# Wielowątkowość

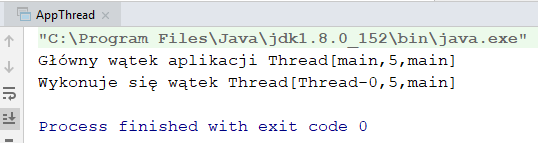
## Wstęp

Proces to każdy działający program w pamięci. Proces ma kawałek pamięci dostępny tylko dla siebie. W każdym procesie istnieje co najmniej jeden wątek zwany wątkiem głównym. Z tego wątku możemy tworzyć wątki poboczne. Wszystkie wątki w obrębie jednego procesu współdzielą ze sobą pamięć. Dzięki temu komunikacja między wątkami jest bardzo szybka a to współdzielenie pamięci jest źródłem wszystkich problemów związanym z programowaniem wielowątkowym.

## Rozszerzenie klasy Thread

**public class** MyThread **extends** Thread {  
 @Override  
 **public void** run(){  
 System.***out***.println(**"Wykonuje się wątek "**+MyThread.*currentThread*());  
 }  
}

**public class** AppThread {  
 **public static void** main(String[] args) {  
 System.***out***.println(**"Główny wątek aplikacji**+Thread.*currentThread*());  
 Thread thread=**new** MyThread();  
 thread.start();  
 }  
}



Nazwy main i Thread-0 otrzymamy jeśli wyświetlanie nazwy wątku zapiszemy jako

MyThread.*currentThread*().getName());

### A jak ustalić własną nazwę dla wątku?

Należy napisać konstruktor i odpowiednio utworzyć obiekt naszego wątku

**public** MyThread(String name) {  
 **super**(name);  
}

Thread thread=**new** MyThread(**"mój wątek"**);

### Metoda start i run

// częste pytanie na rozmowach kwalifikacyjnych

Metoda **start** uruchamia nowy wątek i uruchamia metodę **run**. Gdybyśmy uruchomili metodę run dla wątku, to nasz kod **nie wykona się w osobnym wątku, ale w wątku głównym aplikacji**.

Aktualną wersję plików znajdziesz na

<https://github.com/idzikdev/LearnJava/blob/master/src/main/java/watki/MyThread.java>

<https://github.com/idzikdev/LearnJava/blob/master/src/main/java/watki/AppThread.java>

## Implementacja interfejsu Runnable

**public class** MyRunnable **implements** Runnable {  
 @Override  
 **public void** run() {  
 System.***out***.println(**"Główny wątek aplikacji"**+Thread.*currentThread*());  
 }  
}

Runnable runnable=**new** MyRunnable();  
Thread thread3=**new** Thread(runnable,**"Wątek nr 3"**);  
thread3.start();

### Czy trzeba tworzyć osobną klasę MyRunnable?

Nie, wykorzystamy anonimową klasę.

Runnable runnable2=**new** Runnable() {  
 @Override  
 **public void** run() {  
 IntStream.*rangeClosed*(0,100).forEach(i->System.***out***.println

(i+**" Wykonuje się "**+MyThread.*currentThread*().getName()));  
 }  
};

I ten obiekt (runnable2) można teraz przekazać jako parametr do inicjalizacji Threada.

Thread thread2=**new** Thread(runnable12,**"Wątek nr 2"**);

// częste pytanie na rozmowach kwalifikacyjnych

Ten sposób wstrzykiwania runnable2 do konstruktora nazywa się **wzorcem strategii**.

### Można jeszcze wszystko uprościć stosując wyrażenie lambda.

Thread thread5=**new** Thread**(()->IntStream.*rangeClosed*(0,100)  
 .forEach(i->System.*out*.println(i+" Wykonuje się "+MyThread.*currentThread*().getName()))**,**"Wątek nr 5"**);

## To extends Thread czy implements Runnable

Lepiej będziemy stosować implementację interfejsu Runnable, bo

1. Nie zamykamy sobie drogi do dziedziczenia
2. Można stosować lambdę (mało kodu i przejrzystość)

## Thread.sleep(czas)

Usypia wątek na tyle milisekund ile podamy w nawiasie. Jednak nie ma pewności, że po tym czasie wątek wróci do działania. Ten czas może być większy, gdy procesor jest czymś zajęty.

Zamiast sleep() można użyć

TimeUnit.***SECONDS***.sleep(1);

(Wprowadzono to od Javy 1.8)

## Join()

Aktualny wątek czeka na wątek na którym uruchomimy tę metodę.

thread4.start();  
**try** {  
 thread4.join();  
} **catch** (InterruptedException e) {  
 e.printStackTrace();  
}  
thread5.start();

thread5 poczeka zatem na zakończenie thread4

W join można podać maksymalną liczbę ms przez którą będzie czekał następny wątek na zakończenie pierwszego wątku.

Aktualną wersję plików znajdziesz na

<https://github.com/idzikdev/LearnJava/tree/master/src/main/java/watki>

## Executor Service

Jest to Framework zarządzający wielką liczbą wątków a nie kilkoma ;)

**public class** AppExecutor {  
 **public static void** main(String[] args) {  
 *//statyczna metoda fabrykująca* ExecutorService executorService=Executors.*newSingleThreadExecutor*();  
 Runnable runnable=()->IntStream.*rangeClosed*(0,100)  
 .forEach(i->System.***out***.println(i+**" Wykonuje się "**+MyThread.*currentThread*().getName()));  
 executorService.submit(runnable);  
 }  
}

Jak widzimy po sposobie tworzenia executora pula wątków ma miejsce tylko na jeden wątek. (**SingleThreadExecutor**) Dlatego też, gdybyśmy dodali drugi wątek do puli, to musiałby on poczekać na zakończenie poprzedniego. Ponadto program nie kończy się automatycznie, bo pula czeka na nowe zadania.

Do zamykania executora mamy dwie metody:

shutdown() (czeka na zamknięcie wszystkich przesłanych wątków do puli)

shutdownNow() (natychmiast kończy wszystkie wątki) //może wywołać wyjątek

Zamiast używać  **SingleThreadExecutor** można użyć **newFixedThreadPool**,

gdzie ustawiamy wielkość puli np. na 2. Oznacza to, że max dwa wątki mogą działać jednocześnie.

ExecutorService executorService= Executors.*newFixedThreadPool*(2);  
executorService.submit(worker1);  
executorService.submit(worker2);  
executorService.submit(worker3);  
executorService.shutdown();

Jeśli jest więcej wątków niż jest w stanie Executor obsłużyć, to czekają one w kolejce, a gdy kolejka jest zbyt duża, to następne wątki nie są już wpuszczane do kolejki. Należy pamiętać, że w puli wątków w executorze są już utworzone wątki i czekają one na zapełnienie.

### ScheduledThreadPool

Pozwala na ustawienia opóźnienia zadania albo na ustawienie zdania wykonywanego cyklicznie.

Uruchomienie z opóźnieniem

ScheduledExecutorService executorService= Executors.*newScheduledThreadPool*(2);  
executorService.schedule(worker1,5,TimeUnit.***SECONDS***);

executorService1.shutdown();

Uruchamianie zadanie ustawionego cyklicznie

ScheduledExecutorService executorService2=Executors.*newScheduledThreadPool*(2);  
executorService2.scheduleAtFixedRate(worker2,0,3,TimeUnit.***SECONDS***);