Лекция 3 Словарь

Терминологический словарь по тексту:

1. Объекты ядра — это компоненты операционной системы, которые используются для управления ресурсами компьютера.
2. Исполнительная система — это часть операционной системы, которая отвечает за выполнение программ и управление аппаратными ресурсами компьютера.
3. Пользовательские объекты — это элементы графического интерфейса пользователя, такие как окна, кнопки, меню и т. д.
4. Графические объекты — это элементы графического интерфейса, которые могут быть нарисованы на экране монитора.
5. Слоёная структура — это способ организации данных в операционной системе, при котором каждый уровень содержит свои собственные данные и функции.
6. Диспетчеры событий — это механизмы, которые позволяют программам реагировать на определенные события, происходящие в системе.
7. Мьютексы — это механизмы синхронизации, которые используются для предотвращения одновременного доступа к общим ресурсам.
8. Семафоры — это механизмы синхронизации, которые позволяют программам ожидать освобождения ресурсов перед тем, как они смогут их использовать.
9. Потоки ядра — это отдельные процессы, которые выполняются параллельно друг с другом внутри одного процесса.
10. Таймеры — это механизмы, которые позволяют программам выполнять определенные действия через заданные интервалы времени.
11. Управляющие объекты — это механизмы, которые позволяют программам управлять другими программами или устройствами.
12. DPC — это механизмы, которые позволяют программам взаимодействовать с драйверами устройств.
13. APC — это механизмы, которые позволяют программам взаимодействовать с операционной системой.
14. Прерывания — это механизмы, которые позволяют программам приостановить свою работу и возобновить её позже.
15. Процессы — это отдельные выполняющиеся программы.
16. Профили — это наборы правил, которые определяют поведение программы.
17. Объекты исполнительной системы — это механизмы, которые позволяют программам взаимодействовать с операционной системой.
18. Память — это ресурс, который используется программами для хранения данных.
19. Межпроцессный обмен — это механизм, который позволяет программам обмениваться данными между собой.
20. Открытый файл — это файл, который доступен для чтения и записи другим программам.