

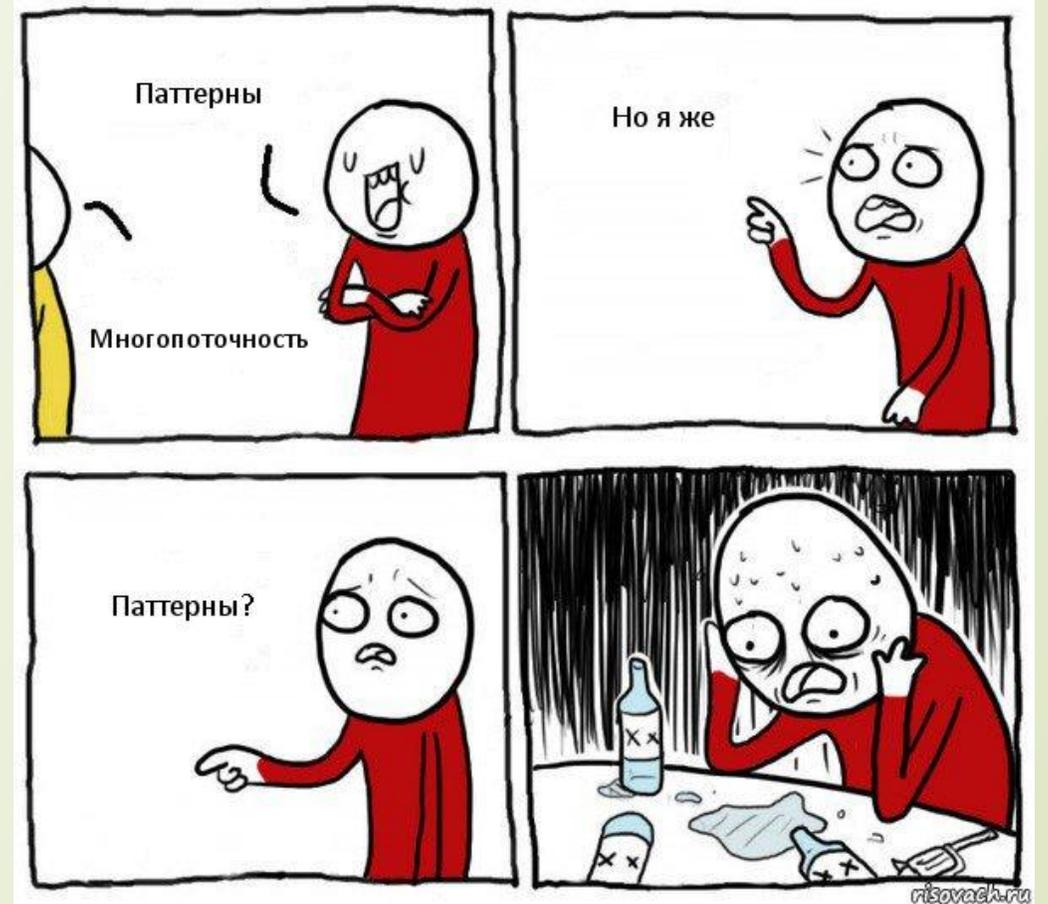


Лекция 8

МНОГОПОТОЧНОСТЬ vol. 2

В прошлой части

- Понятия процесс и поток
- Работа с потоками в С#. Класс Thread
- Синхронизация потоков
- Ситуации Deadlock
- GP GPU



Task Parallel Library

- В основе библиотеки TPL лежит концепция задач, каждая из которых описывает отдельную продолжительную операцию. В библиотеке классов .NET задача представлена специальным классом - классом **Task**, который находится в пространстве имен **System.Threading.Tasks**. Данный класс описывает отдельную задачу, которая запускается асинхронно в одном из потоков из пула потоков. Хотя ее также можно запускать синхронно в текущем потоке.

```
Task task = new Task(() => Console.WriteLine("Hello Task!"));  
task.Start();
```

```
Task task = Task.Run(() => Console.WriteLine("Hello Task!"));
```

```
Task task = Task.Factory.StartNew(() => Console.WriteLine("Hello Task!"));
```



TaskScheduler

- Планировщик задач представляет объект, обрабатывающий низкоуровневую постановку задач в очередь на потоки. Планировщик по умолчанию для библиотеки параллельных задач использует пул потоков платформы .NET Framework.

```
var lcts = new LimitedConcurrencyLevelTaskScheduler(2);
```

```
var factory = new TaskFactory(lcts);
```

```
var t = factory.StartNew(() => Thread.Sleep(3000))
```

Свойства класса Task

- ✓ AsyncState: возвращает объект состояния задачи
- ✓ CurrentId: возвращает идентификатор текущей задачи
- ✓ Exception: возвращает объект исключения, возникшего при выполнении задачи
- ✓ Status: возвращает статус задачи
 - Created - 0 - Задача инициализирована, но еще не запланирована
 - WaitingForActivation - 1 - Задача ожидает активации и внутреннего планирования инфраструктурой .NET
 - WaitingToRun - 2 - Задача запланирована для выполнения, но еще не начала выполняться
 - Running - 3 - Задача выполняется, но еще не завершилась
 - WaitingForChildrenToComplete - 4 - Задача закончила выполнение и неявно ожидает завершения подключенных к ней дочерних задач
 - RanToCompletion - 5 - Задача успешно завершена
 - Canceled - 6 - Задача приняла отмену, создав исключение `OperationCanceledException` с собственным токеном `CancellationToken`
 - Faulted - 7 - Задача завершилась из-за необработанного исключения



```
class CustomData{
    public long CreationTime;
    public int Name;
    public int ThreadNum;
}
...
Task[] taskArray = new Task[10];
for (int i = 0; i < taskArray.Length; i++) {
    taskArray[i] = Task.Factory.StartNew( (Object obj ) => {
        CustomData data = obj as CustomData;
        if (data == null) return;
        data.ThreadNum = Thread.CurrentThread.ManagedThreadId;
    },
    new CustomData() {Name = i, CreationTime = DateTime.Now.Ticks} );
}
Task.WaitAll(taskArray);
foreach (var task in taskArray) {
    var data = task.AsyncState as CustomData;
    if (data != null)
        Console.WriteLine("Task #{0} created at {1}, ran on thread #{2}.",
            data.Name, data.CreationTime, data.ThreadNum);
}
}
```



TaskCreationOptions

- `AttachedToParent` – 4 - Указывает, что задача присоединена к родительской задаче в иерархии задач
- `DenyChildAttach` – 8 - Указывает, что любая дочерняя задача, для которой выполняется попытка выполнения в качестве подсоединенной дочерней задачи (т. е. она создается с параметром `AttachedToParent`), не сможет подключиться к родительской задаче и будет выполняться как отсоединенная дочерняя задача
- `HideScheduler` - 16 - Не позволяет видеть внешний планировщик как текущий планировщик в созданной задаче. Это означает, что такие операции, как `StartNew` или `ContinueWith`, которые выполняются в созданной задаче, в качестве текущего планировщика будут видеть свойство `Default`.
- `LongRunning` – 2 - Указывает, что задача будет выполняться долго в качестве общей операции, включающей еще несколько компонентов, по размеру превышающих детализированные системы. Предоставляет сведения для `TaskScheduler`, что следует ожидать избыточной подписки. Он также подсказывает планировщику задач, что для задачи может потребоваться дополнительный поток, чтобы она не блокировала дальнейший ход работы других потоков или рабочих элементов в локальной очереди пула потоков
- `None` – 0 - Указывает, что следует использовать поведение по умолчанию.
- `PreferFairness` – 1 - Рекомендация для `TaskScheduler` для планирования задач максимально прямым способом, то есть задачи, запланированные ранее, будут выполняться ранее, а более поздние — позднее.
- `RunContinuationsAsynchronously` - 64 - Принудительное асинхронное выполнение продолжений, добавляемых в текущую задачу

Возвращение результатов из Task

```
Task<int> task1 = new Task<int>(() => Factorial(5));
task1.Start();
Console.WriteLine($"Факториал числа 5 равен {task1.Result}");

Var task2 = new Task<Book>(() => {
    return new Book { Title = "Война и мир", Author = "Л. Толстой" };
});
task2.Start();
var b = task2.Result;
Console.WriteLine($"Название книги: {b.Title}, автор: {b.Author}");
```



Задачи продолжения

```
var task1 = new Task(() => {
    Console.WriteLine("Id задачи: {0}", Task.CurrentId);
});
var task2 = task1.ContinueWith((Task t) =>{
    Console.WriteLine("Id задачи: {0}", Task.CurrentId);
});
var task3 = task2.ContinueWith((Task t) =>{
    Console.WriteLine("Id задачи: {0}", Task.CurrentId);
});
var task4 = task3.ContinueWith((Task t) =>{
    Console.WriteLine("Id задачи: {0}", Task.CurrentId);
});
task1.Start();
```



Управление задачами

- Task.WhenAll
- Task.WhenAny
- Task.Delay
- Task(T).FromResult - создает Task<TResult>, которая завершается успешно с указанным результатом (например, при кэшировании данных в приложении)

Класс Parallel

- Класс Parallel также является частью TPL и предназначен для упрощения параллельного выполнения кода. Parallel имеет ряд методов, которые позволяют распараллелить задачу. Одним из методов, позволяющих параллельное выполнение задач, является метод Invoke, вызывающий параллельно переданные методы

```
Parallel.Invoke(Display,  
    () => {  
        Console.WriteLine("Выполняется задача {0}", Task.CurrentId);  
        Thread.Sleep(3000);  
    },  
    () => Factorial(5));
```



Parallel.For

- Метод `Parallel.For` позволяет выполнять итерации цикла параллельно. Он имеет следующее определение: `For(int, int, Action<int>)`, где первый параметр задает начальный индекс элемента в цикле, а второй параметр - конечный индекс. Третий параметр - делегат `Action` - указывает на метод, который будет выполняться один раз за итерацию. На выходе метод возвращает структуру `ParallelLoopResult`, которая содержит информацию о выполнении цикла:
 - `IsCompleted` - получает значение, указывающее, дошел ли цикл до завершения, то есть все итерации цикла выполнены и он не получил запроса на преждевременное прерывание работы
 - `LowestBreakIteration` - получает индекс нижней итерации, из которой был вызван метод `Break()`

```
Parallel.For(1, 10, Factorial);
```

Parallel.ForEach

- Метод `Parallel.ForEach` осуществляет итерацию по коллекции, реализующей интерфейс `IEnumerable`, подобно циклу `foreach`, только осуществляет параллельное выполнение перебора. Он имеет следующее определение: `ParallelLoopResult ForEach<TSource>(IEnumerable<TSource> source, Action<TSource> body)`, где первый параметр представляет перебираемую коллекцию, а второй параметр - делегат, выполняющийся один раз за итерацию для каждого перебираемого элемента коллекции. На выходе метод возвращает структуру `ParallelLoopResult`

```
var result = Parallel.ForEach<int>(new List<int>() { 1, 3, 5, 8 },  
    Factorial);
```



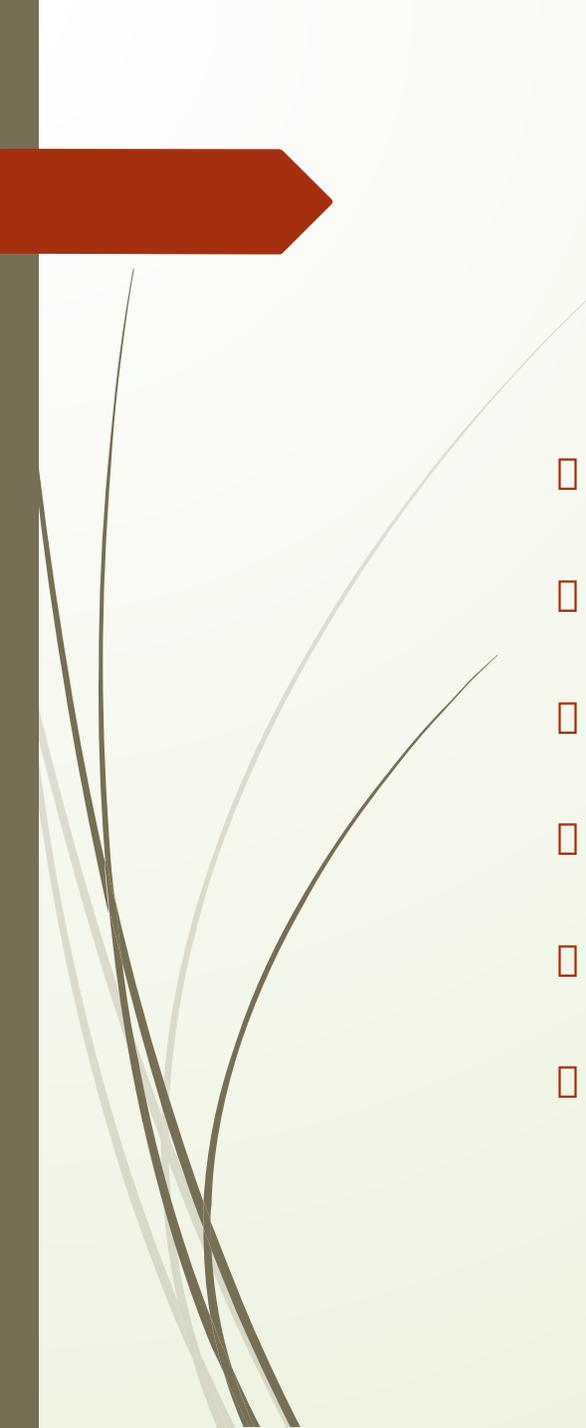
Отмена задач

```
var tokenSource = new CancellationTokenSource();
var ct = tokenSource.Token;
var task = Task.Run(() => {
    bool moreToDo = true;
    while (moreToDo){
        ...
        if (ct.IsCancellationRequested){
            ct.ThrowIfCancellationRequested();
        }
    }
}, ct);
...
tokenSource.Cancel();
```



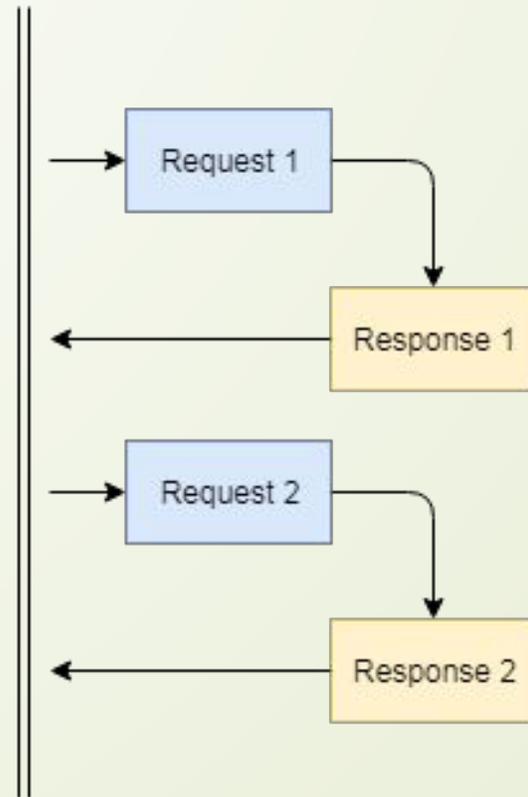
Параллельные коллекции

- Классы коллекций в пространства имен `System.Collections.Concurrent` поддерживают потокобезопасные операции добавления и удаления, которые избегают блокировок везде, где это возможно, и применяют только детально настроенные блокировки. Класс параллельных коллекций не требует использовать блокировки в пользовательском коде для доступа к элементам. Классы параллельных коллекций могут значительно повысить производительность по сравнению с типами `System.Collections.ArrayList` и `System.Collections.Generic.List<T>` (где блокировка реализуется пользователем) в сценариях одновременного добавления и удаления элементов коллекции из нескольких потоков.
- 

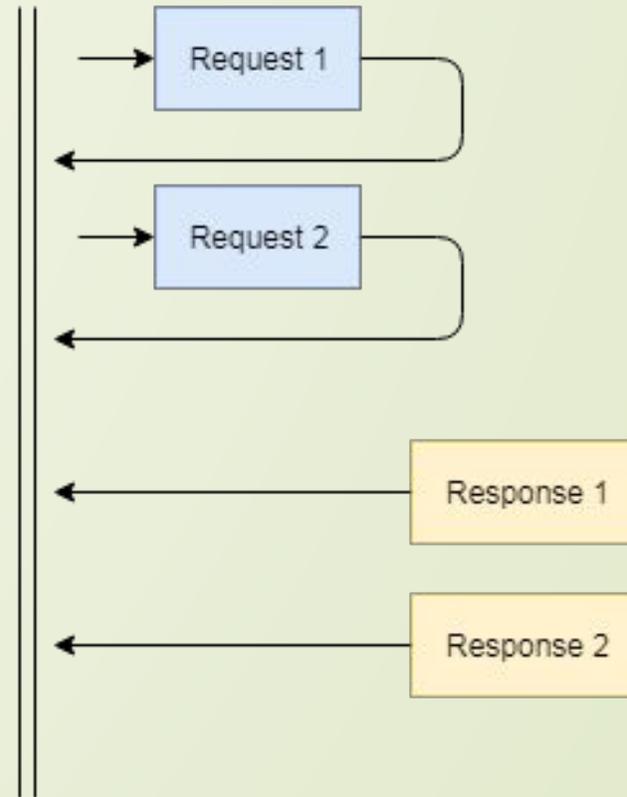
- 
- ❑ `IProducerConsumerCollection<T>` - это интерфейс, тип которого должен быть реализован для использования в классе `BlockingCollection`
 - ❑ `BlockingCollection<T>` - предоставляет возможности блокировки и ограничения для всех типов, реализующих интерфейс `IProducerConsumerCollection<T>`
 - ❑ `ConcurrentDictionary<TKey,TValue>` - потокобезопасная реализация словаря пар "ключ-значение".
 - ❑ `ConcurrentQueue<T>` - потокобезопасная реализация очереди с типом "первым поступил — первым обслужен" (FIFO)
 - ❑ `ConcurrentStack<T>` - потокобезопасная реализация стека с типом "последним поступил — первым обслужен" (LIFO)
 - ❑ `ConcurrentBag<T>` - потокобезопасная реализация неупорядоченной коллекции элементов

Асинхронное программирование

Synchronous

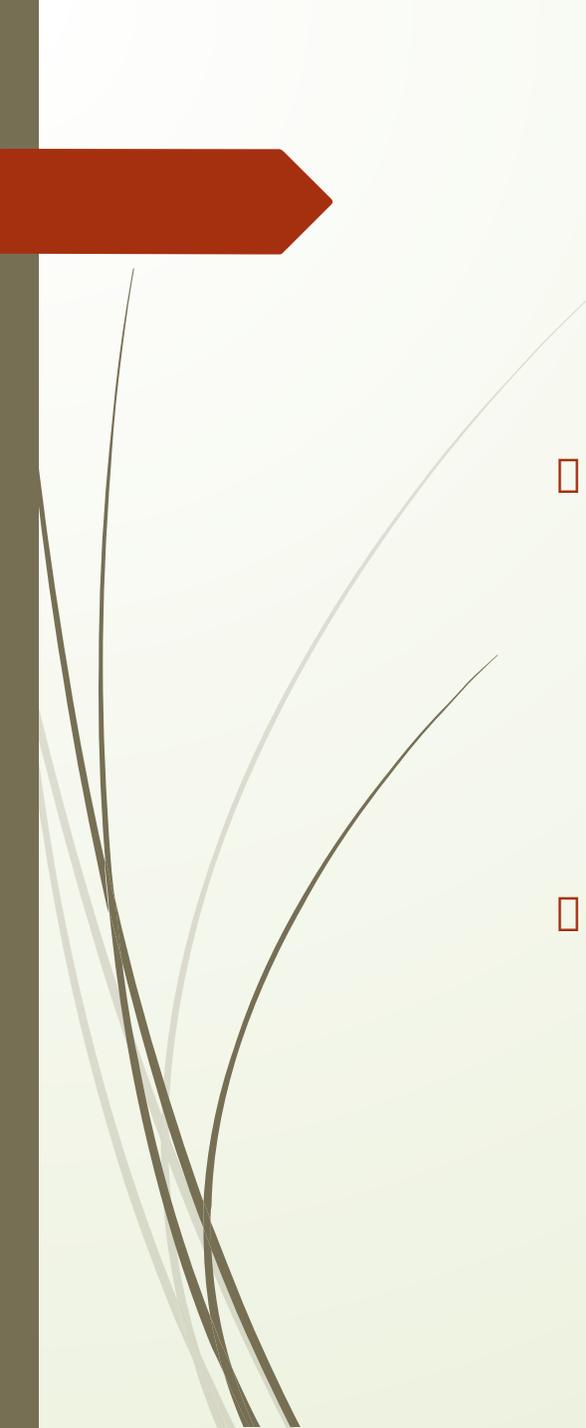


Asynchronous



Асинхронное программирование на основе делегатов

```
DisplayHandler handler = new DisplayHandler(Display);
IAsyncResult resultObj = handler.BeginInvoke(10, new AsyncCallback(AsyncCompleted), "Асинхронные вызовы");
Console.WriteLine("Продолжается работа метода Main");
int res = handler.EndInvoke(resultObj);
Console.WriteLine("Результат: {0}", res);
...
static int Display(int k){
    Console.WriteLine("Начинается работа метода Display...");
    int result = 0;
    for (int i = 1; i < 10; i++) result += k * i;
    Thread.Sleep(3000);
    Console.WriteLine("Завершается работа метода Display...");
    return result;
}
static void AsyncCompleted(IAsyncResult resObj) {
    string mes = (string)resObj.AsyncState;
    Console.WriteLine(mes);
    Console.WriteLine("Работа асинхронного делегата завершена");
}
```

- 
- В .NET 4.5 во фреймворк были добавлены два новых ключевых слова `async` и `await`, цель которых - упростить написание асинхронного кода. Вместе с функциональностью задач `Task` они составляют основу новой модели асинхронного программирования в .NET, которая называется `Task-based Asynchronous Pattern`. Операторы `async` и `await` используются вместе для создания асинхронного метода. Такой метод, определенный с помощью модификатора `async` и содержащий одно или несколько выражений `await`, называется асинхронным методом.
 - Ключевое слово `async` указывает, что метод или лямбда-выражение являются асинхронными. А оператор `await` применяется к задаче в асинхронных методах, чтобы приостановить выполнение метода до тех пор, пока эта задача не завершится. При этом выполнение потока, в котором был вызван асинхронный метод, не прерывается.

```
static async Task<Toast> MakeToastWithButterAndJamAsync(int number) {
    var toast = await ToastBreadAsync(number);
    ApplyButter(toast);
    ApplyJam(toast);
    return toast;
}

private static Juice PourOJ() {
    Console.WriteLine("Pouring orange juice");
    return new Juice();
}

private static void ApplyJam(Toast toast) =>
    Console.WriteLine("Putting jam on the toast");

private static void ApplyButter(Toast toast) =>
    Console.WriteLine("Putting butter on the toast");

private static async Task<Toast> ToastBreadAsync(int slices){
    for (int slice = 0; slice < slices; slice++) {
        Console.WriteLine("Putting a slice of bread in the toaster");
    }
    Console.WriteLine("Start toasting...");
    await Task.Delay(3000);
    return new Toast();
}
```

```
private static async Task<Bacon> FryBaconAsync(int slices)
{
    Console.WriteLine($"putting {slices} slices of bacon in the pan");
    Console.WriteLine("cooking first side of bacon...");
    await Task.Delay(3000);
    for (int slice = 0; slice < slices; slice++)
    {
        Console.WriteLine("flipping a slice of bacon");
    }
    Console.WriteLine("cooking the second side of bacon...");
    await Task.Delay(3000);
    Console.WriteLine("Put bacon on plate");

    return new Bacon();
}

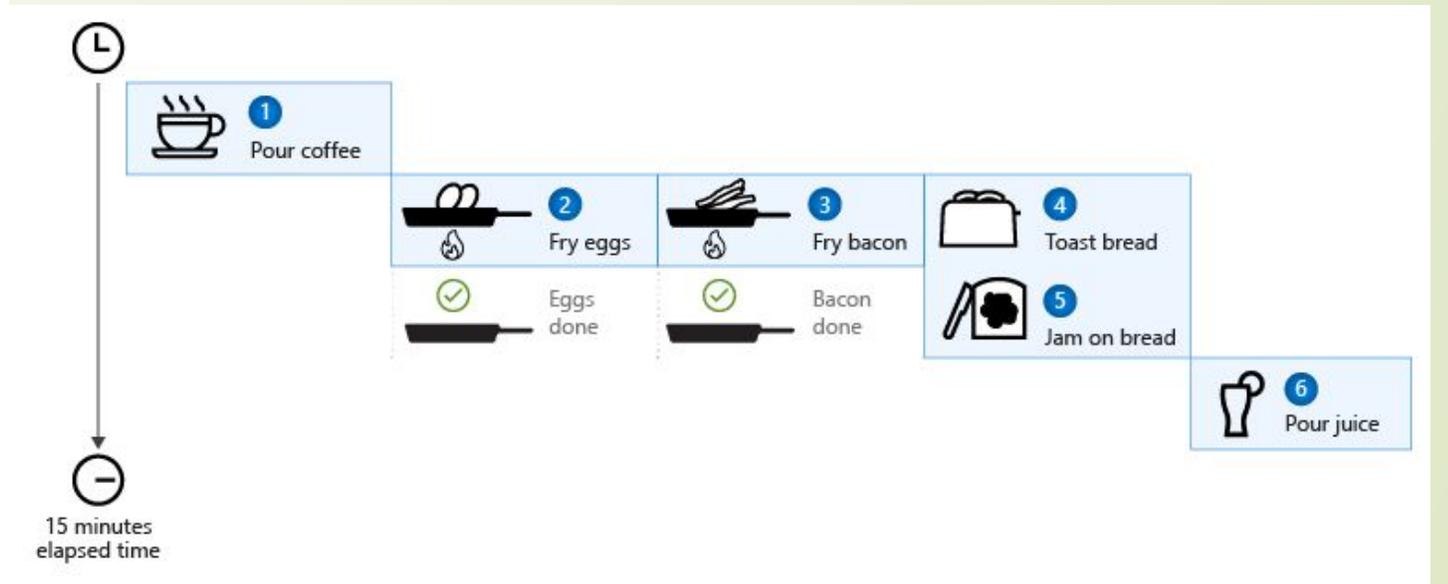
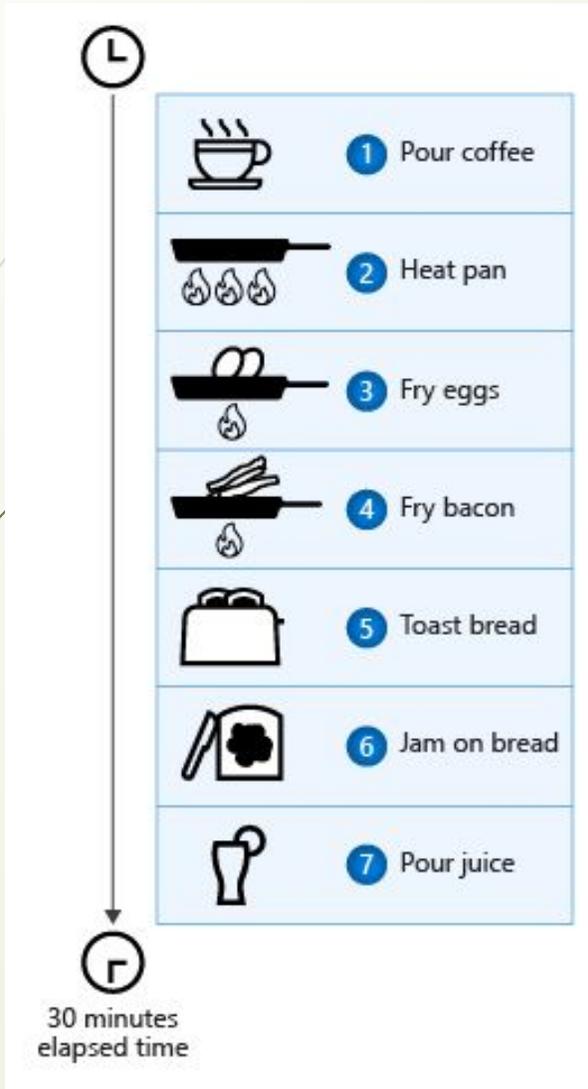
private static async Task<Egg> FryEggsAsync(int howMany)
{
    Console.WriteLine("Warming the egg pan...");
    await Task.Delay(3000);
    Console.WriteLine($"cracking {howMany} eggs");
    Console.WriteLine("cooking the eggs ...");
    await Task.Delay(3000);
    Console.WriteLine("Put eggs on plate");

    return new Egg();
}

private static Coffee PourCoffee()
{
    Console.WriteLine("Pouring coffee");
    return new Coffee();
}
```



```
Coffee cup = PourCoffee();
Console.WriteLine("coffee is ready");
var eggsTask = FryEggsAsync(2);
var baconTask = FryBaconAsync(3);
var toastTask = MakeToastWithButterAndJamAsync(2);
var breakfastTasks = new List<Task> { eggsTask, baconTask, toastTask };
while (breakfastTasks.Count > 0){
    Task finishedTask = await Task.WhenAny(breakfastTasks);
    if (finishedTask == eggsTask) {
        Console.WriteLine("eggs are ready");
    }
    else if (finishedTask == baconTask){
        Console.WriteLine("bacon is ready");
    }
    else if (finishedTask == toastTask){
        Console.WriteLine("toast is ready");
    }
    breakfastTasks.Remove(finishedTask);
}
Juice oj = PourOJ();
Console.WriteLine("oj is ready");
Console.WriteLine("Breakfast is ready!");
```



- Постоянное использование блокирующих вызовов нивелирует все преимущества асинхронного программирования превращая его в синхронное

