

进程调度

调度的概念

进程都希望自己能够占用 CPU 进行工作，那么这涉及到前面说过的进程上下文切换。

一旦操作系统把进程切换到运行状态，也就意味着该进程占用着 CPU 在执行，但是当操作系统把进程切换到其他状态时，那就不能在 CPU 中执行了，于是操作系统会选择下一个要运行的进程。

选择一个进程运行这一功能是在操作系统中完成的，通常称为**调度程序 (scheduler)**。该程序使用的算法叫做**调度算法(scheduling algorithm)**。

那到底什么时候调度进程，或以什么原则来调度进程呢？

调度的时刻

在进程的生命周期中，当进程从一个运行状态到另外一状态变化的时候，其实会触发一次调度。

比如，以下状态的变化都会触发操作系统的调度：

- **从就绪态-> 运行态**: 当进程被创建时，会进入到就绪队列，操作系统会从就绪队列选择一个进程运行；
- **从运行态-> 阻塞态**: 当进程发生 I/O 事件而阻塞时，操作系统必须另外找一个进程运行；
- **从运行态-> 结束态**: 当进程退出结束后，操作系统得从就绪队列选择另外一个进程运行；

因为，这些状态变化的时候，操作系统需要考虑是否要让新的进程给 CPU 运行，或者是否让当前进程从 CPU 上退出来而换另一个进程运行。

另外，如果硬件时钟提供某个频率的周期性中断，那么可以根据如何处理时钟中断，把调度算法分为两类：

- **非抢占式调度算法**挑选一个进程，然后让该进程运行直到被阻塞，或者直到该进程退出，才会调用另外一个进程，也就是说不会理时钟中断这个事情。
- **抢占式调度算法**挑选一个进程，然后让该进程只运行某段时间，如果在该时段结束时，该进程仍然在运行时，则会把它挂起，接着调度程序从就绪队列挑选另外一个进程。这种抢占式调度处理，需要在时间间隔的末端发生**时钟中断**，以便把 CPU 控制返回给调度程序进行调度，也就是常说的**时间片机制**。

调度的原则

原则一：如果运行的程序，发生了 I/O 事件的请求，那 CPU 使用率必然会很低，因为此时进程在阻塞等待硬盘的数据返回。这样的过程，势必会造成 CPU 突然的空闲。所以，**为了提高 CPU 利用率，在这种发送 I/O 事件致使 CPU 空闲的情况下，调度程序需要从就绪队列中选择一个进程来运行。**

原则二：有的程序执行某个任务花费的时间会比较长，如果这个程序一直占用着 CPU，会造成系统吞吐量（CPU 在单位时间内完成的进程数量）的降低。所以，**要提高系统的吞吐率，调度程序要权衡长任务和短任务进程的运行完成数量。**

原则三：从进程开始到结束的过程中，实际上是包含两个时间，分别是进程运行时间和进程等待时间，这两个时间总和就称为周转时间。进程的周转时间越小越好，**如果进程的等待时间很长而运行时间很短，那周转时间就很长，这不是我们所期望的，调度程序应该避免这种情况发生。**

原则四：处于就绪队列的进程，也不能等太久，当然希望这个等待的时间越短越好，这样可以使得进程更快的在 CPU 中执行。所以，**就绪队列中进程的等待时间也是调度程序所需要考虑的原则。**

原则五：对于鼠标、键盘这种交互式比较强的应用，我们当然希望它的响应时间越快越好，否则就会影响用户体验了。所以，**对于交互式比较强的应用，响应时间也是调度程序需要考虑的原则。**



针对上面的五种调度原则，总结成如下：

- **CPU 利用率**：调度程序应确保 CPU 是始终匆忙的状态，这可提高 CPU 的利用率；
- **系统吞吐量**：吞吐量表示的是单位时间内 CPU 完成进程的数量，长作业的进程会占用较长的 CPU 资源，因此会降低吞吐量，相反，短作业的进程会提升系统吞吐量；
- **周转时间**：周转时间是进程运行和阻塞时间总和，一个进程的周转时间越小越好；
- **等待时间**：这个等待时间不是阻塞状态的时间，而是进程处于就绪队列的时间，等待的时间越长，用户越不满意；
- **响应时间**：用户提交请求到系统第一次产生响应所花费的时间，在交互式系统中，响应时间是衡量调度算法好坏的主要标准。

说白了，这么多调度原则，目的就是要使得进程要「快」。

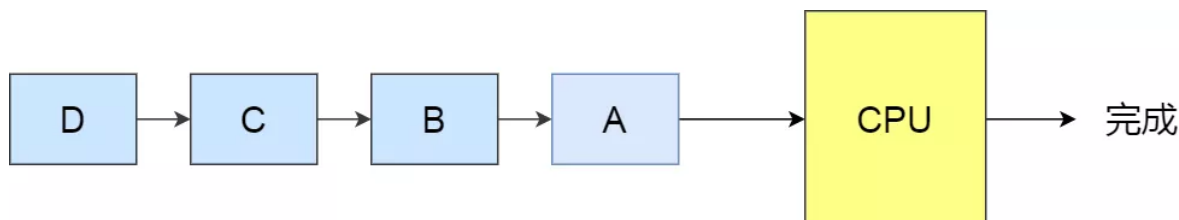
调度算法

不同的调度算法适用的场景也是不同的。

接下来，说说在**单核 CPU 系统**中常见的调度算法。

01 先来先服务调度算法

最简单的一个调度算法，就是非抢占式的**先来先服务（First Come First Severd, FCFS）**算法了。



顾名思义，先来后到，**每次从就绪队列选择最先进入队列的进程，然后一直运行，直到进程退出或被阻塞，才会继续从队列中选择第一个进程接着运行。**

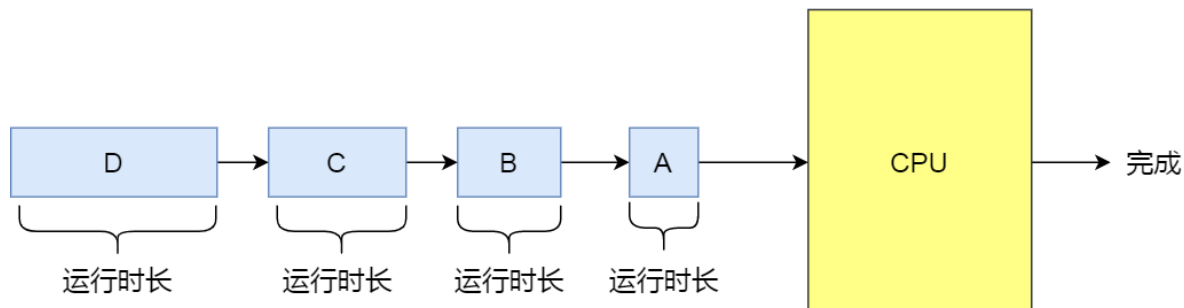
这似乎很公平，但是当一个长作业先运行了，那么后面的短作业等待的时间就会很长，不利于短作业。

FCFS 对长作业有利，适用于 **CPU 繁忙型作业的系统**，而不适用于 I/O 繁忙型作业的系统。

这个算法的强大之处在于易于理解和编程，在这个算法中，一个**单链表队列**记录了所有就绪进程。要选取一个进程运行，只要从该队列的头部移走一个进程即可；要添加一个新的作业或者阻塞一个进程，只要把这个作业或进程附加在队列的末尾即可。这是很简单的一种实现。

02 最短作业优先调度算法

最短作业优先 (Shortest Job First, SJF) 调度算法同样也是顾名思义，它会**优先选择运行时间最短的进程来运行**，这有助于提高系统的吞吐量。



SJF 调度算法

这显然对长作业不利，很容易造成一种极端现象。

比如，一个长作业在就绪队列等待运行，而这个就绪队列有非常多的短作业，那么就会使得长作业不断的往后推，周转时间变长，致使长作业长期不会被运行。

03 高响应比优先调度算法

前面的「先来先服务调度算法」和「最短作业优先调度算法」都没有很好的权衡短作业和长作业。

那么，**高响应比优先 (Highest Response Ratio Next, HRRN)** 调度算法主要是权衡了短作业和长作业。

每次进行进程调度时，先计算「响应比优先级」，然后把「响应比优先级」最高的进程投入运行，「响应比优先级」的计算公式：

$$\text{优先权} = \frac{\text{等待时间} + \text{要求服务时间}}{\text{要求服务时间}}$$

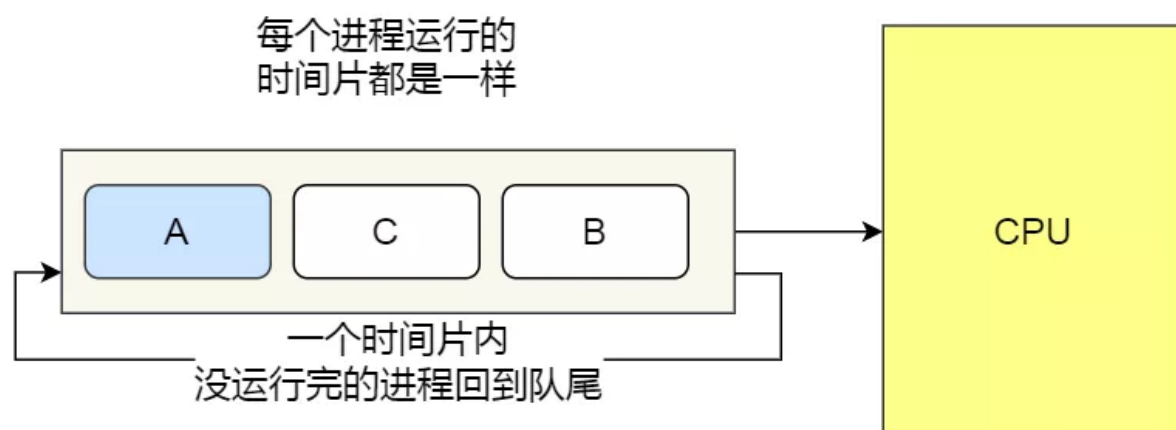
从上面的公式，可以发现：

- 要求服务时间就是对于这个进程 CPU 需要运行的时间，长/短作业。。。
- 如果两个进程的「等待时间」相同时，「要求的服务时间」越短，「响应比」就越高，这样短作业的进程容易被选中运行；
- 如果两个进程「要求的服务时间」相同时，「等待时间」越长，「响应比」就越高，这就兼顾到了长作业进程，因为进程的响应比可以随时间等待的增加而提高，当其等待时间足够长时，其响应比便可以升到很高，从而获得运行的机会；

04 时间片轮转调度算法

最古老、最简单、最公平且使用最广的算法就是**时间片轮转 (Round Robin, RR) 调度算法**。

。



RR 调度算法

每个进程被分配一个时间段，称为时间片 (Quantum)，即允许该进程在该时间段中运行。

- 如果时间片用完，进程还在运行，那么将会把此进程从 CPU 释放出来，并把 CPU 分配另外一个进程；
- 如果该进程在时间片结束前阻塞或结束，则 CPU 立即进行切换；

另外，时间片的长度就是一个很关键的点：

- 如果时间片设得太短会导致过多的进程上下文切换，降低了 CPU 效率；
- 如果设得太长又可能引起对短作业进程的响应时间变长。将

通常时间片设为 20ms~50ms，是一个比较合理的折中值。

05 最高优先级调度算法

前面的「时间片轮转算法」做了个假设，即让所有的进程同等重要，也不偏袒谁，大家的运行时间都一样。

但是，对于多用户计算机系统就有不同的看法了，它们希望调度是有优先级的，即希望调度程序能**从就绪队列中选择最高优先级的进程进行运行，这称为最高优先级 (Highest Priority First, HPF) 调度算法**。

进程的优先级可以分为，静态优先级或动态优先级：

- 静态优先级：创建进程时候，就已经确定了优先级了，然后整个运行时间优先级都不会变化；
- 动态优先级：根据进程的动态变化调整优先级，比如如果进程运行时间增加，则降低其优先级，如果进程等待时间（就绪队列的等待时间）增加，则升高其优先级，也就是**随着时间的推移增加等待进程的优先级**。

该算法也有两种处理优先级高的方法，非抢占式和抢占式：

- 非抢占式：当就绪队列中出现优先级高的进程，运行完当前进程，再选择优先级高的进程。
- 抢占式：当就绪队列中出现优先级高的进程，当前进程挂起，调度优先级高的进程运行。

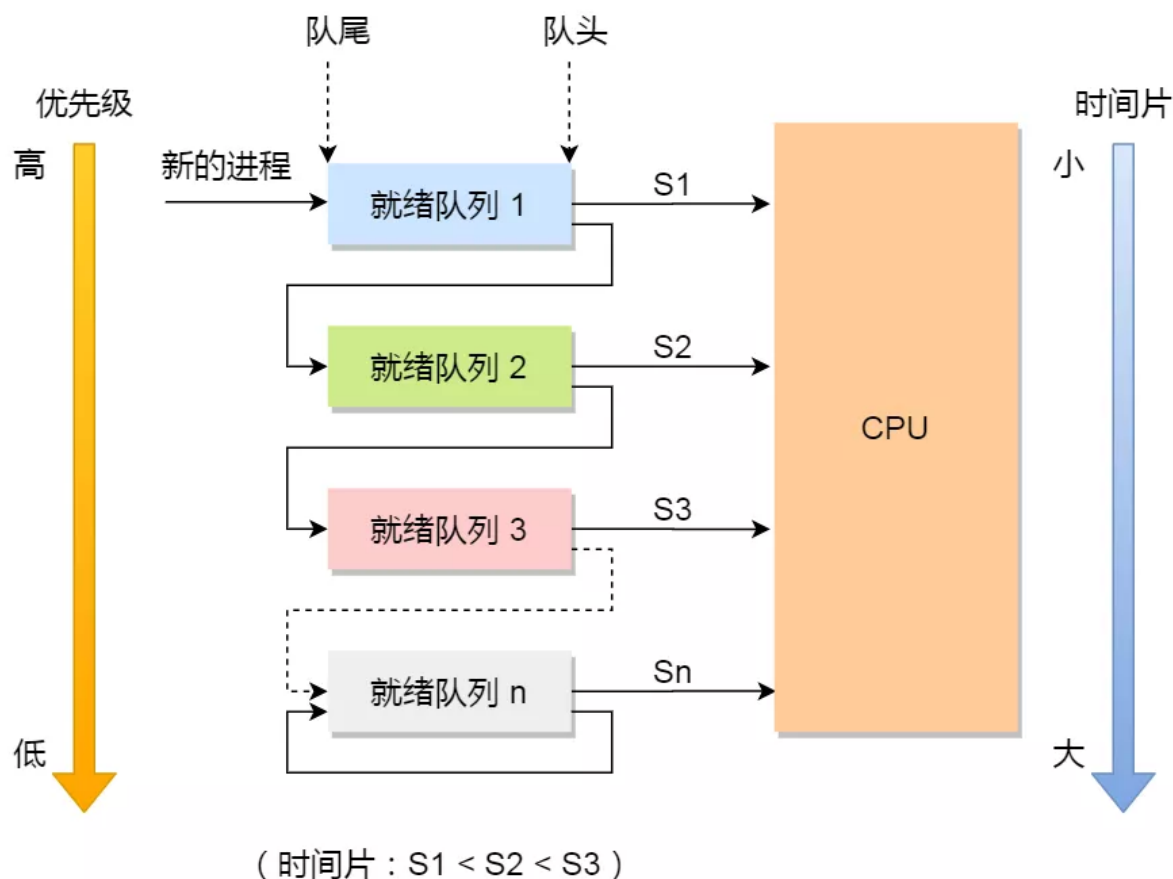
但是依然有缺点，可能会导致低优先级的进程永远不会运行。

06 多级反馈队列调度算法

多级反馈队列 (Multilevel Feedback Queue) 调度算法是「时间片轮转算法」和「最高优先级算法」的综合和发展。

顾名思义：

- 「多级」表示有多个队列，每个队列优先级从高到低，同时优先级越高时间片越短。
- 「反馈」表示如果有新的进程加入优先级高的队列时，立刻停止当前正在运行的进程，转而去运行优先级高的队列；



多级反馈队列

来看看，它是如何工作的：

- 设置了多个队列，赋予每个队列不同的优先级，每个**队列优先级从高到低**，同时**优先级越高时间片越短**；
- 新的进程会被放入到第一级队列的末尾，按先来先服务的原则排队等待被调度，如果在第一级队列规定的时间片没运行完成，则将其转入到第二级队列的末尾，以此类推，直至完成；
- 当较高优先级的队列为空，才调度较低优先级的队列中的进程运行。如果进程运行时，有新进程进入较高优先级的队列，则停止当前运行的进程并将其移入到原队列末尾，接着让较高优先级的进程运行；

可以发现，对于短作业可能可以在第一级队列很快被处理完。对于长作业，如果在第一级队列处理不完，可以移入下次队列等待被执行，虽然等待的时间变长了，但是运行时间也会更长了，所以该算法很好的**兼顾了长短作业，同时有较好的响应时间**。

综合描述

看的迷迷糊糊？那我拿去银行办业务的例子，把上面的调度算法串起来，你还不不懂，你锤我！

办理业务的客户相当于进程，银行窗口工作人员相当于 CPU。

现在，假设这个银行只有一个窗口（单核 CPU），那么工作人员一次只能处理一个业务。

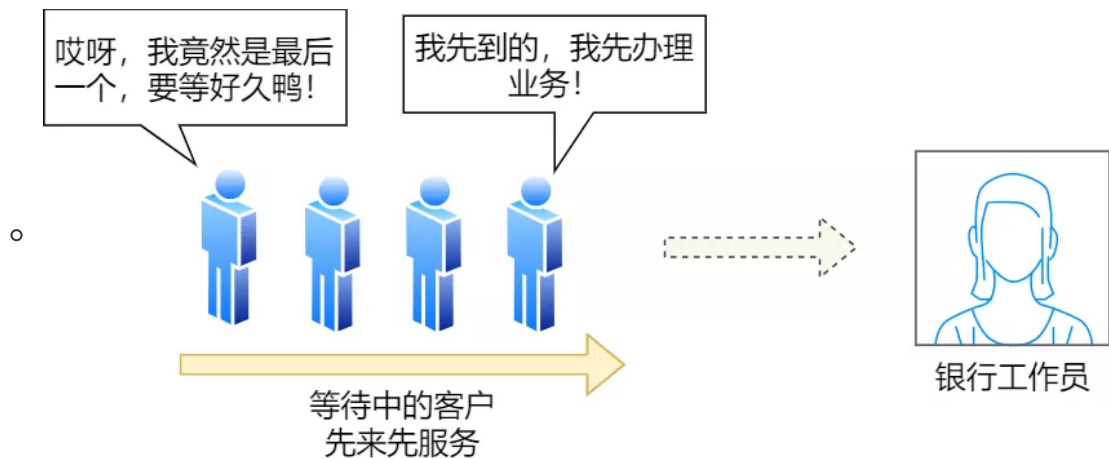


等待中的客户



办理业务中的客户
1 vs 1

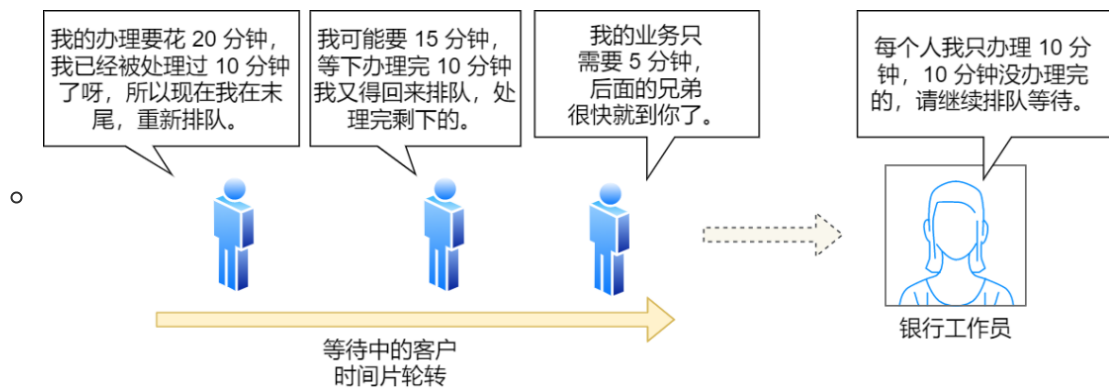
- 那么最简单的处理方式，就是先来的先处理，后面来的就乖乖排队，这就是**先来先服务 (FCFS) 调度算法**。但是万一先来的这位老哥是来贷款的，这一谈就好几个小时，一直占用着窗口，这样后面的人只能干等，或许后面的人只是想简单的取个钱，几分钟就能搞定，却因为前面老哥办长业务而要等几个小时，你说气不气人？



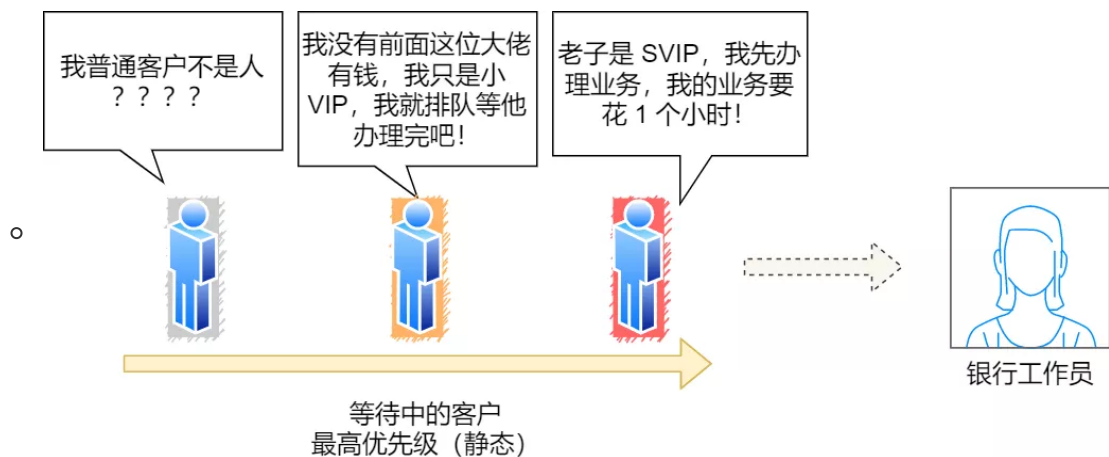
- 有客户抱怨了，那我们就要改进，我们干脆优先给那些几分钟就能搞定的人办理业务，这就是**短作业优先 (SJF) 调度算法**。听起来不错，但是依然还是有个极端情况，万一办理短业务的人非常的多，这会导致长业务的人一直得不到服务，万一这个长业务是个大客户，那不就捡了芝麻丢了西瓜



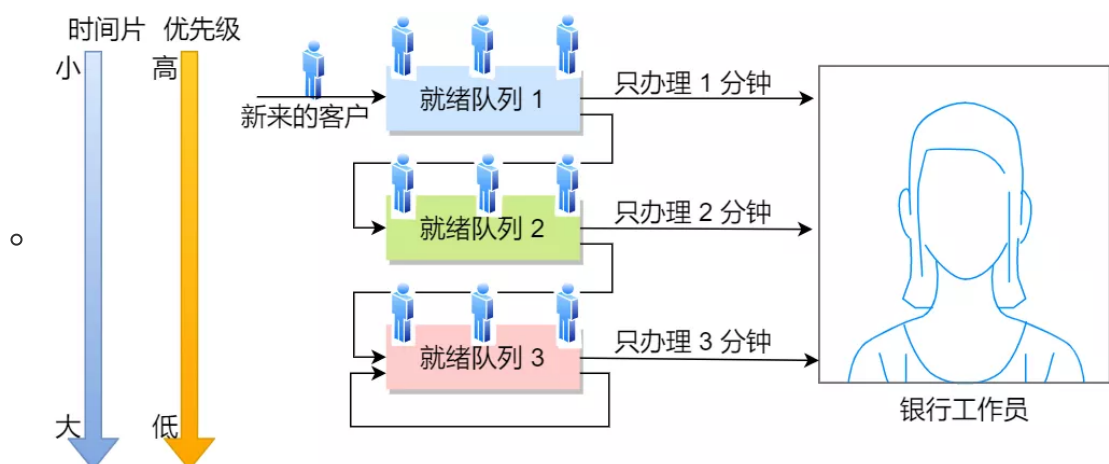
- 那就公平起见，现在窗口工作人员规定，每个人我只处理 10 分钟。如果 10 分钟之内处理完，就马上换下一个人。如果没处理完，依然换下一个人，但是客户自己得记住办理到哪个步骤了。这个也就是**时间片轮转 (RR) 调度算法**。但是如果时间片设置过短，那么就会造成大量的上下文切换，增大了系统开销。如果时间片过长，相当于退化成退化成 FCFS 算法了。



- 既然公平也可能存在问题，那银行就对客户分等级，分为普通客户、VIP 客户、SVIP 客户。只要高优先级的客户一来，就第一时间处理这个客户，这就是**最高优先级（HPF）调度算法**。但依然也会有极端的问题，万一当天来的全是高级客户，那普通客户不是没有被服务的机会，不把普通客户当人是吗？那我们把优先级改成动态的，如果客户办理业务时间增加，则降低其优先级，如果客户等待时间增加，则升高其优先级。



- 那有没有兼顾到公平和效率的方式呢？这里介绍一种算法，考虑的还算充分的，**多级反馈队列（MFQ）调度算法**，它是时间片轮转算法和优先级算法的综合和发展。它的工作方式：



- 银行设置了多个排队（就绪）队列，每个队列都有不同的优先级，**各个队列优先级从高到低**，同时每个队列执行时间片的长度也不同，**优先级越高的时间片越短**。
- 新客户（进程）来了，先进入第一级队列的末尾，按先来先服务原则排队等待被叫号（运行）。如果时间片用完客户的业务还没办理完成，则让客户进入到下一级队列的末尾，以此类推，直至客户业务办理完成。
- 当第一级队列没人排队时，就会叫号二级队列的客户。如果客户办理业务过程中，有新的客户加入到较高优先级的队列，那么此时办理中的客户需要停止办理，回到原队列的末尾等待再次叫号，因为要把窗口让给刚进入较高优先级队列的客户。

可以发现，对于要办理短业务的客户来说，可以很快的轮到并解决。对于要办理长业务的客户，一下子解决不了，就可以放到下一个队列，虽然等待的时间稍微变长了，但是轮到自己的办理时间也变长了，也可以接受，不会造成极端的现象，可以说是综合上面几种算法的优点。