第二章：java内存区域与内存溢出

2.2 运行时数据区



2.3 hotspot虚拟机对象探秘

2.3.1 对象的创建

对象所需内存大小在类加载完成就已经确定。Java堆内存是规整的就用“指针碰撞”分配内存，不规整的就用“空闲列表”分配。

在并发情况下，为了防止分配内存指针指向错误，有两种解决方式：一种是对分配内存空间的动作进行同步处理—采用CAS配上失败重试保证更新操作原子性；二是把内存分配的动作按照线程划分到不同的空间，即每个线程在java堆中预先分配一小块内存，称为本地线程分配缓冲（TLAB）。

对象创建之后，只有<inti>方法执行，对于程序来说，对象才真正创建完成。

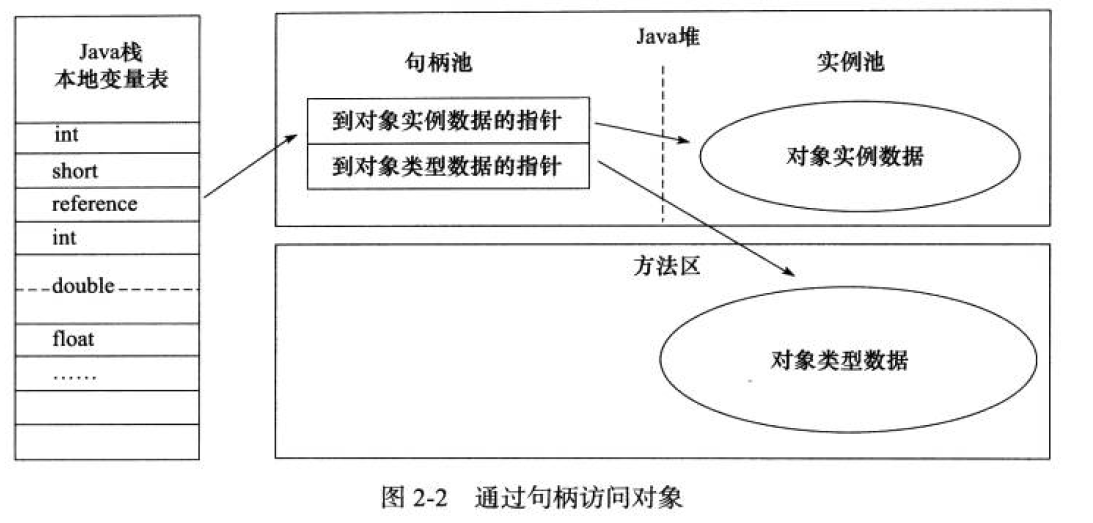
2.3.2 对象的内存布局

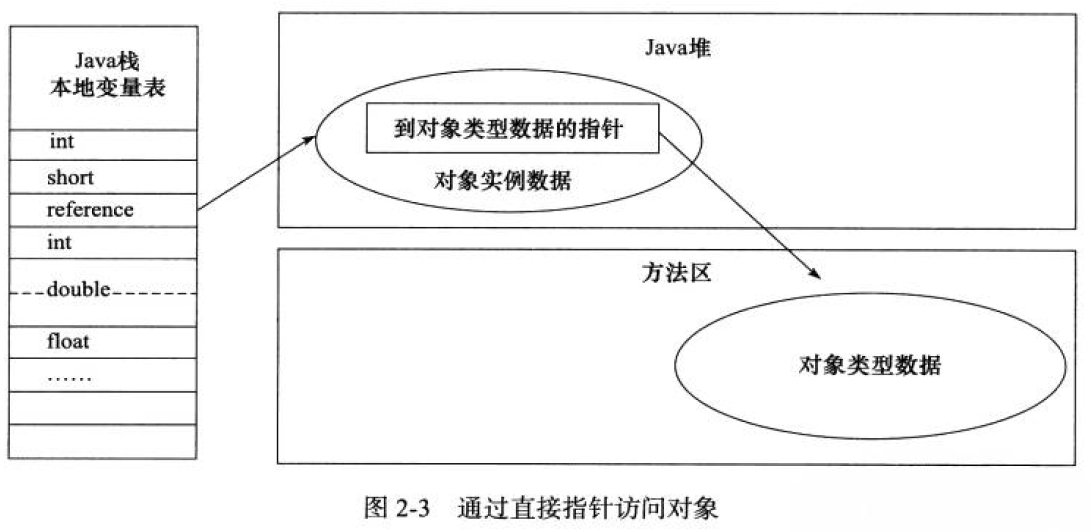
对象在内存中存储分为三块区域：对象头，实例数据，对齐填充。



2.3.3 对象的访问定位

Java对象需要栈上的reference数据来操作堆上的对象，reference只规定了对象的引用，对象的访问方式有两种：使用句柄和直接指针。





第三章 垃圾收集器与内存分配策略

对于java运行时数据区，虚拟机栈，本地方法栈，程序计数器都是线程私有，随线程的消亡而消亡，栈上的栈帧随着方法随着方法的进入和退出进行着入栈和出栈，每个栈帧分配的内存在编译期已经确定，所以这部分不用进行垃圾回收。主要集中在堆和方法区上面。

判断对象是否存活的方法：

1.引用计数算法

给对象添加一个引用计数器，有地方引用，就+1，引用失效，就-1，当这个值为0，就可以进行垃圾回收。但是它不能解决对象之间循环调用的问题。

2.可达性分析算法（主流方法）

以“GC Roots”对象为起点开始往下搜索，搜索所走过的路径称为引用链（reference chain），当一个对象到“GC Roots”没有任何引用链，说明这个对象不可达，就可以进行回收。

Java中可以作为”GC Roots”的有：

1.虚拟机栈（栈帧中的局部变量表）中引用的对象

2.方法区中类静态属性引用的对象

3.方法区中常量引用的对象

4.本地方法栈JNI（native方法）引用的对象

3.2.3 java引用的理解

Jdk1.2之前，java中引用的定义是：如果reference类型中存储的数据代表另外一块内存起始地址，就称这块内存代表一个引用。

Jdk1.2之后，扩展为四种

强引用：new等，只要强引用存在，垃圾回收永远不会回收

软引用：softReference，用来描述一些有用但是非必须的对象，在系统即将发生内存溢出之前，会将这些引用进行二次回收，如果回收之后还是没有足够内存，会报内存溢出

弱引用：weakReference，下一次垃圾回收，就会回收掉。

虚引用：phantomReference，存在的唯一意义：在对象回收之前收到一个系统通知。

3.2.4 生存还是死亡

对于标记为不可达的对象，垃圾回收不会立即处理。先判断是否执行Finalize方法，如果执行，在这方法中如果调用this成功拯救自己就可以不用回收。如果没有，就会被回收掉

Finalize方法只能被系统调用一次。

3.2.5 方法区的回收

主要回收废弃常量和无用的类

3.3 垃圾收集算法

3.3.1 标记--清除算法

不足：1.标记和清除效率都不高；

2.垃圾回收会产生大量内存碎片，可能导致后续无法分配大内存而再次出发垃圾回收

3.3.2 复制算法

可用内存分为相等两块，每次使用一块，这块使用完，把存活的对象放到另外一块，然后再把使用过的空间清理掉。每次只对半区进行回收，也就不用考虑内存碎片情况，只要移动堆顶指针，按顺序分配即可。

优点：实现简单，运行高效

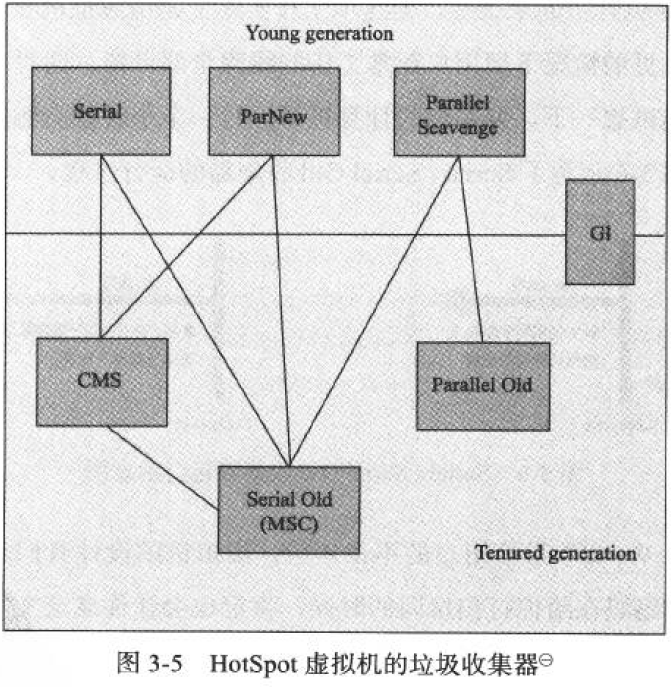
缺点：太浪费空间

新生代采用复制算法，eden，survivor0，survivor1按照8：1：1划分，每次用eden和一个survivor区域，回收时，全部放入另外一块survivor区域。

3.3.3 标记—整理算法

标记，然后把存活对象向一端移动，然后清理掉边界以外的内存。

3.5 垃圾收集器



3.6 内存分配和回收策略

对象的内存分配，首先分配到新生代的eden区，如果启用了本地线程分配缓冲TLAB，会优先在TLAB上分配。少数情况直接分配到老年代。

3.6.1 对象优先在eden区域分配

新生代中eden：survivor0：survivor0 = 8：1：1，如果eden没有足够的空间分配，会出发一次minor GC，存活的会放入survivor区域，如果survivor放不下，会直接放去老年代

3.6.2 大对象直接进入老年代

3.6.3 长期存活的对象进入老年代

对于新生代中的对象，每经过一次minor GC，survivor能存放的话，年龄就加1，默认到15次gc，年龄到15以后，就会进入老年代

3.6.4

两个对象加起来如果达到一个survivor空间的一半，那会同时进入老年代，不会因为年龄限制存留在survivor空间

第六章 类文件结构

6.3 class类文件的结构



1.magic魔数：确定是否是一个能被虚拟机接受的class文件

原始代码

package com.liu.j2setest;

public class Main extends MainExtend implements MainInterface {

private Integer count;

public static void main(String[] args) {

String str = "123";

int i = 0;

}

//实现接口方法

public int mainInterface() {

return 0;

}

}

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

javap -v Main.class

Classfile /D:/IdeaProjects/IdeaProjects10/liuzhilei/out/production/j2setest/com/

liu/j2setest/Main.class

Last modified 2017-4-6; size 636 bytes

MD5 checksum c114a88d9825cab5a2fe19b03323596c

Compiled from "Main.java"

public class com.liu.j2setest.Main extends com.liu.j2setest.MainExtend implement

s com.liu.j2setest.MainInterface

SourceFile: "Main.java"

minor version: 0 次版本号

major version: 51 主版本号，45代表1.1，以此类推，51代表1.7版本

flags: ACC\_PUBLIC, ACC\_SUPER 类的访问标志。1.2之后，这两个值都为真

下面是常量池，主要存放两大类常量：字面量和符号引用

字面量：接近于java的常量概念，比如文本字符串，final修饰的常量

符号引用：包括下面三个常量

1.类和接口的全限定名

2.字段的名称和描述符

3.方法的名称和描述符

简单名称是指没有类型和参数修饰的方法或字段名称

Constant pool:

#1 = Methodref #4.#27 // com/liu/j2setest/MainExtend."<init

>":()V

#2 = String #28 // 123

#3 = Class #29 // com/liu/j2setest/Main

#4 = Class #30 // com/liu/j2setest/MainExtend

#5 = Class #31 // com/liu/j2setest/MainInterface

#6 = Utf8 count 字段的简单名称

#7 = Utf8 Ljava/lang/Integer; count字段类型，Integer

#8 = Utf8 <init>

#9 = Utf8 ()V void main()的描述符，v代表void类型

#10 = Utf8 Code

#11 = Utf8 LineNumberTable

#12 = Utf8 LocalVariableTable

#13 = Utf8 this

#14 = Utf8 Lcom/liu/j2setest/Main; 对象类型，用L加类全限定名表示

#15 = Utf8 main main方法简单名称

#16 = Utf8 ([Ljava/lang/String;)V main方法是void类型

#17 = Utf8 args 字段的简单名称

#18 = Utf8 [Ljava/lang/String; 字段是String类型数组，[代表一维数组

#19 = Utf8 str main方法中字段的简单名称

#20 = Utf8 Ljava/lang/String; str为String类型

#21 = Utf8 i main方法中字段的简单名称

#22 = Utf8 I i为int类型

#23 = Utf8 mainInterface 方法的简单名称

#24 = Utf8 ()I int mainInterface()的描述符，I代表int类型

#25 = Utf8 SourceFile

#26 = Utf8 Main.java 类的简单名称

#27 = NameAndType #8:#9 // "<init>":()V

#28 = Utf8 123

#29 = Utf8 com/liu/j2setest/Main 类的全限定名

#30 = Utf8 com/liu/j2setest/MainExtend 类的全限定名

#31 = Utf8 com/liu/j2setest/MainInterface 接口的全限定名

{

public com.liu.j2setest.Main();

flags: ACC\_PUBLIC

Code:

stack=1, locals=1, args\_size=1

0: aload\_0

1: invokespecial #1 // Method com/liu/j2setest/MainExt

end."<init>":()V

4: return

LineNumberTable:

line 6: 0

LocalVariableTable:

Start Length Slot Name Signature

0 5 0 this Lcom/liu/j2setest/Main;

public static void main(java.lang.String[]);

flags: ACC\_PUBLIC, ACC\_STATIC

Code:

stack=1, locals=3, args\_size=1

0: ldc #2 // String 123

2: astore\_1

3: iconst\_0

4: istore\_2

5: return

LineNumberTable:

line 11: 0

line 12: 3

line 13: 5

LocalVariableTable:

Start Length Slot Name Signature

0 6 0 args [Ljava/lang/String;

3 3 1 string Ljava/lang/String;

5 1 2 i I

public int mainInterface();

flags: ACC\_PUBLIC

Code:

stack=1, locals=1, args\_size=1

0: iconst\_0

1: ireturn

LineNumberTable:

line 17: 0

LocalVariableTable:

Start Length Slot Name Signature

0 2 0 this Lcom/liu/j2setest/Main;

}

字节码指令集没有看

第七章：虚拟机类加载机制

1、类加载时机

类从被加载到虚拟机内存，到卸载出内存。整个生命过程包括：加载(loading)，验证(verification)，准备(preparation)，解析(resolution)，初始化(initialization)，使用(using)，卸载(unload)。



加载，验证，准备，初始化，卸载这五个步骤是按照顺序开始的，不过他们有可能交叉进行。解析有时候会在初始化以后

有且只有五种情况，上述顺序的初始化最先执行（加载，验证，准备依然在初始化之前）

1. 遇到new，getstatic，putstatic，invokestatic四条字节码指令的时候，如果类没有进行初始化，则初始化最先触发。场景：new实例化对象、读取或设置一个类的静态字段（被final修饰，已在编译器放入常量池除外）、调用一个类的静态方法
2. 使用java.lang.reflect进行反射的时候，如果类没有进行初始化，会触发初始化
3. 初始化一个类，如果发现父类没有进行初始化，先触发父类的初始化
4. 当虚拟机启动时，用户需要指定一个要执行的主类，虚拟机会初始化这个主类
5. 当使用jdk1.7动态语言支持，如果一个java.lang.invoke.MethodHandle实例最后解析结果ref\_getStatic,ref\_putStatic,ref\_invokeStatic的方法句柄，并且这个方法没有初始化，会触发初始化

上述五种叫主动引用，其他情况都不会触发初始化，称为被动引用。

7.3 类加载过程

7.3.1 加载

加载阶段，需要完成3件事情

1.通过一个类的全限定名定义此类的二进制字节流

2.将字节流代表的静态存储结构转化为方法区的运行时数据结构

3.在内存中生成一个代表这个类的java.lang.Class对象，作为方法区这个类的各种数据访问入口

7.3.2 验证

验证阶段是连接第一步，确保Class文件的字节流符合当前虚拟机要求

1.文件格式验证

验证字节流是否符合class文件格式

2.元数据验证

对字节码描述的信息进行分析，保证符合java语言规范要求

3.字节码验证

通过数据流和控制流分析，确定程序语义是合法，符合逻辑的。

4.符号引用的验证

对类自身以外（常量池中各种符号引用）的信息进行匹配性校验。

7.3.3 准备

准备阶段是正式为类变量分配内存并设置类变量初始值的阶段，这些变量所使用的内存将在方法区进行分配。

注意：是类变量（static修饰的变量），不是实例变量，实例变量会在对象实例化后随对象分配到java堆中

Public static int value = 123

这段代码，在准备阶段会将value设置为0，而不是123，设置为123是在初始化阶段。

Public static final int value = 123

这段代码，value会被初始化为constantValue属性所指定的值，为123。

7.3.4 解析

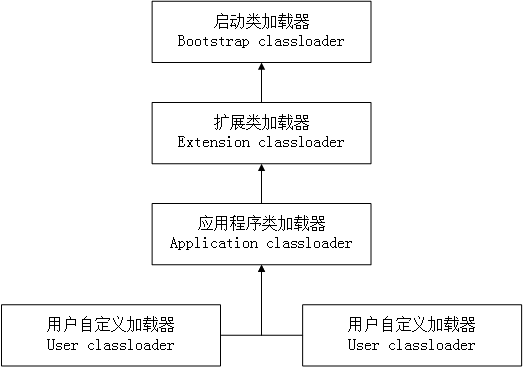
解析阶段是虚拟机将常量池内的符号引用替换为直接引用的过程。

7.3.5 初始化

真正执行java类中代码。

7.4 类加载器

双亲委派模型



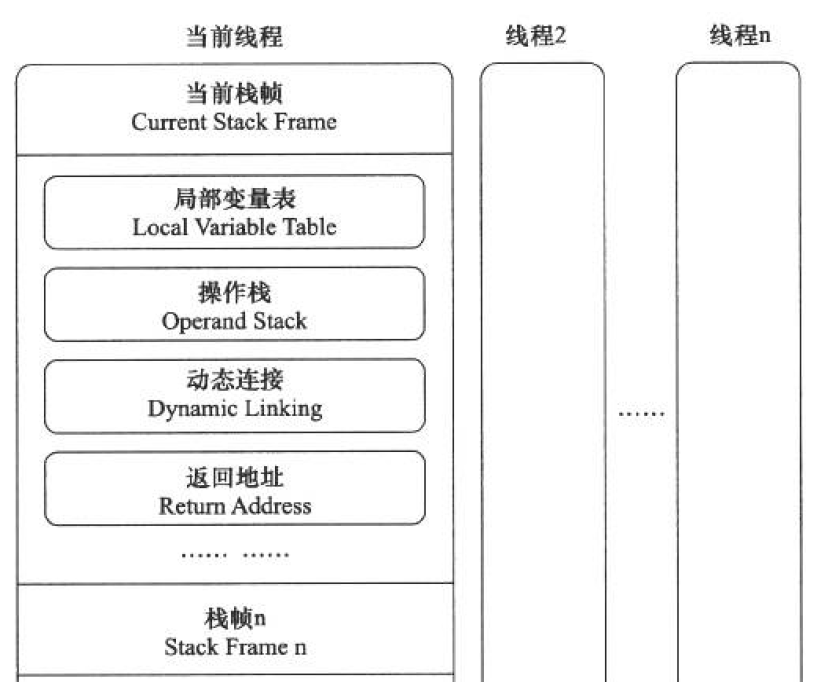
类加载器收到类加载的请求，不会自己处理，而是交由父类，每一层都是如此，所以都会先到达顶端的启动类加载器进行加载，他加载java\_home的lib包下面的包，这个加载器无法识别，再交由子类扩展类加载器进行加载，他加载的是java\_home的lib包下的ext包下的包，这个加载器无法加载再由应用程序加载器进行加载。

第八章 虚拟机字节码执行引擎

8.2 运行时栈帧结构

栈帧是虚拟机用于方法调用和方法执行的数据结构，是运行时数据区中虚拟机栈的栈元素。栈帧存储了方法的局部变量表，操作数栈，方法连接和方法返回地址等信息。方法从开始到结束，就是入栈到出栈的过程。

栈帧的概念结构：



8.2.1 局部变量表

局部变量表是一组变量值存储空间，用于存放方法参数和方法局部变量。Java程序编译成class文件时候，局部限量表的最大容量就已经确定。

局部变量表以变量槽slot为最小单位，每个slot都应该存放一个boolean，byte，char，short，int，float，reference，returnAddress 8种32位长度类型数据，long和double是64位长度，所以是两次32位读写操作，虽然不是原子操作，但是局部变量表是县城私有，所以是线程安全的。

8.2.2 操作数栈

先入后出，在编译的时候已经确定最大深度。方法刚执行时操作栈是空的，方法执行过程中，会有各种字节码指令往操作数栈写入和提取内容

8.2.3 动态连接

每个栈帧都包含一个指向运行时常量池中该栈帧所属方法的引用，持有这个引用是为了支持方法调用过程中的动态连接

8.2.4 返回地址

8.2.5 附加信息

8.3 方法调用

方法调用不等同于方法执行，方法调用的唯一任务就是确定调用哪一个方法

第十章 早期(编译期)优化

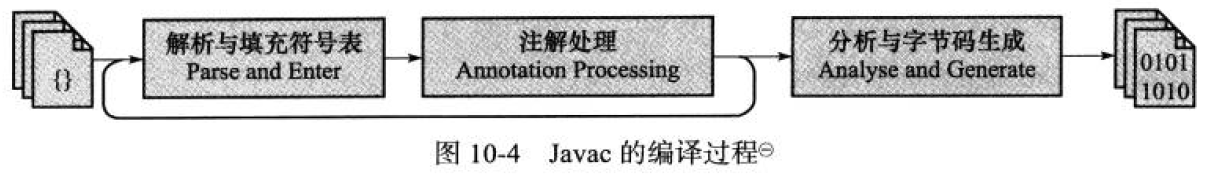
Java编译期分为前端编译器编译和后端运行期编译器编译

前端编译期：javac编译器，把.java文件编程.class文件的过程

后端运行期编译期：jit(just in time compiler)编译器，把字节码变成机器码的过程

10.2 javac编译器

Javac的编译过程分为三个阶段：



10.3 java语法糖

语法糖：指在计算机语言中添加的某种语法，这种语法对语言功能没有影响，但是可以方便程序员的使用。

10.3.1 泛型与类型擦除

泛型就是java中的一个语法糖

Java中的泛型只有在程序源码中存在，在编译后的文件中就已经替换成了原生类型。所以对于运行期的java来说，list<Integer>和list<String>是同一个类。

其实类型擦除只是针对方法的code属性中的字节码进行擦除，实际上元数据中还是保留了泛型信息，这也是通过反射手段取得参数化类型的根本依据。

10.3.2 自动装箱，拆箱与遍历循环

这些也是语法糖。

包装类的==如果遇到算数运算，会自动拆箱。Equeals不处理类型转换问题。

第十一章 晚期(运行期)优化

后端运行期编译期：把javac前端编译器生成的.class字节码，变成本地机器码的过程

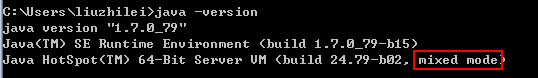
即时编译器（JIT编译器）定义：

Hotspot等虚拟机中，java程序最初是通过解释器进行解释执行的，当虚拟机发现某个方法或者代码块运行很频繁，就会把这些代码认定为“热点代码”(hot spot code)。为了提高热点代码的执行效率，在运行时虚拟机会将这些代码编译成和本地平台相关的机器码，并进行各种层次的优化，完成这个过程的编译器就叫即时编译器。

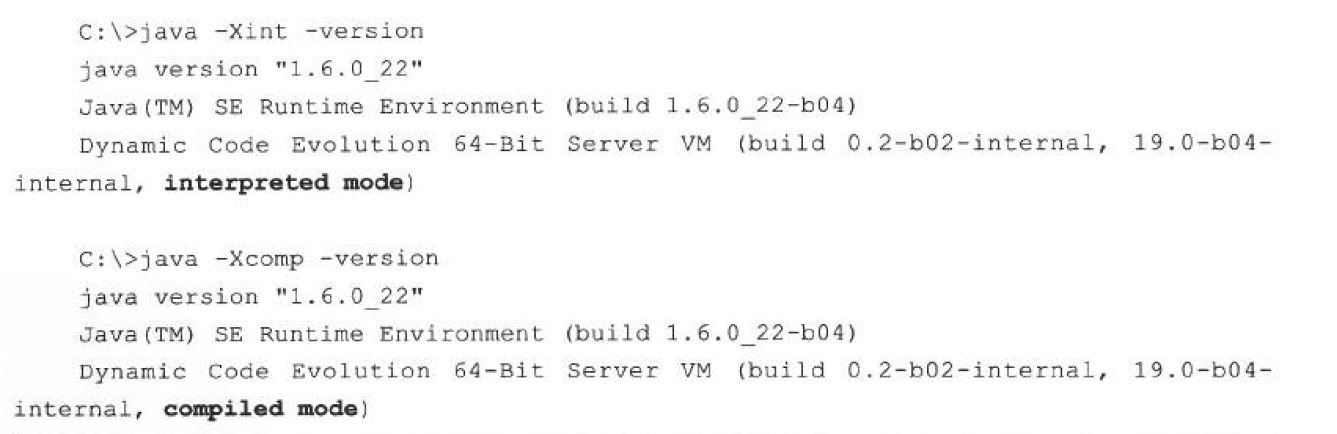
11.2 hotspot虚拟机内的即时编译器

Hotspot虚拟机采用解释器与编译器并存的架构。解释器优势：当程序需要迅速启动和执行的时候，解释器首先发挥作用，省去编译时间，立即执行。编译器优势：随着程序的运行，编译器逐渐发挥作用，越来越多的代码编译成本地机器码，获得更高的执行效率。

Hotspot存在两个即时编译器，Client Compiler（C1）和server Compiler（C2）。

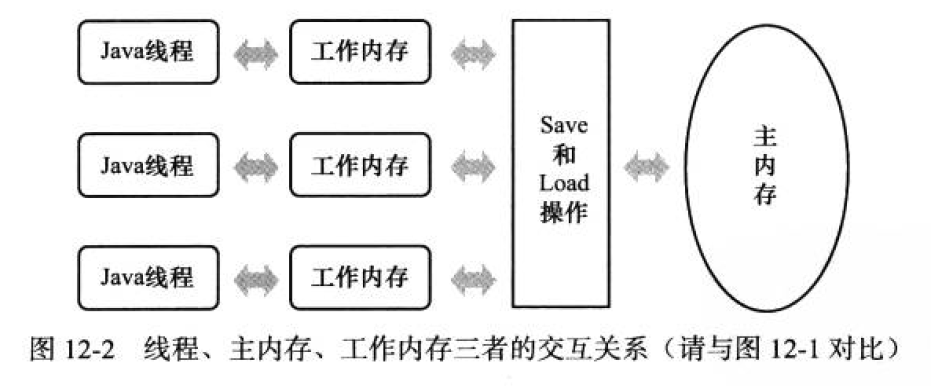


上面为混合模式



第十二章 java内存模型与线程

Java内存模型规定了所有的变量都存储在主内存。（这里的变量指实例字段，静态字段和构成数组对象的元素），每条线程都有自己的工作内存，这里面保存了存储在主内存变量的副本。



Volatile保证了变量的可见性，是变量不存储在工作内存，各个线程直接访问主内存上的变量。

Java内存模型要求32位的数据读写操作为原子操作，所以long和double，如果没有volatile修饰，他们的读写就是非原子操作。目前各个虚拟机几乎都把64位的数据读写看作了原子操作，所以一般不需要把long和double用volatile修饰。

12.3.5 原子性、可见性、有序性

Java内存模型是围绕着在并发过程中如果处理原子性，可见性和有序性3个特征来建立的。

原子性：

由java内存模型来直接保证的原子性变量操作包括read，load，assign，use，store，write，大致认为基本数据类型的访问读写具有原子性，其他方面可以用lock和unlock来保证，也可以用synchronized来保证，在字节码指令上是monitorenter和monitorexit。

可见性：

一个线程修改了共享变量的值，其他线程立即可知。Volatile，synchronized，final都可以实现

有序性：

本线程有序：线程内表现为串行。在本线程观察另外线程就无序：指令重排序现象和工作内存与主内存存在同步延迟现象。

12.3.6 先行发生原则 happens-before

他是判断数据是否竞争，线程是否安全的主要依据。

Java中天然的先行发生原则

1.程序次序规则：同一线程，前面的操作先行发生与后面书写代码操作

2.管程锁定规则，unlock操作先行发生后面对同一个锁的lock操作

3.volatile变量规则：写先行发生与后面对这个变量的读

4.线程启动规则：Thread的start()方法先行发生于此线程的每一个操作

5.线程终止规则：线程的所有操作先行发生对此线程的终止检测，通过thread.join结束，thread.isAlive监测线程是否终止

6.线程中断规则：对线程interrupt方法调用先行发生与这段代码的线程检测，可以使用Thread.interrupted()检测线程是否中断

7.对象终结规则：对象的初始化先行发生与她的finalize方法

8.传递性：A先行发生B，B先行发生C，那么Ａ线性发生与C操作

12.4 java与线程

12.4.1 线程的实现

实现线程有3种方式：内核线程实现，用户线程实现，用户线程加轻量级进程实现。

12.4.2 java线程调度

线程调度指系统为线程分配处理器使用权的过程。分为协同式线程调度和抢占式线程调度。

协同式调度：

线程执行时间由线程自己控制，线程把自己工作执行完了，主动通知系统切换到另一线程。

好处：实现简单。

坏处：时间不可控，如果编写有问题，有可能一直阻塞

抢占式调度：

每个线程由系统分配执行时间，线程的切换不由线程本身决定(Thread.yield()只是可以让出执行时间，但是不知道什么时候让出)

优点：线程的执行时间可控

12.4.3 状态转换

新建：new thread()

就绪 ：执行start()方法，线程等待cpu资源

执行：执行run方法就是真正的执行

关闭：当线程执行完毕或被其他线程杀死

自然终止：正常运行run()方法终止

异常终止：调用stop()方法让一个线程终止运行

阻塞：blocked

synchronized，在等待着获得一个排它锁，获得排它锁将在另外一个线程放弃这个锁的时候发生

等待：

waiting：处于无限期的等待状态

timed\_waiting：一定时间内等待另一个线程

由于某种原因让线程暂停

睡眠：sleep

等待：wait，调用notify回到就绪状态；join

被另一线程阻塞：调用suspend()方法（调用resume方法恢复），这个容易发生死锁，几乎不用

第十三章 线程优化和锁优化

CAS：需要3个操作数：内存地址V，旧值A，新值B。CAS指令执行时，是一个死循环，一直检测，当且仅当V符合旧预期值A时，处理器就用新值B来更新V的值，否则不更新。

CAS漏洞：V初次读取的时候是A，读取完毕以后，期间修改成了B，然后又改成了A，在准备赋值的时候检测到仍是A，CAS操作就认为V从来没有改变过。这个漏洞叫做CAS的“ABA”问题