线程0

1.分配对象的内存空间

3.设置instance指向内存空间

时间

2.初始化对象

4.初次访问对象

线程0 线程1

1.分配对象的内存空间

3.设置instance指向内存空间

时间

2.初始化对象

4.初次访问对象

线程1初次访问对象

判断instance是否为null

Volatile使用volatile修饰的变量会强制将修改的值立即写入主存，主存中值的更新会使缓存中的值失效(非volatile变量不具备这样的特性，非volatile变量的值会被缓存，线程A更新了这个值，线程B读取这个变量的值时可能读到的并不是是线程A更新后的值)。volatile会禁止指令重排.