# Operating System CH8

Susie Glitter

#### 2025 年 7 月 7 日

注: 本次实验使用了 VMware 中的 ubuntu-16.04.6-desktop

# 1 任务一:实现银行家算法

#### 1.1 获取并打印四个数组

银行家算法涉及四个数组或矩阵,分别为 available 数组,表示剩余可分配资源, allocation 数组,表示各个任务已经被分配的资源, maximum 数组,表示各个任务完成所需的资源总量, need 数组,表示各个任务完成所需的剩余资源。其中 allocation 与 need 的和即为 maximum 数组

我们使用 c 语言的主函数参数获得 available 数组,使用文件重定向,从文件中获得 maximum 数组,need 数组初始与 maximum 数组一致,而 allocation 数组初始为 0

#### 1.2 实现指令 RL 释放资源

释放资源较为简单,只需要判断目标任务是否拥有能满足释放要求的资源即可,即比较 allocation 与 release 数组即可。若申请释放资源成功,则 allocation 数组减去对应值, need 与 available 数组加上对应值

## 1.3 实现指令 RQ 请求资源

请求资源需要使用到银行家算法,判断申请是否安全。一共有两种请求不会被满足,一是超过现有的 available 数组的请求,二是申请后,若不释放资源,则会导致死锁的请求

对于第二种非法请求,我们递归地进行判断,每次递归寻找可以被处理的任务,模拟对其进行处理并且夺回其 allocation 的资源,递归至所有任务均被完成,则说明这个请求资源是合法的,否则说明这次申请会导致死锁,不予满足

#### 1.4 程序实现

使用简单的循环程序完成 QL 请求。使用递归的程序完成 QR,每次递归进行模拟的申请,返回前恢复状态并且返回是否成功的状态码,即可实现银行家算法。

### 1.5 结果展示

```
gg@ubuntu:~/Desktop/final-src-osc10e/ch8/banker$ ./banker 5 6 7 8 <input.txt
>RQ 0 1 1 1 2
The state is not safe!

>RL 0 1 0 0 0
0 customer doesn't have this much resources!

>*
available array is
5 6 7 8
maximum matrix is
6 4 7 3
4 2 3 2
2 5 3 3
6 3 3 2
5 6 7 5
allocation matrix is
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0
```