

# KONKURENTNÉ PROGRAMOVANIE

6. cvičenie: Exekútory

# java.util.concurrent

- Konkurentné kolekcie
  - ▣ ConcurrentHashMap, ConcurrentSkipListMap, ConcurrentSkipListSet, CopyOnWriteArrayList, CopyOnWriteArraySet
- Rady, dvojsmerné rady (zásobník a rad v jednom)
  - ▣ Implementácie BlockingQueue, BlockingDeque
    - LinkedBlockingQueue, ArrayBlockingQueue, SynchronousQueue, PriorityBlockingQueue, DelayQueue, LinkedTransferQueue, LinkedBlockingDeque
- Synchronizéry
  - ▣ Semaphore, CountdownLatch, CyclicBarrier, Phaser, Exchanger
- **Exekútory**

# Spúšťanie úloh vo vlákne

- Úloha – implementácia interfejsu Runnable

```
public interface Runnable {  
    void run();  
}
```

- Vlákno – samostatný vykonávateľ jednej úlohy

```
Runnable úloha = new MojaÚloha();  
Thread thread = new Thread(úloha);  
Thread.start();
```

spustenie úlohy, t.j. metódy run()  
v samostatnom vlákne

# Exekútor

## □ Implementácie interfejsu Executor

```
public interface Executor {  
    void execute(Runnable command);  
}
```

## □ Vykonávateľ jednej alebo viac úloh

### ▣ Každá z úloh bude vykonaná v samostatnom vlákne

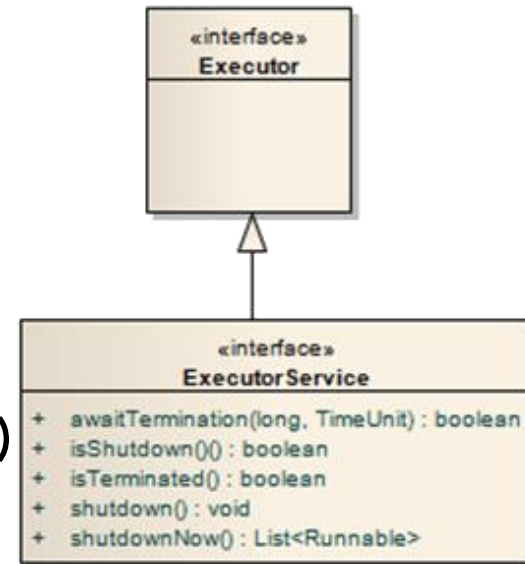
```
Executor exekútor = new MôjExekútor();  
Runnable úloha1 = new MojaÚloha1();  
exekútor.execute(úloha1);  
Runnable úloha2 = new MojaÚloha2();  
exekútor.execute(úloha2);
```

# Exekútor je správca vlákien a úloh

- Každý exekútor má vlastnú politiku správy vlákien a úloh
  - ▣ kedy vlákna vyrobiť
  - ▣ koľko vlákien vyrobiť
  - ▣ čo spraviť, ak nejaké vlákno skončí s výnimkou/chybou
  - ▣ v ktorom vlákne bude úloha vykonaná
  - ▣ koľko úloh sa môže vykonávať súčasne
  - ▣ koľko úloh môže čakať na vykonanie
  - ▣ čo sa má urobiť pred alebo po vykonaní úlohy
- Interne ide vždy o nejakú spravovanú množinu vlákien (thread pool), ktorým sú pridelované úlohy odoslané exekútoru
- Vlákna vo vnútri sú typicky znovupoužívané na nové úlohy
  - ▣ a.k.a. Workery

# ExecutorService

- Priame implementácie interfejsu Executor v Jave nie sú
- ExecutorService
  - ▣ Rozšírenie interfejsu Executor o ďalšie metódy na pohodlnejšiu prácu s úlohami
    - ukončenie vykonávania úloh – **shutdown(), shutdownNow()**
    - zistenie či začal shutdown - **isShutdown()**
    - zistenie či sa ukončil shutdown - **isTerminated()**
    - čakanie na dobehnutie úloh po shutdowne - **awaitTermination(timeout, unit)**
    - ďalšie metódy na spúšťanie úloh – **submit, invokeAll, invokeAny**



# Implementácie Exekútorov

- Vytvárajú sa cez statické metódy triedy Executors:
- **newFixedThreadPool(int počet)**
  - ▣ premenná počet určuje maximálny počet vlákien
  - ▣ ak niektoré vlákna zomrú nahradia sa novými
- **newCachedThreadPool()**
  - ▣ každej úlohe hneď pridelí vlákno, ak nemá žiadne v zásobe, vyrobí hneď nové
- **newSingleThreadPool()**
  - ▣ exekútor s jediným aktívnym vláknom
- **newScheduledThreadPool()**
  - ▣ dokáže odložiť začiatok behu úlohy, prípadne opakovať úlohu viac krát
  - ▣ náhrada triedy Timer od Javy 5

# Nekonečný pool vlákién

- Legenda: Viac vlákién = lepšia priepustnosť
  - ▣ Viaceré úlohy robím súčasne, každý je vybavený hneď
- Nekonečnosť je ale nebezpečná
  - ▣ Náročnosť obsluhy prepínania vlákién rastie
  - ▣ Každé vlákno má pamäťové nároky
  - ▣ Operačný systém aj JVM zvyčajne obmedzuje počet vlákién pre jeden proces
    - Java skončí s chybou – projekt kľakne
  - ▣ Testovanie zvyčajne bez problémov, v reálnej prevádzke (s veľa používateľmi) môžeme naraziť na limity



# Konečný pool vlákien

- `newFixedThreadPool(počet)` je často najlepšia voľba, kde počet je blízko počtu jadier procesora
  - ▣ `int jadier = Runtime.getRuntime().availableProcessors();`
- Ak je úloh viac ako počet, ďalšie úlohy čakajú v rade, pokiaľ nejaká počítaná úloha neskončí
  - ▣ `producers` → `consumers`
    - prijímanie úloh → spracovanie úloh poolom vlákien
- Úloha môže skončiť korektne
  - ▣ vlákno dostane novú úlohu z čakajúcich
- Úloha môže zhodiť vlákno napr. výnimkou
  - ▣ exekútor vyrobí nové vlákno do poolu a pridelí mu novú úlohu z čakajúcich úloh

# Dva typy úloh

- **Runnable** = úloha bez návratovej hodnoty

```
public interface Runnable {  
    void run();  
}
```

- **Callable(T)** = úloha s návratovou hodnotou typu T

```
public interface Callable<T> {  
    T call() throws Exception;  
}
```

- **Callable** úlohu viem vyrobiť z **Runnable**, ak treba
  - ▣ **call()** po dobehnutí vracia null

```
Callable<Object> callableÚloha =  
    Executors.callable(runnableÚloha);
```

# Posielanie úloh do ExecutorService

- `execute(Runnable úloha)`
  - ▣ O aktuálnom stave vykonávania úlohy neviem nič
    - možné stavy: čakajúca na vykonanie, vykonávaná, skončená úspešne, skončená s výnimkou
  - ▣ Zaslanú úlohu neviem ukončiť ak chcem, iba ak ukončím celý exekútor aj s ostatnými úlohami
- `submit(Runnable úloha), submit(Callable úloha)`
  - ▣ Metóda vráti „budúci výsledok“ úlohy zabalený v inštancii typu `Future` cez ktorú:
    - viem zistiť stav úlohy a aj úlohu ukončiť,
    - po skončení úlohy viem získať výsledok úlohy alebo výnimku, ak ju úloha vyhodila

# Callable a Future

- Implementáciou `Callable<T>` vyrobíme úlohu, ktorej metóda `call()` vracia typ `T`

```
public interface Callable<T> {  
    T call() throws Exception;  
}
```

```
public class Faktoriál implements Callable<Long> {  
    private long n;  
  
    public Faktoriál(long n) {this.n = n}  
  
    Long call() throws NumberTooBigException {  
        return n * fakt(n-1);  
    }  
    ...  
}
```

# Callable a Future

- Pošleme úlohu do exekútora cez metódu submit()
- Návratová hodnota metódy submit() je typu Future
  - ▣ Obalený budúci výsledok metódy call()

```
private ExecutorService exekútor;  
...
```

```
Callable úloha = new Faktoriál(x);  
Future<Long> budúciVýsledok = exekútor.submit(úloha);  
// tu robím zatiaľ čokoľvek, alebo nič  
Long výsledok = budúciVýsledok.get();
```

Pošlem úlohu do exekútora, ktorý ju spustí vo vlákne.

Blokovaná operácia. Spím, kým sa výsledok nevypočíta v niektorom z vlákien exekútora.

# Future<V>

- Cez objekt typu Future
  - ▣ Viem počkať, kým úloha skončí a zobrat' výsledok – **get()**
    - Ak úloha skončí s výnimkou alebo chybou, vyhodí ju zabalenú v `ExecutionException`
  - ▣ Viem zistiť, či už úloha skončila – **isDone()**
  - ▣ Viem úlohu zrušiť – **cancel(boolean prerušiťVlákno)**
    - Ak sa úloha ešte nezačala vykonávať, tak sa ani nevykoná
    - Ak sa začala vykonávať a `prerušiťVlákno` je `false`, úloha sa nechá dobehnúť
    - Ak sa začala vykonávať a `prerušiťVlákno` je `true`, pokúsi sa prerušiť beh vlákna, v ktorom úloha beží
  - ▣ Viem zistiť, či úlohu niekto zrušil – **isCancelled()**

# Zadanie 1

- Stiahnite si z GitHubu poslednú verziu:
  - <https://github.com/PeterGursky/kopr2017>
- Nasledovný balíček:
  - `sk.ics.upjs.kopr.cviko6.zadanie`
  - Je to program, ktorý sčíta veľkosti súborov v podstromoch podadresárov daného adresára
- Analýzu každého podstromu vykonajte ako samostatnú Callable úlohu cez exekútor

# Hromadné posielanie úloh do ExecutorService

- `List<Future<T>> invokeAll(Collection<Callable<T>> úlohy)`
  - ▣ Pošlem do exekútora kolekciu úloh typu `Callable<T>`
  - ▣ Exekútor ich postupne pospúšťa v samostatných vláknach
  - ▣ Táto metóda blokuje volajúce vlákno, pokiaľ všetky úlohy v kolekcii neskončia
- `T invokeAny(Collection<Callable<T>> úlohy)`
  - ▣ Táto metóda blokuje volajúce vlákno, pokiaľ niektorá úloha neskončí úspešne (bez vyhodenia výnimky)
  - ▣ Vrátí výsledok tejto úlohy
  - ▣ Ostatné úlohy zruší



# CompletionService

- Umožňuje niečo medzi `invokeAll()` a `invokeAny()`
- Chcem všetky riešenia úloh, ale nechcem čakať kým všetky skončia
- Vyhodnocujem riešenie hneď, ako niektorá úloha skončí a počkám na výsledok ďalšej úlohy

# CompletionService

Návratový typ  
Callable úloh

```
ExecutorService exekútor = Executors.newFixedThreadPool(4);
CompletionService<Long> completionService = new
    ExecutorCompletionService<Long>(exekútor);

for (int i = 0; i < 50; i++)
    completionService.submit(new Faktorial(i));
// úlohy sa postupne vykonávajú

for (int i = 0; i < 50; i++) {
    Future<Long> budućiFaktorial = completionService.take();
    Long faktorial = budućiFaktorial.get();
    System.out.println("jeden z faktoriálov je" + faktorial);
}
```

Naposiela 50  
Callable úloh

Blokovane čakám na  
ľubovoľné vlákno  
kým neskončí

# Zadania 2, 3 a 4

- Modifikujte riešenie zadania 1 tak, že
  2. Využite metódu `invokeAll()`
  3. Využite `CompletionService`
  4. Navrhnite riešenie cez exekútor, pri ktorom sa využijú všetky jadrá procesora rovnomerne bez ohľadu na hĺbku adresárov
    - Vieme tieto úlohy spraviť iba s toľkými vláknami, ako je jadier?
- Porovnajte tieto prístupy aj s riešením zadania 1