

# 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

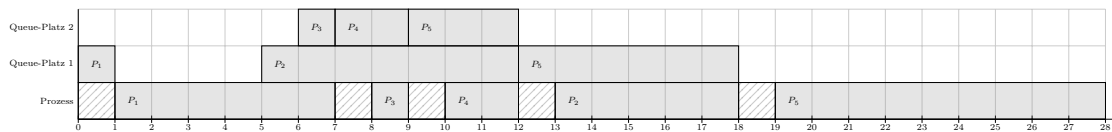
24. Mai 2016

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

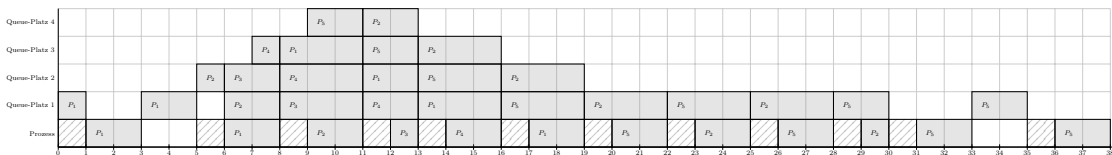
*Scaling aus dem Blockgraph-Package hat rumgesponnen. Deswegen scaled floating image, deswegen kleine Labels. Sorry :’( (Zur Not reinzoomen, ist ja eine Vektorgrafik) Unsere Notizen können ggf. unter [0] als Referenz eingesehen werden.*

### 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.

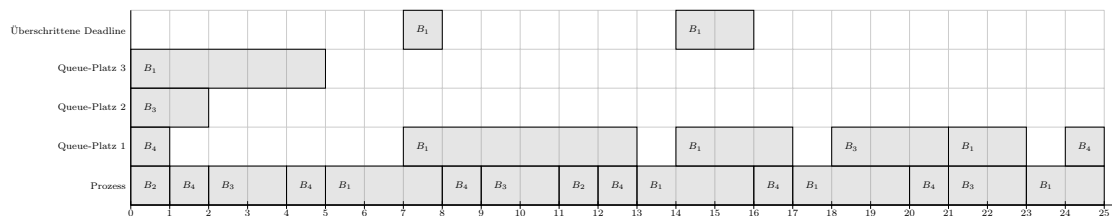
Auftrag A3 benötigt alle 84 Ticks 28 Ticks zum Rechnen.

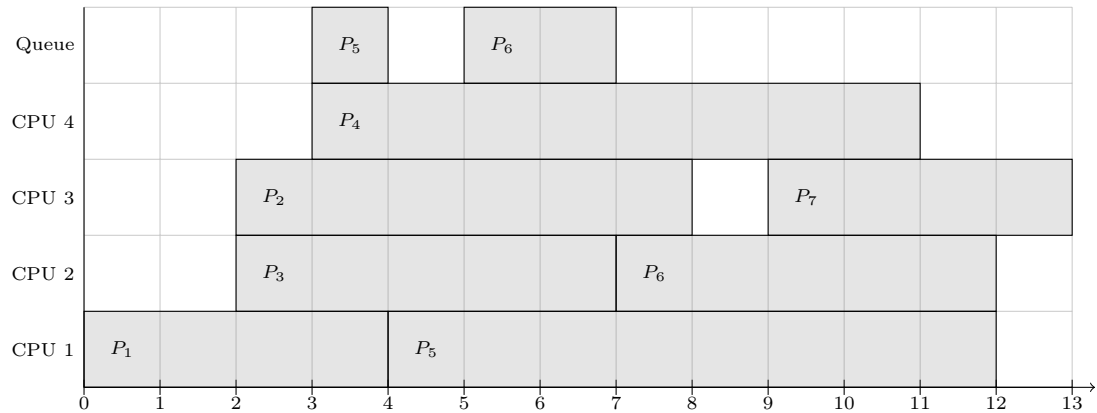
$21 + 36 + 28 = 85$

85 Ticks benötigte Zeit > 84 Ticks zur Verfügung stehende Zeit

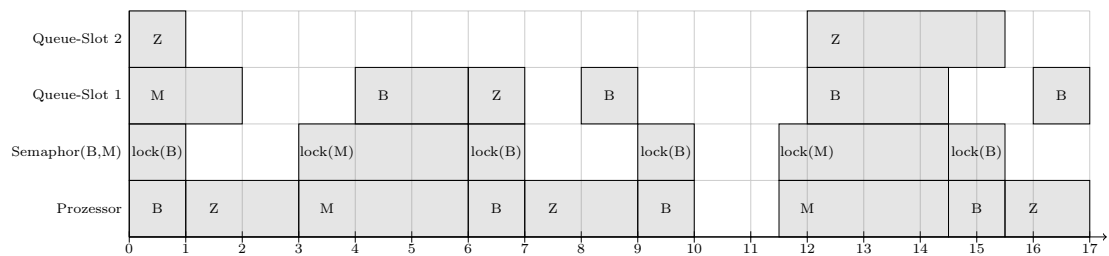
Somit gibt es keinen „guten“ Zeitplan.

#### Teilaufgabe b.ii



**Teilaufgabe c****Prioritätsinversion****Teilaufgabe a**

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



[0]: [https://docs.google.com/document/d/1EJntYgtHZphwCFuU\\_R3hNkebmw-3NdSDRfhEMgyucB8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1EJntYgtHZphwCFuU_R3hNkebmw-3NdSDRfhEMgyucB8/edit?usp=sharing)