PROJECT 2 REPORT

Λιλίτσης Ιορδάνης 2867 liordanis@uth.gr Ξωχέλλη Ελένη 2761 xeleni@uth.gr Σαπουντζή Αθανασία Δέσποινα 2624 asapountzi@uth.gr

Για να βγάλουμε τα συμπεράσματά μας συντάξαμε 5 profiles εκτέλεσης, τα οποία τρέξαμε με interactive, non-interactive και semi-interactive (ανάμεικτα interactive και non-interactive) προγράμματα. Παρακάτω παραθέτουμε τις παρατηρήσεις μας σε ένα προς ένα αναλογία για Expected burst και Goodness. Για να είναι πιο κατανοητά τα συμπεράσματα που παρουσιάζονται στα Figures έχουμε αφήσει ορισμένες εκτυπώσεις.

Expected burst:

- 1. Σε περίπτωση που γίνονται συνέχεια spawns, ο αλγόριθμος λειτουργεί με τέτοιο τρόπο που δίνεται προτεραιότητα κάθε φόρα στο τελευταίο πρόγραμμα που έκανε spawn. Επομένως τα προηγούμενα προγράμματα κινδυνεύουν να "λιμοκτονήσουν". Αυτό θα μπορούσε να είχε αποφευχθεί αν λαμβάναμε υπόψιν τον χρόνο αναμονής της κάθε διεργασίας στην ουρά.
- 2. Δοκιμάζοντας δύο μόνο διεργασίες που τα spawntimes τους απείχαν αρκετά timeslices μεταξύ τους, μετά την δημιουργία και των δύο, λαμβάνουν διαδοχικά τον επεξεργαστή για χρονικό διάστημα ίσο με αυτά τα timeslices (βλέπε Figure 2). Οπότε βλέπουμε ότι όσο μεγαλώνει η διαφορά των spawntimes, τόσο πιο σειριακή φαίνεται η συμπεριφορά του συστήματος και έχουμε λιγότερες εναλλαγές. (πχ. Profiles/test.conf)
- 3. Γενικά η λειτουργία του αλγορίθμου φαίνεται πιο καθαρά σε profiles με non-interactive προγράμματα, γιατί στα interactive υπάρχει η τυχαιότητα των bursts λόγω των interrupts. Ωστόσο, παρατηρήσαμε πώς όταν μια interactive διεργασία λόγω προηγούμενου interrupt έχει μικρό expected burst, θα της δοθεί ξανά προτεραιότητα ακόμα και αν βρισκόταν στο waiting queue και ξύπνησε λίγο πριν την χρονοδρομολόγηση. Αδικούνται έτσι διεργασίες που όλο αυτό το χρονικό διάστημα περίμεναν έτοιμες για εκτέλεση. Αυτό συμβαίνει γιατί ο αλγόριθμος δεν λαμβάνει υπόψιν τον χρόνο παραμονής στο ready queue. Στην περίπτωση που μας ενδιαφέρει πολύ η αποκρισιμότητα αυτή η "αδικία" μπορεί να είναι επιθυμητή, αφού η αλληλεπίδραση με τον χρήστη θα είναι πιο άμεση.

Goodness:

- 1. Με τη χρήση του Goodness η προτεραιότητα δεν εξαρτάται μόνο από το expected burst. Λαμβάνοντας υπόψιν τον χρόνο αναμονής της κάθε διεργασίας στην ουρά δεν υπάρχει πλέον ο κίνδυνος **λιμοκτονίας** προηγούμενων διεργασιών ακόμα και με συνεχή spawn νέων.
- 2. Δοκιμάζοντας ξανά δύο μόνο διεργασίες που τα spawntimes τους απείχαν αρκετά timeslices μεταξύ τους, μετά την δημιουργία και των δύο, λαμβάνουν πάλι διαδοχικά τον επεξεργαστή αλλά πλέον μόνο για ένα timeslice η κάθε μία, δηλαδή οι εναλλαγές είναι περισσότερες και ο ταυτοχρονισμός πιο εμφανής (βλέπε Figure 1). Αυτό συμβαίνει επειδή προσμετράται και ο χρόνος αναμονής της κάθε μίας. (πχ. Profiles/test.conf).

3. Όταν λαμβάνουμε υπόψιν το waitingInRQ εξομαλύνεται η "αδικία" που αναφέρθηκε στην 3η παρατήρηση του expected burst. Επομένως, το σύστημα είναι πιο **ισορροπημένο** ως προς την προτεραιότητα που δίνει ανάμεσα σε διεργασίες με Ι/Ο και χωρίς.

Γενικότερες παρατηρήσεις:

- Παρατηρήσαμε πως για non-interactive προγράμματα που τα spawn γίνονται κοντά χρονικά, μόλις τελειώσουν, ο αλγόριθμος εκφυλίζεται σε **Round Robin** (βλέπε Figure 3) καθώς όλα τα προγράμματα εκτελούνται διαδοχικά για ίσο χρονικό διάστημα. Στην προσέγγιση με expected burst η προτεραιότητα πάει σειριακά ενώ στο goodness ακολουθεί συνεχώς ένα pattern. (πχ. Profiles/starv.conf)
- Αξίζει να σημειωθεί, σχετικά με την λειτουργία του αλγορίθμου, ότι αν μια διεργασία δημιουργηθεί πχ στα 48 ms (πάρει τον επεξεργαστή) και τρέξει ο δρομολογητής στα 49 ms, τότε καταγράφεται ότι έχει τρέξει ολόκληρο το timeslice και άρα "αδικείται" σε σχέση με άλλες διεργασίες που θα το τρέχανε πλήρως.

Figure 1: Goodness 2 διεργασίες

Figure 2: Expected burst 2 διεργασίες

```
201 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add210 > 8888888,88889
202 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add909 > 8888888,88889
203 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add910 > 8888888,88889
204 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add710 > 8888888,88889
205 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add710 > 8888888,88889
206 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add710 > 8888888,88889
207 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add706 > 8888888,88889
208 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
209 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
200 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
200 head: 9x564d76add210 > 2888888,88889
201 head: 9x564d76add210 > 2888888,88889
202 head: 9x564d76add210 - 2888888,88889
203 head: 9x564d76add210 - 2888888,88889
204 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add110 > 9629629,629630
205 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add210 > 9629629,629630
206 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add210 > 8888888,88889
207 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add210 > 8888888,88889
208 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
209 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
200 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
201 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
202 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
203 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
204 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
205 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
206 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
207 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 8888888,88889
208 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 9x564920,829630
209 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 9x564920,829630
200 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76add200 > 9x56929,629630
200 head: 9x564d76adb2a0 temp:9x564d76a
```

Figure 3: Round Robin