



6 큐

IT CookBook, C로 배우는 쉬운 자료구조(개정 3판)

❖ 학습목표

- 큐 자료구조의 개념을 스택과 비교하여 알아본다.
- 큐의 특징과 연산 방법을 알아본다.
- 순차 자료구조와 연결 자료구조를 이용해 큐를 구현해 본다.
- 큐를 확장한 자료구조인 데크의 특징과 연산 방법을 알아본다.
- 큐를 응용하는 방법을 알아본다.

❖ 내용

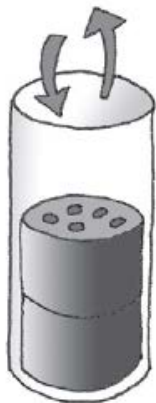
- 큐의 이해
- 큐의 구현
- 데크
- 큐의 응용



1. 큐의 이해 : 큐의 개념과 구조

❖ 큐(Queue)

- 스택과 비슷한 삽입과 삭제의 위치가 제한되어있는 유한 순서 리스트
 - 큐는 뒤에서는 삽입만 하고, 앞에서는 삭제만 할 수 있는 구조
 - 삽입한 순서대로 원소가 나열되어 가장 먼저 삽입(**F**irst-**I**n)한 원소는 맨 앞에 있다가 가장 먼저 삭제(**F**irst-**O**ut)됨
- ☞ **선입선출 구조 (FIFO, First-In-First-Out)**



(a) 스택의 구조



(b) 큐의 구조

그림 6-1 스택과 큐의 구조 비교 예

1. 큐의 이해 : 큐의 개념과 구조

■ FIFO 구조의 예



그림 6-2 FIFO 구조의 예 : 꼬리잡기 놀이의 머리와 꼬리

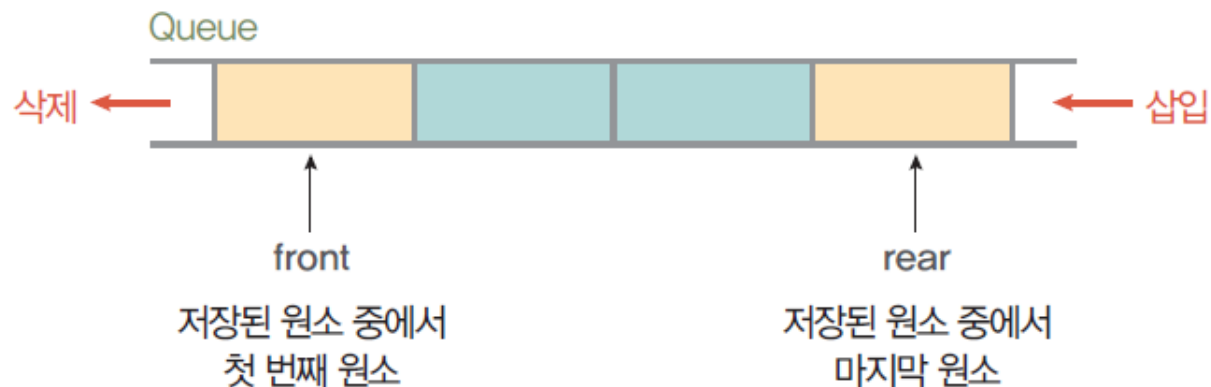


그림 6-3 큐의 FIFO 구조



1. 큐의 이해 : 큐의 개념과 구조

- 큐의 연산
 - 삽입 : **enQueue**
 - 삭제 : **deQueue**
- 스택과 큐의 연산 비교

표 6-1 스택과 큐에서의 삽입과 삭제 연산 비교

항목 자료구조	삽입 연산		삭제 연산	
	연산자	삽입 위치	연산자	삭제 위치
스택	push	top	pop	top
큐	enQueue	rear	deQueue	front



1. 큐의 이해 : 큐의 추상 자료형

ADT 6-1 큐의 추상 자료형

ADT Queue

데이터 : 0개 이상의 원소를 가진 유한 순서 리스트

연산 : $Q \in \text{Queue}$; $\text{item} \in \text{Element}$;

// 공백 큐를 생성하는 연산

`createQueue() ::= create an empty Q;`

// 큐가 공백 상태인지 검사하는 연산

`isEmpty(Q) ::= if (Q is empty) then return true
 else return false;`

// 큐의 rear에 원소를 삽입하는 연산

`enqueue(Q, item) ::= insert item at the rear of Q;`

// 큐의 front에 있는 원소를 삭제하는 연산

`dequeue(Q) ::= if (isEmpty(Q)) then return error
 else { delete and return the front item Q };`

// 큐의 front에 있는 원소를 반환하는 연산

`peek(Q) ::= if (isEmpty(Q)) then return error
 else { return the front item of the Q };`

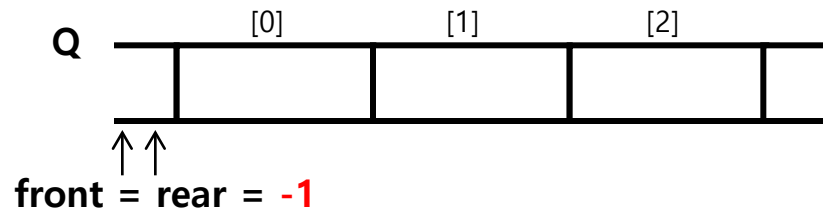
End Queue



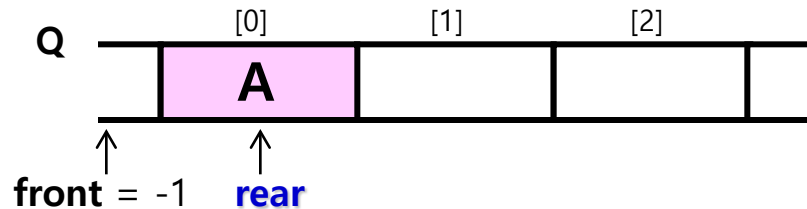
1. 큐의 이해

■ 큐의 연산 과정

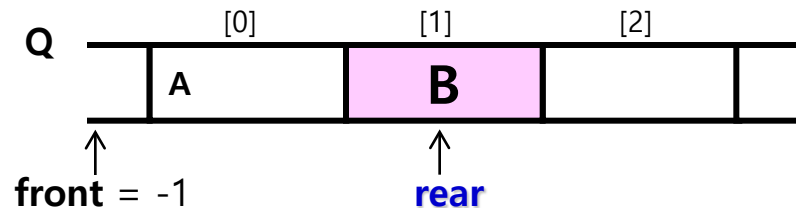
- ① 공백 큐 생성 : `createQueue();`



- ② 원소 A 삽입 : `enqueue(Q, A);`

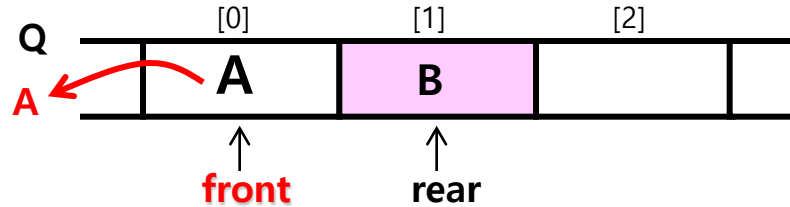


- ③ 원소 B 삽입 : `enqueue(Q, B);`

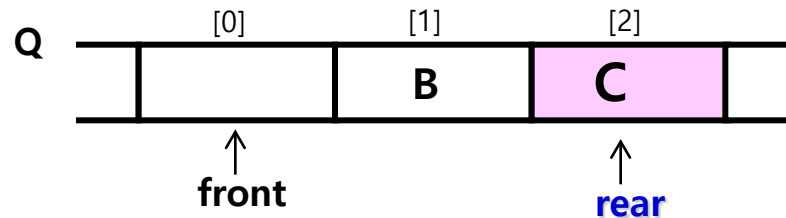


1. 큐

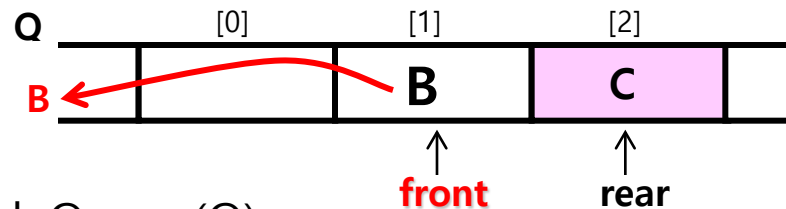
- ④ 원소 삭제 : `deQueue(Q);`



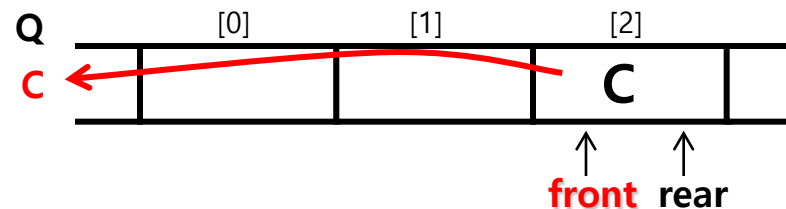
- ⑤ 원소 C 삽입 : `enqueue(Q, C);`



- ⑥ 원소 삭제 : `deQueue(Q);`



- ⑦ 원소 삭제 : `deQueue(Q);`



2. 큐의 구현 : 순차자료구조를 이용한 큐의 구현

❖ 순차 큐

■ 1차원 배열을 이용한 큐

- 큐의 크기 = 배열의 크기
- 변수 front : 저장된 첫 번째 원소의 인덱스 저장
- 변수 rear : 저장된 마지막 원소의 인덱스 저장

■ 상태 표현

- 초기 상태 : $\text{front} = \text{rear} = -1$
- 공백 상태 : $\text{front} = \text{rear}$
- 포화 상태 : $\text{rear} = n-1$ (n : 배열의 크기, $n-1$: 배열의 마지막 인덱스)



2. 큐의 구현 : 순차자료구조를 이용한 큐의 구현

- 초기 공백 큐 생성 알고리즘
 - 크기가 n인 1차원 배열 생성
 - front와 rear를 -1로 초기화

알고리즘 6-1 공백 순차 큐 생성

```
createQueue()  
  Q[n];  
  front ← -1;  
  rear ← -1;  
end createQueue()
```



2. 큐의 구현 : 순차자료구조를 이용한 큐의 구현

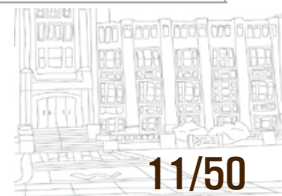
- 공백 큐 검사 알고리즘과 포화상태 검사 알고리즘
 - 공백 상태 : $\text{front} = \text{rear}$
 - 포화 상태 : $\text{rear} = n-1$ (n : 배열의 크기, $n-1$: 배열의 마지막 인덱스)

알고리즘 6-2 순차큐 공백 상태 검사

```
isEmpty(Q)
  if (front = rear) then return true;
  else return false;
end isEmpty()
```

알고리즘 6-3 순차큐의 포화 상태 검사

```
isFull(Q)
  if (rear = n - 1) then return true;
  else return false;
end isFull()
```



2. 큐의 구현 : 순차자료구조를 이용한 큐의 구현

■ 큐의 삽입 알고리즘

알고리즘 6-4 순차큐의 원소 삽입

```
enqueue(Q, item)
  if (isFull(Q)) then Queue_Full();    // 포화 상태이면 삽입 연산 중단
  else {
    ❶ rear ← rear + 1;
    ❷ Q[rear] ← item;
  }
end enqueue()
```

- 마지막 원소의 뒤에 삽입해야 하므로

- ❶ 마지막 원소의 인덱스를 저장한 **rear**의 값을 하나 증가시켜 삽입할 자리 준비
- ❷ 수정한 rear값에 해당하는 배열원소 Q[rear]에 item을 저장



2. 큐의 구현 : 순차자료구조를 이용한 큐의 구현

■ 큐의 삭제 알고리즘

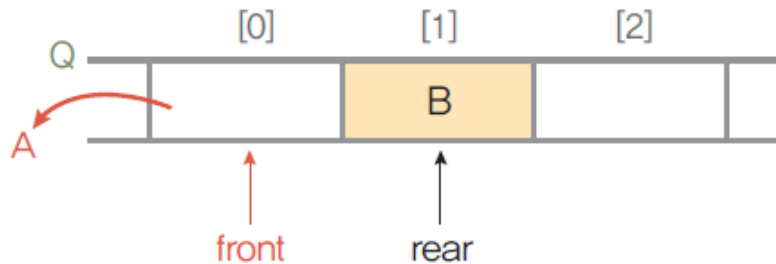
알고리즘 6-5 순차 큐의 원소 삭제

```
deQueue(Q)
  if (isEmpty(Q)) then Queue_Empty();    // 공백 상태이면 삭제 연산 중단
  else {
    ❶ front ← front + 1;
    ❷ return Q[front];
  }
end deQueue()
```

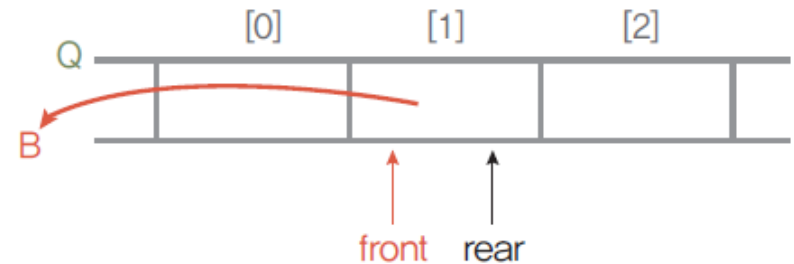
- 가장 앞에 있는 원소를 삭제해야 하므로
 - ❶ **front**의 위치를 한자리 뒤로 이동하여 큐에 남아있는 첫 번째 원소의 위치로 이동하여 삭제할 자리 준비
 - ❷ front 자리의 원소를 삭제하여 반환



2. 큐의 구현 : 순차자료구조를 이용한 큐의 구현



(a) 첫 번째 deQueue() 연산 후 상태



(b) 두 번째 deQueue() 연산 후 상태

그림 6-4 deQueue() 연산 후 상태



2. 큐의 구현 : 순차자료구조를 이용한 큐의 구현

■ 큐의 검색 알고리즘

알고리즘 6-6 순차 큐의 원소 검색

```
peek(Q)
  if (isEmpty(Q)) then Queue_Empty();
  else return Q[front + 1];
end peek()
```

- 가장 앞에 있는 원소를 검색하여 반환하는 연산

① 현재 **front**의 한자리 뒤(front+1)에 있는 원소, 즉 큐에 있는 첫 번째 원소를 반환



2. 큐의 구현 : 순차자료구조를 이용한 큐의 구현

- 순차 자료구조를 이용해 순차 큐 구현하기 프로그램 : [교재 280p](#)
- 실행 결과

```
CA 명령 프롬프트

***** 순차 큐 연산 *****

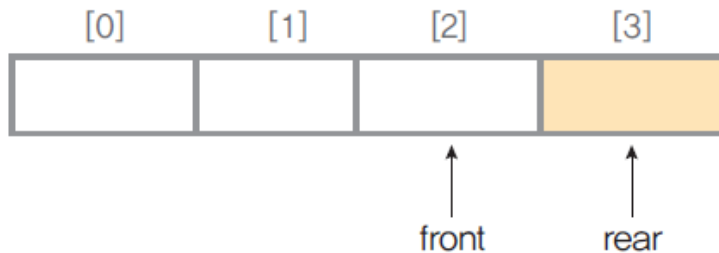
삽입 A)>> Queue : [ A ]
삽입 B)>> Queue : [ A B ]
삽입 C)>> Queue : [ A B C ] peek item : A

삭제 >> Queue : [ B C ]   삭제 데이터 : A
삭제 >> Queue : [ C ]     삭제 데이터 : B
삭제 >> Queue : [ ]       삭제 데이터 : C
삽입 D)>> Queue : [ D ]
삽입 E)>> Queue is full! Queue : [ D ]
```

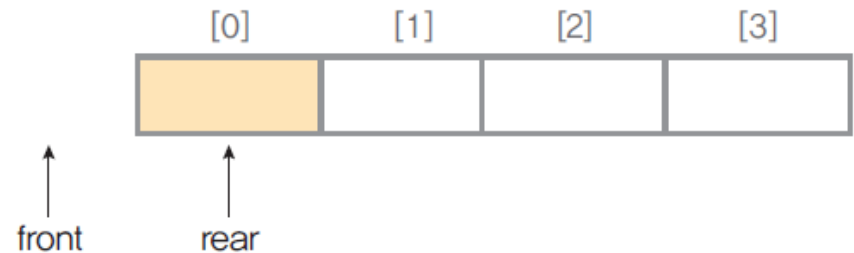


2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

- 순차 큐의 잘못된 포화상태 인식
 - 큐에서 삽입과 삭제를 반복하면서 그림(a)와 같은 상태일 경우, 앞부분에 빈자리가 있지만 $rear=n-1$ 상태이므로 포화상태로 인식하고 더 이상의 삽입을 수행하지 않는다.
- 순차 큐의 잘못된 포화상태 인식의 해결 방법-1
 - 저장된 원소들을 배열의 앞부분으로 이동시키기
 - 순차자료에서의 이동 작업은 연산이 복잡하여 효율성이 떨어짐

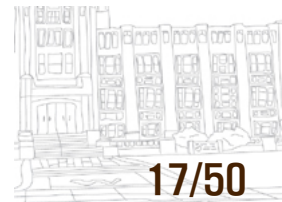


(a) 포화 상태로 잘못 인식하는 경우



(b) 큐의 원소들을 앞으로 이동하여 해결

그림 6-5 순차 큐의 잘못된 포화 상태 문제와 해결 방법



2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

- 순차 큐의 잘못된 포화상태 인식의 해결 방법-2
 - 1차원 배열을 사용하면서 논리적으로 배열의 처음과 끝이 연결되어 있다고 가정하고 사용 \Rightarrow 원형 큐
 - 원형 큐의 논리적 구조

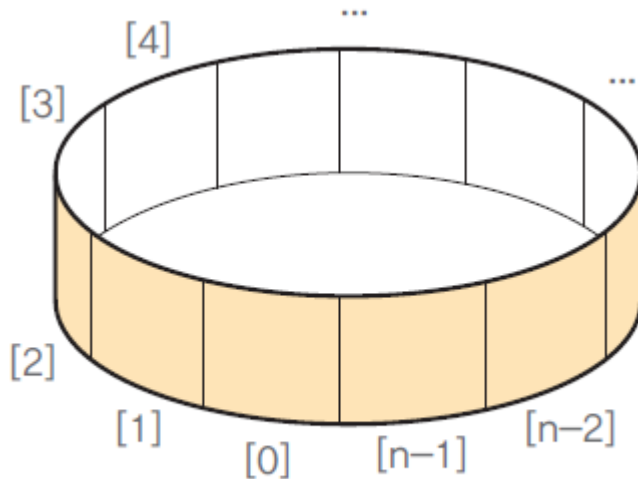


그림 6-6 원형 큐의 논리적 구조



2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

■ 원형 큐의 구조

- 초기 공백 상태 : $\text{front} = \text{rear} = 0$
- front 와 rear 의 위치가 배열의 마지막 인덱스 $n-1$ 에서 논리적인 다음 자리인 인덱스 0번으로 이동하기 위해서 **나머지연산자 mod**를 사용
 - $3 \div 4 = 0 \dots 3$ (몫=0, 나머지=3)
 - $3 \bmod 4 = 3$

표 6-2 순차 큐와 원형 큐의 비교

종류	삽입 위치	삭제 위치
순차 큐	$\text{rear} = \text{rear} + 1$	$\text{front} = \text{front} + 1$
원형 큐	$\text{rear} = (\text{rear} + 1) \bmod n$	$\text{front} = (\text{front} + 1) \bmod n$

- 사용조건) 공백 상태와 포화 상태 구분을 쉽게 하기 위해서 front 가 있는 자리는 사용하지 않고 항상 빈자리로 둬



2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

- 초기 공백 원형 큐 생성 알고리즘
 - 크기가 n 인 1차원 배열 생성
 - front와 rear를 0으로 초기화

알고리즘 6-7 공백 원형 큐 생성

```
createQueue()  
  cQ[n];  
  front ← 0;  
  rear ← 0;  
end createQueue()
```



2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

- 원형 큐의 공백상태 검사 알고리즘과 포화상태 검사 알고리즘

알고리즘 6-8 원형 큐의 공백 상태 검사

```
isEmpty(cQ)
  if (front = rear) then return true;
  else return false;
end isEmpty()
```

알고리즘 6-9 원형 큐의 포화 상태 검사

```
isFull(cQ)
  if (((rear + 1) mod n) = front) then return true;
  else return false;
end isFull()
```

표 6-3 원형 큐의 상태에 따른 front와 rear의 관계

구분	조건
공백 상태	front = rear
포화 상태	(rear+1) mod n = front



2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

■ 원형 큐의 삽입 알고리즘

- ① rear의 값을 조정하여 삽입할 자리를 준비 : $\text{rear} \leftarrow (\text{rear} + 1) \bmod n$;
- ② 준비한 자리 $\text{cQ}[\text{rear}]$ 에 원소 item 을 삽입

알고리즘 6-10 원형 큐의 원소 삽입

```
enqueue(cQ, item)
  if (isFull(cQ)) then Queue_Full(); // 포화 상태이면 삽입 연산 중단
  else {
    ① rear  $\leftarrow$  (rear + 1) mod n;
    ② cQ[rear]  $\leftarrow$  item;
  }
end enqueue()
```



2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

■ 원형 큐의 삭제 알고리즘

- ① front의 값을 조정하여 삭제할 자리를 준비
- ② 준비한 자리에 있는 원소 cQ[front]를 삭제하여 반환

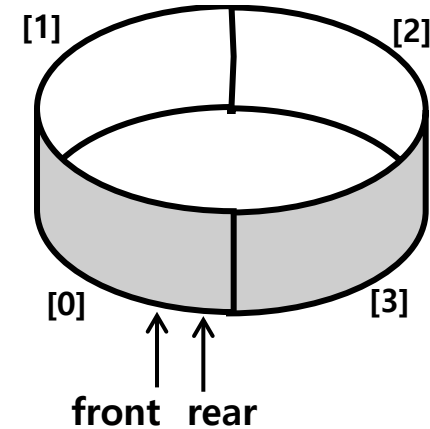
알고리즘 6-11 원형 큐의 원소 삭제

```
deQueue(cQ)
  if (isEmpty(cQ)) then Queue_Empty(); // 공백 상태이면 삭제 연산 중단
  else {
    ① front ← (front + 1) mod n;
    ② return cQ[front];
  }
end deQueue()
```

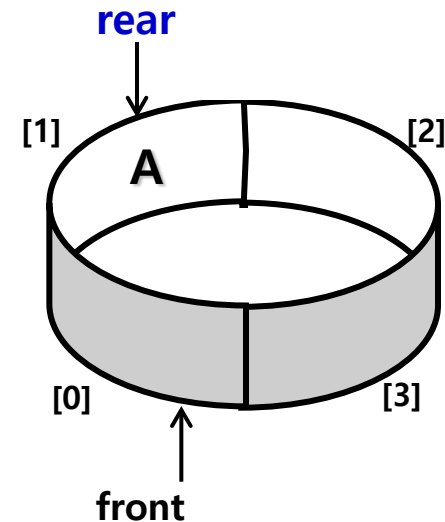


2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

- 크기가 4인 원형 큐에서 큐를 생성하고 삽입·삭제하는 연산 과정
- ① 공백 원형 큐 생성 : `createQueue()`;

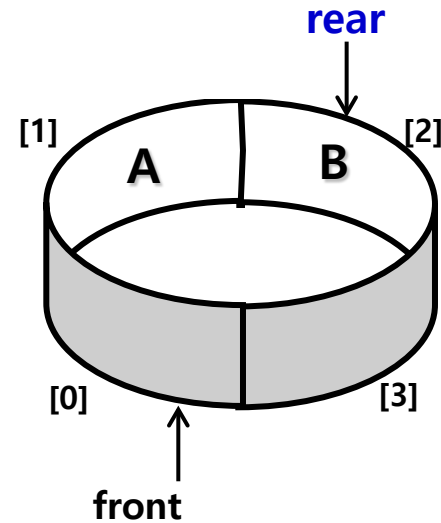


- ② 원소 A 삽입 : `enqueue(cQ, A)`;

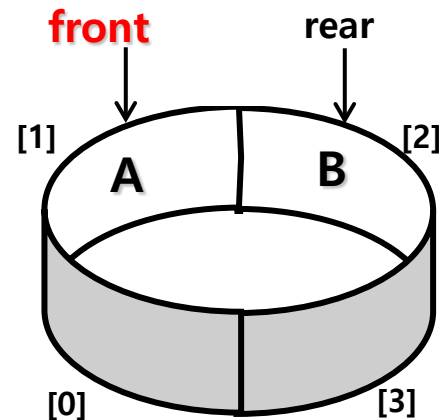


2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

③ 원소 B 삽입 : `enqueue(cQ, B);`

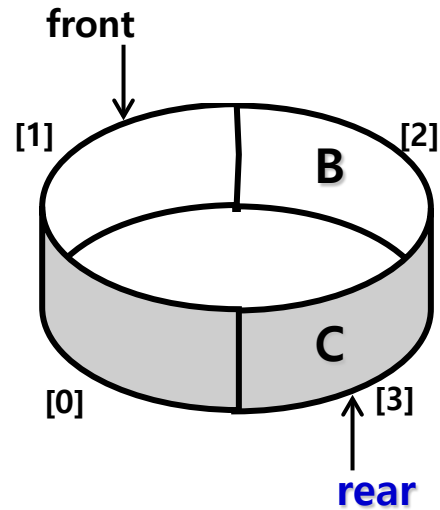


④ 원소 삭제 : `dequeue(cQ);`
(삭제 데이터 : A)

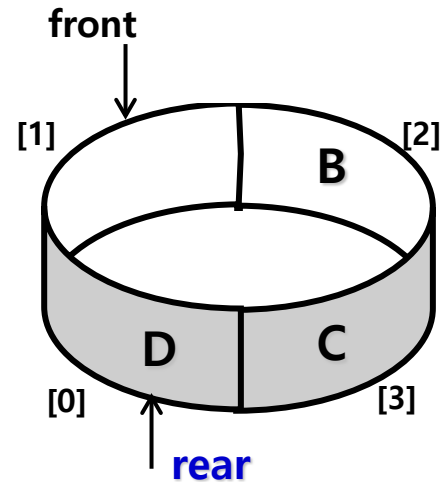


2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

⑤ 원소 C 삽입 : `enqueue(cQ, C);`



⑥ 원소 D 삽입 : `enqueue(cQ, D);`



2. 큐의 구현 : 원형 큐의 구현

- 순차 자료구조를 이용해 원형 큐 구현하기 프로그램 : [교재 287p](#)
- 실행 결과

```
cmd 명령 프롬프트

***** 원형 큐 연산 *****

삽입 A>> Circular Queue : [ A ]
삽입 B>> Circular Queue : [ A B ]
삽입 C>> Circular Queue : [ A B C ] peek item : A

삭제 >> Circular Queue : [ B C ] 삭제 데이터 : A
삭제 >> Circular Queue : [ C ]   삭제 데이터 : B
삭제 >> Circular Queue : [ ]     삭제 데이터 : C
삽입 D>> Circular Queue : [ D ]
삽입 E>> Circular Queue : [ D E ]
```



2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

❖ 연결 큐

- 단순 연결 리스트를 이용한 큐
 - 큐의 원소 : 단순 연결 리스트의 노드
 - 큐의 원소의 순서 : 노드의 링크 포인터로 연결
 - 변수 front : 첫 번째 노드를 가리키는 포인터 변수
 - 변수 rear : 마지막 노드를 가리키는 포인터 변수
- 상태 표현
 - 초기 상태와 공백 상태 : front = rear = null
- 연결 큐의 구조

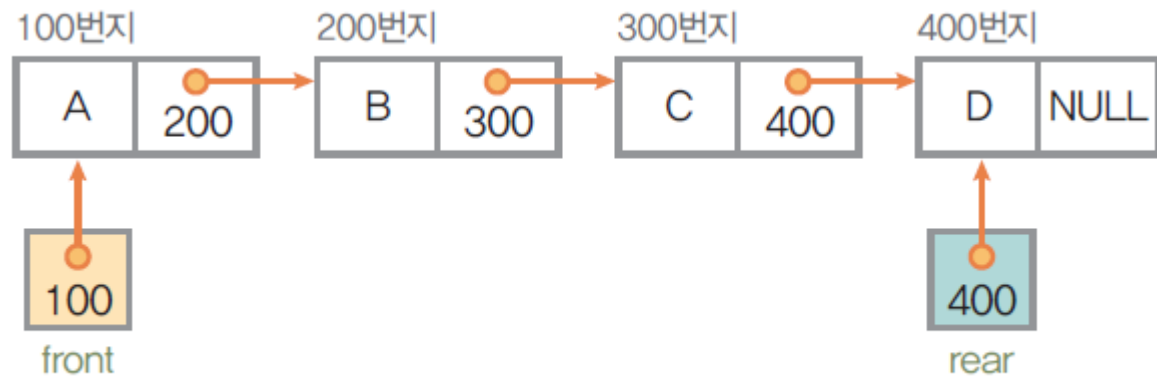


그림 6-7 연결 큐의 구조

2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

- 공백 연결 큐 생성 알고리즘
 - 초기화 : front = rear = null

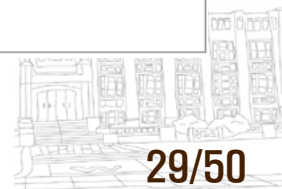
알고리즘 6-12 공백 연결 큐 생성

```
createLinkedQueue()
  front ← NULL;
  rear ← NULL;
end createLinkedQueue()
```

- 연결 큐의 공백 상태 검사 알고리즘
 - 공백 상태 : front = rear = null

알고리즘 6-13 연결 큐의 공백 상태 검사

```
isEmpty(LQ)
  if (front = NULL) then return true;
  else return false;
end isEmpty()
```



2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

■ 연결 큐의 삽입 알고리즘

알고리즘 6-14 연결 큐의 원소 삽입

```
enqueue(LQ, item)
  {
    new ← getNode();
    ① { new.data ← item;
        new.link ← NULL;
        {
          if (front = NULL) then {
            ② { rear ← new;
                front ← new;
              }
          }
          else {
            ③ { rear.link ← new;
                rear ← new;
              }
          }
        }
  }
end enqueue()
```

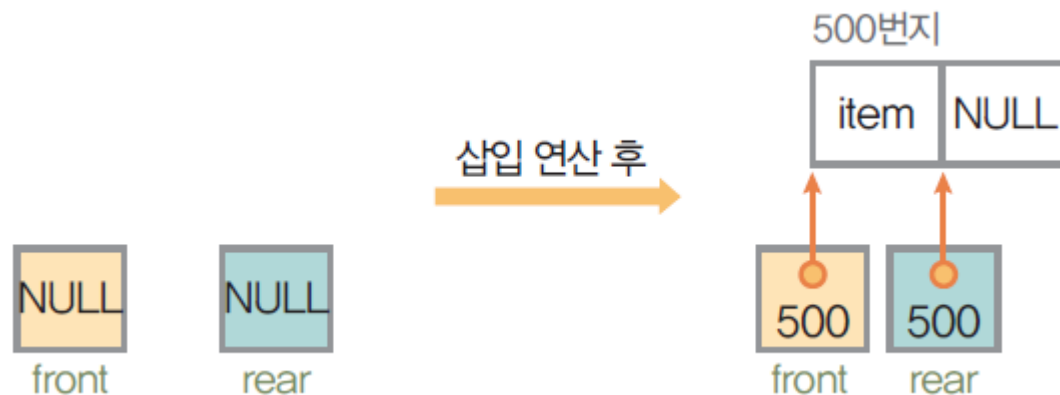


2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

- ① 삽입할 새 노드를 생성하여 데이터 필드에 item을 저장. 삽입할 새 노드는 연결 큐의 마지막 노드가 되어야 하므로 링크 필드에 NULL을 저장

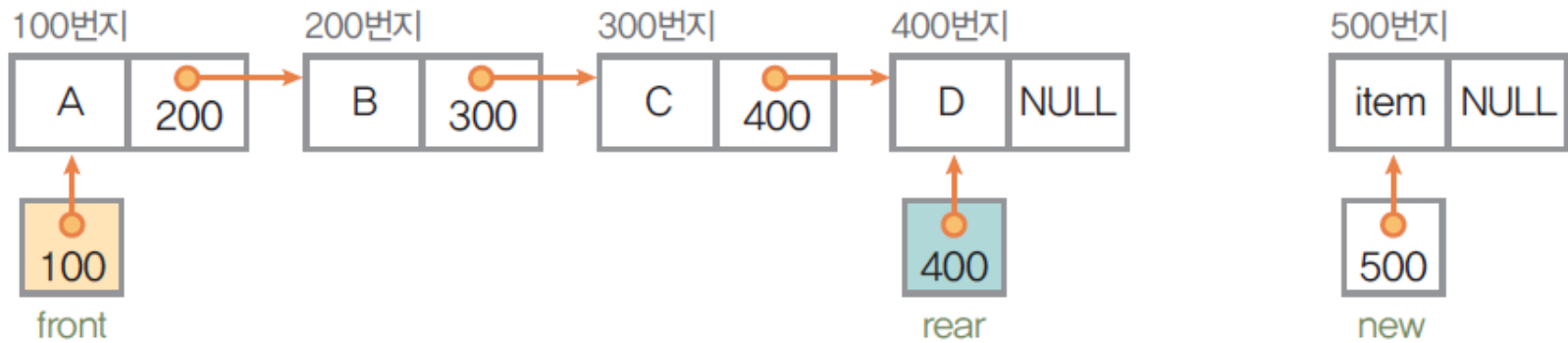


- ② 새 노드를 삽입하기 전에 연결 큐가 공백인지 아닌지를 검사. 연결 큐가 공백인 경우에는 삽입할 새 노드가 큐의 첫 번째 노드이자 마지막 노드이므로 포인터 front와 rear가 모두 새 노드를 가리키도록 설정

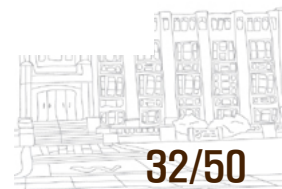
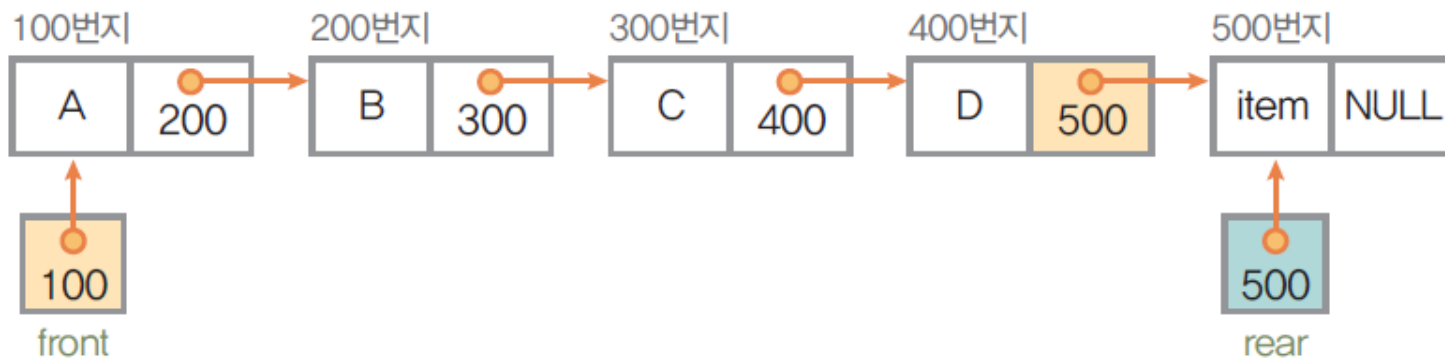


2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

③ 큐가 공백이 아닌 경우, 즉 노드가 있는 경우에는 현재 큐의 마지막 노드의 뒤에 새 노드를 삽입하고 마지막 노드를 가리키는 rear가 삽입한 새 노드를 가리키도록 설정



삽입 연산 후



2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

■ 연결 큐의 원소 삭제 알고리즘

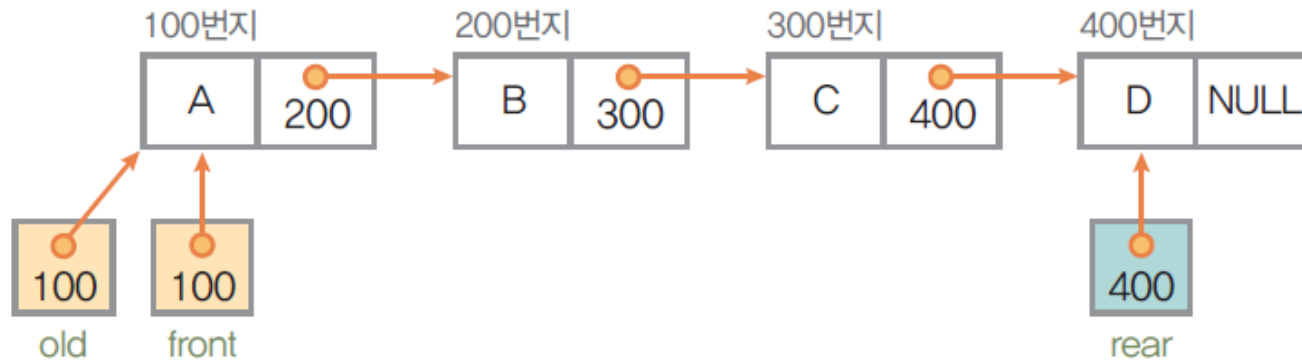
알고리즘 6-15 연결 큐의 원소 삭제

```
deQueue(LQ)
  if (isEmpty(LQ)) then Queue_Empty();
  else {
    ❶ old ← front;
      item ← front.data;
    ❷ front ← front.link;
    ❸ if (isEmpty(LQ)) then rear ← NULL;
    ❹ returnNode(old);
      return item;
  }
end deQueue()
```

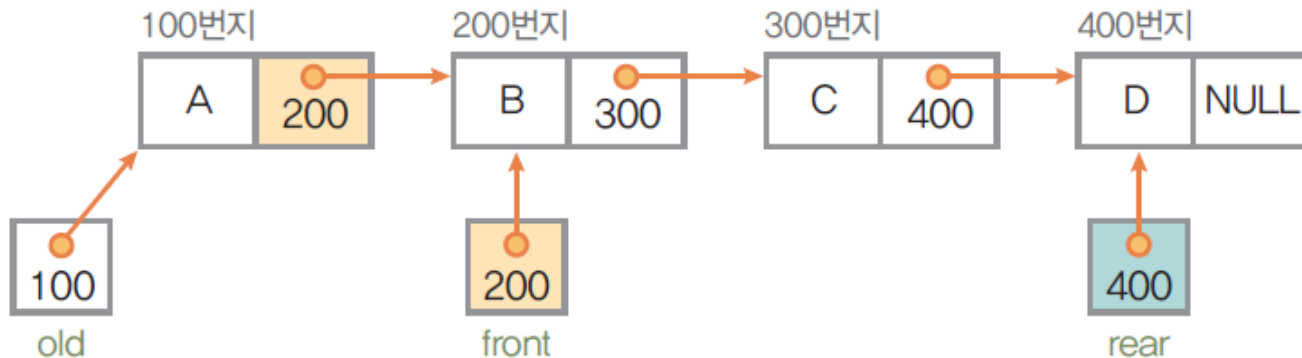


2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

- ① 삭제 연산에서 삭제할 노드는 큐의 첫 번째 노드로, 포인터 front가 가리키고 있는 노드. Front가 가리키는 노드를 포인터 old가 가리키게 하여 삭제할 노드로 지정

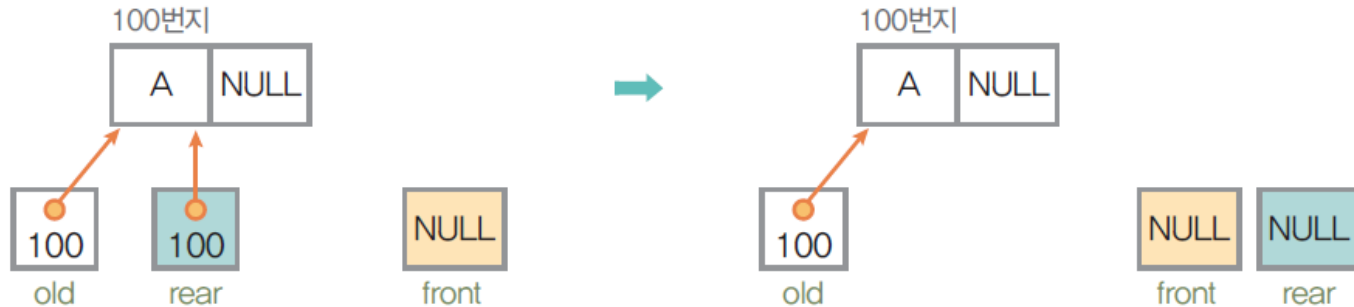


- ② 삭제 연산 후에는 현재 front 노드 다음 노드(front.link)가 front 노드가 되어야 하므로 포인터 front를 재설정

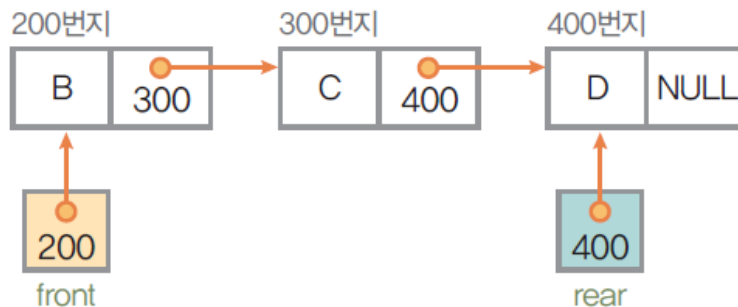


2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

- ③ 현재 큐에 노드가 하나뿐이어서 재설정된 front가 NULL이 되는 경우에는 삭제 연산 후에 공백 큐가 되므로 포인터 rear를 NULL로 설정



- ④ 포인터 old가 가리키고 있는 노드를 삭제하여 메모리 공간을 시스템에 반환(returnNode())



2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

- 연결 큐의 원소 검색 알고리즘
 - 연결 큐의 첫 번째 노드, 즉 front 노드의 데이터 필드 값을 반환

알고리즘 6-16 연결 큐의 원소 검색

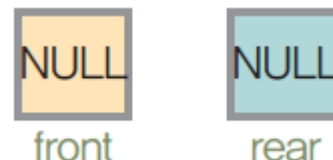
```
peek(LQ)
  if (isEmpty(LQ)) then Queue_Empty()
  else return (front.data);
end peek()
```



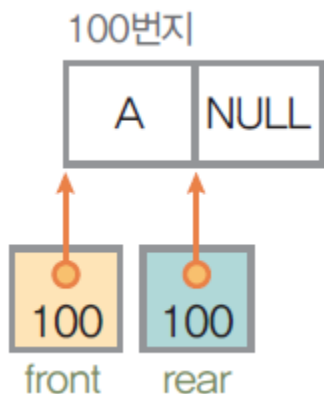
2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

■ 연결 큐에서의 연산 과정

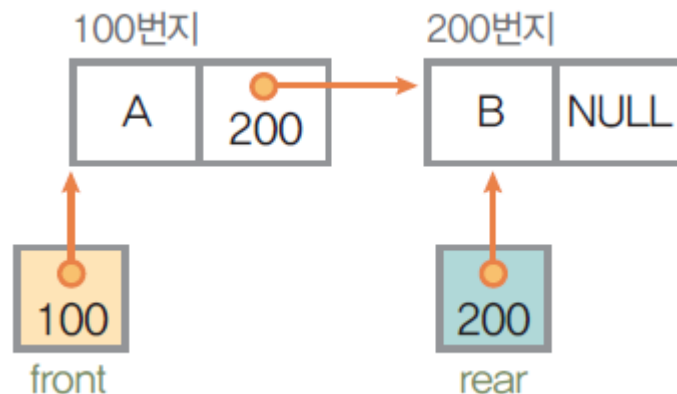
① 공백 원형 큐 생성 : `createLinkedListQueue()`;



② 원소 A 삽입 : `enqueue(LQ, A)`;

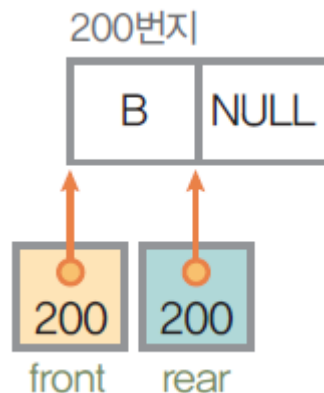


③ 원소 B 삽입 : `enqueue(LQ, B)`;

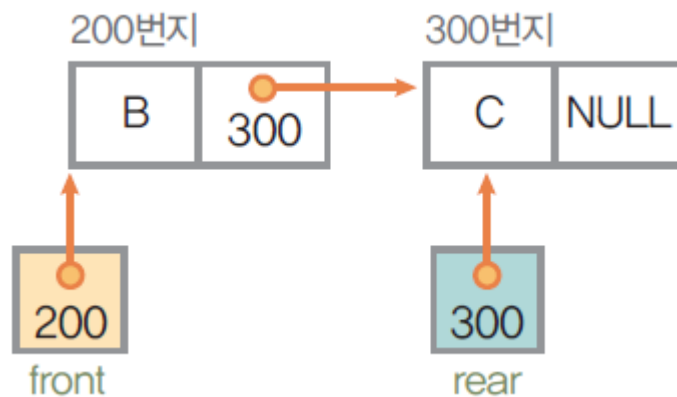


2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

④ 원소 삭제 : deQueue(LQ);

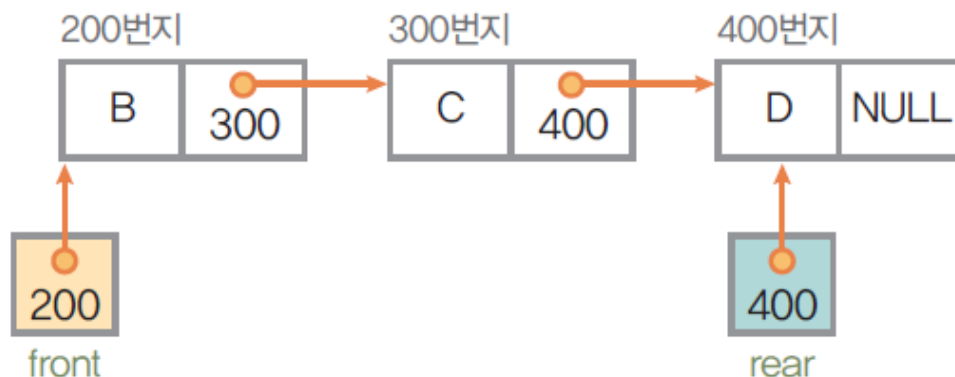


⑤ 원소 C 삽입 : enQueue(LQ, C);

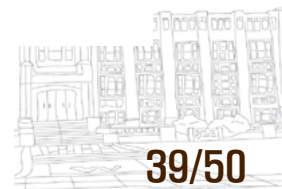
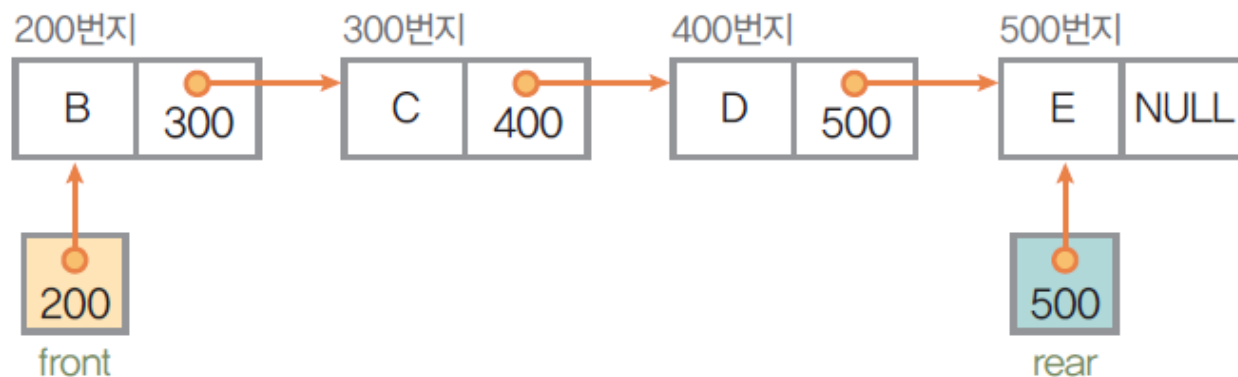


2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

⑥ 원소 D 삽입 : enQueue(LQ, D);



⑦ 원소 E 삽입 : enQueue(LQ, E);



2. 큐의 구현 : 연결자료구조를 이용한 큐의 구현

- 연결 자료구조를 이용해 연결 큐 구현하기 프로그램 : [교재 295p](#)
- 실행 결과

```
명령 프롬프트

***** 연결 큐 연산 *****

삽입 A>> Linked Queue : [ A ]
삽입 B>> Linked Queue : [ A B ]
삽입 C>> Linked Queue : [ A B C ] peek item : A

삭제 >> Linked Queue : [ B C ] 삭제 데이터 : A
삭제 >> Linked Queue : [ C ]   삭제 데이터 : B
삭제 >> Linked Queue : [ ]     삭제 데이터 : C
삽입 D>> Linked Queue : [ D ]
삽입 E>> Linked Queue : [ D E ]
```



3. 데크

❖ 데크 (Deque : double-ended queue)

- 큐 두 개 중 하나를 좌우로 뒤집어서 붙인 구조, 큐의 양쪽 끝에서 삽입 연산과 삭제 연산을 수행할 수 있도록 확장한 자료구조

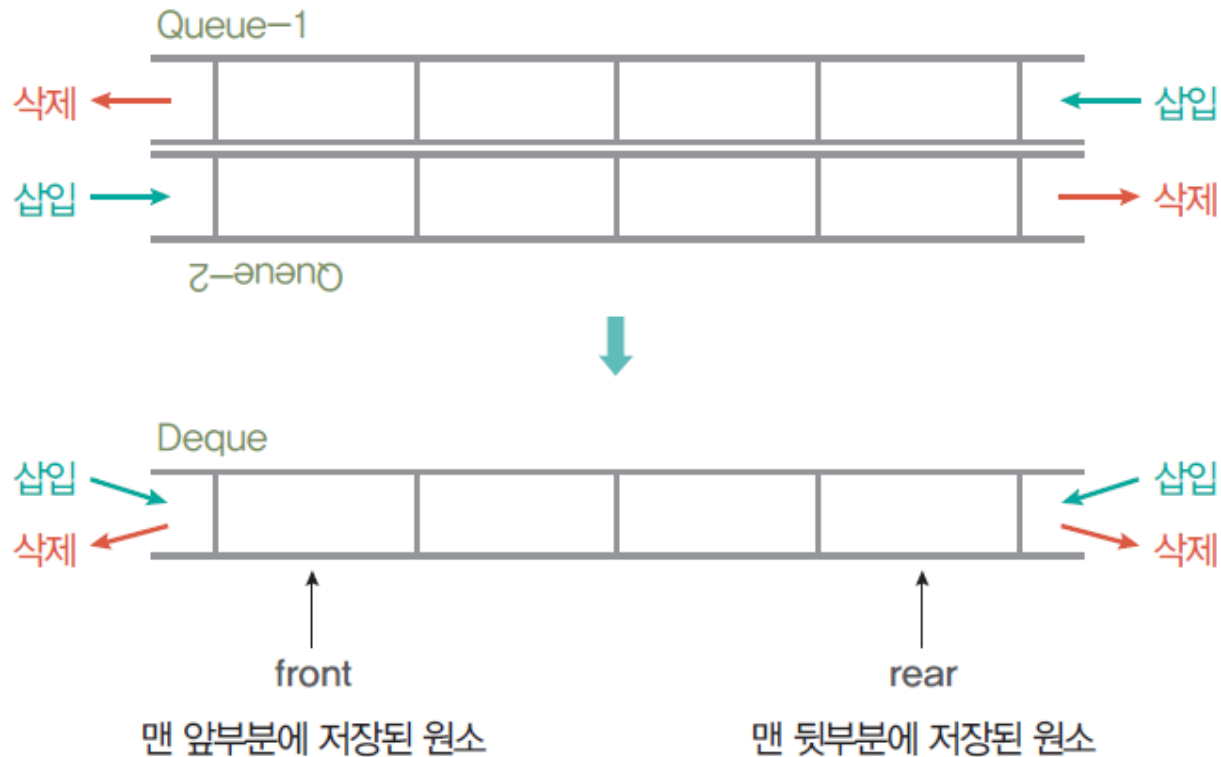


그림 6-8 데크의 구조



ADT 6-2

데크의 추상 자료형

ADT deque

데이터 : 0개 이상의 원소를 가진 유한 순서 리스트

연산 :

$DQ \in \text{deque}; \text{item} \in \text{Element};$

// 공백 데크를 생성하는 연산

$\text{createDeque}() ::= \text{create an empty DQ};$

// 데크가 공백 상태인지 검사하는 연산

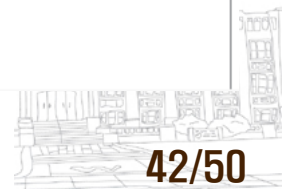
$\text{isEmpty}(DQ) ::= \text{if (DQ is empty) then return true}$
 $\text{else return false};$

// 데크의 front 앞에 item(원소)을 삽입하는 연산

$\text{insertFront}(DQ, \text{item}) ::= \text{insert item at the front of DQ};$

// 데크의 rear 뒤에 item(원소)을 삽입하는 연산

$\text{insertRear}(DQ, \text{item}) ::= \text{insert item at the rear of DQ};$



3. 덱

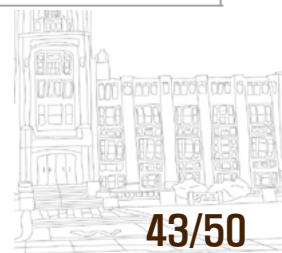
```
// 덱의 front에 있는 item(원소)을 삭제하는 연산
deleteFront(DQ) ::= if (isEmpty(DQ)) then return NULL
                    else { delete and return the front item of DQ };

// 덱의 rear에 있는 item(원소)을 삭제하는 연산
deleteRear(DQ) ::= if (isEmpty(DQ)) then return NULL
                  else { delete and return the rear item of DQ };

// 덱의 front에 있는 item(원소)을 반환하는 연산
getFront(DQ) ::= if (isEmpty(DQ)) then return NULL
                 else { return the front item of the DQ };

// 덱의 rear에 있는 item(원소)을 반환하는 연산
getRear(DQ) ::= if (isEmpty(DQ)) then return NULL
               else { return the rear item of the DQ };
```

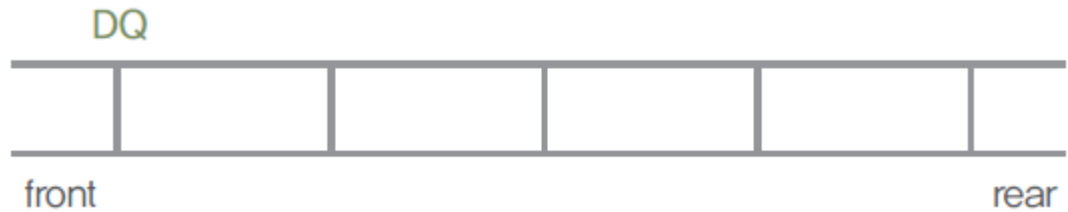
End deque



3. 데크

■ 데크의 연산 과정

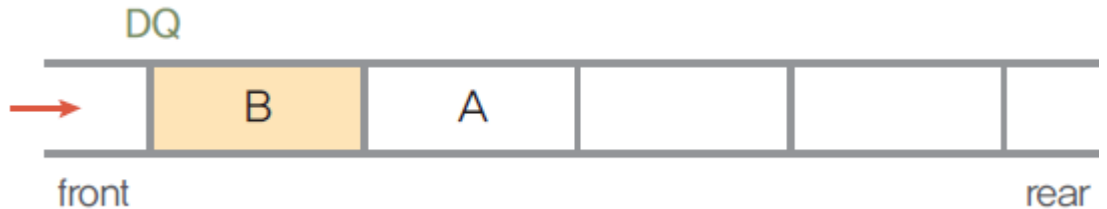
① createDeque();



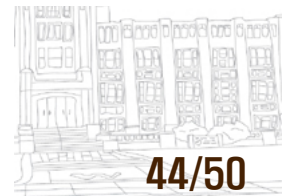
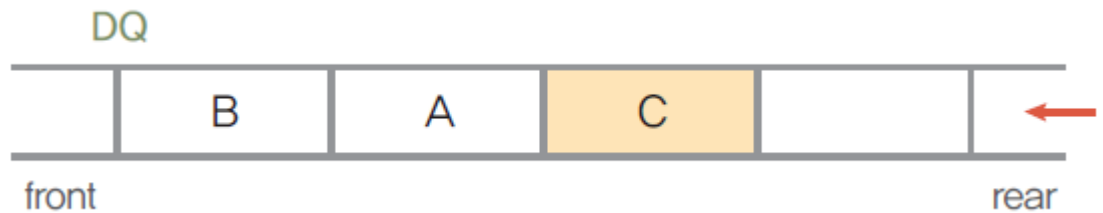
② insertFront(DQ, 'A');



③ insertFront(DQ, 'B');

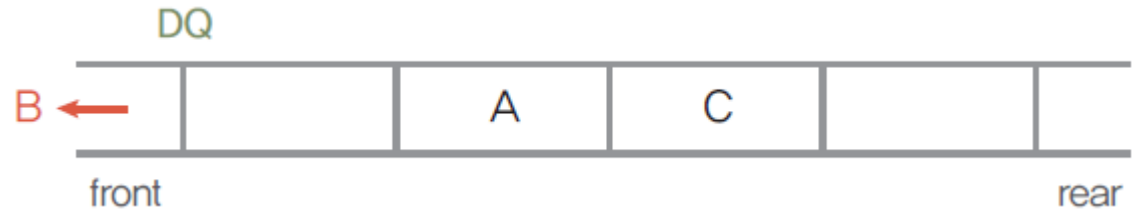


④ insertRear(DQ, 'C');

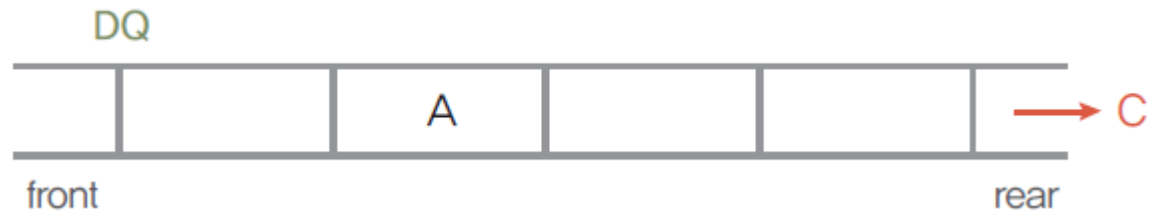


3. 데크

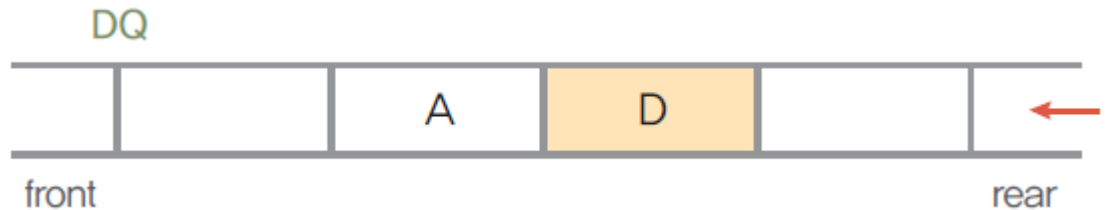
⑤ deleteFront(DQ);



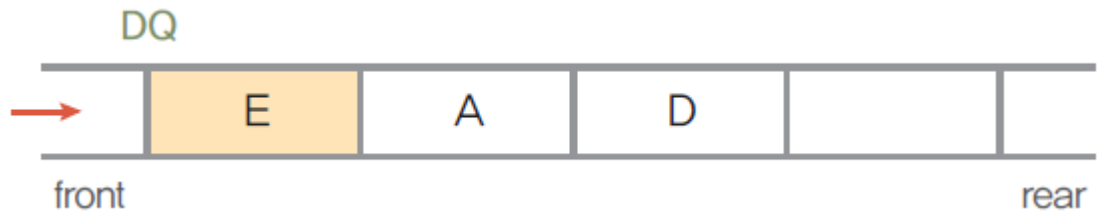
⑥ deleteRear(DQ);



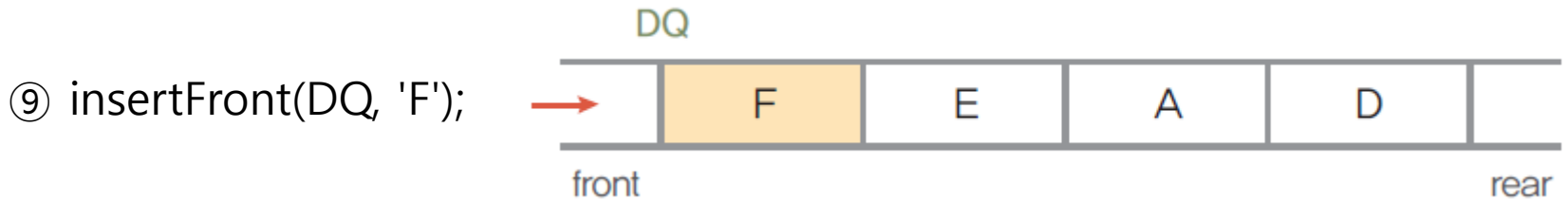
⑦ insertRear(DQ, 'D');



⑧ insertFront(DQ, 'E');



3. 데크



■ 데크의 구현

- 양쪽 끝에서 삽입/삭제 연산을 수행하면서 크기 변화와 저장된 원소의 순서 변화가 많으므로 순차 자료구조는 비효율적임
- 양방향으로 연산이 가능한 이중 연결 리스트를 사용

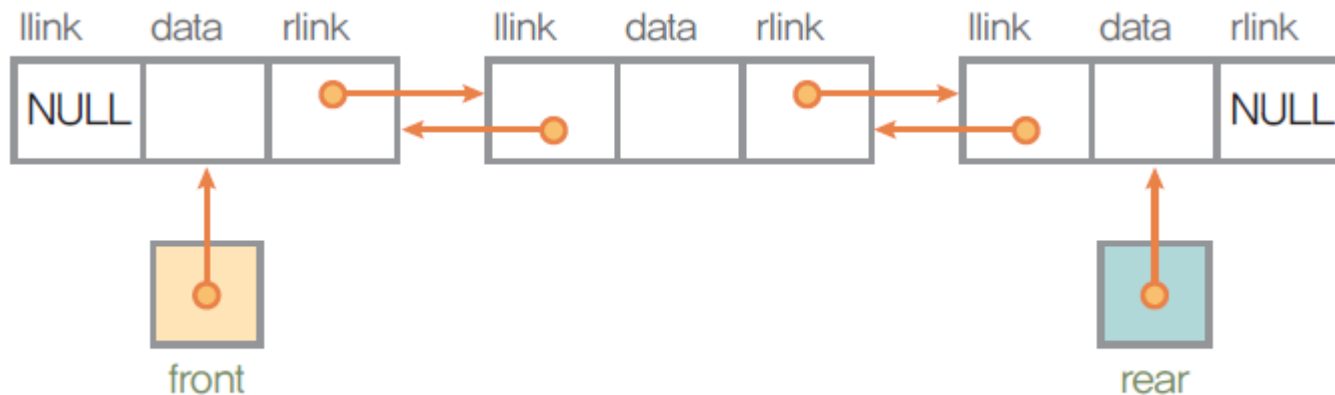


그림 6-9 데크의 이중 연결 리스트 구조



3. 데크

- 이중 연결 리스트를 이용해 데크 구현하기 프로그램 : [교재 302p](#)
- 실행 결과

```
CA 명령 프롬프트
***** 데크 연산 *****

front 삽입 A>> DeQue : [ A ]
front 삽입 B>> DeQue : [ B A ]
rear 삽입 C>> DeQue : [ B A C ]
front 삭제 >> DeQue : [ A C ]   삭제 데이터 : B
rear 삭제 >> DeQue : [ A ]     삭제 데이터 : C
rear 삽입 D>> DeQue : [ A D ]
front 삽입 E>> DeQue : [ E A D ]
front 삽입 F>> DeQue : [ F E A D ]
peek Front item : F
peek Rear item : D
```



4. 큐의 응용 : 운영체제의 작업 큐

❖ 운영체제의 작업 큐

■ 프린터 버퍼 큐(Printer Buffer Queue)

- CPU에서 프린터로 보낸 데이터 순서대로(선입선출) 프린터에서 출력하기 위해서 선입선출 구조의 큐 사용

■ 스케줄링 큐(Scheduling Queue)

- CPU 사용을 요청한 프로세서들의 순서를 스케줄링 하기 위해서 큐를 사용

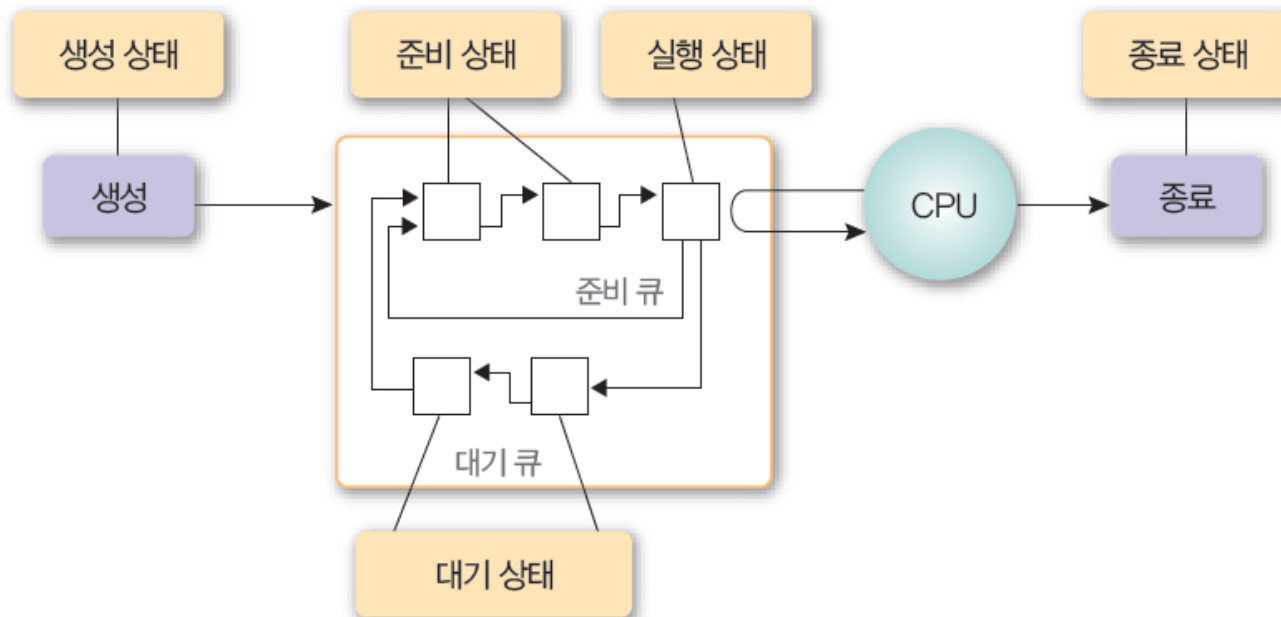


그림 6-10 프로세스 스케줄링 큐



4. 큐의 응용 : 시뮬레이션에서의 큐잉 시스템

❖ 시뮬레이션에서의 큐잉 시스템

- 시뮬레이션을 위한 수학적 모델링에서 대기행렬과 대기시간 등을 모델링 하기 위해서 큐잉 이론(Queue theory) 사용



Thank You

