

# Guide Utilisateur

## Projet « Process Scheduling Simulator »

Christian BERANGER & Antoine QIU – L3 – I – D

Ce guide est destiné aux utilisateurs de notre projet, afin de faciliter leur compréhension et leur utilisation de ce programme.

### I – Lancement du programme

Pour lancer ce programme, il faut se rendre dans le terminal du dossier où se trouve le fichier « main ». Une fois dans le terminal, il suffit d'effectuer la commande « make main » pour compiler le programme, puis « ./main » afin de le lancer.

### II - Généralités

Une fois le programme lancé, un menu sera affiché avec 7 différentes options. Ces options sont sélectionnables à l'aide de numéros. En effet :

- Le numéro 0 permet de quitter le programme.
- Le numéro 1 permet de lancer l'algorithme FIFO.
- Le numéro 2 permet de lancer l'algorithme SJF.
- Le numéro 3 permet de lancer l'algorithme de PRIORITÉ SIMPLE.
- Le numéro 4 permet de lancer l'algorithme de ROUND ROBIN.
- Le numéro 5 permet de lancer l'algorithme de ROUND ROBIN sous une deuxième version qui est expérimentale.
- Le numéro 6 permet quant à lui d'exécuter tous les algorithmes à l'exception du deuxième algorithme de ROUND ROBIN.

### III - Statistiques

Après l'exécution de chacun des programmes présentés dans le menu, l'utilisateur obtiendra un message expliquant que les données ont été exportées dans un fichier « csv ». Pour y accéder, il suffit de se rendre dans le dossier où se trouve le fichier « main ». L'utilisateur trouvera alors le fichier « csv » nommé de la même manière que le résultat affiché dans le terminal. Ce fichier « csv » lui donne alors accès aux statistiques du ou des différents programmes effectués.

### IV – Configuration

Les valeurs utilisées dans le programme peuvent être modifiées dans le fichier « config.txt », selon la convenance de l'utilisateur en respectant le format déjà présent par défaut. Le nombre de processus est indiqué en haut et doit être modifié en fonction du nombre de processus présents.

Pour chaque processus, on retrouve le nom du processus avec son temps d'arrivée indiqué à côté en millisecondes.

En-dessous, on retrouve le nom de chacun des types de cycles du processus définis par « ES » ou « CPU ». En deuxième élément de chaque cycle, on retrouve la durée en millisecondes d'exécution de ce cycle. Enfin, en troisième élément, il y a la priorité d'exécution du cycle. Cette priorité n'a aucune incidence sur les Entrées/Sorties dites « ES ».