1.使用串行 GC 不调堆大小的情况下

完整分析:

一共生成了 13038 个对象,一共进行了 24 次 GC 操作,其中 5 次 MojorGC, 19 次 MinorGC, GC 引起的原因都是没有足够的内存存储新数据。

分步分析(以第一次 MojorGC 为例):

0.241:

第一次执行 MojorGC 的时间是在程序运行到 0.241s 处

GC:

SerialGC 执行、表示进行了一次 GC

DefNew:

串行 GC 新生代使用的回收算法

76066K->8447K(76160K):

表示新生代从 76066K 减少到 8447K. 新生代的使用率从 99%减少到 11%

0.0084740 secs:

这个区域的 GC 一共使用了 0.0084740s, 相当于 8ms

0.250:

在 0.250 这个时刻开始执行 Tenured 进行老年代回收

Tenured:

串行 GC 老年代使用算法

179432K->166368K(179444K):

老年代的大小从 179432K 减少到 166368K, 使用率从接近 100%减少到 92%

0.0171322 secs:

消耗了 0.0171322s, 相当于 17ms

231214K->166368K(255604K):

表示整个堆的使用从 231214K 减少到 166368K,堆使用率从 90%减少到 65%,我们通过计算可以看到其中有 2773k 的数据从年轻代升级到老年代

Metaspace:

Meta 区 GC 执行

2653K->2653K(1056768K):

Meta 区数据没变化

0.0264494 secs:

Meta 区 GC 一共消耗 26ms

Times: user=0.03 sys=0.00, real=0.03 secs:

用户态消耗 30ms, 内核态没有消耗, 真实时间为 30ms

总结:

串行 GC 执行一次时间较长,而且无论 MinorGC 还是 FullGC 都会导致 STW,而且随着内存的增大,GC 的时间也在不断的增加,回收效率也较低

2.使用串行 GC 调堆内存大小

```
| Company | Comp
```

分析:

此时出现了 FullGC,而且约到之行的最后 FulGC 执行的越频繁,这对于系统是很不友好的,因为频繁的 FullGC 会大量产生 STW,会导致系统出现很严重的卡顿,而且还不一定能回收多少数据。

3.使用 ParallelGC 的情况下

分析:

没有规定堆大小的情况下,默认堆大小为 1.5G 左右,一共生成了 17911 个对象,对比 SerialGC, 多生成了 1/3 的对象,内存结构被更好的优化,使用的新生代算法为 PSYoungGen,老年代算法为 ParOldGen,虽然并行 GC 两次都会导致 STW,但是整体来看还是比串行快很多。

4.使用 CMS 的情况下

```
| Company | Comp
```

分析:

从上图可以看出整个新生代使用的是 parNew 的算法,进行老年代回收会使用 CMS 算法,而且可以完整的看出 CMS 执行的六步:

第一步的 CMS 是初始标记,是串行的,只标记 GCRoots 的第一个引用;

第二步是并发标记,是并行的,标记所有存活对象;

第三步是并行预处理,是并行的,识别在此期间改变的引用;

第四步是最终标记,是并行的,标记那些改变的引用;

第五步是并发清除,是并行的,清除垃圾数据;

第六步会进行并发重置。

虽然整体内存存储数据不多,但是整个堆大小相对并行 GC 小了 300M 左右,而且回收速率快了很多,而且解决了 STW 长时间卡顿问题

5.使用 G1GC 的情况

```
[Eden: 24.0M(24.0M)->0.0B(33.0M) Survivors: 3072.0K->4096.0K Heap: 40.4M(248.0M)->23.6M(248.0M)]
[Times: user=0.00 sys=0.00, rsal=0.02 secs]
3C pause (G1 Evacuation Pause) (young), 0.0032573 secs]
[Parallel Time: 2.4 ms, 6C Workers: 13]
[GC Worker Start (ms): Min: 144.7, Avg: 144.8, Max: 144.9, Diff: 0.2]
[Ext Root Scanning (ms): Min: 0.1, Avg: 0.2, Max: 0.3, Diff: 0.2, Sum: 2.0]
[Update RS (ms): Min: 0.0, Avg: 0.1, Max: 0.3, Diff: 0.2, Sum: 1.3]
[Processed Buffers: Min: 0.0, Avg: 0.0, Max: 0.0, Diff: 0.0, Sum: 0.1]
[Code Root Scanning (ms): Min: 0.0, Avg: 0.0, Max: 0.0, Diff: 0.0, Sum: 0.0]
[Object Copy (ms): Min: 1.6, Avg: 1.9, Max: 2.0, Diff: 0.4, Sum: 24.3]
[Termination (ms): Min: 0.0, Avg: 0.1, Max: 0.2, Diff: 0.2, Sum: 1.2]
[Termination Attempts: Min: 1, Avg: 1.0, Max: 1, Diff: 0.2, Sum: 1.3]
[GC Worker Other (ms): Min: 0.0, Avg: 0.0, Max: 0.1, Diff: 0.2, Sum: 0.5]
[GC Worker Total (ms): Min: 2.2, Avg: 2.3, Max: 2.4, Diff: 0.1, Sum: 0.5]
[Code Root Fixup: 0.0 ms]
[Code Root Fixup: 0.0 ms]
[Code Root Fixup: 0.0 ms]
[Ref Froc: 0.1 ms]
[Ref Enq: 0.0 ms]
[Ref Enq: 0.0 ms]
[Free CSet: 0.0 ms]
[Humongous Register: 0.0 ms]
[Humongous Register: 0.0 ms]
[Free CSet: 0.0 ms]
```

G1GC 的回收效率非常快, 虽然会产生 STW 但是这么快也不会受什么影响, 但是对于没有对堆大小进行配置的情况下数据会比较少, 只有 10000 左右, 但是在堆参数很大时 G1 有明显的优势。