

18강 파일 I/O 와 디렉터리 컨트롤

- 1/23 아충현

파일 생성 · CreateFile

입/출력 Read/Write File

파일 종료 Close Handler

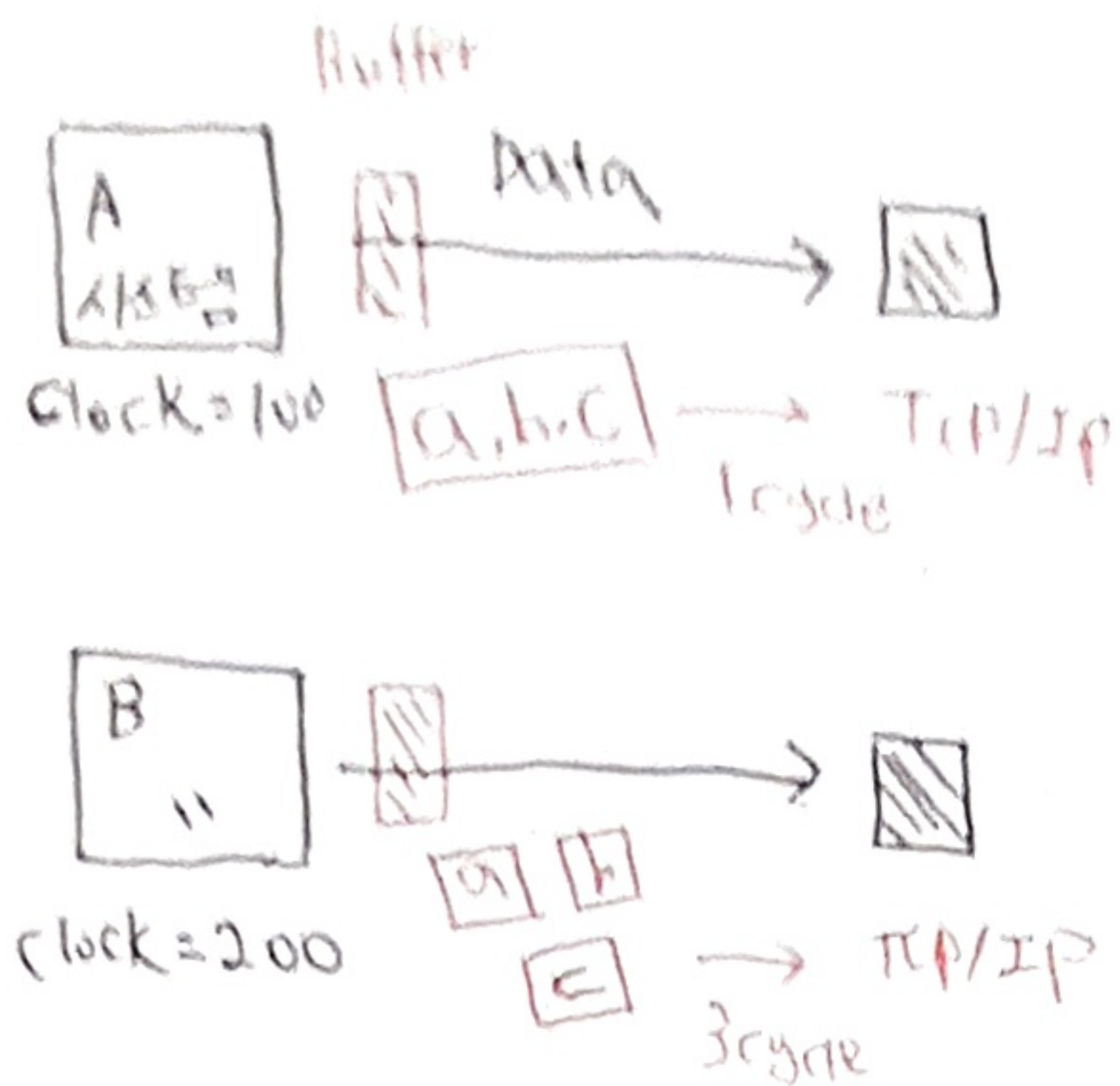
< 파일 정보 얻어오기 >

GetFileTime - 핸들을 통해 정보 확인 - ①

GetFileAttributes - 파일 이름 통해 정보 확인, 읽기 전용, 숨김, 보관 - ②

GetFileInformationByHandle - ① + ②

< I/O 와 CPU 클럭의 관계 >



clock ↑ ⇒ I/O ↑ (모든 경우는 X)

ex) 10 clock 에 1번씩 Buffer가 비워진다. (가정)

A-1초에 10번

B-1초에 20번 비워짐 → A×2의 연산량

A가 느려서 한번에 Data 보낼때 많이 보내야 함

Cycle 관점에서 A가 B보다 I/O 빠르다

- I/O는 독립적 CPU 클럭이 차지하는 비중이 적다.

< 비동기 I/O의 이해 >

비동기 = write 시 전송 시작, 반환해도 그게 전송이 끝이 아니다!

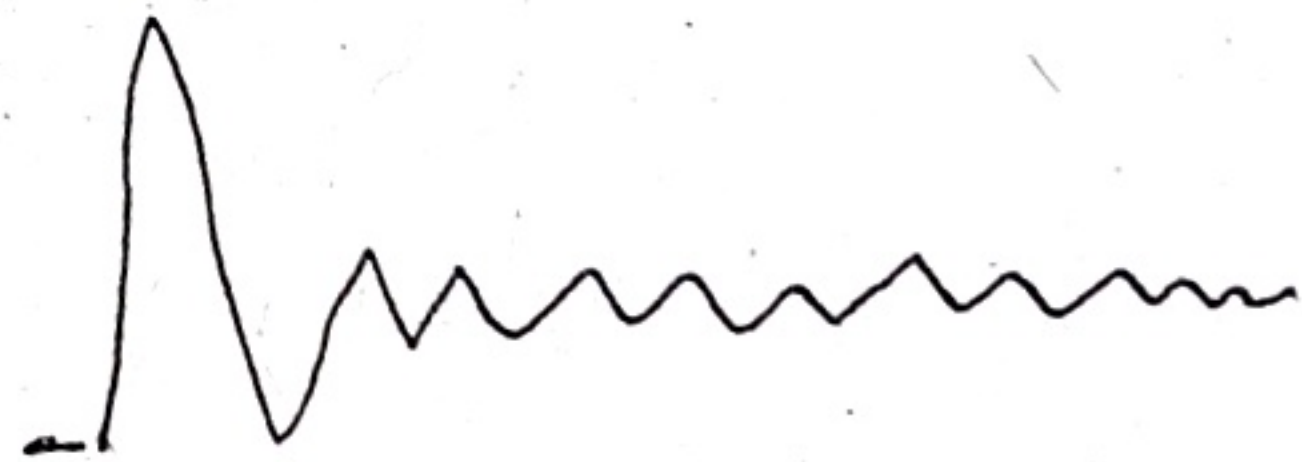
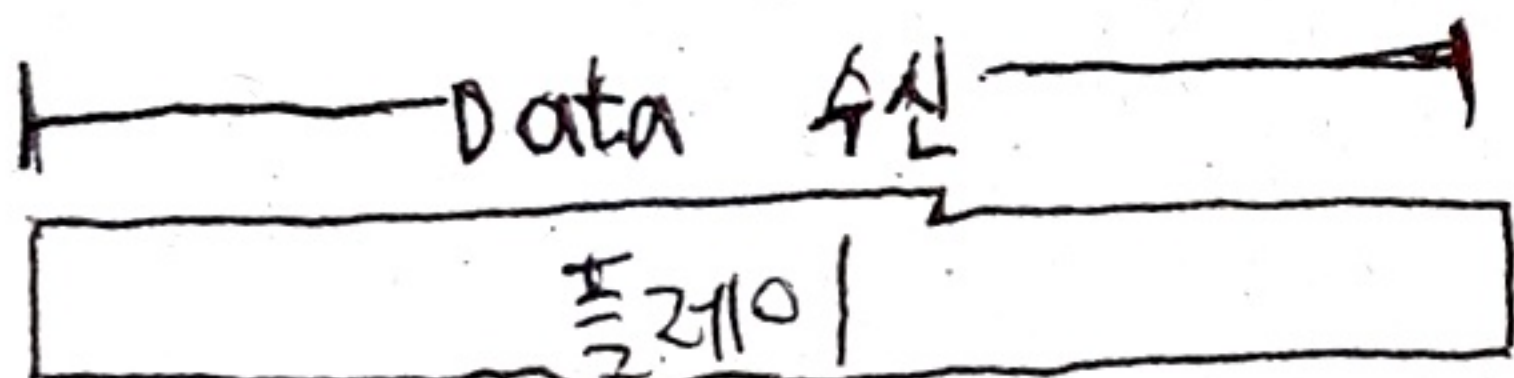
동기 I/O는 CPU에 많이 의존

Data 수신 [플레이] 수신 [플레이] 수신

→ CPU 동작시간

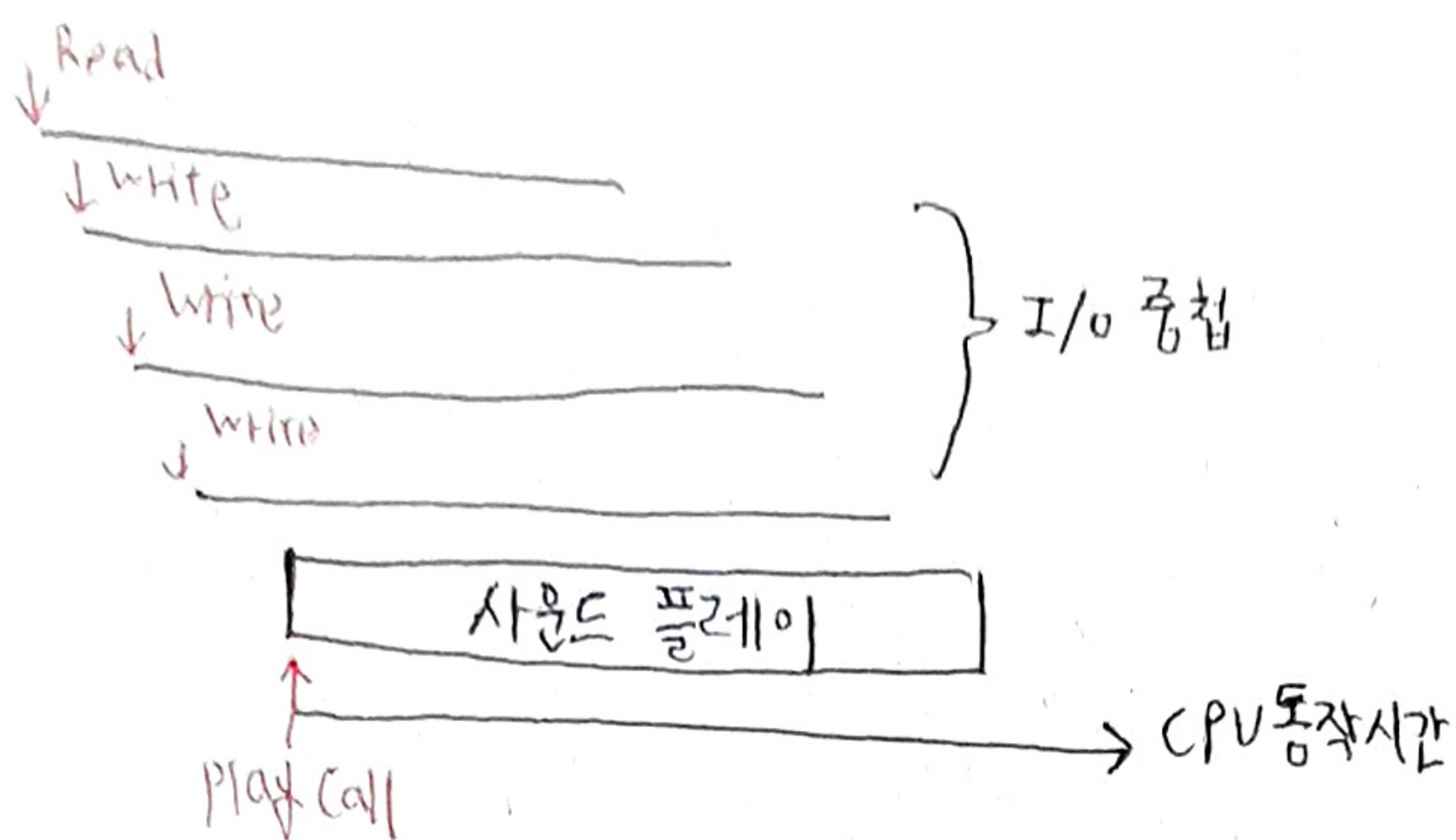


비동기 I/O

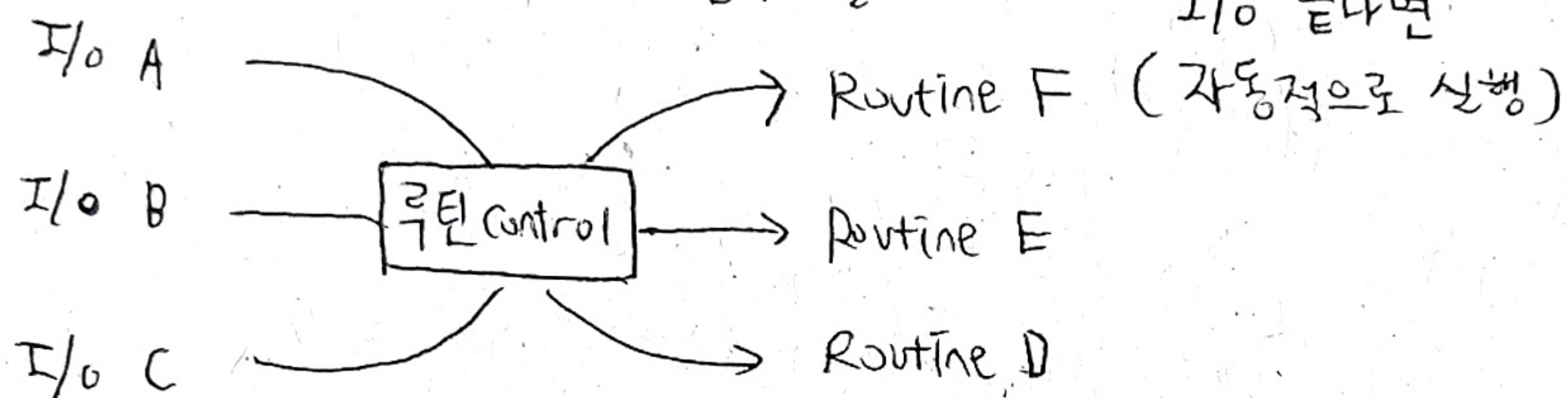


<비동기 I/O 종류>

1. 중첩 (overlapped) I/O



2. 완료기반 루틴 (Completion Routine) I/O



중첩 I/O 구현 모델

완료기반 I/O

