

# Sistemas Operacionais II N

Prof. Marcelo Johann – 2009/1

## Apresentação da disciplina

- O professor
- A disciplina
  - Cronograma
  - Avaliação
  - Trabalhos
  - “Regras do jogo”
- Introdução:
  - Programação Concorrente
  - Sistemas Op. Distribuídos

## O Professor

- Marcelo Johann, [johann@inf.ufrgs.br](mailto:johann@inf.ufrgs.br)
- Sala 208 Prédio 67
- Ramal 9493
  
- Formado no II
- Professor desde 2000

## Áreas de atuação na pesquisa

- CAD para Microeletrônica
  - Posicionamento e Roteamento
  - Software
  - Otimização de problemas
- Disciplinas fundamentais
  - Sistemas Operacionais I, II
  - Compiladores
  - Programação: C, C++, Java
  - Técnicas Digitais
  - Arquitetura de Computadores
- Outros Interesses
  - Jogos de Computador
  - Música

## A disciplina

- [www.inf.ufrgs.br/~johann/sisop2](http://www.inf.ufrgs.br/~johann/sisop2)
- Súmula
- Bibliografia
- Cronograma

## Avaliação

- Duas provas
  - P1: Programação concorrente com threads, núcleo
  - P2: Troca de mensagens, sistemas op. distribuídos
- Trabalhos **obrigatórios**, em grupos de 2.
  - Trabalho 1
  - Trabalho 2
- Trabalho de Discussão em Grupo: GVGO
  - Estudos de caso
- Prova de recuperação para substituir a pior nota das provas teóricas.
- Nota final:  $(P1+P2+T1+T2+T3)/5$

## Regras do jogo

- 1) Interesse é **fundamental**.
  - NÃO é ganhar uma nota
  - NÃO é passar ao semestre seguinte
  - NÃO é rodar os alunos... :o)
- 2) Distinguir objetivos
  - Conceitos fundamentais
  - Prática de mecanismos de programação concorrente
  - Conteúdo informativo
- Presença:
  - Terá chamada sistemática, a qualquer momento da aula.
  - Para as **provas**: não será aceito ninguém depois dos primeiros 20 minutos.

## Regras do jogo

- 1) Interesse é **fundamental**.
  - NÃO é ganhar uma nota
  - NÃO é passar ao semestre seguinte
  - NÃO é rodar os alunos... :o)
- 2) Distinguir objetivos
  - Conceitos fundamentais
  - Prática de mecanismos de programação concorrente
  - Conteúdo informativo
- Presença:
  - Terá chamada sistemática, a qualquer momento da aula.
  - Para as **provas**: não será aceito ninguém depois dos primeiros 20 minutos.

## Regras do jogo

- Página da Disciplina
  - Tem/terá material de apoio.
  - Ele não é suficiente (cf. presença!)
- Durante a aula
  - Prestar atenção
  - **ANOTAR**
  - Perguntas interativas
  - Horários de entrada/saída
  - Silêncio = atenção
- Provas
  - Tudo pode cair na prova: estudar
  - Tipos de questões
  - Escrever pouco, claramente, e JUSTIFICAR.

## Regras do jogo

- Contra Exemplo de respostas
- Trabalhos Práticos
- Trabalho de discussão

## Introdução