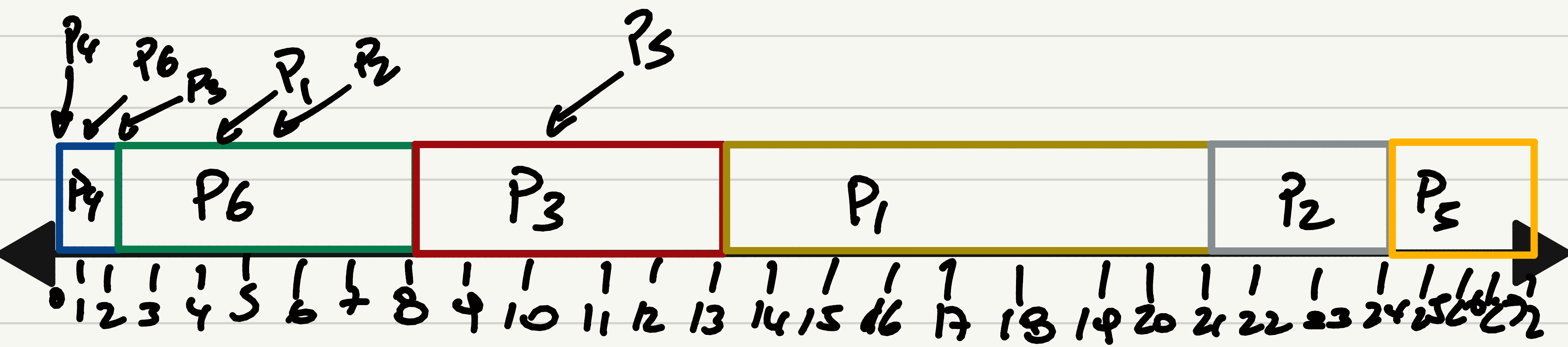


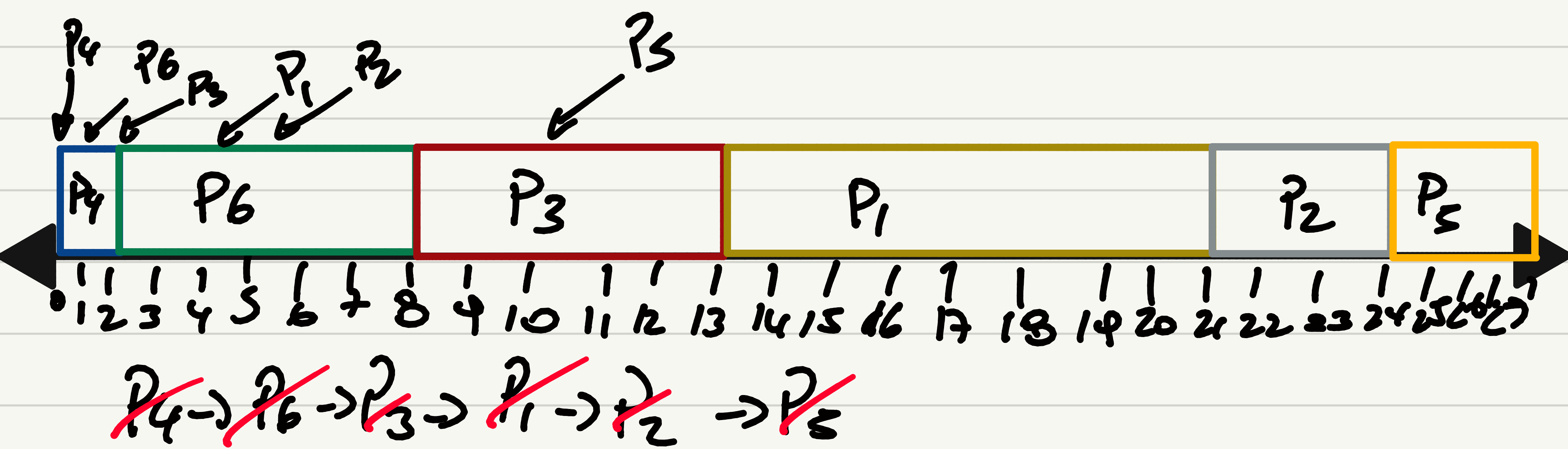
12



Proceso	Turnaround	End time	Start	Resp
P <sub>1</sub>	17	21	13	9
P <sub>2</sub>	19	24	21	16
P <sub>3</sub>	11	13	8	6
P <sub>4</sub>	2	2	0	0
P <sub>5</sub>	18	23	24	14
P <sub>6</sub>	7	8	2	1

1b

para que round-robin sea no expropiativo deberiamos asignarle el quantun del cpu burst del proceso mas grande (q = 8)(P1)

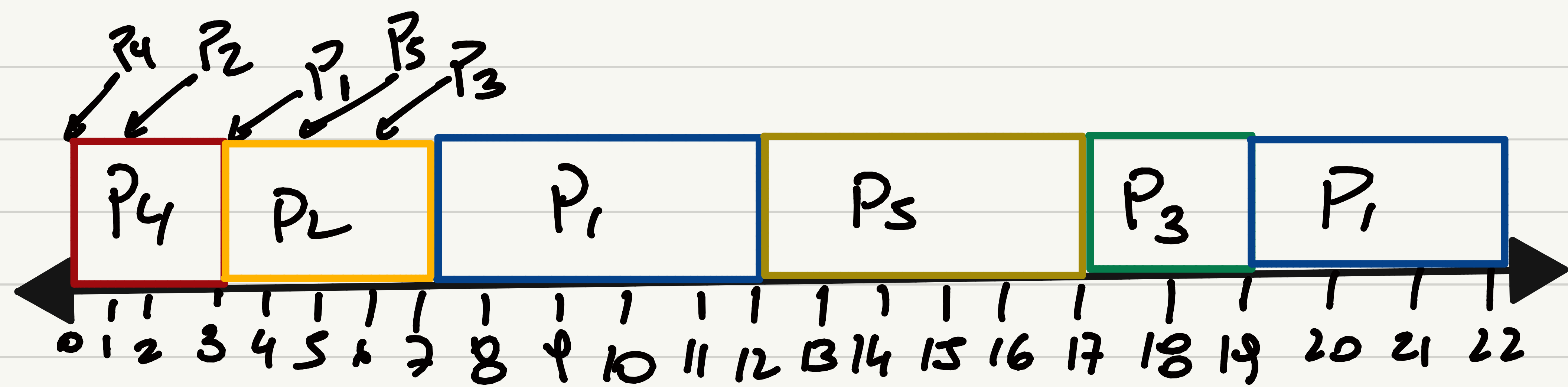


Proceso	Turnaround	End time	Start	Resp
P1	17	21	13	9
P2	19	24	21	16
P3	11	13	3	6
P4	2	2	0	0
P5	18	23	24	14
P6	7	8	2	1

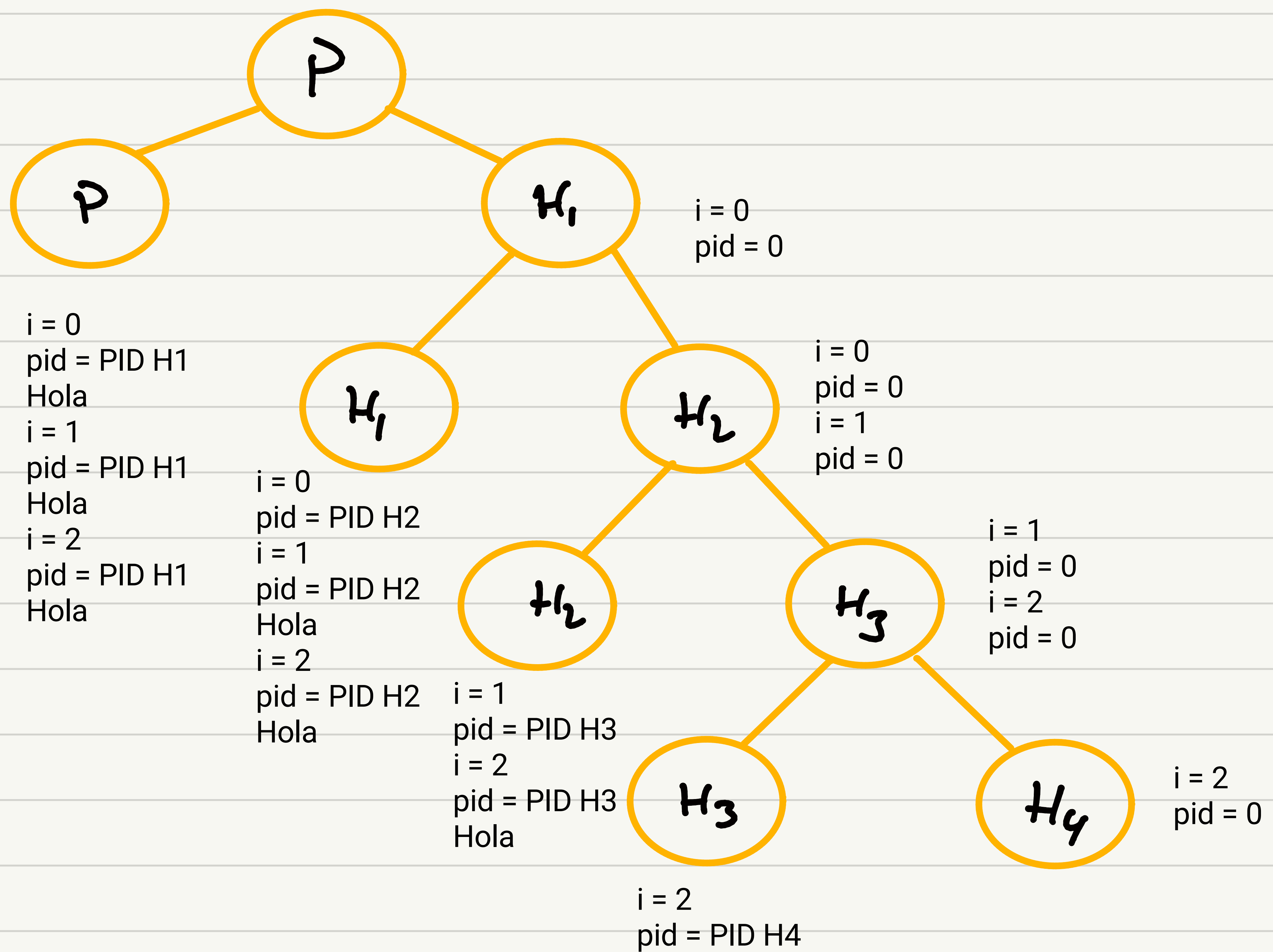
Como podemos observar se repite el comportamiendo del algoritmo anterioe

C) En este ejercicio, no existe un caso donde un algoritmo pueda reducir el tiempo total de completar todos los procesos .




$$P_4 \rightarrow P_2 \rightarrow P_1 \rightarrow P_5 \rightarrow P_3 \rightarrow P_1$$

Process	Turnaround	Grnd time	Starve	Resp
P <sub>1</sub>	18	22	7	4
P <sub>2</sub>	6	7	3	2
P <sub>3</sub>	13	19	17	11
P <sub>4</sub>	3	3	0	0
P <sub>5</sub>	13	17	12	8



A ) Se crean 5 procesos y se muestra 6 veces la palabra Hola

B) Las pipes con nombres se utilizan para comunicacion entre procesos no-relacionados , son persistentes, las sin nombre se utilizan para procesos relacionados, no son persistentes



P4

1)Segun lo que se solicita en el ejercicio, se recomienda usar round robin, donde se tiene que distribuir el tiempo de juego de acuerdo con un quantum de tiempo para cada juego, la continuidad se vera afectada ya que round- robin es exporpiativo.

2) La preferencia nos indica que se tiene que utilizar un algoritmo de prioridad , para este caso se deberian tener las prioridades mencionadas y tiene que ser expropiativo, por esto la continuidad tambien se veria afectada

3) Al querer terminar los juegos antes de x tiempo se recomendaria usar shortest job first, pues optimizara la cantidad de juegos que se pueden terminar.