

## 14-Lock和Condition（上）：隐藏在并发包中的管程

Java SDK并发包内容很丰富，包罗万象，但是我觉得最核心的还是其对管程的实现。因为理论上利用管程，你几乎可以实现并发包里所有的工具类。在前面[《08 | 管程：并发编程的万能钥匙》](#)中我们提到过在并发编程领域，有两大核心问题：一个是**互斥**，即同一时刻只允许一个线程访问共享资源；另一个是**同步**，即线程之间如何通信、协作。这两大问题，管程都是能够解决的。**Java SDK并发包通过Lock和Condition两个接口来实现管程，其中Lock用于解决互斥问题，Condition用于解决同步问题。**

今天我们重点介绍Lock的使用，在介绍Lock的使用之前，有个问题需要你首先思考一下：Java语言本身提供的synchronized也是管程的一种实现，既然Java从语言层面已经实现了管程了，那为什么还要在SDK里提供另外一种实现呢？难道Java标准委员会还能同意“重复造轮子”的方案？很显然它们之间是有巨大区别的。那区别在哪里呢？如果能深入理解这个问题，对你用好Lock帮助很大。下面我们就一起来剖析一下这个问题。

### 再造管程的理由

你也许曾经听到过很多这方面的传说，例如在Java的1.5版本中，synchronized性能不如SDK里面的Lock，但1.6版本之后，synchronized做了很多优化，将性能追了上来，所以1.6之后的版本又有人推荐使用synchronized了。那性能是否可以成为“重复造轮子”的理由呢？显然不能。因为性能问题优化一下就可以了，完全没必要“重复造轮子”。

到这里，关于这个问题，你是否能够想出一条理由来呢？如果你细心的话，也许能想到一点。那就是我们前面在介绍[死锁问题](#)的时候，提出了一个**破坏不可抢占条件**方案，但是这个方案synchronized没有办法解决。原因是synchronized申请资源的时候，如果申请不到，线程直接进入阻塞状态了，而线程进入阻塞状态，啥都干不了，也释放不了线程已经占有的资源。但我们希望的是：

对于“不可抢占”这个条件，占用部分资源的线程进一步申请其他资源时，如果申请不到，可以主动释放它占有的资源，这样不可抢占这个条件就破坏掉了。

如果我们重新设计一把互斥锁去解决这个问题，那该怎么设计呢？我觉得有三种方案。

1. **能够响应中断**。synchronized的问题是，持有锁A后，如果尝试获取锁B失败，那么线程就进入阻塞状态，一旦发生死锁，就没有任何机会来唤醒阻塞的线程。但如果阻塞状态的线程能够响应中断信号，也就是说当我们给阻塞的线程发送中断信号的时候，能够唤醒它，那它就有机会释放曾经持有的锁A。这样就破坏了不可抢占条件了。
2. **支持超时**。如果线程在一段时间之内没有获取到锁，不是进入阻塞状态，而是返回一个错误，那这个线程也有机会释放曾经持有的锁。这样也能破坏不可抢占条件。
3. **非阻塞地获取锁**。如果尝试获取锁失败，并不进入阻塞状态，而是直接返回，那这个线程也有机会释放曾经持有的锁。这样也能破坏不可抢占条件。

这三种方案可以全面弥补synchronized的问题。到这里相信你应该也能理解了，这三个方案就是“重复造轮子”的主要原因，体现在API上，就是Lock接口的三个方法。详情如下：

```
// 支持中断的API
void lockInterruptibly()
    throws InterruptedException;
// 支持超时的API
```

```
boolean tryLock(long time, TimeUnit unit)
    throws InterruptedException;
// 支持非阻塞获取锁的API
boolean tryLock();
```

## 如何保证可见性

Java SDK里面Lock的使用，有一个经典的范例，就是try{}finally{}，需要重点关注的是在finally里面释放锁。这个范例无需多解释，你看一下下面的代码就明白了。但是有一点需要解释一下，那就是可见性是怎么保证的。你已经知道Java里多线程的可见性是通过Happens-Before规则保证的，而synchronized之所以能够保证可见性，也是因为有一条synchronized相关的规则：synchronized的解锁 Happens-Before 于后续对这个锁的加锁。那Java SDK里面Lock靠什么保证可见性呢？例如在下面的代码中，线程T1对value进行了+=1操作，那后续的线程T2能够看到value的正确结果吗？

```
class X {
    private final Lock rtl =
    、 new ReentrantLock();
    int value;
    public void addOne() {
        // 获取锁
        rtl.lock();
        try {
            value+=1;
        } finally {
            // 保证锁能释放
            rtl.unlock();
        }
    }
}
```

答案必须是肯定的。**Java SDK里面锁**的实现非常复杂，这里我就不展开细说了，但是原理还是需要简单介绍一下：它是**利用了volatile相关的Happens-Before规则**。Java SDK里面的ReentrantLock，内部持有一个volatile 的成员变量state，获取锁的时候，会读写state的值；解锁的时候，也会读写state的值（简化后的代码如下面所示）。也就是说，在执行value+=1之前，程序先读写了一次volatile变量state，在执行value+=1之后，又读写了一次volatile变量state。根据相关的Happens-Before规则：

1. **顺序性规则**：对于线程T1，value+=1 Happens-Before 释放锁的操作unlock()；
2. **volatile变量规则**：由于state = 1会先读取state，所以线程T1的unlock()操作Happens-Before线程T2的lock()操作；
3. **传递性规则**：线程 T1的value+=1 Happens-Before 线程 T2 的 lock() 操作。

```
class SampleLock {
    volatile int state;
    // 加锁
    lock() {
        // 省略代码无数
        state = 1;
    }
    // 解锁
```

```
unlock() {  
    // 省略代码无数  
    state = 0;  
}  
}
```

所以说，后续线程T2能够看到value的正确结果。如果你觉得理解起来还有点困难，建议你重温一下前面我们讲过的[《02 | Java内存模型：看Java如何解决可见性和有序性问题》](#)里面的相关内容。

## 什么是可重入锁

如果你细心观察，会发现我们创建的锁的具体类名是ReentrantLock，这个翻译过来叫**可重入锁**，这个概念前面我们一直没有介绍过。**所谓可重入锁，顾名思义，指的是线程可以重复获取同一把锁。**例如下面代码中，当线程T1执行到①处时，已经获取到了锁rtl，当在①处调用get()方法时，会在②再次对锁rtl执行加锁操作。此时，如果锁rtl是可重入的，那么线程T1可以再次加锁成功；如果锁rtl是不可重入的，那么线程T1此时会被阻塞。

除了可重入锁，可能你还听说过可重入函数，可重入函数怎么理解呢？指的是线程可以重复调用？显然不是，**所谓可重入函数，指的是多个线程可以同时调用该函数**，每个线程都能得到正确结果；同时在一个线程内支持线程切换，无论被切换多少次，结果都是正确的。多线程可以同时执行，还支持线程切换，这意味着什么呢？线程安全啊。所以，可重入函数是线程安全的。

```
class X {  
    private final Lock rtl =  
    、 new ReentrantLock();  
    int value;  
    public int get() {  
        // 获取锁  
        rtl.lock();           ②  
        try {  
            return value;  
        } finally {  
            // 保证锁能释放  
            rtl.unlock();  
        }  
    }  
    public void addOne() {  
        // 获取锁  
        rtl.lock();  
        try {  
            value = 1 + get(); ①  
        } finally {  
            // 保证锁能释放  
            rtl.unlock();  
        }  
    }  
}
```

## 公平锁与非公平锁

在使用ReentrantLock的时候，你会发现ReentrantLock这个类有两个构造函数，一个是无参构造函数，一个

是传入fair参数的构造函数。fair参数代表的是锁的公平策略，如果传入true就表示需要构造一个公平锁，反之则表示要构造一个非公平锁。

```
//无参构造函数：默认非公平锁
public ReentrantLock() {
    sync = new NonfairSync();
}
//根据公平策略参数创建锁
public ReentrantLock(boolean fair){
    sync = fair ? new FairSync()
        : new NonfairSync();
}
```

在前面[《08 | 管程：并发编程的万能钥匙》](#)中，我们介绍过入口等待队列，锁都对应着一个等待队列，如果一个线程没有获得锁，就会进入等待队列，当有线程释放锁的时候，就需要从等待队列中唤醒一个等待的线程。如果是公平锁，唤醒的策略就是谁等待的时间长，就唤醒谁，很公平；如果是非公平锁，则不提供这个公平保证，有可能等待时间短的线程反而先被唤醒。

## 用锁的最佳实践

你已经知道，用锁虽然能解决很多并发问题，但是风险也是挺高的。可能会导致死锁，也可能影响性能。这方面有是否有相关的最佳实践呢？有，还很多。但是我觉得最值得推荐的是并发大师Doug Lea《Java并发编程：设计原则与模式》一书中，推荐的三个用锁的最佳实践，它们分别是：

1. 永远只在更新对象的成员变量时加锁
2. 永远只在访问可变的成员变量时加锁
3. 永远不在调用其他对象的方法时加锁

这三条规则，前两条估计你一定会认同，最后一条你可能会觉得过于严苛。但是我还是倾向于你去遵守，因为调用其他对象的方法，实在是太不安全了，也许“其他”方法里面有线程sleep()的调用，也可能会有奇慢无比的I/O操作，这些都会严重影响性能。更可怕的是，“其他”类的方法可能也会加锁，然后双重加锁就可能死锁。

并发问题，本来就难以诊断，所以你一定要让你的代码尽量安全，尽量简单，哪怕有一点可能会出问题，都要努力避免。

## 总结

Java SDK 并发包里的Lock接口里面的每个方法，你可以感受到，都是经过深思熟虑的。除了支持类似synchronized隐式加锁的lock()方法外，还支持超时、非阻塞、可中断的方式获取锁，这三种方式为我们编写更加安全、健壮的并发程序提供了很大的便利。希望你以后在使用锁的时候，一定要仔细斟酌。

除了并发大师Doug Lea推荐的三个最佳实践外，你也可以参考一些诸如：减少锁的持有时间、减小锁的粒度等业界广为人知的规则，其实本质上它们都是相通的，不过是在该加锁的地方加锁而已。你可以自己体会，自己总结，最终总结出自己的一套最佳实践来。

## 课后思考

你已经知道 tryLock() 支持非阻塞方式获取锁，下面这段关于转账的程序就使用到了 tryLock()，你来看看，它是否存在死锁问题呢？

```
class Account {
    private int balance;
    private final Lock lock
        = new ReentrantLock();
    // 转账
    void transfer(Account tar, int amt){
        while (true) {
            if(this.lock.tryLock()) {
                try {
                    if (tar.lock.tryLock()) {
                        try {
                            this.balance -= amt;
                            tar.balance += amt;
                        } finally {
                            tar.lock.unlock();
                        }
                    }
                } finally {
                    this.lock.unlock();
                }
            }
        }
    }
}
```

欢迎在留言区与我分享你的想法，也欢迎你在留言区记录你的思考过程。感谢阅读，如果你觉得这篇文章对你有帮助的话，也欢迎把它分享给更多的朋友。

## 猜你喜欢

# 玩转 Spring 全家桶

一站通关 Spring、Spring Boot 与 Spring Cloud

戳此试读 



丁雪丰  
平安壹钱包高级架构师  
《Spring Boot 实战》  
《Spring 攻略》译者

## 精选留言：

- 2019-03-30 02:57:59  
我觉得:不会出现死锁，但会出现活锁 [17赞]

作者回复2019-03-31 08:25:01



- xiyi 2019-03-30 17:29:29

存在活锁。这个例子可以稍微改下，成功转账后应该跳出循环。加个随机重试时间避免活锁 [11赞]

作者回复2019-03-31 07:36:02

👍👍👍

- bing 2019-03-30 08:40:43

文中说的公平锁和非公平锁，是不按照排队的顺序被唤醒，我记得非公平锁的场景应该是线程释放锁之后，如果来了一个线程获取锁，他不必去排队直接获取到，应该不会入队吧。获取不到才进吧 [9赞]

作者回复2019-03-31 10:26:47

是的，高手👍👍👍

- Q宝宝的 2019-03-30 01:37:27

老师，本文在讲述如何保证可见性时，分析示例--“线程 T1 对 value 进行了 +=1 操作后，后续的线程 T2 能否看到 value 的正确结果？”时，提到三条Happen-Before规则，这里在解释第2条和第3条规则时，似乎说反了，正确的应该是，根据volatile变量规则，线程T1的unlock()操作Happen-Before于线程T2的lock()操作，所以，根据传递性规则，线程 T1 的 value+=1操作Happen-Before于线程T2的lock()操作。请老师指正。 [7赞]

作者回复2019-03-30 08:06:58

火眼金睛👍👍👍👍，这就改过来

- 刘晓林 2019-03-30 19:39:14

1.这个是个死循环啊，有锁没群，都出不来。  
2.如果抛开死循环，也会造成活锁，状态不稳定。当然这个也看场景，假如冲突窗口很小，又在单机多核的话，活锁的可能性还是很小的，可以接受 [6赞]

作者回复2019-03-31 08:00:08

👍👍👍

- 姜戈 2019-03-30 16:18:52

我也觉得是存在活锁，而非死锁。存在这种可能性：互相持有各自的锁，发现需要的对方的锁都被对方持有，就会释放当前持有的锁，导致大家都在不停持锁，释放锁，但事情还没做。当然还是会存在转账成功的情景，不过效率低下。我觉得此时需要引入Condition，协调两者同步处理转账！ [5赞]

作者回复2019-03-31 08:02:10

用condition会更复杂

- 羊三@XCoin.AI 2019-03-30 01:07:26

用非阻塞的方式去获取锁，破坏了第五章所说的产生死锁的四个条件之一的“不可抢占”。所以不会产生死锁。

用锁的最佳实践，第三个“永远不在调用其他对象的方法时加锁”，我理解其实是在工程规范上避免可能出现的锁相关问题。 [4赞]

作者回复2019-03-31 08:26:42

是的

- 小华 2019-03-30 13:51:17

有可能活锁，A，B两账户相互转账，各自持有自己lock的锁，都一直在尝试获取对方的锁，形成了活锁 [2赞]

作者回复2019-03-31 07:36:57



- 朱小豪 2019-03-30 11:42:31  
应该是少了个break跳出循环，然后这个例子是会产生死锁的，因为满足了死锁产生的条件。 [2赞]

作者回复2019-03-31 07:44:15

加了break，也会有活锁问题，不加的话我觉得也是活锁，因为锁都会释放

- 朱小豪 2019-03-30 11:13:46  
本文最后的例子，不明白为什么要用while true而且没有跳出循环，这不是死循环吗 [2赞]

- 小尹 2019-04-11 21:14:25

```
public class Main {
```

```
    static volatile int state = 0;
```

```
    public static long account = 0;
```

```
    public static void main(String[] args) throws InterruptedException {
```

```
        for (int i = 0; i < 100000; i++) {
            new Thread() -> {
                new Main().addAccount();
            }.start();
        }
```

```
        Thread.sleep(6000);
        System.out.println(account);
    }
```

```
    private void addAccount() {
        // 线程不安全
        state = 1; //----1
        account++; //----2
        state = 0; //----3
    }
}
```

老师，有个疑问，如果按照volatile的Happens-Before这里的程序也应该是线程安全的，但实际上不是线程安全的，问题出在哪呢？ [1赞]

作者回复2019-04-11 21:36:11

不知道你说的不安全是指哪里，state 你只是写了，没有读，而且account++也不是互斥的操作。java并发包里用volatile保证可见性，还用aqs实现了互斥。保证线程安全不是这么简单的。

- linqw 2019-04-07 15:38:39  
class Account {  
 private int balance;  
 private final Lock lock

```

= new ReentrantLock();
// 转账
void transfer(Account tar, int amt){
    boolean flag = true;
    while (flag) {
        if(this.lock.tryLock(随机数, NANOSECONDS)) {
            try {
                if (tar.lock.tryLock(随机数, NANOSECONDS)) {
                    try {
                        this.balance -= amt;
                        tar.balance += amt;
                        flag = false;
                    } finally {
                        tar.lock.unlock();
                    }
                }
            }
        }
    }
}

```

感觉可以这样操作 [1赞]

作者回复2019-04-07 18:38:38

点个大大的赞！不过还可以再优化一下，如果阻塞在tar.lock.tryLock上一段时间，this.lock是不能释放的。

- Jackjin 2019-03-31 14:10:27

老师您好：

那在解决这个活锁问题时，是在获取其他对象锁前面（tar.lock.tryLock()）加个随机线程睡眠时间？还是《java编程：设计原则与模式》中的第三条，永远不在调用其他对象时加锁；去掉（tar.lock.tryLock()）这个锁来解决活锁呢？ [1赞]

作者回复2019-03-31 19:14:25

加个随机线程睡眠时间就可以了

- alias cd=rm -rf 2019-03-31 01:25:02

不会死锁因为，打破了不释放的原则。 [1赞]

- Liam 2019-03-30 15:02:29

1 不会出现死锁，因为不存在阻塞的情况

2 线程较多的情况会导致部分线程始终无法获取到锁，导致活锁 [1赞]

作者回复2019-03-31 08:20:46



- 海鸿 2019-03-30 14:47:54

突然有个问题：

cpu层面的原子性是单条cpu指令。



java层面的互斥（管程）保证了原子性。

这两个原子性意义应该不一样吧？

我的理解是cpu的原子性是不受线程调度影响，指令要不执行了，要么没执行。而java层面的原子性是在锁的机制下保证只有一个线程执行，其余等待，此时cpu还是可以进行线程调度，使运行中的那个线程让出cpu时间，当然了该线程还是掌握锁。

我这样理解对吧？ [1赞]

作者回复2019-03-30 20:52:50

对

- speedy9 2019-04-10 21:15:59

关于思考题，java的访问作用域修饰符，都是修饰在类上，不在实例上，因此可以互相访问private成员。

- Sunqc 2019-04-08 08:19:35

老师，是不是可能不断获取多锁，又有可能发生转账成功

作者回复2019-04-08 13:51:19

有可能

- 易儿易 2019-04-04 19:51:14

老师，notifyAll()在面对公平锁和非公平锁的时候，是不是效果就一样了？所有等待队列中的线程全部被唤醒，统统到入口等待队列中排队？这些被唤醒的线程不用根据等待时间排队再放入入口等待队列中了吧？

作者回复2019-04-05 23:47:47

是的，都被唤醒。理论上是同时进入入口等待队列，等待时间是相同的

- 果然如此 2019-04-03 20:00:27

活锁还是比死锁容易解决，加个随机等待时间或客户端手动重试！