

22 多线程

✧ 22.1 进程与线程

进程(Process)是资源(CPU、内存等)分配的基本单位,是程序执行时的一个实例。程序运行时系统会创建一个进程,为它分配资源,把该进程放入进程就绪队列,进程调度器选中它时就会为它分配 CPU 时间,程序开始真正运行。

单进程的特定的同一时间段只允许一个程序运行。多进程一个时间段可以运行多个程序,这些程序进行资源的轮流抢占(单核 CPU),同一个时间点只有一个进程运行。

线程(Thread)是程序执行流的最小单位,一个进程可以由多个线程组成,线程间共享进程的所有资源,每个线程有自己的堆栈和局部变量。线程的启动速度比进程快许多,多线程进行并发处理性能高于多进程。

✧ 22.2 继承 Thread 类实现多线程

一个类继承了 `java.lang.Thread` 表示此类是线程的主体类,还需要覆写 `run()` 方法, `run()` 方法属于线程的主方法。多线程要执行的内容都在 `run()` 方法内定义。`run()` 方法不能直接调用,因为牵扯到操作系统资源调度问题,使用 `start()` 方法启动多线程。

```
class MyThread extends Thread {  
    private String name;  
    private int x;  
    public MyThread(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
    @Override  
    public void run() {  
        while (this.x < 5) {  
            System.out.println(this.name + ": " + this.x);  
            this.x++;  
        }  
    }  
}  
  
new MyThread("maki").start();  
new MyThread("rin").start();
```

结果:

```
maki: 0  
rin: 0  
maki: 1  
rin: 1  
maki: 2  
rin: 2  
rin: 3
```

```
rin: 4
maki: 3
maki: 4
```

实例化对象调用 `start()` 方法，但是执行的是 `run()` 方法内容，所有线程交替执行，执行顺序不可控，打印结果随机。

为什么要使用 `start()` 方法启动多线程呢？

`start()` 方法源代码：

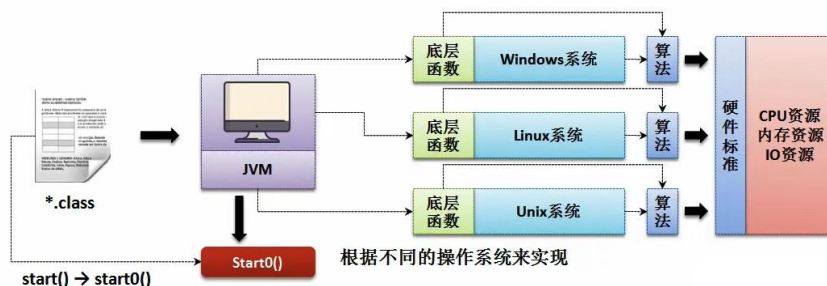
```
public synchronized void start() {
    if (threadStatus != 0) // 线程的状态0表示线程未开始
        throw new IllegalStateException();
    group.add(this);
    boolean started = false;
    try {
        start0();
        started = true;
    } finally {
        try {
            if (!started) {
                group.threadStartFailed(this);
            }
        } catch (Throwable ignore) {}
    }
}

private native void start0(); // 该方法没有方法体,没有实现
```

一个线程只能被启动一次，如果重复启动抛出 `IllegalThreadStateException` 异常。但没有 `throws` 声明或 `try-catch` 处理，说明该异常是 `RuntimeException` 的子类。

`start()` 方法中又调用了 `start0()` 方法，此方法使用 `native` 关键字修饰。

Java 支持本地操作系统函数调用，称为 JNI (Java Native Interface) 技术，但是 Java 开发中不推荐这样使用，利用 JNI 可以使用操作系统提供的底层函数。`Thread` 类的 `start0()` 表示此方法依赖于不同的操作系统实现。



✧ 22.3 基于 `Runnable` 接口实现多线程

Java 继承存在单继承的局限，实现 `java.lang.Runnable` 接口也可以实现多线程。

Runnable 接口的定义:

```
@FunctionalInterface // 函数式接口
public interface Runnable {
    public abstract void run();
}
```

将 MyThread 改为实现 Runnable 接口:

```
class MyThread implements Runnable {
    // 与之前一模一样...
}
```

但是此时 MyThread 没有继承 Thread，不能使用 start()方法。

Thread 类有一个构造方法可以接收 Runnable 对象作为参数:

```
public Thread(Runnable target) {
    init(null, target, "Thread-" + nextThreadNum(), 0);
}
```

启动多线程:

```
new Thread(new MyThread("maki")).start();
new Thread(new MyThread("rin")).start();
```

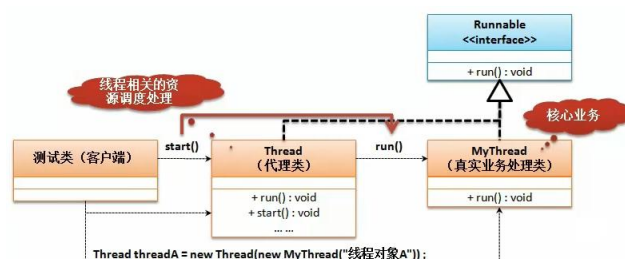
JDK 1.8 开始 Runnable 使用了函数式接口定义，可以使用 Lambda 表达式定义多线程类。

```
for (int i = 0; i < 3; i++) { // 3个线程
    String name = "线程-" + i;
    Runnable run = () -> { // Runnable对象
        for (int j = 0; j < 5; j++) {
            System.out.println(name + ": " + j);
        }
    };
    // 始终使用Thread对象start()方法启动多线程
    new Thread(run).start();
}
```

也可以不定义 run 变量，直接将其右边传入 Thread 的构造方法。

✧ 22.4 Thread 类和 Runnable 接口关系

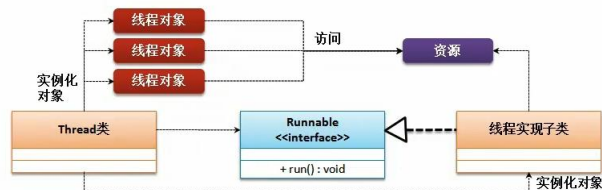
Thread 类是 Runnable 接口的子类



多线程设计使用了[代理设计模式](#)的结构,用户自定义的线程主体只是负责核心业务的实现,所有的辅助实现都由 Thread 类处理。

通过 Thread 类的构造方法传递 Runnable 对象时,该对象被 Thread 的 target 属性保存。Thread 启动多线程调用 start()方法, start()调用 run()方法,此 Thread 类的 run()方法又去调用 Runnable 对象的 run()方法。

多线程开发本质的多个线程可以进行同一资源的抢占。Thread 主要描述线程, Runnable 主要描述资源,因为 n 个 Thread 对象的 target 属性都指向了同一个 Runnable 对象。



✧ 22.5 Callable 实现多线程

Runnable 接口的缺点是当线程执行完毕无法获取返回值。JDK 1.5 提出新的线程实现接口 java.util.concurrent.Callable:

```
@FunctionalInterface
public interface Callable<V> {
    V call() throws Exception;
}
```

Callable 对象可以作为 FutureTask 构造方法的参数保存为 callable 属性。

FutureTask 是 RunnableFuture 接口的子类。

```
public class FutureTask<V> implements RunnableFuture<V> {
    // ...
    public FutureTask(Callable<V> callable) {
        if (callable == null)
            throw new NullPointerException();
        this.callable = callable;
        this.state = NEW; // ensure visibility of callable
    }
    // ...
}
```

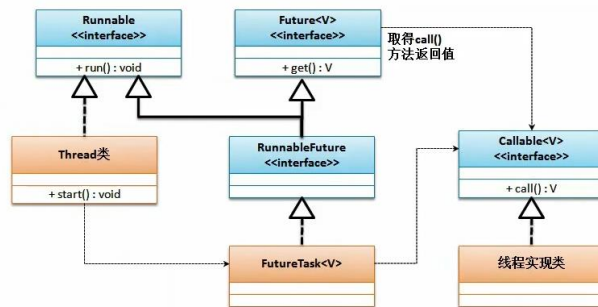
RunnableFuture 接口继承于 Runnable 接口和 Future 接口。

```
public interface RunnableFuture<V> extends Runnable, Future<V> {
    void run();
}
```

FutureTask 类覆写了 Future 接口的 get()方法,可以获取 callable 属性调用 call()方法的返回值。

`FutureTask` 类也是 `Runnable` 接口的子类，可以作为 `Thread` 构造方法的参数。

关系有点复杂：



示例：用 `Callable` 实现龟兔赛跑

```
class Race implements Callable<Integer> {
    private String name;
    private long time; // 多少毫秒走一步
    private int step; // 步数
    private boolean flag = true; // 设为false结束线程
    public Race(String name, long time) {
        this.name = name;
        this.time = time;
    }
    public void setFlag(boolean flag) {
        this.flag = flag;
    }
    @Override
    public Integer call() throws Exception {
        while (flag) {
            Thread.sleep(this.time);
            this.step++;
            System.out.println(Thread.currentThread().getName() + " " +
this.name + ": " + this.step);
        }
        return this.step;
    }
}

// 客户端代码太多了...
Race tortoise = new Race("乌龟", 2000);
Race rabbit = new Race("兔子", 500);
FutureTask<Integer> task1 = new FutureTask<>(tortoise);
FutureTask<Integer> task2 = new FutureTask<>(rabbit);
new Thread(task1).start();
new Thread(task2).start();
```

```
Thread.sleep(10000); // 跑10秒
tortoise.setFlag(false);
rabbit.setFlag(false);
System.out.println("10秒后, 乌龟:" + task1.get());
System.out.println("10秒后, 兔子:" + task2.get());
```

结果:

```
10 秒后, 乌龟:5
10 秒后, 兔子:20
```