

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«МИРЭА – Российский технологический университет» РТУ МИРЭА

Институт информационных технологий

КАФЕДРА ИНСТРУМЕНТАЛЬНОГО И ПРИКЛАДНОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ (ИиППО)

Практическая работа №1 «Многопоточные приложения, как основа распределённых клиент-серверных вычислений»

По дисциплине: «Архитектура клиент-серверных приложений»

Выполнил студент группы ИКБО-10-19			Дараган Ф.А.	
Принял преподаватель				Степанов П.В.
Практическая работы выполнена	« <u></u>		2021 г.	(подпись студента)
«Зачтено»	<u> </u>		2021 г.	(подпись руководителя)

Оглавление

Практическая работа №1 «Многопоточные приложения, как основа	
распределённых клиент-серверных вычислений»	3
Цель работы:	3
Постановка задачи:	
Результаты работы:	
Вывод	
Используемая литература	
-1-11-0-12-5, -11-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-	,

Практическая работа №1 «Многопоточные приложения, как основа распределённых клиент-серверных вычислений»

Цель работы:

Ознакомится с моделью многопоточного программирования в Java.

Постановка задачи:

Используя материалы данной практической работы необходимо написать многопоточную программу, в которой два потока записывают строку в стандартный вывод, по образцу PING PONG PING PONG.

Программа должна работать следующим образом:

- 1-й поток печатает «Ping» и переходит в состояние ожидания.
- 2-й поток выходит из состояния ожидания, печатает «Pong», уведомляет 1-й поток, возвращается в состояние ожидания.
- 1-й поток выходит из состояния ожидания, печатает «Ping», уведомляет 2-й поток, возвращается в состояние ожидания.
- Шаги 2 и 3 повторяются и печатают «Ping Pong».

Программа должна быть реализована только с использованием Wait Notify, либо ReentrantLock.

Результаты работы:

Исходный код, выполняющий задачу:

Листинг 1 – Исходный код

```
public class App {
   public static void main(String[] args) {
      Printer mess = new Printer();

      Thread thread1 = new Thread(mess);
      thread1.setName("Ping");
      thread1.start();
```

```
Thread thread2 = new Thread(mess);
        thread2.setName("Pong");
        thread2.start();
    }
    static class Printer implements Runnable {
        @Override
        public void run() {
            synchronized(this) {
                for(;;) {
                    try {
                        notify();
                        System.out.println(Thread.currentThread().getName()
);
                        wait();
                    } catch (InterruptedException e) {
                        e.printStackTrace();
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

Протестируем исходный код, выполнив его.

```
Pong
Ping
Pong
Ping
Pong
Ping
Pong
Ping
Pong

***This is a state of the policy of the
```

Рис. 1. Скриншот результатов выполнения кода

Вывод

Мы ознакомились с моделью многопоточного программирования в Java, написав программу с помощью wait, notify для поочередной работы с 2 потоками.

Используемая литература

- 1. Вязовик, Н. А. Программирование на Java : учебное пособие / Н. А. Вязовик. 2-е изд. Москва : ИНТУИТ, 2016. 603 с. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. URL: https://e.lanbook.com/book/100405 (дата обращения: 13.09.2021). Режим доступа: для авториз. пользователей.
- 2. Наир, В. Предметно-ориентированное проектирование в Enterprise Java : руководство / В. Наир ; перевод с английского А. В. Снастина. Москва : ДМК Пресс, 2020. 306 с. ISBN 978-5-97060-872-2. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. URL: https://e.lanbook.com/book/179503 (дата обращения: 13.09.2021). Режим доступа: для авториз. пользователей.
- 3. Васильев, А. Н. Самоучитель Java с примерами и программами : учебное пособие / А. Н. Васильев. 4-е, изд. Санкт-Петербург : Наука и Техника, 2017. 368 с. ISBN 978-5-94387-745-2. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. URL: https://e.lanbook.com/book/101548 (дата обращения: 13.09.2021). Режим доступа: для авториз. пользователей.