* Spinlock :존버매타. 먼저 권한을 빼겼으면, 무한 대기를 해서 권한을 가져온다.

면접 단골 문제, 멀티 쓰래드 관련 질문이 나올 때, 스핀락 구현해봤나?

* 문제점 : 둘다 너무 빠른 속도로 접근해서 동시에 접근하는 경우 => 원자성이 동작되지 않아서, 접근하고 잠구는 행위를 한번에 같이 해야함

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + 1번 방법 : Interlocked.Exchange(ref 원본변수, 대입값) 사용
* 원자성을 위해서, 내가 \_locked을 사용할 때, \_locked에 접근, 사용을 1세트로 묶어서 경합 조건을 피함

텍스트, 화면, 스크린샷, 은색이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 동작은 정상적으로 하지만, \_locked에다가 임의의 값(사진에서는 1)을 넣는 건 위험할 수 있음.
  + 2번 방법 : CompareExchange(ref 원본본수, 대입값, 예상값)

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

예상값과 대입값을 먼저 정해놓음 => CompareExchange에 바로 1,0으로 매개변수를 채워도 되지만 가독성을 위해 따로 변수로 뺴서 대입해 사용

* 스핀락 구현!

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Lock 을 구현하는 방법

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명