

## CH04 作業系統

### 一、是非題 (每題 4 分)

---

---

#### 一、是非題(每題 4 分)

- ( × ) 1. 排程中，必須有四個以上的程序才有可能發生死結的狀況。
- ( × ) 2. 微軟的 SQL Server 是常見的作業系統，而非應用軟體。
- ( ○ ) 3. 作業系統像是電腦的管家婆，負責掌管電腦的軟硬體設備，成為人機中間的介面。
- ( ○ ) 4. 每一個程序在作業系統中，都對應著一個程序控制表 (PCB)，記錄該程序的相關資訊及程序的狀態。
- ( × ) 5. 多元程式規劃系統中，以時間為排班的基礎，時間一到 CPU 就必須更換計算的程序。
- ( ○ ) 6. 分時系統中，由於 CPU 不停地快速切換，所以可以讓使用者像是一直使用 CPU 一般。
- ( ○ ) 7. Mac OS 是第一個圖形化介面的作業系統。
- ( ○ ) 8. 多元程式規劃系統是倚靠事件觸發(event-driven)，而分時系統則是倚靠時間觸發(time-driven)。
- ( × ) 9. 在分散式系統中，計算機要能及時回應外部事件的要求，並且於規定的時間內完成對該事件的處理，還要控制所有的即時設備和即時工作能夠協調一致地執行。
- ( ○ ) 10. 識別符號是作業系統中用來辨識檔案的數字。

### 二、填充題(每格 3 分)

---

---

1. 電腦系統，大致上都可分為四部分：硬體 (微處理器、記憶體及輸出入設備)、作業系統、應用軟體(我們常用的文書處理軟體及電動玩具等、或者是系統程式如組譯器、編譯器等)及使用者(人或其他電腦)。
2. 當按下電腦電源時，核心程式就負責把其他作業系統載入到記憶體中，這個過程就稱為 開機。
3. 作業系統負責的工作主要有五大項目：中央處理器管理、記憶體管理、檔案管理、周邊設備管理、程序管理。
4. 程序主要有五種狀態，分別是：新產生、就緒、等待、執行、結束。
5. 常用來評估 CPU 排班演算法好壞的標準，包含：CPU 使用率、產能、回復時間、等待時間。
6. 絕對 路徑是指由根部開始，一路指定資料夾直到該檔案所在的目錄。
7. 相對 路徑則是由當前目錄去定義要開啟的檔案所在的位置。

8. Windows 作業系統發展主要可分成兩支脈，一是 DOS 系統，另一是 Windows NT 系統。
9. 所謂 覆蓋 是指最主要的部分會一直放在記憶體中，可是那些只有在特定時候才需用到的指令或資料，就只有被用到的時候才會放在記憶體中，不用到的時候可被蓋掉。
10. 作業系統的記憶體管理功能必須要能負責把程式所使用的 邏輯 位址與記憶體裡的實際位址做映射的工作。