



Lezione 14



Programmazione Android



- Esecuzione concorrente
 - Tecniche per il multithreading
 - AsyncTask
 - Handler, Looper e le code messaggi



Multithreading

Ripasso sul threading

- **Staticamente**, un pezzo di codice appartiene
 - a un metodo, che appartiene
 - a una classe, che appartiene Può essere un Context
 - a un package, che appartiene
 - a una applicazione È un Context
- **Dinamicamente**, un pezzo di codice è eseguito
 - da un thread, che appartiene
 - a un processo, che appartiene
 - a una applicazione In realtà, con opportuni attributi in AndroidManifest.xml si può condividere un processo fra più applicazioni



Ripasso sul threading



- Processo =
 - spazio degli indirizzi isolato
 - owner, diritti, eseguibile
 - stato (= contenuto della memoria)
- Thread =
 - flusso di esecuzione
 - stack delle chiamate
- In ogni istante, 0 o più thread di un processo sono in esecuzione



Ripasso Thread in Java

(in 1 lucido)



```
Thread t = new Thread(new  
Runnable() {  
    public void run() {  
        /* codice del job da eseguire */  
    }  
});
```

```
t.start();
```

```
o.wait();    o.notify();
```

```
synchronized (o) {  
    /* eseguito in mutua esclusione su o  
    */  
}
```

```
synchronized void m(int a) {  
    /* eseguito in mutua esclusione su  
    this */  
}
```

- La classe **Thread** rappresenta il thread
 - **Non** il codice da eseguire!
- L'interfaccia **Runnable** rappresenta il codice da eseguire
 - **Non** il thread che lo esegue!



Thread & Runnable

- L'interfaccia Runnable rappresenta **un task**: qualcosa da fare
 - Un solo metodo: `public void run()`
 - È la versione Java di un puntatore a funzione
 - L'oggetto che implementa Runnable sostanzialmente coincide con il corpo del suo metodo `run()`
- La classe Thread rappresenta un flusso di esecuzione
 - Nel senso classico: un PC, uno stack, ecc.
 - La memoria è **condivisa** all'interno del processo



Thread & Runnable

- L'oggetto **Thread** *rappresenta* un **thread** della JVM (o di Dalvik, o di ART), ma non lo è
 - Così come un oggetto File non è un file su disco, o un oggetto Socket non è un socket TCP/IP
- Finché non viene avviato, un Thread è semplicemente un oggetto Java in memoria
 - L'avvio avviene chiamando il metodo **start()** del Thread
 - Il metodo **start()** ritorna immediatamente al chiamante
 - Un nuovo thread parte l'esecuzione dal metodo **run()** del Thread

Thread & Runnable

- Primo metodo per lanciare un thread

```
class MioThread extends Thread {  
    public void run() {  
        /* codice da eseguire  
           nel nuovo thread */  
    }  
}  
  
...  
  
Thread t = new MioThread();  
t.start();
```

- Questo approccio lega strettamente il *thread* e il *task*
- In effetti, “sono” lo stesso oggetto!
- Né il thread né il task sono riutilizzabili

Thread & Runnable

- Secondo metodo per lanciare un thread

```
class MioTask
implements Runnable {
    public void run() {
        /* codice da eseguire
           nel nuovo thread */
    }
}

...
Runnable r = new MioTask();
Thread t = new Thread(r);
t.start();
```

- Questo approccio separa il *thread* e il *task*
- Sono due oggetti distinti
 - Il Runnable può anche essere una anonymous inner class



Controllo di thread

- La classe Thread mette a disposizione una serie di metodi per controllare l'esecuzione
 - Controllo: start(), yield(), sleep(), interrupt(), join(), ...
 - Setter: setName(), setPriority(), ...
 - Getter: getName(), getPriority(), getState(), interrupted(), isAlive(), ...
 - Altro: gruppi di thread, class loader, eccezioni non gestite, ecc.
 - **NON USARE:** stop(), resume(), suspend(), destroy()

Sincronizzazione

- La sincronizzazione tra thread avviene attraverso l'uso di **monitor**
- Ogni oggetto Java ha un monitor associato
 - `o.wait()` - sospende il thread chiamante finché
 - viene fatto `o.notify()` (sullo stesso oggetto `o`)
 - Viene chiamato `interrupt()` sul thread sospeso
 - `o.notify()` - notifica gli eventuali thread sospesi sul monitor di `o` che uno di essi può ripartire
 - `o.notifyAll()` risveglia tutti i thread sospesi

Sincronizzazione

- Prima di poter invocare `o.wait()` o `o.notify()`, un thread deve **acquisire il monitor** di `o`
- Questo può essere fatto tramite **synchronized**
 - Fornisce anche un semplice costrutto di mutua esclusione
 - Due varianti
 - Comando: **synchronized** (*espr*) { *blocco* }
 - Dichiarazione: **synchronized** *tipo* *m(arg)* { *blocco* }

Sincronizzazione



- Comando **synchronized**

- Prova ad acquisire il monitor dell'oggetto denotato dall'espressione
- Si sospende se il monitor è occupato
- Rilascia il monitor all'uscita dal blocco

...

```
synchronized(expr)
```

```
{
```

```
    blocco
```

```
}
```

...

Sincronizzazione

- Dichiarazione **synchronized**
 - Prova ad acquisire il monitor dell'oggetto (/classe) a cui appartiene il metodo di istanza (/statico)

```
T synchronized m(...) {  
    corpo  
}
```

```
static T synchronized m() {  
    corpo  
}
```

Sincronizzazione

- I costrutti **synchronized** offrono un modo per realizzare la *mutua esclusione* e per *serializzare l'accesso* da parte di diversi thread
 - Particolare cura va posta nel proteggere le strutture dati condivise fra più thread!
 - Si possono usare le varianti “protette” delle collezioni
- I monitor acquisiti vengono rilasciati quando un thread si sospende (es., `o.wait()`) e riacquisiti al risveglio (es., `o.notify()`)
 - L'I/O di sistema incorpora `wait` e `notify` sulle operazioni lunghe



Sistema e callback



- Come abbiamo visto in numerosissimi casi, le applicazioni si limitano a definire dei metodi callback
 - Ciclo di vita dell'Activity: onCreate(), onPause(), ...
 - Interazione con l'utente: onClick(), onKeyDown(), onCreateOptionsMenu(), ...
 - Disegno della UI: onMeasure(), onDraw(), ...
 - E tantissimi altri!
- Il thread di sistema che chiama questi metodi è detto **Thread della UI**

Le due regole auree

- **Mai usare il thread UI per operazioni lunghe**

- **Mai usare un thread diverso dal thread UI per aggiornare la UI**

- Problema

- Come posso fare se serve una operazione lunga che deve aggiornare la UI?
 - Es.: accesso a DB, accesso alla rete, calcoli “pesanti”
- Creare nuovi Thread mi aiuta per la regola #1, non per la #2



AsyncTask



- Il caso più comune è quando
 - Il thread UI deve far partire un task (lungo)
 - Il task deve aggiornare la UI durante lo svolgimento
 - Il task deve fornire il risultato alla UI alla fine
- Per questo particolare caso, è *molto* comodo usare la classe (astratta e generica) **AsyncTask**
 - Come in altri casi, dovremo creare una nostra sottoclasse e fare override di metodi



AsyncTask



```
class MyTask extends AsyncTask<Integer, Float, Void> {
```

```
@Override
```

```
protected Void doInBackground(Integer... params) {
```

```
    int limit=params[0], sleep = params[1];
```

```
    for (int i=0; i<limit && !isCancelled(); i++) {
```

```
        try {
```

```
            Thread.sleep(sleep);
```

```
        } catch (InterruptedException e) { ; }
```

```
        publishProgress((float)i/limit);
```

```
    }
```

```
    publishProgress(1.0f);
```

```
    return null;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
protected void onProgressUpdate(Float... p) {
```

```
    progressbar.setProgress((int) (p[0]*100));
```

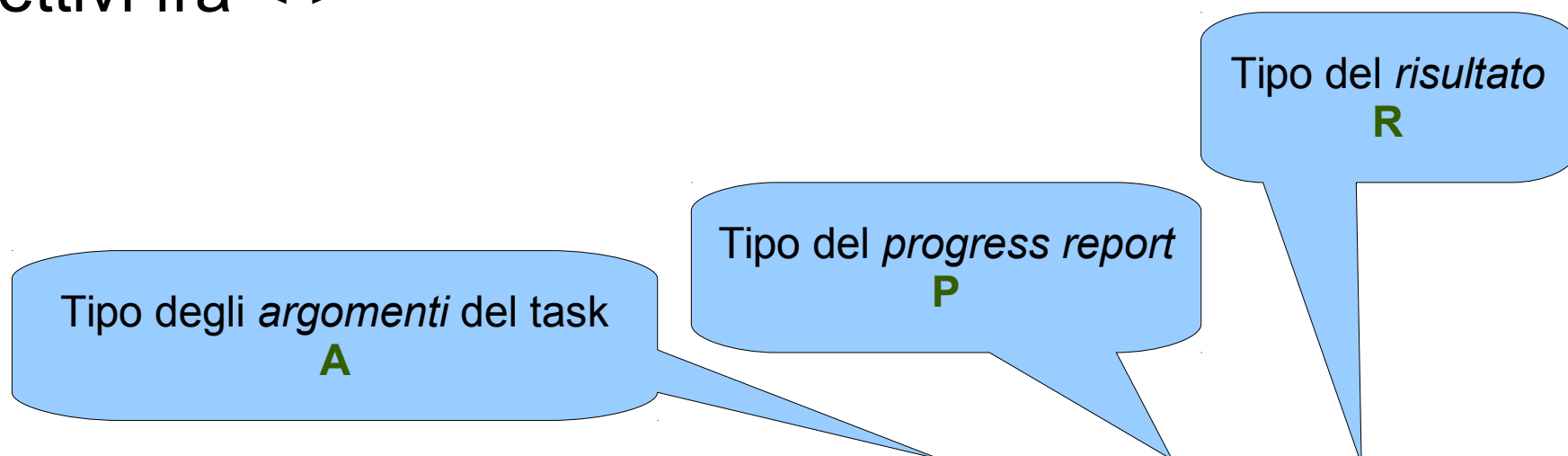
```
}
```

```
}
```

- Un task **deve** implementare `doInBackground()`
 - È un metodo astratto!
- Un task **può** implementare altri metodi
 - AsyncTask ne fornisce una implementazione vuota, esempio: `onProgressUpdate()`

AsyncTask

- AsyncTask è una **classe generica**
 - Può operare su tipi diversi
 - Al momento dell'istanziamento, si specificano i tipi effettivi fra < >



```
class MyTask extends AsyncTask<Integer, Float, Void>
```



AsyncTask

- Metodi da implementare
 - Ciclo naturale
 - void onPreExecute()
 - **R** doInBackground(**A**...)
 - void onProgressUpdate(**P**...)
 - void onPostExecute(**R**)
 - Cancellazione anticipata
 - void onCancelled(**R**)
- Metodi da chiamare dall'esterno
 - Costruttori
 - AsyncTask execute(**A**...)
 - cancel(boolean interrupt)
 - **R** get()
 - AsyncTask.Status getStatus()
- Metodi da chiamare dagli on...()
 - void publishProgress(**P**...)
 - boolean isCancelled()

Questo è l'uso tipico: ma nessuno vieta, per esempio, di chiamare getStatus() da un handler, o isCancelled() dall'esterno...

AsyncTask

- Metodi da implementare
 - Ciclo naturale
 - void **onPreExecute()**
 - **R doInBackground(A...)**
 - void **onProgressUpdate(P...)**
 - void **onPostExecute(R)**
 - Cancellazione anticipata
 - void **onCancelled(R)**
 - **Metodi che sono eseguiti dal thread UI**
 - Devono essere veloci, ma possono interagire con la UI
 - **Metodi che sono eseguiti dal thread in background**
 - Possono essere lenti, ma non devono interagire con la UI (o invocare altre funzioni del toolkit)
- Metodi da chiamare dall'esterno
 - **Costruttori**
 - AsyncTask **execute(A...)**
 - **cancel(boolean interrupt)**
 - **R get()**
 - AsyncTask.Status **getStatus()**
 - Metodi da chiamare dagli on...()
 - void **publishProgress(P...)**
 - boolean **isCancelled()**

AsyncTask

- Esecuzione normale

- **Costruttore**
- **execute(A...)**
- **onPreExecute()**
- **R doInBackground(A...)**
 - **isCancelled()** → false
 - **publishProgress(P...)**
 - **onProgressUpdate(P...)**
 - ...
- **onPostExecute(R)**
- **R get()** → risultato

- Esecuzione cancellata

- **Costruttore**
- **execute(A...)**
- **onPreExecute()**
- **R doInBackground(A...)**
 - **isCancelled()** → true (esce)
 - **publishProgress(P...)**
 - **onProgressUpdate(P...)**
 - ...
- **onCancelled(R...)**
- **R get()** → **CancelledException**



Altri casi di esecuzione asincrona



- AsyncTask è solo una *classe di utilità* per organizzare i thread in uno schema frequente
- Ci sono comunque primitive per fare comunicare i thread non-UI con il thread UI in altre strutture
- In qualche caso, Android offre garanzie specifiche sul modello di threading che riducono la necessità di usare **synchronized**
 - **Nota bene**: se mai il thread UI dovesse incontrare un **synchronized**, sarebbe bloccato finché il thread che attualmente possiede il monitor non ha finito!

runOnUiThread()

- La classe Activity offre

void runOnUiThread(Runnable r)

Può essere chiamato da un thread non-UI

- Il runnable sarà eseguito dal thread UI dell'activity (in qualche momento del futuro)
 - Utile, per esempio, per
 - Aggiornamenti “volanti” di una progress bar
 - Rinfrescare una ListView man mano che arrivano dati
 - Fare un fade-in di immagini scaricate da rete

post()



- La classe View offre
 - void** post(Runnable r)
 - void** postDelayed(Runnable r, long millis)
- Possono essere chiamati da un thread non-UI
- Il runnable sarà eseguito dal thread UI dell'activity a cui questa View appartiene (dopo che siano trascorsi almeno *millis* ms)
- Non può essere invocato se la View non è inserita nel Layout di un'Activity!

post()



Thread
non-UI

```
progress.post(new Runnable() {  
    public void run() { progress.setProgress(k); }  
});
```

Thread
UI

- Tipicamente, la `post()` viene invocata sulla View che deve essere manipolata
- Come al solito, si fa uso di *anonymous inner classes*
 - Ruolo analogo ai *delegate* di C#, ai *blocchi* di Objective-C, alle *chiusure* di Swift
 - Ricordate che le *inner classes* hanno visibilità sulla chiusura lessicale del loro “contenitore”
 - Variabili locali dichiarate **final**
 - Variabili di istanza e di classe



Esempio



```
public void onClick(View v) {  
    new Thread(new Runnable() {  
        public void run() {  
            Bitmap b = caricaDaRete();  
            iv.post(new Runnable() {  
                public void run() {  
                    iv.setImageBitmap(b);  
                }  
            })  
        }  
    }).start();  
}
```

Esempio



```
public void onClick(View v) { Thread UI
    new Thread(new Runnable() {
        public void run() { Nuovo thread
            Bitmap b = caricaDaRete();
            iv.post(new Runnable() {
                public void run() { Thread UI
                    iv.setImageBitmap(b);
                }
            }
        }
    }).start();
}
```

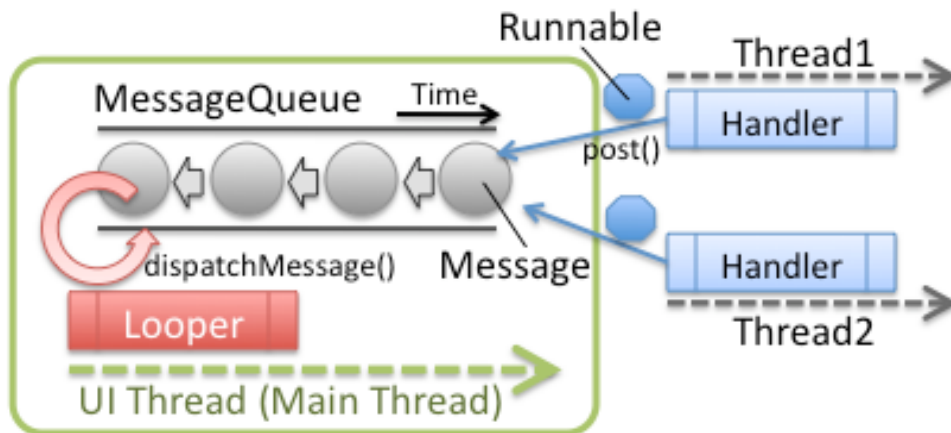


Scavando scavando...



- Se classi e metodi di utilità messi a disposizione dalla libreria non bastano, si può scendere al livello sottostante
 - **Handler** – gestisce la MessageQueue di un thread
 - **Message** – busta per un Bundle
 - **MessageQueue** – coda di Message
 - **Looper** – classe che offre un ciclo lettura-dispatch da MessageQueue
- Ogni Activity ha un Looper eseguito dal thread UI
 - I vari post() accodano nella MessageQueue del Looper dell'Activity un Message con la specifica dell'operazione richiesta (come Parcelable)
- Siamo alle fondamenta di Android (package android.os.*)

Scavando scavando...



È possibile (ma non comune) creare la propria struttura di Handler, Looper ecc. e farla eseguire da un insieme di thread proprio, magari gestito da un ThreadPool configurato in maniera particolare.

Si tratta di usi avanzati che richiedono molta cautela!

- In effetti, tutte le volte che abbiamo detto:
 - “dopo la richiesta il sistema, con suo comodo, in qualche punto del futuro, farà la tale operazione”
- si intendeva:
 - la richiesta crea un Message che descrive l'operazione
 - lo passa all'Handler
 - che lo accoda nella MessageQueue
 - da cui verrà estratto da un Looper
 - che eseguirà l'operazione
- Esempio: invalidate()

Handler di utilità

- Android fornisce alcune classi di utilità per semplificare l'uso di handler
- Esempio: AsyncQueryHandler (per Content Provider)

```
class MyAQH extends AsyncQueryHandler {  
    public MyAQH(ContentResolver cr) {  
        super(cr);  
    }  
}
```

```
@Override
```

```
protected void onQueryComplete(int token, Object cookie, Cursor cursor) {  
    /* ... */  
}
```

Struttura analoga per

```
startDelete() / onDeleteComplete()  
startInsert() / onInsertComplete()  
startUpdate() / onUpdateComplete()
```

Uso:

```
MyAQH asyncMusic = new MyAQH(getContentResolver());  
asyncMusic.startQuery(token, cookie, uri, projection, selection, args, sort);
```