

这个漫画讲述了进程、线程、协程这些基本概念的来龙去脉，为什么会出现这种技术，解决了什么问题。其实计算机发展到今天，本质上没什么变化，就是计算能力越来越快，存储能力越来越大。

多进程的出现一方面是因为我们要充分利用CPU的能力，因为它实在是太快了，比硬盘快几百万倍，遇到硬盘操作的时候，坚决不能让它等着，在那里空转，一定要切换到另外的程序去。另外一方面是人们需要电脑“同时”运行多个程序：一边上网一边听歌。

线程的出现主要是为了提高响应性，漫画中举了一个界面不能响应的例子，同样的问题也会出现在服务器端，多个用户请求发给了服务器，当一个请求在等待IO操作的时候，其他请求可以用别的线程来处理。但是线程多了，创建的开销、切换的开销也会很大，所以考虑得考虑复用，形成线程池。

协程通过合作式调度，避免了多线程编程中各个各样烦人的、容易出错的问题：加锁，通知，阻塞。

查看详细内容请点击[链接两个程序悲催的进化旅程](#)。