

Grundlagen der Systemsoftware

Modul: InfB-GSS

Veranstaltung: 64-091

Utz Pöhlmann
4pohlma@informatik.uni-hamburg.de
6663579

Louis Kobras
4kobras@informatik.uni-hamburg.de
6658699

Marius Widmann
4widmann@informatik.uni-hamburg.de
6714203

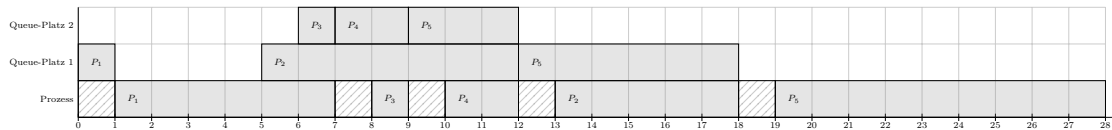
24. Mai 2016

Zettel Nr. 3 (Ausgabe: 09. Mai 2016, Abgabe: 25. Mai 2016)

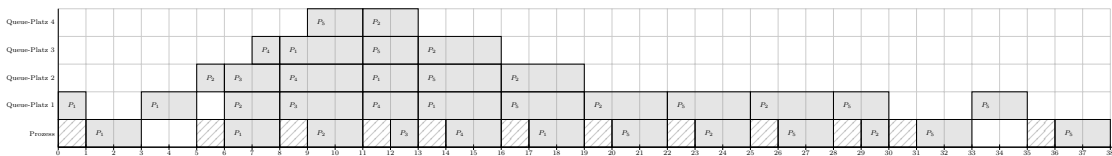
Scaling aus dem Blockgraph-Package hat rumgesponnen. Deswegen scaled floating image, deswegen kleine Labels. Sorry :’((Zur Not reinzoomen, ist ja eine Vektorgrafik)

Scheduling-Algorithmen

Teilaufgabe a



Teilaufgabe b



Echtzeit & Mehrprozessor-Scheduling

Teilaufgabe a

Auftrag A1 benötigt alle 4 Ticks 1 Tick zum Rechnen.

Auftrag A2 benötigt alle 7 Ticks 3 Ticks zum Rechnen.

Auftrag A3 benötigt alle 3 Ticks 1 Tick zum Rechnen.

Bringt man dies alles auf einen Nenner:

Auftrag A1 benötigt alle 84 Ticks 21 Ticks zum Rechnen.

Auftrag A2 benötigt alle 84 Ticks 36 Ticks zum Rechnen.

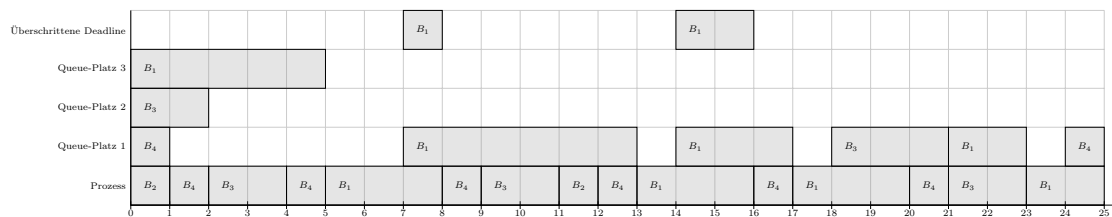
Auftrag A3 benötigt alle 84 Ticks 28 Ticks zum Rechnen.

$$21 + 36 + 28 = 85$$

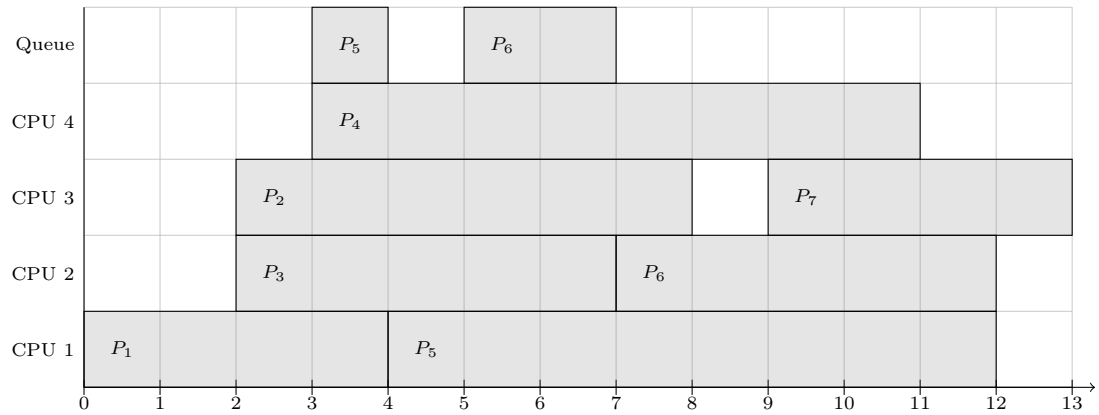
85 Ticks benötigte Zeit > 84 Ticks zur Verfügung stehende Zeit

Somit gibt es keinen „guten“ Zeitplan.

Teilaufgabe b.ii



Teilaufgabe c



Prioritätsinversion

Teilaufgabe a

Anmerkung: Die x-Achsenabschnitte sind in 10er-Schritten zu lesen.

