

极客大学Java进阶训练营

第6课

Java并发编程-01



KimmKing

Apache Dubbo/ShardingSphere PMC

Apache Dubbo/ShardingSphere PMC

前某集团高级技术总监/阿里架构师/某银行北京研发中心负责人

阿里云 MVP、腾讯 TVP、TGO 会员

10多年研发管理和架构经验

熟悉海量并发低延迟交易系统的设计实现

目录

1. 多线程基础
2. Java多线程*
3. 线程安全*
4. 线程池原理与应用*
5. 第6课总结回顾与作业实践

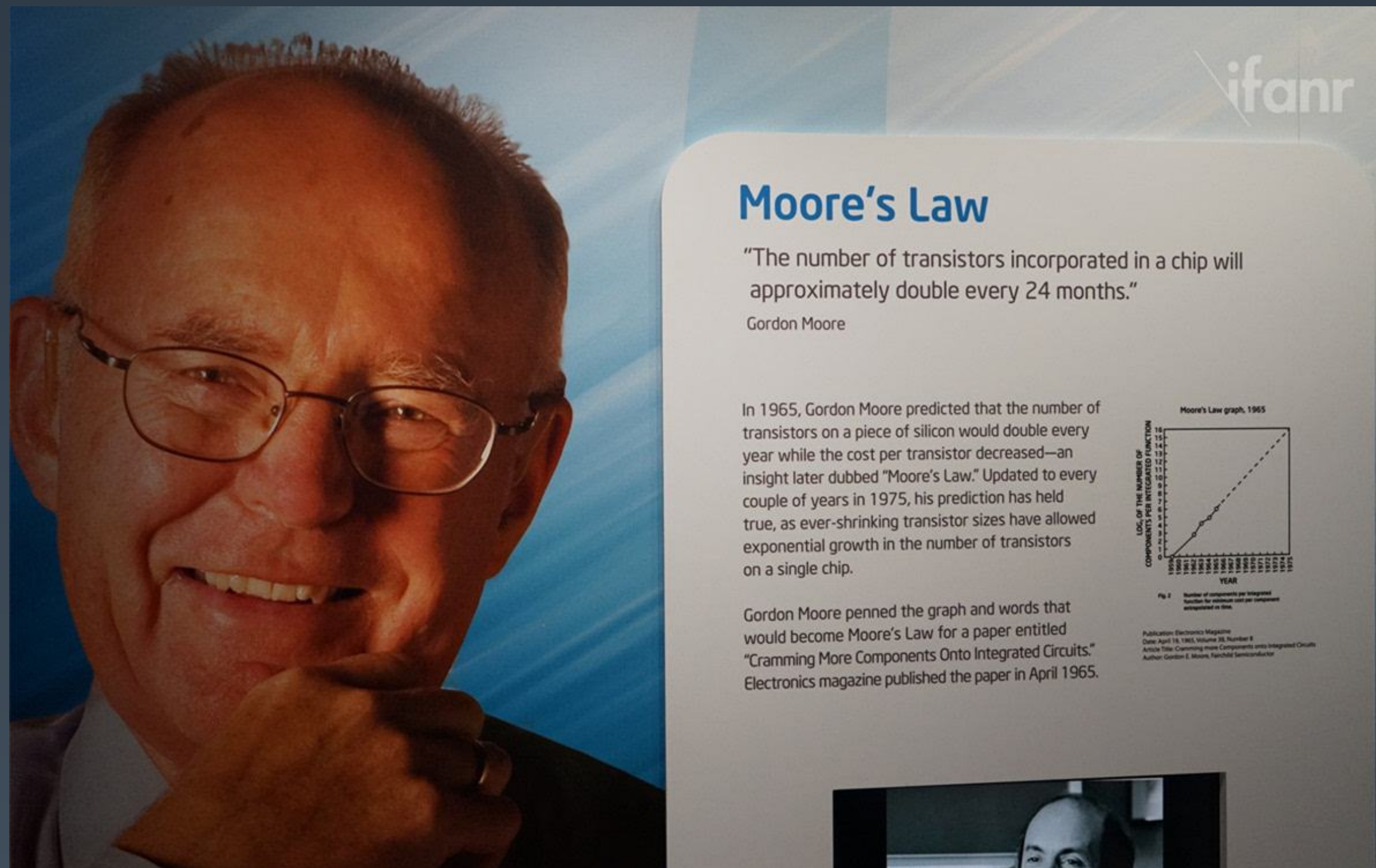
第6课 1.多线程基础

为什么会有多线程

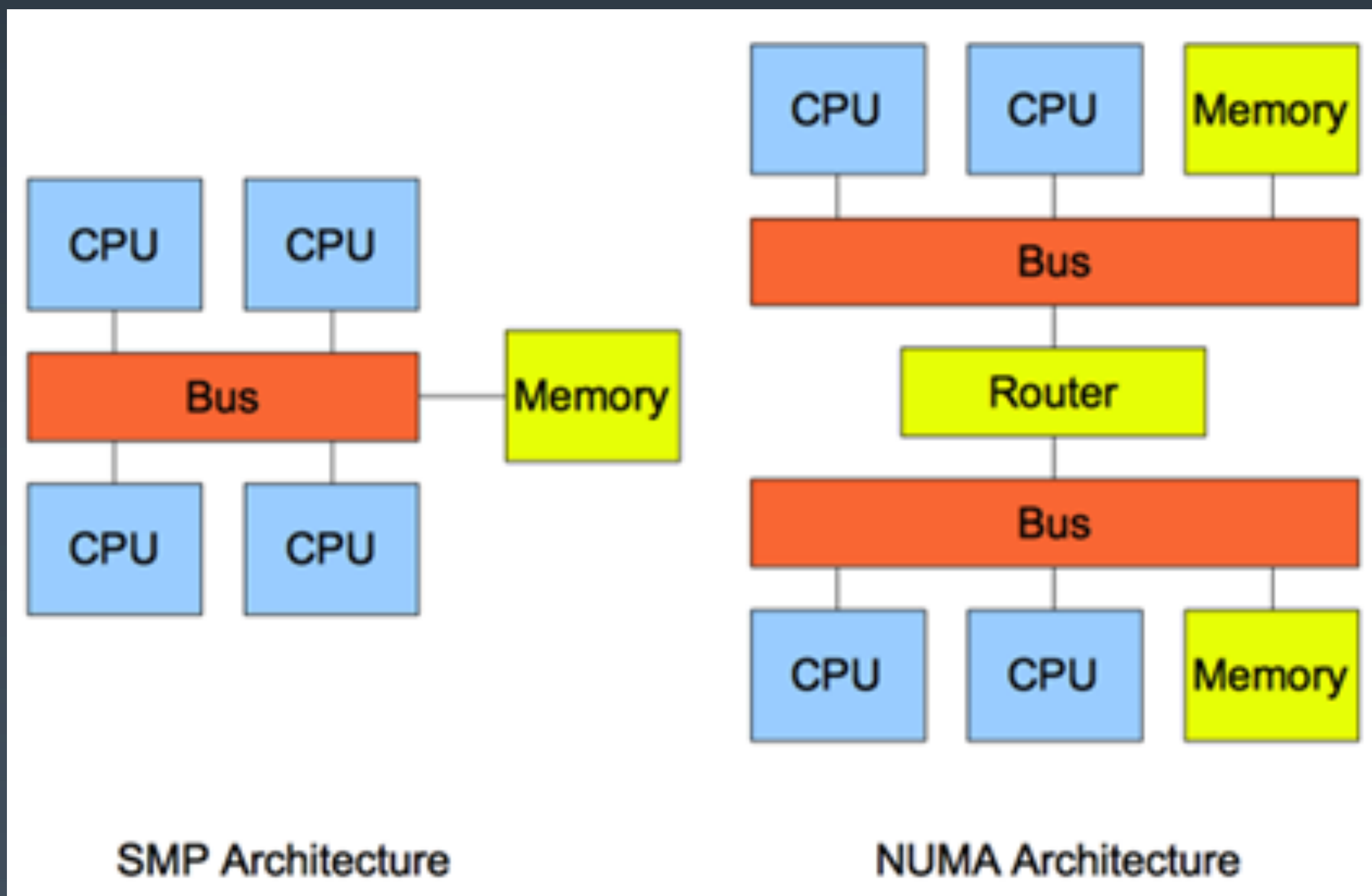
本质原因是摩尔定律失效 -> 多核+分布式时代的来临。

JVM、NIO是不是都因为这个问题变复杂？

后面讲的分布式系统，也是这个原因。



为什么会有多线程



多CPU核心意味着同时操作系统有更多的并行计算资源可以使用。

操作系统以线程作为基本的调度单元。

单线程是最好处理不过的。。。

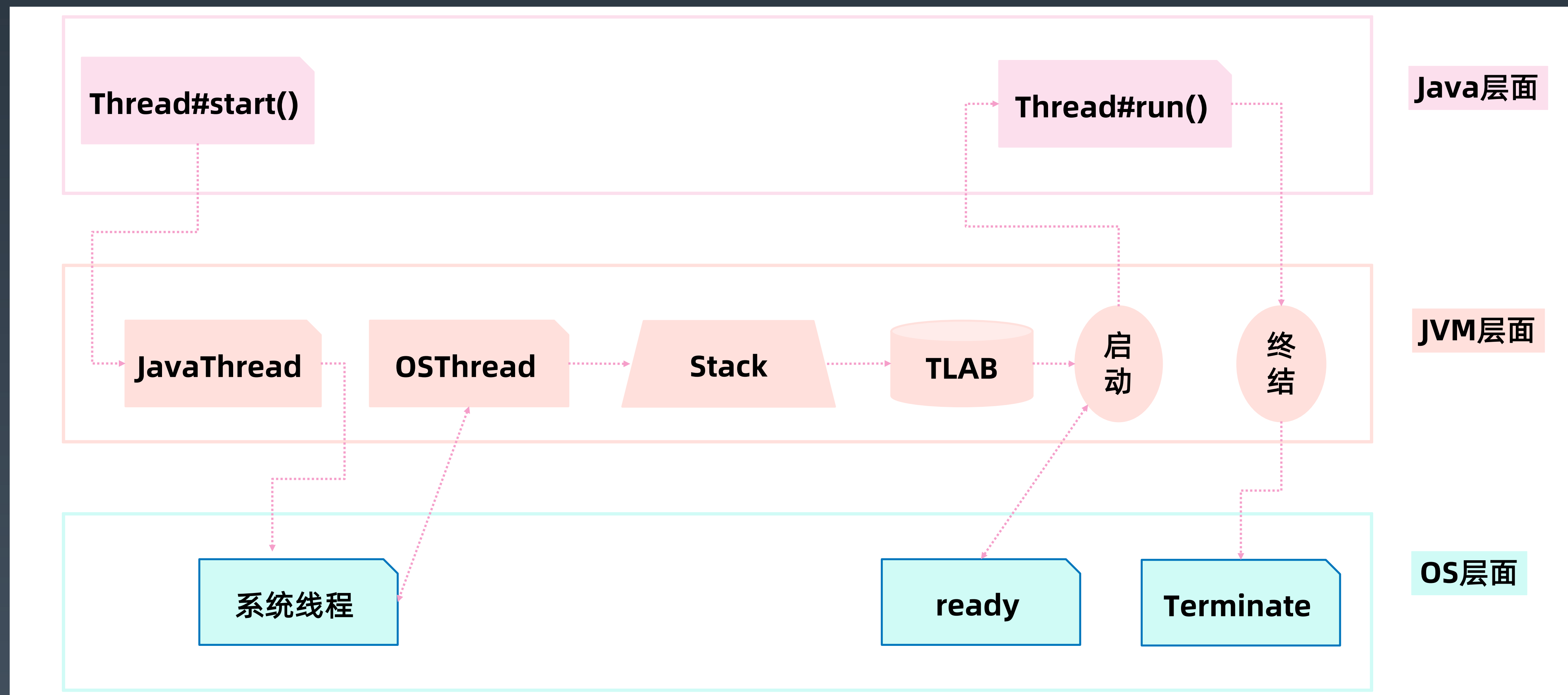
线程越多，管理复杂度越高。。。

跟我们程序员都喜欢自己单干一样。

《人月神话》里说加人可能干得更慢。

可见多核时代的编程更有挑战。

Java线程的创建过程



线程与进程的区别是什么？

第6课 2.Java多线程*

Thread使用示例

```
public static void main(String[] args) {  
    Runnable task = new Runnable() {  
        @Override  
        public void run() {  
            try {  
                Thread.sleep(5000);  
            } catch (InterruptedException e) {  
                e.printStackTrace();  
            }  
            Thread t = Thread.currentThread();  
            System.out.println("当前线程:" + t.getName());  
        }  
    };  
    Thread thread = new Thread(task);  
    thread.setName("test-thread-1");  
    thread.setDaemon(true);  
    thread.start();  
}
```

- 守护线程
- 启动方式

思考:

1. 输出结果是什么?
2. 为什么?
3. 有哪些方式可以修改?

基础接口 - Runnable

```
// 接口定义
public interface Runnable {
    public abstract void run();
}
```

```
// 重要实现
Thread implements Runnable ...
```

辨析:

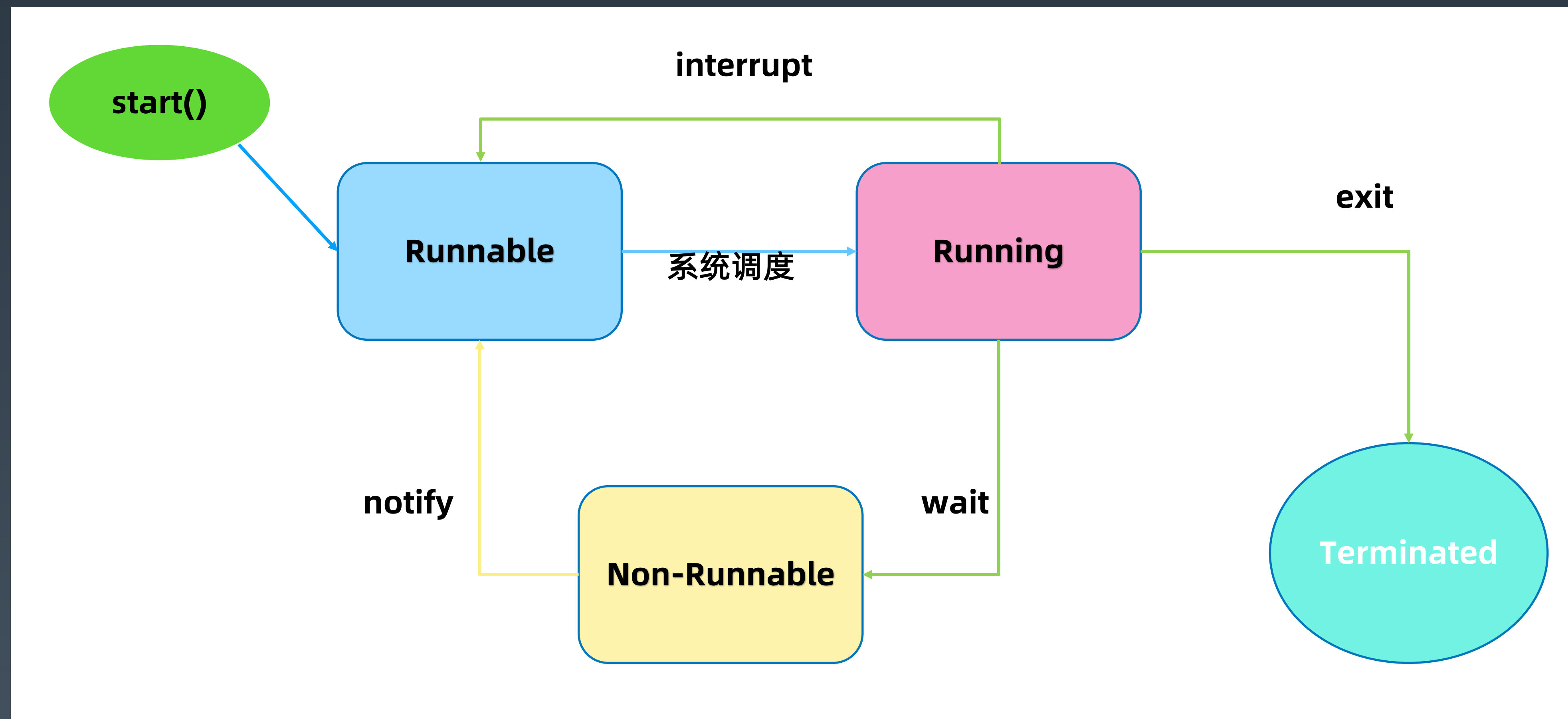
Thread#start(): 创建新线程

Thread#run() : 本线程调用

```
// 示例1
Runnable task = new Runnable() {
    @Override
    public void run() {
        System.out.println("业务逻辑...");
    }
};
```

```
// 示例2
public class XXXTask implements Runnable {
    @Override
    public void run() {
        System.out.println("执行逻辑...");
    }
}
```

线程状态



Thread类

重要属性/方法	说明
volatile String name ;	线程名称 - 诊断分析使用
boolean daemon = false ;	后台守护线程标志 - 决定JVM优雅关闭
Runnable target ;	任务(只能通过构造函数传入)
synchronized void start()	【协作】 启动新线程并自动执行
void join()	【协作】 等待某个线程执行完毕（来汇合）
static native Thread currentThread();	静态方法：获取当前线程信息
static native void sleep(long millis);	静态方法：线程睡眠并让出CPU时间片

Thread: 线程

wait & notify

Object#方法	说明
void wait()	放弃锁+等待0ms+尝试获取锁;
void wait(long timeout, int nanos)	放弃锁 + wait + 到时间自动唤醒 / 中途唤醒 (精度: nanos>0则 timeout++)
native void wait(long timeout);	放弃锁+ wait + 到时间自动唤醒 / 中途被唤醒 (唤醒之后需要自动获取锁)
native void notify();	发送信号通知1个等待线程
native void notifyAll();	发送信号通知所有等待线程

辨析:

- Thread.sleep: 释放CPU
- Object#wait : 释放锁

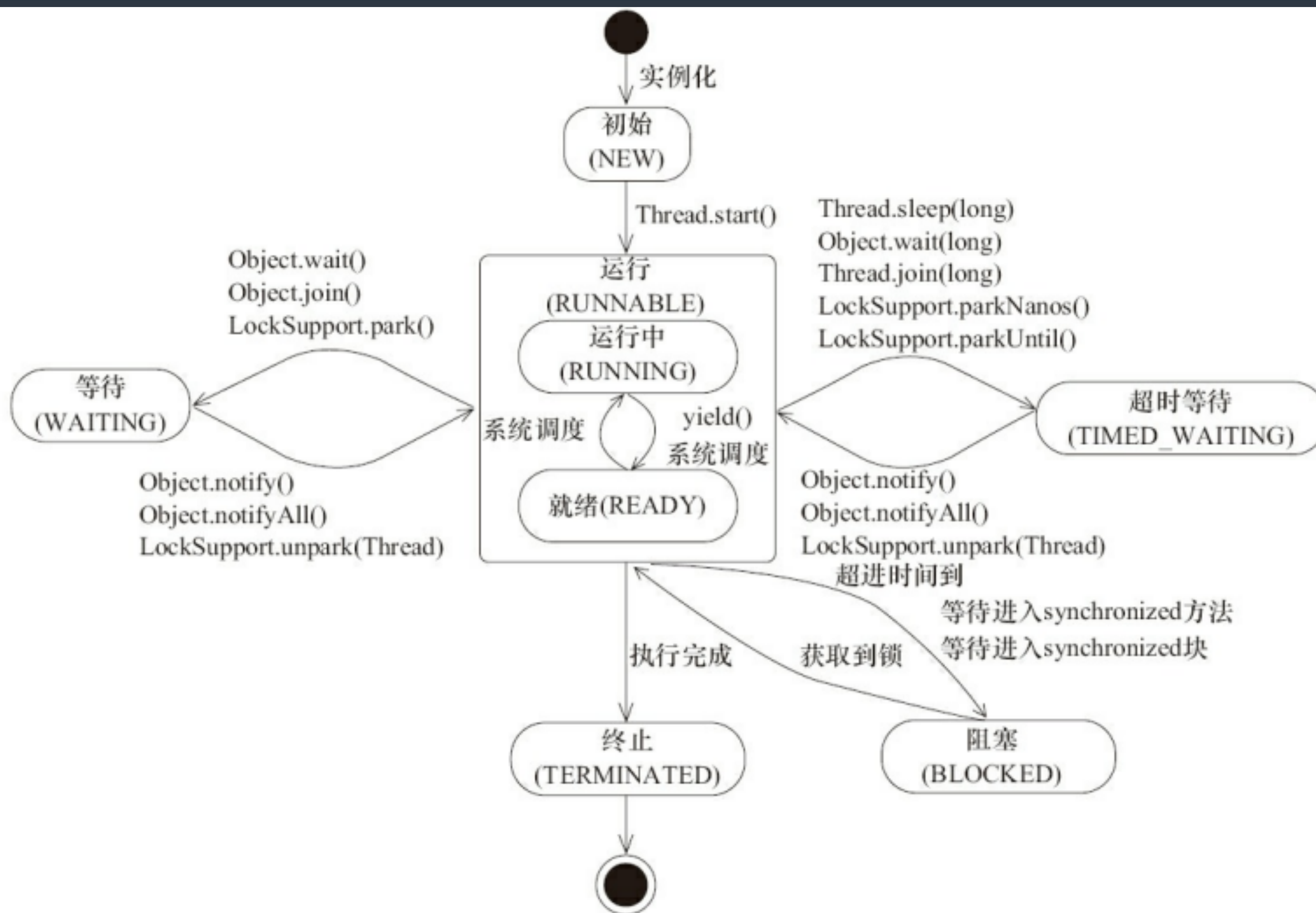
Thread的状态改变操作

1. `Thread.sleep(long millis)`, 一定是当前线程调用此方法, 当前线程进入TIMED_WAITING状态, 但不释放对象锁, millis后线程自动苏醒进入就绪状态。作用: 给其它线程执行机会的最佳方式。
2. `Thread.yield()`, 一定是当前线程调用此方法, 当前线程放弃获取的CPU时间片, 但不释放锁资源, 由运行状态变为就绪状态, 让OS再次选择线程。作用: 让相同优先级的线程轮流执行, 但并不保证一定会轮流执行。实际中无法保证yield()达到让步目的, 因为让步的线程还有可能被线程调度程序再次选中。`Thread.yield()`不会导致阻塞。该方法与sleep()类似, 只是不能由用户指定暂停多长时间。
3. `t.join()/t.join(long millis)`, 当前线程里调用其它线程t的join方法, 当前线程进入WAITING/TIMED_WAITING状态, 当前线程不会释放已经持有的对象锁。线程t执行完毕或者millis时间到, 当前线程进入就绪状态。
4. `obj.wait()`, 当前线程调用对象的wait()方法, 当前线程释放对象锁, 进入等待队列。依靠`notify()/notifyAll()`唤醒或者`wait(long timeout)` timeout时间到自动唤醒。
5. `obj.notify()`唤醒在此对象监视器上等待的单个线程, 选择是任意性的。`notifyAll()`唤醒在此对象监视器上等待的所有线程。

Thread的中断与异常处理

1. 线程内部自己处理异常，不溢出到外层。
2. 如果线程被Object.wait, Thread.join和Thread.sleep三种方法之一阻塞，此时调用该线程的interrupt()方法，那么该线程将抛出一个InterruptedException中断异常（该线程必须事先准备好处理此异常），从而提早地终结被阻塞状态。如果线程没有被阻塞，这时调用interrupt()将不起作用，直到执行到wait(),sleep(),join()时,才马上会抛出InterruptedException。
3. 如果是计算密集型的操作怎么办？
分段处理，每个片段检查一下状态，是不是要终止。

Thread状态



1、本线程主动操作

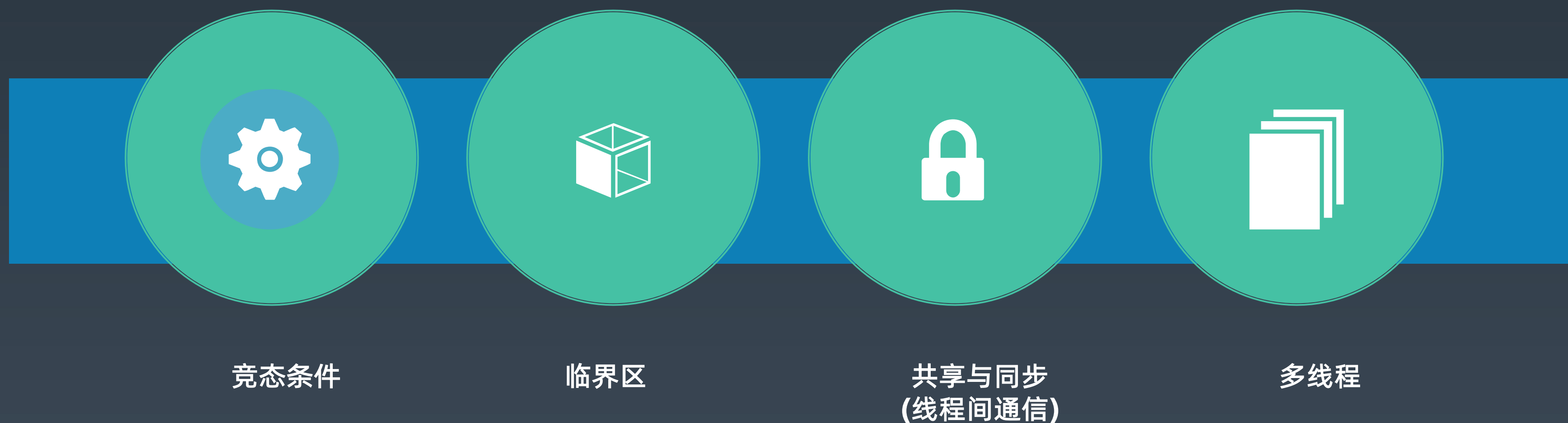
2、被动：

- 遇到锁

- 被通知

第6课 3.线程安全*

多线程执行会遇到什么问题?



多个线程竞争同一资源时，如果对资源的访问顺序敏感，就称存在竞态条件。

导致竞态条件发生的代码区称作临界区。

不进行恰当的控制，会导致线程安全问题



并发相关的性质

原子性：原子操作，注意跟事务ACID里原子性的区别与联系

对基本数据类型的变量的读取和赋值操作是原子性操作，即这些操作是不可被中断的，要么执行，要么不执行。

只有语句1是原子操作。

1	x = 10;	//语句1
2	y = x;	//语句2
3	x++;	//语句3
4	x = x + 1;	//语句4

多个线程并发问题

类似于

多个事务的并发问题

并发相关的性质

可见性：对于可见性，Java提供了volatile关键字来保证可见性。

当一个共享变量被volatile修饰时，它会保证修改的值会立即被更新到主存，当有其他线程需要读取时，它会去内存中读取新值。

另外，通过synchronized和Lock也能够保证可见性，synchronized和Lock能保证同一时刻只有一个线程获取锁然后执行同步代码，并且在释放锁之前会将对变量的修改刷新到主存当中。

volatile并不能保证原子性。

并发相关的性质

有序性：Java允许编译器和处理器对指令进行重排序，但是重排序过程不会影响到单线程程序的执行，却会影响到多线程并发执行的正确性。可以通过volatile关键字来保证一定的“有序性”（synchronized和Lock也可以）。

happens-before原则（先行发生原则）：

1. 程序次序规则：一个线程内，按照代码先后顺序
2. 锁定规则：一个unlock操作先行发生于后面对同一个锁的lock操作
3. volatile变量规则：对一个变量的写操作先行发生于后面对这个变量的读操作
4. 传递规则：如果操作A先行发生于操作B，而操作B又先行发生于操作C，则可以得出A先于C
5. 线程启动规则：Thread对象的start()方法先行发生于此线程的每个一个动作
6. 线程中断规则：对线程interrupt()方法的调用先行发生于被中断线程的代码检测到中断事件的发生
7. 线程终结规则：线程中所有的操作都先行发生于线程的终止检测，我们可以通过Thread.join()方法结束、Thread.isAlive()的返回值手段检测到线程已经终止执行
8. 对象终结规则：一个对象的初始化完成先行发生于他的finalize()方法的开始

一个简单的实际例子

最简单的例子

多线程计数

如何解决？

synchronized的实现

1. 使用对象头标记字(Object monitor)
2. synchronized方法优化
3. 偏向锁: BiaseLock

锁状态	31bit(25bit unused)		4bit	1bit	2bit
	54bit	2bit		是否偏向锁	锁标志位
无锁	对象的HashCode		分代年龄	0	01
偏向锁	线程ID	Epoch	分代年龄	1	01
轻量级锁	指向轻量级锁的指针				00
重量级锁	指向重量级锁的指针				10
GC标记	空				11



synchronized 使用示例

```
public class SyncCounter {  
    private int sum = 0;  
    public synchronized int incrAndGet() {  
        return ++sum;  
    }  
    public int addAndGet() {  
        synchronized (this) {  
            return ++sum;  
        }  
    }  
    public int getSum() {  
        return sum;  
    }  
}
```

// 测试代码

```
public static void testSyncCounter1() {  
    int loopNum = 100_000;  
    SyncCounter counter = new SyncCounter();  
    IntStream.range(0, loopNum).parallel()  
        .forEach(i -> counter.incrAndGet());  
}
```

思考：哪种方式性能更高？

- 同步块 ：粒度小
- 同步方法：专有指令

volatile

1. 每次读取都强制从主内存刷数据
2. 适用场景： 单个线程写；多个线程读
3. 原则： 能不用就不用，不确定的时候也不用
4. 替代方案： Atomic原子操作类

```
1 | x = 2;           // 语句1  
2 | y = 0;           // 语句2  
3 | flag = true;    // 语句3  
4 | x = 4;           // 语句4  
5 | y = -1;         // 语句5
```

—————→ 假如是volatile的

那么，语句1和2，不会被重排到3的后面，4和5也不会到前面。
同时可以保证1和2的结果是对3、4、5可见。

final

final 定义类型	说明
final class XXX	不允许继承
final 方法	不允许Override
final 局部变量	不允许修改
final 实例属性	<ul style="list-style-type: none">构造函数/初始化块/<init>之后不允许变更;只能赋值一次安全发布: 构造函数结束返回时, final域最新的值被保证对其他线程可见
final static 属性	<clinit>静态块执行后不允许变更; 只能赋值一次

思考: final声明的引用类型与原生类型在处理时有什么区别?

Java里的常量替换。写代码最大化用final是个好习惯。

第6课 4.线程池原理与应用*

线程池

1. Executor: 执行者 - 顶层接口
2. ExecutorService: 接口API
3. ThreadFactory: 线程工厂
4. Executors: 工具类

线程池A

线程a-1

线程a-2

线程a-n

Executor - 执行者

重要方法	说明
void execute(Runnable command);	执行可运行的任务

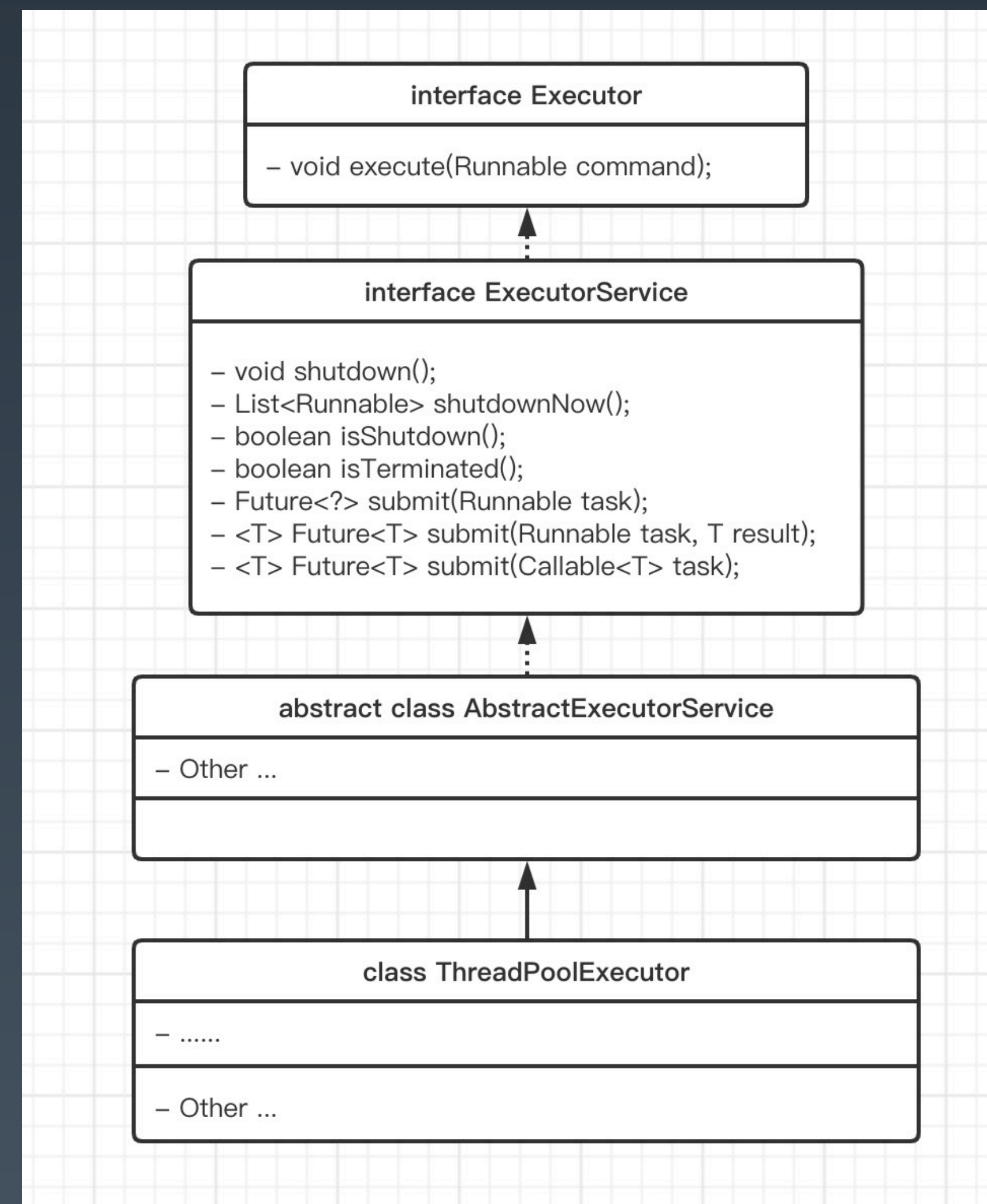
线程池从功能上看，就是一个任务执行器

submit方法 -> 有返回值，用Future封装

execute方法 -> 无返回值

submit方法还异常可以在主线程中catch到。

execute方法执行任务是捕捉不到异常的。



ExecutorService

重要方法	说明
void execute(Runnable command);	执行可运行的任务
void shutdown();	关闭线程池
List<Runnable> shutdownNow();	立即关闭
Future<?> submit(Runnable task);	提交任务; 允许获取执行结果
<T> Future<T> submit(Runnable task, T result);	提交任务（指定结果）; 控制 获取执行结果
<T> Future<T> submit(Callable<T> task);	提交任务; 允许控制任务和获取执行结果

shutdown(): 停止接收新任务，原来的任务继续执行

shutdownNow(): 停止接收新任务，原来的任务停止执行

awaitTermination(long timeOut, TimeUnit unit): 当前线程阻塞

ThreadFactory

重要方法	说明
Thread newThread(Runnable r);	创建新线程

ThreadPoolExecutor提交任务逻辑:

1. 判断 `corePoolSize` 【创建】
2. 加入 `workQueue`
3. 判断 `maximumPoolSize` 【创建】
4. 执行拒绝策略处理器

```
ThreadPoolExecutor.java
1342 public void execute(Runnable command) {
1343     if (command == null)
1344         throw new NullPointerException();
1345     /*...*/
1365     int c = ctl.get();
1366     if (workerCountOf(c) < corePoolSize) {
1367         if (addWorker(command, core: true))
1368             return;
1369         c = ctl.get();
1370     }
1371     if (isRunning(c) && workQueue.offer(command)) {
1372         int recheck = ctl.get();
1373         if (! isRunning(recheck) && remove(command))
1374             reject(command);
1375         else if (workerCountOf(recheck) == 0)
1376             addWorker( firstTask: null, core: false);
1377     }
1378     else if (!addWorker(command, core: false))
1379         reject(command);
1380 }
```


线程池参数

缓冲队列

BlockingQueue是双缓冲队列。BlockingQueue内部使用两条队列，允许两个线程同时向队列一个存储，一个取出操作。在保证并发安全的同时，提高了队列的存取效率。

1. ArrayBlockingQueue:规定大小的BlockingQueue，其构造必须指定大小。其所含的对象是FIFO顺序排序的。
2. LinkedBlockingQueue:大小不固定的BlockingQueue，若其构造时指定大小，生成的BlockingQueue有大小限制，不指定大小，其大小有Integer.MAX_VALUE来决定。其所含的对象是FIFO顺序排序的。
3. PriorityBlockingQueue:类似于LinkedBlockingQueue，但是其所含对象的排序不是FIFO，而是依据对象的自然顺序或者构造函数的Comparator决定。
4. SynchronizedQueue:特殊的BlockingQueue，对其的操作必须是放和取交替完成。

线程池参数

拒绝策略

1. `ThreadPoolExecutor.AbortPolicy`: 丢弃任务并抛出 `RejectedExecutionException` 异常。
2. `ThreadPoolExecutor.DiscardPolicy`: 丢弃任务，但是不抛出异常。
3. `ThreadPoolExecutor.DiscardOldestPolicy`: 丢弃队列最前面的任务，然后重新提交被拒绝的任务
4. `ThreadPoolExecutor.CallerRunsPolicy`: 由调用线程（提交任务的线程）处理该任务

ThreadFactory示例

```
public class CustomThreadFactory implements ThreadFactory {  
    private AtomicInteger serial = new AtomicInteger(0);  
  
    @Override  
    public Thread newThread(Runnable r) {  
        Thread thread = new Thread(r);  
        thread.setDaemon(true); // 根据需要, 设置守护线程  
        thread.setName("CustomThread-" + serial.getAndIncrement());  
        return thread;  
    }  
}
```

ThreadPoolExecutor

重要属性/方法	说明
int corePoolSize;	核心线程数
int maximumPoolSize;	最大线程数
ThreadFactory threadFactory;	线程创建工厂
BlockingQueue<Runnable> workQueue;	工作队列
RejectedExecutionHandler handler;	拒绝策略处理器
void execute(Runnable command)	执行
Future<?> submit(Runnable task)	提交任务
submit(Runnable task, T result)	提交任务
submit(Callable<T> task)	提交任务

ThreadPoolExecutor示例

```
public static ThreadPoolExecutor initThreadPoolExecutor() {  
    int coreSize = Runtime.getRuntime().availableProcessors();  
    int maxSize = Runtime.getRuntime().availableProcessors() * 2;  
    BlockingQueue<Runnable> workQueue = new  
    LinkedBlockingDeque<>(500);  
    CustomThreadFactory threadFactory = new CustomThreadFactory();  
    ThreadPoolExecutor executor = new ThreadPoolExecutor(coreSize,  
    maxSize,  
        1, TimeUnit.MINUTES, workQueue, threadFactory);  
    return executor;  
}
```

```
public ThreadPoolExecutor(int corePoolSize,  
    int maximumPoolSize,  
    long keepAliveTime,  
    TimeUnit unit,  
    BlockingQueue<Runnable> workQueue,  
    ThreadFactory threadFactory,  
    RejectedExecutionHandler handler) {
```

创建线程池方法

1. `newSingleThreadExecutor`

创建一个单线程的线程池。这个线程池只有一个线程在工作，也就是相当于单线程串行执行所有任务。如果这个唯一的线程因为异常结束，那么会有一个新的线程来替代它。此线程池保证所有任务的执行顺序按照任务的提交顺序执行。

2. `newFixedThreadPool`

创建固定大小的线程池。每次提交一个任务就创建一个线程，直到线程达到线程池的最大大小。线程池的大小一旦达到最大值就会保持不变，如果某个线程因为执行异常而结束，那么线程池会补充一个新线程。

3. `newCachedThreadPool`

创建一个可缓存的线程池。如果线程池的大小超过了处理任务所需要的线程，那么就会回收部分空闲（60秒不执行任务）的线程，当任务数增加时，此线程池又可以智能的添加新线程来处理任务。此线程池不会对线程池大小做限制，线程池大小完全依赖于操作系统（或者说JVM）能够创建的最大线程大小。

4. `newScheduledThreadPool`

创建一个大小无限的线程池。此线程池支持定时以及周期性执行任务的需求。

Callable - 基础接口

重要方法	说明
<code>V call() throws Exception;</code>	调用执行

对比:

- `Runnable#run()`没有返回值
- `Callable#call()`方法有返回值

```
public class RandomSleepTask implements
Callable<Integer> {
    @Override
    public Integer call() throws Exception {
        Integer sleep = new
Random().nextInt(10000);
        TimeUnit.MILLISECONDS.sleep(sleep);
        return sleep;
    }
}
```


Future - 基础接口

重要方法	说明
boolean cancel(boolean mayInterruptIfRunning);	取消任务 (执行时是否打断)
boolean isCancelled();	是否被取消
boolean isDone();	是否执行完毕
V get() throws InterruptedException, ExecutionException;	获取执行结果
V get(long timeout, TimeUnit unit) throws InterruptedException, ExecutionException, TimeoutException;	限时获取执行结果

```
public static void main(String[] args) throws Exception {  
    Callable<Integer> task = new RandomSleepTask();  
    ExecutorService executorService =  
        initThreadPoolExecutor();  
    Future<Integer> future1 = executorService.submit(task);  
    Future<Integer> future2 = executorService.submit(task);  
    // 等待执行结果  
    Integer result1 = future1.get(1, TimeUnit.SECONDS);  
    Integer result2 = future2.get(1, TimeUnit.SECONDS);  
    System.out.println("result1=" + result1);  
    System.out.println("result2=" + result2);  
}
```

第二课 5.总结回顾与作业实践

第二节课总结回顾

多线程基础

Java多线程

线程安全

线程池原理与应用

第二节课作业实践

- 1、（可选）跑一跑课上的各个例子，加深对多线程的理解
- 2、（可选）完善网关的例子，试着调整其中的线程池参数

THANKS! |  极客大学