表**6.1 Thread**类常用属性及说明

|  |  |
| --- | --- |
| 属 性 | 说 明 |
| ApartmentState | 获取或设置此线程的单元状态 |
| CurrentContext | 获取线程正在其中执行的当前程序的上下文 |
| CurrentCulture | 获取或设置当前线程的区域性 |
| CurrentPrincipal | 获取或设置线程的当前负责人（对基于角色的安全性而言） |
| CurrentThread | 获取当前正在运行的线程 |
| CurrentUICulture | 获取或设置资源管理器使用的当前区域性，以便在运行时查找区域性特定的资源 |
| ExecutionContext | 获取一个Executioncontext对象，该对象包含有关当前线程的各种上下文的信息 |
| IsAlive | 获取一个值，该值指示当前线程的执行状态 |
| IsBackground | 获取或设置一个值，该值指示某个线程是否为后台线程 |
| IsThreadPoolThread | 获取一个值，该值指示线程是否属于托管线程池 |
| ManagedThreadld | 获取当前托管线程的唯一标识符 |
| Name | 获取或设置线程的名称 |
| Priority | 获取或设置一个值，该值指示线程的调度优先级 |
| ThreadState | 获取一个值，该值包含当前线程的状态 |

表**6.2 Thread**类常用方法及说明

|  |  |
| --- | --- |
| 方 法 | 说 明 |
| **Abort** | **终止线程** |
| AllocateDataSlot | 在所有的线程上分配未命名的数据槽 |
| AllocateNamedDataSlot | 在所有线程上分配已命名的数据槽 |
| BeginCriticalRegion | 通知宿主执行将要进入一个代码区域，在该代码区域内线程中止或未处理的异常的影响可能会危害应用程序域中的其他任务 |
| BeginThreadAffinity | 通知宿主托管代码将要执行依赖于当前物理操作系统线程的标识的指令 |
| EndThreadAffinity | 通知宿主托管代码已执行完依赖于当前物理操作系统线程的标识的指令 |
| Equals | 确定两个Object实例是否相等 |
| FreeNamedDataSlot | 为进程中的所有线程消除名称与槽之间的关联 |
| GetApartmentState | 返回一个ApartmentState值，该值指示单元状态 |
| GetCompressedStack | 返回一个CompressedStack对象，该对象可用于捕获当前线程的堆栈 |
| GetData | 在当前线程的当前域中指定的槽中检索值 |
| GetDomain | 返回当前线程正在其中运行的当前域 |
| GetDomainID | 返回唯一的应用程序域标识符 |
| GetHashCode | 返回当前线程的哈希代码 |
| GetNamedDataSlot | 查找已命名的数据槽 |
| GetType | 获取当前实例的Type |
| Interrupt | 中断处于WaitSleepjoin线程状态的线程 |
| Join | 阻止调用线程，直到某个线程终止时为止 |
| MemoryBarrier | 同步内存，其效果是将缓存中的内容刷新到主内存中，从而使处理器能执行当前线程 |
| ReferenceEquals | 确定指定的Object实例是否是相同的实例 |
| ResetAbort | 取消为当前线程请求的Abort |
| **Resume** | **恢复被Suspend()方法挂起的线程的执行** |
| SetApartmentState | 在线程启动前设置其单元状态 |
| SetCompressedStack | 对当前线程应用捕获的CompressedStack |
| SetData | 在当前正在运行的线程上为此线程的当前域在指定槽中设置数据 |
| **Sleep** | **暂停当前线程指定的毫秒数** |
| SpinWait | 导致线程等待由iterations参数定义的时间量 |
| **Start** | **启动线程** |
| **Suspend** | **挂起线程（以后还可恢复）** |
| ToString | 返回表示当前Object的String |
| TrySetApartmentState | 在线程启动前设置其单元状态 |
| VolatileRead | 读取字段值。无论处理器的数目或处理器缓存的状态如何，该值都是由计算机的任何处理器写入的最新值 |
| VolatileWrite | 立即向字段写入一个值，以使该值对计算机中的所有处理器都可见 |