

Fábián Zoltán – Hálózatok elmélet

Operációs rendszerek

Az operációs rendszer programozása

Az operációs rendszer programozása

- i Közvetlen hardver programozás (játékgép, DOS)
 - § A BIOS funkciókat, portokat közvetlenül kellett programozni, hogy a megfelelő teljesítményt ki lehessen hozni.
 - § Assembly nyelvű programozás gyakori
 - § Device drivereket kellett írni (Video, hang)
- i Multitasking rendszer
 - § Nem szabad közvetlenül a hardvert programozni. (pl. DirectX használata)
 - § Figyelni kell az operációs rendszer feltételeire, jogosultságkezelésre, stb...
 - § A rendszer többi moduljának is kell kapnia processzoridőt
- i A programozás lehetőségei
 - § Rendszerhívások használatas
 - BIOS hívások
 - Operációs rendszer hívások
 - § API-k használata (=Application Programmink Interface)
 - A programok ezen keresztül szabványosan férnek hozzá az operációs rendszer szolgáltatásaihoz. Pl. File megnyitás, ablakkezelés, stb...

Shell fajtái

i Parancsfelület

- § Parancsnyelv (batch, power shell, sh, jscript, vbscript, php, stb...) – ha van hozzá értelmező
- § CMD.EXE, Command.com,
- § BASH,
- § Environment variables – a rendszer minden részében használható általános paraméterek. (SET PATH, TEMP, SET, FOR, stb...)

i Grafikus felület

§ Grafikus elemek

- Minden grafikus elemet az alábbiak jellemeznék:
 - Típusa (ablak, gomb, stb...)
 - Mérete (szélesség, magasság)
 - Hely (bal felső sarok koordinátái)
 - Melyik rétegben fekszik

§ Ablakok jellegzetes részei (menük, keretek, stb...)

§ Események- a grafikus felületen végzett egérművelet vagy billentyűművelet

§ Eseménykezelő: Az események kezelését végző program

§ Az ablakok takarásának problémája

A grafikus interface működése

