



- (2) הגרף לא מקביל לציר ה- x כי ככול שגודל ה buffer עולה ככה כמות המידע שניתן להעביר בכל העברה גדלה ולכן התוכנית מתבצעת יותר מהר וזמן העברה יורד.
- (3) כן השינוי יהיה משמעותי כי בכל פעם שה buffer יבוא להעביר מידע הוא יבצע system call שזה דבר שהוא מאוד "יקר" (הסבר מפורט על למה system call מאט את התוכנית נמצא בסעיף 9 בתשובות שלי בנכון/לא נכון) ולכן התוכנית תהיה איטית יותר.

חלק ג:

- (1) לא נכון – הדפסה למסך היא system call בעצמה ולכן התוכנית תצטרך קריאת מערכת.
- (2) לא נכון – לא כל לחיצה על כפתור גורמת לקריאת מערכת זה גורם ל interrupt
- (3) לא נכון- זה בדיוק ההפך interrupts נשלחים מהמכשירים החיצוניים ל cpu
- (4) לא נכון – מכיוון שהן רצות ב user mode ואין להן גישה לזיכרון אז אם הם רוצים לבצע משהו הם חייבים לבצע system call
- (5) לא נכון – תוכניות שבאות עם מערכות ההפעלה הן גם חלק מה user mode ולכן לאף אחת מהן אין גישה מידית לזיכרון כלומר הן צריכות לבקש רשות ממערכת ההפעלה (שזה יצור קריאות מערכת).
- (6) לא נכון – interrupts הם סיגנלים שחייבים לעבור דרך המעבד ולכן המערכת הפעלה לא יכולה לחסום אותם אלא קריאות של מערכת ההפעלה.
- (7) לא נכון – להריץ את התוכנית על סביבה וירטואלית מוסיף עוד שכבה מה שגורם לקח שיקח יותר זמן להגיע לחומרה שבמחשב, זה יגרום בסופו של דבר ל thought put לרדת.

- 8) לא נכון – המערכת שאותו מתכנת יבנה תבצע קריאת מערכת למערכת ההפעלה, מה שיגרום לה לבצע את הפעולה על ה cd rom על ידי גישה לדרייבר
- 9) לא נכון – קריאות מערכת גורמות ל context switch כל מעבד מסוגל לבצע פעולה אחת ושינוי על אותה פעולה גורם לו להריץ את התוכנית בצורה יותר איטית ולכן קריאות מערכת מרובות מאטות את התוכנית.
- 10) נכון – קריאות מערכת מבוצעות על ידי תוכניות (וגם רכיבים) ואם רכיב חיצוני רוצה לתקשר עם תוכנית כלשהי הוא יבצע זאת על ידי מעבר דרך מערכת ההפעלה, כלומר קריאת מערכת.