

KNr.

MNr.

Zuname, Vorname

Ges.)(100)

1.)(30)

2.)(25)

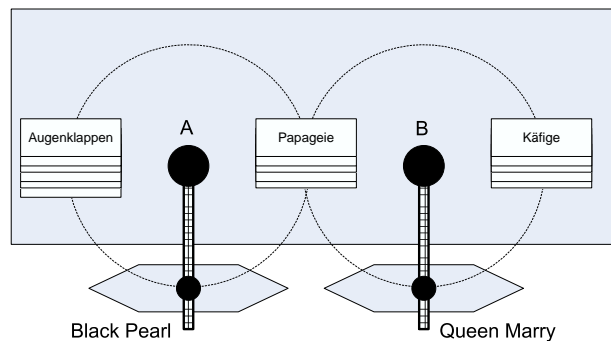
3.)(23)

4.)(22)

Zusatzblätter:

**Bitte verwenden Sie nur dokumentenechtes Schreibmaterial!**

## 1 Synchronisation (30)



Die Reederei *Titanic Transports* besitzt zwei Frachtschiffe namens *Queen Marry* und *Black Pearl*. Beide Frachtschiffe haben einen eigenen Liegeplatz mit dazugehörigem Verladekran. Die Queen Marry liefert regelmäßig *Papageie* und dazugehörige *Käfige* an Tierliebhaber in ein weit entferntes Land. Die Black Pearl liefert an eine von Piraten bewohnte Insel *Papageie* und *Augenklappen* (Piraten tragen ihren Papagei auf der Schulter und brauchen daher keine Käfige).

Die Papageie, Käfige und Augenklappen sind in Containern verpackt, welche auf dem Hafen gestapelt stehen.

Das Beladen der Schiffe läuft nach folgenden Regeln ab:

- Die Queen Marry soll mit einem Container voller Papageie und einem Container voller Käfige beladen werden. Die Black Pearl soll mit einem Container voller Augenklappen und mit einem Container voller Papageie beladen werden.
- Zum Beladen werden die Kräne verwendet.
- Der Kran A, welcher der Black Pearl zugeordnet ist kann über die Container mit den Papageien, über die Container mit den Augenklappen und über die Black Pearl bewegt werden.
- Der Kran B, welcher der Queen Marry zugeordnet ist, kann über die Container mit den Papageien, über die Container mit den Käfigen und über die Queen Marry bewegt werden.

- Um ein Zusammenstoßen der Kräne zu verhindern dürfen niemals beide Kräne gleichzeitig über die Container mit den Papageien bewegt werden.
- Wenn ein Schiff fertig beladen ist, soll es sofort mit seiner Auslieferung beginnen.
- Mit dem Beladen eines Schiffes kann natürlich erst dann wieder begonnen werden wenn das Schiff zurückgekehrt ist. Ein Kran kann allerdings einen Container schon vom Stapel nehmen bevor das Schiff wieder zurückgekehrt ist.

Synchronisieren Sie den Arbeitsablauf der beiden Kräne und der beiden Schiffe mittels **Semaphoren**. Achten Sie auf maximale Parallelität. Verwenden Sie möglichst wenige Synchronisationskonstrukte. Die Verwendung von globalen Variablen ist verboten.

Zu verwendende Funktionen:

`initS( Semaphor, init )` Legt einen Semaphor mit dem angegebenen Namen *Semaphor* an und initialisiert ihn mit der Zahl *init*. Danach können die Funktionen **P(*Semaphor*)** und **V(*Semaphor*)** auf den Semaphor angewendet werden.

`bewege( Richtung )` Bewegt den Kran um 90 Grad in die gewünschte *Richtung*. Als Richtung kann Uhrzeigersinn (UZS) oder Gegen\_Uhrzeigersinn (GUZS) angegeben werden.

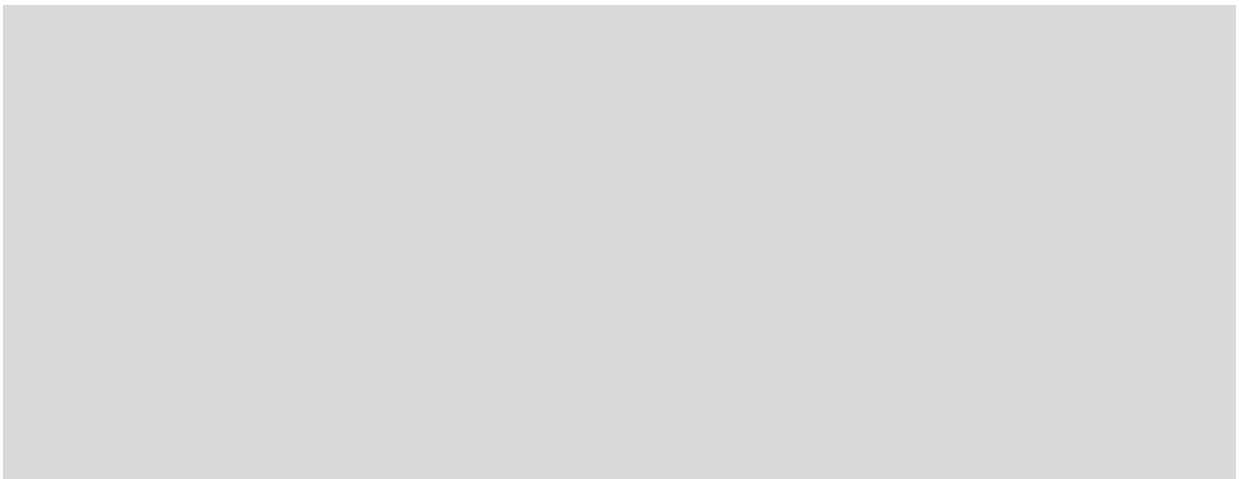
`nimm()` Lässt den Kran einen Container von dem Stapel über dem er sich gerade befindet aufnehmen. Funktioniert nur, wenn sich der Kran über einem Containerstapel befindet.

`lege_ab()` Mittels dieser Funktion legt ein Kran den Container, den er gerade hält, an der aktuellen Position ab

`lieferung()` Mit dieser Funktion liefert ein Schiff seine Ware aus, und kehrt anschließend wieder zurück.

## a) Initialisierungen (8)

Initialisieren Sie die notwendigen Semaphore. Der **Anfangszustand** des Systems entspricht dem obigem Bild. Beide Schiffe sind unbeladen und beide Kräne stehen über den jeweiligen Schiffen.



**b) (14)**

Entwerfen Sie je einen Prozess für *Kran A* und *Kran B*.

Prozess *Kran A*:

```
do forever() {
```

```
}
}
```

Prozess *Kran B*:

```
do forever() {
```

```
}
}
```

c) (8)

Entwerfen Sie die Prozesse für die *Black Pearl* und die *Queen Marry*:

Prozess *Black Pearl*:

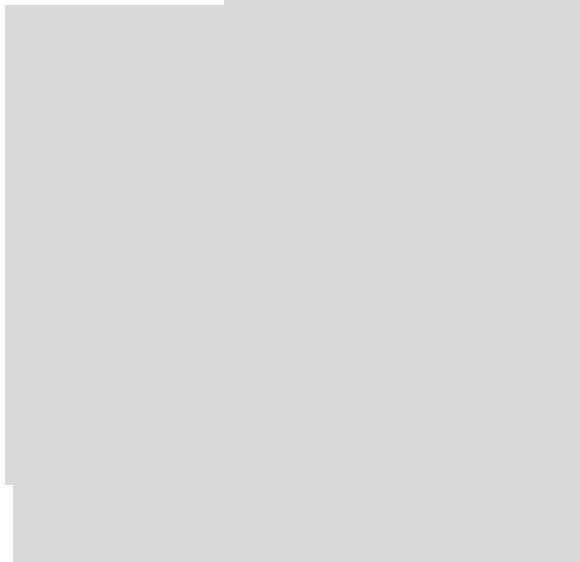
```
do forever() {
```



```
}
```

Prozess *Queen Marry*:

```
do forever() {
```



```
}
```

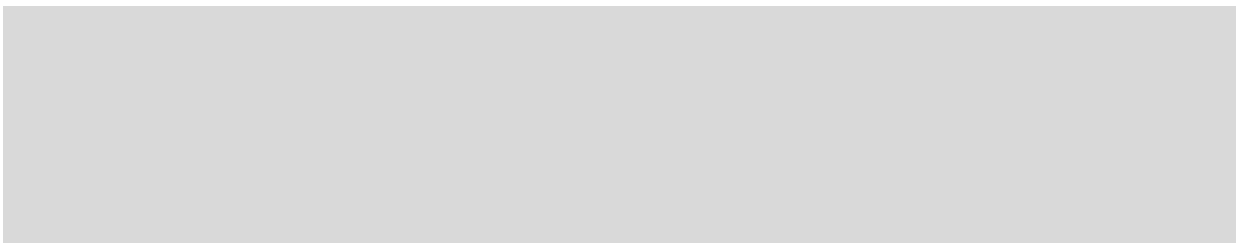
## 2 Scheduling (25)

### 2.1 Uniprocessor Scheduling (13)

Gegeben ist nebenstehendes Taskset. Alle Tasks sind periodisch, wobei die Deadlines mit dem Ende der jeweiligen Periode gleichzusetzen sind. Der Overhead für den Taskwechsel ist vernachlässigbar.

Task	Ausführungszeit	Periodendauer
A	1	10
B	1	5
C	1	4
D	2	7

Ermitteln Sie für dieses Taskset die *notwendige* und die *hinreichende* Bedingung für das *Rate Monotonic Scheduling* (RMS) Verfahren. Berechnen Sie die **Zahlenwerte** überschlagsmäßig (ohne Taschenrechner)!



Benutzen Sie dazu folgende Funktionstabelle:

$n$	1	2	3	4	5	6
$n \cdot (2^{(1/n)} - 1)$	1.00	0.82	0.77	0.75	0.74	0.73

Ist die notwendige Bedingung erfüllt? ☐ Ja ☐ Nein

Ist die hinreichende Bedingung erfüllt? ☐ Ja ☐ Nein

Versuchen Sie das Taskset einmal mit dem RMS und einmal mit dem *Earliest-Deadline-First* (EDF) Verfahren zu schedulen. Verwenden Sie dazu die nachstehenden Vorlagen. Tragen Sie bei jeder Vorlage die aktiven Taskzeiten ein und bezeichnen Sie deutlich eventuelle Deadlineverletzungen. Kreuzen Sie jeweils an ob das Scheduling erfolgreich war. Eine Vorlage dient als Ersatz, streichen Sie gegebenenfalls eine falsch ausgefüllte Vorlage deutlich durch.

Scheduling nach dem **RMS**-Verfahren:

Erfolgreich: ☐ Ja ☐ Nein

A																	
B																	
C																	
D																	

0

5

10

15

Scheduling nach dem **EDF**-Verfahren:

Erfolgreich: ☐ Ja ☐ Nein

A																	
B																	
C																	
D																	

0

5

10

15

**Ersatzvorlage:** Scheduling nach dem  -Verfahren: Erfolgreich: ☐ Ja ☐ Nein

A																		
B																		
C																		
D																		

0                                      5                                      10                                      15

## 2.2 Verständnisfragen (12)

Beurteilen Sie die folgenden Aussagen für Single-Prozessor Scheduling!

Fehlende Antworten werden negativ, falsche Antworten werden doppelt negativ gewertet!

- ☐ Ja ☐ Nein Die Prioritäten beim EDF Scheduling ergeben sich durch die Periodendauer der Tasks.
- ☐ Ja ☐ Nein Die Prioritäten beim RMS Scheduling ergeben sich durch die *Processor Utilization* der Tasks.
- ☐ Ja ☐ Nein Earliest Deadline First Scheduling findet in Single-Prozessor Systemen immer eine Lösung.
- ☐ Ja ☐ Nein Earliest Deadline First Scheduling findet in Multi-Prozessor Systemen immer eine Lösung, wenn eine solche existiert.
- ☐ Ja ☐ Nein Das EDF Scheduling ist non-preemptive.
- ☐ Ja ☐ Nein Bei Round Robin Scheduling kann das Problem der Starvation auftreten.
- ☐ Ja ☐ Nein Beim Scheduling nach dem Round-Robin-Verfahren werden I/O-intensive Prozesse benachteiligt.
- ☐ Ja ☐ Nein Die First-Come-First-Serve-Strategie benachteiligt CPU-intensive Prozesse.
- ☐ Ja ☐ Nein Das Round-Robin-Verfahren ist preemptive.
- ☐ Ja ☐ Nein Das Shortest-Process-Next-Verfahren ist für Echtzeitscheduling ungeeignet.
- ☐ Ja ☐ Nein Das Shortest-Process-Next-Verfahren kommt im Vergleich zu Round Robin mit weniger Interruptaufrufen aus.
- ☐ Ja ☐ Nein Ein Scheduler nach dem RMS Verfahren benötigt mehr Information pro Task als ein Scheduler nach dem Round-Robin-Verfahren.

### 3 Deadlock (23)

Das Catering Service *Fein und Gesund* bekommt von verschiedenen Kunden Aufträge um auf diversen Veranstaltungen für das leibliche Wohl zu sorgen.

Um die Aufträge erfolgreich erfüllen zu können müssen bestimmte Ressourcen wie Kellner (K), Teller (T) und Sektkgläser (S) koordiniert werden. Dem Unternehmen stehen 15 Kellner, 200 Teller und 500 Sektkgläser zur Verfügung.

Im Augenblick sind drei Aufträge in Arbeit:

- Für **Auftrag 1** werden 11 Kellner, 150 Teller und 300 Sektkgläser benötigt. Reserviert sind für diesen Auftrag bereits 10 Kellner, 130 Teller und 200 Sektkgläser.
- Für **Auftrag 2** werden 5 Kellner, 70 Teller und 300 Sektkgläser benötigt. Dieser Auftrag hat noch nicht begonnen.
- Für **Auftrag 3** werden 7 Kellner, 10 Teller und 80 Sektkgläser benötigt. Reserviert sind für diesen Auftrag bereits 1 Kellner, 1 Teller und 1 Sektkglas.

#### Process Initiation Denial

Beschreiben Sie *Resource*- und *Available*-Vektor sowie *Claim*- und *Allocation*-Matrix. Die Matrizen sind so auszufüllen, dass die Ressourcen zeilenweise und die Aufträge spaltenweise aufgezählt werden.

$$\begin{array}{l}
 \text{Resource} = \begin{pmatrix} \text{K} & \boxed{\phantom{000}} \\ \text{T} & \boxed{\phantom{000}} \\ \text{S} & \boxed{\phantom{000}} \end{pmatrix} \qquad \text{Available} = \begin{pmatrix} \boxed{\phantom{000}} \\ \boxed{\phantom{000}} \\ \boxed{\phantom{000}} \end{pmatrix} \\
 \\
 \text{Claim} = \begin{pmatrix} \text{K} & \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} \\ \text{T} & \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} \\ \text{S} & \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} \end{pmatrix} \qquad \text{Allocation} = \begin{pmatrix} \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} \\ \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} \\ \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} & \boxed{\phantom{000}} \end{pmatrix}
 \end{array}$$

Darf mit Auftrag 2 gemäß *Process Initiation Denial* begonnen werden?

☐ Ja

☐ Nein

Begründen Sie Ihre Antwort (Antworten ohne Begründung werden nicht gewertet!):

## Deadlock Vermeidung

Verwenden Sie nun von obigem Initialzustand ausgehend den *Bankier-Algorithmus* (Banker's Algorithm) zum Scheduling der Aufträge. Geben Sie für *jeden* Schritt die Claim- und Allocation-Matrix, sowie den Available Vector und den als nächstes durchzuführenden Auftrag an. Wenn kein Auftrag mehr auszuführen ist, dann schreiben sie 'fertig' in den nächsten Schritt, falls ein Deadlock auftritt, schreiben Sie 'Deadlock' .

Nächster Auftrag:  . Alle für den Auftrag benötigten Ressourcen sind in

Verwendung:

$$Claim = \begin{pmatrix} \text{K} & \text{ } & \text{ } \\ \text{T} & \text{ } & \text{ } \\ \text{S} & \text{ } & \text{ } \end{pmatrix} \quad Alloc = \begin{pmatrix} \text{ } & \text{ } & \text{ } \\ \text{ } & \text{ } & \text{ } \\ \text{ } & \text{ } & \text{ } \end{pmatrix} \quad Avail = \begin{pmatrix} \text{ } \\ \text{ } \\ \text{ } \end{pmatrix}$$

Nach der Ausführung des zuletzt markierten Auftrags:



$$Claim = \begin{pmatrix} K & \text{Bar} & \text{Bar} \\ T & \text{Bar} & \text{Bar} \\ S & \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix} \quad Alloc = \begin{pmatrix} \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix} \quad Avail = \begin{pmatrix} \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix}$$

Nächster Auftrag: . Alle für den Auftrag benötigten Ressourcen sind in

Verwendung:

$$Claim = \begin{pmatrix} K & \text{Bar} & \text{Bar} \\ T & \text{Bar} & \text{Bar} \\ S & \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix} \quad Alloc = \begin{pmatrix} \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix} \quad Avail = \begin{pmatrix} \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix}$$

Nach der Ausführung des zuletzt markierten Auftrags:

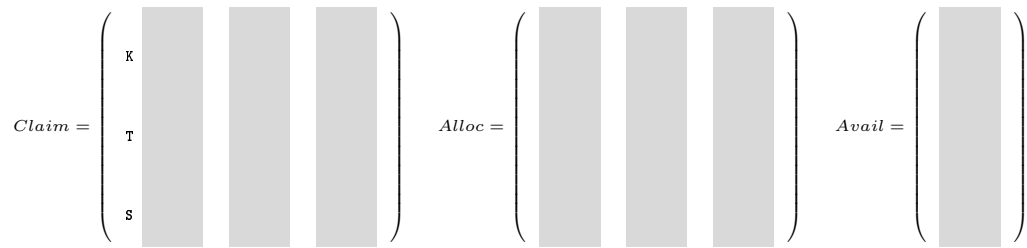
$$Claim = \begin{pmatrix} K & \text{Bar} & \text{Bar} \\ T & \text{Bar} & \text{Bar} \\ S & \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix} \quad Alloc = \begin{pmatrix} \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix} \quad Avail = \begin{pmatrix} \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix}$$

Nächster Auftrag: . Alle für den Auftrag benötigten Ressourcen sind in

Verwendung:

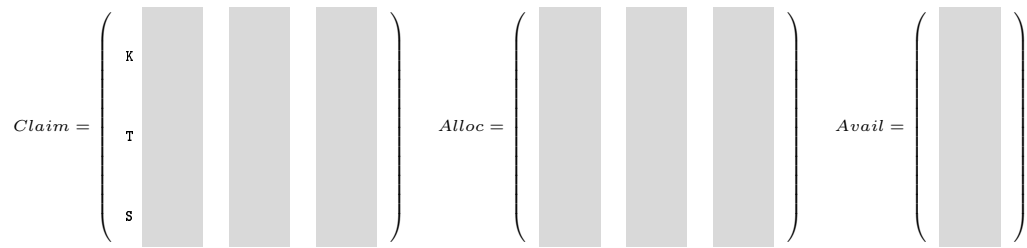
$$Claim = \begin{pmatrix} K & \text{Bar} & \text{Bar} \\ T & \text{Bar} & \text{Bar} \\ S & \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix} \quad Alloc = \begin{pmatrix} \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix} \quad Avail = \begin{pmatrix} \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} \\ \text{Bar} & \text{Bar} \end{pmatrix}$$

Nach der Ausführung des zuletzt markierten Auftrags:

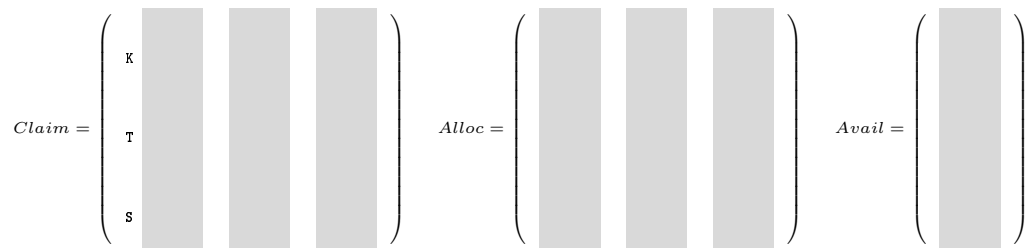


Nächster Auftrag: . Alle für den Auftrag benötigten

Ressourcen sind in Verwendung:



Nach der Ausführung des zuletzt markierten Auftrags:



## 4 Speicherverwaltung (22)

Das betrachtete Speicherverwaltungssystem verwendet zur Adressierung 16-Bit Adressen. Für die angegebenen virtuellen Speicheradressen sind, in Abhängigkeit von der Adressierungsart, die entsprechenden physikalischen Adressen zu ermitteln. Von den angegebenen Adressen sind die niederwertigen 8 Bit der Offset der Adresse und die höherwertigen 8 Bit die Segmentnummer bzw. die Seitennummer. Bei Paging sind alle Seiten 256 Bytes (Hexadezimal 0x100) lang. Alle Werte mit führendem **0x** sind als Hexadezimalzahl angegeben. Ergibt sich bei der Umwandlung eine ungültige Adresse, so schreiben Sie bitte **ungültig** in das entsprechende Feld.

Es werden folgende Begriffe (englische Notation) verwendet:

Base	Basisadresse des Segmentes
Length	Länge des Segmentes
Frame#	Seitenrahmennummer (im physischen Speicher)
Page#	Seitennummer (im virtuellen Speicher)

### a) Paging — Assoziativer Zugriff (associative mapping)

Adressübersetzungstabelle:		Zu berechnende Adressen:	
Page#	Frame#	Virtuelle Adresse	Physikalische Adresse
0x11	0x33	0x083A	
0x01	0x17	0x01FF	
0x17	0x20	0x0505	
0x42	0x08		
0x05	0x05	0x063A	

### b) Paging — Direkter Zugriff (direct mapping)

Adressübersetzungstabelle:		Zu berechnende Adressen:	
Entry	Frame#	Virtuelle Adresse	Physikalische Adresse
0	0x42	0x0406	
1	0x06		
2	0x04	0x0611	
3	0x11		
4	0x01	0x11FA	
5	0xFA		
6	0x02	0xFA11	

### c) Segmentierung — Direkter Zugriff (direct mapping)

Adressübersetzungstabelle:			Zu berechnende Adressen:	
Entry	Base	Length	Virtuelle Adresse	Physikalische Adresse
0	0x1830	0x020	0x1832	ungültig
1	0x0810	0x0FF	0x0402	0x200
2	0x42AC	0x100	0x4222	ungültig
3	0x0400	0x004	0x0010	0x1840
4	0x01FE	0x0F0	0x0305	ungültig
5	0x0010	0x030	0x01F2	0x0902
6	0x3302	0x050	0x0650	ungültig
7	0x4220	0x010		

### d) Verständnisfragen

*Kreuzen Sie bitte die richtigen Antworten an! Achtung! Falsche Antworten werden negativ gewertet!*

- Bei Paging kann das Problem der externen Fragmentierung auftreten.
  - ☐ richtig
  - ☐ falsch
- Beim *Fixed Partitioning* sind die Partionen *immer* von gleicher Größe.
  - ☒ richtig
  - ☐ falsch
- In einem fehlerfreien System können zwei oder mehr virtuelle Adressen auf eine physikalische Adresse abgebildet sein.
  - ☐ richtig
  - ☐ falsch
- Zu welchen Effekten kann es bei Segmentierung kommen?
  - ☐ Unterschiedliche Segmentlängen
  - ☐ Internal Fragmentation
  - ☐ External Fragmentation

Je größer die “page size” (Seitengröße), desto mehr “pages” (Seiten) und “page frames” (Seitenrahmen) gibt es und desto größer müssen die “page tables” (Seitentabellen) sein.

- ☐ richtig
- ☒ falsch