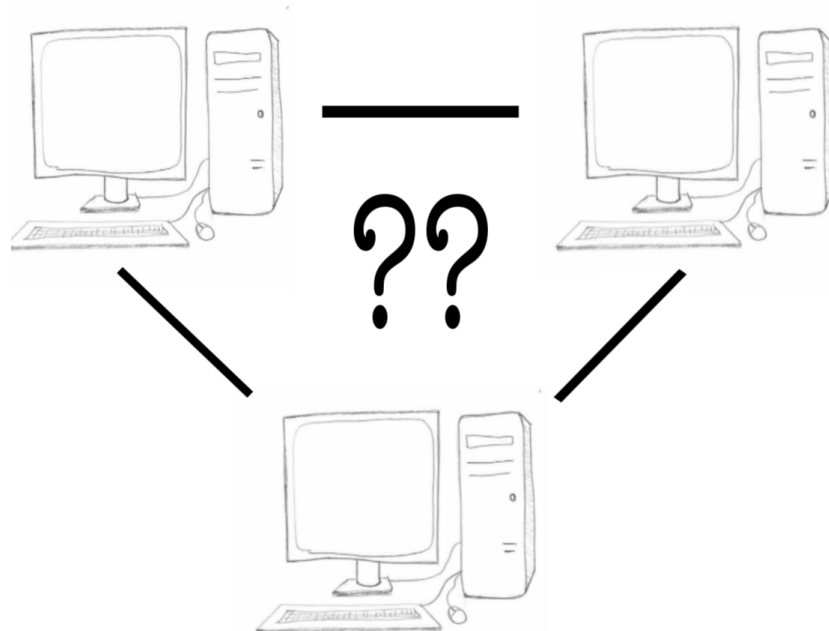


PROGRAMMATION RÉSEAU

Arnaud Sangnier
sangnier@irif.fr

La concurrence en Java



Plusieurs connexions sur un serveur

- En général, on veut qu'un serveur accepte plusieurs connexions en même temps
- Prenons l'exemple du service **echo tcp (port 7)** sur **lampe**
 - Il y a un seul service qui tourne
 - Ouvrons deux terminaux
 - Sur chacun des deux on fait **telnet lampe 7**
 - Le service accepte les deux connexions
 - Les deux terminaux peuvent communiquer avec le service en parallèle
 - Si on ferme l'un, l'autre continue de pouvoir communiquer

Reprenons notre serveur exemple

- Rappel du comportement :
 - Attendre une connexion sur le port 4242
 - Envoyer un message "Hi\n"
 - Attendre un message du client
 - Afficher le message du client
 - Et recommencer à attendre une communication
- Scénarios avec deux clients
 - Un premier client se connecte
 - il reçoit Hi
 - Un deuxième client se connecte avant que le premier client ait envoyé son message
 - Le second client reste bloqué

Code du serveur

```
import java.net.*;
import java.io.*;
public class ServeurHi{
    public static void main(String[] args){
        try{
            ServerSocket server=new ServerSocket(4242);
            while(true){
                Socket socket=server.accept();
                BufferedReader br=new BufferedReader(new InputStreamReader(socket.getInputStream()));
                PrintWriter pw=new PrintWriter(new OutputStreamWriter(socket.getOutputStream()));
                pw.print("HI\n");
                pw.flush();
                String mess=br.readLine();
                System.out.println("Message recu :"+mess);
                br.close();
                pw.close();
                socket.close();
            }
        } catch(Exception e){
            System.out.println(e);
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Comment résoudre le problème

- Ce que l'on voudrait
 - Que deux ou plus clients puissent communiquer en même temps avec le serveur
 - C'est-à-dire sur notre exemple
 - Si un premier client a reçu "Hi\n"
 - Si il ne répond pas et qu'un deuxième client arrive
 - Le deuxième client reçoit aussi "Hi\n"
- Pour cela
 - Notre serveur doit pouvoir en même temps
 - Communiquer avec un client
 - Attendre les demandes de connexions sur **accept()**
- Comment fait-on cela :
 - Avec un serveur **multi-threadé**

Les processus légers (threads)

- Un **thread** est un fil d'exécution dans un programme, qui est lui même exécuté par un processus
- Un processus peut avoir plusieurs threads
 - Il est alors **multi-threadé**
 - Au minimum il y a un thread
- Chaque fil d'exécution est distinct des autres et a pour attributs
 - Un point courant d'exécution (**pointeur d'instruction** ou **PC (Program Counter)**)
 - Une pile d'exécution (**stack**)
- Un thread partage tout le reste de l'environnement avec les autres threads qui lui sont concurrents dans le même processus
- **La JVM est multi-threadée** et offre au programmeur la possibilité de manipuler des threads
 - Il n'est pas précisé comment ces threads sont pris en charge par le système

Les threads en java

- Le mécanisme est plus complexe que les celui des processus car il est interne au système Java
- Il repose sur deux types importantes
 - L'interface **java.lang.Runnable**
 - Elle ne contient qu'une méthode à implémenter
 - **void run()**
 - C'est cette méthode qui contiendra le programme exécuter par un thread
 - La classe **java.lang.Thread**
 - C'est elle qui nous permettra de manipuler les threads
- En bref, dans la méthode **run()**, on aura le code du thread (la partie statique) et on va se servir d'un objet Thread pour gérer le fil d'exécution (la partie dynamique)

Liens entre Thread et Runnable

- À tout thread on associe un objet implémentant **Runnable**
 - Cf un des constructeurs dans **java.lang.Thread**
 - **public Thread(Runnable target)**
- Le même objet implémentant **Runnable** peut-être associé à plusieurs threads
 - Dans ce cas chaque thread exécute de façon concurrente la méthode **run()** de l'objet passé au constructeur

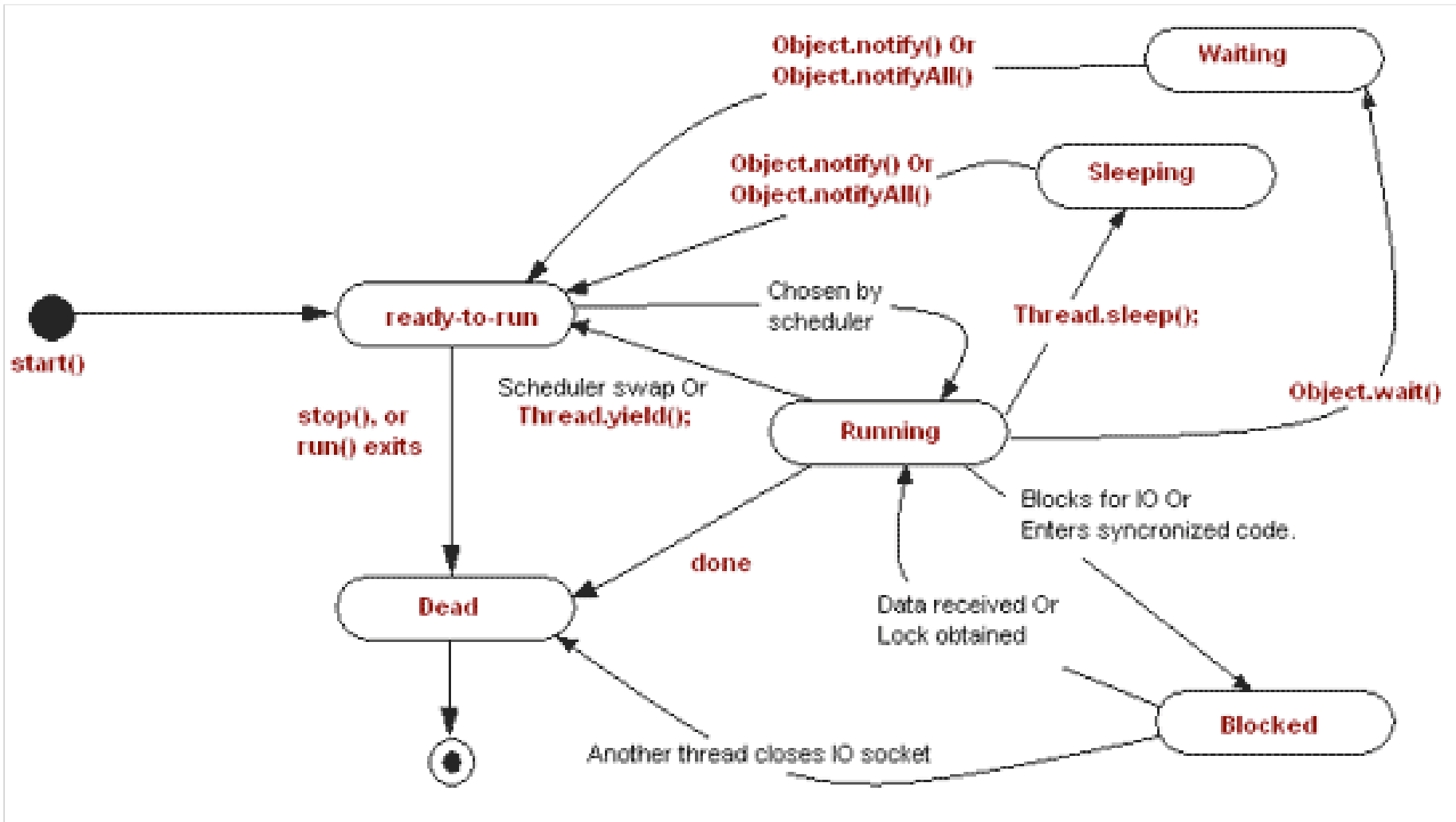
L'interface `java.lang.Runnable`

- **`java.lang.Runnable`** est donc une interface avec une seule méthode à implémenter
 - **`public void run()`**
- Lorsqu'un thread démarrera son exécution
 - Il débutera par un appel à la méthode **`run()`** du **`Runnable`** qui lui est attaché
 - Il terminera son exécution lorsque cette méthode **`run()`** terminera
- Attention pour lancer un thread on ne fait pas appel à **`run()`** mais à une méthode qui s'appelle **`start()`**

La classe `java.lang.Thread`

- Les Threads Java ont plusieurs attributs :
 - **String name** : le nom du thread
 - **long id** : l'identité du thread
 - **int priority** : sa priorité (les threads sont ordonnancés selon cette priorité)
 - **boolean daemon** : son mode d'exécution (démon ou non, voir plus loin)
 - **Thread.state state** : son état
 - **NEW, RUNNABLE, BLOCKED, WAITING, TERMINATED,...**
 - Sa pile (stack) dont on peut seulement observer son état
 - son groupe de thread
 - etc (cf la documentation)
- Dans **java.lang.Thread**, on a les accesseurs pour ces attributs

Les états d'un thread



Terminaison d'une JVM

- On indique souvent qu'un programme s'arrête lorsqu'on sort du main:
 - Un programme ne s'arrête pas, c'est le processus sous-jacent qui s'arrête
 - Mais surtout il ne suffit pas de sortir du main, il faut sortir du premier appel au main (il est possible de faire des appels récursifs)
 - Il faut aussi attendre que TOUS les threads qui ne sont pas des démons s'arrêtent
 - Il existe au moins un thread démon
 - **Le garbage collector**
 - Souvent il en existe un autre
 - Le thread qui gère l'interface graphique

Création et contrôle des thread

- Pour créer un thread, on a plusieurs constructeurs possibles :
 - **Thread(Runnable target), Thread(Runnable target, String name)**
- Il existe plusieurs méthodes pour contrôler l'exécution d'un thread
 - **void start()**
 - Elle permet de démarrer le thread
 - Celui-ci va alors appeler la méthode **run()** du **Runnable** qui lui est associé
 - **void join()**
 - Elle permet d'attendre la fin de l'exécution du thread
 - **void interrupt()**
 - positionne le statut du thread à interrompu
 - n'a aucun effet immédiat (permet au thread de savoir qu'un autre thread souhaite l'interrompe)
 - **IMPORTANT : Il n'existe pas de techniques pour arrêter un thread**, il faut se débrouiller pour qu'il finisse son premier appel à run

Les méthodes statiques de Thread

- **Thread currentThread()**
 - Permet de récupérer l'objet Thread courant (qui exécute la ligne)
 - Utile par exemple pour récupérer le nom
- **boolean isInterrupted()**
 - Pour tester si le thread a reçu une demande d'interruption
- **void sleep(long ms)**
 - Pour faire dormir le thread courant pour la durée exprimée en millisecondes (temps minimum)
- **void yield()**
 - Le thread renonce à la suite de son exécution temporairement et est placé dans l'ordonnanceur

Exemple Runnable

```
import java.lang.*;
import java.io.*;
public class ServiceTest implements Runnable {
    public void run(){
        try{
            while(true){
                Thread.sleep(1000);
                System.out.println("Hello"+Thread.currentThread().getName());
            }
        }
        catch(Exception e){
            System.out.println(e);
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Exemple

```
import java.lang.*;
import java.io.*;

public class TestThread {
    public static void main(String[] args){
        try{
            Thread t1=new Thread(new ServiceTest(),"Bob");
            Thread t2=new Thread(new ServiceTest(),"Alice");
            //t.setDaemon(true);
            t1.start();
            t2.start();
        }
        catch(Exception e){
            System.out.println(e);
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```


Et avec le réseau ?



Mais comment on utilise les threads dans notre serveur ?

- On va créer un thread qui va prendre en charge les communications avec le réseau
- Après chaque accept, on va créer un thread à qui on donnera la socket de communication

Les threads pour notre serveur

- Quelques règles de base :
 - On va créer une classe implémentant **Runnable** dont la méthode **run()** prendra en charge la communication
 - À cette classe on associera une socket, pour cela il suffit de la passer au constructeur
 - **public Service(Socket s)**
 - Ainsi la méthode **run()** aura accès à cette socket
 - Après un **accept**
 - On récupère la socket
 - On crée un nouvel objet implémentant **Runnable**
 - On démarre le thread correspondant
 - À la fin de **run()**, on oublie pas de fermer la socket correspondante

Structure d'un service

```
import java.net.*;
import java.io.*;
import java.lang.*;
public class ServiceHi implements Runnable{
    public Socket socket;

    public ServiceHi(Socket s){
        this.socket=s;
    }

    public void run(){
        try{
            BufferedReader br=new BufferedReader(new
                InputStreamReader(socket.getInputStream()));
            PrintWriter pw=new PrintWriter(new
                OutputStreamWriter(socket.getOutputStream()));

            pw.print("HI\n");
            pw.flush();
            String mess=br.readLine();
            System.out.println("Message recu :"+mess);
            br.close();
            pw.close();
            socket.close();
        }
        catch(Exception e){
            System.out.println(e);
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Le serveur concurrent associé

```
import java.net.*;
import java.io.*;
public class ServeurHiConcur{
    public static void main(String[] args){
        try{
            ServerSocket server=new ServerSocket(4242);
            while(true){
                Socket socket=server.accept();
                ServiceHi serv=new ServiceHi(socket);
                Thread t=new Thread(serv);
                t.start();
            }
        }
        catch(Exception e){
            System.out.println(e);
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Les problèmes de la concurrence (1)

```
import java.net.*;
import java.io.*;
import java.lang.*;

public class Compteur{

    private int valeur;

    public Compteur(){
        valeur=0;
    }

    public int getValeur(){
        return valeur;
    }

    public void setValeur(int v){
        valeur=v;
    }
}
```

Les problèmes de la concurrence (2)

```
import java.net.*;
import java.io.*;
import java.lang.*;

public class CodeCompteur implements Runnable{

    private Compteur c;

    public Compteur(Compteur _c){
        this.c=_c;
    }

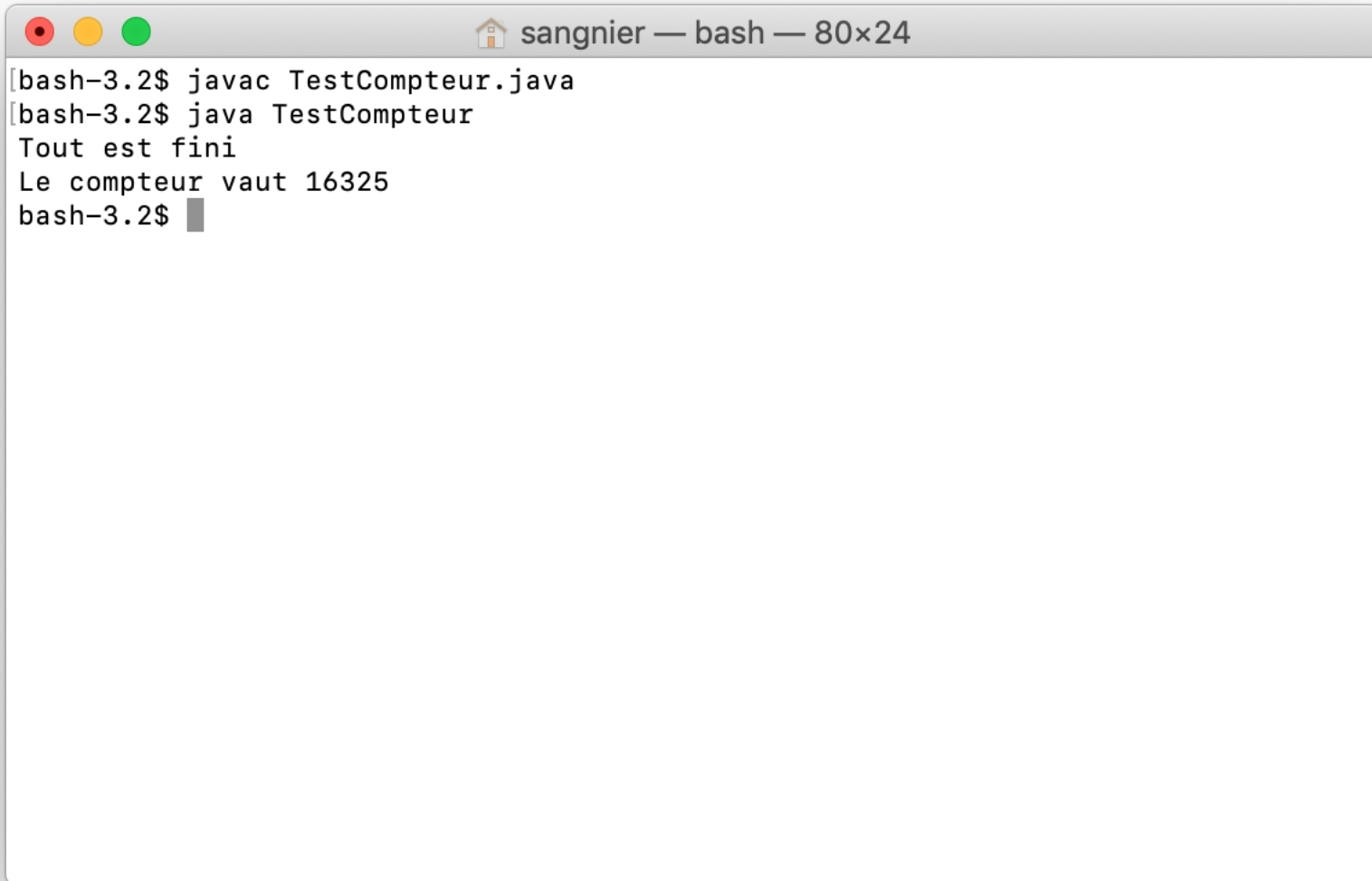
    public void run(){
        for(int i=0; i<1000; i++){
            c.setValeur(c.getValeur()+1);
        }
    }
}
```

Les problèmes de la concurrence (3)

```
import java.lang.*;
import java.io.*;

public class TestCompteur {
    public static void main(String[] args){
        try{
            Compteur c=new Compteur();
            CodeCompteur code=new CodeCompteur(c);
            Thread []t=new Thread[20];
            for(int i=0; i<20; i++){
                t[i]=new Thread(code);
            }
            for(int i=0; i<20; i++){
                t[i].start();
            }
            for(int i=0; i<20; i++){
                t[i].join();
            }
            System.out.println("Tout est fini");
            System.out.println("Le compteur vaut "+c.getValeur());
        }
        catch(Exception e){
            System.out.println(e);
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Résultat de l'exécution

A terminal window titled "sangnier — bash — 80x24" with standard macOS window controls (red, yellow, green buttons). The terminal shows the following commands and output:

```
[bash-3.2$ javac TestCompteur.java ]  
[bash-3.2$ java TestCompteur ]  
Tout est fini  
Le compteur vaut 16325  
bash-3.2$ █
```

16325 n'est pas égal à 20000 !!!!!

D'où vient le problème

- Le problème est la non atomicité de l'opération `c.setValeur(c.getValeur()+1);`
 - C'est à dire que plusieurs threads (qui partagent le même compteur) peuvent faire cette opération en même temps
- Scénario possible
 - Thread 1 prend la valeur du compteur (par exemple 0)
 - Thread 2 prend la valeur du compteur (toujours 0)
 - Thread 1 met la valeur du compteur à jour (à 1)
 - Thread 2 met la valeur du compteur à jour (à 1)
 - À ce point les deux threads ont incrémenté le compteur mais ils ne se sont pas mis d'accord pour le faire
- On remarque aussi qu'on a pas le même résultat à chaque exécution

Comment y remédier

- Principe en programmation concurrente
 - On ne peut faire aucune supposition sur l'ordonnancement des exécutions
 - Tout ordre des instructions des processeurs est possible
- Il faut donc prendre des précautions
 - Par exemple s'assurer que lorsque l'on exécute une instruction, il n'y a pas d'autres threads qui exécute la même instruction
 - On rend la suite d'instructions **atomique**
 - On parle alors de partie du code en **section critique**
 - Dans cette section il n'y a à tout moment qu'au plus un thread
 - Si un thread est présent les autres qui veulent accéder à cette partie du code doivent attendre leur tour

Liens avec les flux et le réseau



Mais comment fait-on
les sections critiques ?

- Pour faire assurer qu'un seul processus accède à une partie du code (exclusion mutuelle), on utilise un système de verrou
- Le processus qui rentre dans le code ferme le verrou et il le rouvre quand il sort du code pour qu'un autre puisse le fermer de nouveau
- En java, on a le mot clef **synchronized**

Fonctionnement de `synchronized`

- Le mot clef **`synchronized`** est utilisé dans le code pour garantir qu'à certains endroits et à un moment donné au plus un processus exécute la portion du code
- Deux utilisations
 - Soit on déclare une méthode **`synchronized`**
 - **`public synchronized int f(int a){...}`**
 - À ce moment la méthode **`synchronized`** d'un même objet ne peut pas être exécuté par deux threads en même temps
 - Soit on verrouille un bloc de code en utilisant
 - **`synchronized(objet) {.../*code à verrouiller*/...}`**
 - ici objet est donné car on utilise le verrou associé à cet objet
 - tout objet possède un verrou

Retour sur notre exemple

```
import java.net.*;
import java.io.*;
import java.lang.*;

public class CodeCompteur implements Runnable{

    private Compteur c;

    public CodeCompteur(Compteur _c){
        this.c=_c;
    }

    public void run(){
        for(int i=0; i<10000; i++){
            synchronized(c){
                c.setValeur(c.getValeur()+1);
            }
        }
    }
}
```

- **Attention** : Ne pas synchroniser n'importe quoi
- Synchronizer des parties de codes qui terminent (sinon le verrou reste fermé !!!)
- Trouver où mettre les verrous est difficile !!!
- Attention aux deadlocks !

ATTENTION

- Ne pas synchroniser n'importe comment
- Rappeler vous que les verrous sont associés à des objets
 - Deux codes synchronisés sur le même objet ne pourront pas être exécutés en même temps
- Synchroniser des parties de code qui terminent sinon le verrou reste bloqué pour toujours
- Attention aux deadlocks !!!!
 - Deux thread attendent que le verrou pris par un autre thread se libère
- **Remarque :**
 - `synchronized int f(...)` { ... } est pareil que
 - `int f(....) { synchronized(this){...}}`
 - Le verrou des méthodes et le verrou de l'objet associé

Un autre problème de la concurrence

- On peut avoir des dépendances entre les sections critiques
- Par exemple, dans le problème des producteurs/consommateurs
 - Les producteurs écrivent une valeur dans une variable
 - Les consommateurs lisent les valeurs écrites dans la variable
 - On ne veut pas qu'un producteur écrase une valeur qui n'a pas été lue
 - On ne veut pas qu'une valeur soit lue deux fois
- Si les consommateurs sont plus rapides que les producteurs, alors les valeurs risquent d'être lues deux fois
- Si les producteurs sont trop rapides, les valeurs d'être perdues
- On ne veut pas que les producteurs et les consommateurs lisent et écrivent en même temps
- Comment faire ?

Première solution (1)

- On crée un objet **VariablePartagee** qui contient une valeur entière **val** et un booléen **pretaecrire**
- Si le booléen est à vrai, on peut écrire une fois la variable et on met le booléen à false
- Si le booléen est à faux, on peut lire une fois la variable et on met le booléen à vrai
- On garantit ainsi que chaque valeur ait écrite une fois et lue une fois

Première solution (2)

```
public class VariablePartagee {
    public int val;
    public boolean pretaecrire;

    public VariablePartagee () {
        val=0;
        pretaecrire=true;
    }

    public int lire () {
        while (pretaecrire==true) {}
        pretaecrire=true;
        return val;
    }

    public void ecrire (int v) {
        while (pretaecrire==false) {}
        pretaecrire=false;
        val=v;
    }
}
```

Code Producteur

```
public class CodeProducteur implements Runnable{

    private VariablePartagee var;

    public CodeProducteur(VariablePartagee _var){
        this.var=_var;
    }

    public void run(){
        for(int i=0; i<100; i++){
            var.ecrire(i);
        }
    }
}
```

Code Consommateur

```
public class CodeConsommateur implements Runnable{

    private VariablePartagee var;

    public CodeConsommateur(VariablePartagee _var) {
        this.var=_var;
    }

    public void run(){
        for(int i=0; i<100; i++){
            System.out.println(var.lire());
        }
    }
}
```

Code Principal

```
public class TestProdCons{
    public static void main(String[] args){
        try{
            VariablePartagee var=new VariablePartagee ();
            CodeProducteur prod=new CodeProducteur(var);
            CodeConsommateur cons=new CodeConsommateur (var);
            Thread []t=new Thread[20];
            for(int i=0; i<10; i++){
                t[i]=new Thread(prod);
            }
            for(int i=10; i<20; i++){
                t[i]=new Thread(cons);
            }
            for(int i=0; i<20; i++){
                t[i].start();
            }
            for(int i=0; i<20; i++){
                t[i].join();
            }
        }
        catch(Exception e){
            System.out.println(e);
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Problème de cette méthode

- Les méthodes lire et écrire de la variable partagée doivent être déclarées **synchronized** car elles manipulent le booléen **pretaecrire** et l'entier **val** de façon concurrente
- Cela ne suffit pas, pourquoi :
 - Un consommateur arrive
 - Il fait lire, il prend le verrou et il reste bloqué dans la boucle while en gardant le verrou
 - Si un producteur veut produire il doit prendre le verrou mais il ne peut pas car c'est le consommateur qu'il l'a
 - On doit éliminer cette attente active

Idée de solution

- Mettre un booléen pour savoir si la valeur doit être lue et écrite
- Faire synchronized pour assurer que plusieurs threads ne modifient pas ce booléen en même temps
- Utiliser les méthodes **wait()**, **notify()** et **notifyAll()**
 - **wait()** permet de relacher un verrou que l'on possède et attendre une notification
 - **notify()/notifyAll()** permet d'autoriser un/ tous les threads en attente de tenter de reprendre le verrou
 - ATTENTION : il est mieux de posséder le verrou pour faire ces opérations

Les nouvelles méthodes lire/écrire

```
public synchronized int lire() {
    try {
        while (pretaecrire == true) {
            wait();
        }
        pretaecrire = true;
        notifyAll();
    }
    catch (Exception e) {
        System.out.println(e);
        e.printStackTrace();
    }
    return val;
}

public synchronized void ecrire(int v) {
    try {
        while (pretaecrire == false) {
            wait();
        }
        pretaecrire = false;
        notifyAll();
    }
    catch (Exception e) {
        System.out.println(e);
        e.printStackTrace();
    }
    val = v;
}
```