

LOOK (Ascensor)

LOOK (Ascensor)

Este algoritmo ven sendo igual ao **SCAN** coa excepción seguinte: non sempre -a non ser que se faga unha solicitude- hai que pasar polos extremos do disco.

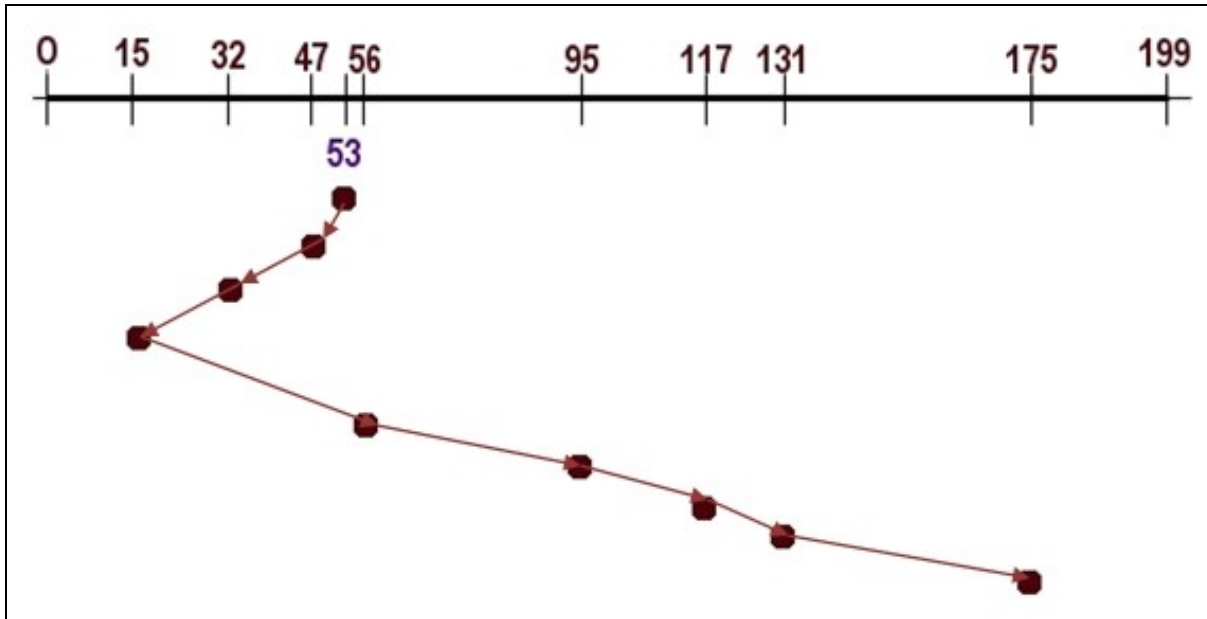
Imos ver un exemplo para explicar como traballa o algoritmo **LOOK**:

- Supoñemos a situación seguinte: Un disco de cabezal móbil con 200 cilindros, numerados de 0 a 199 onde,

◊ **Posición Cabezal:** 53

◊ **Cola:** 95, 175, 32, 117, 15, 131, 47, 56

◊ **Sentido de procura:** Número de cilindro decrecentes (de dereita a esquerda)



Como podemos ver na imaxe determinamos que o movemento total do cabezal para satisfacer as solicitudes da cola toma o valor de 198 cilindros. Isto calcúlase sumando o desprazamento do cabezal entre as solicitudes executadas. Así,

- ◊ De 53 a 47 prodúcese un movemento de 6 cilindros.
- ◊ De 47 a 32 prodúcese un movemento de 15 cilindros.
- ◊ De 32 a 15 prodúcese un movemento de 17 cilindros.
- ◊ De 15 a 56 prodúcese un movemento de 41 cilindros.
- ◊ De 56 a 95 prodúcese un movemento de 39 cilindros.
- ◊ De 95 a 117 prodúcese un movemento de 22 cilindros.
- ◊ De 117 a 131 prodúcese un movemento de 14 cilindros.
- ◊ De 131 a 175 prodúcese un movemento de 44 cilindros.

Co cal sumando os movementos parciais do cabezal calculamos o movemento total do cabezal:

Movemento total do cabezal= $6+15+17+41+39+22+14+44=198$ **cilindros.**

Como podemos ver na imaxe este algoritmo presenta igual co SCAN un **percorrido total baixo** pero con menor percorrido fronte ao SCAN (no exemplo temos que os movementos totais do cabezal toman o valor de 198 cilindros). Así tamén **non presenta inanición**, pois o algoritmo determina un sentido de procura.