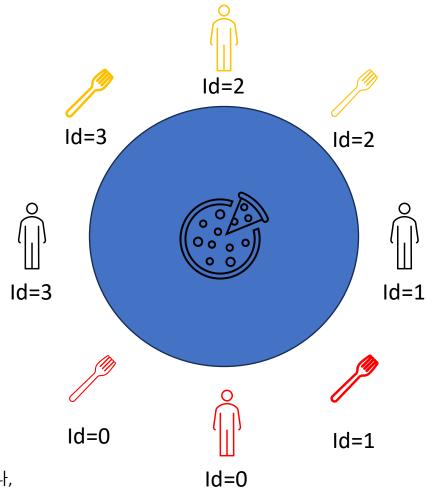
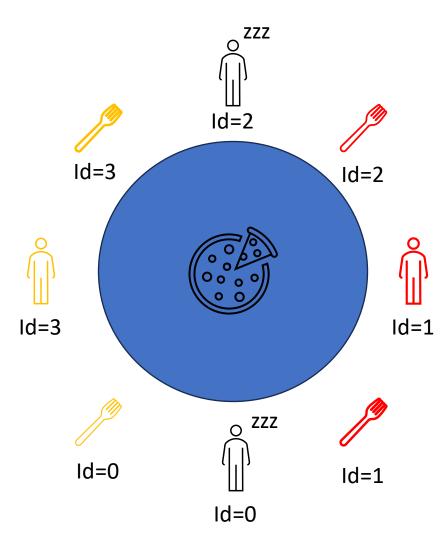
이상적인 경우 && 짝수, 지속생존하려면 time_to_die >= 2*time_to_eat 만족

이상적인 경우 && 짝수, Context switching을 고려한 경우, 지속생존하려면 time_to_die >= 2*time_to_eat + @ 만족

이상적인 경우란, Context switching 소요시간이 0이며 모든 사람이 parallel하게 포크 점유를 시도하거나, 모든 사람이 scheduler에 의해 선택될 가능성이 동일한 경우

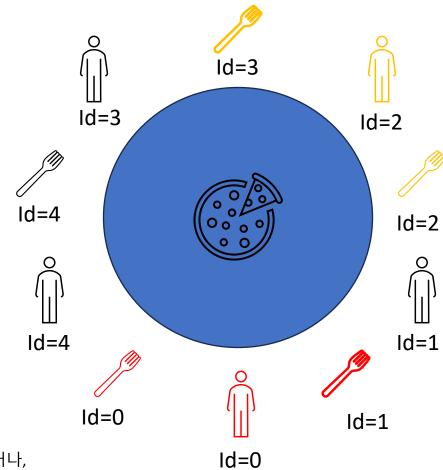




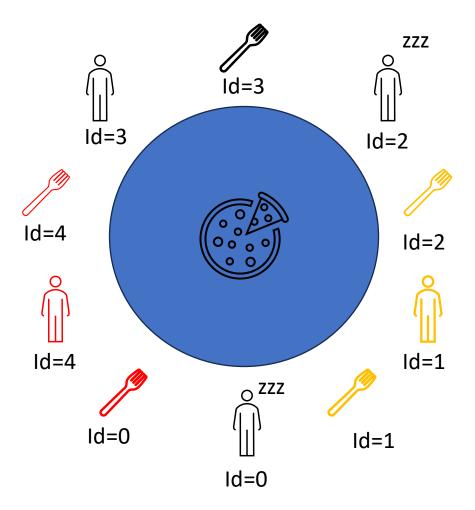
이상적인 경우 && 홀수, 지속생존하려면 time_to_die >= 3*time_to_eat **만족**

이상적인 경우 && 홀수, Context switching을 고려한 경우, 지속생존하려면 time_to_die >= 3*time_to_eat + @ 만족

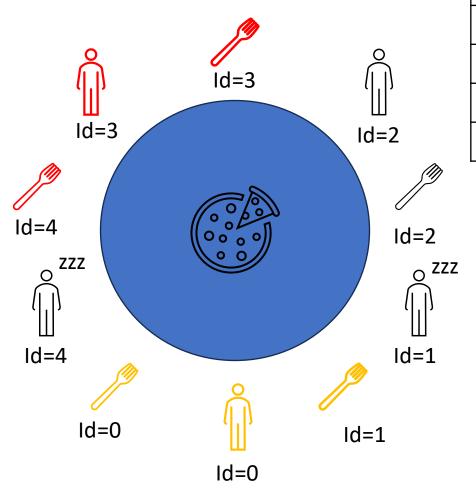
이상적인 경우란, Context switching 소요시간이 0이며 모든 사람이 parallel하게 포크 점유를 시도하거나, 모든 사람이 scheduler에 의해 선택될 가능성이 동일한 경우

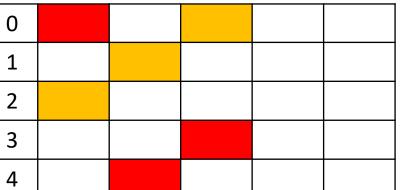


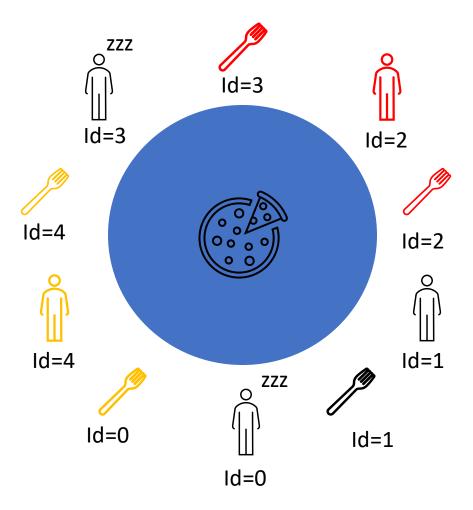
0			
1			
2			
3			
4			



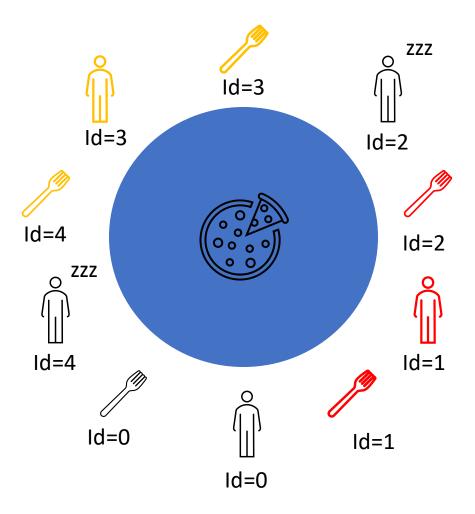
0			
1			
2			
3			
4			



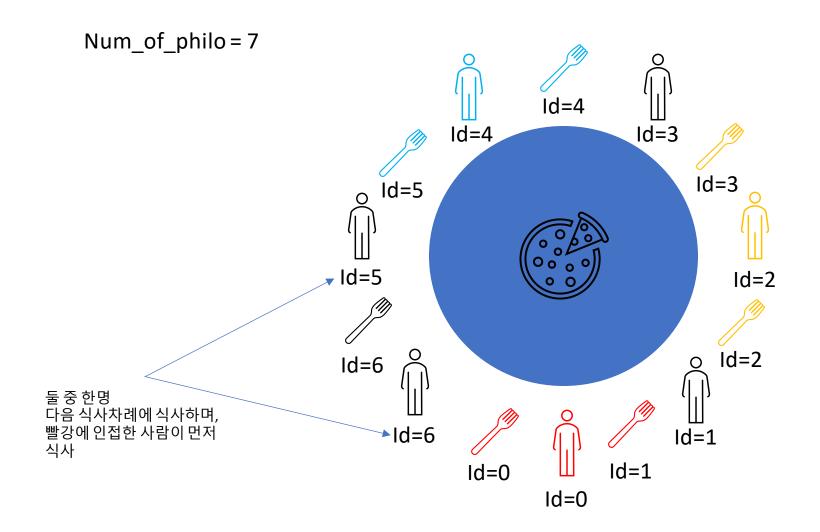




0			
1			
2			
3			
4			



0			
1			
2			
3			
4			



이상적인 경우 && 홀수, 지속생존하려면 time_to_die >= 3*time_to_eat **만족**

이상적인 경우 && 홀수, Context switching을 고려한 경우, 지속생존하려면 time_to_die >= 3*time_to_eat + @ 만족

홀수 && Context switching을 고려한 경우 && scheduler에 의해 다음 식사차례에 어떤 사람이 먼저 식사할지 모르는 경우,

scheduler에 의해 다음 식사차례에 식사하게 될 사람은 random이지만, 높은확률로 빨강에 인접한 사람이 먼저 식사하게 된다. 따라서 임의의 사람이 2번 굶은 후에 이 경향이 틀리게 되는 경우가 연속 n번 발생했을 때,

지속생존하려면 time_to_die >= (3 + n)*time_to_eat + @ 만족

이상적인 경우란, Context switching 소요시간이 0이며 모든 사람이 parallel하게 포크 점유를 시도하거나, 모든 사람이 scheduler에 의해 선택될 가능성이 동일한 경우