

# Vícevláknové aplikace

Jan Faigl

Katedra počítačů  
Fakulta elektrotechnická  
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 5

**A0B36PR2 – Programování 2**

# Část 1 – Paralelní programování

Paralelismus a operační systém  
Proces a stavy procesu  
Víceprocesorové systémy

Synchronizace výpočetních toků

# Část 2 – Vícevláknové aplikace

Vlákna - terminologie, použití

Vícevláknové aplikace v operačním systému

Vlákna v Javě

# Část 3 – Využití vláken v GUI

Vlákna v GUI (Swing)

Rozšíření výpočetního modulu v aplikaci DemoBarComp o vlákno

Návrhový vzor Observer

Využití třídy SwingWorker

# Část I

## Část 1 – Paralelní programování

### Motivace

„Proč se vůbec paralelním programováním zabývat?“

- Navýšení výpočetního výkonu.  
*Paralelním výpočtem nalezneme řešení rychleji.*
- Efektivní využívání strojového času.  
*Program sice běží, ale čeká na data.*
- Zpracování více požadavků najednou.  
*Například obsluha více klientů v architektuře klient/server.*

*Základní výpočetní jednotkou je proces – „program“*

## Paralelní programování

Idea pochází z 60-tých let spolu s prvními multiprogramovými a pseudoparalelními systémy.

- Můžeme rozlišit dva případy paralelismu:
  - hardwarový,
  - softwarový - pseudoparalelismus.

I programy s paralelními konstrukcemi mohou běžet v pseudoparalelním prostředí a to i na víceprocesorovém výpočetním systému.

### Proces

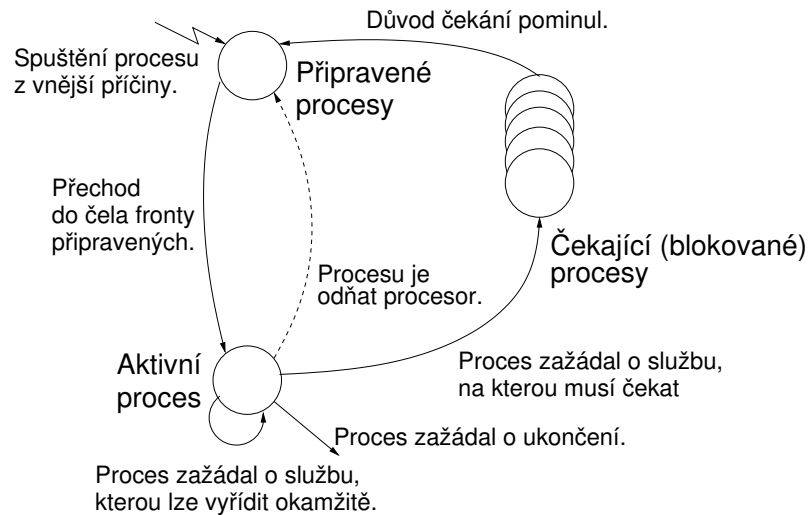
Proces je spuštěný program ve vyhrazeném prostoru paměti. Jedná se o entitu operačního systému, která je plánována pro nezávislé provádění.

Stavy procesu:

- **Executing** - právě běžící na procesoru.
- **Blocked** - čekající na periferie.
- **Waiting** - čekající na procesor.

Proces je identifikován v systému identifikačním číslem PID. Plánovač procesů řídí efektivní přidělování procesoru procesům na základně jejich vnitřního stavu.

## Stavy procesu



## Víceprocesorové systémy

- Víceprocesorové (jádrové) systémy umožňují skutečný paralelismus.
- Musí být řešena synchronizace procesorů (výpočetních toků) a jejich vzájemná datová komunikace
  - Prostředky k **synchronizaci** aktivit procesorů.
  - Prostředky pro komunikaci mezi procesory.

## Příklad výpisu procesů

```

TOP
Last pid: 1666; load averages:  2.34,  1.00,  0.56  up 0+00:21:21  20:37:22
87 processes:  1 running, 86 sleeping
CPU: 97.1% user,  1.4% nice,  1.0% system,  0.6% interrupt,  0.0% idle
Mem: 331M Active, 2720M Inact, 714M Wired, 28M Cache, 404M Buf, 23M Free
ARC: 25M Total, 33K MFU, 24M MRU, 48K Anon, 112K Header, 720K Other
Swap: 2048M Total, 2444K Used, 2045M Free

PID USERNAME  THR PRI  NICE   SIZE   RES STATE  C  TIME   WCPU COMMAND
1612 jf          16  52   0 1058M 21156K uwait   1  2:03 184.42% java
 874 root         1  25   0  919M 45892K select  1  0:16  7.96% Xorg
1569 jf           5  52   5  315M 89640K kqread  0  0:04  1.37% gimp-2.8
1125 jf           4  20   0  216M 16104K uwait   0  0:06  0.29% mocp
1664 root        1  22   0 81508K 8684K  select  1  0:00  0.29% xterm
1666 root        1  21   0 21924K 2584K   CPU1    1  0:00  0.29% top
1023 jf           4  20   0  323M 41148K select  0  0:25  0.20% owncloud
 997 jf           1  20   0  183M 29680K select  1  0:01  0.10% openbox
1095 jf           1  28   0 61508K 7512K   select  1  0:56  0.00% mc
1088 jf           1  25   5 90424K 13896K select  1  0:15  0.00% xpdf
1014 jf           1  21   0  201M 33888K select  1  0:06  0.00% gkrellm
1081 jf           1  20   0  109M 19544K select  0  0:02  0.00% urxvt
1092 jf           1  20   0 23908K 2800K   select  1  0:02  0.00% tmux
1572 jf           1  52   5  193M 33892K select  1  0:01  0.00% script-fu
1319 jf           2  22   0 58900K 11036K select  0  0:01  0.00% vim
 867 root        1  20   0  110M 8312K   wait    0  0:01  0.00% slim
  
```

*V současných operačních systémech typicky běží celá řada procesů v pseudoparalelní/paralelním režimu.*

## Architektury

Řízení vykonávání jednotlivých instrukcí.

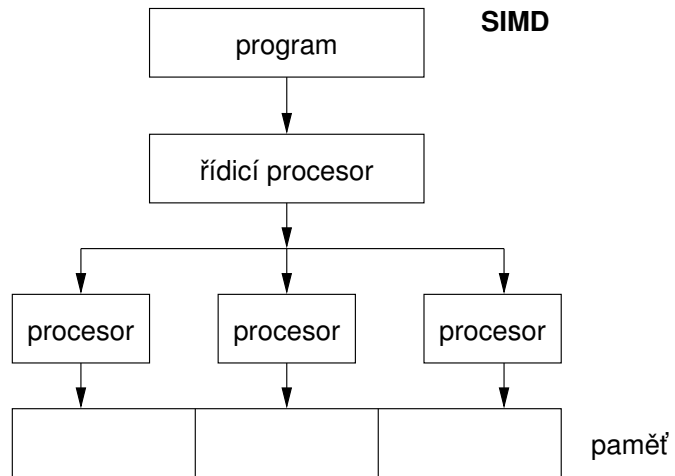
- SIMD (single-instruction, multiple-data) - stejné instrukce jsou vykonávány na více datech. Procesory jsou identické a pracují synchronně. *Příkladem může být vykonávání MMX, SSE, 3dnow! instrukcí, „vektorizace“.*
- MIMD (multiple-instruction, multiple-data) - procesory pracují nezávisle a asynchronně.

Řízení přístupu k paměti.

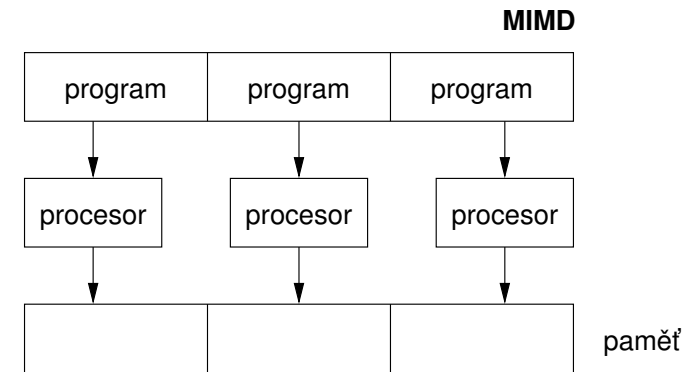
- Systémy se sdílenou pamětí - společná centrální paměť.
- Systémy s distribuovanou pamětí - každý procesor má svou paměť.

*Informativní*

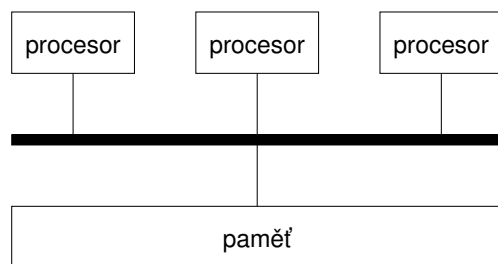
## SIMD

*Informativní*

## MIMD

*Informativní*

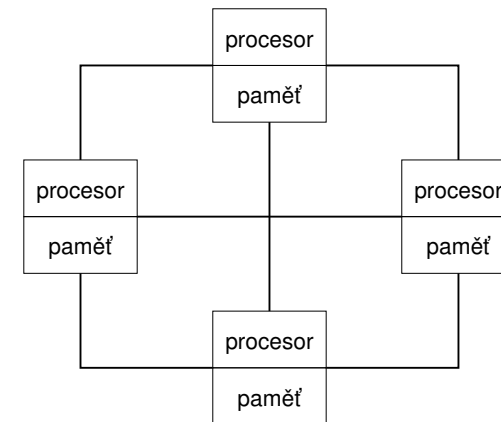
## Systémy se sdílenou pamětí



- Procesory komunikují prostřednictvím sdíleného paměťového prostoru.
- Mohou tak také synchronizovat své aktivity → problém exkluzivního přístupu do paměti.

*Informativní*

## Systémy s distribuovanou pamětí



Není problém s exkluzivitou přístupu do paměti, naopak je nutné řešit komunikační problém přímými komunikačními kanály mezi procesory.

*Informativní*

## Úloha operačního systému

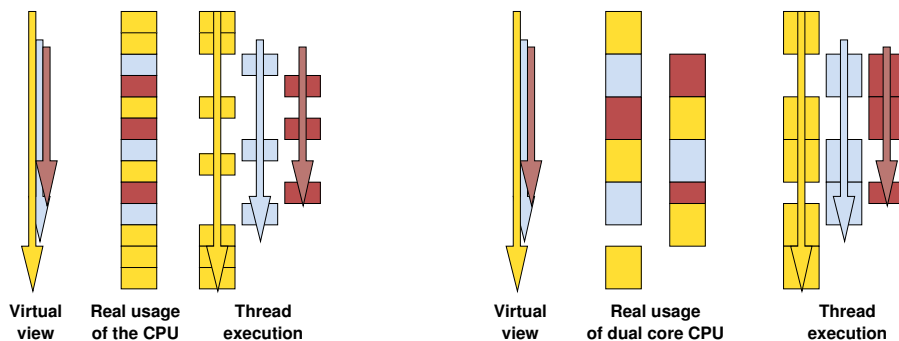
- Operační systém integruje a synchronizuje práci procesorů, odděluje uživatele od fyzické architektury.
- Operační systém poskytuje:
  - Prostředky pro tvorbu a rušení procesů.
  - Prostředky pro správu více procesorů a procesů, rozvrhování procesů na procesory.
  - Systém sdílené paměti s mechanismem řízení.
  - Mechanismy mezi-procesní komunikace.
  - Mechanismy synchronizace procesů.
- V rámci spuštěného Java programu plní virtuální stroj **JVM** spolu se základními knihovnami JDK roli operačního systému
 

*Zapouzdřuje přístup k hw (službám OS)*
- To co platí pro procesy na úrovni OS platí analogicky pro samostatné výpočetní toky v rámci **JVM**

*V Javě se jedná o vlákna*

## Synchronizace výpočetních toků

- Klíčovým problémem paralelního programování je jak zajistit efektivní sdílení prostředků a zabránit kolizi
- Je nutné řešení problémů vzniklých z možného paralelního běhu bez ohledu na to zdali se jedná o skutečně paralelní nebo pseudo-paralelní prostředí



## Paralelní zpracování a programovací jazyky

- Z pohledu paralelního zpracování lze programovací jazyky rozdělit na dvě skupiny
  1. Jazyky bez explicitní podpory paralelismu
    - Paralelní zpracování ponechat na překladači a operačním systému
 

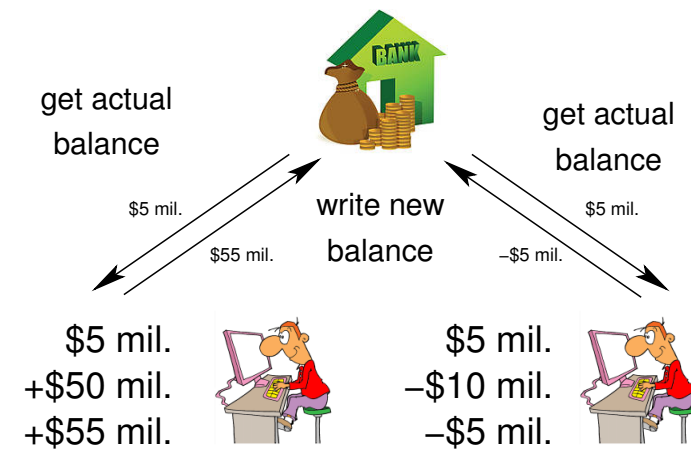
*Např. automatická „vektizace”*
    - Paralelní konstrukce explicitně označit pro kompilátor.
 

*Např. OpenMP*
    - Využití služeb operačního systému pro paralelní zpracování.
  2. Jazyky s explicitní podporou paralelismu
    - Nabízejí výrazové prostředky pro vznik nového procesu (výpočetního toku)

Granularita procesů - od paralelismu na úrovni instrukcí až po paralelismus na úrovni programů.

## Problém souběhu – příklad

- Současná aktualizace zůstatku na účtě může vést bez exkluzivního přístupu k různým výsledkům



Je nutné zajistit alokování zdrojů a exkluzivní (synchronizovaný) přístup jednotlivých procesů ke sdílenému prostředku (bankovnímu účtu).

## Semaforey

- Základním prostředkem pro synchronizaci v modelu se sdílenou pamětí je **Semafor** *E. W. Dijkstra*
- Semafor je proměnná typu integer, přístupná operacemi:
  - *InitSem* - inicializace.
  - *Wait* -  $\begin{cases} S > 0 - S = S - 1 \\ \text{jinak} - \text{pozastavuje činnost volajícího procesu.} \end{cases}$
  - *Signal* -  $\begin{cases} \text{probudí nějaký čekající proces pokud existuje} \\ \text{jinak} - S = S + 1. \end{cases}$
- Semaforey se používají pro přístup ke sdíleným zdrojům.
  - $S < 0$  - sdílený prostředek je používán. Proces žádá o přístup a čeká na uvolnění.
  - $S > 0$  - sdílený prostředek je volný. Proces uvolňuje prostředek.

## Použití semaforů

- Ošetření kritické sekce, tj. části programu vyžadující výhradní přístup ke sdílené paměti (prostředku).

### Příklad ošetření kritické sekce semaforey

```
InitSem(S,1);
Wait(S);
/* Kód kritické sekce */
Signal(S);
```

- Synchronizace procesů semaforey.

### Příklad synchronizace procesů

```
/* process p */
InitSem(S,0)
Wait(S); ...
exit();

/* process q */
Signal(S); exit();
```

Proces p čeká na ukončení procesu q.

*Informativní*

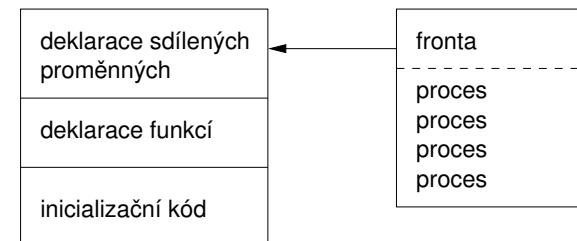
## Implementace semaforů

- Práce se semaforem musí být atomická, procesor nemůže být přerušen.
- Strojová instrukce *TestAndSet* přečte a zapamatuje obsah adresované paměťové lokace a nastaví tuto lokaci na nenulovou hodnotu.
- Během provádění instrukce *TestAndSet* drží procesor sběrnici a přístup do paměti tak není povolen jinému procesoru.

*Informativní*

## Monitory

- Monitor - jazyková konstrukce zapouzdřující data a operace nad daty s exkluzivním přístupem.
- Přístup k funkcím v monitoru má v daném okamžiku pouze jediný proces.



- Přístup k monitoru je realizován podmínkovými proměnnými. Ke každé proměnné existuje fronta čekajících procesů.

*V Javě je synchronizace řešena právě mechanismem monitorů – jako monitor může vystupovat libovolný objekt*

## Část II

### Část 2 – Vícevláknové aplikace

### Kdy vlákna použít?

„Vlákna jsou lehčí variantou procesů, navíc sdílejí paměťový prostor.“

- Efektivnější využití zdrojů.

#### Příklad

Čeká-li proces na přístup ke zdroji, předává řízení jinému procesu. Čeká-li vlákno procesu na přístup ke zdroji, může jiné vlákno téhož procesu využít časového kvanta přidělené procesu.

- Reakce na asynchronní události.

#### Příklad

Během čekání na externí událost (v blokováném režimu), může proces využít CPU v jiném vlákně.

### Co jsou vlákna?

- Vlákno - Thread.
- Vlákno je **samostatně** prováděný **výpočetní tok**.
- Vlákna běží v rámci procesu.
- Vlákna jednoho procesu běží v rámci stejného prostoru paměti.
- Každé vlákno má vyhrazený prostor pro specifické proměnné (*runtime prostředí*).

### Příklady použití vláken

- **Vstupně výstupní operace.**

#### Příklad

Vstupně výstupní operace mohou trvat relativně dlouhou dobu, která většinou znamená nějaký druh čekání. Během komunikace, lze využít přidělený procesor na výpočetně náročné operace.

- **Interakce grafického rozhraní.**

#### Příklad

Grafické rozhraní vyžaduje okamžité reakce pro příjemnou interakci uživatele s naší aplikací. Interakce generují události, které ovlivňují běh aplikace. Výpočetně náročné úlohy, nesmí způsobit snížení interakce rozhraní s uživatelem.

## Vlákna a procesy

### Procesy

- Výpočetní tok.
- Běží ve vlastním paměťovém prostoru.
- Entita OS.
- Synchronizace entitami OS (IPC).
- Přidělení CPU, rozvrhovačem OS.
- Časová náročnost vytvoření procesu.

### Vlákna procesu

- Výpočetní tok.
- Běží ve společném paměťovém prostoru.
- Uživatelská nebo OS entita.
- Synchronizace exkluzivním přístupem k proměnným.
- Přidělení CPU, v rámci časového kvanta procesu.
- + Vytvoření vlákna je méně časově náročné.

## Příklad výpisu procesů a jim příslušejících vláken

```

TOP
last pid: 1667; load averages: 2.52, 1.13, 0.62 up 0+00:21:43 20:37:44
135 processes: 5 running, 130 sleeping
CPU: 99.0% user, 0.2% nice, 0.6% system, 0.2% interrupt, 0.0% idle
Mem: 340M Active, 2720M Inact, 717M Wired, 12M Cache, 407M Buf, 27M Free
ARC: 25M Total, 33K MFU, 24M MRU, 48K Anon, 112K Header, 720K Other
Swap: 2048M Total, 2444K Used, 2045M Free
[]
  PID USERNAME  PRI  NICE   SIZE   RES STATE  C  TIME    WCPU COMMAND
 1612 jf          92    0 1058M 21156K CPU0   0  0:55  71.29% java{java}
 1612 jf          92    0 1058M 21156K RUN    1  0:55  62.60% java{java}
 1612 jf          91    0 1058M 21156K RUN    1  0:55  62.06% java{java}
 1569 jf          27    5  323M  97100K select 1  0:05   2.88% gimp-2.8{gimp-
 874 root        21    0  919M 45916K select 0  0:17   1.95% Xorg
 1023 jf          21    0  323M 41204K select 1  0:19   1.27% owncloud{owncl
 1125 jf          20    0  216M 16124K uwait  0  0:05   0.29% mocp{mocp}
 1095 jf          28    0 61508K 7512K select 1  0:56   0.00% mc
 1088 jf          25    5 90424K 13896K select 0  0:15   0.00% xpdf
 1014 jf          20    0  201M 33888K select 0  0:06   0.00% gkrellm{gkrell
 1081 jf          20    0  109M 19544K select 1  0:02   0.00% urxvt
 1092 jf          20    0 23908K 2800K select 0  0:02   0.00% tmux
  997 jf          20    0  183M 29684K select 1  0:01   0.00% openbox
 1023 jf          20    0  323M 41204K select 1  0:01   0.00% owncloud{owncl
 1023 jf          21    0  323M 41204K kqread 0  0:01   0.00% owncloud{owncl
 1572 jf          52    5  193M 33892K select 1  0:01   0.00% script-fu

```

*Jeden proces může být rozdělen na více vláken, která jsou v tomto případě rozvrhována operačním systémem na dostupné procesory.*

## Vícevláknové a víceprocesové aplikace

Vícevláknová aplikace má oproti více procesové aplikaci výhody:

- Aplikace je mnohem interaktivnější.
- Snadnější a rychlejší komunikace mezi vlákny (stejný paměťový prostor).

Nevýhody:

- Distribuce výpočetních vláken na různé výpočetní systémy (počítače).

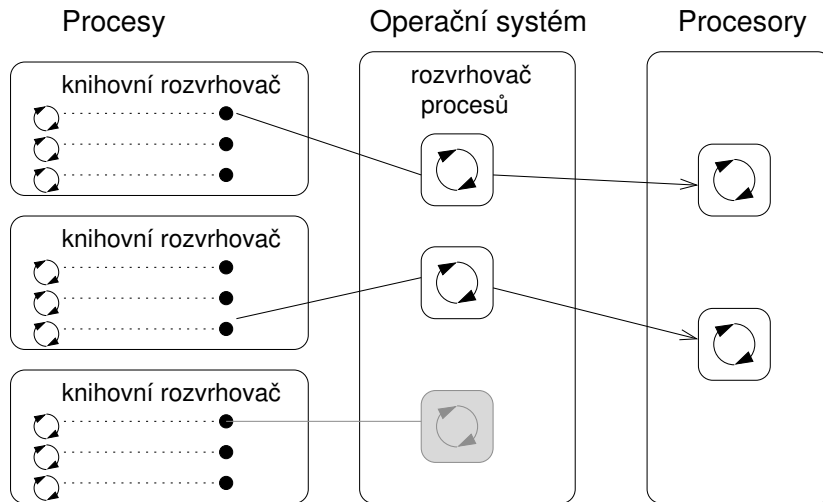
Na jednoprosorových systémech vícevláknové aplikace lépe využívají CPU.

## Vlákna v operačním systému

- Vlákna běží v rámci výpočetního toku procesu.
- S ohledem na realizaci se mohou nacházet:
  - **V uživatelském prostoru procesu.** Realizace vláken je na úrovni knihovních funkcí. Vlákna nevyžadují zvláštní podporu OS, jsou rozvrhována uživatelským knihovním rozvrhovačem. Nevyužívají více procesorů.
  - **V prostoru jádra OS.** Tvoří entitu OS a jsou také rozvrhována systémovým rozvrhovačem. Mohou paralelně běžet na více procesorech.



## Vlákna v uživatelském prostoru



## Uživatelský vs jaderný prostor vláken

### Uživatelský prostor

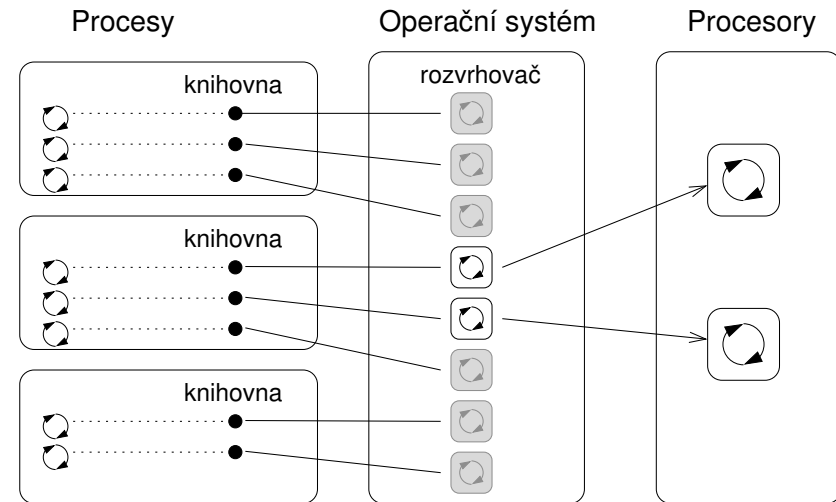
- + Není potřeba podpory OS.
- + Vytvoření nepotřebuje náročné systémové volání.
- Priority vláken se uplatňují pouze v rámci přiděleného časového kvanta procesu.
- Nemohou běžet paralelně.

Vyšší počet vláken, které jsou rozvrhována OS mohou zvyšovat režii. Moderní operační systémy implementují „ $O(1)$  rozvrhovače”.

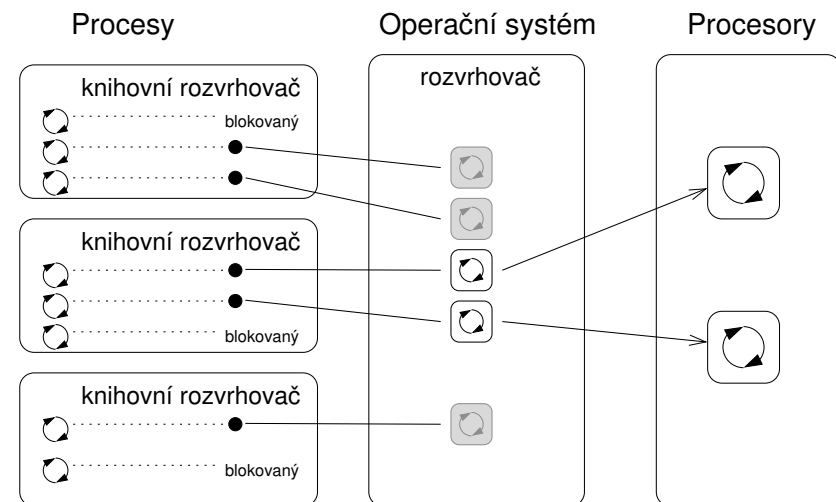
### Prostor jádra

- + Vlákna jsou rozvrhována kompetitivně v rámci všech vláken v systému.
- + Vlákna mohou běžet paralelně.
- Vytvoření vláken je časově náročnější.

## Vlákna v prostoru jádra operačního systému



## Kombinace uživatelského a jaderného prostoru



## Vlákna v Javě

- Objekt třídy odvozené od třídy **Thread**
  - Tělo nezávislého výpočetního toku vlákna definujeme v metodě **public void run()**
- Overriding*
- Metodu **run** nespouštíme přímo!
  - Pro spuštění vlákna slouží metoda **start()**, která zajistí vytvoření vlákna a jeho rozvrhování
- Vlákno můžeme pojmenovat předáním jména nadřazené třídě v konstruktoru

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

## Příklad vytvoření a spuštění vlákna

- Vlákno vytvoříme novou instancí třídy **Worker**
  - Spuštění vlákna provedeme metodou **start()**
- ```
Worker thread = new Worker(1, 10);
thread.start(); //new thread is created
System.out.println("Program continues here");
```
- Po spuštění vlákna pokračuje program ve vykonávání další instrukce.
  - Tělo metody **run()** objektu **thread** běží v samostatném vlákně.

## Příklad vlákna

```
public class Worker extends Thread {
    private final int numberOfJobs;

    public Worker(int id, int jobs) {
        super("Worker " + id);
        myID = id;
        numberOfJobs = jobs;
        stop = false;
        System.out.println("Worker id: " + id + " has
            been created threadID:" + getId());
    }

    public void run() {
        doWork();
    }
}
```

## Vytvoření vlákna implementací rozhraní **Runnable** 1/2

- V případě, že nelze použít dědění od **Thread**, implementujeme rozhraní **Runnable** předepisující metodu **run()**

```
public class WorkerRunnable implements Runnable {
    private final int id;
    private final int numberOfJobs;

    public WorkerRunnable(int id, int jobs) {
        this.id = id;
        numberOfJobs = jobs;
    }

    public String getName() {
        return "WorkerRunnable " + id;
    }

    @Override
    public void run() { ... }
}
```

## Vytvoření vlákna implementací rozhraní `Runnable` 2/2

- Vytvoření vlákna a spuštění je přes instanci třídy `Thread`

```
WorkerRunnable worker = new WorkerRunnable(1, 10);
Thread thread = new Thread(worker, worker.getName());
thread.start();
```

- Aktuální výpočetní tok (vlákno) lze zjistit voláním `Thread.currentThread()`

```
public void run() {
    Thread thread = Thread.currentThread();
    for (int i = 0; i < numberOfJobs; ++i) {
        System.out.println("Thread name: " + thread.
            getName());
    }
}
lec05/WorkerRunnable
```

## Příklad čekání na ukončení činnosti vlákna – 1/2

- Vytvoříme třídu `DemoThreads`, která spustí „výpočet“ v `numberOfThreads` paralelně běžících vláknech

```
ArrayList<Worker> threads = new ArrayList();
for (int i = 0; i < numberOfThreads; ++i) {
    threads.add(new Worker(i, 10));
}
// start threads
for (Thread thread : threads) {
    thread.start();
}
```

- Po skončení hlavního vlákna program (JVM) automaticky čeká až jsou ukončena všechna vlákna
- Tomu můžeme zabránit nastavením vlákna do tzv. `Daemon` režimu voláním `setDaemon(true)`

## Vlákna v Javě – metody třídy `Thread`

- `String getName()` – jméno vlákna
- `boolean isAlive()` – test zdali vlákno běží
- `void join()` – pozastaví volající vlákno dokud příslušné vlákno není ukončeno
- `static void sleep()` – pozastaví vlákno na určenou dobu
- `int getPriority()` – priorita vlákna
- `static void yield()` – vynutí předání řízení jinému vláknu

## Příklad čekání na ukončení činnosti vlákna – 2/2

- Nastavíme vlákna před spuštěním

```
for (Thread thread : threads) {
    thread.setDaemon(true);
    thread.start();
}
```

*V tomto případě se aplikace ihned ukončí.*

- Pro čekání na ukončení vláken můžeme explicitně použít metodu `join()`.

```
try {
    for (Thread thread : threads) {
        thread.join();
    }
} catch (InterruptedException e) {
    System.out.println("Waiting for the thread ...");
}
lec05/DemoThreads
```

## Ukončení činnosti vlákna

- Činnost vlákna můžeme ukončit „zasláním (vlastní) zprávy“ výpočetnímu toku s „žádostí“ o přerušení činnosti

*V zásadě jediný korektní způsobem*

- Ve vlákne **musíme** implementovat mechanismus detekce žádosti o přerušení činnosti, např. nastavení příznakové proměnné `stop` a rozdělením výpočtu na menší části

```
public class Worker extends Thread {
    ...
    private boolean stop;

    public Worker(int id, int jobs) {
        ...
        stop = false;
    }

    public void run() {
        for (int i = 0; i < numberOfJobs; ++i) {
            if (stop) {
                break;
            }
            doWork();
        }
    }
}
```

## Příklad – Odložené ukončení vláken

- Příklad s vlákny `DemoThreads` rozšíříme o explicitní ukončení vláken po definované době
- Vytvoříme třídu `ThreadKiller`, která ukončí vlákna po `timeout` sekundách

```
public class ThreadKiller implements Runnable {
    ArrayList<Worker> threads;
    int timeout;
    public ThreadKiller(ArrayList<Worker> threads, int time) ...
    @Override
    public void run() {
        try {
            Thread.sleep(timeout * 1000);
            System.out.println("ThreadKiller ...");
            for (Worker thread : threads) {
                thread.shutdown();
            }
            for (Worker thread : threads) {
                thread.join();
            }
        } catch (InterruptedException e) { ... }
    }
}
```

lec05/ThreadKiller

## Přístup ke „sdílené proměnné“ z více vláken

- Žádost o ukončení implementujeme v metodě `shutdown`, kde nastavíme proměnnou `stop`

```
public void shutdown() {
    stop = true;
}
```

- Přístup k základní proměnné je atomický a souběh tak „netřeba“ řešit
- Překladač a virtuální stroj (JVM) musíme informovat, že se hodnota proměnné může nezávisle měnit ve více vláknech —použitím klíčového slova `volatile`

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/essential/concurrency/atomic.html>

<http://www.root.cz/clanky/>

[pohled-pod-kapotu-jvm-zaklady-optimalizace-aplikaci-naprogramovanych-v-jave-4/](#)

- Například:

```
private volatile boolean stop;
```

## Synchronizace činnosti vláken – **monitor**

- V případě spolupracujících vláken je nutné řešit problém sdílení datového prostoru
  - Řešení problému souběhu – tj. problém současného přístupu na datové položky z různých vláken
- Řešením je využít kritické sekce – **monitor**
  - Objekt, který vláknu „zprístupní“ sdílený zdroj
    - *Můžeme si představit jako zámek.*
  - V daném okamžiku aktivně umožní monitor používat jen jedno vlákno
  - Pro daný časový interval vlákno vlastní příslušný monitor – monitor smí „vlastnit“ vždy jen jedno vlákno
    - Vlákno běží, jen když vlastní příslušný monitor, jinak čeká
- V Javě mohou mít všechny objekty svůj monitor
- Libovolný objekt tak můžeme použít pro definici **kritické sekce**

## Kritická sekce – `synchronized`

- Kritickou sekci deklarujeme příkazem `synchronized` s jediným argumentem objektu (referenční proměnné) definující příslušným monitor

```
Object monitor = new Object();
synchronized(monitor) {
    //Critical section protected
    //by the monitor
}
```

- Vstup do kritické sekce je umožněn pouze jedinému vláknou
  - Vlákno, které první vstoupí do kritické sekce může používat zdroje „chráněné“ daným monitorem
  - Ostatní vlákna čekají, dokud aktivní vlákno neopustí kritickou sekci a tím uvolní zámeček

*Případně zavolá `wait`*

## Komunikace mezi vlákny

- Vlákna jsou objekty a ty si mohou zasílat zprávy (volání metod)
- Každý objekt (monitor) navíc implementuje metody pro explicitní ovládání a komunikaci mezi vlákny:
  - `wait` – dočasně pozastaví vlákno do doby než je probuzeno metodou `notify` nebo `notifyAll`, nebo po určené době  
*Uvolňuje příslušný zablokovaný monitor*
  - `notify` – probouzí pozastavené vlákno metodou `wait()`, čeká-li více vláken není určeno, které vlákno převezme monitor
  - `notifyAll` – probouzí všechna vlákna pozastavena metodou `wait()`

*Monitoru se zmocní vlákno s nejvyšší prioritou*

## Synchronizované metody

- Metody třídy můžeme deklarovat jako synchronizované, např.

```
class MyObject {
    public synchronized void useResources() {
        ...
    }
}
```

- Přístup k nim je pak chráněn monitorem objektu příslušné instance třídy (`this`), což odpovídá definování kritické sekce

```
public void useResources() {
    synchronized(this) {
        ...
    }
}
```

*Deklarací metody jako synchronizované informujeme uživatele, že metoda je synchronizovaná bez nutnosti čtení zdrojového kódu.*

## Priority vláken

- `setPriority` – nastavení priority
- `getPriority` – zjištění priority
- Hodnoty priority – `MAX_PRIORITY`, `MIN_PRIORITY`, `NORM_PRIORITY`
- Předání řízení lze vynutit voláním `yield()`

## Část III

### Část 3 – Využití vláken v GUI

#### 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
- Metodu uděláme synchronizovanou *Příznak `computing`*
- Po stisku tlačítka stop ukončíme vlákno *Implementujeme třídu `StopListener`*
- Ve třídě `ThreadModel` implementuje metodu `stopComputation` *Nastaví příznak ukončení výpočetní smyčky `end`*  
`lec05/DemoBarComp-simplethread`

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

## Vlákna v GUI (Swing)

- Vlákna můžeme použít v libovolné aplikaci a tedy i v aplikaci s GUI.
- Vykreslování komponent Swing se děje v samostatném vlákně 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>

#### 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();
        lec05/DemoBarComp-observer
    }
}
```

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

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

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

public void registerObserver(Observer observer) {
    updateNotificator.addObserver(observer);
}
@Override
public void unregisterObserver(Observer observer) {
    updateNotificator.deleteObserver(observer);
}
lec05/DemoBarComp-observer
```

- Ve třídě **ThreadModel** implementujeme přihlašování/odhlašování odběratelů

## 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());
        }
    }
}
lec05/DemoBarComp-observer
```

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

- Napojení pozorovatele **MyBarPanel** na výpočetní model **Model** provedeme při nastavení výpočetního modulu

```
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.*

lec05/DemoBarComp-observer

## Výpočetní vlákno ve Swing

- Alternativně můžeme využít třídu `SwingWorker`
- Ta definuje metodu `doInBackground()`, která zapouzdřuje výpočet na „pozadí“ v samostatném vláknu
  - V těle metody můžeme publikovat zprávy voláním metody `publish()`
- Automaticky se také „napojuje“ na události v „grafickém vlákne“ 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` 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();
        }
    }
}
```

lec05/DemoBarComp-swingworker

## 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();
    }
```

lec05/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();
    }
}
```

lec05/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

## Shrnutí přednášky

## Diskutovaná témata

### Diskutovaná témata

- Paralelní programování
  - Procesy a role operačního systému
  - Vlákna v operačním systému
  - Problém souběhu, synchronizace vláken a monitor
- Vlákna v Javě
  - Vytvoření, synchronizace a komunikace mezi vlákny
- Příklady vláken v GUI (Swing)
  - Návrhový vzor [Observer](#)
  - [SwingWorker](#)
- **Příště: Modely vícevláknových aplikace, příklady**