

# Системска програмска подршка 1

# Системска програмска подршка 1

◆ „програмска подршка“ = „софтвер“

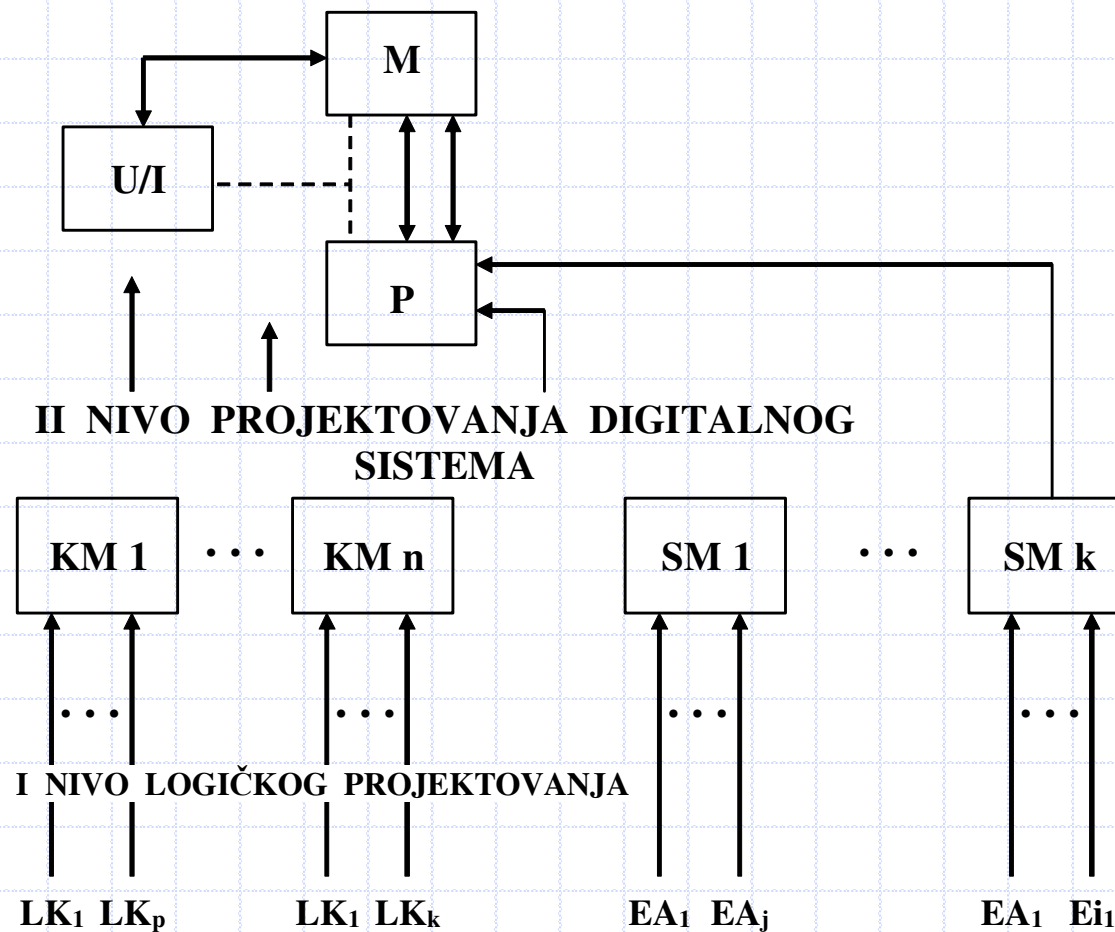
## Системски софтвер 1

# Разне улоге у раду са рачунарским системима:

- ◆ Крајњи корисник
- ◆ Администратор
- ◆ Инжењер (пројектант)
- ◆ ...

# Нивои пројектовања рачунарског система:

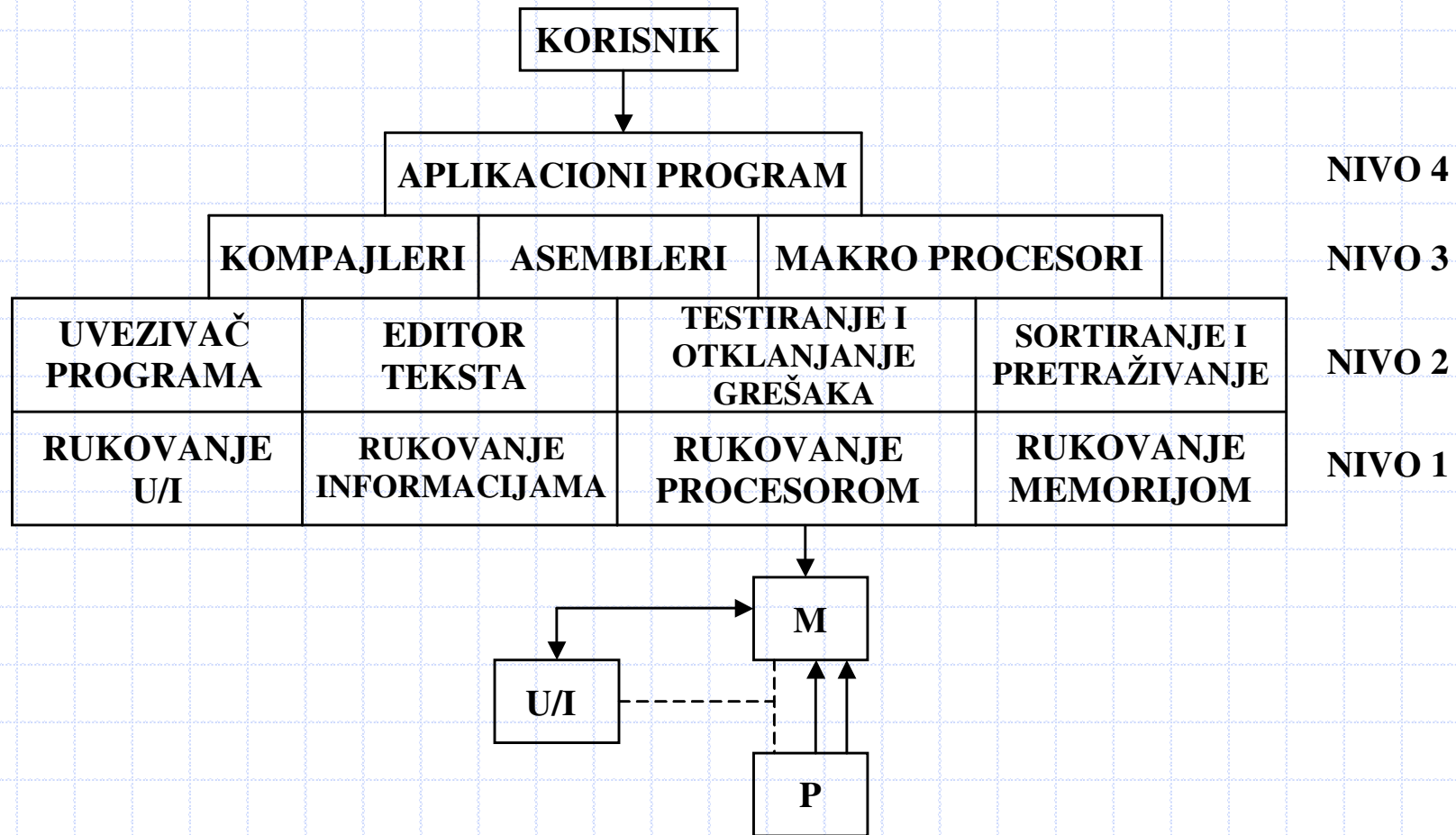
## III NIVO PROJEKTOVANJA RAČUNARSKOG SISTEMA



# Класификација пројектантских улога:

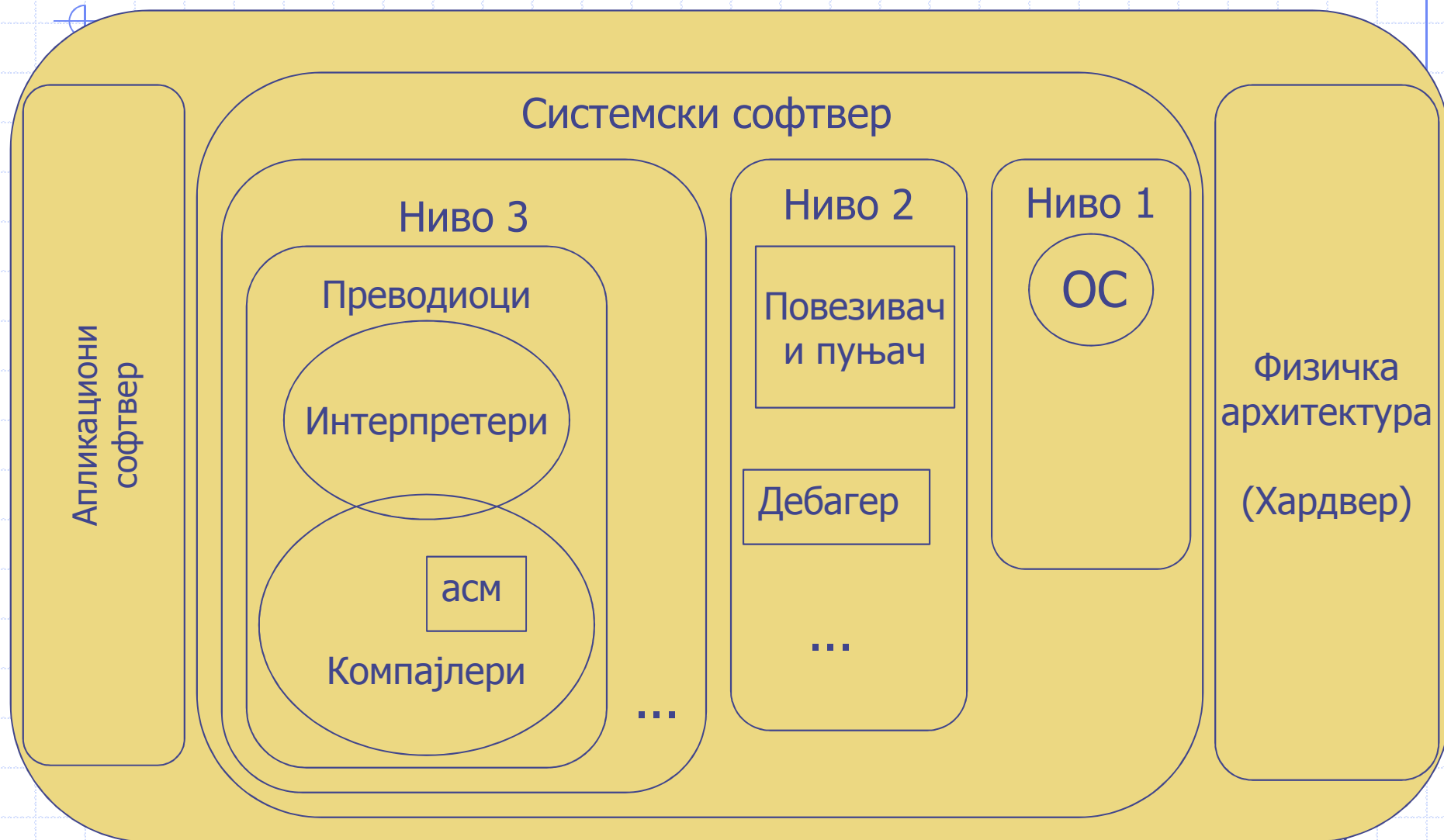
- ◆ Пројектанти физичке архитектуре (хардвера)
- ◆ Пројектанти оперативног система
- ◆ Пројектанти помоћних програма – подсистема (системски програмери): асемблер, компајлер, пуњач...
- ◆ Програмери рачунарског система: проблеми у вишим програмским језицима

# Хијерархија лингвистичких нивоа програмске подршке:

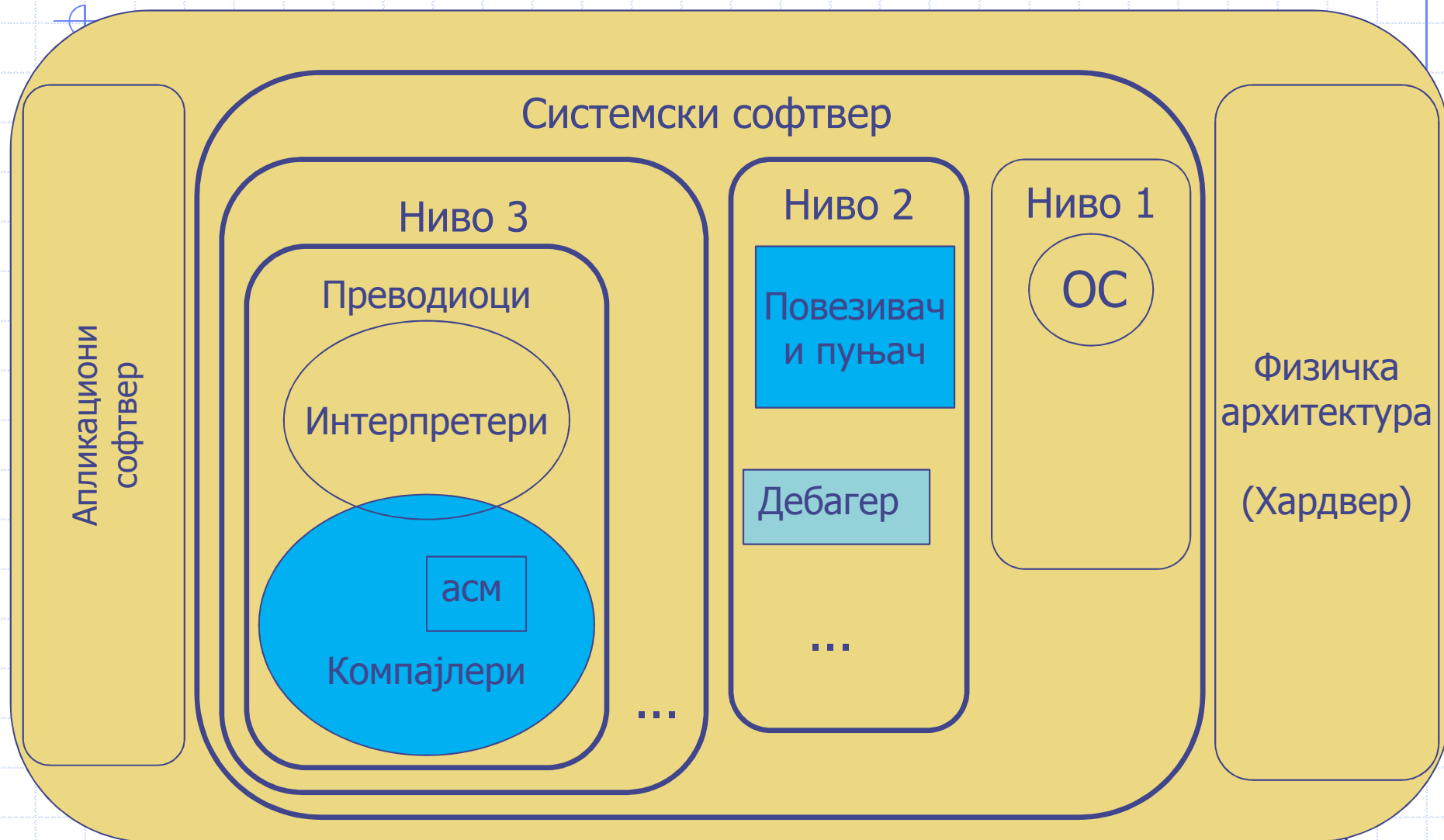


# Задаци појединих лингвистичких нивоа програмске подршке:

- ◆ Ниво 1: управљање ресурсима (CPU, меморија, У-И подсистем, информације)
- ◆ Нивои 2 и 3: директна и индиректна комуникација са рачунарским системом
- ◆ Ниво 4: скуп апликационих програма







# Технике за дефинисање нових ЛИНГВИСТИЧКИХ НИВОА:

- ◆ Проширење: нове процедуре користе примитиве основног система
- ◆ Превођење: са новог језика на језик основног система
- ◆ Интерпретација: фазе превођења и извршења су временски зависне

# Особине системске програмске подршке:

- ◆ скуп програма се инсталира посебним процедурама од стране одговорних лица,
- ◆ у хијерархији програмске подршке дефинише се један лингвистички ниво који се односи на све кориснике скупа програма, омогућавајући им дефинисање сопственог лингвистичког нивоа,
- ◆ Унутрашњи лингвистички нивои хијерархије су скривени од корисника.

# Особине апликационе програмске подршке:

- ◆ Програми дефинишу нови лингвистички ниво проширивањем, превођење, интерпретацијом или неком комбинацијом ових техника.
- ◆ Лингвистички ниво који се дефинише развијеним програмом не обезбеђује услове за дефинисање виших лингвистичких нивоа, односно директно се везује за корисника.

# Однос са другим предметима

## ◆ Ослања се на предмете:

- Архитектура рачунара
- Објектно оријентисано програмирање 2
- Алгоритми и структуре података

## ◆ Везује се за предмете:

- Основи рачунарске технике (рачунарског инжењерства) – ЛПРС
- Програмски преводиоци
- Програмска подршка у реалном времену, и други предмети (Изборно на 4.)

# Литература

1. В. Ковачевић и М. Поповић,  
„Пројектовање асемблера, компајлера  
и пуњача“, ФТН Издаваштво, Нови Сад,  
2015.
2. Материјал (презентације, припреме за  
вежбе, итд.) на сајту.
3. Сва друга литература на ову тему,  
доступна у библиотеци или Интернету.

# Начин провере знања

- ◆ 10% похађање вежби
  - ◆ 20% лабораторијске вежбе (2 x 10% у две вежбе које се оцењују)
  - ◆ 20% за предметни пројекат
  - ◆ 50% поена за испит из теорије
- 
- ◆ Да, биће елиминационих питања.