

```
public class ThreadRectangle extends Thread {  
    final int Y = 2;  
    final static int X = 2;  
    // 사각형은 덜 쪼갤수록 정밀도가 올라가는 현상이 발생함 (float이나 double의 오차 때문에 그림)  
    final static float dx = 0.001f;  
    private int xStart, xEnd;  
    static int threadCnt = 0;  
    private int localThreadId;  
  
    final static int THREAD_MAX = 4;  
    static int total;  
  
    float sum;
```

23th 선생님 코드

threadCnt와 THREAD_MAX는 왜 전역변수로 써야하는지 알겠는데
X, dx, total 은 왜 static인가요?

```
public class Square extends Thread {  
    final float TINY = 0.001f;  
    final int X = 2;  
    final int Y = 2;  
  
    //static 붙이니까 Test에서 불러올 수 있음  
    final static int THREAD_MAX = 4;  
    static int thread_cnt = 0;  
    int thread_ID;  
  
    int total;  
    int xStart, xEnd;  
    float sum;
```

제 코드

```
thread0: xStart=    0, xEnd=  499
thread1: xStart=  500, xEnd=  999
thread2: xStart= 1000, xEnd= 1499
thread3: xStart= 1500, xEnd= 1999
```

23th 제 코드

```
thread0: 0.997994244099
```

```
thread1: 0.997994244099
```

```
thread3: 0.997994244099
```

```
thread2: 0.997994244099
```

```
최종 결과는 ? 3.991977
```

질문: 각 스레드의 결과가 똑같은게 맞는건가요??

잘못됐다면 전역변수로 설정하지 않은것과 관련이 있을까요?