|  |  |
| --- | --- |
|  | **Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  **Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  **высшего образования**  **«Московский государственный технический университет**  **имени Н.Э. Баумана**  **(национальный исследовательский университет)»**  **(МГТУ им. Н.Э. Баумана)** |

ФАКУЛЬТЕТ Информатика и системы управления

КАФЕДРА Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии

Отчёт по лабораторной работе № 5 по дисциплине

“Типы и структуры данных”

Обработка разреженных матриц

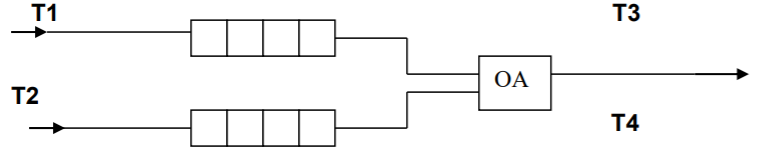
Баринов Никита ИУ7-31Б  
Вариант 2

Проверил(а):

*2021г.*

**Описание условия задачи**

Система массового обслуживания состоит из обслуживающего аппарата

(ОА) и двух очередей заявок двух типов.

Заявки 1-го и 2-го типов поступают в "хвосты" своих очередей по случайному закону с интервалами времени Т1 и Т2, равномерно распределенными от 1 до 5 и от 0 до 3 единиц времени (е.в.) соответственно. В ОА они поступают из "головы" очереди по одной и обслуживаются также равновероятно за времена Т3 и Т4, распределенные от 0 до 4 е.в. и от 0 до 1 е.в. соответственно, после чего покидают систему (все времена – вещественного типа). В начале процесса в системе заявок нет. Заявка 2-го типа может войти в ОА, если в системе нет заявок 1-го типа. Если в момент обслуживания заявки 2-го типа в пустую очередь входит заявка 1-го типа, то она ждет первого освобождения ОА и далее поступает на обслуживание (система с относительным приоритетом). Смоделировать процесс обслуживания первых 1000 заявок 1-го типа. Выдать на экран после обслуживания каждых 100 заявок 1-го типа информацию о текущей и средней длине каждой очереди, количестве вошедших и вышедших заявок и о среднем времени пребывания заявок в очереди. В конце процесса выдать общее время моделирования и количество вошедших в систему и вышедших из нее заявок обоих типов. По требованию пользователя выдать на экран адреса элементов очереди при удалении и добавлении элементов. Проследить, возникает ли при этом фрагментация памяти.

**Техническое задание**

**Описание исходных данных**

Программа получает на вход команду от пользователя. Меню программы:

0 - выход из меню 1 - запустить симуляцию для очереди массивом 2 - запустить симуляцию для очереди списком 3 - оценка эффективности 4 - перейти в ручной режим 5 - поменять параметры симуляции

При выборе пункта 0 происходит выход из программы.

При выборе пункта 1 и 2 выполняется симуляция процесса облуживания 1000 заявок из первой очереди. 1 – очередь в форме массива; 2 – очередь в форме односвязного линейного списка.

При выборе пункта 3 происходит запуск оценки эффективности алгоритма добавления – удаления заявок для каждого типа очередей.

При выборе пункта 4 происходит переход в подменю.

Меню ручного режима:

1 - добавить заявку в массив-очередь 2 - добавить заявку в список-очередь 3 - удалить заявку из массива-очереди 4 - удалить заявку из списка-очереди 5 - текущее состояние очередей 0 - выйти из меню

При добавлении/удалении заявки выводится ее адрес.

При выборе пункта 5 появляется возможность изменить параметры программы – интервалы доставки, обработки.

**Описание результата программы**

При первом или втором пункте программа моделирует очередь при помощи массива или списка. Она будет работать пока не будет проанализировано 1000 запросов. Каждые 100 запросов программа выводит параметры на момент времени:

* Вышедшие заявки(обработанные)
* Вошедшие в систему заявки
* Неудачные заявки – заявки, которые не удалось положить в очередь из-за ее переполнения.
* Текущая длина очереди
* Средняя длина очереди
* Среднее время ожидания в очереди

Эти данные выводятся для каждой из очередей.

В итоге будут выведены итоговые переменные программы: общее время программы, время простоя, время работы. Также будет выведено ожидаемое время моделирования и погрешность.

При выборе оценки эффективности программа выведет информацию о времени (мс) и затраченной памяти (байт) данного алгоритма: полное заполнение очереди и ее полная очистка.

**Описание задачи, реализуемой программой**

Программа моделирует две очереди с относительным приоритетом. Программа заканчивает работу, как только ОА пройдёт 1000 запросов из первой (приоритетной очереди).

**Способ обращения к программе**

Способ обращения к программе — консольный.

./app.exe

**Описание алгоритма**

Программа генерирует случайное время доставки в каждую очередь, сохраняя это время в «таймерах» для каждой из очередей. Затем если в первой очереди есть заявка, обрабатывается она, время также генерируется и сохраняется в «таймер» ОА. После чего происходит сравнение всех таймер и выбирается действие, которое нужно выполнить в первую очередь.

**Описание возможных аварийных ситуаций и ошибок пользователя**

**#define OVERFLOW\_ERROR 1**

**#define ALLOC\_ERROR 2**

Аварийные случаи - ошибка выделение памяти. При переполнении очереди программа уведомит пользователя, но не завершится аварийно. При неверном выборе программа уведомит пользователя и потребует ввести значение заново.

**Описание внутренних структур данных**

* Структура для описания очереди с использованием массива

typedef struct

{

task\_t \*\*data;

int Pin;

int Pout;

int amount;

int maxamount;

int allocated;

} arr\_queue\_t;

* Структура для описания очереди с использованием списка

typedef struct

{

node\_t \*Pin;

node\_t \*Pout;

int amount;

int maxamount;

} list\_queue\_t;

* Структура для описания узла списка

typedef struct node node\_t;

struct node

{

task\_t \*task;

node\_t \*next;

};

* Структура для описания статистики очереди

typedef struct

{

int tasks\_in; // Вошедшие заявки

int tasks\_out; // Обработанные заявки

int tasks\_failed; // Неудачные заявки

int calls; // Вызовы ОА

int overall\_len; // Общая длина очереди

} sim\_log\_t;

* Структура для описания заявки

typedef struct

{

int n;

} task\_t;

Примечание: структура выбрана так лишь для примера, предусмотрена легкая возможность изменить информацию заявки.

**Описание внутренних подпрограмм**

Подпрограммы для работы с очередью-массивом

arr\_queue\_t \***create\_arr\_queue**(); // Создание

void **delete\_arr\_queue**(arr\_queue\_t \*queue); // Удаление

int **push\_arr\_queue**(arr\_queue\_t \*queue, task\_t \*task); // Добавление элемента в очередь

task\_t \***pop\_arr\_queue**(arr\_queue\_t \*queue); // Удаление элемента из очереди

void **print\_arr\_queue**(arr\_queue\_t \*queue); // Вывод очереди

Подпрограммы для работы с очередью-списком

list\_queue\_t \***create\_list\_queue**(); // Создание

void **delete\_list\_queue**(list\_queue\_t \*queue); // Удаление

int **push\_list\_queue**(list\_queue\_t \*queue, task\_t \*task); // Добавление элемента в очередь

task\_t \***pop\_list\_queue**(list\_queue\_t \*queue); // Удаление элемента из очереди

void **print\_list\_queue**(list\_queue\_t \*queue); // Печать очереди

Создание узла

node\_t \***create\_node**(task\_t \*task);

Создание заявки

task\_t \***create\_task**();

Общие подпрограммы

void **simulate\_arr**(); // Запуск симуляции для очереди-массива

void **simulate\_list**(); // Запуск симуляции для очереди-списка

void **efficiency**(); // Запуск оценки эффективности алгоритмов

void **hand\_mode**(); // Запуск ручного режима

Вспомогательные подпрограммы

void **make\_and\_del\_arr**(); // Создание, заполнение и удаление очереди-массива

void **make\_and\_del\_list**(); // Создание, заполнение и удаление очереди-списка

float **random\_float**(float min, float max); // Получение случайного вещественного числа в интервале

float **max**(float a, float b, float c); // Получение максимума из 3

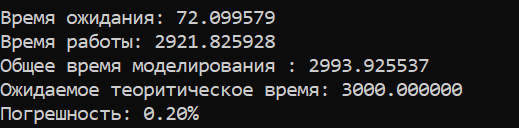
float **min**(float a, float b, float c); // Получение минимума из 3

**Тестирование**

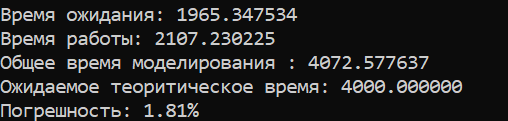
|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **Выход** |
| Попытка добавить элемент в заполненную очередь | Сообщение: «Очередь переполнена!» |
| Попытка удалить элемент из пустой очереди | Сообщение: «Очередь пуста!» |
| Попытка ввести несуществующий пункт меню | Сообщение: «Неверный пункт меню» |
| Попытка ввести пункт меню не целым числом | Сообщение: «Неверный пункт меню» |
| Попытка ввести параметры симуляции – интервалы неверно | Сообщение: «Некорректный ввод!» |

Запуск моделирования

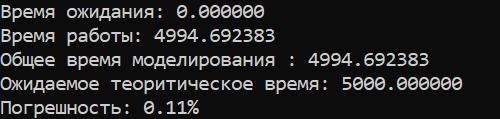
Промежутки по умолчанию, размеры очередей - 1024



Промежутки по умолчанию, кроме времени доставки в первую очередь – (1, 7)



Промежутки по умолчанию, кроме времени обработки заявок из первой очереди – (0, 10)



**Выводы по проделанной работе**

Сравнение реализаций

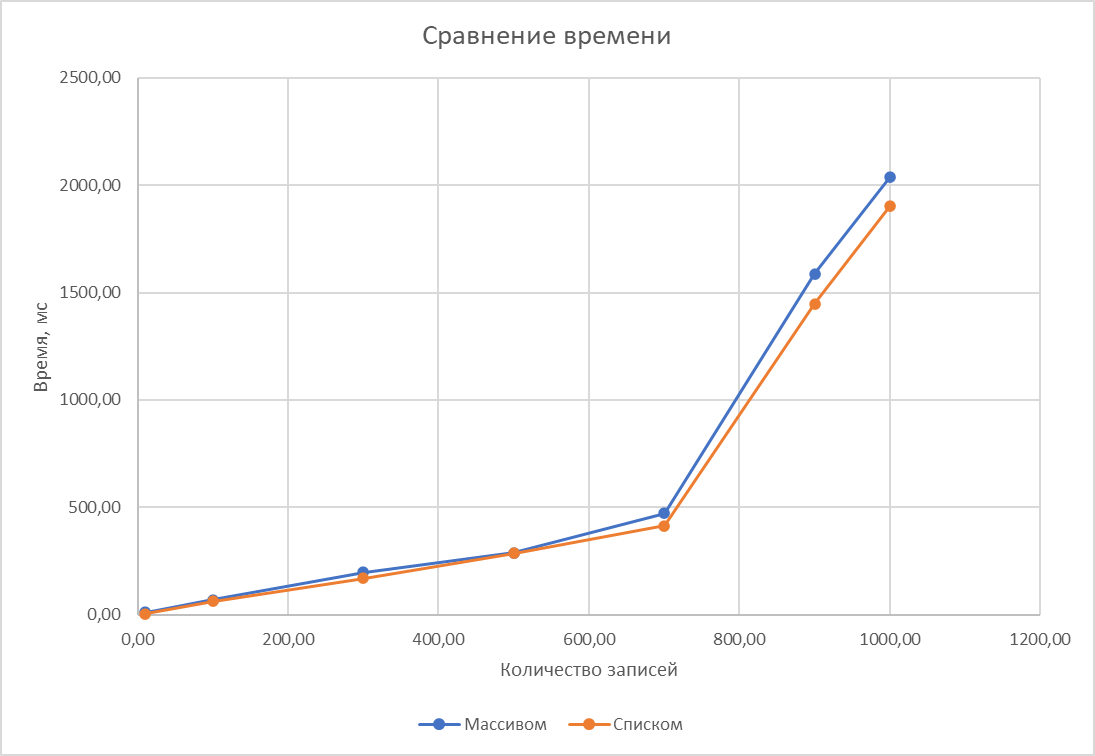
Сравнение реализаций проводилось на основе алгоритма добавления, удаления заявок. Время измерялось в мс, память в байтах.

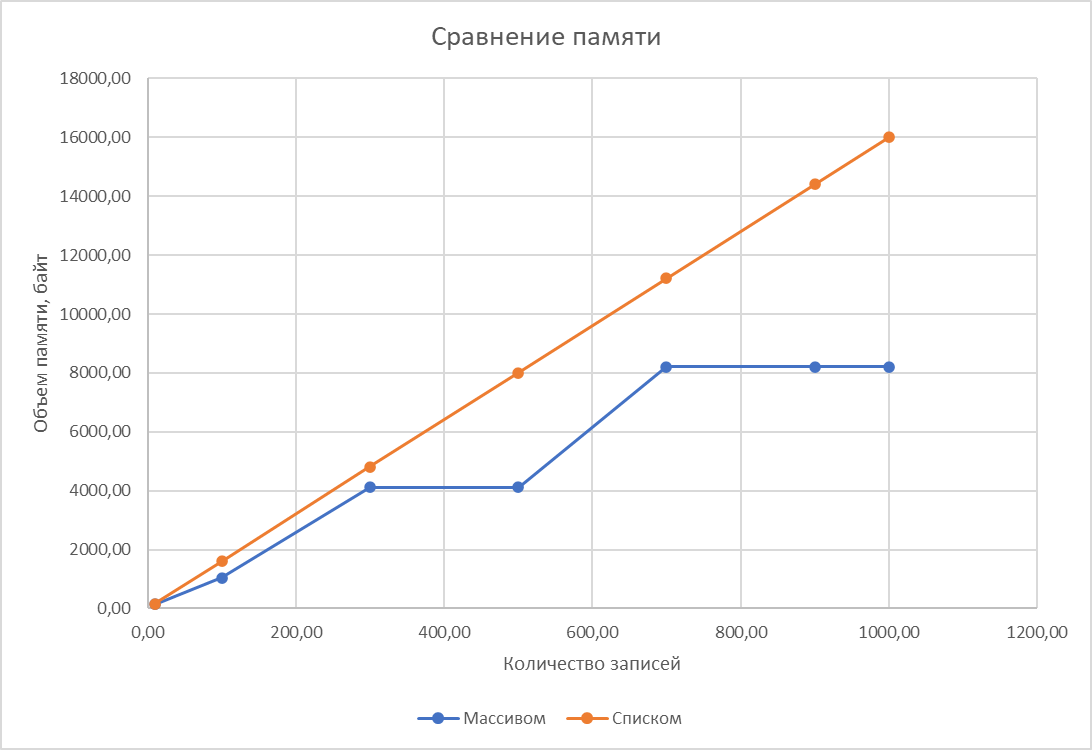
Сравнение времени (мс)

Сравнение памяти (байт)

Из данных сравнения реализаций сразу видно, что массив значительно выигрывает по времени и по памяти по сравнению со списком. В итоге для производительности программы выгодна реализация массивом.

Рассмотрим сравнение эффективности списков и массивов из 4 лабораторной работы.





Можно увидеть, что по времени данные практически совпали, по памяти же различия также минимальны, можно сделать вывод о эффективности реализации структур данных с использованием массива, но при этом работать с такой реализацией труднее, чем со списочной.

**Ответы на вопросы**

**1. Что такое очередь?**

Очередь – это последовательный список переменной длины, включение элементов в который идет с одной стороны (с «хвоста»), а исключение – с другой стороны (с «головы»). Принцип работы очереди: первым пришел – первым вышел, т. е. First In – First Out (FIFO).

**2. Каким образом, и какой объем памяти выделяется под хранение очереди при**

**различной ее реализации?**

При моделировании линейной очереди на основе одномерного массива выделяется последовательная область памяти из х мест по L байт, где L – размер поля данных для одного элемента размещаемого типа.

Реализация очереди в виде линейного списка. Большинство проблем, возникающих при реализации очереди в виде массива, устраняется при реализации очереди на основе односвязного линейного списка, каждый элемент которого содержит информационное поле и поле с указателем «вперед» (на следующий элемент). В этом случае в статической памяти можно либо хранить адрес начала и конца очереди, либо – адрес начала очереди и количество элементов.

**3. Что происходит с элементами очереди при ее просмотре?**

При классической реализации — он удаляется из очереди.

**4. Каким образом эффективнее реализовывать очередь. От чего это зависит?**

От поставленных задач и требований. Массив быстрее и экономичней. Но его размер ограничен. Тогда как список удобен в использовании и в некоторых случаях значительно экономит память.

**5. В каком случае лучше реализовать очередь посредством указателей, а в каком – массивом?**

Если максимальное количество элементов неизвестно или велико — списком. В остальных случаях разумней использовать массив.

**6. Что такое фрагментация памяти?**

Фрагментация это выделение не последовательных адресов в памяти

**7. На что необходимо обратить внимание при тестировании программы?**

При тестировании программы необходимо:

-проверить правильность работы программы при различном заполнении очередей, т.е., когда время моделирования определяется временем обработки заявок и когда определяется временем прихода заявок;

-отследить переполнение очереди, если очередь в программе ограничена.

**8. Каким образом физически выделяется и освобождается память при динамических запросах?**

Память представляет собой бинарную кучу с признаком — занятость - незанятость ячейки. Динамический запрос меняет признак ячейки.