

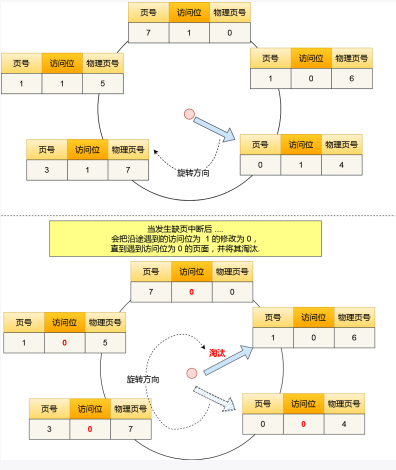
调度算法

进程调度算法

- 先到先服务调度算法（First Come First Severd, FCFS）
  - 「非抢占式」每次从就绪队列选择最先进入队列的进程，然后一直运行，直到进程退出或被阻塞，才会继续从队列中选择第一个进程接着运行
  - FCFS对长作业有利，适用于CPU繁忙型作业系统，而不适用I/O繁忙型的系统
- 最短作业调度算法（Shortest Job First, SJF）
  - 优先选择运行时间最短的进程来运行，有助于提高系统吞吐量
  - SJF对长作业不利，很容易造成一种极端现象
- 高响应比优先调度算法（Highest Response Ratio Next, HRRN）
  - 权衡了短作业和长作业，每次进行进程调度时，先计算「响应比优先级」，然后把「响应比优先级」最高的进程投入运行
  - 优先级=（等待时间+要求服务时间）/要求服务时间
  - 如果两个进程的「等待时间」相同，「要求的服务时间」越短，「响应比」就越高，短作业进行容易被选中运行
  - 如果两个进程「要求的服务时间」相同时，「等待时间」越长，「响应比」就越高，兼顾到了长作业进程，等待时间足够长响应比提升
- 时间片轮转调度算法（Round Robin, RR）
  - 最古老、最简单、最公平的调度算法
  - 每个进程被分配一个时间段，称为时间片（Quantum），即允许该进程在该时间段中运行
  - 如果时间片设置的太短会导致过多的进程上下文切换，降低了CPU效率；反之太长会对短作业的响应时间变长（通常20ms-50ms）
- 最高优先级调度算法（Highest Priority First, HPF）
  - 从就绪队列中选择最高优先级的进程进行运行
  - 静态优先级
    - 创建进程的时候，已经确定了优先级，整个运行时间优先级都不会变化
  - 动态优先级
    - 根据进程的动态变化调整优先级
  - 非抢占式
    - 就绪队列出现优先级高的进行，运行完当前进程再选择优先级高的进程
  - 抢占式
    - 当就绪队列出现优先级高的运行，当前进程挂起，调度优先级高的进程运行
  - 可能会导致优先级低的进程永远不会运行
- 多级反馈队列调度算法（Multilevel Feedback Queue）
  - 「时间片轮转算法」和「最高优先级算法」综合发展
  - 「多级」表示有多个队列，每个队列优先级从高到低，同名事务优先级越高时间片越短
  - 「反馈」表示如果有新的进程加入优先级高的队列，立刻停止当前正在运行的进程，转而去运行优先级高的队列
  - 设置多个队列，赋予每个队列不同的优先级，每个「队列优先级从高到低」，同时「优先级越高时间片越短」
  - 工作流程
    - 新的进程会被放到第一级队列的末尾，按先来先服务的原则排队等待被调度，如果在第一级队列规定的时间片没有运行完成，则转入第二级队列尾部，以此类推，直至完成
    - 当较高优先级的队列为空，才调度较低优先级的队列中的进程运行。如果进程运行时，有新进程进入较高优先级的队列，则停止当前运行的进程将其移入到原队列末尾，接着让较高优先级的进程运行
  - 该算法很好的兼顾了长短作业，同时又较好的响应时间

页面置换算法

- 最佳页面置换算法（OPT）
  - 置换在「未来」最长时间不访问的页面
  - 算法实现需要计算内存中每个逻辑页面「下一次」访问时间，然后比较，选择未来最长时间不访问的页面
- 先进先出置换算法（FIFO）
  - 选择在内存驻留时间很长的页面进行置换
- 最近最久未使用置换算法（LRU）
  - 选择最长时间没有被访问的页面进行置换
- 时钟页面置换算法（LOCK）
  - 跟LRU近似，对FIFO的一种改进
  - 将所有页面保存在类似钟面的「环形链表」，一个指针指向最老的页面，当发生中断的时候，先检查表指针的页面
- 最不常用置换算法（LFU）
  - 发生缺页中断时，选择「访问次数」最少的页面，将其淘汰
  - 需要增加一个计数器实现，硬件成本较高，另外对这个计数器查找那个页面访问次数最小，查找链表本身，如果链表长度很大，是非常耗时，效率不高
  - LFU只考虑了频率问题，没考虑时间问题，如果有些页面再过去的时间访问频率很高，但是现在已经没有访问了，而当前访问的页面由于没有这些页面访问次数高，发生缺页中断时，可能会误伤当前开始频繁访问，但访问次数还不高的页面



- 如果访问的位置是0就淘汰该页面，并把新页面插入到这个位置，然后指针后移
- 如果访问位是1就清除访问位，把表针前移一个位置，重复这个过程找到访问位为0的页面位置

磁盘调度算法

- 先来先服务算法（First-Come，First-Served，FCFS）
  - 先到来的请求先被服务
- 最短寻道时间优先算法（Shortest Seek First，SSF）
  - 优先选择从当前磁头位置所需寻道最短的时间请求
  - 可能出现「饥饿现象」
- 扫描算法（Scan）
  - 解决最短寻道时间可能会出现饥饿问题
  - 磁头在一个方向上移动，访问所有未完成的请求，直到磁头到达该方向上的最后的磁道，才调换方向
  - 中间部分磁道比较占便宜，响应频率比较高
- 循环扫描算法（Circular Scan, CSCAN）
  - 优化扫描算法，按相同方向进行扫描，使得每个磁道的响应频率基本一致
  - 只有磁头朝特定方向移动时，才处理磁道访问请求，而返回时直接快速移动至最靠边缘的磁道，也就是复位磁头（过程很快，中途不处理任何请求）
- LOOK和C-LOOK算法
  - 优化扫描算法，不需要移动到最始端或最末端，仅仅移动到最远请求位置然后反向移动，「LOOK 反向移动过程中会响应请求」
  - 优化循环扫描算法，不需要移动到最始端或最末端，仅仅移动到最远请求位置然后反向移动，「C-LOOK 反向移动过程中不会响应请求」