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?

    /**
  * Проверка наличия ключа в множестве
    *
  * Алгоритм должен быть как минимум wait-free
    *
    * @param key значение ключа
    * @return значение если элемент содержится в множестве, иначе - null
    */
    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=1591095894

Last update: **2020/06/02 14:04**