

## ÎNTRERUPERI

Orice procesor tratează  $n$  nivele de întrerupere  $0, \dots, n-1$ .  
 Întreruperea de nivel  $0$  are cea mai mare prioritate.  
 În timpul unei întreruperi de nivel  $k$ , nu se dau în considerare întreruperile de nivel  $k+1, \dots$ .

$\text{mov } \dots$   
 $\text{iri}$   
 $\text{mov } \dots$

↙ întreruperea schimbă continuu locația de memorie

$D_i$

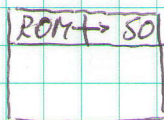
$\text{mov } \dots$   
 $\text{mov } \dots$

$E_i$

Pending.

Întreruperile nu sunt luate în considerare.

## SISTEMUL DE OPERARE



## FUNCȚIONALITĂȚILE SISTEMULUI DE OPERARE

1. INTERFAȚA CU UTILIZATORUL
  - A. LINIE DE COMANDĂ (SHELL)
  - B. GRAFICĂ TIP WINDOWS
2. GESTIUNEA PERIFERICELOR
3. GESTIUNEA FIȘIERELOR
4. GESTIUNEA PROCESELOR (MULTITASKING)
5. GESTIUNEA UTILIZATORULUI ȘI SECURITATE (MULTIUSER)
6. GESTIUNEA ȘI PROTECȚIA MEMORIEI
7. FACILITĂȚI DE LUCRU ÎN REȚEA
8. APELURI SISTEM




## GESTIUNEA PROCESELOR

### CARACTERISTICI

#### 1. CONTEXT

Circuite care joacă rolul de periferice : ceasuri

Ceasurile pot fi programate : - periodic 

- one shot 

#### 2. IDENTIFICATOR UNIC

2' IDENTIFICATOR PROCES PĂRINTE (UO - Unix only) PPID

#### 3. STAREA PROCESULUI - state Ready

- stare Running (user mode, kernel mode)

- stare Sleeping

- Stepped UO

- Zambire UO

#### 4. PROPRIETAR

#### 5. DIRECTORUL CURENT

#### 6. VARIABILE DE MEDIU și VALORILE LOR.