Podaj definicję procesu. (3.4, 3.5)

Z jakich sekcji zbudowany jest proces. (3.4)

Przedstaw organizację pamięci dla procesu. (3.6)

Przedstaw organizację pamięci dla programu w języku C. (3.7)

Podaj stany w jakich może znajdować się proces. (3.8)

Narysuj i omów diagram stanów procesu. (3.9)

Jakie informacje przechowuje blok kontrolny procesu? (3.10)

Na czym polega wielowątkowość w procesie? (3.11)

Jakie zadania spełnia planista (ang. Process scheduler)? (3.13)

Jakie kolejki obsługuje dyspozytor? (3.13)

Narysuj i omów diagram kolejkowania procesów. (3.15)

Omów przełączanie kontekstu (ang. Context Switch). (3.16, 3.17)

Omów tworzenie procesów w systemie operacyjnym. (3.20)

Omów możliwe sposoby współdzielenia zasobów między procesami potomnymi a ich rodzicem. (3.20)

Omów możliwe sposoby współdziałania procesów potomnych i rodzica. (3.20)

Omów możliwe sposoby przydziału przestrzeni adresowej dla procesu potomnego. (3.21)

- proces potomny ma przestrzeń adresową, która zawiera kopię programu i danych rodzica

- proces potomny może załadować do przestrzeni adresowej nowy program przy pomocy wywołania systemowego exec()

W jaki sposób przebiega zakończenie procesu? (3.25, 3.26)

Omów trzy typy procesów uruchamianych w przeglądarce Chrome. (3.28)

Jakie mamy rodzaje procesów w systemie? (3.29)

Jakie korzyści daje komunikacja międzyprocesowa? (3.29)

Wymień modele komunikacji międzyprocesowej. (3.29, 3.30)

Omów problem producenta i konsumenta. (3.31)

Omów komunikacje międzyprocesową przy pomocy pamięci współdzielonej. (3.32)

Zad. (3.33 – 3.35)

W pliku prod-cons.txt podaj przykład interakcji producenta i konsumenta dla rozwiązania 1 w którym przynajmniej jedna komórka bufora pozostaje pusta.

Interakcja: produce, produce, consume, produce

Dlaczego w rozwiązaniu 1 nie występuje wyścig?

Zad. (3.36 – 3.38)

W pliku prod-cons2.txt podaj przykład interakcji producenta i konsumenta dla rozwiązania 2 w którym możemy zapełnić cały bufor.

Interakcja: produce, produce, produce, consume

Dlaczego w rozwiązaniu 2 może wystąpić wyścig?

Zad. (3.39 – 3.40) \*

W pliku prod-cons3.txt podaj przykład interakcji producenta i konsumenta dla rozwiązania 2 w którym dochodzi do wyścigu (ang. race condition).

Omów komunikacje międzyprocesową przy pomocy przesyłania komunikatu. (3.41, 3.42) \*

Omów możliwe implementacje łącza komunikacyjnego między procesami (ang. communication link). (3.43) \*

Omów bezpośrednią komunikację międzyprocesową. (3.44) \*

Omów pośrednią komunikację międzyprocesową. (3.45, 3.46, 3.47) \*

Omów potoki zwykłe (ang. ordinary pipes). (3.60, 3.61)

Omów potoki nazwane (ang. named pipes). (3.60, 3.62)

Omów gniazda (ang. sockets). (3.64, 3.65)