

# Appunti di sistemi operativi

Appunti per il corso universitario di sistemi operativi, riferito a sistemi Unix/Windows.  
Si discute su problemi di sincronizzazione, memoria e scheduling dei processi.

**Software controllo remoto** Totalmente gratis, sicuro PC e mac sotto controllo remoto [www.LogMeIn.com/IT/](http://www.LogMeIn.com/IT/)

**Sistemi di Gestione** Ohsas 18001 - ISO 14001 Modello Organizzativo 231 - OdV [www.idramanagement.com/](http://www.idramanagement.com/)

**DISC MS Dynamics NAV 2009** La soluzione completa di gestione aziendale. Rapidità ed efficienza. 

## ARGOMENTI

[INTRODUZIONE](#)

[INPUT/OUTPUT](#)

[GESTIONE DEI  
PROCESSI](#)

[ALGORITMI DI  
SCHEDULING](#)

[SCHEDULING  
MULTI CPU](#)

[SISTEMI REAL TIME](#)

[SCHEDULING SU  
LINUX](#)

[SCHEDULING SU  
WINDOWS](#)

[OPERAZIONI SUI  
PROCESSI](#)

[COMUNICAZIONE  
TRA PROCESSI](#)

[THREAD](#)

[SINCRONIZZAZIONE  
TRA PROCESSI](#)

[GESTIONE  
MEMORIA](#)

## SCHEDULING IN WINDOWS 2000

anche qui abbiamo una distinzione di code tra processi:

- real time
- utente: i processi scendono di priorità se utilizzano tutto il quanto, ma non scendono mai sotto la priorità di base (mentre in linux un processo finisce i suoi crediti e arriva a 0) quindi potrebbe esserci starvation; questo viene compensato da un meccanismo di aging (ogni secondo)

in base al tipo di I/O viene data maggiore priorità ai processi che usano certi dispositivi (es. quelli legati all'interazione: mouse, tastiera, monitor ecc.)

windows nasce come sistema fortemente legato all'interfaccia -> ci sono meccanismi che favoriscono il processo con la finestra in primo piano (ad es. gli viene dato un quanto più grande)

[continua..](#)