

Nebenläufigkeit: Synchronisation kritischer Abschnitte

- Verstehen wieso synchronisiert werden muss
- Den Begriff *Kritischer Abschnitt* und *Mutual Exclusion* verstehen
- Verstehen dass auch eine einzelne Java-Anweisung während ihrer Durchführung vom Scheduler abgebrochen werden kann
- **synchronized** auf ein Objekt richtig definieren können
- **synchronized** einer Methode richtig einsetzen können
- Wissen was gesperrt und nicht gesperrt wird, wenn **synchronized** verwendet wird
- **synchronized** am Beispiel eines ChatServers richtig einsetzen können

Problem welches Synchronisation notwendig macht

Wenn Threads gemeinsam benutzte Objekte, Ressourcen oder Variablen gleichzeitig ändern, können Inkonsistenzen auftreten:

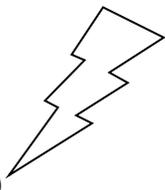
```
BankAccount
double amount = 0.0;
public void book(double amount) {
    double tmp = this.amount;
    tmp+=amount;
    this.amount = tmp;
}
```

Thread1 bucht fünfmal
100 auf das Konto

Thread2 bucht fünfmal -
100 auf das Konto

Mögliche Ausgabe

```
T1 reads 0.0
T2 reads 0.0
T1 writes 100.0
T1 reads 100.0
T2 writes -100.0
T2 reads -100.0
T1 writes 200.0
T1 reads 200.0
...
```



Kritischer Abschnitt

Zusammengesetzte Operationen, die gemeinsame Variablen lesen und verändern. Dabei können Inkonsistenzen auftreten

Thread muss kritischen Abschnitt unter gegenseitigem Ausschluss (engl. *Mutual Exclusion*) ausführen können. Das bedeutet dass

- zu jedem Zeitpunkt höchstens ein Thread solch einen kritischen Abschnitt ausführen kann und
- andere Threads, welche im Objekt mit der Ausführung eines kritischen Abschnittes beginnen wollen, müssen warten

Konkret

```
public class AccountOperationMain
{
    public static void main(String[] args) throws InterruptedException {
        BankAccount account = new BankAccount();
        OperationThread t1 = new OperationThread("T1", account, 100);
        OperationThread t2 = new OperationThread("T2", account, -100);
        t1.start(); t2.start();
        t1.join(); t2.join();
        System.out.println("Final account balance " + account.getAmount());
    }
}
```

Thread erhält zu
manipulierendes Objekt
im Konstruktor

```
public class BankAccount
{
    private double amount = 0.0;
    public void book(double amount) {
        System.out.println(Thread.currentThread().getName() +
            " reads " + amount);
        double tmp = this.amount;
        tmp+=amount;
        System.out.println(Thread.currentThread().getName() +
            " writes " + tmp);
        this.amount = tmp;
    }
    ...
}
```

```
public class OperationThread
    extends Thread
{
    private BankAccount account = null;
    private double amount = 0.0;
    public OperationThread(String name,
        BankAccount account, double amount) {
        setName(name);
        this.account = account;
        this.amount = amount;
    }
    @Override
    public void run() {
        for (int i = 0; i < 5; i++)
            account.book(amount);
    }
}
```

1. Lösung: Monitor auf Objekt

```
synchronized (account) {
```

```
    account.book(amount);
```

Monitor ist die Kapselung eines kritischen Abschnittes mittel automatisch verwalteter Sperre

- Sperre wird beim Betreten des Monitors gesetzt und beim Verlassen wieder zurückgenommen
- Ist sie beim Betreten des Monitors bereits gesetzt, muss gewartet werden

Monitor darf nur von jeweils einem Thread zur selben Zeit durchlaufen werden

```
}
```

Vor Eintritt in den Monitor wird kontrolliert, ob Objekt gesperrt ist.

Wenn ja, muss gewartet werden

```
@Override
public void run() {
    for (int i = 0; i < 5; i++) {
        synchronized (account) {
            account.book(amount);
        }
    }
}
```

ACHTUNG: Positionierung von `synchronized` wichtig!!!

2. Lösung: Monitor auf Methode

```
public synchronized void book (double amount) {
```

Komplette Methode wird durch Monitor geschützt

Als Sperre wird der `this`-Zeiger verwendet. Gesperrt wird demnach jenes Objekt, auf welches Methode aufgerufen wird

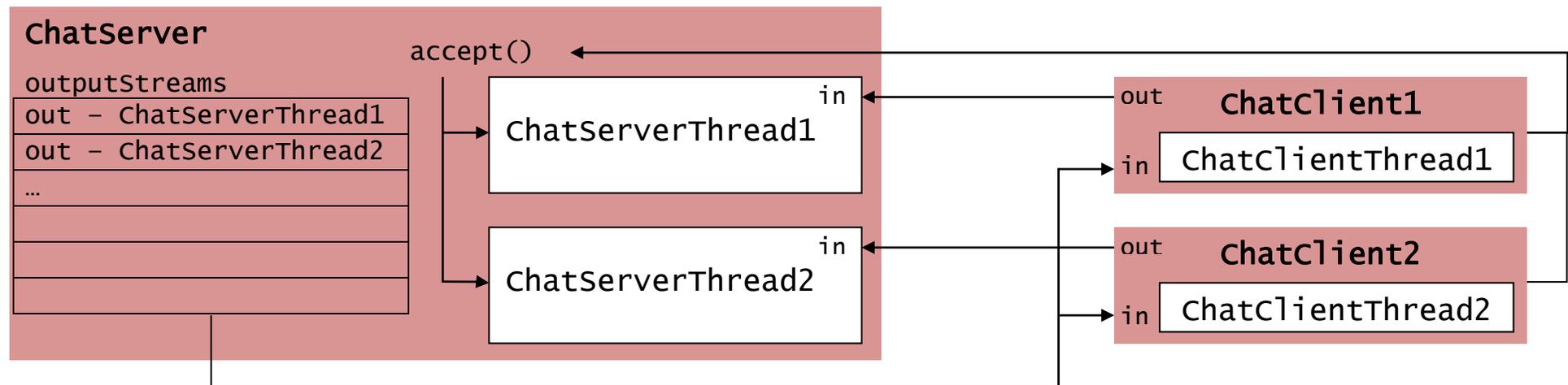
```
}
```

ACHTUNG: Würde die Klasse `Bankaccount` noch eine nicht synchronisierte Methode `transfer()` enthalten, so könnte diese auch während einer aktiven Monitorsperre auf das Objekt gestartet werden!!!

Bemerkungen

- Seit *Java 5* existiert Schnittstelle `Lock`, mit der sich ein kritischer Block mit `lock()` und `unlock()` markieren lässt
- `ReentrantLock` ist die wichtigste Implementierung dafür
- Birgt mehr Möglichkeiten z.B. kann festgelegt werden, dass der am längsten wartende Thread weiterarbeiten darf

Beispiel: ChatServer und ChatClient



- ChatServer legt bei `accept()` `ChatServerThread` an welcher Kommunikation mit Client übernimmt
- Beendet Client die Kommunikation stirbt dieser Thread
- ChatServer enthält statische Variable `outputStreams` (`ArrayList`) welche alle `OutputStreams` der Threads verwaltet
- Meldet sich neuer Client an, wird sein `OutputStream` in `ArrayList` aufgenommen
- Erhält Thread vom Client Nachricht, wird diese über alle `OutputStreams` an alle Clients gesendet
- ChatClient baut Verbindung zum Server auf
- ChatClient legt `ChatClientThread` an, der Nachrichten die Server an `InputStream` schickt, in Konsole ausgibt
- ChatClient liest Nachricht von Konsole und schreibt diese in den `OutputStream`
- Wird in Konsole `[Strg]+Z` gedrückt wird Socket geschlossen, und Thread stirbt

ChatServer

```
public class ChatServer
{
    public static final int PORT = 65535;
    protected static ArrayList<PrintStream> outputStreams =
        new ArrayList();
    public static void main(String[] args) {
        ServerSocket server = null;
        try {
            server = new ServerSocket(PORT);
            System.out.println("Chat server started");
            while (true) {
                Socket client = server.accept();
                try {
                    new ChatServerThread(client).start();
                } catch (IOException e) {
                    System.out.println(e.getMessage());
                }
            }
        } catch (IOException e) {
            System.out.println(e.getMessage());
        } finally {
            try { server.close(); } catch (Exception e1) { ; }
        }
    }
}
```

ChatServerThread

```

public class ChatServerThread extends Thread
{
    private Socket client = null;
    private BufferedReader in = null;
    private PrintStream out = null;

    public ChatServerThread(Socket client) throws IOException {
        (Initialisierung von BufferedReader und PrintStream siehe hinten)

        ...
    }

    @Override
    public void run() {
        try {
            ChatServer.outputStreams.add(out);

            String name = in.readLine();
            System.out.println(name + " signed in");
            for (PrintStream outs: ChatServer.outputStreams)
                outs.println(name + " signed in");

            while (true) {
                String line = in.readLine();
                if (line == null)
                    break;
                for (PrintStream outs: ChatServer.outputStreams)
                    outs.println(name + ": " + line);
            }

            ChatServer.outputStreams.remove(out);
            System.out.println(name + " signed out");
            for (PrintStream outs: ChatServer.outputStreams)
                outs.println(name + " signed out");
        } catch (IOException e) {
            System.out.println(e.getMessage());
            if (out != null)
                ChatServer.outputStreams.remove(out);
        } finally {
            try { client.close(); } catch (Exception e1) { ; }
        }
    }
}

```

- `in.readLine()` liefert `null`, falls Client Verbindung abbricht
- Zu jedem Zeitpunkt darf nur ein Thread `ArrayList` verwenden
deshalb muss **synchronized** verwendet werden, aber wie ? ? ?

ChatClient

```
public class ChatClient
{
    public static final int PORT = 65535;
    public static void main(String[] args) {
        Socket client = null;
        try {
            client = new Socket(args[1], PORT);
            BufferedReader in = new BufferedReader(
                new InputStreamReader(client.getInputStream()));
            PrintStream out = new PrintStream(client.getOutputStream());
            BufferedReader consoleIn =
                new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
            // sending the name of the client to the server
            out.println(args[0]);
            new ChatClientThread(in).start();
            while (true) {
                String line = consoleIn.readLine();
                if (line == null)
                    // pressed [Ctrl]+Z to sign out
                    break;
                out.println(line);
            }
        } catch (IOException e) {
            System.out.println(e.getMessage());
        } finally {
            try { client.close(); } catch (Exception e1) { ; }
        }
    }
}
```

- `BufferedReader` und `PrintStream` erlauben das einfache Empfangen und Senden von Strings über eine Socketverbindung
- Schließen des Sockets führt dazu, dass Server bei `readLine()` ein `null` erhält, seine Schleife und sein Thread wird beendet
- `ChatClientThread` erhält vom Server in diesem Fall ein `SocketException` und wird ebenfalls beendet (siehe hinten)

ChatClientThread

```
public class ChatClientThread extends Thread
{
    private BufferedReader in = null;
    public ChatClientThread(BufferedReader in) {
        this.in = in;
    }
    @Override
    public void run() {
        try {
            while (true) {
                String line = in.readLine();
                System.out.println(line);
            }
        } catch (SocketException e) {
            System.out.println("Ignore exception");
        } catch (IOException e) {
            System.out.println(e.getMessage());
        }
    }
}
```

- Wird [Strg]+Z gedrückt oder ChatServer antwortet nicht weil er ausgeschaltet wurde, so wird Socket geschlossen und SocketException tritt auf
- In diesem Fall wird ChatClientThread beendet
- Exception kann in diesem Fall ignoriert werden