

SADRŽAJ

UVOD 2

1. STRUKTURA OPERATIVNIH SISTEMA 3

1.1. Modul za upravljanje procesorom 3

1.2. Modul za upravljanje kontrolerima I/O uređaja 4

1.3. Modul za upravljanje radnom memorijom 5

1.4. Modul za upravljanje fajlovim 5

1.5. Modul za upravljanje procesima 5

2. KONCEPCIJE PROJEKTOVANJA OS-a 7

2.1. Monolitni sistemi (strukture) 7

2.2. Slojevita (hijerarhijska) organizacija 8

2.3. Sistemski pozivi 10

2.4. Klijent-server struktura 11

2.5. Interakcija korisnika i OS-a 12

2.6. Virtuelne mašine 12

2.7. Exokernel-i 13

2.8. Arhitektura mikrojezgra 14

ZAKLJUČAK 15

Literatura 16

UVOD

Sav softver se može podeliti na sistemski i aplikativni. Aplikativni je namenjen rješavanju nekog konkretnog problema. Izrađuje ga sam korisnik, odnosno programer, za razliku od sistemskog softvera, koji obično izrađuje proizvođač računara. Sistemski programi su stalno prisutni u računarskom sistemu i svakom korisniku omogućavaju lakše, jednostavnije i efikasnije korištenje računarskih resursa. Oni se dalje dijele na kontrolno-upravljački softver (operativni sistem - OS) i uslužni softver.

Operativni sistem (u daljem tekstu OS) objedinjuje raznorazne dijelove računara u skladnu cjelinu i sakriva od korisnika detalje funkcionisanja ovih dijelova, koji nisu bitni za korištenje računara. OS radi slijedeće:

Upravlja programima, podacima i dijelovima od kojih se računar sastoji (procesor, kontroleri, radna memorija), s ciljem da oni budu što bolje upotrebljeni,

Obezbeđuje pristupačno radno okruženje za krajnjeg korisnika računara

Postoje brojne podjele OS-a na osnovu različitih kriterijuma: prema broju korisnika i/ili procesa, prema načinu obrade poslova, prema distribuciji procesorske snage i ostalih resursa, prema namjeni i funkcionalnim osobinama te strukturi samoga OS-a.

Rad „govori“ o strukturi OS-a, te podjeli OS-a prema njoj.

Da bi se upravljalo složenošću operativnih sistema i da bi se omogućilo njihovo brže projektovanje, lakše modifikovanje i nadogradnja, bilo je neophodno dobro osmisliti strukturu softvera. Korištenje modularnog pristupa kod OS čiji kodovi imaju više miliona instrukcija nije bilo dovoljno, pa su moduli grupisani u hijerarhijske nivoe. Generalno, možemo reći da jednostavni operativni sistemi mogu imati monolitnu strukturu, a veći slojevitou hijerarhijsku realizaciju. U zavisnosti od toga kako su moduli podjeljeni u slojeve i kako međusobno komuniciraju, možemo definisati različite slojevite strukture. Na primjer, ako se u jezgru realizuje minimum funkcija, imamo mikrokernel arhitekturu. Najnoviji pristup je klijent-server koncepcija.

STRUKTURA OPERATIVNIH SISTEMA

----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE PREUZETI NA SAJTU. -----

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com