Одесский национальный политехнический университет

Кафедра «Компьютерные системы управленния»

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

по предмету «Современные технологии программирования»

на тему: «Обслуживание процессором ЭВМ очереди готовых заданий»

Вариант 3

Студента 3 курса, группы АТ–181

специальности «Автоматизация и компьютерно-интегрированные технологии»

ФИО: Босюк Е. Н.

Руководитель: доц. Сперанский В.О.

Национальна шкала:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Количество баллов:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Оценка: ECTS:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Члены комиссии \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись) (Фамилия и инициалы)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись) (Фамилия и инициалы)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись) (Фамилия и инициалы)

г. Одеса – 2020 год

СОДЕРЖАНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc58637434)

[ЗАДАНИЕ К КУРСОВОЙ РАБОТЕ 4](#_Toc58637435)

[Вариант задания 5](#_Toc58637436)

[РАЗДЕЛ 1. ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ 6](#_Toc58637437)

[1.1 Описание проектирования программы 6](#_Toc58637438)

[1.2 Диаграмма работы системы 8](#_Toc58637439)

[1.3 Алгоритмы 9](#_Toc58637440)

[1.4 Объектная модель 9](#_Toc58637441)

[1.5 Библиотеки 9](#_Toc58637442)

[1.6 Описание модулей программы 10](#_Toc58637443)

[1.6.1 Реализация необходимых начальных классов системы 10](#_Toc58637444)

[1.6.2 Вспомогательные классы 11](#_Toc58637445)

[1.6.3 Интерфейсы 11](#_Toc58637446)

[РАЗДЕЛ 2. СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ 12](#_Toc58637447)

[2.1. Краткое описание продукта 12](#_Toc58637448)

[2.2 Руководство по использованию 12](#_Toc58637449)

[ВЫВОДЫ 16](#_Toc58637450)

[ЛИТЕРАТУРА 17](#_Toc58637451)

# ВВЕДЕНИЕ

Данная курсовая работа на тему: “Обслуживание процессором ЭВМ очереди готовых заданий”является теоретической, ориентированной на изучение концепций построения операционных систем и методов управления ресурсами процессора. Изучению этой дисциплины должно предшествовать изучение таких дисциплин, как “Программирование”, “Архитектура ЭВМ”, “Объектно-ориентированное программи-рование”.

Целью курсовой работы является изучение основных методов, используемых при управлении ресурсами в различных операционных системах.

Задачей курсовой работы является получение, как теоретических знаний, так и практических навыков, достаточных для проектирования и программирования системного программного обеспечения современных компьютеров, ознакомление с проблемами моделирования и анализа эффективности функционирования реальных вычислительных систем.

# ЗАДАНИЕ К КУРСОВОЙ РАБОТЕ

Для модели вычислительной системы (ВС) с N-ядерным процессором и мультипрограммным режимом выполнения поступающих заданий требуется разработать программную систему для имитации процесса обслуживания заданий в вычислительных системах.

При построении модели функционирования вычислительной системы должны учитываться следующие основные моменты обслуживания заданий:

- генерация нового задания;

- постановка задания в очередь для ожидания момента освобождения процессора;

- выборка задания из очереди при освобождении процессора после обслуживания очередного задания.

Генерация задания:

Считается, что в распоряжении вычислительной системы имеется N ГБ оперативной памяти для размещения рабочей области процесса и M (3<=m<=5) ресурсов R1, R2,…, Rm, обращение к которым переводит процесс в состояние ожидания.

Генерация нового задания (процесса) может происходить:

- в интерактивном режиме по запросу пользователя

- автоматически системой как случайное событие

Каждый процесс характеризуется:

- именем;

- длиной рабочей области;

- интервалом непрерывного выполнения;

- причиной прекращения непрерывной работы (обращение к ресурсу или завершение работы);

- приоритетом, если он требуется используемым методом планирования процессора.

Перед постановкой задания в очередь имитируется размещения рабочей области процесса в оперативной памяти. В случае невозможности размещения процесс отвергается, в противном случае ему выделяется память и процесс помещается в очередь готовых заданий.

Размещение в ОП происходит одним из трёх методов:

1. первого подходящего;

2. наиболее подходящего;

3. наименее подходящего;

Выборка задания из очереди готовых процессов происходит в момент, когда текущий процесс исчерпал интервал непрерывной работы и освободил CPU.

В случае обращения к ресурсу процесс помещается в очередь к нему, причем время использования ресурса генерируется случайным образом.

В случае завершения процесс удаляется из очереди готовых процессов.

Все очереди к ресурсам обслуживаются алгоритмом FCFS (в порядке поступления). Считается, что в каждый момент времени процесс может обратиться только к одному ресурсу. По окончании работы с ресурсом процесс вновь помещается в очередь готовых заданий, причем генерируется новые интервал непрерывной работы и причина ее прекращения.

## Вариант задания

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| n/n |  | Стратегия планирования | Наличие вытеснения | Способ организации очереди | | | | Динамическое повышение приоритета | Критерий вытеснения для SJF | |
|  | упорядоченный  список | не упорядочен.  список | список частично упорядочивается  через t тактов | каждому  приоритету своя очередь |
|  | По интервалу непрерывного выполнения | По оставшемуся времени |
| метод планирования памяти |
| 3. | 3 | HPF | - |  |  | + |  | - |  |  |

Табл.1. Вариант задания

# РАЗДЕЛ 1.ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ

## Описание проектирования программы

Для построения программной модели имитации процесса обслуживания заданий в вычислительной системе необходимо построить объектную модель этой системы. Для этого необходимо продумать, какие классы будут использоваться в процессе проектирования, какие у них свойства и какие методы. Необходимо также продумать, сколько будет необходимо объектов каждого класса.

Для данного случая был выбран следующий список основных классов:

1. **Процесс:**

Поля:

• идентификационный номер процесса;

• имя;

• приоритет;

• статус;

• состояние процесса;

• память;

• время работы процесса на центральном процессоре;

Методы:

• конструктор (устанавливает начальное значение параметров процесса);

• финиширование (осуществляет проверку, завершил ли процесс работу на центральном процессоре);

• увеличение времени работы на центральном процессоре.

1. **Ресурс:**

Поля:

•имя;

•состояние ресурса;

• текущий процесс;

• очередь к ресурсу.

Методы:

•конструктор (устанавливает начальное значение для ресурса);

•визуализация (выводит в окно информацию о текущем состоянии);

•присвоение статуса ресурсу;

•загрузка процесса в центральный процессор.

1. **Очередь к ресурсу:**

Методы:

• конструктор;

• получение первого процесса;

• получение процесса с наивысшим приоритетом;

• проверка на пустоту;

• очистка очереди;

• добавление элемента в очередь;

• удаление элемента очереди;

1. **Планировщик заданий:**

Поля:

• данные о процессоре;

• данные об очереди;

• данные о планировщике памяти

• список завершенных процессов

• список отклоненных процессов

Методы:

•конструктор;

• новый такт (производит изменения в системе при увеличении такта).

• планировка нового задания;

1. **Тактовый генератор:**

Поля:

• номер такта.

Методы:

• конструктор;

• переход на новый такт;

• получение номера текущего такта.

• завершение работы (остановка при выключении системы).

1. **Планировщик памяти:**

Поля:

• список занятых блоков памяти.

Методы:

• конструктор;

• заполнение участка памяти данными;

• очистка блока памяти.

• получение информации об использовании памяти.

1. **Блок памяти:**

Поля:

• адрес начальной ячейки памяти;

• адрес конечной ячейки памяти.

Методы:

• конструктор;

1. **Центральный процессор:**

Поля:

• количество ядер;

Методы:

• конструктор;

• запуск процесса в ядре;

• остановка процесса;

• получение информации о ядрах.

1. **Ядро процессора:**

Поля:

• процессор-родитель;

• состояние ядра;

• текущий процесс;

Методы:

• конструктор;

• запуск процесса (при запуске на процессоре);

• остановка процесса;

• вытеснение процесса из ядра;

• новый такт (производит изменения в системе при увеличении такта).

Данный список является предварительным и будет дополняться в ходе дальнейшего проектирования системы.

## Диаграмма работы системы

Данная диаграмма в общих чертах демонстрирует принцип работы системы



**Рис.1.**Диаграмма работы системы

## Алгоритмы

Стратегия планирования HPF (HighestPriorityFirst) подразумевает выбор планировщиком задания из очереди, имеющего наивысший приоритет, для последующего запуска на процессоре. Наличие в условии задачи возможности вытеснения процессов означает необходимость предусмотреть для планировщика задач функцию замещения обслуживающихся в данный момент процессов новыми. При поступлении в очередь процесса с более высоким приоритетом, чем у запущенных процессов, планировщик должен подать команду процессору на замещение одного из процессов, находящихся в ядрах процессора, только что поступившим процессом. В данном случае, если все ядра процессора заняты, для замещения будет выбираться ядро, обслуживающее процесс с наименьшим приоритетом.

Планирование памяти будет осуществляться по принципу «первого подходящего», то есть, новый процесс будет размещаться в первом свободном блоке памяти подходящего размера.

## Объектная модель



**Рис.2.** Объектная модель системы

## Библиотеки

Для написания данной программы необходимо подключить некоторые библиотеки языка Java. Их перечень представлен в коде:

JavaFxSDK 15.0.1; // Для работы с пользовательским интерфейсом

## Описание модулей программы

### Реализация необходимых начальных классов системы (п.1.1.)

Класс «Process»:

Представляет собой объект процесса, выполняемого системой. Реализует случайную генерацию переменных процесса по типу имени, приоритета, памяти и т.д.

Класс «Queue»:

Реализация очереди к ресурсу (CPU, R1, … Rm). Имеет необходимые методы выборки (первого процесса, процесса с наивысшим приоритетом), а также методы добавления и удаления процессов.

Класс «Scheduler»:

Один из важнейших программных модулей системы. Отвечает за планировку задач (случайную генерацию, добавление пользователем). Связывает очередь готовых процессов и центральный процессор. Отдает команды в планировщик памяти для добавления процессов в память и удаления из памяти. Ведет запись в списки отклоненных и завершенных процессов. Предоставляет различные данные о ходе выполнения программы.

Служит связующим компонентом программы.

Класс «ClockGenerator»:

Генератор тактов. При создании экземпляра принимает в качестве параметров список присоединяемых объектов. Это необходимо для подачи сигнала на центральный процессор и планировщик задач, запускающих выполнение основных процессов в системе каждый такт. Имеет возможность настройки скорости переключения на следующий такт. Предоставляет значение системного времени (в тактах, от начала работы программы).

Класс «MemoryScheduler»:

Планировщик памяти. Отвечает за выделение памяти под процессы, указанные планировщиком задач. Предоставляет доступ к информации о состоянии памяти.

Класс «MemoryBlock»:

Представляет собой блок памяти, размещаемый планировщиком памяти.

Класс «CPU»:

Реализует центральный процессор. При поступлении команд от планировщика задач распределяет нагрузку на внутренние ядра. Предоставляет информацию о состоянии ядер.

Класс «Core»:

Ядро центрального процессора. Отвечает за симуляцию вычислений при обслуживании процесса. Имеет шанс отправить процесс в очередь к одному из системных ресурсов (R1, … Rm)для дальнейшей обработки, а также шанс генерации ошибки процесса, после чего последует его немедленное завершение.

### Вспомогательные классы

Класс «Main»:

Главный класс приложения. Отвечает за запуск программы и ее графического интерфейса. Связывает некоторые части программы.

Класс «Controller»:

Необходим для связи реализованной программной модели с графическим пользовательским интерфейсом (использован паттерн MVP – Model-View-Presenter, где данный класс является Presenter’ом).

Класс «Configuration»:

Хранит некоторые константы, а также параметры системы.

Класс «Utils»:

Генератор имен процессов.

### Интерфейсы

Интерфейс «ITime»:

Интерфейс, реализуемый присоединяемыми к тактовому генератору компонентами. Содержит необходимый метод «timerStep», вызываемый тактовым генератором. Реализация этого метода классами определяет их действия при переходе тактового генератора на следующий такт.

# РАЗДЕЛ 2. СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

## Краткое описание продукта

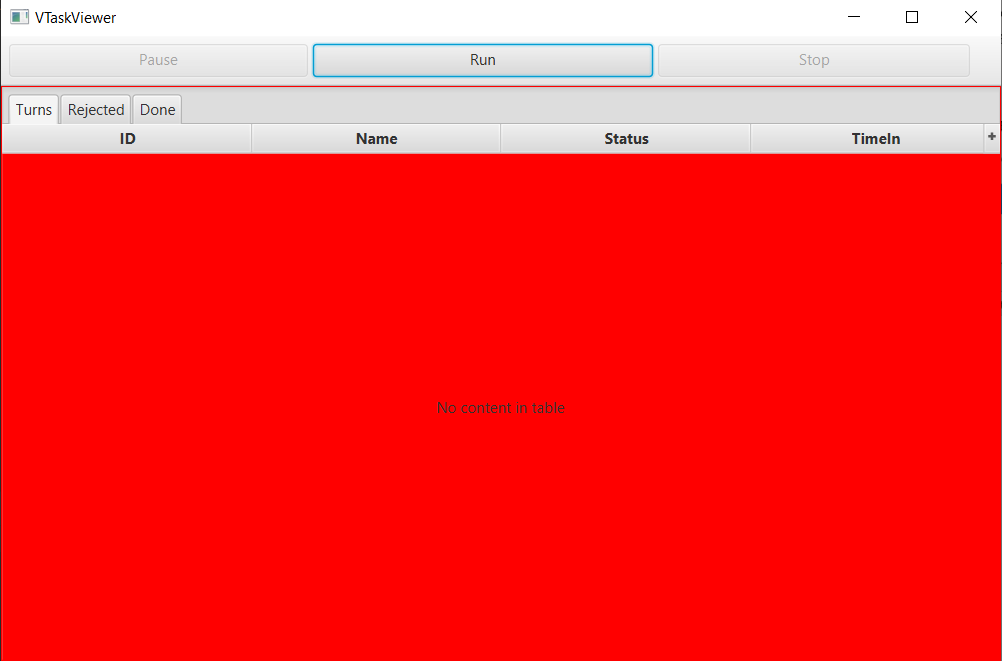
Полученное приложение представляет собой программу симуляции обслуживания процессов ЭВМ.

Функционал приложения включает:

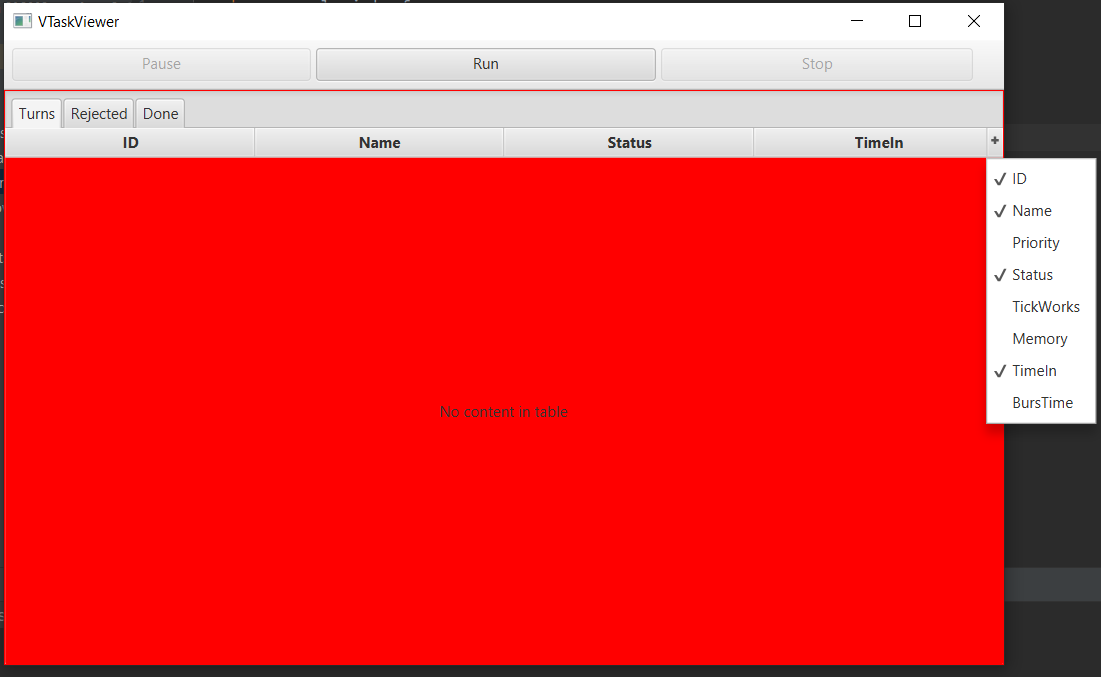
* Автоматическую случайную генерацию задач со случайными параметрами;
* Возможность просматривать очереди к центральному процессору и всем ресурсам;
* Возможность просматривать статистику работы программы;
* Возможность приостановить работу программы.
* Возможность сбрасывать статистику работы программы

## 2.2 Руководство по использованию

Управление осуществляется с помощью интуитивно понятных кнопок.



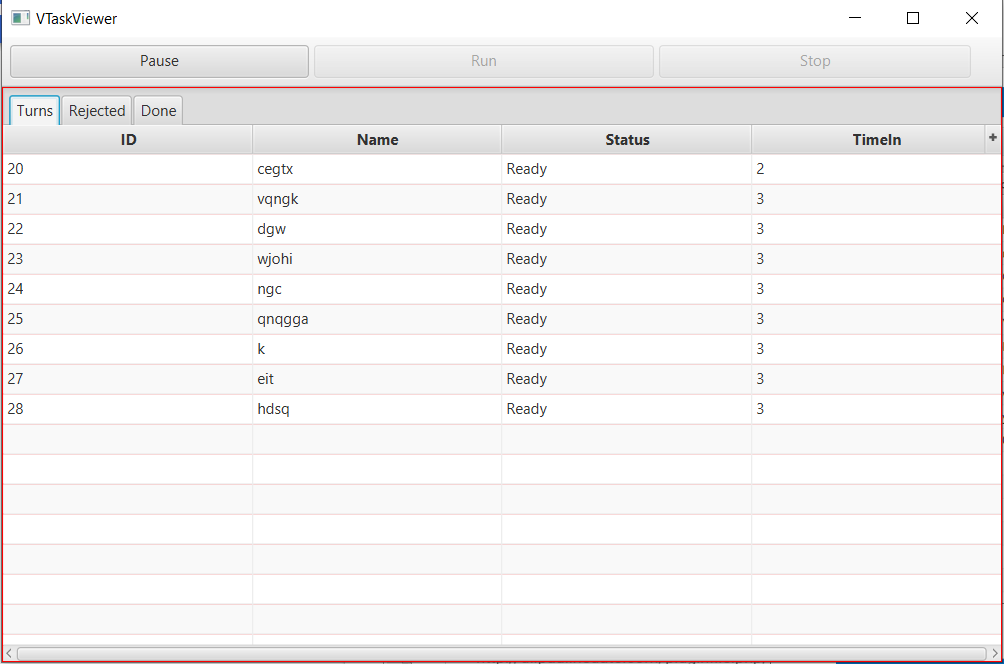
**Рис.3.** Исходное состояние программы



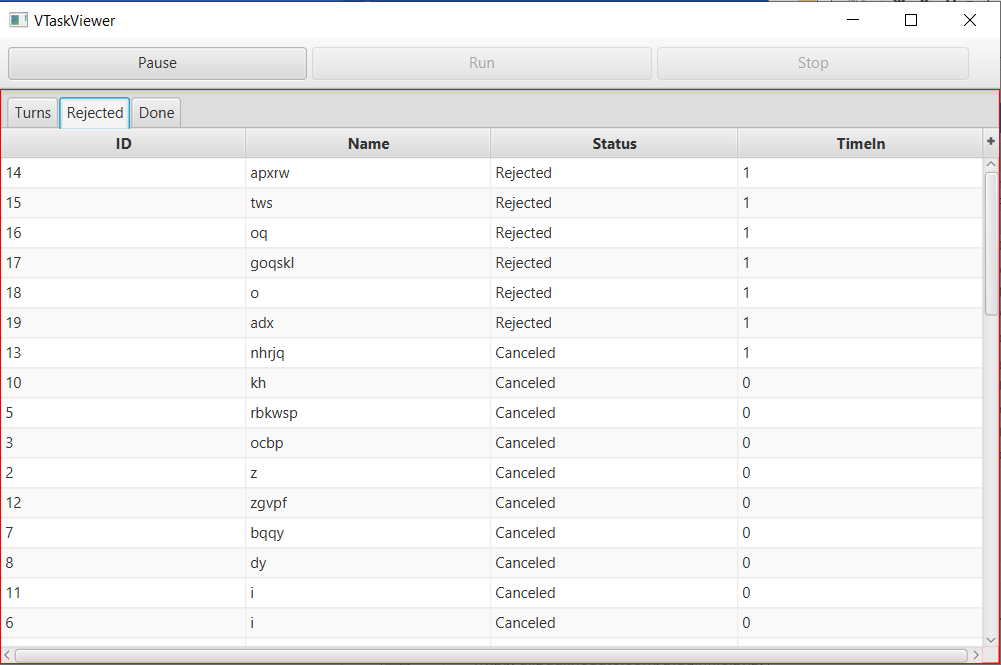
**Рис.4.** Скрытые столбцы таблицы программы

С помощью «+» можно отобразить все скрытые столбцы таблицы, которые пользователь может добавить по необходимости.

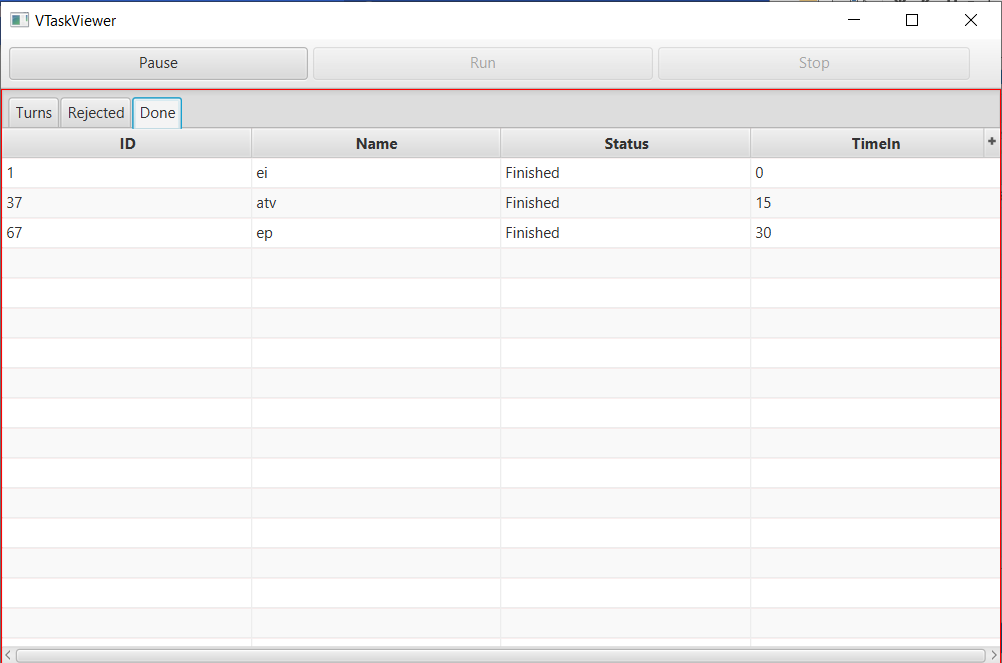
Слева от вкладки симуляции находятся вкладки, отображающие очереди к ресурсам (вкладка «Turns»), список отказов (вкладка «Rejected»), список завершенных заданий (вкладка «Done»).



**Рис.5.** Вкладка «Turns»



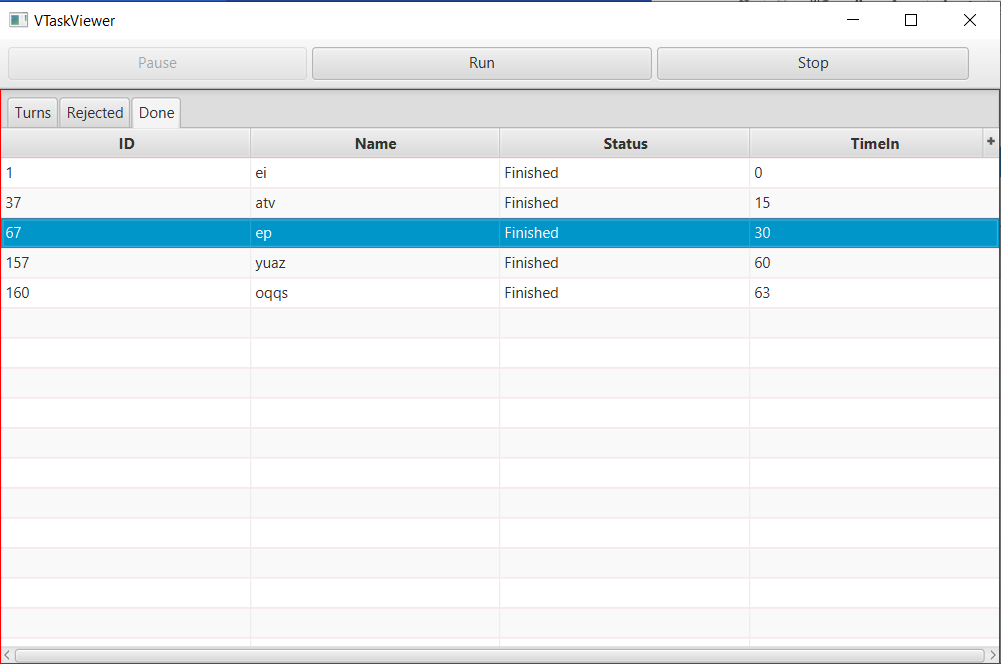
**Рис.6.** Вкладка «Rejected»



**Рис.7.** Вкладка «Done»

Над списком вкладок имеются кнопки управления состоянием симуляции:

* «Run» - запуск новой симуляции;
* «Pause» - остановить/возобновить симуляцию;
* «Stop» - сбрасывает все процессы симуляции;



**Рис.6.** Диалоговое окно со всеми столбцами таблицы программы.

Для выхода из приложения можно воспользоваться стандартной кнопкой выключения программы в правом верхнем углу окна.

# ВЫВОДЫ

Данная курсовая работа выполнена с использованием знаний полученных на курсе «Современные технологии программирования», было спроектировано и создано приложение, позволяющее проводить симуляцию обслуживания очередей из процессов электронными вычислительными машинами и которое обладает эргономичным пользовательским графическим интерфейсом. Курсовая работа предоставила возможность реализовать практические навыки и теоретические знания полученные по ходу курса «Современные технологии программирования», а так же повысила уровень профессиональных навыков.

# ЛИТЕРАТУРА

1. Сетевые операционные системы / В. Г. Олифер, Н. А. Олифер. –СПб.: Питер, 2002. – 544 с.
2. Д. Цикритзис, Ф. Бернстайн. Операционные системы / пер. с англ. –М.: Мир, 1977. –336с.
3. П. Кейлингерт. Элементы операционных систем. Введение для пользователей / пер. с англ. –М.: Мир, 1985. -295с.
4. А. Шоу. Логическое проектирование операционных систем / пер. с англ. –М.: Мир, 1981. –360 с.
5. Таненбаум Э., Вудхалл А. Операционные системы. Разработка и реализация (+CD). Классика CS. 3-е изд. — СПб.: Питер, 2007. — 704 с: ил.
6. Ахо А., Хопкрофт Д., Ульман Д. – Структуры данных и алгоритмы.: Пер. с англ.: Уч. пос.- М., Издательский дом «Вильямс», 2016. – 400 с.