



O que aprendemos?

O que aprendemos?

- Ao modificar o objeto concorrentemente, coisas inesperadas podem aparecer;
- *Thread safe* significa que o código funciona corretamente mesmo com vários threads compartilhando o objeto;
- Há coleções *thread safe*, como o `java.util.Vector` para lista ou `java.util.Hashtable` para mapas.