

Sistemas Operacionais II N

Prof. Marcelo Johann – 2011/2

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
- 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
 - Áudio

A disciplina

- 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.
 - SOPA: prog. Concorrente + sisop1
 - Algum com mensagens (sockets, MPI, etc...)
- Trabalho de Discussão em Grupo: GVGO
 - Estudos de caso
- Prova de recuperação para substituir a pior nota das provas teóricas.
- Nota final: $(P1+P2+Trabs)/3$

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

Perguntas a Responder

- Quais as formas de IPC?
- Quais são os problemas de sincronização?
- Como programar com processos e threads?
- Como o sistema operacional implementa suporte a programação concorrente?
- O que é programação concorrente e distribuída?
- O que é um modelo cliente/servidor?
- Como deveria ser um sistema distribuído ideal?
- Como aumentar a tolerância à falhas?
- Como sincronizar relógios?