

Sistemas de Tempo-Real

Aula 3

Executivos (*kernels*) de tempo-real

**Os estados de uma tarefa
Arquitectura genérica de um executivo de tempo-real
Estruturas e funções típicas do executivo**

Adaptado dos slides desenvolvidos pelo Prof. Doutor Luís Almeida
para a disciplina “Sistemas de Tempo-Real”
Revisto em 8.Out.2009 por Paulo Pedreiras

Aula anterior (2)

- Modelos computacionais **(modelo de tempo-real)**
- Tarefas de tempo-real: periódicas, esporádicas e aperiódicas
- Restrições temporais do tipo **deadline**, janela, sincronismo e distância
- Implementação de tarefas e utilização de um **kernel multitasking**
- **Controlo lógico e controlo temporal**
- Tarefas **event-triggered** e **time-triggered**

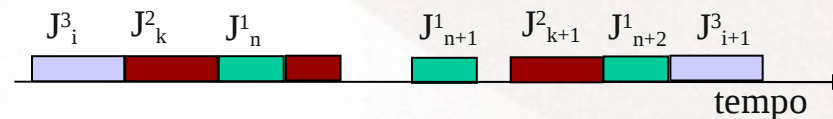
Estados de uma tarefa

Criação de uma tarefa

associação do código (e.g. função em linguagem “C”) a um espaço de variáveis privado (*private stack*) e a uma estrutura de gestão (*task control block* – *TCB*)

Execução de uma tarefa

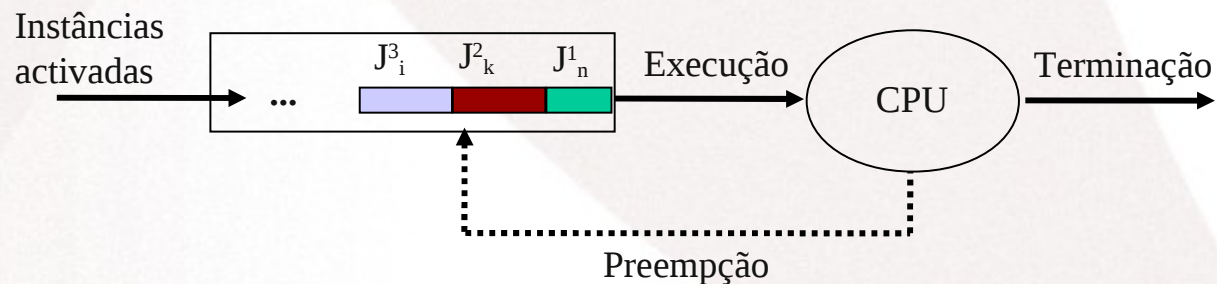
Execução concorrente do código da tarefa, usando o respectivo espaço privado de variáveis, sob controlo do *kernel*, com reactivação de cada instância periodicamente ou como resposta a um evento externo.



Estados de uma tarefa

Execução das instâncias das tarefas

As instâncias **prontas a executar**, i.e. depois de activadas, aguardam em **fila** pela atribuição de CPU (para execução). A fila é **ordenada** por um determinado critério de **escalonamento**, não necessariamente por ordem de chegada!

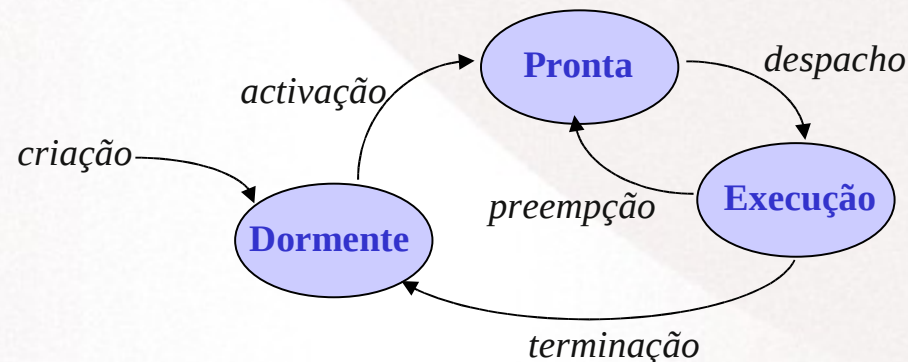


Estados de uma tarefa

Estados dinâmicos da tarefa

As instâncias das tarefas podem estar a **aguardar** execução (prontas) ou em **execução**. Após terminação de cada instância, a tarefa respectiva fica num estado dormente (*idle*), a aguardar a activação da próxima instância.

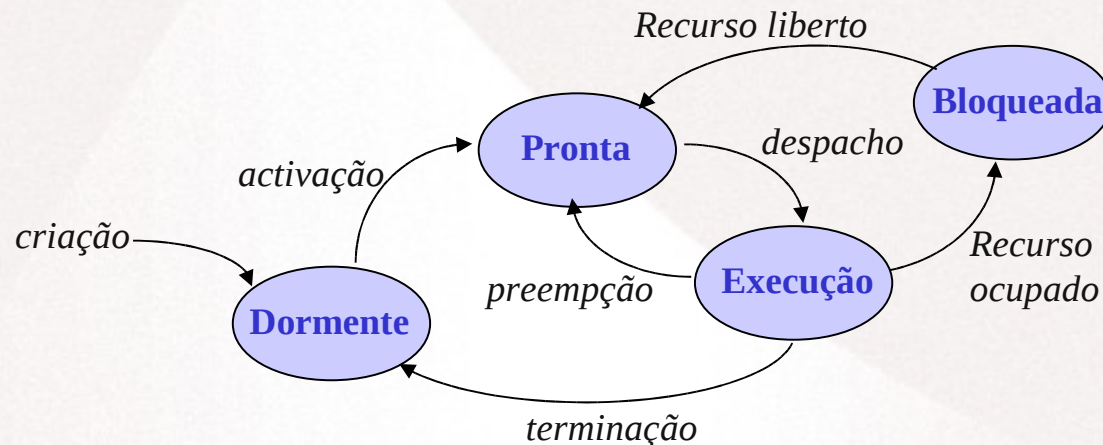
Assim, considera-se que uma tarefa pode estar **pronta**, em **execução** ou **dormente**.



Estados de uma tarefa

Outros estados: Bloqueio

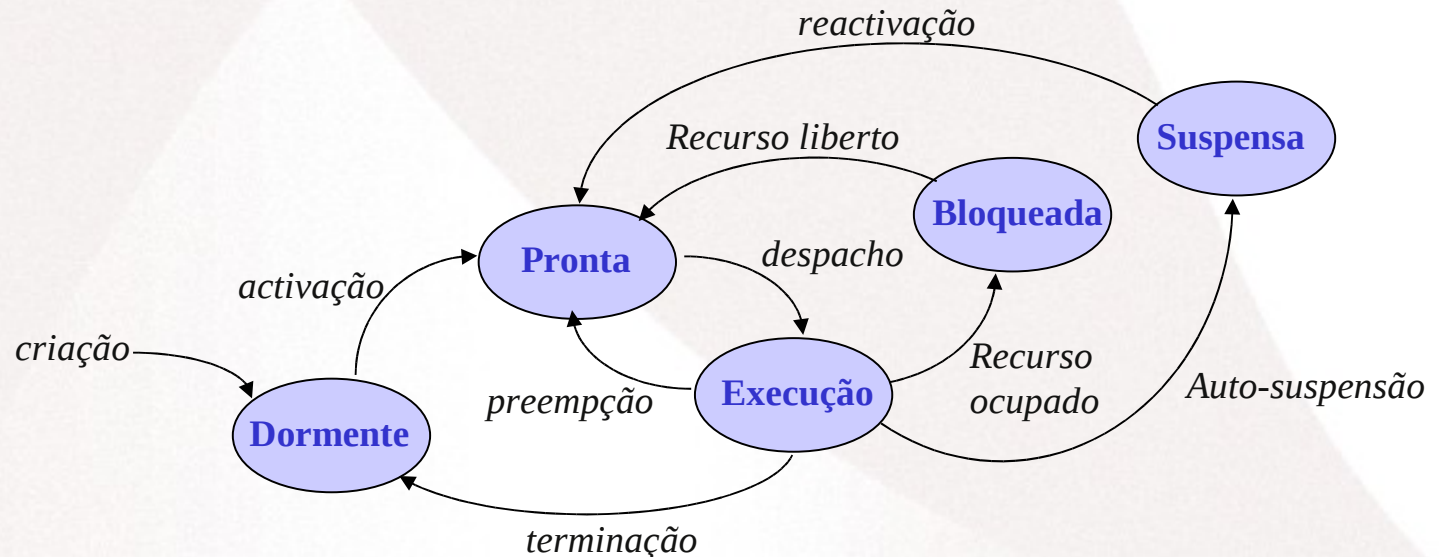
Quando uma tarefa em execução tenta aceder a um recurso partilhado (e.g. uma porta de comunicação, um buffer em memória) que está ocupado em modo exclusivo por uma tarefa pronta, a primeira diz-se que fica **bloqueada**. Quando o recurso é libertado, a tarefa bloqueada fica novamente pronta para execução.



Estados de uma tarefa

Auto-suspensão (sleep)

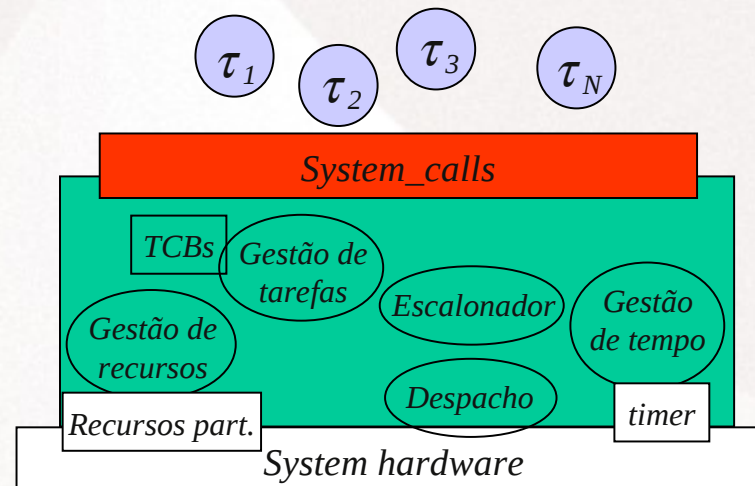
Em certas aplicações pode ser útil uma tarefa em execução auto-suspender-se e retomar a execução mais tarde, ainda durante a mesma instância. Diz-se que a tarefa fica **suspensa**.



Arquitectura de um kernel tempo-real

Serviços básicos

- Gestão de tarefas (criação , destruição, activação inicial, estado)
- Gestão do tempo (activações, policiamento, medição de intervalos)
- Escalonamento de tarefas (escolha da tarefa a executar)
- Despacho de tarefas (colocação em execução)
- Gestão de recursos partilhados (mutexes, semáforos, monitores)



Estruturas de gestão

TCB (task control block)

Esta estrutura é fundamental num kernel e serve para caracterizar a tarefa, bem como para gerir a respectiva execução.

Alguns campos usuais:

- Identificador
- Ponteiro para o código a ser executado
- Ponteiro para o *stack* privado (salvaguarda do contexto)
- Atributos de activação (periódica (primeira act), esporádica, aperiódica)
- Atributos de criticalidade (*hard*, *soft*, não *real-time*)
- Outros atributos (*deadline*, prioridade)
- Estado dinâmico de execução e outras variáveis para controlo de activação (*timers* de SW, *deadline* absoluta)

Estruturas de gestão

TCB do RTKPIC

```
typedef struct {
    unsigned char id;           /* task id - 0..14 */
    void (*func_ptr)(void);     /* task first instruction address */
    unsigned char state;        /* task state */
    unsigned int period;         /* task period in ticks */
    unsigned int deadline;       /* task deadline relative to activation */
    unsigned long nx_activ;      /* task next activation in absolute ticks */
    unsigned long nx_deadline;   /* task next deadline in absolute ticks */
    unsigned char priority;      /* task priority */
} TASK;

/* Number of tasks */
#define NTASKS      14          /* main + 13 user tasks */

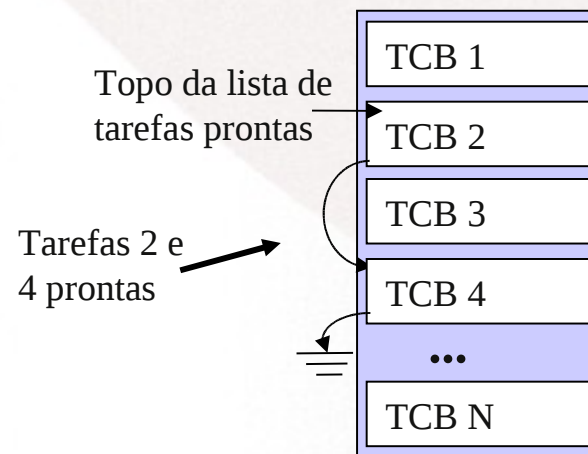
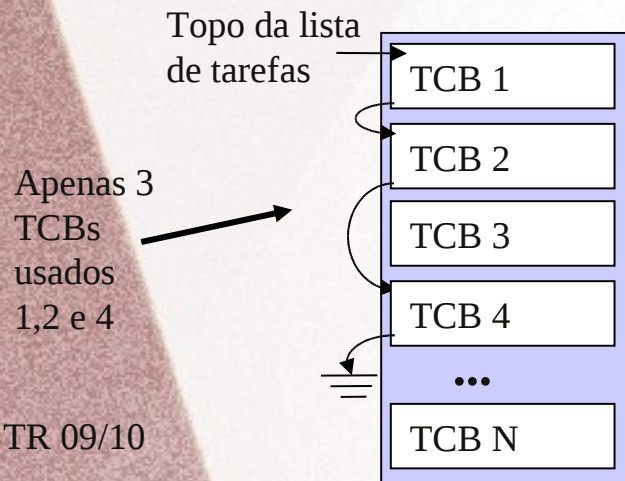
/* Task Control Table */
TASK tcb[NTASKS]
```


Estruturas de gestão

Estrutura de TCBs

Normalmente, os TCBs estão definidos num *array* estático mas estruturados segundo uma lista ligada para facilitar buscas sobre o conjunto das tarefas (poderá haver mais TCBs que tarefas!)

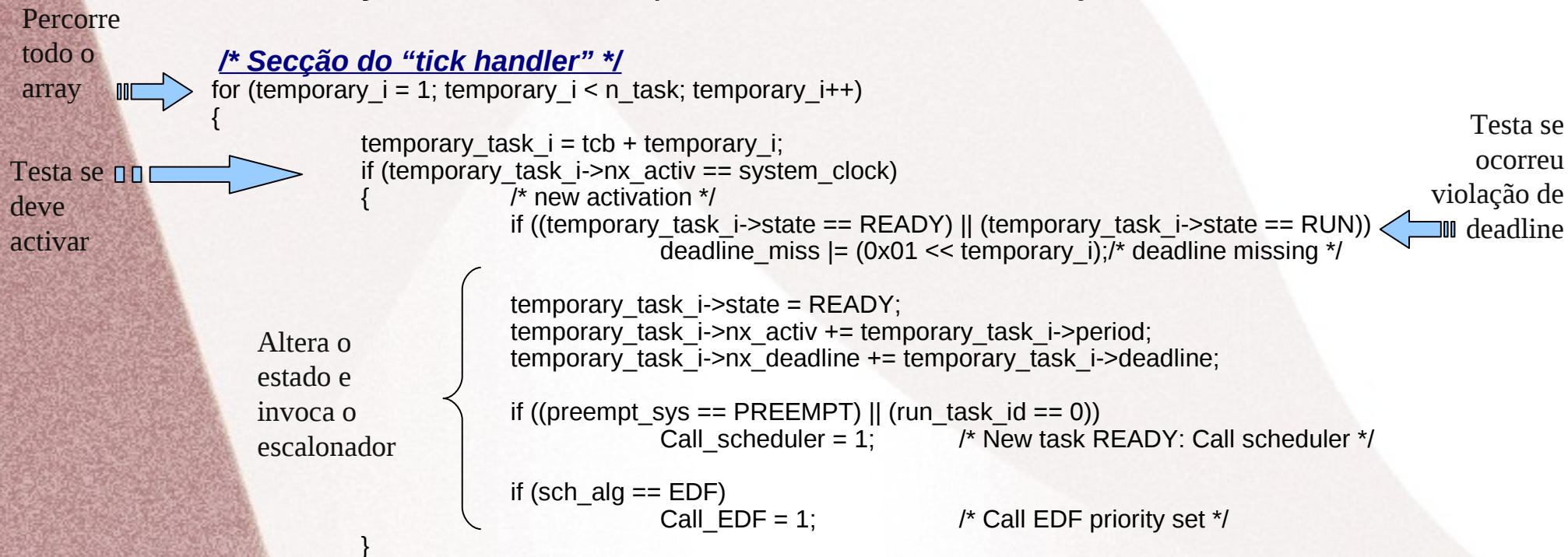
Qualquer lista ordenada (e.g. das tarefas prontas – *ready queue*) pode ser facilmente realizada sobre a estrutura de TCBs através de um ponteiro (pode ser um índice) para o próximo TCB na lista.



Estruturas de gestão

Estrutura de TCBs no RTKPIC18

O RTKPIC18 foi concebido para aplicações com pequeno número de tarefas. Neste caso optou-se por não realizar as filas de tarefas com listas. Sempre que é necessário fazer uma busca, e.g. Para efectuar a activação de tarefas, percorre-se todo o array !

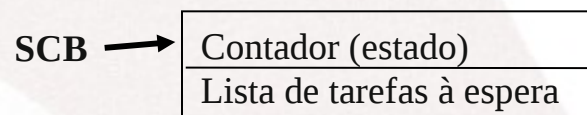


Estruturas de gestão

Acesso a recursos partilhados

Os recursos partilhados com acesso exclusivo (**regiões críticas**) têm, tal com o CPU, de ser geridos de forma apropriada de modo a serem acedidos por uma tarefa de cada vez. Uma forma comum de efectuar este controlo é recorrer a **flags atómicas** (*mutexes*), **monitores** (execução não preemptiva) ou **semáforos**.

No caso de se utilizarem **semáforos**, deverá haver uma estrutura por semáforo que indique o respectivo estado bem como a lista de tarefas a aguardar acesso – **SCB (semaphore control block)**



No **RTKPIC** apenas existe apenas controlo da **preempção**, a qual pode ser inibida.

Funções de gestão

Gestão do tempo

A gestão do tempo num kernel é fundamental e serve para:

- **Activar** as tarefas periódicas
- **Verificar** cumprimento de restrições temporais
- **Medir** intervalos de tempo (inclusive para **auto-suspensão**)

É efectuada com recurso a um *timer* do sistema. O timer pode ser programado como:

- **Periodic tick**: gerar interrupções periódicas (ticks). O respectivo *handler* faz a gestão do tempo. Os atributos temporais são múltiplos inteiros do *tick*.
- **Single-shot/One-shot/tickless**: o timer é programado para gerar interrupções apenas nos precisos instantes em que existe activação de uma ou mais tarefas.

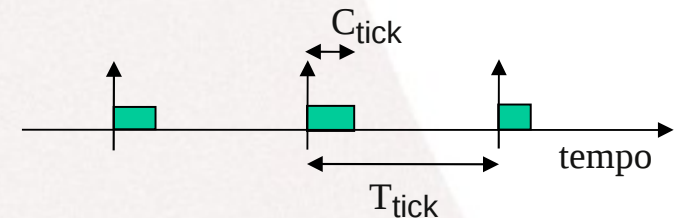
Funções de gestão

Sistemas baseados em tick

A duração do tick estabelece a resolução temporal do sistema.
Quanto menor o *tick*, melhor a resolução !

E.g. tick de 10ms => períodos das tarefas $T_1=20\text{ms}$, $T_2=1290\text{ms}$, $T_3=25\text{ms}$

A gestão temporal (atendimento do *tick*) representa *overhead* ($C_{\text{tick}}/T_{\text{tick}}$)
Quanto maior o *tick*, menor o *overhead* !!



Compromisso: ***tick* = MDC (T_i , $i=1..N$)**

E.g. $T_1=20\text{ms}$, $T_2=1290\text{ms}$, $T_3=25\text{ms}$ => $\text{MDC}(20,1290,25)=5\text{ms}$
mas ***tick* > min_tick** imposto pela velocidade do CPU !

Funções de gestão

Medição de intervalos de tempo

Em sistemas com *ticks*, o *kernel* mantém uma variável que conta o nº de *ticks* desde a respectiva activação

- e.g. no RTKPIC “unsigned long system_clock”, lida pela macro `get_sys_time()`
- com *tick*=10ms, esta variável faz *wrap around* após 1,6 anos

Para maior precisão é necessário ler directamente o *timer*. Para maior longevidade é necessário usar outro contador suplementar.

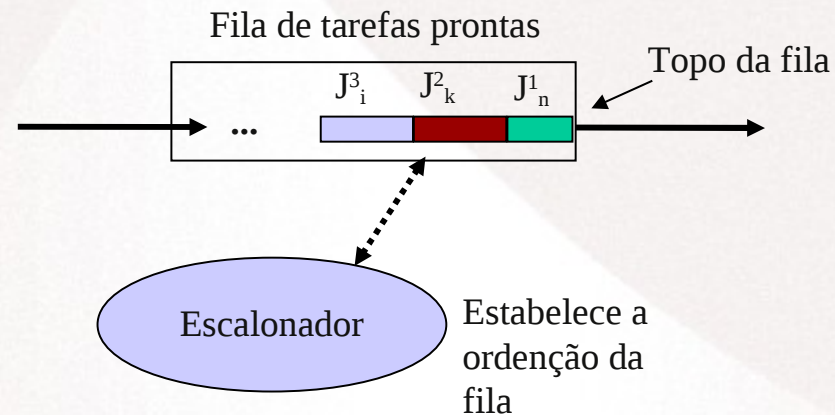
Em CPUs Pentium, com um relógio de 1GHz, o TSC faz *wrap around* após 486 anos !!!

Funções de gestão

Escalonador

Escolhe qual a **próxima tarefa** a executar de entre as **tarefas prontas**

Deve usar um **critério determinístico** para permitir calcular o atraso máximo (pior caso) que uma tarefa pode sofrer na fila

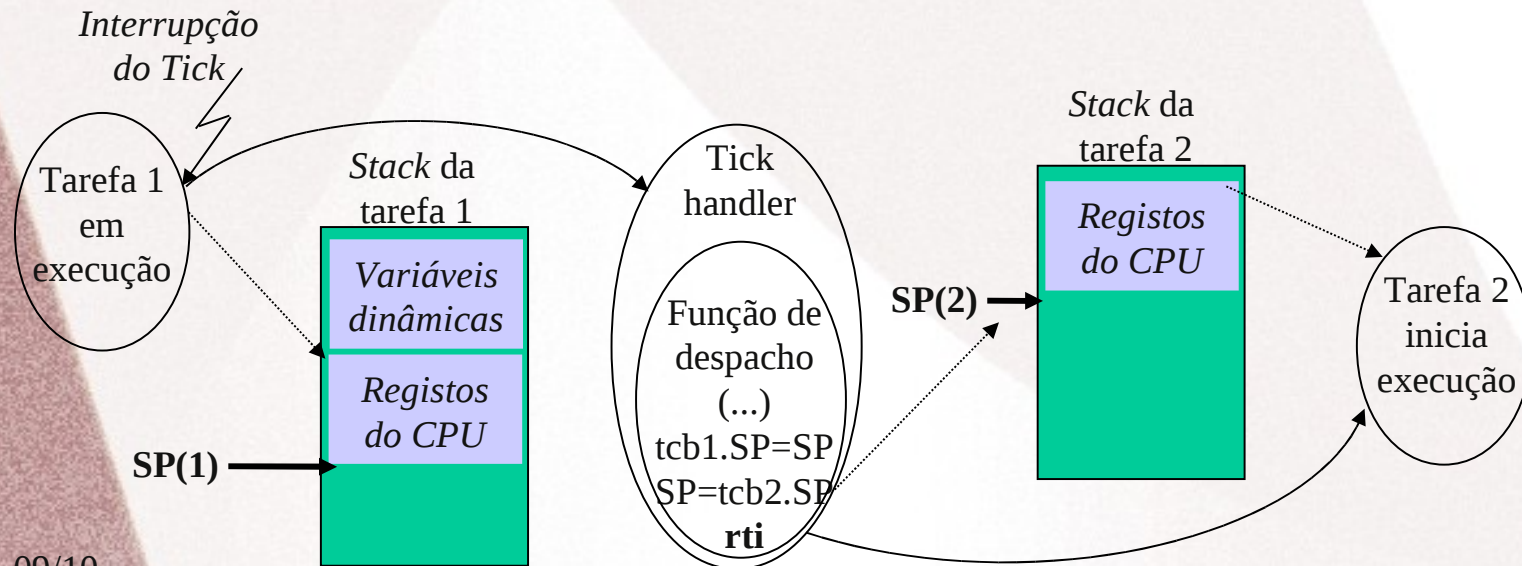


Funções de gestão

Despacho

Coloca uma tarefa seleccionada em execução.

Se o sistema admitir preempção pode ser necessário interromper a tarefa que está em execução. Nestes sistemas o mecanismo de despacho é baseado em manuseamento do *stack*.



ReTMiK – Real Time Micro-mouse Kernel

<http://sweet.ua.pt/~lda/retmik/retmik.html>

- Baseado em *ticks*.
- Corre em arquitecturas x86 (há uma versão para PC)
- Código das tarefas é acíclico
- Escalonador inserido no código do kernel (necessário recompilar para alterar)
- Sincronização entre tarefas por inibição de preempção (monitor)
- IPC por variáveis globais
- Gera aplicação monolítica (código de aplicação + kernel)

```
main( )
{
  init_system( );
  /* para cada tarefa */
  t= atributos;
  create_task (t);
  start_all( );
  while(1)
  {
    /* background */
  }
}
```

```
task_n( )
{
  /* código da tarefa
   SEM ciclo infinito */
}
```

OReK – Object Oriented Real Time Kernel

<http://www.ieeta.pt/~arnaldo/projects/OReK/OReK.htm>

- Baseado no ReTMiK:
 - *ticks*,
 - arquitecturas x86
 - Código das tarefas acíclico
 - Escalonador inserido no kernel
 - IPC por variáveis globais

- Orientado a objectos (C++)
- Operações sobre grupos
- Gera aplicação monolítica (código de aplicação+kernel)

```
main( )
{
    /* criação dos objectos tarefa */
    AppliTask task0;
    CORKKernel::Initialize( );
    /* para cada tarefa */
    task0.Create (atributos);
    CORKKernel::StartAllTasks( );
    while(1 ou x tempo)
    {
        /* background */
    }
    CORKKernel::ShutDown( );
}
```

```
class AppliTask : public
                    CORKTask
{
public:
    AppliTask ( )
        { /* inicialização */
        }
public:
    virtual void Main ( )
        { /* código da tarefa
          SEM ciclo infinito */
        }
protected:
    /* variáveis do objecto */
}
```


RTKPIC – Real-Time Kernel for PIC18

Baseado no ReTMiK

- Baseado em ticks
- Corre em processadores PIC18FXXX
- Código das tarefas é cíclico
- Escalonador inserido no código do kernel (necessário recompilar para alterar)
- Controlo de preempção
- IPC por variáveis globais
- Gera aplicação monolítica (código de aplicação + kernel)

```
main( )
{
    create_system(... );
    /* para cada tarefa */
    create_task (...);

    config_system();
    release_system( );
    while(1)
    {
        /* background */
    }
}
```

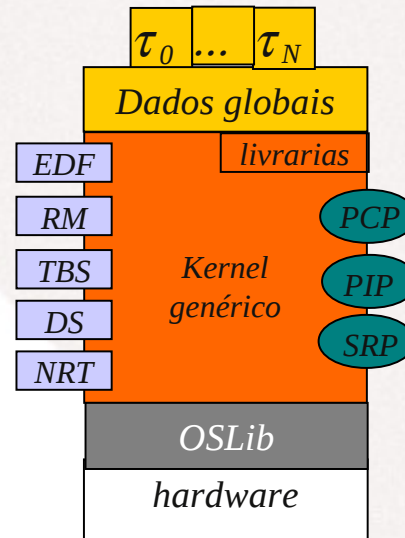
```
task_n( )
{
    task_init();

    while(1) {
        /* código da
        tarefa*/
    }
}
```

SHaRK – Soft and Hard Real Time Kernel

<http://shark.sssup.it/>

- Objectivo principal de obter flexibilidade na modificação das políticas de escalonamento quer para CPU quer para recursos partilhados
- POSIX (parcial/ compatível)
- Arquitecturas x86 >= i386
- Código das tarefas cíclico
- Variados métodos de IPC
- Conceito de *Task Model* (HRT, SRT, NRT, per, aper) e de *Scheduling Module*
- Policiamento, controlo de admissão
- Gera aplicação monolítica



```
InitFile
(declaração dos módulos)

tarefa __init__
(inicializações e chama main( ) )
```

```
int main ( ){
/* outras inicializações */
/* definir tarefas de acordo com
o Task Model */
    task_create ( );
    task_activate ( );
/* pode terminar ou esperar para
fechar o sistema */
while (keyb_getchar( )!=ESC);
sys_end ( );}
```

```
void * TaskBody (void *arg){
/* inicialização */
while (cond) {
    /* código da tarefa */
    (...)
    task_endcycle( );}
/* termina com "cond" */
return my_val;}
```


RTAI – Real Time Application Interface for Linux

<http://www.rtai.org/>

- Objectivo de permitir usar o SO Linux em aplicações de tempo-real
- Usa o conceito de módulo carregado dinamicamente (acesso ao *kernel space*)
- POSIX (parcial/ compatível)
- Código das tarefas cíclico
- Variados métodos de IPC, quer entre tarefas TR quer com o user-space (fifo, shm, mailbox)

```
/* módulo RT_test */  
  
void TaskBody (void *arg){  
    /* inicialização */  
    while (1) {  
        /* código da tarefa */  
        rtf_put(FIFO,...);  
        rt_task_wait_period( );  
    }  
  
int init_module(void){  
    rt_set_periodic_mode( );  
    rt_task_init( );  
    rtf_create(FIFO, ...);  
    start_rt_timer( );  
    rt_make_periodic( );  
}  
  
void cleanup_module(void){  
    stop_rt_timer( );  
    rt_task_delete( );  
    rtf_destroy(FIFO);  
}
```

```
/* comandos na shell */  
  
insmod rtai  
(...)  
insmod rt_test  
linux_test_proc  
rmmod rt_test  
(...)  
rmmod rtai
```

```
/* processo linux_test_proc */  
  
int main ( ){  
    fifo=open("/dev/rtf0",...);  
    while (cond){  
        read(fifo, ...);  
        printf( ... );  
    }  
}
```

Resumo da Aula 3

- Os **estados de execução** de uma tarefa
 - diagrama de transição de estados
- A **arquitetura genérica** de um kernel de tempo-real
- Os **componentes básicos** de um kernel de tempo-real, estruturas de dados e funções
- Exemplos: ReTMiK, OReK, RTKPIC18, SHaRK e RTAI