

Blank sample to the class Operative Systems

Relevants:

Hector Robles Martinez (gh@hector290601)

Section:
First class



Facultad de Ingeniería
Ingeniería en computación
Febrary 13, 2023
February 15, 2023

Contents

I	Warnings	3
1	Disclaimer	4
1.1	Info source	4
1.2	Limited Responsibility	4
1.3	Authors List	4
II	Generalidades de clase	5
2	Datos de clase	6
2.1	Profesor	6
2.2	Temario:	6
III	Forma de valuación	7
3	Rubros	8
3.1	Porcentajes	8
IV	Introducción	9
4	Definiciones del <i>Sistema Operativo</i>	10
4.1	Tannenbaum:	10
5	Repaso Histórico	11
5.1	Enniac	11
6	Estructura del <i>sistema operativo</i>	12
6.1	Capas	12
V	Authors	13
7	Hector Robles Martínez	14
7.1	Attributions	14

7.2	First moddify	14
7.3	Last moddify	14
7.4	About me	14

Part I

Warnings

Chapter 1

Disclaimer

1.1 Info source

Toda la información contenida en éste documento, ha sido recolectada como notas de clase, sin propósito de ser un referente ni para su consulta externa, a menos que se indique lo contrario en ésta misma sección.

1.2 Limited Responsibility

Como se ha mencionado antes, la información contenida son partes de las notas de clase, cualquier error favor de comunicarse con el (o los) auto (o autores) del documento.

1.3 Authors List

Si usted hace cambios, modificaciones, o cualquier alteración al contenido de éste documento, favor de añadirse en la lista de autores.

Part II

Generalidades de clase

Chapter 2

Datos de clase

2.1 Profesor

- Sistemas operativos
- Ing Daniel Sol Llaven
- <http://canvas.cominstructure.com/enroll/KP9X99B>
- daniel.sol@ingenieria.unam.edu

2.2 Temario:

1. Introducción - Definición, repaso histórico, estructura.
2. Administración de procesos.
3. Administración de memoria.
4. Calendarización de procesos.
5. Sistemas de archivos.
6. Dispositivos de I/O.
7. Sistemas distribuidos.
8. Medidas de seguridad y desempeño.

Part III

Forma de valuación

Chapter 3

Rubros

3.1 Porcentajes

Rubro	Porcentaje
Asistencia	N/A
Tareas - Cuestionarios - Penalización por atrado (hasta 5)	N/A
Proyecto - Calificación proporcional a requerimientos cumplidos penalizaciones por atraso C o C++ en Linux	N/A
Exámenes Opción múltiple Uno por periodo Final por partes	N/A

Part IV

Introducción

Chapter 4

Definiciones del *Sistema Operativo*

4.1 Tannenbaum:

Primera El sistema operativo es una colección de programas orientados a administrar los recursos del equipo: el *CPU*, la *memoria*, los *dispositivos de I/O* y los *sistemas de archivos*

Segunda El sistema operativo es na colección de programas que se encargan de extender las capacidades del hardware

Buscar la teoria de las vecindades.

El sistema operativo es el software que controla la operación general de una computadora, proporciona los medios por los que un usuario puede almacenar y recuperar archivos, provee la interfaz por la que un usuario puede solicitar la ejecución de programas y provee el ambiente necesario para que los programas se ejecuten.

Tannenbaum se centra en el hardware y deja fuera a los usuarios, mientras que el segundo autor se centra en el usuario y su interacción con los sistemas operativos.

Doom corre en todos lados por que **El juego es un sistema operativo en sí** y no depende de un sistema operativo, solamente depende de actualizar la forma en la que el SO interactúa con el hardware.

Chapter 5

Repaso Histórico

5.1 Enniac

Propósito particular No tiene caso hacer una gran inversión de software y hardware si es para un propósito muy específico

Síndrome del martillo Cuando tu herramienta es un martillo, a todo le ves cara de clavo.

Chapter 6

Estructura del *sistema operativo*

6.1 Capas

Aplicaciones Están en una capa externa.

Kernel Del alemán núcleo, se busca que sea lo mínimo posible, pero que sea muy fiable y sin fallos, administra los procesos internos y da las bases de la administración de memoria, tienen ligaduras estáticas y se deben ligar en modo estático.

Los procesadores tienen un switch lógico para que el procesador entre en modo kernel y deje total libertad al usuario, o en modo usuario, para que el kernel tenga el control total sobre los recursos.

System calls sirven para que las aplicaciones puedan interactuar con el kernel e interactuar con los dispositivos de I/O

Librerías Ayudan a la aplicación a interactuar con las systemcalls.

Shell (sessions) Es el primer proceso que se levanta con procesos de usuario, antes de las sesiones, todo va mediante kernel y librerías.

Ver película de Tron, de los 80s

Part V

Authors

Chapter 7

Hector Robles Martínez

Name Hector Robles Martínez

Mobile +52 5510604869

Mail robles062901@gmail.com, hector.robles@daimler.com ,

Github [hector290601](https://github.com/hector290601)

7.1 Attributions

First update and attributions

7.2 First moddify

January 31, 2023

7.3 Last moddify

Febraury 1, 2023

7.4 About me

I'm a Computer Engenieering Student, actually I'm a passant on MBA.