



可视化学习 Go 并发编程

2017.8.5

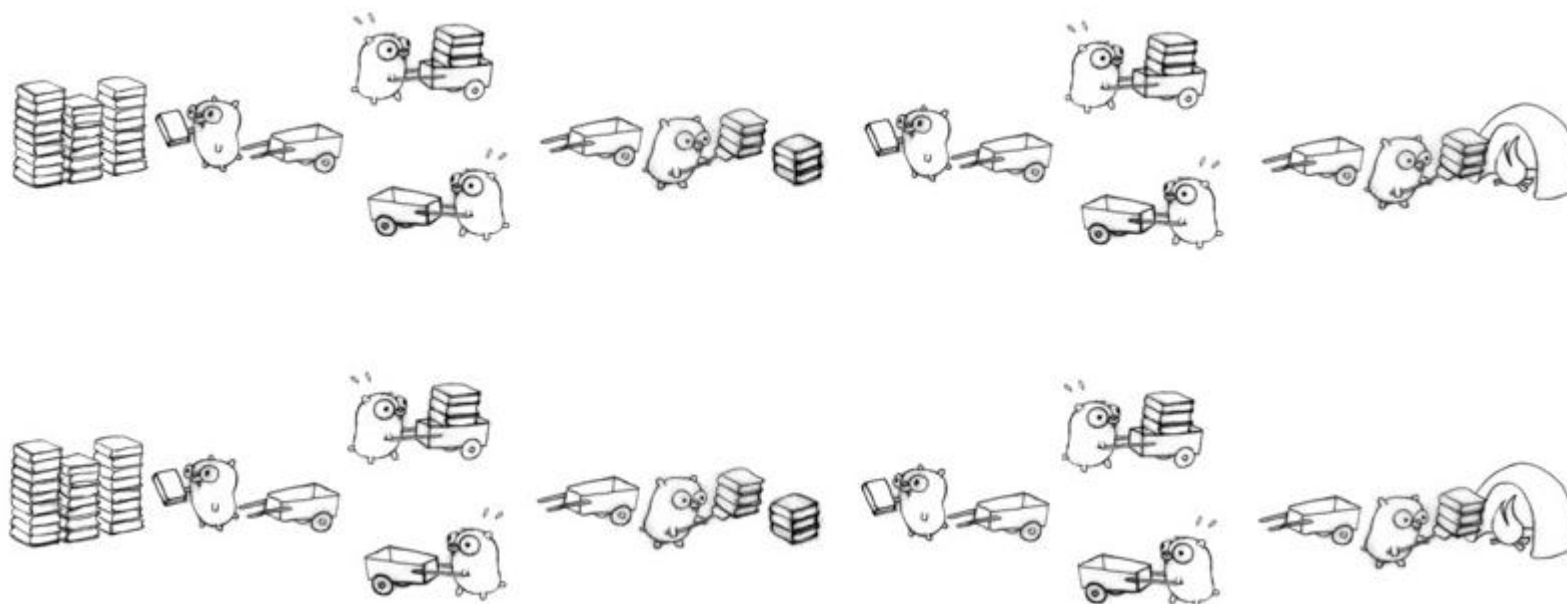
黄庆兵 - 网易

bingohuang.com

并发



简单来说，并发是一种构造程序的方式

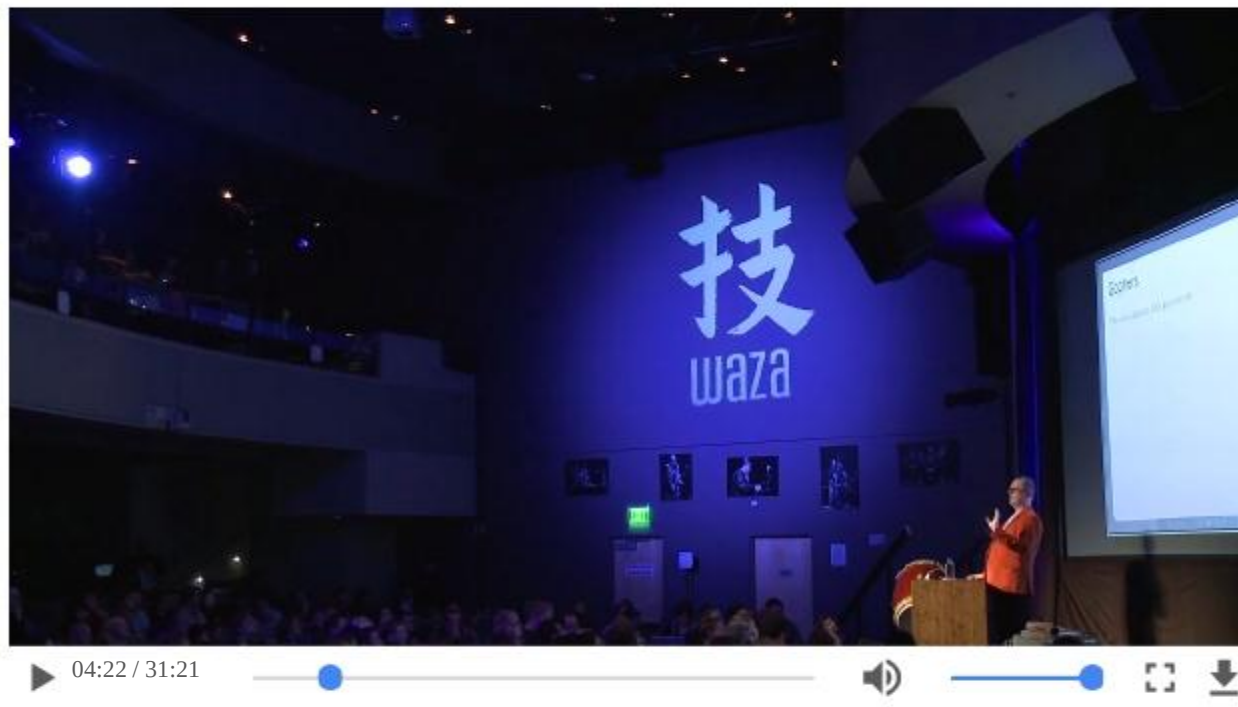


Concurrency is not Parallelism



IT大咖说
知识分享平台

[Slide](http://talks.golang.org/2012/waza.slide)(<http://talks.golang.org/2012/waza.slide>)



1. 并发很强大
2. 并发帮助实现并行，使并行(扩展等)变得容易
3. 并发不是并行，并发重点是架构，并行重点是执行，两者不同，但相关。



可视化 并发(Concurrency) 并行(Parallelism)

一图胜千言!

- 并行(PARALLELISM)

这是并行 [\(/2017/go-concurrency-visualize/parallelism.html\)](/2017/go-concurrency-visualize/parallelism.html)

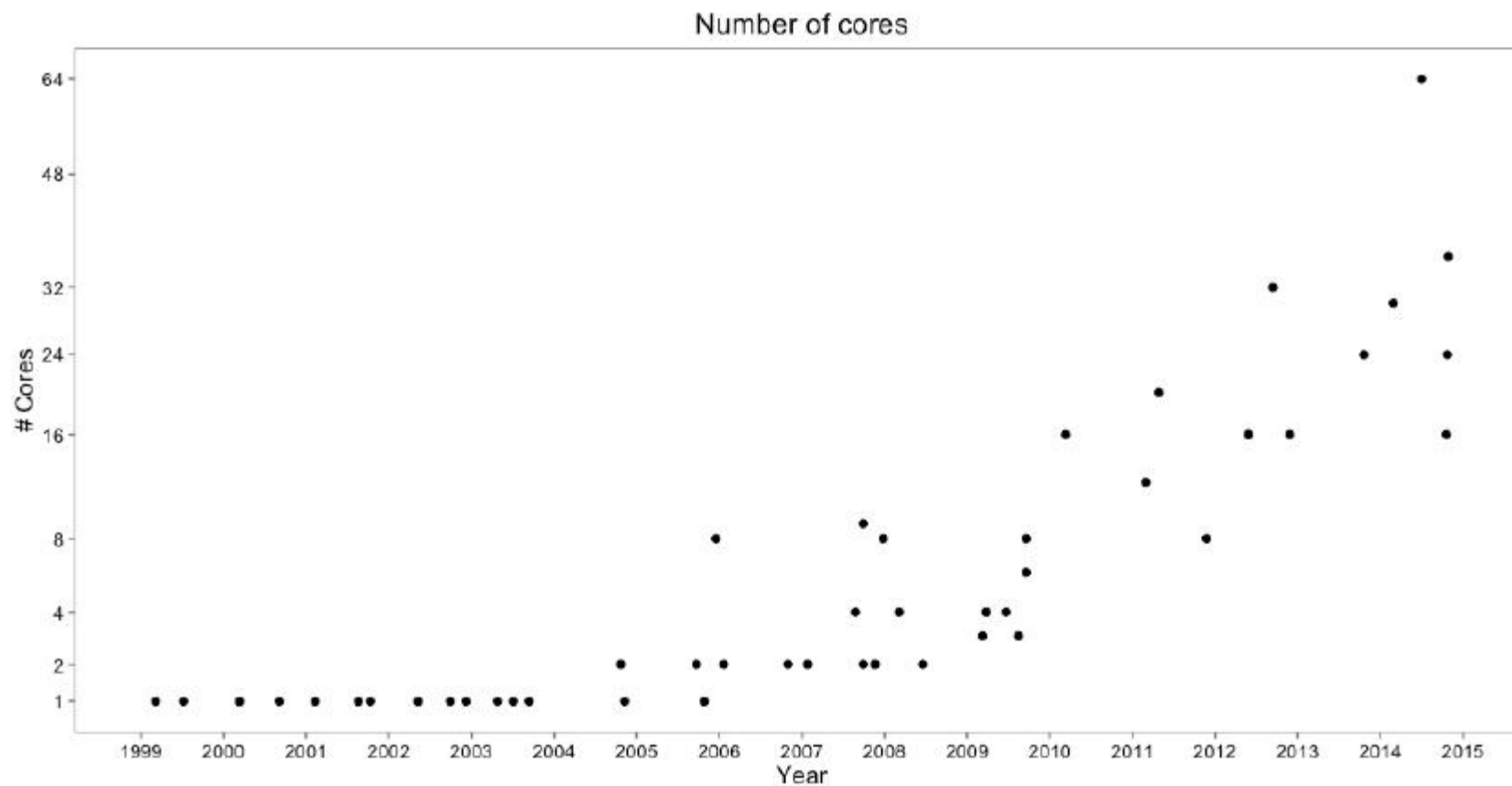
- 并发(CONCURRENCY)

这是并发 [\(/2017/go-concurrency-visualize/pingpong36.html\)](/2017/go-concurrency-visualize/pingpong36.html)

为什么要关注并发？ 当今是多核的时代， 并发



IT大咖说
知识分享平台



并发编程并不容易，但 **Go**对并发有很好的支持



Go语言中的并发

- goroutine 并发执行
- channel 同步和消息传输
- select 多路并发控制



Goroutine



- 类似于 UNIX 中的 &
- 很像线程，但更轻量
- 一个 goroutine 就是一个独立运行的函数
- 当一个 goroutine 阻塞时，所在的线程会阻塞，但其它 goroutine 不受影响

```
f("hello", "world") // f
```

运行; 等待

```
go f("hello", "world") // f  
g() // 不用等待 f 返回
```

开始运行

Channel



- 类似于 UNIX 中的 管道
- 允许在 goroutines 之间传递消息

```
timerChan := make(chan time.Time)
go func() {
    time.Sleep(deltaT)
    timerChan <- time.Now() // 将时间发送给timerChan
}()
// 做一些其它事情; 准备接收
// 接收会阻塞, 直到 timerChan 传送值
// 值的发送是另上个 goroutine 结束的时间
completedAt := <-timerChan
```

Select



- 类似于 switch
- 但它的判断条件是基于通信，而不是基于值的等量匹配

```
select {  
case v := <-ch1:  
    fmt.Println("channel 1 sends", v)  
case v := <-ch2:  
    fmt.Println("channel 2 sends", v)  
default: // 可选  
    fmt.Println("neither channel was ready")  
}
```

Go让并发编程变的简单起来



IT大咖说
知识分享平台



但是问题来了

- 我们怎样去讲解 Go 的并发?
- 我们怎样思考 Go 的并发过程?
- 最终, 我们怎样更好的实践 Go 并发编程?



祭出法宝 - GoTrace

一种将 Go 并发过程可视化的[开源工具](https://github.com/divan/gotrace)

出自 [divan](https://github.com/divan) 大神，主要包含两个程序：

- gotrace(go) 分析 go tool trace 的执行结果
- gothree(js) 基于 ThreeJs 和 WebGL 生成 3D 图像

感谢 [divan](https://github.com/divan) 大神 提供了这款工具和不少 Go 并发模式的素材

说了这么多，耳听为虚，眼见为实



1. HELLO, WORLD!



```
package main

func main() {
    // 创建一个 int 类型的 channel
    ch := make(chan int)

    // 启动一个新的匿名 goroutine
    go func() {
        // 发送 42 给 channel
        ch <- 42
    }()
    // 从 channel 读取
    <-ch
}
```

[Go并发可视化](https://2017/go-concurrency-visualize/helloworld.html) (/2017/go-concurrency-visualize/helloworld.html)

2. 计时器



```
func tick(d time.Duration) <-chan int {  
    c := make(chan int)  
    go func() {  
        time.Sleep(d)  
        c <- 1  
    }()  
    return c  
}  
  
func main() {  
    trace.Start(os.Stderr)  
    for i := 0; i < 24; i++ {  
        c := tick(100 * time.Millisecond)  
        <-c  
    }  
    trace.Stop()  
}
```

[Go并发可视化](https://2017.go-concurrency-visualize/timer.html) (/2017/go-concurrency-visualize/timer.html)

3. 乒乓球 - 2个玩家



```
func main() {
    var Ball int
    table := make(chan int)

    // 2 个玩家
    go player(table)
    go player(table)

    table <- Ball
    time.Sleep(1 * time.Second)
    <-table
}

func player(table chan int) {
    for {
        ball := <-table
        ball++
        time.Sleep(100 * time.Millisecond)
        table <- ball
    }
}
```

- 参考 [Sameer Ajmani](http://twitter.com/Sajma) (Google) 的分享 ["Advanced Go Concurrency Patterns"](https://talks.golang.org/2013/advconc.slide#43)
(<https://talks.golang.org/2013/advconc.slide#43>)

3. 乒乓球 - 2个玩家



[Go](https://2017/go-concurrency-visualize/pingpong2.html)并发可视化 ([/2017/go-concurrency-visualize/pingpong2.html](https://2017/go-concurrency-visualize/pingpong2.html))

3. 乒乓球 - 3个玩家



```
func main() {  
    var Ball int  
    table := make(chan int)  
  
    // 3个玩家  
    go player(table)  
    go player(table)  
    go player(table)  
  
    table <- Ball  
    time.Sleep(1 * time.Second)  
    <-table  
}
```

[Go并发可视化](https://2017/go-concurrency-visualize/pingpong3.html) (/2017/go-concurrency-visualize/pingpong3.html)

3. 乒乓球 - 36个玩家



```
func main() {  
    var Ball int  
    table := make(chan int)  
  
    // 36 个玩家  
    for i := 0; i < 36; i++ {  
        go player(table)  
    }  
  
    table <- Ball  
    time.Sleep(1 * time.Second)  
    <-table  
}
```

[Go并发可视化](http://2017/go-concurrency-visualize/pingpong36.html) ([/2017/go-concurrency-visualize/pingpong36.html](http://2017/go-concurrency-visualize/pingpong36.html))

4. 素数筛-算法



感谢白明 (<http://tonybai.com/>) 老师的动图 (http://tonybai.com/wp-content/uploads/Sieve_of_Eratosthenes_animation.gif)

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Prime numbers
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	2
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	

要找到小于或等于给定整数 n 的素数，可以使用Eratosthenes' sieve(埃拉托斯特尼)算法

(https://en.wikipedia.org/wiki/Sieve_of_Eratosthenes)

算法核心思想：先用最小的素数2去筛，把2的倍数剔除掉；下一个未筛除的数就是素数(这里是3)。再用这个素数3去筛，筛除掉3的倍数... 这样不断重复下去，直到筛完为止。

4. 素数筛-实现



```
func generate(ch chan<- int) {
    for i := 2; ; i++ {
        ch <- i // Send 'i' to channel 'ch'.
    }
}

func filter(src <-chan int, dst chan<- int, prime int) {
    for i := range src { // Loop over values received from 'src'.
        if i%prime != 0 {
            dst <- i // Send 'i' to channel 'dst'.
        }
    }
}

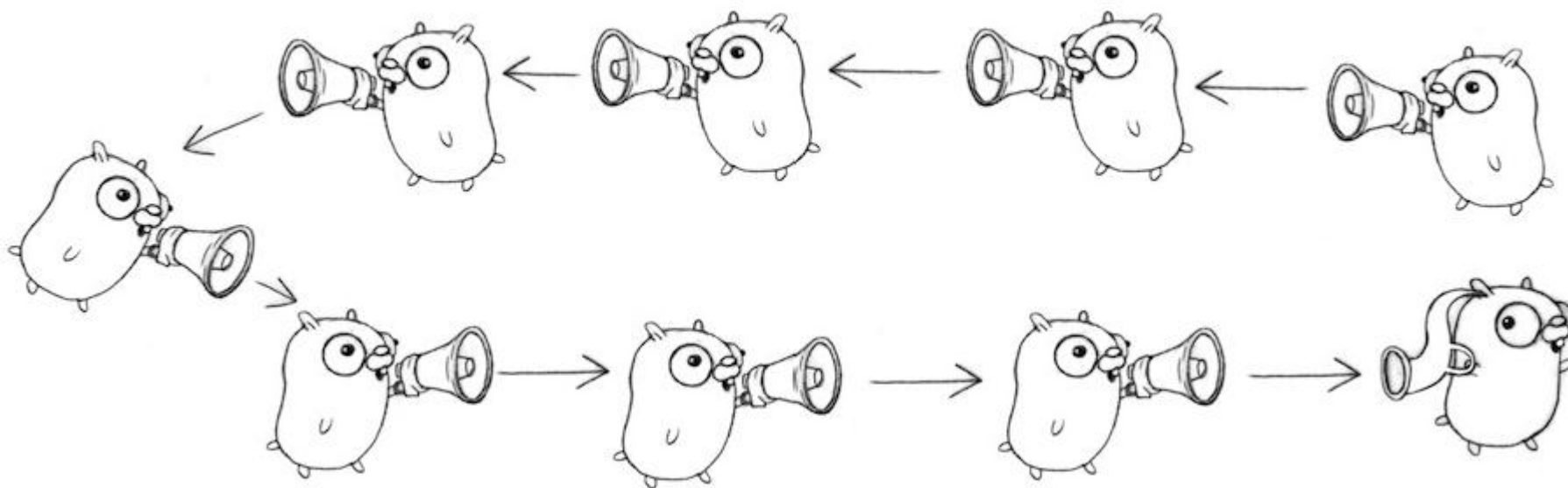
func main() {
    ch := make(chan int)
    go generate(ch)
    for i := 0; i < 10; i++ {
        prime := <-ch
        fmt.Println(prime)
        out := make(chan int)
        go filter(ch, out, prime)
        ch = out
    }
}
```

4. 素数筛-可视化



原型是 [Daisy-Chain](#) 模式, [Rob Pike](https://github.com/robpika) 在他 2012 年的 [golang talks](#)

[中有提到](https://talks.golang.org/2012/concurrency.slide#39)



[Go并发可视化](#) ([/2017/go-concurrency-visualize/primesieve.html](https://2017/go-concurrency-visualize/primesieve.html))

5. 其它-Goroutine泄露



```
func leaker() {  
    time.Sleep(1000000 * time.Minute)  
}  
  
func main() {  
    trace.Start(os.Stderr)  
    for i := 0; i < 1000; i++ {  
        go leaker()  
    }  
    trace.Stop()  
}
```

[Go并发可视化](https://2017/go-concurrency-visualize/leak.html) (/2017/go-concurrency-visualize/leak.html)

GoTrace用法简介



- `go get -v -u github.com/divan/gotrace`
- 默认使用 go1.6 推荐切换到 go18分支, 支持 go1.8.1

Usage: gotrace [trace.out] or [main.go]
(if you pass .go file to gotrace, it will modify code on the fly,
adding tracing, run it and collect the trace automagically)

- 直接运行 go代码的效果并不好, 推荐生成 trace, 需在执行的代码上前后加上:

```
trace.Start(os.Stderr)
trace.Stop()
```

- 结合 docker, 可以用以下脚本:

```
docker run --rm -it -e GOOS=darwin -v $(pwd):/src \
  hub.c.163.com/bingohuang/gotrace:go1.8.1 \
  go build -o /src/binary /src/main.go
./binary 2> ./trace.out
gotrace ./trace.out
```

- 会自动打开浏览器, 你可调整视角、缩放、旋转以及加粗线条来改变图像

使用场景

- 非常酷!
- 学习 Go的并发模式
- 探究 Go的并发过程



Thank you

2017.8.5

黄庆兵 - 网易

bingohuang.com

<https://c.163yun.com> (<https://c.163yun.com>)

<https://github.com/bingohuang> (<https://github.com/bingohuang>)

<http://talks.bingohuang.com> (<http://talks.bingohuang.com>)

