

# 쓰레드

- 프로세스와 쓰레드 [2016.06.30]
- Windows 쓰레드 프로그래밍 [2016.07.07]
- MFC 멀티쓰레드 프로그래밍 [2016.07.14]
- 쓰레드의 동기화 [2016.07.21]
- 엔진을 쓰레드로 구동시키기1 [2016.07.28]
- 엔진을 쓰레드로 구동시키기2 [2016.08.18]

## 커리큘럼

### 1. 프로세스와 쓰레드 **1주차**

- 프로세스
- 멀티태스킹 시스템
- 쓰레드
  - 예시 - AutoMerge Tool
  - 쓰레드의 종류
  - PolarisOffice Engine 내부 쓰레드
  - 프로세스와 쓰레드의 차이
- 멀티쓰레드 프로그램
  - 멀티태스킹과 멀티쓰레드
  - 멀티코어 프로그래밍

### 2. 멀티쓰레드 프로그래밍

- 작업자 쓰레드 (Worker thread) **2주차**
- 사용자 인터페이스 쓰레드 (User interface thread)
- 작업자 쓰레드와 사용자 인터페이스 쓰레드의 차이
- 쓰레드 생성 함수
  - CreateThread()
  - \_beginthread()
  - AfxBeginThread()
  - MFC에서 쓰레드 생성하기
- 쓰레드 실행 제어 **3주차**
  - 쓰레드 멈추기 진행시키기
  - 쓰레드의 동작을 잠시 쉬게 하기
  - 쓰레드 종료하기
- 실행의 우선순위
  - 우선순위에 따른 CPU의 사용
  - 프로세스의 우선순위 지정
  - 쓰레드의 우선순위 설정
  - 스케줄러의 우선순위 변경
- 쓰레드와 메모리
  - 쓰레드와 메모리
  - 주 프로세스의 전역 변수 참조
  - 쓰레드의 지역 변수

### 3. 쓰레드의 동기화 **4주차**

- 쓰레드의 동기화
- 동기화 오브젝트 사용법

### 4. 멀티쓰레드 동기화하기 **5주차**

- 이벤트를 이용한 동기화
- 크리티컬 섹션을 이용한 동기화