



POLITÉCNICA

ETSIT
UPM

dit
UPM

Desarrollo de Apps para iOS Concurrencia y Usabilidad

IWEB,LSWC 2013-2014
Santiago Pavón

ver: 2014.05.18

Objetivos

- La interface de usuario:
 - que no se quede bloqueada mientras estamos realizando un cálculo muy largo, descargando recursos de la red, ...
 - que siempre responda ágilmente a las acciones del usuario.

Main Run Loop

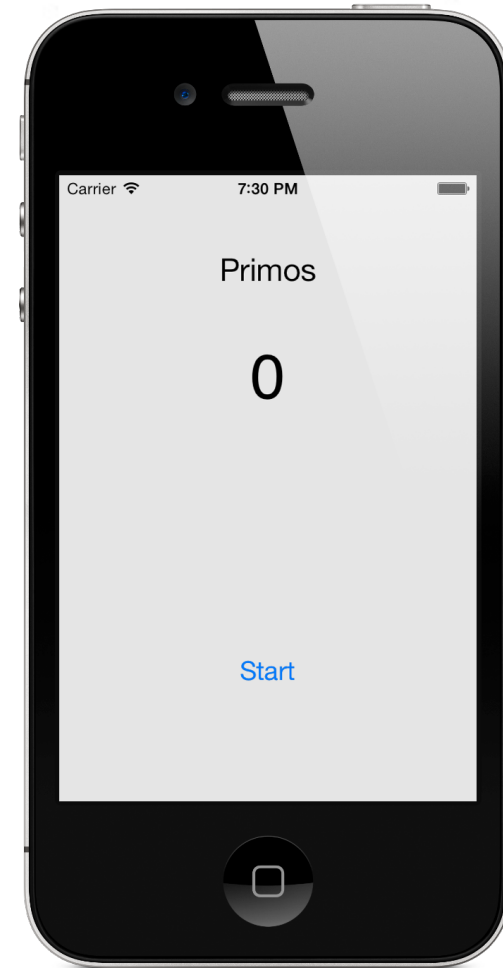
- Todas las aplicaciones tienen un thread (main thread) donde se ejecuta el main run loop.
 - Procesa los eventos, ejecuta las acciones de nuestros controles (target-action), actualiza el interface de usuario.

Ejemplo: Números Primos

- El ejemplo ejecuta una acción en el main thread que tarda mucho en terminar.
 - **Se congela la interface de usuario.**
- La label:
 - muestra el último primo encontrado.

```
@property (nonatomic,weak)
    IBOutlet UILabel* primeLabel;
```
- El botón:
 - empezar a calcular

```
-(IBAction) findPrimes;
```



```
- (BOOL) isPrime:(int)n {
    NSUInteger r = sqrt(n);
    for (NSUInteger i=2 ; i<n ; i++) {
        if (n%i == 0) return NO;
    }
    return YES;
}

- (IBAction) findPrimes {
    for (NSUInteger n=2 ;; n++) {
        if ([self isPrime:n]) {
            NSLog(@"Number %u is prime",n);
            self.primeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%u",n];
        }
    }
}
```

Bucle infinito: GUI bloqueado.

Run Loop

Planificar en el Run Loop

- Podemos planificar la ejecución de un método en el run loop con:

```
[NSObject performSelector:withObject:afterDelay:]
```

- Existen muchos métodos `perform...` (*Consultar documentación*)
- En el ejemplo: haremos que el método **findPrimes** no busque todos los primos, sólo el siguiente.
 - La ejecución del método debe ser corta para no bloquear el main run loop.
 - Si el método requiere mucho tiempo de ejecución, conviene descomponerlo en varios métodos que requieran menos tiempo de ejecución cada uno de ellos.

- performSelector:withObject:afterDelay:
- performSelector:withObject:afterDelay:inModes:
- performSelectorOnMainThread:withObject:waitUntilDone:
- performSelectorOnMainThread:withObject:waitUntilDone:modes:
- performSelector:onThread:withObject:waitUntilDone:
- performSelector:onThread:withObject:waitUntilDone:modes:
- performSelectorInBackground:withObject:
- + cancelPreviousPerformRequestsWithTarget:
- + cancelPreviousPerformRequestsWithTarget:selector:object:


```
@property (nonatomic, assign) NSUInteger counter;  
  
- (IBAction) findPrimes {  
    while ( ! [self isPrime:++self.counter] );  
  
    self.primeLabel.text =  
        [NSString stringWithFormat:@"%u", self.counter];  
  
    [self performSelector:@selector( findPrimes )  
        withObject:self  
        afterDelay:0];  
}
```

Temporizadores

Temporizadores

- Son objetos que planifican la ejecución de un método en ciertos instantes de tiempo.
 - Típicamente para ejecuciones repetitivas.
- El método se ejecuta en el mismo thread del run loop donde se planificó.
 - Si es el main thread, la ejecución del método debe durar poco para no parar el main run loop.
 - Si el método requiere mucho tiempo de ejecución, conviene descomponerlo en varios métodos que requieran menos tiempo de ejecución cada uno de ellos.

NSTimer

- Crear un temporizador y planificarlo en el run loop:

```
NSTimer *timer = [NSTimer scheduledTimerWithTimeInterval:0.1  
                 target:self  
                 selector:@selector(findPrimes:)  
                 userInfo:nil  
                 repeats:YES];
```

- Ejecuta el selector del objeto target cada 0.1 segundos.
 - El selector toma como parámetro el objeto **NSTimer** que lo llamó.
- Parar el temporizador:

```
[timer invalidate];
```

- Estado del temporizador:

```
[timer isValid];
```

```

@property (nonatomic,assign) NSUInteger counter;

-(IBAction) findPrimes {

    [NSTimer scheduledTimerWithTimeInterval:0.1
                    target:self
                    selector:@selector(findNextPrime:)
                    userInfo:nil
                    repeats:YES];
}

- (void) findNextPrime:(NSTimer*)timer {

    while ( ! [self isPrime:++self.counter]);

    self.primeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%u",self.counter];
}

// FALLO: Si findNextPrime tarda mucho, puede que se
//         dispere otro findNextPrime sin que haya
//         acabado el anterior.
//         Para este ejemplo, me da igual.

```

Concurrencia

Concurrencia

- El uso de temporizadores o la planificación de métodos en el main run loop:
 - Es sencillo de utilizar si tenemos pocas tareas concurrentes.
 - Aunque partir un método que requiere mucho tiempo de ejecución en métodos que hagan tareas más cortas puede ser complicado.
 - Pero si necesitamos ejecutar bastantes tareas simultáneamente, la complejidad del código puede dispararse.
 - No es concurrencia de verdad.
 - Si la ejecución de los métodos dura mucho, el main run loop estará muy ocupado y la interface de usuario no responderá con agilidad.

UIKit no es Thread-safe

- Cuidado con la concurrencia:
 - La mayor parte del UIKit no es thread-safe.
 - por motivos de eficiencia.
 - Todo el trabajo de la interface de usuario debe hacerse en el main thread.

Threads

Threads

- El sistema operativo proporciona **pthread** (POSIX Threads API).

`/usr/include/pthread.h`

- El framework Foundation proporciona el recubrimiento **NSThread**.
 - son funciones de C.
 - más fáciles de manejar que directamente los **pthread**.

NSThread

- Para cada instancia de **NSThread**:

- se crea automáticamente un run loop.
- hay que crear manualmente un **NSAutoreleasePool**.

- Varias formas de crearlos:

- Invocando:

```
[NSThread detachNewThreadSelector:  
toTarget:  
withObject:]
```

- Su ejecución empieza inmediatamente.

- Invocando:

```
[[NSThread alloc] initWithTarget:selector:object:]
```

- Su ejecución empieza al llamar al método **start**.

- También se puede crear una clase derivada de NSThread y sobrescribir el método **main**.

Creo el thread

```
- (IBAction) findPrimes {  
    [NSThread detachNewThreadSelector:@selector(doFindPrimes)  
            toTarget:self  
            withObject:nil];  
}
```

Hay que crear un autoreleasepool

```
- (void) doFindPrimes {  
    for (NSUInteger n=2 ;; n++) {  
        @autoreleasepool {  
            if ([self isPrime:n]) {  
                [self performSelectorOnMainThread:@selector(updateLastPrime:)  
                        withObject:[NSNumber numberWithInt:n]  
                        waitUntilDone:NO];  
                [NSThread sleepForTimeInterval:0.001];  
            }  
        }  
    }  
}
```

UIKit no es Thread-safe.
Lo envío al main thread.

```
- (void) updateLastPrime:(NSNumber*)n {  
    self.primeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%u",n.unsignedIntegerValue];  
}
```



Peligros

Peligros

- La programación concurrente es bastante complicada:
 - Condiciones de carrera, acceso simultáneo a secciones críticas y datos compartidos, bloqueos, inversión de prioridades, etc.
 - Obtendremos resultados y comportamientos erróneos.
 - Muy difícil de depurar.
 - El uso de muchos threads puede ralentizar un programa.

Cerros

- Control de acceso a secciones críticas y a datos compartidos:

`NSLock`

`@synchronized(objetolock)`

- Señalización entre threads:

`NSCondition`

```
NSLock * myLock = [[NSLock alloc] init];
```

```
[myLock lock];  
// zona protegida  
[myLock unlock];
```

```
@synchronized(self) {  
    // zona protegida  
}
```



```
NSCondition * cond = [[NSCondition alloc] init];
```

```
// En el Thread Productor:
```

```
[cond lock];
```

```
// Meter al saco
```

```
[cond signal];
```

```
[cond unlock];
```

```
// En el Thread Consumidor:
```

```
[cond lock];
```

```
while (saco esta vacio)
```

```
    [cond wait];
```

```
// Sacar del saco
```

```
[cond unlock];
```

Bloqueos

- Ocurre cuando un thread está bloqueado esperando por una condición que nunca va a ocurrir.
- Ejemplo:
 - Un thread tiene el cerrojo A y espera por el cerrojo B.
 - Otro thread tiene el cerrojo B y espera por el cerrojo A.
- Recomendación:
 - no llamar a un bloque de código protegido con un cerrojo desde un bloque de código protegido con otro cerrojo.

Dormir un rato

- Si el programa tiene muchos threads consumiendo mucha cpu, el programa puede congestionarse.
 - La interface de usuario dejará de responder ágilmente.
 - Esto se agrava más en un terminal con pocos recursos.
- Solución: Podemos hacer que los threads se duerman un rato para favorecer a los demás threads.

```
[NSThread sleepForTimeInterval:0.1];
```

```
NSDate * d = [NSDate dateWithTimeIntervalSinceNow:0.1];  
[NSThread sleepUntilDate:d];
```

- Muy importante: no dormir nunca el main thread.

Operations

Operation Queue y Operations

- Abstracción de alto nivel para no tener que usar threads.
- Una operación (**NSOperation**) es un objeto que representa una unidad de trabajo a realizar.
 - con dependencias y prioridades
- Las colas de operaciones (**NSOperationQueue**):
 - Ejecutan simultáneamente todas las operaciones que se añaden a la cola, pero respetando las restricciones que indiquemos (prioridades y dependencias)
 - Ejecutan las operaciones usando eficientemente los recursos disponibles.
 - Cuando queda un thread libre se saca una operación de la cola.

NSOperation

- Clase base de las operaciones:
 - Las operaciones que añadiremos a las operation queues son **subclases** de **NSOperation**.
- En las subclases tenemos que:
 - Sobreescribir el método **main** de la subclase.
 - Contiene las sentencias que ejecutará la operación.
 - El método **main** no puede lanzar excepciones
 - protegerlo con: `@try {} @catch(NSError*e) {}`
 - Crear un **AutoReleasePool** propio:
 - Threads diferentes no pueden compartir el mismo autorelease pool.

```
- (void) main {  
    @try {  
        @autoreleasepool {  
  
            // las sentencias a ejecutar  
  
        }  
    }  
    @catch (NSException * e) {  
        NSLog(@"Excepcion: %@", e);  
    }  
}
```

```
#import <Foundation/Foundation.h>

@class PrimeOperation;

@protocol PrimeOperationDelegate
- (void) operationFoundNextPrime:(PrimeOperation*)po;
@end

@interface PrimeOperation : NSOperation

@property (nonatomic,weak) id<PrimeOperationDelegate> delegate;
@property (nonatomic,readonly,assign) NSUInteger prime;

- (id)initWithStartPrime:(NSUInteger)startPrime;

@end
```

PrimeOperation.h


```

#import "PrimeOperation.h"

@interface PrimeOperation ()
@property (nonatomic, assign) NSUInteger prime;
@end

@implementation PrimeOperation

- (id)initWithStartPrime:(NSUInteger)startPrime
{
    if (self = [super init]) {
        _prime = startPrime;
    }
    return self;
}

- (void) main {
    @try {
        @autoreleasepool {
            if (! self.isCancelled) {
                while (! [self isPrime:++self.prime]);

                if (self.delegate && [(NSObject *)self.delegate respondsToSelector:@selector(operationFoundNextPrime:)]
                    [(NSObject *)self.delegate performSelectorOnMainThread:@selector(operationFoundNextPrime:)
                        withObject:self
                        waitUntilDone:NO];

                [NSThread sleepForTimeInterval:0.1];
            }
        }
    }
    @catch (NSEException * e) {
        NSLog(@"Excepcion: %@", e);
    }
}

- (BOOL) isPrime:(NSUInteger)n { ... }

@end

```

```

@property (nonatomic, strong) NSOperationQueue * queue;

- (void) viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];
    self.queue = [[NSOperationQueue alloc] init];
}

-(IBAction) findPrimes
{
    PrimeOperation * ope = [[PrimeOperation alloc] initWithStartPrime:1];
    ope.delegate = self;

    [self.queue addOperation:ope];
}

- (void) operationFoundNextPrime:(PrimeOperation*)po
{
    // Actualizar GUI
    self.primeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%u", po.prime];

    // Lanzar otra operacion
    PrimeOperation * ope = [[PrimeOperation alloc] initWithStartPrime:po.prime];
    ope.delegate = self;
    [self.queue addOperation:ope];
}

```

NSInvocationOperation

- Es una subclase de **NSOperation** ya hecha.
- Permite especificar el objeto y el selector a usar al ejecutar la operación.

```
[ [NSInvocationOperation alloc]
    initWithTarget:self
    selector:@selector(metodo:)
    object:arg];
```

```

@property (nonatomic, strong) NSOperationQueue * queue;

@property (nonatomic) NSInteger lastPrime;

- (void) viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];
    self.queue = [[NSOperationQueue alloc] init];
}

- (IBAction) findPrimes
{
    NSInvocationOperation * ope = [[NSInvocationOperation alloc]
                                   initWithTarget:self
                                   selector:@selector(findNextPrime)
                                   object:nil];

    [self.queue addOperation:ope];
}

- (void) findNextPrime
{
    while ( ! [self isPrime:++self.lastPrime]);

    NSInvocationOperation * ope = [[NSInvocationOperation alloc]
                                   initWithTarget:self
                                   selector:@selector(updatePrime)
                                   object:nil];

    [[NSOperationQueue mainQueue] addOperation:ope];
}

- (void) updatePrime
{
    self.primeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%d", self.lastPrime];

    NSInvocationOperation * ope = [[NSInvocationOperation alloc]
                                   initWithTarget:self
                                   selector:@selector(findNextPrime)
                                   object:nil];

    [self.queue addOperation:ope];
}

```

NSBlockOperation

- Es una **subclase** de **NSOperation** ya hecha.
- La operación ejecutará el block o los blocks dados.

`+(id)blockOperationWithBlock:(void(^)(void))block`

`-(void)addExecutionBlock:(void(^)(void))block`

```

@property (nonatomic, strong) NSOperationQueue * queue;

@property (nonatomic) NSUInteger lastPrime;

- (void) viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];
    self.queue = [[NSOperationQueue alloc] init];
}

- (IBAction) findPrimes
{
    [self createOperation];
}

- (void) createOperation
{
    // NSOperation para calcular el siguiente primo.
    NSBlockOperation * ope = [NSBlockOperation blockOperationWithBlock:^(
        while ( ! [self isPrime:++self.lastPrime]);

        // NSOperation para actualizar el GUI y lanzar una NSOperation nueva.
        // Se encola en la cola del Main Thread
        [[NSOperationQueue mainQueue] addOperation:[NSBlockOperation blockOperationWithBlock:^(
            self.primeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%d", self.lastPrime];

            // Lanzar otra NSOperation
            [self createOperation];
        ]]];
    }];

    [self.queue addOperation:ope];
}

```

Completion Block

- A un objeto `NSOperation` puede asignársele un completion block.
 - Se invoca cuando la operación ha terminado de ejecutarse.
 - Tanto si termina con éxito o es cancelada.
 - Consultar el valor de la propiedad **`isCancelled`**.
- `(void) setCompletionBlock: (void (^) (void)) block;`
- `(void (^) (void)) completionBlock;`
- El contexto de ejecución del bloque será algún thread secundario.
 - No es el Main Thread.

Dependencias entre Operaciones

- Podemos indicar que la operación B no puede ejecutarse hasta que no haya terminado la ejecución de la operación A.

```
[ opB addDependency:opA ] ;
```

- Consultar dependencias:

```
NSArray * dependencias = [ opB dependencies ] ;
```

- Eliminar dependencias:

```
[ opB removeDependency:opA ] ;
```


Prioridad de las Operaciones

- Las operaciones tienen una prioridad.
 - La usan las colas para decidir que operación ejecutar y cuanto tiempo se ejecutará.

```
[opA setQueuePriority:NSOperationQueuePriorityNormal];
```

- Valores:

```
NSOperationQueuePriorityVeryLow  
NSOperationQueuePriorityLow  
NSOperationQueuePriorityNormal  
NSOperationQueuePriorityHigh  
NSOperationQueuePriorityVeryHigh
```

- Consultar la prioridad:

```
NSOperationQueuePriority * pri = [opA queuePriority];
```

Cancelar una Operación

- La ejecución de una operación puede cancelarse:

```
[ opA cancel ] ;
```

- Cancelar una operación sólo hace que la propiedad **isCancelled** valga **YES**.
- El método **main** debe consultar esta propiedad con frecuencia, y terminar si vale **YES**.
- Cancelar una operación pendiente en la cola no la saca de esta.
 - Hay que esperar hasta que empiece a ejecutarse. El método **main** debe comprobar inicialmente si la operación fue cancelada, y si es así, terminar. Las operaciones sólo se eliminan de la cola cuando termina su ejecución.

Propiedad de las Operaciones

- **isReady**
 - YES si la operación está lista para ejecutarse, es decir, no hay dependencias por las que esperar.
- **isCancelled**
 - YES si la operación fue cancelada.
- **isExecuting**
 - YES si la operación es está ejecutando (ha empezado y no ha acabado su ejecución).
- **isFinished**
 - YES si terminó la ejecución de la operación.
- **isConcurrent**
 - Sobrecribir para devolver YES si la operación creará su propio thread para ejecutarse.
 - Hay que sobrecribir también otros métodos: **start()**, **isExecuting**, **isFinished**.

NSOperation: Más Métodos

-(void)**setCompletionBlock:** (void(^)(void))block

-(void)**waitUntilFinished**

. . .

NSOperationQueue

- Son los objetos que gestionan la ejecución de las operaciones.

- Para crear una cola:

```
NSOperationQueue * queue = [[NSOperationQueue alloc] init];
```

- Para añadir una operación a la cola:

```
[queue addOperation:opA];
```

- La operación se ejecutará cuanto exista un thread disponible y la operación esté lista (isReady indicará que no hay dependencias pendientes).

- Por defecto, las colas deciden cuantos threads usarán dependiendo del hardware disponible.

- Podemos modificar el número de threads a usar con el método:

```
setMaxConcurrentOperationCount:
```

- Tendremos una cola serie si sólo usamos un thread.

- Una cola puede suspenderse para que no ejecute ninguna operación más.

```
[queue setSuspended:YES];
```

NSOperationQueue: Más Métodos

-(void) **addOperations:** (NSArray *)ops
 waitUntilFinished: (BOOL)wait

-(void) **addOperationWithBlock:** (void (^)(void))block

-(void) **waitUntilAllOperationsAreFinished**

-(void) **cancelAllOperations**

+(id) **currentQueue**

+(id) **mainQueue**

• • •

Grand Central Dispatch

GCD

- GCD es un **API C** para manejar el multithreading.
 - Nos oculta los detalles de la multiprogramación.
 - No tenemos que preocuparnos de los recursos disponibles. GCD se encarga de gestionarlos.
 - Se programa muy fácilmente.
 - Desde iOS 7 los objetos del GCD son objetos Objective-C.
- GCD nos proporciona colas a las que enviaremos tareas.
 - Una tarea es un objeto block.
 - También pueden usarse punteros a funciones.
 - En algún momento GCD asignará un thread libre a esa tarea para que se ejecute.
 - El encolado es **thread-safe**.
- Hay tres tipos de colas:
 - **main**: ejecuta tareas en serie en el main thread.
 - **concurrente**: el comienzo de la ejecución de las tareas es FIFO, y pueden ejecutarse concurrentemente.
 - **serie**: las tareas se ejecutan de una en una en modo FIFO.

Cola: main

- Ejecuta tareas en **serie** en el **Main Thread**.
- Esta cola la crea el sistema automáticamente.
- Para obtener esta cola:

```
dispatch_queue_t dispatch_get_main_queue(void);
```

Cola: Concurrente

- Para ejecutar muchas tareas **concurrentemente**.
 - El comienzo de la ejecución de las tareas es FIFO.
- GCD crea automáticamente **varias** colas con distintas propiedades.
 - No hay que crearlas, ni retenerlas, ni liberarlas.

- Para obtener estas colas:

```
dispatch_queue_t dispatch_get_global_queue(long priority,  
                                             unsigned long flags);
```

- Valores para **prioridad**:

```
DISPATCH_QUEUE_PRIORITY_HIGH  
DISPATCH_QUEUE_PRIORITY_DEFAULT  
DISPATCH_QUEUE_PRIORITY_LOW  
DISPATCH_QUEUE_PRIORITY_BACKGROUND
```

- **flags**: es 0 (reservado para su uso en el futuro).

Cola: serie (o concurrente)

- Pueden crearse varias colas serie (o concurrente).

- Las aplicaciones deben crearlas explícitamente y gestionarlas.

```
dispatch_queue_t dispatch_queue_create(  
    const char *label, dispatch_queue_attr_t attr);
```

- Parámetros:

- **label**: es un string de C. Identifica la cola para ayuda en la depuración.

- Valores de **attr**:

```
DISPATCH_QUEUE_SERIAL (o NULL) // para crear una cola serie.  
DISPATCH_QUEUE_CONCURRENT // para crear una cola concurrente.
```

- Si la cola creada es serie, ejecuta sus tareas de una en una y en orden FIFO.
 - Si una operación se bloquea, sólo se bloquea su cola. Las demás colas continúan ejecutando sus tareas.
- Si la cola creada es concurrente, los bloques se desencolan en orden FIFO, y se ejecutan concurrentemente (si hay recursos disponibles para ello). Pueden terminar en cualquier orden.
- Usos: sacar del main thread tareas que pueden bloquearse, realizar tareas muy largas en otro thread, proteger zonas críticas, ...

Encolar Tareas

- Enviar una tarea a una cola:

```
void dispatch_async(dispatch_queue_t queue,  
                    dispatch_block_t block);
```

```
void dispatch_sync(dispatch_queue_t queue,  
                   dispatch_block_t block);
```

- donde:

```
typedef void (^dispatch_block_t)(void);
```

- **dispatch_async** no es bloqueante.
 - **dispatch_sync** es bloqueante. Se espera hasta que el bloque ha terminado
-
- Importante: GCD es un API C y no entiende de excepciones. Los block deben capturar todas las excepciones producidas antes de terminar su ejecución.

API

- `dispatch_after`
- `dispatch_apply`
- `dispatch_once`
- `dispatch_resume`
- `dispatch_suspend`
- `dispatch_time`
- `dispatch_set_context`
- `dispatch_get_context`
- `dispatch_group_create`
- `dispatch_group_enter`
- `dispatch_group_leave`
- `dispatch_group_async`
- `dispatch_group_wait`
- `dispatch_semaphore_create`
- `dispatch_semaphore_signal`
- `dispatch_semaphore_wait`
- `dispatch_source_*`
- etc...

Ejemplo: Cola Global

```
-(IBAction) findPrimes
{
    [self globalPrimes];
}

- (void) globalPrimes {

    dispatch_queue_t global_queue = dispatch_get_global_queue(DISPATCH_QUEUE_PRIORITY_LOW, 0);

    dispatch_async(global_queue, ^{
        for (NSUInteger n=2 ;; n++) {
            if ([self isPrime:n]) {

                // Actualiza GUI
                dispatch_async(dispatch_get_main_queue(), ^{
                    self.primeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%u", n];
                });

                // Dormir para no comerse toda la CPU.
                [NSThread sleepForTimeInterval:0.1];
            }
        }
    });
}
```

Bucle infinito calculando primos

Actualizo el
GUI en el main
thread

Ejemplo: Cola Serie

```
@property (strong, nonatomic) dispatch_queue_t queue;

- (void) viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];
    self.queue = dispatch_queue_create("Cola Serie", DISPATCH_QUEUE_SERIAL);
}

- (IBAction) findPrimes
{
    [self nextPrimeAfterValue:1];
}

- (void) nextPrimeAfterValue:(NSUInteger) startValue
{
    dispatch_async(self.queue, ^{
        NSUInteger counter = startValue;
        while ( ! [self isPrime:++counter]);

        // Actualiza GUI y crea otra tarea.
        dispatch_async(dispatch_get_main_queue(), ^{
            self.primeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%u", counter];

            [self nextPrimeAfterValue:counter];
        });
    });
}
```

Crear cola serie

Actualizo el GUI en el main thread

Crear otra tarea

Ejemplo: Bajarse una Foto

```
NSString *surl = @"http://www.dit.upm.es/figures/logos/dit08.gif";

surl = [surl stringByAddingPercentEscapesUsingEncoding:NSUTF8StringEncoding];

NSURL * url = [NSURL URLWithString:surl];

dispatch_queue_t queue = dispatch_queue_create("Download queue", NULL);

dispatch_async(queue, ^{

    NSData *data = [NSData dataWithContentsOfURL:url];

    if (!data) return;

    dispatch_async(dispatch_get_main_queue(), ^{
        UIImage *image = [UIImage imageWithData:data];
        self.fotoImageView.image = image;
    });
});
```


Ejemplo: Zona Crítica

```
@property (strong, nonatomic) dispatch_queue_t queue;
```

Cola para serializar tareas

```
self.queue = dispatch_queue_create("Cola Acceso", DISPATCH_QUEUE_SERIAL);
```

```
- (void) meter:(NSInteger)n {  
    dispatch_async(self.queue, ^{
```

Así es Thread Safe

Crear cola serie

```
        self.total += n;
```

Zona crítica

```
        dispatch_async(dispatch_get_main_queue(), ^{  
            self.totalLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%d", self.total];  
        });
```

```
    });
```

Actualizo el GUI en el main thread

```
- (void) sacar:(NSInteger)n {  
    dispatch_async(self.queue, ^{
```

Así es Thread Safe

```
        self.total -= n;
```

Zona crítica

```
        dispatch_async(dispatch_get_main_queue(), ^{  
            self.totalLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%d", self.total];  
        });
```

```
    });
```

Actualizo el GUI en el main thread

Recomendaciones

Recomendaciones

- En general el uso de threads no se recomienda por su dificultad.
 - Difícil determinar cuantos threads usar dependiendo de los recursos disponibles, y gestionarlos.
 - O ajustar su número dinámicamente según la carga actual del sistema.
 - Difícil conseguir que se ejecuten eficientemente.
 - Difícil sincronización entre threads.
- Pero también hay casos en los que el uso de threads es mejor.
- Las tecnologías recomendadas para implementar concurrencia en las aplicaciones son:

Grand Central Dispatch

Operation Queues

- No nos preocupamos de la creación y gestión de los threads.
- La idea es definir tareas concretas a realizar, y dejar que el sistema las realice.

