

Produzindo e Consumindo com Threads

Começando deste ponto? Você pode fazer o [DOWNLOAD \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/threads2/capitulo-7.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/threads2/capitulo-7.zip) do projeto completo do capítulo anterior e continuar seus estudos a partir deste capítulo.

No último capítulo, mostramos uma forma de processamento de uma tarefa/*task* que devolve um resultado. Vimos aquelas interfaces `Callable` e `Future`. `Callable` é uma alternativa à `Runnable`, e o `Future` recebe o resultado da tarefa em execução. E até juntamos vários resultados através de uma thread dedicada.

Há casos, principalmente na integração, onde queremos entregar um comando ou um dado em geral ao servidor, mas o cliente que enviou o comando não tem interesse no resultado de execução. O único objetivo do cliente é entregar o comando para garantir que será processado.

O que realmente acontece com o resultado desse comando depende da aplicação. Por exemplo, poderia ser gravado no banco de dados ou poderia ser interessante para algum outro cliente.

Produtores e Consumidores

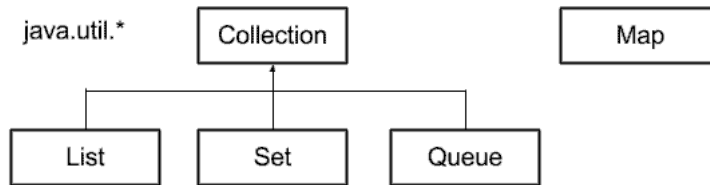
Nesse estilo de comunicação, o cliente que entrega o comando é chamado de **produtor**, e se há um cliente que recebe o resultado, ele é chamado de **consumidor**. Esse conceito ou estilo de comunicação foi batizado com o nome **mensageria**. Vamos tentar simular essa forma de comunicação, um pouco mais simplificado do que um servidor de mensageria profissional, mas mesmo assim vale muito a pena para entender e praticar novidades do mundo de threads.

A ideia é a seguinte: ao receber o comando no servidor, não vamos processar nada na hora e sim apenas adicionar o comando em uma fila. A fila é o lugar onde ficam guardados os comandos a serem processados. Nela, terão alguns **consumidores** que ficarão lendo os comandos e realmente processando os dados. Veja a nossa ideia apresentada no gráfico abaixo:

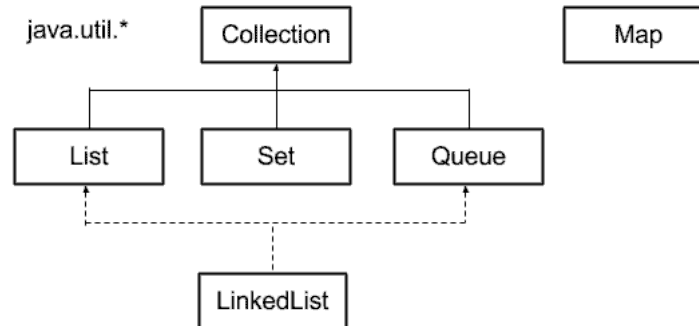


Prova de conceito

Antes de trabalhar com uma fila na nossa aplicação, vamos entender melhor o conceito através de um exemplo separado. Uma fila, ou *Queue*, faz parte da API de *Collections* do Java, que possui algumas interfaces, como `List` ou `Set`, além de `Queue`. Além disso, a interface `Queue` também estende a interface `Collection`, pois não deixa de ser um coleção de dados:



A `Queue`, sendo uma interface, precisa de uma implementação e a mais comum é a `LinkedList`. Ou seja, a `LinkedList` não é só uma lista, como também uma fila:



Trabalhando com java.util.Queue

Para testar a `Queue`, vamos criar a classe `TesteFila`, no projeto **experimento**, com um método `main`. Por exemplo, podemos criar uma fila de `String`s para guardar os nossos comandos:

```
import java.util.LinkedList;
import java.util.Queue;

public class TesteFila {

    public static void main(String[] args) {

        Queue<String> fila = new LinkedList<>();
    }
}
```

Como a interface `Queue` é uma `Collection`, temos acesso aos métodos principais dessa interface para, por exemplo, adicionar (`add`), remover (`remove`) ou verificar se já existe um elemento (`contains`).

No entanto, o que a gente ganha usando `Queue` ao invés da `List`? Há alguns métodos na interface `Queue` que podem ser interessantes, por exemplo o método `offer()` (*oferecer*) e o `poll()` (*tirar*). Ao invés de adicionar um elemento (chamando `add`), podemos oferecer um elemento. O `offer()` tem a vantagem de respeitar uma possível capacidade da fila, que veremos mais para frente. Além disso, ao invés de chamar `remove()`, podemos usar o `poll()` (que devolve `null` se não tiver nenhum elemento).

Veja o exemplo:

```
public class TesteFila {

    public static void main(String[] args) {
```

```
Queue<String> fila = new LinkedList<>();
fila.offer("c1");
fila.offer("c2");
fila.offer("c3");

System.out.println(fila.poll());
System.out.println(fila.poll());
System.out.println(fila.poll());
System.out.println(fila.poll()); //null

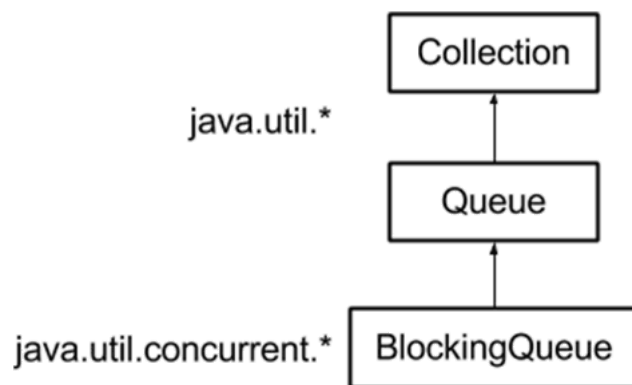
System.out.println(fila.size()); //irá imprimir 0, pois o pool retira os elementos da f:
}
```

Há outros métodos, como o `peek()`, para receber o primeiro elemento mas não remover, ou `element()`, que funciona igual ao `peek()`, mas joga uma exceção se não tiver nenhum elemento.

Fila thread-safe: BlockingQueue

Talvez você se lembre que falamos no curso **Threads I** que a maioria das implementações do `java.util` não são *thread safe*. Pois é, o nosso `LinkedList` também não é e por causa disso não pode ser utilizada no projeto **servidor-tarefas**.

Felizmente há uma solução dentro desse pacote poderoso `java.util.concurrent`. Se quisermos usar uma fila com threads, devemos utilizar a interface `BlockingQueue` e uma das implementações dela. Mãos à obra :)



O primeiro passo então é usar a interface `BlockingQueue`, e a nossa implementação será a `ArrayBlockingQueue`:

```
public class TesteFila {

    public static void main(String[] args) throws InterruptedException {

        BlockingQueue<String> fila = new ArrayBlockingQueue<>(3);

        fila.offer("c1");
        fila.offer("c2");
        fila.offer("c3");

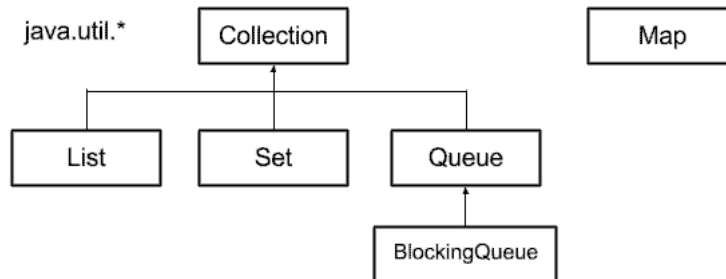
        System.out.println(fila.poll());
        System.out.println(fila.poll());
        System.out.println(fila.poll());
        System.out.println(fila.poll()); //null
    }
}
```

```

        System.out.println(fila.size());
    }
}

```

Tudo deve continuar compilando e rodando, já que `BlockingQueue` estende a interface `Queue`, com a diferença que a `ArrayBlockingQueue` é *thread safe*.



Detalhes da ArrayBlockingQueue

Mas há mais diferenças? Será que o nome *Blocking* na interface e na implementação não tem um significado? Claro que tem e será mostrado agora :).

Há métodos que simplesmente travam a thread para disponibilizar um elemento ou tirar um elemento na fila. Isto é importante, pois queremos criar **produtores** e **consumidores** para a mesma fila, tudo assincronamente em threads separadas.

Por exemplo, para consumir um elemento da fila, podemos trocar o método `poll()` por `take()`. O `take()` espera até o próximo elemento ficar disponível na fila e assim trava a thread.

Veja o código abaixo que trava a thread `MAIN` no quarto `take()`:

```

public class TesteFila {

    public static void main(String[] args) throws InterruptedException {

        BlockingQueue<String> fila = new ArrayBlockingQueue<>(3);
        fila.offer("c1");
        fila.offer("c2");
        fila.offer("c3");

        System.out.println(fila.take());
        System.out.println(fila.take());
        System.out.println(fila.take());
        System.out.println(fila.take()); //trava o main aqui

        System.out.println(fila.size());
    }
}

```

Além disso, temos o método `put` para adicionar um elemento na fila, mas respeitando a capacidade da fila. Em outras palavras, se a fila estiver cheia o `put` esperará até que haja capacidade. Isso é importante, pois a nossa implementação `ArrayBlockingQueue` tem um limite definido. Veja o código abaixo:

```
public class TesteFila {

    public static void main(String[] args) throws InterruptedException {

        BlockingQueue<String> fila = new ArrayBlockingQueue<>(3); //max 3 elementos
        fila.put("c1");
        fila.put("c2");
        fila.put("c3");
        fila.put("c4"); //trava o MAIN

        System.out.println(fila.take());
        System.out.println(fila.take());
        System.out.println(fila.take());

        System.out.println(fila.size());
    }
}
```

Como a nossa fila aceita apenas 3 elementos, ao tentar adicionar o quarto elemento, a thread `MAIN` trava também.

Usando o BlockingQueue no servidor

Uma vez que conhecemos as principais funcionalidades de um `Queue` e `BlockingQueue`, podemos voltar ao nosso projeto **servidor-tarefas** para implementar o **produtor** e o **consumidor**. O primeiro passo é criar a fila dentro da classe `ServidorTarefa`. Vamos inicializar o `ArrayBlockingQueue` dentro do construtor com uma capacidade pequena de 2 elementos:

```
public class ServidorTarefas {

    private ServerSocket servidor;
    private ExecutorService threadPool;
    private AtomicBoolean estaRodando;
    private BlockingQueue<String> filaComandos;

    public ServidorTarefas() throws IOException {

        System.out.println("---- Iniciando Servidor ----");
        this.servidor = new ServerSocket(12345);
        this.threadPool = Executors.newFixedThreadPool(4,
            new FabricaDeThreads());
        this.estaRodando = new AtomicBoolean(true);
        this.filaComandos = new ArrayBlockingQueue<>(2);
    }

    // restante do código
}
```

Uma vez criada a fila, podemos passá-la para a classe `DistribuirTarefas`. Adicionaremos mais um parâmetro no construtor:

```
// método rodar() da classe ServidorTarefas, passaremos a fila como segundo parâmetro
DistribuirTarefas distribuidor = new DistribuirTarefas(threadPool, filaComandos, socket, this);
```

É preciso ajustar o construtor da classe `DistribuirTarefas`, mas isso não deve gerar dificuldade para nós:

```
public class DistribuirTarefas implements Runnable {

    private Socket socket;
    private ServidorTarefas servidor;
    private ExecutorService threadPool;
    private BlockingQueue<String> filaComandos;

    public DistribuirTarefas(ExecutorService threadPool, BlockingQueue<String> filaComandos, So
        ServidorTarefas servidor) {
        this.threadPool = threadPool;
        this.filaComandos = filaComandos;
        this.socket = socket;
        this.servidor = servidor;
    }

    // restante do código
}
```

O próximo passo é oferecer o novo comando para a fila. A nossa ideia simplória é que o comando "c3" automaticamente fique na fila. No `switch` da classe `DistribuirTarefas`, vamos criar um novo `case` que joga o comando na fila:

```
case "c3" : {
    this.filaComandos.put(comando); //lembrando, bloqueia se tiver cheia
    saidaCliente.println("Comando c3 adicionado na fila");
    break;
}
```

Repare que usamos o método `put()`, da fila que bloqueia a execução se não tiver espaço na fila. Esse código já deve ser o suficiente para enviar o comando `c3` e guardar na fila. Podemos testar isso e tentar enviar 3 comandos `c3`. Após o segundo comando, a thread do cliente ficará bloqueada no lado do servidor. Em outras palavras, o cliente não conseguirá mais enviar nem receber comandos.

Consumindo comandos

Já temos comandos na fila, falta consumir, certo? Consumir significa criar as threads que "ficam de olho na fila" e tiram os elementos dela!

Vamos criar uma nova tarefa que recebe a fila. Nesse caso, podemos utilizar a interface `Runnable` mesmo, pois não estamos interessados em devolver algo:

```
public class TarefaConsumir implements Runnable {

    private BlockingQueue<String> filaComandos;

    public TarefaConsumir(BlockingQueue<String> filaComandos) {
        this.filaComandos = filaComandos;
    }
}
```

```

@Override
public void run(){

}
}

```

Dentro do método `run()`, vamos usar o método `take()` da fila e verificar dentro de um laço a existência de um novo comando:

```

@Override
public void run() {

    try {
        String comando = null;

        while ((comando = filaComandos.take()) != null) {
            System.out.println("Consumindo comando " + comando + ", "
                + Thread.currentThread().getName());
            Thread.sleep(10000);
        }
    } catch (InterruptedException e) {
        throw new RuntimeException(e);
    }
}

```

Lembrando que o método `take()` bloqueia a thread. Agora só falta inicializar algumas threads com essa tarefa de consumo. :) Isso faremos na classe `ServidorTarefas`, através de um método auxiliar:

```

// na classe ServidorTarefas
private void iniciarConsumidores() {
    int qtdConsumidores = 2;
    for (int i = 0; i < qtdConsumidores; i++) {
        TarefaConsumir tarefa = new TarefaConsumir(filaComandos);
        this.threadPool.execute(tarefa);
    }
}

```

Esse método, que inicializa e executa dois consumidores pelo pool, deve ser chamado no construtor. Vamos mudar também o `threadPool` para `cachedThreadPool`:

```

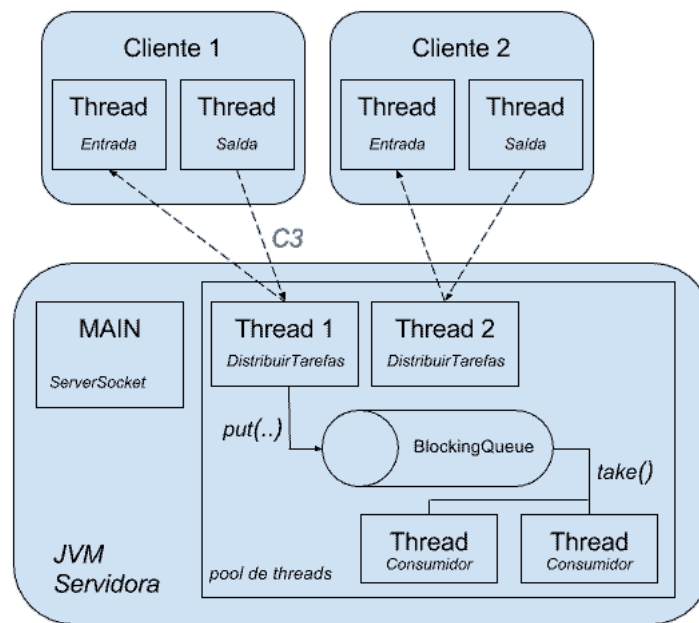
// no construtor da classe ServidorTarefas

public ServidorTarefas() throws IOException {
    System.out.println("---- Iniciando Servidor ----");
    this.servidor = new ServerSocket(12345);
    this.threadPool = Executors.newCachedThreadPool(new FabricaDeThreads());
    this.estaRodando = new AtomicBoolean(true);
    this.filaComandos = new ArrayBlockingQueue<>(2);
    iniciarConsumidores();
}

```

Agora sim, podemos usar o comando `c3` várias vezes e os consumidores vão pegar o comando da fila.

Para melhor entendimento, segue a nossa arquitetura no gráfico:



O que aprendemos?

- Na API de *Collections* temos a interface `Queue` e suas implementações para representar uma fila.
 - `LinkedList`, além de ser uma lista, também é uma fila.
- Quando precisamos uma fila que é compartilhada por threads, devemos usar uma implementação da interface `BlockingQueue`.
 - Há várias implementações da interface `BlockingQueue`.
 - `ArrayBlockingQueue` possui um limite de elementos.
- A interface `BlockingQueue` possui métodos que travam a thread, como `take()` e `put()`.