

Middleware - Übung

Tobias Distler, Michael Gernoth, Rüdiger Kapitza

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
Lehrstuhl Informatik 4 (Verteilte Systeme und Betriebssysteme)

www4.informatik.uni-erlangen.de

Wintersemester 2009/2010



Überblick

Multithreading in Java

Threads

Synchronisation

Koordinierung



Was ist ein Thread?

- 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



Threads in Java

- Attribute von Java-Threads
 - Priorität
 - 10 Stufen:
 - von `Thread.MIN_PRIORITY` (1)
 - über `Thread.NORM_PRIORITY` (5)
 - bis `Thread.MAX_PRIORITY` (10)
 - Lassen sich auf Betriebssystemprioritäten mappen (stark systemabhängig)
 - Daemon-Eigenschaft
 - Daemon-Threads werden für Hintergrundaktivitäten genutzt
 - Sobald alle Nicht-Daemon-Threads beendet sind, ist auch das Programm beendet
- Beachte: Thread-Attribute gehen auf neu erzeugte Threads über
Beispiel: Daemon-Thread *A* mit Priorität 7 erzeugt Thread *B*
→ Thread *B* ist Daemon und hat ebenfalls Priorität 7



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

```
ThreadTest test = new ThreadTest();
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 RunnableTest implements Runnable {
    public void run() {
        System.out.println("Test");
    }
}
```

```
RunnableTest test = new RunnableTest();
Thread thread = new Thread(test);
thread.start();
```



Pausieren von Threads

sleep(), yield()

■ 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



Beenden von Threads

return, interrupt()

■ Synchron

Ausführung erreicht

- ein return aus der run()-Methode
- das Ende der run()-Methode

■ Asynchron

■ Mittels 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.



Auf die Beendigung von anderen Threads warten

- Mittels join()-Methode

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

- Beispiel

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

[...]

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



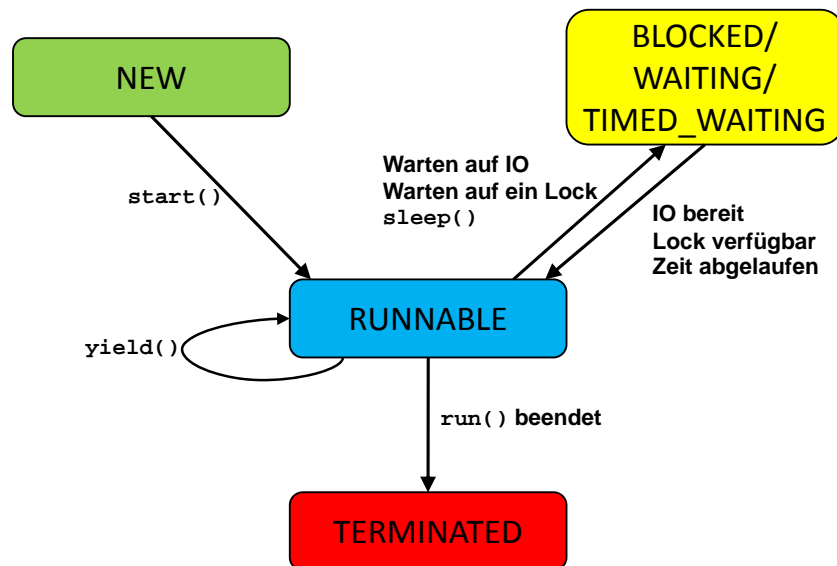
- Als „deprecated“ markierte Thread-Methoden
 - stop(): Thread-Ausführung stoppen
 - destroy(): Thread löschen (ohne Aufräumen)
 - suspend(): Thread-Ausführung anhalten
 - resume(): Thread-Ausführung fortsetzen
 - ...
- Gründe
 - stop() gibt alle Locks frei, die der Thread gerade hält
→ kann zu Inkonsistenzen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

“Why are Thread.stop, Thread.suspend and Thread.resume Deprecated?”

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



Thread-Zustände in Java



Multithreading in Java

Threads
Synchronisation
Koordination



Korrektheit nebenläufiger Programme

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



Synchronisationsbedarf: Beispiel

```
public class Adder 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 {
        Adder value = new Adder();
        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 beteiligt sind
 0. $a = 0$;
 1. T1-load: $a = 0$, Reg1 = 0
 2. T2-load: $a = 0$, Reg2 = 0
 3. T1-add: $a = 0$, Reg1 = 1
 4. T1-store: $a = 1$, Reg1 = 1
 5. T2-add: $a = 1$, Reg2 = 1
 6. T2-store: $a = 1$, Reg2 = 1

→ Die drei Operationen müssen **atomar** ausgeführt werden!



Synchronisation in Java

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



- Schutz von kritischen Abschnitten per `synchronized`-Block

```
public void foo() {
    [...] // unkritische Operationen
    synchronized(<Sperrobject>) {
        [...] // zu schuetzender Code (krit. Abschnitt)
    }
    [...] // unkritische Operationen
}
```

- Ausweitung eines `synchronized`-Blocks auf die komplette Methode

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

- Verbesserung für Beispiel

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



- Anforderung (`lock()`) und Freigabe (`unlock()`) des Sperrobjects sind
 - nur im Java-Byte-Code sichtbar
 - nicht trennbar (→ Vorteil: kein `lock()` ohne `unlock()`)
- Keine Timeouts beim Warten auf ein Sperrobject möglich
- Keine alternativen Semantiken (z.B. zur Implementierung von Fairness) definierbar

→ Lösung: Alternative Synchronisationsvarianten (siehe später)



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 (*single-threaded context*), muss **nicht** synchronisiert werden!



Atomare Operationen

`java.util.concurrent.atomic`

- Allgemein
 - Ersatz-Klassen (keine Unterklassen!) für problematische Datentypen
 - Atomare Varianten häufig verwendeter Operationen
 - *Compare-and-Swap (CAS)* für Java
- Verfügbare Klassen
 - Versionen für primitive Datentypen: `AtomicBoolean`, `AtomicInteger`, `AtomicLong`
 - Erweiterte Klassen für Arrays: `AtomicIntegerArray`, `AtomicLongArray`
 - Referenzen: `AtomicReference`, `AtomicReferenceArray`
 - ...
- Beispiel

```
AtomicInteger ai = new AtomicInteger(47);
int newValue0 = ai.incrementAndGet(); // entspricht: ++i;
int newValue1 = ai.getAndIncrement(); // entspricht: i++;
int oldValue = ai.getAndSet(4);
boolean success = ai.compareAndSet(oldValue, 7);
```



Die Klasse java.util.Collections

- Idee
 - 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> m);
static <T> Set<T> synchronizedSet(Set<T> s);
[...]
```

■ 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 frühere Folie)



- Idee
 - Operation (optimistisch/spekulativ) ausführen
 - Bei Bedarf Objektzustand korrigieren und Operation erneut ausführen
- Varianten
 - Rollback/Recovery
 - Zu jeder Operation muss eine Umkehroperation existieren
 - Operationen müssen seiteneffektfrei sein
 - Versioning
 - Operationen arbeiten auf *Shadow*-Kopien des Objektzustands
 - *Atomares commit* überprüft, ob sich der Ausgangszustand geändert hat (→ Konflikt) und setzt Shadow-Zustand als neuen Objektzustand
- Vorteile
 - Keine Deadlocks
 - Reduzierung von Synchronisationskosten
- Nachteile
 - Erhöhte Design-Komplexität
 - Ungeeignet für hohe Last: je mehr parallele Zugriffe auf ein Objekt stattfinden, desto höher z.B. die Anzahl der Rollbacks



Optimistische Nebenläufigkeitskontrolle

Beispiel

■ Beispielklasse: Zähler

```
class Counter {
    private CounterState state; // Objektzustand
}
```

■ Operation auf Shadow-Kopie ausführen

```
void increment() {
    CounterState assumed, next;
    do {
        assumed = state;
        next = new CounterState(assumed);
        next.inc(); // Shadow-Zustand modifizieren
    } while(!commit(assumed, next));
}
```

■ Änderung zurückschreiben

```
synchronized boolean commit(CounterState assumed,
                             CounterState next) {
    if(state != assumed) return false;
    state = next;
    return true;
}
```



Multithreading in Java

Threads
Synchronisation
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. Producer/Consumer)
 - Gemeinsame Behandlung von Problemsituationen
 - ...



Das „Philosophen-Problem“

- Erkenntnisse
 - Das Leben eines Philosophen beschränkt sich auf 2 Tätigkeiten: Denken und Essen (abwechselnd)
 - Zum Essen benötigt man Messer **und** Gabel
 - Experiment
 - 4 Philosophen werden an einem runden Tisch platziert
 - Zwischen 2 Philosophen liegt jeweils ein Messer oder eine Gabel
 - Messer und Gabel können nicht gleichzeitig genommen werden
 - Da nicht ausreichend Besteck für alle vorhanden ist, legt jeder Philosoph sein Besteck nach dem Essen wieder zurück
 - Problem, falls alle Philosophen zuerst das rechte und danach erst das linke Besteckteil nehmen wollen: **Deadlock**
- Koordinierung notwendig



- 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



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 java.util.concurrent.locks.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: java.util.concurrent.locks.ReentrantLock

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



Vor- und Nachteile im Vergleich

■ ReentrantLock

- Mehr Features (Timeouts, Unterbrechbarkeit,...)
- Performanter
- Nicht an Code-Blöcke gebunden
- Schwieriger zu Debuggen

■ synchronized

- JVM kann beim Debuggen helfen
- Einfacher zu benutzen
- Keine vergessenen unlock()s



Die Schnittstelle java.util.concurrent.locks.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)



Die Klasse java.util.concurrent.Semaphore

■ 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();
```

