# 疯狂的游泳池

#### 进水程序和出水程序都是创建一个线程是声明实现callable接口，在其中对call方法进行重写，线程会有一个返回值，在程序中使用了队列，在非Thread类中要获取线程的名字用Thread.currentThread().getName();，还用到了线程中的sleep函数，让程序睡眠。

#### 让程序运转起来的是定期放水类，将WaterTimeTask类声明为TimeTask的子类，并在其中重写run方法，在这里面用了一个数组，在其中将进水的线程和出水的线程全部加入到数组中，然后再在main函数中创建一个该类的对象来调用。

#### 多个线程同时运行，我是如果放水或者是加水的数量跟前面写的类里面的线程是一样的话，就直接在里面再创建一个thread对象，再把它加入到数组中去，若是加水或放水的数量发生改变就重新定义一个inputThread类在其中改变一下程序每一次加水或出水的量，然后再先在类里面创建一个队列，再根据队列创建一个线程，再将该线程加入到数组中去

#### 4.程序运行结果

#### 