- 4. Tài nguyên găng và điều độ tiến trình
 - 4.4. Kỹ thuật đèn báo

Ví dụ điều độ

running

 P_1

running

 P_2

running

 P_3

Semaphore S

S.Value = 1

S.Ptr

NULL



- 4. Tài nguyên găng và điều độ tiến trình
 - 4.4. Kỹ thuật đèn báo

Ví dụ điều độ

running

 P_1

 $P_1 \rightarrow P(S)$

running

 P_2

running

 P_3

t

Semaphore S

S.Value = 0

S.Ptr





- 4. Tài nguyên găng và điều độ tiến trình
 - 4.4. Kỹ thuật đèn báo

Ví dụ điều độ

running

 P_1

$$P_1 \rightarrow P(S)$$

block

 P_2

$$P_2 \rightarrow P(S)$$

running

 P_3

t

Semaphore S

S.Value =
$$-1$$

S.Ptr

PCB2



- 4. Tài nguyên găng và điều độ tiến trình
 - 4.4. Kỹ thuật đèn báo

Ví dụ điều độ

running

 P_1

 $P_1 \rightarrow P(S)$

block

 P_2

 $P_2 \rightarrow P(S)$

block

 P_3

 $P_3 \rightarrow P(S)$

Semaphore S

S.Value =
$$-2$$

S.Ptr

PCB2

PCB3



- 4. Tài nguyên găng và điều độ tiến trình
 - 4.4. Kỹ thuật đèn báo

Ví dụ điều độ

running

 P_1

$$P_1 \rightarrow P(S)$$

$$P_1 \rightarrow V(S)$$

running

 P_2

$$P_2 \rightarrow P(S)$$

block

 P_3

$$P_3 \rightarrow P(S)$$

t

Semaphore S

S.Value = -1

S.Ptr

PCB3



- 4. Tài nguyên găng và điều độ tiến trình
 - 4.4. Kỹ thuật đèn báo

Ví dụ điều độ

running

$$P_1$$

$$P_1 \rightarrow P(S)$$

$$P_1 \rightarrow V(S)$$

running

$$P_2$$

$$P_2 \rightarrow P(S)$$

$$P_2 \rightarrow V(S)$$

running



$$P_3 \rightarrow P(S)$$

t

Semaphore S

$$S.Value = 0$$





- 4. Tài nguyên găng và điều độ tiến trình
 - 4.4. Kỹ thuật đèn báo

Ví dụ điều độ

running

$$P_1$$

$$P_1 \rightarrow P(S)$$

$$P_1 \rightarrow V(S)$$

running

$$P_2$$

$$P_2 \rightarrow P(S)$$

$$P_2 \rightarrow V(S)$$

running

$$P_3$$

$$P_3 \rightarrow P(S)$$

$$P_3 \rightarrow V(S)$$

Semaphore S

$$S.Value = 1$$

- 4. Tài nguyên găng và điều độ tiến trình
 - 4.4. Kỹ thuật đèn báo

Ví dụ điều độ

running

$$P_1$$

$$P_1 \rightarrow P(S)$$

$$P_1 \rightarrow V(S)$$

running

$$P_2$$

$$P_2 \rightarrow P(S)$$

$$P_2 \rightarrow V(S)$$

running



$$P_3 \rightarrow P(S)$$

$$P_3 \rightarrow V(S)$$

Semaphore S

$$S.Value = 1$$