Tehtävä 1: Skedulointipohdintaa

a) Käyttöjärjestelmän pitää taata, että prosessi saa suoritusvuoroja riittävästi ajonsa aikana eikä minkään vuoron saaminen myöhästy vaaditussa aikaikkunassa.

1. Reaaliaikaisten järjestelmien ohjelmistot, kuten lentokoneiden lentotiedon näyttöjärjestelmät, joissa on tärkeitä aikarajoituksia. Tässä skenaariossa prosessien suorittaminen on aikakriittistä, ja niiden on saatava suoritusvuoroja tarkasti määritellyn aikataulun mukaisesti.
2. Videopelit, erityisesti online-moninpelit, joissa pelaajien hahmot tarvitsevat jatkuvaa päivitystä, jotta pelikokemus olisi sulava ja reaaliaikainen.

b) Prosessin ajon pitää tuntua käyttäjästä viipeettömältä.

1. Käyttöliittymäsovellukset, kuten tekstieditorit (esim. Notepad) ja selaimet (esim. Chrome). Näissä sovelluksissa on tärkeää, että käyttäjän vuorovaikutus reagoi välittömästi, jotta käyttäjä kokee sovelluksen toimivan sujuvasti.
2. Käyttöjärjestelmän taustaprosessit, kuten tiedostojen lataaminen tai päivitysten asentaminen. Käyttäjä ei yleensä odota näiden prosessien vaikuttavan hänen päivittäiseen käyttökokemukseensa.

c) Minuuttien / tunnin viive prosessin valmistumisessa ei juurikaan haittaa.

1. Tiedonkäsittelytehtävät, kuten datan analysointi suurista tietokannoista tieteellisessä tutkimuksessa. Tällaiset prosessit voivat kestää pitkään, ja pieni viive niiden valmistumisessa ei yleensä ole merkittävää.
2. Taustalla toimivat tiedonsiirtoprosessit, kuten tiedostojen synkronointi pilvipalveluun. Käyttäjä voi sallia näiden tehtävien suorituksen taustalla ja odottaa, että ne suoritetaan hitaammin, kun hän ei ole aktiivisesti käyttämässä tietokonettaan.