1. Модели виртуальной памяти в пользовательском режиме и режиме ядра
2. Алгоритм системного вызова
3. Кеширование виртуальных страниц (== кеширование страниц в процессоре?)
4. Различия apc и dpc
5. Создание и загрузка dll
6. Прерывания
7. IRQL
8. Lazy IRQL
9. irp (обработка драйвером)
10. Перехват в режиме ядра
11. Статический и динамический импорт
12. Какие бывают пулы памяти + доп пулы памяти. Объяснить
13. Какие объекты используют драйвер, пояснить за то, что в объектах
14. Куча + look aside
15. Методы межпоточной синхронизации
16. Трансформации матриц (== трансп матрицы mdl?)
17. Точки входа в драйвер
18. Зачем mdl
19. Базовый и динамический приоритеты. Что и зачем динамический
20. Системный вызов
21. io\_stack\_location
22. io\_stak\_completion в irp-пакете
23. Отличие крит секции от мьютекса
24. Функция translate message
25. Как происходит переход на выполнение другого потока