



.Net

Teoría 13

Programación Asincrónica

Introducción

Patrones para la programación asincrónica

.NET proporciona tres patrones para la programación asincrónica:

- El **Modelo de Programación Asincrónica (APM)** que es el modelo heredado (*legacy*) que usa la interfaz **IAsyncResult**
- El **Patrón Asincrónico basado en Eventos (EAP)**, patrón heredado que apareció por primera vez en .NET Framework 2.0.
- **Patrón Asincrónico basado en Tareas (TAP)**, apareció por primera vez en .NET Framework 4. y es el enfoque recomendado para la programación asincrónica en .NET.

Patrón Asincrónico basado en Tareas (TAP)

- **TAP** es el patrón asincrónico recomendado para los nuevos desarrollos.
- **TAP** se basa en los tipos **Task** y **Task<TResult>** del espacio de nombres **System.Threading.Tasks**
- A diferencia de los otros dos patrones, **TAP** usa un solo método para representar el inicio y la finalización de una operación asincrónica.
- Las palabras clave **async** y **await** en C# agregan compatibilidad de lenguaje para **TAP**

La clase Task

- La clase `Task` representa una tarea que no devuelve ningún valor y que normalmente se ejecutará de forma asincrónica.
- Algunas de las sobrecargas de su constructor
 - `Task(Action a)`: `a` es un delegado que representa el código que se va a ejecutar en la tarea
 - `Task(Action<object> a, object obj)`: `a` representa el código que se va a ejecutar en la tarea y `obj` los datos que el delegado `a` va a recibir como parámetro
- El método `Start()` inicia la ejecución de la tarea de forma asincrónica.
- El método `RunSynchronously()` inicia la tarea sincrónicamente



Vamos a codificar una tarea que se ejecutará de manera asincrónica



1. Abrir una terminal del sistema operativo
2. Cambiar a la carpeta `proyectosDotnet`
3. Crear la aplicación de consola `Teoria13`
4. Abrir `Visual Studio Code` sobre este proyecto



Codificar Program.cs y ejecutar



```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        ImprimirA();
        for (int i = 1; i <= 100; i++)
        {
            Console.Write("-");
        }
        Console.WriteLine();
    }
    static void ImprimirA()
    {
        for (int i = 1; i <= 1000; i++)
        {
            Console.Write("A");
        }
        Console.WriteLine(" FIN ");
    }
}
```

Copiar el código del archivo
13_RecursosParaLaTeoria



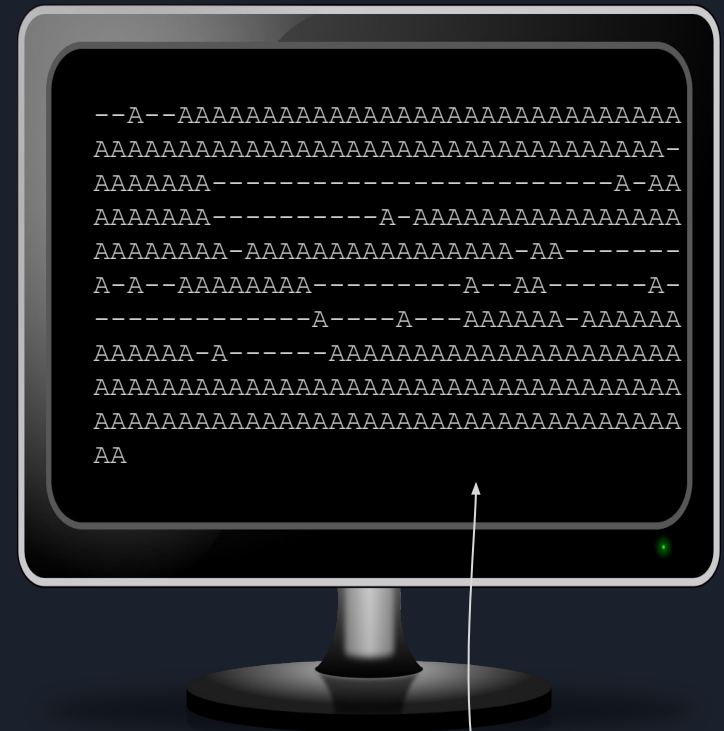
Modificar Program.cs y volver a ejecutar varias veces



```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Task t = new Task(ImprimirA);
        t.Start();
        for (int i = 1; i <= 100; i++)
        {
            Console.Write("-");
        }
        Console.WriteLine();
    }
    static void ImprimirA()
    {
        for (int i = 1; i <= 1000; i++)
        {
            Console.Write("A");
        }
        Console.WriteLine(" FIN ");
    }
}
```

Delegado de
tipo `Action`


```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Task t = new Task(ImprimirA);
        t.Start();
        for (int i = 1; i <= 100; i++)
        {
            Console.Write("-");
        }
        Console.WriteLine();
    }
    static void ImprimirA()
    {
        for (int i = 1; i <= 1000; i++)
        {
            Console.Write("A");
        }
        Console.WriteLine(" FIN ");
    }
}
```



Observar el intercalado que produce la ejecución concurrente de `Main` y `ImprimirA`

- Observar que el intercalado impreso en la consola es distinto en cada ejecución
- Observar también que el programa termina sin garantizar la ejecución completa de la tarea asincrónica. A veces termina pero otras veces no.



Programación Asíncrona - TAP

```
class Program
```

```
{
```

```
    static void Main(string[] args)
```

```
    {
```

```
        Task t = new Task(ImprimirA);
```

```
        t.Start();
```

```
        for (int i = 1; i <= 100; i++)
```

```
        {
```

```
            Console.Write("-");
```

```
        }
```

```
        Console.WriteLine();
```

```
    }
```

```
    static void ImprimirA()
```

```
    {
```

```
        for (int i = 1; i <= 1000; i++)
```

```
        {
```

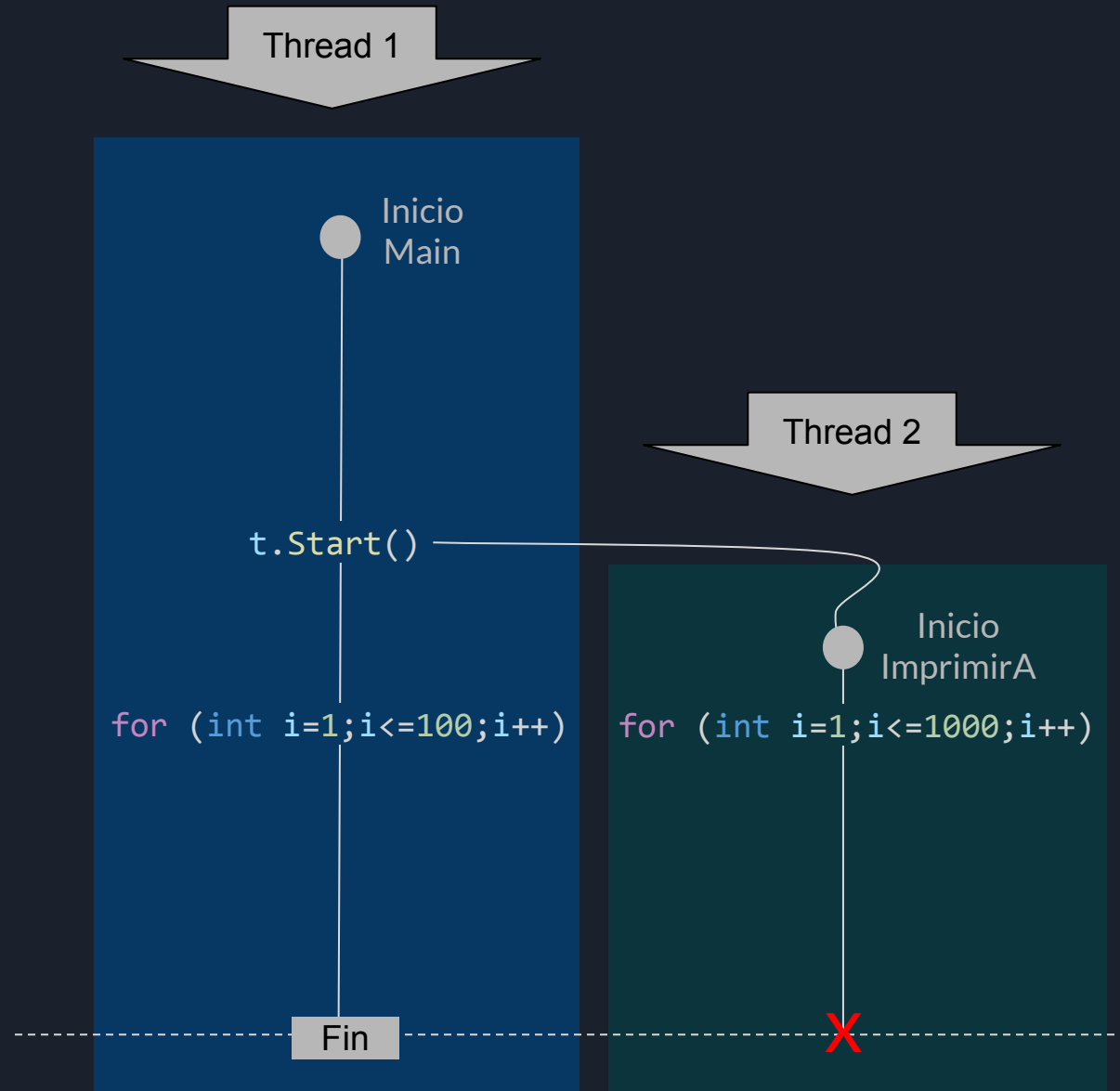
```
            Console.Write("A");
```

```
        }
```

```
        Console.WriteLine(" FIN ");
```

```
    }
```

```
}
```



Programación asincrónica

Puede utilizarse el método `Wait()`
de un objeto `Task` para esperar a
que la tarea se complete

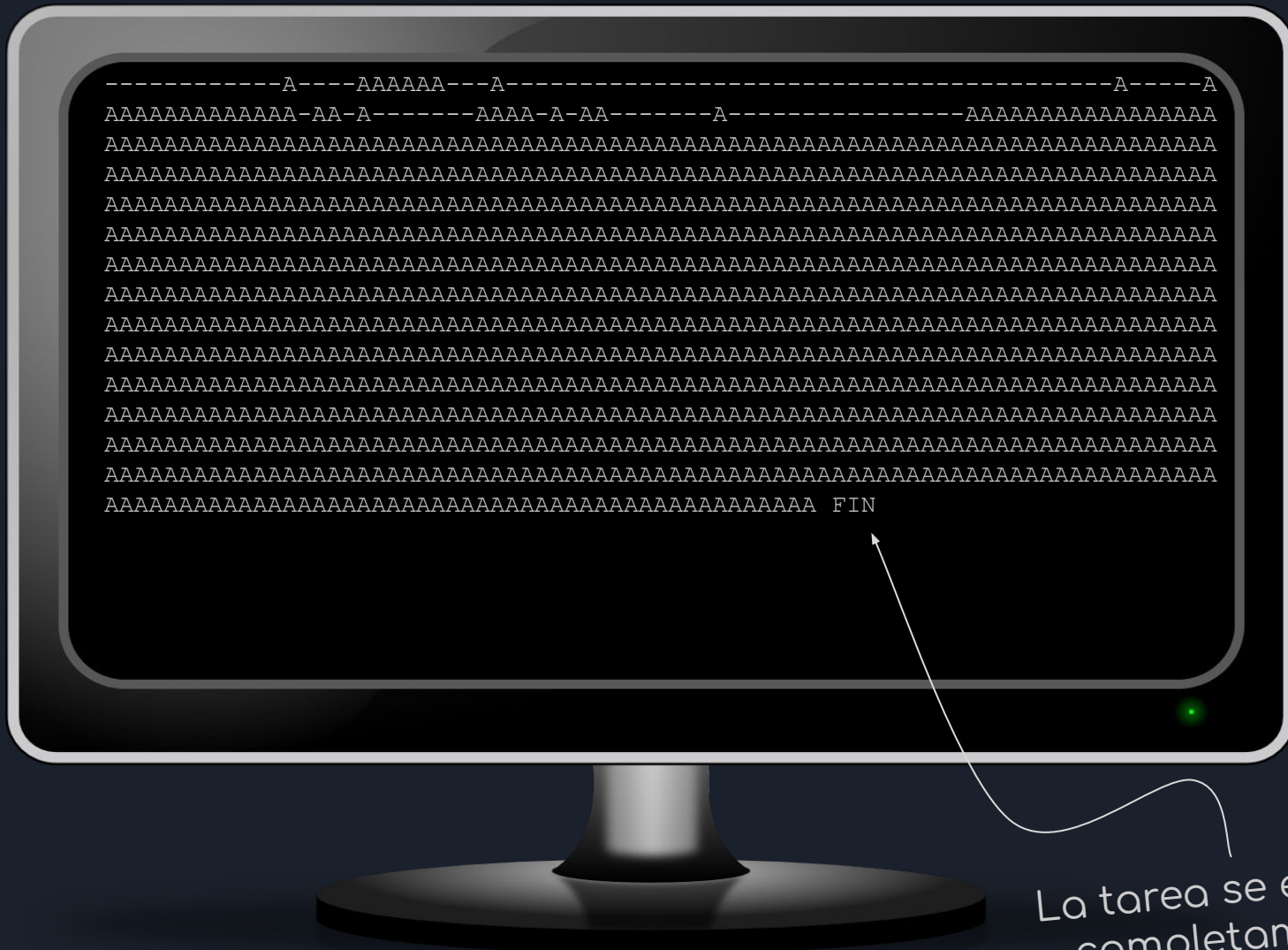




Modificar el método Main y volver a ejecutar



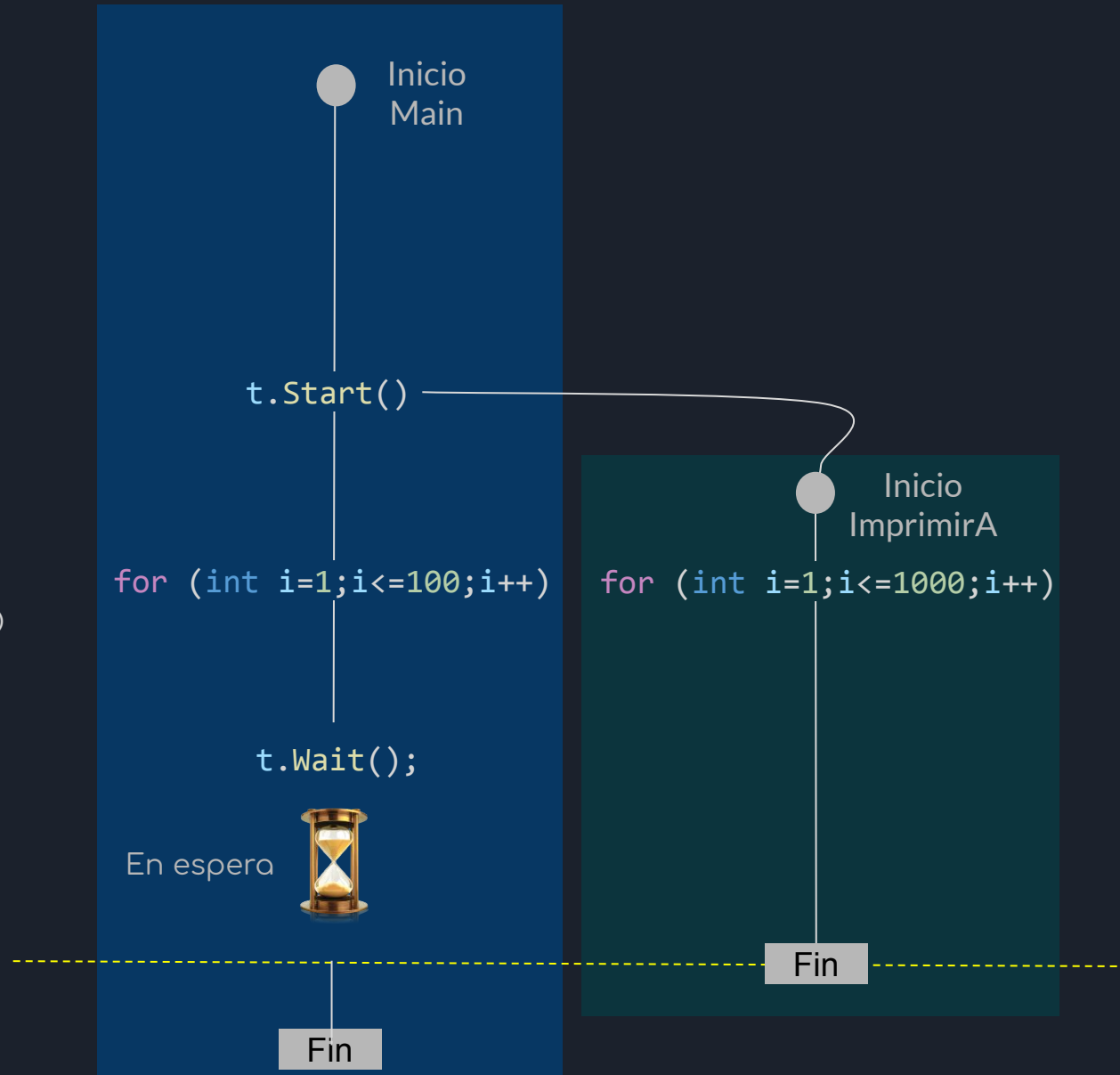
```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Task t = new Task(ImprimirA);
        t.Start();
        for (int i = 1; i <= 100; i++)
        {
            Console.Write("-");
        }
        Console.WriteLine();
        t.Wait();
    }
    static void ImprimirA()
    {
        for (int i = 1; i <= 1000; i++)
        {
            Console.Write("A");
        }
        Console.WriteLine(" FIN ");
    }
}
```



La tarea se ejecuta
completamente

Programación Asincrónica - TAP

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Task t = new Task(ImprimirA);
        t.Start();
        for (int i = 1; i <= 100; i++)
        {
            Console.Write("-");
        }
        Console.WriteLine();
        t.Wait();
    }
    static void ImprimirA()
    {
        for (int i = 1; i <= 1000; i++)
        {
            Console.Write("A");
        }
        Console.WriteLine(" FIN ");
    }
}
```



Programación asincrónica

Se desea que la tarea
asincrónica esté a cargo de
un método distinto de **Main**.





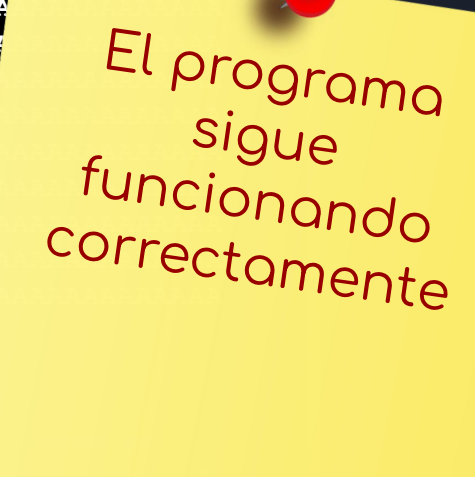
Codificar el método Print que lanza la ejecución asincrónica de una tarea



```
static void Main(string[] args)
{
    Task t = Print();
    for (int i = 1; i <= 100; i++)
    {
        Console.Write("-");
    }
    Console.WriteLine();
    t.Wait();
}
```

El método `Print` devuelve la tarea iniciada para que `Main` pueda controlarla, por ejemplo para poder esperarla

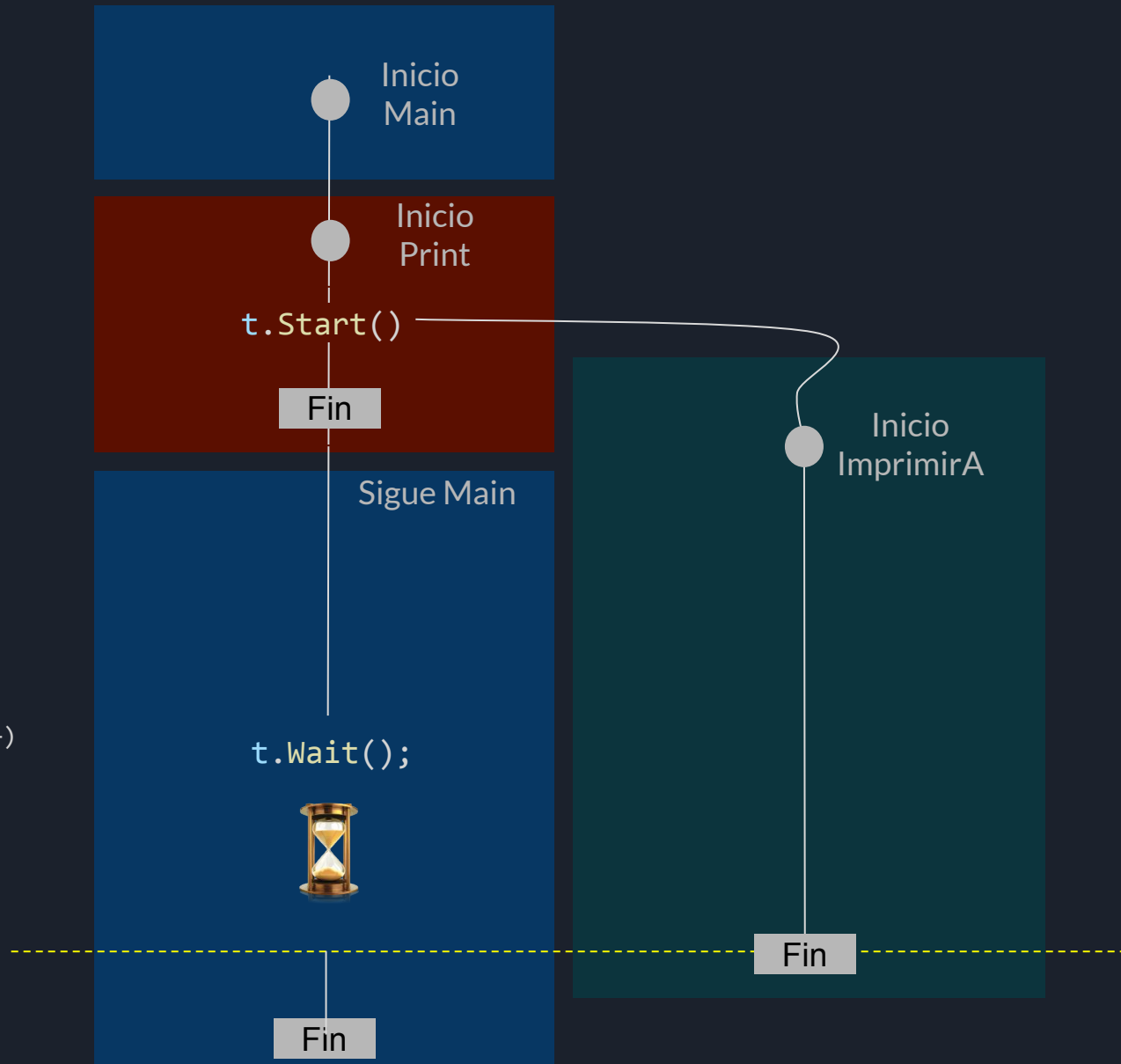
```
static Task Print()
{
    Task t = new Task(ImprimirA);
    t.Start();
    return t;
}
```

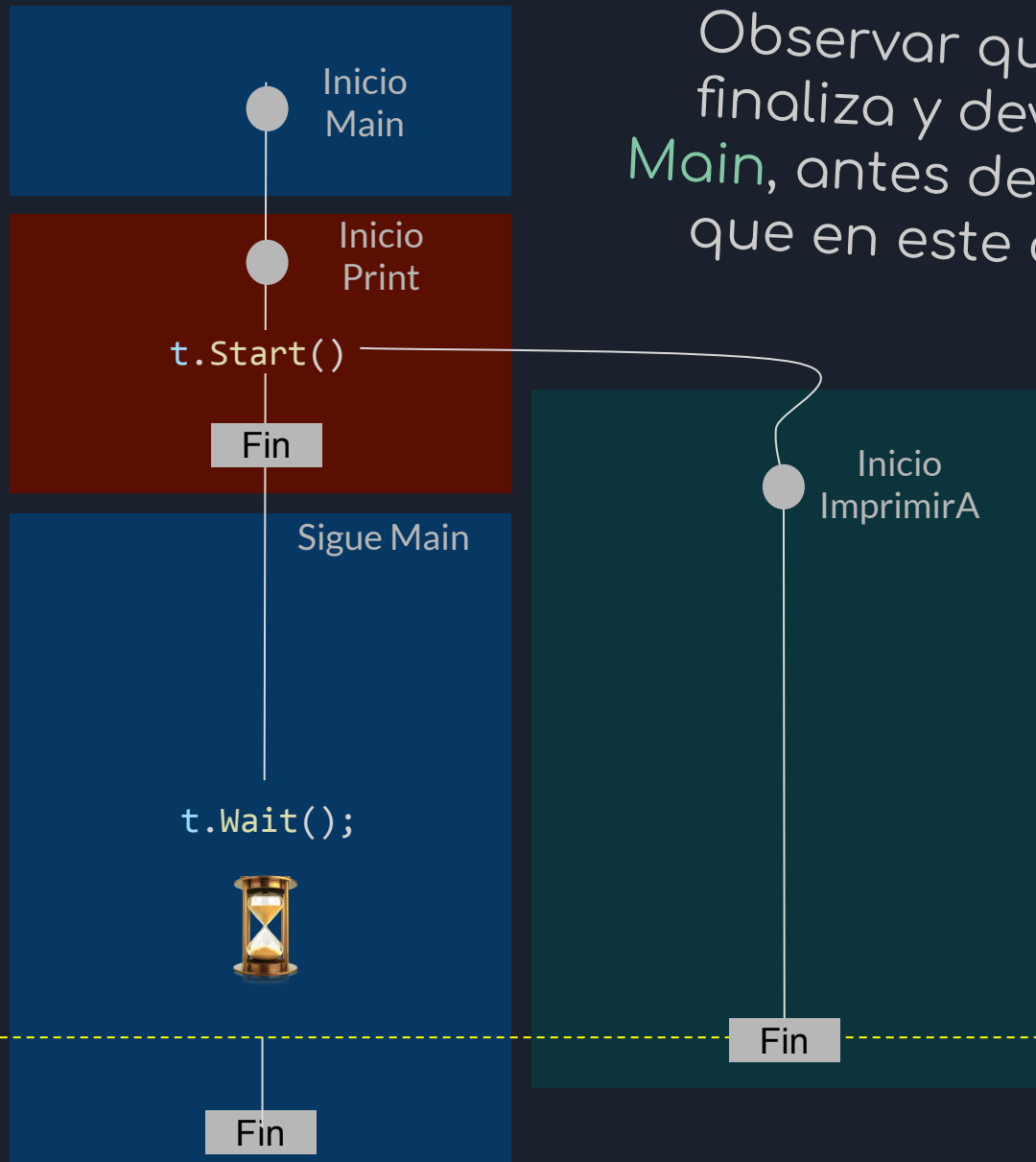


El programa
sigue
funcionando
correctamente

Programación Asincrónica - TAP

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Task t = Print();
        for (int i = 1; i <= 100; i++)
        {
            Console.Write("-");
        }
        Console.WriteLine();
        t.Wait();
    }
    static Task Print()
    {
        Task t = new Task(ImprimirA);
        t.Start();
        return t;
    }
    static void ImprimirA()
    {
        for (int i = 1; i <= 1000; i++)
        {
            Console.Write("A");
        }
        Console.WriteLine(" FIN ");
    }
}
```





Observar que el método **Print**, finaliza y devuelve el control a **Main**, antes de completar su tarea, que en este caso es **imprimirA**

Esto convierte al método **Print** en un "método asincrónico"



Métodos asincrónicos - Convención

Por convención a los métodos asincrónicos se les agrega el **sufijo Async** a su nombre.

El objetivo es hacer obvio para quien lo use, que el método probablemente devuelva el control antes de completar todo su trabajo



Métodos asincrónicos

- Para cumplir con la convención vamos a renombrar al método `Print` como `PrintAsync`
- Además vamos a agregar más funcionalidad al método `PrintAsync` calculando el tiempo de ejecución de la tarea `t` e imprimiendo dicho valor en la consola expresado en milisegundos.



Renombrar, modificar y ejecutar



```
static void Main(string[] args)
{
    Task t = PrintAsync();
    for (int i = 1; i <= 100; i++)
    {
        Console.Write("-");
    }
    Console.WriteLine();
    t.Wait();
}

static Task PrintAsync()
{
    Task t = new Task(ImprimirA);
    DateTime inicio = DateTime.Now;
    t.Start();
    double malseg = (DateTime.Now - inicio).TotalMilliseconds;
    Console.WriteLine($"Tiempo transcurrido: {malseg} \n");
    return t;
}
```

AA

Tiempo transcurrido: 6,5286

[illegible]

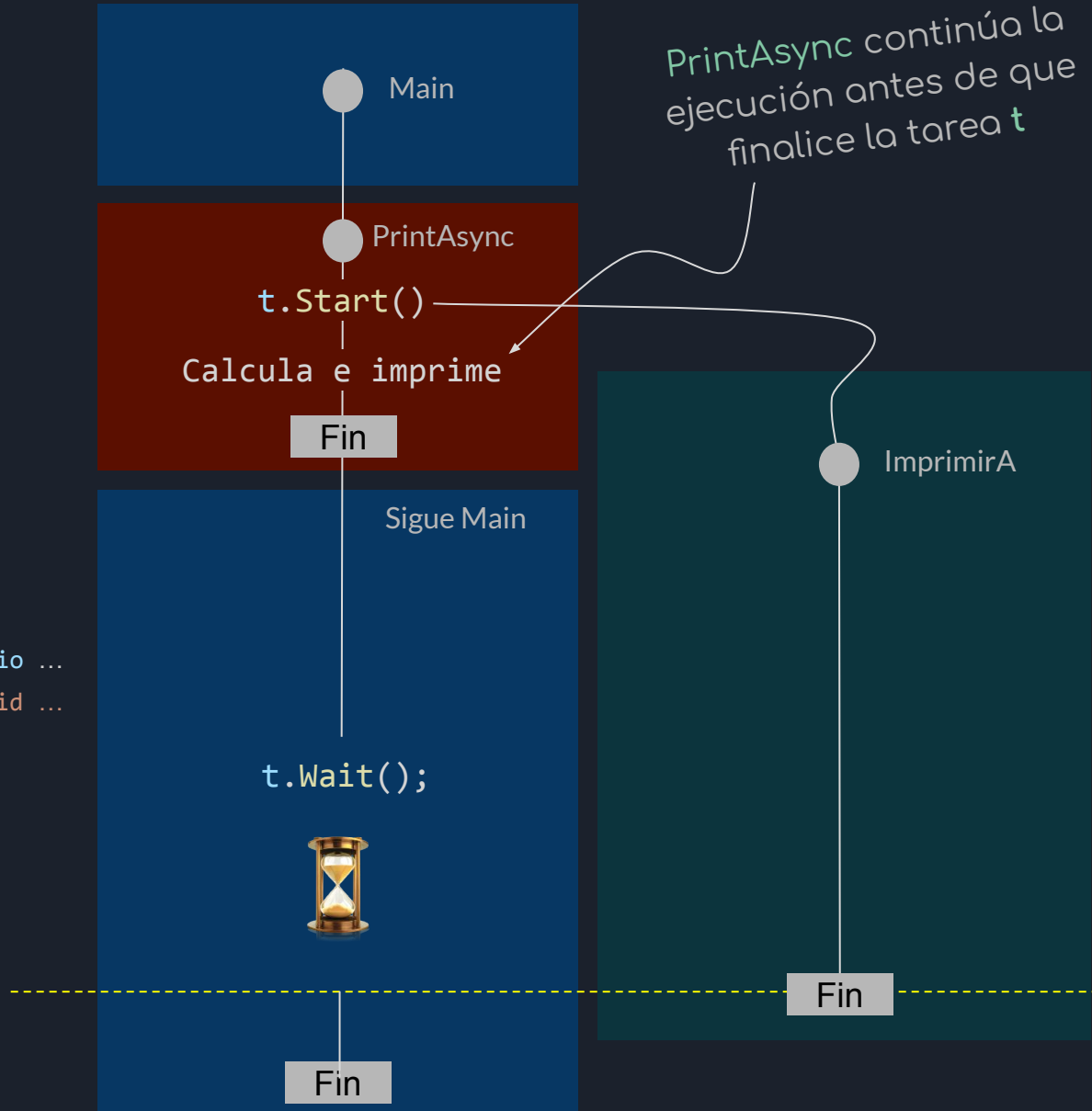
Se calculó el tiempo transcurrido antes de que finalice la tarea

???

Programación Asincrónica - Métodos asincrónicos

```
static void Main(string[] args)
{
    Task t = PrintAsync();
    for (int i = 1; i <= 100; i++)
    {
        Console.WriteLine("-");
    }
    Console.WriteLine();
    t.Wait();
}

static Task PrintAsync()
{
    Task t = new Task(ImprimirA);
    DateTime inicio = DateTime.Now;
    t.Start();
    double mlseg = (DateTime.Now - inicio ...
    Console.WriteLine($"Tiempo transcurrid ...
    return t;
}
```





Intentar esta solución



```
static Task PrintAsync()
{
    Task t = new Task(ImprimirA);
    DateTime inicio = DateTime.Now;
    t.Start();
    t.Wait();
    double mlseg = (DateTime.Now - inicio).TotalMilliseconds;
    Console.WriteLine($"\\n Tiempo transcurrido: {mlseg} \\n");
    return t;
}
```

Esperar a que la
tarea `t` finalice

[illegible]

PROBLEMA
El método **PrintAsync** corre la tarea **t** de manera asincrónica pero no hace trabajo útil mientras espera que finalice

AAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAA

Tiempo transcurrido: 37,5102

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAA FIN

PROBLEMA

El método `PrintAsync` corre la tarea `t` de manera asincrónica pero no hace trabajo útil mientras espera que finalice

El método **Main** por su parte tiene trabajo para hacer, pero no puede proseguir hasta que el control le sea devuelto por el método **PrintAsync** que ahora en realidad ha dejado de ser un método asíncronico.

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AAAAAAAAAA

AA

10

h

 m

11

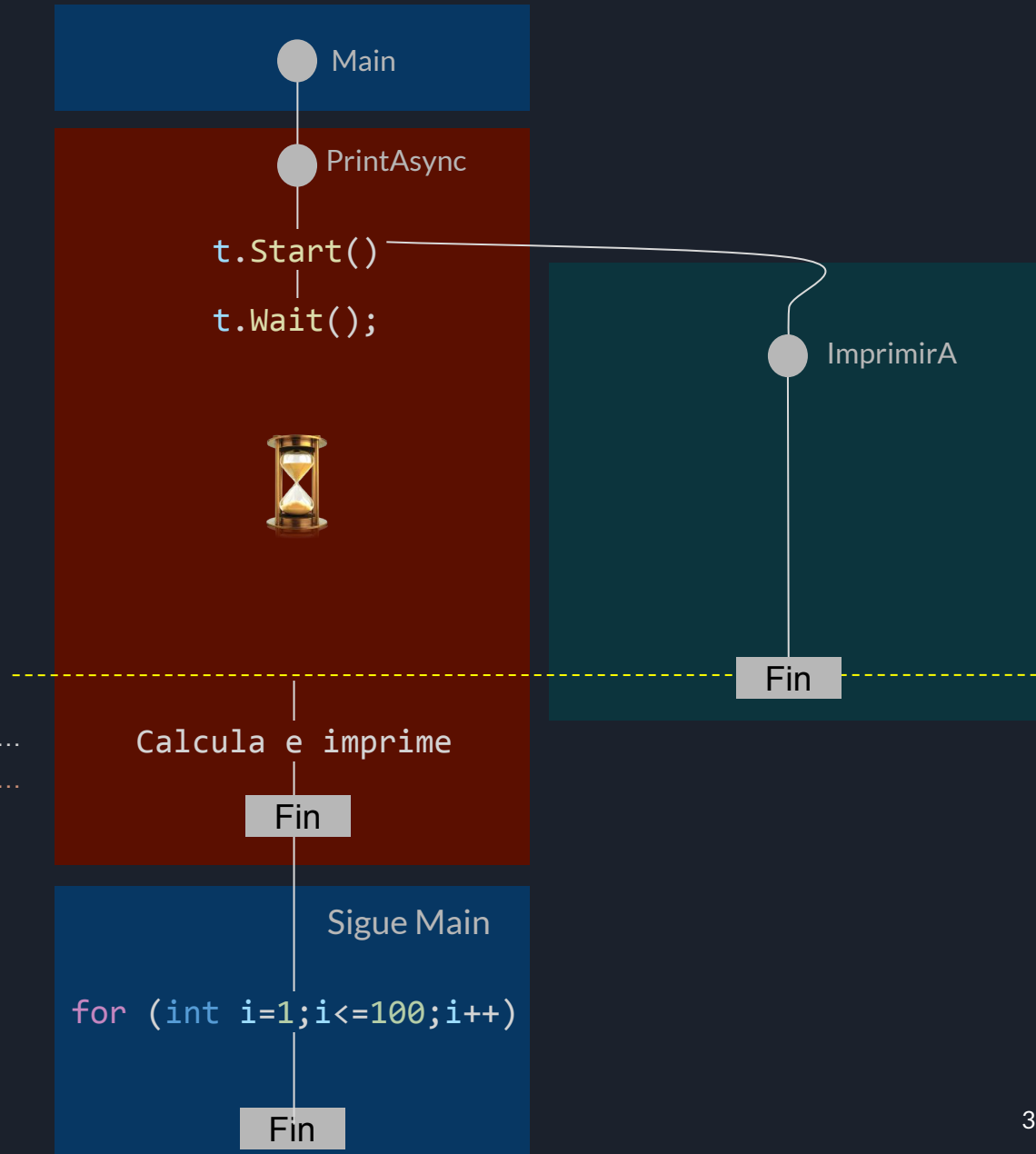
AAA

AAAAAAAAA FIN

Programación Asincrónica - Métodos asincrónicos

```
static void Main(string[] args)
{
    Task t = PrintAsync();
    for (int i = 1; i <= 100; i++)
    {
        Console.Write("-");
    }
    Console.WriteLine();
    t.Wait();
}

static Task PrintAsync()
{
    Task t = new Task(ImprimirA);
    DateTime inicio = DateTime.Now;
    t.Start();
    t.Wait();
    double mseg = (DateTime.Now - inicio ...
    Console.WriteLine($"Tiempo transcurrid ...
    return t;
}
```



Métodos asincrónicos

Explicación del problema

```
static Task PrintAsync()
{
    Task t = new Task(ImprimirA);
    DateTime inicio = DateTime.Now;
    t.Start();
    t.Wait(); ← El problema está aquí:
    double mlseg = (DateTime.Now - inicio).TotalMilliseconds;
    Console.WriteLine($"Tiempo transcurrido: {mlseg} \n");
    return t;
}
```

El problema está aquí:
`Wait()` realiza una **espera sincrónica**, la ejecución no prosigue hasta que finalice la tarea `t`.

Por el contrario, se necesita una **espera asincrónica**, que devuelva el control al invocador mientras se espera la finalización de la tarea y luego retome



Solución: modificar el método PrintAsync utilizando el operador await



```
static async Task PrintAsync()
{
    Task t = new Task(ImprimirA);
    DateTime inicio = DateTime.Now;
    t.Start();
    await t;
    double mlseg = (DateTime.Now - inicio).TotalMilliseconds;
    Console.WriteLine($"\\n Tiempo transcurrido: {mlseg} \\n");
    return t
}
```

`await` realiza la espera asincrónica de `t` que necesitamos (devuelve el control mientras espera a `t`)

Eliminar la sentencia `return`

Al utilizar el operador `await` dentro de un método es obligatorio calificarlo con la palabra clave `async`

[illegible]

Tiempo transcurrido: 45,4101

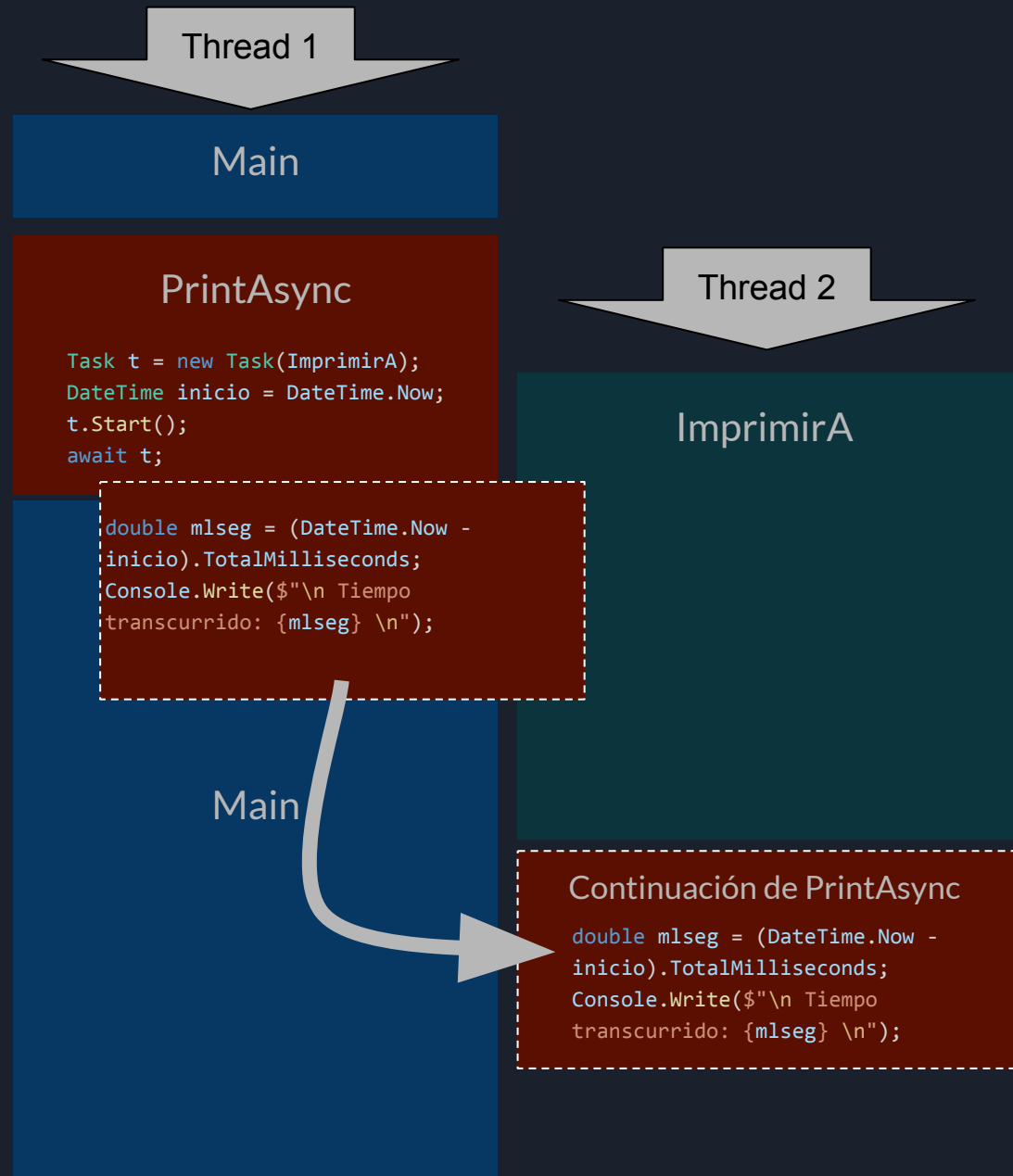


Explicación del código

`PrintAsync` inicia asincrónicamente la tarea `t` (`ImprimirA`) y mientras espera su finalización para continuar con su propio trabajo, devuelve el control al invocador (`Main`), que prosigue en paralelo con su ejecución.



`await` suspende la ejecución del método `PrintAsync`.
El código restante se programa para continuar en otro thread al finalizar la tarea esperada. Mientras tanto se devuelve el control a `Main` retornando un nuevo objeto `Task` que representa a `PrintAsync` (no a `imprimirA`)

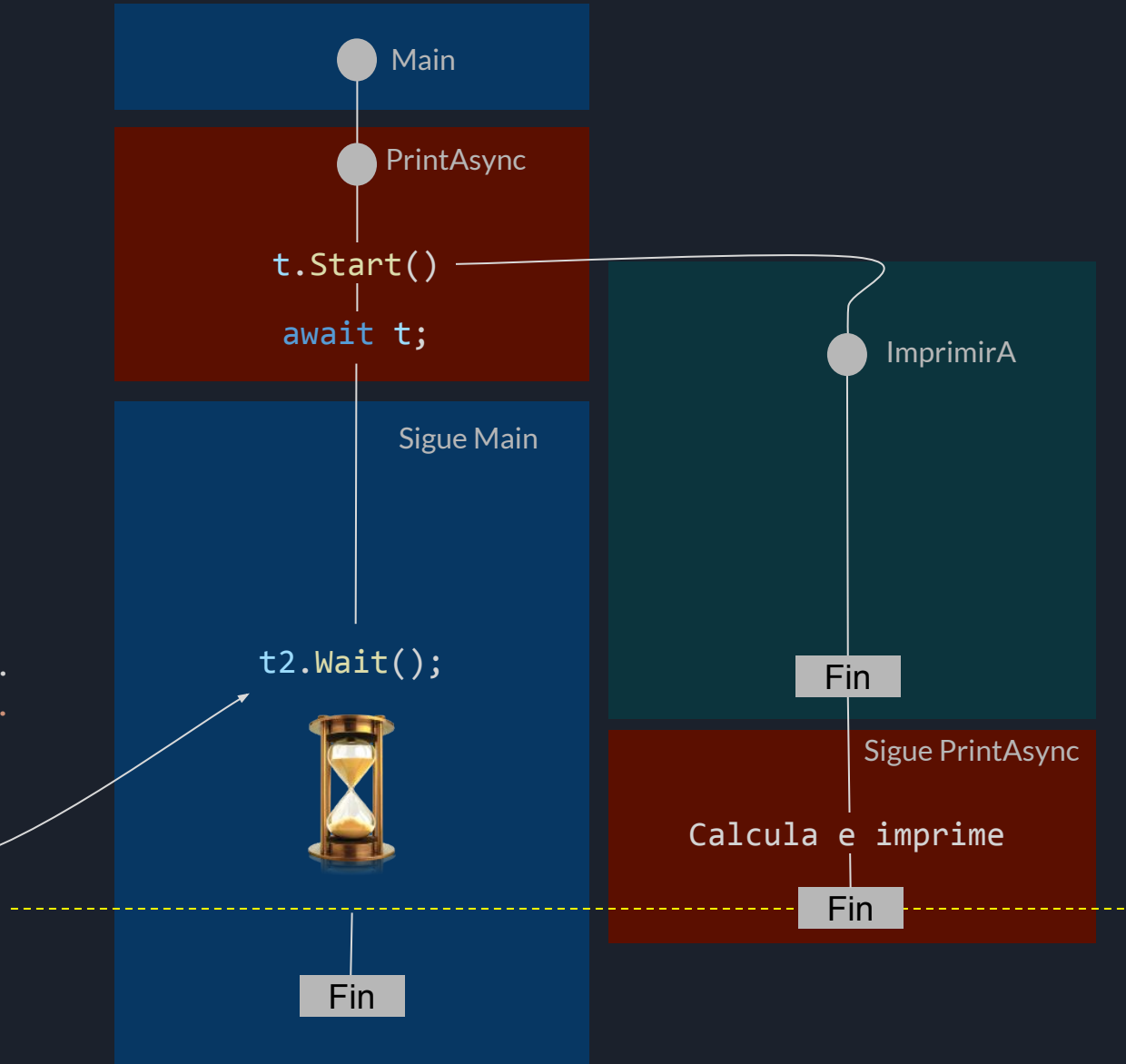


Programación Asincrónica - Métodos asincrónicos

```
static void Main(string[] args)
{
    Task t2 = PrintAsync();
    for (int i = 1; i <= 100; i++)
    {
        Console.Write("-");
    }
    Console.WriteLine();
    t2.Wait();
}

static async Task PrintAsync()
{
    Task t = new Task(ImprimirA);
    DateTime inicio = DateTime.Now;
    t.Start();
    await t;
    double mlseg = (DateTime.Now ...
    Console.WriteLine($"\\n Tiempo tr ...
}
```

t2 está asociada a
PrintAsync
no a ImprimirA



Métodos asincrónicos

Tipos de valor devueltos

```
static async Task PrintAsync()  
{  
    Task t = new Task(ImprimirA);  
    DateTime inicio = DateTime.Now;  
    t.Start();  
    await t;  
  
    double mlseg = (DateTime.Now - inicio).TotalMilliseconds;  
    Console.WriteLine($"\\n Tiempo transcurrido: {mlseg} \\n");  
}
```

El objeto devuelto por un método marcado con `async` es construido por el compilador. Si el tipo de retorno es `Task` no hace falta ninguna sentencia `return`. A lo sumo se puede usar `return;` sin valor de retorno, como si se tratase de un método `void`.



Métodos asíncronos

Tipos de valor devueltos

- Los métodos marcados con `async` deben tener uno de los siguientes tipos de retorno:
 - `void`: El invocador no puede mantener ninguna futura interacción con el método asíncrono (*"fire and forget"*). No suelen ser recomendables para código que no sea controladores de eventos, dado que no pueden esperarse, y por lo tanto tampoco es posible atrapar una excepción si es que la generan



Métodos asincrónicos

Tipos de valor devueltos

- `Task, Task<T>` : El método invocador podrá seguir interactuando con el método asincrónico invocado (por ejemplo verificando su estado, esperando a que finalice o recuperando algún resultado)



Métodos asincrónicos

Tipos de valor devueltos

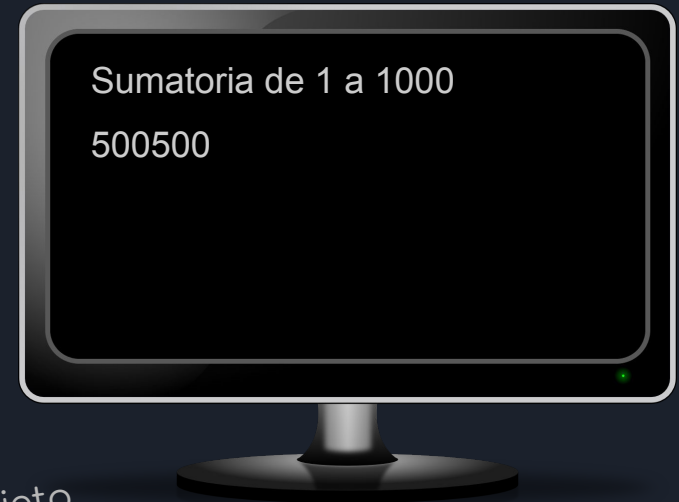
- Cuando un método marcado con `async` necesita devolver un valor de tipo `T` a su invocador, se debe especificar el tipo de retorno `Task<T>`, sin embargo `return` debe ir acompañada de una expresión de tipo `T`
- El método invocador obtendrá el valor de tipo `T` accediendo a la propiedad `Result` de la tarea de tipo `Task<T>` retornada

Ejemplo:

```
static void Main(string[] args) {  
    Task<int> t = SumatoriaAsync(1000);  
    Console.WriteLine("Sumatoria de 1 a 1000");  
    t.Wait();  
    Console.WriteLine(t.Result);  
}
```

```
static async Task<int> SumatoriaAsync(int n) {  
    int suma = 0;  
    Task t = new Task(() =>  
    {  
        for (int i = 1; i <= n; i++)  
        {  
            suma += i;  
        }  
    });  
    t.Start();  
    await t;  
    return suma;  
}
```

`t.Wait()` se puede omitir, porque la lectura de `t.Result` realiza una espera sincrónica hasta que el resultado sea retornado



El compilador crea un objeto `Task<int>` y establece su propiedad `Result` con el valor de `suma`. Este es el objeto que se retorna



Modificar PrintAsync para que devuelva el tiempo de ejecución de la tarea ImprimirA



```
static async Task<double> PrintAsync()  
{  
    Task t = new Task(ImprimirA);  
    DateTime inicio = DateTime.Now;  
    t.Start();  
    await t;  
    return (DateTime.Now - inicio).TotalMilliseconds;  
}
```



Modificar el método Main para acceder e imprimir el valor devuelto por PrintAsync



```
static void Main(string[] args)
{
    Task<double> t = PrintAsync();
    for (int i = 1; i <= 100; i++)
    {
        Console.Write("-");
    }
    Console.WriteLine($"Tiempo transcurrido: {t.Result} \n");
}
```

```
static void Main(string[] args)
{
    Task<double> t = PrintAsync();
    for (int i = 1; i <= 100; i++)
    {
        Console.Write("-");
    }
    Console.WriteLine($" \n Tiempo transcurrido: {t.Result} \n");
}

static async Task<double> PrintAsync()
{
    Task t = new Task(ImprimirA);
    DateTime inicio = DateTime.Now;
    t.Start();
    await t;
    return (DateTime.Now - inicio).TotalMilliseconds;
}

static void ImprimirA()
{
    for (int i = 1; i <= 1000; i++)
    {
        Console.Write("A");
    }
    Console.WriteLine(" FIN ");
}
```

Acá se hace la espera
sincrónica hasta que
`PrintAsync` devuelva el
resultado



Nota sobre operador await

La expresión `await t` espera asincrónicamente la finalización de la tarea `t` y devuelve el valor retornado por `t` (en caso que `t` sea de tipo `Task<T>`), por lo tanto los siguientes fragmentos de código son equivalentes

```
await t;  
T resultado = t.Result;
```



```
T resultado = await t;
```

Métodos asincrónicos

NOTA:

La suspensión de un método asincrónico en una expresión `await` no constituye una salida del método y, en todo caso, los bloques `finally` no se ejecutan.



Métodos asincrónicos

- La utilización de métodos asincrónicos puede mejorar mucho el rendimiento, sobre todo cuando se utilizan para realizar **Entrada / Salida**
- Veamos un ejemplo utilizando la clase **HttpClient** del espacio de nombres **System.Net.Http**
- Esta clase cuenta con varios métodos asincrónicos entre ellos **GetStringAsync**

```
. . .
static void Main(string[] args)
{
    DateTime tiempo = DateTime.Now;
    Task<int> t1 = ContarCaracteresAsync("http://www.unlp.edu.ar");
    Task<int> t2 = ContarCaracteresAsync("http://www.info.unlp.edu.ar");
    Task<int> t3 = ContarCaracteresAsync("http://www.google.com");
    Console.WriteLine("Caracteres recibidos: " + t1.Result);
    Console.WriteLine("Caracteres recibidos: " + t2.Result);
    Console.WriteLine("Caracteres recibidos: " + t3.Result);
    double duracion = (DateTime.Now - tiempo).TotalMilliseconds;
    Console.WriteLine( $"Tiempo total: {duracion} milisegundos");
}

static async Task<int> ContarCaracteresAsync(string url)
{
    DateTime tiempo=DateTime.Now;
    HttpClient cliente = new HttpClient();
    string contenido = await cliente.GetStringAsync(url);
    double duracion = (DateTime.Now-tiempo).TotalMilliseconds;
    Console.WriteLine($"Tiempo para procesar {url}: {duracion} mseg." );
    return contenido.Length;
}
. . .
```



```
...
static void Main(string[] args)
{
    Dat
    Tas
    Tas
    Tas
    Con
    Con
    Con
    dou
    Con

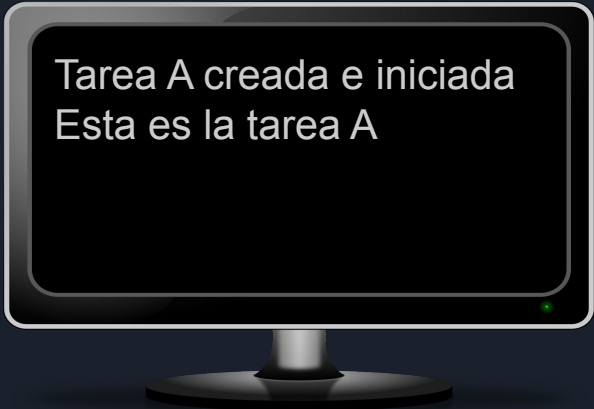
    Tiempo para procesar http://www.google.com: 155,9118 mseg.
    Tiempo para procesar http://www.info.unlp.edu.ar: 330,8157 mseg.
    Tiempo para procesar http://www.unlp.edu.ar: 571,5576 mseg.
    Caracteres recibidos: 104467
    Caracteres recibidos: 67782
    Caracteres recibidos: 47975
    Tiempo total: 584,288 milisegundos

}
static
{
    Dat
    Http
    string contenido = await cliente.GetAsync(url);
    double duracion = (DateTime.Now - tic).TotalMilliseconds;
    Console.WriteLine($"
    return contenido.Length;
}
...
```

Más sobre Tareas

Para crear e iniciar una tarea en una sola operación suele utilizarse el método estático `Task.Run`

```
static void Main(string[] args)
{
    Task tareaA = Task.Run(() => {
        Console.WriteLine("Esta es la tarea A");
    });
    Console.WriteLine("Tarea A creada e iniciada");
    tareaA.Wait();
}
```

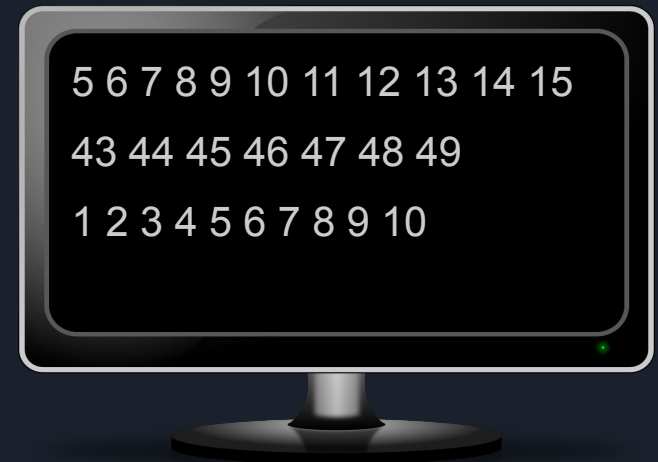


Tarea A creada e iniciada
Esta es la tarea A

Podemos usar `Task.Run` para invocar métodos de manera asincrónica fácilmente.

```
static Random random = new Random();
static void Main(string[] args)
{
    Task t1 = Task.Run(() => Imprimir(1, 10));
    Task t2 = Task.Run(() => Imprimir(5, 15));
    Task t3 = Task.Run(() => Imprimir(43, 49));
    Task.WaitAll(t1, t2, t3);
}
static void Imprimir(int a, int b)
{
    Thread.Sleep(random.Next(1000));
    string st = "";
    for (int i = a; i <= b; i++)
    {
        st += i + " ";
    }
    Console.WriteLine(st);
}
```

`Task.WaitAll(t1, t2, t3);`
Espera a que finalicen todas las tareas:



Retardo aleatorio para simular que las tareas insumen distinto tiempo de ejecución

Task.Run

```
Task t1 = Task.Run(() => Imprimir(1, 10));
```

Action

Combinando **Task.Run** y expresiones **lambda** invocamos fácilmente de manera asincrónica métodos con una cantidad arbitraria de parámetros (aunque la tarea se crea con un delegado **Action**)

Tareas, expresiones lambdas y variables

¡¡ Cuidado con las expresiones lambda que usan variables de su entorno para crear tareas !!

En algunos casos, sobre todo en los bucles, no captura la variable como podríamos pensar que lo está haciendo



```
static void Main(string[] args)
{
    Task[] vector = new Task[10];
    for (int i = 0; i < 10; i++)
    {
        vector[i] = new Task( () => Imprimir(i) );
        vector[i].Start();
    }
    Task.WaitAll(vector);
}
```

```
static void Imprimir(int i)
{
    Console.Write(i + " ");
}
```

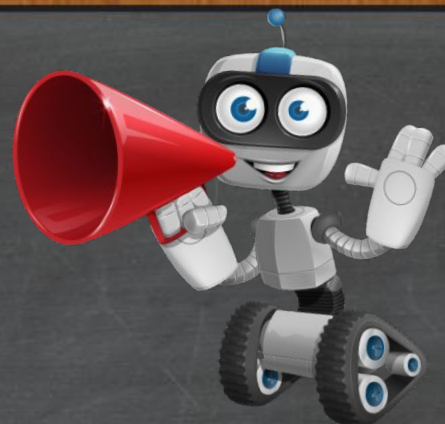
Se captura la referencia a la variable `i` (no el valor de `i`)

Por lo tanto todas las tareas terminan usando el último valor asignado a `i` (no el valor de cada iteración)



Este comportamiento ya lo vimos en la práctica de delegados

Es debido a la
implementación de
Closure



Closure (clausura o cierre en español) es un mecanismo que nos permite acceder a una función o método junto con su entorno

Programación Asincrónica - Más sobre Tareas

```
static void Main(string[] args)
{
    Task[] vector = new Task[10];
    for (int i = 0; i < 10; i++)
    {
        vector[i] = new Task( () => Imprimir(i) );
        vector[i].Start();
    }
    Task.WaitAll(vector);
}
```

```
private sealed class ClaseX
{
    public int i;
    internal void MetodoX()
    {
        Imprimir(i);
    }
}

private static void Main(string[] args)
{
    Task[] vector = new Task[10];
    ClaseX objX = new ClaseX();
    objX.i = 0;
    while (objX.i < 10)
    {
        vector[objX.i] = new Task(objX.MetodoX);
        vector[objX.i].Start();
        objX.i++;
    }
    Task.WaitAll(vector);
}
```

El compilador hace esta transformación

Define la clase `ClaseX` con el campo público `i` y el método `MetodoX()` que se corresponde con la expresión lambda. En el método `Main` instancia el objeto `objX` que será compartido por todas las tareas

Nota: usamos `ClaseX`, `MetodoX` y `objX` para que sea más legible, pero el compilador utiliza otros identificadores

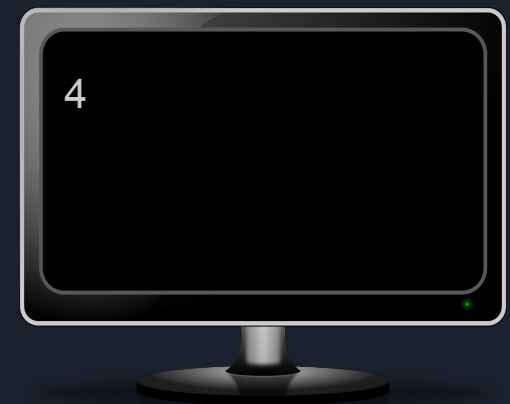
Tareas, expresiones lambdas y variables

- Hasta ahora construimos tareas a partir de un delegado `Action`. Sin embargo también pueden construirse a partir de un delegado que recibe un `object` como parámetro
- El problema anterior puede resolverse con tareas construidas a partir de un delegado `Action<object>` y un `object` que representa el argumento que se pasará al delegado al momento de iniciar la tarea

Tareas, expresiones lambdas y variables

- Ejemplo 1:

```
static void Main(string[] args)
{
    Task t = new Task(ImprimirObject, 4);
    t.Start();
    t.Wait();
}
static void ImprimirObject(object o)
{
    Console.Write(o + " ");
}
```



Tareas, expresiones lambdas y variables

- Ejemplo 2:

```
static void Main(string[] args)
```

```
{
```

```
    Task t = new Task((o) => Imprimir((int)o), 5);
```

```
    t.Start();
```

```
    t.Wait();
```

```
}
```

```
static void Imprimir(int i)
```

```
{
```

```
    Console.Write(i + " ");
```

```
}
```

Se podría usar una variable del entorno sin problemas (no está dentro de la expresión lambda)

Expresión lambda de tipo
`Action<object>`



```
static void Main(string[] args)
```

```
{
```

```
    Task[] vector = new Task[10];
```

```
    for (int i = 0; i < 10; i++)
```

```
    {
```

```
        vector[i] = new Task(() => Imprimir(i));
```

```
        vector[i].Start();
```

```
    }
```

```
    Task.WaitAll(vector);
```

```
    Console.WriteLine("\nLa forma correcta");
```

```
    for (int i = 0; i < 10; i++)
```

```
    {
```

```
        vector[i] = new Task(o => Imprimir((int)o), i);
```

```
        vector[i].Start();
```

```
    }
```

```
    Task.WaitAll(vector);
```

```
}
```

```
static void Imprimir(int i)
```

```
{
```

```
    Console.Write(i + " ");
```

```
}
```

Esto NO funciona bien, el valor de la variable `i` no es capturado como queremos dentro de la expresión lambda

Esto funciona bien, el valor de `i` no forma parte de la expresión lambda

10 10 10 10 10 10 10 10 10 10

La forma correcta

3 0 4 8 9 5 1 2 6 7

Más sobre Tareas

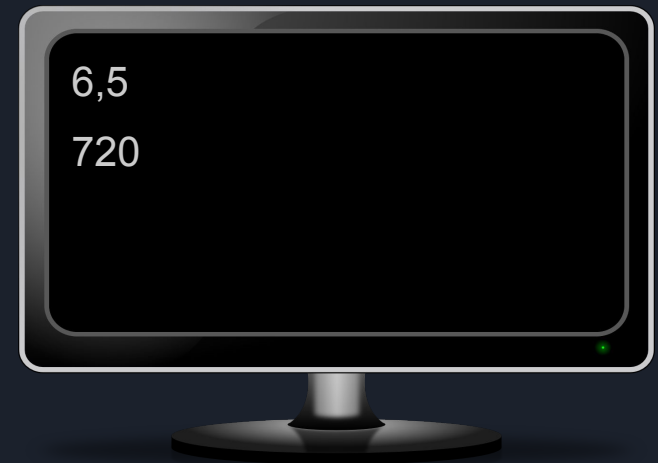
- Ya vimos cómo el compilador crea objetos `Task<T>` en los métodos asincrónicos que llevan la palabra clave `async`.
- También podemos crear tareas genéricas `Task<T>` explícitamente utilizando su constructor que espera un parámetro de tipo `Func<T>` .
Luego será necesario invocar el método `Start()`
- Podemos crear e iniciar una tarea `Task<T>` en una sola operación con el método estático `Task<T>.Run`

Podemos usar `Task<T>.Run` para invocar métodos de manera asíncrona fácilmente.

```
static void Main(string[] args) {  
    Task<double> t1 = new Task<double>(() => Promedio(5, 6, 7, 8));  
    t1.Start();  
    Task<int> t2 = Task<int>.Run(() => Factorial(6));  
    Console.WriteLine(t1.Result);  
    Console.WriteLine(t2.Result);  
}  
  
static double Promedio(params int[] valores) {  
    double sum = 0;  
    foreach (int i in valores) {  
        sum += i;  
    }  
    return sum / valores.Length;  
}  
  
static int Factorial(int n) {  
    int f = 1;  
    for (int i = 2; i <= n; i++) {  
        f *= i;  
    }  
    return f;  
}
```

Es de tipo
`Func<double>`

Es de tipo
`Func<int>`



Otra vez el problema ya comentado sobre las tareas, expresiones lambda y variables

```
static void Main(string[] args)
{
    Task<int>[] vector = new Task<int>[5];
    for (int i = 0; i < 5; i++)
    {
        vector[i] = Task<int>.Run(() => Factorial(i));
    }
    foreach (var t in vector)
    {
        Console.WriteLine(t.Result);
    }
}

static int Factorial(int n)
{
    int f = 1;
    for (int i = 2; i <= n; i++)
    {
        f *= i;
    }
    return f;
}
```



Tarea para el lector:
Resolver esta situación

La solución es análoga a la presentada con el caso de `Action` y `Action<object>`

TaskFactory

También se puede usar el método de instancia `StartNew` de la clase `TaskFactory` para crear e iniciar una tarea en una sola operación. Este método posee un mayor número de sobrecargas que `Task.Run`

La propiedad estática `Task.Factory` de la clase `Task` devuelve un objeto instanciado de tipo `TaskFactory`



Fin

Práctica sobre la teoría 13

1) Dado el método **Saludar**

```
void Saludar()  
{  
    Console.WriteLine("Hola Mundo!");  
}
```

- a) Instanciar un objeto **Task** utilizando su constructor **Task(Action)** para ejecutar asincrónicamente el método **Saludar**. Iniciar la tarea y esperar a que se complete para ver el resultado en la consola antes de que finalice el programa.
- b) Ídem al inciso a) pero en lugar de utilizar un constructor de **Task** utilizar el método estático **Run** de esta clase.
- c) Ídem al inciso b) pero reemplazando el método **Saludar** por una expresión lambda que haga lo mismo. Intentar resolver todo en una única línea de código, aún la espera por la finalización de la tarea.
- d) Ídem al inciso c) pero reemplazando la expresión lambda por un método anónimo.

2) Dado el método **Imprimir**

```
void Imprimir()  
{  
    int idThread = Thread.CurrentThread.ManagedThreadId;  
    int? idTarea = Task.CurrentId;  
    Console.WriteLine($"Tarea: {idTarea} Thread: {idThread}");  
}
```

Ejecutarlo asincrónicamente 100 veces de manera concurrente. Para ello, instanciar 100 objetos **Task** en un vector. Se debe esperar a la finalización de todas las tareas utilizando el método estático **WaitAll** de la clase **Task**. Observar que, por cuestiones de rendimiento, se van a generar muchos menos threads que tareas.

3) Dado el siguiente método **Procesar** que simula algún trabajo útil que consume ciclos de CPU

```
void Procesar()
{
    for (int i = 0; i < 1000; i++)
    {
        string st = i.ToString();
    }
    Console.WriteLine("Fin del procesamiento");
}
```

- Crear 4 tareas para ejecutar este método concurrentemente de manera asincrónica.
- Tomar el tiempo de cuánto dura esta ejecución hasta que las 4 tareas se completen.
- Compararlo con el tiempo requerido para ejecutar este método 4 veces seguidas de manera secuencial. Es de esperar que la sobrecarga necesaria para la administración de los subprocesos sea mayor a la ganancia obtenida por la ejecución simultánea en una arquitectura multicore. Por lo tanto seguramente en este caso la ejecución secuencial será mucho más rápida
- Probar con distintos valores para la cantidad de ciclos del **for** en el método **Procesar**, dependiendo de la arquitectura de la máquina donde esté corriendo, para una cantidad grande (quizá cercana a los 100 millones) la solución asincrónica será más eficiente. Observar el uso de la CPU (con alguna herramienta del SO sobre el que se esté ejecutando) mientras corre el programa.

4) Dado el siguiente método **Imprimir** utilizar el constructor **Task(Action<Object>, Object)** para correr asincrónicamente 1000 tareas con el objetivo de imprimir los números del 1 al 1000 en la consola (la impresión no será ordenada).

```
void Imprimir(object o)
{
    Console.Write($"{o} - ");
}
```

5) No se puede usar el método estático **Task.Run** para crear e iniciar una tarea con un delegado genérico **Action<object>**. Sin embargo puede usarse el método **StartNew** de un objeto de tipo **TaskFactory**. Modificar el ejercicio anterior utilizando la propiedad **Task.Factory** (que devuelve un objeto de tipo **TaskFactory**) y el método **StartNew** para crear e iniciar las tareas en una sola operación.

6) Reemplazar el método **Imprimir** en el ejercicio anterior por una expresión lambda equivalente.

7) Codificar el método `void Sumatoria(int n)` que calcula la sumatoria de **1** hasta **n** y que imprime el resultado en la consola, completar el siguiente código para invocar asincrónicamente el método `Sumatoria` con argumentos que van desde **1** hasta **10**. Se debe utilizar una expresión lambda para la definición de las tareas.

```
List<Task> tareas = new List<Task>();  
for (int n = 1; n <= 10; n++)  
{  
    . . .  
}  
Task.WaitAll(tareas.ToArray());
```

Possible Salida por consola
El orden es no determinístico

```
suma desde 1 hasta 4 = 10  
suma desde 1 hasta 2 = 3  
suma desde 1 hasta 1 = 1  
suma desde 1 hasta 3 = 6  
suma desde 1 hasta 7 = 28  
suma desde 1 hasta 5 = 15  
suma desde 1 hasta 6 = 21  
suma desde 1 hasta 8 = 36  
suma desde 1 hasta 9 = 45  
suma desde 1 hasta 10 = 55
```

8) Codificar el método `void Sumatoria(int a, int b)` que calcula la sumatoria desde `a` hasta `b` y que imprime el resultado en la consola. Completar el siguiente código para invocar asincrónicamente el método `Sumatoria` para los distintos valores de `a` y de `b` que se especifican en las instrucciones `for`. Se debe utilizar una expresión lambda para la definición de las tareas.

```
List<Task> tareas = new List<Task>();  
for (int a = 1; a <= 3; a++)  
{  
    for (int b = a + 2; b <= a + 4; b++)  
    {  
        . . .  
    }  
}  
Task.WaitAll(tareas.ToArray());
```

Possible Salida por consola
El orden es no determinístico

```
suma desde 1 hasta 5 = 15  
suma desde 1 hasta 3 = 6  
suma desde 1 hasta 4 = 10  
suma desde 2 hasta 4 = 9  
suma desde 3 hasta 5 = 12  
suma desde 3 hasta 6 = 18  
suma desde 2 hasta 5 = 14  
suma desde 2 hasta 6 = 20  
suma desde 3 hasta 7 = 25
```


9) Dado el método `int Sumatoria(int n)` definido de la siguiente manera:

```
int Sumatoria(int n)
{
    int suma = 0;
    for (int i = 1; i <= n; i++)
    {
        suma += i;
    }
    return suma;
}
```

Completar el siguiente código para invocar asincrónicamente el método `Sumatoria` e imprimir el entero que devuelve cada tarea

```
List<Task<int>> tareas = new List<Task<int>>();
for (int n = 1; n <= 10; n++)
{
    . . .
}
. . . // Imprimir el resultado devuelto por cada tarea
```

Possible Salida por consola

```
1
3
6
10
15
21
28
36
45
55
```

- a) Resolverlo utilizando un constructor de la clase `Task`
- b) Resolverlo utilizando el método `StartNew` de una instancia de `TaskFactory`

10) Se debe tener cuidado con el acceso a variables compartidas por distintas tareas. Observar el comportamiento del siguiente programa

```
class Program
{
    static string leyenda = "Valores procesados: ";
    public static void Main()
    {
        List<Task> tareas = new List<Task>();
        for (int n = 1; n <= 10; n++)
        {
            Task t = new Task((o) => Procesar(o), n);
            tareas.Add(t);
            t.Start();
        }
        Task.WaitAll(tareas.ToArray());
        Console.WriteLine(leyenda);
    }
    static void Procesar(object obj)
    {
        // hace algún trabajo y accede a una variable compartida;
        leyenda += obj + " ";
    }
}
```

El programador pretende que, a medida que las tareas se vayan completando, se vaya concatenando el valor procesado (recibido como parámetro) en la variable **leyenda**.

- Ejecutar varias veces el programa y observar la salida en la consola.
- Investigar en la documentación de .Net la utilidad de la instrucción **lock**. Corregir el código para que el programa haga lo que se pretende.

11) Tomando como base el ejercicio 8), transformar el método `void Sumatoria(int a, int b)` en un método asincrónico (usando `async/await`) que pueda ser utilizado de la siguiente manera:

```
List<Task> tareas = new List<Task>();  
for (int a = 1; a <= 3; a++)  
{  
    for (int b = a + 2; b <= a + 4; b++)  
    {  
        tareas.Add(SumatoriaAsync(a, b));  
    }  
}  
Task.WaitAll(tareas.ToArray());
```

Possible Salida por consola
El orden es no determinístico

```
suma desde 1 hasta 5 = 15  
suma desde 1 hasta 3 = 6  
suma desde 1 hasta 4 = 10  
suma desde 2 hasta 4 = 9  
suma desde 2 hasta 6 = 20  
suma desde 3 hasta 7 = 25  
suma desde 2 hasta 5 = 14  
suma desde 3 hasta 6 = 18  
suma desde 3 hasta 5 = 12
```

- 12) Tomando como base el ejercicio 9), transformar el método `int Sumatoria(int n)` en un método asincrónico (usando `async/await`)
- 13) Codificar un método asincrónico que devuelva un `Task<string>` con el contenido de un archivo de texto cuyo nombre se pasa como parámetro.
- 14) Codificar un método asincrónico que utilice el método codificado en el ejercicio anterior y que devuelva un `Task<int>` con la cantidad de palabras contenidas en un archivo de texto cuyo nombre se pasa como parámetro.
- 15) Codificar un método asincrónico que utilice el método codificado en el ejercicio anterior y que devuelva un `Task<int[]>` con la cantidad de palabras contenidas en cada uno de los archivos de texto cuyos nombres se pasan como parámetro en un `string[]`. Este método debe invocar varias veces al método definido en el ejercicio anterior lo que generará varias tareas que deben esperarse asincrónicamente. Para esperar varias tareas de manera asincrónica se puede usar `Task.WaitAll(...)` que crea una tarea que finalizará cuando se hayan completado todas las tareas proporcionadas, por lo tanto se puede usar `await Task.WaitAll(...)`.

Práctica sobre la teoría 13

1) Utilizando el método **Range** de la clase **System.Linq.Enumerable** y los métodos de **LINQ** que sean necesarios, obtener:

- a) Lista con todos los múltiplos de 5 entre 100 y 200
- b) Lista con todos los números primos menores que 100
- c) Lista con las potencias de 2, desde 2^0 a 2^{10}
- d) La suma y el promedio de los valores de la lista anterior
- e) Lista de todos los n^2 que terminan con el dígito 6, para n entre 1 y 20
- f) Lista con los nombres de los días de la semana en inglés que contengan una letra 'u' (tip: utilizar el enumerativo **DayOfWeek**)

2) Listar por consola la cantidad de veces que se repiten los elementos de un vector de enteros. Ordenar por cantidad de repeticiones. Completar el siguiente código para que la salida por consola sea la indicada

```
int[] vector = [1, 3, 4, 5, 9, 4, 3, 4, 5, 1, 1, 4, 9, 4, 3, 1];  
vector.GroupBy(n => n)  
    // . . . completar aquí las líneas que faltan usando fluent API  
    .ForEach(obj => Console.WriteLine(obj));
```

Salida por consola

```
{ Numero = 5, Cantidad = 2 }  
{ Numero = 9, Cantidad = 2 }  
{ Numero = 3, Cantidad = 3 }  
{ Numero = 1, Cantidad = 4 }  
{ Numero = 4, Cantidad = 5 }
```