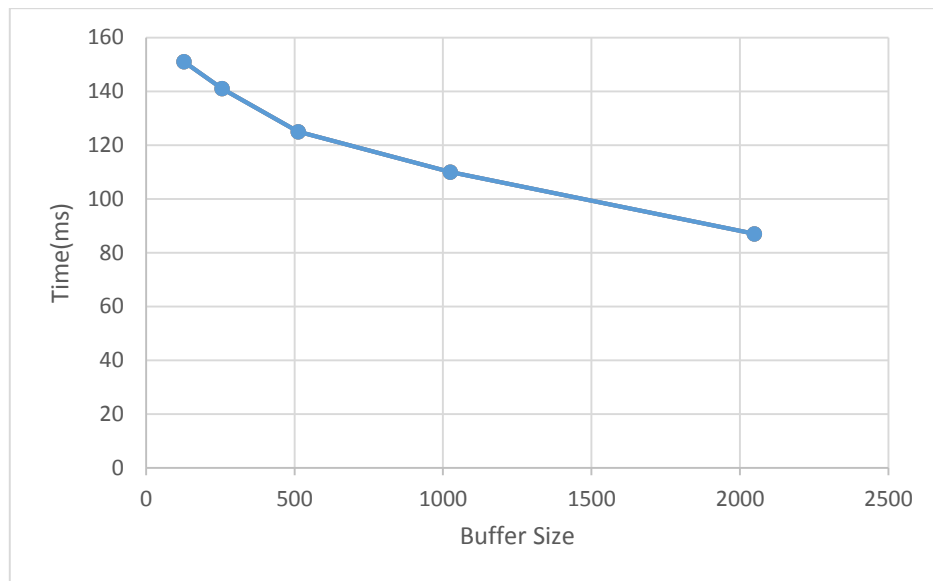


Part 2

1.



2. ה- buffer size קובע מה גודל ה-data שיעבור בכל מחזור של קריאה מקובץ המקור וכתיבה לקובץ היעד. ככל שה-buffer size גדול יותר, ככה נדרשים פחות מחזורים של קריאה וכתיבה, וזמן הריצה יהיה קצר יותר.

3. כל הדפסה למסך מצריכה קריאה למערכת (system call), כל קריאה עולה זמן. לכן התכנית לאחר השינוי תהיה איטית יותר, מאחר ויתבצעו בה יותר system calls.

Part 3

1. **לא נכון.** כל הדפסה למסך מצריכה קריאה למערכת (system call).
2. **נכון.** לחיצה על מקש במקלדת נחשבת כ-interrupt ומצריכה קריאה למערכת.
3. **לא נכון.** ה-interrupts נשלחים מה-external devices ל-CPU.
4. **לא נכון.** אפליקציות כמו דפדפנים רצות תחת user-mode. תהליכים שרצים ב-user-mode עשויים לבצע קריאות למערכת.
5. **לא נכון.** המשתמש יכול להתקין תוכנות שרצות ב-kernel-mode, ואילו הדפדפנים רצים תחת user-mode.
6. **לא נכון.** ה-interrupts מגיעים תחילה ל-CPU ואז ל-OS. ה-OS יכול לקבוע האם להתעלם מ-interrupts או לא, אך כך או כך הם יגיעו ל-CPU.
7. **לא נכון.** מכונה וירטואלית מותקנת על המחשב מכאן אם נריץ תכנית על המכונה הווירטואלית היא לא תרוץ מהר יותר, מאחר ותצטרך לעבור עוד שלב בדרך ל-CPU.
8. **לא נכון.** התוכנה יכולה לשבת על ה-user-mode ולשלוח system call על מנת לקבל גישה ל-CDROM.
9. **לא נכון.** ככל שיש יותר קריאות למערכת כך זמן הריצה ארוך יותר, מאחר ו-system call מבצע context switch ולו עלות גבוהה יחסית.
10. **לא נכון.** external devices עובדים מול ה-CPU, ולא צריכים system calls על מנת לגשת ל-OS.