

Практическое задание по лекции

Используя учебный материал лекции, составьте терминологический словарь, состоящий по объему из 20 терминов и определений.

1. Абстрактная или виртуальная машина – это дружественный интерфейс между пользователем и компьютером, который достигается за счет абстрагирования, которое позволяет сконцентрироваться на взаимодействии высокоуровневых компонентов системы, игнорируя детали их реализации.
2. ПК – однопользовательская ЭВМ
3. ЭВМ – это электронная вычислительная машина.
4. Монолитное ядро – это схема операционной системы, при которой все ее компоненты являются составными частями одной программы.
5. Ядро – это все компоненты ОС, работающие в привилегированном режиме работы процессора или в режиме ядра.
6. HAL – это hardware abstraction layer (уровень аппаратной абстракции).
7. Драйверы устройств – это аппаратно-зависимый код и обеспечивают трансляцию пользовательских вызовов в запросы, специфичные для конкретных устройств.
8. WIN 32 API – это основной интерфейс программирования в семействе операционных систем Microsoft Windows.
9. DLL – это динамически подключаемая библиотека.
10. API (Application Programming Interface) – это механизмы, которые позволяют двум программным компонентам взаимодействовать друг с другом, используя набор определений и протоколов.
11. Процесс – это понимается контейнер ресурсов, используемых потоками.
12. Поток – это сущность внутри процесса, получающая процессорное время.
13. ОС (операционная система) – это базисная системная программа.
14. Распределенная система - совокупность независимых компьютеров, которая представляется пользователю единым компьютером.
15. Ядро (kernel) – это компонент, находящийся в невыгружаемой памяти и содержащий низкоуровневые функции операционной системы, такие, как диспетчеризация прерываний и исключений, планирование потоков и др.
16. Исполнительная система - обеспечивает управление памятью, процессами и потоками, защиту, ввод-вывод и взаимодействие между процессами.
17. Сетевая ОС – называют операционную систему компьютера, которая помимо управления локальными ресурсами предоставляет пользователям и приложениям возможность эффективного и удобного доступа к информационным и аппаратным ресурсам других компьютеров сети.
18. Unicode - стандарт кодирования символов.
19. Микроядро — это ядро операционной системы, реализующее минимальный набор функций.
20. Аппаратное обеспечение – это совокупность технических средств.