# 第一章 绪论

内核线程是一个能被**独立调度**的执行环境

系统的根本样子和能力是由内核决定

“并发”是代表几个应用程序能够同时处于活动状态并竞争各种资源

“独立”是代表每个应用程序能执行自己的任务，无需考虑其他用户的应用程序在干什么

用户程序的非特权模式和内核的特权模式在Unix下被称为用户态和内核态

进程可以理解为一个程序的实例，也就是说一个正在运行的程序，线程是在一个进程内的可以多个线程

操作系统中有一个名叫调度程序的程序，这个程序决定了哪个进程可以执行哪个不可以

但是有一些操作系统是只允许有非抢占式进程，也就说只有进程自愿放弃CPU的时候，程序调度才会被调用

多用户系统中的进程必须是抢占式的，操作系统记录下每个进程占有的CPU时间，并周期性的激活调度程序

微内核操作系统比单块内核（Unix）更加充分地利用了RAM，因为暂且不需要执行的进程可以直接被调出或者撤销

即使模块依赖于某些特殊的硬件特点，但它不依赖于某个固定的硬件平台

模块代码一旦被连接到内核，其作用与静态链接的内核的目标代码完全等价

如果路径名的第一个字符是斜杠“/”那么这个路径就是绝对路径，它的起点是跟目录

如果第一项是目录名或文件名，那么这个路径就是相对路径，它的起点是进程当前的目录

包含在目录中的文件名就是一个文件的硬链接，简称连接，在同一目录或不同的目录中，同一文件可以有几个连接，因此对应不同文件名

软连接的路径名可以指向位于任意一个文件系统的任意文件或目录，甚至可以指向一个不存在的文件

除了设备文件和特殊文件系统文件外，每个文件都是由字符序列组成，文件内容不包含任何控制信息，每个文件都有自己的**索引节点**，文件系统用索引节点来标识文件

文件访问权限的组合用九种不同的二进制来标记，还有三种附加标记

当文件由一个进程创建时，文件拥有者的ID就是该进程的UID，而其用户组ID可以是进程创建者的ID，也可以是父目录的ID，这取决于父目录sgid的值

文件系统是硬盘分区物理组织的用户级视图

每个实际的文件操作必须在内核态下进行

文件描述符表示进程与打开文件之间的交互

同一打开文件对象也许由同一个进程中的几个文件描述符标识

文件系统给每个文件分配一个单独的打开文件对象以及但速度的文件描述符

对普通Unix文件，可以顺序地访问，也可以随机地访问，而对设备文件和命名管道文件通常只能顺序地访问

顺序访问是文件的默认访问方式

Unix内核提供了应用程序可以运行的执行环境

标准的Unix内核只用到了内核态和用户态

当一个程序在用户态下执行时，它不能直接访问内核数据结构或内核的程序，当在内核态是这些限制将不再有效

每种CPU两个状态的切换都提供了特殊的指令

一个程序在执行时一般情况下都是在用户态下执行，只有需要内核所提供的服务时才会切换到内核态，当内核满足了用户程序的请求后，它让程序又回到用户态

内核本身不是一个进程，而是进程的管理者

在单处理器系统中，任何时候只有一个进程在运行，它要么处于内核态要么处于用户态

当一个进程切换到内核态的时候调度程序就会开启定时器，到定时器中断的时候调度程序就会把这个进程切换到用户态

每个中断信号都是由内核中的中断处理程序来处理的

每个进程都会有一个进程描述符，这个描述符包含有关进程当前状态的信息