*Multithread: A thread is a thread of execution in a program.*

**Recommended usage：**

class Job implements Runnable {

@Override

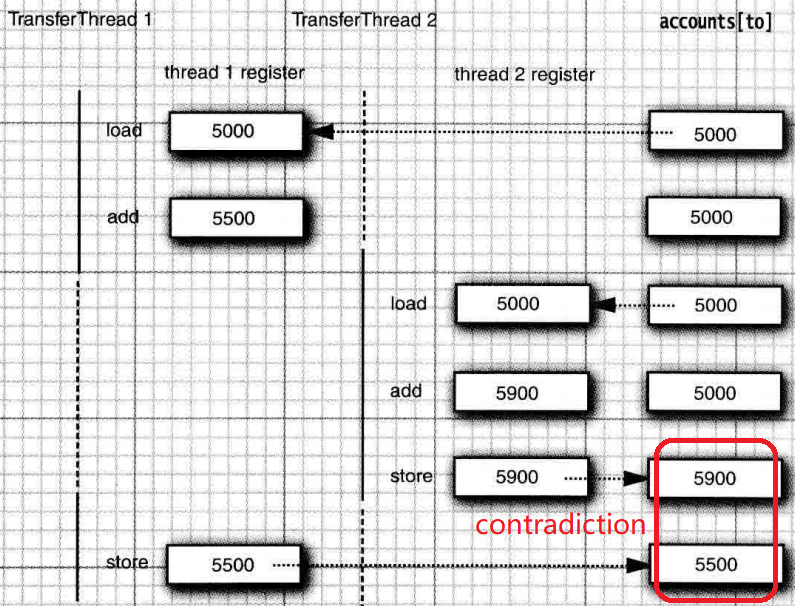
public void run() { //线程执行函数

// TODO

} //线程的终止：run()正常结束，或异常未捕获。

}

new Thread(new Job()).start();



抢占式调度系统给每一个可运行线程一个时间片来执行任务。当时间片用完，操作系统剥夺该线程的运行权，并给另一个线程运行机会。当选择下一个线程时，操作系统考虑线程的优先级。多处理器的机器上，多线程并行。但如果线程的数目大于处理器支持的数目，调度器依然采用时间片机制。

****

**Property:**

1. priority
2. daemon thread, 辅助用户线程，随时会结束。The Java Virtual Machine exits when the only threads running are all daemon threads.
3. UncaughtExceptionHandler
4. ThreadGroup

**Problem：**(万恶之源：多线程共享同一块存储空间)

·共享且可变的数据/资源的竞争和一致性问题

·代码/过程的原子性和先后依赖问题

**Solution:** (线程安全：多线程运行，不存在二义性，符合预期。)

1. Lock --> resource(data/object) 【同步阻塞等待的思路】

任何时刻只有一个线程进入临界区。一旦一个线程封锁了锁对象，其他任何线程都无法通过lock语句。当其他线程调用lock时，它们被阻塞，直到第一个线程unlock锁对象。

FAULT: deadlock、starvation、livelock

1. volatile + CompareAndSwap乐观锁：写入时，检查数据来源是否被其他线程改写，若改变，则重取数据重新操作一遍；若不变，则写入。

**synchronized【个人，Lock】**

1. 修饰非static函数时，synchronized(this){}。锁定函数所在的对象。
2. 修饰static函数时，synchronized(.class){}。锁定函数所在的类。

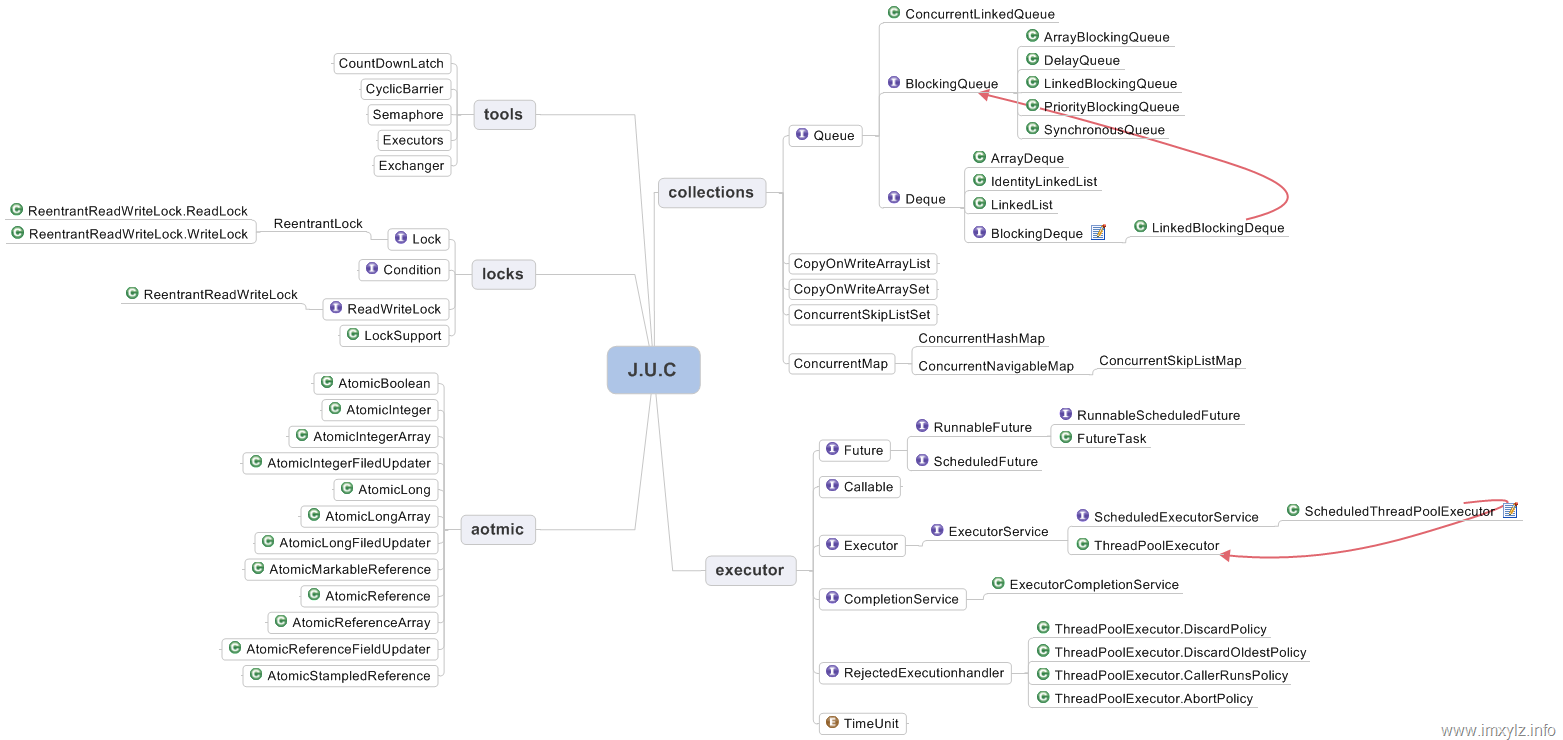
**wait/notifyAll【团队，Condition】**

1. This method wait() causes the current thread to place itself in the wait set for this object and then to relinquish any and all synchronization claims on this object. Note that only the locks on this object are relinquished; any other objects on which the current thread may be synchronized remain locked while the thread waits.阻塞，解锁，等待激活通知。
2. The current thread must own this object's monitor lock. 因为wait()和notify()之间是通过对象的同步锁关联起来的。这也是notify(), wait()等函数定义在Object中，而不是Thread中的原因。
3. while (isOK(resource)) { // 避免重新激活后，资源的改变

object.wait();

}

1. 场景：线程间的协作、通信。

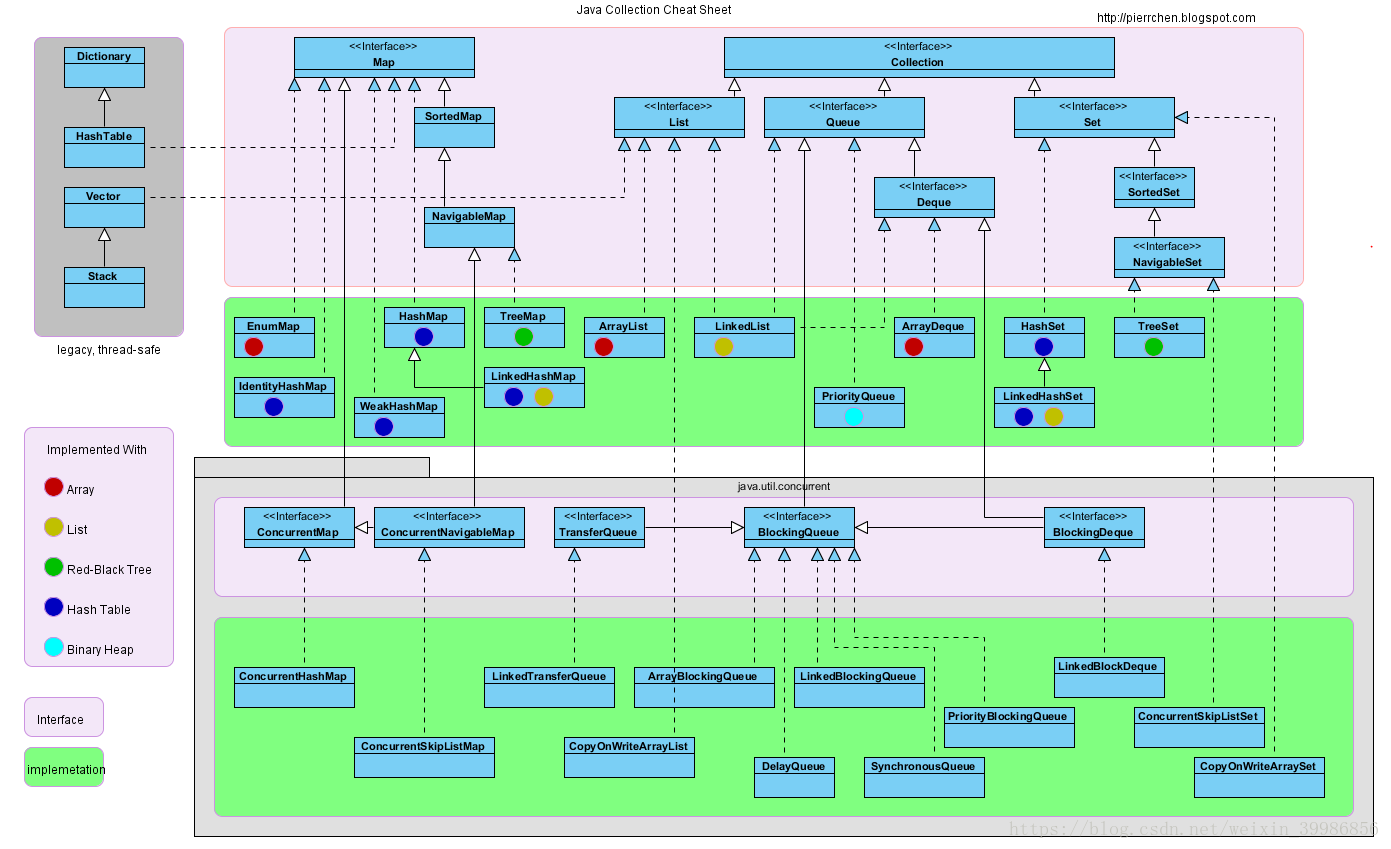


***原子类***

1. 基本类型
2. 数组
3. 对象的引用
4. 对象的属性

***锁***

***集合***



细化

1. ThreadLocal类是修饰变量的，是在控制它的线程作用域，这才是诞生的初衷。

建议用完后：调用remove()从而调用expungeStaleEntry()，来避免挖坑。

