|  |
| --- |
|  |
| МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ |
| Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  **"МИРЭА - Российский технологический университет"**  **РТУ МИРЭА** |
| Институт информационных технологий (ИТ) |
| Кафедра инструментального и прикладного программного обеспечения |

|  |  |
| --- | --- |
| **ОТЧЕТ**  **ПО ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ №1** | |
| **по дисциплине** |  |
| **«Архитектура клиент-серверных приложений»**  **Тема: Многопоточные приложения, как основа распределённых клиент-серверных вычислений** | |
| Выполнил студент группы ИКБО-20-21 | Сидоров С.Д. |
| Принял преподаватель кафедры ИиППО | Волков М.Ю. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Практические работы выполнены | « » 2023 г. |  |
| «Зачтено» | «  » 2023 г. |  |

Москва 2023

**Теоретическое введение**

В отличие от многих других языков программирования, java предлагает встроенную поддержку многопоточного программирования. Многопоточная программа coдep­жит две или более частей, которые могут выполняться одновременно. Каждая часть такой программы называется потоком (thгead), и каждый поток задает отдельный путь выполнения. То есть, многопоточность ­ это специализированная форма многозадачности.

Существуют два отдельных типа многозадачности: многозадачность, основанная на процессах, и многозадачность, основанная на потоках. Важно понимать разницу между ними. Большинству читателей многозадачность, основанная на процессах, является более знакомой формой.

Процесс по сути своей ­ это выполняющаяся программа. То есть многозадачность, ocнованная на процессах, представляет собой средство, которое позволяет вашему компьютеру одновременно выполнять две или более программ. Так, например, процессная многозадачность позволяет запускать компилятор java в то самое время, когда вы используете текстовый редактор. В многозадачности, основанной на процессах, программа представляет собой наименьший элемент кода, которым может управлять планировщик операционной системы.

В среде поточной многозадачности наименьшим элементом управляемого кода явля­ется поток это означает, что одна программа может выполнять две или более задач oд­новременно. Например, текстовый редактор может форматировать текст в то же время, когда выполняется eгo печать ­ до тех пор, пока эти два действия выполняются двумя отдельными потоками. То есть многозадачность на основе процессов имеет дело с "карти­ной в целом", а потоковая многозадачность справляется с деталями.

Многозадачные потоки требуют меньше накладных расходов, чем многозадачные процессы. Процессы ­ это тяжеловесные задачи, каждая из которых требует cвoeгo соб­ственнoго aдpecнoгo пространства. Межпроцессные коммуникации дорогостоящи и oг­раничены. Переключение контекста от одного процесса к другому также обходится дo­poгo. С другой стороны, потоки являются облегченными. Они разделяют одно и тоже адресное пространство и совместно используют один и тот же тяжеловесный процесс.

Коммуникации между потоками являются экономными, а переключения контекста меж­ду потоками характеризуется низкой стоимостью. Хотя jаvа­программы используются в средах процессной многозадачности, многозадачность, основанная на процессах, cpeдствами java не управляется. А вот многопоточная многозадачность средствами java управ­ляется.

Многопоточность позволяет вам писать очень эффективные прогpаммы, которые по максимуму используют центральный процессор, поскольку время ожидания может быть сведено к минимуму. Это особенно важно для интерактивных сетевых сред, в которых работает java, так как в них наличие ожидания и простоев ­ обычное явление. Например, скорость передачи данных по сети нaмнoгo ниже, чем скорость, с которой компьютер может их обрабатывать. Даже ресурсы локальной файловой системы читаются и пишутся намного медленнее, чем темп их обработки в процессоре. И, конечно, ввод пользователя намного медленнее, чем компьютер. В однопоточных средах ваша программа вынуждена ожидать окончания таких задач, прежде чем переходить к следующей, ­ даже если центральный процессор большую часть времени простаивает. Многопоточность позволяет получить доступ к этому времени ожидания и использовать eгo рациональным образом.

Если вы прогpаммировали для таких операционных систем, как Windows, это значит, что вы уже знакомы с многопоточным программированием. Однако тот факт, что java управляет потоками, делает многопоточность особенно удобной, поскольку многие детали подконтрольны вам как программисту.

**Постановка задачи**

**Цель:** ознакомится с моделью многопоточного программирования в Java.

**Постановка задачи:**

Используя материалы данной практической работы необходимо написать многопоточную программу, в которой два потока записывают строку в стандартный вывод, по образцу PING PONG PING PONG PING PONG. Программа должна работать следующим образом:

⦁ 1-й поток печатает «Ping» и переходит в состояние ожидания.

⦁ 2-й поток выходит из состояния ожидания, печатает «Pоng», уведомляет 1-й поток, возвращается в состояние ожидания.

⦁ 1-й поток выходит из состояния ожидания, печатает «Pшng», уведомляет 2-й поток, возвращается в состояние ожидания.

⦁ Шаги 2 и 3 повторяются и печатают «Ping Pong».

Программа должна быть реализована только с использованием Wait Notify, либо ReentrantLock.

**Программный код**

В ходе выполнения данной практической работы был создан файл на языке Java PingPong.java содержимое которого представлено в листинге 1.

Листинг 1 - содержимое файла PingPong.java

|  |
| --- |
| import java.util.concurrent.locks.Condition; import java.util.concurrent.locks.ReentrantLock;  public class PingPong {  private static final int *MAX\_COUNT* = 10;  private static ReentrantLock *lock* = new ReentrantLock();  private static Condition *pingCondition* = *lock*.newCondition();  private static Condition *pongCondition* = *lock*.newCondition();  private static volatile boolean *pingTurn* = true;   public static void main(String[] args) {  Thread pingThread = new Thread(() -> {  try {  *lock*.lock();  for (int i = 0; i < *MAX\_COUNT*; i++) {  while (!*pingTurn*) {  *pingCondition*.await();  }  System.*out*.println("Ping");  *pingTurn* = false;  *pongCondition*.signal();  }  } catch (InterruptedException e) {  e.printStackTrace();  } finally {  *lock*.unlock();  }  });   Thread pongThread = new Thread(() -> {  try {  *lock*.lock();  for (int i = 0; i < *MAX\_COUNT*; i++) {  while (*pingTurn*) {  *pongCondition*.await();  }  System.*out*.println("Pong");  *pingTurn* = true;  *pingCondition*.signal();  }  } catch (InterruptedException e) {  e.printStackTrace();  } finally {  *lock*.unlock();  }  });   pingThread.start();  pongThread.start();  } } |

**Вывод программы**

Результат работы программы представлен на рисунке 1.



Рисунок 1 - Результат работы программы

**Вывод**

В результате выполнения данной работы произошло ознакомление с моделью многопоточного программирования в Java.