

Introdución

Nos anos corenta cando se comezaron a construír ordenadores os programadores tiñan que ter en conta as peculiaridades do equipo co que traballaban. Non era o mesmo programar para un procesador ou para outro, as instrucións tiñan que indicar por exemplo o espacio de memoria que se ía usar.

Co paso do tempo foron decatándose de que era mellor ter un software que se ocupara dos detalles de máquina e que o programador poidera executar o seu código en calquera equipo. Precisaban un software que se encargara dos detalles concretos do ordenador: do espacio libre en memoria, das instrucións que variaban dun procesador a outro, de verificar se todo funcionaba correctamente,... Paseniño foise creando ese software que permite ó programador ocuparse do seu cálculo ou do seu algoritmo sen ter que preocuparse en que parte da memoria se executa ou cal é o procesador que lle está resolvendo as súas contas.

Un sistema operativo é ese conxunto de programas que actúan coma intermediario entre o usuario e o hardware do ordenador. Na figura vemos como o sistema operativo sitúase facendo de intermediario entre os dispositivos físicos e as aplicacións de usuario.