

Operációs rendszerek BSc

10.gyak.

2021. 04. 14.

Készítette: Hegyesi Kristóf

Programtervező informatikus

Neptunkód: JPTJY2

Miskolc, 2021

1-es Feladat: Bankár algoritmus

Automatikus mentés JPTV2_OSGYAK_10 - Utolsó módosítás: 2 perce

Fájl Kezdőlap Beállítások Lapelrendezés Képletkezelő Adatok Véleményezés Nézet Súgó

Beállítások: Kivágás, Másolás, Formátummaszó, Vágólap, Betűtípus, Igazítás, Szám, Stílusok

Formátum: Normál, Jó, Rossz, Semleges, Bevitel, Előnézet

Beállítások: Beállítás, Törés, Formátum, AutoSum, Képlet, Rendszer és szűrő, Keresés és kijelölés, Biztonság

J9

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM		
2	Bankár algoritmus																																								
3	1. lépés															2. lépés																									
4	MAX igény															FOGLAL																									
5		R1	R2	R3												R1	R2	R3																							
6	P0	7	5	3												0	1	0																							
7	P1	3	2	2												2	0	0																							
8	P2	9	0	2												3	0	2																							
9	P3	2	2	2												2	1	1																							
10	P4	4	3	3												0	0	2																							
11																																									
12																																									
13																																									
14																																									
15	Helyesírás: számok																																								
16	Helyesírás: számok																																								
17	MAX: az egyes feladatoknak mennyi a maximális igénye az egyes erőforrástípusokból? Az 1. lépés, mint máskor																																								
18	FOGLAL: egy adott pillanatban az egyes feladatok hány példányát foglaltak le az egyes erőforrástípusokból? Az 2. lépés, mint máskor																																								
19	MAX: az egyes erőforrástípusokból hány példány áll rendelkezésre a rendszerben? MAX=[10,5,7]																																								
20	Szabad: MAX-ból levonjuk a FOGLAL mátrix oszlopainak összegzésével kapott vektort. SZABAD: [3,2,2]																																								
21	MÉG: általában legfeljebb mikorra igényt nyújthatnak még be az egyes feladatok, erre a MAX - FOGLAL:																																								
22																																									
23																																									
24																																									
25																																									
26																																									
27																																									
28																																									
29																																									
30																																									
31																																									
32																																									
33	Amint az algoritmus először kezdi el a P0 és P3 szökője, az algoritmus a P3-et választja mert ő jobban kimeríti az erőforrásokat.																																								
34	Ezután:																																								
35																																									
36	Szabad: [3,2,2] + [2,0,0] = [5,2,2]																																								
37																																									
38	Az algoritmus ezután vizsgálja a P4-et tud foglaltat																																								
39	Szabad: [5,2,2] + [2,1,1] = [7,3,3]																																								
40																																									
41	Ekkor az algoritmus tudja teljesíteni a P2 és a P4 processzeket, de a P4 jobban kimeríti ezért őt választja																																								
42																																									
43	Szabad: [7,3,3] + [0,0,2] = [7,3,5] Itt láthatjuk, hogy teljesíthető a P4(3,3,0) kérés																																								
44																																									
45	Ezután az algoritmus még nem tudja teljesíteni a P0 processzt, így a P4-vel foglalkozik																																								
46	Szabad: [7,3,5] + [3,0,2] = [10,3,7]																																								
47																																									
48																																									
49																																									
50	Most az algoritmus nem tudja teljesíteni a P0(7,4,3) kérést, de a P0(3,2,0) kérést igen																																								

10. Munka1

Aktiválja a Windowst
Aktiválja a Windows rendszert a Gépházban.

