



2. ככל שה-BUFFER גדול יותר ככה ניתן להעביר יותר מידע עם כל איטרציה ולכן זמן הריצה יירד. לפי כך הגרף לא יהיה מקביל לציר הא (הגרף יעלה ככל שה-BUFFER יורד).
3. SYSTEM CALL זאת פעולה מאוד יקרה ולכן כל פעם שה-BUFFER ינסה להעביר מידה התוכנית תהיה איטית יותר.

## חלק ג:

1. לא נכון – הדפסה היא SYSTEM CALL ולכן תהיה בהכרח קריאת מערכת.
2. לא נכון – לחיצות כפתור יוצרות קריאות מערכת שבתמורה יוצרות INTERRUPTS במערכת.
3. לא נכון – INTERRUPTS נשלחים ל-CPU מ external devices שזה בדיוק הפוך ממה שנאמר.
4. לא נכון – מכיוון שהאפליקציות רצות ב user mode אין להן גישה לזכרון ולכן חייבות להשתמש ב system calls.
5. לא נכון – אפליקציות שמגיעות עם ה operating system הן חלק מה user mode ולכן חייבות לבצע system calls.
6. לא נכון – interrupts הם סינגלים שרצים דרך המאבד ולכן הם למעשה סוג של קריאות של מערכת ההפעלה ומכאן שמערכת ההפעלה לא יכולה לחסום אותם.
7. לא נכון – להריץ כל דבר דרך סביבה וירטואלית ייגרור שייקח יותר זמן עד שהפקודה תגיע לחומרה שבמחשב מכיוון שהיא צריכה לעבור יותר שכוות, דבר שאוטומטית ייגרום למהירות הפעולה לרדת וכך גם ל throughput.
8. לא נכון – המערכת תקרא למערכת ההפעלה שבתמורה תתקשר עם cd romn דרך ה driver.
9. לא נכון – קריאות מערכת יוצרות context switch – מכיוון שביצוע שינויים על פעולות שמבוצעות ע"י המערכת זה דבר שמעט את הפעולה, זה ייגרור שהרבה קריאות יעטו את התוכנה.
10. נכון – אם רכיב חיצוני רוצה לתקשר עם מערכת ההפעלה הוא צריך לבצע קריאה אל מערכת ההפעלה שעוברת דרך מערכת ההפעלה ולכן יבצע system call.