4주차 1차시 운영체제의 개념과 발전

[학습목표]

- 1. 운영체제의 목적과 발전 과정을 살펴보고 설명할 수 있다.
- 2. 플랫폼의 의미와 종류를 살펴보고 설명할 수 있다.

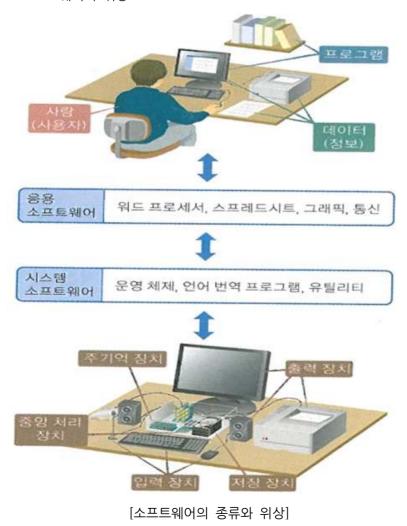
학습내용1 : 운영체제의 목적과 발전

1. 운영체제의 시동

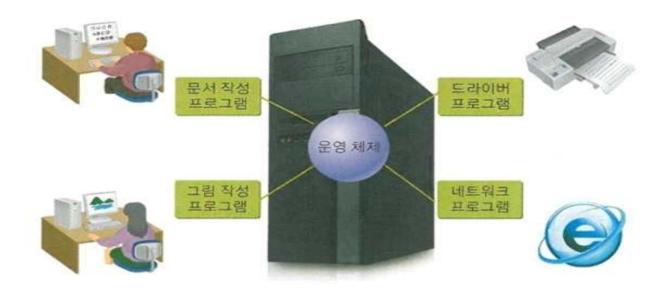
- 운영체제에 가장 중요한 것은 스케줄링과 이를 효율적으로 운영하는 것을 강조

2. 소프트웨어의 개념

* 소프트웨어의 위상



* 소프트웨어의 기능



[소프트웨어의 기능]

3. 소프트웨어의 계층

- 시스템 소프트웨어(System Software) 하드웨어를 운영하고 관리·운영하는 소프트웨어
- 미들웨어(Middleware) 서로 다른 통신규약, 시스템구조, 운영체제, DB간에 다양한 서비스를 지원하는 소프트웨어
- 응용 소프트웨어(Application Software) 어떤 일을 처리할 수 있도록 프로그램을 미리 만들어 놓은 소프트웨어(업무처리별로 별도의 SW가 있다.)



[소프트웨어의 계층]

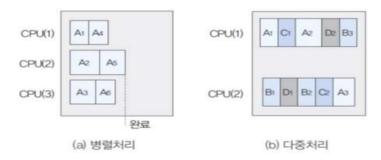
4. 운영체제의 개념과 역할

- * 운영체제의 개념
- 컴퓨터의 5대 장치 자원을 제어하여 명령을 처리하는 프로그램의 집합체로 공항에서 항공기의 관제탑 역할
- 사용자가 컴퓨터 전문지식이 없어도 컴퓨터 각종 자원을 효과적으로 사용할 수 있도록 지원
- 컴퓨터에 운영체제가 없으면 자동차에 엔진이 없고, 오케스트라의 지휘자가 없는 것과 동일



[운영체제의 처리 과정]

- * 병렬처리와 다중처리
- 병렬처리(Parallel Processing) : 하나의 프로그램 A를 여러 개의 작업 $\{A_1,\ A_2,\ \cdots,\ A_6\}$ 로 분할하여 몇 개의 CPU에 할당하여 빠른 실행 결과
- 다중 처리(Multiprocessing): 여러 개의 프로그램을 여러 개의 CPU가 실행하여 전체적인 성능 향상



- * 실시간 처리(Real Time Processing)
- 컴퓨터로 하여금 정해진 짧은 시간(거의 실시간) 내에 작업을 완료(데이터 입력 시 즉시 처리) 예) 자율주행 자동차의 경우 센서들을 통해서 들어오는 외부 세계의 데이터, 동영상의 비디오 부분과 오디오 부분의 여러 데이터가 입력되면 즉시 분석하여 실시간 처리

5. 운영체제의 발전

- * 배치 처리(Batch Processing)
- 처리할 프로그램을 원칙적으로 도착 순서에 따라 하나씩 실행하는 것으로 일괄처리(데이터를 모아서 한꺼번에 일괄처리)라고도 부름 : FIFO(First-In First-Out) (예, 급여처리,수능시험,각종 통계처리)
- 처리할 프로그램이나 명령어를 작업 또는 잡(Job)



[배치 프로세싱의 개념]

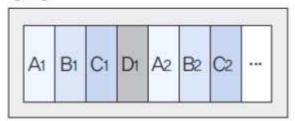
- * 상호대화식 처리(Interactive Processing)
- 이용자와 컴퓨터 간에 상호대화 방식
- 모니터를 통해 프로그램의 실행 도중에 데이터를 제공하거나 프로그램을 제어, 경우에 따라서 중간 결과를 확인



[상호대화식 프로세싱의 개념]

- * 시분할 시스템(다중프로그래밍, 다중작업)
- 다중프로그래밍: 다수의 사용자가 여러 개의 프로그램을 동시에 실행
- 다중작업: 여러 개의 서로다른 프로그램이 동시에 실행, 예) PC에서 음악을 들으면서 문서작업 작성
- CPU가 하나인 경우, CPU 시간을 분할(Time Slice)하여 순서대로 돌아가면서 실행 하는 방식이 시분할(Time Sharing) 기법, 예) 4개의 프로그램 A, B, C, D

CPU



[다중작업의 개념]

- * 모바일 운영체제
- 컴퓨터에 비해 장치 규모가 작기때문에 각 기기의 특수한 상황에 따라 기능을 주로 요구하므로 운영체제의 핵심 기능만 필요
- 임베디드 장치에 필요한 시스템 소프트웨어를 임베디드 운영체제라고 하며, 고사양의 임베디드 운영체제로는 Windows CE와 임베디드 Linux
- 초창기 스마트폰: Symbian OS, Windows mobile
- 2000년 이후: 애플의 iOS, 구글의 개방형 모바일 운영제체 안드로이드(Android)

6. 운영체제의 역사

- * 초창기의 운영체제:
- 컴퓨터 시스템마다 자체 운영체제, 예) IBM OS/360, CDC SCOPE
- * 유닉스(Unix) 운영체제
- 1969년 AT&T사 벨 연구소의 토마스 리치 등이 어셈블리어로 개발, 1971년 C언어로 다시 작성
- UNIX 개발자들에게 무상으로 제공, 다양한 컴퓨터에서 구현

- * 리눅스(Linux)
- UNIX 계열의 운영체제 중 대표적인 공개 소프트웨어, 1991년 리눅스 토발즈(Torvalds)가 개발
- 공개 소프트웨어 운동은 원래 MIT 리차드 스톨만(Stallman) 교수가 UNIX와 유사한 운영체제 GNU를 개발하면서 시작, '오픈 소스(Open Source)'용어 탄생







(a) GNU 로고(커널)

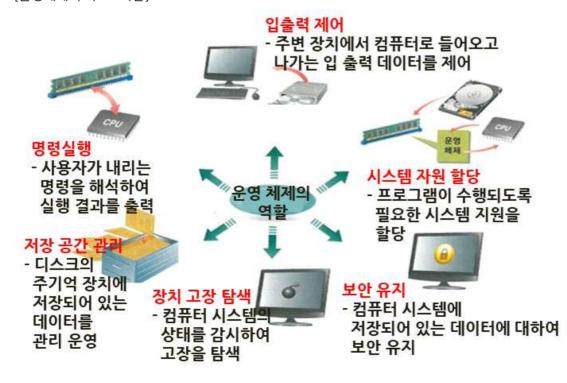
(b) Linux 로고

(c) RedHat 로고(배포회사)

[Linux 관련 로고]

- * 데스크탑 운영체제
- DOS, MS Windows, Mac OS, UNIX, Linux 등
- GUI 방식: 1984년 Mac OS, 1980년대 후반 MS Windows
- * 운영체제의 기능과 역할
- 펌웨어(Firmware) 형태의 시스템 소프트웨어로 GUI를 통해 사용자와 각 장치, 그리고 소프트웨어에게 명령을 내려일을 처리

[운영체제의 주요 역할]



학습내용2 : 플랫폼

- 기차를 타고 가려면 역에 가야 하는 것과 같이 어떤 일을 하기 위해 필수적으로 거쳐야 하는 장소가 플랫폼임을 강조

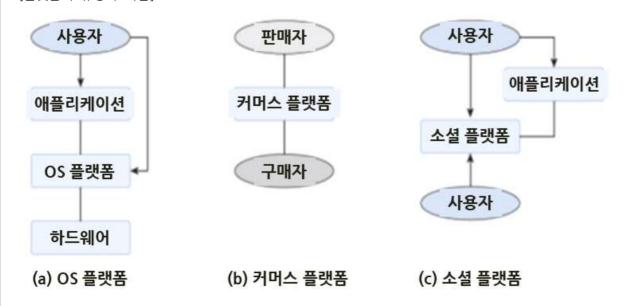
1. 플랫폼의 개념

- * 운영체제는 필수적인 핵심 소프트웨어로 컴퓨터 하드웨어의 플랫폼 역할을 수행
- 플랫폼은 "기반" 또는 "매개"의 개념
- * ICT 분야의 플랫폼
- 예) 구글의 안드로이드, 애플과 아마존의 커머스 마켓, 페이스북의 SNS환경, 이베이, 네이버의 포털 사이트, 카카오, 라쿠텐, 알리바바 등 ARM 칩과 Intel 칩의 프로세서를 기반으로 여러 기기를 제작
- * 플랫폼이란 어떤 목적을 위한 환경을 구축하여 이용자, 개발자, 사업자들이 모여 하나의 생태계를 이룩
- 개발자나 사업자들이 용이하게 개발하고 사업할 수 있도록 여러 가지 장치와 도구 제공

2. 플랫폼의 역할

- * 기반형 플랫폼
- OS 플랫폼과 같이 하드웨어와 애플리케이션 사이에 존재, API(Application Program Interface) 및 SDK(Software Development Kit) 제공
- 기반형 플랫폼이 애플리케이션 생태계로 자리 잡고 나면 새로운 플랫폼이 끼어들기 어려움(구글 안드로이드와 iOS가 대표적)

[플랫폼의 유형과 역할]



- * 매개형 플랫폼
- 판매자와 구매자가 서로 만날 수 있는 환경 제공, 다수의 구매자와 다수의 판매자가 특정한 목적으로 함께 모이는 장터(커머스 플랫폼)
- 예) 아마존의 오픈 마켓(Open Market), 특정 상품 추천 시스템, G마켓, 11번가
- * 복합형 플랫폼
- 매개형 플랫폼과 기반형 플랫폼의 복합 형태로 이용자간에 상호작용하고 특정 목적을 위해 정보를 교환하는 매개 역할
- 예) 소셜 미디어, SNS 서비스(예 : 페이스북), 매개형으로 발전(안드로이드), API 지원으로 발전
- 모바일 운영체제(안드로이드): 기반형으로 출발, 구글 플레이와 같은 앱 마켓을 통하여 개발자와 사용자, 그리고 광고주가 서로 만나는 장터 제공(선순환구조로 기업생태계조성)
- 페이스북 : 사용자간의 상호작용을 통해서, 특정 목적 달성 (제공 API를 이용하여 다양한 응용 개발)

[학습정리]

- 1. 시분할(Time Sharing)기법은 CPU가 여러 개의 작업을 시간을 각각 분할 할당하여 순서대로 돌아가면서 실행하는 방법
- 2. 대형 운영체제는 UNIX , PC 운영체제는 윈도우, 리눅스, 스마트폰은 iOS 와 안드로이드
- 3. 기반형 플랫폼에서는 응용프로그램 개발자는 운영체제가 제공하는 API를 통해 다양한 프로그램을 개발할 수 있고, 운영체제는 소프웨어 개발도구인 SDK(Software Development Kit)도 제공