

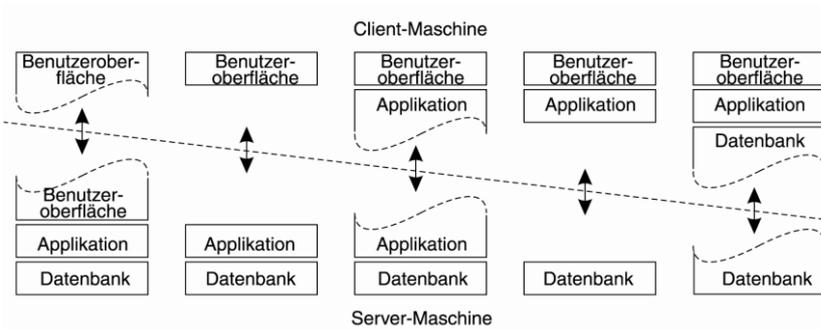
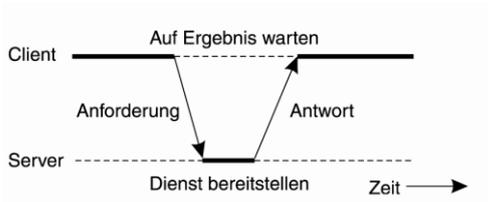
Betriebssysteme, Kapitel 4.4

Fragen

1. Skizzieren Sie eine Zwei-Stufen und eine Drei-Stufen- Architektur?

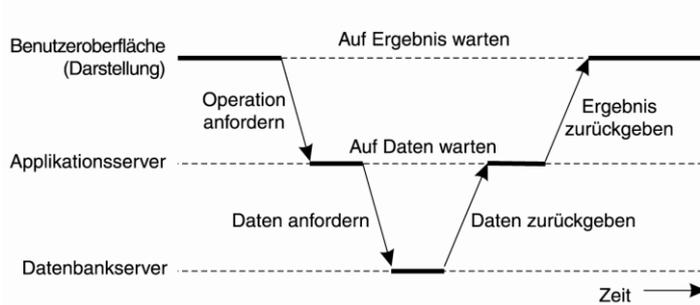
Zwei-Stufen Architekturen:

z.B.: Client-Server



Drei-Stufen- Architektur:

z.B.: 3tier Architektur (GUI, App, DB)

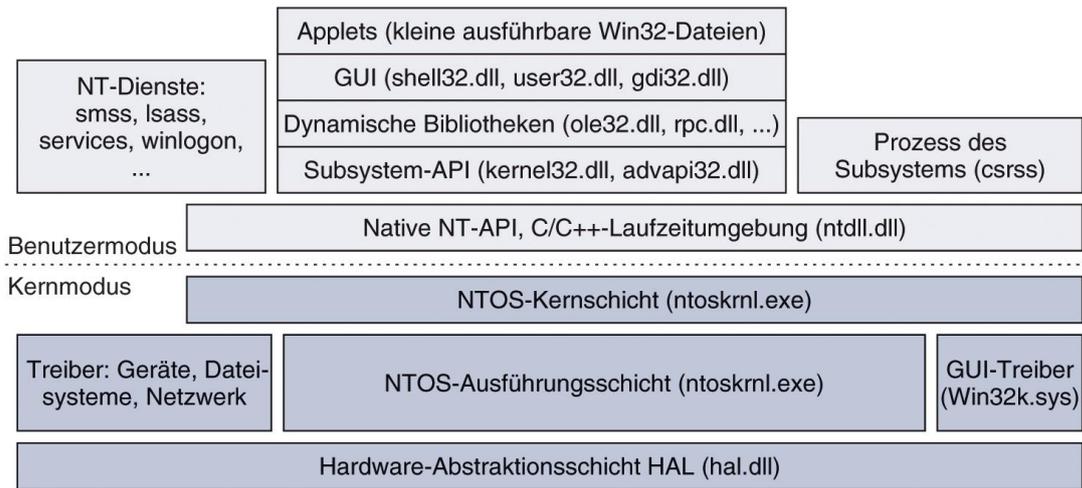


2. Skizzieren Sie (grob) die Systemstruktur von UNIX.

System calls				Interrupts and traps		
Terminal handing	Sockets	File naming	Map-ping	Page faults	Signal handling	Process creation and termination
Raw tty	Cooked tty	Network protocols	File systems	Virtual memory		
	Line disciplines	Routing	Buffer cache	Page cache	Process scheduling	
Character devices	Network device drivers	Disk device drivers	Process dispatching			
Hardware						

System calls			Interrupts and traps	
I/O Bereich	Netzwerk Stack	Datei Verwaltung	Speicher Verwaltung	Prozess / Signal Verarbeitung
Hardware				

3. Skizzieren Sie (grob) die Systemstruktur von Windows.



Anwendungsprogramme welche auf die API zugreifen

API

NTOS Kernel / Ausführungsschicht

Hardware / HAL