

RESUMEN

Los objetos en un entorno de cómputo por lo general son utilizados por hilos a través de un ciclo de vida del objeto y se destruyen al final del ciclo de vida del objeto para reclamar los recursos de cómputo utilizados por el objeto. En algunos casos, un hilo que inicia una destrucción de objeto de un objeto puede ser incapaz de completar la destrucción (por ejemplo, un segundo hilo puede mantener un bloqueo de sincronización sobre un recurso de objeto del objeto). Un flujo de trabajo de destrucción de objeto inicia la destrucción de un objeto a favor de un hilo. Si el flujo de trabajo de destrucción de objeto encuentra una falla para completar la destrucción del objeto, una nueva referencia al objeto se inserta en una lista de destrucción de objeto, como la última referencia al objeto. Un segundo hilo descubre y libera la última referencia en la lista de destrucción de objeto, incitando al flujo de trabajo de destrucción de objeto a reasumir el intento para destruir el objeto a favor del segundo hilo.