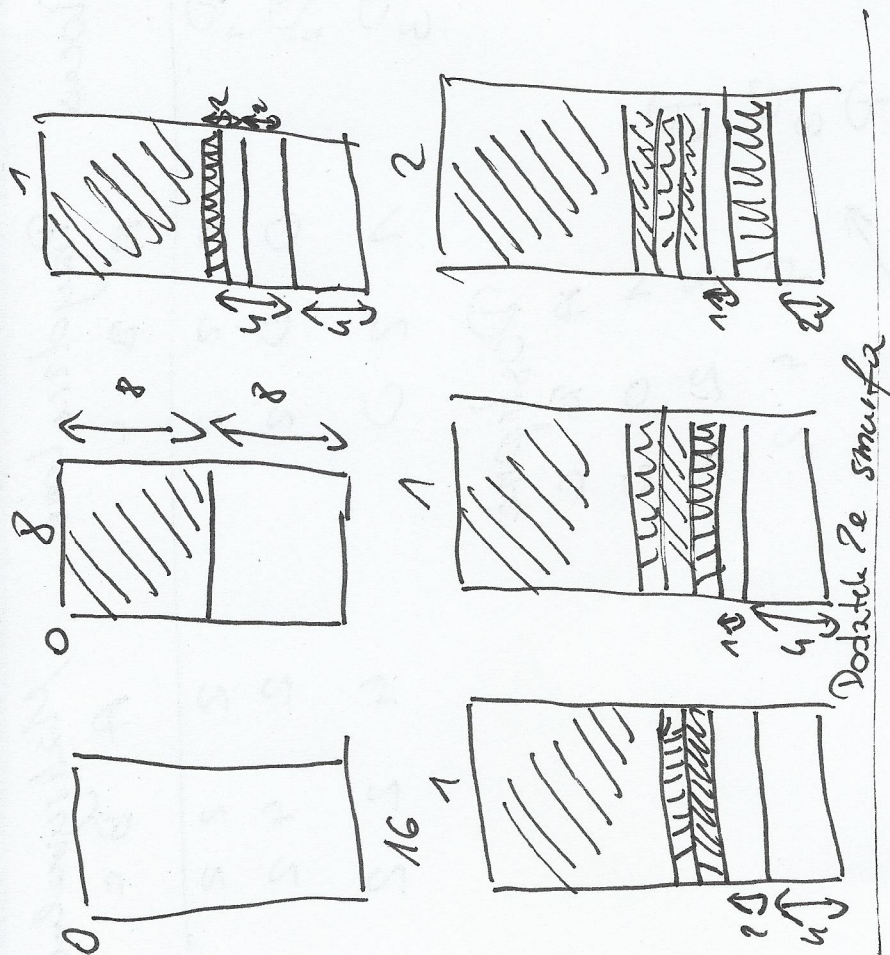


8



A dostaje 0
 B dostaje 2-3
 C dostaje 4-5
 D dostaje 0-1
 -4-

②

3	2	3	1	4	3	3	1	2	1	3	4	2	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2

6 bitów boku strony oba

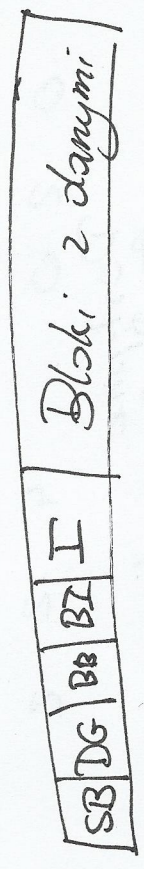
algorytm optymalnego

⇒ algorytm losowy też
 najmniej

③ Blok ma rozmiar $8 \cdot 2^{10} B$

Rozmiar grupy: $2^{10} \cdot 8 \cdot 2^{10} = 8192 B$

rozmiar
 ← bitów grupy
 ← bitów w bocznej stronie bloku



Mamy 2^{13} bloków w pamięci, więc też maksymalnie 2^{13} plików w pamięci

4) Proces

Proces	Przydzielone			Maksymalne		
	A	B	C	A	B	C
P ₁	2	2	2	2	2	2
P ₂	0	0	2	2	4	2
P ₃	0	2	0	4	2	2

Dostępne

	A	B	C
	2	0	0

P₂ dostaje jeden zasób A

Proces	Przydzielone			Maksymalne		
	A	B	C	A	B	C
P ₁	2	2	2	2	2	2
P ₂	1	0	2	2	4	2
P ₃	0	2	0	4	2	2

Dostępne
A B C
1 0 0
P₁ 3 2 2
-2-
dużej nie ma
ani P₁, ani P₃,
więc stan zgonu

Proces

Proces	Przydzielone			Maksymalne		
	A	B	C	A	B	C
P ₁	2	2	2	2	2	2
P ₂	0	0	2	2	4	2
P ₃	1	2	0	4	2	2

Dostępne

	A	B	C
	1	0	0

P₁ P₃ P₂ ← bezpieczny ciąg procesów

6)

tablica katalogu	stosowa w tablicy	offset (cofnięcie)
10	10	12

Stosowa tablicy stos: $\frac{2^{12}}{2^2} = 2^{10}$
 Tablica katalogu: tyle samo
 -3-

161 →	8	8	8
181 →	8	8	8
141 →	4	6	6
121 →	6	6	6
111 →	1	1	1

Czy może scalic' ?

111 → 3, 4 ← nie, bo scaling

- 0 r 1
- 2 r 3
- 4 r 5 in.t.d.

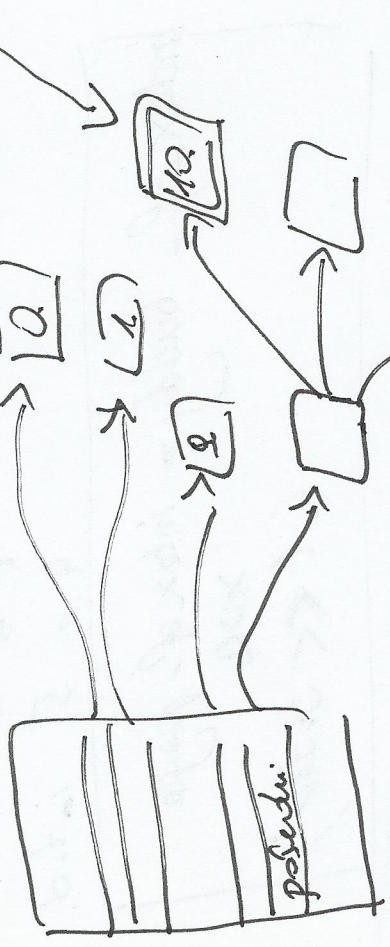
index_of_buddy = index_of_page XOR (1 << order)

100 bajtów od początku 10300 (10)

Blok ma wymiar 1024 B

Bajty
Od 0 do 10239 są w blokach adresowanych bezpośrednio

Bajty od 10300 do 10399 są w bloku 10. i sąli przeniesymy bloki adresowane pośrednio

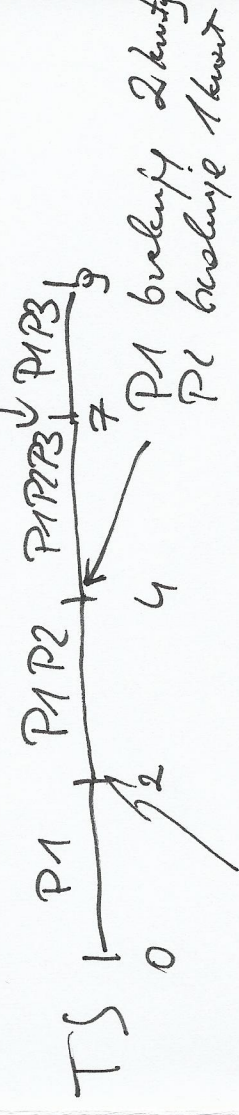


1. Wczytujemy blok pośredni
 2. Wczytujemy blok 10.
 3. Zapisujemy do bloku 12.
1. Wczytujemy blok pośredni.
 2. Określamy, że blok 10 nie jest przydzielony (plik nie istnieje), więc wpisujemy 10 do bloku 12.

Nie ma ani bloku pośredniego, ani bloku 10. => 1 zapis bloku 10. 2 zapis bloku pośredniego.

18 Czas pracy Liczba zapotrzebowania

P1	2	P1: 4	2
P2	4	P2: 0	2
P3	4	P3: 1	2



P1 bierze jeszcze 3 kwanty

