

Câu hỏi ôn tập Chương 3

Câu 1

Tiến trình là gì?

- a) Một chương trình bị động trên đĩa
- b) Một chương trình đang thực thi hoặc chờ thực thi
- c) Một tệp tin trong hệ thống
- d) Một phần mềm ứng dụng

Câu 2

Trạng thái nào không phải là trạng thái của tiến trình?

- a) Ready
- b) Running
- c) Suspended
- d) Terminated

Câu 3

Trong hệ điều hành, khối điều khiển tiến trình (Process Control Block – PCB) không chứa thông tin nào sau đây?

- a) Trạng thái của tiến trình
- b) Thông tin về quản lý bộ nhớ
- c) Tên người dùng thực hiện tiến trình
- d) Danh sách các tệp tin đang mở

Câu 4

Quá trình chuyển đổi giữa các tiến trình bằng cách lưu và khôi phục trạng thái tiến trình được gọi là gì?

- a) Time-sharing

b) Context switching

c) Multi-threading

d) Process forking

Câu 5

Loại bộ định thời nào chịu trách nhiệm chọn tiến trình sẽ thực thi tiếp theo trên CPU?

a) Long-term scheduler

b) Medium-term scheduler

c) Short-term scheduler

d) Job scheduler

Câu 6

Cấu trúc dữ liệu nào dùng để lưu trữ tất cả các tiến trình sẵn sàng thực thi trong hệ điều hành?

a) Job queue

b) Ready queue

c) Device queue

d) Process list

Câu 7

Lời gọi hệ thống nào trong UNIX được dùng để tạo một tiến trình mới?

a) create()

b) fork()

c) exec()

d) spawn()

Câu 8

Trong mô hình giao tiếp giữa các tiến trình, phương pháp nào không sử dụng bộ nhớ chia sẻ?

- a) Producer-consumer model
- b) Message passing
- c) Shared memory
- d) Critical section

Câu 9

Trong giao tiếp bằng message passing, phương thức giao tiếp nào cần các tiến trình xác định tên cụ thể của nhau?

- a) Direct communication
- b) Indirect communication
- c) Shared communication
- d) Critical communication

Câu 10

Phương pháp giao tiếp nào thường được sử dụng trong hệ thống Client-Server?

- a) Forking
- b) Socket
- c) Process switching
- d) Threading