

Primjer odgode, rad s UI napravama

- red pripravnih uređen prema prioritetu; (red UI uređen prema redu prispjeca – to se podrazumijeva)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aktivna_D	5	4	3	2	1	2	2	1	4	1	2
Pripravne_D	4 3 2 1	3 2 1	2 1	1	-	1	1	-	1	-	1
Odgodene_D	-	5 ¹⁰	4 ³ 5 ⁷	4 ³ 5 ⁷ 3 ⁵	2 ¹ 4 ² 5 ⁷ 3 ⁵	4 ² 5 ⁷ 3 ⁵	4 ¹ 5 ⁷ 3 ⁵	4 ¹ 5 ⁷ 3 ⁵	5 ⁷ 3 ⁵	5 ⁷ 3 ⁵	5 ⁷ 3 ⁵
UI[1]	-	-	-	-	-	-	-	2	2	2 4	4
iduća jezgrina funkcija:	Zakasni(10)	Zakasni(3)	Zakasni(15)	Zakasni(1)	Otkucaj_sata()	Otkucaj_sata()	Započni UI(1)	Otkucaj_sata()	Započni UI(1)	Prekid UI(1)	

Međukoraci:

```

0→1: Zakasni(10)      //poziva ju Dretva 5
      stavi_u_red_odgođenih ( makni_prvu_iz_reda(Aktivna_D), 10, Odgođene_D )      //Dretva 5 => Odgođene_D
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda(Pripravne_D), Aktivna_D)                  //Dretva 4 => Aktivna_D

4→5: Otkucaj_sata()   //poziva se na prekid sata
      Odgođene_D->prva.Zadano_kašnjenje--                                     //Dretva 2.Zadano_kašnjenje-- => postaje 0!!!
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda(Aktivna_D), Pripravne_D )              //Dretva 1 => Pripravne_D
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda(Odgođene_D), Pripravne_D )              //Dretva 2 => Pripravne_D
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda(Pripravne_D), Aktivna_D )              //Dretva 2 => Aktivna_D - ima veći prioritet

6→7: ZapočniUI(1)     //poziva ju Dretva 2
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda(Aktivna_D), UI[K] )                    //Dretva 2 => UI[1]
      pokreni UI operaciju na napravi K
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda ( Pripravne_D ), Aktivna_D )            //Dretva 1 => Aktivna_D

9→10:PrekidUI(1)      //poziva se na prekid naprave 1
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda ( Aktivna_D ), Pripravne_D )            //Dretva 1 => Pripravne_D
      dovrši UI operaciju na napravi K
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda ( UI[K] ), Pripravne_D )                //Dretva 2 => Pripravne_D
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda ( Pripravne_D ), Aktivna_D )            //Dretva 2 => Aktivna_D

```

Primjeri sa semaforima

- red pripravnih i redovi semafora uređeni prema prioritetu

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Aktivna_D	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3
Pripravne_D	2 1	1	-	1	2 1	2 1	2 1	2 1	2 1	2 1
OSEM[1]	-(.v=0)	3 (.v=0)	3 2 (.v=0)	2 (.v=0)	-(.v=0)	-(.v=1)	-(.v=2)	-(.v=2)	-(.v=1)	-(.v=0)
BSEM[1]	-(.v=1)	-(.v=1)	-(.v=1)	-(.v=1)	-(.v=1)	-(.v=1)	-(.v=1)	-(.v=1)	-(.v=1)	-(.v=1)
iduća jezgrina fun.	Čekaj OSEM(1)	Čekaj OSEM(1)	Postavi OSEM(1)	Postavi OSEM(1)	Postavi OSEM(1)	Postavi OSEM(1)	Postavi BSEM(1)	Čekaj OSEM(1)	Čekaj OSEM(1)	

Međukoraci:

```

0→1: ČekajOSEM(1)    //poziva ju Dretva 3
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda(Aktivna_D), OSEM[1] )    //Dretva 3 => red OSEM[1]
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda(Pripravne_D), Aktivna_D) //Dretva 2 => Aktivna_D

2→3: PostaviOSEM(1) //poziva ju Dretva 1
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda(Aktivna_D), Pripravne_D ) //Dretva 1 => Pripravne_D
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda(OSEM[1]), Pripravne_D ) //Dretva 3 => Pripravne_D
      stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda(Pripravne_D), Aktivna_D ) //Dretva 3 => Aktivna_D - ima veći prioritet

4→5: PostaviOSEM(1) //poziva ju Dretva 3
      OSEM[1].v++
                                           //nema blokiranih dretvi, povećaj vrijednost semafora

6→7: PostaviBSEM(1) //poziva ju Dretva 3
      BSEM[1].v = 1
                                           //nema blokiranih dretvi, postavi vrijednost na 1
                                           //i prije je bila 1, pa zapravo nema promjene
    
```