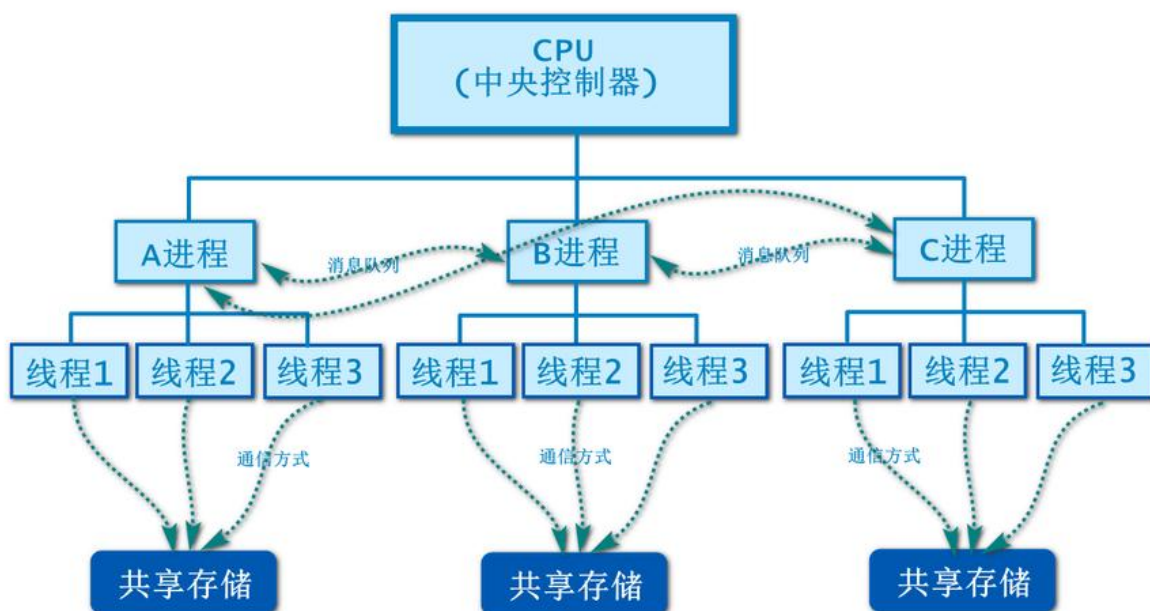


多线程

多线程基础

概念



进程

操作系统中一个运行着的程序就是一个进程

操作系统可以同时运行多个程序,即多个进程,称之为多进程

多个进程之间通过抢夺CPU执行时间进行并发执行

由于CPU速度很快,切换的也很快,看起来就像在同时执行一样

线程

一个进程里可以执行多个并行的过程,称之为线程

一个进程里可以执行多个线程称之为多线程

多个线程之间通过抢夺CPU执行时间进行并发执行

由于CPU速度很快,切换的也很快,看起来就像在同时执行一样

线程创建方式

<p>方式1</p> <p>定义线程类</p> <pre>class MyThread01 extends Thread{ public void run(){...} }</pre> <p>创建线程对象</p> <pre>MyThread01 t01 = new MyThread01();</pre> <p>让线程执行</p> <pre>t01.start();</pre>	<p>方式2</p> <p>定义任务类</p> <pre>class MyRunnable01 implements Runnable{ public void run(){...} }</pre> <p>创建任务对象</p> <pre>MyRunnable01 r01 = new MyRunnable();</pre> <p>创建线程对象，传入任务对象</p> <pre>Thread t1 = new Thread(r01);</pre> <p>让线程执行</p> <pre>t1.start();</pre>
<pre>new Thread(){ public void run(){...} }.start();</pre>	<pre>new Thread(new Runnable(){ public void run(){...} }).start();</pre>

创建方式1：继承线程类方式

- 写一个类继承Thread
- 重写其中的run方法,在其中写上线程要执行的代码
- 创建当前线程类的对象
- 调用其start()方法即可启动一个线程

```
public class MyThread01 extends Thread {
    private String msg;
    public MyThread01(String msg) {
        this.msg = msg;
    }

    @Override
    public void run() {
        while(true){
            System.out.println("t1 is running..." + msg);
        }
    }
}

public class MyThread02 extends Thread {
    @Override
    public void run() {
        while(true){
            System.out.println("当前时间:" + System.currentTimeMillis());
        }
    }
}
```

```
public class Demo01 {
    public static void main(String[] args) {
        MyThread01 t01 = new MyThread01("from 01..");
        t01.start();
        MyThread01 t02 = new MyThread01("from 02..");
        t02.start();
        MyThread02 t03 = new MyThread02();
    }
}
```

```

        t03.start();
        //匿名内部类方式,快速创建线程
        new Thread(){
            @Override
            public void run() {
                while (true){
                    System.out.println("print from inner Thread..");
                }
            }
        }.start();
    }
}

```

创建方式2：实现任务接口方式

- 写一个类实现Runnable接口，实现run()方法，定义出任务类
- 创建任务类的对象
- 创建线程对象，传入任务对象
- 调用线程对象的start()方法，启动线程

```

public class MyRunnable01 implements Runnable {
    @Override
    public void run() {
        while(true){
            System.out.println("Runnable01..print..");
        }
    }
}

public class MyRunnable02 implements Runnable {
    @Override
    public void run() {
        while(true){
            System.out.println("Runnable02..print..");
        }
    }
}

```

```

public class Demo02 {
    public static void main(String[] args) {
        MyRunnable01 r01 = new MyRunnable01();
        Thread t1 = new Thread(r01);
        t1.start();

        MyRunnable02 r02 = new MyRunnable02();
        Thread t2 = new Thread(r02);
        t2.start();
        //匿名内部类方式
        new Thread(new Runnable(){
            @Override
            public void run() {
                while(true){
                    System.out.println("Inner Runnable print..");
                }
            }
        }).start();
    }
}

```

```

    }
    }
    }).start();
}
}

```

线程之间的关系

程序从main方法启动时，本身就是启动了一个线程称之为主线程

任意线程中都可以开启新的线程

默认情况下，线程之间都是平等的，平等的抢夺cpu执行

默认情况下，只有程序中所有的线程都结束了，程序才会结束

```

package thread;
/**
 * 线程之间的关系:
 * 程序从main方法启动时，本身就是启动了一个线程称之为主线程
 * 任意线程中都可以开启新的线程
 * 默认情况下，线程之间都是平等的，平等的抢夺cpu执行
 * 只有程序中所有的线程都结束了，程序才会结束
 */
public class Demo03 {
    public static void main(String[] args) {
        new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                try {
                    Thread t1 = Thread.currentThread();

                    System.out.println(t1.getId()+"#"+t1.getName()+"..start...");
                    Thread.sleep(1000 * 3);
                    System.out.println(t1.getId()+"#"+t1.getName()+"..stop..");
                } catch (InterruptedException e) {
                    e.printStackTrace();
                }
            }
        }).start();

        new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                try {
                    Thread t1 = Thread.currentThread();

                    System.out.println(t1.getId()+"#"+t1.getName()+"..start...");
                    Thread.sleep(1000 * 3);
                    System.out.println(t1.getId()+"#"+t1.getName()+"..stop..");
                } catch (InterruptedException e) {
                    e.printStackTrace();
                }
            }
        }).start();
    }
}

```

```

        Thread tx = Thread.currentThread();
        System.out.println(tx);

        System.out.println("主线程结束了..");
    }
}

```

线程API

概念

线程优先级：

线程的优先级决定了线程抢夺CPU的概率高低。优先级范围1-10，默认为5，数值越大权重越高。

守护线程：

线程分为用户线程和守护线程，线程创建出来时都为用户线程，可以将用户线程配置为守护线程。

守护线程通常都是执行用户线程的辅助任务，当程序中剩余的都是守护线程时，程序会直接结束。

案例

- ✓ `long getId()`:返回该线程的标识符
- ✓ `String getName()`:返回该线程的名称
- ✓ `int getPriority()`:返回线程的优先级
- ✓ `boolean isAlive()`:测试线程是否处于活动状态
- ✓ `boolean isDaemon()`:测试线程是否为守护线程
- ✓ `boolean isInterrupted()`:测试线程是否已经中断

```

/**
 * 线程常用API:
 * Thread.currentThread()
 * Thread.sleep()
 *
 * 需要理解,无需练习:
 * long getId():返回该线程的标识符
 * String getName():返回该线程的名称
 * void setName(String name):设置线程的名字
 * setPriority():设置线程优先级
 * int getPriority():返回线程的优先级
 * boolean isAlive():测试线程是否处于活动状态
 * void setDaemon():设置线程为守护线程
 * boolean isDaemon():测试线程是否为守护线程
 * boolean isInterrupted():测试线程是否已经中断
 */
public class Demo04 {
    public static void main(String[] args) {
        //test01();
    }
}

```

```

        //test02();
        test03();
    }

    /**
     * 守护线程
     */
    public static void test03(){
        Thread t1 = new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                try {
                    System.out.println("用户线程在执行..");
                    Thread.sleep(3000);
                    System.out.println("用户线程执行结束..");
                } catch (InterruptedException e) {
                    e.printStackTrace();
                }
            }
        });
        Thread t2 = new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                while(true){
                    try {
                        Thread.sleep(500);
                        System.out.println("守护进程在执行..");
                    } catch (InterruptedException e) {
                        e.printStackTrace();
                    }
                }
            }
        });

        t2.setDaemon(true);

        t1.start();
        t2.start();
    }

    /**
     * 测试alive
     */
    public static void test02(){
        Thread t1 = new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                try {
                    Thread t1 = Thread.currentThread();
                    System.out.println(t1.getId()+"开始运行..");
                    Thread.sleep(3000);
                    System.out.println(t1.getId()+"运行结束..");
                } catch (InterruptedException e) {
                    e.printStackTrace();
                }
            }
        });
    }

```

```

    }
    });
    t1.start();

    while(true){
        System.out.println("主线程检测到t1是否存活："+t1.isAlive());
    }

}

/**
 * 测试Priority
 */
public static void test01(){
    Thread t1 = new Thread(new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            while(true){
                System.out.println("t1");
            }
        }
    });
    Thread t2 = new Thread(new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            while(true){
                System.out.println("t2");
            }
        }
    });

    System.out.println(t1.getPriority());
    System.out.println(t2.getPriority());

    t1.setPriority(10);
    t2.setPriority(1);

    t1.start();
    t2.start();
}
}

```

案例

多线程聊天室

一个服务器，同时接收多个客户端的连接，并与其通信

主线程负责接收连接，创建子线程负责和客户端在通信

```

package thread;

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;

```

```

import java.io.InputStreamReader;
import java.net.InetSocketAddress;
import java.net.ServerSocket;
import java.net.Socket;

/**
 * 服务器
 */

class SocketRunnable implements Runnable{

    private Socket socket;

    public SocketRunnable(Socket socket) {
        this.socket = socket;
    }

    @Override
    public void run() {
        try {
            //1. 获取输入流,转换为缓冲流
            BufferedReader reader = new BufferedReader(new
InputStreamReader(socket.getInputStream()));
            //2. 循环读取数据打印,如果读到exit则退出
            while(true){
                String line = reader.readLine();
                if("exit".equals(line))break;
                String host = socket.getInetAddress().getHostAddress();
                System.out.println("收到客户端["+host+"]发来的数据:"+line);
            }
            reader.close();
            socket.close();
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

public class SimplechatServer {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            //1. 创建ServerSocket
            ServerSocket ss = new ServerSocket();
            //2. 绑定端口
            ss.bind(new InetSocketAddress(9999));
            while(true){
                //3. 接收客户端连接
                Socket socket = ss.accept();
                //4. 创建线程,将socket交给线程来处理
                new Thread(new SocketRunnable(socket)).start();
            }
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```



```
}
```

```
package thread;

import java.io.PrintWriter;
import java.net.InetSocketAddress;
import java.net.Socket;
import java.util.Scanner;

public class SimpleChatClient {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            //1.创建Socket
            Socket socket = new Socket();
            //2.连接服务器
            socket.connect(new InetSocketAddress("127.0.0.1",9999));
            System.out.println("连接服务器成功!");
            //3.获取输出流,转换为打印流
            PrintWriter printer = new PrintWriter(socket.getOutputStream());
            //4.循环从控制台读取输入,发送给服务器
            Scanner scanner = new Scanner(System.in);
            while(true){
                String line = scanner.nextLine();
                printer.println(line);
                printer.flush();
                if("exit".equals(line))break;
            }
            //5.关闭资源
            printer.close();
            socket.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

线程并发安全问题

概念

多个线程并发访问同一个共享资源,由于线程抢夺cpu的随机特性,造成对共享资源的访问产生混乱,因此造成的问题称之为多线程并发安全问题

案例

```
public class Demo05 {
    private static String name = "小明";
    private static String gender = "男";

    public static void main(String[] args) {
        new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
```

```

        while(true){
            if("小明".equals(name)){
                name = "小花";
                gender = "女";
            }else{
                name = "小明";
                gender = "男";
            }
        }
    }
}).start();

new Thread(new Runnable() {
    @Override
    public void run() {
        while(true){
            System.out.println(name+"#+gender");
        }
    }
}).start();
}
}

```

```

class Bank{
    private int total = 20000;
    public boolean getMoney(int money){
        if(money<=total){
            total -= money;
            System.out.println("取现金"+money+"元");
            return true;
        }
        System.out.println("余额不足!");
        return false;
    }
}

public class Demo06 {
    private static Bank bank = new Bank();
    public static void main(String[] args) {
        //小王
        new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                bank.getMoney(20000);
            }
        }).start();
        //小李
        new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                bank.getMoney(20000);
            }
        }).start();
    }
}

```

同步机制

synchronized代码块

基本结构

```
synchronized(锁对象){  
    要执行的操作共享资源的代码  
}
```

原理

线程想要进入同步代码块,必须在锁对象上加锁,而同一个锁对象同一时间内只能有一个线程加锁成功.

之后,线程走出synchronized代码块时,释放锁,其它线程才有机会竞争到锁,进入synchronized,操作共享资源.

此机制保证了同一时间内只能有一个线程操作共享资源,避免了多线程并发安全问题.

锁对象的选择

任何对象都可以作为锁对象使用

锁对象必须是同一个对象,才能互斥

因此必须选择所有要互斥的线程都能看到的对象作为锁对象

常见的锁对象:

- 共享资源作为锁对象

- this作为锁对象

- 类名.class作为锁对象

锁的抢夺是随机,并不保证顺序

加锁时尽量只加有风险的代码,其它代码尽量不要加进去,减少性能损耗

案例

```
public class Demo07 {  
    private static String name = "小明";  
    private static String gender = "男";  
  
    public static void main(String[] args) {  
        new Thread(new Runnable() {  
            @Override  
            public void run() {  
                while(true){  
                    System.out.println("其它无关代码..");  
                    synchronized (Demo07.class){  
                        if("小明".equals(name)){  
                            name = "小花";  
                            gender = "女";  
                        }else{  
                            name = "小明";  
                        }  
                    }  
                }  
            }  
        }).start();  
    }  
}
```

```

        gender = "男";
    }
}
System.out.println("其它无关代码..");
}
}
}).start();

new Thread(new Runnable() {
    @Override
    public void run() {
        while(true){
            synchronized (Demo07.class){
                System.out.println(name+"#+"+gender);
            }
        }
    }
}).start();
}
}

```

synchronized方法

基本结构

```

public synchronized void mx(){
    ...
}

```

原理

如果整个方法都需要保证线程安全,则可以直接在方法上声明同步

此时,任何线程想要进入这个方法,都需要先获取到锁,保证了线程安全

默认锁对象

synchronized方法的锁对象:

如果是普通方法,则使用this作为锁对象

如果是静态方法,则使用当前类.class作为锁对象

案例

```

class Bank{
    private int total = 20000;
    public synchronized boolean getMoney(int money){
        if(money<=total){
            total -= money;
            System.out.println("取现金"+money+"元");
            return true;
        }
        System.out.println("余额不足!");
    }
}

```

```
        return false;
    }
}

public class Demo06 {
    private static Bank bank = new Bank();
    public static void main(String[] args) {
        //小王
        new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                bank.getMoney(20000);
            }
        }).start();
        //小李
        new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                bank.getMoney(20000);
            }
        }).start();
    }
}
```