



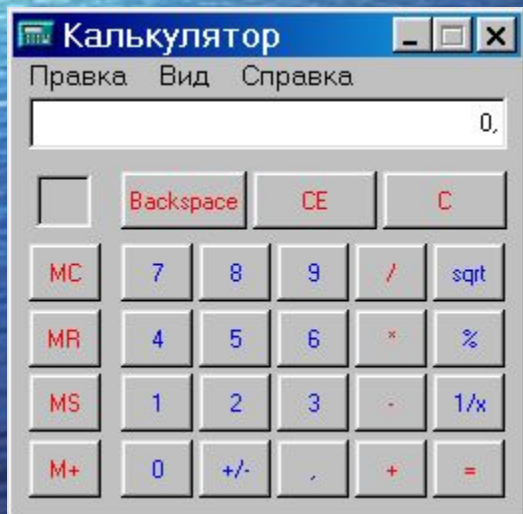
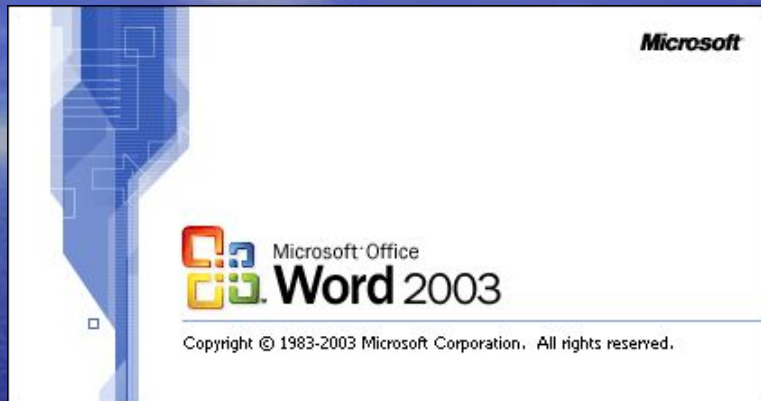
История создания ОС. Семейство ОС MS Windows.

Операционная система

Операционная система — базовый комплекс компьютерных программ, обеспечивающий управление аппаратными средствами компьютера, работу с файлами, ввод и вывод данных, а также выполнение **прикладных программ** и **утилит**.

Прикладные программы и утилиты

Прикладное программное обеспечение – компьютерная программа, предназначенная для выполнения конкретного действия.



Утилита - программный продукт, предназначенный не для решения какой-либо прикладной задачи, а для решения вспомогательных задач.

Простейшие функции операционной системы:

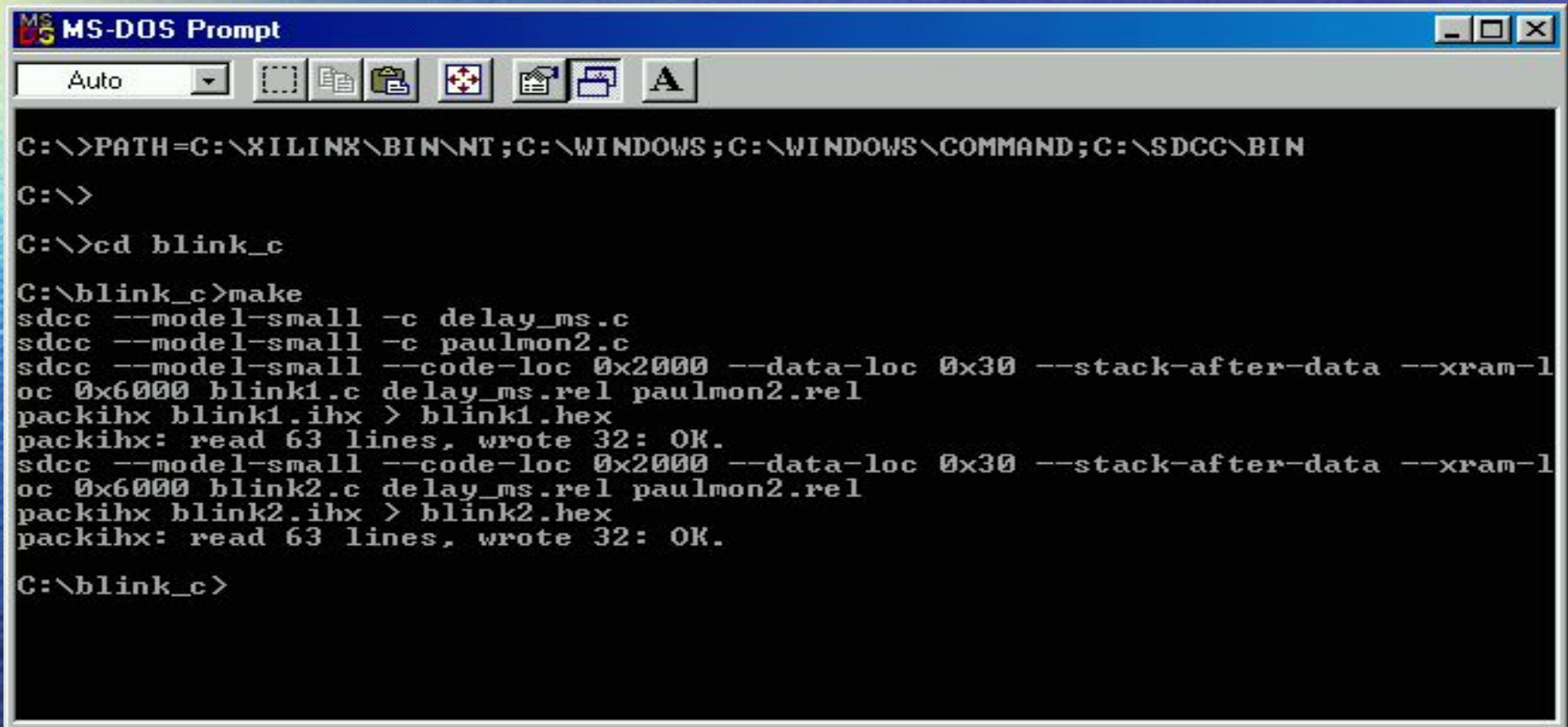
- Загрузка приложений в оперативную память и их выполнение;
- Доступ к периферийным устройствам (устройства ввода-вывода);
- Управление оперативной памятью (распределение между процессами, виртуальная память);
- Управление доступом к данным на энергонезависимых носителях
- Пользовательский интерфейс;
- Сетевые операции.

Операционные системы Microsoft Corporation



1981 год

MS-DOS — коммерческая операционная система для персональных компьютеров. MS-DOS — самая известная ОС из семейства DOS.

A screenshot of an MS-DOS Prompt window. The title bar reads "MS-DOS Prompt" and includes standard window controls (minimize, maximize, close). Below the title bar is a toolbar with icons for "Auto", a folder, a document, a printer, a network, and a help icon. The main area of the window is a black terminal with white text. The text shows the execution of a "make" command in a directory named "blink_c". The "make" command runs two "sdcc" compilation commands, each followed by a "packihx" command to generate hex files. The output of the "packihx" commands indicates that 63 lines were read and 32 were written successfully.

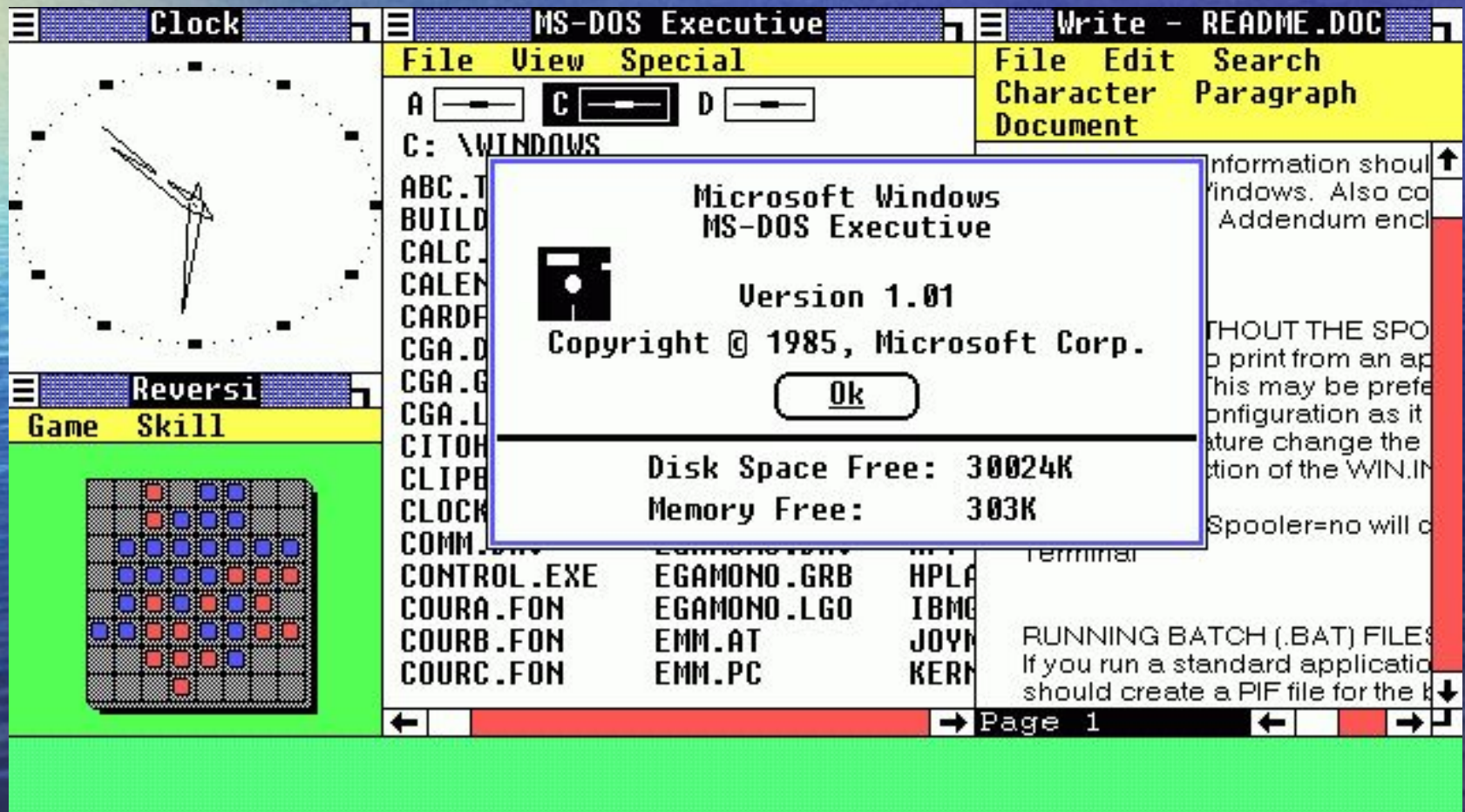
```
MS-DOS Prompt
Auto
C:\>PATH=C:\XILINX\BIN\NT;C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\COMMAND;C:\SDCC\BIN
C:\>
C:\>cd blink_c
C:\blink_c>make
sdcc --model-small -c delay_ms.c
sdcc --model-small -c paulmon2.c
sdcc --model-small --code-loc 0x2000 --data-loc 0x30 --stack-after-data --xram-1
oc 0x6000 blink1.c delay_ms.rel paulmon2.rel
packihx blink1.ihx > blink1.hex
packihx: read 63 lines, wrote 32: OK.
sdcc --model-small --code-loc 0x2000 --data-loc 0x30 --stack-after-data --xram-1
oc 0x6000 blink2.c delay_ms.rel paulmon2.rel
packihx blink2.ihx > blink2.hex
packihx: read 63 lines, wrote 32: OK.
C:\blink_c>
```


10 ноября 1983

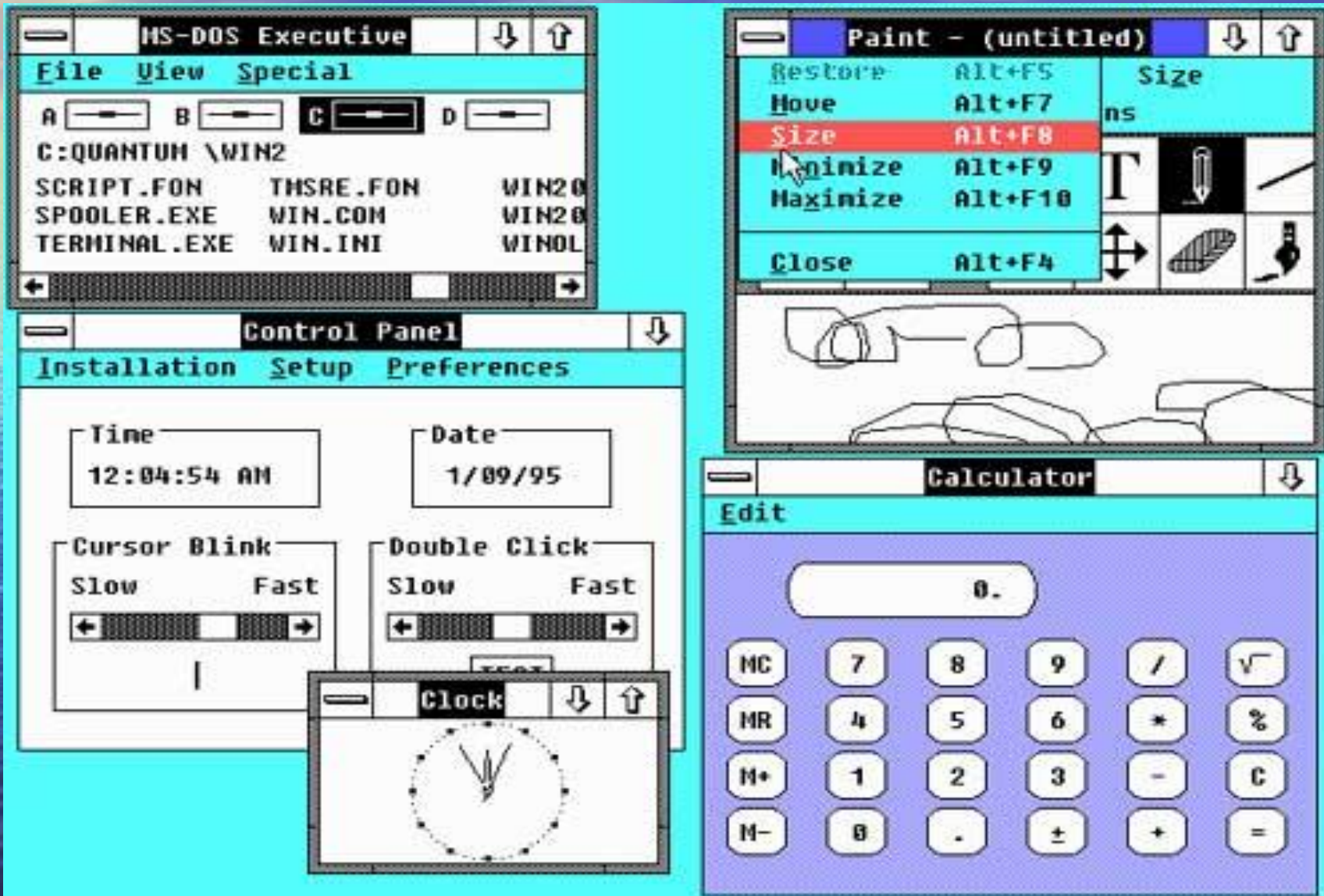
Корпорация Microsoft объявила о начале разработки графической операционной оболочки Windows 10 ноября 1983 года, хотя еще в конце 1982 г. программисты Microsoft начали создавать универсальный набор графических процедур, названный Графическим Интерфейсом с Компьютером (Computer Graphic Interface, CGI).

1985 год

Windows 1.01 была первой попыткой Microsoft реализовать многозадачную операционную среду для персонального компьютера на основе графического интерфейса.



1987 год Windows 2.0

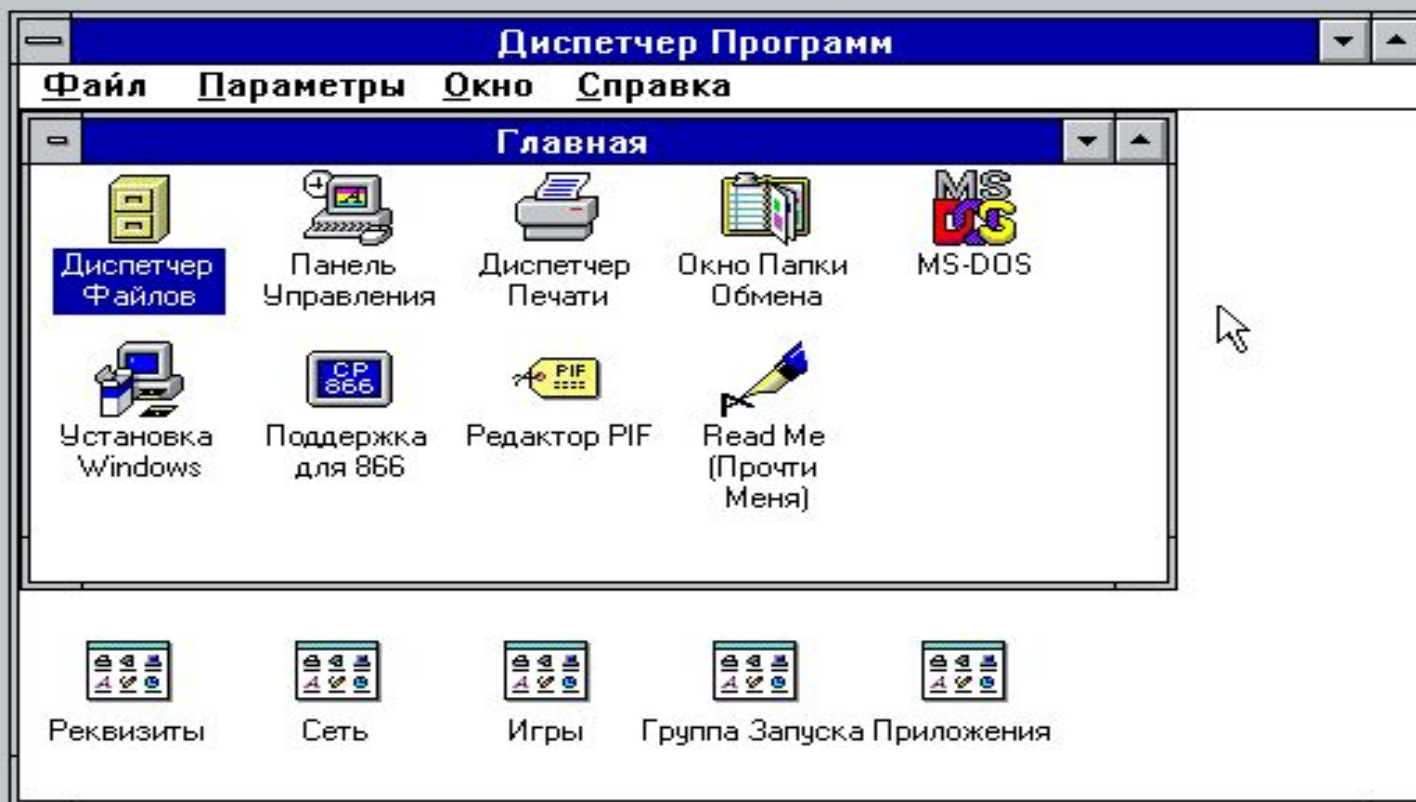


1990 год

Событием - 90" был выпуск графической операционной оболочки Microsoft Windows 3.0, которая стала бестселлером и лучшим продуктом года. Windows имела приятный графический пользовательский интерфейс (по сравнению с тем, что до сих пор появлялось для IBM PC), предоставляла значительный комплекс услуг, оперировала всем объемом памяти, адресуемым микропроцессором 80286, 80386 и выше. С 32 - разрядными микропроцессорами (80386 и выше) и при наличии не менее 2 Мб памяти Windows 3.0 могла использовать виртуальную память, этот режим работы был назван 386 расширенным (386 Enhanced Mode).

Система имела многозадачные возможности. DOS-программы под Windows 3.0 выполнялись в режиме вытесняющей многозадачности. Программы, соответствующие Windows API, выполнялись в режиме кооперативной многозадачности. Минимальный объем оперативной памяти, при котором Windows могла хоть как-то функционировать, составлял 1 Мб в стандартном режиме (Standard Mode). Кроме того, Windows по-прежнему могла работать на машинах класса IBM PC XT с использованием только нижних 640 Кб памяти (реальный режим, Real Mode).

Windows 3.x — общее название семейства операционных систем компании Майкрософт, выпущенных с 1990 по 1994г.



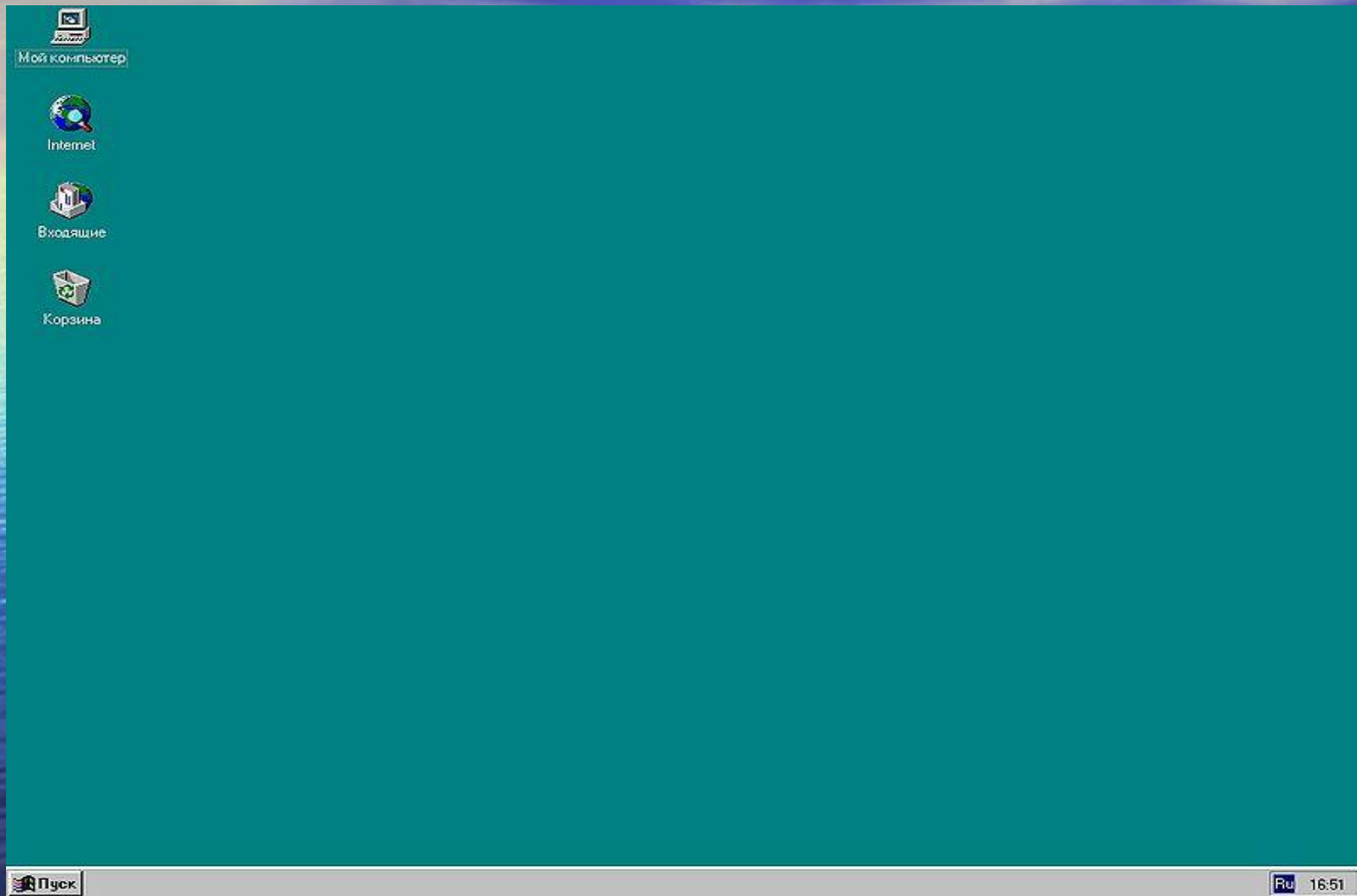
Windows NT

Разработка Windows NT под рабочим названием NT OS/2 была начата в ноябре 1988 года.

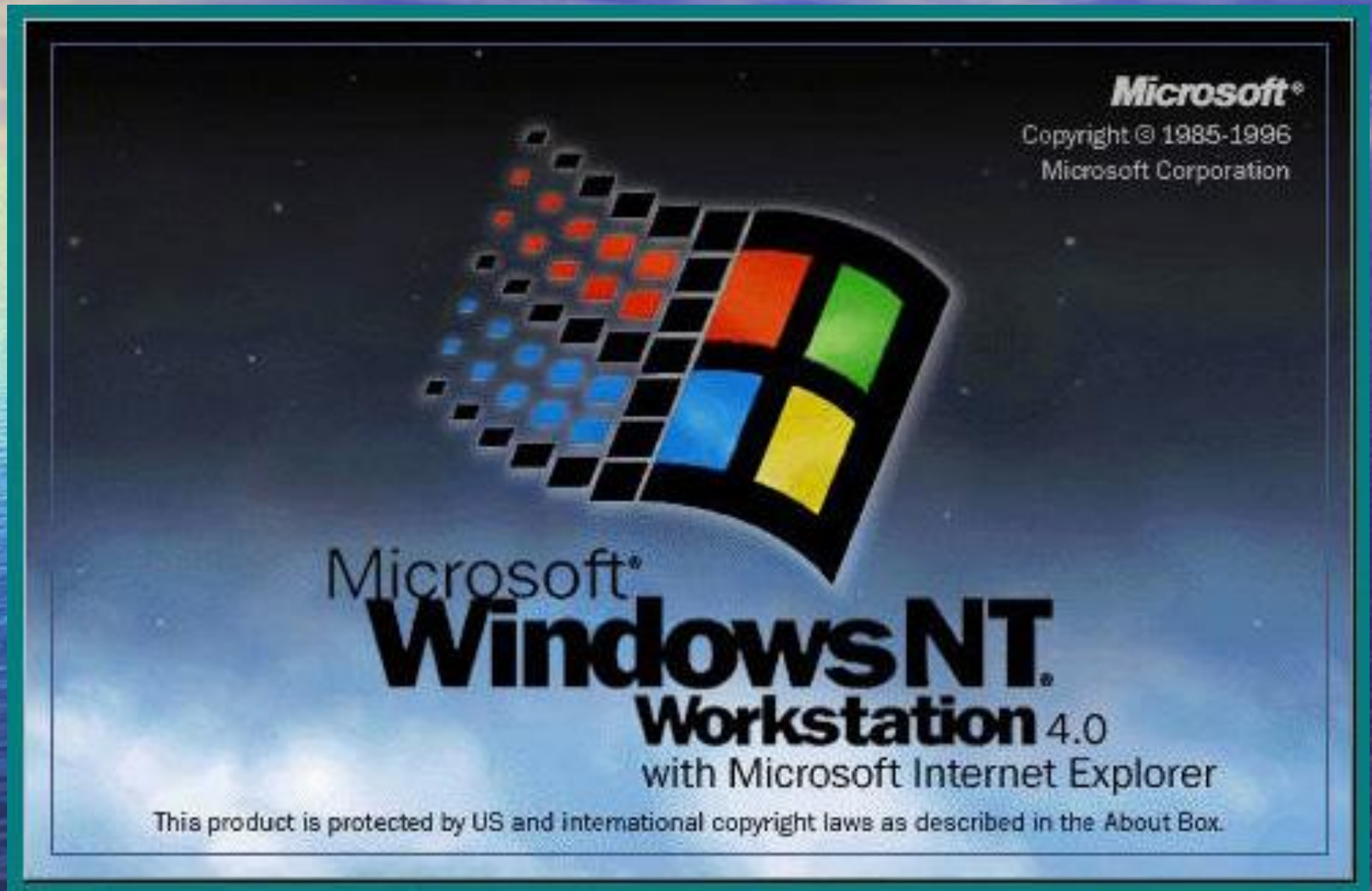
Windows NT — Изначально развивалась отдельно от семейства операционных систем Windows 9x и позиционировалась на рынке как надёжное решение для рабочих станций (Windows NT Workstation) и серверов (Windows NT Server). 1993 год.



Windows 95 — графическая операционная система, выпущенная 24 августа 1995 года корпорацией.



Windows NT 4.0 — последняя версия семейства сетевых операционных систем Windows NT. 1996 г.



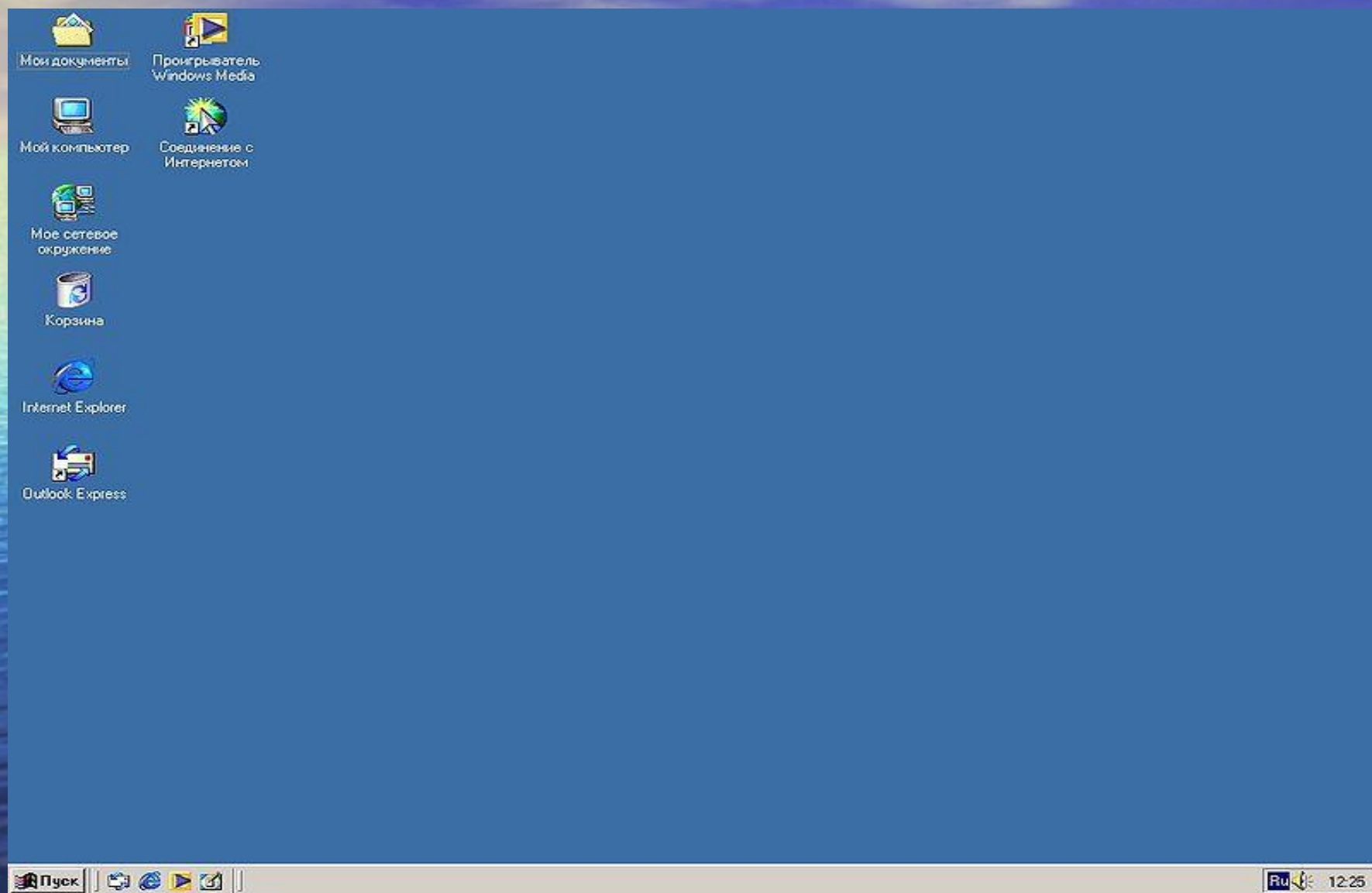
Windows 98 (кодовое имя Memphis) — графическая операционная система, выпущенная корпорацией Майкрософт 25 июня 1998 года.



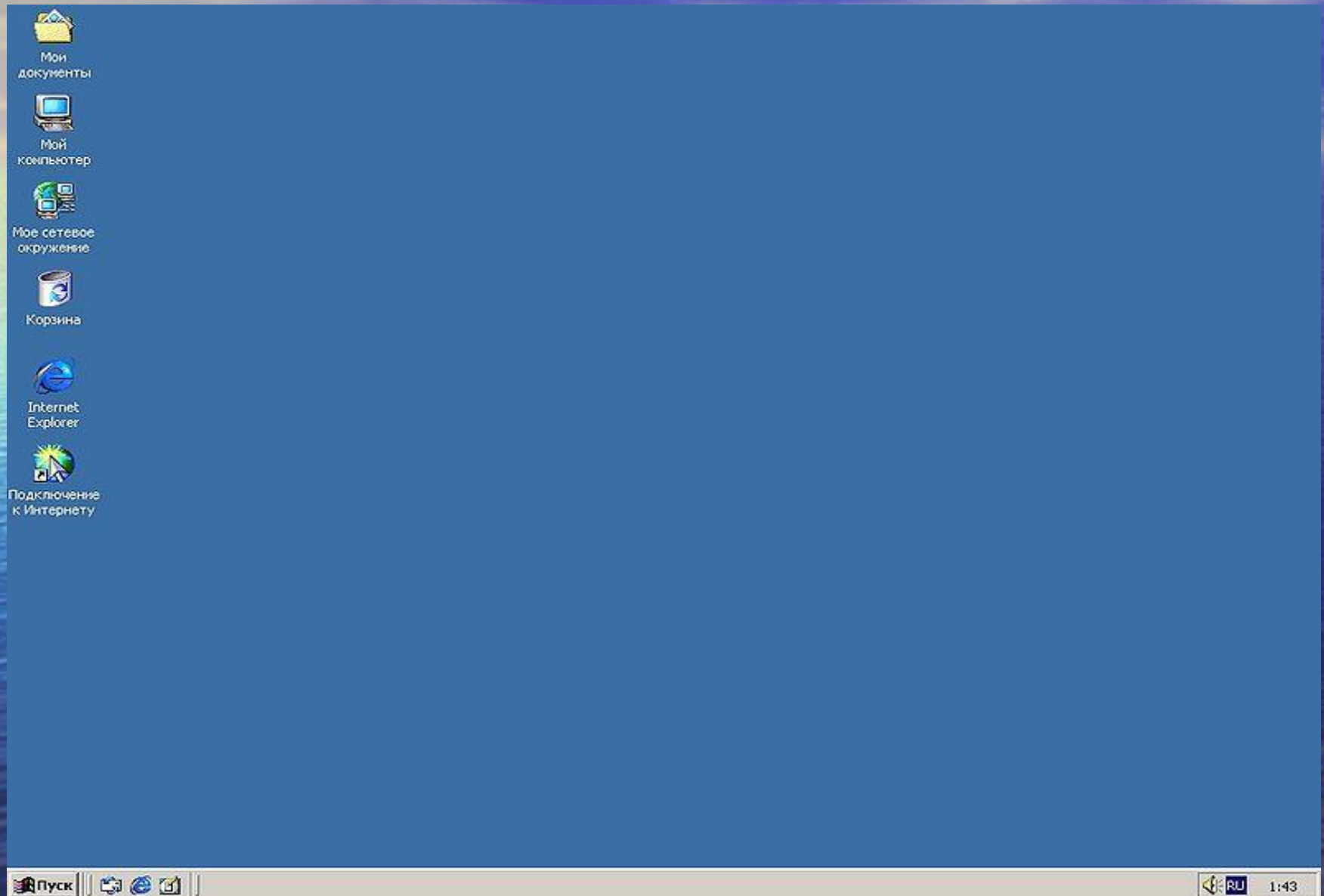
Microsoft
Windows 98

Windows Millennium Edition, также известная как Windows ME

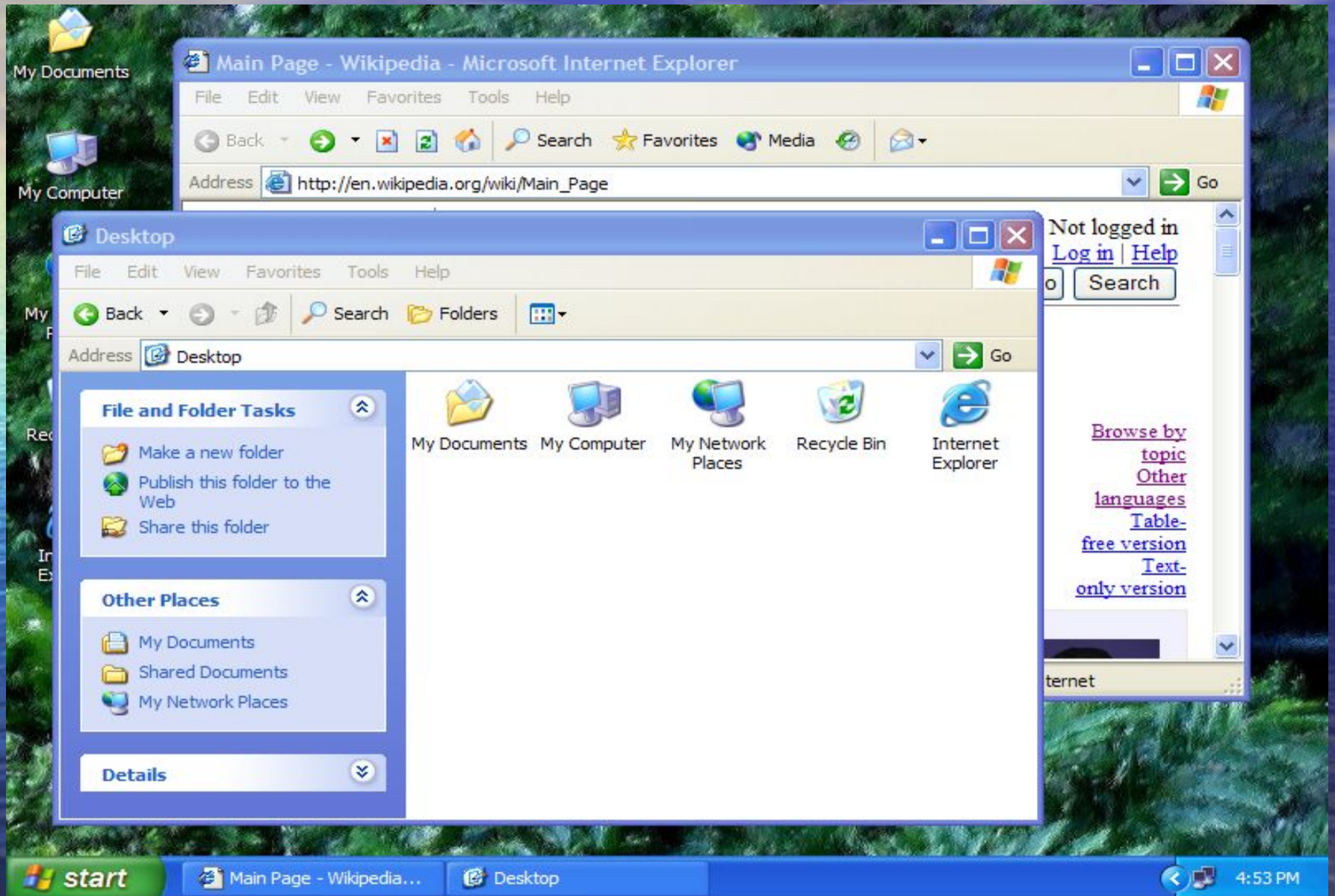
— смешанная 16/32-разрядная операционная система. 2000г.



Windows 2000 (также называемая Win2k, W2k или Windows NT 5.0) — это операционная система семейства Windows NT. 2000 г.



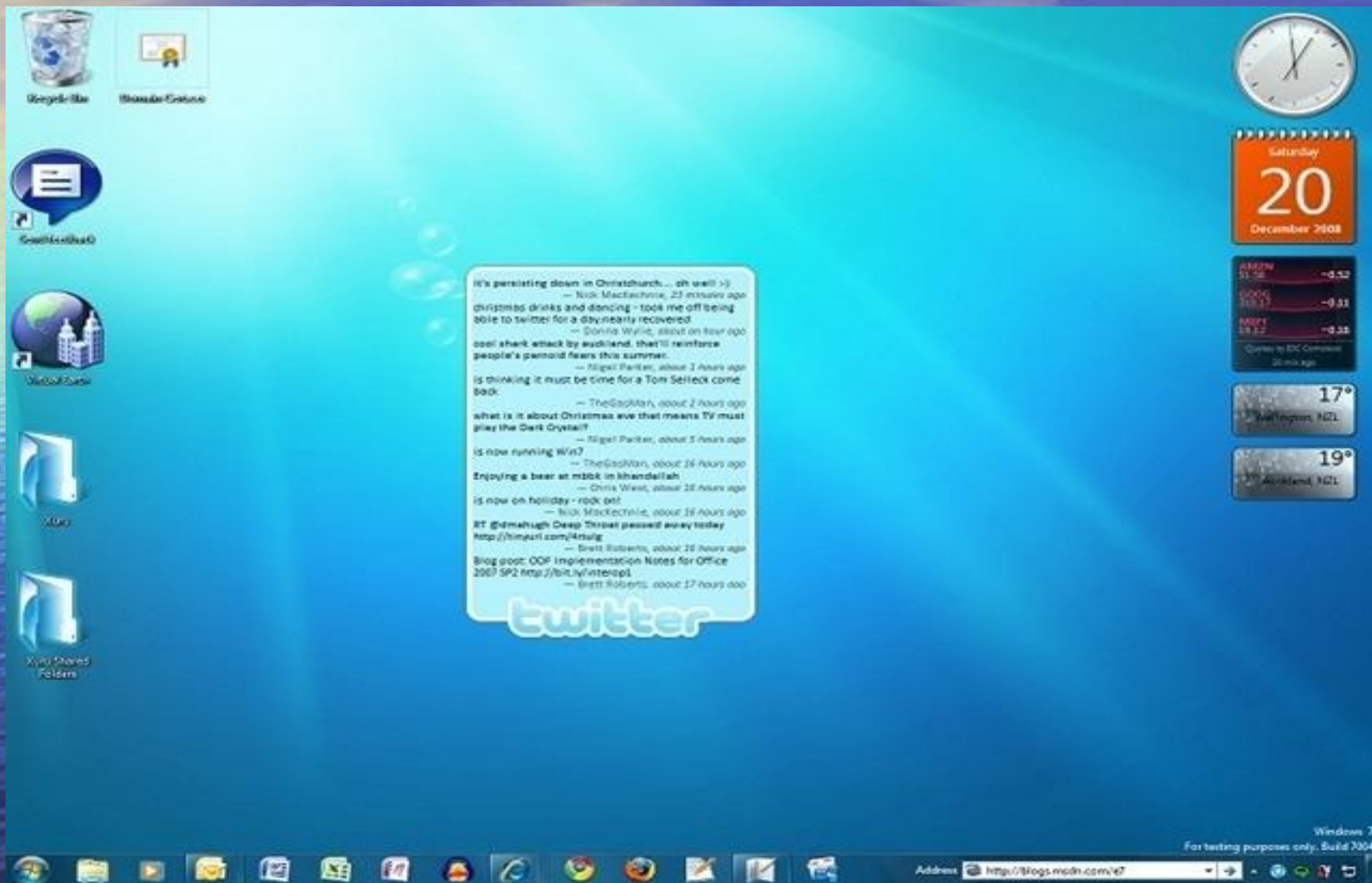
Windows XP (внутренняя версия — *Windows NT 5.1*) — операционная система семейства Windows NT. 2001 г.



Windows Vista (Longhorn) – операционная система семейства Microsoft Windows NT. 30 января 2007



Windows Seven (*Blackcomb, Vienna*) — операционная система семейства Windows NT. 22 октября 2009.



Линейка Microsoft Windows для домашнего использования:

- 1. Windows 1.0 – 1985 год**
- 2. Windows 2.0 – 1987 год**
- 3. Windows 3.x – 1990 год**
- 4. Windows 95 – 1995 год**
- 5. Windows 98 – 1998 год**
- 6. Windows Me – 2000 год**

Линейка Microsoft Windows NT

1. Windows NT 3.1 – 27 июля 1993
2. Windows NT 3.5 (Daytona) – 21 сентября 1994
3. Windows NT 4.0 – 29 июля 1996
4. Windows 2000 – 17 февраля 2000
5. Windows XP (Whistler) – 25 октября 2001
6. Windows Server – 24 апреля 2003
7. Windows Vista (*Longhorn*) – 30 января 2007
8. Windows Server 2008 – 27 февраля 2008
9. Windows 7 (*Blackcomb, Vienna*) – 22 октября 2009

Задание: найти в Internet и записать в тетрадь основные этапы развития Unix-подобных систем (название системы, когда появилась, кто создатель)

Эволюция Unix-подобных ОС

1. Unix

2. Mac OS

3. Linux