

Ходячие объекты-мертвцы

или

GC всегда прав

Иван Углянский
Excelsior LLC



Иван Угянский



JVM инженер в проекте Excelsior JET

- разрабатываю рантайм



JUGNsk co-lead



iugliansky@excelsior-usa.com



@dbg_nsk



Excelsior JET JVM

Java compatible

- Лицензиаты Oracle
- ЈСК каждую ночь



Excelsior JET JVM

Java compatible

- Лицензиаты Oracle
- ЈСК каждую ночь



Честный AOT

- Межпроцедурные оптимизации
- JIT для подгружаемых классов
- Интерпретатора нет



Excelsior JET JVM

Java compatible

- Лицензиаты Oracle
- ЈСК каждую ночь



Честный AOT

- Межпроцедурные оптимизации
- JIT для подгружаемых классов
- Интерпретатора нет



Автоматическое управление памятью (Сборка мусора)



Сборка мусора



А ЧТО В СПЕКЕ?

The Java Virtual Machine Specification, (§2.5.3):

Heap storage for objects is reclaimed by an automatic storage management system (known as a garbage collector); objects are never explicitly deallocated. The Java Virtual Machine assumes no particular type of automatic storage management system, and the storage management technique may be chosen according to the implementor's system requirements.

Сборка мусора

Ожидание:

- JVM собирает мусор, как хочет
(в рамках корректности)

Сборка мусора

Ожидание:

- JVM собирает мусор, как хочет
(в рамках корректности)
- Разработчик не задумывается
об управлении памятью



Сборка мусора

Реальность:

```
java.lang.NullPointerException
```

```
at java.util.ResourceBundle$Control.newBundle(ResourceBundle.java:2640)
at java.util.ResourceBundle.loadBundle(ResourceBundle.java:1501)
at java.util.ResourceBundle.findBundle(ResourceBundle.java:1465)
at java.util.ResourceBundle.findBundle(ResourceBundle.java:1419)
at java.util.ResourceBundle.getBundleImpl(ResourceBundle.java:1361)
... 3 more
```

Сборка мусора

Реальность:

```
java.lang.NullPointerException
```

```
at Exception in thread "1" java.lang.OutOfMemoryError: Java heap space
at      at StressTimer$Task.run(StressTimer.java:10)
at      at java.util.TimerThread.mainLoop(Unknown Source)
at      at java.util.TimerThread.run(Unknown Source)
at
Exception in thread "2" java.lang.OutOfMemoryError: Java heap space
at      at StressTimer$Task.run(StressTimer.java:10)
at      at java.util.TimerThread.mainLoop(Unknown Source)
...
...
```

Сборка мусора

Реальность:

```
java.lang.NullPointerException
```

```
at Exception in thread "1" java.lang.OutOfMemoryError: Java heap space
```

```
at
```

```
Exception
```

```
.
```

```
Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM warning: INFO:
```

```
os::commit_memory(0x00000000e0000000, 257949696, 0) failed;
```

```
error='Not enough space' (errno=12)
```

```
#
```

```
# There is insufficient memory for the Java Runtime Environment  
to continue.
```

```
# Native memory allocation (mmap) failed to map 257949696  
bytes for committing reserved memory.
```

```
# An error report file with more information is saved as:
```

Когда конкретно GC придет за объектом?



В этом докладе

- Про политики GC относительно времени жизни объектов на примерах
- Как это влияет на исполнение?
- Как ~~не получить~~ 00M это учитывать в коде?

Разминка



Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

512mb

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

512mb

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

512mb

512mb

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

512mb

512mb

java -Xmx768m Test

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

512mb

512mb

java -Xmx768m Test



```
arr1 ([I@4aa8f0b4) allocated  
Exception in thread "main"  
java.lang.OutOfMemoryError: ...
```

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

512mb

512mb

```
java -Xcomp -Xmx768m Test
```

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

512mb

512mb

java -Xcomp -Xmx768m Test



arr1 ([I@4aa8f0b4) allocated
arr2 ([I@9e89d68) allocated

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

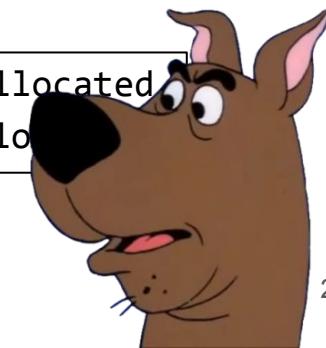
512mb

512mb

`java -Xcomp -Xmx768m Test`



arr1 ([I@4aa8f0b4) allocated
arr2 ([I@9e89d68) allo



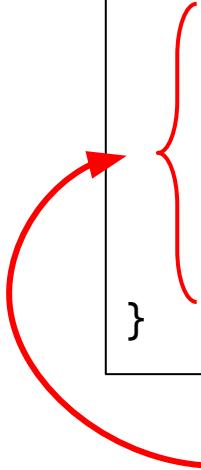
Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

Имеем право собирать первый массив?

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```



Область видимости переменной arr1

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

Область видимости переменной arr1

Область **жизни** переменной arr1

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```



Здесь GC имеет право
собрать первый массив

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

512mb

512mb

java -Xmx768m Test



```
arr1 ([I@4aa8f0b4) allocated  
Exception in thread "main"  
java.lang.OutOfMemoryError: ...
```

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

Интерпретатор не вычисляет время жизни!

Разминка

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

Интерпретатор не вычисляет время жизни!
(предполагает худший случай)

История #1. Объекты-призраки

История #1. Объекты-призраки

Слабые ссылки:

История #1. Объекты-призраки

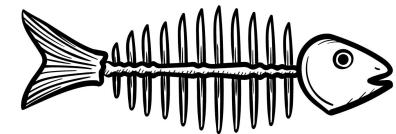
Слабые ссылки:

1. `java.lang.ref.*`
2. Не останавливают GC от сборки референта

История #1. Объекты-призраки

Слабые ссылки:

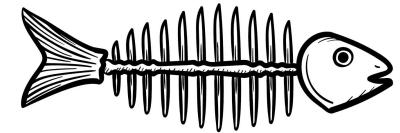
1. `java.lang.ref.*`
2. Не останавливают GC от сборки референта
3. «Протухают»



История #1. Объекты-призраки

Слабые ссылки:

1. `java.lang.ref.*`
2. Не останавливают GC от сборки референта
3. «Протухают»



Пример

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
}
```

Пример

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
}
```

Пример

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
}
```

Пример

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
}
```

java Test



1252585652



Пример

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
}
```

java Test → 1252585652



java -Xcomp Test → Exception in thread "main"
java.lang.NullPointerException



Пример

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
}
```

`java Test` → 1252585652



`java -Xcomp Test` → Exception in thread "main"
java.lang.NullPointerException



Объекты-призраки

Но ведь это искусственный пример?

Объекты-призраки

Но ведь это искусственный пример?

```
java.lang.NullPointerException
at java.util.ResourceBundle$Control.newBundle(ResourceBundle.java:2640)
at java.util.ResourceBundle.loadBundle(ResourceBundle.java:1501)
at java.util.ResourceBundle.findBundle(ResourceBundle.java:1465)
at java.util.ResourceBundle.findBundle(ResourceBundle.java:1419)
at java.util.ResourceBundle.getBundleImpl(ResourceBundle.java:1361)
... 3 more
```

Реальный пример

```
private static ResourceBundle getBundleImpl(...,  
                                         ClassLoader loader,  
                                         ...) {  
    ...  
    CacheKey cacheKey = new CacheKey(baseName, locale, loader);  
    ...  
    // обращение к loader через cacheKey  
    ...  
    return bundle;  
}
```

Реальный пример

```
private static ResourceBundle getBundleImpl(...,  
                                         ClassLoader loader,  
                                         ...) {  
    ...  
    CacheKey cacheKey = new CacheKey(baseName, locale, loader);  
    ...  
    // обращение к loader через cacheKey  
    ...  
    return bundle;  
}
```

Слабая ссылка

Последнее использование

Реальный пример

- JDK 1.8.0_181
- `java.util.ResourceBundle.getBundle(...)`
- Для проявления: -Xcomp + итерации
- JDK-8209184

Что с этим делать?

Что с этим делать?

- Перед использованием проверять, что ссылка не протухла

Что с этим делать?

- Перед использованием проверять, что ссылка не протухла
- Продлить жизнь объекта!



Что с этим делать?

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
}
```

ЧТО С ЭТИМ ДЕЛАТЬ?

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
    // use obj ???  
}
```

Что с этим делать?

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
    // use obj ???  
}
```

Но какое именно использование добавить?

Что с этим делать?

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
    // use obj ???  
}
```

Но какое именно использование добавить?

Как убедить компилятор его не выкидывать?

Использование

- ? Передать в метод
- ? Записать в поле

Использование

- ? Передать в метод
- ? Записать в поле
- ✓ Reference.reachabilityFence(obj)

Since Java 9

Лечение

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
    // use obj ???  
}
```

Лечение

```
public static void main(String[] args) {  
    Object obj = new Object();  
    WeakReference ref = new WeakReference<>(obj);  
    System.gc();  
    System.out.println(ref.get().hashCode());  
    Reference.reachabilityFence(obj);  
}
```



Лечение

```
private static ResourceBundle getBundleImpl(...) {  
    ...  
    CacheKey cacheKey = new CacheKey(baseName, locale, module,  
                                      callerModule);  
    ...  
    // keep callerModule and module reachable for as Long  
    // as we are operating with WeakReference(s) to them  
    // (in CacheKey)  
    ...  
    Reference.reachabilityFence(callerModule);  
    Reference.reachabilityFence(module);  
    return bundle;  
}
```



Объекты-призраки

Подумаешь , один пример !

Объекты-призраки



Aleksey Shipilëv

@shipilev

Following



Weak references are A-fun, boys and girls.
Now you see it, now you don't.
[bugs.openjdk.java.net/browse/JDK-821...](https://bugs.openjdk.java.net/browse/JDK-8212178)

7:33 PM - 15 Oct 2018

[JDK-8212178](#)

Объекты-призраки

com.sun.xml.internal.stream.util.ThreadLocalBufferAllocator:

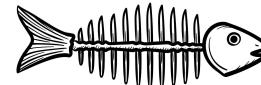
```
public static BufferAllocator getBufferAllocator() {
    SoftReference<BufferAllocator> bAllocatorRef = tlba.get();
    if (bAllocatorRef == null || bAllocatorRef.get() == null) {
        bAllocatorRef = new SoftReference(new BufferAllocator());
        tlba.set(bAllocatorRef);
    }

    return bAllocatorRef.get();
}
```

Объекты-призраки

com.sun.xml.internal.stream.util.ThreadLocalBufferAllocator:

```
public static BufferAllocator getBufferAllocator() {  
    SoftReference<BufferAllocator> bAllocatorRef = tlba.get();  
    if (bAllocatorRef == null || bAllocatorRef.get() == null) {  
        bAllocatorRef = new SoftReference(new BufferAllocator());  
        tlba.set(bAllocatorRef);  
    }  
  
    return bAllocatorRef.get();  
}
```



Выводы

- GC имеет право собрать объект после последнего использования
- Компилятор может выкидывать использования при оптимизации
- Reference.reachabilityFence для продления жизни объекта

Ходячие объекты-мертвецы

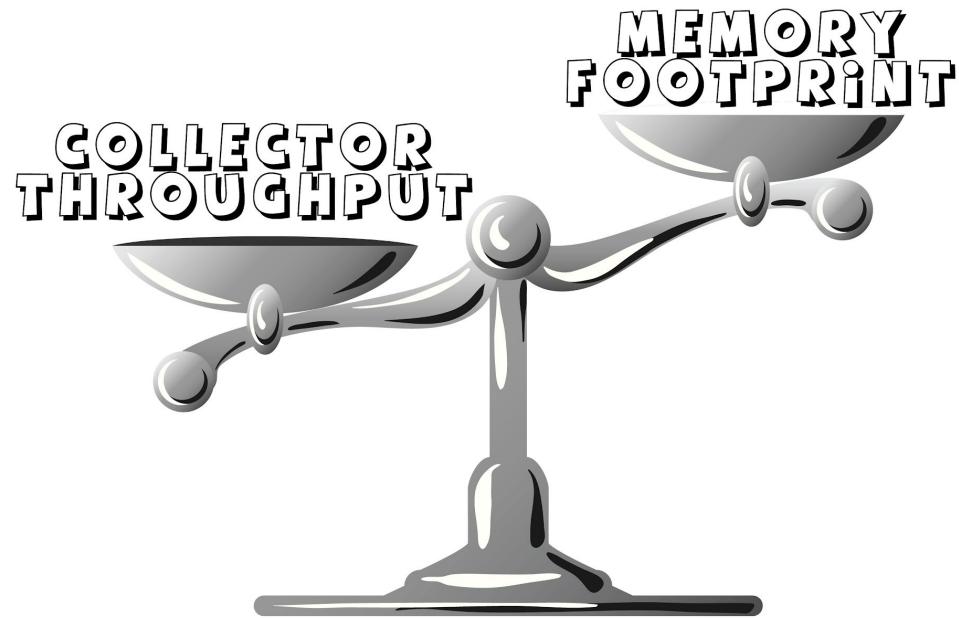


Ходячие объекты-мертвецы

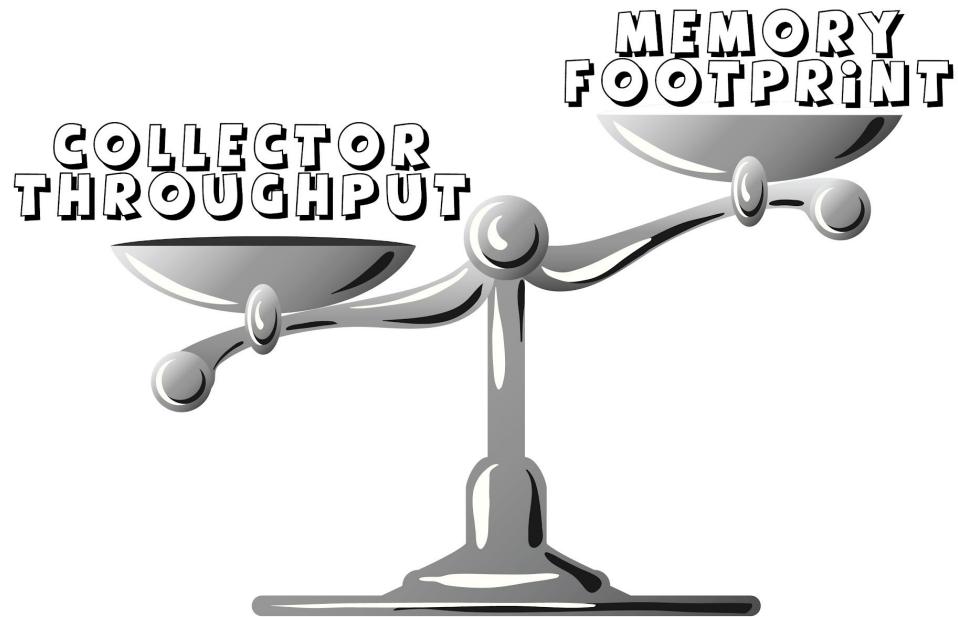
Обратная проблема: объекты мертвы, но GC за ними приходить не торопится.



Ходячие объекты-мертвецы



Ходячие объекты-мертвецы



Memory Drag - память, которую GC «протаскивает» до следующей* сборки (характеристика алгоритма GC)



Ходячие объекты-мертвецы

Большой **Memory Drag** ⇒

Ходячие объекты-мертвецы

Большой **Memory Drag** ⇒
Много зомби-объектов ⇒



Ходячие объекты-мертвецы

Большой **Memory Drag** ⇒

Много зомби-объектов ⇒

Результат:

- Неожиданные ОOM
- Проблемы с `java.lang.ref`



История #2. F-reachables

История #2. F-reachables

Object.finalize() JavaDoc in JDK 9+:

The finalization mechanism is inherently problematic.

История #2. F-reachables

`Object.finalize()` JavaDoc in JDK 9+:

*The finalization mechanism is inherently problematic.
Finalization can lead to performance issues,
deadlocks, and hangs.*

История #2. F-reachables

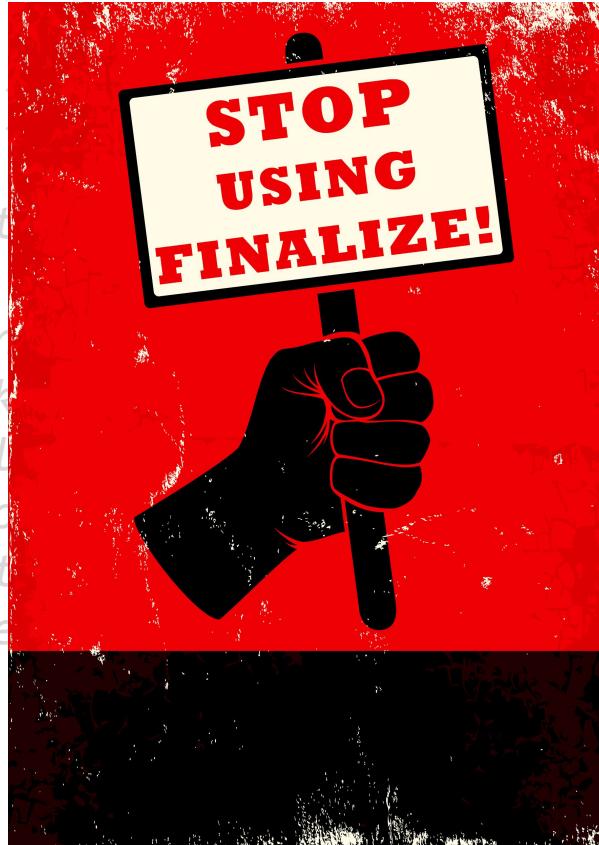
`Object.finalize()` JavaDoc in JDK 9+:

The finalization mechanism is inherently problematic. Finalization can lead to performance issues, deadlocks, and hangs. Errors in finalizers can lead to resource leaks; there is no way to cancel finalization if it is no longer necessary; and no ordering is specified among calls to finalize methods of different objects. Furthermore, there are no guarantees regarding the timing of finalization.

История #2. F-reachables

`Object.finalize()`

The finalization process can be inherently problematic. It can lead to deadlocks, and it can cause resource leaks if it is not properly managed. Finalizers can cancel finalization of other objects. Furthermore, finalization ordering is not guaranteed between methods of different objects.



Finalization can be inherently problematic. It can lead to deadlocks, and it can cause resource leaks if it is not properly managed. Finalizers can cancel finalization of other objects. Furthermore, finalization ordering is not guaranteed between methods of different objects.

История #2. F-reachables

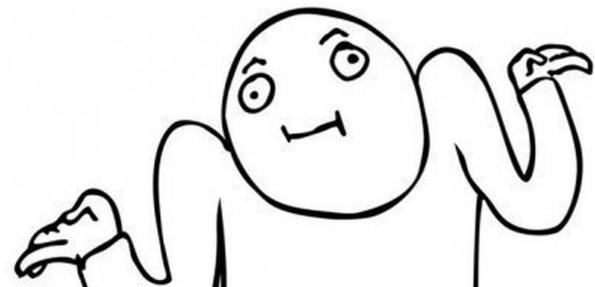
- JDK 8 — 89 реализаций finalize()

История #2. F-reachables

- JDK 8 — 89 реализаций `finalize()`
- JDK 9 — 87 реализаций
(`Object.finalize()` is deprecated since 9)

История #2. F-reachables

- JDK 8 — 89 реализаций `finalize()`
- JDK 9 — 87 реализаций
(`Object.finalize()` is deprecated since 9)
- JDK 11 — 84 реализации

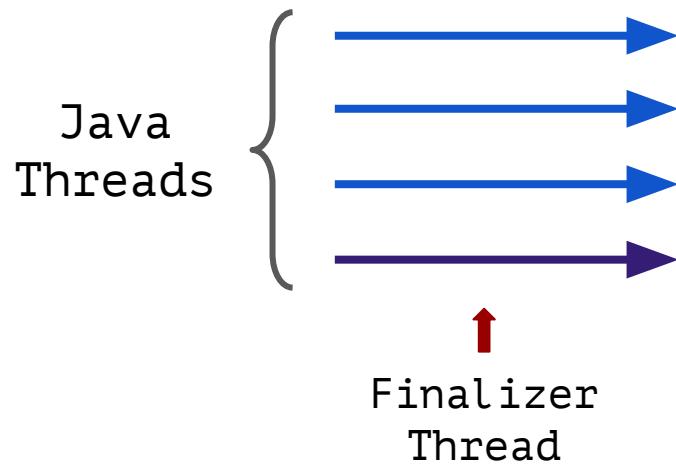


История #2. F-reachables

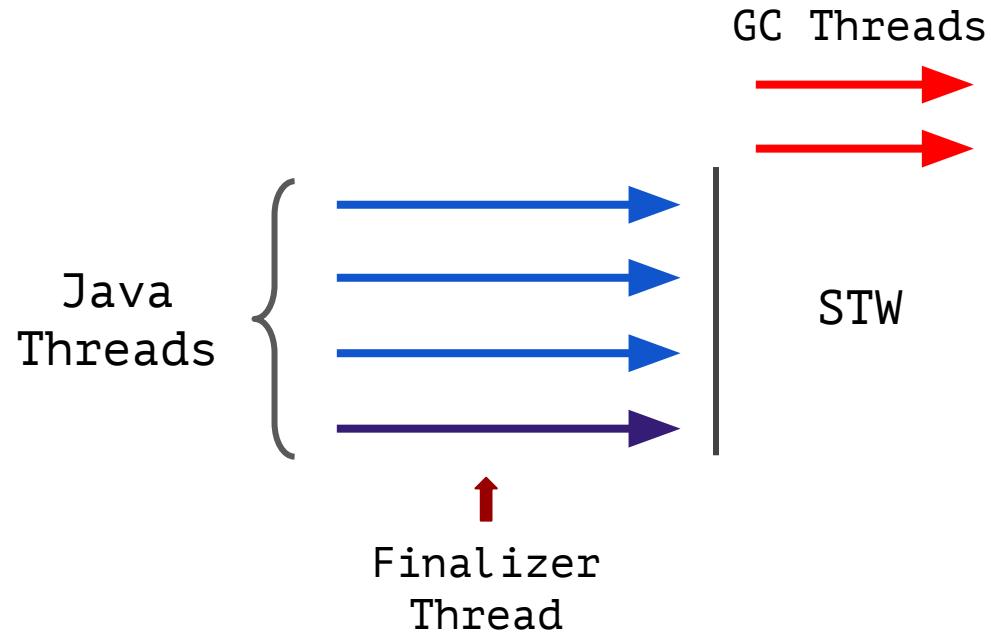
Объекты с нетривиальным `finalize()`:

- живут дольше

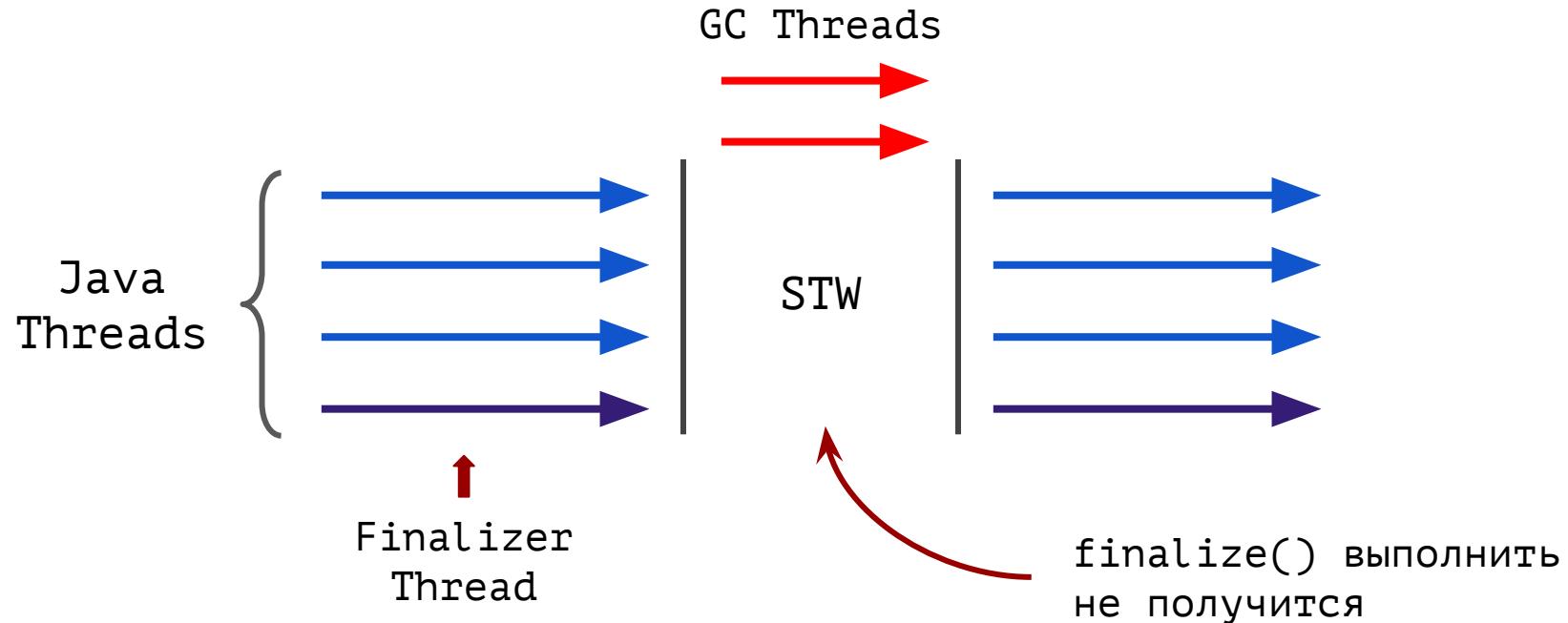
История #2. F-reachables



История #2. F-reachables



История #2. F-reachables



История #2. F-reachables

Объекты с нетривиальным `finalize()`:

- живут дольше: для STW как минимум (!) на один цикл GC

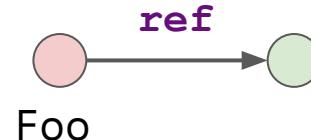
История #2. F-reachables

```
class Foo {  
    Object ref;  
    Foo(Object r) {  
        ref = r;  
    }  
    void finalize() {  
        ref.call();  
    }  
}
```

История #2. F-reachables

```
class Foo {  
    Object ref;  
    Foo(Object r) {  
        ref = r;  
    }  
    void finalize() {  
        ref.call();  
    }  
}
```

`ref` используется из `finalize`,
значит он тоже выживет

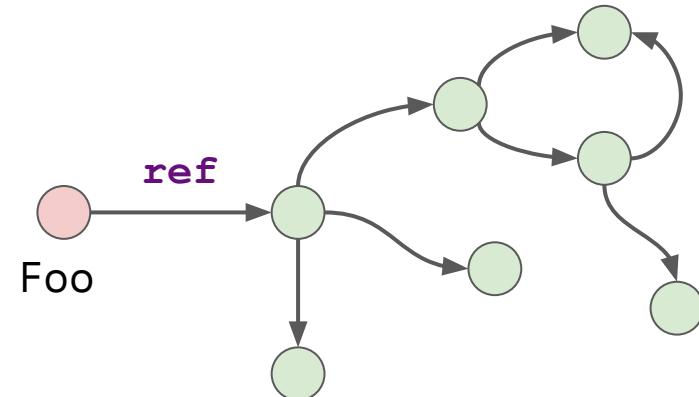


История #2. F-reachables

```
class Foo {  
    Object ref;  
    Foo(Object r) {  
        ref = r;  
    }  
    void finalize() {  
        ref.call();  
    }  
}
```

`ref` используется из `finalize`,
значит он тоже выживет

как и **все** достижимое из `ref`



История #2. F-reachables

Объекты с нетривиальным `finalize()`:

- живут дольше: для STW как минимум (!) на один цикл GC
- дополнительно удерживают все достижимые из них объекты (`f-reachables`)



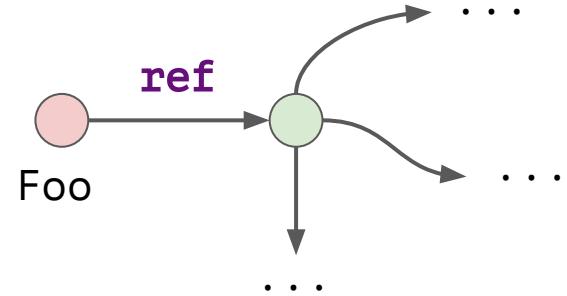
JVM vs F-reachables

Как JVM может бороться с F-reachables?



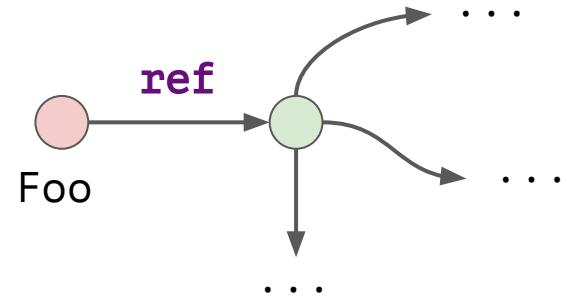
JVM vs F-reachables

```
class Foo {  
    Object ref;  
    Foo(Object r) {  
        ref = r;  
    }  
    void finalize() {  
        ref.call();  
    }  
}
```



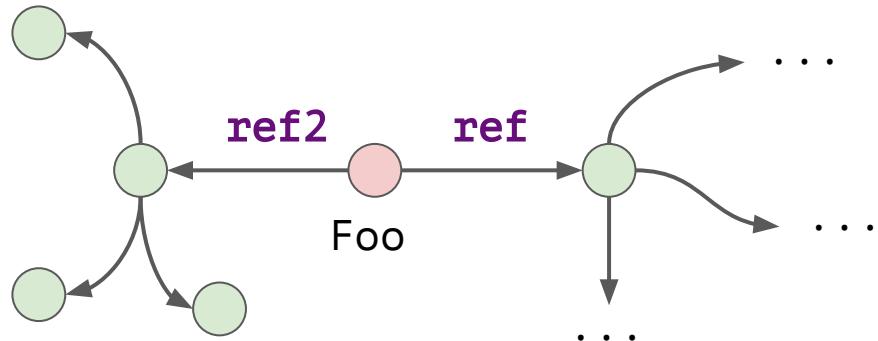
JVM vs F-reachables

```
class Foo {  
    Object ref;  
    Object ref2;  
    Foo(Object r) {  
        ref = r;  
    }  
    void finalize() {  
        ref.call();  
    }  
}
```



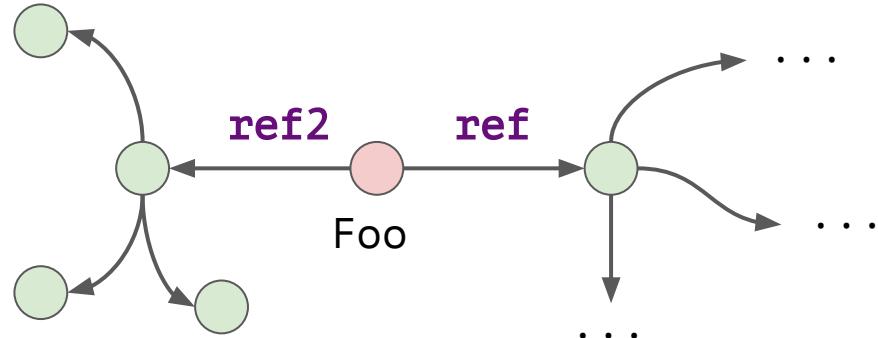
JVM vs F-reachables

```
class Foo {  
    Object ref;  
    Object ref2;  
    Foo(Object r) {  
        ref = r;  
    }  
    void finalize() {  
        ref.call();  
    }  
}
```



JVM vs F-reachables

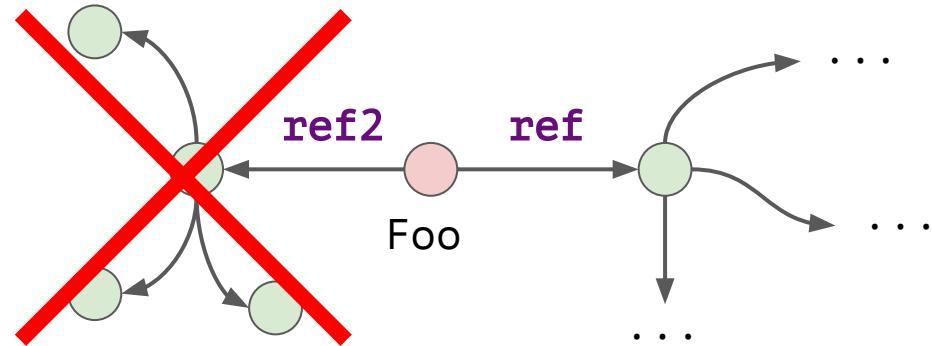
```
class Foo {  
    Object ref;  
    Object ref2;  
    Foo(Object r) {  
        ref = r;  
    }  
    void finalize() {  
        ref.call();  
    }  
}
```



но **ref2** не используется в
finalize!

JVM vs F-reachables

```
class Foo {  
    Object ref;  
    Object ref2;  
    Foo(Object r) {  
        ref = r;  
    }  
    void finalize() {  
        ref.call();  
    }  
}
```



но `ref2` не используется в
`finalize!`

можно сократить f-reachables
(так делается в Excelsior JET)

Developer vs F-reachables

Как обнаружить проблему с F-reachables?



Developer vs F-reachables

Как обнаружить проблему с F-reachables?

jmap -finalizerinfo <PID>

Developer vs F-reachables

Как обнаружить проблему с F-reachables?

jmap -finalizerinfo <PID>

```
Unreachable instances waiting for finalization
#instances  class name
-----
    147532  StressTimer$FinalizeBallast
      222  java.util.Timer$1
      221  StressTimer$Task
```

Developer vs F-reachables

Как обнаружить проблему с F-reachables?

jmap -finalizerinfo <PID>

HotSpot-specific

Developer vs F-reachables

Как обнаружить проблему с F-reachables?

jmap -finalizerinfo <PID>

HotSpot-specific

-Djet.gc.finalizer.stat

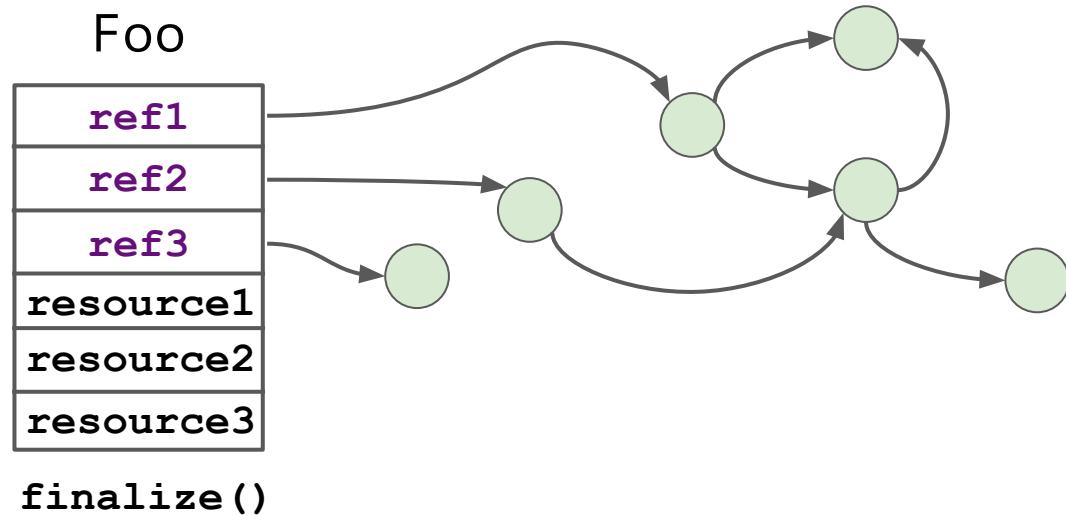


Developer vs F-reachables

Как Вы можете бороться с F-reachables?

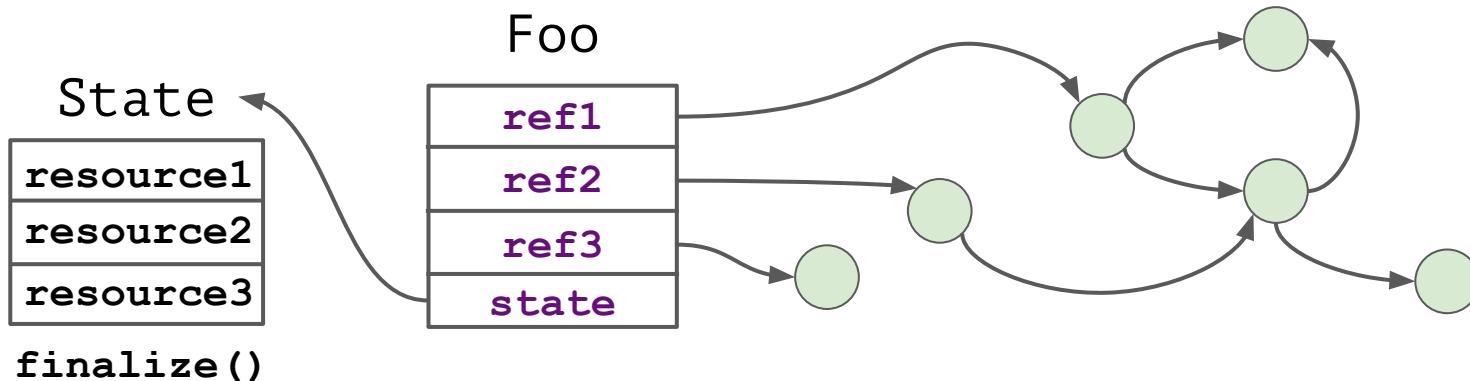
Developer vs F-reachables

Как Вы можете бороться с F-reachables?



Developer vs F-reachables

Как Вы можете бороться с F-reachables?



Developer vs F-reachables

Как Вы можете бороться с F-reachables?



Developer vs F-reachables

Если не finalize(), то кто?

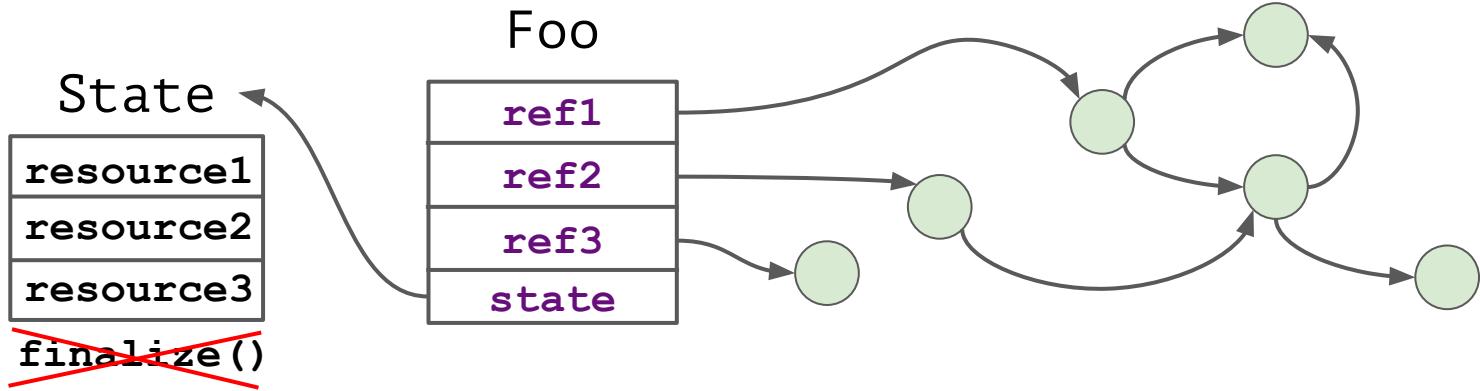
Developer vs F-reachables

Если не finalize(), то кто?

java.lang.ref.Cleaner
(ранее sun.misc.Cleaner)



Developer vs F-reachables



```
static class State implements Runnable { ... }
static final Cleaner cleaner = Cleaner.create();

...
var foo = new Foo();
cleaner.register(foo, foo.getState());
```

Developer vs F-reachables

Если не `finalize()`, то кто?

`java.lang.ref.Cleaner`
(ранее `sun.misc.Cleaner`)



Поможет с Memory Drag только в Java 9+!

[JDK-8071507](#)

Выводы

- `finalize()` увеличивает Memory Drag
- JVM могут облегчить симптомы
(но делают это редко)
- `java.lang.ref.Cleaner` since Java 9

История #3. Непотизм ГС



Непотизм (кумовство) – вид фаворитизма, предоставляющий привилегии родственникам или друзьям независимо от их профессиональных качеств.

Пример

```
public class DummyList<E> {  
  
    private Node<E> first;  
    private Node<E> last;  
  
    private class Node<E> {  
        E value;  
        Node<E> next;  
        public Node(E value, Node<E> next) { ... }  
    }  
}
```

Пример

```
public void addLast(Node n) {  
    final var l = last;  
    last = n;  
    if (l == null) {  
        first = n;  
    } else {  
        l.next = n;  
    }  
}
```

Пример

```
public void addLast(Node n) {  
    final var l = last;  
    last = n;  
    if (l == null) {  
        first = n;  
    } else {  
        l.next = n;  
    }  
}
```

```
public void removeFirst() {  
    if (first != null) {  
        var next = first.next;  
        first = next;  
        if (next == null) {  
            last = null;  
        }  
    }  
}
```

Пример

```
public void addLast(  
    final var l = l;  
    last = n;  
    if (l == null)  
        first = n;  
    } else {  
        l.next = n;  
    }  
}
```



```
removeFirst() {  
    t != null) {  
    next = first.next;  
    t = next;  
    next == null) {  
        last = null;
```

История #3. Непотизм

Сборка мусора по поколениям:

- Молодое/старое поколения
- Minor/Major GC

История #3. Непотизм

Сборка мусора по поколениям:

- Молодое/старое поколения
- Minor/Major GC
- Все достижимое из старого поколения
должно переживать Minor GC

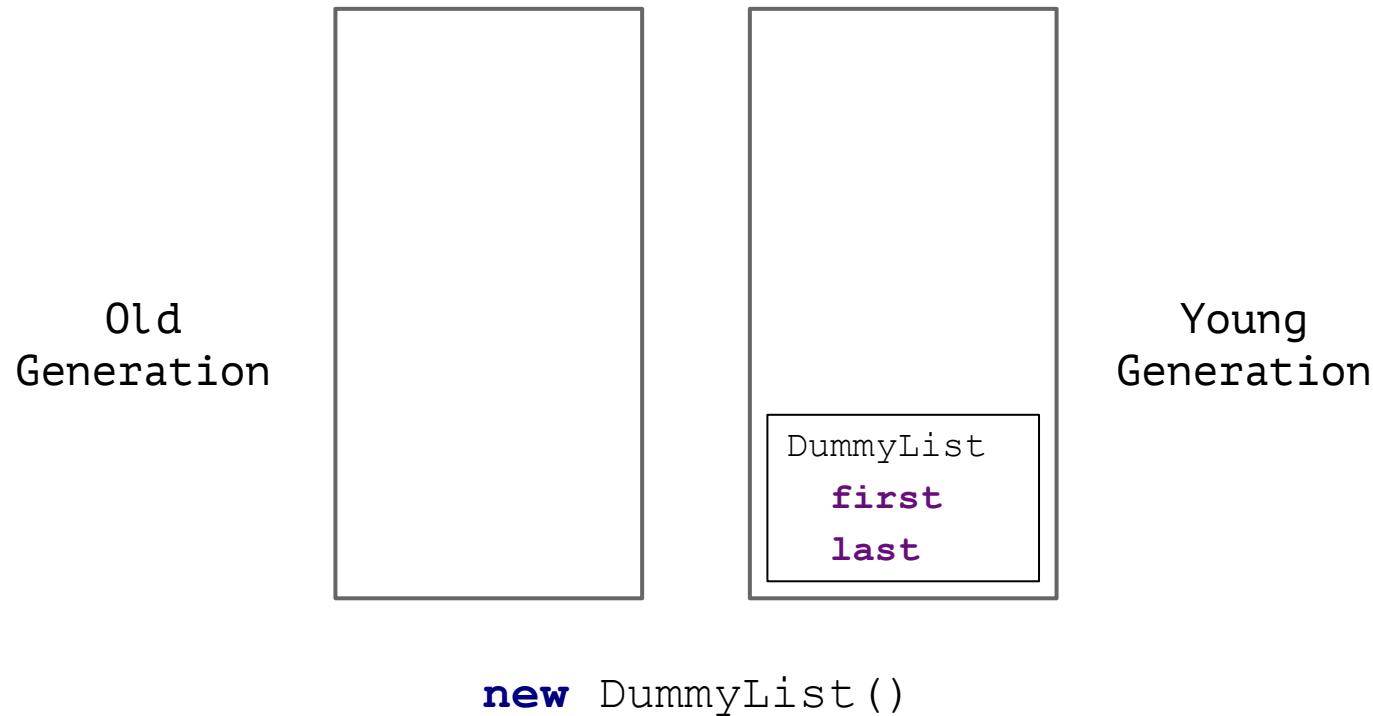
История #3. Непотизм

Old
Generation

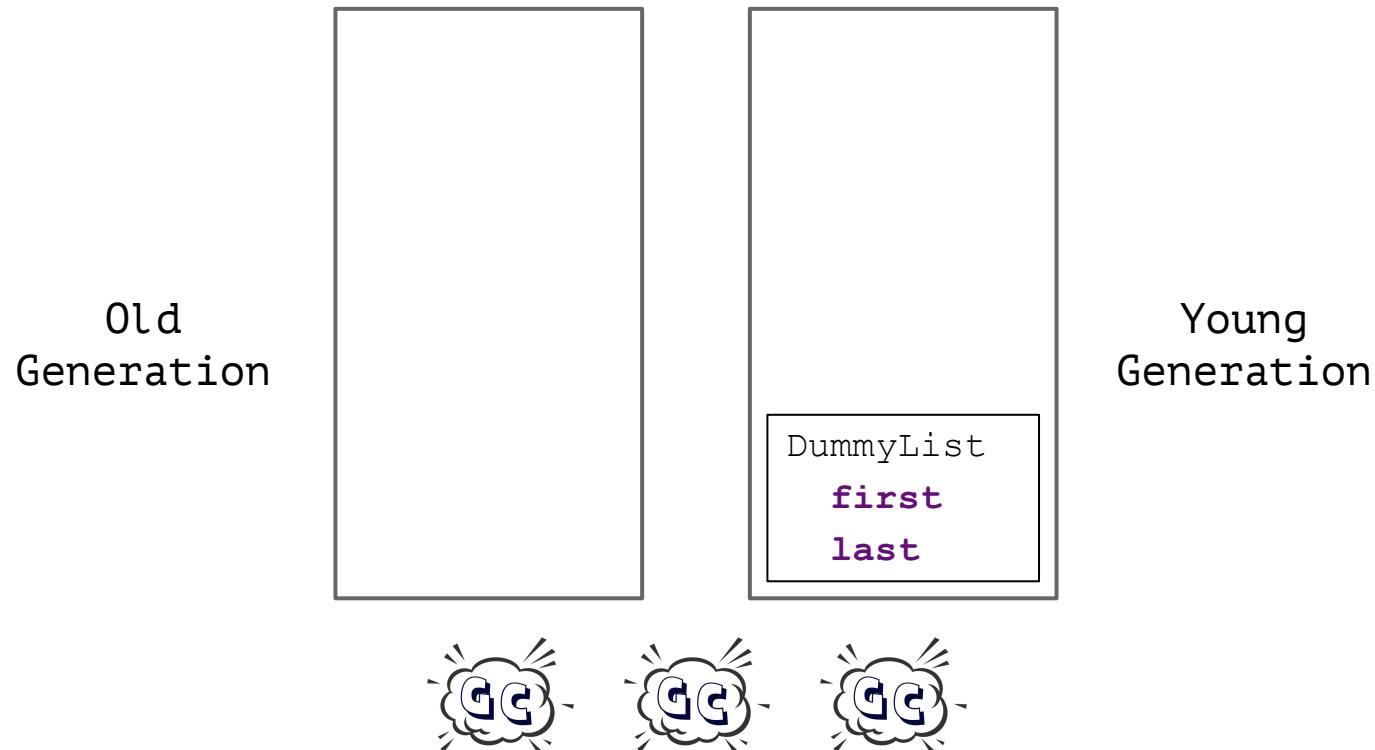


Young
Generation

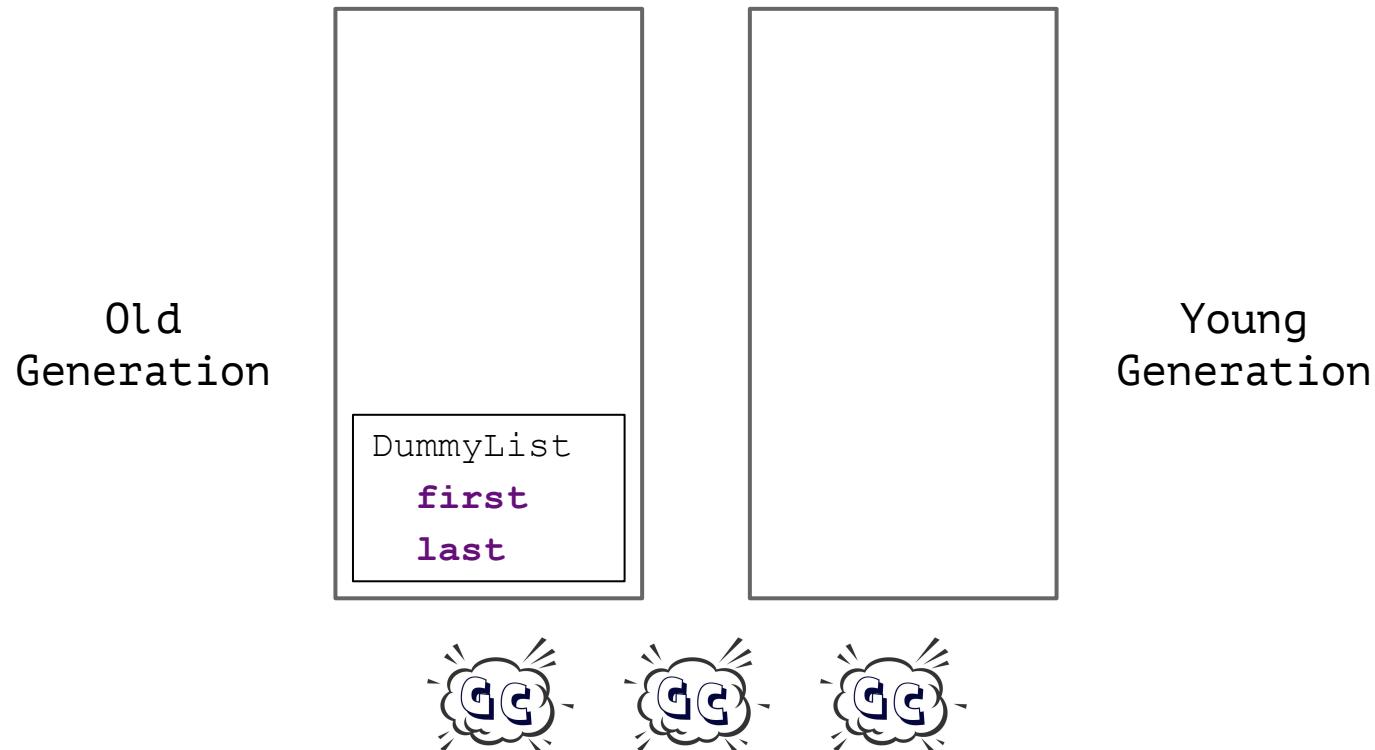
История #3. Непотизм



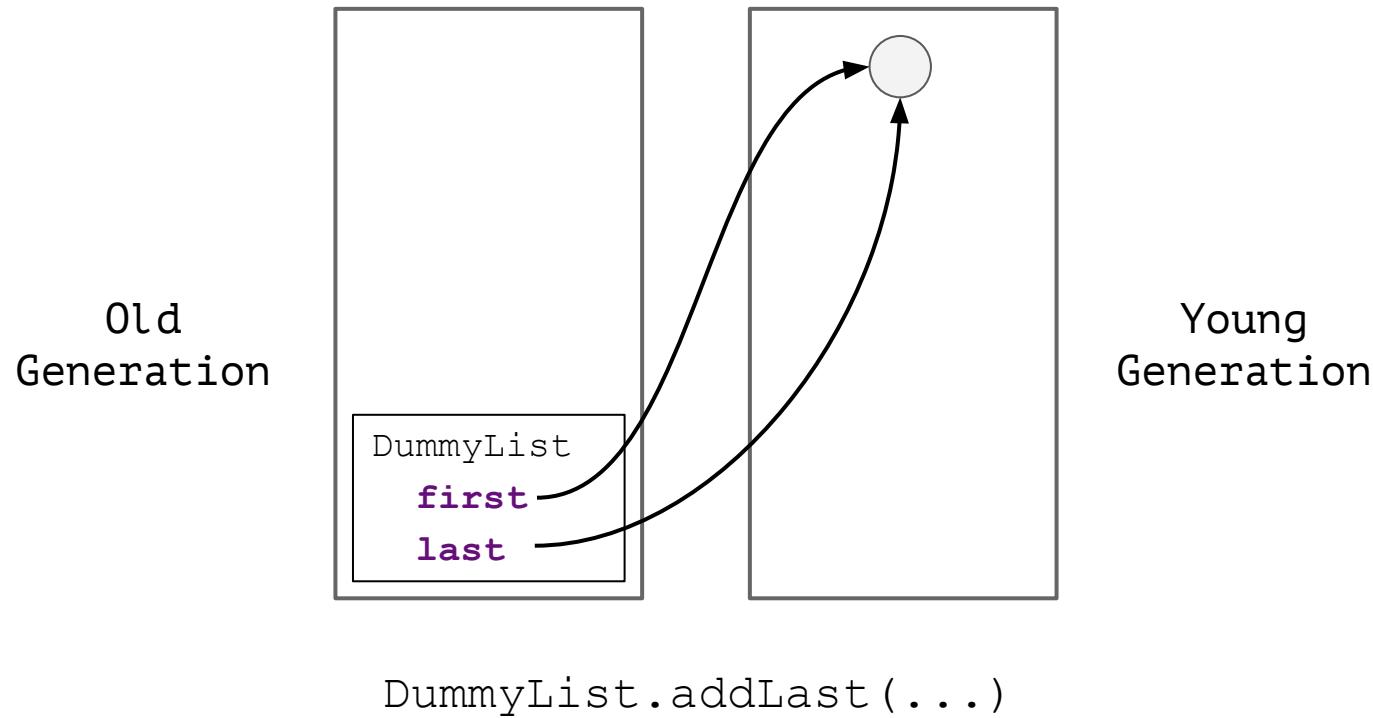
История #3. Непотизм



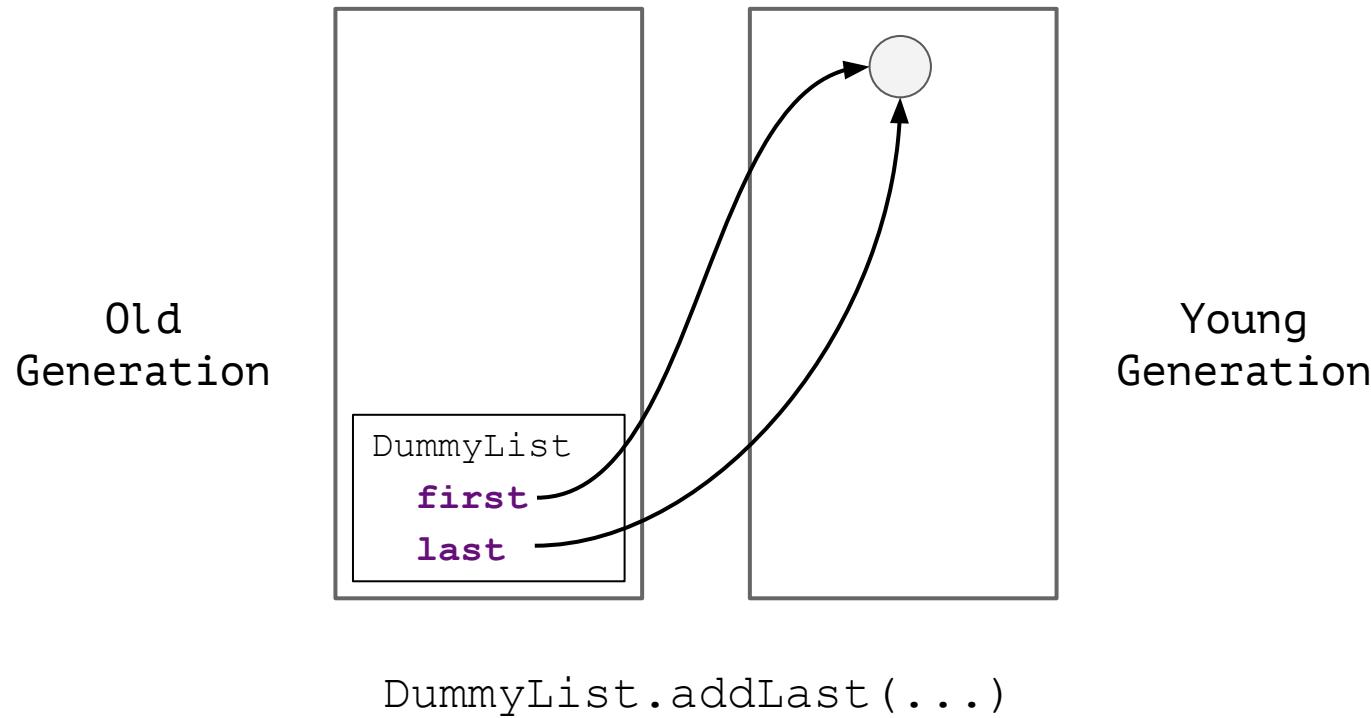
История #3. Непотизм



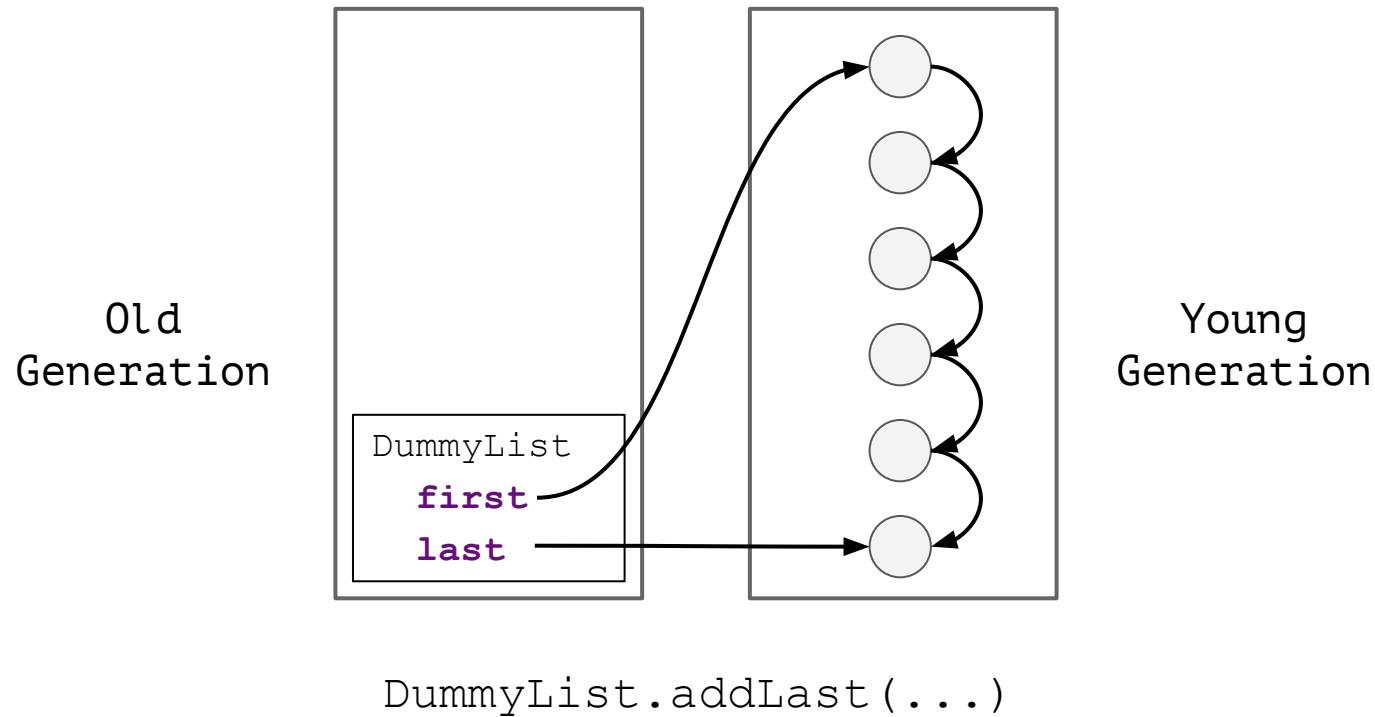
История #3. Непотизм



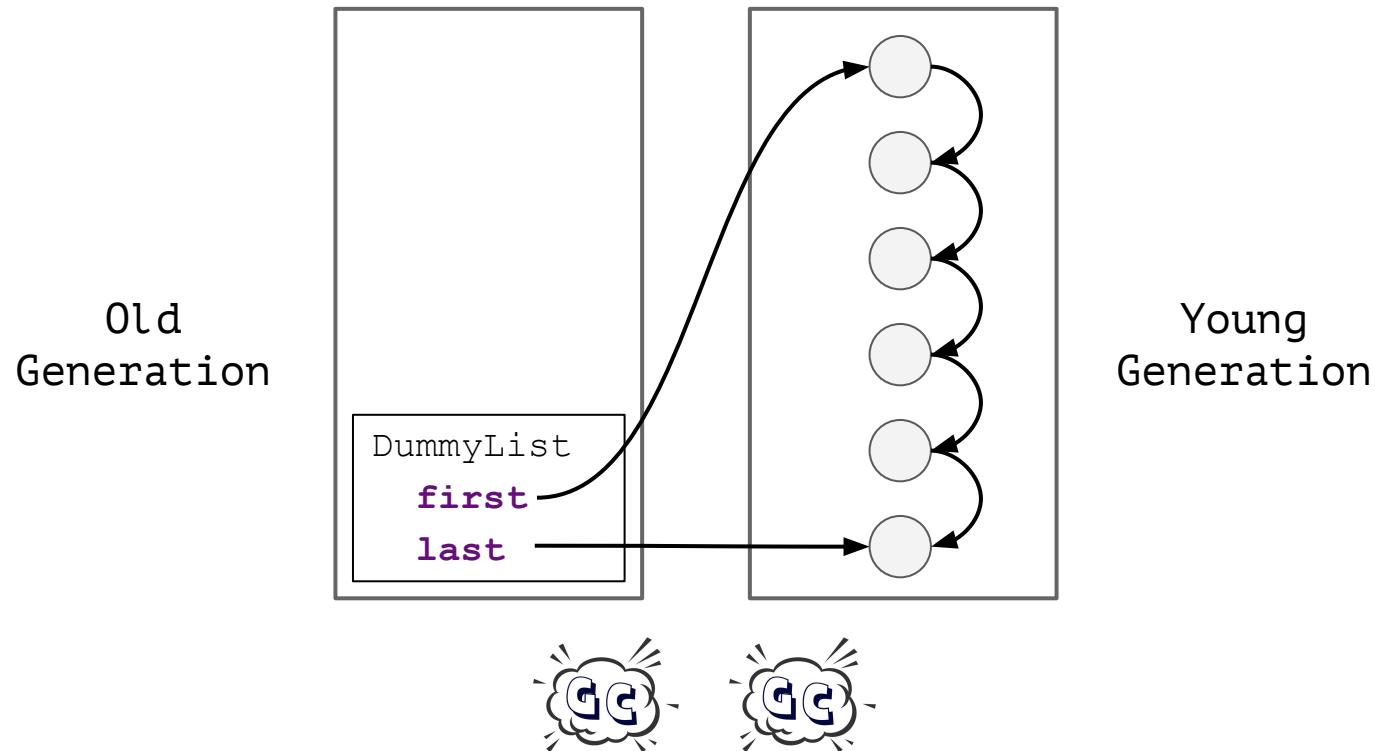
История #3. Непотизм



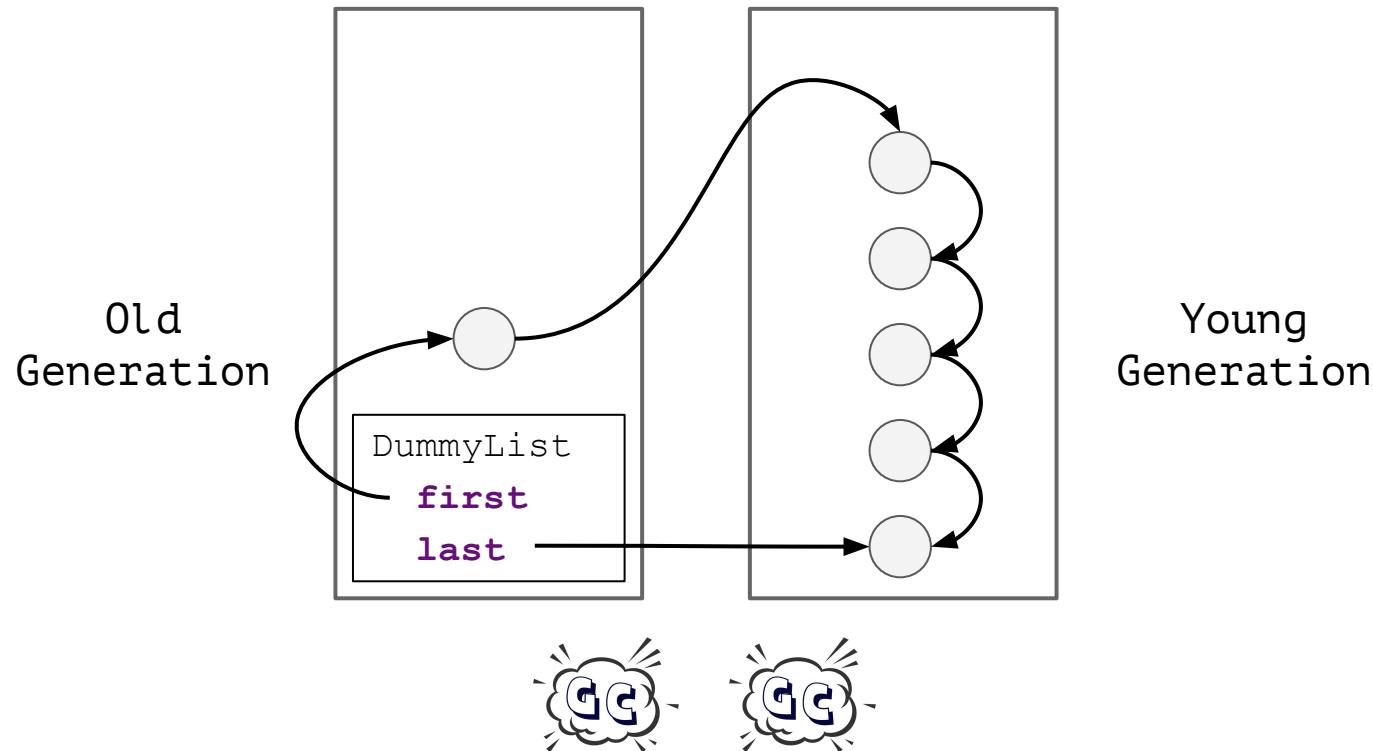
История #3. Непотизм



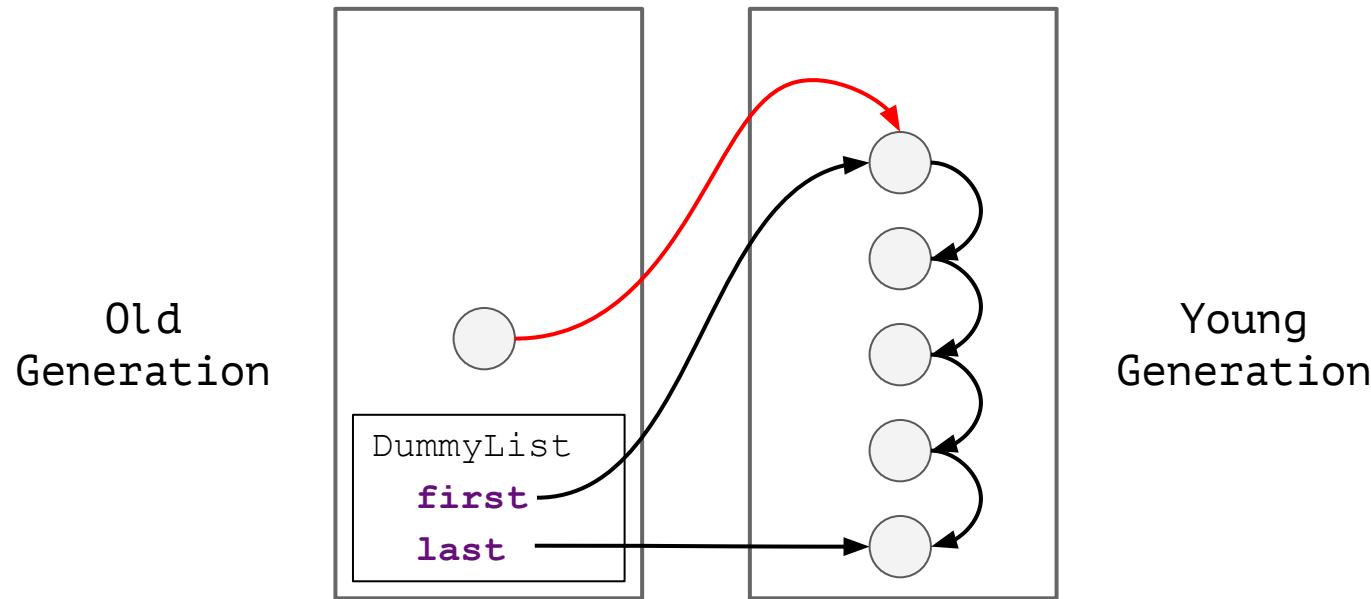
История #3. Непотизм



История #3. Непотизм

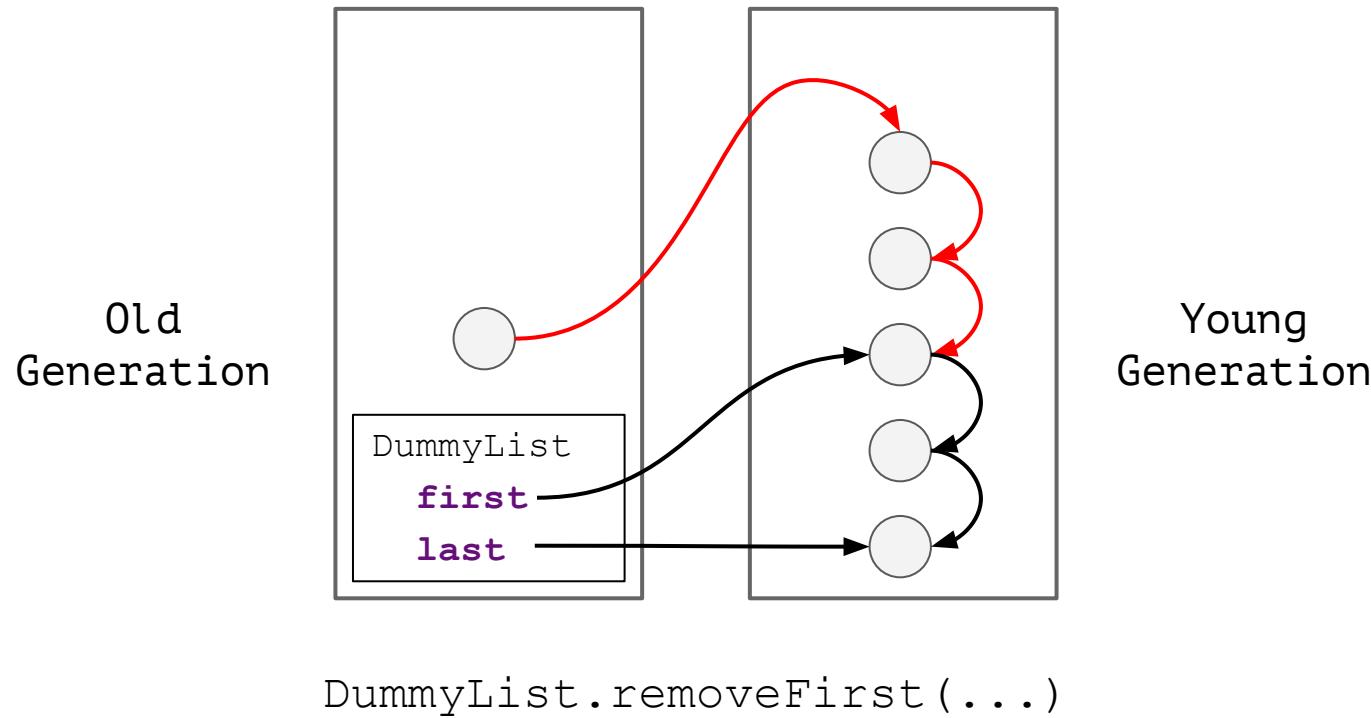


История #3. Непотизм

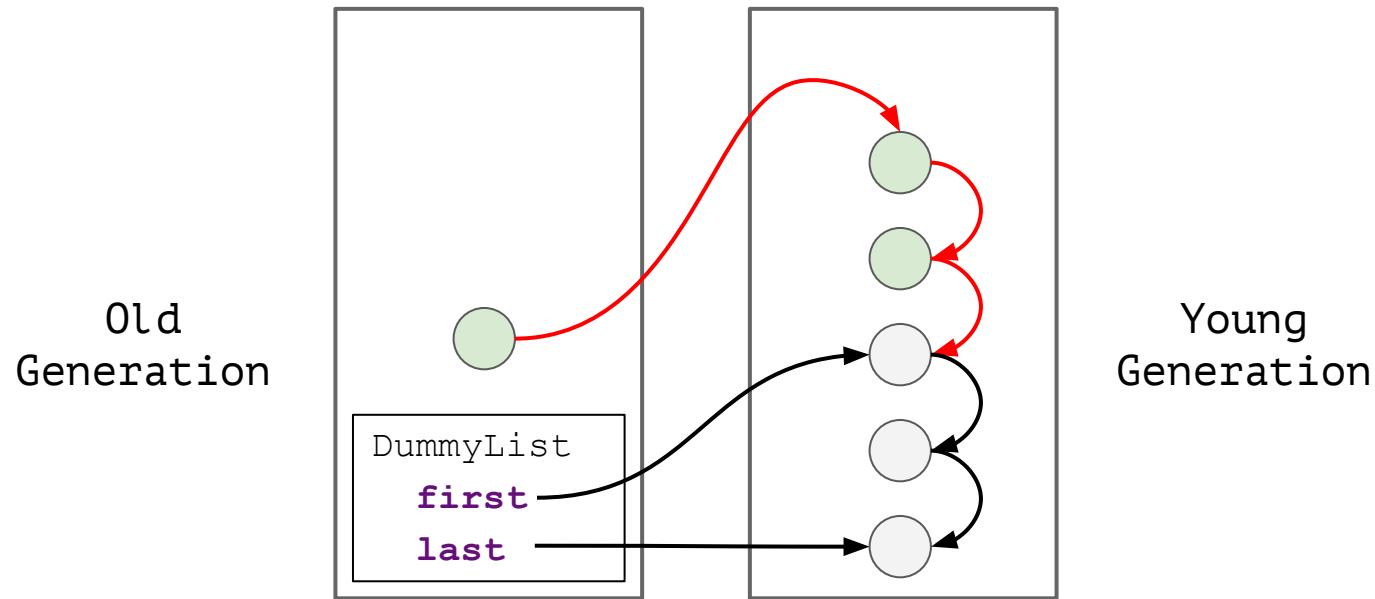


DummyList.removeFirst(...)

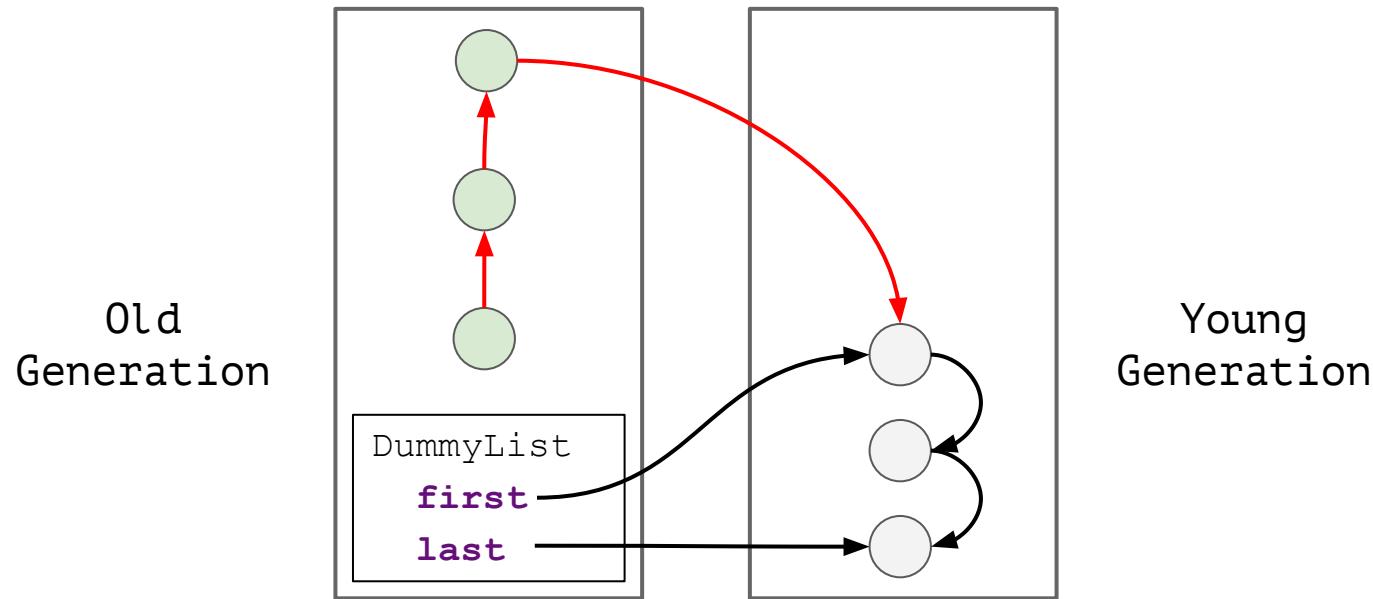
История #3. Непотизм



История #3. Непотизм



История #3. Непотизм



История #3. Непотизм

Сборка мусора по поколениям
сознательно увеличивает Memory Drag.

История #3. Непотизм

Сборка мусора по поколениям
сознательно увеличивает Memory Drag.

Старое поколение - источник
ходячих мертвецов



История #3. Непотизм

Но ведь это искусственный пример?

История #3. Непотизм

Но ведь это искусственный пример?

Tony Printezis о борьбе с непотизмом
LinkedHashMap в TwitterJDK:

<https://youtu.be/M9o1LVfGp2A?t=1391>



Как обнаружить непотизм?

Как обнаружить непотизм?

По косвенным признакам:

1. Частые и долгие Full GC
(проверить по `-XX:+PrintGCDetails`)
2. Много подозрительных живых объектов
(смотреть `jmap -dump <PID>`)

Что делать?

Что делать?

- Ждать Full GC



Что делать?

- Ждать Full GC
- Занулять ссылки из объектов при удалении



Что делать?

java.util.LinkedList:

```
/**  
 * Unlinks non-null first node f.  
 */  
private E unlinkFirst(Node<E> f) {  
    final E element = f.item;  
    final Node<E> next = f.next;  
    f.item = null;  
    f.next = null; // help GC  
    ...  
}
```

Что делать?

java.util.LinkedList:

```
/**  
 * Unlinks non-null first node f.  
 */  
private E unlinkFirst(Node<E> f) {  
    final E element = f.item;  
    final Node<E> next = f.next;  
    f.item = null;  
    f.next = null; // help GC  
    ...  
}
```

Что делать?

java.util.LinkedHashMap:

```
void afterNodeRemoval(Node<K,V> e) {  
    // unlink  
    LinkedHashMap.Entry<K,V> p =  
        (LinkedHashMap.Entry<K,V>)e;  
    b = p.before, a = p.after;  
    p.before = p.after = null;  
    ...  
}
```

Что делать?

- Ждать Full GC
- Занулять ссылки из объектов при удалении

Что делать?

- Ждать Full GC
- Занулять ссылки из объектов при удалении
- Увеличить размер молодого поколения
 - Xmn
 - XX:NewRatio
 - XX:NewSize



Ходячие объекты-мертвецы

А может ли GC вообще не прийти
за мертвым объектом?

Ходячие объекты-мертвецы



История #4. Консерватизм



Точный GC

```
public static void main(String[] args) {
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);
    int[] arr1 = new int[size];
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");
    System.gc();
    int[] arr2 = new int[size];
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");
}
```

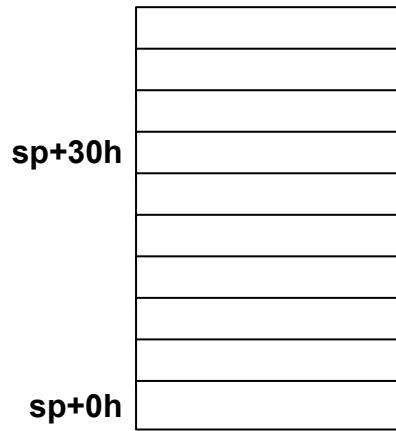
Точный GC

```
public static void main(String[] args) {  
    final int size = 512*1024*1024 / (Integer.SIZE / 8);  
    int[] arr1 = new int[size];  
    System.out.println("arr1 (" + arr1 + ") allocated");  
    System.gc();  
    int[] arr2 = new int[size];  
    System.out.println("arr2 (" + arr2 + ") allocated");  
}
```

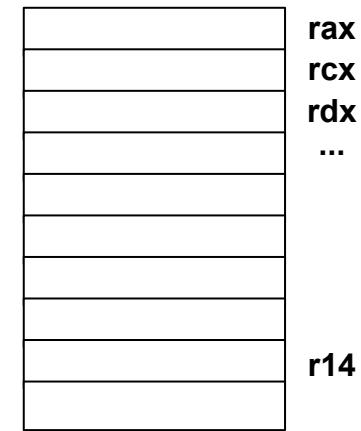
Как GC понимает, какие локалы живы?

Точный GC

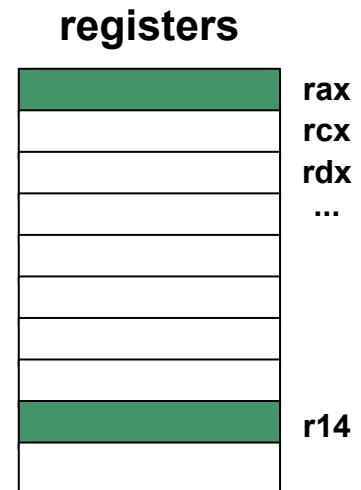
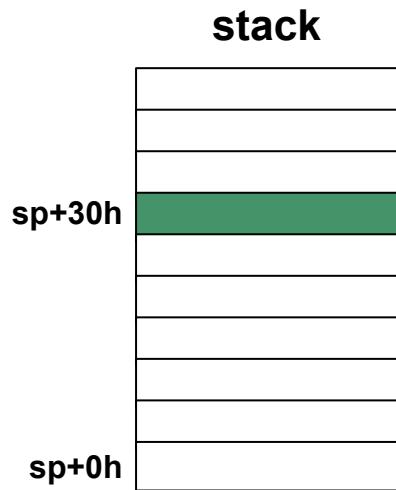
stack



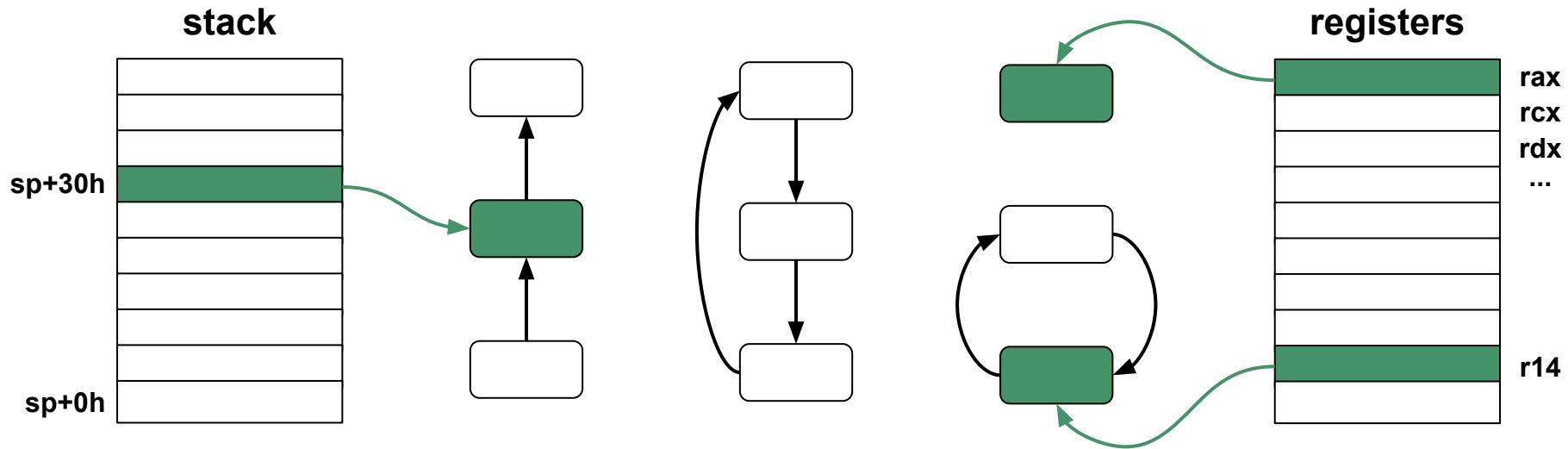
registers



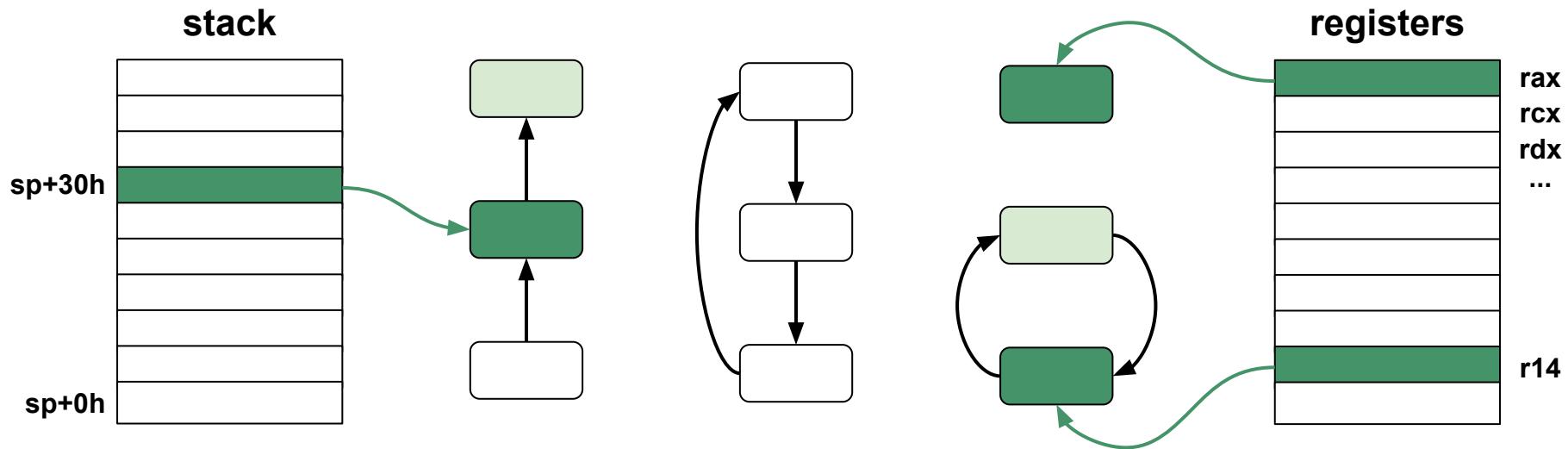
Точный GC



Точный GC



Точный GC

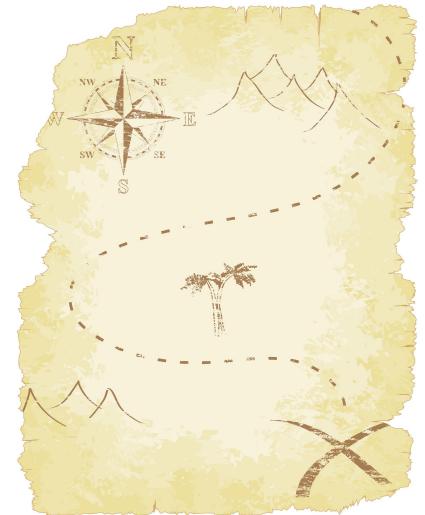


Точный GC

- Поддержка от компилятора

Точный GC

- Поддержка от компилятора
- Генерация карт стека и регистров



Точный GC

- Поддержка от компилятора
- Генерация карт стека и регистров
- Карты только в safe-points!



Консервативный GC

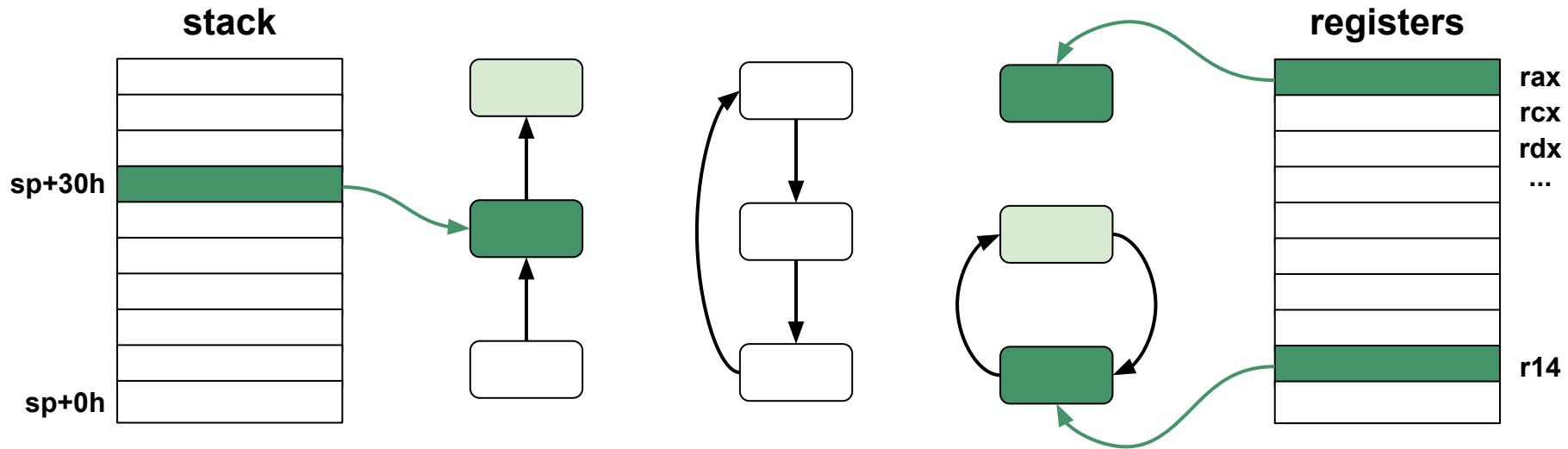
А нельзя ли без поддержки от компилятора?

Консервативный GC

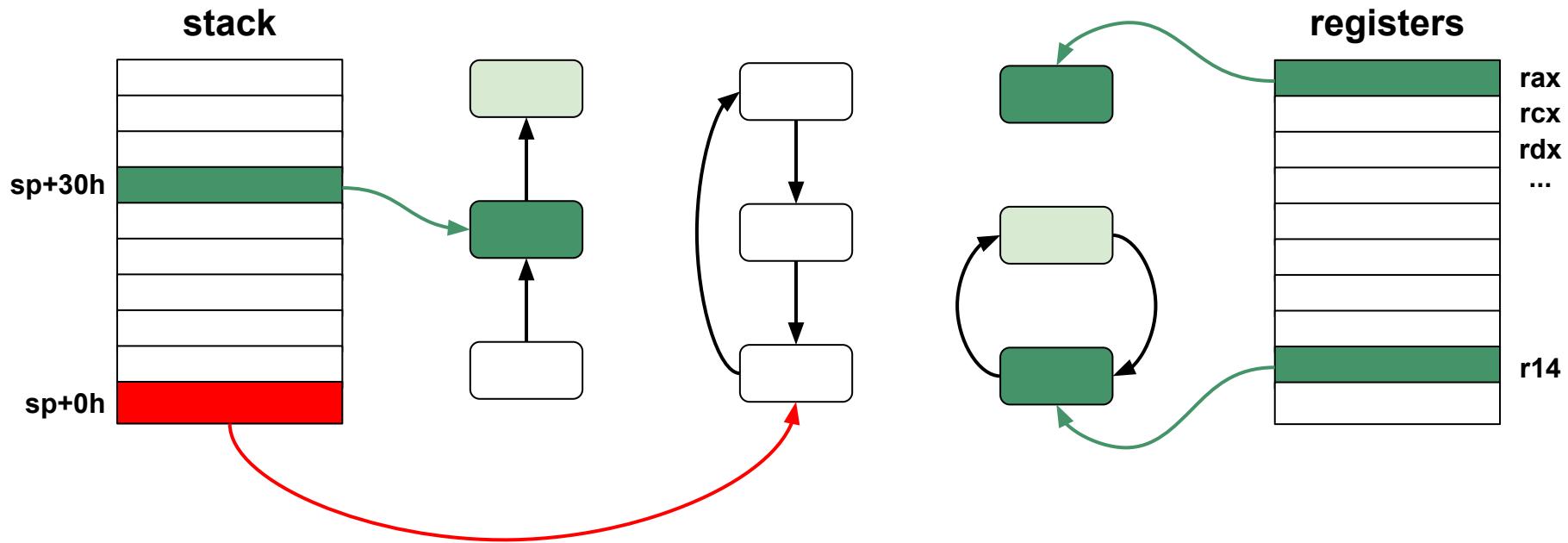
- Предполагаем худшее: каждое значение может быть указателем
- Отсеиваем лишнее в рантайме



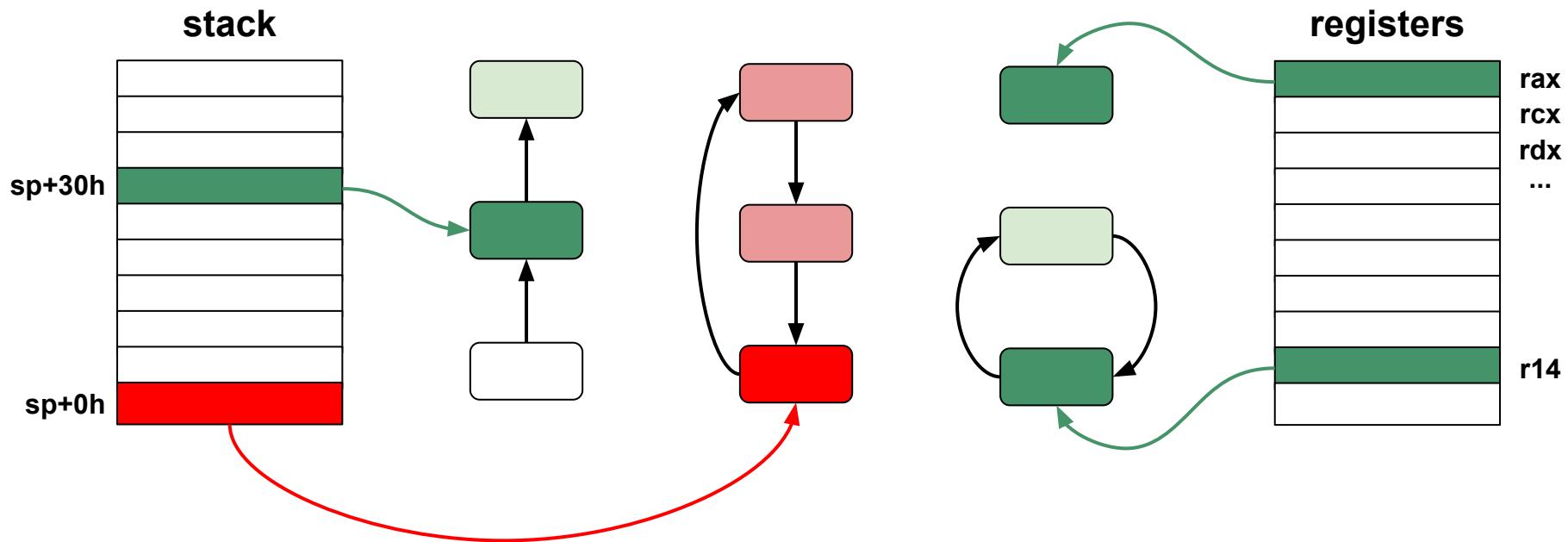
Консервативный GC



Консервативный GC

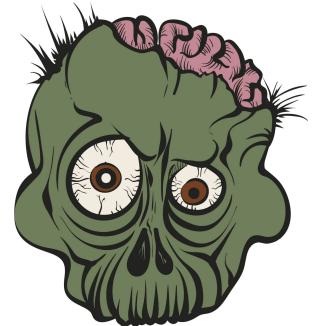


Консервативный GC



Консервативный GC

- Предполагаем худшее: каждое значение может быть указателем
- Отсеиваем лишнее в рантайме
- Иногда ошибаемся ⇒ увеличиваем Memory Drag на величину ошибки



Консервативный GC

Зачем такое нужно?

Консервативный GC

Зачем такое нужно?

- Нет карт \Rightarrow они не занимают место
- Нет карт \Rightarrow нет затрат на генерацию

Консервативный GC

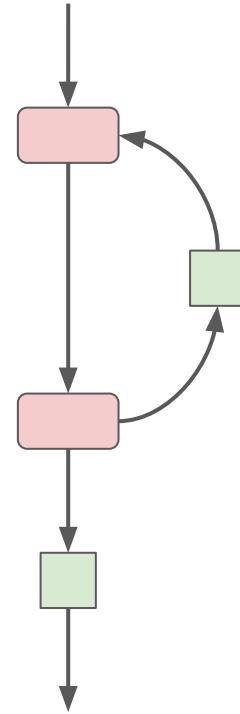
Зачем такое нужно?

- Нет карт \Rightarrow они не занимают место
- Нет карт \Rightarrow нет затрат на генерацию
- Нет карт \Rightarrow можно выкинуть safe-points

Safe-points

1 - 2 машинные инструкции

Обратные дуги циклов и эпилоги



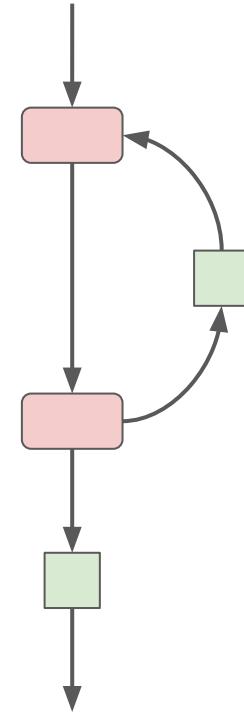
Safe-points

1 - 2 машинные инструкции

Обратные дуги циклов и эпилоги

Ухудшают производительность ⇒

Агрессивно оптимизируются



Мир без safe-points



Мир без safe-points

- ✓ Производительность растет
- ✓ Размер кода уменьшается

Мир без safe-points

- ✓ Производительность растет
 - ✓ Размер кода уменьшается
-

- ? Многое работает через safe-points, поэтому потребует переработки

Консервативный GC

А так вообще делают?

Консервативный GC

А так вообще делают?

Теория:

Boehm GC, 1988, conservative

Immix, 2008, mostly-precise

Консервативный GC

А так вообще делают?

Теория:

Boehm GC, 1988, conservative

Immix, 2008, mostly-precise

Практика:



ROBOVM

Консервативный GC

А так вообще делают?

Теория:

Boehm GC, 1988, conservative

Immix, 2008, mostly-precise

Практика:



MobiVM

Консервативный GC

А так вообще делают?

Теория:

Boehm GC, 1988, conservative

Immix, 2008, mostly-precise

Практика:



MobiVM



scala-native

Консервативный GC

А так вообще делают?

Теория:

Boehm GC, 1988, conservative

Immix, 2008, mostly-precise

Практика:



MobiVM



scala-native



Excelsior JET
(с 1999 по 2015)

Неограниченный Memory Drag

Консервативная ошибка:

- обычно продлевает жизнь объекта на один или несколько циклов GC (пока ложный корень на стеке)

Неограниченный Memory Drag

Консервативная ошибка:

- обычно продлевает жизнь объекта на один или несколько циклов GC (пока ложный корень на стеке)
- иногда продлевает навсегда

Неограниченный Memory Drag

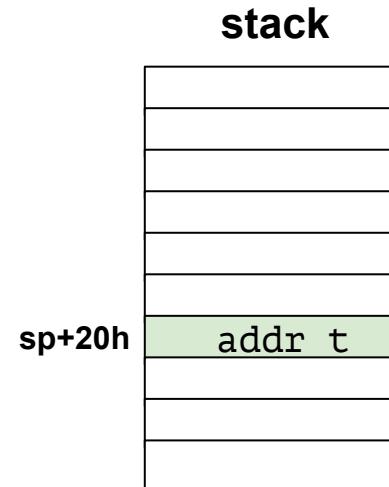
```
public class Executor extends Thread {  
  
    public abstract class Task implements Runnable { }  
  
    final TaskQueue queue = new TaskQueue();  
  
    . . .  
}
```

Неограниченный Memory Drag

```
public void mainLoop() {  
    while (true) {  
        synchronized (queue) {  
            while (queue.isEmpty()) {  
                queue.wait();  
            }  
  
            Task t = queue.get();  
            t.run();  
        }  
    }  
}
```

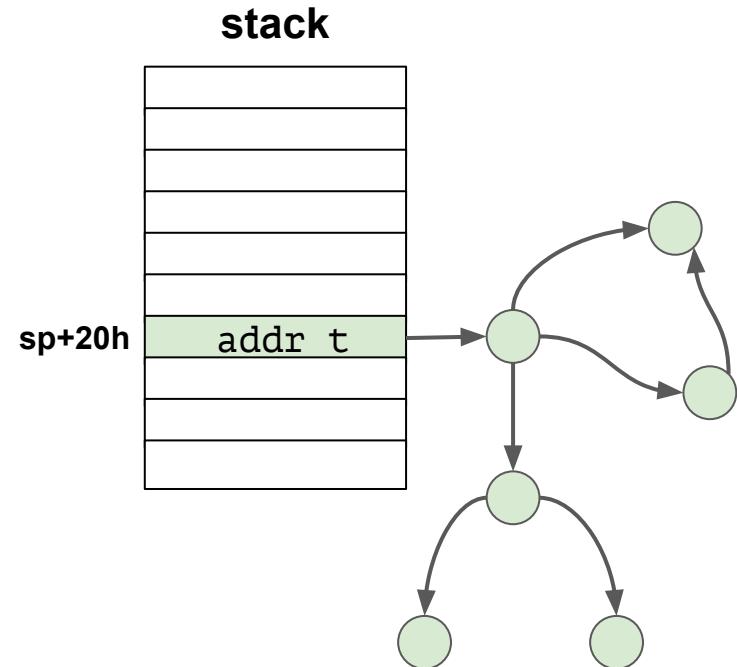
Неограниченный Memory Drag

```
public void mainLoop() {  
    while (true) {  
        synchronized (queue) {  
            while (queue.isEmpty()) {  
                queue.wait();  
            }  
  
            → Task t = queue.get();  
            t.run();  
        }  
    }  
}
```



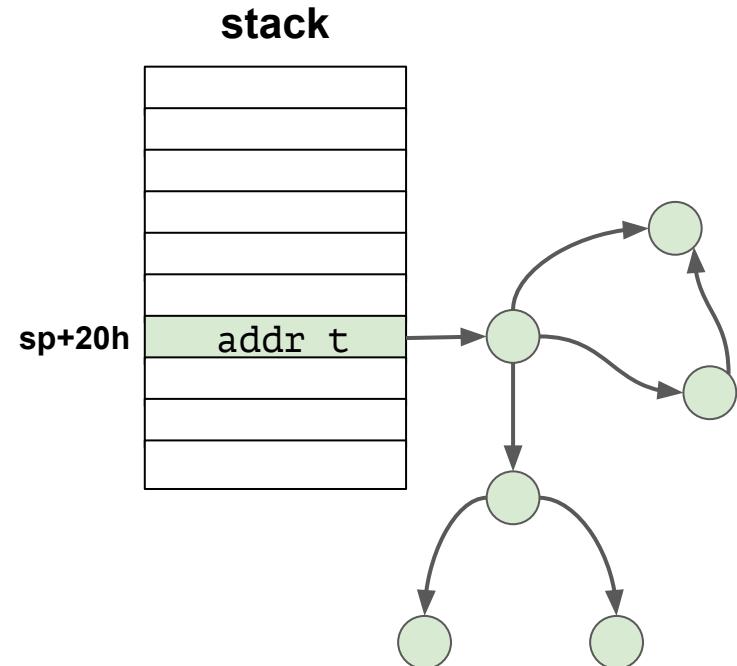
Неограниченный Memory Drag

```
public void mainLoop() {  
    while (true) {  
        synchronized (queue) {  
            while (queue.isEmpty()) {  
                queue.wait();  
            }  
  
            → Task t = queue.get();  
            t.run();  
        }  
    }  
}
```



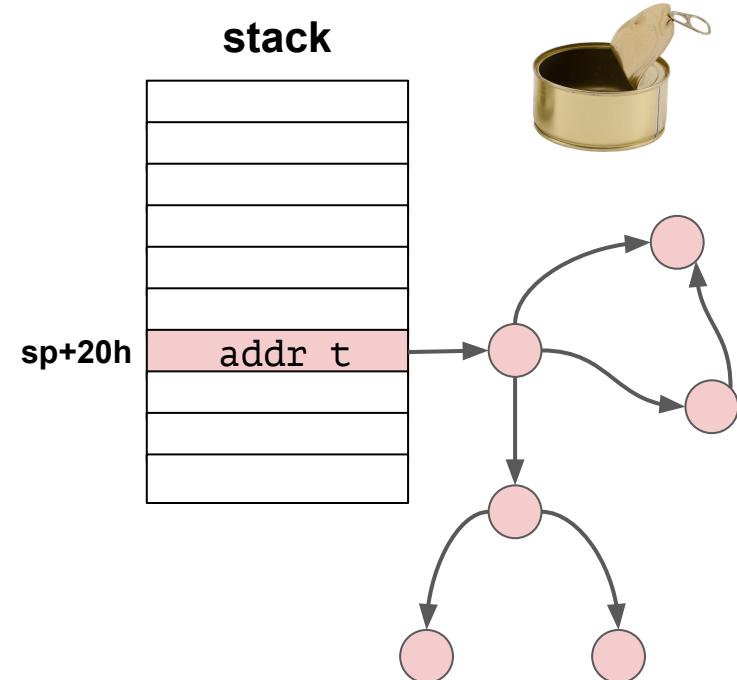
Неограниченный Memory Drag

```
public void mainLoop() {  
    while (true) {  
        synchronized (queue) {  
            while (queue.isEmpty()) {  
                queue.wait();  
            }  
  
            Task t = queue.get();  
            t.run();  
        }  
    }  
}
```



Неограниченный Memory Drag

```
public void mainLoop() {  
    while (true) {  
        synchronized (queue) {  
            while (queue.isEmpty()) {  
                queue.wait();  
            }  
            Task t = queue.get();  
            t.run();  
        }  
    }  
}
```



Неограниченный Memory Drag

Может это искусственный пример?

Неограниченный Memory Drag

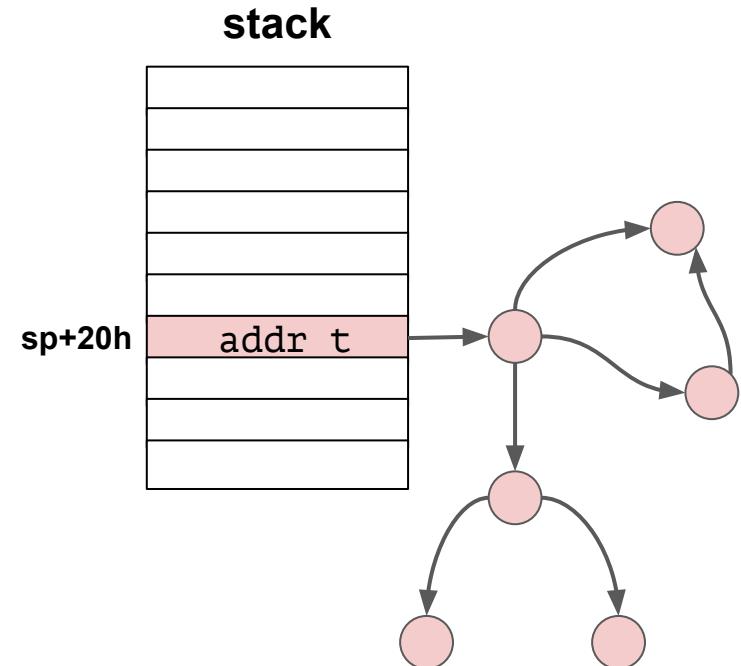
Может это искусственный пример?

Нет, это класс `java.util.Timer` из JDK

И там все еще хуже

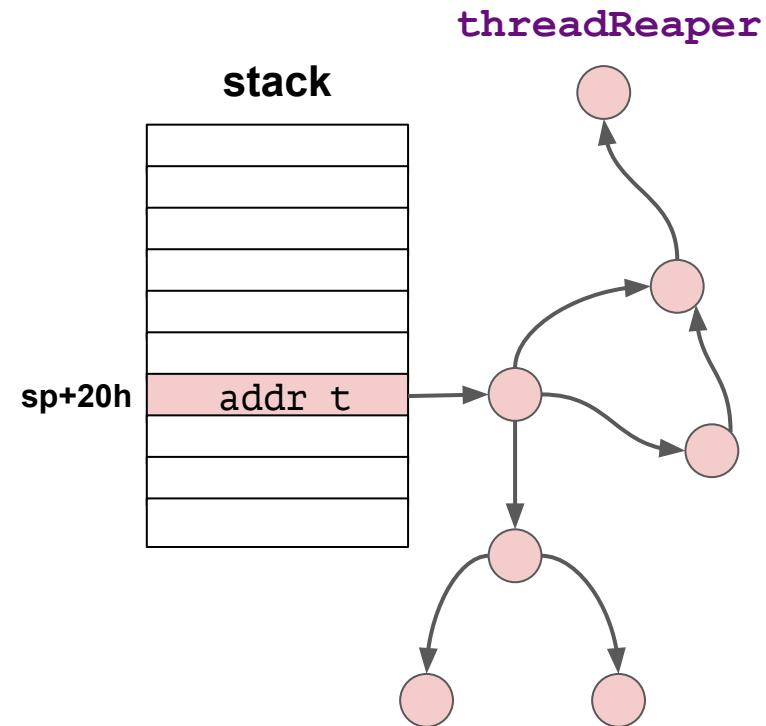
Неограниченный Memory Drag

```
public void mainLoop() {  
    while (true) {  
        synchronized (queue) {  
            while (queue.isEmpty()) {  
                queue.wait();  
            }  
            Task t = queue.get();  
            t.run();  
        }  
    }  
}
```



Неограниченный Memory Drag

```
public void mainLoop() {  
    while (true) {  
        synchronized (queue) {  
            while (queue.isEmpty()) {  
                queue.wait();  
            }  
            Task t = queue.get();  
            t.run();  
        }  
    }  
}
```



Неограниченный Memory Drag

Как Вы можете
бороться с консервой?

Неограниченный Memory Drag

Как Вы можете
бороться с консервой?



Неограниченный Memory Drag

Как Вы можете
бороться с консервой?



Неограниченный Memory Drag

`java.util.Timer` javadoc:

After the last live reference to a Timer object goes away and all outstanding tasks have completed execution, the timer's task execution thread terminates gracefully (and becomes subject to garbage collection). However, this can take arbitrarily long to occur. By default, the task execution thread does not run as a daemon thread, so it is capable of keeping an application from terminating. If a caller wants to terminate a timer's task execution thread rapidly, the caller should invoke the timer's cancel method.

Выводы

Консервативный GC - большая сила , но и
большая ответственность



Выводы

Консервативный GC - большая сила , но и
большая ответственность

Консерва не только в GC
(смотри первый пример)



Заключение

Заключение

Не нужно пытаться предугадать время жизни объекта и рассчитывать на это в коде!

Заключение

Не нужно пытаться предугадать время жизни объекта и рассчитывать на это в коде!

Если вы все-таки на это решились:

Используйте правильные ~~коэффициенты~~ решения
(reachabilityFence, Cleaner, Timer.cancel)

Q & A



iugliansky@excelsior-usa.com



@dbg_nsk



www.excelsiorjet.com/blog

