

Threadsynchronisierung

Lukas Abelt

lukas.abelt@airbus.com

DHBW Ravensburg
Wirtschaftsinformatik

Ravensburg
19. Mai 2019

Inhalt



1 Nachtrag Executor

2 Synchronisierung

- Kritische Abschnitte
- Monitore
- Synchronized Block
- Warten und Benachrichtigungen
- Semaphore

Inhalt



1 Nachtrag Executor

2 Synchronisierung

- Kritische Abschnitte
- Monitore
- Synchronized Block
- Warten und Benachrichtigungen
- Semaphore

Executor Service

Mehrere Callables abarbeiten

- Über `submit` lässt sich *ein* Callable Objekt bearbeiten
- `ExecutorService` bietet aber auch Möglichkeiten, mehrere Callable Objekte zu bearbeiten
- Voraussetzung: Callables haben alle den gleichen generischen Typen (Geben beispielsweise alle einen `int` zurück)
- Hierbei wird eine Liste von Callables übergeben
- Zwei „Modi“:
 - Alle Callables werden bis zum Ende bearbeitet
 - Die Bearbeitung wird unterbrochen, sobald das erste Objekt fertig bearbeitet wurden

Executor Service

Mehrere Callables bearbeiten

- ▣ Interface bietet folgende Methoden:
 - ▣ `List<Future<T> invokeAll(Collection<? extends Callable<T> tasks)` – Bearbeitet alle Callables und gibt eine Liste von Future Objekten zurück
 - ▣ `List<Future<T> invokeAll(Collection<? extends Callable<T> tasks, long timeout, TimeUnit unit)` – Bearbeitet alle Callables für eine maximal angegebene Zeit
 - ▣ `T invokeAny(Collection<? extends Callable<T> tasks)` – Bearbeitet die gegebenen Callables und gibt das erste Ergebnis zurück
 - ▣ `T invokeAll(Collection<? extends Callable<T> tasks, long timeout, TimeUnit unit)` – Bearbeitet alle Callables maximal für die angegebene Zeit und gibt das erste Ergebnis zurück

▣ **Hinweis:** Alle Aufrufe sind blockierend!

Zeitsteuerung

ScheduledExecutorService

- Der Start eines bestimmten Kommandos (Als Runnable) lässt sich verzögern
- Oder auch periodisch wiederholen
- Dafür wird spezieller Service genutzt: ScheduledExecutorService
 - `Executors.newScheduledThreadPool(int nThreads)`
- Dieser kann Runnable nach einer bestimmten Zeit und ab dann wiederholend ausführen

Zeitsteuerung

Methoden

- ❑ `schedule (Runnable command, long delay, TimeUnit unit)` – Führt das gegebene Runnable Objekt nach dem gegebenen Delay aus.
- ❑ `scheduleAtFixedRate (Runnable command, long initialDelay, long period, TimeUnit unit)` – Führt das gegebene Runnable Objekt nach dem gegebenen Delay aus und startet es dann in dem gegebenen Interval
- ❑ `scheduleWithFixedDelay (Runnable command, long initialDelay, long delay, TimeUnit unit)` – Führt das gegebene Runnable Objekt nach dem gegebenen Delay aus und wiederholt es dann regelmäßig. `delay` gibt an, wie viel Zeit zwischen Beendigung und Neustart liegen.

Inhalt

1 Nachtrag Executor

2 Synchronisierung

- Kritische Abschnitte
- Monitore
- Synchronized Block
- Warten und Benachrichtigungen
- Semaphore

Inhalt

1 Nachtrag Executor

2 Synchronisierung

- Kritische Abschnitte
- Monitore
- Synchronized Block
- Warten und Benachrichtigungen
- Semaphore

Gemeinsame Zugriffe

Allgemein

- „Einfache“ Threads kommen sich nur selten in die Quere
- Wenn zur Bearbeitung nur lokale Variablen benötigt werden
- Jeder Thread hat seine eigenen Variablen und Callstack
- Probleme treten bei *gemeinsam genutzten* Daten auf
- ...Oder Ressourcen
- Beispielsweise: Externe Daten(objekte), statische Variablen

Statischer Zugriff

Codebeispiel

```
1  class MyThread extends Thread{  
2  static int result;  
3  public void run(){ ... }  
4  }
```

Gemeinsame Zugriffe

Weitere Beispiele

- Parallele Zugriffe könnten auch bei globalen Datenstrukturen auftreten
 - Wenn diese aus mehreren Threads aufgerufen und bearbeitet werden
 - Lesen ist in der Regel das geringere Problem, schreibende Zugriffe sind aber problematisch
 - Abstrakteres Beispiel: **Was würde passieren, wenn mehrere Prozesse parallel auf einen Drucker zugreifen, ohne dass dieser die Zugriffe einschränken würde?**
 - Problematik liegt in der Umschaltung der Threads
 - Es ist nicht absehbar, zu welchem Punkt die Bearbeitung umspringt
 - Dadurch muss ein Mechanismus geschaffen werden, der sicherstellt, dass eine Ressource oder Datensatz nur durch einen Aktuer genutzt wird.
-
- Man spricht hierbei von **kritischen Abschnitten**

Kritische Abschnitte

Allgemeines

- Beschreiben Codeblöcke, in denen sichergestellt wird, dass nur ein Thread auf sie zugreift
- Man spricht auch von *gegenseitigem Ausschluss* oder *atomar*, wenn nur ein Thread in einem Programmteil arbeitet
- Lesende Zugriffe sind weniger kritisch
- Aber sobald Daten verändert werden, müssen kritische Abschnitte geschützt werden
- Wenn alle kritischen Abschnitte gesichert sind, spricht man von einer *thread-sicheren* Implementierung (*thread-safe*)
- Immutable Objekte sind immer threadsicher (Da sie nicht verändert werden können)

Nicht kritische Abschnitte

- Nicht kritische Abschnitte sind „automatisch“ Threadsicher
- Deren parallele Ausführung hat keine unerwünschten Nebeneffekte
- Grundsätzlich alle Abschnitte in denen:
 - Nur lesende Zugriffe erfolgen
 - Keine Objekteigenschaften verändert werden
 - Ausschließlich mit lokalen Variablen (Oder Parametervariablen) gearbeitet wird

Paralleler Zugriff

Beispiel

- ▣ Folgendes Beispiel: Wir haben ein Objekt `p` vom Typ `Point`
- ▣ Thread `T1` möchte `p` mit `(1|1)` belegen
- ▣ Thread `T2` möchte `p` (gleichzeitig) mit `(2|2)` belegen

Thread T1	Thread T2
<code>p.x=1</code>	<code>p.x=2</code>
<code>p.y=1</code>	<code>p.y=2</code>

Paralleler Zugriff

Beispiel

- Durch Umschaltung der Threads können die einzelnen Anweisungen „durcheinander“ geraten:

Thread T1	Thread T2	(x y)
p.x=1		(1 0)
	p.x=2	(2 0)
	p.y=2	(2 2)
p.y=1		(2 1)

Paralleler Zugriff

- Durch Umschaltung wird somit ungültiges Ergebnis erreicht
- Auch „kleine“ Operationen sind nicht automatisch atomar
- Beispielsweise Benutzung von `i++`
- Da diese Operation (auf unterer Ebene) aus mehreren Teilen besteht:
 - Hole den aktuellen Wert von `i`
 - Dekлариere den konstanten Wert `1`
 - Addiere `i` mit der Konstante
 - Schreibe das neue `i` zurück in den vorgesehenen Speicherbereich

Schützen

Von kritischen Abschnitten

- Wir müssen also einen Mechanismus finden um parallelen Zugriff zu vermeiden
- Java bietet hier zwei Konstrukte, mit denen wir uns beschäftigen:
 - Das Verwenden von *Lock* Objekten
 - Die Nutzung des `synchronized` Keywords

Inhalt

1 Nachtrag Executor

2 Synchronisierung

- Kritische Abschnitte
- Monitore
- Synchronized Block
- Warten und Benachrichtigungen
- Semaphore

Monitore

Allgemein

- Monitor wird nötig, wenn nur ein Thread in einen Block kommen soll
- In Java realisiert über *Locks*
- Diese können einen Codeabschnitt „abschließen“ und „öffnen“
- Das Lock Interface hat zwei wichtige Methoden:
 - `lock()` – Markiert den Beginn des kritischen Abschnitts. Wenn bereits (durch einen anderen Thread) ein kritischer Abschnitt betreten wurde, blockiert die Methode so lange bis dieser das Lock wieder freigibt
 - `unlock()` – Markiert das Verlassen des kritischen Abschnitts

Lock Interface

Wichtige Aspekte

- Zu jedem `lock` muss auch ein `unlock` existieren
- Sonst können spätere Threads nie in den kritischen Abschnitt springen
- Das normale `lock` ignoriert den `interrupt` Aufruf des Threads
- Spezielle Methode `lockInterruptedly` realisiert abbrechbaren Aufruf
 - **Achtung:** Insbesondere hier ist für den Fall, das unterbrochen wird (und eine Ausnahme ausgelöst wird), der `unlock` Aufruf wichtig!
 - Wird am besten im `finally`-Block realisiert
- Weitere Methode: `tryLock` – Gibt sofort `true` oder `false` zurück und betritt entsprechend den kritischen Abschnitt

Inhalt



1 Nachtrag Executor

2 Synchronisierung

- Kritische Abschnitte
- Monitore
- Synchronized Block
- Warten und Benachrichtigungen
- Semaphore

Synchronized

The old way

- Über das `synchronized` Schlüsselwort lässt sich die gleiche Funktionalität wie mit *Locks* erreichen
- Sind seit Java 1.0 Teil der Sprache
- Können jedoch direkt in Methodensignaturen verwendet werden
- Dadurch wird sichergestellt, dass eine Methode eines Objekts nur gleichzeitig durch einen Thread aufgerufen wird
- Auf verschiedenen Objekten kann die Methode weiterhin gleichzeitig aufgerufen werden

Synchronized

In der Methodensignatur

```
1 synchronized void foo(){  
2     i++;  
3 }
```

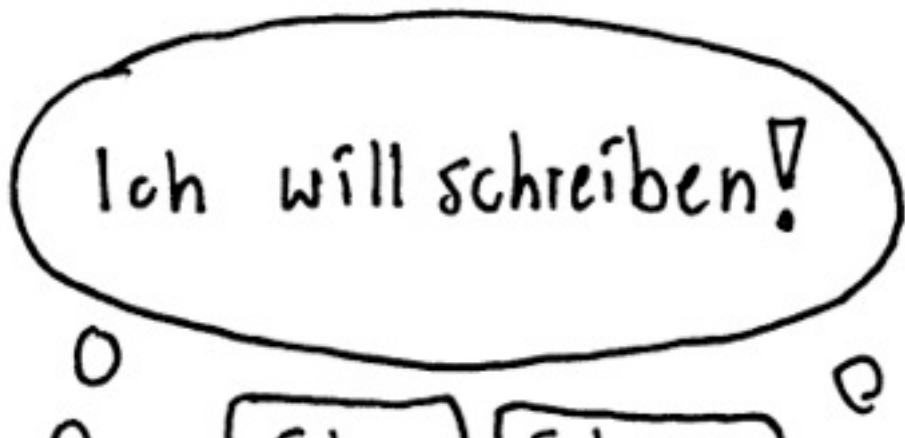

Synchronized

- `synchronized` kann beliebig atomare Codeausschnitte umfassen
- Im Block wird angegeben auf welches Objekt ein Monitor gesetzt wird
- Wie beim Aufruf von `lock` wird geprüft ob ein anderer Thread in einem `synchronized` Block mit dem gleichen Monitor ist
- Und es wird ggf. gewartet bis dieser abgeschlossen ist
- Über `Thread.holdsLock` lässt sich prüfen, ob der aktuelle Thread den Monitor für ein Objekt hält

Deadlocks

- Die Abhängigkeiten von Monitoren müssen unbedingt berücksichtigt werden
- Insbesondere wenn mehrere Locks in verschiedene Methoden verwendet werden
- Sonst kann es im Programm zu einem sog. „Deadlock“ kommen
 - Zwei Programmabschnitte warten auf die Freigabe eines Monitors
 - Der durch den jeweils anderen blockiert wird

Deadlocks



Inhalt

1 Nachtrag Executor

2 Synchronisierung

- Kritische Abschnitte
- Monitore
- Synchronized Block
- Warten und Benachrichtigungen
- Semaphore

Inhalt

1 Nachtrag Executor

2 Synchronisierung

- Kritische Abschnitte
- Monitore
- Synchronized Block
- Warten und Benachrichtigungen
- Semaphoren

Quellen I



Kontakt

- E-Mail: `lukas.abelt@airbus.com`
- GitHub: `https://www.github.com/LuAbelt`
- GitLab: `https://www.gitlab.com/LuAbelt`
- Telefon(Firma): 07545 - 8 8895
- Telegram: LuAbelt