

Coroutines Map

Необходимо реализовать следующий интерфейс lock-free map в стиле coroutines:

```
public interface CoroutinesMap<K: Comparable<K>, V> {  
    /**  
    * Добавить (key,value) к ассоциативному контейнеру  
    *  
    * Алгоритм должен быть как минимум lock-free  
    *  
    * @param key ключ  
    * @param value значение  
    * @return вернуть существующее value если key уже существует в множестве,  
    null если элемент был добавлен  
    */  
    suspend fun put(key: K, value: V) : V?  
  
    suspend fun get(key: K) : V?  
  
    /**  
    * Удалить ключ из ассоциативного контейнера  
    *  
    * Алгоритм должен быть как минимум lock-free  
    *  
    * @param key значение ключа  
    * @return вернуть существующее value если key существовал в множестве, null  
    если элемента не было в контейнере  
    */  
    suspend fun remove(key: K) : V?  
  
    /**  
    * Проверка ассоциативного контейнера на пустоту  
    *  
    * Алгоритм должен быть как минимум lock-free  
    *  
    * @return true если множество пусто, иначе - false  
    */  
    suspend fun isEmpty(): Boolean  
  
    /**  
    * Возвращает lock-free Set элементов для ассоциативного контейнера  
    *  
    * @return новый экземпляр Set для ассоциативного контейнера  
    */  
    suspend fun entrySet(): Set<Map.Entry<K,V>>  
}
```

From:
<http://wiki.osll.ru/> - **Open Source & Linux Lab**

Permanent link:
http://wiki.osll.ru/doku.php/courses:high_performance_computing:coroutines_map?rev=1591095805

Last update: **2020/06/02 14:03**

