

体系架构是不是桌面Linux系统的弱点？PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/242/2021_2022__E4_BD_93_E7_B3_BB_E6_9E_B6_E6_c103_242687.htm

从Linux诞生到现在已经过去十几年了，尽管Linux在服务器领域取得了巨大的进步，已经同Windows Server分庭抗礼。但是在桌面领域，Linux确是寸步难行。尽管爱好者越来越多，厂商预装的也越来越多，但依旧不成气候。在桌面领域。Linux到底差在哪里？不可否认，Windows在桌面领域已经取得的垄断地位对Linux的发展有很大的制约。但Linux自身的弱点，恐怕才是更主要的原因。第一，Linux并不是为桌面计算机订制的。Linux在设计之初，是为了创造一个可以自由使用的Unix操作系统，而Unix系统是为大型机设计的。而大型机与微机有巨大的差别。从一个例子可以看出来：Linux支持多用户同时登录，这个功能在微机上根本毫无用处，因为一台微机根本不可能两个人同时使用。而微软的操作系统是为微机定制的，当然更符合微机的特点，也更容易得到用户的认可。第二，XWindow的图形界面体系不适合微机。XWindow层次过多，过分强调通用性，使得它不可能有很好的响应速度和稳定性。在Linux的新手中这一点尤其明显。本来速度是Linux的一个优势，但在相同的配置下，XWindow的速度比Windows慢了很多，而且很容易假死。这使得很多人放弃了Linux，别人问原因，回答就是“太慢。”Linux要想在桌面领域取得更大的进步，与图形界面的结合一定要更紧密一点。第三，Linux包涵的东西太多，启动太慢。启动一个Linux到桌面要比Windows多一倍的时间，这对于时间紧迫的人们来说是不

可接受的。第四，Linux没有统一的API，开发一个好的程序太难了，编程工具也和少。一般的个人很少能写出好的linux程序。第五，没有对游戏的支持。OpenGL不是为游戏设计的。如果Linux想进步。开发一个好的游戏环境势在必行。

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问
www.100test.com