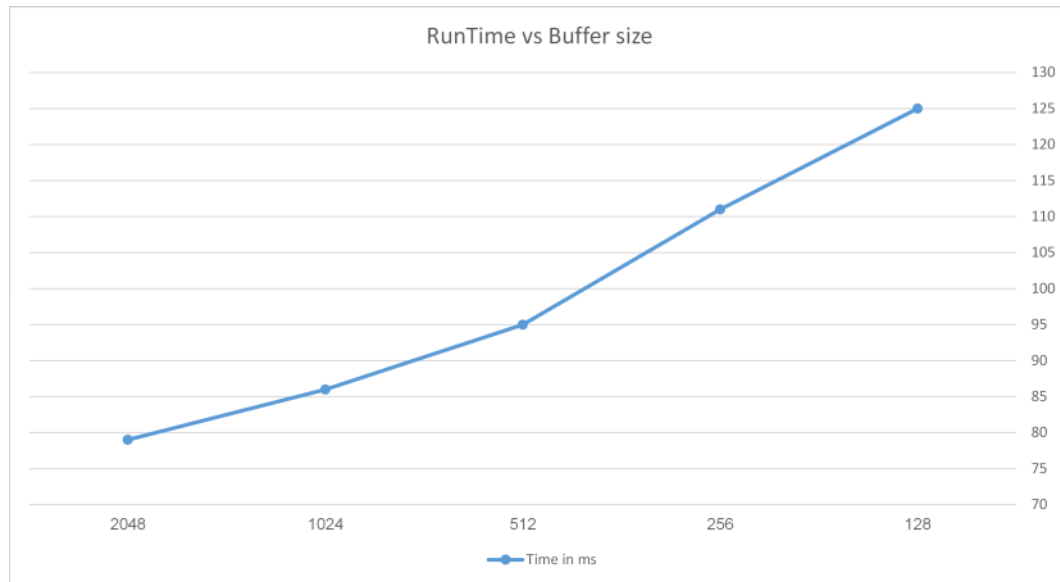


## Exercise 1, Liron Patau ID: 200351096

יום שלישי 10 מרץ 2015 15:42



2.2 הסיבה שהגרף איננו גרף ישר מקביל לציר ה-x הינה שככל שאנו מגדילים את Buffer אנחנו מבצעים פחות קריאות מערכת ולכן זמן הריצה הולך וקטן (פחות קריאות מערכת = פחות זמן ריצה).

2.3 זמן הריצה במקרה שנוסיף פקודת כתיבה למסך אכן ישתנה באופן משמעותי שכן אנו מוסיפים עוד קריאת מערכת (הדפסה למסך) בכל איטרציה וזה כידוע דבר עם תקורה לא מבוטלת.

### שאלה 3:

1. לא נכון  
פעולת הדפסה למסך היא קריאת מערכת!
2. לא נכון  
לחיצה על מקש היא interrupt ולא קריאת מערכת (ייתכן שבהמשך לכך תתקיים קריאת מערכת אך לא בהכרח)
3. לא נכון  
דוגמא - אינטרפט אשר הגיע מרכיב I/O אשר סיים את עבודתו ודורש תתייחסות
4. לא נכון  
אפליקציות אשר רצות במוד משתמש יכולות לבצע קריאות מערכת, לדוגמא - הדפסה על המסך או שליחת צליל
5. לא נכון  
לא כל האפליקציות אשר הן חלק ממערכת ההפעלה רצות במוד ליבה (Kernel) זאת על מנת להגן על מערכת ההפעלה ורכיבי החומרה.
6. נכון  
בידי מערכת ההפעלה לחסום interrupts ממשאבים חיצוניים
7. לא נכון  
הרצת מכונה וירטואלית משתמש במשאבים של המכונה המארחת ולכן אינה יכולה להיות מהירה יותר, הרצת המכונה הווירטואלית תעלה בתקורה מסוימת על המשאבים ולכן בהכרח לא תהיה מהירה יותר.
8. לא נכון  
התוכנית תרוץ במוד משתמש ומערכת ההפעלה תטפל בגישה לCD-ROM
9. לא נכון  
קריאות מערכת מאטות ולא מאיצות תהליכים. (יותר context switch משמע יותר זמן עיבוד)
10. לא נכון  
רכיבים חיצוניים פונים למערכת ההפעלה ע"י interrupts ולא קריאות מערכת.