Repository Link: <https://github.com/SamanEN/Operating-System-Lab-Projects>

Latest Commit Hash: <hash>

# زمان‌بندی در xv6

## چرا فراخوانی sched() منجر به فراخوانی scheduler() می‌شود؟

هر هسته‌ای که شروع به کار می‌کند، تابع mpmain را صدا می‌زند. این تابع نیز در انتها تابع scheduler را صدا می‌زند که باعث شروع به کار زمان‌بند مربوط به هر هسته می‌شود. تابع ذکر شده در ptable به دنبال پردازه قابل اجرا می‌گردد و در صورت یافتن چنین پردازه‌ای (RUNNABLE)، پس از تغییر حافظه به حافظه پردازه توسط تابع switchuvm، با استفاده از تابع swtch که در زبان اسمبلی پیاده‌سازی شده، عملیات تعویض متن را انجام می‌دهد. این تابع، رجیسترهای context قدیمی (cpu::struct context \*scheduler) را در آدرس مربوط به همان context ذخیره می‌کند و رجیسترهای مربوط به context جدید را از آدرس مربوط به همان context بازیابی می‌کند که با این کار، program counter نیز به مقدار متناظر آن در context جدید تبدیل می‌شود و به این ترتیب، پردازه جدید شروع به اجرا می‌کند. در 3 حالت زیر، پردازه در حال اجرا تابع sched را فراخوانی می‌کند:

1. پردازه با استفاده از فراخوانی سیستمی exit، پردازنده را ترک کند.
2. پردازه با استفاده از فراخوانی سیستمی sleep، به حالت SLEEPING در آید.
3. پس از interrupt ایجاد شده توسط تایمر، پردازه مجبور به خروج از پردازنده شود که در این حالت تابع yield فراخوانی شده و در آن تابع نیز تابع sched فراخوانی می‌شود.

در نهایت در تابع sched، مجددا عملیات تعویض متن صورت می‌پذیرد و در این حالت contextای که در استراکت cpu (struct context \*scheduler) بازیابی می‌شود و context مربوط پردازه در حال اجرا ذخیره می‌شود. پس از بازیابی context مربوط به scheduler، program counter به خط 2782 اشاره می‌کند و باعث ادامه کار scheduler می‌شود. در واقع پردازه‌ای که که هر هسته را آماده به کار می‌کند، هیچ وقت از تابع scheduler خارج نمی‌شود و فقط با عملیات context switching از پردازنده خارج می‌شود و با اجرای تابع sched، دوباره به ادامه کار خود می‌پردازد.

لازم به ذکر است که program counter به صورت مستقیم ذخیره نمی‌شود بلکه همان return adr تابع است که در زمان فراخوانی تابع swtch، در استک push می‌شود. این آدرس پس از دستور ret در خط 3078، از استک pop شده و در رجیستر مربوط به program counter قرار می‌گیرد.

# زمان‌بندی

## ساختار صف اجرا در زمان‌بند کاملاً منصف لینوکس

## بررسی لینوکس و xv6 از منظر مشترک یا مجزا بودن صف‌های زمان‌بندی

## چرا در اجرای حلقه ابتدا وقفه فعال می‌گردد؟ آیا در سیستم تک هسته‌ای به آن نیاز است؟

زمانی که قفل ptable فعال می‌شود، تمامی interruptها به وسیله تابع pushcli غیرفعال می‌شوند. حال ممکن است پردازنده در حالتی قرار بگیرد که تعدادی از پردازه‌های آن منتظر پایان عملیات I/O باشند و هیچ کدام از پردازه‌های دیگر نیز در حالت RUNNABLE نباشند. در این حالت هیچ پردازه دیگری اجرا نمی‌شود و اگر interruptها نیز هیچ وقت فعال نشود، پس از پایان عملیات I/O نمی‌توانیم پردازه‌های مربوطه را به حالت RUNNABLE تغییر دهیم که بتوانند اجرا شوند، در نتیجه سیستم فریز می‌شود. به همین دلیل است که در این حلقه برای مدت کوتاهی (تا پیش از قفل کردن ptable)، وقفه‌ها فعال می‌شوند تا در صورت نیاز بتوانیم حالت پردازه‌ها را تغییر دهیم.

## دو سطح مدیریت وقفه‌ها در لینوکس

## گرسنگی پردازه‌ها چگونه حل شده است؟

# زمان‌بندی بازخوردی چند سطحی

در ابتدا یک استراکت به نام schedinfo به فیلدهای استراکت proc اضافه کردیم تا تمامی متغیرهای مربوط به زمان‌بندی یک پردازه در این استراکت قرار بگیرد. یکی از فیلدهای این استراکت، یک enum به نام schedqueue است که نشان می‌دهد پردازه مربوطه در کدام صف قرار دارد.

## زمان‌بند نوبت گردشی

## زمان‌بند بخت آزمایی

## زمان‌بند اول بهترین کار

# فراخوانی‌های سیستمی

## تغییر صف پردازه

این فراخوانی سیستمی با نام change\_scheduling\_queue به سیستم عامل اضافه شده است. تابع نهایی مربوط به این فراخوانی سیستمی (در فایل proc.c) در بخش زیر قابل مشاهده است:

int  
change\_queue(int pid, int new\_queue) {  
  struct proc \*p;  
  int old\_queue = -1;  
  
  acquire(&ptable.lock);  
  for(p = ptable.proc; p < &ptable.proc[NPROC]; p++){  
    if(p->pid == pid){  
      old\_queue = p->sched\_info.queue;  
      p->sched\_info.queue = new\_queue;  
      release(&ptable.lock);  
      return old\_queue;  
    }  
  }  
  release(&ptable.lock);  
  return old\_queue;  
}

## مقداردهی بلیت بخت آزمایی

## مقداردهی پارامتر BJF در سطح پردازه

## مقداردهی پارامتر BJF در سطح سیستم

## چاپ اطلاعات

# برنامه سطح کاربر