Semana 9.- Algoritmos voraces II

Tiempo mínimo en el sistema

- Tenemos n tareas que precisan de un tiempo de ejecución ti
- Todas están disponibles para ser ejecutadas por un único procesador en secuencia.
- Queremos minimizar el tiempo medio de estancia de una tarea en el sistema.
- Ti es el tiempo en el sistema de la tarea i, que es la suma de su tiempo de ejecución ti mas los de las tareas que se ejecutan antes.

Ejemplo:

$$n = 3$$
, $t_1 = 5$, $t_2 = 10$, $t_3 = 3$

► Si el orden de ejecución es 1, 2, 3:

$$T = 5 + (5 + 10) + (5 + 10 + 3) = 38$$

► Si el orden de ejecución es 1, 3, 2:

$$T = 5 + (5+3) + (5+3+10) = 31$$

► Si el orden de ejecución es 3, 1, 2:

$$T = 3 + (3 + 5) + (3 + 5 + 10) = 29$$

La planificación óptima consiste en atender las tareas por **orden creciente de ejecución.**

Tareas con plazo y beneficio

 Tenemos n tareas, cada una requiriendo una unidad de tiempo en ejecutarse, con un plazo pi y un beneficio bi.

- Si la tarea se realiza antes de su plazo, se obtiene beneficio.
- No todas las tareas tienen por qué realizarse.
- Planificar las tareas para que se maximice el beneficio.

Ejemplo:

i	p _i	b _i
	2	30
	1	35
	2	25
1	-	
		40

Decimos que un conjunto de tareas es factible si existe alguna secuencia admisible, que permita realizar todas las tareas en su plazo.

Una permutación (i1,i2,...,ik) es admisible si:

$$\forall j: 1 \leq j \leq k: p_{i_j} \geq j$$

La estrategia voraz pasa por considerar las tareas me mayor a menor beneficio y si cada tarea sigue siendo factible al ser añadida.

Ejemplo:

İ	p _i	b _i	S = Ø		
1	4	40	S = { 1 }	[1]	
2	1	35	S = { 1, 2 }	[2,1]	
3	1	30	S = { 1, 2, 3 }	3 rechazada	
4	3	25	S = { 1, 2, 4 }	[2, 1, 4]	
5	1	20	S = { 1, 2, 4, 5 }	5 rechazada	
6	3	15	S = { 1, 2, 4, 6 }	[2, 4, 6, 1]	
7	2	10	S = { 1, 2, 4, 6, 7 }	7 rechazada	