## <u>שאלה 2</u>

א.

T	D ( )	
Threads(ms)	Process (ms)	מדידה
15.1295	140.3954	1
12.3327	76.7258	2
6.5309	35.422	3
5.4631	57.971	4
7.7375	39.0203	5
26.1227	35.1813	6
7.4585	50.029	7
12.4097	52.9909	8
12.0845	62.4711	9
6.4683	62.1431	10

## ב. הסבר לתוצאות הטבלה:

בתרגיל מדדנו את זמן יצירת והרצת הודעת "Hello World" גם באמצעות יצירת בתרגיל מדדנו את זמן יצירת והרצת הודעת (Process) וגם באמצעות ת'רד 10 פעמים כל אחד.

התוצאות הראו שזמן יצירת תהליך היה גבוה משמעותית (בטווח של כ-35 עד 140 מילישניות), בעוד שזמן יצירת ת'רד היה נמוך בהרבה (כ-5 עד 26 מילישניות).

הסיבה לכך היא שבתהליך חדש, מערכת ההפעלה צריכה להקצות זיכרון נפרד, לטעון קבצים ולפתוח משאבים מחדש — תהליך כבד. לעומת זאת, יצירת ת'רד קלה ומהירה הרבה יותר, כי הת'רד משתמש בזיכרון ומשאבים שכבר קיימים בתוך התהליך הראשי.

הסיבה היא כי תהליך מנוהל בעזרת PCB מבנה נתונים גדול שמכיל מידע כמו זיכרון, קבצים פתוחים, מצב ריצה ועוד.

לעומת זאת, כל ת'רד מנוהל בעזרת TCB מבנה נתונים קטן יותר שמכיל בעיקר מידע על רישום מצב הת'רד, מזהה, סטאק ועוד.

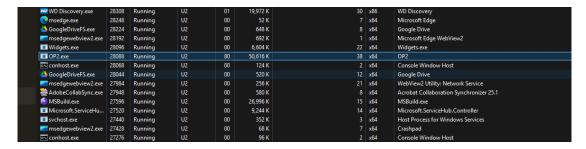
לכן גם מבחינת ניהול פנימי, תהליכים דורשים יותר משאבי מערכת מאשר ת'רדים.

## <u>תרגיל 3 :</u>

עבור 20 טרד'ס:

```
0 references
public static void Main(string[] args)
{
     Console.WriteLine($"Process ID: {Process.GetCurrentProcess().Id}");
     int rowsA = 1000;
     int colsA = 5000;
     int colsB = 1000;
     int numThreads = 20;
     // Initialize matrices
```

.task manager קיבלנו 38 טרד'ס



נסיק כי יש עוד טרד'ס שלא קשורים לקוד עצמו אבל מופעלים דרך התוכנית כברירת מחדל.

דוגמה נוספת,

:עבור 2 טרד'ס

# .task manager קיבלנו 20 טרד'ס

Details										
Name	PID	Status	User name	CPU	Memory (a	Threads	Archite	Des		
SystemSettings.exe	11564	Suspended	U2	00	ок	35	х64	Set		
🚣 jusched.exe	11680	Running	U2	00	28 K		x86	Jav		
SoftwareUpdateNoti	11972	Running	U2	00	896 K	3	x86	Sof		
chrome.exe	12104	Running	U2	00	18,812 K	21	x64	Go		
conhost.exe	12208	Running	U2	00	368 K	4	х64	Co		
WDDiscoveryMonito	12256	Running	U2	00	644 K	5	x86	WD		
ः. conhost.exe	12472	Running	SYSTEM	00	216 K	3	х64	Co		
OP2.exe	12632	Running	U2	16	47,768 K	20°	х64	OP		
OneDrive.exe	12648	Running	U2	00	6,804 K	* 27	х64	Mic		
ov. conhost.exe	12688	Running	U2	00	60 K	2	х64	Co		
■ backgroundTaskHos	12724	Suspended	U2	00	0 K	13	х64	Bac		
WD Discovery.exe	12736	Running	U2	00	20 K	2	x86	WD		
SecurityHealthServic	12860	Running	SYSTEM	00	2,048 K	11		Wir		
Chromo ovo	12006	Dunning	112	00	62 276 V	10	v64	Go		

## <u>שאלה 4:</u>

א.

## הסבר אלגוריתם:

האלגוריתם מיזוג (MTMergeSort הוא מימוש של אלגוריתם מיזוג (Merge Sort) עם מיזוג (Multi-threading).

## 1. חלוקה:

האלגוריתם מחלק את המערך לשני חלקים שווים) או כמעט שווים עד שמגיעים למערכים בגודל של אלמנט אחד.

## 2. ריבוי תהליכים:

- אם גודל המערך הנוכחי גדול מסף מסוים (nMin) האלגוריתם יוצר שני תהליכים נפרדים (Threads) כדי למיין את שני החלקים במקביל.
- אם גודל המערך קטן או שווה ל nMin-המיון מתבצע בצורה סדרתית. ·

### 3. מיזוג:

- לאחר שכל חלק מוין, האלגוריתם ממזג את שני החלקים הממוינים למערך אחד ממויין.
- המיזוג מתבצע על ידי השוואת האלמנטים בשני החלקים והעתקתם למערך זמני בסדר עולה.

## :4 העתקה חזרה

האלמנטים הממוינים מועתקים חזרה למערך המקורי.

## <u>האלגוריתם</u>

1.<mark>0.</mark>) פונקציית מיון\_מיזוג\_מרובה\_תהליכים(רשימה, nMin) :

# : 1 => (רשימה) (1<mark>.1</mark>

החזר רשימה

## 1.2)חצה את הרשימה לשתי תתי-רשימות:

- 1.2.1 ) שמאלית = החצי הראשון
  - ימנית = החצי השני ( 1.2.2

## : nMin < (רשימה) אם אורך (1.3

- (תהליך נפרד) (nMin ) קרא מיון\_מיזוג\_מרובה\_תהליכים (שמאלית,
  - 1.3.2 ) קרא מיון\_מיזוג\_מרובה\_תהליכים(ימנית, nMin)(תהליך נפרד)
    - 1.3.3 ) התחל את שני התהליכים
    - (Join) המתן לסיום שני התהליכים

#### אחרת

(שמאלית, ימנית) החזר <mark>פונקציית-מיזוג</mark> (שמאלית, ימנית)

סוף פונקציה(1)

-----

- <mark>2.0</mark>) <mark>פונקציה מיזוג</mark>(שמאלית, ימנית):
  - result צור רשימה ריקה ) צור רשימה
- : **כל עוד** יש אלמנטים בשמאלית ויש אלמנטים בימנית) <mark>2.2</mark>

(string.Compare **אם השמאלי קטן או שווה לימני** 

- result-ווסף את האלמנט השמאלי ל-2.2.1
  - 2.2.2 )הסר את האלמנט מהשמאלית

### אחרת

- result-ווסף את האלמנט הימני ל-2.2.3
  - 2.2.4 הסר את האלמנט מהימני
- result-את כל האלמנטים הנותרים בשמאלית (<mark>2.3</mark>
  - result-את כל האלמנטים הנותרים בימנית)<mark>2.4</mark>
    - result החזר) (<mark>2.5</mark>

# סוף פונקציה(2)

.2

