

## Übungsblatt 8

### Aufgabe 1 (Schedulingverfahren)

1. Warum existiert in einigen Betriebssystemen ein Leerlaufprozess?
2. Erklären Sie den Unterschied zwischen präemptivem und nicht-präemptivem Scheduling.
3. Nennen Sie einen Nachteil von präemptivem Scheduling.
4. Nennen Sie einen Nachteil von nicht-präemptivem Scheduling.
5. Beschreiben Sie, wie das Multilevel-Feedback-Scheduling funktioniert.
6. Welche Schedulingverfahren sind fair?

*Ein Schedulingverfahren ist „fair“, wenn jeder Prozess irgendwann Zugriff auf die CPU erhält.*

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Prioritätengesteuertes Scheduling | <input type="checkbox"/> Earliest Deadline First |
| <input type="checkbox"/> First Come First Served           | <input type="checkbox"/> Fair-Share              |
| <input type="checkbox"/> Round Robin mit Zeitquantum       |  |
- 
7. Welche Schedulingverfahren arbeiten präemptiv (= *unterbrechend*)?
- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> First Come First Served     | <input type="checkbox"/> Fair-Share                     |
| <input type="checkbox"/> Round Robin mit Zeitquantum | <input type="checkbox"/> Multilevel-Feedback-Scheduling |

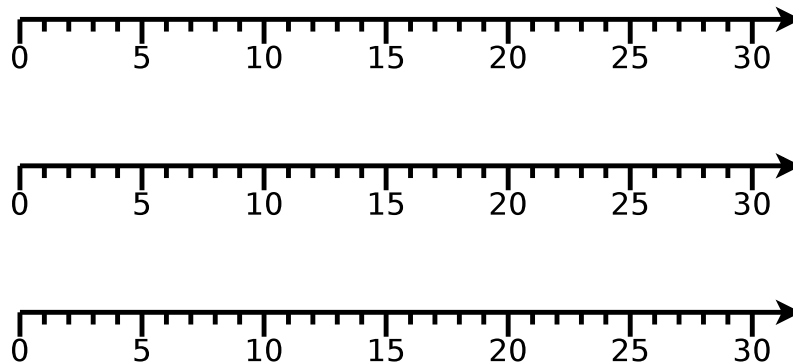
### Aufgabe 2 (Scheduling)

Prozess	CPU-Laufzeit	Priorität
A	5 ms	15
B	10 ms	5
C	3 ms	4
D	6 ms	12
E	8 ms	7

Auf einem Einprozessorrechner sollen fünf Prozesse verarbeitet werden. Alle Prozesse sind zum Zeitpunkt 0 im Zustand **bereit**. Hohe Prioritäten sind durch hohe Zahlen gekennzeichnet.

Skizzieren Sie die Ausführungsreihenfolge der Prozesse mit einem Gantt-Diagramm (Zeitleiste) für **Round Robin** (Zeitquantum  $q = 1$  ms), **FCFS** und **Prioritäten-gesteuertes Scheduling**.

Berechnen Sie die mittleren Laufzeiten und Wartezeiten der Prozesse.



Laufzeit = Zeit von der Ankunft bis zur Terminierung.

Laufzeit	A	B	C	D	E
RR					
FCFS					
Prioritätengesteuertes Scheduling					

Die Wartezeit ist die Zeit in der **bereit**-Liste.

Wartezeit = Laufzeit - Rechenzeit.

Wartezeit	A	B	C	D	E
RR					
FCFS					
Prioritätengesteuertes Scheduling					

## Aufgabe 3 (Shell-Skripte)

- Schreiben Sie ein Shell-Skript, das den Benutzer bittet, eine der vier Grundrechenarten auszuwählen. Nach der Auswahl einer Grundrechenart wird der Benutzer gebeten, zwei Operanden einzugeben. Die beiden Operanden werden mit der zuvor ausgewählten Grundrechenart verrechnet und das Ergebnis in der folgenden Form ausgegeben:

<Operand1> <Operator> <Operand2> = <Ergebnis>

2. Ändern Sie das Shell-Skript aus Teilaufgabe 1 dahingehend, dass für jede Grundrechenart eine eigene Funktion existiert. Die Funktionen sollen in eine externe Funktionsbibliothek ausgelagert und für die Berechnungen verwendet werden.
3. Schreiben Sie ein Shell-Skript, das eine bestimmte Anzahl an Zufallszahlen bis zu einem bestimmten Maximalwert ausgibt. Nach dem Start des Shell-Skripts, soll dieses vom Benutzer folgende Parameter interaktiv abfragen:
  - Maximalwert, der im Zahlenraum zwischen 10 und 32767 liegen muss.
  - Gewünschte Anzahl an Zufallszahlen.
4. Schreiben Sie ein Shell-Skript, das die folgenden leeren Dateien erzeugt:

image0000.jpg, image0001.jpg, image0002.jpg, ..., image9999.jpg

5. Schreiben Sie ein Shell-Skript, das die Dateien aus Teilaufgabe 4 nach folgendem Schema umbenennt:

BTS\_Übung\_<JAHR>\_<MONAT>\_<TAG>\_0000.jpg  
BTS\_Übung\_<JAHR>\_<MONAT>\_<TAG>\_0001.jpg  
BTS\_Übung\_<JAHR>\_<MONAT>\_<TAG>\_0002.jpg  
...  
BTS\_Übung\_<JAHR>\_<MONAT>\_<TAG>\_9999.jpg