

設計

透過 `set_schedaffinity` 設定 `priority`，每個剛進來 `process` 先調降到對低 `priority`，輪到他的時候再調高他的 `priority`，每次透過 `next function` 找下一個能做的是誰，用各個的要求決定下一個是根據執行時間或是剩下時間最短，抑或是只能照順序來。時間計算的部分，把 `parent` 跟 `children` 分成兩個核心跑，所以小孩就跑他該跑的時間，但可能造成兩邊 `unit_time` 跑的時間不一致，造成小幅誤差。然後需要花很多時間在編譯 `kernel` 上面，不像是之前 `ADA` 作業編譯時間幾乎不影響作業時間。

核心版本:linux-4.14.25

造成差異原因:

1. 電腦硬體差異
2. 在 `kernel` 部分 `context switch` 的時間差
3. `User space unit_time` 造成的時間差