

ファイルシステムの 機能 4 ここまでのまとめ

ここまでのまとめ

- ファイルシステムは
 - 多様な記憶媒体を同じような使い勝手で使いたい
 - 操作は共通の抽象的なもの open/read/write/close

ここまでのまとめ

- ファイルシステムは
 - 多様な記憶媒体を同じような使い勝手で使いたい
 - 操作は共通の抽象的なもの open/read/write/close
 - 1つの媒体に多数の領域（ファイル）を置きたい

ここまでのまとめ

- ファイルシステムは
 - 多様な記憶媒体を同じような使い勝手で使いたい
 - 操作は共通の抽象的なもの open/read/write/close
 - 1つの媒体に多数の領域（ファイル）を置きたい
 - 媒体上の領域をどう分けて管理するか
 - 名前付け・（ディレクトリの）階層をどう管理するか

ここまでのまとめ

- ファイルシステムは
 - 多様な記憶媒体を同じような使い勝手で使いたい
 - 操作は共通の抽象的なもの open/read/write/close
 - 1つの媒体に多数の領域（ファイル）を置きたい
 - 媒体上の領域をどう分けて管理するか
 - 名前付け・（ディレクトリの）階層をどう管理するか
- アクセス方式 ～ 順序アクセス・直接アクセス

ここまでのまとめ

- ファイルシステムは
 - 多様な記憶媒体を同じような使い勝手で使いたい
 - 操作は共通の抽象的なもの open/read/write/close
 - 1つの媒体に多数の領域（ファイル）を置きたい
 - 媒体上の領域をどう分けて管理するか
 - 名前付け・（ディレクトリの）階層をどう管理するか
- アクセス方式 ～ 順序アクセス・直接アクセス
 - 順序：頭から順番に 直接：指定ブロックを直接

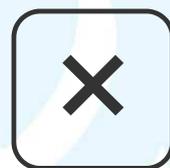
ここまでのまとめ

- ファイルシステムは
 - 多様な記憶媒体を同じような使い勝手で使いたい
 - 操作は共通の抽象的なもの open/read/write/close
 - 1つの媒体に多数の領域（ファイル）を置きたい
 - 媒体上の領域をどう分けて管理するか
 - 名前付け・（ディレクトリの）階層をどう管理するか
- アクセス方式 ～ 順序アクセス・直接アクセス
 - 順序：頭から順番に 直接：指定ブロックを直接
 - ハードにより効率が制約されることがある
 - （できないわけではないが…）



6

ファイルシステムの
考え方が
理解できましたか？



↓
次へ



7