



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DRESDEN

Fakultät Informatik Institut für Systemarchitektur, Professur für Betriebssysteme

# BETRIEBSSYSTEME UND SICHERHEIT

mit Material von Olaf Spinczyk,  
Universität Osnabrück

## *Scheduling*

<https://tud.de/inf/os/studium/vorlesungen/bs>

**HORST SCHIRMEIER**

# Inhalt

- Wiederholung
- Abfertigungszustände und Zustandsübergänge
- Klassische CPU-Zuteilungsstrategien
  - FCFS.....einfach
  - RR, VRR.....zeitscheibenbasiert
  - SPN (SJF), SRTF, HRRN.....vorhersagebasiert
  - MLFQ.....prioritätenbasiert
- Bewertungskriterien und Vergleich
- Beispiele
  - UNIX (4.3BSD)
  - NT

Silberschatz, Kap. ...  
5: Process Scheduling

Tanenbaum, Kap. ...  
2.5: Scheduling

Es geht um **Uniprozessor-Scheduling** für den **Allgemeinzweckbetrieb**. **Nicht betrachtet wird:**

- Multiprozessor-Scheduling
- Echtzeit-Scheduling
- E/A-Scheduling

# Inhalt

- **Wiederholung**
- Abfertigungszustände und Zustandsübergänge
- Klassische CPU-Zuteilungsstrategien
  - FCFS.....einfach
  - RR, VRR.....zeitscheibenbasiert
  - SPN (SJF), SRTF, HRRN..... vorhersagebasiert
  - MLFQ.....prioritätenbasiert
- Bewertungskriterien und Vergleich
- Beispiele
  - UNIX (4.3BSD)
  - NT

# Wiederholung

- **Prozesse:** die zentrale Abstraktion für Aktivitäten in heutigen Betriebssystemen
  - konzeptionell: unabhängige sequentielle Kontrollflüsse (Folge von CPU- und E/A-Stößen)
  - Tatsächlich findet ein **Multiplexing** der CPU statt.
- UNIX-Systeme stellen diverse *System Calls* zur Verfügung, um Prozesse zu erzeugen, zu verwalten und miteinander zu verknüpfen.
  - Moderne Betriebssysteme unterstützen darüber hinaus auch leicht- und federgewichtige Prozesse.
- Prozesse unterliegen der Kontrolle des Betriebssystems:
  - Betriebsmittel-Zuteilung
  - Betriebsmittel-Entzug

# Inhalt

- Wiederholung
- **Abfertigungszustände und Zustandsübergänge**
- Klassische CPU-Zuteilungsstrategien
  - FCFS.....einfach
  - RR, VRR.....zeitscheibenbasiert
  - SPN (SJF), SRTF, HRRN..... vorhersagebasiert
  - MLFQ.....prioritätenbasiert
- Bewertungskriterien und Vergleich
- Beispiele
  - UNIX (4.3BSD)
  - NT

# Abfertigungszustand

- Jedem Prozess ist in Abhängigkeit von der Einplanungsebene ein logischer Zustand zugeordnet, der den Abfertigungszustand zu einem Zeitpunkt angibt:
- **kurzfristig** (*short-term scheduling*)
  - bereit, laufend, blockiert
- **mittelfristig** (*medium-term scheduling*)
  - ausgelagert bereit, ausgelagert blockiert
- **langfristig** (*long-term scheduling*)
  - erzeugt, beendet

# Kurzfristige Einplanung

- **bereit** (*READY*)

zur Ausführung durch den Prozessor (die CPU)

- Prozess ist auf der Warteliste für die CPU-Zuteilung (*ready list*)
- Listenposition bestimmt sich durch das Einplanungsverfahren

- **laufend** (*RUNNING*)

Zuteilung des Betriebsmittels „CPU“ ist erfolgt

- Prozess führt Berechnungen durch, er vollzieht seinen CPU-Stoß
- Für jeden Prozessor gibt es zu einem Zeitpunkt nur einen laufenden Prozess.

- **blockiert** (*BLOCKED*)

auf ein bestimmtes Ereignis

- Prozess führt „Ein-/Ausgabe“ durch, er vollzieht seinen E/A-Stoß
- Er erwartet die Erfüllung mindestens einer Bedingung.

# Mittelfristige Einplanung

Prozess ist **komplett ausgelagert**, d.h. der Inhalt seines gesamten Adressraums wurde in den Hintergrundspeicher verschoben (*swap-out*) und der von dem Prozess belegte Vordergrundspeicher wurde freigegeben. Die Einlagerung (*swap-in*) des Adressraums ist abzuwarten:

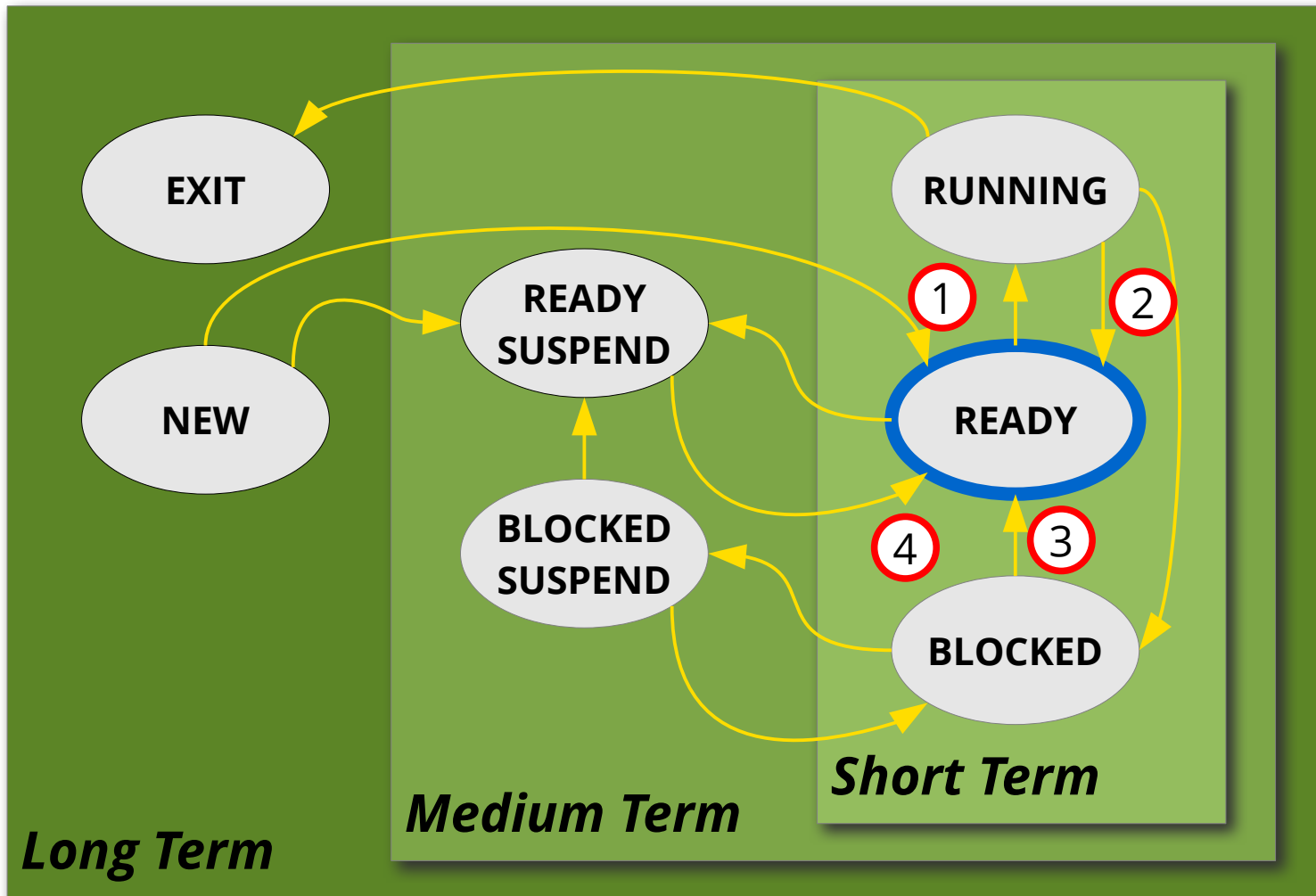
- **ausgelagert bereit** (*READY SUSPEND*)
  - CPU-Zuteilung („bereit“) ist außer Kraft gesetzt
  - Prozess ist auf der Warteliste für die Speicherzuteilung
- **ausgelagert blockiert** (*BLOCKED SUSPEND*)
  - Prozess erwartet weiterhin ein Ereignis („blockiert“)
  - Tritt das Ereignis ein, wird der Prozess „ausgelagert bereit“.



# Langfristige Einplanung

- **erzeugt** (*NEW*)  
und fertig zur Programmverarbeitung – **fork** (2)
  - Prozess ist instanziiert, ihm wurde ein Programm zugeordnet
  - Ggf. steht die Zuteilung des Betriebsmittels „Speicher“ noch aus.
- **beendet** (*EXIT*)  
und erwartet die Entsorgung – **exit** (2) / **wait** (2)
  - Prozess ist terminiert, seine Betriebsmittel werden freigegeben
  - Ggf. muss ein anderer Prozess den „Kehraus“ vollenden (wie z.B. unter UNIX).

# Zustandsübergänge



# Einplanungs- und Auswahlzeitpunkt

- Jeder Übergang in den Zustand **bereit** (*READY*) aktualisiert die CPU-Warteschlange:
  - Entscheidung über die Einreihung des Prozesskontrollblocks
  - Ergebnis hängt von **CPU-Zuteilungsstrategie** des Systems ab
- Einplanung/Umplanung (*scheduling/rescheduling*) erfolgt, ...
  - ① nachdem ein Prozess erzeugt worden ist
  - ② wenn ein Prozess freiwillig die Kontrolle über die CPU abgibt
  - ③ sofern das von einem Prozess erwartete Ereignis eingetreten ist
  - ④ sobald ein ausgelagerter Prozess wieder aufgenommen wird
- Ein Prozess kann dazu gedrängt werden, die CPU abzugeben.
  - **präemptives Scheduling**, auch ②
    - z.B. durch Zeitgeberunterbrechung

# Inhalt

- Wiederholung
- Abfertigungszustände und Zustandsübergänge
- **Klassische CPU-Zuteilungsstrategien**
  - FCFS.....einfach
  - RR, VRR.....zeitscheibenbasiert
  - SPN (SJF), SRTF, HRRN.....vorhersagebasiert
  - MLFQ.....prioritätenbasiert
- Bewertungskriterien und Vergleich
- Beispiele
  - UNIX (4.3BSD)
  - NT

# First-Come First-Served – FCFS

- Ein einfaches und gerechtes(?) Verfahren:  
„Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.“
  - Einreihungskriterium ist die **Ankunftszeit** eines Prozesses
  - arbeitet nicht-verdrängend und setzt **kooperative Prozesse** voraus
- Beispiel:

Prozess	Zeiten					
	Ankunft	Bedienzeit $T_s$	Start	Ende	Durchlauf $T_r$	$T_r/T_s$
A	0	1	0	1	1	1.00
B	1	100	1	101	100	1.00
C	2	1	101	102	100	<b>100.00</b>
D	3	100	102	202	199	1.99
<b>Mittelwert</b>					100	26.00

- Sehr hohe normalisierte Durchlaufzeit ( $T_r/T_s$ ): Durchlaufzeit von C steht in einem sehr schlechten Verhältnis zur Bedienzeit  $T_s$ .

# Diskussion: FCFS – „Konvoi-Effekt“

- Problem für kurz laufende E/A-lastige Prozesse, die langen CPU-lastigen Prozessen folgen
  - Prozesse mit **langen** CPU-Stößen werden **begünstigt**,
  - Prozesse mit **kurzen** CPU-Stößen werden **benachteiligt**.
- FCFS: Minimiert Anzahl der Kontextwechsel, Konvoi-Effekt verursacht ...
  - hohe Antwortzeit
  - niedriger E/A-Durchsatz
- FCFS ungeeignet bei Mix von CPU- und E/A-lastigen Prozessen
  - Einsatz typischerweise nur in reinen Stapelverarbeitungssystemen

# Round Robin – RR

- Verringert die bei FCFS auftretende Benachteiligung kurzer CPU-Stöße: „Jeder gegen jeden“
  - Die Prozessorzeit wird in **Zeitscheiben** aufgeteilt (*time slicing*).
- Mit Ablauf der Zeitscheibe erfolgt ggf. ein Prozesswechsel:
  - Der unterbrochene Prozess wird ans Ende der Bereitliste verdrängt,
  - der nächste Prozess wird gemäß FCFS der Bereitliste entnommen.
- Basis für CPU-Schutz: Zeitgeber bewirkt **Unterbrechung** am Ende der Zeitscheibe
- **Zeitscheibenlänge** bestimmt maßgeblich Effektivität des Verfahrens
  - zu lang, Degenerierung zu FCFS; zu kurz, sehr hoher Overhead
  - **Faustregel:** etwas länger als die Dauer einer „typischen Interaktion“

# Diskussion: RR – Leistungsprobleme

- **E/A-lastige Prozesse** beenden ihren CPU-Stoß innerhalb ihrer Zeitscheibe
  - blockieren und kommen mit Ende ihres E/A-Stoßes in die Bereitliste
- **CPU-lastige Prozesse** schöpfen dagegen ihre Zeitscheibe voll aus
  - werden verdrängt und kommen sofort wieder in die Bereitliste
- Die CPU-Zeit ist zu Gunsten CPU-lastiger Prozesse ungleich verteilt!
  - E/A-lastige Prozesse werden schlecht bedient und dadurch Geräte schlecht ausgelastet,
  - Varianz der Antwortzeit E/A-lastiger Prozesse erhöht sich.



# *Virtual Round Robin – VRR*

- Vermeidet die bei RR mögliche ungleiche Verteilung der CPU-Zeiten
  - Prozesse kommen mit Ende ihrer E/A-Stöße in eine **Vorzugsliste**
  - Diese Liste wird **vor** der Bereitliste abgearbeitet.
- VRR arbeitet mit Zeitscheiben unterschiedlicher Längen
  - Prozesse der Vorzugsliste bekommen keine volle Zeitscheibe zugeteilt:  
Ihnen wird die **Restlaufzeit** ihrer vorher nicht voll genutzten Zeit gewährt.
  - Sollte ihr CPU-Stoß länger dauern, werden sie in die Bereitliste verdrängt.
- Prozessabfertigung ist dadurch im Vergleich zu RR etwas aufwändiger.

# Shortest Process Next – SPN

- Verringert die bei FCFS auftretende Benachteiligung kurzer CPU-Stöße: „Die Kleinen nach vorne“
  - Grundlage dafür ist die **Kenntnis über die Prozesslaufzeiten**
  - Verdrängung findet nicht statt
- **Hauptproblem:** Vorhersage der Laufzeiten
  - Stapelbetrieb: Programmierer geben das erforderliche *time limit*\* vor
  - Dialogbetrieb: Schätzung aus früheren Stoßlängen des Prozesses
- Antwortzeiten werden wesentlich verkürzt und die Gesamtleistung steigt.
  - Dafür: Gefahr der **Aushungerung** (*starvation*) CPU-lastiger Prozesse

\*Die Zeitdauer, innerhalb der der Job (wahrscheinlich/hoffentlich) beendet wird, bevor er abgebrochen wird.

# Diskussion: SPN – CPU-Stoßdauer

- Basis für die **Schätzung** ist die Mittelwertbildung über alle bisherigen CPU-Stoßlängen eines Prozesses:

$$S_{n+1} = \frac{1}{n} \cdot \sum_{i=1}^n T_i = \frac{1}{n} \cdot T_n + \frac{n-1}{n} \cdot S_n$$

- **Problem:** gleiche **Gewichtung** aller CPU-Stöße
  - **Jüngere CPU-Stöße** sind jedoch von größerer Bedeutung als ältere und sollten daher auch mit größerer Gewichtung berücksichtigt werden!
- Ursache ist das **Lokalitätsprinzip**

# Diskussion: SPN – Stoßgewichtung

- Die weiter zurückliegenden CPU-Stöße sollen weniger Gewicht erhalten:  $S_{n+1} = \alpha \cdot T_n + (1 - \alpha) \cdot S_n$ 
  - Für den konstanten Gewichtungsfaktor  $\alpha$  gilt dabei:  $0 < \alpha < 1$
  - Er drückt die relative Gewichtung einzelner CPU-Stöße der Zeitreihe aus.

- Rekursive Einsetzung führt zu ...

$$S_{n+1} = \alpha T_n + (1 - \alpha)\alpha T_{n-1} + \dots + (1 - \alpha)^i \alpha T_{n-i} + \dots + (1 - \alpha)^n S_1$$

$$S_{n+1} = \alpha \cdot \sum_{i=0}^{n-1} (1 - \alpha)^i T_{n-i} + (1 - \alpha)^n S_1$$

**Dieses statistische Verfahren nennt man auch **exponentielle Glättung**.**

- für  $\alpha = 0.8$ :

$$S_{n+1} = 0,8T_n + 0,16T_{n-1} + 0,032T_{n-2} + 0,0064T_{n-3} + \dots$$

# ***Shortest Remaining Time First – SRTF***

- Erweitert den SPN-Ansatz um **Verdrängung**.
  - Dadurch geeignet für den Dialogbetrieb
  - Führt zu besseren Durchlaufzeiten
- Der laufende Prozess wird verdrängt, wenn gilt:  $T_{erw} < T_{rest}$ 
  - $T_{erw}$  ist die erwartete CPU-Stoßlänge eines eintreffenden Prozesses
  - $T_{rest}$  ist die verbleibende CPU-Stoßlänge des laufenden Prozesses
- Anders als RR basiert SRTF **nicht auf Zeitgeberunterbrechungen**, ist aber **präemptiv**.
  - Dafür müssen allerdings Stoßlängen abgeschätzt werden.
- Wie SPN kann auch SRTF Prozesse zum „Verhungern“ bringen.

# ***Highest Response Ratio Next – HRRN***

- Vermeidet das bei SRTF mögliche Verhungern von CPU-lastigen Prozessen.
  - Das Altern (*aging*), d.h. die Wartezeit von Prozessen, wird berücksichtigt:

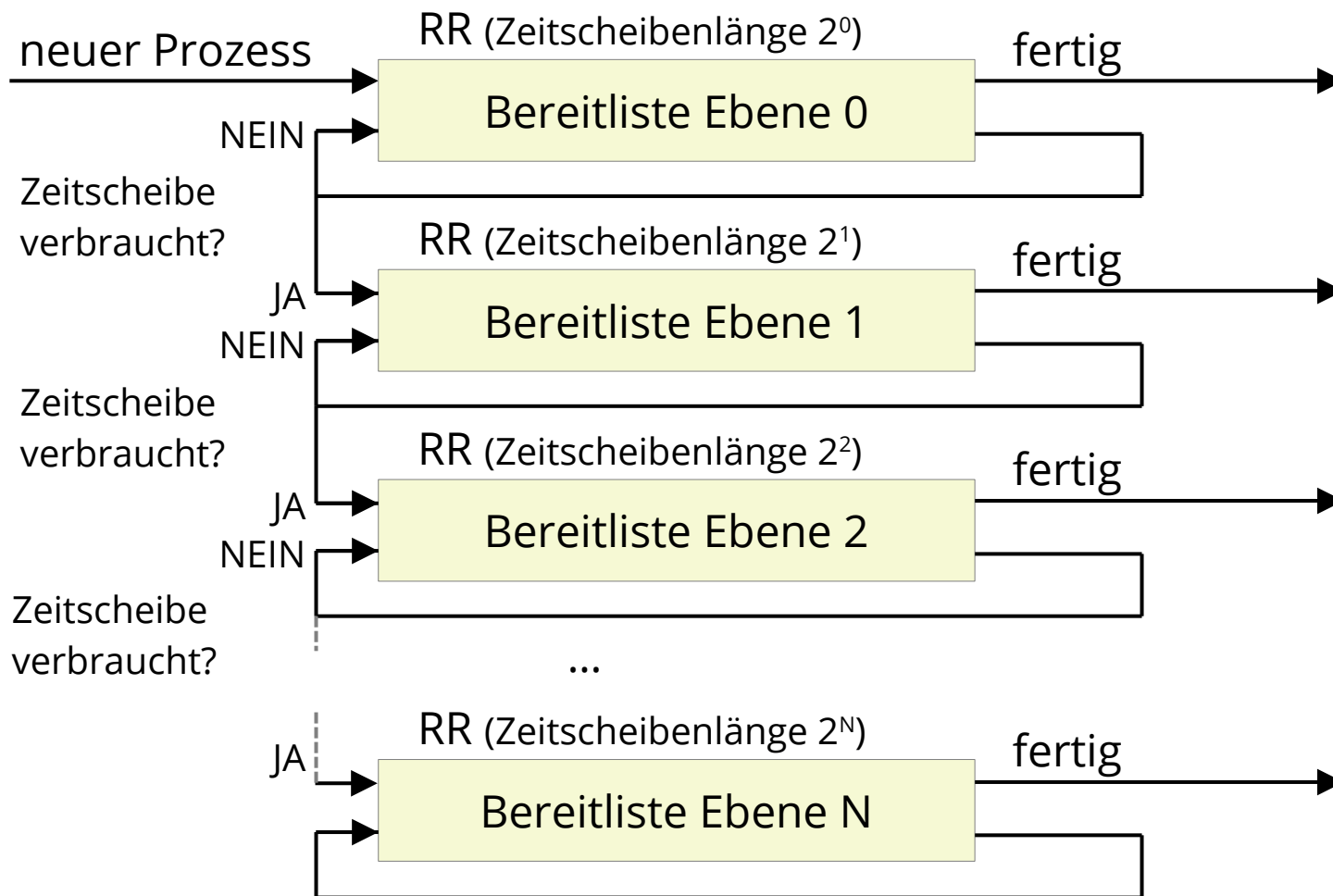
$$R = \frac{w + s}{s}$$

- $w$  ist die bisherige „Wartezeit des Prozesses“
  - $s$  ist die „erwartete Bedienzeit“
- Ausgewählt wird immer der Prozess mit dem **größten Verhältniswert  $R$** .

# Multi-Level Feedback Queue – MLFQ

- Begünstigt kurze Prozesse, ohne die relativen Längen der Prozesse abschätzen zu müssen.
  - Grundlage ist die „Bestrafung“ (*penalization*) von „Langläufern“
  - Prozesse unterliegen dem Verdrängungsprinzip
- Mehrere Bereitlisten, je nach Anzahl von Prioritätsebenen:
  - Prozesse werden **strikt nach Priorität** eingeplant, und nach RR, wenn sie dieselbe Priorität haben
  - Prozess läuft zunächst auf **höchster** Prioritätsebene  $i=0$
  - RR mit kurzen Zeitscheiben für hohe Prioritäten (kleine  $i$ ), großen Zeitscheiben für niedrige Prioritäten (große  $i$ ), ohne Zurücksetzen der Zeitmessung bei E/A
  - **Ablauf der Zeitscheibe:** Prozess kommt in Ebene  $i+1$
  - **Boost:** in fixen Intervallen **Anheben aller Prozesse** auf die höchste Prioritätsebene  
(Fortschrittsgarantie, Berücksichtigung von verändertem Verhalten)

# MLFQ – Scheduling-Modell





# Diskussion: Prioritäten

- Prozess-„Vorrang“, der Zuteilungsentscheidungen maßgeblich beeinflusst
- **Statische Prioritäten** werden zum Zeitpunkt der Prozesserzeugung festgelegt:
  - Wert kann im weiteren Verlauf nicht mehr verändert werden
  - erzwingen **deterministische Ordnung** zwischen Prozessen
- **Dynamische Prioritäten** werden während der Prozesslaufzeit aktualisiert:
  - Aktualisierung erfolgt im Betriebssystem, aber auch vom Benutzer aus
  - SPN, SRTF, HRRN und FB sind Spezialfälle dieses Verfahrens

# Inhalt

- Wiederholung
- Abfertigungszustände und Zustandsübergänge
- Klassische CPU-Zuteilungsstrategien
  - FCFS.....einfach
  - RR, VRR.....zeitscheibenbasiert
  - SPN (SJF), SRTF, HRRN..... vorhersagebasiert
  - MLFQ.....prioritätenbasiert
- **Bewertungskriterien und Vergleich**
- Beispiele
  - UNIX (4.3BSD)
  - NT

# Ziele = Bewertungskriterien

- Benutzerorientiert
  - **Durchlaufzeit** – Zeit zwischen Eingang und Abschluss eines Prozesses einschließlich der Wartezeit(en) → **Stapelverarbeitung**
  - **Antwortzeit** – Zeit zwischen Benutzereingabe und Antwort → **interaktive Systeme**
  - **Termineinhaltung** – Für die Interaktion mit äußeren physikalischen Prozessen sollten Termine eingehalten werden. → **Echtzeitsysteme**
  - **Vorhersagbarkeit** – Prozesse werden unabhängig von der Last immer gleich bearbeitet. → **harte Echtzeitsysteme**
- Systemorientiert
  - **Durchsatz** – Möglichst viele Prozesse pro Zeiteinheit abarbeiten
  - **CPU-Auslastung** – CPU sollte möglichst immer beschäftigt sein. *Overhead* (*Scheduling*-Entscheidung, Kontextwechsel) vermeiden.
  - **Fairness** – Kein Prozess soll benachteiligt werden (z.B. „Aushungern“).
  - **Lastausgleich** – Auch E/A-Geräte sollen gleichmäßig ausgelastet werden.

# Gegenüberstellung – quantitativ

Prozess		A	B	C	D	E	Mittelwert
	Start	0	2	4	6	8	
	Bedienzeit $T_s$	3	6	4	5	2	
<b>FCFS</b>	Ende	3	9	13	18	20	
	Durchlauf $T_r$	3	7	9	12	12	8.60
	$T_r/T_s$	1.00	1.17	2.25	2.40	6.00	2.56
<b>RR</b>	Ende	4	18	17	20	15	
<b>q=1</b>	Durchlauf $T_r$	4	16	13	14	7	10.80
	$T_r/T_s$	1.33	2.67	3.25	2.80	3.50	2.71
<b>SPN</b>	Ende	3	9	15	20	11	
	Durchlauf $T_r$	3	7	11	14	3	7.60
	$T_r/T_s$	1.00	1.17	2.75	2.80	1.50	1.84
<b>SRTF</b>	Ende	3	15	8	20	10	
	Durchlauf $T_r$	3	13	4	14	2	<b>7.20</b>
	$T_r/T_s$	1.00	2.17	1.00	2.80	1.00	<b>1.59</b>
<b>HRRN</b>	Ende	3	9	13	20	15	
	Durchlauf $T_r$	3	7	9	14	7	8.00
	$T_r/T_s$	1.00	1.17	2.25	2.80	3.50	2.14

Nach William Stallings, „Betriebssysteme – Prinzipien und Umsetzung“

# Gegenüberstellung - qualitativ

Strategie	präemptiv/ kooperativ	Vorhersage nötig	Implement.- aufwand	Verhungern möglich	Auswirkung auf Prozesse
FCFS	kooperativ	nein	minimal	nein	Konvoi-Effekt
RR	präemptiv (Zeitgeber)	nein	klein	nein	Fair, aber be- nachteiligt E/A- lastige Prozesse
SPN	kooperativ	ja	groß	ja	Benachteiligt CPU-lastige Prozesse
SRTF	präemptiv (bei Eingang)	ja	größer	ja	Benachteiligt CPU-lastige Prozesse
HRRN	kooperativ	ja	groß	nein	Gute Lastvertei- lung
MLFQ	präemptiv (Zeitgeber)	nein	größer	nein	Bevorzugt u.U. E/A-lastige Prozesse

# Inhalt

- Wiederholung
- Abfertigungszustände und Zustandsübergänge
- Klassische CPU-Zuteilungsstrategien
  - FCFS.....einfach
  - RR, VRR.....zeitscheibenbasiert
  - SPN (SJF), SRTF, HRRN..... vorhersagebasiert
  - MLFQ.....prioritätenbasiert
- Bewertungskriterien und Vergleich
- **Beispiele**
  - UNIX (4.3BSD)
  - NT

# UNIX

- Zweistufiges präemptives Verfahren mit dem Ziel, Antwortzeiten zu minimieren
- Kein Long-Term Scheduling
- **high-level**: mittelfristig  
mit Ein-/Auslagerung (*swapping*) arbeitend
- **low-level**: kurzfristig  
präemptiv, MLFQ, dynamische Prozessprioritäten
  - Einmal pro Sekunde: 
$$prio = cpu\_usage + p\_nice + base$$
  - Jeder „**Tick**“ (1/10 s) verringert das Nutzungsrecht über die CPU durch Erhöhung von *cpu\_usage* beim laufenden Prozess
    - hohe *prio*-Zahl = niedrige Priorität
  - Das Maß der CPU-Nutzung (*cpu\_usage*) wird über die Zeit gedämpft.
    - Die Dämpfungs-/Glättungsfunktion variiert von UNIX zu UNIX.

# UNIX – 4.3 BSD (1)

- Jeden vierten Tick (40ms) erfolgt die Berechnung der Benutzerpriorität:

$$P_{usrpri} = \min\left(P_{USER} + \frac{P_{cpu}}{4} + 2 \cdot P_{nice}, 127\right)$$

- $P_{cpu}$  nimmt mit jedem Tick um 1 zu und wird einmal pro Sekunde geglättet:

$$P_{cpu} \leftarrow \frac{2 \cdot load}{2 \cdot load + 1} \cdot P_{cpu} + P_{nice}$$

- Glättung für erwachte Prozesse, die länger als eine Sekunde blockiert waren:

$$P_{cpu} \leftarrow \left( \frac{2 \cdot load}{2 \cdot load + 1} \right)^{P_{slptime}} \cdot P_{cpu}$$



## UNIX – 4.3 BSD (2)

- Glättung (*decay filter*) bei einer angenommenen mittleren Auslastung (*load*) von 1 gilt  $P_{cpu} := 0,66 \cdot P_{cpu} + P_{nice}$ . Ferner sei angenommen, ein Prozess sammelt  $T_i$  Ticks im Zeitintervall  $i$  an und  $P_{nice} = 0$

$$P_{cpu_1} = 0,66T_0$$

$$P_{cpu_2} = 0,66(T_1 + 0,66T_0) = 0,66T_1 + 0,44T_0$$

$$P_{cpu_3} = 0,66T_2 + 0,44T_1 + 0,30T_0$$

$$P_{cpu_4} = 0,66T_3 + \dots + 0,20T_0$$

$$P_{cpu_5} = 0,66T_4 + \dots + 0,13T_0$$

# Windows NT – Prioritätsklassen

- Präemptive, prioritäts- und zeitscheibenbasierte Einplanung von Fäden (**Threads**)
  - Verdrängung erfolgt auch dann, wenn der Faden sich im Kern befindet  
→ nicht so bei UNIX & Co.
  - RR bei gleicher Priorität: 0 reserviert, 1–15 variabel, 16–31 Echtzeit
- Die Art des Fadens (Vorder-/Hintergrund) bestimmt das Zeitquantum eines Fadens → **Quantum Stretching**
  - **Quantum** (zwischen 6 und 36) vermindert sich mit jedem **Tick** (10 bzw. 15ms) um 3 oder um 1, falls der Faden in den Wartezustand geht
  - Die Zeitscheibenlänge variiert mit den Prozessen: 20 – 180ms
    - Vordergrund/Hintergrund, *Server/Desktop*-Konfiguration
- Zudem variable Priorität:  
*process\_priority\_class* + *relative\_thread\_priority* + **boost**

# NT – Prioritätsanpassung

- Fadenprioritäten werden in bestimmten Situationen dynamisch angehoben: **Dynamic Boost**
  - Abschluss von Ein-/Ausgabe (Festplatten) +1
  - Mausbewegung, Tastatureingabe +6
  - Deblockierung, Betriebsmittelfreigabe (Semaphor, *Event*, *Mutex*) +1
  - Andere Ereignisse (Netzwerk, *Pipe*, . . . ) +2
  - Ereignis im Vordergrundprozess +2
- Die *dynamic boosts* werden mit jedem *Tick* wieder verbraucht
- **Fortschrittsgarantie**
  - Verhindert das Aushungern von *Threads*
  - Alle 3–4 s erhalten bis zu 10 „benachteiligte“ Fäden für zwei Zeitscheiben die Priorität 15.

# Zusammenfassung

- Betriebssysteme treffen CPU-Zuteilungsentscheidungen auf drei Ebenen:
  - **Long-Term Scheduling:** Zulassung von Prozessen zum System
  - **Medium-Term Scheduling:** Aus- und Einlagerung von Prozessen
  - **Short-Term Scheduling:** kurzfristige CPU-Zuteilung
- Alle hier betrachteten Verfahren werden dem *Short-Term Scheduling* zugerechnet.
  - Es gibt diverse benutzer- und systemorientierte Kriterien für die Beurteilung der Eigenschaften eines CPU-Zuteilungsverfahrens.
  - Die Auswahl kommt einer Gratwanderung gleich; das „beste“ Verfahren lässt sich nur nach einer Analyse des typischen Anwendungsprofils und aller Randbedingungen finden.