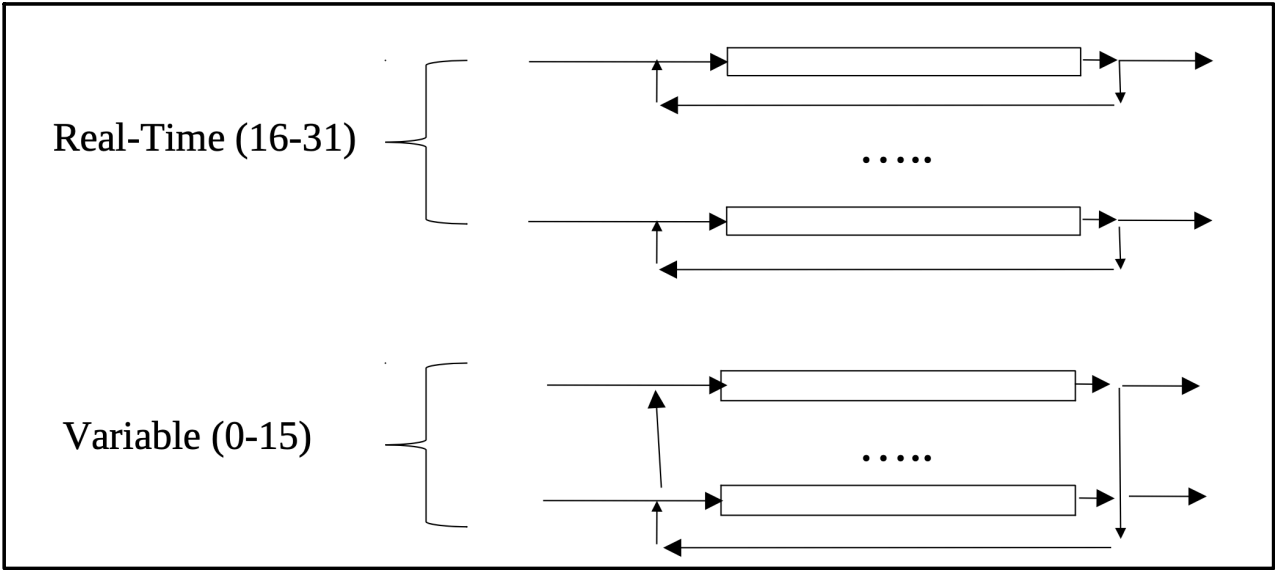


Scheduling in sistemi Windows

Abbiamo sicuramente code multiple pari a 32, di priorità distinte in due fasce: Real-Time o Variable.
Abbiamo un livello di priorità distinto per ciascuna coda: da 0-15 siamo nella Variable, mentre da 16-31 nella fascia Real-Time.
All'interno di ciascuna di queste code c'è una gestione di tipo round-robin (RR), e ogni processo ha la sua priorità base che ovviamente non viene ad essere utilizzata per il processo ma viene ad essere utilizzata per andare a determinare la priorità dei vari thread: ai thread noi attribuiamo una priorità che è funzione di quanto è importante il processo in cui questi threads vivono.

Ovviamente anche qui c'è un prerilascio nel momento in cui stiamo eseguendo qualcosa e c'è qualcosa di più importante, ad esempio real time è pronto per andare in esecuzione e quindi dobbiamo lasciare la CPU.

SCHEMA



Passaggio da una coda all'altra (feedback)

Se noi abbiamo un thread che è "Real-Time", questo thread non può cambiare il suo livello di priorità per effetto del feedback, che implica dire che non cambierà mai il suo livello di priorità a seconda di quello che ha fatto.

Ogni volta che rientra ready per prendere il controllo della CPU, entrerà sempre in quello specifico livello di priorità.

ammesso nella fascia Variable (rilascio della CPU allo scadere del quanto provoca diminuzione della priorità, rilascio anticipato provoca incremento)

Può cambiare il livello di priorità, quindi può migliorarla o peggiorarla, pur rimanendo all'interno della stessa fascia variabile. Rimanere sempre nel range di questa fascia.

