

Zadanie do Mob Programming

Symulacja systemu kolejek z priorytetami i przepustowością

Opis:

Do systemu przychodzą zadania o formie:
czas_przyjścia, priorytet, czas_trwania.

W każdej jednostce czasu procesor wybiera zadanie o najwyższym priorytecie, w przypadku remisu — o najkrótszym czasie trwania, a jeśli nadal remis — o najwcześniejszym czasie przyjścia.

Zadanie wykonuje się do końca (bez przełączania).

Wyjście powinno zawierać:

- kolejność wykonania zadań,
- czas rozpoczęcia i zakończenia każdego z nich.

Przykład:

(0, 2, 5)
(1, 5, 2)
(2, 5, 5)
(4, 1, 1)

Wynik:

- kolejność: 2 → 1 → 3 → 4
- harmonogram:
 - zadanie 2: start 1, koniec 3
 - zadanie 1: start 3, koniec 8
 - zadanie 3: start 8, koniec 13
 - zadanie 4: start 13, koniec 14