Scheduling 2 (Round Robin) - Handout

****** Nguyen

2. November 2020

1 Konzept

Es wird ein Quantum (eine Art Zeitslot) festgelegt, welcher üblicherweise zwischen 10ms und 100ms liegt. Wenn ein Prozess länger braucht als ein Quantum, wird es wieder hinten an die Warteschlange geschickt. Wenn ein Prozess während eines Quantums fertig wird, bekommt der nächste ein vollständiges Quantum.

2 Beispiel

Es sei ein Quantum von 100ms festgelegt.

| Prozess | Ankunftszeit | Prozessdauer | | | |
|---------|-------------------|-------------------|--|--|--|
| P0 | $0 \mathrm{ms}$ | $150 \mathrm{ms}$ | | | |
| P1 | $30 \mathrm{ms}$ | $250 \mathrm{ms}$ | | | |
| P2 | $120\mathrm{ms}$ | $50\mathrm{ms}$ | | | |
| P3 | $130 \mathrm{ms}$ | $170\mathrm{ms}$ | | | |

Tabelle 1: Beispiel Prozesse

| ${f Zeitstrahl}$ | | | | | | Verbleibende Zeit | | | |
|-------------------|--------|---------------|--------|-----------|-----------|-------------------|--------------------|-----------|------------|
| Zeit | Slot 1 | Slot 2 | Slot 3 | Slot 4 | Event | P0 | P1 | P2 | P3 |
| $0 \mathrm{ms}$ | P0 | | | | P0 join | 150 | | | |
| $30 \mathrm{ms}$ | P0 | P1 | | | P1 join | 120 | 250 | | |
| $100\mathrm{ms}$ | P1 | P0 | | | Rotate | 50 | 250 | | |
| $120\mathrm{ms}$ | P1 | P0 | P2 | | P2 join | | 230 | 50 | |
| $130\mathrm{ms}$ | P1 | P0 | P2 | P3 | P3 join | | $\boldsymbol{220}$ | | 170 |
| $200\mathrm{ms}$ | P0 | P2 | P3 | P1 | Rotate | 50 | 150 | | |
| $250\mathrm{ms}$ | P2 | P3 | P1 | | P0 finish | 0 | | 50 | |
| $300 \mathrm{ms}$ | Р3 | P1 | | | P2 finish | | | 0 | 170 |
| $400 \mathrm{ms}$ | P1 | P3 | | | Rotate | | 150 | | 7 0 |
| $500\mathrm{ms}$ | P3 | $\mathbf{P1}$ | | | Rotate | | 50 | | 70 |
| $570\mathrm{ms}$ | P1 | | | | P3 finish | | 50 | | 0 |
| $620 \mathrm{ms}$ | | | | | P1 finish | | 0 | | |

Tabelle 2: Ablauf im Round Robin Scheduling

3 Fazit

- Alle Prozesse werden hier mit der gleichen Dringlichkeit bearbeitet (kann aber auch keine Prioritäten setzen)
- Es wird sicher gegangen, dass kein Prozess verhungert
- Niedrige durchschnittliche Verweilzeit für alle Prozesse
- Algorithmus ist leicht zu implementieren
- Wichtig: Das Quantum muss gut gewählt sein
 - Wenn das Quantum zu groß ist, ähnelt es einem First Come First Serve (FCFS/FIFO)
 - Wenn das Quantum zu klein ist, ähnelt es einem Shortest Job First (SJF) und der Kontextwechsel Aufwand wird größer

Literatur

- [1] Wolfram Burgard. Systeme I: Betriebssysteme, Kapitel 7 Scheduling. (letzter Zugriff: 2020-11-01). 2016. URL: http://ais.informatik.uni-freiburg.de/teaching/ws16/systems1/slides/kap07-scheduling.pdf.
- [2] Prof. Dir. Margarita Esponda. Scheduling. (letzter Zugriff: 2020-11-01). 2012. URL: http://www.inf.fu-berlin.de/lehre/WS11/OS/slides/OS_V7_Scheduling_Teil_1.pdf.
- [3] R. Bär und G. Bischofberger und E. Dehler und N. Hammer und B. Schiemann und T. Wolf. *Informatik und Informationstechnik*. EUROPA-LEHRMITTEL, 2017. URL: http://www.inf.fu-berlin.de/lehre/WS11/OS/slides/OS_V7_Scheduling_Teil_1.pdf.