

```

public class ThreadRectangle extends Thread {
    final int Y = 2;
    final static int X = 2;
    // 사각형은 덜 꼬갤수록 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;

    // 가로 길이 2를 아주 작은값인 0.001로 나눈다.
    // 여기서 스레드를 4개 정도 사용한다면
    // 0 ~ 2를 4등분 하고 각각의 스레드에게 이것을 4등분해서 주면 된다.

    // 1. 등분 했을 경우 스레드 각각이 돌려야 하는 전체 숫자를 먼저 파악
    // 2. 이것을 베이스로 시작과 끝 값을 정하면 됨
    public ThreadRectangle () {
        localThreadId = threadCnt++;
        xStart = 0 + total * localThreadId;
        xEnd = total * (localThreadId + 1) - 1;

        sum = 0;

        System.out.printf("xStart = %4d, xEnd = %4d, thread ID = %d\n",
            xStart, xEnd, localThreadId);
    }

    public static void calcEachThreadTotal () {
        // ceil() 천정 함수: 즉 올림
        int realTotal = (int) (Math.ceil(X / dx));
        System.out.println("realTotal = " + realTotal);

        total = realTotal / THREAD_MAX;
        System.out.println("total = " + total);
    }
}

```

23th 선생님 코드

질문1) threadCnt, THREAD_MAX 외에 X, dx, total 까지 왜 전역변수로 선언해야하는지 이유를 모르겠습니다

질문 2)

total 값은 왜 생성자에서 초기화하지않고 따로 메서드를 만들어야 하나요?