

Вау! ИИ готовит к ЕГЭ по информатике Попробовать

Урок Спринт 2.5

Особенности использования

Мьютексы предоставляют удобный механизм синхронизации, однако надо учитывать ряд особенностей при работе с ними.

Копирование мьютекса

Мьютексы не следует копировать. Когда вы копируете мьютекс, вы получаете два мьютекса: оригинал и копию, и блокировка оригинала никак не связана с блокировкой копий. Поэтому, если вы объявите метод Get следующим образом, это приведёт к нежелательным последствиям:

```
func (c Cache) Get(ID string) (Data, bool)
```

Двойная блокировка

Мьютекс не отслеживает, какая горутина его заблокировала. Поэтому, двойная блокировка мьютекса из одной и той же горутины приведёт к такой ситуации, как блокировка этой горутины. Это распространенная проблема с несколькими функциями, которые могут вызывать друг друга, а также блокировать один и тот же мьютекс:

```
var m sync.Mutex

func first() {
    m.Lock()
    defer m.Unlock()
    second() // lock
}

func second() {
    m.Lock() // здесь будет вызов m.Lock() второй раз defer m.Unlock()
    // ... далее основное тело функции
}
```

В примере выше при вызове функции second() мы получим заблокированную горутину, потому что

1 of 2 3/19/24, 13:37

Задача «Особенности использования» — Мьютексы — ...

к этому моменту уже был вызов m. Lock().

Использование из нескольких горутин

Так как мьютекс не отслеживает, какая горутина его заблокировала, может получиться так, что блокирует мьютекс одна горутина, а снимает блокировку — другая. Такое использование мьютекса является недопустимым и приводит к нежелательному поведению.

Справка

Исключительное право на учебную программу и все сопутствующие ей учебные материалы, доступные в рамках сервиса, принадлежат АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса». Воспроизведение, копирование, распространение и иное использование программы и материалов допустимо только с предварительного письменного согласия АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса». Пользовательское соглашение.

© 2018 - 2024 ООО «Яндекс»

2 of 2