

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

[...]

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



## Veraltete Methoden

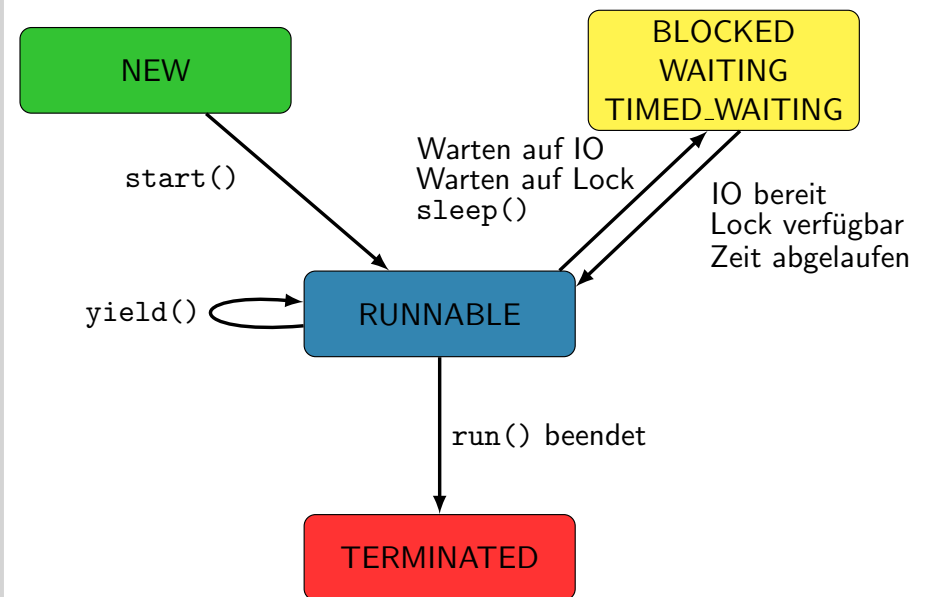
- Als *deprecated* markierte Thread-Methoden
  - stop(): Thread-Ausführung stoppen
  - destroy(): Thread löschen (ohne Aufräumen)
  - suspend(): Thread-Ausführung anhalten
  - resume(): Thread-Ausführung fortsetzen
  - ...
- Gründe
  - stop() gibt alle Locks frei, die der Thread gerade hält → kann zu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

- Weitere Informationen

[Java Thread Primitive Deprecation](http://docs.oracle.com/javase/7/docs/technotes/guides/concurrency/threadPrimitiveDeprecation.html)  
<http://docs.oracle.com/javase/7/docs/technotes/guides/concurrency/threadPrimitiveDeprecation.html>



## Thread-Zustände in Java



## Java

Collections & Maps  
Threads  
Synchronisation  
Koordinierung



- 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

- Ergebnisse 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
  - Vor Betreten eines kritischen Abschnitts muss ein Thread ein *Sperrobjekt* anfordern
  - Beim Verlassen des kritischen Abschnitts wird das Sperrobjekt wieder freigegeben
  - Ein Sperrobjekt wird zu jedem Zeitpunkt von nur maximal einem Thread gehalten
- Hinweise
  - In Java kann jedes Objekt als Sperrobjekt dienen
  - Ein Thread kann dasselbe Sperrobjekt mehrfach halten (rekursive Sperre)



- Schutz von kritischen Abschnitten per `synchronized`-Block

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

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

    [...] // unkritische Operationen
}
```
- Ausweitung eines `synchronized`-Blocks auf die komplette Methode

```
synchronized public void bar() {
    [...] // zu schuetzender Code (kritischer Abschnitt)
}
```
- Verbesserung für Zähler-Beispiel

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



- 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()`.]
- ```
synchronized(<Sperrobjekt>) {
    [...] // zu schuetzender Code (kritischer Abschnitt)
}
```
- Keine Timeouts beim Warten auf ein Sperrobjekt möglich
  - Keine alternativen Semantiken für das Anfordern und Freigeben von Sperrobjekten (z. B. zur Implementierung von Fairness) definierbar
- Lösung: Alternative Synchronisationsvarianten (siehe später)



- 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!



- 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
  - Verwaltung von gemeinsam genutzten Betriebsmitteln
  - Rollenverteilung (z. B. Produzent/Konsument)
  - Gemeinsame Behandlung von Problemsituationen
  - ...



## 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 Threads senden



- Variablen

```
Object syncObject = new Object(); // Synchronisations-Variablen
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();
```

