**进度：分好了函数模块，testshell模板写好了，进程管理里create写好了，init部分写好了；destroy资源回收部分要等待资源管理函数写完才能完成**

**设计思路：**

总体设计：

为每个新建进程建立一个索引节点，统一放在一个索引节点表中。

每个进程对应1个pcb和3个inode（comp\_list一个，父进程的子节点列表一个，运行/阻塞/ready队列中一个）

需要编写队列来管理各个队列，所有队列均带头节点，便于处理

C语言结构体可以嵌套定义，无需考虑顺序

Test shell：  
strtok函数每遇到一个空格符才分割一次

Scheduler：

关键：preemp（抢占）函数，寻找到read\_list中优先级最高的进程，判断是否优先级高于running进程，若是则抢占。进程自己可以抢占自己（时间片轮转算法内存中只有一个进程时）

资源管理：

假定每次只申请一种资源，则不需要全局的阻塞队列，只需要每个资源管理自己的阻塞队列。

只有running process才能请求或释放资源