



Java Lecture #05

Concurrency

Agenda

- Прimitives синхронизации
- Thread-safe коллекции
- Планировщики и пулы потоков
- Fork/Join Framework
- Утилитные классы

.. T .. Systems ..

Lock

- **Lock** – интерфейс, обозначающий мьютекс в явном виде
- При этом гораздо более гибкий, чем стандартные java-мониторы
- Основные отличия от **synchronized**-блоков
 - Вы сами создаете объект-мьютекс
 - Вы сами решаете какие ресурсы защищать
 - Вы сами ответственны за освобождение мьютекса
 - Можно захватывать мьютекс в одном контексте, а отпускать в другом
- Реализация синхронизации на **Lock**'ах во многих случаях эффективнее **synchronized**-блоков
- Из за большей гибкости она позволяет накладывать более слабые условия на взаимодействия потоков
- **Lock**'и тяжелее отлаживать и диагностировать проблемы, ведь с точки зрения **JVM** это рядовые объекты. Для **synchronized**-блокировок всегда можно запросить у **JVM Thread dump**, который покажет все потоки и взятые ими **synchronized**-блокировки.



Lock

- Рассмотрим реализацию thread-safe счетчика с использованием **Lock**
- В отличие от **synchronized Lock** является не средством языка, а обычным объектом с набором методов
- В этом случае критическую секцию ограничивают операции `lock()` и `unlock()`
- Вызов `lock()` блокирует, если **Lock** в данный момент занят, поэтому удобно использовать метод `tryLock()`, который сразу вернет управление и результат
- При использовании **Lock** не будут работать стандартные методы `wait()`, `notify()` и `notifyAll()`, ведь монитор как таковой не используется
- Вместо них используются реализации интерфейса **Condition**, ассоциированные с **Lock**: необходимо вызвать `Lock.newCondition()` и уже у **Condition** вызывать методы `await()`, `signal()` и `signalAll()`
- С одним **Lock** можно ассоциировать несколько **Condition**

```
public class Counter{  
  
    private Lock lock = new ReentrantLock();  
    private int count = 0;  
  
    public int increment(){  
        lock.lock();  
        int newCount = ++count;  
        lock.unlock();  
        return newCount;  
    }  
}
```

Lock

- Наиболее распространенный паттерн для работы с **Lock**'ами представлен справа
- Он гарантирует, что **Lock** будет отпущен в любом случае, даже если при работе с ресурсом будет выброшено исключение
- Для **synchronized** этот подход неактуален – там средствами языка предоставляется гарантия, что мьютекс будет отпущен
- Этот паттерн весьма полезен в любой ситуации, требующей обязательного освобождения ресурсов
- Широко используются две основные реализации **Lock**:
 - **ReentrantLock** допускает вложенные критические секции
 - **ReadWriteLock** имеет разные механизмы блокировки на чтение и запись, позволяя уменьшить накладные расходы

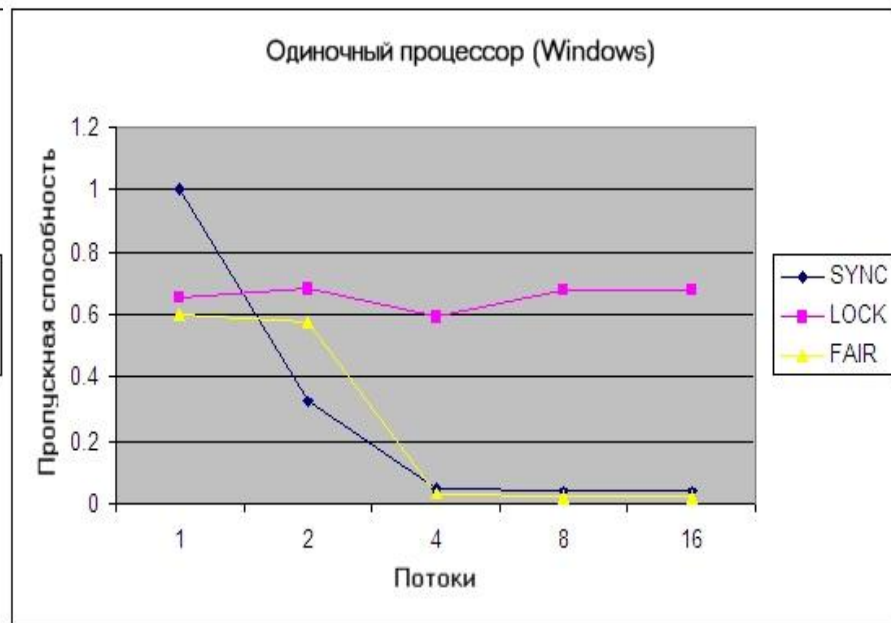
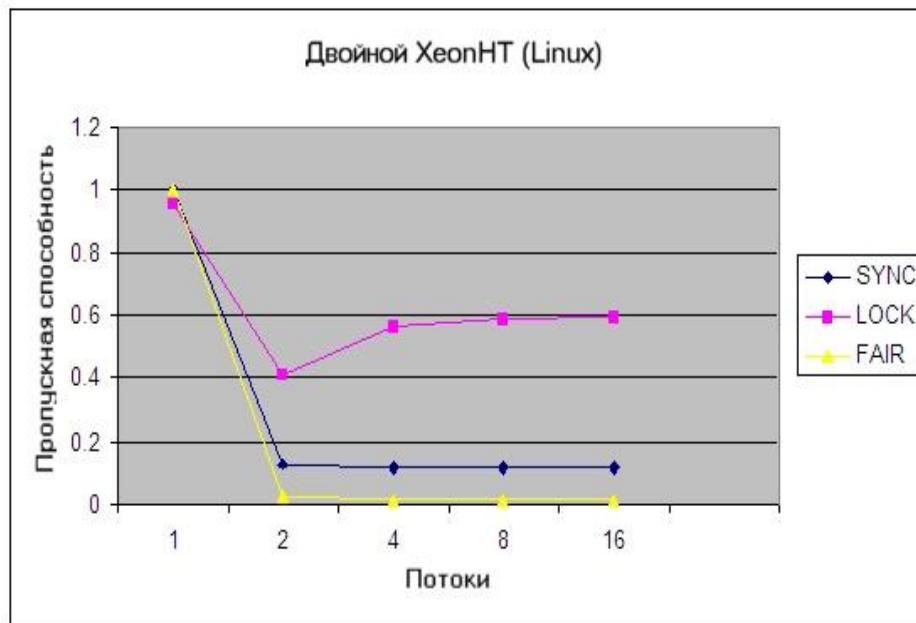
```
Lock l =...;  
l.lock();  
try {  
    // работаем с ресурсом, который  
    // зашлющен этим мьютексом  
} finally {  
    l.unlock();  
}
```

Lock fairness

- **Fairness** (равнодоступность) – свойство **Lock**'а, при котором при освобождении управление отдается тому из ожидающих потоков, который ждет дольше всех
- **Fairness** не распространяется на действия собственно планировщика потоков
- **Fair Locks** менее производительны, но более предсказуемы, чем **Unfair**
- В действительности равнодоступность блокировок - очень сильное требование и достигается за счет значительных потерь в производительности
- Учет использования системных ресурсов и синхронизация, необходимые для обеспечения равнодоступности означают, что соперничающие равнодоступные блокировки будут иметь гораздо более низкую пропускную способность, чем неравнодоступные
- По умолчанию следует установить для равнодоступности значение **false**, если для правильности вашего алгоритма не критично, чтобы потоки обслуживались точно в порядке очереди.
- Блокировки на **synchronized** изначально **unfair** и нет способа изменить это поведение

Lock – масштабируемость

- Тест для измерения относительной масштабируемости **synchronized** в сравнении с Lock, использует генератор псевдослучайных чисел (PRNG).
- Диаграммы показывают пропускную способность в вызовах в секунду, нормализованную до случая **synchronized** с одним потоком для различных реализаций.
- Как видно, реализация основанная на **Lock** гораздо лучше масштабируется
- Тест наглядно показывает, что **Fair Lock** – достаточно дорогое удовольствие



Compare-And-Set

- Как обеспечить **atomicity** и **visibility** без **memory barrier**'а?
- **Compare-and-set** (compare-and-swap, CAS) – инструкция, поддерживаемая на уровне процессора (lock:cmpxchg)
- Она позволяет сравнить значение с содержимым памяти и при совпадении выполнить запись
- Эта инструкция позволяет применять оптимистичные блокировки без переключения контекста потока при занятом ресурсе
- Все **Atomic**-обертки содержат метод `compareAndSet (...)`
- Принцип работы **CAS** в псевдокоде:
- **CAS** на многопроцессорных машинах будет дороже из-за аппаратной реализации атомарности операции

```
Boolean CAS(int *ptr, int old, int new) {  
    atomically {  
        if (*ptr == old) {  
            *ptr = new;  
            return true;  
        } else {  
            return false;  
        }  
    }  
}
```


Atomic wrappers

- Обертки над примитивными типами
 - `AtomicInteger`
 - `AtomicLong`
 - `AtomicBoolean`
 - `AtomicReference<T>`
- Предоставляют реализации CAS-операций
- Содержат набор полезных атомарных операций
 - `boolean compareAndSet(int expect, int update)`
 - `int incrementAndGet()`
 - `int getAndIncrement()`
 - `int getAndSet(int newValue)`
 - `int addAndGet(int delta)`
 - `boolean weakCompareAndSet(int expect, int update)`

.. T .. Systems ..

Atomic wrappers - пример

```
public class ConcurrentStack <E> {
    AtomicReference<Node<E>> top = new AtomicReference<Node<E>>();

    public void push(E item) {
        Node<E> newHead = new Node<E>(item);
        Node<E> oldHead;
        do {
            oldHead = top.get();
            newHead.next = oldHead;
        } while (!top.compareAndSet(oldHead, newHead));
    }

    public E pop() {
        Node<E> oldHead;
        Node<E> newHead;
        do {
            oldHead = top.get();
            if (oldHead == null)
                return null;
            newHead = oldHead.next;
        } while (!top.compareAndSet(oldHead, newHead));
        return oldHead.item;
    }

    private static class Node <E> {
        public final E item;
        public Node<E> next;

        public Node(E item) {
            this.item = item;
        }
    }
}
```

Agenda

- Прimitives синхронизации
- Thread-safe коллекции
- Планировщики и пулы потоков
- Fork/Join Framework
- Утилитные классы

.. T .. Systems ..

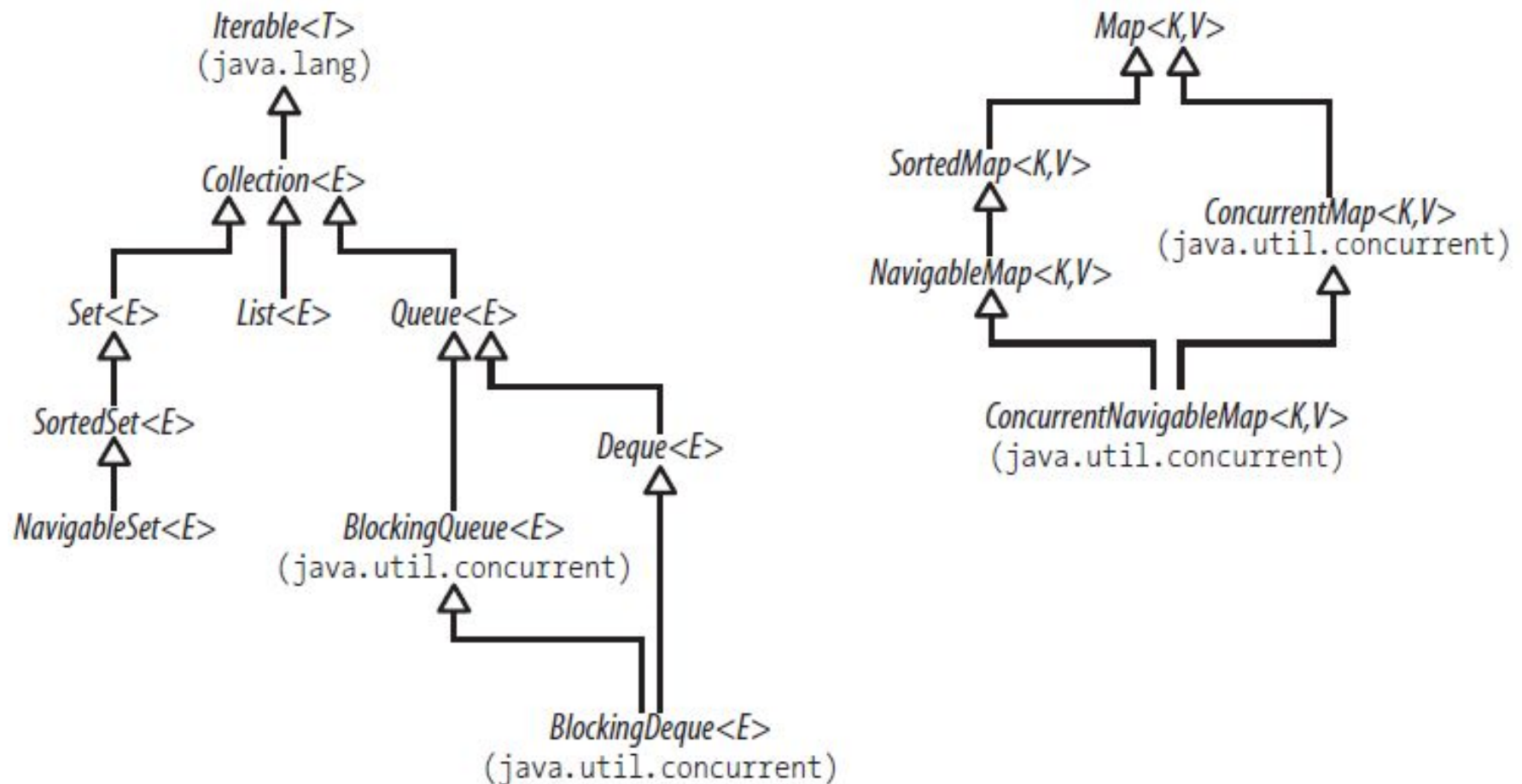
Collections.synchronized...()

- Класс Collections содержит среди прочих методы
 - `Collections.synchronizedCollection(Collection<T> c)`
 - `Collections.synchronizedList(List<T> list)`
 - `Collections.synchronizedMap(Map<K, V> m)`
 - `Collections.synchronizedSet(Set<T> s)`
- Они возвращают обертки над коллекциями-аргументами с синхронизированными методами
- Этими методами очень удобно оборачивать уже существующие коллекции
- Содержимое можно небезопасно менять путем модификации коллекции-источника
- Итерирование требует внешней синхронизации на коллекции
- Не очень хорошо масштабируются

Legacy implementations

- **HashTable<K, V>** – синхронизированная реализация интерфейса Map
 - Все методы синхронизированы
 - Потребляет заметно меньше памяти, чем ConcurrentHashMap
 - Плохо масштабируется
 - Последовательности операций на HashTable могут нуждаться в дополнительной внешней синхронизации, если требуется атомарность
- **Vector<E>** – синхронизированная реализация интерфейса List
 - Все методы синхронизированы
 - Не осуществляет копирования при записи
 - Не дает значительного overhead'a по памяти
 - Процесс итерирования требует внешней синхронизации на самой коллекции

Java.util.concurrent – новые интерфейсы



java.util.ConcurrentMap

- Любые попытки сделать реализацию **Map** thread-safe упираются в необходимость атомарности группы операций
- Например: «Если в **Map** нет такого ключа, то положить его»
 - Требуется двух операций, которые должны выполняться атомарно
 - Для достижения атомарности придется самостоятельно писать внешние средства синхронизации
 - Непонятно как увязать их с синхронизацией самой коллекции
- **ConcurrentMap** добавляет к **Map** методы для обработки часто встречающихся связанных операций на **Map**:
 - `V putIfAbsent(K key, V value)`

ЧТО ЭКВИВАЛЕНТНО

```
if (!map.containsKey(key))  
    return map.put(key, value);  
else  
    return map.get(key);
```


java.util.ConcurrentMap

- boolean remove(Object key, Object value)

```
if (map.containsKey(key) && map.get(key).equals(value)) {  
    map.remove(key);  
    return true;  
} else {  
    return false;  
}
```

- boolean replace(K key, V oldValue, V newValue)

```
if (map.containsKey(key) && map.get(key).equals(oldValue)) {  
    map.put(key, newValue);  
    return true;  
} else {  
    return false;  
}
```

- V replace(K key, V value)

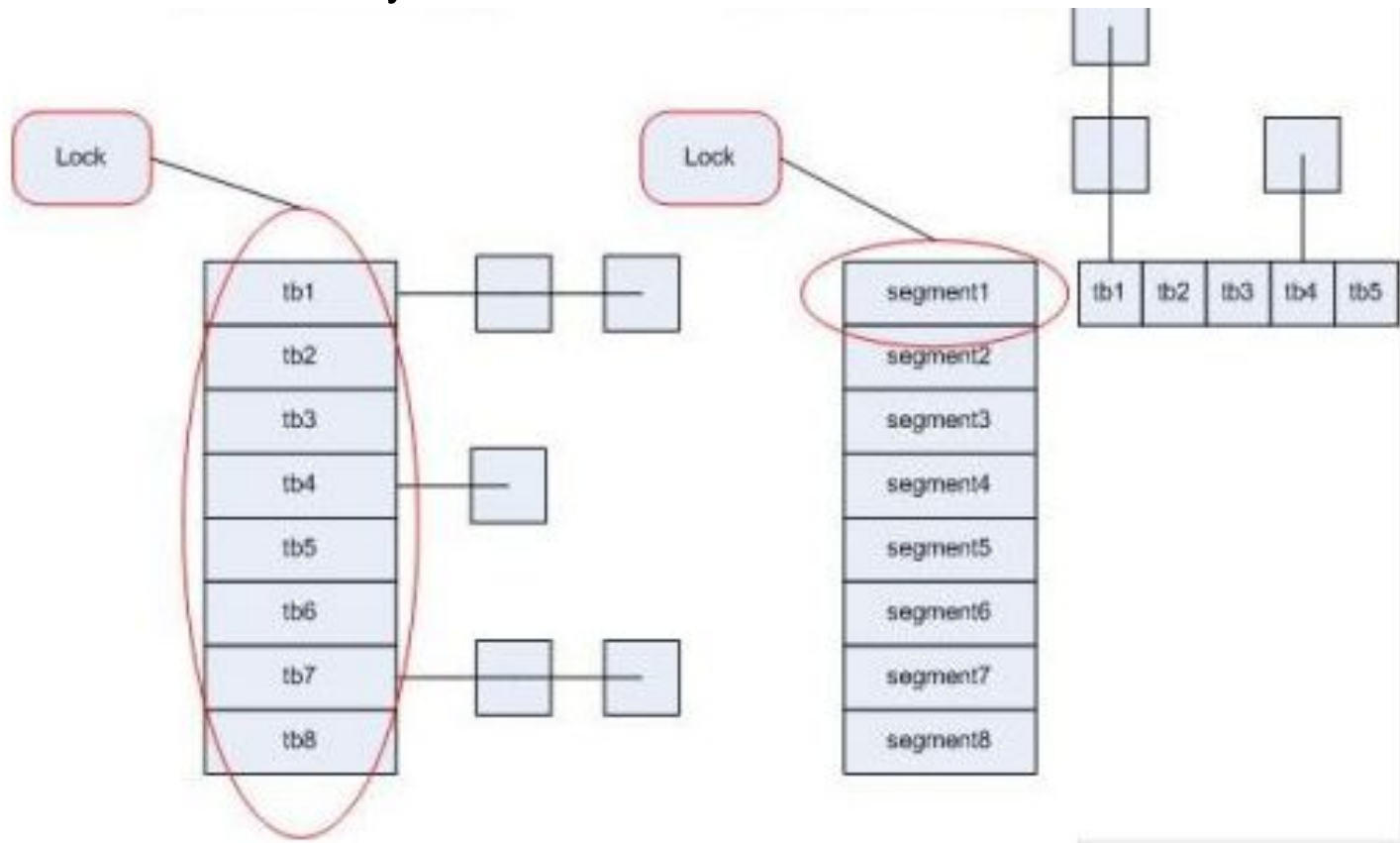
```
if (map.containsKey(key)) {  
    return map.put(key, value);  
} else {  
    return null;  
}
```

ConcurrentHashMap

- Основная thread-safe реализация интерфейса `Map<K,V>`
- Реализует также `ConcurrentMap`
- Внутри похожа на `HashMap`, но имеет дополнительные механизмы синхронизации
- Масштабируется гораздо лучше `HashTable`, практически линейно
- Не синхронизирует операции чтения
- Операции чтения отражают результат последней завершенной операции записи, не учитывая те, что еще в процессе
- Итераторы отображают состояние коллекции на момент создания итератора
- Позволяет задавать `concurrency level` – размер сегмента хэш-таблицы, блокируемого на запись
- Потребляет заметно больше памяти, чем `HashTable`

ConcurrentHashMap

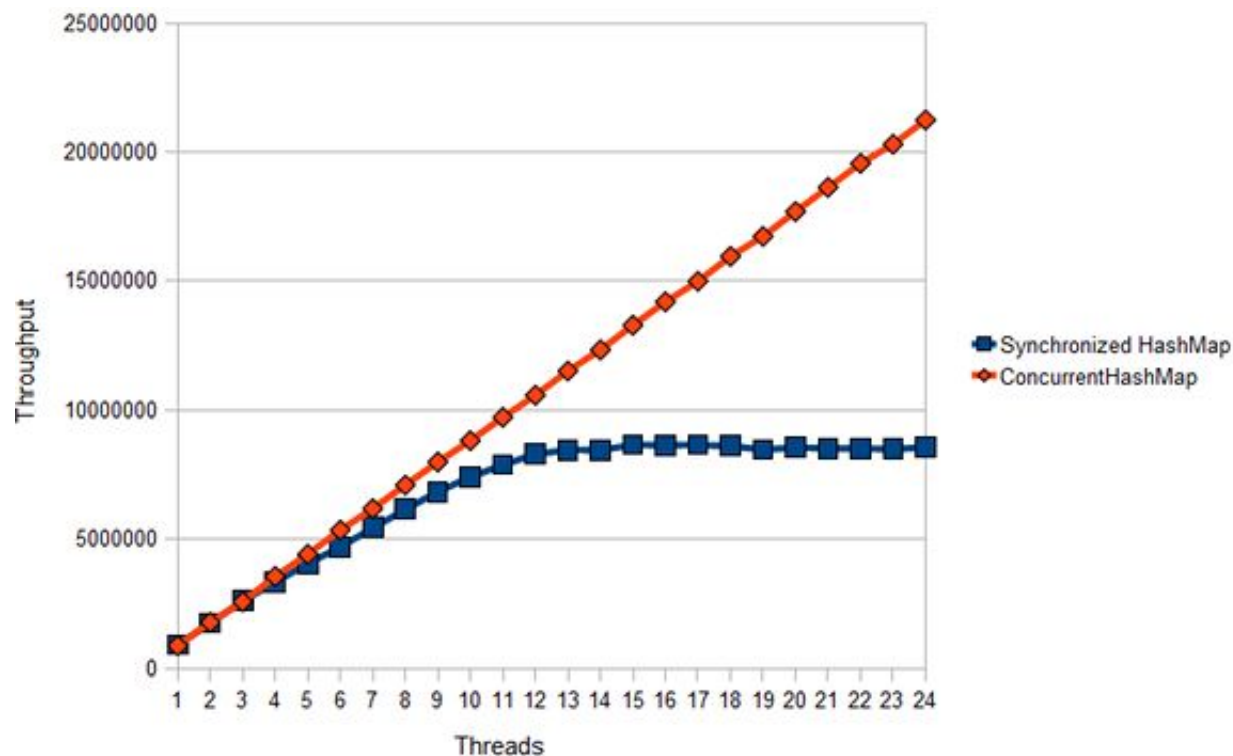
- Версии реализации от 7 и ниже используют сегментированную структуру
- При записи блокируется не весь **Map**, а один сегмент
- Разрабатываемая версия 8 будет блокироваться уже на конкретных bucket'ах, а сегменты исчезнут



... **T** ... Systems ...

ConcurrentHashMap vs HashTable

- **HashTable** блокирует всю таблицу целиком, ограничивая вертикальную масштабируемость
- С какого-то момента добавление новых ядер уже не дает прироста производительности

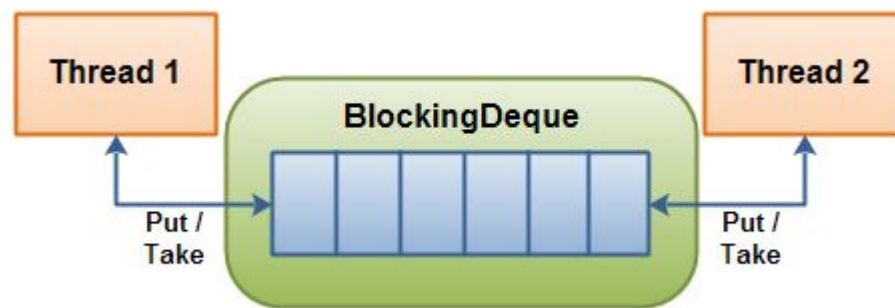


Threads	ConcurrentHashMap	Hashtable
1	1.00	1.03
2	2.59	32.40
4	5.58	78.23
8	13.21	163.48
16	27.58	341.21
32	57.27	778.41

.. **T** .. Systems ..

Blocking Queues

- Отлично подходят для реализации шаблона Producer-Consumer
- Добавляют набор блокирующих методов для работы с очередью
- Могут быть **Fair** по отношению к использующим потокам
- `ArrayBlockingQueue<E>`
 - Ограниченная очередь на базе массива
- `PriorityBlockingQueue<E>`
 - Очередь с сортировкой элементов по `Comparator`'у
 - Неограниченная очередь
- `SynchronousQueue<E>`
 - Очередь из **одного(!)** элемента
 - Операция добавления блокирует до соответствующей операции чтения из другого потока
- Интерфейс **BlockingDeque** расширяет **BlockingQueue** методами работы с обоими концами структуры



.. **T** .. Systems ..

Blocking queues: API reference

	Throws Exception	Special Value	Blocks	Times Out
Insert	<code>addFirst(o)</code>	<code>offerFirst(o)</code>	<code>putFirst(o)</code>	<code>offerFirst(o, timeout, timeunit)</code>
Remove	<code>removeFirst(o)</code>	<code>pollFirst(o)</code>	<code>takeFirst(o)</code>	<code>pollFirst(timeout, timeunit)</code>
Examine	<code>getFirst(o)</code>	<code>peekFirst(o)</code>		

	Throws Exception	Special Value	Blocks	Times Out
Insert	<code>addLast(o)</code>	<code>offerLast(o)</code>	<code>putLast(o)</code>	<code>offerLast(o, timeout, timeunit)</code>
Remove	<code>removeLast(o)</code>	<code>pollLast(o)</code>	<code>takeLast(o)</code>	<code>pollLast(timeout, timeunit)</code>
Examine	<code>getLast(o)</code>	<code>peekLast(o)</code>		

Copy-on-write

- `CopyOnWriteArrayList` и `CopyOnWriteArraySet` основаны на массиве, копируемом при операции записи
- Уже открытые итераторы при этом не увидят изменений в коллекции
- Эти коллекции следует использовать только когда 90+% операций являются операциями чтения
- При частых операциях модификации большая коллекция способна убить производительность
- Сортировка этих коллекций не поддерживается, т.к. она подразумевает $O(n)$ операций вставки
- Итераторы по этим коллекциям не поддерживают операций модификации

Copy-on-write - Реализация

- Операция добавления элемента в список:

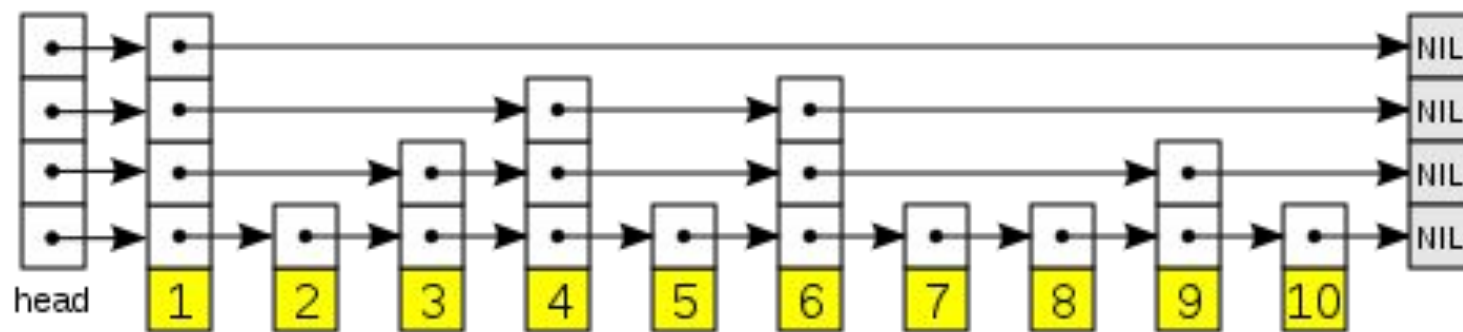
```
CopyOnWriteArrayList cow = new CopyOnWriteArrayList();  
cow.add(new Object());
```

- И её реализация в `CopyOnWriteArrayList`:

```
public boolean add(E e) {  
    final ReentrantLock lock = this.lock;  
    lock.lock();  
    try {  
        Object[] elements = getArray();  
        int len = elements.length;  
        Object[] newElements = Arrays.copyOf(elements, len + 1);  
        newElements[len] = e;  
        setArray(newElements);  
        return true;  
    } finally {  
        lock.unlock();  
    }  
}
```

Skip Lists

- `ConcurrentSkipListMap` и `ConcurrentSkipListSet` основаны на Skip List'ах
- Это единственные доступные thread-safe реализации `NavigableSet` и `NavigableMap`
- Skip List, как правило, занимает больше памяти, чем хэш-таблица
- Гарантирует $O(\log(n))$ для большинства операций
- `ConcurrentSkipListMap`, в отличие от `ConcurrentHashMap`, не предоставляет средств для performance-тюнинга
- `ConcurrentSkipListMap` также реализует `ConcurrentMap`
- Это единственные упорядоченные thread-safe коллекции



Итераторы

- Как правило итераторы коллекций из `java.util.concurrent` не бросают `ConcurrentModificationException`
- Они не являются `fail-fast`
- Они гарантированно отражают состояние коллекции на момент создания итератора
- Итераторы не блокируют другие операции или итераторы на исходной коллекции
- При этом они могут содержать и более поздние изменения, но это не гарантируется

Итераторы

- Выполнение этого кода приводит к **ConcurrentModificationException**
- Если заменить реализацию на **CopyOnWriteArrayList**, то исключения не будет

```
List<String> myList = new ArrayList<String>();  
myList.add("1");  
myList.add("2");  
Iterator<String> it = myList.iterator();  
while (it.hasNext()) {  
    String value = it.next();  
    System.out.println("List Value:" + value);  
    if (value.equals("2")) myList.remove(value);  
}
```

Agenda

- Примитивы синхронизации
- Thread-safe коллекции
- Планировщики и пулы потоков
- Fork/Join Framework
- Утилитные классы

.. T .. Systems ..

Callable

- Имеет единственный метод V call()
- По принципу действия схож с Runnable

```
FutureTask<String> future =  
    new FutureTask<String>(new Callable<String>() {  
        public String call() {  
            return getBatch("ALL_EMPLOYEES");  
        }  
    });  
executor.execute(future);  
if(future.isDone()) {  
    future.get();  
}
```

...T...Systems.....

Executor

- **Executor** – интерфейс, обозначающий абстрактную систему для асинхронного исполнения задач
- В него передают исполняемый код, а он заботится о выборе потока для исполнения
- При этом он может содержать несколько потоков, обеспечивая их эффективное переиспользование
- Класс **Executors** представляет собой фабрику для создания **Executor**'ов
- Эта фабрика позволяет создавать разнообразные очереди и пулы потоков, избавляя программиста от необходимости писать однообразный инфраструктурный код
- Простой пример использования **Executor**'а представлен ниже

```
Executor executor = Executors.newSingleThreadExecutor();
executor.execute(new Runnable() {
    public void run() {
        // этот код будет выполнен в отдельном потоке
    }
});
```


ExecutorService

- Представляет собой расширение **Executor**'а с дополнительными возможностями
- Способен создавать объекты **Future<T>**, представляющие собой результаты выполнения асинхронных операций
- Основные методы:
 - `submit(...)` – различные варианты этого метода принимают задачу на выполнение
 - `invokeAll()` – метод выполнит переданный в него список задач и вернет управление тогда, когда все задачи будут завершены или наступит таймаут
 - `invokeAny()` – метод выполнит переданный в него список задач и вернет управление тогда, когда хотя бы одна задача будет завершена или наступит таймаут
 - `shutdown()` – при вызове этого метода **ExecutorService** закончит выполнение текущих задач, но новых принимать уже не будет
- Многие **Executor**'ы, возвращаемые фабрикой **Executors** на самом деле являются реализациями **ExecutorService**

Future<T>

- **Future** – интерфейс, семантически обозначающий результат выполнения асинхронной операции
- Тип-параметр – это тип результата операции
- Важные методы интерфейса
 - `get()` позволяет получить результат операции, блокируя, если результата еще нет
 - `cancel()` останавливает выполнение задачи, если только она еще не завершена
 - `isDone()` позволяет определить, завершена ли задача
- Все операции в рамках выполнения задачи happens-before любых операций после вызова метода `get()`
- Самой распространенной реализацией **Future** является **FutureTask**
- **FutureTask** также реализует `Runnable`, так что его экземпляры удобно передавать в **Thread** или **Executor**

Future<T> - Пример

```
interface ArchiveSearcher {
    String search(String target);
}

class App {
    ExecutorService executor;
    ArchiveSearcher searcher;

    void showSearch(final String target) throws InterruptedException {
        Future<String> future = executor.submit(new Callable<String>() {
            public String call() {
                return searcher.search(target);
            }
        });
        displayOtherThings(); // выполнение других задач
        try {
            displayText(future.get()); // пытаемся получить результат
        } catch (ExecutionException ex) {
            cleanup();
        }
    }
}
```

.. T .. Systems ..

Agenda

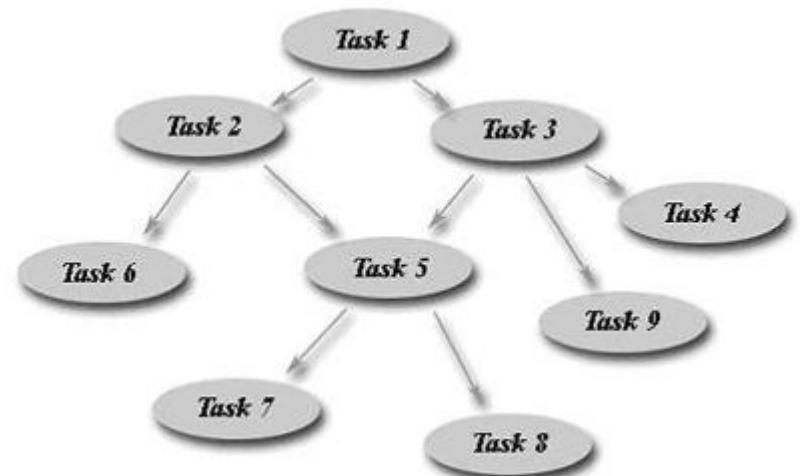
- Примитивы синхронизации
- Thread-safe коллекции
- Планировщики и пулы потоков
- Fork/Join Framework
- Утилитные классы

.. T .. Systems ..

Fork/Join

- Fork/Join – это подход к написанию многопоточных программ, основанный на следующем рекурсивном алгоритме:
 - Если задача достаточно мала – выполнить её
 - Если нет – разбить на несколько и выполнять их, а результаты агрегировать
 - Для подзадач вернуться к пункту 1.
- Этот подход отлично работает для большого количества однотипных задач

Схема справа представляет собой типовое дерево задач, полученное в результате декомпозиции



Fork/Join Framework

- Начиная с Java 7 в стандартные библиотеки Java включен **Fork/Join Framework**, который предоставляет инфраструктуру для подобной декомпозиции
- Изначально он входил в **JSR-166**, который описывал практически все содержимое пакета **java.util.concurrent**
- Тем не менее, ему потребовалось еще 6 лет, чтобы попасть в мейнстрим
- При этом существует много сторонних реализаций **Fork/Join**, например **Tymeac**

.. **T** .. **Systems** ..

Fork/Join Framework API

- Интерфейс **ForkJoinTask<T>** представляет собой небольшую задачу как результат декомпозиции на этапе **Fork**. Есть две реализации:
 - **RecursiveAction** – не возвращает результат работы для этапа **Join**
 - **RecursiveTask<T>** - возвращает результата типа **T** для использования на этапе **Join**
- **ForkJoinPool** – реализация **Executor**'а для **ForkJoinTask**
- В конструкторе ему можно задать размер пула, по умолчанию он равен количеству процессоров в системе
- С каждым потоком связана очередь задач, пополняемая вызовами **fork()**
- Поток исполняет их, начиная с самых новых
- Если очередь заканчивается, то поток старается украсть задачи из очередей других потоков пула

Fork/Join Framework - Пример

- Пример вычисляет N-ый член последовательности Фибоначи методом **Fork/Join**
- Одна часть выполняется в текущем потоке, вторая – шедулится на **Thread pool**

```
class Fibonacci extends RecursiveTask<Integer> {  
    final int n;  
  
    Fibonacci(int n) {  
        this.n = n;  
    }  
  
    Integer compute() {  
        if (n <= 1)  
            return n;  
        Fibonacci f1 = new Fibonacci(n - 1);  
        f1.fork();  
        Fibonacci f2 = new Fibonacci(n - 2);  
        return f2.compute() + f1.join();  
    }  
}
```

Agenda

- Примитивы синхронизации
- Thread-safe коллекции
- Планировщики и пулы потоков
- Fork/Join Framework
- Утилитные классы

.. T .. Systems ..

ThreadLocal<T>

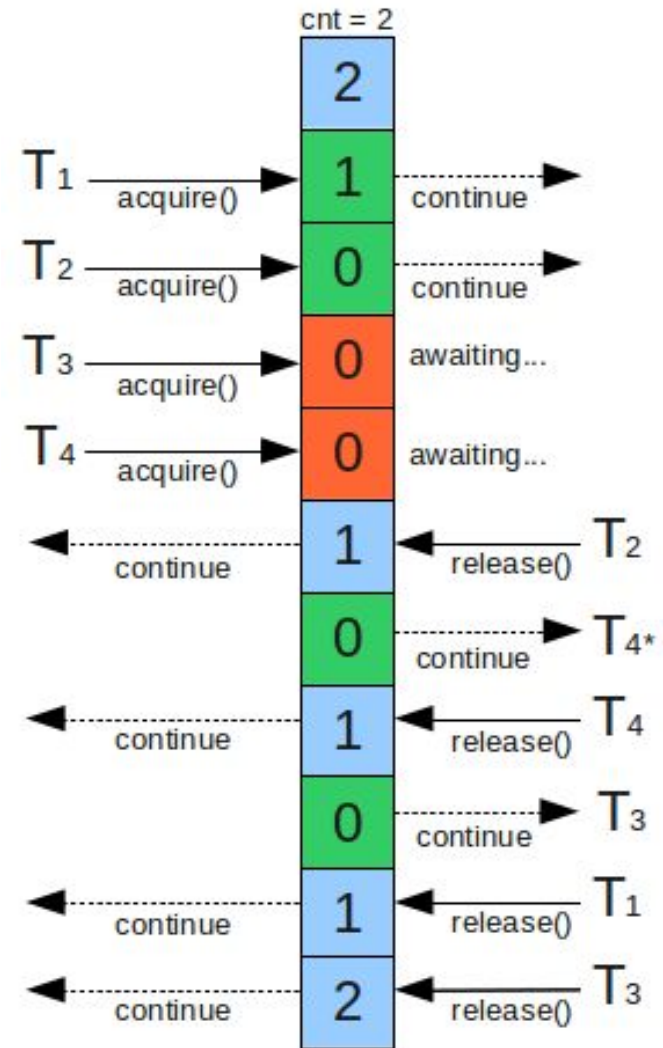
- **ThreadLocal** – типизированный контейнер для объектов, ассоциирующий содержимое с текущим потоком.
- Проще говоря, **ThreadLocal** возвращает каждому потоку свой экземпляр объекта
- Пример ниже иллюстрирует самую распространенную схему использования **ThreadLocal**: ассоциация объекта с потоком
- В данном случае с потоком ассоциируется уникальный идентификатор

```
class UniqueThreadIdGenerator {  
  
    private static final AtomicInteger uniqueId = new AtomicInteger(0);  
  
    private static final ThreadLocal < Integer > uniqueNum =  
        new ThreadLocal < Integer > () {  
            @Override protected Integer initialValue() {  
                return uniqueId.getAndIncrement();  
            }  
        };  
  
    public static int getCurrentThreadId() {  
        return uniqueNum.get();  
    }  
}
```

Semaphore

- Объект, позволяющий войти в заданный участок кода не более чем n потокам одновременно
- N определяется параметром конструктора
- При $N=1$ по действию аналогичен **Lock**
- **Fairness** – гарантия очередности потоков

```
Semaphore semaphore = new Semaphore(4);  
semaphore.acquire();  
semaphore.release();  
boolean available = semaphore.tryAcquire();
```

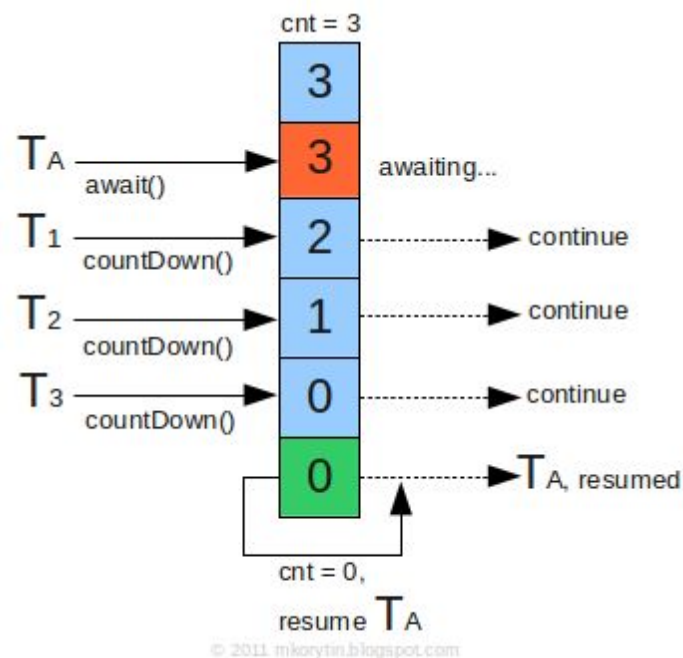


© 2011 mkorytin.blogspot.com

.. **T** .. Systems ..

CountDownLatch

- Утилитный класс для синхронизации действий потоков
- Представляет собой барьер, на котором потоки ждут некоторого события
- В основе лежит счетчик, который можно уменьшать от начального значения до нуля
- Он предоставляет две основные операции:
 - `countDown()` – уменьшает значение счетчика на единицу
 - `await()` – текущий поток будет заблокирован пока значение счетчика не упадет до нуля
- Перезапустить **CountDownLatch** нельзя



.. **T** .. Systems ..

CountDownLatch - Пример

```
CountDownLatch latch = new CountDownLatch(1);
Waiter waiter = new Waiter(latch);
new Thread(waiter).start();
new Thread(waiter).start();
Thread.sleep(10000);
latch.countDown();
```

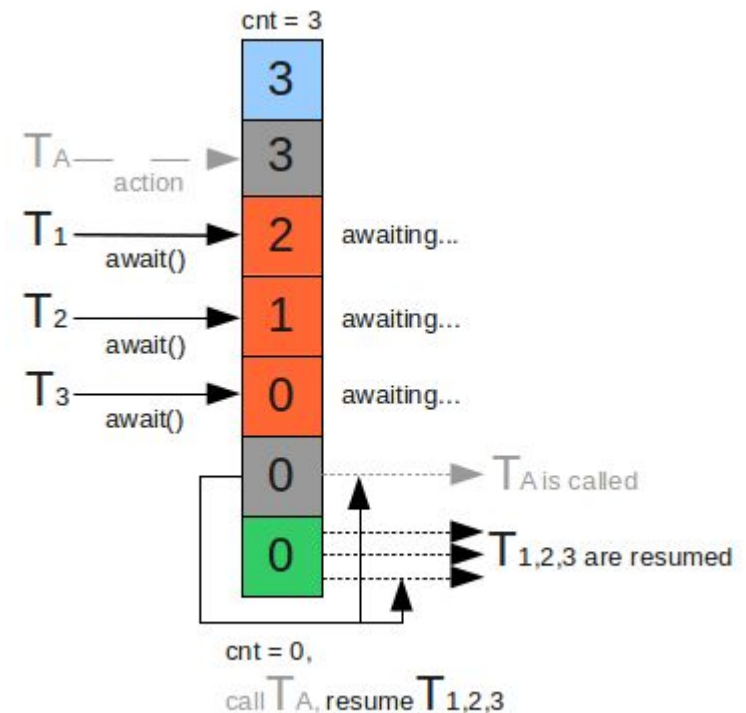
```
public class Waiter implements Runnable{
    CountDownLatch latch = null;
    public Waiter(CountDownLatch latch) {
        this.latch = latch;
    }

    public void run() {
        try {
            latch.await();
        } catch (InterruptedException e) {
            e.printStackTrace();
        }

        System.out.println("Waiter Released");
    }
}
```

CyclicBarrier

- Позволяет N потокам дождаться друг друга в некоторой точке выполнения
- N задается параметром конструктора
- Как только все N потоков вызовут `await()` их разом отпустит
- Опционально можно задать некий **Runnable**, который будет выполнен в момент разблокировки
- **CyclicBarrier** можно перезапустить методом `reset()`



© 2011 mkorytin.blogspot.com

CyclicBarrier - Пример

```
int N = 10;
final CyclicBarrier cb = new CyclicBarrier(N);
for (int i = 0; i < N; i++) {
    final int idx = i;
    new Thread(new Runnable() {
        public void run() {
            System.out.println("T" + idx + ": await");
            try {
                cb.await();
            } catch (InterruptedException ex) {
                System.out.println("T" + idx + ": interrupted");
                return;
            } catch (BrokenBarrierException ex) {
                System.out.println("T" + idx + ": broken");
                return;
            }
            System.out.println("T" + idx + ": continue");
        }
    }).start();
}
```

.. T .. Systems ..

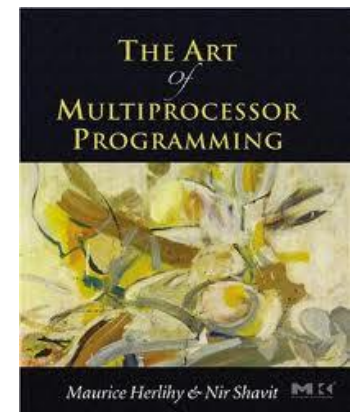
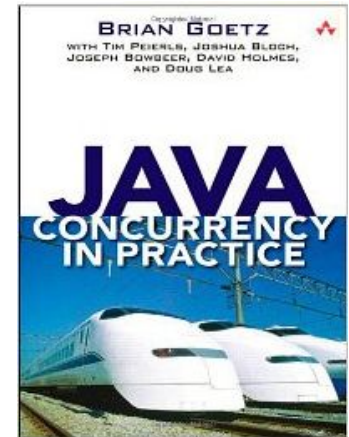
- Brian Goetz. Java concurrency in practice

- Java Language Specification, глава 17

<http://docs.oracle.com/javase/specs/jls/se7/html/jls-17.html>

- Maurice Herlihy , Nir Shavit.

The art of multiprocessor programming



- Статьи Brian'а Goetz'а на <http://www.ibm.com/developerworks>
(например <http://www.ibm.com/developerworks/ru/library/j-jtp10185/index.html>)

.. **T** .. Systems ..