

| 算法 | 思想& 规则 | 可抢占? | 优点 | 缺点 | 考虑到等待时 间&运行时间? | 会导致 饥饿? | |
|-------------|-----------|---|------------------------------------|--|-------------------|------------|--|
| FCFS | 自己回 忆 | 非抢占式 | 公平; 实现简单 | 对短作业不利 | 等待时间√ 运行时间× | 不会 | 一 适用于早期的批处理系统 |
| SJF/S PF | 自己回忆 | 默认为非抢占式, 也有SJF的抢占式 版本最短剩余时间 优先算法(SRTN) | "最短的"平均等待 /周转时间; | 对长作业不利,可 能导致饥饿;难以 做到真正的短作业 优先 | 等待时间× 运行时间√ | 会 | 这三种算法主要关心对用户的公平性、平均周转时间、平均等待时间等评价系统整体性能的指标但不关心"响应时间",也不区分任务的紧急程度,因此对于用户来说,交互性很糟糕 |
| HRRN | 自己回忆 | 非抢占式 | 上述两种算法的权衡 折中,综合考虑的等 待时间和运行时间 | | 等待时间√ 运行时间√ | 不会 | |

| 算法 | 思想& 规则 | 可抢占? | 优点 | 缺点 | 会导致 饥饿? | 补充 |
|----------------|------------------|--------------------------------|-----------------------|---------------------------|------------|--|
| 时间 片轮 转 | | 抢占式 | 公平,适用 于分时系统 | 频繁切换有开销, 不区分优先级 | 不会 | 时间片太大或太小有何 影响? |
| 优先 级调 度 | | 有抢占式的,也有非 抢占式的。注意做题 时的区别 | 区分优先级, 适用于实时 系统 | 可能导致饥饿 | 会 | 动态/静态优先级。 各类型进程如何设置优 先级?如何调整优先级? |
| 多级 反馈 队列 | 较复杂, 注意理 解 | 抢占式 | 平衡优秀 666 | 一般不说它有缺 点,不过可能导 致饥饿 | 슺 | |

