

オペレーティングシステム(第2版) 正誤表

本書の内容に以下の誤りがございました。お詫びして訂正いたします。

お手持ちの本の「刷数」とこの表の「該当刷数」が一致する箇所をご参照ください。お手持ちの本の「刷数」の調べ方は[こちら](#)

(2024年4月3日更新)

該当刷数	頁	行数など	誤	正																																																																														
1	53	網掛け内 下から 9行目	<code>/* Length\ko{S}</code> はセマフォアの待ち行列にあるプロセス数*/	<code>/* Length(S)</code> はセマフォアの待ち行列にあるプロセス数*/																																																																														
1	59	9行目	<code>fork[1]</code> から <code>fork[5]</code> はその五つのプログラムから…	<code>fork[0]</code> から <code>fork[4]</code> はその五つのプログラムから…																																																																														
1	59	図 5.9 2行目	<code>philosopher(i)</code>	<code>philosopher(int i)</code>																																																																														
1	59	下から 13行目	<code>philoso-pher(4)</code>	<code>philosopher(4)</code>																																																																														
1	59	下から 9行目	<code>phirosopher(0)</code>	<code>philosopher(0)</code>																																																																														
1	59	下から 7行目	<code>fork[5]</code>	<code>fork[4]</code>																																																																														
1	60	図 5.10 2行目	<code>philosopher(i)</code>	<code>philosopher(int i)</code>																																																																														
1	61	図 5.11 2行目	<code>philosopher(i)</code>	<code>philosopher(int i)</code>																																																																														
1	62	図 5.12	欄外①を参照してください ※再修正有. 対応刷数 2 もご参照ください																																																																															
1,2	62	図 5.12 7行目	<code>semaphore s[N];</code>	<code>semaphore s[N]={0};</code>																																																																														
1	63	4行目	<code>put_forks()</code>	<code>put_forks(i)</code>																																																																														
1,2,3,4,5	115	9~10行目	…スワップ操作時は 10^{-1} 秒程度の時間を要求されるだけである. したがって, スワップ操作時にさらに $10^{-3} \sim 10^{-2}$ 秒程度の…	…スワップ操作には 10^{-3} 秒程度の時間を必要とする. したがって, スワップ操作時にさらに $10^{-3} \sim 10^{-4}$ 秒程度の…																																																																														
1	123	図 12.5	右図のように (9回→10回)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>時刻 t</th> <th>0</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ページ参照列 ω</td> <td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>0</td><td>1</td><td>4</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td> </tr> <tr> <td>ページフレーム</td> <td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>4</td><td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2</td><td></td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>3</td><td></td><td></td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td></td> </tr> </tbody> </table> <p>ページフォールト 10回</p> <p>● ページフォールトの発生とスワップインされたページ番号</p>	時刻 t	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	ページ参照列 ω	0	1	2	3	0	1	4	0	1	2	3	4	ページフレーム	0	0	0	0	0	0	4	4	4	4	3	3		1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	4			2		2	2	2	2	2	1	1	1	1			3			3	3	3	3	3	3	2	2	
時刻 t	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11																																																																						
ページ参照列 ω	0	1	2	3	0	1	4	0	1	2	3	4																																																																						
ページフレーム	0	0	0	0	0	0	4	4	4	4	3	3																																																																						
	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	4																																																																							
	2		2	2	2	2	2	1	1	1	1																																																																							
	3			3	3	3	3	3	3	2	2																																																																							

該当刷数	頁	行数など	誤	正
1,2	140	脚注	…発生し、ファイルアクセス速度が遅くなる現象を フラグメンテーション とよんでいる。	…発生し、ファイルアクセス速度が遅くなる現象も ディスクフラグメンテーション とよばれる。通常、連続領域割り当てを行うことは少ないため、この状態を ディスクフラグメンテーション とよぶことが一般的である。
1,2	153	3行目	① orderd モード…	① ordered モード…
1,2	153	10行目	このモードは orderd モード、…	このモードは ordered モード、…
1,2	153	15行目	… orderd モードが採用されている。	… ordered モードが採用されている。
1	172	4行目	… R1	… TEMP

欄外① 図 5.12 の修正

```
#define N 5
#define THINKING 0
#define HUNGRY 1
#define EATING 2
int state[N]; /* 各哲学者の状態配列 */
semaphore mutex=1; /* 相互排除用 */
semaphore s[N]; /* 哲学者ごとのセマフォア */
void philosopher(int i)
int i; 削除
{
    while(TRUE){
        /* 思考中 */
        take_forks(i); /* 2本のフォークを取る */
        /* 食事中 */
        put_forks(i); /* 2本のフォークを置く */
    }
} 追加
void take_forks(int i)
int i; 削除
{
    P(mutex);
    state[i]=HUNGRY;
    test(i);
    V(mutex);
    P(s[i]); /* もしフォークが取れない場合、セマフォア待ち */
}
void put_forks(int i)
int i; 削除
{
    P(mutex);
    state[i]=THINKING; /* 食事終了 */
    test((i-1) mod N); /* 左側は食事可能か調べる */
    test((i+1) mod N); /* 右側は食事可能か調べる */
    V(mutex);
}
void test(int i)
int i; 削除
{
    if(state[i]==HUNGRY &&
        state[(i-1) mod N]!=EATING &&
        state[(i+1) mod N]!=EATING){
        state[i]=EATING;
        V(s[i]); /* 食事中 */
    }
}
```