

Izpit pri predmetu  
SISTEMSKA PROGRAMSKA OPREMA

1. V lupini *bash* napišite program *zaporedje*, ki izračuna in izpiše prvih  $n$  števil zaporedja, ki je definirano kot:

$$Y(i) = Y(i - 1) + 3 * Y(i - 2), \quad i \geq 2$$

in sta  $Y(0) = 1$  in  $Y(1) = 2$ . Program naj prebere  $n$  kot argument ukazne vrstice.

2. Razložite mehanizem nastanka in mehanizem končanja procesa, ki teče v ospredju na operacijskem sistemu UNIX. Kateri sistemski klici se uporabijo?
3. Razložite, kaj pojmuje pod konfiguriranjem operacijskega sistema. Razložite tudi pomen registra (Registry) pri operacijskih sistemih MS Windows. Kako ga spreminjate?
4. Naredite v *Javi* program, v katerem definirate razred *Hrana* z atributi, ki pomenijo kalorično vrednost, količino in ceno. Iz tega razreda izpeljite razrede *Kruh*, *Mleko* in *Salama*. Vsak od teh treh razredov naj ima še kakšno dodatno lastnost (na primer: barva, proizvajalec, datum, ipd). Naredite preskusni program, ki predvideva tvorbo razredov za tiste jedi, ki jih zaužijemo pri kosilu ter izpiše, koliko nas je kosilo stalo in koliko kalorij smo zaužili. (Pri oceni se upošteva kvaliteta programiranja.)

27. januar 2006

Izpit pri predmetu  
SISTEMSKA PROGRAMSKA OPREMA

1. V lupini *bash* napišite program *fakulteta*, za izračun fakultete števil,  $n!$ . Program naj prebere  $n$  kot argument ukazne vrstice.
2. Razložite mehanizem nastanka in mehanizem končanja procesa, ki teče v ospredju na operacijskem sistemu UNIX. Kateri sistemski klici se uporabijo?
3. Razložite pomen in delovanje nalagalnikov, ki jih srečamo pri zagonu operacijskega sistema (Loader, Bootstrap Loader). Kaj je funkcija LILO oziroma Grub?
4. Naredite v *Javi* program, v katerem definirate razred *Lik*, ki ima attribute o barvi in legi lika. Iz tega razreda izpelji razrede kvadrat in trikotnik. Program naj predvideva tvorbo dveh trikotnikov in enega kvadrata in jih nariše na zaslon v skladu s podanimi atributi. Namig: pri risanju lahko uporabiš metodo `g.drawLine(x1, y1, x2, y2)`. Prav ti bo prišla tudi metoda `g.setColor(color)`.