



```
1 group_info = kmalloc(sizeof(*group_info) + nblocks*sizeof(gid_t *), GFP_USER);
2 if (!group_info)
3     return NULL;
4
5 group_info->ngroups = gidsetsize;
6 group_info->nblocks = nblocks;
7 atomic_set(&group_info->usage, 1);
8
9
10 if (gidsetsize <= NGROUPS_SMALL)
11     group_info->blocks[0] = group_info->small_block;
12 else {
13     for (i = 0; i < nblocks; i++) {
14         gid_t *b;
15         b = (void *)__get_free_page(GFP_USER);
16         if (!b)
17             goto
18     }
19 }
20
```

Problems Output Debug Console Terminal

Live link is activate. You can now view guestbook in your browser.

Local: <http://localhost:3000>

On your network: <http://192.80.72.55.91.3000>

Ln 18, Col 22 Spaces: 4 UTF-2 LF

Conceptos Teoría General de Sistemas

Especificaciones y gestión de proyectos de *software*

Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA

A continuación, se describen los principales conceptos de la Teoría General de Sistemas, según conceptos de Arnold (1989) y otros autores:

Sistema: se trata de un grupo organizado, compuesto por partes que son independientes, que interactúan y se relacionan formando un todo.

Relación: es básicamente visualizada como la estructuración de una red.

Ambiente: hace referencia a las condiciones y hechos que influyen sobre el comportamiento del sistema.

Atributo: son las propiedades y características funcionales que definen las partes de un sistema.

Energía: la cantidad de energía que se mantiene en un sistema es igual a la de la suma de la energía importada menos la suma de la exportada.

Entropía: se trata de la máxima probabilidad de los sistemas en su consecutiva desorganización y su homogeneización con el ambiente.

Equifinalidad: consiste en que un sistema, iniciando con diferentes condiciones iniciales y por diferentes caminos, llegue a un mismo estado final.

Equilibrio: cuando los estados de equilibrio son alcanzados en sistemas abiertos por diversos caminos, se denomina equifinalidad. Mantener el equilibrio implica importación de recursos del ambiente.

Emergencia: cuando se realiza descomposición de sistemas en unidades menores, hasta el límite, se denomina emergencia.

Elemento: las partes o componentes que constituyen un sistema son llamadas elementos. Por ejemplo, objetos o procesos que son organizados en modelos.

Frontera: es aquella que permite separar al sistema de su entorno, definiendo lo que pertenece y lo que no.

Estructura: cuando las partes más o menos estables tienen interrelaciones que pueden ser identificadas en un momento dado, a esto se le llama estructura del sistema.

Función: el output del sistema es denominado función, enfocada en mantener el sistema mayor en el que está inscrito.

Cibernética: permite la retroalimentación de los procesos de control y de comunicación, igual en máquinas que en seres vivos (Wiener, 1979).

Circularidad: es el proceso de retroalimentación y metamorfosis, donde se refieren procesos de causa, así como cuando A causa a B y B causa C, pero se causa A.

Complejidad: permite indicar el número de elementos de un sistema (complejidad cuantitativa) y sus posibles interacciones (conectividad.)

Conglomerado: se dice que, si la suma de las partes, componentes y atributos en un conjunto es igual al todo, se trata de un conglomerado (Johannsen, 1975).

Homeóstasis: se refiere a los organismos vivos en sistemas adaptables.

Información: se dice que la información es la corriente más importante con la que cuentan los sistemas complejos.

Input/output: se trata de la elaboración de procesos de entradas y elaboraciones de salidas de un sistema.

Input: se refiere a la recolección de recursos de su ambiente para dar inicio a las actividades del sistema.

Output: son las corrientes de salida de un sistema.

Organización: Wiener se refiere a la organización como “una dependencia de las distintas partes organizadas” (Buckley, 1970, p. 127).

Modelo: permite identificar y mensurar relaciones sistemáticas complejas.

Morfogénesis: se caracteriza por modificar o crear sus formas, con el objeto de conservarse viable.

Morfostasis: se trata de los procesos de intercambio que se hacen con el ambiente para preservar una organización en un estado determinado.

Observación: incorpora el problema de la observación de sistemas de observadores.

Recursividad: hace referencia a incluir los resultados de las operaciones de un sistema en el mismo sistema.

Retroalimentación: es cuando un sistema abierto recoge información estudiando los efectos de sus decisiones.

Sinergia: es una consecuencia, un fenómeno que nace de las interacciones entre las partes de un sistema.

Variabilidad: muestra el número máximo de relaciones posibles.

Variedad: cantidad de elementos. Se trata del número de elementos de un sistema.

Viabilidad: se trata de hacer una medición de la capacidad de sobrevivencia y adaptación de un sistema.