

EI1024/MT1024 “Programación Concurrente y Paralela” 2025–26 Nombre y apellidos (1): Nombre y apellidos (2): Tiempo empleado para tareas en casa en formato <i>h:mm</i> (obligatorio):	Entregable para Laboratorio la04_g
---	---

Tema 05. El Problema de la Atomicidad en Java

Tema 06. *Thread Pools* e Interfaces Gráficas en Java

- 1** Se desea calcular el número π mediante integración numérica de la siguiente función:

$$\pi = \int_0^1 \frac{4}{1+x^2} dx.$$

Este método no es el más rápido para calcular el número π , pero sí uno de las más simples. Consiste en calcular la anterior integral mediante una aproximación numérica basada en el cálculo y acumulación del área de numerosos rectángulos pequeños.

Uno de los parámetros más importantes es el número de rectángulos cuya área se va a sumar. En este caso, este parámetro será pasado en la línea de argumentos, después del número de hebras.

El siguiente programa realiza el cálculo de forma secuencial. Con vistas a facilitar el desarrollo posterior de la versión paralela, este código secuencial contiene un fragmento de código comentado, además de la declaración e inicialización de la variables `numHebras` y `numRectangulos`. Ambas partes no son útiles en la versión secuencial, pero, la inclusión de este fragmento de código simplifica el desarrollo de la versión paralela.

```

/*
// =====
class Acumula {
// =====
    double suma;

    // =====
    Acumula() {
        // ...
    }

    // =====
    void acumulaDato( double dato ) {
        // ...
    }

    // =====
    double dameDato() {
        // ...
    }
}

// =====
class MiHebraMultAcumulaciones extends Thread {

```

```

// =====
    int      miId, numHebras;
    long     numRectangulos;
    Acumula  a;

// -----
    MiHebraMultAcumulaciones( int miId, int numHebras, long numRectangulos,
                               Acumula a ) {

        // ...
    }

// -----
    public void run() {
        // ...
    }
}

// =====
class MiHebraUnaAcumulacion extends Thread {
// =====
// ...
}

// =====
class MiHebraMultAcumulacionAtomic extends Thread {
// =====
// ...
}

// =====
class MiHebraUnaAcumulacionAtomic extends Thread {
// =====
// ...
}

*/

// =====
class EjemploNumeroPI {
// =====

// -----
    public static void main( String args[] ) {
        long                numRectangulos;
        double              baseRectangulo, x, suma, pi;
        int                 numHebras;
        long                t1, t2;
        double              tSec, tPar;
        // Acumula          a;
        // MiHebraMultAcumulaciones vt [];

        // Comprobacion de los argumentos de entrada.
        if( args.length != 2 ) {
            System.out.println( "ERROR: numero de argumentos incorrecto." );
            System.out.println( "Uso: java programa <numHebras> <numRectangulos>" );
            System.exit( -1 );
        }
        try {
            numHebras      = Integer.parseInt( args[ 0 ] );
            numRectangulos = Long.parseLong( args[ 1 ] );
            if( ( numHebras <= 0 ) || ( numRectangulos <= 0 ) ) {

```

```

        System.err.print( "Uso: [ java programa <numHebras> <n> ] " );
        System.err.println( "donde ( numHebras > 0 ) y ( numRectangulos > 0 )" );
        System.exit( -1 );
    }
} catch( NumberFormatException ex ) {
    numHebras      = -1;
    numRectangulos = -1;
    System.out.println( "ERROR: Numeros de entrada incorrectos." );
    System.exit( -1 );
}
System.out.println();
System.out.println( "Calculo del numero PI mediante integracion." );
//
// Calculo del numero PI de forma secuencial.
//
System.out.println();
System.out.println( "Inicio del calculo secuencial." );
t1 = System.nanoTime();
baseRectangulo = 1.0 / ( ( double ) numRectangulos );
suma           = 0.0;
for( long i = 0; i < numRectangulos; i++ ) {
    x = baseRectangulo * ( ( double ) i ) + 0.5 );
    suma += f( x );
}
pi = baseRectangulo * suma;
t2 = System.nanoTime();
tSec = ( ( double ) ( t2 - t1 ) ) / 1.0e9;
System.out.println( "Version secuencial. Numero PI: " + pi );
System.out.println( "Tiempo secuencial (s.):          " + tSec );

/*
//
// Calculo del numero PI de forma paralela:
// Multiples acumulaciones por hebra.
//
System.out.println();
System.out.print( "Inicio del calculo paralelo: " );
System.out.println( "Multiples acumulaciones por hebra." );
t1 = System.nanoTime();
// ...
t2 = System.nanoTime();
tPar = ( ( double ) ( t2 - t1 ) ) / 1.0e9;
System.out.println( "Calculo del numero PI:      " + pi );
System.out.println( "Tiempo ejecucion (s.):      " + tPar );
System.out.println( "Incremento velocidad :      " + ... );
//
// Calculo del numero PI de forma paralela:
// Una acumulacion por hebra.
// ...
//
// Calculo del numero PI de forma paralela:
// Multiples acumulaciones por hebra (Atomica)
// ...
//
// Calculo del numero PI de forma paralela:
// Una acumulacion por hebra (Atomica).
// ...
*/
System.out.println();
System.out.println( "Fin de programa." );
}

```


- 1.2) Modifica el programa anterior, de modo que en la versión paralela las hebras acumulen el área que han calculado en una variable local (**sumaL**), antes de sumarla al objeto compartido.

No crees un nuevo programa. Haz que esta implementación paralela se ejecute a continuación de la versión paralela desarrollada en el apartado anterior. Ello permitirá obtener los tiempos y los incrementos de velocidad de forma más rápida y automatizada.

Escribe a continuación la parte de tu código que realiza esta tarea: la definición de la clase `MiHebraUnaAcumulacion` y el código incluido en el programa principal que permite gestionar los objetos de esta clase.

- 2** Se dispone de una interfaz gráfica con un cuadro de texto y dos botones denominados **Inicia secuencia** y **Cancela secuencia**. Por el momento, la interfaz no hace nada cuando el usuario realiza alguna acción sobre los botones o sobre el cuadro de texto.

La interfaz está definida por el siguiente código:

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
import javax.swing.event.*;

/*
// =====
class ZonaIntercambio {
// =====
// ...

    public ZonaIntercambio ( ... ) {
// ...
    }

// =====
void setTiempo( ... ) {
// ...
}

// =====
long getTiempo( ... ) {
// ...
}
}
*/

// =====
public class GUISecuenciaPrimos {
// =====
    JFrame      container;
    JPanel      jpanel;
    JTextField   txfMensajes;
    JButton      btnIniciaSecuencia , btnCancelaSecuencia;
    JSlider      sldEspera;
// HebraTrabajadora  t; // Ejercicio 2.2
// ZonaIntercambio  z; // Ejercicio 2.3

// =====
    public static void main( String args[] ) {
        GUISecuenciaPrimos gui = new GUISecuenciaPrimos();
        SwingUtilities.invokeLater(new Runnable(){
            public void run(){
                gui.go();
            }
        });
    }

// =====
    public void go() {
        // Constantes.
        final int valorMaximo = 1000;
        final int valorMedio  = 500;
```

```

// Variables.
JPanel tempPanel;

// Crea el JFrame principal.
container = new JFrame( "GUI Secuencia de Primos " );

// Consigue el panel principal del Frame "container".
jpanel = ( JPanel ) container.getContentPane();
jpanel.setLayout( new GridLayout( 3, 1 ) );

// Crea e inserta la etiqueta y el campo de texto para los mensajes.
txfMensajes = new JTextField( 20 );
txfMensajes.setEditable( false );
tempPanel = new JPanel();
tempPanel.setLayout( new FlowLayout() );
tempPanel.add( new JLabel( "Secuencia: " ) );
tempPanel.add( txfMensajes );
jpanel.add( tempPanel );

// Crea e inserta los botones de Inicia secuencia y Cancela secuencia.
btnIniciaSecuencia = new JButton( "Inicia secuencia" );
btnCancelaSecuencia = new JButton( "Cancela secuencia" );
tempPanel = new JPanel();
tempPanel.setLayout( new FlowLayout() );
tempPanel.add( btnIniciaSecuencia );
tempPanel.add( btnCancelaSecuencia );
jpanel.add( tempPanel );

// Crea e inserta el slider para controlar el tiempo de espera.
sldEspera = new JSlider( JSlider.HORIZONTAL, 0, valorMaximo , valorMedio );
tempPanel = new JPanel();
tempPanel.setLayout( new BorderLayout() );
tempPanel.add( new JLabel( "Tiempo de espera: " ) );
tempPanel.add( sldEspera );
jpanel.add( tempPanel );

// Activa inicialmente los 2 botones.
btnIniciaSecuencia.setEnabled( true );
btnCancelaSecuencia.setEnabled( true );

// Anyade codigo para procesar el evento del boton de Inicia secuencia.
btnIniciaSecuencia.addActionListener( new ActionListener() {
    public void actionPerformed((ActionEvent e) {
        // ...
    }
} );

// Anyade codigo para procesar el evento del boton de Cancela secuencia.
btnCancelaSecuencia.addActionListener( new ActionListener() {
    public void actionPerformed((ActionEvent e) {
        // ...
    }
} );

// Anyade codigo para procesar el evento del slider " Espera " .
sldEspera.addChangeListener( new ChangeListener() {
    public void stateChanged( ChangeEvent e ) {
        JSlider sl = ( JSlider ) e.getSource();
        if ( ! sl.getValueIsAdjusting() ) {
            long tiempoEnMilisegundos = ( long ) sl.getValue();

```



```

        System.out.println( "JSlider value = " + tiempoEnMilisegundos );
        // ...
    }
}
} );

// Fija características del container.
container.setDefaultCloseOperation( JFrame.EXIT_ON_CLOSE );
container.pack();
container.setResizable( false );
container.setVisible( true );

System.out.println( "% End of routine: go.\n" );
}

// -----
static boolean esPrimo( long num ) {
    boolean primo;
    if( num < 2 ) {
        primo = false;
    } else {
        primo = true;
        long i = 2;
        while( ( i < num ) && ( primo ) ) {
            primo = ( num % i != 0 );
            i++;
        }
    }
    return( primo );
}
}

```

2.1) Modifica la interfaz gráfica para que los botones **Inicia secuencia** y **Cancela secuencia** se activen y desactiven (**setEnabled**) de acuerdo a la siguiente lógica de funcionamiento:

- Inicialmente el botón **Inicia secuencia** debe estar activado y el botón **Cancela secuencia** debe estar desactivado (modificar método **go**).
- Cuando se presione el botón **Inicia secuencia**, éste se desactiva y se activa el botón **Cancela secuencia** (modificar **ActionListener** del primero).
- Cuando se presione el botón **Cancela secuencia**, éste se desactiva y se activa el botón **Inicia secuencia** (modificar **ActionListener** del primero).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ATENCIÓN: Los ejercicios anteriores deben realizarse en casa. Los siguientes, en el aula.

