**Practica 2 Thread**

Nombre: Sergio Bereño Veron

Nombre: Jonatan Valle Corrales

Clase Thread donde modificamos el método Run

package thread;

public class Variable extends Thread {

/\*

\* Modificamos el metodo run para incrementar el entero del main.

\*/

public void run() {

for (int i = 0; i < 5000; i++) {

Main.entero++;

}

}

}

Creamos la clase Main donde instaciamos cada objeto iniciamos los thread y con los join esperamos a que acaben los procesos y imprimimos la variable.

package thread;

public class Main {

public static int entero = 0;

public static void main(String[] args) throws InterruptedException {

// **TODO** Auto-generated method stub

/\*

\* Declaramos los objectos de la clase thread.

\*/

Variable v1 = new Variable();

Variable v2 = new Variable();

Variable v3 = new Variable();

Variable v4 = new Variable();

/\*

\* Iniciamos cada uno de los objetos.

\*/

v1.start();

v2.start();

v3.start();

v4.start();

/\*

\* Se espera a que todos los thread se hayan acabado.

\*/

v1.join();

v2.join();

v3.join();

v4.join();

/\*

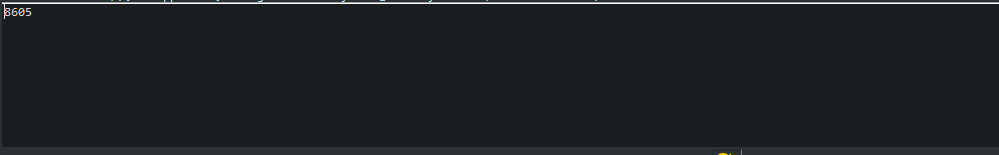
\* Finalmente imprimimos la variable.

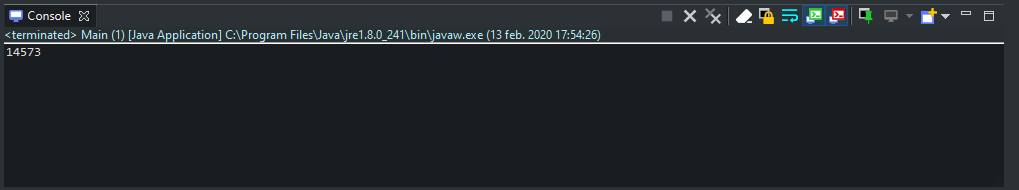
\*/

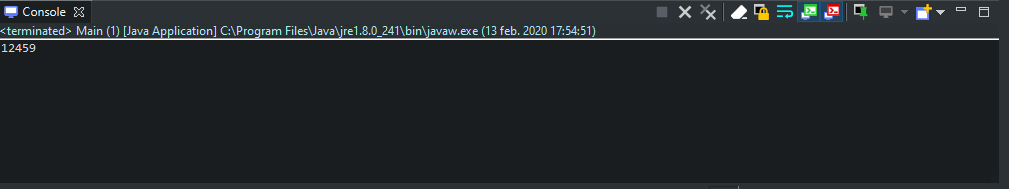
System.out.println(entero);

}

Resultados:







El valor no suma 20000, raramente lo sale 20000 porque los Threads se solapan entonces cogen la variable sin haber sido sumada anteriormente con el anterior thread.

Por ejemplo, el thread 1 puede coger la variable 0 pero cuando la variable = 10 el thread 1 puede sumar variable = variable + 1 y el segundo thread recoge esa variable antes de sumarle ese 1. Es decir que los dos thread le están sumando 1 a la variable = 10.