

# Scheduler

Valvassori Moïse

16 janvier 2002

## Résumé

Ceci n'est encore qu'un **brouillon**.  
Ce document décrit les différentes méthodes de *scheduling* de Fungus.

## 1 Description

Le *scheduler* est un service de l'infrastructure.

Il possède plusieurs *files* d'attente que l'on appelle *pool*. À priori, le nombre de *pool* n'est pas limité. On peut par exemple assigner un groupe d'agents à un *pool*.

Chacun des *pools* possède une méthode de *scheduling*.

## 2 Implémentation

## 3 Utilisation

Chaque `AgentsGroup` contient une référence vers le service de *scheduling*. Cette référence est créée lors de l'initialisation du groupe.

Ensuite, on mappe les fonctions du groupe sur le *scheduler*.

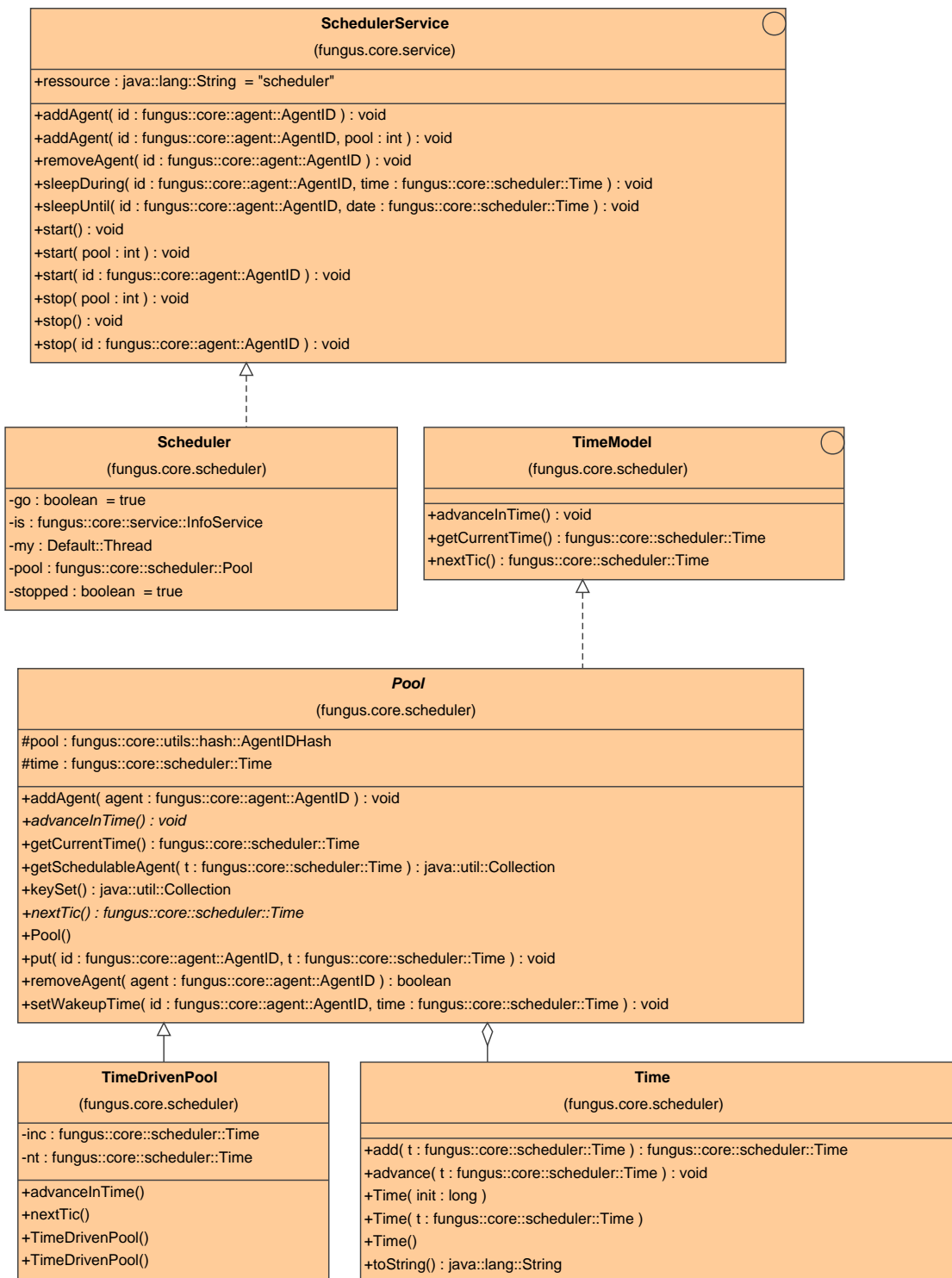


FIG. 1 – Diagramme statique UML

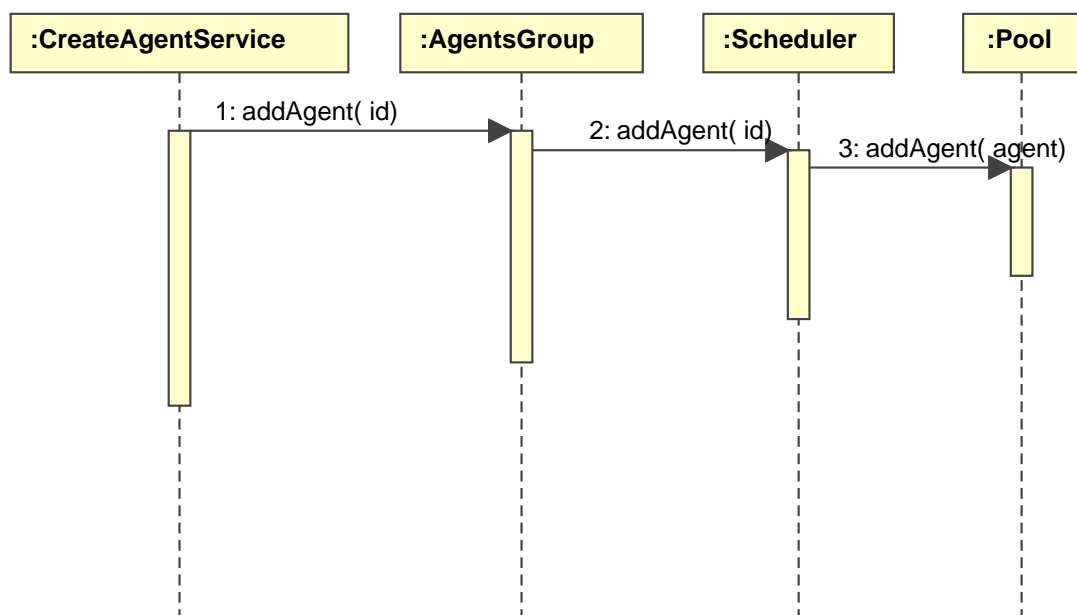


FIG. 2 – Diagramme de séquence UML de l’ajout d’un agent dans le scheduler. Ce scheduler contient un seul *pool*.

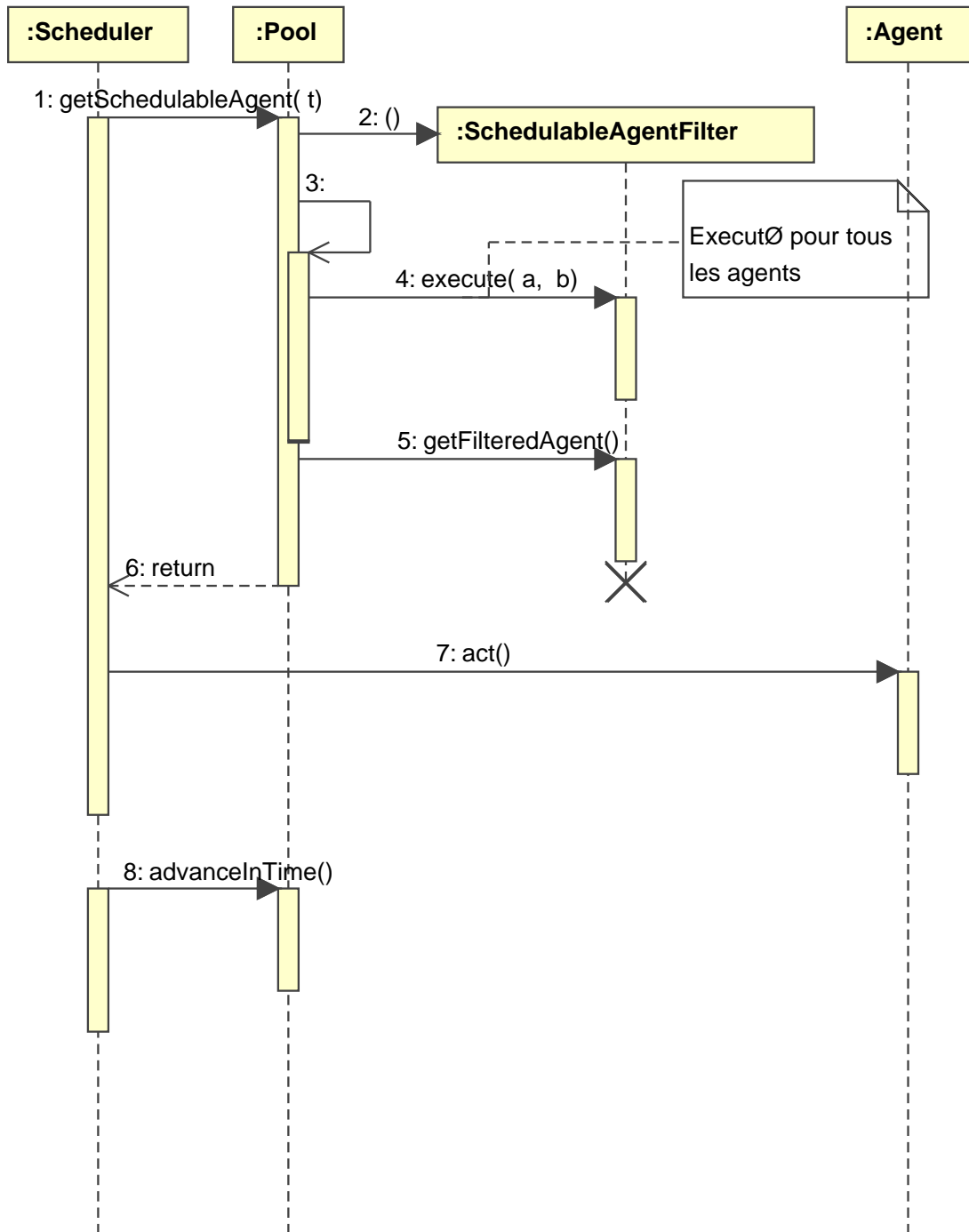


FIG. 3 – Diagramme de séquence UML d'exécution du scheduler