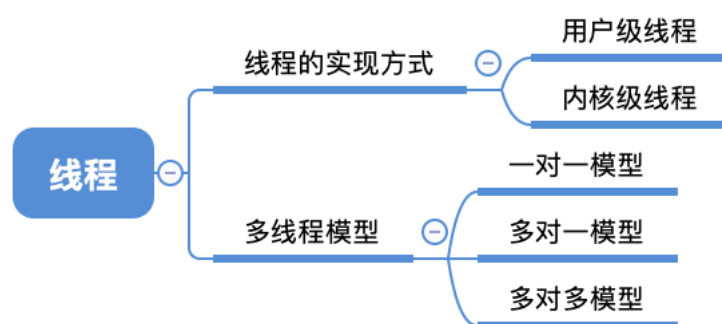


本节内容

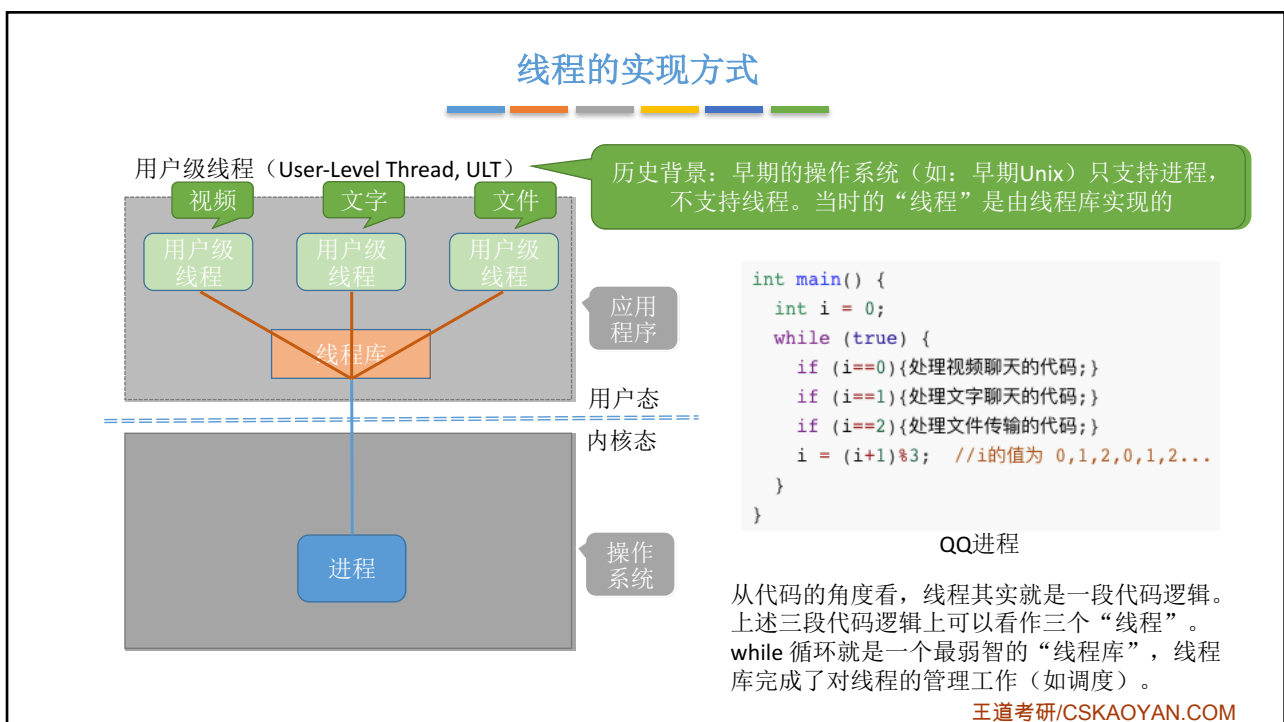
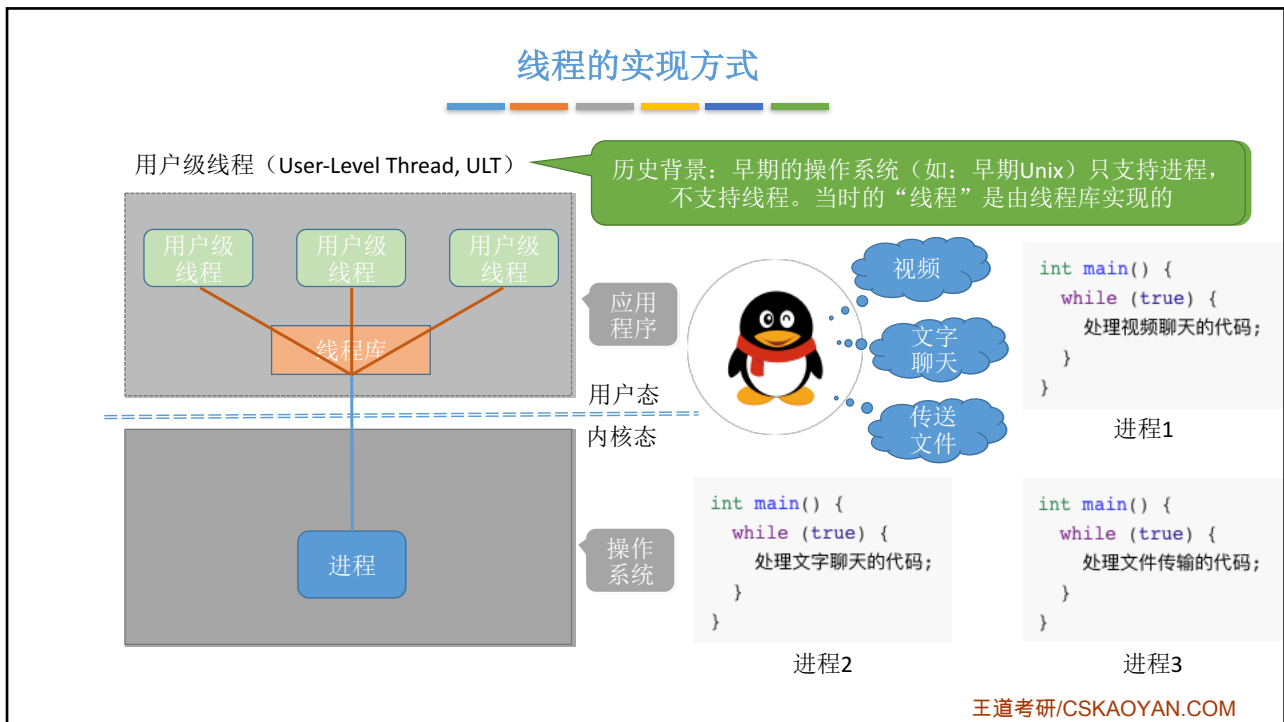
线程的实现方式  
多线程模型

王道考研/CSKAOYAN.COM

知识总览

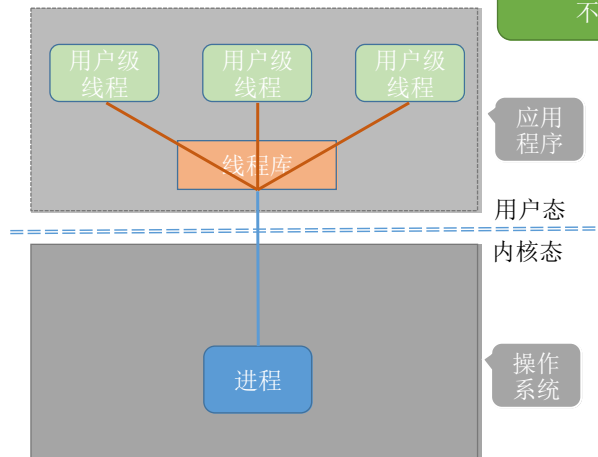


王道考研/CSKAOYAN.COM



## 线程的实现方式

用户级线程（User-Level Thread, ULT）



历史背景：早期的操作系统（如：早期Unix）只支持进程，不支持线程。当时的“线程”是由线程库实现的

很多编程语言提供了强大的线程库，可以实现线程的创建、销毁、调度等功能。

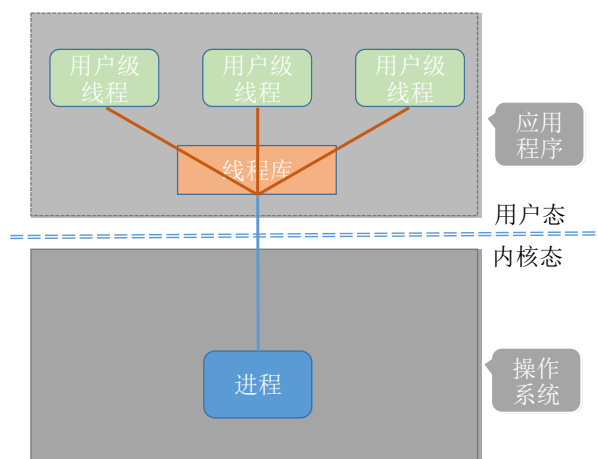


1. 线程的管理工作由谁来完成？
2. 线程切换是否需要CPU变态？
3. 操作系统是否能意识到用户级线程的存在？
4. 这种线程的实现方式有什么优点和缺点？

王道考研/CSKAOYAN.COM

## 线程的实现方式

用户级线程（User-Level Thread, ULT）



1. 用户级线程由应用程序通过线程库实现，所有的**线程管理工作都由应用程序负责**（包括线程切换）

2. 用户级线程中，**线程切换可以在用户态下即可完成**，无需操作系统干预。

3. 在用户看来，是有多个线程。但是在操作系统内核看来，并意识不到线程的存在。

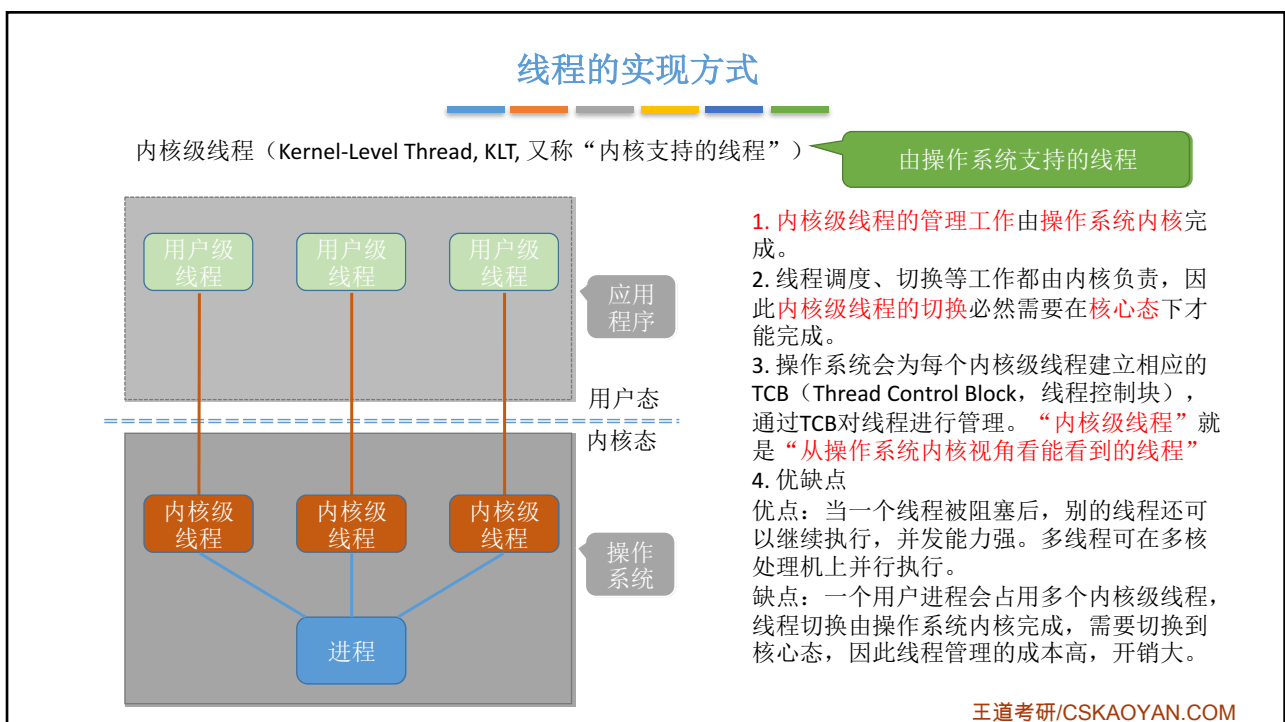
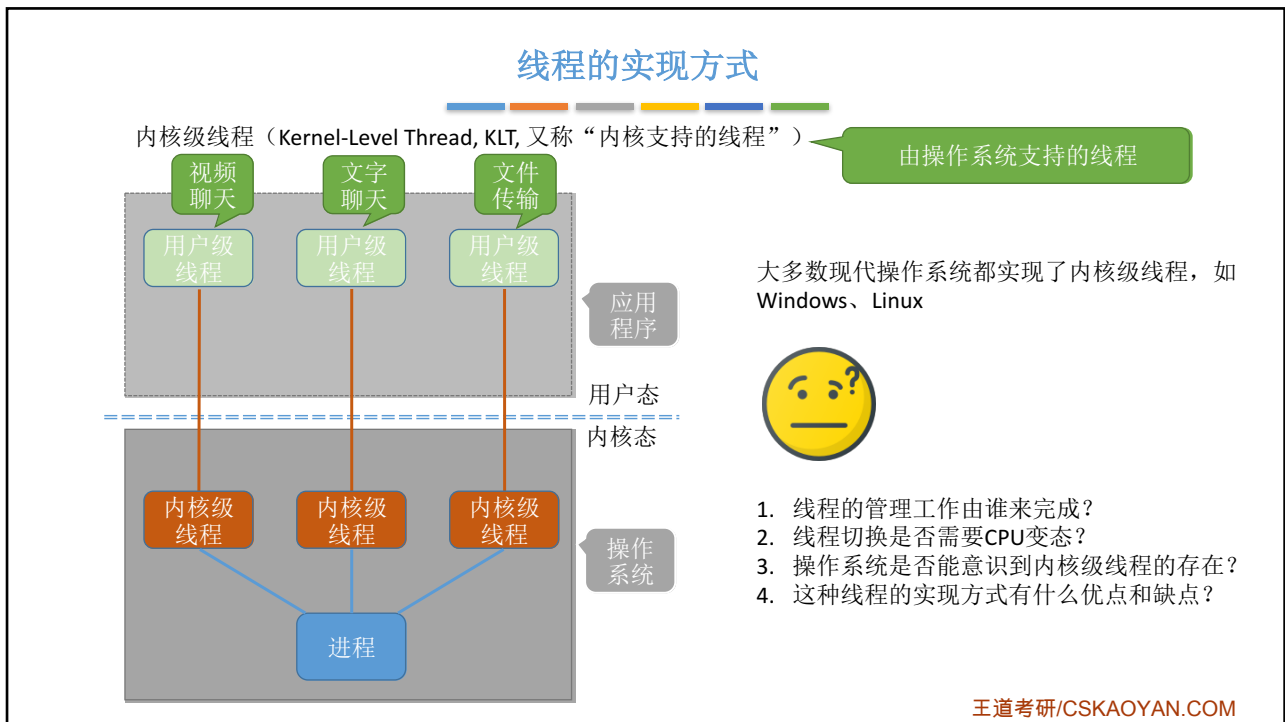
**“用户级线程”就是“从用户视角看能看到的线程”**

4. 优缺点

优点：用户级线程的切换在用户空间即可完成，不需要切换到核心态，线程管理的系统开销小，效率高

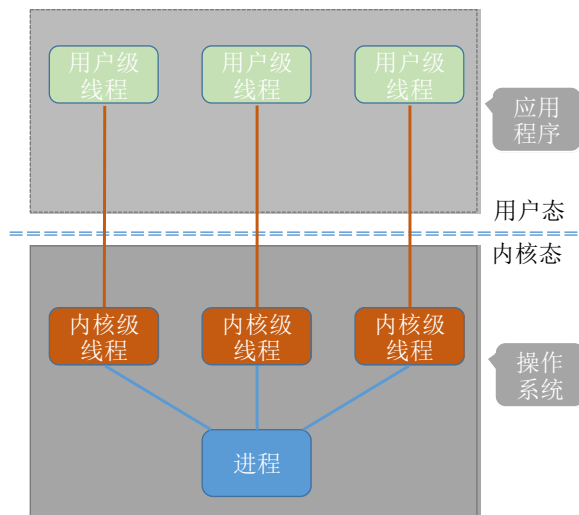
缺点：当一个用户级线程被阻塞后，整个进程都会被阻塞，并发度不高。多个线程不可在多核处理机上并行运行。

王道考研/CSKAOYAN.COM



## 多线程模型

在支持内核级线程的系统中，根据用户级线程和内核级线程的映射关系，可以划分为几种多线程模型



**一对一模型：**一个用户级线程映射到一个内核级线程。每个用户进程有与用户级线程同数量的内核级线程。

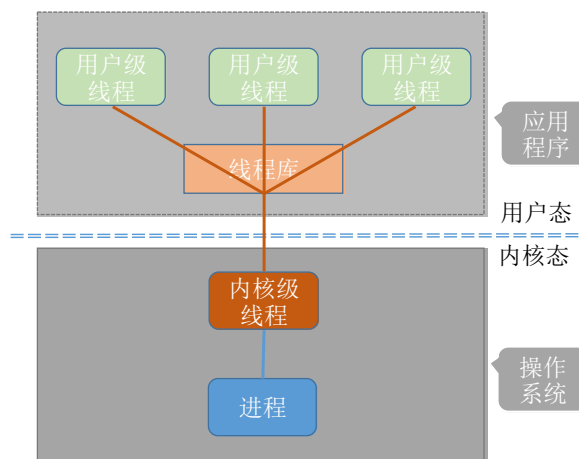
**优点：**当一个线程被阻塞后，别的线程还可以继续执行，并发能力强。多线程可在多核处理机上并行执行。

**缺点：**一个用户进程会占用多个内核级线程，线程切换由操作系统内核完成，需要切换到核心态，因此线程管理的成本高，开销大。

王道考研/CSKAOYAN.COM

## 多线程模型

在支持内核级线程的系统中，根据用户级线程和内核级线程的映射关系，可以划分为几种多线程模型



**多对一模型：**多个用户级线程映射到一个内核级线程。且一个进程只被分配一个内核级线程。

**优点：**用户级线程的切换在用户空间即可完成，不需要切换到核心态，线程管理的系统开销小，效率高

**缺点：**当一个用户级线程被阻塞后，整个进程都会被阻塞，并发度不高。多个线程不可在多核处理机上并行运行

**重点重点重点：**

操作系统只“看得见”内核级线程，因此只有**内核级线程才是处理机分配的单位**。

王道考研/CSKAOYAN.COM

