

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)*.

Naloge so enakovredne.