

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



## ■ 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;
```



## 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);
```



- 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]
```



## Java

Collections & Maps

**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



## 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();
```



- 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

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

[...]

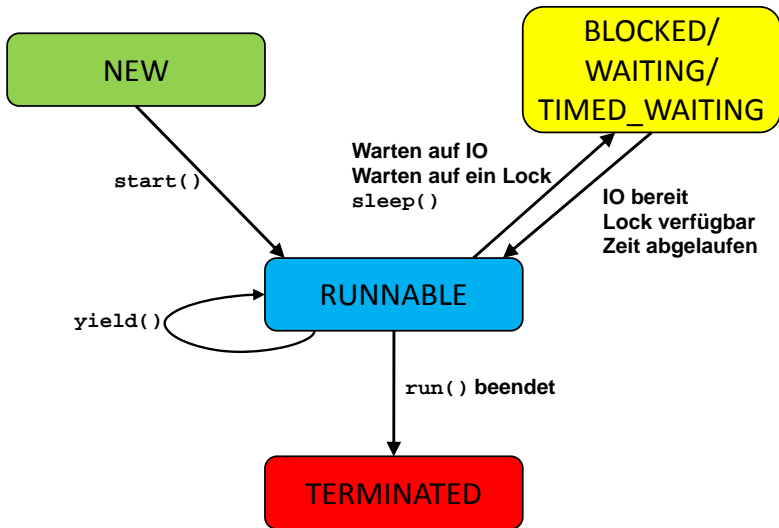
try {
    workerThread.join();
    worker.printResult();
} catch (InterruptedException ie) {
    // Unterbrechungsbehandlung fuer join()
}
```



- 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
  - “Java Thread Primitive Deprecation”
  - <http://download.oracle.com/javase/6/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 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 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

## ■ Beachte

- In Java kann jedes Objekt als Sperrobjekt dienen
- Ein Thread kann das selbe Sperrobjekt mehrfach halten (rekursive Sperre)



- Schutz von kritischen Abschnitten per `synchronized`-Block

```
public void foo() {  
    [...] // unkritische Operationen  
  
    synchronized(<Sperrobject>) {  
        [...] // 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 Beispiel

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



- Die Anforderung des Sperrobjects 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(<Sperrobject>) {  
    [...] // zu schuetzender Code (kritischer Abschnitt)  
}
```

- Keine Timeouts beim Warten auf ein Sperrobject möglich
  - Keine alternativen Semantiken für das Anfordern und Freigeben von Sperrobjecten (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, 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> 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 vorherige Folie)



## Java

Collections & Maps

Threads

Synchronisation

Koordinierung



- Synchronisation alleine nicht ausreichend
  - Jeder Thread „lebt in seiner eigenen Welt“
  - Threads haben keine Möglichkeit sich abzustimmen
- Koordination unterstützt
  - Verwaltung von gemeinsam genutzten Betriebsmitteln
  - Rollenverteilung (z. B. Produzent/Konsument)
  - Gemeinsame Behandlung von Problemsituationen
  - ...



- Erkenntnisse
    - Das Leben eines Philosophen beschränkt sich auf zwei 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 (zum Beispiel) 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



- 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();
```



- 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)





## ■ 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();
```

