

11.5.4 服务动态内容	669	12.4.1 线程内存模型	696
11.6 综合: TINY Web 服务器	671	12.4.2 将变量映射到内存	697
11.7 小结	678	12.4.3 共享变量	698
参考文献说明	678	12.5 用信号量同步线程	698
家庭作业	678	12.5.1 进度图	701
练习题答案	679	12.5.2 信号量	702
第 12 章 并发编程	681	12.5.3 使用信号量来实现互斥	703
12.1 基于进程的并发编程	682	12.5.4 利用信号量来调度共享资源	704
12.1.1 基于进程的并发服务器	683	12.5.5 综合: 基于预线程化的并发服务器	708
12.1.2 进程的优劣	684	12.6 使用线程提高并行性	710
12.2 基于 I/O 多路复用的并发编程	684	12.7 其他并发问题	716
12.2.1 基于 I/O 多路复用的并发事件驱动服务器	686	12.7.1 线程安全	716
12.2.2 I/O 多路复用技术的优劣	690	12.7.2 可重入性	717
12.3 基于线程的并发编程	691	12.7.3 在线程化的程序中使用已存在的库函数	718
12.3.1 线程执行模型	691	12.7.4 竞争	719
12.3.2 Posix 线程	691	12.7.5 死锁	721
12.3.3 创建线程	692	12.8 小结	722
12.3.4 终止线程	693	参考文献说明	723
12.3.5 回收已终止线程的资源	693	家庭作业	723
12.3.6 分离线程	694	练习题答案	726
12.3.7 初始化线程	694	附录 A 错误处理	729
12.3.8 基于线程的并发服务器	694	参考文献	733
12.4 多线程程序中的共享变量	696		