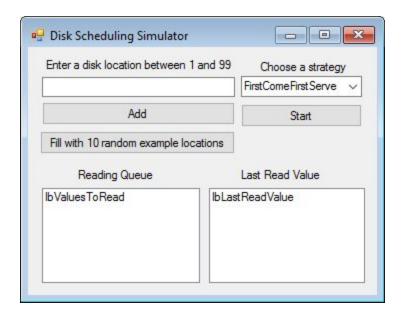
Strategy Pattern Assignment

Tim Ackermans & Dominic Voets



Schijf lezen

Hieronder een voorbeeld van 3 verschillende scheduling methodes dit zijn ook de methodes die geïmplementeerd zullen gaan worden bij deze opdracht:

Stel een disk heeft 99 cylinders (1-99), de leeskop bevindt zich op 50.

Scheduling:

- 1. First-Come, First Serve
 - a. Aanvragen worden afgehandeld op volgorde van aanvragen
- 2. Shortest Seek Time
 - a. Aanvragen worden afgehandeld op volgorde van kortste afstand
- 3. Scan Mode
 - a. Aanvragen worden afgehandeld tussen verste uiterste, alles tussenliggende aanvragen worden afgehandeld

Stel een disk heeft 99 cylinders (1-99), de leeskop bevindt zich op 50. Als de volgende request na elkaar worden gedaan: 40, 12, 22, 66, 67, 33, 80, 75, 85, 65, 8, 99 wordt dit op verschillende manier uitgelezen

- 1: First-Come, First Serve 40, 12, 22, 66, 67, 33, 80, 75, 85, 65, 8, 99
- 2: Shortest Seek Time 40, 33, 22, 12, 8, 65, 66, 67, 75, 80, 85, 99
- 3: Scan Mode 65, 66, 67, 75, 80, 85, 99, 40, 33, 22, 12, 8

Ontwerp

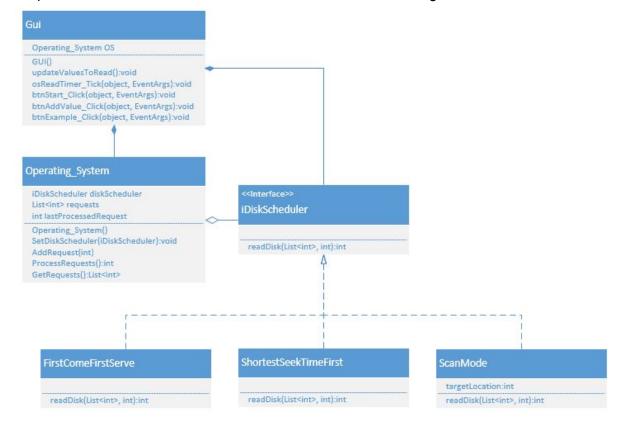
Om bovenstaande voor elkaar te krijgen hebben we een klassediagram ontworpen waarbij gebruik is gemaakt van het strategy pattern design. Om tot een ontwerp te komen hebben we een aantal punten uit de opdracht gehaald:

- De gebruiker kan via een GUI waardes toevoegen aan een lijst met te lezen schijf locaties
- 2. De gebruiker kan via een GUI het schijf lees algoritme kiezen
- 3. Het OS moet met een vast interval aangeroepen worden
- 4. Het OS heeft de lijst met te lezen schijf locaties
- 5. Het OS roept de disk scheduler aan

Om aan deze eisen te voldoen hebben we de volgende ontwerpkeuzes gemaakt:

- De GUI kan nieuwe aanvragen naar het OS sturen via een tekstveld en knop.
- iDiskScheduler is een interface, hierdoor hoeft de OS niet te weten welk algoritme gebruikt wordt.
- De GUI is verantwoordelijk voor het kiezen van de iDiskScheduler om deze vervolgens aan het OS mee te geven.

Deze punten hebben we verwerkt om tot onderstaande klassendiagram te komen:



Voor- en nadelen

Elk ontwerp heeft zijn voor- en nadelen. Deze bespreken we hier.

Voordelen

Reusability

- Vanaf de GUI kan op elk moment een nieuw algoritme worden gekozen.
- Als het interface bekend is kunnen alle implementaties gebruikt worden.

Maintainability

• Het veranderen van een algoritme heeft geen impact op de rest van het model.

Extensibility

• Het implementeren van een nieuw algoritme vergt weinig aanpassingen aan de rest van het model.

Nadelen

Maintainability

• Wanneer iDiskscheduler verandert moeten alle implementaties hiervan mee veranderen.

Extensibility

• Niet alle algoritmes gebruiken alle parameters van readDisk.

DEMO

Demo Playlist:

https://www.youtube.com/playlist?list=PL3P3R PdneHxHbXZILGUSiQwr1HdT1pd4

First come first serve demo:

https://www.youtube.com/watch?v=MH6NnYZ4jNw&list=PL3P3R_PdneHxHbXZlLGUSiQwr1Hd T1pd4&index=2

Shortest seek time first demo:

https://www.youtube.com/watch?v=HRKmGgX0nQU&index=3&list=PL3P3R_PdneHxHbXZILG USiQwr1HdT1pd4

Als we aanvragen blijven toevoegen (door bijvoorbeeld op de add examples knop te drukken) zullen de uiterste aanvragen op de schijf nooit worden uitgevoerd.

Scan mode demo:

https://www.youtube.com/watch?v=RDleVvBwqsE&index=1&list=PL3P3R_PdneHxHbXZlLGUSiQwr1HdT1pd4