



جزوه درس سیستم عامل و آزمایشگاه

مدرس:

علی پاسبان اسدآبادی

وب سایت: www.alipasban.ir

مفاهیم کلی سیستم عامل

به طور کلی نرم افزارهای کامپیوتر به دو گروه تقسیم می شوند:

یکی برنامه های سیستمی که عملیات کامپیوتر را مدیریت می کنند و دیگری برنامه های کاربردی. سیستم عامل (operating system=OS) اصلی ترین برنامه سیستمی است که به عنوان رابط بین کاربر و سخت افزار کامپیوتر عمل می کند.

سیستم عامل دو وظیفه (یا هدف) اصلی دارد:

سیستم عامل استفاده از کامپیوتر را ساده می سازد. این بدان معناست که مثلاً کاربر یا برنامه نویس بدون درگیر شدن با مسائل سخت افزاری دیسکها به راحتی فایلی را بر روی دیسک ذخیره و حذف کند. این کار در واقع با به کار بردن دستورات ساده ای که فراخوان های سیستمی (System Calls) را صدا می زنند انجام پذیرد.

در صورت عدم وجود سیستم عامل کاربر و یا برنامه نویس می بایست آشنایی کاملی با سخت افزارهای مختلف کامپیوتر (مثل مونیتر، فلاپی، کی بورد و غیره) داشته باشند و روتین هایی برای خواندن و یا نوشتن آنها به زبانهای سطح پائین بنویسد. از این جنبه به سیستم عامل با عنوان ماشین توسعه یافته (Extended machine) یا ماشین مجازی (Virtual machine) یاد می شود که واقعیت سخت افزار را از دید برنامه نویسان مخفی می سازد.

وظیفه دوم سیستم عامل مدیریت منابع (Resource Management) می باشد، یعنی سیستم عامل باعث استفاده بهینه و سودمند (اقتصادی) از منابع سیستم می گردد. منظور از منابع پردازنده ها، حافظه ها، دیسکها، ماوس ها، چاپگرها، فایلها، پورتها و غیره هستند. یک سیستم کامپیوتری منابع نرم افزاری و سخت افزاری بسیار دارد که ممکن است در حین اجراء برنامه لازم باشند، سیستم عامل همانند مدیر منابع عمل کرده و آنها را بر حسب نیاز به برنامه های مشخصی تخصیص می دهد.

سیستم عامل معمولاً اولین برنامه های است که پس از بوت شدن در حافظه بار می شود. پس از بار شدن قسمتی از سیستم عامل بطور دائم در حافظه باقی (Resident) می ماند. قسمتهای دیگر با توجه به کاربرد کامپیوتر توسط کاربر از دیسک به حافظه آورده می شود.

به قسمت اصلی سیستم عامل که وظایف مهم آن را انجام می دهد هسته یا Kernel گفته می شود. هسته سیستم عامل برنامه ای است که در تمامی اوقات بر روی کامپیوتر در حال اجراست.

سیستم عامل و معماری کامپیوتر اثر زیادی بر روی یکدیگر داشته‌اند. یعنی جهت سهولت کار با سخت افزارهای جدید، سیستم عامل‌ها توسعه یافتند و همچنین در اثنای طراحی سیستم عامل‌ها، مشخص شد که تغییراتی در طراحی سخت افزار می‌تواند سیستم عامل‌ها را ساده تر و کارآمدتر سازد.

هر چند که تطبیق نسل‌های کامپیوتر با نسل‌های سیستم عامل کار درستی نیست ولی این تطبیق که در ادامه انجام می‌دهیم علت ایجاد سیستم عامل‌های جدید را مشخص می‌سازد.

تطابق تکنیک‌های سیستم عامل با نسل های کامپیوتر:

در نسل اول کامپیوترها (۵۵-۱۹۴۵) که از لامپ خلأ برای ساخت آنها استفاده می‌شد، زبان‌های برنامه نویسی (حتی اسمبلی) ابداع نشده بودند و سیستم عامل نیز اصلاً وجود نداشت. روند کار به این صورت بود که برنامه نویسان تنها در یک فاصله زمانی مشخص حق استفاده از کامپیوتر بزرگ و گران قیمت را داشتند.

آنها برنامه‌های خود را توسط تخته مدار سوراخدار (و بعدها توسط کارتهای پانچ) و به زبان ماشین به کامپیوتر می‌دادند. اکثر برنامه‌های محاسبات عددی معمولی مانند جداول سینوس و کسینوس بود.

سیستم های دسته ای Batch system

در نسل دوم، کامپیوترها (۶۵-۱۹۵۵) از ترانزیستور ساخته شدند.

طریقه کار با این کامپیوترهای نسل دوم از طریق یک کنسول (Console) بود که تنها اپراتور مخصوص کامپیوتر با آن کار می‌کرد و کاربران به طور مستقیم با این کامپیوترها محاوره (interaction) نداشتند. کاربر ابتدا برنامه خود را به زبان فرترن یا اسمبلی بر روی کاغذ می‌نوشت سپس توسط دستگاه Card punch، برنامه را روی کارت های سوراخدار منتقل ساخت.

بعد این دسته کارت تهیه شده که شامل برنامه، داده‌ها و کارتهای کنترل بود به صورت کار (Job) تحویل اپراتور داده می‌شد. اپراتور بعد از اتمام کار قبلی، دسته کارت جدید را به کامپیوتر می‌داد تا برنامه را اجرا کند در انتها خروجی برنامه (که غالباً چاپی بود) را به کاربر تحویل می‌داد سیستم عامل در این کامپیوترهای اولیه ساده بود و وظیفه اصلی آن انتقال کنترل اتوماتیک از یک کار به کار دیگری بود. سیستم عامل همواره مقیم در حافظه بود و در هر لحظه فقط یک برنامه اجرا می‌شد.

هنگامی که اپراتور مشغول گذاشتن نوارها یا برداشتن کاغذهای چاپ شده بود وقت زیادی از این کامپیوترهای گران قیمت به هدر می‌رفت .

برای رفع مشکل فوق سیستمهای دسته‌ای (Batch System) ابداع شد . یعنی ابتدا یک سبد پر از دسته کارتها در اتاق ورودی جمع آوری می‌شد ، سپس کلیه آنها به وسیله دستگاه کارتخوان یک کامپیوتر کوچک و نسبتاً ارزان (مثل IBM 1401) خوانده شده و بر روی یک نوار ذخیره می‌گردید. سپس اپراتور نوار را برداشته بر روی کامپیوتر اصلی و گران قیمت که محاسبات را انجام می‌داد (مثل IBM7094) نصب می‌کرد . بعد از آن برنامه‌ای را اجراء می‌کرد (یعنی سیستم عامل) تا اولین کار را از روی نوار برداشته و اجراء کند، خروجی بر روی نوار دیگری نوشته می‌شد.

پس از اتمام هر کار سیستم عمل به صورت خود کار کار بعدی را از نوار می‌خواند. پس از اجراء همه برنامه‌ها ، اپراتور نوار خروجی را برداشته و دوباره روی کامپیوتر IBM 1401 منتقل می‌ساخت تا عملیات چاپ خروجی ها به صورت off line انجام شود. به این روش کار offline spooling نیز گفته می‌شود. بیشتر برنامه‌های نسل دوم به زبان فرترن و اسمبلی برای محاسبات مهندسی و علمی مثل مشتقات جزئی به کار می‌رفت.

یکی از معایب روش offline- spooling زیاد بودن زمان برگشت (گردش) (turnaround time) است ، یعنی تأخیر زمانی مابین تحویل کار و تکمیل کار. همچنین در این سیستم اولویت بندی به معنای واقعی وجود ندارد.

تنها روش بدست آوردن اولویت این بود که نوار کارهای مهم را ابتدا در ماشین اصلی قرار دهند. حتی در این صورت هم باید چندین ساعت صبر می‌کردند تا خروجی ها ظاهر شوند. همچنین نیاز به سخت افزار اضافی (مثل کامپیوترهای ۱۴۰۱) از دیگر معایب این روش بود.

سیستم های چند برنامه ای Multi programming

در نسل سوم کامپیوترها (۸۰-۱۹۶۵) از مدارات مجتمع (Integrated Circuit=IC) برای ساخت کامپیوترها استفاده شد. به طور کلی برنامه‌ها را می‌توان به دو دسته تقسیم کرد : یکی برنامه‌ها با تنگنای محاسباتی CPU bound یا CPU Limiter (مانند محاسبات علمی سنگین که بیشتر زمان کامپیوتر صرف محاسبات Cpu می‌شود و دیگری برنامه‌های تنگنای I/O (I/O Limited) مانند برنامه‌های تجاری که بیشتر زمان کامپیوتر صرف ورود داده‌ها و خروج اطلاعات می‌شود.

یک اشکال مهم سیستم های دسته ای این است که وقتی کار جاری برای تکمیل یک عملیات I/O مثلاً بر روی نوار گردان منتظر می شود. در این حال CPU بیکار می ماند و مجبور است صبر کند تا عملیات I/O به اتمام برسد. در برنامه های CPU Limited این اتلاف وقت اندک است ولی در برنامه های I/O Limited ممکن است حدود ۸۰ تا ۹۰ درصد وقت CPU به هدر برود.

برای رفع این مشکل از تکنیک multiprogramming استفاده می شود. بدنی ترتیب که حافظه به چند قسمت تقسیم شده و در هر قسمت یک برنامه مجزا قرار داده می شود. وقتی که یک کار برای تکمیل عملیات I/O منتظر می ماند، پردازنده به کار دیگری داده می شود. اگر تعداد کارهای موجود در حافظه کافی باشد می توان CPU را تقریباً صد در صد مشغول نگه داشت.

البته نگهداری همزمان چند برنامه در حافظه نیاز به مدیریت خاص حافظه دارد تا برنامه ها بر همدیگر اثر سوء نداشته باشند. لذا مدیریت حافظه بحث مهمی در سیستم عامل می باشد.

سیستم spooling

یکی دیگر از ویژگیهای سیستم عامل نسل سوم Spooling (یا On Line Spooling) است که معمولاً همراه چند برنامه گی استفاده می شود. این کلمه مخفف عبارت (Simultaneous Peripheral Operation on Line) می باشد. در این سیستم به جای آنکه کارتها از دستگاه کارت خوان مستقیماً وارد حافظه گردند و توسط CPU پردازش شوند ابتدا کاراکتر به کاراکتر در بافری در حافظه قرار گرفته و سپس به صورت بلوکی بر روی دیسک نوشته می شود.

وقتی که برنامه کاربر اجرا می شود و از سیستم عامل تقاضای ورودی می کند، اطلاعات ورودی به صورت بلوکی و با سرعت زیاد از دیسک خوانده می شوند. به طور مشابه هنگامی که برنامه برای خروجی چاپگر را احضار می کند، خط خروجی در یک بافر کپی شده و سپس در دیسک نوشته می شود. پس اطلاعات خروجی از دیسک بر اساس ترتیب و اولویت در چاپگر چاپ می شوند.

در واقع اسپولینگ عمل I/O یک کار را با عمل محاسباتی کار دیگر روی هم می اندازد (overlap). در سیستم اسپولینگ در حالیکه ورودی یک کار از دستگاه ورودی خوانده می شود، کار دیگری در حال چاپ شدن است، در همین بین حتی کار دیگری می تواند در حال پردازش و اجرا

باشد. در اسپولینگ برنامه عملیات ورودی و خروجی اش را متناسب با سرعت دیسک (که سریع است) انجام می دهد و نه متناسب با سرعت کارتخوان یا چاپگر (که خیلی کند هستند).

بنابراین سیستم مذکور باعث استفاده بهینه از CPU و سایل I/O می شود و سرعت عمل را بالا می برد. در این سیستم دیگر نیازی به کامپیوترهای ۱۴۰۱، نوار گردانهای اضافی و حمل نوارها (مانند سیستم های دسته ای) نداریم.

بلوک دیاگرام یک سیستم اسپولینگ می تواند به صورت زیر باشد:

۱- سیستم ورودی کاراکترهایی که توسط کارتخوان وارد می شود را در بلوکهای جمع آوری کرده و به کمک مدیر دیسک این بلوکها را بر روی دیسک می نویسد. در انتهای هر مدرک ورودی اطلاعاتی راجع به آن مدرک (مانند محل آن بر روی دیسک، اولویت، اسم استفاده کننده) به قسمت زمانبند کار فرستاده می شود.

۲- زمانبند کار (Job scheduler) این زمانبند یک لیست از کارهای موجود در ماشین و اطلاعات لازم در مورد مدارک ورودی مورد نیاز هر یک را نگه می دارد. به این لیست انبار کار یا Jobpool یا Joblist نیز گفته می شود. زمانبند کار به پردازنده کار می گوید که کدام کار بعدی را اجرا کند. برای این منظور اطلاعاتی در مورد محل کار و مدارک ورودی آن بر روی دیسک را به پردازنده کار می دهد. همچنین اگر کارهای متعددی منتظر ورود به حافظه باشند و فضای کافی برای همگی در دسترس نباشد، زمانبند کار تعدادی از آنها را انتخاب کرده و به حافظه می آورد.

۳- پردازنده کار (Job processor) کار داده شده را اجرا می کند. این پردازنده محل کامپایلرها و سایر نرم افزارهای سیستم را بر روی دیسک می داند. هنگام اجرا پردازنده کار خروجی های خود را به صورت بلوکی بر روی دیسک می نویسد و مدارک خروجی را تشکیل می دهد. پردازنده کار اطلاعاتی راجع به محل و اولیت مدارک خروجی به زمانبند خروجی می دهد.

۴- زمانبند خروجی (output scheduler) لیستی از مدارکی که باید چاپ شود را نگه می دارد. وقتی که چاپگر آزاد شد، این زمانبند مدرک بعدی را برای چاپ انتخاب کرده و محل مدرک بر روی دیسک را به سیستم خروجی می گوید.

۵-سیستم خروجی بلاکهای خروجی را از روی دیسک خوانده و کاراکتر به کاراکتر (یا خط به خط) آنها را به چاپگر می فرستد.

۶-مدیر دیسک (Disk Manager) که وظایف خواندن و نوشتن یک بلاک بر دیسک، تخصیص یک بلاک خالی روی دیسک و برگرداندن یک بلاک به مجموعه فضای آزاد دیسک را بر عهده دارد. در خواستهای مربوطه به دیسک در یک صف به نام (Disk Transfer Queue)DTQ ذخیره می گردد.

البته هر سیستم اسپولینگ یک هماهنگ کننده (Coordinator) دارد که مسئول زمانبندی پردازش های سیستم و فراهم کردن عملیاتی که جهت همگام کردن بکار می آیند می باشد. این عملیات توسط دو روال انجام می پذیرد:

Wait: پردازش جاری را متوقف کرده و دوباره وارد زمانبند می گردد.

Free: یک پردازش ویژه را جهت زمانبندی، آماده می کند.

بافر کردن امکان می دهد که عمل I/O یک کار با عمل پردازش همان کار همزمان گردد در حالیکه spooling امکان می دهد عملیات I/O و پردازش چندین کار با هم همزمان گردند.

سیستم اشتراک زمانی Time sharing

این سیستم ها از اوایل سالهای ۱۹۷۰ در نسل سوم کامپیوترها معمول شدند. سیستم اشتراک زمانی در واقع تعمیم سیستم چند برنامه گي است .

در سیستم های چند برنامه گي کاربر ارتباطی با کامپیوتر نداشت و خطایابی برنامه ها مشکل بود چرا که زمان برگشت نسبتاً طولانی اجازه آزمایش کردنهای متعدد را نمی داد. در سیستم اشتراک زمانی کاربر به کمک دو ترمینال (Terminal) که شامل کی بورد (برای ورودی) و مونیتور (برای خروجی) است با کامپیوتر به صورت محاوره ای (interactive) رابطه برقرار می سازد .

کاربر مستقیماً دستوراتی را وارد کرده و پاسخ سریع آن را روی مونیتور دریافت می کند. در این سیستم ها چندین کاربر به کمک ترمینالهایی که به کامپیوتر وصل است همزمان می توانند از آن استفاده کنند .

در سیستم اشتراک زمانی فقط یک پردازنده وجود دارد که توسط مکانیزمهای زمانبندی بین برنامه‌های مختلف کاربرها با سرعت زیاد (مثلاً در حد میلی ثانیه) سوئیچ می‌شود و بنابراین هر کاربر تصور می‌کند کل کامپیوتر در اختیار اوست. در اینجا تأکید بر روی میزان عملکرد کاربر است یعنی هدف فراهم کردن وسایل مناسب برای تولید ساده نرم افزار و راحتی کاربرد می‌باشد و نه بالا بردن میزان کاربرد منابع ماشین.

کاربر می‌تواند در هر زمان دلخواه برنامه خود را آغاز یا متوقف سازد و یا برنامه را به صورت قدم به قدم اجرا و اشکال زدایی (debug) کند. سیستم‌های دسته‌ای برای اجرای برنامه‌های بزرگ که نیاز محاوره‌ای کمی دارند مناسب است ولی سیستم‌های اشتراک زمانی برای مواردی که زمان پاسخ کوتاه لازم است، استفاده می‌شوند.

در زمانی که کاربری در حال تایپ برنامه‌اش یا فکر کردن روی خطاهای برنامه‌اش می‌باشد CPU به برنامه کاربر دیگری اختصاص یافته تا آن را اجرا کند.

سیستم عاملهای کامپیوترهای شخصی و شبکه

سال ۱۹۸۰ تاکنون که مدارات مجتمع با مقیاس بزرگ (Large Scale Integrated Circuit) ابداع شدند، به عنوان نسل چهارم کامپیوترها شناخته می‌شود. در این سالها کامپیوترهای شخصی با قیمتی ارزان و کارآیی بالا و محیط گرافیکی و محاوره‌ای بسیار خوب به سرعت گسترش یافتند. سیستم عاملهای اولیه بر روی pcها مانند DOS فقط تک کاربره و تک برنامه‌ای بودند.

ولی سیستم عاملهای امروزی آن مانند Windows NT خاصیت‌های چندبرنامگی، چند کاربرته (multiuser) و شبکه‌ای را دارا هستند. با توجه به هزینه اندک سخت افزار اهداف سیستم عامل در طول زمان تغییر کرده است و برای PCها به جای ماکزیمم کردن درصد استفاده CPU و وسایل جانبی، سیستم به سمت راحتی کاربر پیش می‌رود.

به تدریج ویژگی‌های مهم سیستم عاملهای قدیمی در کامپیوترهای بزرگ (مانند حافظت حافظه، حافظه مجازی، محافظت فایلها، همزمانی پردازشها و...) بر روی سیستم‌های PC نیز پیاده سازی شده است.

هنگامی که کامپیوترها از طریق شبکه به هم وصل شوند. به آنها ایستگاههای کاری (Work stations) می‌گویند. در یک سیستم عامل شبکه، کاربران از وجود ماشین‌های مختلف در شبکه با

خبرند. آنها می توانند از دور وارد یک ماشین شوند و همچنین فایل های یک ماشین را روی ماشین دیگر کپی کنند.

هر کامپیوتر سیستم عامل محلی خودش را اجراء می کند و کاربر یا کاربران محلی مخصوص به خود را دارد.

سیستم های توزیع شده Distributed system

سیستم عامل توزیع شده در یک محیط شبکه ای اجراء می شود. در این سیستم قسمتهای مختلف برنامه کاربر بدون آنکه خود او متوجه شود می توانند همزمان در چند کامپیوتر مجزا اجراء شده و سپس نتایج نهایی به کامپیوتر اصلی کاربر برگردند.

کاربران نباید از این موضوع باخبر شوند که برنامه آنها در کجا به اجراء در می آید و یا فایل های آنها در کجای شبکه قرار دارد و همه این کارها باید توسط سیستم عامل به صورت خودکار انجام گیرد. به عبارتی دیگر سیستم باید از دید کاربر شفاف باشد و هرچیز را با نام آن فراخوانی کند و کاری به آدرس آن نداشته باشد.

یکی از مزایای مهم سیستم های توزیع شده سرعت بالای اجرای برنامه هاست چرا که یک برنامه همزمان می تواند از چندین کامپیوتر برای اجراء شدنش استفاده کند.

همچنین به علت توزیع شدن اطلاعات، بانکهای اطلاعاتی حجیم می توانند روی یکسری کامپیوترهای شبکه شده قرار بگیرند. و لازم نیست که همه اطلاعات به یک کامپیوتر مرکزی فرستاده شود (که در نتیجه این نقل و انتقالات حجیم زمان زیادی به هدر می رود).

به علت تأخیرهای انتقال در شبکه و نویزهای احتمالی در خطوط انتقالی قابلیت اعتماد اجرای یک برنامه در یک سیستم تنها، بیشتر از قابلیت اجرای آن در یک سیستم توزیع شده است.

همچنین در سیستم توزیع شده اگر یکی از کامپیوترهایی که وظیفه اصلی برنامه جاری را برعهده دارد خراب شود کل عمل سیستم مختل خواهد شد. از طرف دیگر اگر اطلاعاتی همزمان در چند کامپیوتر به صورت یکسان ذخیره گردد و یکی از کامپیوترها خراب شود، داده ها را می توان از کامپیوترهای دیگر بازیابی کرد از این نظر امنیت افزایش می یابد.

به سیستم های توزیع شده گاهی اوقات سیستمهای Loosely Coupled یا ارتباط ضعیف نیز می گویند، چرا که هر پردازنده کلاک و حافظه مستقلی دارد. پردازنده ها از طریق خطوط مخابراتی مختلفی مثل گذرگاه های سریع یا خطوط تلفن ارتباط دارند.

سیستم های چند وظیفه ای Multi tasking

در تکنیک چندنخی (multitasking) یک فرایند (process) که برنامه ای در حال اجراست، می تواند به بخشها یا نخهایی (بندهایی) تقسیم شود که می توانند به صورت همزمان اجرا شوند.

برنامه هایی که چند وظیفه مستقل از هم را انجام می دهند می توانند به صورت چند نخی نوشته شوند. گاهی اوقات به سیستمهای multithreading سیستمهای چند تکلیفی یا چند وظیفه ای (multitasking) هم گفته می شود.

فرآیند (process) یا پردازش اساس یک برنامه در حال اجراست که منابعی از سیستم به آن تخصیص داده شده است (شامل رجیسترها، حافظه، فایلها و دستگاهها). فرآیند می تواند مجموعه ای از یک یا چند نخ باشد.

به نخ، رشته یا بند هم گفته می شود. کلیه اطلاعات مربوط به هر پروسس، در یکی از جداول سیستم عامل به نام جداول process Control Block=PCB ذخیره می شود. این جدول یک آرایه یا لیست پیوندی از ساختارهاست که هر عضو آن مربوط به یکی از پروسسهاست که در حال حاضر موجودیت دارد.

اطلاعات موجود در PCB عبارتند از:

حالت جاری پردازش

شماره شناسایی پردازش

اولیت پردازش

نشانی حافظه پردازش

نشانی محل برنامه پردازش بر روی دیسک

نشانی سایر منابع پردازش

محلی برای حفظ ثباتها.

سیستم های چند پردازنده‌های Multi processing

کامپیوترها می‌توانند به جای یک CPU چندین CPU داشته باشند که در اینصورت به آنها سیستم multiprocessing می‌گویند. جهت استفاده از این سیستم‌های نیاز به یک سیستم عامل خاص می‌باشد که بتواند چندین برنامه یا بخشهای یک فرآیند را به صورت موازی واقعی روی آنها اجرا کند.

سیستم عامل multitasking برای اجرای چند نخ بر روی یک CPU و سیستم عامل multiprocessing برای اجرای چند نخ بر روی چند CPU به کار می‌روند.

در سیستم چند پردازنده‌ای، CPUها باید بتوانند از حافظه، امکانات ورودی و خروجی و گذرگاه Bus سیستم به صورت اشتراکی استفاده کنند. مزایای این سیستم‌های عبارتند از:

زیاد شدن توان عملیاتی (throughput). منظور از throughput تعداد کارهایی است که در یک واحد زمانی تمام می‌شوند. بدیهی است هر چقدر تعداد پردازنده‌ها بیشتر باشد تعداد کارهای تمام شده در یک پریود زمانی نیز بیشتر خواهد بود. البته این نسبت خطی نیست، مثلاً اگر تعداد پردازنده‌ها n باشد سرعت اجرای برنامه‌ها n برابر نمی‌شود چرا که بخشی از وقت پردازنده‌ها جهت مسائل کنترلی و امنیتی و سوئیچ کردن‌ها به هدر می‌رود.

صرفه جویی در هزینه‌ها، از آنجا که پردازنده‌ها منابع تغذیه، دیسک‌ها و حافظه‌ها و ادوات جانبی را به صورت مشترک استفاده می‌کنند در هزینه‌های سخت افزاری صرفه جویی می‌شود.

تحمل پذیری در برابر خطا (fault-tolerant) سیستم‌های مالی پروسور قابلیت اعتماد را افزایش می‌دهند چرا که خرابی یک CPU سبب توقف سیستم نمی‌شود بلکه تنها سبب کند شدن آن خواهد شد. استمرار عمل با وجود خرابی نیازمند مکانیزمی است که اجازه دهد خرابی جستجو شده، تشخیص داده شده و در صورت امکان اصلاح شود (یا کنار گذاشته شود). این توانایی به ادامه سرویس، متناسب با سطح بقای سخت افزار، تنزل مطبوع یا graceful degradation نامیده می‌شود.

سیستمهای عاملهای چند پردازنده‌ای به دو دسته کلی متقارن و نامتقارن تقسیم می‌شوند.

در سیستم چند پردازنده‌ای نامتقارن (Asymmetric Multi Processing = ASMP) یک پردازنده جهت اجراء سیستم عامل و پردازنده‌های دیگر جهت اجراء برنامه‌های کاربران استفاده می‌شود. از آنجا که کد سیستم عامل تنها روی یک پروسسور اجراء می‌شود، ساخت این نوع سیستم عامل نسبتاً ساده است و از تعمیم سیستم عامل تک پردازنده‌ای به دست می‌آید.

این نوع سیستم عامل‌ها برای اجراء روی سخت افزارهای نامتقارن مناسب هستند، مانند کمک پردازنده و پردازنده‌ای که به هم متصل هستند یا دو پردازنده‌ای که از تمام حافظه موجود مشترکاً استفاده نمی‌کنند. یکی از معایب سیستم عامل نامتقارن غیر قابل حمل بودن (non-portable) آن است. یعنی برای سخت افزارهای مختلف باید سیستم عاملهای مختلفی نوشته شود چرا که نامتقارنی می‌تواند حالات مختلف داشته باشد.

در سیستم چند پردازنده‌ای متقارن (symmetric Multi Processing = ASMP) سیستم عامل می‌تواند روی هر یک از پروسسورهای آزاد یا روی تمام پردازنده‌ها همزمان اجراء شود. در این حالت حافظه بین تمام آنها مشترک می‌باشد. تمام پردازنده‌ها اعمال یکسانی را می‌توانند انجام دهند. سیستم متقارن از چند جنبه نسبت به نوع نامتقارن برتری دارد:

از آنجا که سیستم عامل خود یک پردازش سنگین است اگر فقط روی یک CPU ها اجراء شود باعث می‌گردد که آن پردازنده همواره بار سنگینی داشته باشد، در حالیکه احتمالاً پردازنده‌های دیگر بی‌کار هستند لذا اجراء سیستم عامل روی چند پردازنده باعث متعادل شدن (balancing) بار سیستم می‌شود.

در سیستم نامتقارن اگر پردازنده اجراء کننده سیستم عامل خراب شود کل سیستم خراب می‌شود ولی در سیستم متقارن از این نظر امنیت بیشتر است چرا که اگر یک پردازنده از کار بیفتد سیستم عامل می‌تواند روی پردازنده‌های دیگر اجراء شود.

بر عکس سیستم عامل نامتقارن، سیستم عامل قابل حمل (portable) بر روی سیستم‌های سخت افزاری مختلف است.

سیستم عامل SUNOS ورژن ۴ از نوع نامتقارن و سیستم عامل Solaris2 ورژن و همچنین windows NT از نوع متقارن می‌باشند.

وجود پردازنده‌های متعدد از دید کاربر مخفی است و زمانبندی نخها (Thread) یا فرآیندها (process) روی هر یک از پردازنده‌ها به عهده سیستم عامل است.

گرچه multiprocessing و multithreading امکانات مستقلی هستند ولی معمولاً با هم پیاده سازی می‌شوند. حتی در یک ماشین تک پردازنده‌ای، چند نخ کارایی را افزایش می‌دهد. همچنین ماشین چند پردازنده‌ای حتی برای فرآیندهای غیر نخ هم کارآمد است.

گاهی اوقات به سیستمهای چند پردازنده‌ای، سیستمهای Tightly Coupled یا ارتباط محکم نیز گفته می‌شود. چرا که پردازنده‌ها کلاک (Clock)، گذرگاه و همچنین حافظه مشترکی دارند.

سیستم های بی درنگ Real Time

سیستمهای بی درنگ معمولاً به عنوان یک کنترل کننده در یک کاربرد خاص استفاده می‌شوند. سیستم در این حالت می‌بایست در زمانی مشخص و معین حتماً جواب مورد نظر را بدهد.

سیستمهای کنترل صنعتی، پزشکی، کنترل موشک و غیره از این دسته‌اند.

در سیستمهای بی درنگ زمان پاسخ باید سریع و تضمین شده باشد ولی در سیستم اشتراک زمانی مطلوبست که زمان پاسخ سریع باشند (ولی اجباری نیست). در سیستم دسته‌ای هیچ محدودیت زمانی در نظر گرفته نمی‌شود.

در سیستمهای بی درنگ معمولاً وسایل ذخیره سازی ثانویه وجود ندارد و به جای آن از حافظه های ROM استفاده می‌شود. سیستم عاملهای پیشرفته نیز در این سیستمها وجود ندارند چرا که سیستم عامل کاربر را از سخت افزار جدا می‌کند و این جدا سازی باعث عدم قطعیت در زمان پاسخگویی می‌شود.

سیستمهای بی درنگ با سیستمهای اشتراک زمانی تناقض دارند لذا نمی‌توانند هر دو توأماً وجود داشته باشند. به دلیل نیاز به پاسخ دهی سریع و تضمین شده سیستمهای بلا درنگ از حافظه مجازی و اشتراک زمانی استفاده نمی‌کنند.

به این سیستمها «بی درنگ سخت» نیز گفته می‌شود.

در سیستمهای «بی درنگ نرم» یک وظیفه بی درنگ بحرانی، نسبت به سایر وظایف اولیت دارد و تا پایان تکمیل شدنش این ارجحیت را دارا خواهد بود. از آنجا که این سیستمها مهلت

زمانی (deadline) را پشتیبانی نمی کنند استفاده آنها در کنترل صنعتی ریسک آور است . هر چند که این سیستمهای بی درنگ نرم می بایست پاسخی سریع داشته باشند ولی مساله پاسخ دهی به حادی سیستمهای بی درنگ سخت نمی باشد.

از کاربردهای سیستم بی درنگ نرم می توان رزرواسیون شرکتهای هواپیمایی , چند رسانه ای (multimedia) واقعیت مجازی (Virtual reality) را نام برد. این سیستمها به ویژگی های سیستم عاملهای پیشرفته (که توسط بیدرنگ سخت حمایت نمی شوند) نیازمندند . بعضی از نسخه های UNIX مانند solaris 2 خاصیت بیدرنگ نرم را دارا می باشند.

در برخی کاربردها (مثل کنترل صنعتی) در کامپیوترها از سیستم عامل استفاده نمی شود. از آنجا که در سیستمهای کنترل صنعتی برنامه می بایست در اسرع وقت در مقابل یک اتفاق , از خود عکس العمل نشان دهد , وجود واسطه سیستم عامل باعث کند شدن مراحل می گردد.

ساختار سیستم عامل:

خدمات و مولفه های سیستم عامل:

مدیریت پردازش در سیستم عامل

مدیریت حافظه در سیستم عامل

CPU بطور مستقیم تنها با حافظه اصلی (Main Memory) سرو کار دارد و برنامه ها جهت اجراء می بایست در حافظه اصلی قرار گیرند.

سیستم عامل در یک سیستم برنامه ای باید مشخص کننده بخش از حافظه توسط چه پروسسی استفاده شود. تخصیص و باز پس گیری فضاهای حافظه و نیز محافظت از تداخل فرایندها بر یکدیگر از دیگر وظایف سیستم عامل است .

از آنجا که حافظه اصلی برای جا دادن تمام برنامه های در حال اجراء غالباً کوچک است سیستم عامل بایستی از حافظه ثانویه (Secondary Memory) (عموماً هارد دیسک) جهت پشتیبانی حافظه اصلی استفاده کند.

به این مفهوم حافظه مجازی گفته می‌شود و مدیریت حافظه مجازی، تخصیص و رهاسازی این حافظه و حفاظت آن از دیگر بحثهای سیستم عامل است.

مدیریت فایل در سیستم عامل

جهت استفاده ساده از اطلاعات کامپیوتر، سیستم عامل دید منطقی یکسانی از اطلاعات ذخیره شده روی انواع وسایل ذخیره سازی مثل هارد دیسک، فلاپی، نوار یا دیسکهای نوری پدید می‌آورد.

سیستم عامل خواص فیزیکی وسایل را از دید کاربر مخفی کرده و یک واحد ذخیره منطقی به نام فایل ارائه می‌کند. سیستم عامل در رابطه با فایل وظایف زیر را انجام می‌دهد:

ایجاد و حذف فایلها

ایجاد و حذف دایرکتوریاها

انجام عملیات کپی

انتقال و تغییرات بر روی فایلها و دایرکتوریاها

ذخیره سازی و مدیریت قرار گیری فایلها بر روی رسانه‌ها

مدیریت دسترسی های مختلف به فایلهای مشترک

مدیریت ورودی - خروجی در سیستم عامل

مفسر فرمان

یکی از مهمترین برنامه‌های سیستم عامل مفسر فرمان است که در واقع واسطه بین کاربر و سیستم عامل می‌باشد.

بعضی از سیستم عاملها مفسر فرمان را در هسته خود (kernel) قرار داده‌اند و بعضی دیگر مثل DOS و UNIX مفسر فرمان را (که پوسته یا Shell نیز معروف است) مانند یک برنامه خاص که در اولین برقراری ارتباط اجراء می‌شود در نظر می‌گیرند.

مفسر فرمان دستورات کاربر را گرفته و آنها را اجرا می کند. در پوسته DOS و UNIX فرمانها از طریق صفحه کلید وارد شده و روی صفحه نمایش رایانه به صورت متنی نشان داده می شود ولی در سیستم عامل ویندوز یا مکینتاش پوسته به صورت محیطی گرافیکی و مبتنی بر پنجره هاست که با زدن کلید موس به راحتی می توان دستورات را وارد کرد

وقفه در سیستم عامل

وقفه ها جزء مهمی از معماری کامپیوتر هستند و نحوه عملکرد آنها از ماشینی به ماشین دیگر ممکن است متفاوت باشد. وقفه راهکاری را فراهم می سازد تا اجرای دستورالعملهای جاری پردازنده موقتاً متوقف شده و دستورات سرویس دهی دیگری اجرا گردد و سپس از آن کنترل دوباره به برنامه وقفه داده شده باز گردد.

انواع وقفه ها را می توان به صورت زیر دسته بندی کرد:

وقفه های برنامه (program check) که به دلیل اجرای بعضی دستورات رخ می دهند. مثلاً سرریز شدن محاسباتی تقسیم بر صفر، اجراء دستورالعمل غیر مجاز، رجوع به آدرس خرج از محدوده مجاز کاربر. به این وقفه ها اغلب Trap یا تله گفته می شود.

وقفه های زمان سنج (Timer) این وقفه به سیستم عامل امکان می دهد بعضی اعمال را به صورت مرتب در یک پریود زمانی خاص انجام دهد (مثل تنظیم ساعت، چک کردن سخت افزار و..).

وقفه های I/O این وقفه ها به وسیله کنترل کننده های دستگاه I/O تولید می شوند تا کامل شدن طبیعی یک عمل یا بروز خطا در انجام عمل را نشان دهند.

وقفه های نقص سخت افزار یا وقفه های (Machine-check) مثل وقفه ای که بر اثر خطای بیت توازن (parity) حافظه رخ می دهد یا وقفه نقص برق

وقفه (Super Visor Call) که در واقع یک تقاضا از طرف برنامه کاربر جهت دریافت سرویس ویژه ای از سیستم عالم است .

وقفه Restart که با فشار دادن دکمه Reset ایجاد می شود .

در یک تقسیم بندی کلی می توان وقفه های را سه دسته کرد:

وقفه‌های داخلی (trap) که بر اثر اجرای دستورات خود برنامه به صورت داخلی در CPU رخ می‌دهند.

وقفه‌های خارجی که از دستگاههای خارجی مثل دستگاههای ورودی یا خروجی، DMA، تایمرها، صفحه کلید و خطاهای سخت افزاری ناشی می‌شوند.

وقفه‌های نرم افزاری (یا همان SVC) که بر اثر فراخوانی توابع سیستمی توسط برنامه رخ می‌دهند.

با اجرای مجدد برنامه، وقفه‌های داخلی به همان صورت قبلی دوباره رخ می‌دهند ولی وقفه‌های خارجی مستقل از دستورات برنامه و ناهمگام با برنامه می‌باشند.

اگر چند منبع همزمان تقاضاهایشان را از طریق یک خط وقفه به CPU اعلام کنند، آنگاه CPU با روش همه پرسی یا سرکشی (polling) منبع وقفه دهنده را تشخیص خواهد داد.

فراخوانی سیستمی

فراخوان‌های سیستمی رابط ما بین سیستم عامل و برنامه‌های کاربردی می‌باشند. در زبان سطح بالای C)) و ((پاسکال مستقیماً می‌توان این فراخوان‌های سیستمی را به کار برد. از فراخوانهای سیستمی عبارتند از:

مدیریت پردازشها: مانند ایجاد و اتمام پردازش، بارگذاری و اجرای پردازش در سیستم عامل، تخصیص و آزاد کردن حافظه و غیره.

مدیریت فایلها و فهرستها: ایجاد و حذف فایل، باز و بسته کردن فایل، خواندن و نوشتن، تغییر صفات فایل و غیره

مدیریت وسایل: درخواست و رهاسازی وسیله، خواندن و نوشتن در وسیله و غیره

بدست آوردن اطلاعات: خواندن و تنظیم تاریخ و زمان، خواندن زمان استفاده از سیستم توسط کاربر، تعداد کاربران، میزان فضای آزاد حافظه یا دیسک، نسخه سیستم عامل و غیره.

اکثر سیستم عامل (مثل UNIX, DOS) به وسایل I/O مشابه فایلها نگاه می کنند و ابزارهای I/O با نامهای فایلها و ویژه شناخته می شوند. در این حال برای کار با وسایل I/O می توان از همان دستورات read و write فایلها استفاده کرد.

اگر چند منبع در یک لحظه همزمان سیگنال وقفه را ارسال کنند، CPU با تکنیکهایی آنها را اولویت بندی کرده و سپس بر اساس اولویت سرویس می دهد.

CPU به جای تکنیک وقفه در سیستم عامل می تواند با تکنیک سرکشی (polling) متوجه شود که کدام وسیله به سرویس دهی نیاز دارد. در این حالت ثباتهای کنترلی دستگاههای جانبی مرتباً چک می شود تا نیاز سرویس دهی آنها مشخص گردد. این روش باعث اتلاف وقت CPU می گردد.

انوع سیستم عامل از نظر ساختار:

تکنیک سیستم یکپارچه

سیستمهای تجاری زیادی وجود دارند که ساختار خوش تعریقی ندارند. اغلب این سیستم عاملها به عنوان سیستم های کوچک و محدودی شروع شده اند و سپس به تدریج ورای دید اولیه طراحان گسترش یافته اند .

سیستم عامل DOS از این دسته می باشد.

سیستم عامل به صورت یک مجموعه از رویه ها نوشته شده است که هر یک از آنها می توانند دیگری را به هنگام نیاز فراخوانی کنند . برای مخفی کردن اطلاعات امکاناتی وجود ندارد و هر رویه برای دیگر رویه ها کاملاً قابل مشاهده است .

مثلاً در MS-DOS واسطه ها و سطوح عملیاتی به خوبی مجزا نشده اند و مطابق شکل زیر برنامه های کاربردی می توانند مستقیماً به توابع ROM BIOS و یا حتی پورت دستگاههای مختلف (مثل هارد دیسک) دسترسی پیدا کنند، لذا به راحتی می توان برنامه های مخرب زیادی تحت DOS پدید آورد.

اکثر CPU ها دارای دو مد کاری هستند مد هسته که مخصوص سیستم عامل است و در آن تمامی دستورالعملها مجاز می باشد و دیگری مد کاربر است که مخصوص برنامه های کاربران بوده و در آن دستورات I/O و دستورالعملهای معین دیگری مجاز نمی باشند.

سیستم عامل DOS توسط سخت افزار زمان خود «پردازنده ۸۰۸۸» محدود بوده است چرا که این پردازنده فقط در یک مد کار می کند و تمام دستورات در آن مجاز می باشد ولی پردازنده ۳۸۶ دارای مدهای مختلفی است که سیستم عامل ویندوز از آن به خوبی استفاده می کند.

برنامه‌ای کاربردی یکی از فراخوانهای سیستمی (توابع سیستم عامل) را صدا می زند. در این حال ماشین از مد کاربر (user mode) به مد هسته (kernel mode) تغییر حالت می دهد و کنترل به سیستم عامل سپرده می شود. سیستم عامل با توجه به پارامترهای تابع مذکور تعیین می کند کدام فراخوان سیستمی باید اجرا شود سپس سیستم عامل به جدولی رجوع می کند که در ردیف k ام آن جدول یک اشاره گر به رویه اجرا کننده فراخوان سیستمی وجود دارد. سپس آن روتین اجرا شده و در انتها کنترل به برنامه کاربر بر می گردد.

تکنیک سیستم لایه ای

در روش لایه‌ای سیستم عامل به تعدادی سطح یا لایه تقسیم می شود که هر کدام در بالای لایه پائین تر قرار می گیرند. مزیت مهم این روش پیمانه‌ای (modularity) بودن آن است. یعنی لایه‌ها به گونه‌ای تقسیم بندی می شوند که هر لایه فقط توابع و سرویس های لایه پائین تر را استفاده می کند. بدین ترتیب هر لایه را می توان مستقل از لایه‌های دیگر طراحی کرد، بسط داد و خطایابی کرد.

هر سطح با استفاده از اعمال لایه‌های پایین تر پیاده سازی می شود ولی آن سطح نمی داند که اعمال سطح پایین چگونه پیاده شده اند و فقط باید بداند که آن اعمال چه می کنند. بدین ترتیب هر لایه مسائلی را از لایه‌های بالاتر مخفی می سازد.

اولین سیستم لایه‌ای، سیستم THE با ۶ لایه بود: لایه صفر مسائل زمانبندی (scheduling) پردازنده را انجام می دهد یعنی اینکه در هر لحظه CPU در اختیار کدام برنامه باشد. لایه یک مدیریت حافظه (اصلی و جانبی) را بر عهده دارد. لایه دو ارتباط بین هر پروسس و کنسول اپراتور را برقرار می سازد.

لایه سه مدیریت دستگاههای I/O و بافر کردن اطلاعات را بر عهده دارد. در بالای این لایه هر پروسس به جای دستگاههای I/O حقیقی و پیچیده با دستگاههای ساده و مجازی I/O سرو کار دارد. در لایه چهار برنامه‌های کاربران اجرا می شوند که هیچ نگرانی در مورد مدیریت پروسس، حافظه، کنسول و I/O ندارند. در لایه پنجم پروسس اپراتور سیستم قرار می گیرد.

مشکل اصلی در روش لایه لایه، تعریف مناسب لایه‌های مناسب است. از آنجا که یک لایه فقط می‌تواند لایه‌های پایین تر را به کار برد برای طراحی آن باید دقت زیادی به خرج داد. مشکل دیگر این ساختار این است که نسبت به انواع دیگر بازدهی کمتری دارند.

هنگامی که دستورات از لایه بالا به سمت پایین حرکت می‌کنند، در هر لایه پارامترهای دستور ممکن است، از نظر صحت بررسی شده و یا تغییر یابند. لذا هر لایه قدری بار سر (overhead) به سیستم اضافه می‌کند و در نتیجه فراخوانی سیستمی نسبت به سیستم غیر لایه‌ای بیشتر طول می‌کشد. لذا در سالهای اخیر سعی شده است لایه‌های کمتری با قابلیت عمل بیشتری طراحی شود.

به عنوان مثال محصول اولیه windows NT با لایه‌های زیاد، کارایی کمتری نسبت به ویندوز ۹۵ داشت. در NT4.0 سعی شد لایه‌ها به همدیگر نزدیکتر و مجتمع تر شوند تا کارایی بیشتر گردد.

سیستم MULTICS به جای لایه‌ها به صورت یکسری حلقه‌ها متحدالمرکز سازماندهی شده است بطوریکه هر حلقه داخلی از امتیازات بالاتری نسبت به حلقه خارجی خود بهره مند می‌باشد. اگر یک رویه از حلقه خارجی بخواهد یک رویه از حلقه داخلی را صدا بزند.

بایدیکی را فراخوان‌های سیستمی را اجراء کند و اعتبار پارامترهای این دستورالعمل قبل از اجراء به دقت بررسی می‌شود. مثلاً یک استاد برنامه گرفتن امتحان و نمره دادن را در حلقه n می‌نویسد و برنامه دانشجویانش در حلقه n+1 اجراء می‌شود، بدین ترتیب دانشجویان نمی‌توانند نمره خود را تغییر دهند

سیستم مجازی در سیستم عامل

سیستم عامل VM بر روی سیستمهای IBM بهترین مثال از مفهوم ماشین مجازی است. قلب سیستم که به مانیتور ماشین مجازی (Virtual Machine Monitor) معروف است، بر روی سخت افزار عریانی اجراء شده و چند برنامه‌گی را پدید می‌آورد، این مانیتور مجازی را در لایه بالاتر فراهم می‌سازد.

این ماشین‌های مجازی برای کاربران مشابه یک نسخه از سخت افزار عریان هستند که دارای مودهای کابر و هسته، I/O، وقفه‌ها و چیزهای دیگر «ماشین حقیقی» می‌باشند.

به هر کاربر ماشین مجازی خودش داده می‌شود و او می‌تواند هر یک از سیستم عامل‌ها یا بسته‌های نرم افزاری موجود را روی ماشین خودش اجراء کند.

هر کاربر یک برنامه (Conversational Monitor System) مخصوص به خود را دارد که یک سیستم عامل تک کاربره محاوره‌ای است.

مزایای این ماشین مجازی عبارتند از:

در این سیستم دو وظیفه اصلی چند برنامه‌گی و ایجاد واسطه راحت (مستقل از سخت افزار) از یکدیگر مجزا شده‌اند. مانیتور ماشین مجازی وظیفه چند برنامه‌گی را بر عهده دارد و لایه بالای آن وظیفه ایجاد واسطه کاربر با سخت افزار را بر عهده دارد. لذا هر یک از این بخشها ساده‌تر شده و از قابلیت انعطاف بیشتری برخوردارند.

هر ماشین مجازی از سایر ماشین ها کاملاً جداست. بنابراین هیچ مشکل امنیتی وجود نخواهد داشت و برنامه‌های کاربران تداخلی با همدیگر ندارند.

از آنجا که هر ماشین مجازی کاملاً مشابه سخت افزار واقعی است، هر یک از آنها می‌توانند هر سیستم عاملی را مستقلاً اجراء کنند. این امر همچنین باعث می‌شود مراحل تحقیق و توسعه سیستم عاملها راحت تر صورت بگیرد، چرا که دیگر سازندگان سیستم عامل برای تست کردن سیستم عامل تولیدی جدید لازم نیست کل کامپیوتر را در اختیار داشته باشند.

ایده ماشین‌های مجازی امروزه نیز جهت رفع مشکلات عدم سازگاری گسترش زیادی یافته است. به عنوان مثال شرکتهای میکروسیستم یا شرکت DEC که کامپیوترهای غیر intel را می‌سازند مایلند که مشتریهایشان بتوانند برنامه های DOS (تحت intel) را نیز اجراء کنند. برای این کار یک ماشین مجازی اینتل بر روی پردازنده خودپدید می‌آورند.

در این حال ماشین مجازی دستورات اینتل را به دستورات پردازنده جدید تبدیل می‌کند. یا مثلاً کامپیوتر power PC شامل ماشین مجازی Motorola 6800 می‌باشد. مثال دیگر اجراء شدن DOS تحت محیط ویندوز است، پردازنده‌های ۳۸۶ به بعد دارای یک مد مجازی هستند. که می‌توانند چندین برنامه تحت DOS تحت ویندوز نیز اجراء شوند (البته به شرطی که دستورالعملهای عادی را اجراء کنند و مستقیماً با پورتهای مهم سر و کار نداشته باشند).

مثال دیگر از این مفهوم ماشین مجازی زبان جاوا (Java) می‌باشد. کامپایلر زبان جاوا توسط شرکت sun طراحی شده است یک خروجی بایت کد (byte code) تولید می‌کند. این بایت کدها دستوراتی

هستند که بر روی ماشین مجازی جاوا (JVM) اجراء می‌شوند. جهت اجرای برنامه‌های جاوا در یک ماشین، آن کامپیوتر می‌بایست دارای یک JVM باشد.

امروزه JVM بر روی بسیاری از انواع کامپیوترها (PC, مکینتاش, SUN مینی کامپیوترها و مین فریم‌ها) وجود دارد. JVM همچنین در Microsoft Explorer ویندوز پیاده‌سازی شده است. بدنی ترتیب برنامه‌هایی که به زبان java نوشته شده‌اند به راحتی بر روی انواع کامپیوترها اجراء می‌شوند. فقط کافی است بایت کدها را روی آن ماشین کامپایل کرد. بدیهی است به علت نیاز به کامپایل شدن بایت کدها، برنامه‌های جاوا سرعت کمتری نسبت به برنامه‌هایی نظیر C دارد.

برنامه‌های C توسط کامپایلر بومی یک کامپیوتر، برای یک بار تبدیل به زبان ماشین آن کامپیوتر می‌گردد. پس خروجی زبان ماشین کامپایلر C از یک نوع کامپیوتر به کامپیوتر دیگر متفاوت است ولی بایت کدهای خروجی جاوا برای همه ماشین‌ها یکسان است.

سیستم مشتری - خدمتگزار

سیستم عامل VM با جابجا کردن بخش زیادی از کد سیستم عامل به لایه بالاتر (یعنی CMS) باعث ساده شدن هسته اصلی یعنی مانیتور ماشین مجازی شد. با این همه هنوز هم VM یک برنامه پیچیده می‌باشد.

روند طراحی سیستم عاملهای جدید همواره با این ایده همراه بوده که تا جایی که ممکن است کدها به عامل را در سطح کاربر و مشابه پردازشهای کاربران پیاده‌سازی می‌کنند.

مثلاً برای خواندن یک بلوک از فایل پروسس کاربر (پروسس مشتری client) یک درخواست به پروسس خدمتگزار (server) ارسال می‌کند و از آن می‌خواهد که کارش را انجام داده و جواب برگرداند. در این مدل تنها کاری که هسته انجام می‌دهد این است که ارتباط بین مشتریها و خدمتگزارها را از طریق پیامها برقرار می‌سازد (مشابه شکل زیر):

مزایای این مدل عبارتند از:

از آنجا که سیستم عامل به چند بخش تقسیم شده که هر یک فقط یکی از وظایف سیستم عامل را انجام می‌دهند، بنابراین سیستم عامل را می‌توان ساده‌تر طراحی و پیاده‌سازی کرد.

به علت اجرای کلیه پروسس های خدمتگذار در مد کاربر (و نه مد هسته) هیچکدام از آنها دسترسی مستقیم به سخت افزار ندارند. لذا اگر اشکالی مثلاً در خدمتگذار فایل ایجاد شود فقط موجب اختلال در خدمات فایل خواهد شد و به ندرت موجب خراب شدن کل سیستم می شود.

فایده دیگر این مدل سازگاری آن برای استفاده در سیستمهای توزیع شده است. از آنجا که یک مشتری به وسیله ارسال پیامهایش با یک خدمتگذار ارتباط برقرار می کند، مشتری نیاز ندارد که بداند آیا به پیغام وی به صورت ملی در ماشین خودش رسیدگی می شود و یا اینکه پیغام از طریق یک شبکه به یک ماشین دور ارسال می شود

زبان های پیاده سازی سیستم عامل

سیستم عاملهای اولیه به زبان اسمبلی نوشته می شدند ولی امروزه اکثر سیستم عاملها به زبان C) یا ++C) نوشته می شوند. سیستم عامل (UNIX, OS/2) و ویندوز بیشتر به زبان C نوشته شده اند و قسمت اندکی از آنها به زبان اسمبلی است.

مهمترین مزیت استفاده از زبان سطح بالا برای پیاده سازی سیستم عامل قابلیت حمل آن بر روی انواع کامپیوترها و سادگی پیاده سازی و تغییر و بسط دادن سیستم عامل می باشد.

ممکن است ادعا شود پیاده سازی سیستم عامل به زبان C باعث کاهش سرعت و افزایش مصرف حافظه می گردد. اگر چه یک برنامه نویس ماهر زبان اسمبلی و می تواند برنامه های کوچک و بسیار بهینه بنویسد ولی برای برنامه های بزرگ یک کامپایلر خوب، می تواند تحلیل پیچیده تری نسبت به مغز انسان ماهر انجام داده و بهینه سازی های کاملی را انجام دهد.

لذا در عمل برنامه های بزرگ C کد اسمبلی بهینه تر و کمتری را تولید می کنند، نسبت به حالتی که برنامه نویس بخواهد همان کاری به زبان اسمبلی انجام دهد. از طرف دیگر در عمل کارایی اصلی نتیجه ساختمان داده و الگوریتم های بهتر است نه نتیجه نوشتن برنامه به زبان اسمبلی.

همچنین اگر چه سیستم عاملها برنامه های بزرگی هستند ولی تنها بخش کوچکی از کد آنها، نسبت به کارایی و بحرانی (Critical) می باشد مثل مدیریت حافظه و زمانبندی CPU.

لذا پس از آنکه سیستم عامل به زبان سطح بالا نوشته شد و به درستی عمل کرد می توان روتین های گلوگاه (bottleneck) و مهم را شناسایی کرد و سپس آنها را با روتین های معادل زبان اسمبلی جایگزین نمود.

پردازش و زمانبندی:

پردازش در سیستم عامل

مهمترین مفهوم در هر سیستم عامل فرآیند یا پردازش (process) است. تمامی نرم افزارهای کامپیوتر از جمله سیستم عامل به تعدادی از پروسس ها سازماندهی و تقسیم بندی می شوند.

یک پردازش برنامه ای در حال اجراست. در واقع یک پروسس فقط یک برنامه اجرایی است که علاوه بر کد برنامه (یا بخش متن text segment) شامل مقدار شمارنده برنامه، رجیسترهای CPU، پشته و بخش داده ها (Data segment) است. به عبارتی دیگر می توان گفت که هر پروسس CPU مجازی خود را دارد. در سیستم چند برنامه گوی CPU از یک پروسس به پروسسی دیگر سوئیچ می کند و هر کدام را به مدت چند ده یا چند صد میلی ثانیه به اجرا در می آورد.

باید دقت کرد که یک برنامه به خودی خود یک پردازش نیست. برنامه الگوریتمی است که محتویات یک فایل بر روی دیسک ذخیره شده است. به عبارتی دیگر برنامه یک نهاد غیر فعال (passive) است.

در حالیکه پردازش یک نهاد فعال (active) می باشد که در حال اجراست.

مثلاً در یک کامپیوتر کاربران متعددی ممکن است در حال اجرای نسخه های متعددی از برنامه ویرایشگر باشند یا مثلاً یک کاربر می تواند چند نسخه از برنامه ویرایشگر را همزمان اجرا کند، در این حال هر کدام از آنها یک پردازش جداگانه اند و اگر چه بخش متن شان (کدشان) یکسان است ولی بخش داده هایشان متفاوت می باشد.

در سیستمها روشی مورد نیاز است تا در حین کار بتوان پروسس هایی را ایجاد کرد یا از بین برد در UNIX و پروسس ها توسط فراخوان سیستمی fork پدید می آیند، این فراخوانی یک پردازش فرزند تولید می کند که نسخه ای دقیقاً یکسان با پروسس پدر خواهد بود.

به همین ترتیب پردازش فرزند نیز می‌تواند fork را اجراء کرده و لذا سیستم می‌تواند درختی از پروسس‌ها داشته باشد. بدیهی است هر پروسس فقط یک پدر دارد ولی می‌تواند صفر یا چندین فرزند داشته باشد.

حالات یک پردازش

پردازش برنامه در حال اجراء است. ولی از دید سیستم عامل می‌توان گفت پردازش در سیستم عامل یکسری ساختمان داده است.

هر پردازش در سیستم عامل در سیستم عامل توسط یک ساختمان داده به نام بلوک کنترل پردازش در سیستم عامل یا (PCB) process Control Block نشان داده می‌شود. PCB شامل اطلاعات زیادی در مورد یک پردازش در سیستم عامل است. این اطلاعات مثلاً هنگامیکه پروسس از «حالت اجرا» به حالت «آماده» می‌رود لازم است ذخیره شود که اگر دوباره پروسس خواست به حالت اجرا برگردد از همان نقطه ای که قطع شده بود، به درستی ادامه یابد. این اطلاعات عبارتند از:

حالت جاری پردازش در سیستم عامل: که می‌تواند، آماده، اجراء یا بسته باشد.

شمارنده برنامه: (program Counter=PC) که آدرس دستورالعمل بعدی قابل اجرای پردازش در سیستم عامل را نشان می‌دهد.

محل حفظ ثباتها: هنگام وقوع یا سوئیچ کردن بین پردازشهای پردازش در سیستم عامل جاری می‌بایست در PCB مربوط ذخیره شوند تا بعداً دوباره بازیابی شوند.

اطلاعات زمانبندی CPU: مثل اولویت پردازش در سیستم عامل، اشاره گرها به صف‌های زمانبندی و غیره

اطلاعات مدیریت حافظه: مثل محل قرار گیری پردازش در سیستم عامل در حافظه و مسائل حفاظتی آن.

اطلاعات وضعیت I/O: شامل لیستی از وسایل I/O تخصیص یافته به پردازش در سیستم عامل، لیست فایل‌های باز شده برای پردازش در سیستم عامل و غیره

اطلاعات حسابرسی: مثل میزان زمان CPU مصرف شده برای پردازش در سیستم عامل، شماره حساب، شماره پردازش در سیستم عامل و غیره.

وقتی که سیستم عامل CPU را به پردازش در سیستم عامل دیگر می دهد با استفاده از PCB تمام اطلاعاتی که جهت راه اندازی مجدد پردازش در سیستم عامل قبل لازم دارد را حفظ می کند. به این عملیات تعویض متن Context Switch انجام می پذیرد.

تعویض متن بوسیله بخشی از سیستم عامل به نام Dispatcher انجام می پذیرد. از آنجا که سیستم عامل خیلی با PCB سرو کار دارد، در بسیاری از کامپیوترها ثباتی سخت افزاری وجود دارد که همیشه PCB پردازش در سیستم عامل در حال اجرا اشاره می کند.

دستوراتی نیز وجود دارند که خیلی سریع اطلاعات را در PCB بار می کنند. عملیات تعویض متن الزاماً سربار اضافی (overhead) روی کامپیوتر ایجاد کرده و قدر از وقت CPU را جهت این کار به هدر می دهد، البته این زمان آنقدر زیاد نیست که بر مزیت چند برنامه گری غلبه کند.

زمان تعویض متن تابع سخت افزار می باشد و به طور نمونه ای این زمان از ۱ تا ۱۰ میکرو ثانیه متغیر است.

بلوک کنترلی پردازش

هدف چند برنامه گری این است که در همه اوقات، پردازشی در حالت اجرا وجود داشته باشد تا بهره وری CPU ما بین پردازش ها به قدر مکرر، سوئیچ نماید که کاربران با برنامه در حال اجرا محاوره داشته باشند.

زمانی که بیش از یک پروسس قابل اجرا باشد سیستم عامل باید تصمیم بگیرد که کدامیک اول اجرا شود. بخشی از سیستم عامل که این تصمیم گیری را انجام می دهد زمان بندی (Scheduler) نامیده می شود. پردازش هایی که در حافظه اصلی قرار دارند و منتظر اجرا شدن هستند در صفی به نام صف آماده (ready queue) قرار می گیرند.

این صف معمولاً به شکل یک لیست پیوندی (linked list) پیاده سازی می شود. سرایند صف (header queue) شامل اشاره گرهایی به اولین و آخرین PCB های لیست می باشد:

البته در سیستم صفهای دیگری نیز وجود دارند، مثل صف وسیله (I/O queue) که مشخص می‌سازد هر وسیله توسط چه پردازشهایی مورد نیاز است. هر وسیله صف مخصوص به خود را دارد.

پردازش در حال اجرا بنا به دلایل زیر می‌تواند به صف آماده برود تا زمانبندی مجدد شود:

پردازش می‌تواند یک درخواست I/O را صادر نماید و سپس در یک صف I/O منتظر بماند تا به آن سرویس داده شود.

پردازش می‌تواند یک پردازش جدید (فرزند) ایجاد نموده و برای اتمام آن صبر کند.

پردازش به علت تمام شدن برش زمانی (time slice) از CPU جدا می‌شود تا این امکان به بقیه پردازشها نیز داده شود که از CPU استفاده کنند.

زمان بندی در سیستم عامل

هدف چند برنامه‌گی این است که در همه اوقات، پردازشی در حالت اجرا وجود داشته باشد تا بهره‌وری CPU ما بین پردازش‌ها به قدر مکرر، سوئیچ نماید که کاربران با برنامه در حال اجرا محاوره داشته باشند.

زمانی که بیش از یک پروسس قابل اجرا باشد سیستم عامل باید تصمیم بگیرد که کدامیک اول اجرا شود. بخشی از سیستم عامل که این تصمیم‌گیری را انجام می‌دهد زمانبندی (Scheduler) نامیده می‌شود. پردازش‌هایی که در حافظه اصلی قرار دارند و منتظر اجرا شدن هستند در صفی به نام صف آماده (ready queue) قرار می‌گیرند.

این صف معمولاً به شکل یک لیست پیوندی (linked list) پیاده‌سازی می‌شود. سرایند صف (header queue) شامل اشاره‌گرهایی به اولین و آخرین PCB‌های لیست می‌باشد:

البته در سیستم صفهای دیگری نیز وجود دارند، مثل صف وسیله (I/O queue) که مشخص می‌سازد هر وسیله توسط چه پردازشهایی مورد نیاز است. هر وسیله صف مخصوص به خود را دارد.

پردازش در حال اجرا بنا به دلایل زیر می‌تواند به صف آماده برود تا زمانبندی مجدد شود:

پردازش می‌تواند یک درخواست I/O را صادر نماید و سپس در یک صف I/O منتظر بماند تا به آن سرویس داده شود.

پردازش می‌تواند یک پردازش جدید (فرزند) ایجاد نموده و برای اتمام آن صبر کند.

پردازش به علت تمام شدن برش زمانی (time slice) از CPU جدا می‌شود تا این امکان به بقیه پردازشها نیز داده شود که از CPU استفاده کنند.

انواع زمانبند ها در سیستم عامل

از یک جنبه زمانبندهای پردازش در سیستم عامل به سه دسته الف- دراز مدت (Long term scheduler) ب- کوتاه مدت (Short term scheduler) ج- میان مدت، تقسیم بندی می‌شوند.

در یک سیستم دسته‌ای پردازشهای بیشتری نسبت به آنچه فوراً می‌توانند اجرا شوند تحویل داده می‌شوند. این پردازشها در دیسک نگهداری می‌شوند. زمانبندی دراز مدت (یا زمانبندی کار sheduler Job) پروسسهای را انتخاب کرده و آنها را برای اجرا از دیسک به حافظه اصلی می‌آورد.

زمانبند کوتاه مدت (یا زمانبند CPU) از بین پروسسهای موجود در حافظه اصلی که آماده اجرا هستند یک را انتخاب کرده و CPU را به آن اختصاص می‌دهد. غالباً زمانبند کوتاه مدت هر صد میلی ثانیه یک بار اجراء می‌شود ولی زمانبند دراز مدت ممکن است هر چند دقیقه یک بار اجرا شود. در واقع زمانبند دراز مدت در جه چند برنامگی (degree of multiprogramming) یعنی تعداد پردازشهای موجود در حافظه را کنترل می‌کند.

زمانبند دراز مدت وقت زایدی برای تصمیم گیری دارد ولی زمانبند کوتاه مدت می‌بایست خیلی سریع تصمیمی گیری کند. زمانبند دراز مدت می‌بایست مخلوط مناسبی از پردازشهای CPU-limiter و I/O limited را جهت قرار گیری در حافظه انتخاب کند تا کارایی CPU و وسایل I/O بهینه شود. در بعضی سیستمها مثل اغلب سیستم های اشتراک زمانی زمانبند دراز مدت وجود ندارد، چرا که هر پردازش در سیستم عامل جدید جهت زمانبند CPU در حافظه گذاشته می‌شود تا زمان پاسخ دهی به برنامه مناسب باشد.

البته بعضی سیستم عاملها از زمانبند میان مدت نیز استفاده می‌کنند. بدین ترتیب که گاهی پروسس هایی از حافظه و در واقع از رقابت جهت دریافت CPU حذف شده و به دیسک برده می‌شوند (swap Out). بدین ترتیب درجه چند برنامگی کاهش می‌یابد. سپس در زمانی دیگر پردازش در سیستم عامل مذکور مجدداً به حافظه آورده شده (swap in) و اجرايش از همان نقطه قبلی ادامه می‌یابد، این عملیات به نام مبادله (swapping) معروف است.

زمانبندی CPU به طوری کلی می تواند انحصاری (غیر قابل پس گرفتن non preemptive) یا غیر انحصاری (قابل پس گرفتن preemptive) باشد.

در سیستم انحصاری فقط هنگامی CPU از پردازش در حال اجراء گرفته می شود که جهت عملیات I/O یا اتمام پردازش در سیستم عامل فرزند را رخداد دیگری بلوکه شود. بنابراین مفهوم و پیاده سازی الگوریتم زمانبندی انحصاری ساده است. ولی ممکن است پردازشی برای مدت طولانی CPU را جهت محاسبات در اختیار بگیرد.

رد این حال پردازشهای دیگر برای مدتی طولانی انتظار خواهند کشید و این موضوع مخصوصاً برای سیستم های اشتراک زمانی نامناسب است. لذا در اغلب سیستمها از یک زمان سنج (Timer) داخلی برای ایجاد وقفه های متناوب سخت افزاری جهت گرفتن CPU استفاده می شود.

در هر وقفه در سیستم عامل ساعت، سیستم عامل اجرا می شود تا تصمیم بگیرد که آیا به پروسس در حال اجرا اجازه ادامه کار را بدهد یا اینکه چون پروسس به اندازه کافی از زمان CPU استفاده کرده آن را معلق نماید تا CPU به پروسس دیگری تخصیص داده شود. فرکانس این وقفه در سیستم عامل های ساعت معمولاً بین ۵۰ تا ۶۰ بار در ثانیه است. این نوع زمانبندی که در آن پس از تمام شدن برش زمانی معین، CPU از گرفته می شود زمانبندی غیر انحصاری نام دارد.

معیار های زمانبندی در سیستم عامل

عدالت (fairness) یعنی اطمینان از اینکه هر پروسس سهم عادلانه و منصفانه ای از CPU را دریافت کند.

کارایی یا بهره وری (CPU utilization- Efficiency) یعنی اینکه CPU در تمام زمانها (حتی الامکان) مشغول باشد

زمان پاسخ (Response Time) یعنی به حداقل رساندن زمان پاسخ برای فرمانهای محاوره ای کاربر. این زمان معمولاً با سرعت ابزار خروجی محدود می شود.

زمان برگشت (یا گردش کار Turnaround) یعنی به حداقل رساندن زمانی که کاربران دسته ای باید منتظر بمانند تا خروجی آنها پدید آید. فاصله زمانی از لحظه تحویل کار تا لحظه تکمیل کار را زمان برگشت می نامند ولی زمان پاسخ مدت زمانی است که از صدور یک تقاضا تا تولید اولین پاسخ آن طول می کشد (نه زمان خروجی کل برنامه)

زمان بارگذاری در حافظه + زمان عملیات I/O + زمان اجراء + زمان انتظار در صف آماده = زمان گردش کار

توان عملیاتی یا گذردهی (throughput) به تعداد پردازشهایی که در واحد زمان تکمیل می شوند توان عملیاتی می گویند. الگوریتم زمانبندی باید به گونه ای باشد که این معیار را افزایش دهد .

زمان انتظار (waiting time) الگوریتم زمانبندی CPU، بر میزان زمان اجرای پردازش یا اعمال I/O اثر نمی کند، بلکه فقط در زمان صرف شده جهت انتظار در صف آماده اثر می گذارد. زمان انتظار، مجموع پریودهای زمانی صرف شده در صف آماده می باشد.

انواع زمانبندی ها:

اولویتها می توانند بصورت اتوماتیک توسط سیستم نسبت داده شوند و یا از خارج سیستم تعیین گردند، مثلاً ممکن است یک کاربر کار فوری داشته باشد و حاضر باشد به خاطر بدست آوردن سرویس بالاتر هزینه بیشتری پردازد، یعنی اولویت را بخرد. یک اولویت ممکن است استاتیک باشد یا دینامیک. اولویت استاتیک تغییر نمی کند و بنابراین پیاده سازی آن ساده است.

ولی این نوع اولویت در مقابل تغییرات محیطی عکس العملی نشان نمی دهد. برعکس اولویت دینامیک بر اثر تغییرات محیطی تغییر می کند مثلاً ممکن است در آغاز یک برنامه اولویت پائینی داشته باشد ولی به تدریج اولویت آن بهبود یابد.

اول آمده-اول سرویس شده

ساده ترین الگوریتم زمانبندی CPU، الگوریتم اول آمده، اول سرویس شده (first come - first served = FCFS) می باشد. گاهی اوقات به این روش (first In First Out) FIFO نیز می گویند. در این روش هر پردازش در سیستم عاملی که اولین درخواست CPU را صادر کند، اولین پروسسی خواهد بود که آن را به دست می آورد.

این روش از نوع انحصاری (non- preemptive) است که به سادگی توسط یک صف FIFO پیاده سازی می شود.

هنگامی که پردازش در سیستم عامل CPU را به دست گرفت آن را رها نمی کند مگر اینکه تمام شود یا جهت انجام عملیات I/O به حالت بسته برود.

زمانبندی نوبت گردشی

این زمانبندی یکی از قدیمیم ترین، ساده ترین، عادلانه ترین و رایجترین الگوریتم های زمانبندی است و از نوع غیر انحصاری (preemptive) می باشد. این الگوریتم شبیه FCFS است ولی به هر پردازش حداکثر به میزان زمانی مشخصی CPU داده می شود.

به عبارتی دیگر یک واحد کوچک زمانی به نام کوانتوم زمانی (time quantum) با برش زمانی (time slice) تعریف می شود که معمولاً بین ۱۰ تا ۱۰۰ میلی ثانیه است و هر پروسس حداکثر به این میزان می تواند CPU را در اختیار بگیرد. هنگامی که پردازشی CPU را در اختیار دارد دو حالت ممکن است رخ دهد.

یا انفجار محاسباتی جاری کمتر از یک کوانتوم زمانی است که در این حالت پردازش داوطلبانه CPU را رها می کند و منتظر اتمام عملیات I/O می شود (مانند FCFS) و یا اینکه انفجار محاسباتی بیشتر از یک کوانتوم زمانی است که در این حالت تایمر یک وقفه به سیستم عامل می دهد و سیستم عامل با تعویض متن (CPU Context switch) را از پردازش جاری گرفته و آن را به ته صف آماده می فرستد، سپس از ابتدای صف آماده، پردازش دیگری را جهت اجرا انتخاب می کند:

از این روش در سیستمهای اشتراک زمانی استفاده شده تا زمانهای پاسخ برای کاربران محاوره ای بصورت مناسب گارانتی شود.

حد بالای کوانتوم زمانی باید به قدری باشد که زمان پاسخ دهی مناسبی داشته باشیم.

حد پایین برش زمانی توسط دو عامل تعیین می شود یکی اینکه باید این برش خیلی بزرگتر از زمان تعویض متن باشد مثلاً هزاران برابر.

دیگر آنکه مقدار برش زمانی بایستی کمی بزرگتر از زمان لازم برای یک فعل و انفعال نوعی باشد چرا که در غیر اینصورت هر کار کوچکی نیاز به چندین برش زمانی خواهد داشت و کارایی سیستم به علت تعویض متنهای متعدد کم می شود.

یک قاعده سرانگشتی این است که go درصد انفجارهای محاسباتی باید کوتاه تر از کوانتوم زمانی باشند و در عمل برای این امر برش زمانی را حدود ۱۰۰ میلی ثانیه در نظر می گیرند.

اول کوتاه ترین زمان

در الگوریتم (Shortest Job First) که روشی انحصاری است CPU به پردازش داده می‌شود که کوچکترین انفجار محاسباتی بعدی را دارد.

البته اصطلاح مناسبتر، «کوته‌ترین انفجار محاسباتی بعدی» می‌باشد. زیرا این زمانبندی بر اساس طول مدت انفجار CPU بعدی عمل می‌کند و نه بر اساس طول کل پردازش در سیستم عامل. اگر دو پردازش در سیستم عامل مدت انفجار محاسباتی یکسانی داشته باشد بر اساس FCFS زمانبندی می‌شوند. این الگوریتم می‌تواند انحصاری و غیر انحصاری باشد.

این الگوریتم مخصوصاً برای کارهای دسته‌ای که از قبل زمان اجرای آن کارها، مشخص و معین باشد به کار می‌رود.

مهمترین مشکل در SJF آگاهی از طول درخواست بعدی CPU می‌باشد. هیچ راهی که طول انفجار محاسباتی بعدی را برای ما مشخص سازد وجود ندارد.

لذا در صورت لزوم مجبوریم آن را پیش‌بینی کنیم. یعنی انتظار داشته باشیم که طول انفجار بعدی خیلی شبیه طول انفجارهای قبلی باشد.

کوته‌ترین زمان باقی مانده

بالا ترین نسبت پاسخ

دادن اولویت به پردازش

صفهای چند گانه MQ

صفهای چند گانه با فید بک

بلا درنگ Real time

در سیستم بلا درنگ سخت، پردازش در سیستم عامل‌ها می‌بایست در یک زمان تخمین شده اجراء و اتمام شوند. مانند سیستم کنترل موشک. چنین تضمینی در یک سیستم با حافظه ثانویه یا حافظه مجازی غیر ممکن است. در سیستم بلا درنگ نرم (مانند پخش موسیقی) زمان پاسخگویی به پردازش در سیستم عامل مهم است ولی مانند بلا درنگ سخت، حیاتی نیست.

اتفاقاتی که سیستم بلادرنگ باید به آنها پاسخ دهد به دو دسته متناوب و غیر متناوب تقسیم می‌شوند. وقایع متناوب در فواصل زمانی مساوی اتفاق می‌افتند ولی وقایع متناوب به صورت تصادفی و تصادفی بوده و غیر قابل پیش بینی می‌باشند.

روشهای زمانبندی بلادرنگ به دو دسته کلی پویا و ایستا تقسیم می‌شوند. در حالت ایستا قبل از شروع سیستم، تصمیمات زمانبندی گرفته می‌شود ولی در حالت پویا تصمیمات زمانبندی در زمان اجرای سیستم انجام می‌پذیرد. سه روش زمانبندی بلا درنگ پویا عبارتند از:

الگوریتم نرخ یکنواخت (Rate monotonic): در این الگوریتم به هر پردازش در سیستم عامل اولیته متناسب با فرکانس رخداد آن واقعه نسبت داده می‌شود. مثلاً به پردازشی که هر ۲۰ میلی ثانیه تکرار می‌شود، اولیت ۵۰ و به پردازشی که هر ۱۰۰ میلی ثانیه تکرار می‌شود، اولیت ۱۰ داده می‌شود. این الگوریتم از نوع غیرانحصاری است. می‌توان اثبات کرد که این الگوریتم بهینه است.

الگوریتم ابتدا زودترین مهلت (Earliest deadline first) در این الگوریتم پردازش در سیستم عاملی ابتدا اجراء می‌شود که فرصتش از همه کمتر است یعنی نزدیکترین مهلت را دارد. این مهلت برای وقایع متناوب برابر زمان رخداد واقعه بعدی می‌باشد.

الگوریتم کمترین سستی (least laxity) زمان سستی یک پردازش در سیستم عامل زمانی است که می‌تواند آماده باقی مانده و اجراء نشود. مثلاً اگر یک پردازش در سیستم عامل به ۲۰۰ میلی ثانیه وقت CPU احتیاج داشته باشد. و ۲۵۰ میلی ثانیه نیز مهلت داشته باشد که کارش را تمام کند، زمان سستی او برابر $250 - 200 = 50$ میلی ثانیه می‌باشد. در این الگوریتم پردازشی ابتدا اجراء می‌گردد که کوچکترین زمان سستی را دارد.

انواع سیستم عامل ها:

Windows

Linux

Unix

DOS

OS/2

Solaris

فصل دوم

ویندوز XP سیستم عامل محبوب

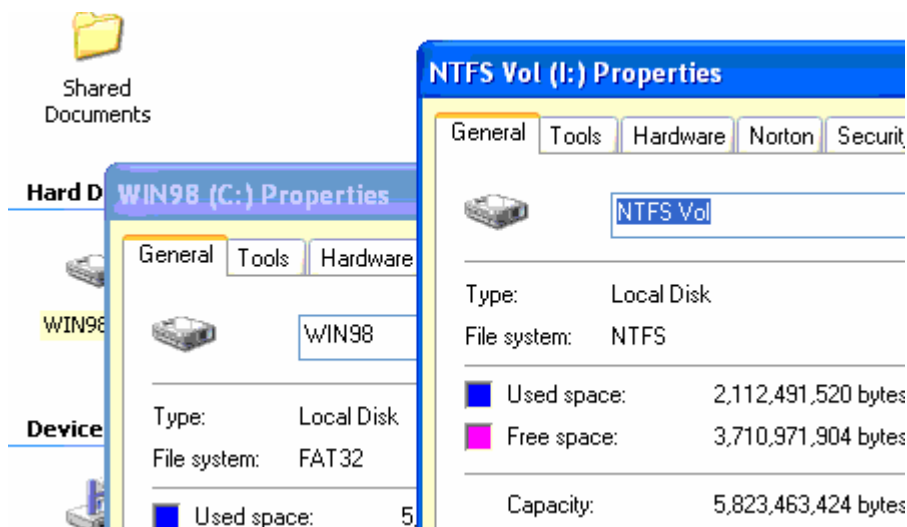
سیستم عامل ، نرم افزاری است که یک سری اطلاعات اولیه را در اختیار کامپیوتر قرار میدهد تا بر اساس این اطلاعات اولیه بتوان نرم افزارهای جدیدی را به کامپیوتر معرفی کرده و با آن ارتباط برقرار نمود یا به عبارت دیگر سیستم عامل به صورت یک پل ارتباطی بین سخت افزارها و نرم افزارها و کاربر عمل میکند. سیستم عاملها به طور کلی به دو دسته خطی و گرافیکی تقسیم میشوند. در سیستم عاملهای خطی اطلاعات به صورت نوشتاری به کامپیوتر داده میشود مانند سیستم عامل DOS و در سیستم عاملهای گرافیکی میتوان بدون نوشتن ،اطلاعات را به کامپیوتر وارد کرد مانند سیستم عامل ویندوز .

- سیستم فایل (File System)

NTFS مختصر شده عبارت NT File System به معنی سیستم فایل NT است و NT هم زمانی به معنی New Technology (فناوری جدید) بود آنگاه که ویندوز NT واقعا یک فناوری جدید به شمار می رفت.

سیستم فایل تعریف می کند که سیستم عامل چگونه اطلاعات را روی دیسک بگذارد و سپس آن را بخواند، پاک کند یا جابجا نماید. از میان سیستم فایل های موجود و آن هایی که در ویندوز XP پشتیبانی می شوند (قابل استفاده اند)، اغلب سیستم فایل های FAT/FAT32 (File Allocation Table) و NTFS برای مدیریت فضای دیسک سخت بکار می روند.

برای ذخیره اطلاعات و نصب سیستم عامل، پیش از هر چیز باید دیسک سخت را پارتیشن بندی کرد [۱]. سپس، هر پارتیشن یا Volume را با سیستم فایل دلخواه، فرمت کرد [۲]. فهرست درایوهای مختلف در پنجره My Computer این تقسیم بندی را به ما نشان می دهد. (برای فهمیدن سیستم فایل موجود بر روی هر درایو، گزینه Properties را از منوی File انتخاب کنید - شکل ۱)



شکل ۱- فایل سیستم درایوهای مختلف در پنجره ی Properties

تذکر: در این متن منظور از «درایو»، volume یا drive است.

عملیات [۳] I/O، صرف نظر از سیستم فایل، امکان دسترسی برنامه ها و کاربران به فایل ها را فراهم می کند. با این حال، قابلیت های موجود، به سیستم فایل و سیستم عامل مورد استفاده بستگی دارد.

۳-۱- FAT32

نگارش های سیستم فایل FAT32 شامل سیستم فایل های FAT12، FAT16 و FAT32 می شود. در این مقاله منظور، همان FAT32 که است که قابلیت های بیشتری دارد.

در این مقاله به این سیستم فایل نمی پردازیم. اگرچه در جای جای مقاله، مقایسه هایی بین NTFS و FAT32 انجام می دهیم.

۳-۲- NTFS

به همراه ویندوز NT، مایکروسافت سیستم فایل جدیدی به نام NTFS را معرفی کرد. از مهمترین ویژگی های این سیستم فایل می توان به موارد زیر اشاره کرد:

قابلیت بازیابی (Data Recoverability)

انعطاف پذیری در برابر اشکال در ذخیره اطلاعات (Storage Fault Tolerance)

امنیت اطلاعات (Data Security)

فشرده سازی (Compression)

نمایه سازی (Indexing Service)

ردگیری توزیع شده ی پیوندها (Distributed Link Tracking)

قابلیت تطابق بهتر NTFS با درایوهای بزرگ (Better scalability to large drives)
(شرح در بخش FAT32 یا NTFS)

در بخش بعدی این مقاله، علاوه بر شرح تفصیلی درمورد هر کدام از این ویژگی ها که در سیستم فایل FAT32 وجود نداشت، به سایر ویژگی های منحصر به فرد این سیستم فایل اشاره می کنیم.

– FAT32 یا NTFS

۳-۳-۱- سازگاری و رفع اشکال

پیش از تصمیم گیری درباره سیستم فایل، باید مسئله سازگاری را مد نظر قرار داد. در کامپیوتر هایی با چند سیستم عامل مختلف (مثلا XP و ۹۸) راه اندازی می شوند، باید سیستم فایل پشتیبانی شده در همه سیستم عامل ها، یعنی FAT32 را انتخاب کرد. چون این سیستم فایل امروزه در بیشتر سیستم عامل ها پشتیبانی می شود. برای اطلاعات بیشتر به بخش نسخه های NTFS مراجعه کنید.

NTFS برای فرمت کردن رسانه های برداشتنی (Removable media – نظیر دیسک فلاپی و CD) قابل استفاده نیست.

در مواقع اضطراری که به هر دلیل راه اندازی سیستم عامل بطور معمول ممکن نیست، در صورت استفاده از دیسک فلاپی راه انداز، درایوهای NTFS قابل دسترسی نیستند. در این موارد باید از CD راه انداز نصب ویندوز و ابزارهای همراه آن استفاده کرد.

در مورد مشکلات درایوهای NTFS که با ابزارهای ویندوز قابل رفع کردن نباشند، بطور کلی برنامه های کمتری نسبت به FAT32 یافت می شود که بتوانند NTFS، آن هم جدیدترین نسخه ی آن را ترمیم کنند.

با توجه به تذکرات بالا، در صورت خرابی NTFS که منجر به از کار افتادن سیستم عامل شود، رفع اشکال با مشکلاتی روبرو می شود. بعضی افراد، سیستم عامل خود را بر روی یک درایو FAT32 نصب می کنند. با رفع اشکال درایو FAT32 و راه اندازی سیستم عامل، می توان درایوهای NTFS را رفع اشکال کرد. در این صورت، می توان ویژگی های منحصر بفرد NTFS را برای ذخیره اطلاعات با ارزش بکار گرفت.

۳-۲-۳- قابلیت تطابق بهتر NTFS با درایوهای بزرگ

به جز امکانات منحصر به فردی که تنها با استفاده از NTFS قابل دستیابی است، نکات زیر پیرامون کارایی NTFS قابل توجه است.

FAT32 جدول تخصیص فایل های خود را همیشه در ابتدای فضای درایو قرار می دهد. بنابراین به دلیل نیاز مداوم به روز رسانی این جدول، همیشه یک جریمه ی مسافت وجود دارد. اکنون که درایوهای سخت بسیار بزرگ شده اند، این رفت و برگشت واقعا موجب کاهش کارایی می شود. NTFS با استفاده از روش خاصی برای ذخیره فایل ها سعی کرده است کارایی را در این موارد بالا ببرد.

جدول ۲- اندازه درایو در سیستم فایل ها به نقل از [a.۲]

NTFS FAT32

Min. Volume Size Recommended: 200 MB * ۵۱۲MB××

Max. Volume Size ۱۶EB *** ۲TB

Windows XP formats up to 32 GB

× البته حتی درایوهایی با حجم ۱۰ مگابایت را هم می توان با NTFS فرمت کرد ولی بدلیل فضای سربار بیشتری که NTFS نسبت به FAT32 از درایو اشغال می کند، از فرمت کردن پارتیشن های کوچکتر از ۲۰۰ مگابایت با NTFS باید پرهیز کرد.

×× درایوهای کوچکتر از ۵۱۲ مگابایت باید با FAT16 یا FAT12 فرمت شوند.

$$1 \times \times \times \text{Exabyte} = 1024 \text{ Terabytes} = 1024 * 1024 \text{ Gigabytes}$$

نقطه ضعف دیگر FAT32 ذخیره ی ناهوشمندانه فایل بر روی دیسک است به این معنی که به دنبال جای خالی می گردد و فایل را در اولین جایی که پیدا می کند می نویسد و برایش مهم نیست که این فضا برای نگهداری همه ی فایل کوچک باشد و مجبور شود فایل را به چند تکه بشکند و اینجا و آنجای دیسک قرار دهد. به عبارت دیگر، تنها کارایی نوشتن مد نظر است و اصلا مهم نیست که این فایل بعدا قرار است با چه سرعتی خوانده شود. پیامد این امر، بروز مشکلات جدی در زمینه ی چند تکه شدن فایل ها (fragmentation) است که منجر به کاهش بیش از پیش کارایی می شود.

از نقاط ضعفی که در FAT16 وجود داشت و در FAT32 (تقریبا) و NTFS (بطور کامل) رفع شده است، استفاده از کلاسترهای بسیار بزرگ بر روی دیسک های حجیم بود که موجب هدر رفتن زیاد فضای دیسک می شد.

- تبدیل به NTFS

برنامه نصب ویندوز XP این امکان را به شما می دهد که درایوهایی که پیش از نصب از FAT32 استفاده می کردند را به NTFS تبدیل (convert) کنید و احتیاجی به فرمت کردن درایو خود بصورت NTFS ندارید و اطلاعاتتان بر روی دیسک باقی می ماند. این کار پس از نصب ویندوز هم ممکن است (البته با استفاده از دستور convert.exe). برای اطلاعات بیشتر به راهنمای ویندوز (برنامه Disk Management یا دستور convert.exe) مراجعه کنید. مرجع [b.۶] راهنمای مناسبی برای این کار است.

البته بهتر است ابتدا از اطلاعات خود یک کپی تهیه کنید سپس درایو خود را بصورت NTFS فرمت کنید و تر و تازه شروع کنید تا بهترین کارایی نصیبان شود. هرچند با تبدیل کردن به NTFS هم می توانید از امکانات آن بهره ببرید.

تنها مدیر سیستم (Administrator) از اجازه های لازم برای فرمت کردن و تبدیل درایوها برخوردار است.

ویندوز XP بصورت خود کار همه ی درایوهای NTFS سیستم را به آخرین نسخه ی NTFS ارتقا می دهد. بنابراین با نصب ویندوز XP باید برنامه های رفع اشکال NTFS خود را از نظر سازگاری بررسی کنید. نیز مراجعه کنید به بخش نسخه های NTFS.

این نکته را به خاطر داشته باشید که وقتی فرمت درایو خود را با تبدیل یا فرمت کردن به NTFS تغییر دادید، به همان سادگی نمی توانید بر عکس این کار را انجام دهید. یعنی ویندوز این امکان را در اختیار شما قرار نمی دهد که درایوهای NTFS را به FAT32 تبدیل کنید. ممکن است مجبور شوید درایو خود را به FAT32 فرمت مجدد کنید. البته برنامه هایی برای تبدیل وجود دارند (نظیر Partition Magic) ولی تا وقتی از سازگاری این برنامه ها با نسخه جدید NTFS که در ویندوز XP بکار می رود مطمئن نشده اید دست بکار نشوید. با این وجود اگر از ویژگی هایی که مختص NTFS است استفاده شده باشد، ممکن است بعضی داده ها حین تبدیل از بین برود. برای کسب اطلاعات بیشتر به راهنمای این برنامه ها مراجعه کنید.

در هر صورت، پیش از اعمال هرگونه تغییری در سیستم فایل خود، از اطلاعات مهم، بر روی سایر درایوها یا وسایل جانبی ذخیره اطلاعات پشتیبان گیری کنید.

آموزش ویندوز XP

منوی Start:

ویندوز XP به همراه دو منوی Start کاملاً متفاوت ارائه شده است. ۱- منوی پیش فرض که مخصوص ویندوز XP است، ۲- منوی کلاسیک که مشابه آنچه در ویندوز ۲۰۰۰ بود میباشد. در حقیقت تفاوت اصلی دو منوی فوق بر اساس سطح مهارت کاربر ویندوز بنا نهاده شده است. اغلب کاربران حرفه ای منوی Classic را ترجیح می دهند با وجود شلوغی و دسترسی سخت تر به برنامه های آن.

انتخاب نوع منوی Start

با کلیک راست بر روی منوی Start یا نوار وظیفه و انتخاب گزینه ی Properties پنجره ای با عنوان Task Bar And Start Menu Properties باز میشود. از طریق زیربرگ Start Menu نوع منو را انتخاب کنید (Classic یا Start Menu)

پیگردندی منوی Start ساده:

در منوی Start ساده که مخصوص XP است در قسمت سمت چپ منو، برنامه های پرکاربرد کاربر نمایش داده میشود. این قسمت به دو ناحیه ی برنامه های ثابت و برنامه های پرکاربرد تقسیم بندی شده. قسمت برنامه های ثابت کاربر در ناحیه بالای پانل سمت چپ منوی Start قرار دارد که بطور پیش فرض برنامه های مورد استفاده ی کاربر برای کار با اینترنت و صندوق پست الکترونیک وی در آن گنجانده شده است.

برای اینکه برنامه ای را به این ناحیه اضافه کنید، کافی ست روی فایل اجرایی این برنامه (در هر محلی که باشد) کلیک راست کرده و گزینه ی Pin To Start Menu را انتخاب کنید و برای حذف برنامه ها از این ناحیه کافی ست بر روی آیکن مورد نظر کلیک راست کرده و Unpin... را انتخاب کنید.

در زیر این ناحیه و بعد از یک خط جداکننده لیست برنامه هایی که زیاد مورد استفاده ی کاربر قرار می گیرند قرار دارد.

برای تنظیمات بیشتر بر روی دکمه ی Start یا نوار وظیفه کلیک راست کرده و گزینه ی Properties را انتخاب کنید. پنجره ای با دو زیربرگ باز می شود. Start Menu و سپس Customize را انتخاب کنید.

زیربرگ General: از طریق این قسمت می توان اندازه ی آیکن ها (Small Icons یا Large Icons) را تعیین کرد.

در قسمت Programs تعداد برنامه هایی که در ناحیه ی پرکاربرد کاربر نمایش داده میشوند مشخص میشود و دکمه ی Lear List لیست این برنامه ها را خالی میکند تا اصطلاحاً منوی Start خلوت تر شود.

بخش Show On Start Menu برنامه هایی که کاربر برای کار با اینترنت و صندوق پست الکترونیک (Email) خود از آنها استفاده میکند تعیین میشود. با برداشتن تیک آنها میتوان این برنامه ها را از منوی Start حذف کرده یا از طرق منوی مقابل نوع برنامه را تغییر داد.

زیربرگ Advanced: قسمت Start Menu Settings شامل دو گزینه است

Open Submenus... نوع باز شدن زیرمنوها (مانند زیرمنوی All Programs)، اینکه برای

باز کردن آنها نیاز به کلیک ماوس باشد یا تنها با توقف نمایشگر ماوس این زیر منوها باز شوند .

Highlight Newly...: میدانیم که چنانچه کاربر برنامه ی جدید نصب کند مسیر دسترسی به

آن در قسمت All Programs (همان پوشه ی Programs معروف) قرار میگیرد. انتخاب این گزینه

باعث میشود که چنانچه کاربر برنامه ی جدید نصب کرد، نام آن در زیرمنوی All Programs

متمایز از بقیه و هایلایت شود.

قسمت Start Menu Items: نمایش یا عدم نمایش برنامه هایی که در قسمت سمت راست منو

قرار میگیرند (مثل My Documents و غیره) بطور مثال برای Control Panel سه تنظیم دارد:

Display As A Link به این معنی که با کلیک بر روی نام Control Panel در منوی Start

کنترل پنل باز شود، Display As A Menu که محتویات کنترل پنل را به صورت یک زیر منو در

جلوی نام آن نمایش میدهد و سرآخر Don't Display که نام کنترل پنل را از منوی Start حذف

میکند.

قسمت Recent Documents: پوشه ای به نام My Recent Documents در منوی Start

وجود دارد که حاوی لیست آخرین فایل هایی است که کاربر آنها را باز کرده است. در این قسمت

گزینه ی List My Most Recently... نمایش یا عدم نمایش این پوشه بر روی منوی Start را

تعیین کرده و دکمه ی Clear List باعث خالی شدن این پوشه میشود.

پیکربندی منوی Start کلاسیک:

با فشردن دکمه ی Customize مقابل گزینه ی Classic Start Menu پنجره ی تنظیمات باز

میشود. با استفاده از دکمه های Add و Delete می توانید برنامه های منو را کم یا زیاد کنید. دکمه ی

Advanced محتویات منوی Start را Explore میکند (محتویات را در یک پنجره جداگانه

نمایش میدهد). دکمه ی Sort محتویات منو را مرتب میکند و Clear لیست آخرین فایل های باز شده

را که در پوشه ی Documents قرار دارند را خالی میکند.

ناحیه Notification (اعلان):

ناحیه سمت راست نوار وظیفه ناحیه اعلان نام دارد (در ویندوز ۹۸ به آن System Tray گفته میشد). در این قسمت لیست برنامه های مقیم در حافظه و نیز اعلانات (مثل اعلان تشخیص یک سخت افزار جدید) و برخی پیغامهای خطای ویندوز (مانند اخطار کمبود فضای یکی از درایوها) نمایش داده میشود.

نکته: زمانی که کاربر میخواهد برنامه ای را اجرا کند، سیستم عامل (ویندوز) آن برنامه را از هارد به روی حافظه اصلی (Ram) بار میکند. برخی برنامه های همیشه در Ram آماده ی اجرا هستند و نیازی به بارگذاری ندارند به این برنامه ها اصطلاحاً مقیم در حافظه (Memory Resident) گفته میشود.

برای تعیین نمایش یا عدم نمایش این برنامه ها، بر روی یک قسمت خالی از نوار وظیفه کلیک راست کنید، در قسمت پائین زیربرگ Taskbar قسمت Notification Area قرار دارد. تنظیمات آن عبارتند از:

Show Clock: تعیین نمایش یا عدم نمایش زمان

Hide Inactive Icons: تعیین پنهان کردن آیکنهایی از ناحیه ی اعلان که کمتر استفاده میشوند. با علامت زدن آن دکمه ی Customize فعال میشود. با فشردن دکمه ی Customize میتوان تعیین کرد که برنامه های این ناحیه به چه صورت نمایش داده شوند. بر روی یکی از برنامه ها به دلخواه کلیک کنید، منویی مقابل آن ظاهر میشود که شامل گزینه های: Hide When Inactive برای پنهان شدن آیکن زمانی که غیرفعال است و کاربر از آن استفاده نمیکند، Always Hide را همیشه پنهان کرده و Always Show باعث میشود که در هر حالت نام این برنامه در ناحیه اعلان نمایش داده شود. توجه داشته باشید که تغییراتی که میدهید در دفعه ی بعدی که ویندوز اجرا میشود (بعد از یک بار خاموش و روشن شدن سیستم) اعمال خواهد شد.

ضمناً بعداً در توضیح برنامه ی System Configuration خواهیم گفت که چگونه میتوان لیست کاملی از برنامه های ناحیه ی اعلان و برنامه های مزاحم مقیم در حافظه را مشاهده کرد و جلوی اجرای آنها را گرفت.

مدیریت کاربران و کامپیوتر:

معرفی MMC(Microsoft Management Console): برنامه‌هایی هستند که حاوی ابزارهای مناسب برای مدیریت یک شبکه و ارائه‌ی سرویس به کاربران بوده و به کمک آنها میتوان بر مشکلات شبکه نظارت داشته و وظایف پیکربندی را به سرعت انجام داد.

هر MMC در واقع یک حامل است که وظایف آن را برنامه‌های داخل آن که اصطلاحاً Snap-In نامیده می‌شوند تعیین میکنند.

کنسولهای از پیش تعریف شده‌ی XP را میتوان در Control Panel>Administrative Tools یافت.

تعریف یک کنسول MMC برای مصارف گوناگون: شما به عنوان کاربر یا مدیر شبکه نیاز به برنامه‌های مدیریتی و محافظتی خاصی دارد که این ابزارهای در قسمتهای مختلف ویندوز پراکنده هستند. بهتر است که این ابزارهای را در یک کنسول جمع‌آوری نموده و در مواقع لزوم از یک کنسول برای تمام مقاصد مورد نیاز خود استفاده کنید. برای تعریف یک کنسول جدید: در کادر Run از منوی Start عبارت MMC را تایپ کرده، Ok کنید. سپس دستور File>Add/Remove Snap-In را انتخاب کرده و در کادر باز شده دکمه‌ی Add

را بزنید تا لیست Snap-In های در دسترس نمایش داده شوند. بعد از اضافه کردن برنامه‌های مورد نظر کنسول را از طریق File>Save ذخیره کنید. لیست کنسولهای پیش فرض ویندوز و کنسولهای تعریف شده‌ی خود را در Start>All Programs>Administrative Tools خواهید دید.

معرفی کنسول Computer Management:

این ابزار امکان انجام وظایف نگهداری کامپیوتر را فراهم میکند. از طریق آن میتوان سه ناحیه سیستم کامپیوتری را مدیریت کرد: System Tools و Storage و Services And Applications. ضمناً میتوان سیستمهای دیگر موجود در شبکه را نیز مدیریت کرد که برای انجام این کار، در داخل برنامه، بر روی Computer And Management کلیک راست کرده و Connect To Another Computer را انتخاب کنید. چنانچه نام کامپیوتر دیگر را نمیدانید بر روی Browse کلیک کنید تا کلیه کامپیوترهای شبکه نمایش داده شوند. هنگام اتصال به یک

کامپیوتر دیگر، موجودیتهای اصلی همچنان نمایش داده میشوند اما در زیرپوشه‌ها تغییراتی رخ میدهد. ضمناً بطور مثال از Disk Defragmenter برای درایو کامپیوتر دیگر نمیتوان استفاده کرد.

System Tools: شامل ابزارهای پیکربندی و نگهداری سیستم است.

Event Viewer: با هر بار راه‌اندازی ویندوز، این ابزار به‌روز می‌شود و کلیه رخدادهای سیستم را ثبت میکند. این رخدادها شامل وقایع برنامه‌های کاربردی (Application)، وقایع سرویس‌های سیستم (System) و رخدادهای امنیت سیستم (Security) می‌باشند. در واقع هر یک از این بخش‌ها یک فایل Log جداگانه هستند. در این فایلها سه سطح ردگیری ثبت می‌شوند که با دابل کلیک بر روی هر قسمت آنها را در پانل سمت راست مشاهده می‌کنید: اطلاعات (Information)، هشدار (Warning) و خطا (Error).

پیامهای Information: شامل رخدادهای عادی و نه چندان جدی مثل شروع یا پایان اجرای یک برنامه هستند.

پیامهای Warning: شامل هشدارهای نه چندان جدی هستند مثلاً اگر نصب یک برنامه یا یک قسمت از ویندوز موفقیت آمیز نباشد یک هشدار در این Log درج میشود.

پیامهای Error: حاوی رویدادهای بحرانی هستند که باید فوراً به آنها رسیدگی شود.

برای هر یک از اطلاعات فوق شرح مختصری آمده که آنچه باید به آن توجه کرد ستون Source است که منبع ایجاد پیام را تعیین میکند. هر یک از پیامها را که باز کنید جزئیات آن نمایش داده میشود، به همراه دکمه‌ی Copy که متن پیام را در Clipboard کپی میکند.

بهترین راه برای ردیابی عیبهای جاری سیستم این است که یک بار کلیه فایلهای Log را که در Event Viewer هستند پاک کنیم، به طور مثال برای پاک کردن Log مربوط به Application، روی نام Application کلیک راست کرده و Properties را انتخاب کنید، در پنجره‌ی باز شده دکمه‌ی Clear Log را بزنید. سپس سیستم را Reset کنید و مجدداً رخدادهای Event Viewer را بررسی کنید تا مطمئن شوید که رخدادهای جدید را بررسی میکنید.

نکته: فایل Log یک فایل متنی است که وقایع یک عمل خاص را ثبت میکند بطور مثال هنگام کار کاربران شبکه روی کامپیوتر Server فایلهای Log از جزئیات عملکرد آنها ثبت میشود که مدیر شبکه را از فعالیتهای کاربران مطلع میکند. پسوند این فایلها Txt یا Log است که فایلهای Log

ویندوز را میتوان در پوشه‌ی Windows یا شاخه‌ی Program Files پیدا کرد. مسلماً فایل‌هایی که در نامشان کلمه‌ی Error یا Warning آمده از اهمیت بیشتری برخوردار هستند.

Shared Folders: منابع که بر روی شبکه بین کاربران به اشتراک می‌گذاریم را از طریق این Snap-In کنترل می‌کنیم. شامل موارد زیر است:

Shares: نشان‌دهنده‌ی درایوهای اشتراکی و تعداد اتصالات کاربران به آنهاست. انواع اشتراک‌ها عبارتند از: پوشه‌هایی که خود ویندوز به طور پیش فرض بین کاربران به اشتراک گذاشته است و منابعی که مدیریت آنها را به اشتراک گذاشته که همراه یک علامت \$ نمایش داده میشوند. Sessions: نام و تعداد افرادی که به سیستم متصل هستند را نمایش می‌دهد ضمن اینکه هر یک از قسمتهای آن شامل تعداد فایل‌های باز شده توسط هر فرد و مدت زمان اتصال و بیکاری می‌باشد. در این قسمت میتوان به جلسه کاری (اتصال) یک کاربر پایان داد (با کلیک راست کردن روی نام وی و انتخاب Close Session) اما بهتر است قبل از انجام این کار برای کاربر یک پیغام هشداردهنده ارسال کنیم: روی نام Computer Management کلیک راست کرده و All Tasks > Send Console Message.

Open Files: میتوان لیست فایلهای مشترک را بررسی کرد. اگر روی نام فایلی علامت قفل باشد به این معنی است که فایل بین دو یا چند کاربر مشترک است ولی امکان کار همزمان روی فایل را ندارند. میتوان فایل‌های مشترک را نیز بست.

Local Users And Groups: لیست کاربران و گروه‌های تعریف شده را نمایش میدهد. از طریق قسمت Users میتوان کاربر جدید تعریف کرد. میدانید که تعریف کاربر یا حساب کاربری از طریق اپلت User Accounts در Control Panel هم امکان پذیر است. برای تعریف کاربر در قسمت Users روی نام پوشه کلیک راست کرده و New User را انتخاب کرده و مشخصات کاربر را تعریف کنید. سپس بعد از زدن دکمه‌ی Create و ایجاد کاربر روی نام آن کلیک راست کرده و Properties را انتخاب کنید. در این قسمت میتوان گروهی که کاربر به آن تعلق خواهد داشت و مسیر ایجاد فایل Profile کاربر را تعیین کرد. Profile دربردارنده‌ی تنظیمات Login کاربر است.

ضمن اینکه میتوان کاربران موجود را در این قسمت غیرفعال کرد یا امکان تغییر رمز عبور را از کاربر گرفت.

Performance Logs And Alerts: جهت ردگیری کارایی سیستم و تنظیم هشدارهایی که هنگام کاهش فضای دیسک سخت و یا کارایی یک موضوع نمایش داده شوند استفاده میشود.

Device Manager: لیست قطعات سخت افزاری سیستم را نمایش میدهد ضمن اینکه میتوان وضعیت صحت یا عدم صحت عملکرد یک قطعه را بررسی کرد.

Storage: سیستم شامل سه منبع اساسی است: حافظه اصلی (Ram)، دیسک سخت و پردازش ها، که باید کارایی آنها را کنترل کرد.

Removable Storage: وضعیت درایوهای قابل حمل و نقل مثل CD_ROM و DVD_ROM و یا

Zip Drive

ها که مشابه هارد دیسک ولی قابل حمل و نقل هستند را نمایش میدهد.

Disk Defragmenter: داده های دیسک سخت را تشخیص داده و به کاهش هزینه های کارکرد فیزیکی دستگاه مثل هد کمک میکند.

Disk Management: در این قسمت می توان پارتیشن جدید ایجاد کرد، نام حرف یک درایو را تغییر داد، درایوی را فرمت کرد و وضعیت درایو را بررسی کرد.

:Services And Applications

Services: لیست سرویسهای موجود بر روی سیستم به همراه وضعیت هر سرویس است. کاربر میتواند یک سرویس را به دلخواه اجرا کند یا به اجرای آن پایان بدهد.

Indexing Service: در پس زمینه ی ویندوز محتوایت دیسک سخت را کنترل میکند و هر زمان که کاربر نیاز به خواندن اطلاعاتی از روی هارد داشته باشد وارد عمل میشود و به تسریع یافتن اطلاعات کمک میکند.

امنیت

برای تنظیم امنیت کاربران محلی، از کنسول Local Security Policy در Control Panel > Administrative Tools استفاده می کنیم.

قسمتهای مختلف این کنسول را بررسی می کنیم:

Account Policies: شامل پوشه های زیر است:

Password Policy: محتویات آن بر نحوه ی ورود کاربران به سیستم اثر می گذارد با این وجود تنظیمات آن چندان جدی نیستند. یکی از راههای جلوگیری از نفوذ هکرها به سیستم این است که به طور مرتب و در فواصل زمانی مشخصی رمزهای عبور عوض شوند. از جمله تنظیمات میتوان به Password History اشاره کرد که مشخص میکند چه تعداد از رمز عبورهای قدیمی کاربران حفظ شود تا ویندوز از تغییر منظم رمزهای عبور توسط آنها مطمئن شود. قسمتهای Minimum Password Age و Maximum Password Age

مشخص میکنند که حداقل و حداکثر فاصله ی زمانی مجاز که هر کاربر فرصت دارد رمز خود را تغییر دهد چند روز است. ضمناً از طریق Password Must Meet ... تعیین می کنیم که رمز عبور هر کاربر از حداکثر میزان پیچیدگی برخوردار باشد تا به راحتی قابل کشف نباشد، به این معنی که رمز باید شامل هر سه دسته کاراکترهای حروف، ارقام و علامتهای ویژه (مثل & و ! و ..) باشد.

Account Lockout Policies: تعطیلی یک حساب کاربری (Lockout) زمانی رخ میدهد که کاربر به تعداد دفعات مشخصی رمز عبور خود را اشتباه وارد کند که در این حالت ویندوز به وی پیغام میدهد که حساب وی تعطیل شده و باید با مدیر سیستم تماس بگیرد.

Account Lockout Duration: مدت زمان تعطیلی یک حساب را تعیین میکند.

Account Lockout Threshold: تعداد دفعاتی که یک کاربر میتواند رمز خود را اشتباه وارد کند و پس از آن حساب وی تعطیل میشود.

Account Counter After Reset: مدت زمانی که میبایست طی شود تا یک حساب بطور خودکار از حالت تعطیل خارج شود.

Local Policies: تنظیمات آن در حین کار یک کاربر با ویندوز، بر نحوه‌ی کارکرد و نوع عملیاتی که کاربر حق انجام آنها را دارد مد نظر قرار خواهد گرفت.

Audit Policy: Audit به معنی نظارت و ممیزی است. در این قسمت تعیین میکنیم که ویندوز بر چه دسته از فعالیت‌های کاربران نظارت داشته باشد و نیز هر نوع نظارت بر موفقیت‌آمیز بودن یا شکست انجام یک فعالیت صورت پذیرد.

User Right Assignment: دربرگیرنده‌ی تنظیماتی است که بر نحوه‌ی دسترسی به هر شیء در سیستم کنترل دارند. برای هر فعالیت می‌توان یک دسته از کاربران یا گروهی را اضافه یا حذف کرد. برای تشخیص اینکه سیستم شما مورد نفوذ هکرها قرار گرفته یا خیر، توجه به کاربران تعریف شده برای قسمتهای مختلف این پوشه حائز اهمیت است، بطور مثال اگر گروه Everyone قدرت نادیده گرفتن تنظیمات لازم برای ورود محلی (Local) به سیستم را پیدا کرده باشد به احتمال قوی سیستم مورد نفوذ قرار گرفته است.

میدانید که به هنگام تعریف کاربر برای سیستم، میتوان به گروه Guest اجازه‌ی ورود به سیستم را بدهید (در اپلت User Accounts واقع در Control Panel). اگر نخواهیم گروه Guest اجازه ی ورود پیدا کنند میتوانیم از همان قسمت Guest را غیرفعال (Turn Off) کنیم. اما با این وجود هنوز هم گروه Guest کاملاً غیرفعال نشده، برای اطمینان از غیرفعال شدن آن، باید در این پوشه (Local Security Settings) و در قسمت Log On Locally، گروه Guest را حذف کنید.

Security Options: بر پردازش‌های سیستم اثر گذاشته و دسترسی یا عدم دسترسی کاربران و گروهها به برنامه‌ها و منابع سیستم را کنترل میکند. مثلاً میتوان امکان کار با درایو CD_ROM را از برخی کاربران گرفت.

گزینه‌ی **Message TextInteractive Logon:** برای تعیین پیغامی است که به کاربران به هنگام ورود به سیستم داده خواهد شد.

Interactive Logon: Do Not Require Ctrl+Alt+Del... تعیین میکند که آیا برای نمایش پنجره‌ی تعیین نام کاربری و رمز عبور لازم است این سه کلید فشرده شوند یا خیر.

تنظیمات این پوشه بسیار گسترده و متنوع است.

Public Key Policies: این قسمت برای تنظیم گواهینامه‌های (Certificate) سیستم استفاده می‌شود. گواهینامه یک فرم هویتی است که با ارائه‌ی آن به شخصی میزان اعتبار سیستم و مدیریت را به وی اطلاع داد. گواهینامه زمانی لازم است که قرار است برای شخصی فرستاده شود یا اینکه یک کاربر از محلی به محل دیگری انتقال داده شود. امکان ایجاد، حذف باز کردن گواهینامه در این قسمت گنجانیده شده است.

IP Security ...: تنظیمات مختلف این قسمت، برای هر چه ایمن تر شدن محاسبات مربوط به Ip میباشد. ایمنی روابط بین سیستمهای داخل شبکه در این قسمت تضمین میشود.

پنهان سازی داده‌ها در XP: روشی که در زیر ارائه می‌شود تنها در صورتی قابل استفاده است که نوع درایو شما به هنگام نصب ویندوز از نوع NTFS انتخاب شده باشد.

بر روی فایل یا پوشه‌ی مورد نظر کلیک راست کنید، سپس Properties را انتخاب کنید. در زیر برگه General بر روی دکمه‌ی Advanced کلیک کنید سپس گزینه‌ی Encrypt Contents To Secure Data را علامت بزنید.

عیب یابی و نگهداری سیستم در XP:

برنامه Error Checking: این برنامه مشابه برنامه‌ی Scandisk در نسخه‌های قبلی ویندوز (ویندوز X9) است که خطاهای سطح دیسک سخت را مورد بررسی قرار میداد. برای اجرای آن باید از طریق My Computer عمل کنید. بر روی درایوی که میخواهید اسکن شود کلیک راست کرده و از زیر برگه Tools دکمه Check Now را بفشارید. این برنامه دو تنظیم دارد:

Automatically Fix File System Errors: با علامت زدن آن خطاهای فایل سیستم را بطور خود کار رفع میکند.

Scan For And Attempt Recovery Of Bad Sectors: سکتورهای معیوب هارد را بررسی کرده و سعی در رفع عیب آنها میکند.

انتخاب گزینه‌ی دوم زمانی که صرف بررسی سطح دیسک میشود را بالا میبرد اما ارزش آن را دارد.

برنامه ی Backup: تهیه یک پشتیبان از اطلاعات دیسک سخت یکی از مهمترین مراحل نگهداری سیستم است. تهیه پشتیبان به معنی نگهداری یک کپی از اطلاعات است که در صورت خراب شدن یا از بین رفتن اطلاعات اصلی از پشتیبان استفاده شود.

برای گرفتن پشتیبان از اطلاعات میتوان برنامه را از طریقی که برنامه ی Error Checking اجرا کردیم و یا از مسیر برنامه های سیستمی ویندوز Start>All Programs>Accessories>System Tools>Backup اجرا کرد.

پشتیبان گیری از اطلاعات در دو حالت ویزارد (Wizard) و یا غیر ویزارد اجرا کرد.

ویزارد پشتیبان گیری:

۱- در مرحله ی اول پنجره ی خوشامدگویی نمایش داده میشود، Next را بزنید.

۲- برای گرفتن پشتیبان باید در این مرحله گزینه ی اول (Backup Files And Settings) را انتخاب کنید و Next

۳- در این مرحله تعیین میکنیم که از چه نوع اطلاعاتی قصد پشتیبان گیری داریم. اگر گزینه ی Let Me Choose... را انتخاب کنید امکان انتخاب دستی اطلاعات هارد را دارید با زدن دکمه ی Next فایل های مورد نظر را انتخاب کنید و مجدداً Next

۴- در این مرحله محل ذخیره سازی فایل پشتیبان (از طریق منوی Choose A Place.. و دکمه ی Browse) و نام فایل پشتیبان (Type A Name..) را تعیین کرده و Next

۵- در این مرحله و با زدن دکمه ی Finish ویندوز شروع به تهیه پشتیبان میکند.

ویزارد بازیابی پشتیبان:

مرحله ی اول همانند پشتیبان گیری است.

۲- گزینه ی Restore Files And Settings را انتخاب کنید و Next

۳- در پانل سمت چپ کل فایل پشتیبان یا فقط قسمتی از اطلاعات درون آن را انتخاب کنید و Next

۴- در این مرحله و با زدن دکمه ی Finish ویندوز شروع به بازیابی پشتیبان میکند.

یادگیری روش تهیه و بازیابی پشتیبان به روش غیرویزارد به عهده ی دانشجو میباشد.

برنامه های بهینه سازی دیسک سخت:

منظور از بهینه سازی دیسک سخت چیست؟ دیسک سخت یکی از منابع اصلی سیستم است که دقیقاً بر کارایی سیستم اثر میگذارد. انجام هر کاری که دیسک سریعتر بتواند گردش کند و مؤثرتر کار کند باعث افزایش کارایی سیستم میشود. بهینه سازی دیسک شامل کنار هم قرار دادن اطلاعات برای افزایش سرعت دسترسی به آنها و نیز پاکسازی فایلهای قدیمی و بلااستفاده برای صرفه جویی در فضای دیسک است.

برای انجام این اعمال از دو برنامه ی Disk Defragmenter و Disk Clean Up استفاده میکنیم.

Disk Cleanup: همیشه تعدادی از برنامه ها بر روی سیستم موجود هستند که فایلها کمکی (Temporary Files) ایجاد میکنند در حالیکه فقط یک بار به آن نیاز دارند و دفعات بعدی این فایلها عملاً بلااستفاده بوده و تنها فضای هارد را اشغال میکنند که حذف آنها به آزادسازی فضای هارد فوق العاده کمک میکند. بطور مثال برنامه های کاوشگر اینترنت (مثل Internet Explorer) و واژه پردازها (مثل Word) از برنامه های معروف تولید کننده فایلهای Temp هستند.

اجرای برنامه: برنامه را از مسیر برنامه های سیستمی ویندوز Start>All Programs>Accessories>System Tools اجرا کنید.

از قسمت Select Drive درایوی که میخواهید پاکسازی شود را انتخاب کنید. انواع فایلهایی که میتوان حذف کرد در قسمت Files To Delete نمایش داده میشود، همچنین فضایی که این فایلها اشغال کرده اند و نیز نام فایلهایی که حذف میشوند (View Files) قابل تشخیص است.

در زیربرگ More Options امکان حذف اجزاء ویندوز (Windows Component) و برنامه های نصب شده کاربر (Installed Programs) و نیز پاک کردن اطلاعات بازیابی اطلاعات و لغو آخرین تغییرات (System Restore) وجود دارد.

Disk Defragmenter: Fragment به معنی تکه تکه شدن دیسک است. هر زمان که با ویندوز کار میکنید ویندوز برای ذخیره سازی فایلها محل جدیدی روی دیسک پیدا میکند ضمناً بعد از مدتی کار کردن با سیستم و پاک کردن فایلها فضای خالی بین اطلاعات موجود در دیسک بوجود می آید که ممکن است ویندوز نتواند بعداً از آنها استفاده کند. برای ذخیره سازی فایلها بزرگ نیر، چنانچه محل مناسبی بطور پیوسته روی دیسک نباشد ویندوز فایل را به قطعاتی تقسیم کرده و در قسمت های مختلف دیسک ذخیره میکند و در این حالت تکه تکه شدن دیسک اتفاق می افتد. این مسأله بر کارایی اثر مستقیم دارد چرا که برای خواندن یک فایل قطعه قطعه شده باید هد هارد چندین به مکانهای مختلف جابجا شود. برنامه ی Disk Defragmenter سعی دارد که اطلاعات پراکنده ی سطح دیسک را کنار هم قرار داده و سطح دیسک را یکپارچه کند.

نکته: این برنامه دو مشکل دارد: اول اینکه فقط بر روی درایوهای محلی کار میکند و نمی تواند از راه دور و بر روی درایوها شبکه عمل کند و دوم اینکه وابسته به نسخه ی ویندوز است و باید با نسخه ی ویندوزی که از آن استفاده میکنید هماهنگ باشد.

اجرای برنامه:

۱- برنامه را اجرا کنید، لیستی از درایوهای شما را نمایش میدهد و نیز آمارهایی از نوع قالب بندی (فرمت)، ظرفیت کل، میزان فضای آزاد و درصد فضای آزاد. اولین گام برای یکپارچه کردن سطح دیسک این است که مطمئن شوید درایو به این عمل احتیاج دارد.

۲- دکمه Analyze را بزنید. این عمل باعث تحلیل اطلاعات موجود بر روی دیسک و بررسی نیاز یا عدم نیاز به عمل Defrag میشود بطوریکه ممکن است به شما پیغام بدهد در وضعیت فعلی این درایو به این عمل نیازی ندارد. با زدن دکمه View Report گزارش عمل تحلیل را می بینید.

۳- در صورت نیاز به انجام Defrag دکمه ی Defragment را بفشارید.

بازیابی اطلاعات و لغو تغییرات ویندوز با System Restore :

این برنامه برای برگرداندن سیستم به وضعیت آن در چند روز گذشته است. چنانچه ویندوز دچار مشکل شود (به دلایل مختلف از جمله ویروس، ریست شدن ناگهانی و از بین رفتن فایلها، اجرای یک برنامه ی مشکل دار و ...) میتوان از طریق برگرداندن سیستم به وضعیت قبل از بروز مشکل مجدداً از

ویندوز استفاده کرد. ضمناً چنانچه اشتباهاً فایل‌ها را حذف کرده اید از این برنامه برای برگرداندن فایل هم میتوان استفاده کرد.

اجرای برنامه:

از مسیر برنامه های سیستمی ویندوز Start>All Programs>Accessories>System Tools آن را اجرا کنید. پس از اجرا دو کار میتوانید انجام دهید:

الف) برگرداندن سیستم به وضع قبلی که با انتخاب گزینه ی Restore My Computer To An Earlier Time انجام میشود. بعد از انتخاب آن دکمه ی Next را بزنید و تاریخی که مایل هستید سیستم به آن برگشت کند را تعیین کنید، میتوانید از قسمت تقویم ماه مورد نظر و در قسمت جلوی آن (سمت راست) روز مورد نظر را تعیین کنید.

توجه: سیستم فقط به نقاطی برگشت میکند که بعنوان نقطه ی بازیابی تعیین شده باشد و نقطه ی بازیابی تاریخی مشخصی است که در ویندوز آن را برای بازگشت به وضعیت سیستم در آن تاریخ علامتگذاری میکند.

نقاط بازیابی به سه روش تعیین میشوند: ۱- نقاط علامتگذاری شده ((Checkpoint سیستم: خود سیستم بطور خودکار و طبق یک زمانبندی پیش فرض آنها را تهیه و تعیین میکند. ۲- نقاط علامتگذاری شده توسط کاربر: کاربر بطور دستی آن را تعیین میکند که در قسمت بعدی روش تعیین آن را شرح میدهم، ۳- نقاط نصب نرم افزار: تاریخی که در اثر نصب نرم افزار خاصی سیستم آن را علامت گذاری میکند.

ادامه: دکمه Next را بزنید. در این مرحله به شما هشدار میدهد که بعد از انجام عملیات لازم ویندوز یک بار سیستم را Restart میکند بنابراین تمام فایل‌های باز شده و نرم افزارهای در حال اجرا را ببندید ضمناً برنامه موجب از دست دادن اطلاعاتی که اخیراً با آنها کار کرده ایم مثل اسنادی که ایجاد کرده یا تغییر داده ایم نخواهد شد.

ب) منظور کردن تاریخ جاری به عنوان یک نقطه بازیابی: چنانچه وضعیت فعلی سیستم را مناسب برای بازیابی (در صورت بروز مشکل در دفعات بعدی اجرا) می دانید آن را به عنوان یک نقطه ی

بازگشت تعیین کنید. دقت کنید که نقاط بازگشت پس از ایجاد قابل حذف نخواهند بود و باید از درج آن مطمئن باشید.

برنامه‌ی System Restore از دو طریق دیگر هم قابل اجراست:

۱- System Configuration (مراجعه شود به توضیحات System Configuration)

۲- System Information و منوی Tools در آن

پیدا کردن مشکلات نرم افزاری سیستم و رفع آنها:

برنامه System Configuration:

در این بخش به پیکربندی ویندوز توجه شده است، بطور مثال وقتی آیکنی بلافاصله بعد از راه اندازی ویندوز در ناحیه اعلان Notification به نمایش در می آید بخشی از پیکربندی سیستم است. گاهی اوقات برنامه های راه انداز (Driver) با دیگر برنامه های سیستم هماهنگ نبوده و موجب بروز مشکلاتی میشوند. لایبطور مثال ممکن است برنامه ی Error Checking با نرم افزار نوشتن CD مشکل پیدا کند. برنامه ی System Configuration در تنظیمات هنگام راه اندازی سیستم نقش دارد.

نکته بسیار مهم: به علت اینکه این برنامه در فرآیند بوت سیستم نقش دارد تغییرات آن ممکن است در دسر ساز نیز باشد بنابراین در استفاده از آن بسیار مراقب باشید.

اجرای برنامه : از طریق Run در منوی Start و تایپ فرمان MSCONIG آن را اجرا کنید.

زیربرگ General: بر فرآیند اجرای ویندوز XP در دفعات بعدی راه اندازی سیستم اثر میگذارد. شامل قسمتهای زیر است:

Normal Startup: در این نوع راه اندازی، کلیه ی درایورها و برنامه های پیکربندی سیستم بار میشوند حتی چنانچه این برنامه ها جزء سرویس های اصلی و مهم سیستم محسوب نشوند. مسلماً در این حالت مقداری از حافظه ی اصلی صرف برنامه های بلا استفاده خواهد شد.

Diagnostic Startup: راه اندازی تشخیص به این معناست که سیستم تنها برنامه ها و درایورهای اصلی و مهم را بر روی حافظه بارگذاری میکند و این مسأله موجب صرفه جویی در Ram خواهد شد.

Selective Startup: در راه اندازی کاربر تعیین میکند که کدام درایور ها و برنامه ها بار شوند و شامل قسمتهای زیر است:

الف) Process Win.INI و Process System.INI ارتباط مستقیم با زیربرگهایی به همین نام که در پنجره ی برنامه مشاهده میکنید دارد. اینکه تنظیماتی که در این زیربرگها انجام شده در فایلهای منظور شده و هنگام راه اندازی، سیستم با توجه به این تنظیمات بوت شود در فعال یا غیر فعال کردن این دو گزینه انجام میگیرد.

ب) Load System Services و Load Startup Items نیز با زیربرگهای هم نام خود مرتبط هستند. درست مانند مورد فوق.

ج) گزینه های Use Original Boot.INI و Use Modified Boot.INI: تعیین میکند که از کدام نسخه از فایل Boot.INI استفاده شود. در مورد این فایل توضیح خواهیم داد. چنانچه شما فایل Boot.INI را دستکاری و اصلاح کنید یک نسخه ی اصلاح شده (Modified) از آن ایجاد میشود، این گزینه ها تعیین میکنند که از نسخه ی اصلی یا اصلاح شده ی این فایل به هنگام راه اندازی سیستم استفاده شود؟

دکمه ی Launch System Restore برنامه ی بازیابی اطلاعات سیستم (System Restore) را اجرا میکند که قبلاً به آن اشاره شد.

دکمه Expand File: چنانچه فایلهای سیستمی شما خراب شده باشند از طریق این قسمت میتوان نسخه ی نصب نشده آن را از درون فایلهای کابینتی ویندوز (Cab Files) مجدداً بر روی سیستم قرار داد. در این مورد در قسمت System Information توضیح داده خواهد شد.

نکته: قبل از بررسی دیگر قسمتهای این برنامه لازم است مختصری راجع به فایلهای INI.x و سه فایل مهم Boot.INI، System.INI و Win.INI توضیح دهیم.

فایلهای INI(tilization): این فایلها مخصوص نگهداری تنظیمات اولیه و پیکربندی ویندوز هستند و Registry ویندوز با آنها کار میکند، هر نرم افزاری که اطلاعات و تنظیمات خودش را برای

اجرا در دفعات بعدی ذخیره میکند نیز از فایل‌های مخصوص به خودش با این پسوند استفاده میکند. این فایل‌ها با فرمت ساده‌ی ASCII هستند که کاربر هم میتواند آن را باز کرده و متن آن را بخواند اما تنظیم و تغییر محتویات آن ممکن است به اجرای برنامه آسیب برساند.

فایل Win.INI مهمترین فایل پیکربندی ویندوز است که اطلاعات خود ویندوز و نرم افزارهای نصب شده ی کاربر را نگهداری میکند.

با نصب هر برنامه یک خط به این فایل اضافه میشود که اطلاعات: مسیر اجرایی برنامه و نوع فایل پیش فرض آن را نگهداری میکند.

مثلا اگر برنامه Netscape که یک کاوشگر اینترنت است را نصب کنید چنین خطی به فایل اضافه میشود:

Htm=C:\Program Files\Netscape\Netscape.Exe^.Htm

فایل System.INI نیز جزء فایل‌های پیکربندی و مهم ویندوز است.

فایل Boot.INI: این فایل بوسیله ویندوز سری 2000 (NT و XP) برای تشخیص نوع و تعداد سیستم عامل‌های نصب شده بر روی سیستم و نگهداری اطلاعات بارگذاری سیستم عامل‌ها بکار گرفته میشود. بطور مثال تعیین مدت زمان نمایش منوی بوت (که نام سیستم عامل‌ها را نمایش میدهد) و ترتیب قرار گرفتن نام‌ها و ... را تعیین میکند.

در زیربرگهائی که با نام فایل‌های INI فوق آمده تنظیم و اصلاح محتویات این فایل‌ها انجام میگردد.

زیربرگه‌های Win.INI و System.INI: برای تعیین اجرا یا عدم اجرای درایورهای ۱۶ بیتی (که مخصوص اجرا تحت سیستم عامل Dos بودند) از این زیربرگه‌ها استفاده کنید. چنانچه چنین گزینه ای در این زیربرگه‌ها موجود بود به این معنی است که شما درایور ۱۶ بیتی بر روی سیستم خود دارید که تنها در صورتی که میخواهید بازیهای و برنامه های تحت داس اجرا کنید به آنها نیاز خواهید داشت. همچنین تنظیم چاپگر و فونتهای قدیمی (مخصوص نسخه های قبلی ویندوز) نیز از این طریق انجام میگردد.

زیربرگ Boot.INI: بر نحوه ی فرآیند بوت نظارت دارد، از طریق کادر Timeout زمانی که برای انتخاب سیستم عامل در منوی بوت در اختیار دارید تعیین می کند. با دکمه های Move Up و

Move Down میتوانید موقعیت پارتیشن بوت را تعیین کنید و دکمه Set As Default سیستم عامل پیش فرض را تعیین میکند. ضمناً دکمه ی Check All Boot Paths سودمندی یا بلا استفاده بودن مسیرهای بوت سیستم و سیستم عامل های نصب شده یا غیر قابل راه اندازی را تعیین کرد.

زیربرگ Services: سرویس های ارائه شده توسط ویندوز و دیگر نرم افزار های نصب شده را لیست میکند و چنانچه در قسمت Essential کلمه Yes نوشته شده باشد ضروری بودن آن سرویس را تعیین میکند به این معنی که کاربر نباید این سرویس را غیرفعال کند. بطور مثال سرویس Netmeeting ویندوز برای ویدئو کنفرانس یا کنفرانس صوتی یا متنی از راه دور بین چند نفر است که در صورت نبود آن هم سیستم با مشکلی مواجه نمیشود و برای آزادسازی فضای Ram میتوان آن را غیرفعال کرد. با گزینه ی Hide All Microsoft Services میتوان متوجه شد که کدام سرویسها به ویندوز مربوط نبوده و توسط نرم افزارهای دیگر ارائه شده اند.

زیربرگ Startup: برنامه هایی که همزمان با اجرای ویندوز به طور خودکار اجرا می شوند (از جمله برنامه هایی که در ناحیه اعلان قرار می گیرند برنامه های مقیم در حافظه) را تعیین می کند.

در قسمت Notification اشاره شد که میتوان برنامه های ناحیه اعلان را غیرفعال کرد. غیرفعال کردن این برنامه ها از طریق همین زیربرگ انجام می شود.

از این طریق می توان به تشخیص برنامه های Adware و Spyware پرداخت. این برنامه ها زمان اتصال شما به اینترنت بدون اطلاع شما به شناسایی اطلاعات کاربری و اطلاعات مرورگر اینترنت شما می پردازد تا بعد متناسب با آن برای کاربر تبلیغات ارسال کند که اغلب برای کاربر ناراحت کننده است و سرعت سیستم را کاهش می دهد.

تشخیص عیوب سیستم

برنامه System Information:

از این برنامه برای تشخیص مشکلات سخت افزاری و سیستم فایلها و نیز وضعیت سیستم استفاده میشود. پس از تشخیص سخت افزار معیوب میتوان با جایگزین کردن راه انداز آن یا تعویض قطعه قدیمی مشکل سیستم را حل کرد. اطلاعات ارائه شده توسط آنرا میتوان بصورت یک فایل متنی و از طریق File> Export و یا بصورت یک فایل با پسوند NFO و از طریق File> Save ذخیره کرد.

این برنامه حاوی اطلاعاتی طبقه بندی شده بصورت زیر است:

Hardware Resources: اطلاعاتی راجع به منابع سخت افزاری موجود بر روی سیستم دارد.

قسمتهایی که حائز اهمیت بیشتر است عبارتند از:

Conflicts/Sharing: که شامل لیست سخت افزارهایی است که از منابع مشترکی استفاده کرده و با یکدیگر تداخل پیدا کرده اند میباشد. برای پیدا کردن مشکل به ستون resources دقت کنید و ببینید که کدام منابع نامشان دو بار یا بیشتر در این ستون آمده و سپس نام سخت افزارهایی که از این منبع به طور اشتراکی استفاده میکنند را در ستون devices ببابید.

Forced Hardware: شامل لیست سخت افزارهایی است که کاربر مجبور به تنظیم دستی آنهاست و اصطلاحاً قابلیت Plug And Play ندارند و بنابراین از تنظیمات غیر استاندارد پیروی میکنند.

Components: لیست کلیه لوازم جانبی و قطعات سیستم به همراه مشخصات آنهاست. قسمتی که برای جستجوی مشکل در بین این قطعات اهمیت دارد، قسمت Problem Devices میباشد که نام و کد خطای قطعه ی مشکل دار را نمایش میدهد.

Software Environment: اطلاعات کاملی از کلیه برنامه ها، سرویس ها و درایورهای نصب شده بر روی سیستم را ارائه میکند و در قسمت Program Groups لیست کلیه ی نرم افزارهای سیستم را نمایش میدهد. اطلاعاتی که در قسمت Windows Error Reporting ارائه میشود بسیار اهمیت دارد چرا که شامل لیست خطاهای رخ داده در محیط نرم افزاری سیستم و در واقع شامل لیست خطاهای ثبت شده در event Log (فایل Log برای ثبت خطاهای نرم افزاری) که برنامه ی Event Viewer آن را نمایش میدهد.

Internet Settings: لیست تنظیمات اینترنت سیستم است و اطلاعات دقیقی راجع به مرورگر Internet Explorer ارائه میکند.

لازم به تذکر است که از برنامه ی Event Viewer نیز به عنوان برنامه ای برای تشخیص عیوب نرم افزاری و بازدید وضعیت وقایع سیستم میتوان استفاده کرد. توضیح این برنامه در قسمت computer management آمده است.

فایل‌های سیستمی و حیاتی در ویندوز XP بطور دیجیتالی علامت گذاری میشوند تا در صورت هر گونه تغییر و بروز مشکل از طریق همین نشانه‌ها، اشکال فایل مشخص شود. امکان جالب دیگری که در برنامه‌ی System Information وجود دارد بررسی همین فایل‌های حیاتی و مهم از جهت بروز خطا در آنهاست. از منوی Tools برنامه کمکی File Signature Verification Utility را اجرا کنید. بعد از اجرا با زدن دکمه Start برنامه به بررسی فایل‌های مشکل دار میپردازد و سپس لیست آنها را به شما نمایش میدهد.

بعد از دیدن این لیست میتوانید این فایل‌ها را (در صورت امکان) مجدداً از فایل‌های کابینتی ویندوز بازیابی کرده و نسخه‌ی سالم آنها را جایگزین نسخه‌ی معیوب کنید. برای انجام این عمل برنامه‌ی System Configuration (MSconfig) را اجرا کنید و در زیربرگ General از دکمه Expand Files استفاده کنید.

سازگار کردن برنامه‌ها با ویندوز XP

گاهی برنامه‌هایی که در نسخه‌های قبلی ویندوز به خوبی کار میکرده‌اند در ویندوز XP بلا استفاده مانده و یا برخی وظایف خود را بخوبی انجام نمیدهند. قابلیت سازگار کردن برنامه‌ها با XP این امکان را در اختیار کاربر میگذارد که در صورت امکان برنامه را برای کار در ویندوز XP آماده کرده و آن را با XP تطبیق دهد. البته فعال کردن این قابلیت برای برخی برنامه‌ها مانند آنتی ویروس‌های قدیمی، برنامه‌های تهیه‌ی پشتیبان و برنامه‌های سیستمی به هیچ وجه توصیه نمیشود.

مراحل تطبیق:

برای شروع عملیات تطابق Program Compatibility Wizard را از طریق Start> All Programs>Accessories اجرا کنید.

۱-Next را در پنجره خوشامدگویی بزنید.

۲- محل و نوع انتخاب برنامه را تعیین کنید (الف) ویندوز لیست کلیه‌ی برنامه‌های نصب شده را به شما نمایش دهد، (ب) برنامه بر روی CD است، (ج) خود شما بطور دستی میخواهید برنامه را پیدا و انتخاب کنید. ما فرض میکنیم گزینه اول انتخاب شده است و Next

۳- اکنون برنامه را انتخاب کرده و مجدداً Next

۴- سیستم عاملی که این برنامه با آن سازگاری دارد و بر مبنای آن طراحی شده و یا سیستم عاملی که قبلاً بر روی آن این برنامه را بدون مشکل اجرا کرده اید انتخاب کنید و Next

۵- تنظیمات گرافیکی و وضوح تصویر را برای این برنامه تعیین کنید (طبق آنچه در خود برنامه پیشنهاد شده و یا حالتی که قبلاً بر اساس آن برنامه را بدون بروز مشکل اجرا میکرده اید) و Next

۶- اکنون ویندوز مشخصات این برنامه را طبق آنچه شما تنظیم کرده اید نمایش میدهد و با زدن دکمه ی Next چنانچه برنامه با XP تطابق داشته باشد برنامه اجرا شده و محیط کار آن برای شما نمایش داده میشود و در غیر اینصورت تنها با سیاه شدن صفحه ی مانیتور و عدم نمایش برنامه متوجه میشوید که برنامه با XP تطابق ندارد (حداقل با تنظیماتی که شما در نظر گرفته اید. امکان دارد با تغییر تنظیمات برنامه قابلیت اجرا داشته باشد). در هر صورت در برنامه ی بررسی تطابق سه انتخاب ظاهر میشود، که باید تعیین کنید آیا برنامه ی مورد بررسی اجرا شده است یا خیر و آیا XP این برنامه را همیشه با همین تنظیمات اجرا کند و یا از بررسی انطباق منصرف شده اید.

دستور کار شماره ۱ (منوی Start و ناحیه اعلان)

۱- بررسی کنید منوی Start به چه حالتیایی قابل نمایش است؟

۲- منوی Start را در حالت ساده (مخصوص XP) تنظیم کنید.

- ۳- برای اضافه کردن یک برنامه به قسمت برنامه‌های ثابت کاربر در منوی Start چه باید کرد؟
- ۴- چگونه میتوان از طریق منوی شروع بررسی کرد که اخیراً چه فایل‌هایی باز شده اند؟
- ۵- برای حذف گزینه های My Documents و Control Panel چه باید کرد؟
- ۶- چگونه میتوان Control Panel را طوری تنظیم کرد که محتویات آن بر روی خود منوی شروع دیده شود؟
- ۷- برای خالی کردن لیست برنامه های پرکاربرد کاربر را خالی کنید.
- ۸- منوی Start را طوری تنظیم کنید که زیرمنوها با کلیک کردن باز شوند.
- ۹- منوی Start را در حالت کلاسیک قرار دهید.
- ۱۰- برای حذف و اضافه کردن برنامه ها به این منو چه میکنید؟
- ۱۱- برنامه های آن را مرتب کنید.
- ۱۲- توضیح دهید که ناحیه ی اعلان حاوی چه نوع برنامه هایی است؟
- ۱۳- چگونه میتوان برنامه های ناحیه notification را نمایش داده یا پنهان کرد؟
- ۱۴- ناحیه اعلان را طوری تنظیم کنید که همیشه تمام آیکن‌های موجود در آن نمایش داده شود
حتا در صورت عدم فعال بودن برنامه.
- ۱۵- ساعت را از ناحیه اعلان حذف کنید.

دستور کار شماره ۲ (مدیریت کاربران و کامپیوتر)

- ۱- MMC چیست و چرا تعریف میشود؟
- ۲- کنسولهای پیش فرض XP را بررسی کنید.

۳- یک کنسول MMC تعریف کنید که شامل Snap-In های تعیین خط مشی امنیت گروه و یکپارچه سازی سطح دیسک و نمایش رخدادهای سیستم باشد. بعد از ایجاد این کنسول را از کدام مسیر میتوان اجرا کرد؟

۴- سه سطح ردگیری برنامه Event Viewer را بررسی کنید .

۵- یک فایل متنی که شامل متن سه پیغام از پیغامهای خطای Event Viewer راجع به موارد نرم افزاری است را از طریق خود برنامه ایجاد کنید.

۶- به دو روش یک حساب کاربری جدید تعریف کرده و تفاوت و شباهت های این دو روش را بررسی کنید.

۷- سه منبع اصلی سیستم که در کارایی سیستم نقش مؤثر و مستقیم دارند را نام ببرید.

۸- به سه روش برنامه Device Manager را اجرا کنید.

۹- چگونه میتوان حرف نام یک درایو را تغییر داد؟

۱۰- از یکی از درایوها قسمتی از حجم آن را جدا کرده و بعنوان یک درایو منطقی (Logical) جدید تعریف کنید.

۱۱- دو روش برای فرمت کردن یکی از درایوهای هارد بررسی کنید.

۱۲- به سه روش برنامه Disk Defragmenter را اجرا کنید.

دستور کار شماره ۳ (امنیت)

تنظیمات کاربران را بگونه ای تغییر دهید که :

۱- رمز عبور کاربران پیچیده و شامل هر سه دسته کاراکترهای موجود باشد.

۲- حداکثر تعداد روز اعتبار هر رمز ۱۰ روز باشد.

۳- در صورتیکه کاربر سه بار رمز خود را اشتباه وارد کرد، حساب کاربری وی تعطیل شود.

۴- ویندوز بر رویدادهای زمان ورود کاربران به ویندوز در حالت عدم موفقیت نظارت داشته باشد.

۵- سه مورد از تنظیمات دسترسی کاربران به سخت افزارها و سه مورد مربوط به ورود کاربران به سیستم را به دلخواه بررسی کنید.

۶- یک پیغام متنی برای زمان ورود کاربران به سیستم تنظیم کنید.

۷- برای کاربر خاصی در شبکه پیغام متنی ارسال کنید.

دستور کار شماره ۴ (عیب یابی و نگهداری)

۱- به جای برنامه Scan Disk چه برنامه ای وظیفه بررسی عیوب سطح دیسک را به عهده دارد؟ مسیر اجرای آن؟

۲- تنظیمات برنامه ی عیب یابی دیسک را بررسی کنید.

۳- تنظیمات زیربرگ More Options در Disk Cleanup را بررسی کنید.

۴- دو مسیر برای حذف برنامه های نصب شده ی اضافی کدام است؟

۵- به دو روش برنامه ی Disk Defragmenter را اجرا کنید.

۶- دکمه ی Analyze در این برنامه چه میکند؟

۷- روش بازیابی بدون اجرای ویزارد را بررسی کنید، چه امکاناتی نسبت به روش ویزارد دارد؟

۸- روش های اجرای برنامه System Restore را بررسی کنید. (سه روش)

۹- تاریخ امروز را به عنوان یکی از نقاط بازگشت (checkpoint) تعیین کنید.

۱۰- نقاط بازگشت سیستم چند دسته هستند؟

دستور کار شماره ۵ (بررسی مشکلات نرم افزاری و بررسی عیوب سیستم)

۱- برنامه System Configuration را اجرا کنید.

- ۲- بررسی کنید که آیا درایور ۱۶ بیتی بر روی سیستم شما وجود دارد یا خیر؟
- ۳- تنظیمات Boot.ini را بررسی کنید.
- ۴- زمان نمایش منوی بوت را به ۴۰ ثانیه تغییر دهید.
- ۵- تغییری اعمال کنید که در بوت بعدی سیستم با فایل Boot.ini اصلی راه اندازی شود.
- ۶- سرویسهایی که شرکتهایی غیر از مایکروسافت بر روی سیستم شما قرار داده اند را بررسی کنید.
- ۷- لیست برنامه های ناحیه notification را بررسی کنید.
- ۸- در صورت وجود برنامه RealPlayer آن را از لیست برنامه های Start Up حذف کنید.
- ۹- بعد از انجام تمرینهای فوق بررسی کنید که چه تغییراتی در تنظیمات پیش فرش زیربرگ general رخ داده است؟
- ۱۰- کلیدهای تغییرات داده شده را لغو کنید.
- ۱۱- مجدداً با اجرای برنامه MSConfig و از طریق آن برنامه ی بازیابی اطلاعات را اجرا کنید.
- ۱۲- لیست سخت افزارهایی که با یکدیگر تداخل دارند را بررسی کنید.
- ۱۳- آیا سخت افزاری که تنظیمات آن بصورت دستی باشد بر روی سیستم شما نصب شده است؟
- ۱۴- لیست لوازم جانبی که درست کار نمیکنند و خطا دارند را بررسی کنید.
- ۱۵- به جز برنامه event Viewer چگونه میتوان Log خطاهای نرم افزاری سیستم را بررسی کرد؟
- ۱۶- فایل سیستم ها را بررسی کرده و لیستی از فایلهای حیاتی و مشکل دار تهیه نمایید.
- ۱۷- چگونه میتوان فایل های بدست آمده از تمرین ۱۶ را تعمیر یا تعویض کرد؟

۱۸- یکی از برنامه های نصب شده را از جهت سازگاری با ویندوز XP بررسی کنید.^۱

^۱ - بخشی از این مطالب از سایت فنی مهندسی دانشگاه مشهد برگرفته شده است