

# DEFI.

**Principio de embellecimiento:** Crear un entorno de fácil uso tapando así lo complejo que es su hardware.

**S.O.:** Es el núcleo, el programa que siempre se está ejecutando. Tiene instrucciones privilegiadas.

**Arquitectura Von Neuman:** CPU, memoria principal, E/S, buses de datos, direcciones y control

**Eventos:** Acontecimientos generados por dispositivos en los que se basa el control de un sistema.

**Interrupciones:** Mecanismo que avierte al sistema de la ocurrencia de eventos.

**Secuenciamiento con tratamiento de excepciones:** Búsqueda → Operación → Interrupción (si hay)



**Vectores de interrupciones:** Forma de determinar qué tipo de tratamiento hay que utilizar.

**Trampa:** Interrupción software para tratar errores en la ejecución o peticiones al S.O.

**Espera activa:** Esperar hasta que se produce un cambio deseado en CPU inocupada

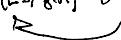
**Operación no interactiva:** Los trabajos se introducen en serie y cada la información se dales

**Lote:** Agrupamiento de trabajos para aumentar la eficiencia. Se agrupan según características parecidas

**SPOOL:** Consiste en un disco en el que se almacenan previamente los datos de entrada y donde se van a almacenar los de salida.

**Multiprogramación:** Mantener varios programas en CPU alternándose (P1 → P2 → P3 → ...)

**Interactividad:** Modificar programa mientras se ejecuta



**Modo dual:** Característica del hardware que permite distinguir entre modo núcleo y modo usuario.

**Syscall:** Interrupción software usada por los usuarios para avisar al S.O. que necesitan algo.

**Enfoque por capas:** Estructura de S.O. en la que cada capa tiene una funcionalidad basada en las capas inferiores.

**Micro Kernel:** Kernel (núcleo) mucho más pequeño. Muchas de las operaciones pasan al lado del usuario. Núcleo más fácil de depurar ✓. Mucho tiempo en comunicación usuario → núcleo. X

**Proceso:** Programa en ejecución

**Partes de un proceso:** Texto, datos, montículo, pila y registros / contadores

**Bloque de control de procesos:** Proceso estructurado en bloques de datos almacena un montón de informaciones acerca del proceso (Estado, contador, E/S.)

**Planificación de procesos:** Decidir cuál de los procesos se asigna CPU.

**Colas:** Cola de trabajo, cola de listos, cola de dispositivos E/S.

**Planificador a largo plazo:** Decide los procesos admitidos

**Planificador a corto plazo:** Decide el uso de CPU.

**Efecto convoy:** Cuando un proceso está eliminado por CPU puede estar mucho tiempo en ésta por lo que se formará mucha cola de listos.

**Planificación a medio plazo:** Si el sistema baja las prioridades se debieran hacer que se recuperen.

**Cambio de contexto:** Cuando la CPU pasa de un proceso a otro, se guarda el estado del terminado y se recupera el estado del que va a comenzar.