

# Thread Pool

CachedThreadPool vs. FixedThreadPool

# CachedThreadPool

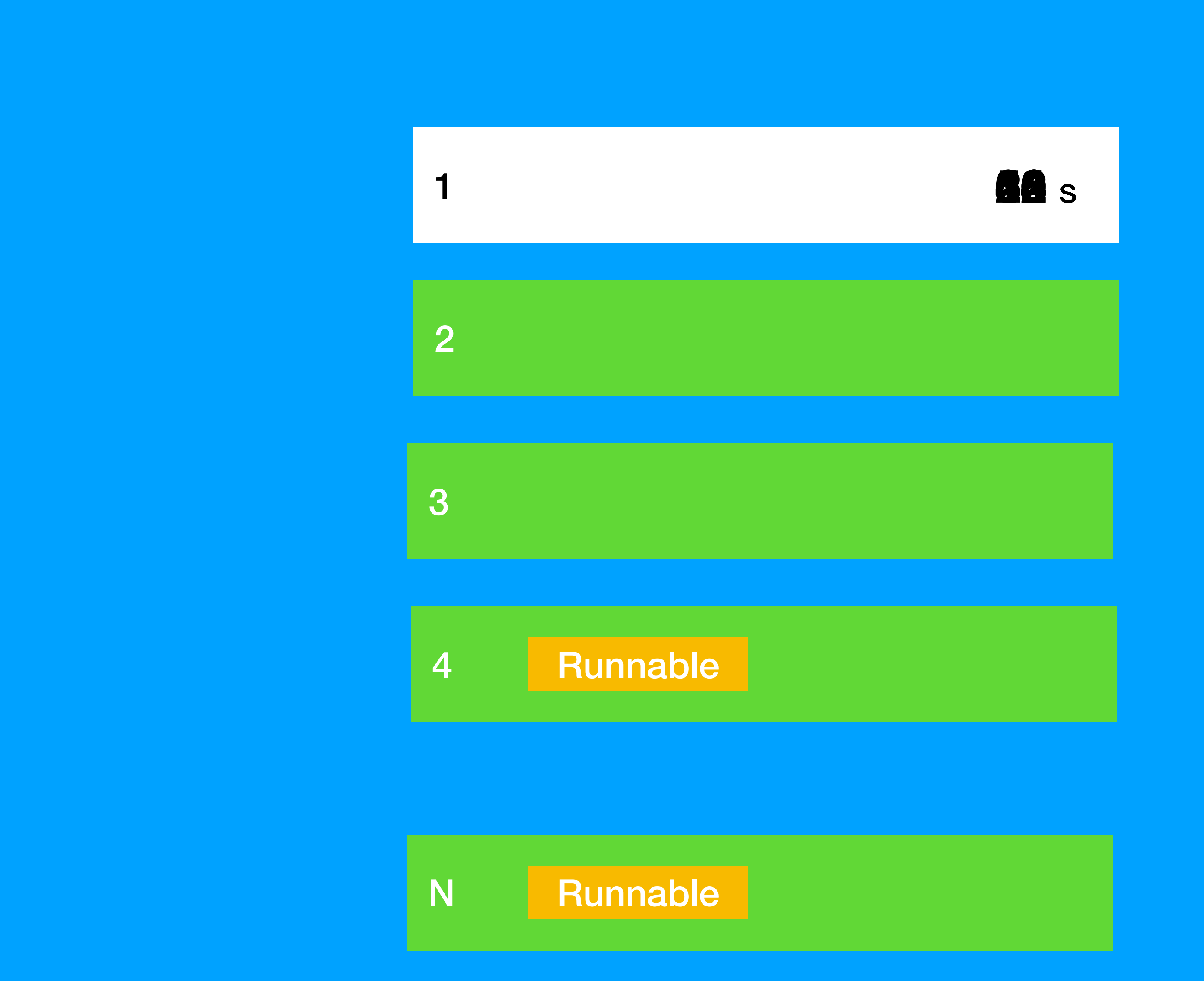
```
ExecutorService service = Executors.newCachedThreadPool();
```

```
Runnable r = ... ;
```

```
Future<?> f = service.submit(r);
```

# CachedThreadPool

Runnable nable ▶



	CachedThreadPool	FixedThreadPool
新任务处理	有线程可用则重用， 否则新建一个来处理	有线程可重用则重用， 没有未超出线程数限制， 则新建， 否则等待
线程池	可增加， 无上限（int 最大值）	数量固定， 可设置
队列大小	无限制	无限制
超时	默认60秒	无
使用场景	大量短生命周期的异步任务	一般用于稳定、固定的并发线程， 多用于服务器处理端
线程销毁	超过设定的超时时间（60秒） 自动销毁	不会自动销毁

