



# Round Robin

## Round Robin

Finalmente, imagina que decides darle a cada cliente un minuto para hacer su pedido. Si no terminan en ese tiempo, pasan al final de la fila y esperan su próximo turno. Eso es Round Robin, donde cada "proceso" tiene un tiempo determinado para usar el recurso (en este caso, hacer su pedido) antes de ceder el turno al siguiente.



Otros ejemplos:

- En un restaurante buffet, los comensales se sirven en rondas, permitiendo que cada uno tome un plato a la vez antes de que el siguiente comensal tome el suyo.



- En un sistema de atención telefónica, las llamadas se distribuyen entre los operadores en rondas, de modo que cada operador atiende una llamada antes de pasar a la siguiente.



- En un juego multijugador en línea, si hay muchos jugadores esperando para unirse a una partida, el sistema puede usar un algoritmo de Round Robin para asegurarse de que todos los jugadores tengan una oportunidad equitativa de jugar.



## Ejemplo

### Proceso | Tiempo de ejecución

P1		24 ms
P2		3 ms
P3		3 ms

Y supongamos que el **quantum** es de 10 ms.

La ejecución sería algo así:

## **Tiempo | Proceso | Quantum | Tiempo restante de cada proceso**

0 ms | P1 | 10 ms | P1: 14 ms, P2: 3 ms, P3: 3 ms

10 ms | P2 | 3 ms | P1: 14 ms, P2: 0 ms, P3: 3 ms

13 ms | P3 | 3 ms | P1: 14 ms, P2: 0 ms, P3: 0 ms

16 ms | P1 | 10 ms | P1: 4 ms, P2: 0 ms, P3: 0 ms

26 ms | P1 | 4 ms | P1: 0 ms, P2: 0 ms, P3: 0 ms

30 ms