

# オペレーティングシステム

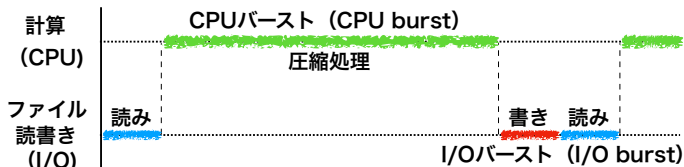
## 第4章 スケジューリング

- スループット (Throughput)
- ターンアラウンド時間 (Turnaround time)
- レスポンス時間 (Response time)
- 締め切り (Deadline)
- その他 (公平性, 省エネ, 予測性など)

# スケジューリングの目標

コンピュータの種類	重視する性能
メインフレーム (バッチ処理)	スループット, ターンアラウンド時間
ネットワークサーバ	レスポンス時間, スループット
デスクトップパソコン	レスポンス時間
モバイルデバイス	レスポンス時間, 省エネルギー
組込み制御	締め切り

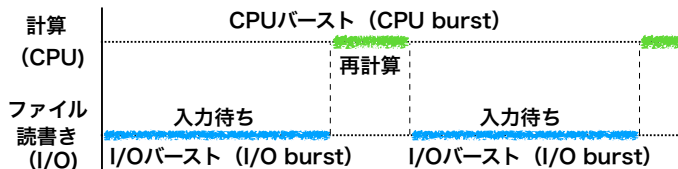
# CPU バウンドプロセス



(a) CPUバウンド (CPU-bound) プロセス

- 動画圧縮の例
- I/O バウンドプロセス (エクセル)

# I/O バウンドプロセス



(b) I/Oバウンド (I/O-bound) プロセス

- スプレッドシートの例

# FCFS スケジューリング (1)

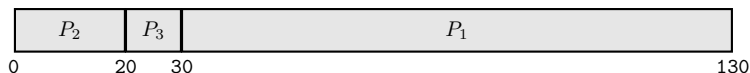
プロセス	到着時刻	CPU バースト時間 (ms)
$P_1$	0	100
$P_2$	0	20
$P_3$	0	10



- $P_1$ ,  $P_2$ ,  $P_3$  の順に実行
- 平均ターンアラウンド時間  $((100 + 120 + 130)/3 = 117 \text{ ms})$

# FCFS スケジューリング (2)

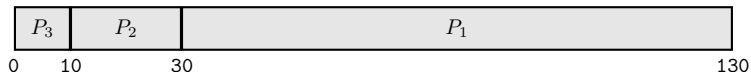
プロセス	到着時刻	CPU バースト時間 (ms)
$P_1$	0	100
$P_2$	0	20
$P_3$	0	10



- $P_2$ ,  $P_3$ ,  $P_1$  の順に実行
- 平均ターンアラウンド時間  $((20 + 30 + 130)/3 = 60 \text{ ms})$

# SJF スケジューリング

プロセス	到着時刻	CPU バースト時間 (ms)
$P_1$	0	100
$P_2$	0	20
$P_3$	0	10

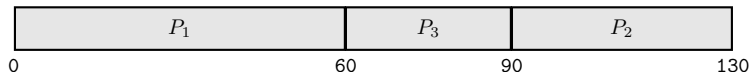


- 平均ターンアラウンド時間  $((10 + 30 + 130)/3 = 57 \text{ ms})$



# SJF スケジューリング (比較のため)

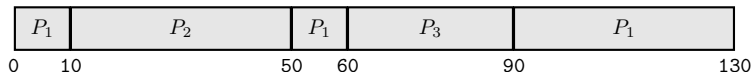
プロセス	到着時刻	CPU バースト時間 (ms)
$P_1$	0	60
$P_2$	10	40
$P_3$	60	30



- SJF はプリエンプションなし
- 平均ターンアラウンド時間  
$$(((60 - 0) + (90 - 10) + (130 - 60))/3 = 70 \text{ ms})$$

# SRTF スケジューリング

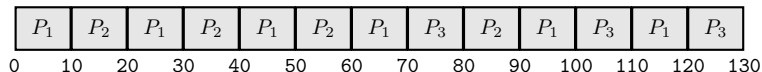
プロセス	到着時刻	CPU バースト時間 (ms)
$P_1$	0	60
$P_2$	10	40
$P_3$	60	30



- SRTF はプリエンプションあり
- 平均ターンアラウンド時間  
$$(((130 - 0) + (50 - 10) + (90 - 60))/3 = 67 \text{ ms})$$

# RR スケジューリング (1)

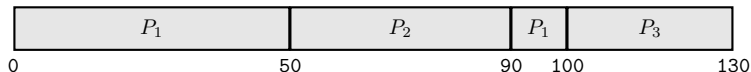
プロセス	到着時刻	CPU バースト時間 (ms)
$P_1$	0	60
$P_2$	10	40
$P_3$	60	30



- クォンタムタイム = 10ms
- 平均ターンアラウンド時間  
 $((120 - 0) + (90 - 10) + (130 - 60))/3 = 90$

# RR スケジューリング (2)

プロセス	到着時刻	CPU バースト時間 (ms)
$P_1$	0	60
$P_2$	10	40
$P_3$	60	30



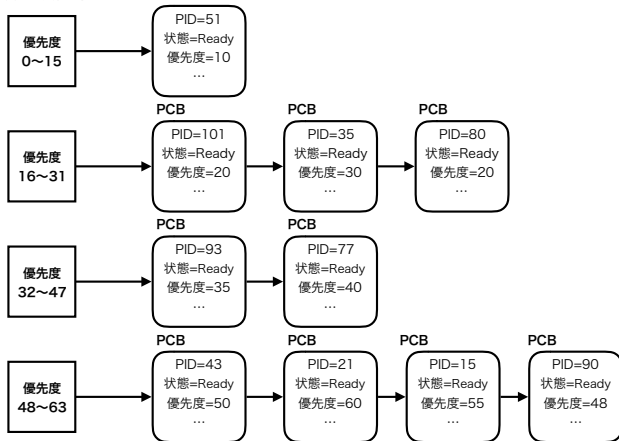
- クォンタムタイム = 50ms
- 平均ターンアラウンド時間  
 $((100 - 0) + (90 - 10) + (130 - 60))/3 = 83 \text{ ms}$

# 優先度順スケジューリング

- 静的・動的
- スタベーション
- エージング

# FB スケジューリング

優先度別の実行可能列



## ● エージング

# TacOS のスケジューラ

```
// プロセスキューで p1 の前に p2 を挿入する  p2 -> p1
void insProc(PCB p1, PCB p2) {
    p2.next=p1;
    p2.prev=p1.prev;
    p1.prev=p2;
    p2.prev.next=p2;
}

// プロセススケジューラ：プロセスを優先度順で readyQueue に登録する
// (カーネル外部からも呼び出されるのでここで割込み禁止にする)
public void schProc(PCB proc) {
    int r = setPri(DI|KERN);                // 割り込み禁止、カーネル
    int enice = proc.enice;
    PCB head = readyQueue.next;             // 実行可能列から
    while (head.enice<=enice)                // 優先度がより低い
        head = head.next;                  // プロセスを探す
    insProc(head,proc);                     // 見つけたプロセスの
    setPri(r);                              // 直前に挿入する
}                                           // 割り込み状態を復元する
```

# TacOS の実行可能列 (参考)

- yield
- dispatch
- 実行可能列

