

讲堂 > Java核心技术36讲 > 文章详情

## 第21讲 | Java并发类库提供的线程池有哪几种？ 分别有什么特点？

2018-06-23 杨晓峰



### 第21讲 | Java并发类库提供的线程池有哪几种？ 分别有什么特点？

朗读人：黄洲君 12'30'' | 5.73M

我在[专栏第 17 讲](#)中介绍过线程是不能够重复启动的，创建或销毁线程存在一定的开销，所以利用线程池技术来提高系统资源利用效率，并简化线程管理，已经是非常成熟的选择。

今天我要问你的问题是，**Java 并发类库提供的线程池有哪几种？ 分别有什么特点？**

### 典型回答

通常开发者都是利用 Executors 提供的通用线程池创建方法，去创建不同配置的线程池，主要区别在于不同的 ExecutorService 类型或者不同的初始参数。

Executors 目前提供了 5 种不同的线程池创建配置：

- `newCachedThreadPool()`，它是一种用来处理大量短时间工作任务的线程池，具有几个鲜明特点：它会试图缓存线程并重用，当无缓存线程可用时，就会创建新的工作线程；如果线程闲置的时间超过 60 秒，则被终止并移出缓存；长时间闲置时，这种线程池，不会消耗什么资源。其内部使用 `SynchronousQueue` 作为工作队列。

- `newFixedThreadPool(int nThreads)`, 重用指定数目 (`nThreads`) 的线程, 其背后使用的是无界的工作队列, 任何时候最多有 `nThreads` 个工作线程是活动的。这意味着, 如果任务数量超过了活动队列数目, 将在工作队列中等待空闲线程出现; 如果有工作线程退出, 将会有新的工作线程被创建, 以补足指定的数目 `nThreads`。
- `newSingleThreadExecutor()`, 它的特点在于工作线程数目被限制为 1, 操作一个无界的工作队列, 所以它保证了所有任务的都是被顺序执行, 最多会有一个任务处于活动状态, 并且不允许使用者改动线程池实例, 因此可以避免其改变线程数目。
- `newSingleThreadScheduledExecutor()` 和 `newScheduledThreadPool(int corePoolSize)`, 创建的是个 `ScheduledExecutorService`, 可以进行定时或周期性的工作调度, 区别在于单一工作线程还是多个工作线程。
- `newWorkStealingPool(int parallelism)`, 这是一个经常被人忽略的线程池, Java 8 才加入这个创建方法, 其内部会构建 [ForkJoinPool](#), 利用 [Work-Stealing](#) 算法, 并行地处理任务, 不保证处理顺序。

## 考点分析

Java 并发包中的 `Executor` 框架无疑是并发编程中的重点, 今天的题目考察的是对几种标准线程池的了解, 我提供的是一个针对最常见的应用方式的回答。

在大多数应用场景下, 使用 `Executors` 提供的 5 个静态工厂方法就足够了, 但是仍然可能需要直接利用 `ThreadPoolExecutor` 等构造函数创建, 这就要求你对线程构造方式有进一步的了解, 你需要明白线程池的设计和结构。

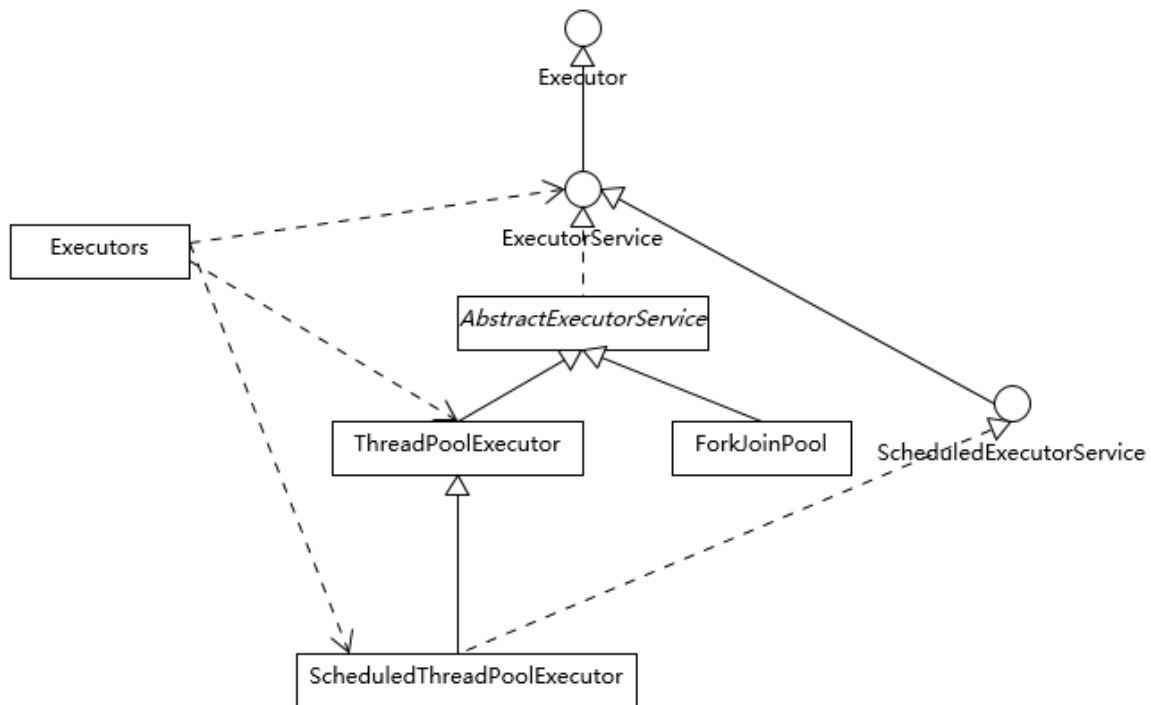
另外, 线程池这个定义就是个容易让人误解的术语, 因为 `ExecutorService` 除了通常意义上“池”的功能, 还提供了更全面的线程管理、任务提交等方法。

`Executor` 框架可不仅仅是线程池, 我觉得至少下面几点值得深入学习:

- 掌握 `Executor` 框架的主要内容, 至少要了解组成与职责, 掌握基本开发用例中的使用。
- 对线程池和相关并发工具类型的理解, 甚至是源码层面的掌握。
- 实践中有哪些常见问题, 基本的诊断思路是怎样的。
- 如何根据自身应用特点合理使用线程池。

## 知识扩展

首先, 我们来看看 `Executor` 框架的基本组成, 请参考下面的类图。



我们从整体上把握一下各个类型的主要设计目的：

- Executor 是一个基础的接口，其初衷是将任务提交和任务执行细节解耦，这一点可以体会其定义的唯一方法。

```
1 void execute(Runnable command);
```

[复制代码](#)

Executor 的设计是源于 Java 早期线程 API 使用的教训，开发者在实现应用逻辑时，被太多线程创建、调度等不相关细节所打扰。就像我们进行 HTTP 通信，如果还需要自己操作 TCP 握手，开发效率低下，质量也难以保证。

- ExecutorService 则更加完善，不仅提供 service 的管理功能，比如 shutdown 等方法，也提供了更加全面的提交任务机制，如返回[Future](#)而不是 void 的 submit 方法。

```
1 <T> Future<T> submit(Callable<T> task);
```

[复制代码](#)

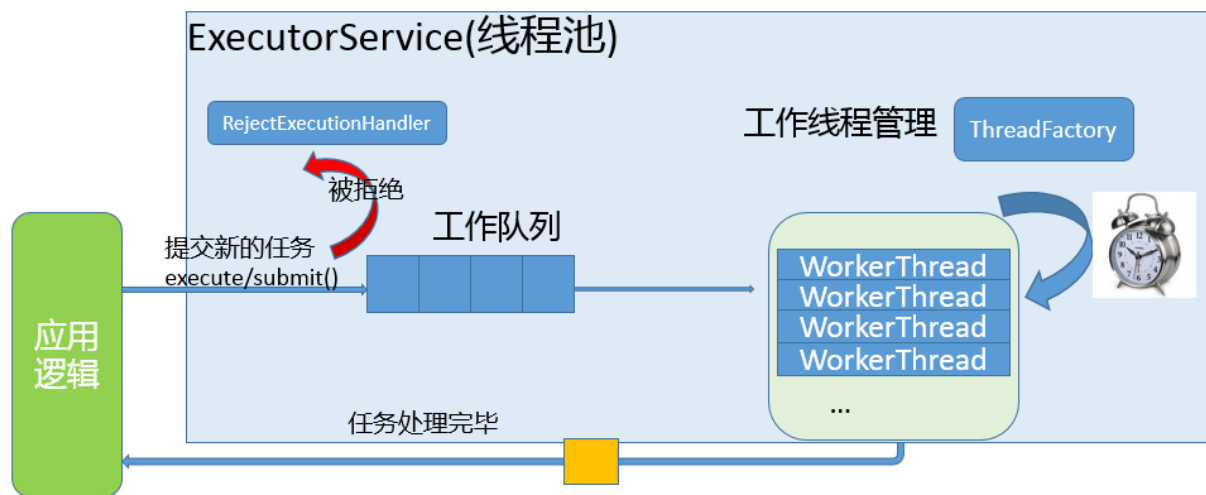
注意，这个例子输入的可是[Callable](#)，它解决了 Runnable 无法返回结果的困扰。

- Java 标准类库提供了几种基础实现，比如[ThreadPoolExecutor](#)、[ScheduledThreadPoolExecutor](#)、[ForkJoinPool](#)。这些线程池的设计特点在于其高度的可调节性和灵活性，以尽量满足复杂多变的实际应用场景，我会进一步分析其构建部分的源码，剖析这种灵活性的源头。

- Executors 则从简化使用的角度，为我们提供了各种方便的静态工厂方法。

下面我就从源码角度，分析线程池的设计与实现，我将主要围绕最基础的 `ThreadPoolExecutor` 源码。`ScheduledThreadPoolExecutor` 是 `ThreadPoolExecutor` 的扩展，主要是增加了调度逻辑，如想深入了解，你可以参考相关[教程](#)。而 `ForkJoinPool` 则是为 `ForkJoinTask` 定制的线程池，与通常意义的线程池有所不同。

这部分内容比较晦涩，罗列概念也不利于你去理解，所以我会配合一些示意图来说明。在现实应用中，理解应用与线程池的交互和线程池的内部工作过程，你可以参考下图。



简单理解一下：

- 工作队列负责存储用户提交的各个任务，这个工作队列，可以是容量为 0 的 `SynchronousQueue`（使用 `newCachedThreadPool`），也可以是像固定大小线程池（`newFixedThreadPool`）那样使用 `LinkedBlockingQueue`。

```
1 private final BlockingQueue<Runnable> workQueue;  
2
```

复制代码

- 内部的“线程池”，这是指保持工作线程的集合，线程池需要在运行过程中管理线程创建、销毁。例如，对于带缓存的线程池，当任务压力较大时，线程池会创建新的工作线程；当业务压力退去，线程池会在闲置一段时间（默认 60 秒）后结束线程。

```
1 private final HashSet<Worker> workers = new HashSet<>();
```

复制代码

线程池的工作线程被抽象为静态内部类 `Worker`，基于[AQS](#)实现。

- `ThreadFactory` 提供上面所需要的创建线程逻辑。

- 如果任务提交时被拒绝，比如线程池已经处于 SHUTDOWN 状态，需要为其提供处理逻辑，Java 标准库提供了类似[ThreadPoolExecutor.AbortPolicy](#)等默认实现，也可以按照实际需求自定义。

从上面的分析，就可以看出线程池的几个基本组成部分，一起都体现在线程池的构造函数中，从字面我们就可以大概猜测到其用意：

- `corePoolSize`，所谓的核心线程数，可以大致理解为长期驻留的线程数目（除非设置了 `allowCoreThreadTimeOut`）。对于不同的线程池，这个值可能会有很大区别，比如 `newFixedThreadPool` 会将其设置为 `nThreads`，而对于 `newCachedThreadPool` 则是为 0。
- `maximumPoolSize`，顾名思义，就是线程不够时能够创建的最大线程数。同样进行对比，对于 `newFixedThreadPool`，当然就是 `nThreads`，因为其要求是固定大小，而 `newCachedThreadPool` 则是 `Integer.MAX_VALUE`。
- `keepAliveTime` 和 `TimeUnit`，这两个参数指定了额外的线程能够闲置多久，显然有些线程池不需要它。
- `workQueue`，工作队列，必须是 `BlockingQueue`。

通过配置不同的参数，我们就可以创建出行为大相径庭的线程池，这就是线程池高度灵活性的基础。

```
1 public ThreadPoolExecutor(int corePoolSize,
2                           int maximumPoolSize,
3                           long keepAliveTime,
4                           TimeUnit unit,
5                           BlockingQueue<Runnable> workQueue,
6                           ThreadFactory threadFactory,
7                           RejectedExecutionHandler handler)
8
```

[复制代码](#)

进一步分析，线程池既然有生命周期，它的状态是如何表征的呢？

这里有一个非常有意思的设计，`ctl` 变量被赋予了双重角色，通过高低位的不同，既表示线程池状态，又表示工作线程数目，这是一个典型的高效优化。试想，实际系统中，虽然我们可以指定线程极限为 `Integer.MAX_VALUE`，但是因为资源限制，这只是个理论值，所以完全可以将空闲位赋予其他意义。

```
1 private final AtomicInteger ctl = new AtomicInteger(ctlOf(RUNNING, 0));
2 // 真正决定了工作线程数的理论上限
3 private static final int COUNT_BITS = Integer.SIZE - 3;
4 private static final int COUNT_MASK = (1 << COUNT_BITS) - 1;
```

[复制代码](#)

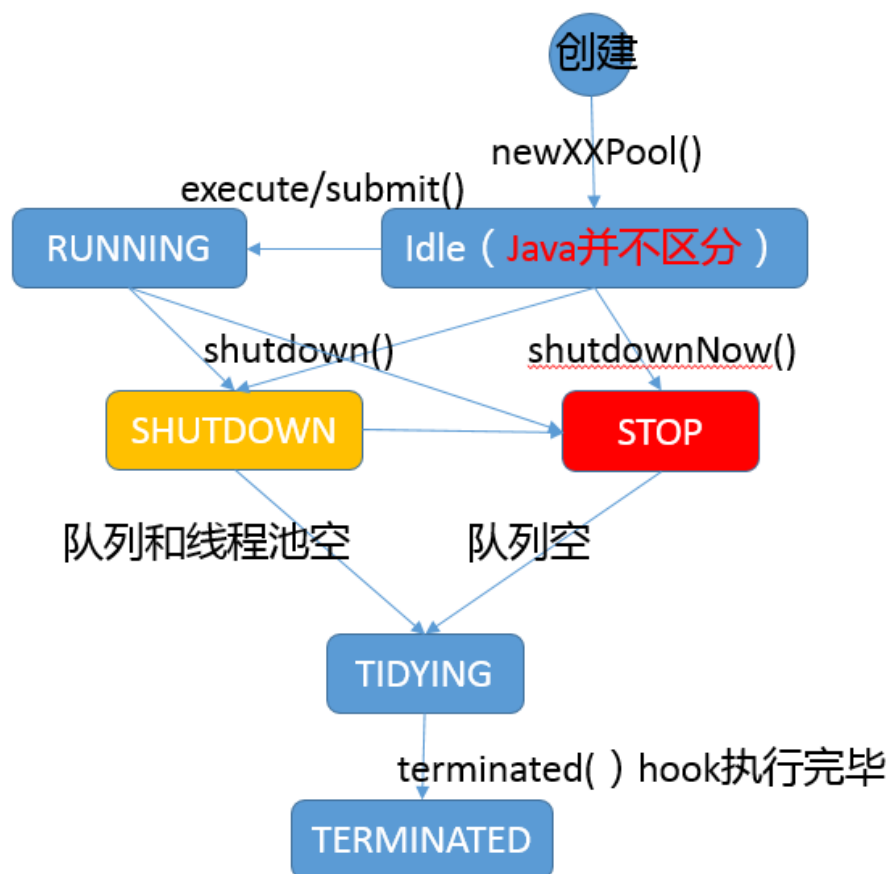


```

5 // 线程池状态, 存储在数字的高位
6 private static final int RUNNING = -1 << COUNT_BITS;
7 ...
8 // Packing and unpacking ctl
9 private static int runStateOf(int c) { return c & ~COUNT_MASK; }
10 private static int workerCountOf(int c) { return c & COUNT_MASK; }
11 private static int ctlOf(int rs, int wc) { return rs | wc; }

```

为了让你能对线程生命周期有个更加清晰的印象，我这里画了一个简单的状态流转图，对线程池的可能状态和其内部方法之间进行了对应，如果有不理解的方法，请参考 Javadoc。**注意**，实际 Java 代码中并不存在所谓 Idle 状态，我添加它仅仅是便于理解。



前面都是对线程池属性和构建等方面的分析，下面我选择典型的 execute 方法，来看看其是如何工作的，具体逻辑请参考我添加的注释，配合代码更加容易理解。

```

1 public void execute(Runnable command) {
2 ...
3     int c = ctl.get();
4 // 检查工作线程数目, 低于 corePoolSize 则添加 Worker
5     if (workerCountOf(c) < corePoolSize) {
6         if (addWorker(command, true))
7             return;
8     }
9     c = ctl.get();

```

复制代码

```
9         }
10 // isRunning 就是检查线程池是否被 shutdown
11 // 工作队列可能是有界的, offer 是比较友好的入队方式
12     if (isRunning(c) && workQueue.offer(command)) {
13         int recheck = ctl.get();
14 // 再次进行防御性检查
15         if (!isRunning(recheck) && remove(command))
16             reject(command);
17         else if (workerCountOf(recheck) == 0)
18             addWorker(null, false);
19     }
20 // 尝试添加一个 worker, 如果失败意味着已经饱和或者被 shutdown 了
21     else if (!addWorker(command, false))
22         reject(command);
23 }
```

## 线程池实践

线程池虽然为提供了非常强大、方便的功能, 但是也不是银弹, 使用不当同样会导致问题。我这里介绍些典型情况, 经过前面的分析, 很多方面可以自然的推导出来。


- 避免任务堆积。前面我说过 `newFixedThreadPool` 是创建指定数目的线程, 但是其工作队列是无界的, 如果工作线程数目太少, 导致处理跟不上入队的速度, 这就很有可能占用大量系统内存, 甚至是出现 OOM。诊断时, 你可以使用 `jmap` 之类的工具, 查看是否有大量的任务对象入队。
- 避免过度扩展线程。我们通常在处理大量短时任务时, 使用缓存的线程池, 比如在最新的 HTTP/2 client API 中, 目前的默认实现就是如此。我们在创建线程池的时候, 并不能准确预计任务压力有多大、数据特征是什么样子 (大部分请求是 1K、100K 还是 1M 以上?), 所以很难明确设定一个线程数目。
- 另外, 如果线程数目不断增长 (可以使用 `jstack` 等工具检查), 也需要警惕另外一种可能性, 就是线程泄漏, 这种情况往往是因为任务逻辑有问题, 导致工作线程迟迟不能被释放。建议你排查下线程栈, 很有可能多个线程都是卡在近似的代码处。
- 避免死锁等同步问题, 对于死锁的场景和排查, 你可以复习[专栏第 18 讲](#)。
- 尽量避免在使用线程池时操作 `ThreadLocal`, 同样是[专栏第 17 讲](#)已经分析过的, 通过今天的线程池学习, 应该更能理解其原因, 工作线程的生命周期通常都会超过任务的生命周期。

## 线程池大小的选择策略

上面我已经介绍过, 线程池大小不合适, 太多会太少, 都会导致麻烦, 所以我们需要去考虑一个合适的线程池大小。虽然不能完全确定, 但是有一些相对普适的规则和思路。

- 如果我们的任务主要是进行计算，那么就意味着 CPU 的处理能力是稀缺的资源，我们能够通过大量增加线程数提高计算能力吗？往往是不能的，如果线程太多，反倒可能导致大量的上下文切换开销。所以，这种情况下，通常建议按照 CPU 核的数目 N 或者 N+1。
- 如果是需要较多等待的任务，例如 I/O 操作比较多，可以参考 Brain Goetz 推荐的计算方法：

1 线程数 = CPU 核数 × (1 + 平均等待时间 / 平均工作时间)

 复制代码

这些时间并不能精准预计，需要根据采样或者概要分析等方式进行计算，然后在实际中验证和调整。

- 上面是仅仅考虑了 CPU 等限制，实际还可能受各种系统资源限制影响，例如我最近就在 Mac OS X 上遇到了大负载时[ephemeral 端口受限](#)的情况。当然，我是通过扩大可用端口范围解决的，如果我们不能调整资源的容量，那么就只能限制工作线程的数目了。这里的资源可以是文件句柄、内存等。

另外，在实际工作中，不要把解决问题的思路全部指望到调整线程池上，很多时候架构上的改变更能解决问题，比如利用背压机制的[Reactive Stream](#)、合理的拆分等。

今天，我从 Java 创建的几种线程池开始，对 Executor 框架的主要组成、线程池结构与生命周期等方面进行了讲解和分析，希望对你有所帮助。

## 一课一练

关于今天我们讨论的题目你做到心中有数了吗？今天的思考题是从逻辑上理解，线程池创建和生命周期。请谈一谈，如果利用 `newSingleThreadExecutor()` 创建一个线程池，`corePoolSize`、`maxPoolSize` 等都是什么数值？`ThreadFactory` 可能在线程池生命周期中被使用多少次？怎么验证自己的判断？

请你在留言区写写你对这个问题的思考，我会选出经过认真思考的留言，送给你一份学习奖励礼券，欢迎你与我一起讨论。

你的朋友是不是也在准备面试呢？你可以“请朋友读”，把今天的题目分享给好友，或许你能帮到他。





# Java核心技术36讲

—— 前 Oracle 首席工程师  
带你修炼 Java 内功 ——

杨晓峰 前 Oracle 首席工程师



©版权归极客邦科技所有，未经许可不得转载

上一篇 第20讲 | 并发包中的ConcurrentLinkedQueue和LinkedBlockingQueue有什么区别？

下一篇 第22讲 | AtomicInteger底层实现原理是什么？如何在自己的产品代码中应用CAS操作？

写留言

## 精选留言



I am a psycho

👍 12

通过看源码可以得知，core和max都是1，而且通过FinalizableDelegatedExecutorService进行了包装，保证线程池无法修改。同时shutdown方法通过调用interruptIdleWorkers方法，去停掉没有工作的线程，而shutdownNow方法是直接粗暴的停掉所有线程。无论是shutdown还是shutdownNow都不会进行等待，都会直接将线程池状态设置成shutdown或者stop，如果需要等待，需要调用awaitTermination方法。查找了一下threadFactory的使用，只找到了在worker创建的时候，用来初始化了线程。

2018-06-23

### 作者回复

不错，很棒的总结；

我问threadFactory次数，其实是问worker都在什么情况下会被创建，比如，比较特别的，任务抛异常时；随便自定义一个threadfactory，模拟提交任务就能体会到

2018-06-26



约书亚

👍 9

疑问，为什么当初sun的线程池模式要设计成队列满了才能创建非核心线程？类比其他类似池的功能实现，很多都是设置最小数最大数，达到最大数才向等待队列里加入，比如有的连接池

实现。

2018-06-23

### 作者回复

Doug Lea这个实现基本是工业标准了，除非特定场景需求

2018-06-26



沈琦斌

4

老师，我想问的是cache的线程池大小是1，每次还要新创建，那和我自己创建而不用线程池有什么区别？

2018-06-28

### 作者回复

你是说cachedthreadpool？那个大小是浮动的，不是1；如果说single，executorservice毕竟还提供了工作队列，生命周期管理，工作线程维护等很多事，还是要高效

2018-06-29



三木子

3

我觉得还有一点很重要，就是放在线程池中的线程要捕获异常，如果直接抛出异常，每次都会创建线程，也就等于线程池没有发挥作用，如果大并发下一直创建线程可能会导致JVM挂掉。最近遇到的一个坑

2018-06-23

### 作者回复

任务出异常是要避免

2018-06-26



欣

1

杨老师，我照着文章翻看源码，下面那块是不是不太对？

-----

Executors 目前提供了 5 种不同的线程池创建配置：

newSingleThreadExecutor，它创建的是个 FinalizableDelegatedExecutorService

newSingleThreadScheduledExecutor 创建的是 ScheduledThreadPoolExecutor

2018-07-04

### 作者回复

谢谢指出

2018-07-04



夏日

0

老师好，newsingle 可以做类似单机版的秒杀吧？当然秒杀是分布式的。总觉得这么好的特点会被其他中间件封装利用。

2018-09-10



绍晖

0

请谈一谈，如果利用 `newSingleThreadExecutor()` 创建一个线程池，`corePoolSize`、`maxPoolSize` 等都是什么数值？`ThreadFactory` 可能在线程池生命周期中被使用多少次？怎么验证自己的判断？

2018-08-10



洗头用酱油

👍 0

老师，我看`NewSingleExecutor` 所有的队列是`LinkedBlockingQueue`，它好像是有界的队列不是无界的吧？

2018-08-03

#### 作者回复

`Linked`本身是可选的，不指定容量就是`int max`，`newsingle`记得就没指定，换个角度默认指定什么呢

2018-08-05



Cc养鱼人

👍 0

听了一段时间课程，质量很高。我的需求是android JavaVM

2018-06-28

#### 作者回复

android我并没有特别的经验，尽管很多方面是通用的

2018-06-29



王磊

👍 0

`core`和`max`应该都是1。验证的方法是自己写一个`ThreadLocal`，里面有相应创建线程的日志，然后把它传入创建线程池。

2018-06-25

#### 作者回复

`core`和`Max`源码或者逻辑分析都很清楚；而创建线程次数理论上是不确定的，比如任务执行中抛异常，就要重新创建worker

2018-06-26



灰飞灰猪不会灰飞.烟灭

👍 0

老师 放入队列中的线程是直接调用`start`方法还是把队列中的线程放入线程工厂，让线程工厂执行？

另外，怎么判断一个线程是否执行完成呢？（只有执行完成才返回结果）谢谢老师

2018-06-25

#### 作者回复

工厂是创建线程；执行完成通常是说任务，而不是线程，任务才是我们关心的；可以用`Future`

2018-06-26