

二.

1. (1) 命令接口 (2) 程序接口 (3) 图形接口.
2. 操作系统提供服务的最基本的方式, 使得操作系统与用户应用程序隔离开来.
3. registers, block, stack
4. (1) 消息队列, 共享内存.
(2) pipe, FIFO, signal, semaphore, message queue, share memory, memory mapping.
5. 并行: 两个或多个事件在同一时刻发生.
并行: 两个或多个事件在同一时间间隔内发生.
6. 在多道程序环境下, 允许多个程序并发执行, 但由于资源有限, 进程的执行不是一贯到底.
7. 微内核.
8. 机制决定如何来做, 策略决定做什么.

三. 1. (1) 中断性, 失去封闭性, 不可再现性.

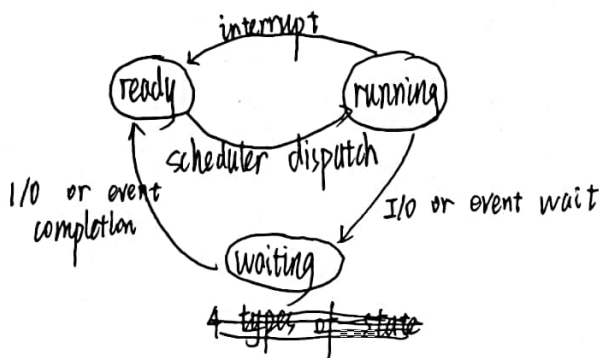
(2) 不可再现性.

$$(3) R(P_1) \cap W(P_2) \cup R(P_2) \cap W(P_1) \cup W(P_1) \cap W(P_2) = \emptyset.$$

2. (1) 动态性: 由创建而产生, 由调度而执行, 因得不到资源而暂停执行, 以及由撤销而消亡.
⇒ 具有生命期.

(2) 进程是一个能独立运行的基本单位, 也是系统中独立获得资源和独立调度的基本单位

3.



ready: 只欠 CPU, ready queue

running: 正在运行 (运行队列)

waiting: waiting queue

4.

