

APD - Lab4

Tuesday, October 23, 2007
12:18 PM

synchronized == regiune critica
fiecare obiect are asociat un lock (zavor)

```
class X
{
    void f()
    {
        synchronized
        {
        }
    }
}
```

primul thread care intra si incearca sa execute codul din "synchronized" pune lock-ul
al thread nu poate executa threadul pana cand lock-ul nu a fost scos

```
class X
{
    public synchronized void f()
    {
    }

    public synchronized void g()
    {
    }
}
```

declararea unei functii sincronizate

daca avem

X x1,x2;

x1.f()	x2.f()	(situatii blocante)
x1.f()	x1.g()	

zavoarele sunt unice pentru obiecte

diferenta dintre functii sincronizate si regiuni de sincronizare este momentul cand se seteaza lock-ul

Clasa Vector are metode de set...() si get()... sincronizate pentru a permite sa lucreze cu obiectele unui singur thread la un moment dat.

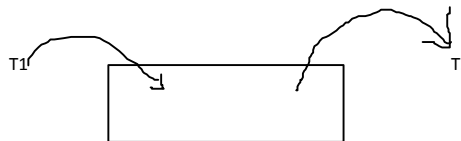
public static synchronized void f() == sincronizare globala

```
synchronized(o) //setarea lock-ului pentru un anumit obiect
{
    //metode de accesare?
}
```

Wait si Notify

busy waiting (astepta un eveniment verificand la anumite intervale de timp)

T2, cand asteapta: o.wait()
T1, cand anunta pe T1: o.notify()



```
Thread1
synchronized(o)
{
    o.wait();
}

Thread2
synchronized(o)
{
    o.notify();
}
```

la apelare wait() threadul se adauga la multimea waitset (?)
la wait() lock-ul este scos

celelalte threaduri concureaza pentru preluarea zavorului

o.notifyAll() == "trezeste" toate threadurile

```
while(buffer gol)
{
    o.wait();
}
```

stari threaduri:
creat
gata de executie
executie
blocat
terminat

daca bufferul e gol, threadul a fost "trezit" din greseala,
deci asteapta in continuare

```
ReentrantLock l = new ReentrantLock()
```

l.lock()

l.lock()	l.unlock()	l.trylock()
----------	------------	-------------

```
try{
    //cod regiune critica
}

finally{
    l.unlock(); (poate sa returneste IllegalMonitorStateException daca threadul nu detine lock-ul)
}
```

clasa: ReentrantReadWriteLock cu lock-uri pentru citire si scriere
permite mai multe threaduri care citesc in acelasi timp dar nu mai multe care scriu in acelasi timp