도전 1

1. UFS
   * Universal Flash Storage
   * 디지털 카메라, 휴대전화, 전자제품을 위한 플래시 스토리지 사양
   * 플래시 메모리 스토리지에 더 높은 데이터 전송 속도와 향상된 신뢰성을 가져다주는 한편 시장에서의 혼란을 줄이고 여러 종류의 카드의 각기 다른 어댑터의 필요성을 제거 하는 것이 목적
2. 인포테인먼트
   * 정보(Infomation)과 오락(Entertainment)의 합성어
   * 소프트 뉴스
3. ROS
   * Robot Operating System / 로봇 운영 체제
   * 로봇 응용 프로그램을 개발할 때 필요한 하드웨어 추상화, 하위 디바이스 제어, 일반적인 기능 구현 등
4. 코봇
   * 협동로봇
   * 사람과 같은 공간에서 작업하면서 사람과 물리적으로 상호작용할 수 있는 로봇
5. ECU
   * Electronic Control Unit / 전자 제어 장치
   * 자동차의 다양한 장치(기기)를 제어하는 역할을 하는 전자 제어 장치

도전 2

1. Kernel (커널)
   * 컴퓨터의 운영 체제의 핵심이 되는 컴퓨터 프로그램의 하나
   * 인터페이스로써 응용 프로그램 수행에 필요한 여러가지 서비스를 제공하고, 여러가지 하드웨어 등의 리소스 관리
2. Interface
   * 서로 다른 두 개의 시스템, 장치 사이에서 정보를 교환하는 공유 경계
   * 컴퓨터와 사용자 간의 통신이 가능하도록 하는 장치나 프로그램
3. API
   * Application Programming Interface / 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스
   * 컴퓨터나 컴퓨터 프로그램 사이의 연결
   * 일종의 소프트웨어 인터페이스, 다른 종류의 소프트웨어에 서비스를 제공
4. System Call
   * 운영 체제의 커널이 제공하는 서비스에 대해, 응용 프로그램의 요청에 따라 커널에 접근하기 위한 인터페이스
   * 프로그램의 저수준 입출력 함수가 실행되면, 해당 실시간 라이브러리 함수에 의해 소프트웨어 인터럽트가 실행되는데, 이것을 시스템 콜이라 한다.
5. OS / Firmware
   * OS : Operating System, 사용자의 하드웨어, 소프트웨어, 시스템 리소스를 제어하고 프로그램에 대한 일반적인 서비스를 지원하는 시스템 소프트웨어
   * Firmware : 컴퓨팅과 공학 분야에서 특정 하드웨어 장치에 포함된
6. Memory
   * 컴퓨터에서 수치, 명령, 자료 등을 기억하는 컴퓨터 하드웨어 장치
   * 컴퓨터 메모리 / 기억 장치 / 고정 기억 장치 / 휘발, 비휘발성 메모리
7. NVM
   * Non-Volatile Memory / 비휘발성 메모리
   * 전원이 공급되지 않아도 저장된 정보를 계속 유지하는 컴퓨터 메모리

도전 3

1. POSIX
   * Portable Operating System Interface) / 이식 가능 운영 체제 인터페이스
   * 서로 다른 UNIX OS의 공통 API를 정리하여 이식성이 높은 유닉스 응용 프로그램을 개발하기 위한 목적으로 IEEE가 책정한 애플리케이션 인터페이스 규격
2. RTOS
   * Real Time Operating System / 실시간 운영체제
   * CPU 시간 관리 부분에 초점을 맞추어 설계됨
   * 프로그래머가 프로세스 우선 순위에 더 많은 제어를 할 수 있게 함
   * 시스템 코드의 임계 구역을 최소화 하였으며, 이를 통해 응용 프로그램의 처리 요청을 정해진 시간 안에 처리해 줄 수 있음