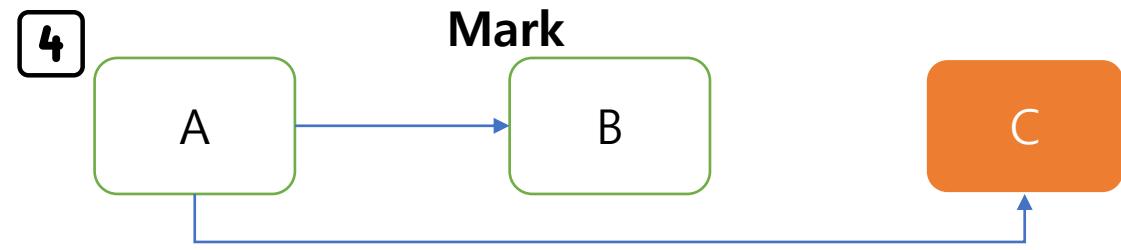
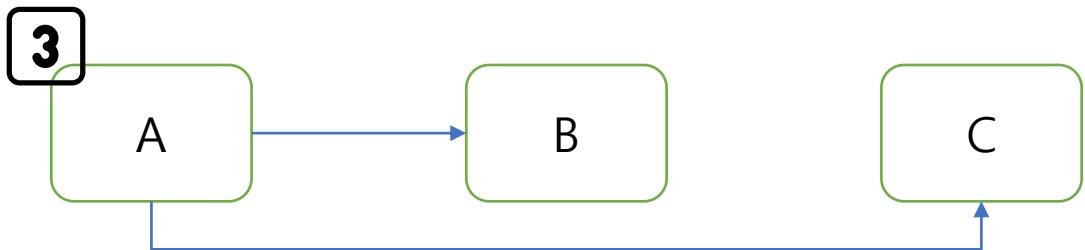
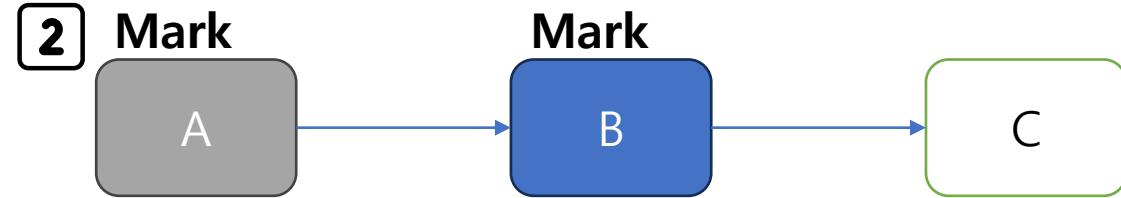
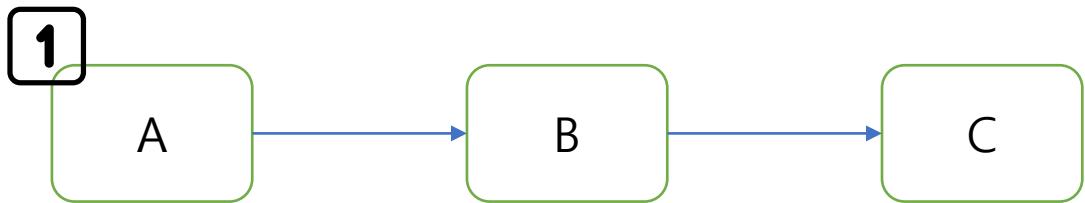


Stop the World ①

☞ Stop the World 가 왜 필요한가? → 만약 Stop the World 가 없다면?



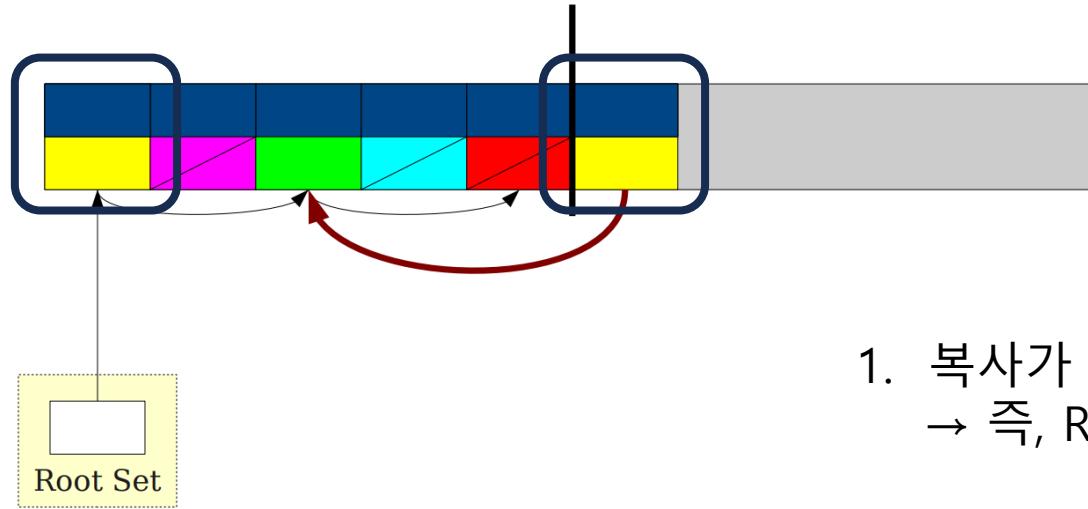
Marking Phase 중 App Thread가 동작하면서
Object의 graph를 변경해 버리면??



1. “B” 통해서 “C”를 Mark 해야 하는데,
 2. “B → C”의 참조가 끊어져서 C를 참조할 수 없게 되면
- ☞ “C”는 “A”가 참조하는데도 불구하고, Garbage로 인식된다.

Stop the World ②

❖ Stop the World 가 왜 필요한가? → 만약 Stop the World 가 없다면?



1. 복사가 발생한 순간 **Context Switching** 발생
→ 즉, Reference가 Old area를 참조 하는 중 Context Switching 발생
2. 이 상태에서 객체를 수저하면 Old 객체를 수정하게 된다.
3. 따라서, 이후 App이 실행될 때, 수정이 반영되지 않는다.