




Потоки в Windows

- *Потоком* в *Windows* называется объект ядра, которому операционная система выделяет процессорное время для выполнения приложения.
- Каждому потоку принадлежат следующие ресурсы:
 - код исполняемой функции;
 - набор регистров процессора;
 - стек для работы приложения;
 - стек для работы операционной системы;
 - маркер доступа, который содержит информацию для системы безопасности.



- В операционных системах Windows различаются потоки двух типов:

- ✓ системные потоки;

- ✓ пользовательские потоки.

- В работающем приложении различаются потоки двух типов:

- ✓ рабочие потоки (working threads);

- ✓ потоки интерфейса пользователя (user interface threads).

- Создается поток функцией **createThread**, которая имеет следующий прототип:

```
HANDLE CreateThread(  
LPSECURITY_ATTRIBUTES lpThreadAttributes, // атрибуты  
защиты  
DWORD dwStackSize, // размер стека потока в байтах  
LPTHREAD_START_ROUTINE lpStartAddress, // адрес функции  
LPVOID lpParameter // адрес параметра  
DWORD dwCreationFlags, // флаги создания потока  
LPDWORD lpThreadId // идентификатор потока  
);
```

```
#include <windows.h>
#include <iostream.h>

volatile int n;

DWORD WINAPI Add(LPVOID iNum)
{
    cout << "Thread is started." << endl;
    n += (int)iNum;
    cout << "Thread is finished." << endl;

    return 0;
}
```

```
int main()
{
    int inc = 10;
    HANDLE hThread;
    DWORD IDThread;

    cout << "n = " << n << endl;
    // запускаем поток Add
    hThread = CreateThread(NULL, 0, Add, (void*)inc, 0, &IDThread)
    if (hThread == NULL)
        return GetLastError();

    // ждем, пока поток Add закончит работу
    WaitForSingleObject(hThread, INFINITE);
    // закрываем дескриптор потока Add
    CloseHandle(hThread);

    cout << "n = " << n << endl;

    return 0;
}
```

- Поток завершается вызовом функции **ExitThread**, которая имеет следующий прототип:

```
VOID ExitThread(
```

```
DWORD dwExitCode // код завершения потока
```

```
);
```

- Один поток может завершить другой поток, вызвав функцию **TerminateThread**, которая имеет следующий прототип:

```
BOOL TerminateThread(
```

```
HANDLE hThread, // дескриптор потока
```

```
DWORD dwExitThread // код завершения потока
```

```
);
```

- Исполнение каждого потока может быть приостановлено вызовом функции **suspendThread**, которая имеет следующий прототип:

```
DWORD SuspendThread(  
HANDLE hThread    // дескриптор потока  
);
```

- Эта функция увеличивает значение счетчика приостановок на 1 и, при успешном завершении, возвращает текущее значение этого счетчика. В случае неудачи функция **SuspendThread** возвращает значение, равное -1.

- Для возобновления исполнения потока используется функция **ResumeThread**, которая имеет следующий прототип:

DWORD ResumeThread (

HANDLE hThread // дескриптор потока

- Функция **ResumeThread** уменьшает значение счетчика приостановок на 1 при условии, что это значение было больше нуля. Если полученное значение счетчика приостановок равно 0, то исполнение потока возобновляется, в противном случае поток остается в подвешенном состоянии.

- Поток может задержать свое исполнение вызовом функции `sleep`, которая имеет следующий прототип:

```
VOID Sleep(
```

```
DWORD dwMilliseconds // миллисекунды
```

```
);
```

```
#include <windows.h>
#include <iostream.h>

volatile UINT  nCount;
volatile DWORD dwCount;

void thread()
{
    for (;;)
    {
        nCount++;
        // приостанавливаем поток на 100 миллисекунд
        Sleep(100);
    }
}
```

```
}

int main()
{
    HANDLE  hThread;
    DWORD  IDThread;
    char  c;

    hThread = CreateThread(NULL, 0, (LPTHREAD_START_ROUTINE)thread, NULL,
                            0, &IDThread);

    if (hThread == NULL)
        return GetLastError();

    for (;;)
    {
        cout << "Input :" << endl;
        cout << "\t'n' to exit" << endl;
        cout << "\t'y' to display the count" << endl;
        cout << "\t's' to suspend thread" << endl;
        cout << "\t'r' to resume thread" << endl;
        cin >> c;
    }
}
```

```
if (c == 'n')
    break;
switch (c)
{
case 'y':
    cout << "count = " << nCount << endl;
    break;
case 's':
    // приостанавливаем поток thread
    dwCount = SuspendThread(hThread);
    cout << "Thread suspend count = " << dwCount << endl;
    break;
case 'r':
    // возобновляем поток thread
    dwCount = ResumeThread(hThread);
    cout << "Thread suspend count = " << dwCount << endl;
    break;
```

```
    }  
}  
  
// прерываем выполнение потока thread  
TerminateThread(hThread, 0);  
// закрываем дескриптор потока thread  
CloseHandle(hThread);  
  
return 0;  
}
```