

Системне програмування

Модульна контрольна робота №2

Кожне запитання має тільки одну вірну відповідь.

Прізвище

Малишок Олексій

Група

ДМ-21мп

Inode є об'єктом

- ☐ Дерева процесів
- ☐ Віртуальної файлової системи
- ☒ Реальної файлової системи

Системний виклик stat

- ☐ Забороняє зміну файлу
- ☐ Повертає статистику використання файлу
- ☒ Повертає структуру метаданих файлу

Жорстке посилання (hardlink) поєднує

- ☒ Ім'я та номер іноди
- ☐ Ім'я та каталог
- ☐ Іноду та номер блоку

Каталог містить

- ☐ Дані файлів
- ☒ Список імен файлів
- ☐ Жорсткі посилання файлів

М'яке посилання (symlink) поєднує

- ☐ Ім'я та каталог
- ☐ Ім'я та номер іноди
- ☒ Ім'я та ім'я

Функція opendir дозволяє

- ☐ Отримати дані файлів
- ☒ Отримати список імен файлів
- ☐ Отримати структури, що описують жорсткі досилання файлів

Системний виклик для копіювання файлів

- ☐ cory
- ☐ cp
- ☒ Не існує

Системний виклик для переміщення файлів

- ☐ move
- ☐ mv
- ☐ rename
- ☒ Не існує

Механізм inotify призначений для

- ☐ Отримання сигналів
- ☒ Очікування зміни статусу файлів
- ☐ Очікування зміни статусу системи

Пам'ять, яка виділена викликом malloc, містить

- ☐ Значення за замовчуванням
- ☐ Нулі
- ☒ Дані попереднього використання

Природне вирівнювання змінної – це розміщення її у пам'яті за адресою, що

- ☒ Кратна двум
- ☐ Кратна розміру змінної у байтах
- ☐ Кратна розміру змінної у бітах

Анонімне відображення пам'яті використовує виклик

- ☐ alloca
- ☐ calloc
- ☒ mmap

Пам'ять на основі стека виділяється викликом

- ☐ calloc
- ☒ alloca
- ☐ memget

Масиви змінної довжини уперше передбачені стандартом

- ☐ ANSI C
- ☐ C++89
- ☒ C99

Лічильник, що збільшується від початку роботи системи називають

- ☐ Wall time
- ☒ Monotonic time
- ☐ Process time

Яка назва системного годинника є невірною

- ☐ CLOCK_REALTIME
- ☐ CLOCK_MONOTONIC
- ☒ CLOCK_UTC
- ☐ CLOCK_PROCESS_CPUTIME_ID

Системний параметр HZ визначає

- ☐ Частоту тактів процесора
- ☐ Частоту тактів комутатора шин
- ☒ Частоту системного таймера

Виклик time повертає

- ☐ Значення монотонного часу системи
- ☐ Значення годинника процесу
- ☒ Кількість повних секунд, що минула з початку епохи

Виклик adjtime

- ☐ Встановлює моментальне значення системного часу
- ☐ Планує встановлення значення системного часу
- ☒ Встановлює коригування, під яке підлаштовується частота системного таймера

Виклик alarm

- ☐ Вмикає динамік системи
- ☒ Планує доставку сигналу
- ☐ Сигналізує про помилку

Таймер, що посилає сигнали через рівні проміжки називають

- ☐ Регулярним
- ☐ Монотонним
- ☒ Інтервальним

Потоки всередині одного процесу обслуговуються

- ☒ Самим процесом
- ☐ Системним планувальником, як окремі процеси
- ☐ Спеціальним менеджером потоків

Виклик pthread_join призначений для

- ☒ Зупинки потоку
- ☐ Отримання результату функції потоку
- ☐ Об'єднання потоків

Функція очікування семафора повертає керування коли

- ☐ Семафор звільнено іншим потоком
- ☐ Значення семафору стало більше нуля
- ☒ Значення семафору стало дорівнювати нулю

Функція pthread_detach

- ☐ Зупиняє потік
- ☐ Забороняє потоку доступ до ресурсів процесу
- ☒ Робить потік незалежним від основного потоку

Функція очікування м'ютекса повертає керування коли

- ☒ М'ютекс звільнено іншим потоком
- ☐ Значення м'ютекса стало більше нуля

☐ Значення м'ютекса стало дорівнювати нулю

Для реалізації локальних (UNIX) сокетів використовується

- ☐ Мережевий стек системи
- ☒ Віртуальна файлова система
- ☐ Розділена пам'ять

Сокет називають потоковим (SOCK_STREAM) якщо він

- ☐ Розбиває дані на фрагменти
- ☐ Провадить послідовну нумерацію фрагментів даних
- ☒ Гарантує послідовну доставку пакетів даних

Виклик bind

- ☐ Прив'язує сокет до процесу
- ☐ Зв'язує між собою два сокети
- ☒ Резервує адресу та порт для сонета

Параметр backlog виклику listen обмежує

- ☐ Кількість одночасних з'єднань
- ☒ Кількість з'єднань, що очікують прийняття
- ☐ Кількість сокетів у системі

Виклик ассерт

- ☒ Дозволяє з'єднання сокета
- ☐ Дозволяє передачу даних сокетом
- ☐ Створює новий сокет

Виклик shutdown

- ☐ Зупиняє систему
- ☐ Закриває сокет
- ☒ Забороняє передачу даних сокетом у певному напрямку

Submit