

Teoria Współbieżności

Ćwiczenie 4

1 Cel ćwiczenia

Celem ćwiczenia jest zapoznanie studentów z wydajnością blokowania drobnopiętnistego (w Javie).

2 Wprowadzenie teoretyczne

Lock jest przydatny wtedy, gdy operacje zamykania/otwierania nie mogą być umieszczone w jednej metodzie lub bloku synchronized. Przykładem jest zakładanie blokady (lock) na elementy struktury danych, np. listy. Podczas przeglądania listy stosujemy następujący algorytm:

1. zamknij lock na pierwszym elemencie listy
2. zamknij lock na drugim elemencie
3. otwórz lock na pierwszym elemencie
4. zamknij lock na trzecim elemencie
5. otwórz lock na drugim elemencie
6. powtarzaj dla kolejnych elementów

Dzięki temu unikamy konieczności blokowania całej listy i wiele wątków może równocześnie przeglądać i modyfikować różne jej fragmenty.

3 Plan ćwiczenia

1. Proszę zaimplementować listę, w której każdy węzeł składa się z wartości typu *Object*, referencji do następnego węzła oraz zamka (lock). Lista nie może przechowywać wartości *null*.

Proszę zastosować metodę drobnoziarnistego blokowania do następujących metod listy:

- *boolean contains(Object o);* //czy lista zawiera element o
 - *boolean remove(Object o);* //usuwa pierwsze wystąpienie elementu o
 - *void add(Object o);* //dodaje element o na koncu listy
2. Ogranicz listę do *n* elementów, wstrzymuj działanie *remove* i *add* a za pomocą zmiennych warunkowych gdy nie możesz nic usunąć albo dodać.
 3. Wykonaj symulację/przetestuj.

Problem czytelników i pisarzy możesz rozwiązać przy pomocy *ReentrantLock* albo *ReentrantReadWriteLock*.

Wykonaj symulację na przykład dla różnej ilości czytelników (10-100) i pisarzy (od 1 do 10).

Porównaj **wydajność** tego rozwiązania w stosunku do listy z jednym zamkiem blokującym dostęp do całości. Należy założyć, że koszt czasowy operacji na elemencie listy (porównanie, wstawianie obiektu) może być duży - proszę wykonać pomiary dla różnych wartości tego kosztu.

Literatura

- [1] Bruce Eckel, "Thinking in Java" - rozdział o wątkach
- [2] *ReentrantLock* - link do dokumentacji
- [3] *ReentrantReadWriteLock* - link do dokumentacji
- [4] Zmienne warunkowe - link do dokumentacji