多线程开发中，势必要多次创建和消除线程，这会消耗内存资源，在Java开发中，内存是非常宝贵的资源，为了减少内存资源的消耗，我们引入线程池

Java中提供了接口**Executor**

public interface Executor *{*

void execute*(*Runnable command*)*;

*}*

我们一般使用这个接口的子类**ThreadPoolExecutor**

**一，ThreadPoolExecutor**

**1）构造方法**

**public ThreadPoolExecutor**