Questionário de Sistemas Operacionais

Gustavo Soares Silva – 3°B

**1-** Em computação, um processo é uma instância de um programa de computador que está sendo executada. Ele contém o código do programa e sua atividade atual. Dependendo do sistema operacional (SO), um processo pode ser feito de várias linhas de execução que executam instruções concorrentemente.

**4-** Todo processo é formado por três partes: contexto de hardware, contexto de software e espaço de endereçamento.

**6-** O Contexto de software armazena informações sobre limites e características dos recursos que podem ser alocados pelo processo, como o número máximo de arquivos abertos simultaneamente, prioridade de execução e tamanho do buffer para operações de E/S. É composto por três grupos de informações sobre o processo:

**Identificação** - Cada processo possui um identificador que é representado por um número. O processo também possui a identificação do usuário ou processo que o criou. Cada usuário possui uma identificação no sistema, atribuída ao processo no momento de sua criação.

**Quotas -** As quotas são o limite de cada recurso do sistema que um processo pode alocar. São exemplos de quotas: número máximo de arquivos abertos, tamanho máximo da memória principal e secundária que pode ser alocada, etc.

**Privilégios -** Os privilégios ou direitos definem as ações que um processo pode fazer em relação a ele mesmo, aos demais processos e ao sistema operacional.

**7-** O espaço de endereçamento é a área de memória pertencente ao processo onde instruções e dados do programa são armazenados para execução. Cada processo possui seu próprio espaço de endereçamento que é protegido pelo sistema operacional para que não haja acesso pelos demais processos em execução.

**12-** Os processos executado em foreground são aqueles que necessitam de interação direta com o usuário, incluindo troca de informações. Os processos em background não necessitam desta interação com o usuário. Muitas vezes é preciso passar um processo que está sendo executado em foreground para background e vice-versa.