

Шеховцов В.А. Операційні системи: підручник / В.А.Шеховцов // К.: Видавнича група ВНУ. – 2005. – 576с. – Режим доступу:

<http://www.dut.edu.ua/ua/lib/1/category/729/view/1382>

Книжку "Операційні системи" можна завантажити через посилання "Документи" на зазначеній веб-сторінці.

Грайворонський М.В. Операційні системи. Конспект лекцій [Електронний ресурс] // НТУУ "КПІ" Фізико-Технічний Інститут. Кафедра інформаційної безпеки.

- Режим доступу:

<http://is.ipt.kpi.ua/operatsijni-sistemi>

http://is.ipt.kpi.ua/wp-content/uploads/sites/4/2015/04/Conspect_OS.pdf

За останньою адресою можна завантажити конспект лекцій.

Дерев'янка О.С. Системне програмування. Системні сервісні компоненти [Електронний ресурс]: навч. посібник / О.С.Дерев'янка, С.Г.Межерицький, С.Ю.Гавриленко, А.М.Клименко // Харків. – НТУ "ХПІ". – 2009. – 160с. – Режим доступу:

http://khpi-iip.mipk.kharkiv.edu/library/sp/sp_book/index.html#1

Асемблери [Електронний ресурс]– Режим доступу:

http://khpi-iip.mipk.kharkiv.edu/library/sp/sp_book/sp02.html

Викладено загальні поняття мови асемблера і принципів роботи асемблера. Корисно для первинного ознайомлення. Для детальнішого вивчення треба переглядати посібники для мови асемблера і технічну документацію реалізації асемблерів для різних платформ.

Портал знань. Асемблер (assembler) і системне програмування [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<http://www.znannya.org/?view=asm>

"Портал знань" для вивчення мови асемблера і відповідних засобів системного програмування.

Microsoft Ignite. What is a DLL [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<https://support.microsoft.com/uk-ua/help/815065/what-is-a-dll>

Матеріали від Microsoft. Що таке бібліотека DLL? Викладено базовий матеріал до вивчення будови бібліотек DLL та їх застосування.

Вікіпедія. Inkscape — вільний редактор векторної графіки [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<https://uk.wikipedia.org/wiki/Inkscape>

Загальні відомості про графічні редактори. Перелік функцій і можливостей графічного редактора відкритого використання. Корисно для вивчення матеріалу до проектування власного графічного редактора.

Безпосередні елементи програмування треба взяти з курсів "Програмування", "Програмне забезпечення", "Корпоративні системи", "Комп'ютерна графіка", викладені у відповідних курсах попередніх семестрів навчання.

Вікіпедія. Інтерпретатор мови програмування [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<https://uk.wikipedia.org/wiki/Інтерпретатор>

Загальний матеріал до вивчення інтерпретаторів. Важливий для першого ознайомлення. Можна використати для програмування власного інтерпретатора формул.

Інтерпретатор [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<http://kytok.org.ua/?p=732>

Викладено окремі питання будови інтерпретаторів. Форма викладу є дискусійна. Але можна отримати знання щодо проектування і програмування інтерпретаторів.

Microsoft Ignite. Visual Studio documentation [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
[https://docs.microsoft.com/en-us/visualstudio/windows/?f1url=%3FappId%3DDev15IDEF1%26l%3Den-US%26k%3Dk\(MSDNSTART\)%26rd%3Dtrue&view=vs-2019](https://docs.microsoft.com/en-us/visualstudio/windows/?f1url=%3FappId%3DDev15IDEF1%26l%3Den-US%26k%3Dk(MSDNSTART)%26rd%3Dtrue&view=vs-2019)

Microsoft Ignite. Get Started with Win32 and C++ [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
<https://docs.microsoft.com/en-us/windows/win32/learnwin32/learn-to-program-for-windows>