



30 | 线程本地存储模式：没有共享，就没有伤害

2019-05-07 王宝令

Java并发编程实战

[进入课程 >](#)



讲述：王宝令

时长 09:19 大小 8.55M



民国年间某山东省主席参加某大学校庆演讲，在篮球场看到十来个人穿着裤衩抢一个球，观之实在不雅，于是怒斥学校的总务处长贪污，并且发话：“多买几个球，一人发一个，省得你争我抢！”小时候听到这个段子只是觉得好玩，今天再来看，却别有一番滋味。为什么呢？因为其间蕴藏着解决并发问题的一个重要方法：**避免共享**。

我们曾经一遍一遍又一遍地重复，多个线程同时读写同一共享变量存在并发问题。前面两篇文章我们突破的是写，没有写操作自然没有并发问题了。其实还可以突破共享变量，没有共享变量也不会有并发问题，正所谓是**没有共享，就没有伤害**。

那如何避免共享呢？思路其实很简单，多个人争一个球总容易出矛盾，那就每个人发一个球。对应到并发编程领域，就是每个线程都拥有自己的变量，彼此之间不共享，也就没有并发问题了。

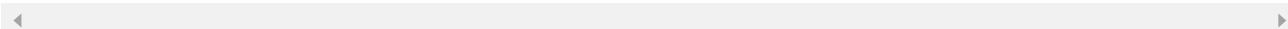
我们在《11 | Java 线程（下）：为什么局部变量是线程安全的？》中提到过**线程封闭**，其本质上就是避免共享。你已经知道通过局部变量可以做到避免共享，那还有没有其他方法可以做到呢？有的，**Java 语言提供的线程本地存储（ThreadLocal）就能够做到**。下面我们先看看 ThreadLocal 到底该如何使用。

ThreadLocal 的使用方法

下面这个静态类 ThreadId 会为每个线程分配一个唯一的线程 Id，如果一个线程前后两次调用 ThreadId 的 get() 方法，两次 get() 方法的返回值是相同的。但如果是两个线程分别调用 ThreadId 的 get() 方法，那么两个线程看到的 get() 方法的返回值是不同的。若你是初次接触 ThreadLocal，可能会觉得奇怪，为什么相同线程调用 get() 方法结果就相同，而不同线程调用 get() 方法结果就不同呢？

 复制代码

```
1 static class ThreadId {  
2     static final AtomicLong  
3     nextId=new AtomicLong(0);  
4     // 定义 ThreadLocal 变量  
5     static final ThreadLocal<Long>  
6     tl=ThreadLocal.withInitial(  
7         ()>nextId.getAndIncrement());  
8     // 此方法会为每个线程分配一个唯一的 Id  
9     static long get(){  
10        return tl.get();  
11    }  
12 }
```



能有这个奇怪的结果，都是 ThreadLocal 的杰作，不过在详细解释 ThreadLocal 的工作原理之前，我们再看一个实际工作中可能遇到的例子来加深一下对 ThreadLocal 的理解。你可能知道 SimpleDateFormat 不是线程安全的，那如果需要在并发场景下使用它，你该怎么办呢？

其实有一个办法就是用 ThreadLocal 来解决，下面的示例代码就是 ThreadLocal 解决方案的具体实现，这段代码与前面 ThreadId 的代码高度相似，同样地，不同线程调用 SafeDateFormat 的 get() 方法将返回不同的 SimpleDateFormat 对象实例，由于不同线程并不共享 SimpleDateFormat，所以就像局部变量一样，是线程安全的。

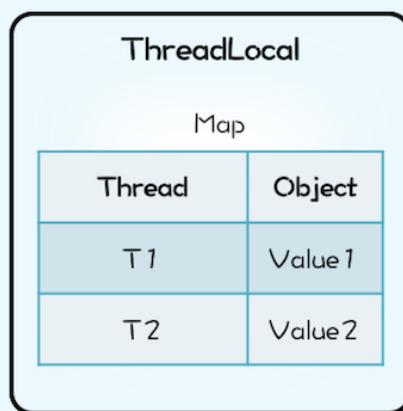
 复制代码

```
1 static class SafeDateFormat {  
2     // 定义 ThreadLocal 变量  
3     static final ThreadLocal<DateFormat>  
4     tl=ThreadLocal.withInitial(  
5         ()-> new SimpleDateFormat(  
6             "yyyy-MM-dd HH:mm:ss"));  
7  
8     static DateFormat get(){  
9         return tl.get();  
10    }  
11 }  
12 // 不同线程执行下面代码  
13 // 返回的 df 是不同的  
14 DateFormat df =  
15     SafeDateFormat.get();
```

通过上面两个例子，相信你对 ThreadLocal 的用法以及应用场景都了解了，下面我们就来详细解释 ThreadLocal 的工作原理。

ThreadLocal 的工作原理

在解释 ThreadLocal 的工作原理之前，你先自己想想：如果让你来实现 ThreadLocal 的功能，你会怎么设计呢？ThreadLocal 的目标是让不同的线程有不同的变量 V，那最直接的方法就是创建一个 Map，它的 Key 是线程，Value 是每个线程拥有的变量 V，ThreadLocal 内部持有这样的一个 Map 就可以了。你可以参考下面的示意图和示例代码来理解。



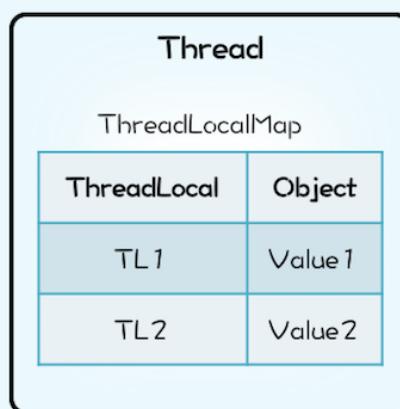
ThreadLocal 持有 Map 的示意图

 复制代码

```
1 class MyThreadLocal<T> {  
2     Map<Thread, T> locals =  
3         new ConcurrentHashMap<>();  
4     // 获取线程变量  
5     T get() {  
6         return locals.get(  
7             Thread.currentThread());  
8     }  
9     // 设置线程变量  
10    void set(T t) {  
11        locals.put(  
12            Thread.currentThread(), t);  
13    }  
14 }
```

那 Java 的 ThreadLocal 是这么实现的吗？这一次我们的设计思路和 Java 的实现差异很大。

Java 的实现里面也有一个 Map，叫做 ThreadLocalMap，不过持有 ThreadLocalMap 的不是 ThreadLocal，而是 Thread。Thread 这个类内部有一个私有属性 threadLocals，其类型就是 ThreadLocalMap，ThreadLocalMap 的 Key 是 ThreadLocal。你可以结合下面的示意图和精简之后的 Java 实现代码来理解。

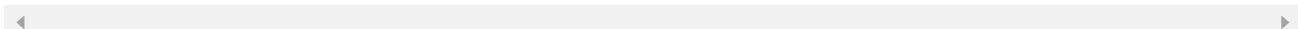


Thread 持有 ThreadLocalMap 的示意图

 复制代码

```
1 class Thread {  
2     // 内部持有 ThreadLocalMap  
3     ThreadLocal.ThreadLocalMap
```

```
4     threadLocals;
5 }
6 class ThreadLocal<T>{
7     public T get() {
8         // 首先获取线程持有的
9         //ThreadLocalMap
10        ThreadLocalMap map =
11            Thread.currentThread()
12                .threadLocals;
13        // 在 ThreadLocalMap 中
14        // 查找变量
15        Entry e =
16            map.getEntry(this);
17        return e.value;
18    }
19    static class ThreadLocalMap{
20        // 内部是数组而不是 Map
21        Entry[] table;
22        // 根据 ThreadLocal 查找 Entry
23        Entry getEntry(ThreadLocal key){
24            // 省略查找逻辑
25        }
26        //Entry 定义
27        static class Entry extends
28            WeakReference<ThreadLocal>{
29            Object value;
30        }
31    }
32 }
```



初看上去，我们的设计方案和 Java 的实现仅仅是 Map 的持有方不同而已，我们的设计里面 Map 属于 ThreadLocal，而 Java 的实现里面 ThreadLocalMap 则是属于 Thread。这两种方式哪种更合理呢？很显然 Java 的实现更合理一些。在 Java 的实现方案里面，ThreadLocal 仅仅是一个代理工具类，内部并不持有任何与线程相关的数据，所有和线程相关的数据都存储在 Thread 里面，这样的设计容易理解。而从数据的亲缘性上来讲，ThreadLocalMap 属于 Thread 也更加合理。

当然还有一个更加深层次的原因，那就是**不容易产生内存泄露**。在我们的设计方案中，ThreadLocal 持有的 Map 会持有 Thread 对象的引用，这就意味着，只要 ThreadLocal 对象存在，那么 Map 中的 Thread 对象就永远不会被回收。ThreadLocal 的生命周期往往都比线程要长，所以这种设计方案很容易导致内存泄露。而 Java 的实现中 Thread 持有 ThreadLocalMap，而且 ThreadLocalMap 里对 ThreadLocal 的引用还是弱引用

(WeakReference)，所以只要 Thread 对象可以被回收，那么 ThreadLocalMap 就能被回收。Java 的这种实现方案虽然看上去复杂一些，但是更加安全。

Java 的 ThreadLocal 实现应该称得上深思熟虑了，不过即便如此深思熟虑，还是不能百分百地让程序员避免内存泄露，例如在线程池中使用 ThreadLocal，如果不谨慎就可能导致内存泄露。

ThreadLocal 与内存泄露

在线程池中使用 ThreadLocal 为什么可能导致内存泄露呢？原因就出在线程池中线程的存活时间太长，往往都是和程序同生共死的，这就意味着 Thread 持有的 ThreadLocalMap 一直都不会被回收，再加上 ThreadLocalMap 中的 Entry 对 ThreadLocal 是弱引用(WeakReference)，所以只要 ThreadLocal 结束了自己的生命周期是可以被回收掉的。但是 Entry 中的 Value 却是被 Entry 强引用的，所以即便 Value 的生命周期结束了，Value 也是无法被回收的，从而导致内存泄露。

那在线程池中，我们该如何正确使用 ThreadLocal 呢？其实很简单，既然 JVM 不能做到自动释放对 Value 的强引用，那我们手动释放就可以了。如何能做到手动释放呢？估计你马上想到try{}finally{}方案了，这个简直就是手动释放资源的利器。示例的代码如下，你可以参考学习。

 复制代码

```
1 ExecutorService es;
2 ThreadLocal tl;
3 es.execute(()->{
4     //ThreadLocal 增加变量
5     tl.set(obj);
6     try {
7         // 省略业务逻辑代码
8     }finally {
9         // 手动清理 ThreadLocal
10        tl.remove();
11    }
12});
```

InheritableThreadLocal 与继承性

通过 ThreadLocal 创建的线程变量，其子线程是无法继承的。也就是说你在线程中通过 ThreadLocal 创建了线程变量 V，而后该线程创建了子线程，你在子线程中是无法通过 ThreadLocal 来访问父线程的线程变量 V 的。

如果你需要子线程继承父线程的线程变量，那该怎么办呢？其实很简单，Java 提供了 InheritableThreadLocal 来支持这种特性，InheritableThreadLocal 是 ThreadLocal 子类，所以用法和 ThreadLocal 相同，这里就不多介绍了。

不过，我完全不建议你在线程池中使用 InheritableThreadLocal，不仅仅是因为它具有 ThreadLocal 相同的缺点——可能导致内存泄露，更重要的原因是：线程池中线程的创建是动态的，很容易导致继承关系错乱，如果你的业务逻辑依赖 InheritableThreadLocal，那么很可能导致业务逻辑计算错误，而这个错误往往比内存泄露更要命。

总结

线程本地存储模式本质上是一种避免共享的方案，由于没有共享，所以自然也就没有并发问题。如果你需要在并发场景中使用一个线程不安全的工具类，最简单的方案就是避免共享。避免共享有两种方案，一种方案是将这个工具类作为局部变量使用，另外一种方案就是线程本地存储模式。这两种方案，局部变量方案的缺点是在高并发场景下会频繁创建对象，而线程本地存储方案，每个线程只需要创建一个工具类的实例，所以不存在频繁创建对象的问题。

线程本地存储模式是解决并发问题的常用方案，所以 Java SDK 也提供了相应的实现：ThreadLocal。通过上面我们的分析，你应该能体会到 Java SDK 的实现已经是深思熟虑了，不过即便如此，仍不能尽善尽美，例如在线程池中使用 ThreadLocal 仍可能导致内存泄露，所以使用 ThreadLocal 还是需要你打起精神，足够谨慎。

课后思考

实际工作中，有很多平台型的技术方案都是采用 ThreadLocal 来传递一些上下文信息，例如 Spring 使用 ThreadLocal 来传递事务信息。我们曾经说过，异步编程已经很成熟了，那你觉得在异步场景中，是否可以使用 Spring 的事务管理器呢？

欢迎在留言区与我分享你的想法，也欢迎你在留言区记录你的思考过程。感谢阅读，如果你觉得这篇文章对你有帮助的话，也欢迎把它分享给更多的朋友。



Java 并发编程实战

全面系统提升你的并发编程能力

王宝令

资深架构师



新版升级：点击「 请朋友读」，20位好友免费读，邀请订阅更有**现金奖励**。

© 版权归极客邦科技所有，未经许可不得传播售卖。页面已增加防盗追踪，如有侵权极客邦将依法追究其法律责任。

上一篇 29 | Copy-on-Write模式：不是延时策略的COW

下一篇 31 | Guarded Suspension模式：等待唤醒机制的规范实现

精选留言 (26)

写留言



右耳听海

2019-05-07

↑ 9

有个疑问请教老师，避免共享变量的两种解决方案，在高并发情况下，使用局部变量会频繁创建对象，使用threadlocal也是针对线程创建新变量，都是针对线程维度，threadlocal并未体现出什么优势，为什么还要用threadlocal

展开 ▼

作者回复: threadlocal=线程数，局部变量=调用量，差距太大了



QQ怪

↑ 5

2019-05-07

上面有些同学说多线程是simpledateformat会打印出一样名称的对象，我刚刚也试了下，的确可以复现，但其实是simpledateformat对象的toString()方法搞得鬼，该类是继承object类的toString方法，如下有个hashCode()方法，但该类重写了hashCode方法，在追溯到hashCode方法，pattern.hashCode(),pattern就是我们的yyyy-MM-dd,这个是一直保持不变的，现在终于真相大白了

展开 ▾

作者回复: 感谢回复！！！！



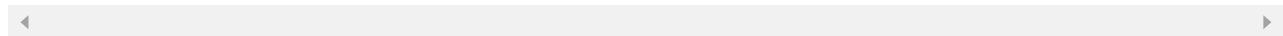
晓杰

2019-05-07

↑ 5

不可以，因为ThreadLocal内的变量是线程级别的，而异步编程意味着线程不同，不同线程的变量不可以共享

作者回复: ↗



linqw

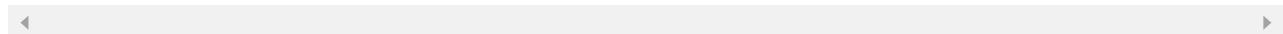
2019-05-25

↑ 1

自己写了下对ThreadLocal的源码分析

<https://juejin.im/post/5ce7e0596fb9a07ee742ba79>, 感兴趣的可以看下哦，老师也帮忙看下哦

作者回复: 有心 ↗



承香墨影

2019-05-22

↑ 1

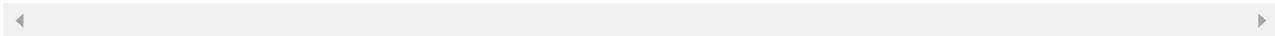
老师您好，有个问题想请教。

在线程池中使用 ThreadLocal，您给的解决方案是，使用后手动释放。

那这样和使用线程的局部变量有什么区别？每次线程执行的时候都去创建对象并存储在ThreadLocal 中，用完就释放掉了，下次执行依然需要重新创建，并存入ThreadLocalMap 中，这样并没有解决局部变量频繁创建对象的问题。

展开 ▼

作者回复: 这种用法一般是为了在一个线程里传递全局参数, 也叫上下文信息, 局部变量不能跨方法, 这个用法不是用来解决局部变量重复创建的



ddup

2019-05-16

1

System.identityHashCode(dateFormat)); 这个来打印内存地址。

展开 ▼



刘晓林

2019-05-11

1

getEntry(): 0x61c88647, 解决hash碰撞的一个神奇的数

展开 ▼



QQ怪

2019-05-07

1

扩展: 可以打断点进ThreadLocal的getmap方法里面可以直接看到Slf对象是不同的



晓杰

2019-05-07

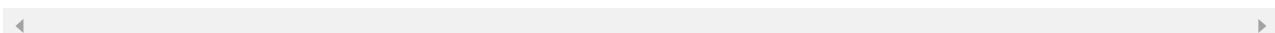
1

请问一下老师, 我刚刚对simpledateformat加threadlocal, 但是不同线程得到的simpledateformat对象是一样的, 代码如下:

```
public class Tool {  
    public static void main(String[] args) throws Exception{  
        System.out.println(SafeDateFormat.get());...  
    }  
}
```

展开 ▼

作者回复: 有同学已经找到原因了, 是tostring 的锅



vic

2019-05-07

1

想问一下如果gc发生在对threadLocal的 set和get操作之间， get的时候value对应的key已经被gc了，不是拿不到我之前放进threadLocal的对象了吗？这样对业务不会有影响吗？

展开 ▾



峰

2019-05-07

1

java实现异步的方式基本上就是多线程了，而threadlocal是线程封闭的，不能在线程之间共享，就谈不上全局的事务管理了。



张三

2019-05-07

1

这节的ThreadLocal，我记得15年刚开始工作的时候，工作中有一个需要动态切换数据源的需求，Spring+Hibernate框架，当时通过百度查到用ThreadLocal，使用AOP在进入service层之前来切换数据源。正好跟这里文章说的Spring使用ThreadLocal来传递事物信息意思一样吧。



张三

2019-05-07

1

打卡！我认为不行吧，文末提到ThreadLocal创建的线程变量子线程无法继承了。



易儿易

2019-05-24

1

老师，写demo的时候发现，threadlocalmap中始终会有两个陌生的entry，value是两个软引，分别是StringDecoder和StringEncoder，为什么会有这两个东西呢？这里指定的GBK是用来指明线程所有上下文文本编码格式的吗？

展开 ▾



看不到de颜...

2019-05-19

1

异步编程应该慎用ThreadLocal。因为不再是同一个线程执行，所以获取不到原本想获取的数据





张工 05-17



期待老师解答这里的思考题。

展开 ▼



Zach_

2019-05-14



异步场景中，被调用方可以自己用spring的事物来管理吧？

展开 ▼



_light

2019-05-09

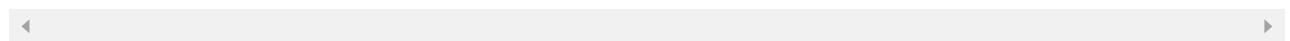


老师，你好

阿里有一个TransmittableThreadLocal据说是支持线程池线程复用的继承了InheritableThreadLocal类的东西，我试了下确实可以，他可以在线程池线程执行时拿到正确的父类本地变量，其实也不是父类，就是初始化赋值TransmittableThreadLocal的那个线程的数据，因为我们的线程池一般都是静态全局的，谁是父类都说不清楚。感觉这...

展开 ▼

作者回复: 我也没看过，最近太忙了 😊



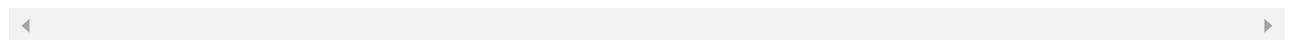
天天向善

2019-05-08



有个疑问请教，线程多路复用，使用thread local有什么注意的，会不会不同请求获取内容相同，造成后续业务错误

作者回复: 很有这种可能，所以不能用它存状态数据



狂风骤雨

2019-05-08



线程的本地存储是加了native关键字来修饰的么

展开 ▼

