

E08: UNIX 进程控制二

参考答案与说明

一、简答题:

1. 当以下标志出现时, UNIX 会产生什么动作?

【参考答案】

(1) $\text{RunRun}=1$, 为强制调度标志, 表示系统里现在出现了比现运行进程更适合占用处理机的进程。在下次有进程做例行调度时 (一次先前态为用户态的中断返回, 检查 RunRun), 将会调用 Swch , 实施一次进程调度。

(2) $\text{RunIn}=1$, 表示盘交换区上有进程需要进入内存, 但是内存没有足够的空间可供调入, 且寻找不到可供换出的进程图像。此时, 0#进程因为 RunIn 进入睡眠状态。未来, 如果内存出现可供换出的进程 (有进程进入低睡状态或 1 秒计时到), 0#进程被唤醒, 重新寻找可供换出的进程图像。

(3) $\text{RunOut}=1$, 表示盘交换区上没有就绪状态的进程需要进入内存。此时, 0#进程因为 RunOut 进入睡眠状态。未来, 如果有一个盘交换区上睡眠的进程被唤醒, 将同时唤醒 0#进程, 醒来的 0#进程上台后, 将该进程的图像换入内存。

二、应用题

1.

【参考答案】

(1) T_0 时刻, 现运行进程 pa 执行 read 系统调用: 进程 pa 由于执行磁盘 I/O, 调用内核函数 Sleep , 进入高睡状态, 放弃处理器。Sleep 中调用 Swch , 选中内存中的就绪进程 pb , 使其占用处理器继续执行。

(2) T_1 时刻, pa 启动的 I/O 操作完成: pa 启动的 I/O 操作完成, 正在 CPU 上运行的进程 pb 响应中断请求。在磁盘中断处理中, 唤醒进程 pa 。进程 pa 进入就绪状态, 等待下一次被调度到后上台执行。

(3) T_2 时刻, pa 正在执行时, pc 等待的 I/O 操作完成, 因为此时盘交换区只有一个低睡进程, 所以 0#进程一定因为 RunOut 在睡眠:

- pa 响应中断, 唤醒 pc 进程, SetRun 函数中唤醒因为 RunOut 睡眠的 0#进程;
- pa 返回用户态时例行调度, 0#进程上台执行 Sched , 找到进程 pc , 为其申请内存;
- 如果申请成功, 将 pc 进程的图像调入, 释放盘交换区空间, 修改 p_addr , 设置 SLoad 标志;
- 如果申请不成功, 0#进程选择可以换出的进程;
- 如果找到可以换出的进程 (pa 或 pb), 为该进程申请盘交换空间, 调出, 释放内存, 将 pc 进程的图像调入 (如果换出一个不够, 有可能换出 2 个进程);
- 如果找不到可以换出的进程, 0#进程因为 RunIn 睡眠, 未来有进程进入低睡或 1 秒计时到, 将 0#进程唤醒, 再次尝试先换出, 再换入;
- 何时进程 pc 进入内存, 将等待 Swch 的调度。

2.

【参考答案】

(1) 进程 p_1 由于执行 I/O, 调用内核函数 Sleep , 进入高睡。Sleep 中调用 Swch , 选中内存中的就绪进程 p_2 , 使其占用处理器继续执行。

序号	占用空间	状态	位置	年龄 (p_time)
----	------	----	----	------------------

0#	-	高睡 (RunOut)	SLOAD	-
p1	40K	高睡	SLOAD	2
p2	30K	执行	SLOAD	3
p3	30K	低睡	~SLOAD	3

(2) 由于 p3 等待的 I/O 操作完成, 现运行进程 p2 执行中断处理程序, 唤醒 p3, 因 p3 图象在盘交换区, 且 RunOut 被设置, 则同时唤醒 0#。由于唤醒了高优先级进程 0#, RunRun 被设置。p2 中断返回的例行调度中, 0#上台。各个进程状态的变化如下表所示:

序号	占用空间	状态	位置	年龄 (p_time)
0#	-	执行	SLOAD	-
p1	40K	高睡	SLOAD	3
p2	30K	就绪	SLOAD	4
p3	30K	就绪	~SLOAD	4

0#进程上台后继续执行 Sched 程序:

- 找到盘交换区的 p3 进程, 由于内存没空, 所以为 p3 内存分配不成功;
- 找可以换出的进程。由于内存没有低睡进程, 且 p3 进程的年龄>3 秒, 则找高睡和就绪状态的进程; 找到进程 p1, 因为 p1 的年龄>2 秒, 所以将 p1 换出;
- 尝试为 p3 进程分配内存, 成功, p3 进程换入;

此时, 各个进程状态的变化如下表所示:

序号	占用空间	状态	位置	年龄 (p_time)
0#	-	执行	SLOAD	-
p1	40K	高睡	~SLOAD	0
p2	30K	就绪	SLOAD	4
p3	30K	就绪	SLOAD	0

再无需进内存的进程, 0#进程设置 RunOut 之后, 执行 Sleep, 进入高睡; Sleep 中调用 Swtch, 由于 p2 是计算获得的优先数, 而 p3 设置获得的优先数, 则选中内存中的就绪进程 p3。各个进程状态的变化如下表所示:

序号	占用空间	状态	位置	年龄 (p_time)
0#	-	高睡 (RunOut)	SLOAD	-
p1	40K	高睡	~SLOAD	0
p2	30K	就绪	SLOAD	4
p3	30K	执行	SLOAD	0

3.

【参考答案】

(1) fork()之后, 父进程执行语句为:

```
{
    a=a+1;
    printf(" i= %d; a= %d\n", i, a);
}
```

子进程执行语句为:

```
{
```

```
        a=a+2;
        printf(" i= %d; a= %d\n", i, a);
    }
}
```

(2) 程序的输出结果可能有下列 2 种情况:

i=505; a=1

i=0; a=2

或

i=0; a=2

i=505; a=1

4.

【参考答案】

程序的输出结果如下:

It is child process.

It is parent process.

The finished child process is 505.

The exit status is 1.