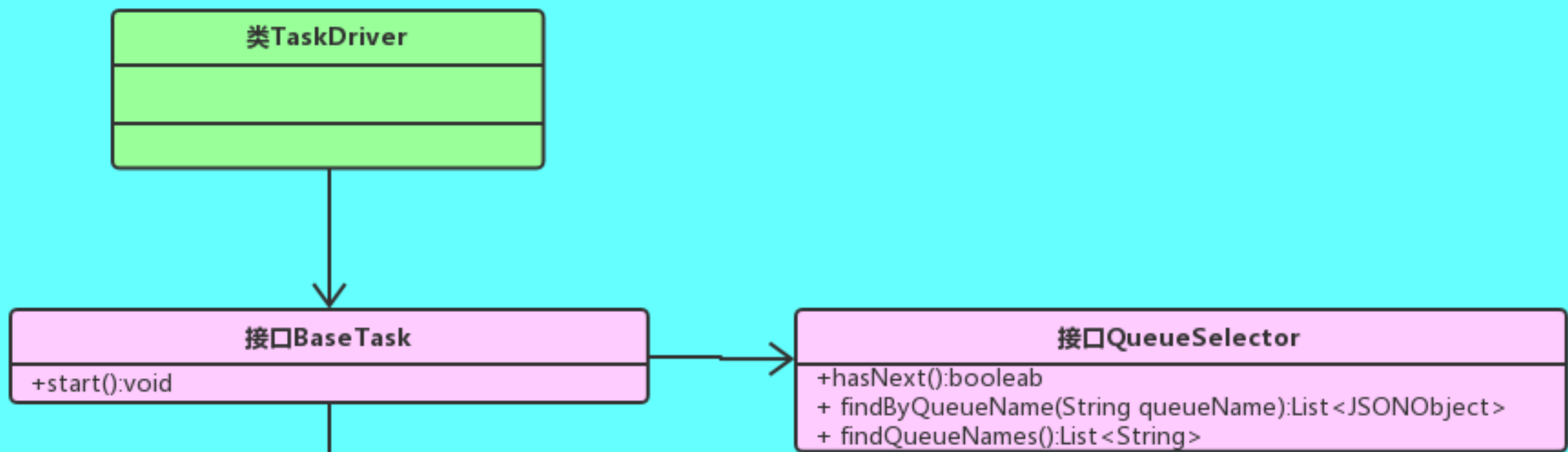
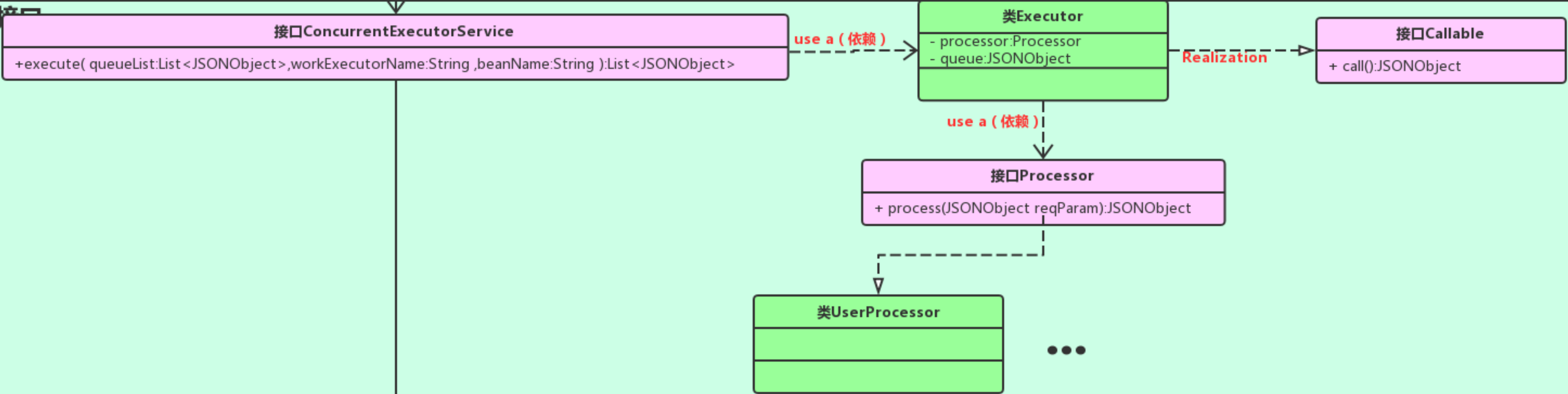


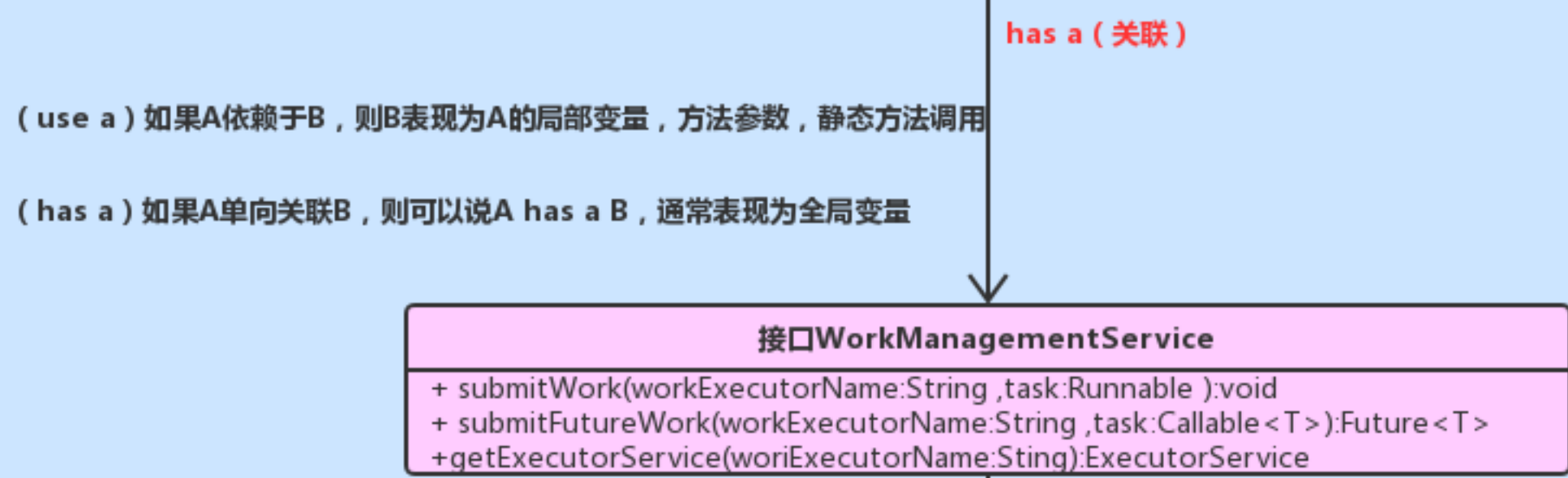
定时任务启动



对外提供接口

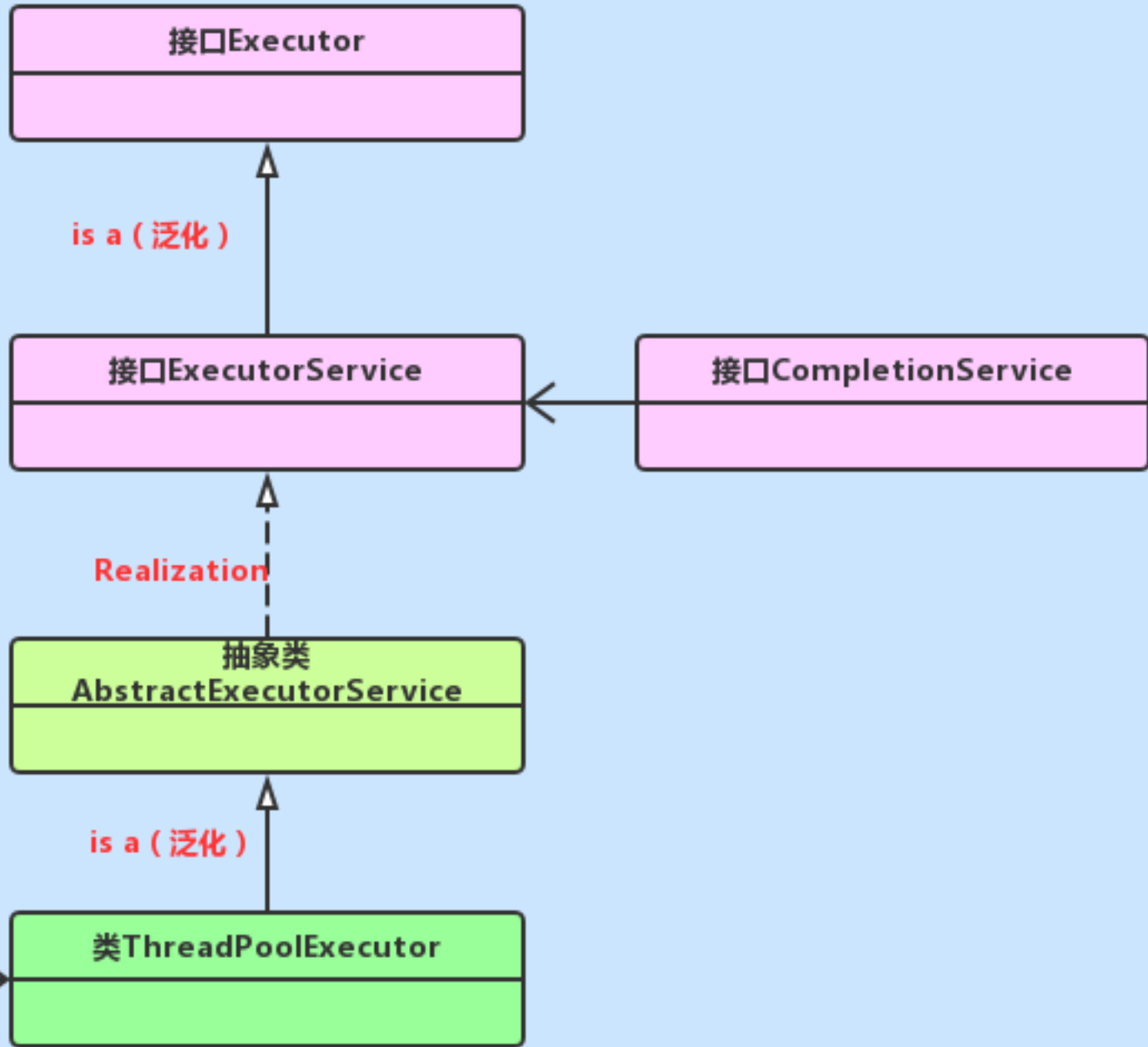


底层封装



实现 (Realization) : 类实现接口属于这种关系

泛化 (Generalization) : 即" is a "关系，类继承抽象类，类继承父类都属于这种关系



1.创建一个线程

- 线程两种实现方式
- 1.继承Thread类
 - 2.实现Runnable和Callable接口

2.创建线程池

利用ThreadPoolExecutor类的构造方法创建线程池

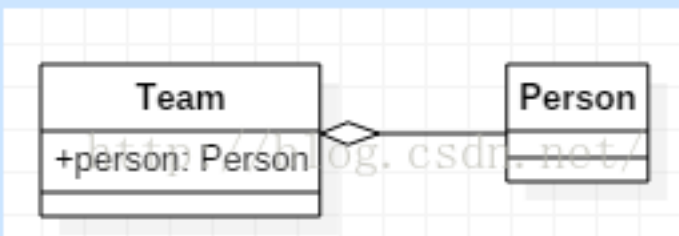
可以根据实际情况，创建多个线程池，每个线程池，处理相同的线程队列任务也就是给每个线程池起一个名字，然后根据线程队列名（即线程池名），从线程池中选择线程进行队列任务的处理

3.提供一个接口

- 1.接受外部线程任务
- 2.根据线程队列名获取线程池中的线程执行器
- 3.提交任务，并执行，最终得到返回结果

聚合关系(Aggregation):

单向，关联关系的一种，与关联关系之间的区别是语义上的，关联的两个对象通常是平等的，聚合则一般不平等，有一种整体和局部的感觉，实现上区别不大

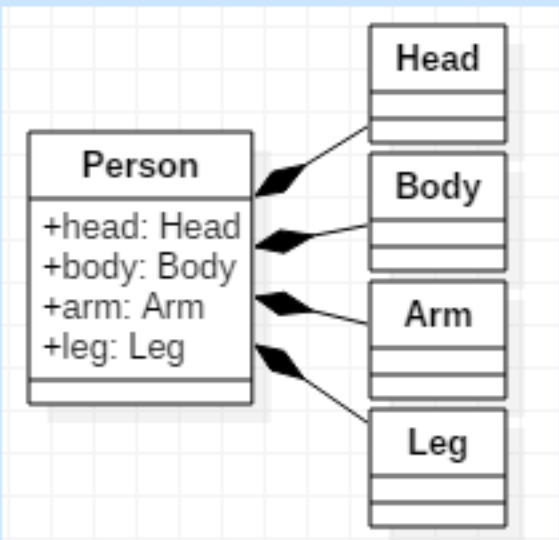


Class由Student组成，其生命周期不同

整体不存在了，部分依然存在，当前Team解散了，人还在，还可以加入别的组

组合关系(Composition)

单向，是一种强依赖的特殊聚合关系



Head，Body，Arm和Leg组合成People，其生命周期相同

如果整体不存在了，部分也将消亡