

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1 Οι έννοιες «Πρόγραμμα» και «Λογισμικό»:

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1 Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1 Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1 Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο **υπολογιστής**



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1 Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με ηλεκτρικό ρεύμα ο υπολογιστής



## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1 Οι έννοιες «Πρόγραμμα» και «Λογισμικό»:

Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί με ηλεκτρικό ρεύμα ο υπολογιστής αρχίζει την εκτέλεση ενός πλήθους προγραμμάτων.



## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1 Οι έννοιες «Πρόγραμμα» και «Λογισμικό»:

Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί με ηλεκτρικό ρεύμα ο υπολογιστής αρχίζει την εκτέλεση ενός πλήθους προγραμμάτων.



## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο υπολογιστής  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.



Όταν αναφερόμαστε στον όρο πρόγραμμα



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο υπολογιστής  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.



Όταν αναφερόμαστε στον όρο **πρόγραμμα**

εννοούμε ένα **σύνολο εντολών**

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο υπολογιστής  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.



Όταν αναφερόμαστε στον όρο **πρόγραμμα**

εννοούμε ένα **σύνολο εντολών**



που **καθοδηγεί λεπτομερώς** έναν υπολογιστή

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο υπολογιστής  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.



Όταν αναφερόμαστε στον όρο **πρόγραμμα**



εννοούμε ένα **σύνολο εντολών** >

που **καθοδηγεί λεπτομερώς** έναν υπολογιστή



για να **εκτελέσει** συγκεκριμένες **εργ**

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο υπολογιστής  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.



Όταν αναφερόμαστε στον **όρο πρόγραμμα**



εννοούμε ένα **σύνολο εντολών** >\_

που **καθοδηγεί λεπτομερώς** έναν υπολογιστή

για να **εκτελέσει** συγκεκριμένες **εργασίες**.



## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες


#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα **τροφοδοτηθεί**  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο **υπολογιστής**  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.




Όταν αναφερόμαστε στον **όρο πρόγραμμα**



εννοούμε ένα **σύνολο εντολών** 

που **καθοδηγεί λεπτομερώς** έναν υπολογιστή



για να **εκτελέσει** συγκεκριμένες **εργασίες**. 

Κάποια από αυτά **εκτελούνται αυτόματα** και

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες


#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα **τροφοδοτηθεί**  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο **υπολογιστής**  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.



Όταν αναφερόμαστε στον όρο **πρόγραμμα**



εννοούμε ένα **σύνολο εντολών** 

που **καθοδηγεί λεπτομερώς** έναν υπολογιστή



για να **εκτελέσει** συγκεκριμένες **εργασίες**.



Κάποια από αυτά **εκτελούνται αυτόματα** και  
έχουν στόχο τη **διαχείριση** του **υπολογιστή**  
όπως θα δούμε παρακάτω,



## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο υπολογιστής  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.



Όταν αναφερόμαστε στον όρο **πρόγραμμα**



εννοούμε ένα **σύνολο εντολών** >



που **καθοδηγεί λεπτομερώς** έναν υπολογιστή



για να **εκτελέσει** συγκεκριμένες **εργασίες**.



Κάποια από αυτά **εκτελούνται αυτόματα** και  
έχουν στόχο τη **διαχείριση** του υπολογιστή  
όπως θα δούμε παρακάτω,

ενώ κάποια **άλλα** εκτελούνται μόνο **αφού το ζητήσει κάποιος χρήστης**.



## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες


#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο υπολογιστής  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.



Όταν αναφερόμαστε στον όρο **πρόγραμμα**



εννοούμε ένα **σύνολο εντολών** 

που **καθοδηγεί λεπτομερώς** έναν υπολογιστή



για να **εκτελέσει** συγκεκριμένες **εργασίες**.



Κάποια από αυτά **εκτελούνται αυτόματα** και  
έχουν στόχο τη **διαχείριση** του **υπολογιστή**  
όπως θα δούμε παρακάτω,

ενώ **κάποια άλλα** εκτελούνται μόνο **αφού το ζητήσει κάποιος χρήστης**.





## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο υπολογιστής  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.



Όταν αναφερόμαστε στον όρο **πρόγραμμα**



εννοούμε ένα **σύνολο εντολών** >

που **καθοδηγεί λεπτομερώς** έναν υπολογιστή

για να **εκτελέσει** συγκεκριμένες **εργασίες**.



Κάποια από αυτά **εκτελούνται αυτόματα** και  
έχουν στόχο τη **διαχείριση** του **υπολογιστή**  
όπως θα δούμε παρακάτω,

ενώ κάποια **άλλα** εκτελούνται μόνο **αφού το ζητήσει κάποιος χρήστης**.



## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

- 1.1.1** Οι έννοιες «**Πρόγραμμα**» και «**Λογισμικό**»:  
Από την στιγμή που θα τροφοδοτηθεί  
με **ηλεκτρικό ρεύμα** ο **υπολογιστής**  
αρχίζει την **εκτέλεση** ενός **πλήθους προγραμμάτων**.



Όταν αναφερόμαστε στον όρο **πρόγραμμα**



εννοούμε ένα **σύνολο εντολών**



που **καθοδηγεί λεπτομερώς** έναν υπολογιστή



για να **εκτελέσει** συγκεκριμένες **εργασίες**.



Κάποια από αυτά **εκτελούνται αυτόματα** και  
έχουν στόχο τη **διαχείριση** του **υπολογιστή**  
όπως θα δούμε παρακάτω,

ενώ **κάποια άλλα** εκτελούνται μόνο **αφού το ζητήσει κάποιος χρήστης**.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

Η σημαντική **διαφοροποίηση** του υπολογιστή



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Η σημαντική **διαφοροποίηση** του υπολογιστή από άλλες συσκευές επεξεργασίας δεδομένων



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Η σημαντική **διαφοροποίηση** του υπολογιστή από άλλες **συσκευές επεξεργασίας δεδομένων** (π.χ. παιχνιδομηχανές, συστήματα ελέγχου των αυτοκινήτων)



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Η σημαντική **διαφοροποίηση** του υπολογιστή από άλλες **συσκευές επεξεργασίας δεδομένων** (π.χ. παιχνιδιομηχανές, συστήματα ελέγχου των αυτοκινήτων)



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

Η σημαντική **διαφοροποίηση** του υπολογιστή από άλλες **συσκευές επεξεργασίας δεδομένων** (π.χ. παιχνιδομηχανές, συστήματα ελέγχου των αυτοκινήτων)



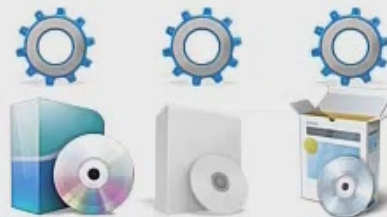
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

Η σημαντική **διαφοροποίηση** του **υπολογιστή** από άλλες **συσκευές επεξεργασίας δεδομένων** (π.χ. παιχνιδομηχανές, συστήματα ελέγχου των αυτοκινήτων)



είναι η ικανότητα να **εκτελεί** ένα πλήθος διαφορετικών προγραμμάτων

ανάλογα με τις απαιτήσεις και τις ανάγκες του χρήστη.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

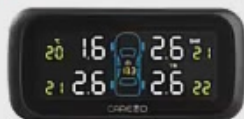
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

Η σημαντική **διαφοροποίηση** του **υπολογιστή** από άλλες **συσκευές επεξεργασίας δεδομένων** (π.χ. παιχνιδομηχανές, συστήματα ελέγχου των αυτοκινήτων)



είναι η **ικανότητα** να **εκτελεί** ένα **πλήθος διαφορετικών προγραμμάτων**

**ανάλογα** με τις **απαιτήσεις** και τις **ανάγκες** του **χρήστη**.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Μια **παιχνιδομηχανή** μπορεί να **εκτελέσει**



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

Μια **παιχνιδομηχανή** μπορεί να **εκτελέσει**  
**συγκεκριμένα** μόνο παιχνίδια **μέσω προγραμμάτων**



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 10

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Μια **παιχνιδομηχανή** μπορεί να **εκτελέσει**  
**συγκεκριμένα** μόνο παιχνίδια **μέσω** **προγραμμάτων**  
Π.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Μια **παιχνιδομηχανή** μπορεί να **εκτελέσει** **συγκεκριμένα** μόνο παιχνίδια **μέσω προγραμμάτων** που έχουν κατασκευαστεί ειδικά για αυτή



ή ο «ηλεκτρονικός εγκέφαλος» ενός σύγχρονου αυτοκινήτου

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 10

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Μια **παιχνιδομηχανή** μπορεί να **εκτελέσει** **συγκεκριμένα** μόνο παιχνίδια **μέσω προγραμμάτων** που έχουν κατασκευαστεί ειδικά για αυτή



ή ο «ηλεκτρονικός εγκέφαλος» ενός σύγχρονου αυτοκινήτου μπορεί να διαχειριστεί ζητήματα

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

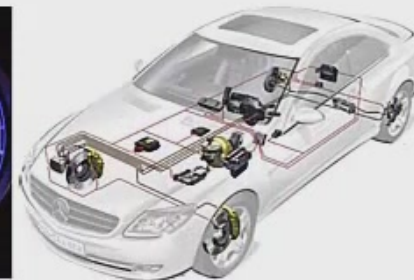
#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Μια **παιχνιδομηχανή** μπορεί να **εκτελέσει** συγκεκριμένα μόνο παιχνίδια μέσω **προγραμμάτων** που έχουν κατασκευαστεί ειδικά για αυτή



ή ο «**ηλεκτρονικός εγκέφαλος**» ενός σύγχρονου αυτοκινήτου μπορεί να διαχειριστεί ζητήματα **ρύθμισης** της κατανάλωσης καυσίμων,



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

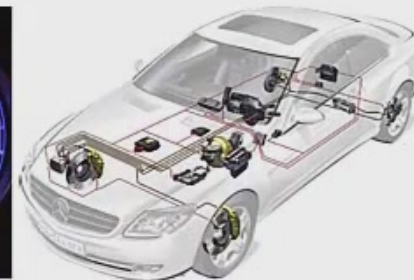
#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Μια παιχνιδομηχανή μπορεί να **εκτελέσει** συγκεκριμένα μόνο παιχνίδια μέσω **προγραμμάτων** που έχουν κατασκευαστεί ειδικά για αυτή



ή ο «**ηλεκτρονικός εγκέφαλος**» ενός σύγχρονου αυτοκινήτου μπορεί να διαχειριστεί ζητήματα **ρύθμισης** της κατανάλωσης καυσίμων,





# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

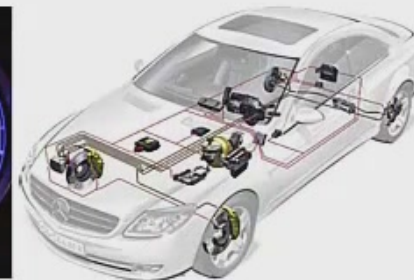
##### 1.1.1



Μια παιχνιδομηχανή μπορεί να **εκτελέσει** συγκεκριμένα μόνο παιχνίδια **μέσω προγραμμάτων** που έχουν κατασκευαστεί ειδικά για αυτή



ή ο «**ηλεκτρονικός εγκέφαλος**» ενός σύγχρονου αυτοκινήτου μπορεί να διαχειριστεί ζητήματα **ρύθμισης** της κατανάλωσης καυσίμων, **ελέγχου** των αισθητήρων,



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

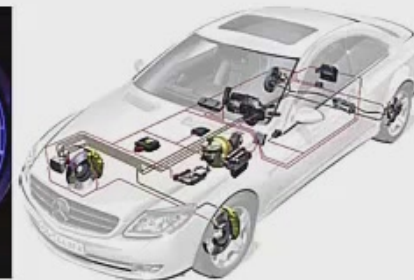
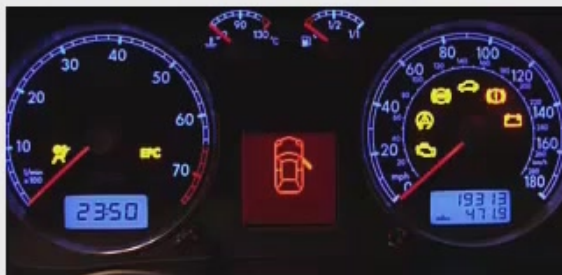
#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Μια παιχνιδομηχανή μπορεί να **εκτελέσει** συγκεκριμένα μόνο παιχνίδια **μέσω προγραμμάτων** που έχουν κατασκευαστεί ειδικά για αυτή



ή ο «**ηλεκτρονικός εγκέφαλος**» ενός σύγχρονου αυτοκινήτου μπορεί να διαχειριστεί ζητήματα **ρύθμισης** της κατανάλωσης καυσίμων, **ελέγχου** των αισθητήρων, **καταγραφής** προβλημάτων λειτουργίας



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

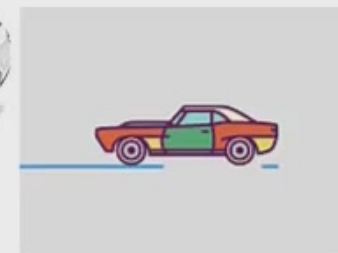
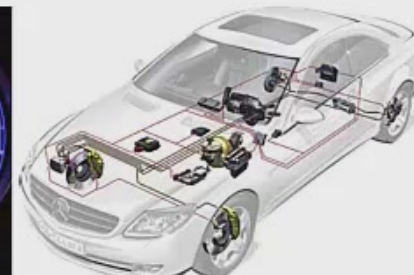
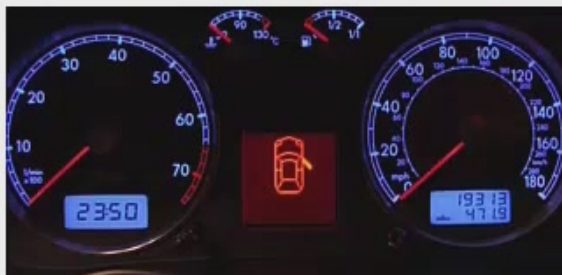
#### 1.1.1



Μια **παιχνιδομηχανή** μπορεί να **εκτελέσει** **συγκεκριμένα** μόνο παιχνίδια **μέσω προγραμμάτων** που έχουν κατασκευαστεί ειδικά για αυτή



ή ο «**ηλεκτρονικός εγκέφαλος**» ενός σύγχρονου αυτοκινήτου μπορεί να διαχειριστεί ζητήματα **ρύθμισης** της κατανάλωσης καυσίμων, **ελέγχου** των αισθητήρων, **καταγραφής** προβλημάτων λειτουργίας και **άλλα ζητήματα** ενός συγκεκριμένου μοντέλου ενός συγκεκριμένου κτ



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

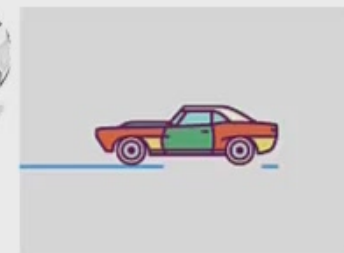
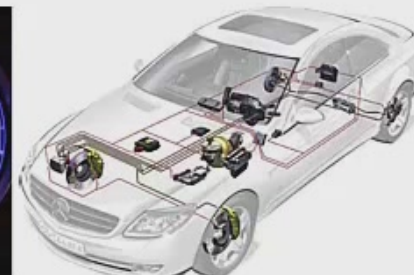
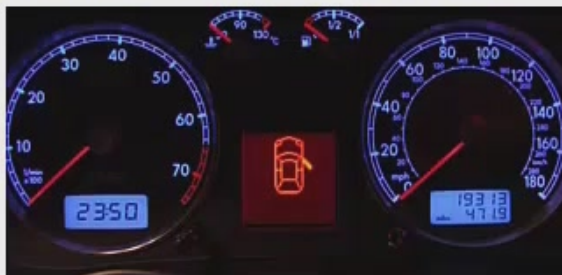
#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Μια **παιχνιδομηχανή** μπορεί να **εκτελέσει** συγκεκριμένα μόνο παιχνίδια **μέσω προγραμμάτων** που έχουν κατασκευαστεί ειδικά για αυτή



ή ο «**ηλεκτρονικός εγκέφαλος**» ενός σύγχρονου αυτοκινήτου μπορεί να διαχειριστεί ζητήματα **ρύθμισης** της κατανάλωσης καυσίμων, **ελέγχου** των αισθητήρων, **καταγραφής** προβλημάτων λειτουργίας και **άλλα ζητήματα** ενός συγκεκριμένου μοντέλου ενός συγκεκριμένου κατασκευαστή αυτοκινήτων.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

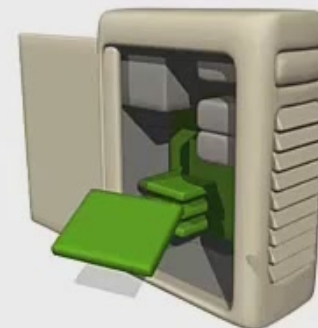
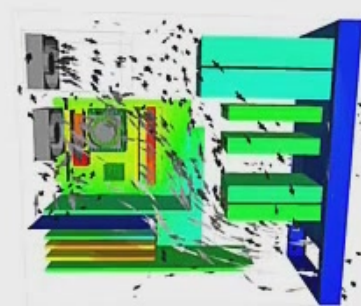
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη  
για γενική μηχανή με ένα σύνολο στοιχείων υλικού



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

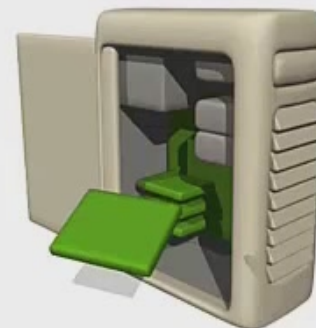
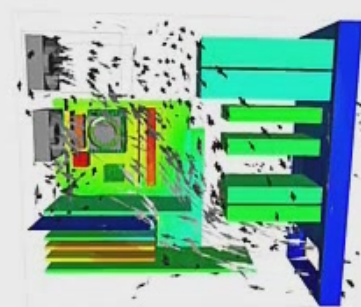
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη  
για γενική μηχανή με ένα σύνολο στοιχείων υλικού



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

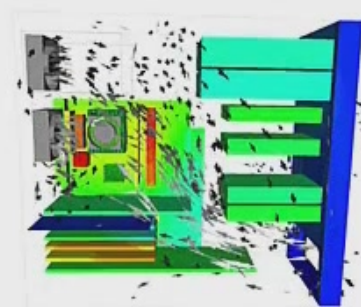
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη  
για γενική μηχανή με ένα σύνολο στοιχείων υλικού  
(επεξεργαστή





# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

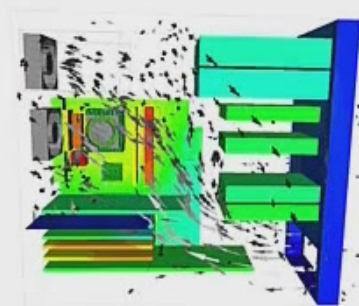
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη  
για γενική μηχανή με ένα σύνολο στοιχείων υλικού  
(επεξεργαστής,



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

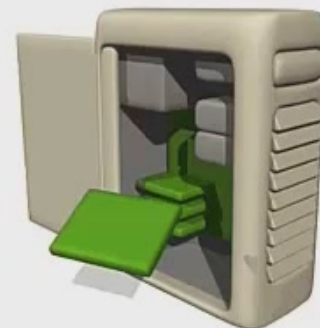
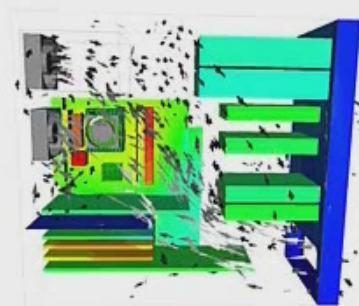
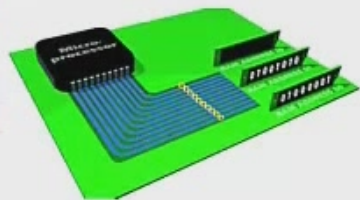
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια γενική μηχανή με ένα σύνολο στοιχείων υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη,



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

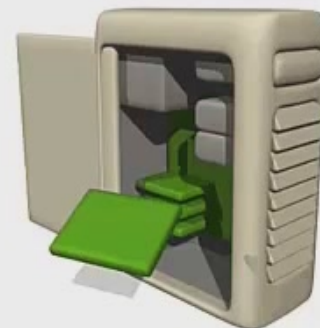
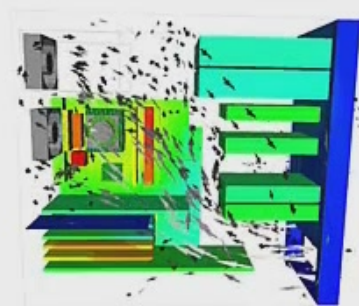
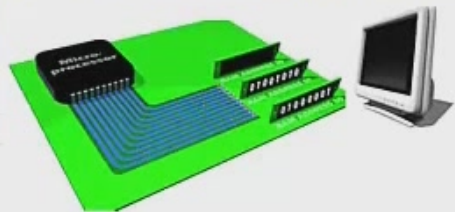
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων υλικού** (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο,



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

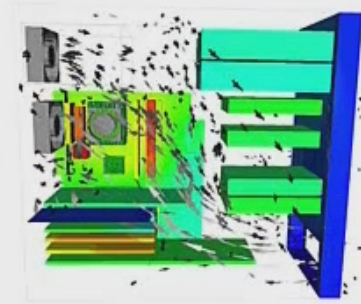
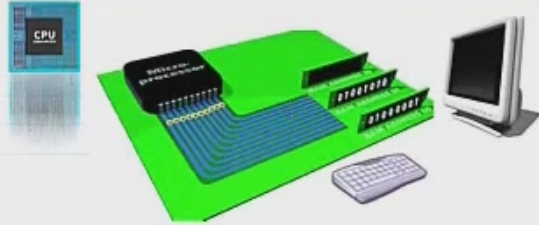
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων υλικού** (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο,



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

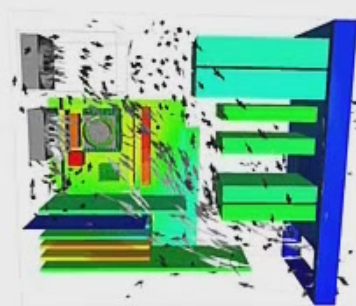
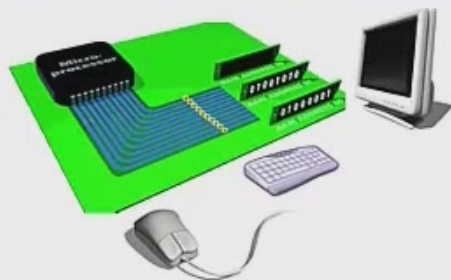
## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων υλικού**

(επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων υλικού**

(επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

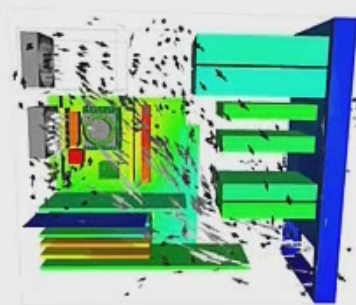
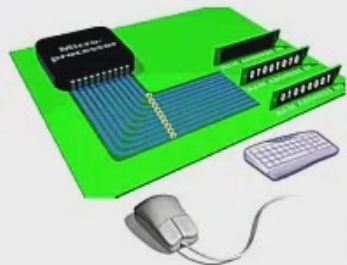
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



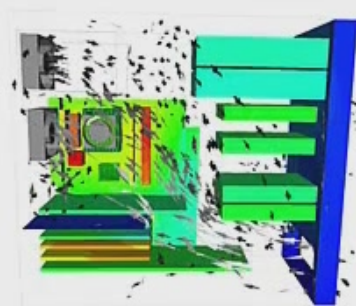
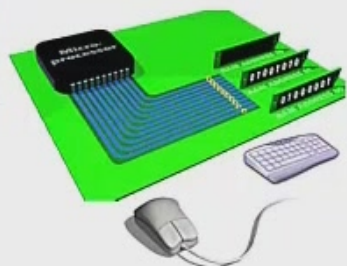
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



η οποία μπορεί



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

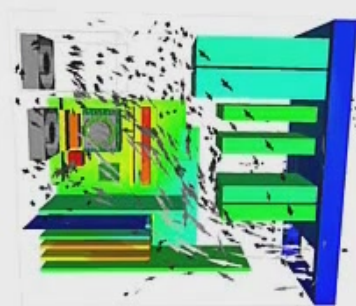
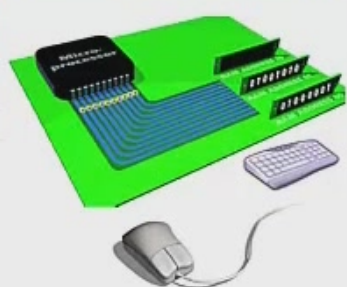
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**

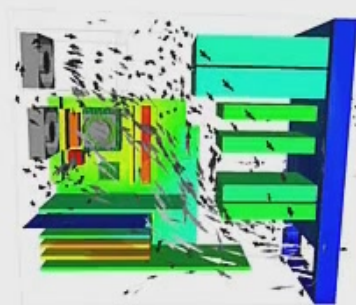
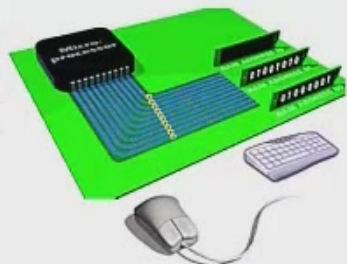
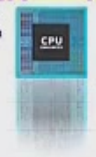
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

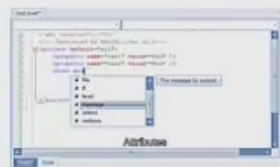
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**



να **εκτελέσει** οποιαδήποτε **εφαρμογή** επεξεργα

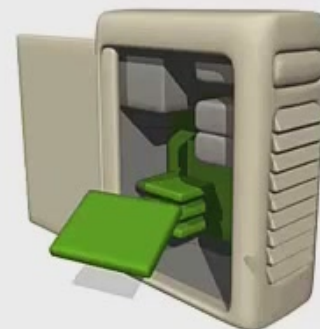
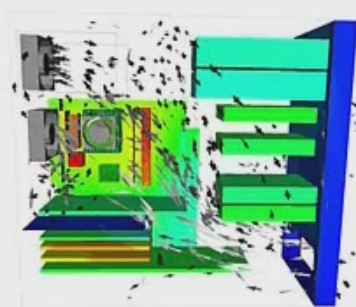
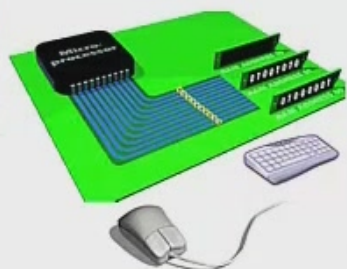
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

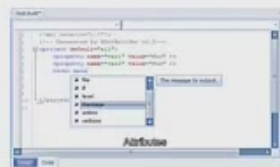
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**



να **εκτελέσει** οποιαδήποτε **εφαρμογή** επεξεργασίας δεδομένων,

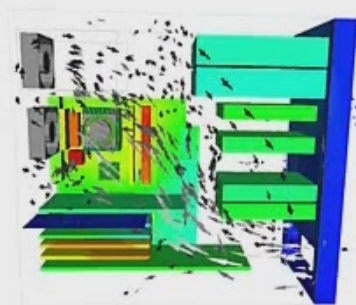
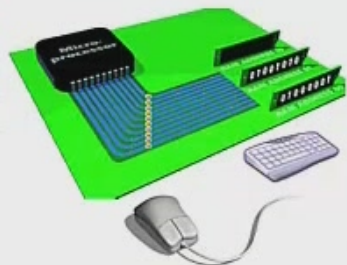
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

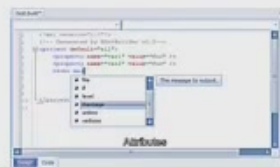
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**



να **ΕΚΤΕΛΕΣΕΙ** οποιαδήποτε **εφαρμογή** επεξεργασίας δεδομένων,

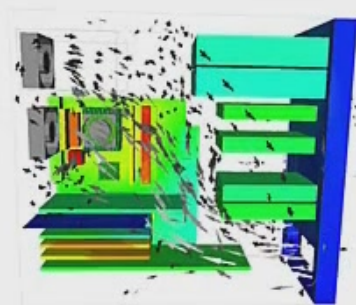
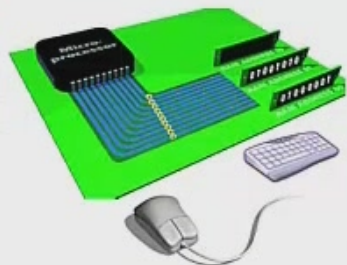
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

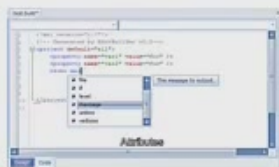
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**



να **ΕΚΤΕΛΕΣΕΙ** οποιαδήποτε **εφαρμογή** επεξεργασίας δεδομένων,

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

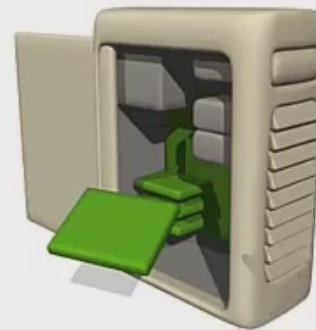
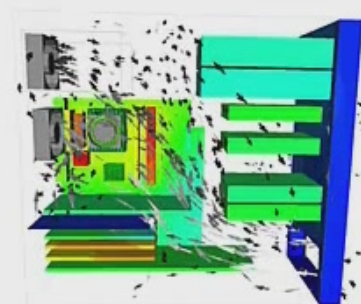
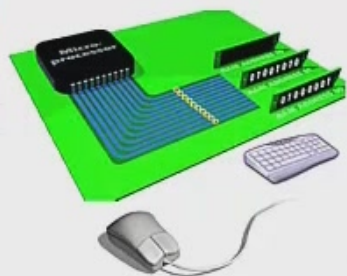
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

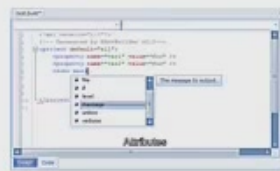
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)

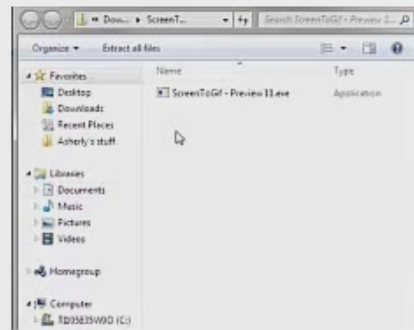


η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**



να **εκτελέσει** οποιαδήποτε **εφαρμογή επεξεργασίας** δεδομένων, από ένα **παιχνίδι**



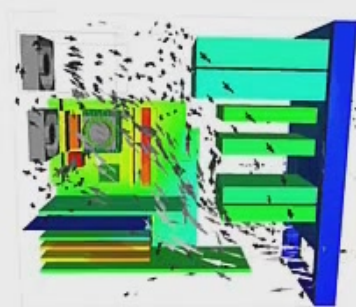
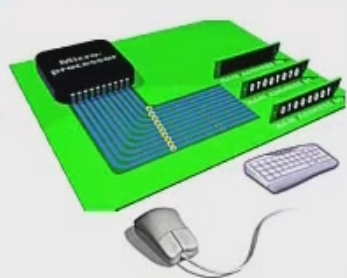
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

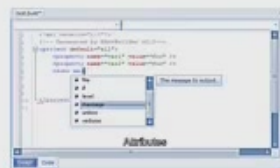
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**



να **εκτελέσει** οποιαδήποτε **εφαρμογή επεξεργασίας** δεδομένων, από ένα **παιχνίδι**



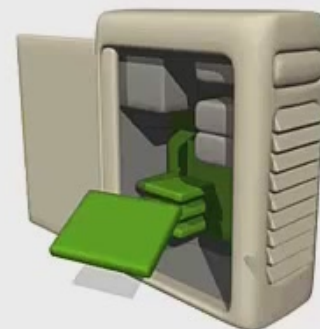
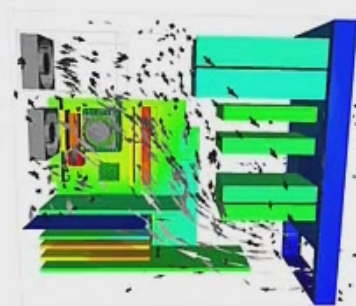
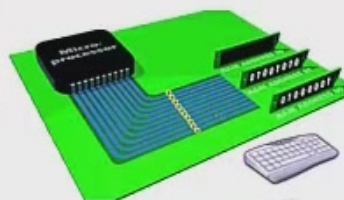
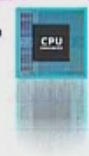
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

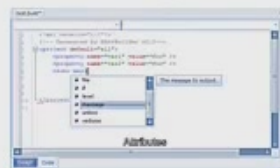
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**



να **εκτελέσει** οποιαδήποτε **εφαρμογή επεξεργασίας** δεδομένων, από ένα **παιχνίδι**





# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

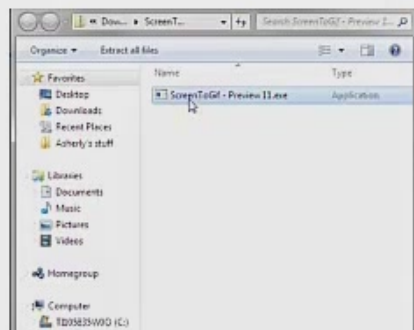
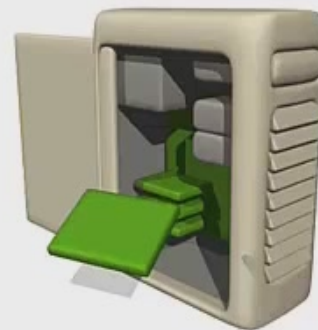
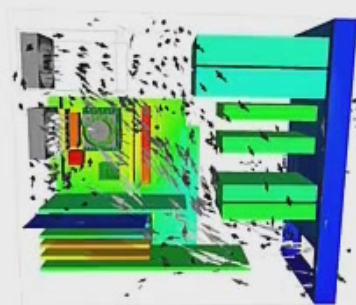
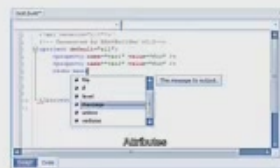
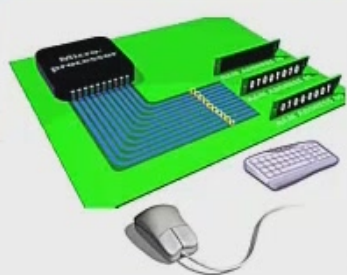
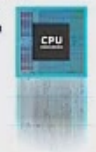
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**

να **εκτελέσει** οποιαδήποτε **εφαρμογή επεξεργασίας** δεδομένων, από ένα **παιχνίδι**

μέχρι ένα **πρόγραμμα** ανάλυσης

## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

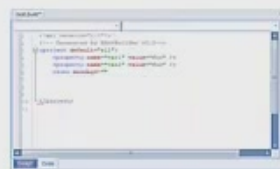
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)



η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**

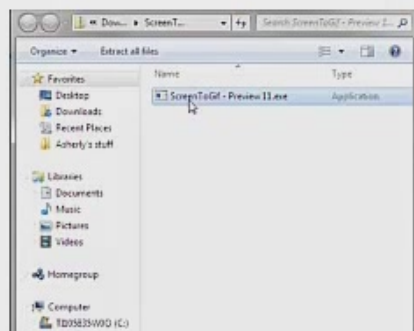
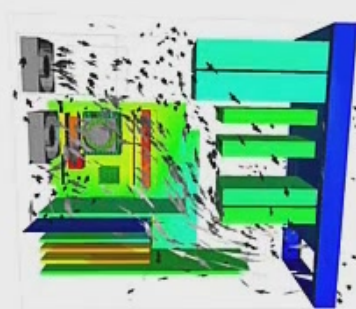


να **εκτελέσει** οποιαδήποτε **εφαρμογή επεξεργασίας** δεδομένων, από ένα **παιχνίδι**

μέχρι ένα **πρόγραμμα** ανάλυσης

δορυφορικών φωτογραφιών

και καιρικών δεδομένων με στόχο τις μετεωρολογικές προβλέψεις.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

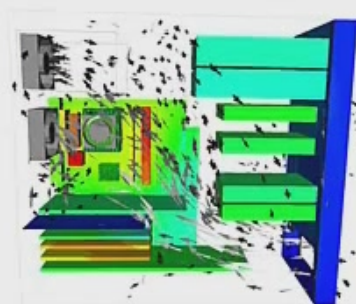
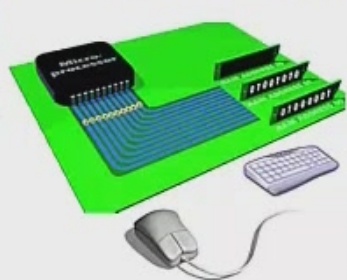
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

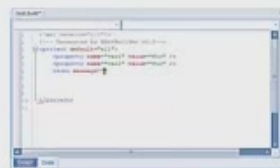
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)

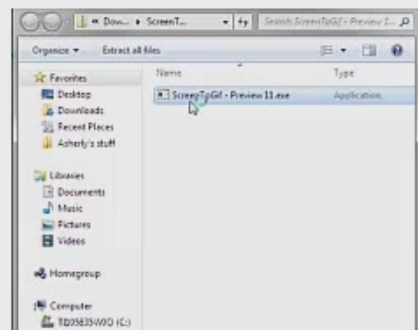


η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**



να **εκτελέσει** οποιαδήποτε **εφαρμογή επεξεργασίας** δεδομένων, από ένα **παιχνίδι**



μέχρι ένα **πρόγραμμα** ανάλυσης

δορυφορικών φωτογραφιών

και καιρικών δεδομένων με στόχο τις μετεωρολογικές προβλέψεις.

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

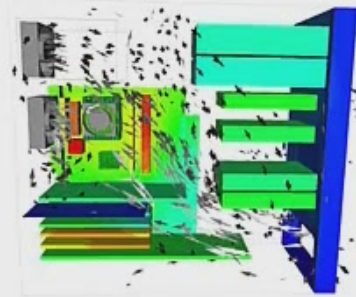
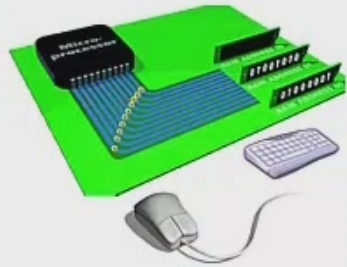
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

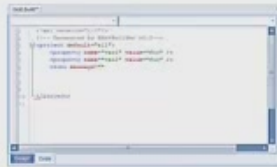
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)

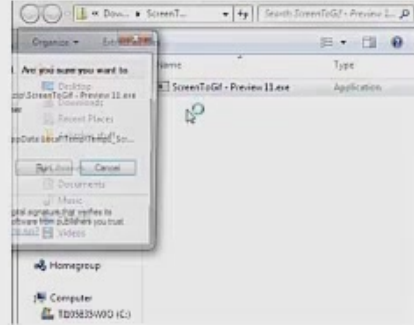


η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**



να **εκτελέσει** οποιαδήποτε **εφαρμογή επεξεργασίας** δεδομένων, από ένα **παιχνίδι**



μέχρι ένα **πρόγραμμα** ανάλυσης

δορυφορικών φωτογραφιών

και καιρικών δεδομένων με στόχο τις μετεωρολογικές προβλέψεις.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

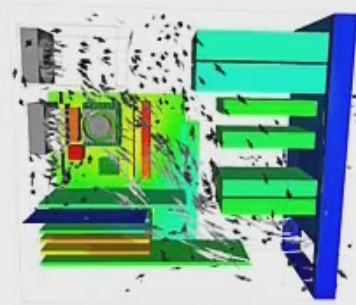
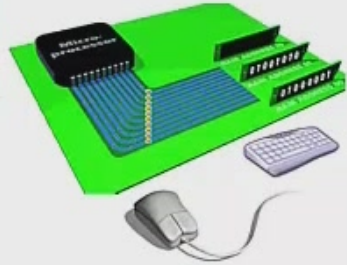
## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

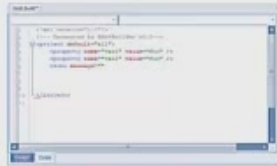
#### 1.1.1

**Αντίθετα** ο υπολογιστής παρέχει στο χρήστη μια **γενική μηχανή** με ένα **σύνολο στοιχείων** υλικού (επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, σκληρός δίσκος και άλλες συσκευές)

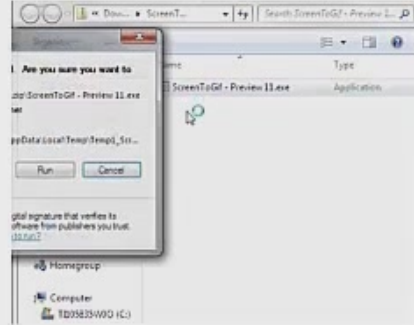


η οποία μπορεί

να **προγραμματιστεί**



να **εκτελέσει** οποιαδήποτε **εφαρμογή επεξεργασίας** δεδομένων, από ένα **παιχνίδι**



μέχρι ένα **πρόγραμμα** ανάλυσης

δορυφορικών φωτογραφιών

και καιρικών δεδομένων με στόχο τις μετεωρολογικές προβλέψεις.

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

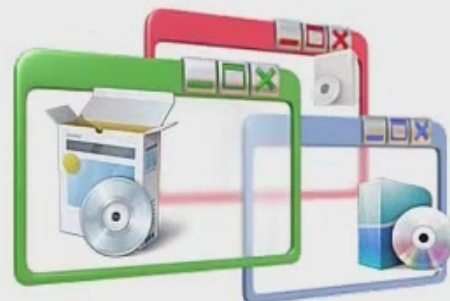
### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο των προγραμμάτων**

π.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

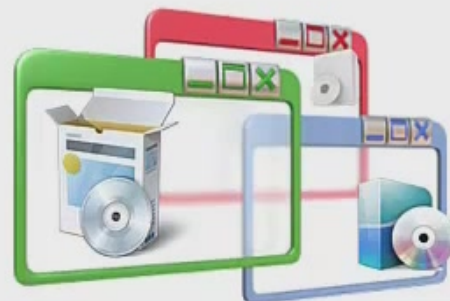
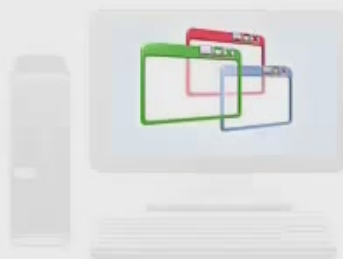
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο** των **προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

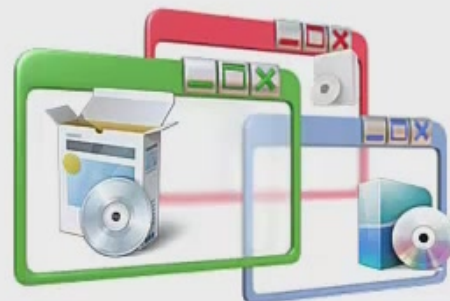
#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο των προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



**Μαζί** με το **υλικό (hardware)** αποτελούν





# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

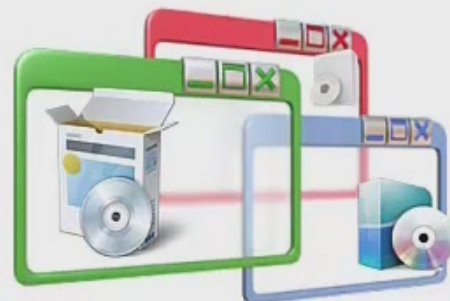
#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο των προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



**Μαζί με το υλικό (hardware)** αποτελούν



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

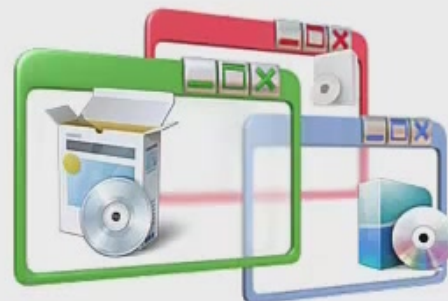
#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο των προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



**Μαζί με το υλικό (hardware)** αποτελούν ένα ολοκληρωμένο **υπολογιστικό σύστημα**.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

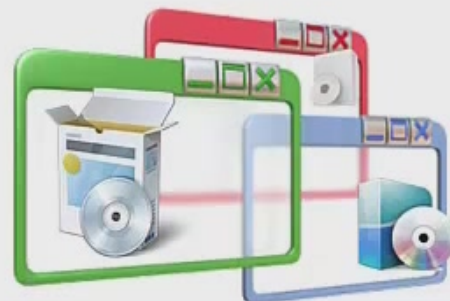
#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο** των **προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



**Μαζί** με το **υλικό (hardware)** αποτελούν ένα ολοκληρωμένο **υπολογιστικό σύστημα**.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

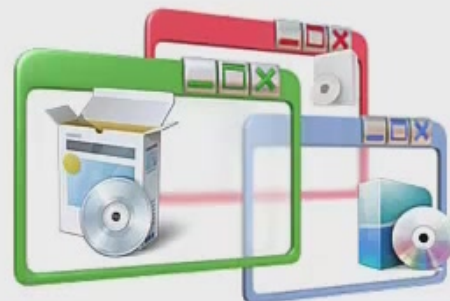
#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο των προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



**Μαζί με το υλικό (hardware)** αποτελούν ένα ολοκληρωμένο **υπολογιστικό σύστημα**.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

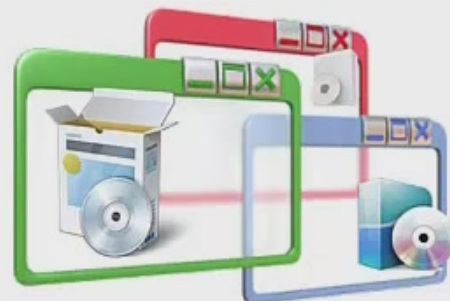
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο των προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



**Μαζί με το υλικό (hardware)** αποτελούν ένα ολοκληρωμένο **υπολογιστικό σύστημα**.

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

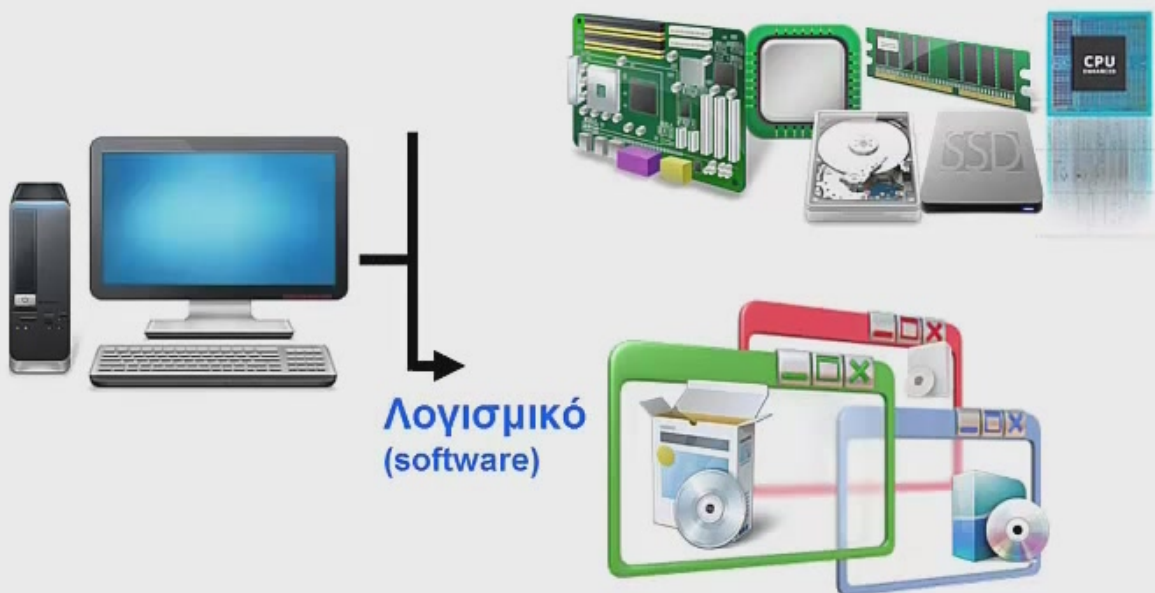
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο** των **προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



**Μαζί** με το **υλικό (hardware)** αποτελούν ένα ολοκληρωμένο **υπολογιστικό σύστημα**.

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο** των **προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



**Μαζί** με το **υλικό (hardware)** αποτελούν ένα ολοκληρωμένο **υπολογιστικό σύστημα**.

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

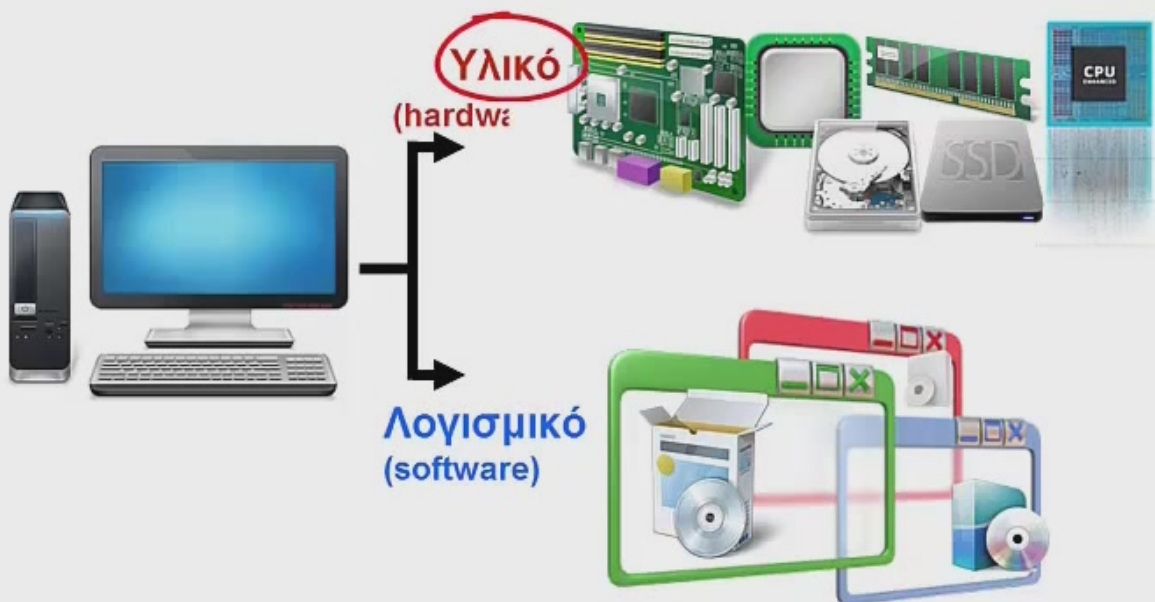
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο των προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



**Μαζί με το υλικό (hardware)** αποτελούν ένα ολοκληρωμένο **υπολογιστικό σύστημα**.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

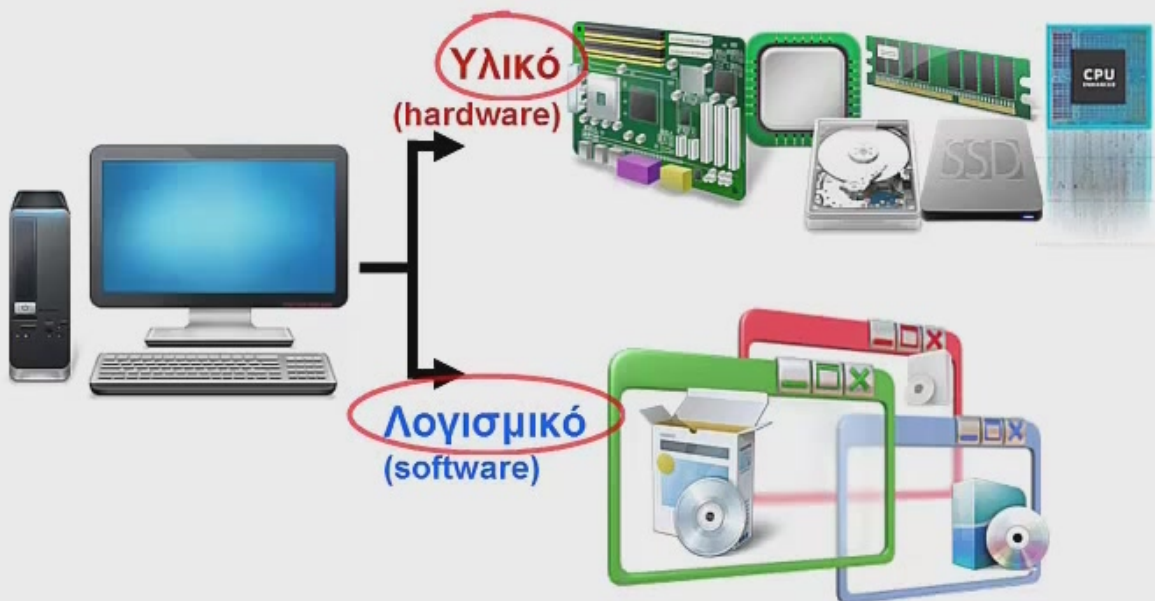
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

**Λογισμικό (software)** ονομάζεται το **σύνολο** των **προγραμμάτων** που χρησιμοποιούνται στους **υπολογιστές**.



**Μαζί** με το **υλικό (hardware)** αποτελούν ένα ολοκληρωμένο **υπολογιστικό σύστημα**.

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Υπολογιστικό σύστημα

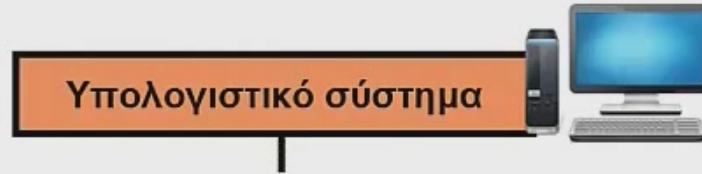
# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



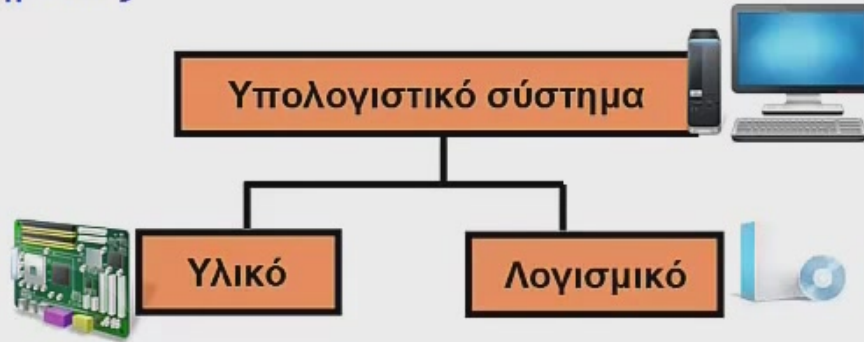
# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



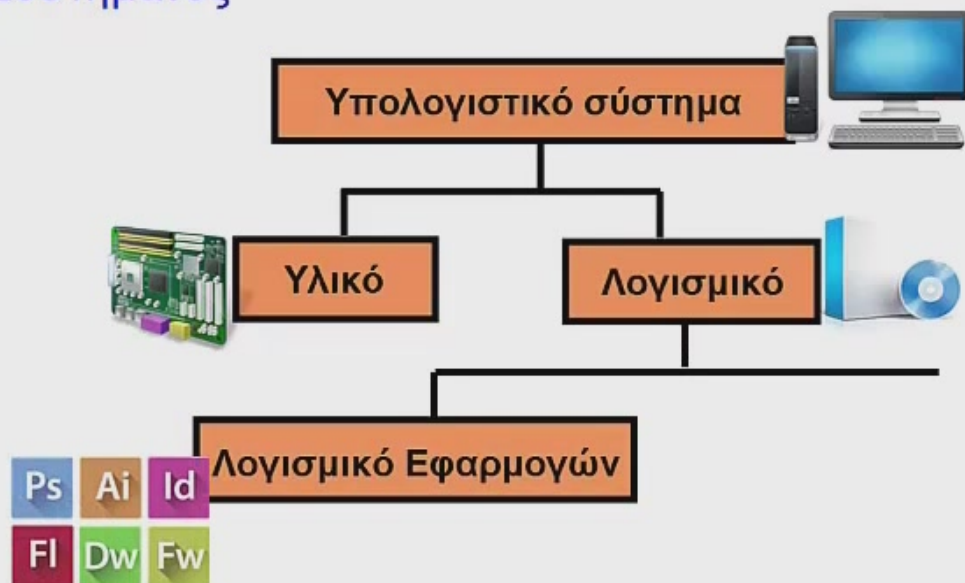
# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



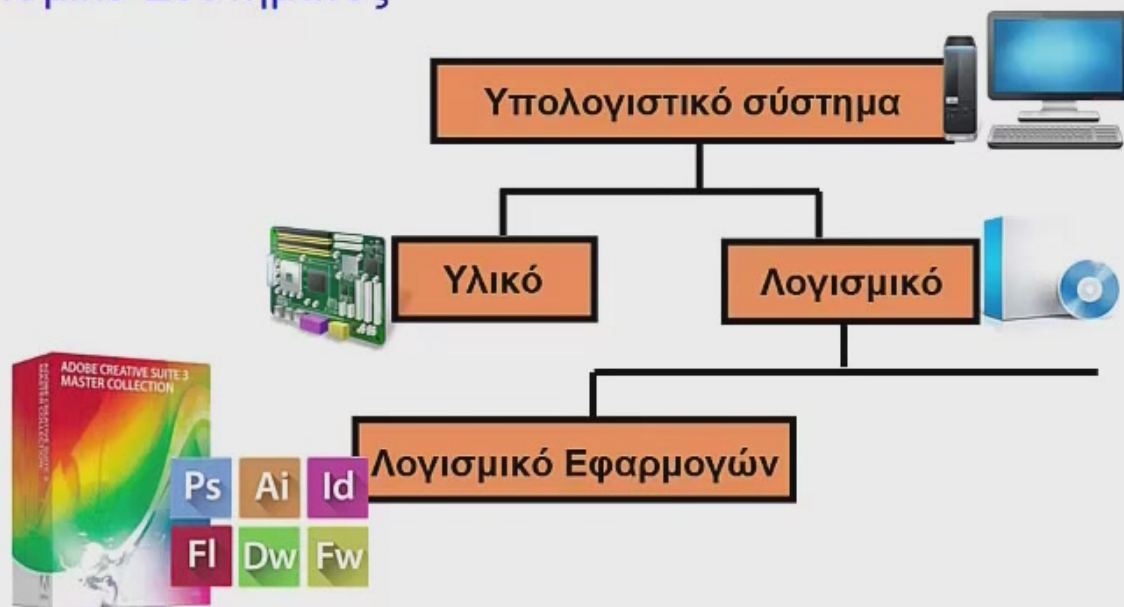
# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1





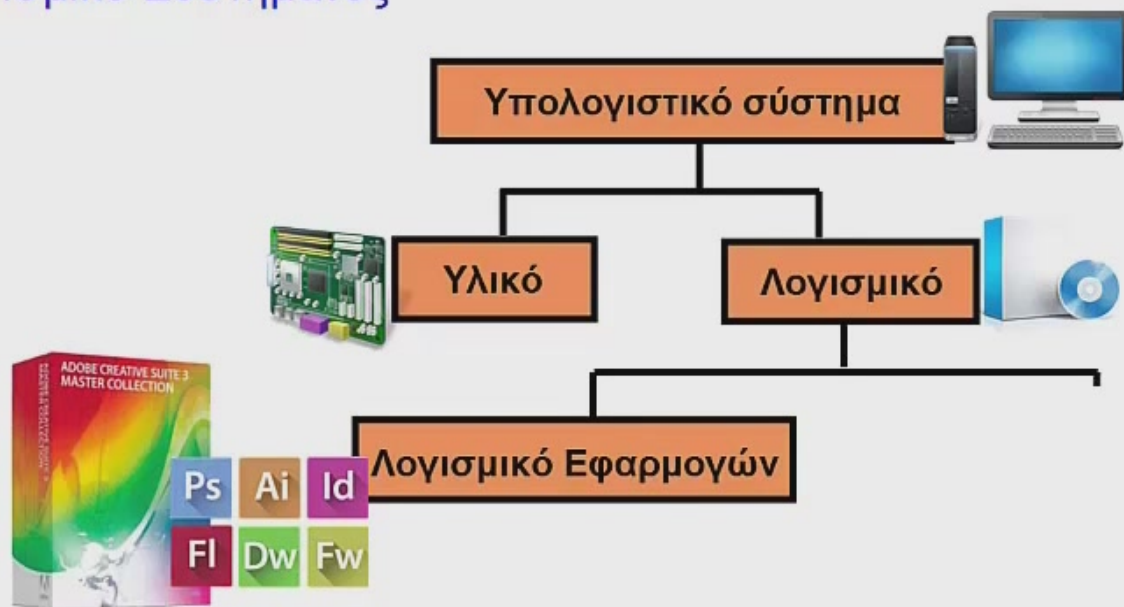
# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



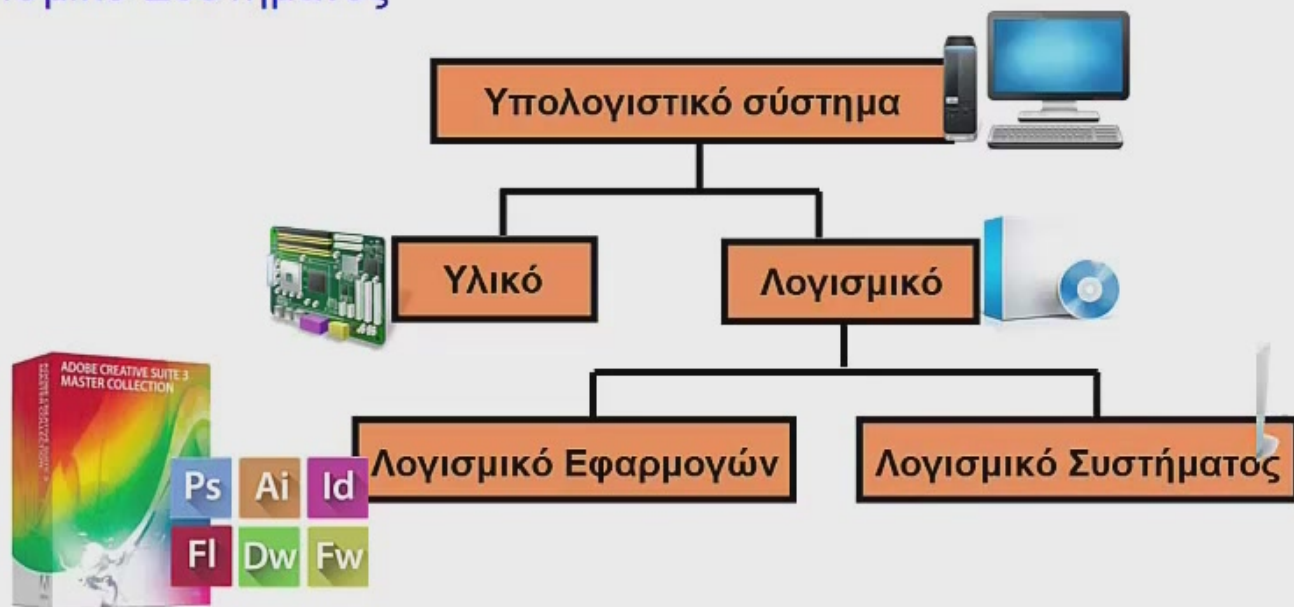
# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



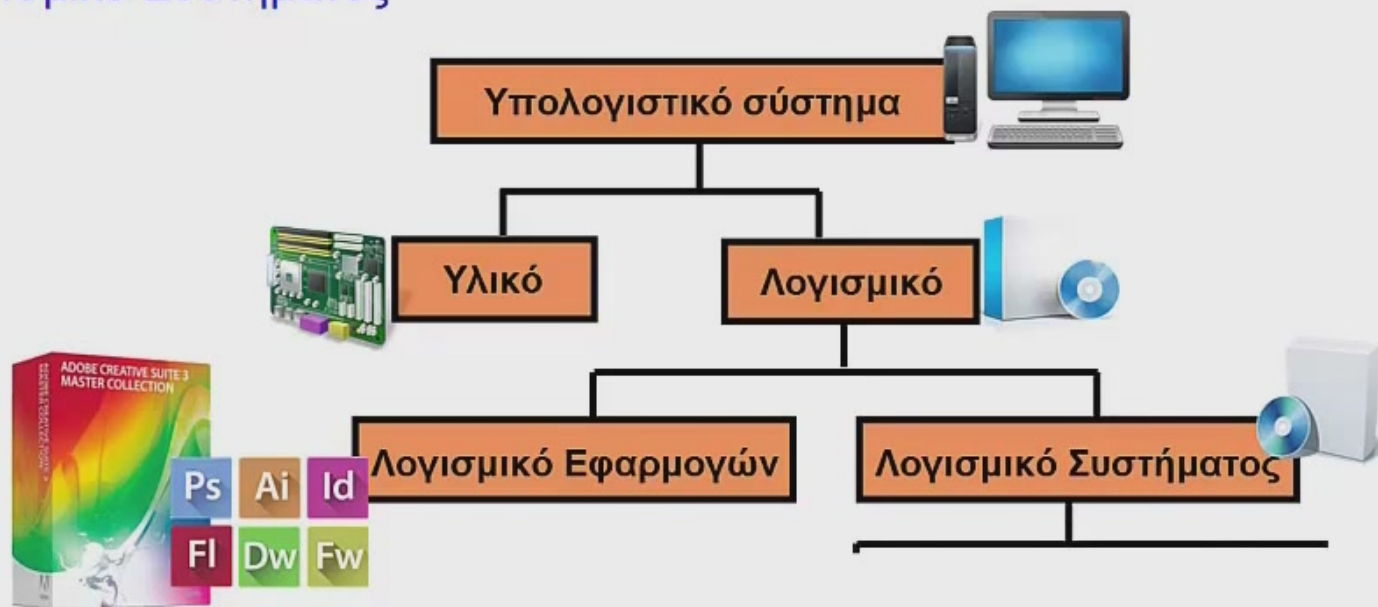
# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1





# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή,





# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

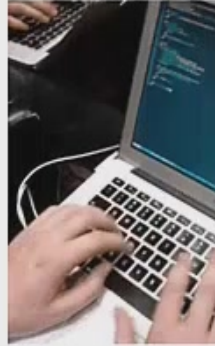
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή,



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

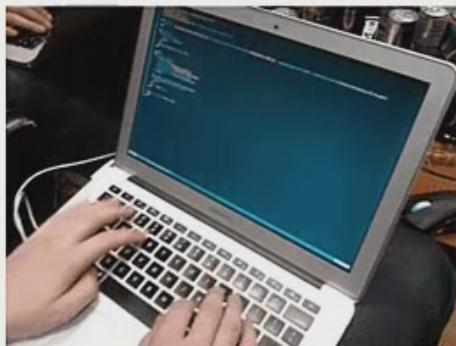
## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 1ο

### Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

#### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

##### 1.1.1

Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.





# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν

```
Spring Container.php: SourceCodeContainer
100 const name: string): Registration(IServiceType);
101 begin
102   Result := #RegistrationManager.RegisterType(IServiceType);
103   Result := Result.DelegateTo;
104   function IServiceType
105   begin
106     Result := instance;
107   end;
108   Result := Result.Implements(IServiceType(name));
109 end;
110
111 function TContainer.RegisterType(TComponentType): TRegistration(TComponentType);
112 begin
113   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
114 end;
115
116 function TContainer.RegisterType(IServiceType, TComponentType);
117 const name: string): TRegistration(TComponentType);
118 begin
119   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
120   Result := Result.Implements(IServiceType(name));
121 end;
```

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα

με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν

κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

```
Spring Container.groovy: SearchController
100 const name: string! ?Registration:ServiceType;
101 begin
102     Result := @RegistrationManager.RegisterType(ServiceType);
103     Result := Result.DelegateTo;
104     function: TServiceType
105     begin
106         Result := instance;
107         end();
108         Result := Result.Implements(ServiceType(name));
109     end;
110     @Autowire (is optional) constructor: @AutowiredRegistrationManager
111     function: @AutowiredRegistrationManager
112     begin
113         @Autowired
114         Result := @AutowiredThread
115         end;
116         @Autowired
117         Create
118     end;
119     function: @Autowired
120     begin
121         @Autowired
122         Result := @AutowiredThread
123         end;
124     end;
125     @Autowired
126     Create
127     end;
128     function: @Autowired
129     const name: string! ?Registration
130     begin
131         @Autowired
132         Result := @AutowiredThread
133         end;
134     end;
135     @Autowired
136     Create
137     end;
```

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

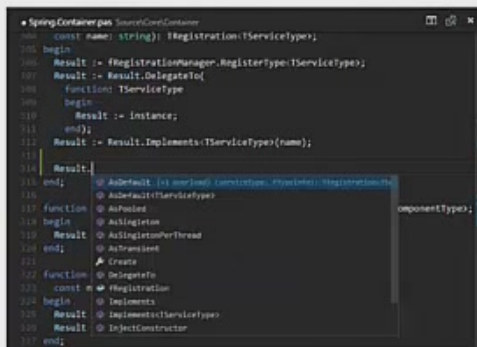
#### 1.1.1

Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα

με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν

κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**



```
Spring Container: SourceCodeContainer
100 const name: string): RegistrationServiceType;
101 begin
102     Result := RegistrationManager.RegisterType(ServiceType);
103     Result := Result.DelegateTo;
104     function TServiceType
105     begin
106         Result := Instance;
107     end;
108     Result := Result.Implements(TServiceType(name));
109 end;
110 @Autowired (is optional) constructor: TServiceType;
111 function TServiceType
112 begin
113     @Async
114     begin
115         @Async(async=true)
116         Result := Instance;
117     end;
118 end;
119 const name: string): RegistrationServiceType;
120 begin
121     Result := Result.DelegateTo;
122     function TServiceType
123     begin
124         Result := Instance;
125     end;
126     Result := Result.Implements(TServiceType(name));
127 end;
```

## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

```
Spring Container.groovy | SourceCodeContainer
100 const name: string): Registration: TServiceType;
101 begin
102   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TServiceType);
103   Result := Result.DelegateTo;
104   function TServiceType
105   begin
106     Result := instance;
107   end;
108   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
109 end;
110
111 @Singleton
112 @AsingletonThread
113 function TContainer.RegisterType(TComponentType): TRegistration: TComponentType;
114 begin
115   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
116 end;
117
118 function TContainer.RegisterType(TServiceType, TComponentType):
119 const name: string): TRegistration: TComponentType;
120 begin
121   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
122   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
123 end;
```





## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

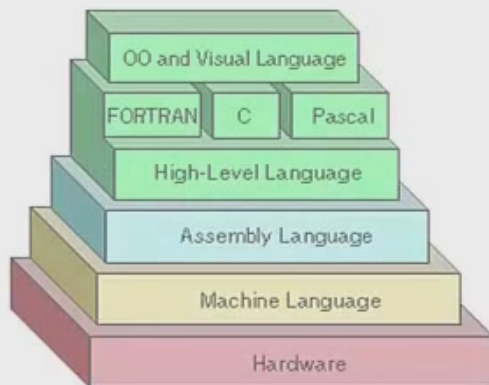
Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα

με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν

κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

```
Spring Container.groovy: SearchController
100 const name: string! ?Registration:ServiceType;
101 begin
102   Result := #RegistrationManager.RegisterType(ServiceType);
103   Result := Result.DelegateTo;
104   function TServiceType
105   begin
106     Result := instance;
107   end;
108   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
109 end;
110 Result.end;
111 @ Singleton
112 @ SingletonThread
113 function TContainer.RegisterType(ComponentType: TRegistration:ComponentType);
114 begin
115   Result := #RegistrationManager.RegisterType(ComponentType);
116 end;
117 function TContainer.RegisterType(ServiceType: TComponentType);
118 const name: string! ?Registration:ComponentType;
119 begin
120   Result := #RegistrationManager.RegisterType(ComponentType);
121   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
122 end;
```



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

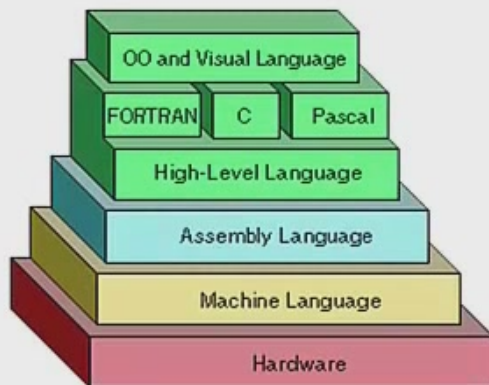
Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν

κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

βρίσκονται **στον άνθρωπο** (υψηλού επιπέδου)

```
Spring Container.groovy: SourceCodeContainer
198 const name: string): IRegistration: IServiceType;
199 begin
200 Result := #RegistrationManager.RegisterType(IServiceType);
201 Result := Result.DelegateTo;
202 function IServiceType
203 begin
204 Result := instance;
205 end;
206 Result := Result.Implements(IServiceType(name));
207
208 Result.asip[
209 @ AsingletonPerThread (withName: 'MethodRegistry: RegistrationM
210 end;
211
212 function TContainer.RegisterType(TComponentType): IRegistration:TComponentType;
213 begin
214 Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
215 end;
216
217 function TContainer.RegisterType(IServiceType, TComponentType)
218 const name: string): IRegistration:TComponentType;
219 begin
220 Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
221 Result := Result.Implements(IServiceType(name));
222 end;
```



## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

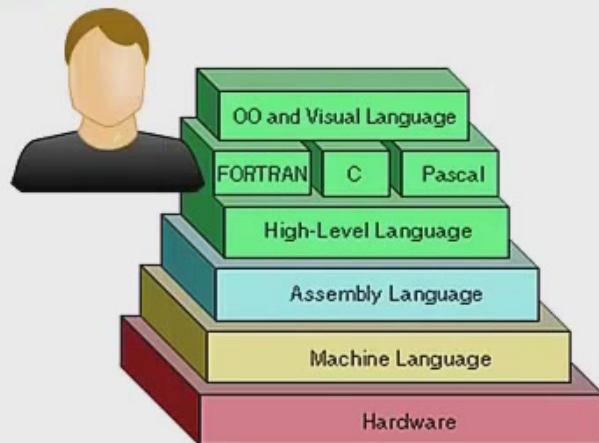
#### 1.1.1

Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

βρίσκονται **στον άνθρωπο** (υψηλού επιπέδου)

```
Spring Container.groovy: SearchController
400 const name: string): RegistrationServiceType;
401 begin
402   Result := #RegistrationManager.RegisterType(ServiceType);
403   Result := Result.DelegateTo;
404   function TServiceType
405   begin
406     Result := instance;
407   end;
408   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
409 end;
410 Result.AsSingletonPerThread;
411 end;
412
413 function TContainer.RegisterType(TComponentType): TRegistrationTComponentType;
414 begin
415   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
416 end;
417
418 function TContainer.RegisterType(TServiceType, TComponentType)
419 const name: string): TRegistrationTComponentType;
420 begin
421   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
422   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
423 end;
```



## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

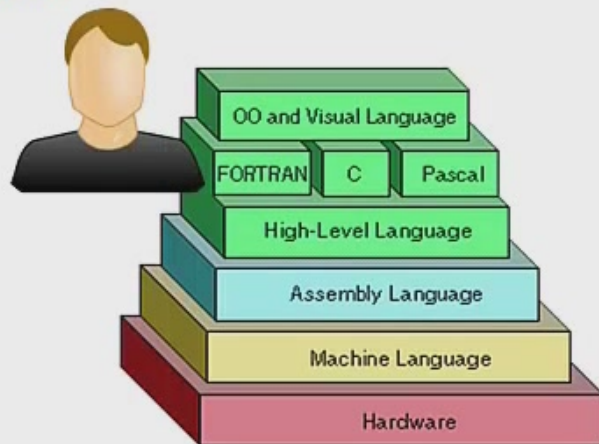
#### 1.1.1

Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

βρίσκονται **στον άνθρωπο** (υψηλού επιπέδου)

```
Spring Container.groovy: SearchController
400 const name: string): RegistrationServiceType;
401 begin
402   Result := #RegistrationManager.RegisterType(ServiceType);
403   Result := Result.DelegateTo;
404   function TServiceType
405   begin
406     Result := instance;
407   end;
408   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
409 end;
410 Result.AcknowledgeThread;
411 end;
412
413 function TContainer.RegisterType(TComponentType): TRegistrationTComponentType;
414 begin
415   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
416 end;
417
418 function TContainer.RegisterType(ServiceType, TComponentType):
419 const name: string): TRegistrationTComponentType;
420 begin
421   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
422   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
423 end;
```



## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

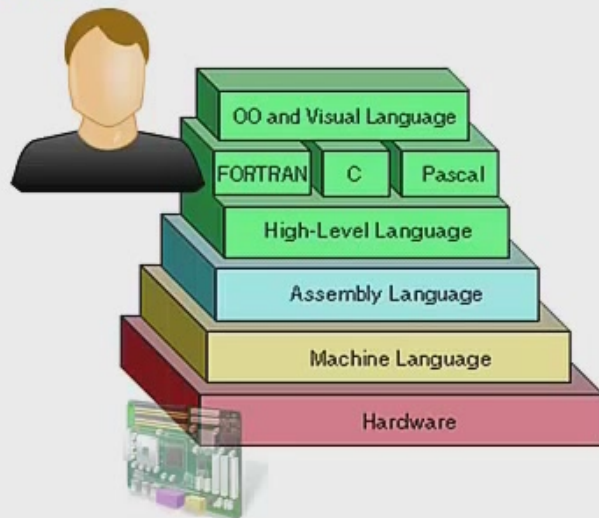
Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

βρίσκονται **στον άνθρωπο** (υψηλού επιπέδου)

ή **στον υπολογιστή** (χαμηλού επιπέδου).

```
Spring Container.groovy: SearchController
295 const name: string): TRegistration(TServiceType);
296 begin
297   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TServiceType);
298   Result := Result.DelegateTo;
299   function TServiceType
300   begin
301     Result := instance;
302   end;
303   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
304 end;
305
306 function TContainer.RegisterType(TComponentType): TRegistration(TComponentType);
307 begin
308   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
309 end;
310
311 function TContainer.RegisterType(TServiceType, TComponentType):
312 const name: string): TRegistration(TComponentType);
313 begin
314   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
315   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
316 end;
```



## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

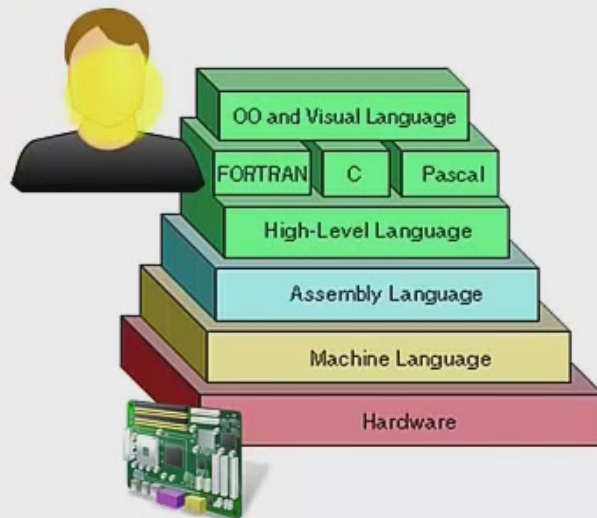
Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

βρίσκονται **στον άνθρωπο** (υψηλού επιπέδου)

ή **στον υπολογιστή** (χαμηλού επιπέδου).

```
Spring Container.php: SourceCodeContainer
400 const name: string; $registration: IServiceType;
401 begin
402     Result := $RegistrationManager.RegisterType(IServiceType);
403     Result := Result.DelegateTo;
404     function IServiceType
405     begin
406         Result := instance;
407     end;
408     Result := Result.Implements(IServiceType(name));
409 end;
410 Res
411 end; @ Resolve (id: string; IServiceType; IServiceType; end arguments);
412 @ Resolve
413 function @ Resolve
414 begin @ Resolve(IServiceType)
415 Res := Resolve
416 end; @ Resolve
417 function @ Resolve
418 begin @ Resolve(IServiceType)
419 Res := Resolve
420 end; @ Resolve
421 function @ Resolve
422 function @ Resolve
423 end @ Resolve
424 function @ Resolve
425 begin @ Resolve
426 Res := Resolve
427 end @ Resolve
428 function @ Resolve
429 Res := Resolve
430 end;
431 end;
```



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

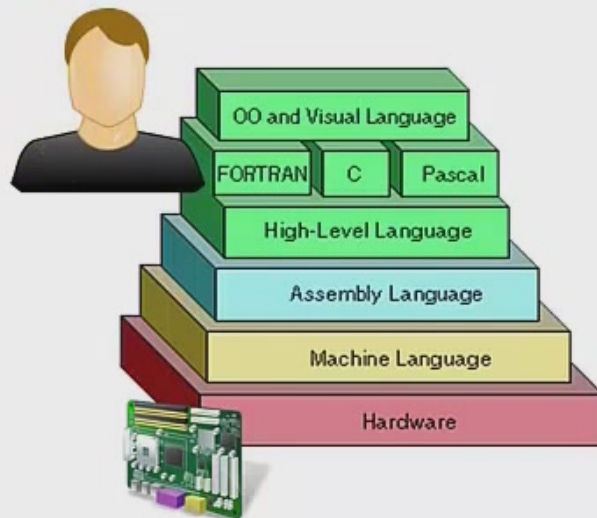
Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

βρίσκονται **στον άνθρωπο** (υψηλού επιπέδου)

ή **στον υπολογιστή** (χαμηλού επιπέδου).

```
Spring Container.groovy: SourceCodeContainer
295 const name: string! Registration: ServiceTypes;
296 begin
297   Result := RegistrationManager.RegisterType(ServiceTypes);
298   Result := Result.DelegateTo;
299   Result := Result.GetType
300   Result := Result.Instance;
301   Result := Result.Implements(ServiceTypes(name));
302 end;
303 Res
304 end;
305 @ ResOver
306 @ ResOverTs
307 @ ResOverTs
308 begin @ ResOverTs(ServiceTypes)
309 Res @ ResOver TsComponentTypes;
310 end;
311 @ ResOver
312 @ ResOver
313 @ ResOver
314 @ ResOver
315 @ ResOver
316 @ ResOver
317 @ ResOver
318 @ ResOver
319 @ ResOver
320 @ ResOver
321 @ ResOver
322 @ ResOver
323 @ ResOver
324 @ ResOver
325 @ ResOver
326 @ ResOver
327 @ ResOver
328 @ ResOver
329 @ ResOver
330 @ ResOver
331 @ ResOver
332 @ ResOver
333 @ ResOver
334 @ ResOver
335 @ ResOver
336 @ ResOver
337 @ ResOver
338 @ ResOver
339 @ ResOver
340 @ ResOver
341 @ ResOver
342 @ ResOver
343 @ ResOver
344 @ ResOver
345 @ ResOver
346 @ ResOver
347 @ ResOver
348 @ ResOver
349 @ ResOver
350 @ ResOver
351 @ ResOver
352 @ ResOver
353 @ ResOver
354 @ ResOver
355 @ ResOver
356 @ ResOver
357 @ ResOver
358 @ ResOver
359 @ ResOver
360 @ ResOver
361 @ ResOver
362 @ ResOver
363 @ ResOver
364 @ ResOver
365 @ ResOver
366 @ ResOver
367 @ ResOver
368 @ ResOver
369 @ ResOver
370 @ ResOver
371 @ ResOver
372 @ ResOver
373 @ ResOver
374 @ ResOver
375 @ ResOver
376 @ ResOver
377 @ ResOver
378 @ ResOver
379 @ ResOver
380 @ ResOver
381 @ ResOver
382 @ ResOver
383 @ ResOver
384 @ ResOver
385 @ ResOver
386 @ ResOver
387 @ ResOver
388 @ ResOver
389 @ ResOver
390 @ ResOver
391 @ ResOver
392 @ ResOver
393 @ ResOver
394 @ ResOver
395 @ ResOver
396 @ ResOver
397 @ ResOver
398 @ ResOver
399 @ ResOver
400 @ ResOver
401 @ ResOver
402 @ ResOver
403 @ ResOver
404 @ ResOver
405 @ ResOver
406 @ ResOver
407 @ ResOver
408 @ ResOver
409 @ ResOver
410 @ ResOver
411 @ ResOver
412 @ ResOver
413 @ ResOver
414 @ ResOver
415 @ ResOver
416 @ ResOver
417 @ ResOver
418 @ ResOver
419 @ ResOver
420 @ ResOver
421 @ ResOver
422 @ ResOver
423 @ ResOver
424 @ ResOver
425 @ ResOver
426 @ ResOver
427 @ ResOver
428 @ ResOver
429 @ ResOver
430 @ ResOver
431 @ ResOver
432 @ ResOver
433 @ ResOver
434 @ ResOver
435 @ ResOver
436 @ ResOver
437 @ ResOver
438 @ ResOver
439 @ ResOver
440 @ ResOver
441 @ ResOver
442 @ ResOver
443 @ ResOver
444 @ ResOver
445 @ ResOver
446 @ ResOver
447 @ ResOver
448 @ ResOver
449 @ ResOver
450 @ ResOver
451 @ ResOver
452 @ ResOver
453 @ ResOver
454 @ ResOver
455 @ ResOver
456 @ ResOver
457 @ ResOver
458 @ ResOver
459 @ ResOver
460 @ ResOver
461 @ ResOver
462 @ ResOver
463 @ ResOver
464 @ ResOver
465 @ ResOver
466 @ ResOver
467 @ ResOver
468 @ ResOver
469 @ ResOver
470 @ ResOver
471 @ ResOver
472 @ ResOver
473 @ ResOver
474 @ ResOver
475 @ ResOver
476 @ ResOver
477 @ ResOver
478 @ ResOver
479 @ ResOver
480 @ ResOver
481 @ ResOver
482 @ ResOver
483 @ ResOver
484 @ ResOver
485 @ ResOver
486 @ ResOver
487 @ ResOver
488 @ ResOver
489 @ ResOver
490 @ ResOver
491 @ ResOver
492 @ ResOver
493 @ ResOver
494 @ ResOver
495 @ ResOver
496 @ ResOver
497 @ ResOver
498 @ ResOver
499 @ ResOver
500 @ ResOver
501 @ ResOver
502 @ ResOver
503 @ ResOver
504 @ ResOver
505 @ ResOver
506 @ ResOver
507 @ ResOver
508 @ ResOver
509 @ ResOver
510 @ ResOver
511 @ ResOver
512 @ ResOver
513 @ ResOver
514 @ ResOver
515 @ ResOver
516 @ ResOver
517 @ ResOver
518 @ ResOver
519 @ ResOver
520 @ ResOver
521 @ ResOver
522 @ ResOver
523 @ ResOver
524 @ ResOver
525 @ ResOver
526 @ ResOver
527 @ ResOver
528 @ ResOver
529 @ ResOver
530 @ ResOver
531 @ ResOver
532 @ ResOver
533 @ ResOver
534 @ ResOver
535 @ ResOver
536 @ ResOver
537 @ ResOver
538 @ ResOver
539 @ ResOver
540 @ ResOver
541 @ ResOver
542 @ ResOver
543 @ ResOver
544 @ ResOver
545 @ ResOver
546 @ ResOver
547 @ ResOver
548 @ ResOver
549 @ ResOver
550 @ ResOver
551 @ ResOver
552 @ ResOver
553 @ ResOver
554 @ ResOver
555 @ ResOver
556 @ ResOver
557 @ ResOver
558 @ ResOver
559 @ ResOver
560 @ ResOver
561 @ ResOver
562 @ ResOver
563 @ ResOver
564 @ ResOver
565 @ ResOver
566 @ ResOver
567 @ ResOver
568 @ ResOver
569 @ ResOver
570 @ ResOver
571 @ ResOver
572 @ ResOver
573 @ ResOver
574 @ ResOver
575 @ ResOver
576 @ ResOver
577 @ ResOver
578 @ ResOver
579 @ ResOver
580 @ ResOver
581 @ ResOver
582 @ ResOver
583 @ ResOver
584 @ ResOver
585 @ ResOver
586 @ ResOver
587 @ ResOver
588 @ ResOver
589 @ ResOver
590 @ ResOver
591 @ ResOver
592 @ ResOver
593 @ ResOver
594 @ ResOver
595 @ ResOver
596 @ ResOver
597 @ ResOver
598 @ ResOver
599 @ ResOver
600 @ ResOver
601 @ ResOver
602 @ ResOver
603 @ ResOver
604 @ ResOver
605 @ ResOver
606 @ ResOver
607 @ ResOver
608 @ ResOver
609 @ ResOver
610 @ ResOver
611 @ ResOver
612 @ ResOver
613 @ ResOver
614 @ ResOver
615 @ ResOver
616 @ ResOver
617 @ ResOver
618 @ ResOver
619 @ ResOver
620 @ ResOver
621 @ ResOver
622 @ ResOver
623 @ ResOver
624 @ ResOver
625 @ ResOver
626 @ ResOver
627 @ ResOver
628 @ ResOver
629 @ ResOver
630 @ ResOver
631 @ ResOver
632 @ ResOver
633 @ ResOver
634 @ ResOver
635 @ ResOver
636 @ ResOver
637 @ ResOver
638 @ ResOver
639 @ ResOver
640 @ ResOver
641 @ ResOver
642 @ ResOver
643 @ ResOver
644 @ ResOver
645 @ ResOver
646 @ ResOver
647 @ ResOver
648 @ ResOver
649 @ ResOver
650 @ ResOver
651 @ ResOver
652 @ ResOver
653 @ ResOver
654 @ ResOver
655 @ ResOver
656 @ ResOver
657 @ ResOver
658 @ ResOver
659 @ ResOver
660 @ ResOver
661 @ ResOver
662 @ ResOver
663 @ ResOver
664 @ ResOver
665 @ ResOver
666 @ ResOver
667 @ ResOver
668 @ ResOver
669 @ ResOver
670 @ ResOver
671 @ ResOver
672 @ ResOver
673 @ ResOver
674 @ ResOver
675 @ ResOver
676 @ ResOver
677 @ ResOver
678 @ ResOver
679 @ ResOver
680 @ ResOver
681 @ ResOver
682 @ ResOver
683 @ ResOver
684 @ ResOver
685 @ ResOver
686 @ ResOver
687 @ ResOver
688 @ ResOver
689 @ ResOver
690 @ ResOver
691 @ ResOver
692 @ ResOver
693 @ ResOver
694 @ ResOver
695 @ ResOver
696 @ ResOver
697 @ ResOver
698 @ ResOver
699 @ ResOver
700 @ ResOver
701 @ ResOver
702 @ ResOver
703 @ ResOver
704 @ ResOver
705 @ ResOver
706 @ ResOver
707 @ ResOver
708 @ ResOver
709 @ ResOver
710 @ ResOver
711 @ ResOver
712 @ ResOver
713 @ ResOver
714 @ ResOver
715 @ ResOver
716 @ ResOver
717 @ ResOver
718 @ ResOver
719 @ ResOver
720 @ ResOver
721 @ ResOver
722 @ ResOver
723 @ ResOver
724 @ ResOver
725 @ ResOver
726 @ ResOver
727 @ ResOver
728 @ ResOver
729 @ ResOver
730 @ ResOver
731 @ ResOver
732 @ ResOver
733 @ ResOver
734 @ ResOver
735 @ ResOver
736 @ ResOver
737 @ ResOver
738 @ ResOver
739 @ ResOver
740 @ ResOver
741 @ ResOver
742 @ ResOver
743 @ ResOver
744 @ ResOver
745 @ ResOver
746 @ ResOver
747 @ ResOver
748 @ ResOver
749 @ ResOver
750 @ ResOver
751 @ ResOver
752 @ ResOver
753 @ ResOver
754 @ ResOver
755 @ ResOver
756 @ ResOver
757 @ ResOver
758 @ ResOver
759 @ ResOver
760 @ ResOver
761 @ ResOver
762 @ ResOver
763 @ ResOver
764 @ ResOver
765 @ ResOver
766 @ ResOver
767 @ ResOver
768 @ ResOver
769 @ ResOver
770 @ ResOver
771 @ ResOver
772 @ ResOver
773 @ ResOver
774 @ ResOver
775 @ ResOver
776 @ ResOver
777 @ ResOver
778 @ ResOver
779 @ ResOver
780 @ ResOver
781 @ ResOver
782 @ ResOver
783 @ ResOver
784 @ ResOver
785 @ ResOver
786 @ ResOver
787 @ ResOver
788 @ ResOver
789 @ ResOver
790 @ ResOver
791 @ ResOver
792 @ ResOver
793 @ ResOver
794 @ ResOver
795 @ ResOver
796 @ ResOver
797 @ ResOver
798 @ ResOver
799 @ ResOver
800 @ ResOver
801 @ ResOver
802 @ ResOver
803 @ ResOver
804 @ ResOver
805 @ ResOver
806 @ ResOver
807 @ ResOver
808 @ ResOver
809 @ ResOver
810 @ ResOver
811 @ ResOver
812 @ ResOver
813 @ ResOver
814 @ ResOver
815 @ ResOver
816 @ ResOver
817 @ ResOver
818 @ ResOver
819 @ ResOver
820 @ ResOver
821 @ ResOver
822 @ ResOver
823 @ ResOver
824 @ ResOver
825 @ ResOver
826 @ ResOver
827 @ ResOver
828 @ ResOver
829 @ ResOver
830 @ ResOver
831 @ ResOver
832 @ ResOver
833 @ ResOver
834 @ ResOver
835 @ ResOver
836 @ ResOver
837 @ ResOver
838 @ ResOver
839 @ ResOver
840 @ ResOver
841 @ ResOver
842 @ ResOver
843 @ ResOver
844 @ ResOver
845 @ ResOver
846 @ ResOver
847 @ ResOver
848 @ ResOver
849 @ ResOver
850 @ ResOver
851 @ ResOver
852 @ ResOver
853 @ ResOver
854 @ ResOver
855 @ ResOver
856 @ ResOver
857 @ ResOver
858 @ ResOver
859 @ ResOver
860 @ ResOver
861 @ ResOver
862 @ ResOver
863 @ ResOver
864 @ ResOver
865 @ ResOver
866 @ ResOver
867 @ ResOver
868 @ ResOver
869 @ ResOver
870 @ ResOver
871 @ ResOver
872 @ ResOver
873 @ ResOver
874 @ ResOver
875 @ ResOver
876 @ ResOver
877 @ ResOver
878 @ ResOver
879 @ ResOver
880 @ ResOver
881 @ ResOver
882 @ ResOver
883 @ ResOver
884 @ ResOver
885 @ ResOver
886 @ ResOver
887 @ ResOver
888 @ ResOver
889 @ ResOver
890 @ ResOver
891 @ ResOver
892 @ ResOver
893 @ ResOver
894 @ ResOver
895 @ ResOver
896 @ ResOver
897 @ ResOver
898 @ ResOver
899 @ ResOver
900 @ ResOver
901 @ ResOver
902 @ ResOver
903 @ ResOver
904 @ ResOver
905 @ ResOver
906 @ ResOver
907 @ ResOver
908 @ ResOver
909 @ ResOver
910 @ ResOver
911 @ ResOver
912 @ ResOver
913 @ ResOver
914 @ ResOver
915 @ ResOver
916 @ ResOver
917 @ ResOver
918 @ ResOver
919 @ ResOver
920 @ ResOver
921 @ ResOver
922 @ ResOver
923 @ ResOver
924 @ ResOver
925 @ ResOver
926 @ ResOver
927 @ ResOver
928 @ ResOver
929 @ ResOver
930 @ ResOver
931 @ ResOver
932 @ ResOver
933 @ ResOver
934 @ ResOver
935 @ ResOver
936 @ ResOver
937 @ ResOver
938 @ ResOver
939 @ ResOver
940 @ ResOver
941 @ ResOver
942 @ ResOver
943 @ ResOver
944 @ ResOver
945 @ ResOver
946 @ ResOver
947 @ ResOver
948 @ ResOver
949 @ ResOver
950 @ ResOver
951 @ ResOver
952 @ ResOver
953 @ ResOver
954 @ ResOver
955 @ ResOver
956 @ ResOver
957 @ ResOver
958 @ ResOver
959 @ ResOver
960 @ ResOver
961 @ ResOver
962 @ ResOver
963 @ ResOver
964 @ ResOver
965 @ ResOver
966 @ ResOver
967 @ ResOver
968 @ ResOver
969 @ ResOver
970 @ ResOver
971 @ ResOver
972 @ ResOver
973 @ ResOver
974 @ ResOver
975 @ ResOver
976 @ ResOver
977 @ ResOver
978 @ ResOver
979 @ ResOver
980 @ ResOver
981 @ ResOver
982 @ ResOver
983 @ ResOver
984 @ ResOver
985 @ ResOver
986 @ ResOver
987 @ ResOver
988 @ ResOver
989 @ ResOver
990 @ ResOver
991 @ ResOver
992 @ ResOver
993 @ ResOver
994 @ ResOver
995 @ ResOver
996 @ ResOver
997 @ ResOver
998 @ ResOver
999 @ ResOver
1000 @ ResOver
```



## Κεφάλαιο 1ο

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

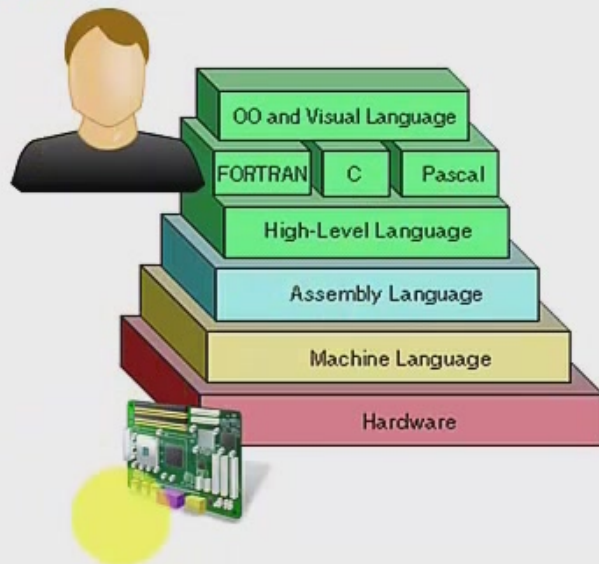
Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

βρίσκονται **στον άνθρωπο** (υψηλού επιπέδου)

ή **στον υπολογιστή** (χαμηλού επιπέδου).

```
Spring Container.groovy: SourceCodeConsumer
100 const name: string): Registration:ServiceType;
101 begin
102   Result := #RegistrationManager.RegisterType(ServiceType);
103   Result := Result.DelegateTo;
104   function TServiceType
105   begin
106     Result := instance;
107     end;
108   end;
109   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
110   Result;
111 end;
112
113 function TContainer.RegisterType(TComponentType): TRegistration:TComponentType;
114 begin
115   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
116   end;
117
118 function TContainer.RegisterType(TServiceType, TComponentType):
119 const name: string): TRegistration:TComponentType;
120 begin
121   Result := #RegistrationManager.RegisterType(TComponentType);
122   Result := Result.Implements(TServiceType(name));
123 end;
```





## Κεφάλαιο 10

## Βασικές Εισαγωγικές Έννοιες

### 1.1 Λογισμικό Συστήματος

#### 1.1.1

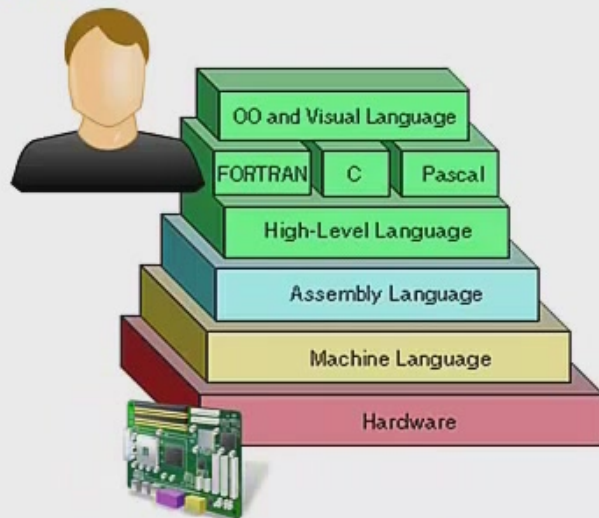
Για να **γράψει** κανείς ένα **πρόγραμμα** για έναν υπολογιστή, πρέπει να **χρησιμοποιήσει** κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Οι **γλώσσες προγραμματισμού** ανάλογα με τις **εντολές** που χρησιμοποιούν κατατάσσονται σε **διάφορα επίπεδα** ανάλογα με το **πόσο κοντά**

βρίσκονται **στον άνθρωπο** (υψηλού επιπέδου)

ή **στον υπολογιστή** (χαμηλού επιπέδου).

```
Spring Container.groovy: SourceCodeContainer
100 const name: string! Registration: ServiceType;
101 begin
102   Result := #RegistrationManager.RegisterType(ServiceType);
103   Result := Result.DelegateTo;
104   function: TServiceType
105   begin
106     Result := instance;
107     end();
108     Result := Result.Implements(TServiceType(name));
109   end;
110   @Adefault (is service) constructor: #RegistrationManager
111   @Adefault(TServiceType);
112   function: #Activate
113   begin
114     @Adefault
115     end;
116   end;
117   function: #Deactivate
118   const name: #Registration
119   begin
120     Result := Implements(TServiceType);
121     Result := InjectConstructor
122   end;
123 end;
```



# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ



Σπυρίδων Γ. Ζυγούρης  
Καθηγητής Πληροφορικής

 **spzygouris@gmail.com**

**Good** → 

We **VISUALIZE** anything could be written.

You 

