

Java

Collections & Maps
Threads
Synchronisation
Koordinierung



- Package: `java.util`
- Gemeinsame Schnittstelle: `Collection`
- Datenstrukturen
 - Menge
 - Schnittstelle: `Set`
 - Implementierungen: `HashSet`, `TreeSet`, ...
 - Liste
 - Schnittstelle: `List`
 - Implementierungen: `LinkedList`, `ArrayList`, `Vector`, ...
 - Warteschlange
 - Schnittstelle: `Queue`
 - Implementierungen: `PriorityQueue`, `ArrayBlockingQueue`, ...

Tutorial



The Java Tutorials, Trail: Collections

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/collections/index.html>



Generische Datenstrukturen

- Beispiel
 - Deklaration mittels generischem Datentyp (hier: `E`)

```
public interface List<E> extends Collection<E> {...}
```
 - Instanziierung: `E` durch zu verwaltenden Datentyp ersetzen, z. B. `String`

```
Collection<String> list = new LinkedList<String>();
```
- Vorteile
 - Implementierung der Datenstruktur kann Datentyp-unabhängig erfolgen
 - Typsicherheit bei Verwendung der Datenstruktur
- Einschränkung des Datentyps
 - Keine Einschränkung

```
Collection<?> c;
```
 - Einschränkung auf (Unter-)Klasse bzw. Schnittstelle

```
Collection<? extends Serializable> c;
```



Traversieren von Datenstrukturen

Iterator (`java.util.Iterator`)

- Methoden
 - `hasNext()` Überprüfung auf letztes Element
 - `next()` Voranschreiten zum nächsten Element
 - `remove()` Entfernen des aktuellen Elements
- Beispiel

```
// Liste erzeugen und mit Elementen füllen
List<String> list = [...];

// Liste durchlaufen
Iterator<String> iter = list.iterator();
while(iter.hasNext()) {
    String s = iter.next();
    System.out.println(s);
}
```
- Erweiterte Iteratoren verfügbar, z. B. `java.util.ListIterator`



For-Each-Schleife

■ Bemerkungen

- Anwendbar auf alle Datenstrukturen, die die Schnittstelle `java.lang.Iterable<E>` implementieren, sowie Arrays
- Rein lesender Zugriff auf die Datenstruktur
[→ Nicht dazu geeignet, um Elemente in ein Array einzufügen.]

■ Beispiele

```
// Liste erzeugen und mit Elementen füllen
List<String> list = [...];
```

```
// Liste durchlaufen
for(String s: list) {
    System.out.println(s);
}
```

```
String[] array = { "A", "B", "C" };
```

```
// Array durchlaufen
for(String s: array) {
    System.out.println(s);
}
```



- Allgemeine Schnittstelle für Datenstrukturen zur Verwaltung von Schlüssel-Wert-Paaren

■ Eigenschaften

- Maximal ein Wert pro Schlüssel (→ keine Duplikate)
- Interner Aufbau bestimmt durch gewählte Implementierung
 - HashMap
 - TreeMap
 - ...

■ Beispiel

```
Map<String, Integer> telBook = new HashMap<String, Integer>();
telBook.put("Alice", 123456789);
telBook.put("Bob", 987654321);
[...]
```

```
Integer aliceNumber = telBook.get("Alice");
System.out.println("Alice's number: " + aliceNumber);
```



Algorithmen-Bibliothek

■ Verfügbare Algorithmen (Beispiele)

- Maximums- (`max()`) bzw. Minimumsbestimmung (`min()`)
- Sortieren (`sort()`)
- Überprüfung auf Existenz gemeinsamer Elemente (`disjoint()`)
- Erzeugung zufälliger Permutationen (`shuffle()`)

■ Beispiel

- Implementierung

```
Integer[] values = { 1, 2, 3, 4, 5, 6 };

List<Integer> list = new ArrayList<Integer>(values.length);
Collections.addAll(list, values);
```

```
System.out.println("Before: " + list);
Collections.shuffle(list);
System.out.println("After: " + list);
```

- Ausgabe eines Testlaufs

```
Before: [1, 2, 3, 4, 5, 6]
After:  [4, 2, 1, 6, 5, 3]
```



Überblick

Java

Collections & Maps
Threads
Synchronisation
Koordinierung



- Aktivitätsträger mit eigenem Ausführungskontext
 - Instruktionszähler
 - Register
 - Stack
- Alle Threads laufen im gleichen Adressbereich
 - Arbeit auf lokalen Variablen
 - Kommunikation mit anderen Threads
- Vorteile
 - Ausführen paralleler Algorithmen auf einem Multiprozessorrechner
 - Durch das Warten auf langsame Geräte (z. B. Netzwerk, Benutzer) wird nicht das gesamte Programm blockiert
- Nachteile
 - Komplexe Semantik
 - Fehlersuche schwierig



Variante 1: Unterklasse von java.lang.Thread

- Vorgehensweise
 1. Unterklasse von java.lang.Thread erstellen
 2. run()-Methode überschreiben
 3. Instanz der neuen Klasse erzeugen
 4. An dieser Instanz die start()-Methode aufrufen
- Beispiel

```
class VSThreadTest extends Thread {  
    public void run() {  
        System.out.println("Test");  
    }  
}
```

```
Thread test = new VSThreadTest();  
test.start();
```



Variante 2: Implementieren von java.lang.Runnable

- Vorgehensweise
 1. Die run()-Methode der Runnable-Schnittstelle implementieren
 2. Objekt der neuen Klasse erzeugen, das Runnable implementiert
 3. Instanz von Thread erzeugen, dem Konstruktor dabei das Runnable-Objekt mitgeben
 4. Am neuen Thread-Objekt die start()-Methode aufrufen
- Beispiel

```
class VSRunnableTest implements Runnable {  
    public void run() {  
        System.out.println("Test");  
    }  
}
```

```
Runnable test = new VSRunnableTest();  
Thread thread = new Thread(test);  
thread.start();
```



- Ausführung für einen bestimmten Zeitraum aussetzen
 - Mittels sleep()-Methoden

```
static void sleep(long millis);  
static void sleep(long millis, int nanos);
```
 - Legt den aktuellen Thread für millis Millisekunden (und nanos Nanosekunden) „schlafen“
 - Achtung: Es ist nicht garantiert, dass der Thread exakt nach der angegebenen Zeit wieder aufwacht
- Ausführung auf unbestimmte Zeit aussetzen
 - Mittels yield()-Methode

```
static void yield();
```
 - Gibt die Ausführung zugunsten anderer Threads auf
 - Keine Informationen über die Dauer der Pause



- Regulär
 - return aus der run()-Methode
 - Ende der run()-Methode
- Abbruch nach expliziter Anweisung
 - Aufruf der interrupt()-Methode


```
public void interrupt();
```
 - Wird (normalerweise) von außen aufgerufen
 - Führt zu
 - einer InterruptedException, falls sich der Thread gerade in einer unterbrechbaren blockierenden Operation befindet
 - einer ClosedByInterruptException, falls sich der Thread gerade in einer unterbrechbaren IO-Operation befindet
 - dem Setzen einer Interrupt-Status-Variable, die mit isInterrupted() abgefragt werden kann, sonst.



- Mittels join()-Methode

```
public void join() throws InterruptedException;
```

- Beispiel

```
VSWorker worker = new VSWorker(); // implementiert Runnable
Thread workerThread = new Thread(worker);
workerThread.start();

[...]

try {
    workerThread.join();
    worker.printResult();
} catch (InterruptedException ie) {
    // Unterbrechungsbehandlung fuer join()
}
```



Veraltete Methoden

- Als *deprecated* markierte Thread-Methoden
 - stop(): Thread-Ausführung stoppen
 - destroy(): Thread löschen (ohne Aufräumen)
 - suspend(): Thread-Ausführung anhalten
 - resume(): Thread-Ausführung fortsetzen
 - ...
- Gründe
 - stop() gibt alle Locks frei, die der Thread gerade hält
→ kann zu Inkonsistenzen führen
 - destroy() und suspend() geben keine Locks frei

- Weitere Informationen

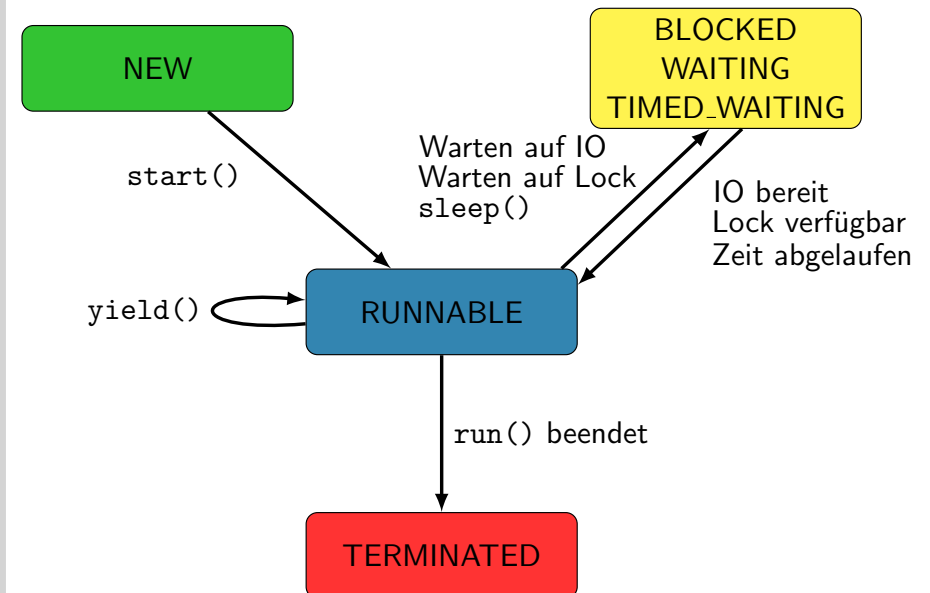


Java Thread Primitive Deprecation

<http://docs.oracle.com/javase/6/docs/technotes/guides/concurrency/threadPrimitiveDeprecation.html>



Thread-Zustände in Java



Java

Collections & Maps
Threads
Synchronisation
Koordinierung



Korrektheit nebenläufiger Programme

- Hauptaugenmerk liegt meist auf zwei Prinzipien
 - Sicherheit (*Safety*)
 - „Es passiert niemals etwas Schlechtes“
 - Beispiele:
 - * Korrekte Berechnungen
 - * Korrekte (Zwischen-)Zustände
 - * Korrekte Ergebnisse
 - * ...
 - Lebendigkeit (*Liveness*)
 - „Es passiert überhaupt irgendetwas“
 - Beispiele:
 - * Keine Deadlocks
 - * Stetiger Programm-Fortschritt
 - * ...
- Maßnahmen
 - Synchronisation
 - Koordinierung



Synchronisationsbedarf: Beispiel

```
public class VSCounter implements Runnable {
    public int a = 0;

    public void run() {
        for(int i = 0; i < 1000000; i++) {
            a = a + 1;
        }
    }

    public static void main(String[] args) throws Exception {
        VSCounter value = new VSCounter();
        Thread t1 = new Thread(value);
        Thread t2 = new Thread(value);

        t1.start();
        t2.start();

        t1.join();
        t2.join();
        System.out.println("Expected a = 2000000, " +
            "but a = " + value.a);
    }
}
```



Probleme mit Multithreading: Beispiel

- Ergebnis einiger Durchläufe: 1732744, 1378075, 1506836
- Was passiert, wenn `a = a + 1` ausgeführt wird?

```
LOAD a into Register
ADD 1 to Register
STORE Register into a
```

- Mögliche Verzahnung wenn zwei Threads T_1 und T_2 beteiligt sind
0. $a = 0$;
1. T_1 -LOAD: $a = 0$, $Reg_1 = 0$
2. T_2 -LOAD: $a = 0$, $Reg_2 = 0$
3. T_1 -ADD: $a = 0$, $Reg_1 = 1$
4. T_1 -STORE: $a = 1$, $Reg_1 = 1$
5. T_2 -ADD: $a = 1$, $Reg_2 = 1$
6. T_2 -STORE: $a = 1$, $Reg_2 = 1$

⇒ Die drei Operationen müssen jeweils **atomar** ausgeführt werden!



■ Grundprinzip

- Anforderung eines *Sperrobjekts* vor Betreten eines kritischen Abschnitts
- Freigabe des Sperrobjekts beim Verlassen des kritischen Abschnitts
- Ein Sperrojekt wird zu jeder Zeit von höchstens einem Thread gehalten
- In Java kann jedes Objekt als Sperrojekt dienen

■ Schutz von kritischen Abschnitten per `synchronized`-Block

```
public void foo() {
    [...] // unkritische Operationen

    synchronized(<Sperrojekt>) {
        [...] // zu schuetzender Code (kritischer Abschnitt)
    }

    [...] // unkritische Operationen
}
```

■ Verbesserung für Zähler-Beispiel

```
synchronized(this) { a = a + 1; }
```



■ Ausweitung eines `synchronized(this)`-Blocks auf eine Methode

```
synchronized public void bar() {
    [...] // zu schuetzender Code (kritischer Abschnitt)
}
```

■ Nachteile von `synchronized`

- Die Anforderung des Sperrobjekts zu Beginn des kritischen Abschnitts (`lock()`) und seine Freigabe am Ende (`unlock()`) sind
 - nur im Java-Byte-Code sichtbar
 - nicht trennbar [→ Vorteil: kein `lock()` ohne `unlock()`]
- Keine Timeouts beim Warten auf ein Sperrojekt möglich
- Keine alternativen Semantiken für das Anfordern und Freigeben von Sperrojekten (z. B. zur Implementierung von Fairness) definierbar

→ Lösung: Alternative Synchronisationsvarianten (siehe später)

- Explizite Locks
- Semaphoren



Wann muss synchronisiert werden?

■ Atomare Aufrufe erforderlich

1. Der Aufruf einer (komplexen) Methode muss atomar erfolgen

- Eine Methode enthält mehrere Operationen, die auf einem konsistenten Zustand arbeiten müssen
- Beispiele:

- „a = a + 1“

- Listen-Operationen (`add()`, `remove()`,...)

2. Zusammenhängende Methodenaufrufe müssen atomar erfolgen

- Methodenfolge muss auf einem konsistenten Zustand arbeiten
- Beispiel:

```
List list = new LinkedList();
[...]
int lastObjectIndex = list.size() - 1;
Object lastObject = list.get(lastObjectIndex);
```

- Beachte: Code, der zu jedem Zeitpunkt nur von einem einzigen Thread ausgeführt wird, muss **nicht** synchronisiert werden!



Synchronisierte Datenstrukturen

■ Die Klasse `java.util.Collections`

- Statische Wrapper-Methoden für `java.util.Collection`-Objekte
- Synchronisation kompletter Datenstrukturen

■ Methoden

```
static <T> List<T> synchronizedList(List<T> list);
static <K,V> Map<K,V> synchronizedMap(Map<K,V> map);
static <T> Set<T> synchronizedSet(Set<T> set);
[...]
```

■ Beispiel

```
List<String> list = new LinkedList<String>();
List<String> syncList = Collections.synchronizedList(list);
```

■ Beachte

- Synchronisiert **alle** Zugriffe auf eine Datenstruktur
- Löst Fall 1, jedoch nicht Fall 2 (siehe vorherige Folie)



Java

Collections & Maps
Threads
Synchronisation
Koordinierung



Koordinierung

- Synchronisation alleine nicht ausreichend
 - Jeder Thread „lebt in seiner eigenen Welt“
 - Threads haben keine Möglichkeit sich abzustimmen
- Koordinierung unterstützt (unter anderem)
 - Verwaltung von gemeinsam genutzten Betriebsmitteln
 - Rollenverteilung (z. B. Produzent/Konsument)
- Koordinierungsbedarf: Das „Philosophen-Problem“
 - Erkenntnisse
 - Philosophen beschränken sich auf zwei Tätigkeiten: Denken und Essen
 - Zum Essen benötigt man Messer **und** Gabel
 - Experiment
 - Vier Philosophen werden an einem runden Tisch platziert
 - Zwischen zwei Philosophen liegt jeweils ein Messer oder eine Gabel
 - Messer und Gabel können nicht gleichzeitig aufgehoben werden
 - Ein Philosoph legt sein Besteck nach dem Essen wieder zurück
 - Problem, falls (zum Beispiel) alle Philosophen zuerst das rechte und danach erst das linke Besteckteil nehmen wollen → **Deadlock**



Koordinierung in Java

Übersicht

- Grundprinzip
 - Ein Thread wartet darauf, dass eine Bedingung wahr wird oder ein Ereignis eintritt
 - Der Thread wird mittels einer *Synchronisationsvariable* benachrichtigt
- Beachte
 - Jedes Java-Objekt kann als Synchronisationsvariable dienen
 - Um andere Threads über eine Synchronisationsvariable zu benachrichtigen, muss sich ein Thread innerhalb eines `synchronized`-Blocks dieser Variable befinden
- Methoden
 - `wait()` auf eine Benachrichtigung warten
 - `notify()` Benachrichtigung an **einen** wartenden Thread senden
 - `notifyAll()` Benachrichtigung an **alle** wartenden Thread senden



Koordinierung in Java

Beispiel

- Variablen

```
Object syncObject = new Object(); // Synchronisations-Variable
boolean condition = false;        // Bedingung
```
- Auf Erfüllung der Bedingung wartender Thread

```
synchronized(syncObject) {
    while(!condition) {
        syncObject.wait();
    }
}
```
- Bedingung erfüllender Thread

```
synchronized(syncObject) {
    condition = true;
    syncObject.notify();
}
```



■ Allgemeine Schnittstelle: Lock

■ Lock anfordern

```
void lock();  
void lockInterruptibly() throws InterruptedException;  
boolean tryLock();  
boolean tryLock(long time, TimeUnit unit)  
                throws InterruptedException;
```

■ Lock freigeben

```
void unlock();
```

■ Condition-Variable für dieses Lock erzeugen

```
Condition newCondition();
```

■ Implementierung: ReentrantLock

```
Lock lock = new ReentrantLock();  
lock.lock();  
[...]  
lock.unlock();
```



■ Schnittstelle: Condition

■ Auf Signal (= Erfüllung der Bedingung) warten

```
void await() throws InterruptedException; // vgl. wait()  
void awaitUninterruptibly();  
boolean await(long time, TimeUnit unit)  
             throws InterruptedException;  
boolean awaitUntil(Date deadline) throws InterruptedException;
```

■ Signalisieren

```
void signal(); // analog zu notify()  
void signalAll(); // analog zu notifyAll()
```

■ Beachte

Ein Thread, der await*() oder signal*() aufruft, muss das zugehörige Lock halten (vgl. wait() und notify*() innerhalb synchronized-Block)



■ Konstruktoren

```
Semaphore(int permits);  
Semaphore(int permits, boolean fair);
```

■ Semaphore belegen (= herunter zählen)

```
acquire([int permits]) throws InterruptedException;  
acquireUninterruptibly([int permits]);  
tryAcquire([int permits, ] [long timeout]);
```

■ Semaphore freigeben (= herauf zählen)

```
release([int permits]);
```

■ Beispiel

```
Semaphore s = new Semaphore(1);  
s.acquireUninterruptibly();  
[...]  
s.release();
```

