JVM.md 9/7/2019

- JVM虚拟机
  - o 1Jvm数据区域
  - 2垃圾回收方法
    - 2.1 判断对象已经可以被回收
      - 2.1.1 引用计数法
      - 2.1.2 可达性分析
      - 2.1.3 回收方法区
    - 2.2 垃圾回收算法
      - 2.2.1 标记-清除算法
      - 2.2.2 复制算法
      - 2.2.3 标记-整理算法
      - 2.2.4 分代回收
  - 3 对象内存分配
    - 3.1 对象优先分配在Eden
    - 3.2 大对象将直接进入老年代
    - 3.3 长期存活的对象将进入老年代
  - 4 类加载机制
    - 4.1 类的声明周期
    - 4.2 双亲委派模型

# JVM虚拟机

### 1 Jvm数据区域

- 程序计数器: 当前线程所执行的字节码的行号指示器,如果线程执行的是一个java方法,这个计数器记录的是正在执行的虚拟机字节码指令的地址:
- 本地方法栈:和虚拟机栈类似,不过是为本地Native方法服雾;
- Java堆:存放对象实例,是垃圾回收的主要区域;
- 方法区: 用于存储已经被虚拟机加载的类信息、常量、静态常量等数据

方法区和堆是所有线程共享的内存区域。 程序计数器、虚拟机栈和本地方法栈是线程私有,隔离的内存区域。

## 2 垃圾回收方法

线程私有的程序计数器、虚拟机栈和本地方法栈三个区域随着线程生,随着线程而灭,因此不需要多考虑 回收问题。而java对和方法区内存的分配是动态的,垃圾回收主要关注的是这部分。

#### 2.1 判断对象已经可以被回收

#### 2.1.1 引用计数法

给对象中添加一引用计数器,每当一个地方引用它时,计数器+1,当引用失效时计数器-1,任何计数器为 0的对象不可能再被使用,但存在的问题是很难解决对象互相循环引用的问题。

#### 2.1.2 可达性分析

JVM.md 9/7/2019

基本思想是通过一系列被称为"GC Roots"的对象作为起始点,从这些节点向下搜索,搜索走过的路径称为引用链,当一个对象到GC Roots没有任何引用链相连时,证明此对象不可达

#### 2.1.3 回收方法区

方法区(永久代)一般不要求回收垃圾,因为方法与的垃圾回收效率低。 永久代的垃圾回收主要包括:废弃常量和无用的类(类信息回收)。 回收废弃常量和回收Java堆中的类似,当没有地方引用这个常量是回发生回收; 而回收类要满足的条件要相对复杂: 1、该类的所有实例对象已经被回收; 2、该类的ClassLoader已经被回收; 3、该类对应的java.lang.class没有地方引用,即不能通过反射来访问类。

#### 2.2 垃圾回收算法

新生代占堆的1/3, 老年代占堆的2/3; 其中Eden占新生代的8/10, from占1/10, to占1/10;

#### 2.2.1 标记-清除算法

算法分为两步: 首先标记处所有需要回收的对象,在标记完成后统一回收所有被标记的对象; 主要不足所有两点: 1效率不高; 2标记清除后会产生大量不连续的内存碎片。

#### 2.2.2 复制算法

复制算法用于新生代,因为适用于对象的存活率较低的区域; 将新生代内存划分为Eden和两块较小的Survivor 区域,每次只使用Eden和一块Survivor。当回收时将这两块区域中活着的对象一次性复制到另一块Survivor中。 如果Survivor不够用时,需要老年代进行分配担保。

#### 2.2.3 标记-整理算法

同样先需要进行标记回收对象,但后续不是直接对可回收对象进行处理,而是让存活的对象都向一端移动,然后清除掉边界外的内存。

#### 2.2.4 分代回收

新生代:每次回收都有大量对象死去,所以使用复制算法;老年代:对象存活率较高,没有额外空间进行分配担保,必须使用标记-清除和标记-整理算法。

## 3 对象内存分配

对象主要分配在新生代的Eden区上,如果启动了本地线程分配缓冲,会按线程优先在TLAB(Thread Local Allocation Buffer)分配。少数情况下会直接分配在老年代。

#### 3.1 对象优先分配在Eden

大部分情况下,对象新生代Eden去中分配。当Eden区中没有足够的空间进行分配时,虚拟机将触发一次 Minor GC:

#### 3.2 大对象将直接进入老年代

大对象指需要大量连续内存空间的java对象,典型的大对象就是那种很长的字符串以及数组;

#### 3.3 长期存活的对象将进入老年代

JVM.md 9/7/2019

虚拟机给每个对象定义了一个对象年龄计数器,如果对象在Eden出生并经过一次Minor GC后被移动到Survivor中,设置年龄为1.然后每在Survivor中经过一次Minor GC存活年龄就+1,当它的年龄增长的一定程度(默认为15)将被晋升为老年代。

## 4 类加载机制

#### 4.1 类的声明周期

加载、验证、准备、解析、初始化、使用和卸载

### 4.2 双亲委派模型

双亲委派模型要求除了项层的启动类加载器外,其余的类加载器都应当有自己的父类加载器。 双亲委派模型的工作过程是:如果一个类加载器收到类加载的请求,它首先不会自己去尝试加载这个类,而是把这个请求委派给父类加载器去完成,每个层析的类加载器都如此,这样所有的加载请求都会传送到项层的启动类加载器,只有父加载器反馈自己无法完成加载时,子加载器才会尝试自己加载。