#uni/semester3/Betriebssysteme/vorlesung20_10_2020

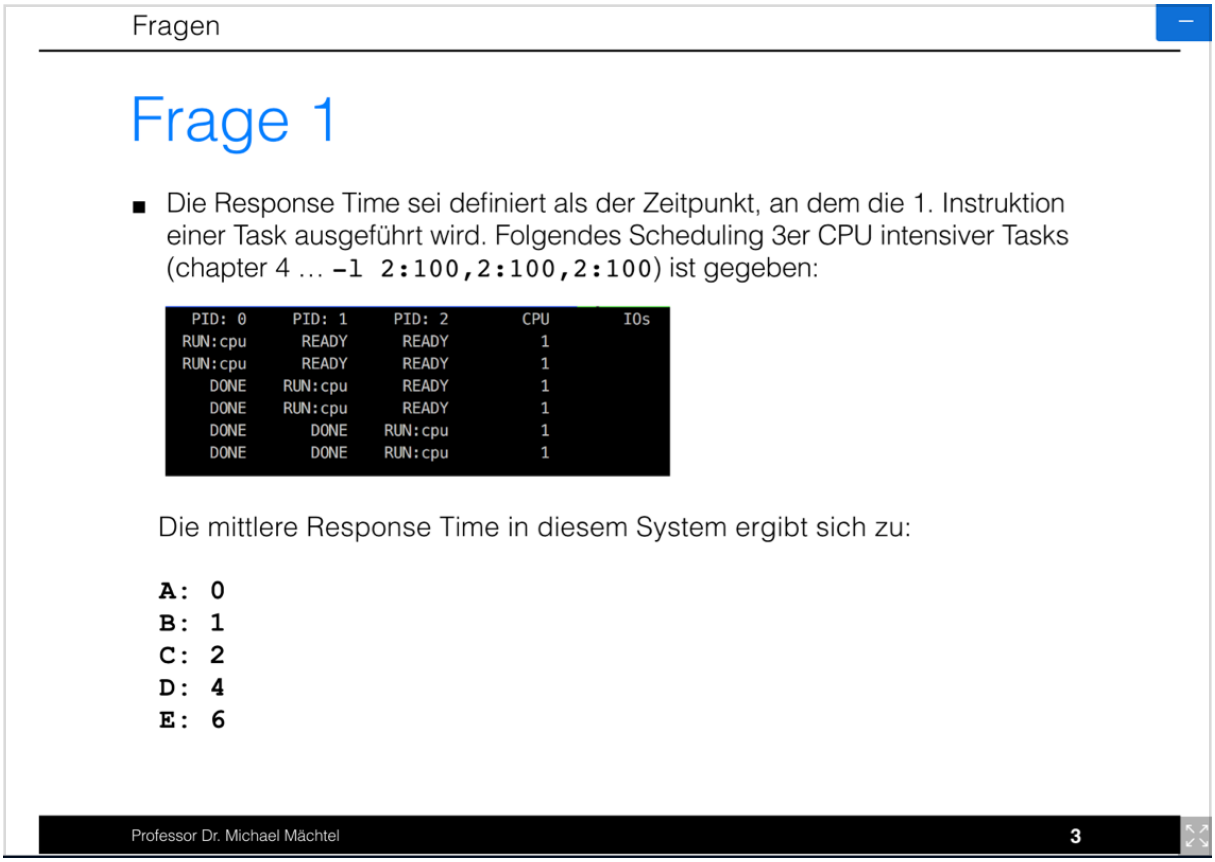
1. Wie kann der user mode den system calls Parameter eingeben, wenn er gar kein Zugang zu der Funktion hat?
   ➜ Die werden in kernel stack geladen.

2. Steht in der Trap table nur Pointer auf Systemfunktionen?
   ➜ Jaein

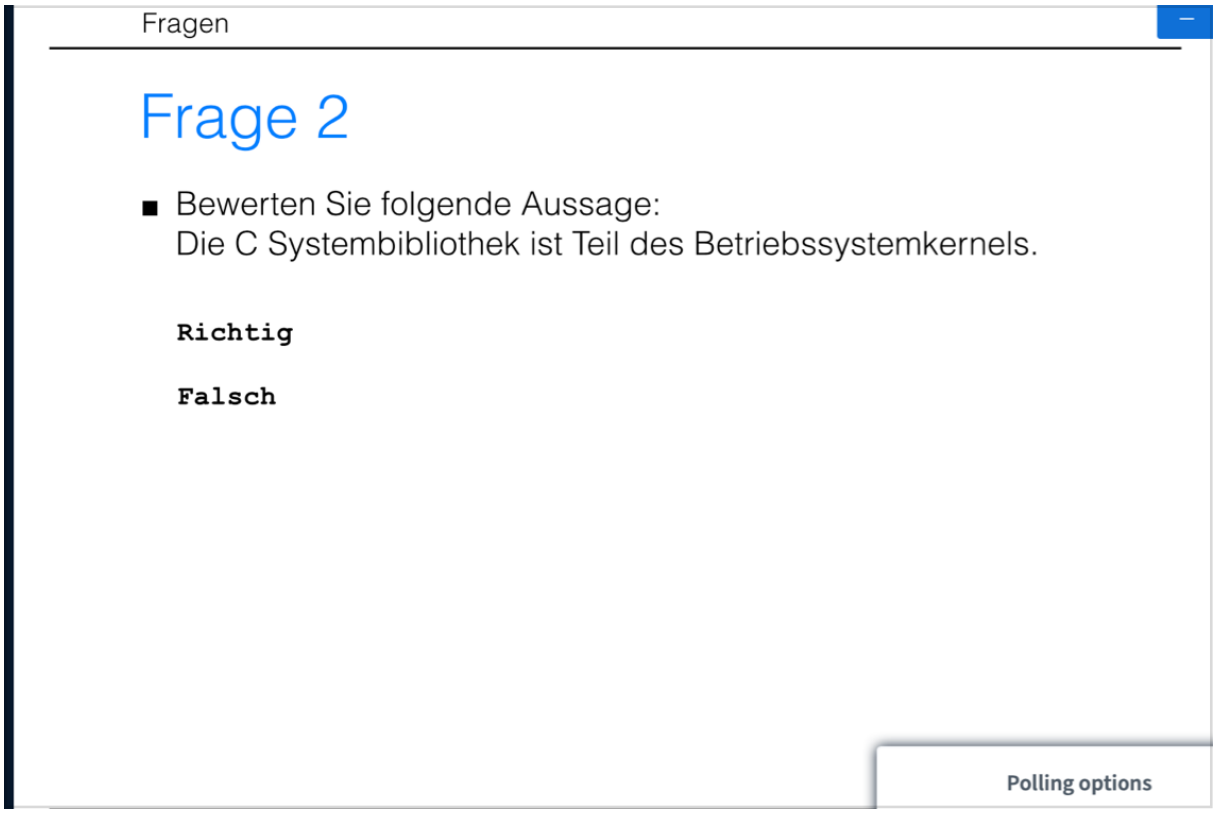
3. Beim Context Wechsel wird floating point unit nicht gesichert, da der Kernel floating point frei läuft.

4. Man kann str c Signale and laufende Prozesse überschreiben.

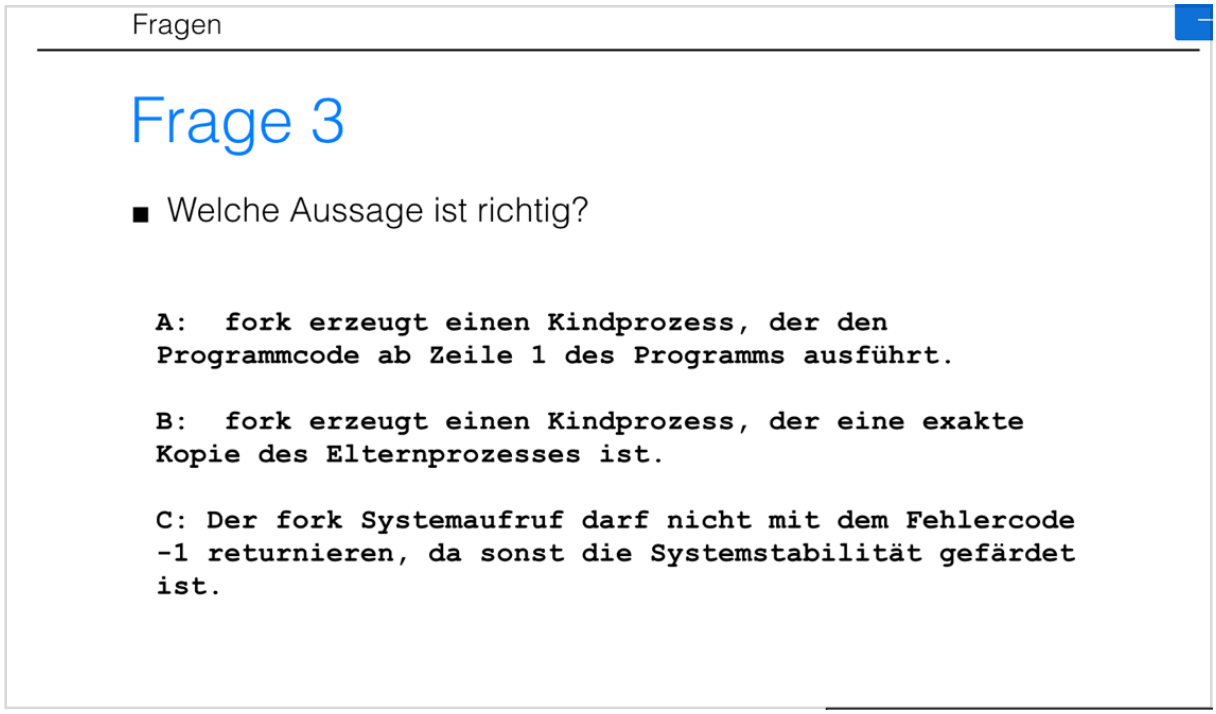
Fragen



➜ (0 + 2 + 3) / 3 = 2 also C



➜ Falsch



➜ B, C auf jeden Fall falsch, es gefährdet nicht die Systemstabitilität. Die Benutzer Stabilität vielleicht schon.

Andere Lösung wie man richtig die Zeit berechnen kann.

```
struct timespec * diff_time( struct timespec before, struct timespec after,
struct timespec *result )
```

```
{
if (result==NULL)
    return NULL;
if ((after.tv_sec<before.tv_sec) || ((after.tv_sec==before.tv_sec) &&
     (after.tv_nsec<=before.tv_nsec))) { /* after before before */
      result.tv_sec = result.tv_nsec = 0;
}
result->tv_sec = after.tv_sec - before.tv_sec;
result->tv_nsec= after.tv_nsec- before.tv_nsec;
if (result->tv_nsec<0) {
     result->tv_sec--;
     /* result->tv_nsec is negative, therefore we use "+" */
     result->tv_nsec = NANOSECONDS_PER_SECOND+result->tv_nsec;
}
    return result;
}
```

Fragen die ich noch hätte:

➜ Warum ist context switch kleiner, als der systemcall?

➜ Warum wenn man println verwendet, wird dass nur zuerst in Parent ausgeführt, und dann im child. Mit sleep, wird das dann abwechselnd gemacht.