

# Závěrečná písemka

- **Obecné pokyny**
  - Písemka předpokládá souvislou odpověď (žádné dotazníky či multi-choice testy)
  - Postačující odpověď by měla být v délce jednoho odstavce (několik vět). Delší odpovědi zpravidla jsou problematické (mohou o Vás prozradit, co jste nechtěli říci)
  - Pečlivě si přečtete zadání každé otázky, často obsahuje podotázku, jejímž nezodpovězením ztrácíte zbytečně body
- **Zvažte i body za každou otázku a podle toho volte pořadí odpovědí**
- **Písemka trvá 90 minut, maximum je 150 bodů**

# Konkrétní příklady

- Co je to *virtuální paměť* a jakou má úlohu v běžné architektuře počítačů (proč byla zavedena)? Jakou má zpravidla velikost?  
**(14 bodů)**
- Jak je v grafických systémech zobrazována barva (a jak ji popisujeme v software)? Uveďte jeden způsob kódování barvy.  
**(8 bodů)**
- Co rozumíte pod pojmem *timesharing* u operačních systémů?  
**(10 bodů)**
- Jakým způsobem se zobrazují záporná celá čísla v počítačích? Proč nepoužíváme jen záporné znaménko před absolutní hodnotou? **(12 bodů)**

## Další příklady

- Uvedte, co rozumíte pod pojmem *von Neumannova architektura počítačů* a stručně tuto architekturu popište. (**13 bodů**)
- Jak byste popsali (definovali) *OpenGL grafický systém*? Jaké má základní funkce? (**12 bodů**)
- Jaké funkce mají obecně *vyrovnávací paměti*? Uvedte příklady použití. (**14 bodů**)
- Pokuste se popsat základní principy ochrany paměti (a přístupu k ní) v moderních operačních systémech. (**12 bodů**)