Introducción a los Sistemas Operativos

Introducción - I











1.S.O.

- ✓ Versión: Agosto 2024
- Palabras Claves: Sistemas Operativos, Harware, Interrupciones, Registros

Los temas vistos en estas diapositivas han sido mayormente extraídos del libro de William Stallings (Sistemas Operativos: Aspectos internos y principios de diseño) y Conceptos de sistemas operativos (Silberschatz, Galvin, Gagne)









¿Qué es un Sistema Operativo?













Sistema Operativo

☑ Un sistema operativo es un software que actúa como intermediario entre el usuario de una computadora y su hardware.



☑ Es **software**:

✓ Necesita procesador y memoria para ejecutarse







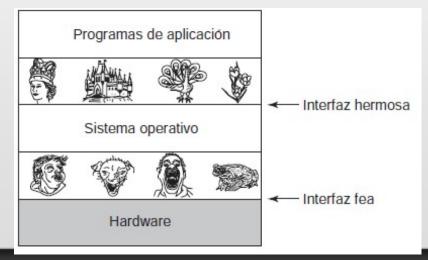




Sistema Operativo

- ☑ Gestiona el HW
- ✓Interfaz entre aplicaciones y HW
- Actúa como intermediario entre un usuario de una computadora y el HW de

la misma













Dos perspectivas o miradas

- Desde el usuario (de arriba hacia abajo)
- ✓ Desde el sistema (de abajo hacia arriba)











Perspectiva desde el usuario

- Abstracción con respecto a la arquitectura
 - Arquitectura: conjunto de instrucciones, organización de memoria, E/S, estructura de bus)
- ☑El SO "oculta" el HW y presenta a los programas abstracciones más simples de manejar.
- ✓ Los programas de aplicación son los "clientes" del SO.
- ☑Comparación: uso de escritorio y uso de comandos de texto
- ☑Comodidad, "amigabilidad" (friendliness)











Perspectiva desde la administración de recursos

- Administra los recursos de HW de uno o más procesos
- ✓ Provee un conjunto de servicios a los usuarios del sistema
- ☑Maneja la memoria secundaria y dispositivos de I/O (Input/Output – Entrada/Salida)
- Ejecución simultánea de procesos
- ✓ Multiplexación en tiempo (CPU) y en espacio (memoria)

Objetivos de los S.O.

Comodidad

✓ Hacer mas fácil el uso del hardware (PC, servidor, switch, router, controlador específico)

Eficiencia

✓ Hacer un uso más eficiente de los recursos del sistema

Evolución

✓ Permitir la introducción de nuevas funciones al sistema sin interferir con funciones anteriores









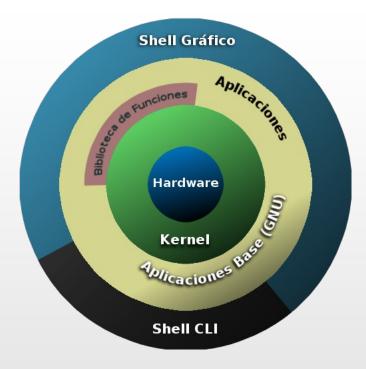


Componentes de un SO

- ✓ Kernel
- **Shell** Shell
 - GUI / CUI o CLI



Editores, Compiladores, Librerías, etc.













Kernel (Núcleo)

- ✓ "Porción de código"
 - ☑ Que se encuentra en memoria principal
 - ☑ Que se encarga de la administración de los recursos.
- ☑ Implementa servicios esenciales:
 - ✓ Manejo de memoria
 - ✓ Manejo de la CPU
 - ✓ Administración de procesos
 - ✓ Comunicación y Concurrencia
 - ✓ Gestión de la E/S









Servicios de un SO

- Administración y planificación del procesador
 - ✓ Multiplexación de la carga de trabajo
 - ✓ Imparcialidad, "justicia" en la ejecución (Fairness)
 - ✓ Que no haya bloqueos
 - ✓ Manejo de Prioridades











Servicios de un SO

Administración de Memoria

- ✓ Administración de memoria eficientemente
- ✓ Memoria física vs memoria virtual. Jerarquías de memoria
- ✓ Protección de programas que compiten o se ejecutan concurrentemente





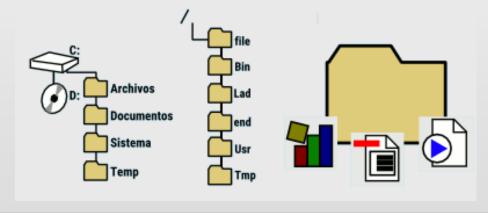






Servicios de un SO

- Administración del almacenamiento-Sistema de archivos
 - ✓ Acceso a medios de almacenamiento externos
- Administración de dispositivos
 - ✓ Ocultamiento de dependencias de HW
 - ✓ Administración de accesos simultáneos













Servicios de un SO (cont.)

Detección de errores y respuestas

- Errores de HW internos y Externos
 - Errores de Memoria/CPU
 - Errores de Dispositivos
- ✓ Errores de SW
 - Errores Aritméticos
 - Acceso no permitido a direcciones de memoria
- ✓ Incapacidad del SO para conceder una solicitud de una aplicación















Servicios de un SO (cont.)

- ✓ Interacción del Usuario (Shell)
- Contabilidad
 - ✓ Recoger estadísticas del uso
 - ✓ Monitorear parámetros de rendimiento
 - ✓ Anticipar necesidades de mejoras futuras

✓ Dar elementos si es necesario facturar

tiempo de procesamiento

```
| Section | Sect
```



.cf "Expertos/ en/ Linux/ Windows/ y/ Mac/ Opensys/ Colo

Complejidad

- ☑ Un SO es un software extenso y complejo
- ☑ Cada una de estas partes deben ser analizadas y desarrolladas entendiendo su función, cuáles son sus entradas y sus salidas.









