[并发基础 2](#_Toc1836842)

[什么场景下使用多线程 2](#_Toc1836843)

[实现多线程的方式 2](#_Toc1836844)

[线程的状态 4](#_Toc1836845)

[线程的停止 5](#_Toc1836846)

[interrupt方法 5](#_Toc1836847)

[Thread.interrupted 线程复位 6](#_Toc1836848)

[其他的线程停止方法 8](#_Toc1836849)

[线程安全方面 8](#_Toc1836850)

[线程安全性问题 8](#_Toc1836851)

[CPU高速缓存 9](#_Toc1836852)

[CPU缓存一致性问题 9](#_Toc1836853)

[缓存一致性协议 10](#_Toc1836854)

[CPU的优化执行 11](#_Toc1836855)

[并发编程问题 11](#_Toc1836856)

[JMM内存模型 11](#_Toc1836857)

# 并发基础

## 什么场景下使用多线程

多线程解决的是等待问题。

1、cpu密集型的计算速度慢的数据，通过并行来提高计算速度。

2、等待网络I/O比较耗时的操作，通过异步减少网络阻塞。

## 实现多线程的方式

1. 继承Thread 类实现

|  |
| --- |
| public class ThreadDemo extends Thread{   public static void main(String[] args) {  ThreadDemo t1 = new ThreadDemo();  ThreadDemo t2 = new ThreadDemo();  ThreadDemo t3 = new ThreadDemo();  t1.start();  t2.start();  t3.start();  }  @Override  public void run() {  System.*out*.println("ThreadDemo run....");  } } |

1. 实现Runnable接口

|  |
| --- |
| public class RunnableDemo implements Runnable {  public static void main(String[] args) {  for(int i=0;i<3;i++){  Thread t = new Thread(new RunnableDemo(),"线程"+i);  t.start();  }  }  @Override  public void run() {  System.*out*.println("线程名称:"+Thread.*currentThread*().getName()+" RunnableDemo is run....");  } } |

1. 实现Callable接口通过futureTask包装器来创建线程

依赖子线程的返回结果

|  |
| --- |
| public class CallableDemo implements Callable<String> {  public static void main(String[] args) throws ExecutionException, InterruptedException {  ExecutorService executorService= Executors.*newFixedThreadPool*(1);  CallableDemo callableDemo = new CallableDemo();  Future<String> futures= executorService.submit(callableDemo);  System.*out*.println(futures.get());  executorService.shutdown();  }  @Override  public String call() throws Exception {  int a =1;  int b=2;  return "执行结果："+(a+b);  } } |

## 线程的状态

线程是java程序中执行的最小单元，有6种状态 NEW 、RUNNABLE、 BLOCKED 、WAITTING 、TIME\_WAITING 、TERMINATED

NEW：初始状态，线程被构建，但是还没有调用start方法

RUNNABLED：运行状态，JAVA线程把操作系统中的就绪和运行两种状态统一称为“运行中”

BLOCKED：阻塞状态，表示线程进入等待状态,也就是线程因为某种原因放弃了CPU使用权，阻塞也分为几种情况

* 等待阻塞：运行的线程执行wait方法，jvm会把当前线程放入到等待队列
* 同步阻塞：运行的线程在获取对象的同步锁时，若该同步锁被其他线程锁占用了，那么jvm会把当前的线程放入到锁池中
* 其他阻塞：运行的线程执行Thread.sleep或者t.join方法，或者发出了I/O请求时，JVM会把当前线程设置为阻塞状态，当sleep结束、join线程终止、io处理完毕则线程恢复

TIME\_WAITING：超时等待状态，超时以后自动返回

TERMINATED：终止状态，表示当前线程执行完毕



## 线程的停止

虽然jdk 提供了stop方法，但是是一个过期的方法，调用后并不保证线程能停止，资源能够释放。如果要优雅的去中断一个线程，使用interrupt方法。

### interrupt方法

当其他线程通过调用当前线程的interrupt方法，表示向当前线程打个招呼，告诉他可以中断线程的执行了，至于什么时候中断，取决于当前线程自己。

线程通过检查资深是否被中断来进行相应，可以通过isInterrupted()来判断是否被中断。

|  |
| --- |
| public class InterruptDemo {  private static int *i*;  public static void main(String[] args) throws InterruptedException {   Thread t = new Thread(new Runnable() {  @Override  public void run() {  while (!Thread.*currentThread*().isInterrupted()){  *i*++;  }  System.*out*.println("i的值："+*i*);  }  },"interruptDemo");   t.start();  Thread.*sleep*(1000);  t.interrupt();  }  } |

### Thread.interrupted 线程复位

* 当前线程复位

|  |
| --- |
| public class InterruptedDemo {  private static int *i*;  public static void main(String[] args) throws InterruptedException {   Thread t = new Thread(new Runnable() {  @Override  public void run() {  while (true){  boolean ii=Thread.*currentThread*().isInterrupted();  if(ii){  System.*out*.println("before:"+ii);  //对线程进行复位  Thread.*interrupted*();  System.*out*.println("after:"+Thread.*currentThread*().isInterrupted());  }  }  //System.out.println("i的值："+i);  }  },"InterruptedDemo");   t.start();  Thread.*sleep*(1000);  t.interrupt();  }  } |

* 其他线程复位

除了通过Thread.interrupted方法对线程中断标识进行复位以外，还有一种被动复位的场景，就是对抛出InterruptedException异常的方法，在InterruptedException抛出之前，JVM会先把线程的中断标识位清除，然后才会抛出InterruptedException，这个时候如果调用isInterrupted方法，将会返回false

|  |
| --- |
| public class InterruptExceptionDemo {  public static void main(String[] args) throws InterruptedException {   Thread t = new Thread(new Runnable() {  @Override  public void run() {  while (true){   try {  Thread.*sleep*(100000);  } catch (InterruptedException e) {  //抛出该异常，会将复位标识设置为false  e.printStackTrace();  }  }  }  },"InterruptedDemo");  t.start();  TimeUnit.*SECONDS*.sleep(1);  t.interrupt();//设置复位标识为true  TimeUnit.*SECONDS*.sleep(1);  System.*out*.println(t.isInterrupted());//false  }  } |

### 其他的线程停止方法

|  |
| --- |
| public class VolatileDemo {  private static volatile boolean *stop*=false;   public static void main(String[] args) throws InterruptedException {  Thread thread = new Thread(new Runnable() {  int i=0;  @Override  public void run() {  while(!*stop*){  i++;  }  System.*out*.println("i="+i);  }  });  thread.start();  System.*out*.println("开始执行 Thread");  Thread.*sleep*(1000);  *stop*=true;   } } |

## 线程安全方面

### 线程安全性问题

线程安全问题是 可见性，原子性，有序性

### CPU高速缓存



高速缓存从下到上越接近CPU速度越快，同时容量也越小。现在大部分的处理器都有二级或者三级缓存，从下到上依次为 L3 cache, L2 cache, L1 cache. 缓存又可以分为指令缓存和数据缓存，指令缓存用来缓存程序的代码，数据缓存用来缓存程序的数据。

### CPU缓存一致性问题

CPU-0读取主存的数据，缓存到CPU-0的高速缓存中，CPU-1也做了同样的事情，而CPU-1把count的值修改成了2，并且同步到CPU-1的高速缓存，但是这个修改以后的值并没有写入到主存中，CPU-0访问该字节，由于缓存没有更新，所以仍然是之前的值，就会导致数据不一致的问题

引发这个问题的原因是因为多核心CPU情况下存在指令并行执行，而各个CPU核心之间的数据不共享从而导致缓存一致性问题，为了解决这个问题，CPU生产厂商提供了相应的解决方案

1. **总线锁**

当一个CPU对其缓存中的数据进行操作的时候，往总线中发送一个Lock信号。其他处理器的请求将会被阻塞，那么该处理器可以独占共享内存。总线锁相当于把CPU和内存之间的通信锁住了，所以这种方式会导致CPU的性能下降，所以P6系列以后的处理器，出现了另外一种方式，就是缓存锁。

1. **缓存锁**

如果缓存在处理器缓存行中的内存区域在LOCK操作期间被锁定，当它执行锁操作回写内存时，处理不在总线上声明LOCK信号，而是修改内部的缓存地址，然后通过缓存一致性机制来保证操作的原子性，因为缓存一致性机制会阻止同时修改被两个以上处理器缓存的内存区域的数据，当其他处理器回写已经被锁定的缓存行的数据时会导致该缓存行无效。

所以如果声明了CPU的锁机制，会生成一个LOCK指令，会产生两个作用

1、 Lock前缀指令会引起引起处理器缓存回写到内存，在P6以后的处理器中，LOCK信号一般不锁总线，而是锁缓存

2. 一个处理器的缓存回写到内存会导致其他处理器的缓存无效

### 缓存一致性协议

比较经典的应该就是MESI协议了，它的方法是在CPU缓存中保存一个标记位，这个标记为有四种状态。

* M(Modified) 修改缓存，当前CPU缓存已经被修改，表示已经和内存中的数据不一致了
* E(Exclusive) 独占缓存，当前cpu的缓存和内存中数据保持一致 ，而且其他处理器没有缓存该数据
* S(Shared) 共享缓存，数据和内存中数据一致，并且该数据存在多个cpu缓存中
* I(Invalid) 失效缓存，说明CPU的缓存已经不能使用了

每个Core的Cache控制器不仅知道自己的读写操作，也监听其它Cache的读写操作，嗅探（snooping）"协议

CPU的读取会遵循几个原则

1. 如果缓存的状态是I，那么就从内存中读取，否则直接从缓存读取

2. 如果缓存处于M或者E的CPU 嗅探到其他CPU有读的操作，就把自己的缓存写入到内存，并把自己的状态设置为S

3. 只有缓存状态是M或E的时候，CPU才可以修改缓存中的数据，修改后，缓存状态变为MC

### CPU的优化执行

为了提高运行效率，cpu会在保证程序语义的前提下，会进行指令重排序。

### 并发编程问题

缓存一致性导致可见性、处理器的乱序执行导致原子性、指令重排序导致有序性。

### JMM内存模型

内存模型定义了共享内存系统中多线程程序读写操作行为的规范，来屏蔽各种硬件和操作系统的内存访问差异，来实现Java程序在各个平台下都能达到一致的内存访问效果。Java内存模型的主要目标是定义程序中各个变量的访问规则，也就是在虚拟机中将变量存储到内存以及从内存中取出变量（这里的变量，指的是共享变量，也就是实例对象、静态字段、数组对象等存储在堆内存中的变量。而对于局部变量这类的，属于线程私有，不会被共享）这类的底层细节。通过这些规则来规范对内存的读写操作，从而保证指令执行的正确性。它与处理器有关、与缓存有关、与并发有关、与编译器也有关。他解决了CPU多级缓存、处理器优化、指令重排等导致的内存访问问题，保证了并发场景下的可见性、原子性和有序性，。内存模型解决并发问题主要采用两种方式：限制处理器优化和使用内存屏障

Java内存模型定义了线程和内存的交互方式，在JMM抽象模型中，分为主内存、工作内存。主内存是所有线程共享的，工作内存是每个线程独有的。线程对变量的所有操作（读取、赋值）都必须在工作内存中进行，不能直接读写主内存中的变量。并且不同的线程之间无法访问对方工作内存中的变量，线程间的变量值的传递都需要通过主内存来完成，他们三者的交互关系如下



所以，总的来说，JMM是一种规范，目的是解决由于多线程通过共享内存进行通信时，存在的本地内存数据不一致、编译器会对代码指令重排序、处理器会对代码乱序执行等带来的问题。目的是保证并发编程场景中的原子性、可见性和有序性。

## JMM解决线程的安全性问题

### JMM内部的一些技术

提供了一系列关键字来解决，volatile、Synchronized、final、juc等

* 原子性保障

在java中提供了两个高级的字节码指令monitorenter和monitorexit，在Java中对应的Synchronized来保证代码块内的操作是原子的

* 有序性保障

在Java中，可以使用synchronized和volatile来保证多线程之间操作的有序性。实现方式有所区别：volatile关键字会禁止指令重排。synchronized关键字保证同一时刻只允许一条线程操作。

* 可见性保障

Java中的volatile关键字提供了一个功能，那就是被其修饰的变量在被修改后可以立即同步到主内存，被其修饰的变量在每次是用之前都从主内存刷新。因此，可以使用volatile来保证多线程操作时变量的可见性。除了volatile，Java中的synchronized和final两个关键字也可以实现可见性

### volatile如何保证可见性

volatile 可以防止指令重排序，指令重排序的目的是提高程序的运行效率，但是不会改变程序执行的语义。指令重排序必须要遵循的原则是，不影响代码执行的最终结果，编译器和处理器不会改变存在数据依赖关系的两个操作的执行顺序，(这里所说的数据依赖性仅仅是针对单个处理器中执行的指令和单个线程中执行的操作.)这个语义，实际上就是as-if-serial语义，不管怎么重排序，单线程程序的执行结果不会改变，编译器、处理器都必

须遵守as-if-serial语义

### 内存屏障

CPU的乱序执行，本质还是，由于在多CPU的机器上，每个CPU都存在cache，当一个特定数据第一次被特定一个CPU获取时，由于在该CPU缓存中不存在，就会从内存中去获取，被加载到CPU高速缓存中后就能从缓存中快速访问。当某个CPU进行写操作时，它必须确保其他的CPU已经将这个数据从他们的缓存中移除，这样才能让其他CPU安全的修改数据。显然，存在多个cache时，我们必须通过一个cache一致性协议来避免数据不一致的问题，而这个通讯的过程就可能导致乱序访问的问题，也就是运行时的内存乱序访问。

现在的CPU架构都提供了内存屏障功能，在x86的cpu中，实现了相应的内存屏障

写屏障(store barrier)、读屏障(load barrier)和全屏障(Full Barrier)，主要的作用是

* 防止指令之间的重排序
* 保证数据的可见性

在JMM中把内存屏障指令分为4类，通过在不同的语义下使用不同的内存屏障来进制特定类型的处理器重排序，从而来保证内存的可见性

* LoadLoad Barriers, load1 ; LoadLoad; load2 , 确保load1数据的装载优先于load2及所有后续装载指令的装载
* StoreStore Barriers，store1; storestore;store2 , 确保store1数据对其他处理器可见优先于store2及所有后续存储指令的存储
* LoadStore Barries， load1;loadstore;store2, 确保load1数据装载优先于store2以及后续的存储指令刷新到内存
* StoreLoad Barries， store1; storeload;load2, 确保store1数据对其他处理器变得可见， 优先于load2及所有后续装载指令的装载；这条内存屏障指令是一个全能型的屏障，在前面讲cpu层面的内存屏障的时候有提到。它同时具有其他3条屏障的效果。