

# Vícevláknové aplikace – modely a příklady

Jiří Vokřínek

Katedra počítačů

Fakulta elektrotechnická

České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 8

**B0B36PJV – Programování v JAVA**

# Část 1 – Využití vláken v GUI

Vlákna v GUI (Swing)

Rozšíření výpočetního modulu v aplikaci DemoBarComp o vlákno

Návrhový vzor Observer

Využití třídy SwingWorker

# Část 2 – Modely vícevláknových aplikací

Modely více-vláknových aplikací

Prostředky ladění

# Část 3 – Příklad – GUI aplikace Simulátor/Plátno

## GUI s plátnem

- Struktura aplikace

- Struktura simulátoru

- Struktura grafického rozhraní

- Praktické ukázky

# Část I

## Část 1 – Využití vláken v GUI

## Vlákna v GUI (Swing)

- Vlákna můžeme použít v libovolné aplikaci a tedy i v aplikaci s GUI.
- Vykreslování komponent Swing se děje v samostatném vlákne vytvořeném při inicializaci toolkitu
- Proto je vhodné aktualizaci rozhraní realizovat notifikací tohoto vlákna z jiného

*Snažíme se pokud možno vyhnout asynchronnímu překreslování z více vláken – race condition*

- Zároveň se snažíme oddělit grafickou část od výpočetní (datové) části aplikace (MVC)

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/concurrency>

# Samostatné výpočetní vlákno pro výpočetní model v aplikaci DemoBarComp

- Třidu `Model` rozšíříme o rozhraní `Runnable`
- Vytvoříme novou třídu `ThreadModel`
  - Voláním metody `compute` spustíme samostatné vlákno
  - Musíme zabránit opakovanému vytváření vlákna

*Příznak `computing`*

- Metodu uděláme synchronizovanou
- Po stisku tlačítka stop ukončíme vlákno

*Implementujeme třídu `StopListener`*

- Ve třídě `ThreadModel` implementuje metodu `stopComputation`  
*Nastaví příznak ukončení výpočetní smyčky `end`*

`lec08/DemoBarComp-simplethread`

Po spuštění výpočtu je GUI aktivní, ale neaktualizuje se *progress bar*, je nutné vytvořit vazbu s výpočetního vlákna – použijeme návrhový vzor **Observer**

# Návrhový vzor **Observer**

- Realizuje abstraktní vazbu mezi objektem a množinou pozorovatelů
- Pozorovatel je předplatitel (*subscriber*) změn objektu
- Předplatitelé se musejí registrovat k pozorovanému objektu
- Objekt pak informuje (notifikuje) pozorovatele o změnách
- V Javě je řešen dvojicí třídy **Observable** a **Observer**



## Výpočetní model jako **Observable** objekt 1/4

- **Observable** je abstraktní třídy
- **ThreadModel** již dědí od **Model**, proto vytvoříme nový **Observable** objekt jako instanci privátní třídy **UpdateNotificator**
- Objekt **UpdateNotificator** použijeme k notifikaci registrovaných pozorovatelů

```
public class ThreadModel extends Model implements
    Runnable {
    private class UpdateNotificator extends Observable {
        private void update() {
            setChanged();           // force subject change
            notifyObservers();      // notify reg. observers
        }
    }
    UpdateNotificator updateNotificator;

    public ThreadModel() {
        updateNotificator = new UpdateNotificator();
                                lec08/DemoBarComp-observer
    }
}
```

## Výpočetní model jako **Observable** objekt 2/4

- Musíme zajistit rozhraní pro přihlašování a odhlašování pozorovatelů
- Zároveň nechceme měnit typ výpočetního modelu ve třídě `MyBarPanel`
- Musíme proto rozšířit původní výpočetní model `Model`

```
public class Model {  
    public void unregisterObserver(Observer observer) {...}  
    public void registerObserver(Observer observer) {...}  
    ...  
}
```

- Ve třídě `ThreadModel` implementujeme přihlašování/odhlašování odběratelů

```
@Override  
public void registerObserver(Observer observer) {  
    updateNotificator.addObserver(observer);  
}  
@Override  
public void unregisterObserver(Observer observer) {  
    updateNotificator.deleteObserver(observer);  
}
```

`lec08/DemoBarComp-observer`

## Výpočetní model jako **Observable** objekt 3/4

- Odběratele informujeme po dílčím výpočtu v metodě `run` třídy `ThreadModel`

```
public void run() {  
    ...  
    while (!computePart() && !finished) {  
        updateNotificator.update();  
    }  
}
```

- Panel `MyBarPanel` je jediným odběratelem a implementuje rozhraní `Observer`, tj. metodu `update`

```
public class MyBarPanel extends JPanel implements  
    Observer {  
    @Override  
    public void update(Observable o, Object arg) {  
        updateProgress(); //arg can be further processed  
    }  
    private void updateProgress() {  
        if (computation != null) {  
            bar.setValue(computation.getProgress());  
        }  
    }  
}
```

lec08/DemoBarComp-observer

## Výpočetní model jako **Observable** objekt 4/4

- Napojení pozorovatele `MyBarPanel` na výpočetní model `Model` provedeme při nastavení výpočetního modelu

```
public class MyBarPanel extends JPanel implements
    Observer {
    public void setComputation(Model computation) {
        if (this.computation != null) {
            this.computation.unregisterObserver(this);
        }
        this.computation = computation;
        this.computation.registerObserver(this);
    }
}
```

- Při změně modelu nesmíme zapomenout na odhlášení od původního modelu

*Nechceme dostávat aktualizace od původního modelu, pokud by dál existoval.*

`lec08/DemoBarComp-observer`

# Výpočetní vlákno ve Swing

- Alternativně můžeme využít třídu **SwingWorker**
- Ta definuje metodu **doInBackground()**, která zapouzdřuje výpočet na „pozadí“ v samostatném vlákně
  - V těle metody můžeme publikovat zprávy voláním metody **publish()**
- Automaticky se také „napojuje“ na události v „grafickém vlákně“ a můžeme předefinovat metody
  - **process()** – definuje reakci na publikované zprávy
  - **done()** – definuje reakci po skočení metody **doInBackground()**

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/concurrency/worker.html>

## Příklad použití třídy `SwingWorker` 1/3

- Vlákno třídy `SwingWorker` využijeme pro aktualizaci GUI s frekvencí 25 Hz
- V metodě `doInBackground` tak bude periodicky kontrolovat, zdali výpočetní vlákno stále běží
- Potřebujeme vhodné rozhraní třídy `Model`, proto definujeme metodu `isRunning()`

```
public class Model {  
    ...  
    public boolean isRunning() { ... }  
}
```

*Není úplně vhodné, ale vychází z postupného rozšiřování původně nevláknového výpočtu. Lze řešit využitím přímo `ThreadModel`.*

- Metodu `isRunning` implementujeme ve vláknovém výpočetním modelu `ThreadModel`

```
public class ThreadModel ...  
    public synchronized boolean isRunning() {  
        return thread.isAlive();  
    }  
}
```

lec08/DemoBarComp-swingworker

## Příklad použití třídy **SwingWorker** 2/3

- Všechna ostatní rozšíření realizujeme pouze v rámci GUI třídy **MyBarPanel**
- Definujeme vnitřní třídu **MySwingWorker** rozšiřující **SwingWorker**

```
public class MyBarPanel extends JPanel {  
    public class MySwingWorker extends SwingWorker<Integer  
        , Integer> { ... }  
  
    MySwingWorker worker;
```

- Tlačítko **Compute** připojíme k instanci **MySwingWorker**

```
private class ComputeListener implements ActionListener {  
    @Override  
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
        if (!worker.isDone()) { //only single worker  
            status.setText("Start computation");  
            worker.execute();  
        }  
    }  
}
```

lec08/DemoBarComp-swingworker

## Příklad použití třídy `SwingWorker` 3/3

- Ve třídě `MySwingWorker` definujeme napojení periodické aktualizace na *progress bar*

```
public class MySwingWorker extends SwingWorker {
    @Override
    protected Integer doInBackground() throws Exception {
        computation.compute();
        while (computation.isRunning()) {
            TimeUnit.MILLISECONDS.sleep(40); //25 Hz
            publish(new Integer(computation.getProgress()));
        }
        return 0;
    }
    protected void process(List<Integer> chunks) {
        updateProgress();
    }
    protected void done() {
        updateProgress();
    }
}
```

lec08/DemoBarComp-swingworker

- S výhodou využíváme přímého přístupu k `updateProgress`



## Zvýšení interaktivity aplikace

- Po stisku tlačítka **Stop** aplikace čeká na doběhnutí výpočetního vlákna
- To nemusí být důvod k zablokování celého GUI
- Můžeme realizovat „vypnutí“ tlačítek Compute a Stop po stisku Stop
- Jejich opětovnou aktivaci můžeme odložit až po ukočení běhu výpočetního vlákna

# Část II

## Část 2 – Modely vícevláknových aplikací

## Kdy použít vlákna?

Vlákna je výhodné použít, pokud aplikace splňuje některé následující kritérium:

- Je složena z nezávislých úloh.
- Může být blokována po dlouho dobu.
- Obsahuje výpočetně náročnou část.
- Musí reagovat na asynchronní události.
- Obsahuje úlohy s nižší nebo vyšší prioritou než zbytek aplikace.

## Typické aplikace

- **Servery** - obsluhují více klientů najednou. Obsluha typicky znamená přístup k několika sdíleným zdrojům a hodně vstupně výstupních operací (I/O).
- **Výpočetní aplikace** - na víceprocesorovém systému lze výpočet urychlit rozdělením úlohy na více procesorů.
- **Aplikace reálného času** - lze využít specifických rozvrhovačů. Vícevláknová aplikace je výkonnější než složité asynchronní programování, neboť vlákno čeká na příslušnou událost namísto explicitního přerušování vykonávání kódu a přepínání kontextu.

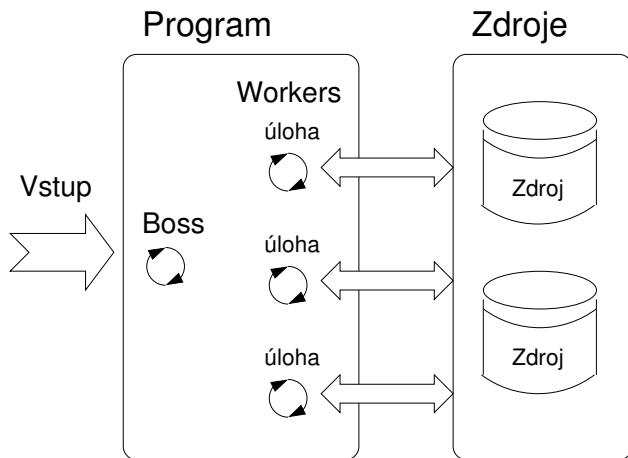
# Modely vícevláknových aplikací

Modely řeší způsob vytváření a rozdělování práce mezi vlákna.

- **Boss/Worker** - hlavní vlákno řídí rozdělení úlohy jiným vláknům.
- **Peer** - vlákna běží paralelně bez specifického vedoucího.
- **Pipeline** - zpracování dat sekvencí operací.

*Předpokládá dlouhý vstupních proud dat.*

## Boss/Worker model



## Boss/Worker rozdělení činnosti

- Hlavní vlákno je zodpovědné za vyřizování požadavků.
- Pracuje v cyklu:
  1. příchod požadavku,
  2. vytvoření vlákna pro řešení příslušného úkolu,
  3. návrat na čekání požadavku.
- Výstup řešení úkolu je řízen:
  - Příslušným vláknem řešícím úkol.
  - Hlavním vláknem, předání využívá synchronizační mechanismy.

# Boss/Worker příklad

## Příklad Boss/Worker model

```
1 //Boss
2 main() {
3     while(1) {
4         switch(getRequest()) {
5             case taskX :
6                 create_thread(taskX);
7             case taskY :
8                 create_thread(taskY);
9             :
10        }
11    }
```

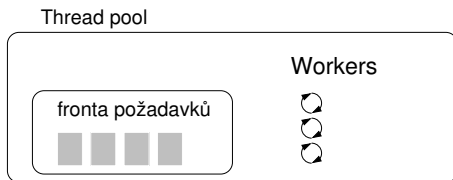
```
1 //Worker
2 taskX() {
3     řešení úlohy,
4     synchronizace v
5     případě sdílených
6     zdrojů;
7     done;
8 }
9 taskY() {
10    řešení úlohy,
11    synchronizace v
12    případě sdílených
13    zdrojů;
14    done;
15 }
```

C style



# Thread Pool

- Hlavní vlákno vytváří vlákna dynamicky podle příchozích požadavků.
- Režii vytváření lze snížit, vytvořením vláken dopředu (Thread Pool).
- Vytvořená vlákna čekají na přiřazení úkolu.



# Thread Pool - vlastnosti

- Počet vytvořených vláken.
- Maximální počet požadavků ve frontě požadavků.
- Definice chování v případě plné fronty požadavků a žádného volného vlákna.

*Například blokování příchozích požadavků.*

## Java Thread Pool - příklad

- `Executor` z balíku `java.util.concurrent` nabízí knihovni zprávu vláken
- Příklad – `ThreadPoolExecutor` nebo `ScheduledThreadPoolExecutor`
- Přijímá `Callable` objekty
  - Podobné `Runnable`
  - Mohou vracet nějakou hodnotu a vyhazovat vyjímky
- Při vložení vrací `Future` objekt obsahující stav a návratovou hodnotu
  - `isDone` testuje, zda je úloha již ukončena
  - `get` vrací návratovou hodnotu
  - `cancel` pošle žádost o zrušení úlohy

`lec08/ThreadPoolExample`

## Java Thread Pool - příklad

```
private class CallableImpl implements Callable<String> {
    String name;

    public CallableImpl(int number) {
        name = "Callable " + number;
    }

    @Override
    public String call() {
        for (int i = 0; i < 5; i++) {
            System.out.println(name + " is doing something");
            ;
            try {
                Thread.sleep(200);
            } catch (InterruptedException ex) {
                System.out.println("Not sleeping ?? ...");
            }
        }
        return name + " is done !";
    }
}
```

## Java Thread Pool - příklad

```
public class ThreadPoolExample {
    ExecutorService threadPool;

    public void test(int numberOfThreads) {

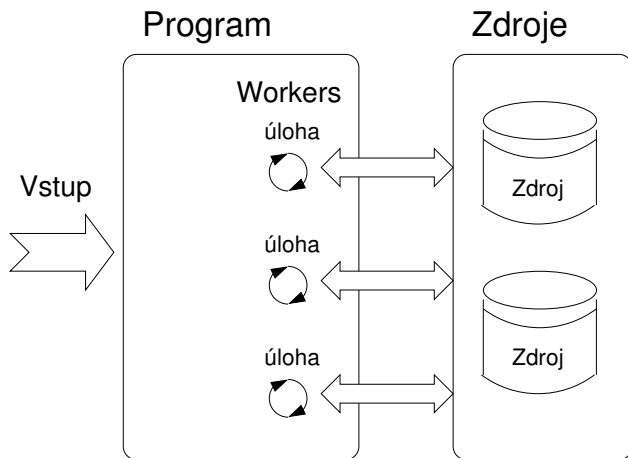
        threadPool = newFixedThreadPool(numberOfThreads);
        List<Future> futures = new ArrayList<>();

        for (int i = 1; i <= 10; i++) {
            Callable<String> aCall = new CallableImpl(i);
            Future<String> submit = threadPool.submit(aCall);
            futures.add(submit);
        }

        try {
            for (Future future : futures) {
                System.out.println(future.get());
            }
        } catch (Exception ex) { ... }

        threadPool.shutdown();
    }
}
```

## Peer model



## Peer model - vlastnosti

- Neobsahuje hlavní vlákno.
- První vlákno po vytvoření ostatních vláken:
  - se stává jedním z ostatních vláken (rovnocenným),
  - pozastavuje svou činnost do doby než ostatní vlákna končí.
- Každé vlákno je zodpovědné za svůj vstup a výstup.

# Peer model - příklad

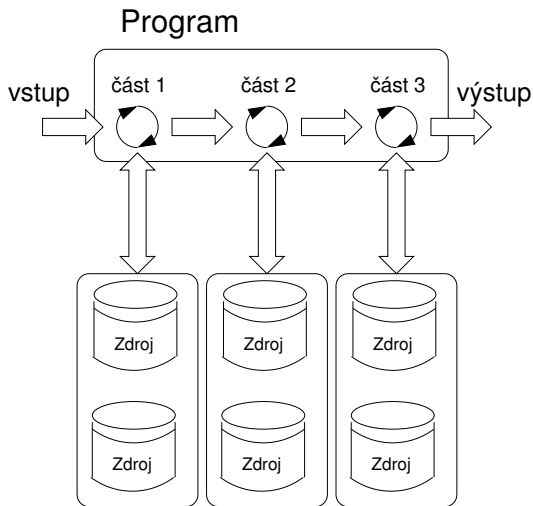
## Příklad Peer model

```
1 //Boss
2 main() {
3     create_thread(task1);
4     create_thread(task2);
5     :
6     :
7     start all threads;
8     wait for all threads;
9 }
```

```
1 //Worker
2 task1() {
3     čekáná na spuštění;
4     řešení úlohy,
5     synchronizace v
6     případě sdílených
7     zdrojů;
8     done;
9 }
10 task2() {
11     čekáná na spuštění;
12     řešení úlohy,
13     synchronizace v
14     případě sdílených
15     zdrojů;
16     done;
17 }
```



# Zpracování proudu dat - Pipeline



# Pipeline

- Dlouhý vstupní proud dat.
- Sekvence operací (částí zpracování), každá vstupní jednotka musí projít všemi částmi zpracování.
- V každé části jsou v daném čase, zpracovávány různé jednotky vstupu (nezávislost jednotek).

# Pipeline model - příklad

## Příklad Pipeline model

```
1 main() {
2     create_thread(stage1);
3     create_thread(stage2);
4     :
5     :
6     wait for all pipeline;
7 }
8 stage1() {
9     while(input) {
10        get next program
11        input;
12        process input;
13        pass result to next
14        stage;
15    }
16 }
```

```
1 stage2() {
2     while(input) {
3         get next input from
4         thread;
5         process input;
6         pass result to next
7         stage;
8     }
9 }
10 stageN() {
11     while(input) {
12         get next input from
13         thread;
14         process input;
15         pass result to output;
16     }
17 }
```

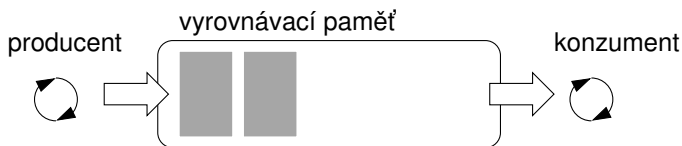
*C style*

## Producent a konzument

Předávání dat mezi vlákny je realizováno vyrovnávací pamětí bufferem.

- Producent - vlákno, které předává data jinému vláknu.
- Konzument - vlákno, které přijímá data od jiného vlákna.

Přístup do vyrovnávací pamětí musí být synchronizovaný (exkluzivní přístup).



## Funkce a paralelismus

Při paralelním běhu programu mohou být funkce volány vícenásobně. Funkce jsou :

- **reentrantní** - V jediném okamžiku může být stejná funkce vykonávána současně

*Např. vnořená obsluha přerušení*

- **thread-safe** - Funkci je možné současně volat z více vláken

Dosažení těchto vlastností:

- Reentrantní funkce nezapisují do statických dat, nepracují s globálními daty.
- Thread-safe funkce využívají synchronizačních primitiv při přístupu ke globálním datům.

# Vícevláknové aplikace a ladění

Hlavní problémy vícevláknových aplikací souvisí se synchronizací:

- **Uvážnutí – deadlock.**
- **Souběh (race conditions)** - přístup více vláken ke sdíleným proměnným a alespoň jedno vlákno nevyužívá synchronizačních mechanismů. Vlákno čte hodnotu zatímco jiné vlákno zapisuje. Zápis a čtení nejsou atomické a data mohou být neplatná.

# Prostředky ladění

- Nejlepším prostředkem ladění vícevláknových aplikací je **nepotřebovat ladit.**
- Toho lze dosáhnout kázní a obezřetným přístupem ke sdíleným proměnným.
- Nicméně je vhodné využívat ladící prostředí s minimální množinou vlastností.

# Podpora ladění

## Debugger:

- Výpis běžících vláken.
- Výpis stavu synchronizačních primitiv.
- Přístup k proměnným vláken.
- Pozastavení běhu konkrétního vlákna.
- Záznam průběhu běhu celého programu (kompletní obsah paměti a vstupů/výstup) a procházení záznamu

## Logování:

- Problém uváznutí souvisí s pořadím událostí, logováním přístupu k zámekům lze odhalit případné špatné pořadí synchronizačních operací.



## Poznámky - „problémy souběhu“

Problémy souběhu jsou typicky způsobeny nedostatkem synchronizace.

- Vlákna jsou **asynchronní**.

*Nespoléhat na to, že na jednoprocessorovém systému je vykonávání kódu synchronní.*

- Při psaní vícevláknové aplikace předpokládejte, že vlákno může být kdykoliv přerušeno nebo spuštěno.

*Části kódu, u kterých je nutné zajistit pořadí vykonávání jednotlivými vlákny vyžadují synchronizaci.*

- Nikdy nespolehejte na to, že vlákno po vytvoření počká, může být spuštěno velmi brzy.

- Pokud nspecifikujete pořadí vykonávání vláken, žádné takové neexistuje.

*„Vlákna běží v tom nejhorším možném pořadí. Bill Gallmeister“*

## Poznámky - „problém uváznutí“

Problémy uváznutí souvisí s mechanismy synchronizace.

- Uváznutí (deadlock) se na rozdíl o souběhu mnohem lépe ladí.
- Častým problémem je tzv. *mutex deadlock* způsobený pořadím získávání mutexů (zámků/monitorů).
- Mutex deadlock nemůže nastat, pokud má každé vlákno uzamčený pouze jeden mutex (*chce uzamknout*).
- Není dobré volat funkce s uzamčeným mutexem, obzvláště zamyká-li volaná funkce jiný mutex.
- Je dobré zamykat mutex na co možná nejkratší dobu.

V Javě odpovídá zámeček krické sekci monitoru `synchronized(mtx){}`

<http://www.javaworld.com/article/2076774/java-concurrency/programming-java-threads-in-the-real-world--part-1.html>

## Část III

### Část 3 – Příklad – GUI aplikace Simulator/Plátno

# Zadání

- Naším cílem je vytvořit simulátor „herního“ světa
  - Ve světě mohou být různé objekty, které se mohou nezávisle pohybovat
  - Simulátor je „nezávislý“ na vizualizaci
  - Simulátor běží v diskrétních krocích
- Vizualizaci herního světa se pokusíme oddělit od vlastního simulátoru
  - Každému objektu simulátoru přiřadíme grafický tvar, který se bude umět zobrazit na plátno
- Simulátor chceme ovládat tlačítky „Start/Stop“
- Svět simulátoru vizualizujeme na plátně
- Vizualizace plátna bude probíhat „nezávisle“ na běhu simulátoru

*Interaktivní hra vs Simulace*

# Základní struktura aplikace

## ■ Simulátor – obsahuje svět a objekty

- V zásadě se chová jako kolekce simulačních objektů

Iterable

- Simulace běží v samostatném vlákně s periodou `PERIOD`
- Simulace probíhá v diskretních časových okamžicích voláním metody `doStep` simulačních objektů
- Má metodu pro zastavení vlákna `shutdown`

## ■ Grafické rozhraní a vizualizace – obsahuje

- Základní kontrolní tlačítka pro ovládání simulace (start/stop)
- Plátno pro vykreslení dílčích objektů
- Standardní vykreslovací Swing vlákno
- Samostatné vlákno pro překreslování stavu simulátoru

`SwingWorker` s přeposíláním zpráv hlavnímu Swing vláknu

- Grafickou reprezentaci vykreslovaných objektů

*Vlastní vykreslení grafickými primitivy.*

## Simulator – World – SimObject

- **Simulator** – kolekce simulačních objektů
- **World** – definuje rozměry světa

*Pro jednoduchost identické jako rozměry okna/plátna*

- **SimObject** – jednotné rozhraní simulačního objektu
  - Aktuální pozice objektu – `public Coords getPosition();`
  - Provedení jednoho simulačního kroku – objekt má definované chování `public void doStep();`
- Simulace probíhá ve smyčce:

```
while(!quit) {
    for(SimObject obj : objects) {
        obj.doStep();
    }
    Thread.sleep(PERIOD);
}
```

## Struktura grafického rozhraní

- Hlavní okno aplikace obsahuje kontrolní tlačítka
  - Tlačítko `start` spouští simulaci
  - Tlačítko `stop` zastavuje běžící simulaci
- Vizualizace simulace probíhá ve vlastním plátně `MyCanvas`
- Simulační objekty mají svůj grafický tvar `Shape`
- Překreslení plátna probíhá periodicky

`SwingWorker()`

```
while(sim.isRunning()) {
    if (sim.isChanged()) {
        MyCanvas canvas = getSimCanvas();
        canvas.redraw();
        Thread.sleep(CANVAS_REFRESH_PERIOD);
    }
}
```

*Základní koncept překreslení – neodpovídá kódu*

## Struktura plátna MyCanvas a vizualizace

- `MyCanvas` – reprezentuje kolekci vykreslitelných objektů – instance `Drawable`
- Každý objekt se umí vykreslit do grafického kontextu

```
public void redraw() {
    Graphics2D gd = getGraphics();
    for (Drawable obj : objects) {
        obj.draw(gd);
    }
}
```

- Vlastní tvar objektu je definován ve třídě `Shape`

```
abstract public class Shape implements Drawable {
    protected SimObject object;
    public Shape(SimObject object) {
        this.object = object;
    }
}
```



## Příklad definice tvaru – ShapeMonster, ShapeNPC

### ■ ShapeMonster

```
public class ShapeMonster extends Shape {
    public ShapeMonster(SimObject object) {
        super(object);
    }
    @Override
    public void draw(Graphics2D g2d) {
        Coords pt = object.getPosition();
        g2d.setColor(Color.RED);
        g2d.fillOval(pt.getX(), pt.getY(), 15, 15);
    }
}
```

### ■ ShapeNPC

```
public class ShapeNPC extends Shape {
    public ShapeNPC(SimObject object) {
        super(object);
    }
    @Override
    public void draw(Graphics2D g2d) {
        Coords pt = object.getPosition();
        g2d.setColor(Color.GREEN);
        g2d.fillRect(pt.getX(), pt.getY(), 15, 15);
    }
}
```

## Vytvoření simulačních objektů a jejich tvarů

```
private Simulator sim;
private MyCanvas canvas;

public SimulatorGUI(Simulator sim, MyCanvas canvas) {
    this.sim = sim;
    this.canvas = canvas;
    createObjects();
}

public void createObjects() {
    World world = sim.getWorld();

    SimObject monster = new SimulatorObjectMonster(world, 1, 1);
    sim.addObject(monster);
    canvas.addObject(new ShapeMonster(monster));

    SimObject npc = new SimulatorObjectNPC(world, 400, 200);
    sim.addObject(npc);
    canvas.addObject(new ShapeNPC(npc));
}
```

## Příklad – CanvasDemo

- Překreslování prostřednictvím `SwingWorker` vs přímé překreslování ve vlastním vlákně
- `DoubleBuffer` – přepínání vykresleného obrazu
- Časování a zajištění periody
- Plynulé překreslování bez pohybu myši

```
Toolkit.getDefaultToolkit().sync();
```

[lec08/CanvasDemo](#)

## Simulace vs grafická hra

- V simulaci se zpravidla snažíme důsledně oddělit simulované objekty od vizualizace
  1. Na úrovni simulačních objektů a jejich vizuální reprezentace
  2. Na úrovni simulačního času a rychlosti překreslování

*Přesnost simulace má přednost před rychlou a včasnou vizualizací (v reálném čase)*
- Hry jsou zpravidla silně svázány s grafickou vizualizací
  - Krok herního světa zpravidla znamená překreslení
  - Kreslící vlákno tak udává také simulační krok
  - Klíčovým aspektem je zachování plynulosti vizualizace a interakce

*V případě pomalejšího překreslování je rychlost herního světa adekvátně zpomalena.*
- Interaktivní hry zpravidla využívají individuálního kreslení objektů do plátna (případně 3D kontextu)

*Používají vlastní sadu komponent (widgets), zpravidla vizuálně efektní, princip je však stejný jako například ve Swing.*

*Chceme-li maximalizovat využití zdrojů a zajistit vysokou interaktivitu zpravidla musíme mít plně pod kontrolou běh aplikace.*

# Shrnutí přednášky

## Diskutovaná témata

- Modely vícevláknových aplikací
- Paralelní programování a ladění
  - Problém uváznutí a problém souběhu
- Příklady vícevláknových aplikací
  - GUI Využití vláken v GUI
  - GUI plátno – simulátor a kreslení do canvasu
  
- Příště: Sokety a síťování