

个人资料



_Bob908

访问：16728次

积分：402

等级：[BLOG > 2](#)

排名：千里之外

原创：17篇

转载：30篇

译文：0篇

评论：0条

文章搜索

文章分类

[机器学习与数据挖掘](#) (11)

[技术与面试](#) (30)

[Hadoop相关](#) (4)

文章存档

[2014年09月](#) (6)

[2014年08月](#) (25)

[2014年07月](#) (4)

[2014年06月](#) (1)

[2014年04月](#) (11)

阅读排行

[HashMap的底层实现](#) (886)

[数据挖掘分类算法的优缺点](#) (730)

[为什么要用散列表（哈希）](#) (526)

[GPU上大规模稀疏矩阵转置](#) (524)

[找出无序数组中最小的前k个数](#) (514)

[面试题目小结](#) (471)

[Hadoop相关面试题（一）](#) (460)

[分类算法之二——特征选择](#) (448)

[JAVA线程安全的理解](#) (425)

[求一个数阶乘的后面连续0的个数](#) (419)

评论排行

[稳定排序和不稳定排序](#) (0)

[【免费公开课】Gulp前端自动化教程](#) [【有奖征文】走进VR开发世界](#) [团队自研应用-本地商](#) [开源公告](#)

HashMap的底层实现

标签：[hashtable](#) [数据结构](#) [编程语言](#)

2014-04-14 22:39 887人阅读 评论(0) 收藏 举报

分类：[技术与面试](#) (29)

[目录\(?\)](#) [\[+\]](#)

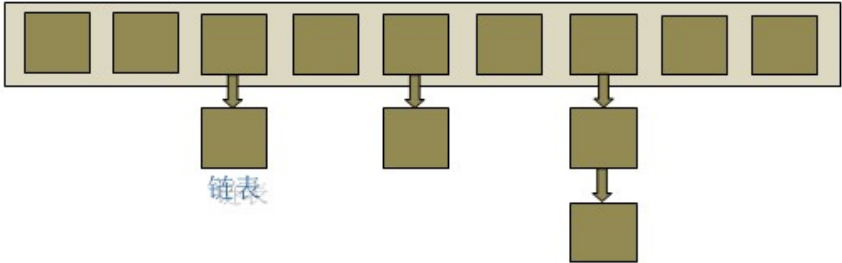
1. HashMap概述：

HashMap是基于哈希表的Map接口的非同步实现（Hashtalbe跟HashMap很像，唯一的区别是Hashtalbe中的方法是线程安全的，也就是同步的）。此实现提供所有可选的映射操作，并允许使用null值和null键。此类不保证映射的顺序，特别是它不保证该顺序恒久不变。

2. HashMap的数据结构：

在Java编程语言中，最基本的结构就是两种，一个是数组，另外一个模拟指针（引用），所有的数据结构都可以用这两个基本结构来构造的，HashMap也不例外。HashMap实际上是一个“链表的数组”的数据结构，每个元素存放链表头结点的数组，即数组和链表的结合体。

table数组：



从上图中可以看出，HashMap底层就是一个数组，数组中的每一项又是一个链表。当新建一个HashMap的时候，就会初始化一个数组。源码如下：

```
[java]
01. /**
02.  * The table, resized as necessary. Length MUST Always be a power of two.
03.  */
04. transient Entry[] table;
05.
06. static class Entry<K,V> implements Map.Entry<K,V> {
07.     final K key;
08.     V value;
09.     Entry<K,V> next;
10.     final int hash;
11.     .....
12. }
```

可以看出，Entry就是数组中的元素，每个Map.Entry就是一个key-value对，它持有一个指向下一个元素的引用，这就构成了链表。

3. HashMap的存取实现：

1) 存储：

```
[java]
01. public V put(K key, V value) {
02.     // HashMap允许存放null键和null值。
03.     // 当key为null时,调用putForNullKey方法,将value放置在数组第一个位置。
04.     if (key == null)
```

| | |
|----------------------|-----|
| 面试题目小结 | (0) |
| 求一个数阶乘的后面连续 | (0) |
| 找出无序数组中最小的前 | (0) |
| 不是技术牛人，如何拿到 | (0) |
| 理解一般指针和指向指针 | (0) |
| JAVA线程安全的理解 | (0) |
| JAVA中String与StringBu | (0) |
| 直接插入排序以及java实 | (0) |
| HashMap的底层实现 | (0) |

| |
|--|
| 推荐文章 |
| <div>*基于AOP的非侵入式监控之——AspectJ实战</div> <div>* Apache Flink fault tolerance源码剖析(一)</div> <div>*自定义View系列教程04--Draw源码分析及实践</div> <div>*Rebound-Android的弹簧动画库</div> <div>*neutron-server的启动流程(一)</div> <div>*Hadoop中Map端shuffle源码解析</div> |

```
05.         return putForNullKey(value);
06.         // 根据key的hashCode重新计算hash值。
07.         int hash = hash(key.hashCode());
08.         // 搜索指定hash值所对应table中的索引。
09.         int i = indexFor(hash, table.length);
10.         // 如果 i 索引处的 Entry 不为 null，通过循环不断遍历 e 元素的下一个元素。
11.         for (Entry<K,V> e = table[i]; e != null; e = e.next) {
12.             Object k;
13.             if (e.hash == hash && ((k = e.key) == key || key.equals(k))) {
14.                 V oldValue = e.value;
15.                 e.value = value;
16.                 e.recordAccess(this);
17.                 return oldValue;
18.             }
19.         }
20.         // 如果i索引处的Entry为null，表明此处还没有Entry。
21.         // modCount记录HashMap中修改结构的次数
22.         modCount++;
23.         // 将key、value添加到i索引处。
24.         addEntry(hash, key, value, i);
25.         return null;
26.     }
```

从上面的源代码中可以看出：当我们往HashMap中put元素的时候，先根据key的hashCode重新计算hash值，根据hash值得到这个元素在数组中的位置（即下标），如果数组该位置上已经存放有其他元素了，那么在这个位置上的元素将以链表的形式存放，新加入的放在链头，最先加入的放在链尾。如果数组该位置上没有元素，就直接将该元素放到此数组中的该位置上。

addEntry(hash, key, value, i)方法根据计算出的hash值，将key-value对放在数组table的 i 索引处。addEntry 是HashMap 提供的一个包访问权限的方法（就是没有public，protected，private这三个访问权限修饰词修饰，为默认的访问权限，用default表示，但在代码中没有这个default），代码如下：

```
[java] 01. void addEntry(int hash, K key, V value, int bucketIndex) {
02.     // 获取指定 bucketIndex 索引处的 Entry
03.     Entry<K,V> e = table[bucketIndex];
04.     // 将新创建的 Entry 放入 bucketIndex 索引处，并让新的 Entry 指向原来的 Entry
05.     table[bucketIndex] = new Entry<K,V>(hash, key, value, e);
06.     // 如果 Map 中的 key-value 对的数量超过了极限
07.     if (size++ >= threshold)
08.         // 把 table 对象的长度扩充到原来的2倍。
09.         resize(2 * table.length);
10. }
```

当系统决定存储HashMap中的key-value对时，完全没有考虑Entry中的value，仅仅只是根据key来计算并决定每个Entry的存储位置。我们完全可以把 Map 集合中的 value 当成 key 的附属，当系统决定了 key 的存储位置之后，value 随之保存在那里即可。

hash(int h)方法根据key的hashCode重新计算一次散列。此算法加入了高位计算，防止低位不变，高位变化时，造成的hash冲突。

```
[java] 01. static int hash(int h) {
02.     h ^= (h >>> 20) ^ (h >>> 12);
03.     return h ^ (h >>> 7) ^ (h >>> 4);
04. }
```

我们可以看到在HashMap中要找到某个元素，需要根据key的hash值来求得对应数组中的位置。如何计算这个位置就是hash算法。前面说过HashMap的数据结构是数组和链表的结合，所以我们当然希望这个HashMap里面的 元素位置尽量的分布均匀些，尽量使得每个位置上的元素数量只有一个，那么当我们用hash算法求得这个位置的时候，马上就可以知道对应位置的元素就是我们想要的，而不用再去遍历链表，这样就大大优化了查询的效率。

对于任意给定的对象，只要它的 hashCode() 返回值相同，那么程序调用 hash(int h) 方法所计算得到的 hash 码值总是相同的。我们首先想到的就是把hash值对数组长度取模运算，这样一来，元素的分布相对来说是比较均匀的。但是，“模”运算的消耗还 是比较大的，在HashMap中是这样做的：调用 indexFor(int h, int length) 方法来计算该对象应该保存在 table 数组的哪个索引处。indexFor(int h, int length) 方法的代码如下：

```
[java] 01. static int indexFor(int h, int length) {
02.     return h & (length-1);
```

03. }

这个方法非常巧妙，它通过 `h & (table.length - 1)` 来得到该对象的保存位，而HashMap底层数组的长度总是 2 的 n 次方，这是HashMap在速度上的优化。在 HashMap 构造器中有如下代码：

```
[java]
01.   int capacity = 1;
02.   while (capacity < initialCapacity)
03.       capacity <<= 1;
```

这段代码保证初始化时HashMap的容量总是2的n次方，即底层数组的长度总是为2的n次方。

当length总是 2 的n次方时，`h & (length-1)`运算等价于对length取模，也就是`h%length`，但是`&`比`%`具有更高的效率。

这看上去很简单，其实比较有玄机的，我们举个例子来说明：

假设数组长度分别为15和16，优化后的hash码分别为8和9，那么`&`运算后的结果如下：

| h & (table.length-1) | hash | | table.length-1 | | |
|----------------------|------|---|----------------|---|------|
| 8 & (15-1) : | 0100 | & | 1110 | = | 0100 |
| 9 & (15-1) : | 0101 | & | 1110 | = | 0100 |
| ----- | | | | | |
| 8 & (16-1) : | 0100 | & | 1111 | = | 0100 |
| 9 & (16-1) : | 0101 | & | 1111 | = | 0101 |
| ----- | | | | | |

从上面的例子中可以看出：当8、9两个数和 $(15-1)_2=(1110)$ 进行“与运算`&`”的时候，产生了相同的结果，都为0100，也就是说它们会定位到数组中的同一个位置上去，这就产生了碰撞，8和9会被放到数组中的同一个位置上形成链表，那么查询的时候就需要遍历这个链 表，得到8或者9，这样就降低了查询的效率。同时，我们也可以发现，当数组长度为15的时候，hash值会与 $(15-1)_2=(1110)$ 进行“与运算`&`”，那么最后一位永远是0，而0001，0011，0101，1001，1011，0111，1101这几个位置永远都不能存放元素了，空间浪费相当大，更糟的是这种情况中，数组可以使用的位置比数组长度小了很多，这意味着进一步增加了碰撞的几率，减慢了查询的效率！

而当数组长度为16时，即为2的n次方时， 2^n-1 得到的二进制数的每个位上的值都为1（比如 $(2^4-1)_2=1111$ ），这使得在低位上`&`时，得到的和原hash的低位相同，加之`hash(int h)`方法对key的hashCode的进一步优化，加入了高位计算，就使得只有相同的hash值的两个值才会被放到数组中的同一个位置上形成链表。

所以说，当数组长度为2的n次幂的时候，不同的key算得得index相同的几率较小，那么数据在数组上分布就比较均匀，也就是说碰撞的几率小，相对的，查询的时候就不用遍历某个位置上的链表，这样查询效率也就较高了。

根据上面 `put` 方法的源代码可以看出，当程序试图将一个key-value对放入HashMap中时，程序首先根据该 key 的 `hashCode()` 返回值决定该 Entry 的存储位置：如果两个 Entry 的 key 的 `hashCode()` 返回值相同，那它们的存储位置相同。如果这两个 Entry 的 key 通过 `equals` 比较返回 `true`，新添加 Entry 的 value 将覆盖集合中原有Entry 的 value，但key不会覆盖。如果这两个 Entry 的 key 通过 `equals` 比较返回 `false`，新添加的 Entry 将与集合中原有 Entry 形成 Entry 链，而且新添加的 Entry 位于 Entry 链的头部——具体说明继续看 `addEntry()` 方法的说明。

2) 读取：

```
[java]
01.   public V get(Object key) {
02.       if (key == null)
03.           return getForNullKey();
04.       int hash = hash(key.hashCode());
05.       for (Entry<K,V> e = table[indexFor(hash, table.length)];
06.           e != null;
07.           e = e.next) {
08.           Object k;
09.           if (e.hash == hash && ((k = e.key) == key || key.equals(k)))
10.               return e.value;
11.       }
12.       return null;
13.   }
```

有了上面存储时的hash算法作为基础，理解起来这段代码就很容易了。从上面的源代码中可以看出：从

HashMap中get元素时，首先计算key的hashCode，找到数组中对应位置的某一元素，然后通过key的equals方法在对应位置的链表中找到需要的元素。

3) 归纳起来简单地说，HashMap 在底层将 key-value 当成一个整体进行处理，这个整体就是一个 Entry 对象。HashMap 底层采用一个 Entry[] 数组来保存所有的 key-value 对，当需要存储一个 Entry 对象时，会根据hash算法来决定其在数组中的存储位置，在根据equals方法决定其在该数组位置上的链表中的存储位置；当需要取出一个Entry时，也会根据hash算法找到其在数组中的存储位置，再根据equals方法从该位置上的链表中取出该Entry。

4. HashMap的resize (rehash)：

当HashMap中的元素越来越多的时候，hash冲突的几率也就越来越高，因为数组的长度是固定的。所以为了提高查询的效率，就要对HashMap的数组进行扩容，数组扩容这个操作也会出现在ArrayList中，这是一个常用的操作，而在HashMap数组扩容之后，最消耗性能的点就出现了：原数组中的数据必须重新计算其在新数组中的位置，并放进去，这就是resize。

那么HashMap什么时候进行扩容呢？当HashMap中的元素个数超过数组大小*loadFactor时，就会进行数组扩容，loadFactor的默认值为0.75，这是一个折中的取值。也就是说，默认情况下，数组大小为16，那么当HashMap中元素个数超过16*0.75=12（这个值就是代码中的threshold值，也叫做临界值）的时候，就把数组的大小扩展为 2*16=32，即扩大一倍，然后重新计算每个元素在数组中的位置，而这是一个非常消耗性能的操作，所以如果我们已经预知HashMap中元素的个数，那么预设元素的个数能够有效的提高HashMap的性能。

HashMap扩容的代码如下所示：

[java]

```
01. //HashMap数组扩容
02. void resize(int newCapacity) {
03.     Entry[] oldTable = table;
04.     int oldCapacity = oldTable.length;
05.     //如果当前的数组长度已经达到最大值，则不在进行调整
06.     if (oldCapacity == MAXIMUM_CAPACITY) {
07.         threshold = Integer.MAX_VALUE;
08.         return;
09.     }
10.     //根据传入参数的长度定义新的数组
11.     Entry[] newTable = new Entry[newCapacity];
12.     //按照新的规则，将旧数组中的元素转移到新数组中
13.     transfer(newTable);
14.     table = newTable;
15.     //更新临界值
16.     threshold = (int)(newCapacity * loadFactor);
17. }
18.
19. //旧数组中元素往新数组中迁移
20. void transfer(Entry[] newTable) {
21.     //旧数组
22.     Entry[] src = table;
23.     //新数组长度
24.     int newCapacity = newTable.length;
25.     //遍历旧数组
26.     for (int j = 0; j < src.length; j++) {
27.         Entry<K,V> e = src[j];
28.         if (e != null) {
29.             src[j] = null;
30.             do {
31.                 Entry<K,V> next = e.next;
32.                 int i = indexFor(e.hash, newCapacity);
33.                 e.next = newTable[i];
34.                 newTable[i] = e;
35.                 e = next;
36.             } while (e != null);
37.         }
38.     }
39. }
```

5.HashMap的性能参数：

HashMap 包含如下几个构造器：

- HashMap()：构建一个初始容量为 16，负载因子为 0.75 的 HashMap。
- HashMap(int initialCapacity)：构建一个初始容量为 initialCapacity，负载因子为 0.75 的 HashMap。
- HashMap(int initialCapacity, float loadFactor)：以指定初始容量、指定的负载因子创建一个 HashMap。

- 4. HashMap的基础构造器HashMap(int initialCapacity, float loadFactor)带有两个参数，它们是初始容量initialCapacity和加载因子loadFactor。
- 5. initialCapacity：HashMap的最大容量，即为底层数组的长度。
- 6. loadFactor：负载因子loadFactor定义为：散列表的实际元素数目(n)/ 散列表的容量(m)。

负载因子衡量的是一个散列表的空间的使用程度，负载因子越大表示散列表的装填程度越高，反之愈小。对于使用链表法的散列表来说，查找一个元素的平均时间是O(1+a)，因此如果负载因子越大，对空间的利用更充分，然而后果是查找效率的降低；如果负载因子太小，那么散列表的数据将过于稀疏，对空间造成严重浪费。

HashMap的实现中，通过threshold字段来判断HashMap的最大容量：

```
threshold = (int) (capacity * loadFactor);
```

结合负载因子的定义公式可知，threshold就是在此loadFactor和capacity对应下允许的最大元素数目，超过这个数目就重新resize，以降低实际的负载因子（也就是说虽然数组长度是capacity，但其扩容的临界值确是threshold）。默认的的负载因子0.75是对空间和时间效率的一个平衡选择。当容量超出此最大容量时，resize后的HashMap容量是容量的两倍：

```
if (size++ >= threshold)
    resize(2 * table.length);
```

6.Fail-Fast机制：

我们知道java.util.HashMap不是线程安全的，因此如果在使用迭代器的过程中有其他线程修改了map，那么将抛出ConcurrentModificationException，这就是所谓fail-fast策略。（这个在core java这本书中也有提到。）

这一策略在源码中的实现是通过modCount域，modCount顾名思义就是修改次数，对HashMap内容的修改都将增加这个值，那么在迭代器初始化过程中会将这个值赋给迭代器的expectedModCount。

```
[java]
01. HashIterator() {
02.     expectedModCount = modCount;
03.     if (size > 0) { // advance to first entry
04.         Entry[] t = table;
05.         while (index < t.length && (next = t[index++]) == null)
06.             ;
07.     }
08. }
```

在迭代过程中，判断modCount跟expectedModCount是否相等，如果不相等就表示已经有其他线程修改了Map：

注意到modCount声明为volatile，保证线程之间修改的可见性。（volatile之所以线程安全是因为被volatile修饰的变量不保存缓存，直接在内存中修改，因此能够保证线程之间修改的可见性）。

```
final Entry<K,V> nextEntry() {
    if (modCount != expectedModCount)
        throw new ConcurrentModificationException();
}
```

在HashMap的API中指出：

由所有HashMap类的“collection 视图方法”所返回的迭代器都是快速失败的：在迭代器创建之后，如果从结构上对映射进行修改，除非通过迭代器本身的 remove 方法，其他任何时间任何方式的修改，迭代器都将抛出ConcurrentModificationException。因此，面对并发的修改，迭代器很快就会完全失败，而不保证在将来不确定的时间发生任意不确定行为的风险。

注意，迭代器的快速失败行为不能得到保证，一般来说，存在非同步的并发修改时，不可能作出任何坚决的保证。快速失败迭代器尽最大努力抛出 ConcurrentModificationException。因此，编写依赖于此异常的程序的做法是错误的，正确做法是：迭代器的快速失败行为应该仅用于检测程序错误。

参考资料：

JDK API HashMap

HashMap 源代码

[深入理解HashMap](#)

[通过分析 JDK 源代码研究 Hash 存储机制](#)

[java.util.HashMap源码要点浅析](#)

顶

0

踩

0

上一篇

为什么要用散列表（哈希表，hashtable）

下一篇

直接插入排序以及java实现

我的同类文章

技术与面试（29）

• 稳定排序和不稳定排序

2014-09-15

阅读 241

• 浅谈——磁盘调度算法

2014-09-08

阅读 305

• 数据库与数据仓库的区别

2014-09-07

阅读 225

• 操作系统一些知识点总结

2014-08-29

阅读 258

• 找出有序数组中绝对值最...

2014-08-26

阅读 335

• Java中静态代码块，静态...

2014-08-24

阅读 327

• IP地址与子网划分问题

2014-09-09

阅读 367

• MAC下的mysql安装、设...

2014-09-08

阅读 329

• 堆(heap)和栈(stack)、内...

2014-09-05

阅读 257

• 找出二叉树中和为某一定...

2014-08-27

阅读 302

• 求数组中两个元素的最小...

2014-08-26

阅读 353

更多文章

参考知识库



Java EE知识库

1079 关注 | 581 收录



Java SE知识库

9362 关注 | 454 收录



Java Web知识库

9654 关注 | 1017 收录

猜你在找

- 数据结构（C版）
- 2016软考软件设计师--基础知识培训视频
- 深入浅出Unity3D——第一篇
- MySQL入门到精通（偏性能调优方向）【小强测试出品】
- 软件测试基础
- 面试题--HashMap底层的实现
- hash冲突的解决方法以及hashMap的底层实现
- HashMap底层实现原理的Java演示
- HashSet和HashMap的底层实现哈希表散列表
- JAVA HashMap底层实现原理

查看评论

暂无评论

您还没有登录,请[\[登录\]](#)或[\[注册\]](#)

* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目

全部主题

Hadoop

AWS

移动游戏

Java

Android

iOS

Swift

智能硬件

Docker

OpenStack

VPN

Spark

ERP

IE10

Eclipse

CRM

JavaScript

数据库

Ubuntu

NFC

WAP

jQuery

BI

HTML5

Spring

Apache

.NET

API

HTML

SDK

IIS

Fedora

XML

LBS

Unity

Splashtop

UML

components

Windows Mobile

Rails

QEMU

KDE

Cassandra

CloudStack

FTC

coremail

OPhone

CouchBase

云计算

iOS6

Rackspace

Web App

SpringSide

Maemo

Compuware

大数据

aptech

Perl

Tornado

Ruby

Hibernate

ThinkPHP

HBase

Pure

Solr

Angular

Cloud Foundry

Redis

Scala

Django

Bootstrap

