

 **BlackBerry** 10.

O.S

System Operative



Windows 10



PRÓLOGO

Los sistemas operativos son una parte esencial de cualquier sistema de computación, por lo que todos los planes de estudio de Informática y otras Ingenierías incluyen uno o más cursos sobre sistemas operativos.

Este libro está pensado como un texto general de sistemas operativos, pudiendo cubrir tanto la parte introductoria como algunos aspectos de diseño de los mismos. En él se tratan aspectos fundamentales, tales como su funcionamiento por estructuras, el diseño, el rendimiento, sus características y la historia detrás de cada versión. También podrá encontrar los tipos de sistemas operativos que se ofrecen por servicios divididos por procesos.

Además, en cada tema, se muestran imágenes de los logos de cada software y su interfaz, para facilitar al lector el reconocimiento en la vida real de los diferentes sistemas operativos.

Andrés Cadena

Segunda Edición

Copyright 2016

Creative commons atribución compartir igual 4.0 International

Más información en: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



CONTENIDO

CAPITULO I	8
TIPOS DE SISTEMAS OPERATIVOS.....	8
SISTEMAS OPERATIVOS POR SU ESTRUCTURA.....	8
<i>Estructura monolítica</i>	8
<i>Estructura jerárquica</i>	9
<i>Máquina Virtual</i>	10
CAPITULO II	11
Sistemas Operativos por Servicios	11
Monousuarios.....	11
Multiusuarios	12
Monotareas	12
Multitareas	12
Uniproseso	12
Multiproseso.....	12
Sistemas Operativos por la Forma de Ofrecer sus Servicios.....	13
Sistemas Operativos de Red.....	13
Sistemas Operativos Distribuidos.....	13
CAPITULO III	14
sistemas operativos	14
Microsoft Windows.....	14
WINDOWS.....	15
Microsoft Windows 1.0	15
Microsoft Windows versión 3.0	16
Microsoft Windows NT	16
Microsoft Windows 95	17
Microsoft Windows 98	17
Microsoft Windows 2000	18
Microsoft Windows XP	18
Microsoft Windows Server 2003	19
Microsoft Windows vista.....	19
Microsoft Windows 7	20
Microsoft Windows 8.....	20
Microsoft Windows 8.1	21
Microsoft Windows 10	21
Mac OS.....	22

Versiones	22
"Classic" Mac OS (1984–2001)	23
Mac-OS 7	23
Mac os 8.....	24
Mac OS 9	25
Mac OS X.....	26
Beta pública: Kodiak	26
Versión 10.0: Cheetah	27
Versión 10.1: Puma	27
Versión 10.2: Jaguar.....	28
Versión 10.3: Panther	28
Versión 10.4: Tiger.....	29
Versión 10.5: Leopard.....	29
Versión 10.6: Snow Leopard	30
Versión 10.7: Lion	31
Versión 10.8: Mountain Lion	31
Versión 10.9: Mavericks	32
Versión 10.10: Yosemite.....	32
Versión 10.11: El Capitán	32
MacOs 10.12: Sierra	33
GNU/Linux	34
Unix.....	35
Historia	35
SOLARIS (SISTEMA OPERATIVO).....	36
Historia	36
Arquitectura compatible	36
CAPITULO IV	37
sistemas operativos en móviles	37
Android.....	37
Historia	37
Android 1.0 Apple Pie	39
Android 1.1 Banana Bread	40
Android 1.5 Cupcake	40
Android 1.6 Donut	41
Android 2.0/2.1 Éclair.....	42

Android 2.2 Froyo	42
Android 2.3 Gingerbread	43
Nuevas características	43
Android 3.0 Honeycomb	44
Android 4.0 Ice Cream Sandwich	44
Android 4.1 Jelly Bean	45
Android 4.2 Jelly Bean (Gummy Bear)	45
Android 4.3 Jelly Bean	45
Android 4.4 KitKat	46
Android 5.0 Lollipop	47
Android 5.1 Lollipop	48
Android 6.0 Marshmallow	48
Android 7.0 Nougat	49
Android Wear	50
Android T.V	50
IOS	51
Historia & Versiones de IOS	52
Características	53
Pantalla principal	53
Carpetas	53
Seguridad	53
Multitarea	53
Game Center	54
Tecnologías no admitidas	54
IOS 1	55
IOS 2	55
IOS 4	56
IOS 5	56
SIRI	57
IOS 6:	57
IOS 7	57
IOS 8	58
IOS 9	58
IOS 10	60
BlackBerry OS	61

Fabricantes	61
Características	61
BlackBerry 4.6.....	61
BlackBerry 6.....	62
BlackBerry 7.1.....	62
BlackBerry 10.....	62
BlackBerry 10 Dev Alpha	63
Pantalla de inicio	63
Bloqueo de pantalla.....	63
Cámara fotográfica.....	63
Navegador de Internet.....	63
Aplicaciones.....	63
Windows Phone.....	64
Historia	64
Versiones	64
PocketPC 2002.....	65
Windows Mobile 2003	65
Windows Mobile 5.0	65
Windows Mobile 6	66
Windows Mobile 6.1	66
Windows Phone 7.0	66
Windows Phone 7.1	66
Windows Phone 7.5	66
Windows Phone 8.0	67
Windows Phone 8.1	68
Windows 10 Mobile	69
Firefox OS.....	70
Symbian OS.....	71
Historia	72
Otros fabricantes.....	73
CyanogenMod.....	74
Tizen	75
Versión 2.2.2	75
Web OS.....	76
Historia	77

Arquitectura	77
Sistemas Operativos no incluidos	77
Asha Platform.....	77
Palm OS.....	77
Bada	77
Ubuntu Phone OS.....	77
CAPITULO V	78
SISTEMA DE ARCHIVOS	78
+ EL SISTEMA DE ARCHIVOS DE UNIX Y LINUX	78
+ El sistema de archivos de MS-DOS, Windows 3.11 y Windows 95 de Microsoft®	78
Convención de nomenclatura de FAT	79
Ventajas de FAT	79
Desventajas de FAT	79
+ El sistema de archivos de Windows 98 y Windows Millenium de Microsoft®	79
+ El sistema de archivos de Windows XP, Windows Vista y Windows 7 de Microsoft®	80
+ Nuevos sistema de archivos de Microsoft®	80
+ El sistema de archivos de MacOS de Apple®.....	80
+ Sistema de archivos de Sun® Solaris	81
+ El sistema de archivos de los CD, DVD y Blu-ray (CDFS, UDF, LFS).....	81
+ Sistemas de archivos de Android	82
CAPITULO VI	82
Extensión de archivo	82
Historia	83
Tipos de extensiones	83
Extensiones de audio	86
Extensiones de imágenes	86

CAPITULO I

Introducción:

Este capítulo fue escrito, pensando en que era algo necesario de explicar, ya que el lector debe saber que es un sistema operativo, como se construye, cuál es su estructura, como se organiza, el funcionamiento y la función que cumple.

TIPOS DE SISTEMAS OPERATIVOS

En esta sección se describirán las características que clasifican a los sistemas operativos, básicamente se cubrirán tres clasificaciones: sistemas operativos por su estructura (visión interna), sistemas operativos por los servicios que ofrecen y, finalmente, sistemas operativos por la forma en que ofrecen sus servicios (visión externa).

SISTEMAS OPERATIVOS POR SU ESTRUCTURA

Según [Alcal92], se deben observar dos tipos de requisitos cuando se construye un sistema operativo, los cuales son:

Requisitos de usuario: Sistema fácil de usar y de aprender, seguro, rápido y adecuado al uso al que se le quiere destinar.

Requisitos del software: Donde se engloban aspectos como el mantenimiento, forma de operación, restricciones de uso, eficiencia, tolerancia frente a los errores y flexibilidad.

A continuación se describen las distintas estructuras que presentan los actuales sistemas operativos para satisfacer las necesidades que de ellos se quieren obtener.

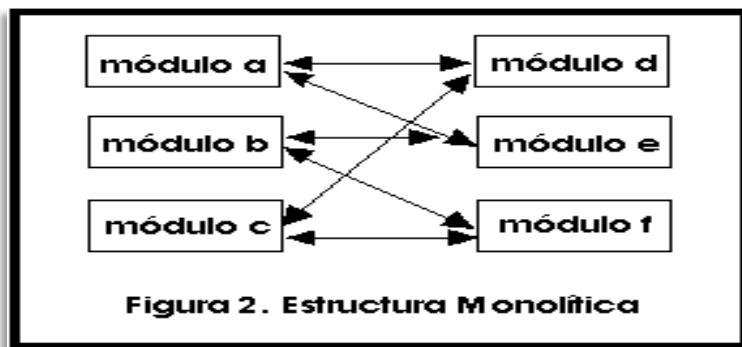
Estructura monolítica

Es la estructura de los primeros sistemas operativos constituidos fundamentalmente por un solo programa compuesto de un conjunto de rutinas entrelazadas de tal forma que cada una puede llamar a cualquier otra (Ver Fig. 2). Las características fundamentales de este tipo de estructura son:

Construcción del programa final a base de módulos compilados separadamente que se unen a través del ligador.

Buena definición de parámetros de enlace entre las distintas rutinas existentes, que puede provocar mucho acoplamiento.

Carecen de protecciones y privilegios al entrar a rutinas que manejan diferentes aspectos de los recursos de la computadora, como memoria, disco, etc.



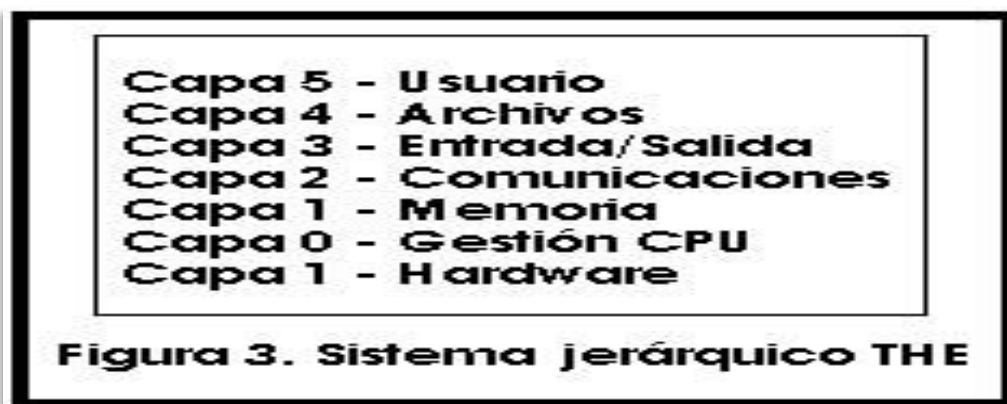
Estructura jerárquica

Generalmente están hechos a medida, por lo que son eficientes y rápidos en su ejecución y gestión, pero por lo mismo carecen de flexibilidad para soportar diferentes ambientes de trabajo o tipos de aplicaciones.

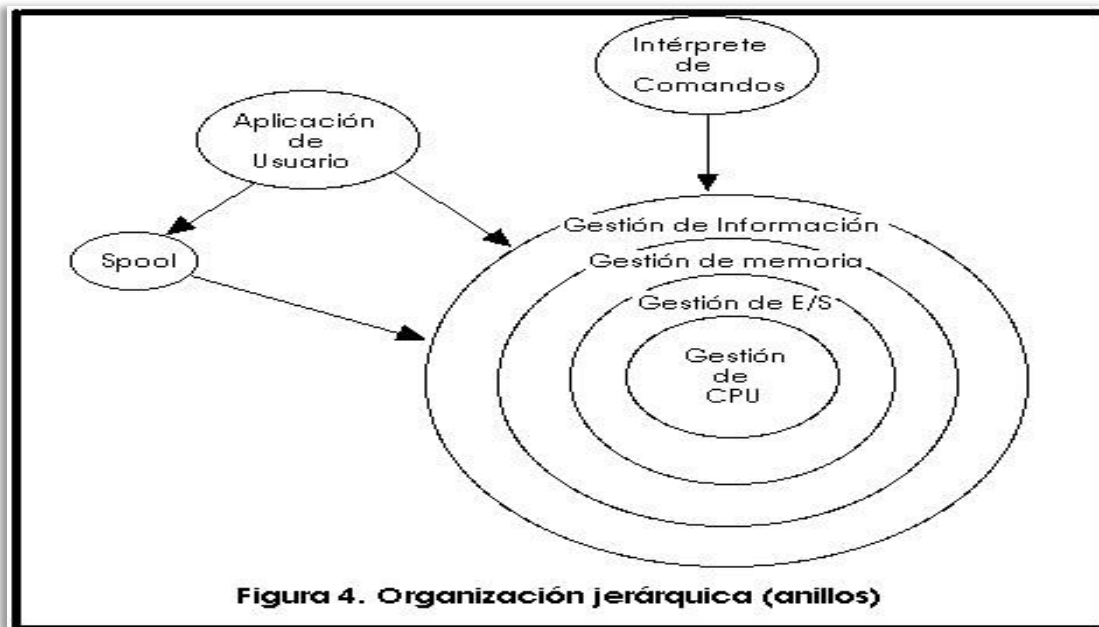
A medida que fueron creciendo las necesidades de los usuarios y se perfeccionaron los sistemas, se hizo necesaria una mayor organización del software, del sistema operativo, donde una parte del sistema contenía subpartes y esto organizado en forma de niveles.

Se dividió el sistema operativo en pequeñas partes, de tal forma que cada una de ellas estuviera perfectamente definida y con un claro interface con el resto de elementos.

Se constituyó una estructura jerárquica o de niveles en los sistemas operativos, el primero de los cuales fue denominado THE (Technische Hogeschool, Eindhoven), de Dijkstra, que se utilizó con fines didácticos (Ver Fig. 3). Se puede pensar también en estos sistemas como si fueran `multicapa'. Multics y Unix caen en esa categoría.



En la estructura anterior se basan prácticamente la mayoría de los sistemas operativos actuales. Otra forma de ver este tipo de sistema es la denominada de anillos concéntricos o "rings" (Ver Fig. 4).



En el sistema de anillos, cada uno tiene una apertura, conocida como puerta o trampa (trap), por donde pueden entrar las llamadas de las capas inferiores. De esta forma, las zonas más internas del sistema operativo o núcleo del sistema estarán más protegidas de accesos indeseados desde las capas más externas. Las capas más internas serán, por tanto, más privilegiadas que las externas.

Máquina Virtual

Se trata de un tipo de sistemas operativos que presentan una interface a cada proceso, mostrando una máquina que parece idéntica a la máquina real subyacente. Estos sistemas operativos separan dos conceptos que suelen estar unidos en el resto de sistemas: la multiprogramación y la máquina extendida. El objetivo de los sistemas operativos de máquina virtual es el de integrar distintos sistemas operativos dando la sensación de ser varias máquinas diferentes.

El núcleo de estos sistemas operativos se denomina monitor virtual y tiene como misión llevar a cabo la multiprogramación, presentando a los niveles superiores tantas máquinas virtuales como se soliciten. Estas máquinas virtuales no son máquinas extendidas, sino una réplica de la máquina real, de manera que en cada una de ellas se pueda ejecutar un sistema operativo diferente, que será el que ofrezca la máquina extendida al usuario

Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

