

**SYLABUS****DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2021/2022 – 2024/2025***(skrajne daty)*

Rok akademicki 2022/2023

**1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE**

|                                                       |                                                     |
|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Nazwa przedmiotu                                      | <b>Systemy operacyjne i architektura komputerów</b> |
| Kod przedmiotu*                                       |                                                     |
| Nazwa jednostki prowadzącej kierunek                  | Kolegium Nauk Przyrodniczych                        |
| Nazwa jednostki realizującej przedmiot                | Kolegium Nauk Przyrodniczych                        |
| Kierunek studiów                                      | Mechatronika                                        |
| Poziom studiów                                        | studia I-go stopnia                                 |
| Profil                                                | praktyczny                                          |
| Forma studiów                                         | studia niestacjonarne                               |
| Rok i semestr/y studiów                               | rok II, semestr 3                                   |
| Rodzaj przedmiotu                                     | przedmiot kierunkowy                                |
| Język wykładowy                                       | język polski, język angielski                       |
| Koordinator                                           | dr Krzysztof Balicki                                |
| Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących | dr Krzysztof Balicki                                |

\* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

**1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS**

| Semestr (nr) | Wykł. | Ćw. | Konw. | Lab. | Sem. | ZP | Prakt. | Inne (jakie?) | Liczba pkt. ECTS |
|--------------|-------|-----|-------|------|------|----|--------|---------------|------------------|
| 3            | 9     |     |       | 18   |      |    |        |               | 2                |

**1.2. Sposób realizacji zajęć**

- ☒ zajęcia w formie tradycyjnej
- ☒ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)**

Wykład – zaliczenie bez oceny.

Laboratoria – zaliczenie z oceną.

**2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Znajomość programowania w języku C.

### 3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

#### 3.1 Cele przedmiotu

|                |                                                                                                                                                             |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| C <sub>1</sub> | Zapoznanie studentów z zasadami działania i budowy współczesnych systemów operacyjnych (Windows, Linux), ich możliwości i funkcji oferowanych użytkownikom. |
| C <sub>2</sub> | Nabycie umiejętności korzystania z systemu Linux na poziomie powłoki oraz wiersza poleceń systemu Windows.                                                  |
| C <sub>3</sub> | Zapoznanie słuchaczy z architekturą współczesnych systemów komputerowych ze szczególnym uwzględnieniem procesora i koprocesora arytmetycznego.              |
| C <sub>4</sub> | Nabycie umiejętności programowania niskopoziomowego procesora i koprocesora arytmetycznego.                                                                 |

#### 3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

| EK (efekt uczenia się) | Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu<br>Student:                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Odniesienie do efektów kierunkowych <sup>1</sup> |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| EK_01                  | ma podstawową wiedzę z zakresu systemów operacyjnych, ich zadań oraz funkcji oferowanych użytkownikom                                                                                                                                                                                                                                                                         | K_Wo8                                            |
| EK_02                  | ma wiedzę z zakresu budowy procesorów rodziny Intel, koprocesora arytmetycznego i jednostek wektorowych; rozumie sprzętowe mechanizmy ochrony wykorzystywane we współczesnych systemach operacyjnych                                                                                                                                                                          | K_Wo9                                            |
| EK_03                  | potrafi pozyskiwać informacje z dokumentacji: Linuxa, procesora, koprocesora, jednostek wektorowych, bibliotek programistycznych oraz innych źródeł; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie; potrafi wykorzystać pozyskane informacje do rozwiązywania problemów programistycznych | K_Uo1                                            |
| EK_04                  | potrafi ocenić przydatność metod i narzędzi służących do rozwiązania zadań programistycznych, w tym dostrzec ograniczenia tych metod i narzędzi                                                                                                                                                                                                                               | K_Uo8                                            |
| EK_05                  | potrafi posłużyć się właściwie dobranymi metodami i narzędziami, aby zbadać sposób reprezentacji liczb w pamięci, ulokowanie kodu programu, zmiennych globalnych, sterty i stosu dla programu w języku C; potrafi narysować mapę pamięci dla procesu                                                                                                                          | K_U16                                            |
| EK_06                  | potrafi stosować wzory matematyczne do wyznaczania reprezentacji liczb w pamięci, konwersji liczb między różnymi systemami liczbowymi; potrafi rozwiązywać równania z arytmetyką modularną                                                                                                                                                                                    | K_U19                                            |

<sup>1</sup> W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

|       |                                                                                                                                                                                          |       |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| EK_07 | rozumie potrzebę i możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych | K_K01 |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|

### 3.3 Treści programowe

#### A. Problematyka wykładu

|                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Treści merytoryczne                                                                                                                                                      |
| Ogólna zasada działania systemu operacyjnego.                                                                                                                            |
| Przykładowe polecenia powłoki systemowej Linux.                                                                                                                          |
| Procesy, zasoby i wątki. Ochrona pamięci.                                                                                                                                |
| Tryb jądra i użytkownika. Wywołania systemowe.                                                                                                                           |
| Wprowadzenie – system komputerowy, klasyfikacja architektur komputerowych, hierarchia pamięci. Maszyna von Neumanna, architektury Harvard, Princeton, Harvard-Princeton. |
| Dane – typy, reprezentacje, organizacja i adresowanie pamięci. Porządek Big-Endian i Little-Endian. Wyrównanie naturalne. Dane wektorowe.                                |
| Budowa modelu programowego – rejestry, tryby adresowania, model operacji warunkowych, lista instrukcji. Porównanie modelu programowego w podejściu CISC i RISC.          |
| Model programowy procesorów 16, 32 i 64 bitowych rodziny Intel.                                                                                                          |
| Arytmetyka stała i zmiennopozycyjna. Jednostki zmiennopozycyjne i wektorowe.                                                                                             |
| Wybrane konwencje wywołań dla kodu 32-bitowego.                                                                                                                          |
| Konwencje wywołań dla kodu 64-bitowego.                                                                                                                                  |
| Analiza stanu stosu procesora i koprocatora arytmetycznego.                                                                                                              |
| Analiza programów rekurencyjnych i nierekurencyjnych w języku C i assemblerze.                                                                                           |
| Mierzenie czasu wykonania procedur i funkcji.                                                                                                                            |
| Łączenie kodu w assemblerze z programami w języku C.                                                                                                                     |
| Assembler NASM, asmloder, disassembler, debugger GDB, linker.                                                                                                            |

#### B. Problematyka laboratoriów

|                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------|
| Treści merytoryczne                                                    |
| Podstawowe komendy wiersza poleceń systemu Windows.                    |
| Obsługa i konfiguracja programu Oracle VM VirtualBox.                  |
| Instalacja i konfiguracja systemu Linux w maszynie wirtualnej.         |
| Podstawowe polecenia powłoki Unix/Linux.                               |
| Operacje na plikach i katalogach.                                      |
| Potoki i filtry.                                                       |
| Koncepcja bezpieczeństwa w systemach Unixowych.                        |
| Praca z edytorem VI.                                                   |
| Obsługa procesów.                                                      |
| Konwersje liczb między różnymi systemami liczbowymi.                   |
| Reprezentacja danych, konwencje little-endian i big-endian.            |
| Mapa pamięci procesu w języku C.                                       |
| Obsługa programów: NASM, asmloder, linker, disassembler, debugger DBG. |
| Pseudoinstrukcje assemblera NASM.                                      |
| Operacje przesłań.                                                     |

|                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------|
| Tryby adresowania.                                                               |
| Operacje arytmetyczne, logiczne, porównań, bitowe, przesunięcia i rotacje bitów. |
| Instrukcje skoków, skoków warunkowych, wywołania procedur.                       |
| Analiza stanu stosu procesora i koprocesora arytmetycznego.                      |
| Analiza programów rekurencyjnych i nierekurencyjnych w języku C i assemblerze.   |

### 3.4 Metody dydaktyczne

Wykład: wykład problemowy, wykład z prezentacją multimedialną.

Laboratoria: rozwiązywanie zadań, dyskusja.

## 4. METODY I KRYTERIA OCENY

### 4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

| Symbol efektu | Metody oceny efektów uczenia się<br>(np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć) | Forma zajęć dydaktycznych<br>(w, ćw, ...) |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| EK_01         | kolokwium                                                                                                                               | lab.                                      |
| EK_02         | obserwacja w trakcie zajęć, dyskusja                                                                                                    | lab.                                      |
| EK_03         | kolokwium, projekt                                                                                                                      | lab.                                      |
| EK_04         | obserwacja w trakcie zajęć, projekt                                                                                                     | lab.                                      |
| EK_05         | obserwacja w trakcie zajęć                                                                                                              | lab.                                      |
| EK_06         | obserwacja w trakcie zajęć                                                                                                              | lab.                                      |
| EK_07         | obserwacja w trakcie zajęć                                                                                                              | lab.                                      |

### 4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

#### Wykład

Zaliczenie bez oceny.

Zaliczenie wykładu na podstawie pozytywnej oceny z zajęć laboratoryjnych. Uzyskanie pozytywnej oceny z zajęć laboratoryjnych uwzględnia sprawdzenie wiedzy wykładowej - efekty EK\_01, EK\_02 weryfikowane są na laboratoriach.

#### Laboratoria

Warunkiem zaliczenia laboratoriów jest zaliczenie kolokwium z systemów operacyjnych oraz kolokwium z architektury komputerów, a także wykonanie projektu programistycznego.

Ocena końcowa jest średnią ocen z dwóch kolokwiów i projektu programistycznego.

Oceny z kolokwiów przyznawane są proporcjonalnie do liczby zdobytych punktów.

Pod uwagę brana jest również aktywność na zajęciach, która może obniżyć lub podwyższyć ocenę końcową o pół stopnia.

## 5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

| Forma aktywności                                     | Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów | 27                                                |
| Inne z udziałem nauczyciela akademickiego            | 2                                                 |

|                                                                                                           |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| (udział w konsultacjach, egzaminie)                                                                       |          |
| Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.) | 31       |
| SUMA GODZIN                                                                                               | 60       |
| <b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS</b>                                                                     | <b>2</b> |

*\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

## 6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

|                                  |             |
|----------------------------------|-------------|
| wymiar godzinowy                 | Nie dotyczy |
| zasady i formy odbywania praktyk | Nie dotyczy |

## 7. LITERATURA

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Literatura podstawowa:</p> <p>[1] Abraham Silberschatz, Peter B. Galvin, Greg Gagne: Podstawy Systemów Operacyjnych. wyd. 10, PWN 2021.</p> <p>[2] The Linux man-pages project - <a href="http://www.kernel.org/doc/man-pages">www.kernel.org/doc/man-pages</a></p> <p>[3] Abraham Silberschatz: Podstawy Systemów Operacyjnych. wyd. 7, WNT 2006.</p> <p>[4] D. Patterson, J. Hennessy: Computer Organization and design. Elsevier 2005.</p> <p>[5] J. Biernat: Architektura komputerów, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 2005.</p> |
| <p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>[1] Andrew S. Tanenbaum, Herbert Bos: Systemy operacyjne. Wyd IV, Helion, 2016.</p> <p>[2] Christopher Negus: Linux. Biblia. Ubuntu, Fedora, Debian i 15 innych dystrybucji, Helion, 2011.</p> <p>[3] P. Metzger, M. Siemieniecki: Anatomia PC: architektura komputerów zgodnych z IBM PC. Helion, Gliwice 2003.</p> <p>[4] Materiały firmowe - dokumenty techniczne dostępne w sieci WWW – MIPS, Intel, AMD.</p> <p>[5] Specyfikacje: Application Binary Interface.</p>                                                 |

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej