

RR: 10 ms	P1	P2	P3	P4	P5
Érkezés	0	3	3	6	8
CPU idő	3	10	3	6	3
Indulás	0	3	13	16	22
Befejezés	3	13	16	22	25
Várakozás	0	0	10	10	14
Körülfordulási idő:	3	10	13	16	17

Átlagos várakozási idő: 34/5

Átlagos körülfordulási idő: 59/5

Végrehajtási sorrend: P1-P2-P3-P4-P5

RR: 4 ms	P1	P2	P3	P4	P5
Érkezés	0	3, 7, 18	3	6, 14	8
CPU idő	3	10	3	6	3
Indulás	0	3, 14, 23	7	10, 21	18
Befejezés	3	7, 18, 25	10	14, 23	21
Várakozás	0	0, 7, 5	4	4, 7	10
Körülfordulási idő:	3	22	7	17	13

Átlagos várakozási idő: 37/5

Átlagos körülfordulási idő: 62/5

Végrehajtási sorrend: P1-P2-P3-P4-P2-P5-P4-P2

A 4 ms-es RR-nél jobb a körülfordulási idő, mert optimálisabb így az időszel a megadott CPU időkhöz, ugyanis teljesül az a szabály, hogy az időszelétet úgy kell megválasztani, hogy a processzek kb. 80%-ánál hosszabb legyen, a 10 ms-es viszont mindegyiknél hosszab. Ugyanez az oka annak, hogy a 10 ms-esnek rosszabb a CPU kihasználtsága.

Segéd táblázat a RR: 4 ms-hez:

	várakozás ¹	várakozás ²	várakozás ³	CPU1	CPU2	CPU3	első érkezés
P1	0	0	0	3	0	0	0
P2	0	7	5	4	4	2	3
P3	4	0	0	3	0	0	3
P4	4	7	0	4	2	0	6
P5	10	0	0	3	0	0	8

