独占资源，其它线程等待
  - 就好比排队上厕所，一次只能进一个，前面进去的人把门锁上，下一个人在外面等他出来才能进去
  - 问题：
    - 一个线程持有锁导致其它需要锁的线程挂起，降低了性能
    - 一个优先级高的线程等待优先级低的线程释放锁，会导致优先级倒置，引起性能问题