using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Diagnostics.Contracts;

using System.IO;

using System.Linq;

using System.Reflection;

using System.Security;

using System.Security.Permissions;

using System.Text;

using System.Threading;

using System.Threading.Tasks;

namespace ConsoleApp2

{

public class Program

{

static void Main(string[] args)

{

//ThreadStart ts = new ThreadStart(Something);

//Thread thread=new Thread(ts);

//thread.Start();

//Thread t = new Thread(() =>

//{

// Something("Elvin");

//});

//t.Start();

//Thread t = new Thread(Something);

//t.Start("Elvin");

//for (int i = 0; i < 100; i++)

//{

// Console.WriteLine($"\t\t\t Hi from new Thread {i}");

// Console.WriteLine(Thread.CurrentThread.ManagedThreadId);

//}

//Thread t1 = new Thread(() =>

//{

// for (int i = 0; i < 100; i++)

// {

// Thread.Sleep(50);

// Console.WriteLine($"A {i}");

// }

//});

//t1.Start();

//t1.IsBackground = true;

//Thread t2 = new Thread(() =>

//{

// for (int i = 0; i < 50; i++)

// {

// Console.WriteLine($"B : {i}");

// }

//});

//t2.Start();

//Console.ReadKey();

//Thread t = new Thread(() =>

//{

// Something("Elvin");

//});

//t.Start();

////Console.ReadKey();

////t.Abort();

//Thread thread2 = new Thread(() =>

//{

// while (true)

// {

// if (Console.ReadKey().Key == ConsoleKey.P)

// {

// Console.WriteLine("PAUSED");

// t.Suspend();

// }

// if (Console.ReadKey().Key == ConsoleKey.R)

// {

// t.Resume();

// }

// }

//});

//thread2.Start();

////////////////////////////////////////////////////

//var t = new Thread(() =>

//{

// for (int i = 0; i < 10000; i++)

// {

// Console.WriteLine(i);

// }

//});

//t.Start();

//var t2 = new Thread(() =>

//{

// t.Join();

// for (int i = 0; i < 10000; i++)

// {

// Console.WriteLine("T2222222222222");

// }

//});

//t2.Start();

//for (int i = 0; i < 10000; i++)

//{

// Console.WriteLine("Main");

//}

//int sum = 0;

//Thread.Sleep(100);

//var t = new Thread(() =>

//{

// for (int i = 0; i < 100; i++)

// {

// sum += i;

// Thread.Sleep(10);

// Console.WriteLine(i);

// }

//});

//t.Start();

//var t2 = new Thread(() =>

//{

// t.Join();

// for (int i = 0; i < 10000; i++)

// {

// Thread.Sleep(10);

// Console.WriteLine($"SUM {sum}");

// }

//});

//t2.Start();

//for (int i = 0; i < 10000; i++)

//{

// Thread.Sleep(50);

// Console.WriteLine("Main");

//}

//////////////////////////////////////////

//int sum = 0;

////499500

//var t1 = new Thread(() =>

//{

// for (int i = 0; i < 250; i++)

// {

// Console.WriteLine("T1");

// sum += i;

// }

//});

//t1.Start();

//var t2 = new Thread(() =>

//{

// for (int i = 250; i < 500; i++)

// {

// Console.WriteLine("\tT2");

// sum += i;

// }

//});

//t2.Start();

//var t3 = new Thread(() =>

//{

// for (int i = 500; i < 750; i++)

// {

// Console.WriteLine("\t\tT3");

// sum += i;

// }

//});

//t3.Start();

//var t4 = new Thread(() =>

//{

// for (int i = 750; i < 1000; i++)

// {

// Console.WriteLine("\t\t\tT1");

// sum += i;

// }

//});

//t4.Start();

////t1.Join();

////t2.Join();

////t3.Join();

////t4.Join();

//Thread.Sleep(100);

//Console.Clear();

//Console.WriteLine($"SUM is {sum}");

}

private static void Something(object sender)

{

for (int i = 0; i < 10000; i++)

{

Thread.Sleep(10);

Console.WriteLine($"\t\t\t Hi from new {sender} Thread {i}");

Console.WriteLine(Thread.CurrentThread.ManagedThreadId);

}

}

}

}