

## 주요 개념

1. 임베디드 시스템의 일반적인 특징
2. 마이크로프로세서와 MCU의 차이점
3. von Neumann Architecture의 레지스터 유형과 의미
4. 벡터 테이블(vector table)
5. 스택 프레임(stack frame)
6. 컴파일러 구성 요소
7. gcc 명령어의 기본적인 사용법
8. 자료형(data type)별 데이터 크기(size)
9. 이진수를 십진수로 변환하는 방법
10. 빅 엔디안(big endian) 의미
11. 유저 스페이스 및 커널 스페이스의 구분
12. IEEE 754 표준의 지수(exponent) 및 가수부(mantissa)
13. 프로그램의 메모리 구성(layout)
14. 쓰레드 관련 기본 API
15. 프로세스간 통신(Inter-Process Communication)의 유형
16. 데이터 레이스 및 임계영역의 개념
17. 뮤텍스(mutex) 개념