1. Kernel: 하드웨어와 소프트웨어 간의 인터페이스를 제공하는 운영체제의 한 부분. 시스템 자원을 관리하고, 프로세스 간 통신을 조정

2. Interface: 서로 다른 시스템 간의 상호작용을 정의하는 경계. Ex) 프론트엔드/백엔드, 하드웨어/소프트웨어

3. API(Application Programming Interface): 소프트웨어 애플리케이션이 서로 통신할 수 있도록 정의된 인터페이스.

4. System Call: 리눅스의 애플리케이션과 커널 간의 인터페이스. 파일시스템/프로세스/메모리 등에 접근할 수 있음 POSIX 호환인 것도 있고 아닌 것도 있음

5. OS 와 Firmware: OS는 하드웨어-소프트웨어를 연결하는 복잡한 프로그램, 펌웨어는 하드웨어 내장 소프트웨어로, 하드웨어의 최소한의 동작을 위한 아주 작은 프로그램.

6. Memory: 데이터와 프로그램을 적재하는 공간

7. NVM ( Non-volatile-memory ): 비휘발성 저장장치, 전원이 꺼져도 데이터를 유지함. NVMe는 비활성 저장장치들을 위한 통신 프로토콜

8. POSIX(Portable OS Interface): OS들이 지원하는 API의 표준 규격, IEEE에서 제정.

9. RTOS(Real-Time OS): 특정 시간 내 작업을 완료해야 하는 시스템에 사용되는 운영체제. 제약은크게 하드리얼타임/소프트리얼타임으로 나뉨