

PROYECTO COMPILANDO CONOCIMIENTO

PROGRAMACIÓN

Bases de Sistemas Operativos

Una Pequeña (Gran) Introducción

AUTORES:

Rosas Hernandez Oscar Andrés

Lopez Manriquez Angel

Índice general

I	Una Introducción	2
1.	Introducción	3
1.1.	¿Qué es un Sistema Operativo?	4
1.1.1.	Definición Formal	4
1.2.	Terminos Básicos	5
2.	Partes del Sistema Operativo	6
2.1.	Vista General	7
2.2.	Capas	8
2.3.	Interfaces	9
3.	Kernel de un Sistema Operativo	10
3.1.	Conozcamos a los Administradores	11
II	Administradores	13
4.	Administrador de Procesos	14
4.1.	Introducción	15
4.1.1.	Procesos	15

Parte I

Una Introducción

Capítulo 1

Introducción

1.1. ¿Qué es un Sistema Operativo?

Los sistemas operativos surgen como una solución a la problemática de la administración de un equipo de computo, de forma tal que fuese simplificada.

“Un sistema operativo es un programa encargado de controlar todos los recursos de una computadora”

1.1.1. Definición Formal

“Un sistema operativo es un software de base compuesto por un conjunto de administradores encargados de la administración de cada uno de los recursos de un equipo de computo de forma rápida y eficiente.”

Características

- Un sistema operativo es un software de base debido a que es una plataforma que permite la creación y ejecución de aplicaciones desarrolladas para el propio sistema. Como software de base, el sistema operativo ofrece interfaces para la creación o ejecución de las aplicaciones desarrolladas.
- Un sistema operativo está compuesto de un conjunto de administradores, los cuales controlan todos los recursos del equipo de computo, estos administradores son:
 - Administrador de Procesos
 - Admin. de Memoria
 - Admin. de Entrada / Salida
 - Admin. de Archivos
 - Admin. de Red
- Un sistema operativo debe ejecutarse lo más rápido posible, evitando quitarle tiempo de procesamiento a las aplicaciones de los usuarios, por otro lado debe administrar cada uno de los recursos del equipo de cómputo de forma eficiente, maximizando el uso de cada recurso controlado. La rapidez y eficiencia es uno de los principales u objetivos que un Sistema Operativo debe cumplir durante su ejecución.

1.2. Terminos Básicos

- **Spooling:**

Técnica que nos permite disminuir el tiempo en el que la CPU no se encuentra realizando ningún trabajo, esto se logra utilizando el disco como buffer de almacenamiento de trabajos.

- **Planificación de Trabajo:**

Es la técnica que se encarga de seleccionar cual será el siguiente trabajo ejecutado en la CPU.

- **Multiprogramación:**

Técnica utilizada para almacenar múltiples trabajos simultáneamente en la memoria física (RAM).

- **Tiempo Compartido:**

Técnica utilizada para asignar un tiempo de ejecución a cada proceso lo suficientemente corto para conmutar entre ellos.

- **Concurrencia:**

Técnica utilizada para ejecutar múltiples trabajos bajo la apariencia de simultaneidad o paralelismo mediante una ejecución secuencial.

- **Memoria Virtual:**

Técnica utilizada para aumentar o extender la memoria física (RAM) mediante el uso de una pequeña región de disco.

- **Sistema de Archivos:**

Estructura de almacenamiento de información mediante entes llamados archivos y directorios.

- **Sistemas Paralelos:**

Sistemas utilizados para el multiprocesamiento compuesto por un conjunto de procesadores que comparten el reloj, memoria y buses del equipo, por lo que se conocen como fuertemente acoplados.

- **Sistemas Distribuidos:**

Sistemas utilizados para el multiprocesamiento compuesto por un conjunto de sistemas de cómputo completo que manejan de forma independiente cosas como el reloj, la memoria o los buses. Por esto se le conoce como débilmente acoplados.

Capítulo 2

Partes del Sistema Operativo

2.1. Vista General

Un Sistema Operativo como cualquier otro software sigue un modelo de ingeniería de software para su diseño y construcción, en modelo que se usa es el denominado por capas, este modelo nos dice que cada capa se encarga de realizar una funcionalidad concreta dentro del sistema operativo.

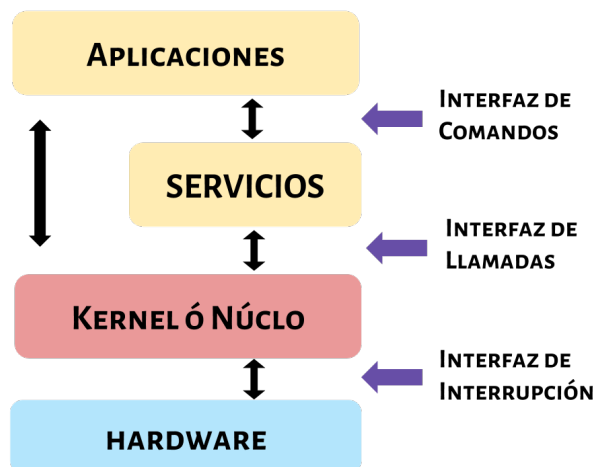
Un sistema operativo normalmente está integrado por las siguientes capas:

- Hardware
- Kernel
- Servicios
- Aplicaciones

Estas capas para llevar a cabo sus funciones requieren comunicarse con cada adyacentes, para lograr esta comunicación se usan las interfaces, estas son:

- Interfaz de Comandos
- Interfaz de Llamadas al Sistema
- Interfaz de Interrupciones

Graficamente las podemos ver como:



2.2. Capas

- **Capa de Aplicaciones**

Esta capa se encarga de mantener cualquier aplicación que el usuario ejecutará en el sistema operativo, siendo la capa con la que el usuario tendrá contacto.

Se encarga de mantener todas las aplicaciones que tu conoces normalmente.

- **Capa de Servicios**

Esta capa se encarga de mantener los servicios que apoyan el funcionamiento del sistema operativo, teniendo servicios de seguridad, de mantenimiento, entre otras.

A veces se suele unir y dividir sus funciones entre la capa de aplicaciones y el kernel.

- **Capa de Kernel o Núcleo**

Esta es la capa principal del sistema operativo, esta mantiene a los 5 administradores que componen a todo sistema operativo.

- **Capa de Hardware**

Esta es la capa mas baja del sistema, se encarga de mantener todas las interfaces de comunicación con el hardware.

2.3. Interfaces

■ Interfaz de Comandos

Esta interfaz comunica a la capa de aplicaciones con la de servicios o a la capa del kernel.

Esta compuesta de por todos los comandos disponibles en el sistema operativo, siendo la interfaz de interacción inmediata que el usuario posee para comunicarse con el sistema operativo.

■ Interfaz de Llamadas al Sistema

Esta interfaz comunica a la capa de servicios con la de aplicaciones o a la capa del kernel.

Esta compuesta por unas APIs (es decir funciones o métodos) que el sistema operativo pone a disposición de los usuarios a través de un lenguaje de alto nivel, por esto se le conoce como una comunicación indirecta.

■ Interfaz de Interrupciones

Esta interfaz comunica a la capa del kernel con la del hardware.

Esta compuesta por un conjunto de interrupciones o servicios de interrupción que el sistema operativo pone a disposición de los usuarios por medio de un lenguaje de programación de bajo nivel, por esto se le conoce como una comunicación indirecta.

Capítulo 3

Kernel de un Sistema Operativo

3.1. Conozcamos a los Administradores

Podemos separar el Kernel en varios administradores, todos interactúan entre sí para realizar correctamente su trabajo.

- **Administrador de Procesos:**

Se encarga de la ejecución de cualquier trabajo en el Sistema, está compuesto por un conjunto de algoritmos de planificación y de estructuras de datos.

El hardware con el cual interactúa este administrador es el procesador del equipo de cómputo.

- **Administrador de Memoria:**

Este administrador se encarga de la gestión tanto de la memoria física como de la memoria virtual.

Está compuesto por un esquema global de gestión de memoria, así como el conjunto de algoritmos para el control de la memoria.

- **Administrador de Entrada y Salida:**

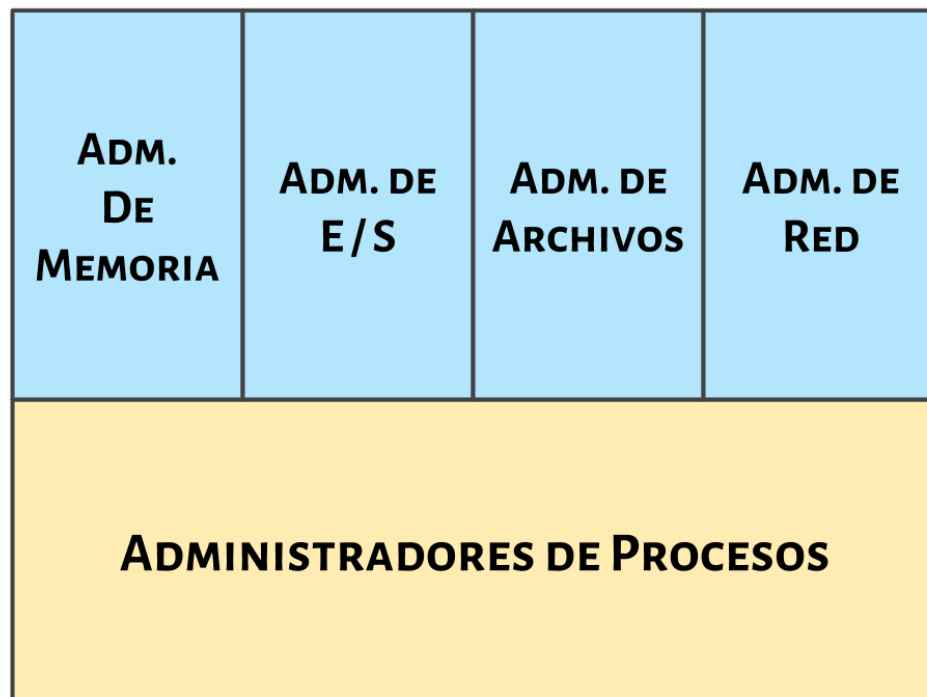
Este administrador se encarga de la gestión de acceder a cualquier dispositivo externo. Está compuesto por un conjunto de interfaces de conectividad y controladores de nivel de hardware como software.

- **Administrador de Archivos:**

Este administrador se encarga de la gestión de todos los archivos del sistema operativo. Se encarga de la organización lógica de la información.

- **Administrador de Red:**

Este administrador se encarga de cualquier comunicación en red del sistema operativo, está compuesto por un modelo de comunicación en red y diversos protocolos asociados al modelo usado.



Parte II

Administradores

Capítulo 4

Administrador de Procesos

4.1. Introducción

Es uno de los principales administradores del sistema operativo. Este se encarga de la gestión de cualquier trabajo a ejecutar en el sistema. Los trabajos que son ejecutados por este administrador son llamados **procesos**. Se encarga de llevar a cabo la ejecución de todos los programas del sistema operativo.

4.1.1. Procesos

“Un proceso es un programa en ejecución”

“Un proceso es la entidad mínima de software ejecutándose en el Sistema Operativo contenido en una estructura de información”

De esta definición podemos obtener dos características muy importantes:

- Es una Entidad de Software

Esto implica que tendrá asociado un ciclo de vida. Este ciclo representará las diversas etapas por las cuales puede transitar un proceso.

Un proceso en el sistema operativo se implementará a través de una estructura de información, la cual contendrá toda la información necesaria para caracterizar a dicho proceso.

Esta estructura de información es implementada mediante una estructura de datos en el lenguaje de alto nivel que estemos utilizando.

A esta estructura se le conoce como **Bloque de Control del Proceso** (PCB).

Este PCB es el elemento con el que el Administrador de Procesos interactuará durante el ciclo de vida del proceso presente en el sistema operativo.

- Representa una estructura de información