TD3: Threading et gestion de processus

Exercice 1: Afficher des images

Considérons le cas d'un jeu 2D ou l'image d'un personnage se déplace sur l'écran

- 1. Quel est la meilleure solution pour mettre à jours l'image.
- 2. Ecrire le code correspondant.

Exercice 3: Gestion des processus LINUX

- 1. Ecrire sous forme d'algorithme le Scheduling CFS
- 2. Considérons les processus suivants : P1(T1) P2 (T1, T2) P3 (T1, T2)
 - Complétez le tableau suivant sachant que :
 le Temps de latence = 6 et le Tic sheduleur = 1ms

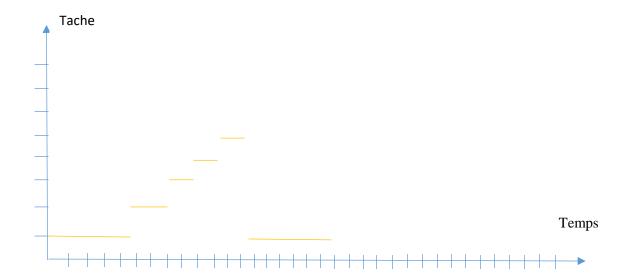
$$\frac{TL * W_i}{\sum_{j=1}^n W_j}$$

tache	nice	poids	quntum
T11	-10	9548	<mark>4.051</mark>
T21	-5	3121	1.328
T22	0	1024	0.434
T31	5	335	0.142
T32	10	110	<mark>0.046</mark>
		14138	

- Calculez le vruntime et Déroulez l'arbre bicolor

$$\text{Vruntime} = \frac{t * W_0}{W_i}$$

- Complétez le Diagramme d'état
- Discutez le problème de famine



Vruntime\t	0	1	2	3	4	5	6	7	8
T11	0	0	0	0	0	0.536	0.536	0.536	0.536
T21	0	0	0	0	0	0	0	0.652	0.652
T22	0	0	0	0	0	0	0	0	1
T31	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T32	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Vruntime\t	9	10	11	12	13	14	15	16	17
T11	0.536	0.536	0.536	0.536	0.536	0.536	1.072	1.072	1.072
T21	0.652	0.652	0.652	0.652	0.652	0.652	0.652	0.652	1.312
T22	1	1	1	1	1	1	1	1	1
T31	3.05	3.05	3.05	3.05	3.05	3.05	3.05	3.05	3.05
T32	0	9.31	9.31	9.31	9.31	9.31	9.31	9.31	9.31

Vruntime\t	18	19	20	21	22	23	24	25	26
T11	1.072	1.072	1.072	1.072	1.072	1.608	1.608	1.608	1.608
T21	1.312	1.312	1.312	1.312	1.312	1.312	1.312	1.968	1.968
T22	2	2	2	2	2	2	2	2	2
T31	3.05	3.05	3.05	3.05	3.05	3.05	3.05	3.05	3.05
T32	9.31	9.31	9.31	9.31	9.31	9.31	9.31	9.31	9.31

