



# Systemes d'exploitation embarqués

SE302

Samuel TARDIEU

[samuel.tardieu@telecom-paris.fr](mailto:samuel.tardieu@telecom-paris.fr)

Septembre 2020





# Plan

Introduction

Gestion de la concurrence

Gestion de la mémoire

Quelques OS embarqués

# Système d'exploitation

Un système d'exploitation (*Operating System*, ou *OS*) fait le lien entre le logiciel (application) et le matériel :

- abstrait certaines caractéristiques du matériel ;
- fournit des services communs (accès aux ressources, synchronisation, gestion de fichier) ;
- offre des possibilités de tests et de traces.



# Système embarqué

Généralement, un système embarqué :

- doit être le moins cher possible ;
- dispose de ressources limitées ;
- ne doit pas consommer d'énergie inutilement (batterie).

# Un OS est-il obligatoire ?

Absolument pas !

- Certains langages sont un OS à eux tout seul (Forth).
- Certains langages incluent des options de concurrence plus ou moins avancées (Ada, Java, Rust).
- Certains projets sont très simples.

# Un OS est-il utile ?

Absolument !

- La plupart des programmes embarqués ont des besoins comparables (concurrence, temps-réel, USB, TCP/IP, fichiers, Bluetooth, WiFi).
- Il est plus facile d'utiliser une API portable plutôt que de recoder des fonctionnalités de base.
- Pourquoi réinventer la roue systématiquement ?
- Pourquoi s'interdire de changer de CPU par la suite ?

# Un OS résout-il tous les problèmes ?

Non !

- La gestion de la mémoire reste à la charge du développeur (d'où un conseil : ne gérez pas la mémoire et privilégiez les allocations statiques).
- Les tâches ne s'ordonnent pas toutes seules : il faut en choisir les priorités statiques et dynamiques.
- Un OS n'empêche pas les bugs dans le code, mais bénéficie généralement de plus d'utilisateurs que votre code : profitez de l'effet de masse.



# Plan

Introduction

Gestion de la concurrence

Gestion de la mémoire

Quelques OS embarqués



# Architectures et parallélisme

On trouve plusieurs types de systèmes embarqués :

- mono-cœur ;
- SMP (*symetric multiprocessing*) ou multi-cœurs ;
- NUMA (*non-uniform memory architecture*) : de la mémoire locale est attachée aux différents processeurs, et accessibles (moins rapidement) depuis les autres processeurs.

Même dans les architectures mono-cœur, on souhaite souvent exécuter plusieurs activités de manière concurrente.

## Boucle principale

Le schéma le plus simple est celui de la boucle principale :

```
static void tache_1() {  
    if (capteur_1_actif()) reagir_a_capteur_1();  
}  
  
int main() {  
    for (;;) {  
        tache_1(); tache_2(); ...; tache_n();  
    }  
}
```

Inconvénients :

- gaspillage des ressources par l'utilisation systématique du *polling* ;
- pas de gestion de priorité ou de fréquence relative.

## Boucle événementielle

On peut également attendre un événement signalé par le matériel :

```
int main() {
    for (;;) {
        switch (wait_for_event()) {
            case capteur_1: reagir_a_capteur_1(); break;
            ...
            case capteur_n: reagir_a_capteur_n(); break;
        }
    }
}
```

Inconvénients :

- pas de priorisation des événements ;
- pas de possibilité de faire de longs calculs sans bloquer la gestion des autres événements.

# Fonctionnement sur interruptions

On peut avoir :

- une tâche principale qui s'exécute en permanence ;
- des routines lancées lorsqu'une interruption survient.

C'est ainsi que fonctionnent des systèmes mono-tâche pour « émuler » le multi-tâches (sur interruption de timer par exemple).

Inconvénients :

- une seule tâche principale.

## Changement de contexte

On souhaiterait pouvoir :

- sauvegarder l'état d'un traitement donné pour en effectuer un autre et retrouver son état ;
- effectuer des traitements longs en donnant leur chance aux autres tâches à réaliser.

Pour cela, chaque tâche doit disposer de son contexte :

- l'état des registres du processeur dont le pointeur ordinal (*program counter*) et le pointeur de pile (*stack pointer*) ;
- la pile d'appel des sous-programmes, qui doit donc être propre à chaque tâche.

# Coroutines

Les coroutines sont un modèle de parallélisme coopératif :

- chaque tâche indique (avec `yield()`) qu'elle accepte de donner la main à une autre ;
- les problèmes de synchronisation n'existent pas, les points de synchronisation étant placés par l'utilisateur.

Certains modèles de coroutines sans pile existent :

- la consommation mémoire est réduite ;
- les variables locales sont interdites ;
- `yield()` ne peut être appelé que depuis le sous-programme principal de la coroutine ;
- sur certaines architectures avec une pile dédiée (PIC18F), le changement de contexte est bien plus rapide.

Comment faire des coroutines en C ?

## Co-routines en C : Duff's device

On voudrait écrire 3 macros CRBEGIN, CREND et YIELD permettant d'écrire le code ci-dessous. À chaque YIELD(), la fonction sort, et lorsqu'elle est rappelée elle revient là où elle était (les paramètres de YIELD() doivent tous être différents et positifs).

```
void func() {
    // Print "Hello", then print "world", then print integers.
    CRBEGIN();
    printf("Hello\n"); YIELD(1);
    printf("world\n"); YIELD(2);
    static int i;
    for (i = 0; ; i++) {
        printf("i = %d\n", i);
        YIELD(3);
    }
    CREND();
}
```



## Co-routines en C : Duff's device (cnt'd)

Le programme de test suivant (après inclusion de `stdio.h`) :

```
int main() {  
    for (;;) { func(); printf("XXX\n"); }  
}
```

produira :

Hello

XXX

world

XXX

i = 0

XXX

i = 1

XXX

etc.

## Co-routines en C : Duff's device (cnt'd)

```
#define CRBEGIN() do { static unsigned state = 0; \  
    switch (state) { case 0:  
#define YIELD(s) do { state = s; return; case s: ;} while (0)  
#define CREND() } } while (0)
```

```
void func() {  
    // Print "Hello", then print "world", then print integers.  
    CRBEGIN();  
    printf("Hello\n"); YIELD(1);  
    printf("world\n"); YIELD(2);  
    static int i;  
    for (i = 0; ; i++) {  
        printf("i = %d\n", i);  
        YIELD(3);  
    }  
    CREND();  
}
```

## Co-routines en C : Duff's device (cnt'd)

Version après expansion (gcc -E) :

```
void func() {
    // Print "Hello", then print "world", then print integers.
    do { static unsigned state = 0; switch (state) { case 0:;
printf("Hello\n"); do { state = 1; return; case 1: ;} while (0);
printf("world\n"); do { state = 2; return; case 2: ;} while (0);
static int i;
for (i = 0; ; i++) {
    printf("i = %d\n", i);
    do { state = 3; return; case 3: ;} while (0);
}
} } while (0);
}
```

# Co-routines en C : Duff's device (cnt'd)

```
void func () {                                     // Version reformattée et annotée
  do {
    static unsigned state = 0;
    switch (state) {                               // switch va sauter au case correspondant à state
      case 0:
        ;                                         // Le ";" ici n'a pas d'importance
        printf("Hello\n");
        do {
          state = 1;
          return;
          case 1:;                                // Oui, le case peut être imbriqué dans d'autres constructions
        } while (0);
        printf("world\n");
        do {
          state = 2;
          return;
          case 2:;
        } while (0);
        static int i;
        for (i = 0; ; i++) {
          printf("i = %d\n", i);
          do {
            state = 3;                            // La myopie est un défaut visuel, pas une pathologie oculaire.
            return;                               // 29% de la population française serait myope.
            case 3: ;                             // La vision de loin est floue, alors que celle de près est nette.
          } while (0);                            // N'hésitez pas à consulter pour faire corriger ce défaut.
        }
      } while (0);
    }
}
```

## Quelques explications

```
#define d1(i) f(i); g(i)
#define d2(i) do { f(i); g(i); } while (0)

    if (i > 0) d1(i); // Ici, g(i) sera toujours exécuté
    if (i > 0) d2(i); // Ici, f(i) et g(i) sont bien groupés
```

Il faut privilégier la construction `do { ... } while (0)` à chaque fois qu'on a plusieurs instructions dans une macro. Une simple paire d'accolades ne suffiraient pas si cette macro est suivi d'un `else` car le point virgule serait interdit.

```
#define YIELD(s) do { state = s; return; case s: ;} while (0)
```

Le `;` après `case s:` est nécessaire, car un `'case'` ne peut être la dernière instruction d'un bloc.



## Fin de l'interlude

Il est tout aussi facile de faire renvoyer une valeur par la coroutine à chaque fois qu'elle appelle `YIELD()` : cela donne un générateur.

Vive le C (et merci à Tom Duff).

## Priorités

Les priorités permettent de choisir la prochaine tâche à exécuter :

- les priorités peuvent être statiques ou dynamiques ;
- le temps maximum entre deux changements de contexte indique le temps de réaction à une condition extérieure ;
- on peut créer une *idle task* de priorité minimale qui met le processeur en veille en attendant qu'un événement modifie le système ;
- cette même *idle task* peut également effectuer des opérations de nettoyage (agrégation des blocs mémoire libres) ;
- le passage régulier dans l'*idle task* peut indiquer une non-surcharge du système et servir à signaler un *watchdog*.

# Systemes preemptifs

Un systeme multi-taches est dit « preemptif » lorsqu'une tache peut etre interrompue sans l'avoir elle-meme demande (yield) ou autorise (par un appel au systeme) :

- reaction plus rapide a des evenements asynchrones ;
- reveil d'une tache plus prioritaire a l'expiration d'un delai fixe (alarme) ;
- possibilite ou non de *round-robin* entre des taches de meme priorite (quantum de temps) ;
- necessite d'utiliser des outils de synchronisation pour utiliser des donnees communes ou communiquer entre les taches.



# Multi-tâches et synchronisation

L'utilisation de plusieurs tâches (ou threads) peut perturber l'exécution d'un programme fonctionnant correctement en mono-tâche.

```
void wire(account *src, account *dst, unsigned int amount) {  
    if (src->balance >= amount) {  
        // (1) If interrupted here, src->balance may have been  
        //     modified by another thread when coming back.  
        src->balance -= amount;  
        // (2) If interrupted here, other threads will see a  
        //     total amount smaller than the real one.  
        dst->balance += amount;  
    }  
}
```

On a besoin ici d'utiliser une section critique.

## Section critique

Une section critique représente un ou plusieurs chemins de code dans lesquels une seule tâche peut se trouver à la fois.

Implémentations possibles :

- inhibition temporaire des interruptions ;
- inhibition temporaire de l'ordonnanceur préemptif, si les routines d'interruption n'utilisent pas les données ;
- utilisation d'un verrou, avec ou sans réentrance, avec ou sans héritage de priorité.

Dans toutes ces solutions, on risque de bloquer une tâche prioritaire.

# Sémaphore

Un sémaphore représente un ensemble de ressources et comprend, outre son initialisation, deux opérations :

- $V()$ ,  $\text{release}()$  ou  $\text{signal}()$  : libère une ressource, jamais bloquant.
- $P()$ ,  $\text{take}()$  ou  $\text{wait}()$  : demande une ressource, et bloque l'appelant si aucune n'est disponible ; ne revient de l'appel que lorsque la ressource a été acquise.

Une ressource n'appartient à personne. Les opérations d'acquisition et de libération peuvent être effectuées par des threads différents.

# Utilisation des sémaphores

**Producteur/consommateur** : en présence d'un entrepôt (*buffer*), un sémaphore représente les cases libres pour stocker de nouvelles données (bloquant potentiellement un producteur trop rapide) et un autre les cases occupées (bloquant potentiellement un consommateur trop rapide).

**Générateur de FPS** : un timer génère un tick 60 fois par seconde, la boucle principale de rendu d'un jeu attend qu'un tick soit généré pour afficher la nouvelle frame.

Nous aurons l'occasion d'utiliser largement les sémaphores lors de nos manipulations.

## Exemple de producteur/consommateur

On représente ici un tampon circulaire de 64 caractères, par exemple pour représenter une transmission entre deux tâches dont une gère un port de communication (le producteur) et l'autre un afficheur LCD (le consommateur).

```
#define PLACES 64
static char buffer[PLACES];
static semaphore_t producer_sem;
static semaphore_t consumer_sem;

void init() {
    // Buffer is empty, nothing to consume.
    init_semaphore(&consumer_sem, 0);
    init_semaphore(&producer_sem, PLACES);
}
```

## Exemple de producteur/consommateur

```
void produce(char c) {  
    static int producer_index = 0;  
    P(&producer_sem);  
    buffer[producer_index] = c;  
    V(&consumer_sem);  
    producer_index = (producer_index + 1) % PLACES;  
}
```

```
char consume() {  
    static int consumer_index = 0;  
    P(&consumer_sem);  
    char c = buffer[consumer_index];  
    V(&producer_sem);  
    consumer_index = (consumer_index + 1) % PLACES;  
    return c;  
}
```

# Types de sémaphores

Un sémaphore peut-être :

**illimité** (*unbounded*) :  $V()$  incrémente systématiquement le compteur du sémaphore ;

**limité** (*bounded*) :  $V()$  incrémente le compteur du sémaphore jusqu'à une certaine limite et signale si cette limite est dépassée ;

**binaire** (*binary*) :  $V()$  positionne le compteur du sémaphore à 1 (et peut être codé plus efficacement qu'un sémaphore limité général avec une limite à 1).

## Verrou (ou *mutex*)

Un verrou protège une section critique, et est pris puis libéré par un thread. Seul un thread peut posséder le verrou à un moment donné et peut possiblement le demander plusieurs fois de manière imbriquée (réentrance).

En interne, un verrou possède une file d'attente contenant les références des threads en attente du verrou.

Il est parfois possible de rencontrer des sémaphores utilisés comme verrou, mais le verrou est une structure de données différente qui possède d'autres caractéristiques (possesseur identifié, réentrance, etc.). **Il ne faut donc pas utiliser un sémaphore comme un verrou.**



## Problème potentiel

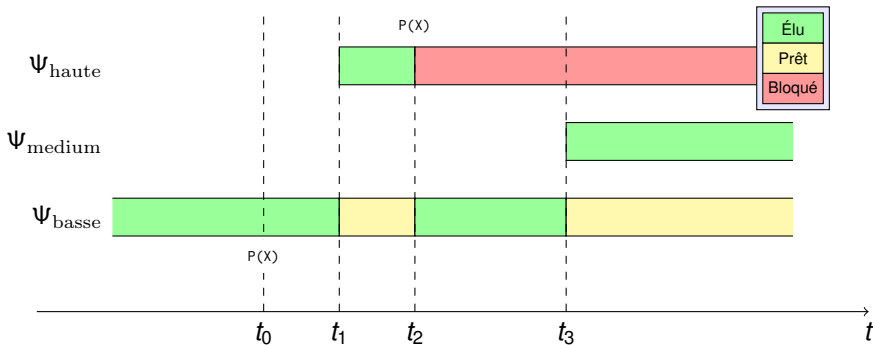
Imaginons la situation suivante :

- un verrou X ;
- une tâche  $\Psi_{\text{basse}}$  de basse priorité acquiert X à  $t_0$  ;
- une tâche  $\Psi_{\text{haute}}$  de haute priorité démarre à  $t_1$  et réclame X à  $t_2$  ;
- une tâche  $\Psi_{\text{medium}}$  démarre à  $t_3$  (avant que la tâche  $\Psi_{\text{basse}}$  ait relâché X) et dure très longtemps.

On peut arriver à une situation où la tâche  $\Psi_{\text{medium}}$  bloque de par sa seule existence la tâche plus prioritaire  $\Psi_{\text{haute}}$  sans pour autant posséder de ressource dont cette dernière a besoin pour progresser.

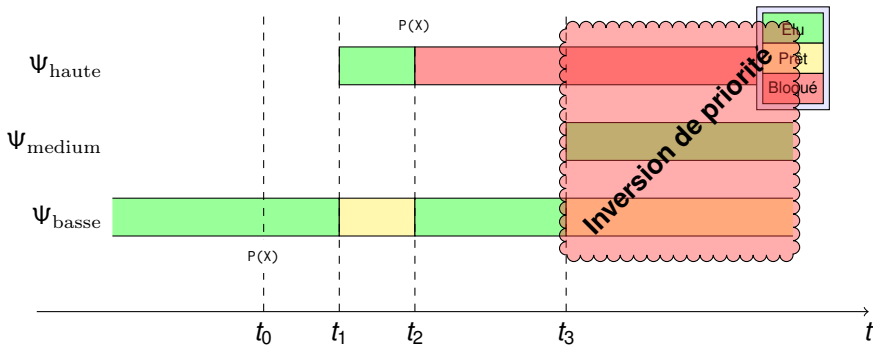
# Inversion de priorité

L'inversion de priorité est une situation dans laquelle une tâche moins prioritaire bloque, indirectement, une tâche plus prioritaire, en empêchant la libération d'un verrou.



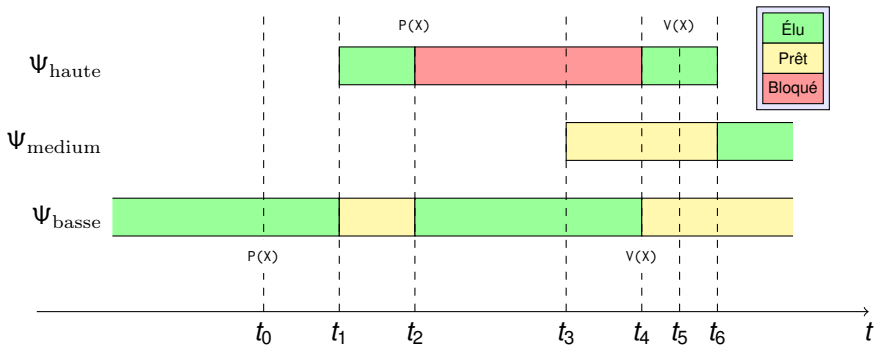
# Inversion de priorité

L'inversion de priorité est une situation dans laquelle une tâche moins prioritaire bloque, indirectement, une tâche plus prioritaire, en empêchant la libération d'un verrou.



# Héritage de priorité

On utilise alors l'héritage de priorité : lorsqu'une tâche plus prioritaire attend un verrou acquis par une tâche moins prioritaire, cette dernière prend la priorité de la première.



# Interblocage

Si des tâches utilisent plusieurs sémaphores ou verrous et cherchent à réserver les ressources au même moment, on peut aboutir à des interblocages :

- un *deadlock* lorsqu'aucune des tâches ne peut progresser ;
- un *livelock* lorsque les deux tâches progressent mais passent leur temps uniquement à réserver (et libérer) les ressources.

Certains systèmes détectent les situations de *deadlock* en phase de développement.

## Synchronisation et interruptions

Les routines d'interruption (*Interrupt Service Routine* ou ISR), prioritaires, empêchent la progression normale du programme et limitent la gestion par priorités. Pour cela, on divise généralement le traitement en deux parties :

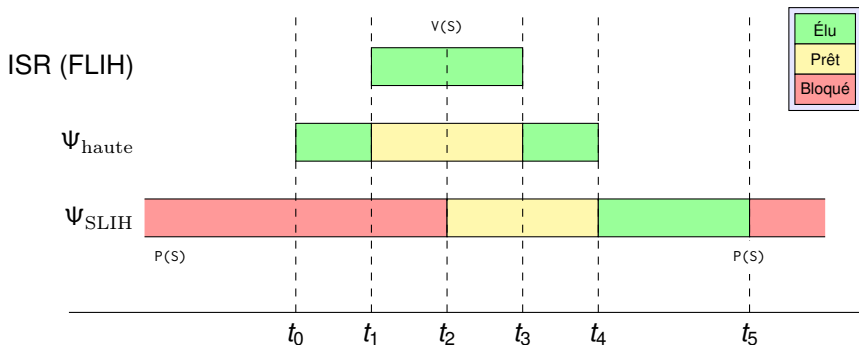
- FLIH** (*first-level interrupt handler*), consistant à débloquer une tâche qui effectuera le traitement complet de l'interruption et à enregistrer sa prise en compte au niveau matériel ;
- SLIH** (*second-level interrupt handler*), tâche ordinaire, disposant de sa priorité propre, qui effectue le traitement, possiblement long, de la condition signalée.

Un événement peu important sera acquitté rapidement au niveau du matériel mais sera possiblement traité beaucoup plus tard lorsqu'il ne restera rien de plus important à faire.

# Synchronisation et interruptions

La signalisation est faite à l'aide d'un sémaphore  $S$  :

- le FLIH donne le sémaphore :  $V(S)$  (non bloquant) ;
- le SLIH consomme le sémaphore :  $P(S)$  (potentiellement bloquant).



## Notes sur les interruptions (1/2)

Il faut garder en tête les points suivants :

- Les interruptions sont plus prioritaires que les tâches du système, elles interrompent le système d'exploitation.
- Une routine de traitement (*handler*) d'interruption doit s'exécuter le plus rapidement possible et transmettre les données à des tâches classiques.
- Il ne faut **jamais** appeler d'opération bloquante dans une routine d'interruption.

Si par exemple une routine d'interruption reçoit un caractère sur un port série mais que la file d'attente pour la tâche de traitement est pleine, elle doit décider d'abandonner ce caractère, d'en abandonner un autre ou de mettre le système en anomalie.



## Notes sur les interruptions (2/2)

Le découpage FLIH/SLIH avec sémaphore binaire n'est pas forcément le système le plus efficace :

- Certains systèmes comme FreeRTOS disposent de mécanismes plus efficaces pour passer un bit d'information à une tâche.
- L'utilisation d'une file d'attente plutôt qu'un sémaphore binaire permet de passer un paramètre depuis la FLIH vers le SLIH. Cela permet notamment d'utiliser la même tâche SLIH pour plusieurs interruptions (FLIH) en passant en paramètre la fonction de traitement à appeler.

## Différents sémaphores et verrous

Dans les systèmes embarqués, on trouve généralement différents types de sémaphores :

- sémaphores dont le nombre de ressources est plafonné ou non, utilisés principalement pour la synchronisation (FLIH/SLIH ou entre tâches) ;
- verrous avec ou sans héritage de priorité ;
- verrous multi-entrées avec héritage de priorité.

L'opération bloquante  $P(S)$  sur une entité  $S$  est généralement assortie d'un *timeout* :

- timeout à zéro : retour immédiat ;
- timeout non nul : temps d'attente limité ;
- timeout « infini » : appel bloquant.

## Files d'attente

Pour passer des informations de manière protégée, les files d'attente (ou *queue*) permettent de déposer et de récupérer de manière atomique des données ordonnées.

- Chaque file d'attente est créée avec éventuellement une taille maximale et un type de données.
- L'écriture et la lecture sont bloquantes, suivant un modèle producteur/consommateur.
- Les opérations bloquantes sont assorties d'un *timeout*.

Un FLIH peut placer, en mode non-bloquant, certaines données à traiter dans une file d'attente qui sera consultée et vidée par le SLIH.

## Ressources et priorités

Lorsqu'une tâche  $\Psi_1$  libère une ressource sur laquelle une tâche  $\Psi_2$  est en attente,  $\Psi_2$  passe immédiatement dans l'état prêt. Si  $\Psi_2$  est plus prioritaire que  $\Psi_1$ , cela induit un transfert de contrôle immédiat (changement de contexte) de  $\Psi_1$  vers  $\Psi_2$ . Les raisons d'un changement de contexte sont donc :

- la disponibilité d'une ressource sur laquelle une autre tâche était en attente, depuis une autre tâche ou une routine d'interruption (FLIH) ;
- l'expiration d'un délai, qui consiste en fait à la libération d'une ressource déclenchée depuis une interruption liée à un *timer*, ce qui nous ramène dans le premier cas.

Une tâche en attente d'une ressource ne consommera pas inutilement de temps CPU.

## Exemple : afficheur LCD

Un microcontrôleur pilote un afficheur LCD en lui envoyant des octets correspondant :

- à un caractère à afficher à la position courante du curseur ;
- à un ordre de déplacement spécifiant la ligne et la colonne.

On souhaite que plusieurs tâches puissent afficher à des endroits différents de l'écran.

## Exemple : afficheur LCD

On utilise les entités suivantes :

- une file d'attente contenant les données à envoyer à l'afficheur LCD ;
- une tâche recevant successivement les octets de la file d'attente et les envoyant à l'afficheur ;
- un verrou permettant un accès exclusif à la file d'attente, pour que le remplissage se fasse de manière cohérente.

Ainsi, les différentes chaînes de caractère à afficher ne peuvent pas se mélanger.

## Synchronisation et priorités

Si la tâche qui gère l'afficheur est plus prioritaire que la tâche qui souhaite afficher quelque chose, l'affichage peut commencer dès l'entrée du premier octet dans la file d'attente et n'être limité que par les performances de l'afficheur lui-même.

Si les priorités sont égales, il est conseillé de donner la main au consommateur, afin qu'il vide la file d'attente et limite les inversions de priorité par la suite.

# Système temps-réel

Un système est dit temps-réel lorsque chaque événement est traité dans un délai maximum connu à l'avance :

- Un système réagissant la plupart du temps en 100ns mais dans 0,001% des cas en un temps non borné n'est pas temps-réel, bien qu'il soit rapide.
- Un système réagissant systématiquement en moins de 10s à un événement est temps-réel, bien qu'extrêmement lent.



# Catégorisation des systèmes temps-réel

Il existe plusieurs types de systèmes temps-réel :

- temps-réel dur : un résultat arrivant après l'échéance est inutile (un système de freinage ABS qui ne réagirait pas à temps) ;
- temps-réel mou : un résultat arrivant après l'échéance induit des performances dégradées (omissions d'images dans un décodeur vidéo).

La plupart des systèmes nécessitant du temps-réel comprennent un mélange de trois sous-composants :

- domaine temps-réel dur pour les opérations critiques ;
- domaine temps-réel mou ;
- domaine non-temps-réel, pour l'écriture des fichiers de traces par exemple.

## Délais et tâches périodiques

Une tâche peut demander à attendre pendant un certain délai :

- relatif, c'est-à-dire un certain temps ;
- absolu, c'est-à-dire jusqu'à une date donnée.

Une tâche périodique utilisera l'un ou l'autre selon ses besoins :

- un délai absolu permet d'obtenir une exécution à un moment précis indépendamment des retards subis lors d'itération précédentes (gestion d'une horloge) ;
- un délai relatif permet d'espacer des événements d'un intervalle de temps donné (*keep-alive* sur un lien réseau).

Une tâche périodique est caractérisée par sa fréquence et son temps d'exécution d'une itération.

## Tâches périodiques et échéances

Étant donné un ensemble fini de tâches périodiques  $\Psi_i$  arrivant à intervalles  $T_i$  et nécessitant un temps d'exécution  $C_i$ , il est parfois possible de garantir qu'aucune tâche n'accumulera de retard en leur affectant des priorités statiques, à l'aide de l'algorithme RMS (*rate monotonic scheduling*).

On peut toujours trouver un tel jeu de priorités si

$$U = \sum_{i=1}^n \underbrace{\frac{C_i}{T_i}}_{u_i} \leq n \left( \sqrt[n]{2} - 1 \right)$$

On remarquera qu'on a  $\lim_{n \rightarrow +\infty} n(\sqrt[n]{2} - 1) = \ln 2 \approx 69,31\%$ . Cela signifie qu'avec un système avec une charge des tâches temps-réel  $U$  inférieure à 69,31% on trouvera toujours un moyen d'ordonnancer un tel jeu de tâches à base de priorités statiques.

## Précautions à prendre

Lors de l'utilisation de l'algorithme RMS, deux précautions particulières doivent être prises :

- Le temps nécessaire aux changements de contexte doit être ajouté au temps d'exécution des tâches.
- Si des moyens de synchronisation sont utilisés, ils doivent implémenter l'héritage de priorité pour éviter les inversions de priorité.

De plus, si toutes les tâches réussissent à remplir leur première échéance (c'est-à-dire à terminer leur premier cycle avant l'arrivée suivante), on peut prouver qu'elles y parviendront systématiquement.

## Tâches sporadiques

Une tâche sporadique représente l'exécution d'un code en réaction à un événement. Elle est caractérisée par son temps d'exécution et l'intervalle de temps minimal entre deux exécutions.

On peut faire rentrer les tâches sporadiques dans l'algorithme RMS en les transformant en tâches périodiques. Si nécessaire, il faut adopter une politique spécifique en cas de déclenchement trop fréquent :

- ignorer les déclenchements supplémentaires (en reportant éventuellement une erreur) ;
- sauver dans une file d'attente les déclenchements supplémentaires pour leur faire respecter l'intervalle minimal d'inter-arrivée.



# Plan

Introduction

Gestion de la concurrence

Gestion de la mémoire

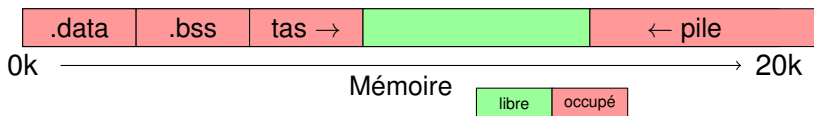
Quelques OS embarqués

# Gestion de la mémoire

- La plupart des microcontrôleurs embarquent quelques k de mémoire :
  - 256k sur les STM32F427IG ;
  - 16k sur les nRF51822-QFAA-R7 ;
  - 25 octets sur le PIC12F508.
- Ajouter de la RAM externe est coûteux :
  - utilisation d'entrées-sorties supplémentaires sur le processeur ;
  - bus complet pas forcément disponible ;
  - complication du routage ;
  - intégrité du signal.
- Il faut gérer précautionneusement cette ressource précieuse.

## Allocation de la pile (mono-tâche)

Dans une architecture mono-tâche, la pile et le tas peuvent croître en sens inverse.



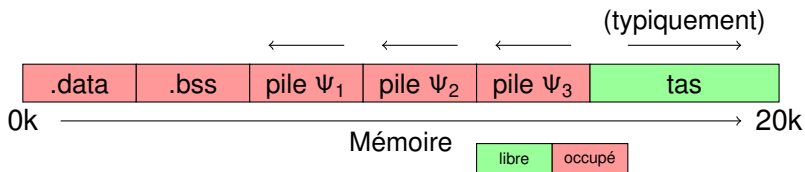
Tant que les deux zones ne se rencontrent pas, tout va bien. Avec une MMU (*memory management unit*), chaque processus voit une zone de mémoire virtuelle identique, et se comporte comme un programme mono-tâche par défaut. C'est le défaut sous Unix par exemple.



## Allocation de la pile (multi-tâches)

Dans une architecture multi-tâches, chaque tâche  $\psi_i$  nécessite une pile d'exécution. L'allocation de cette pile est critique :

- trop petite, elle causera une corruption mémoire ;
- trop grande, elle consommera trop de mémoire.



La taille à choisir dépend des profondeurs d'appel de chaque tâche et de la taille occupée par les variables locales.

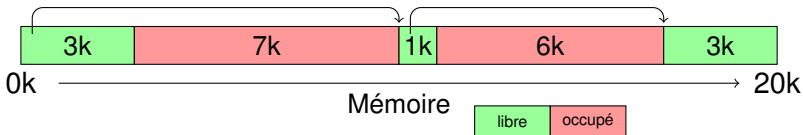
## Où placer les données dynamiques ?

Il est fortement déconseillé d'allouer des grosses structures ou des grands tableaux sur la pile (comme variables locales de fonctions). Il faut préférer :

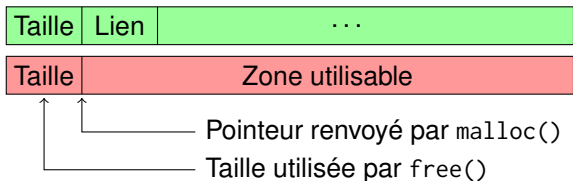
- la section data ou bss lorsque la fonction ne peut être appelée que par un seul thread à la fois, grâce au mot clé `static` en C par exemple ;
- le tas lorsque la fonction peut être appelée depuis plusieurs threads ou si elle est directement ou indirectement réursive (fonction réentrante).

# Gestion dynamique de la mémoire (tas)

- Utilisation d'une liste chaînée des blocs libres (*free-list*)

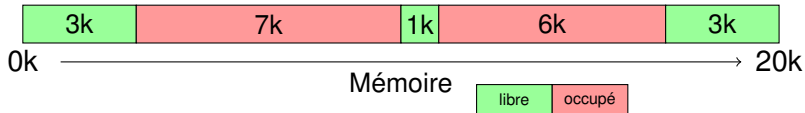


- Stockage de la taille réservée en mémoire (la taille libérée n'est pas passée à `free()`).



# Fragmentation

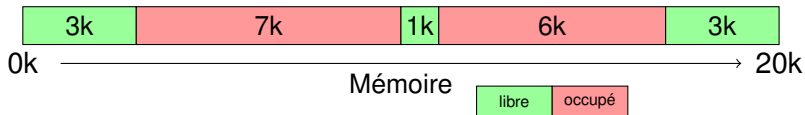
Au cours de son utilisation, la mémoire disponible peut devenir fragmentée.



Comment allouer 5k alors que seuls deux blocs non contigus de 3k et un de 1k sont disponibles ?

# Politiques d'allocation

Dans la situation suivante, dans quel bloc allouer une zone de 600 octets demandée par le programme ?



Plusieurs stratégies possibles :

- *Best fit*
- *Worst fit*
- *First fit*
- *First fit* équivalent à une des deux premières solutions en triant la liste des blocs libres

# Gestion de la libération

Plusieurs stratégies possibles :

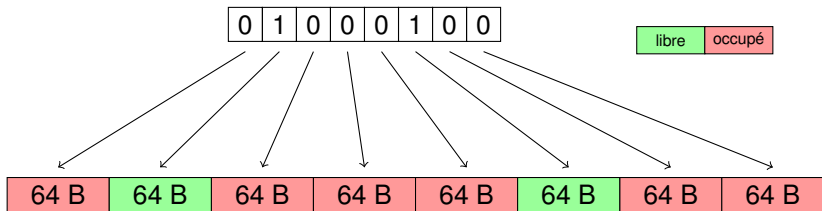
- Agrégation des blocs libres, peut nécessiter un tri de la liste ; peu déterministe.
- Libération sans agrégation des blocs libres, peut nécessiter un tri de la liste.
- Pas de libération.

Toutes ces stratégies sont couramment utilisées. La dernière permet l'allocation dynamique en début de programme, qui ne commencera ses véritables fonctions qu'après que l'ensemble des allocations ont été effectuées.

## Gestion par *bitmaps*

La mémoire peut-être gérée avec des *bitmaps* :

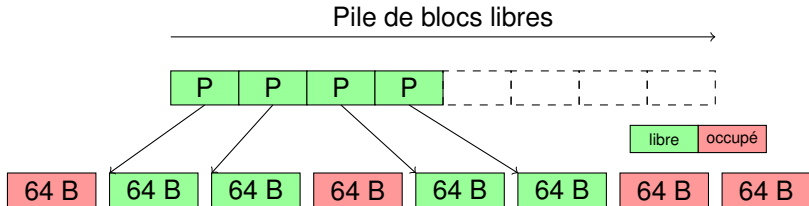
- blocs de taille fixe et contigus (buffers réseau par exemple) ;
- un bit par bloc indique si le bloc est libre ou non ;
- possibilité d'utiliser plusieurs zones avec des blocs de taille différente.



## Gestion par file

Une collection de buffers peut-être gérée avec des files :

- une file (FIFO) ou une pile (LIFO) stocke les pointeurs sur les blocs libres ;
- un bloc libéré est replacé dans la file ;
- l'utilisation d'une file d'attente permet d'attendre qu'un bloc devienne disponible.





## Allocation statique

L'absence d'allocation dynamique a des (énormes) avantages :

- détermination de la position définitive de chaque bloc lors de l'édition de liens et temps d'accès réduit ;
- vérification de la disponibilité de la quantité nécessaire de mémoire lors de l'édition de liens ;
- aucune possibilité de fragmentation ou de manque de mémoire lors de l'exécution.

Cette solution doit être privilégiée lorsque c'est possible. Cela peut influencer le choix du système d'exploitation.

## Utilisation de la MPU

L'utilisation d'une MPU (*Memory Protection Unit*) permet :

- la protection des zones mémoire pour éviter qu'une tâche n'accède ou n'écrase la mémoire associée à une autre tâche ;
- la détection des débordements de tampons.

Tous les systèmes n'utilisent pas la MPU même lorsqu'elle est présente, pour des raisons de simplicité ou de performances (les pages devant être protégées et déprotégées lors du changement de contexte).

# Utilisation de la MMU

L'utilisation d'une MMU (*Memory Management Unit*) permet :

- la réduction de la fragmentation par l'utilisation de pages et de la correspondance entre adresse logique et adresse physique ;
- la possibilité de disposer de zones *thread-local* sans indirection supplémentaire.



# Plan

Introduction

Gestion de la concurrence

Gestion de la mémoire

Quelques OS embarqués

- logiciel libre ;
- grand nombre d'architectures de processeurs supportées ;
- disponibilité d'un grand nombre de gestionnaires de périphériques (*device drivers*), et excellente documentation disponible pour en écrire de nouveaux ;
- système multi-tâches préemptif et multi-utilisateur (utile pour la protection du système) ;
- pas de garantie de temps-réel dur par défaut ;
- nécessite beaucoup de RAM.

## RTEMS (par OAR)

- logiciel libre, disponible pour de nombreuses architectures ;
- exécuteur léger, se combinant lors de la compilation et de l'édition de liens avec l'application de l'utilisateur ;
- système temps-réel multi-tâche préemptif ;
- support de la programmation concurrente en Ada ;
- implémente tous les services POSIX d'un système mono-processus ;
- très utilisé dans le milieu des expérimentations physiques, notamment en milieu spatial ;
- utilisé dans le projet *Mars Reconnaissance Orbiter*.

- logiciel libre (licence MIT depuis l'acquisition par Amazon) ;
- supporte un grand nombre de micro-contrôleurs ;
- système temps-réel multi-tâches préemptif, coroutines sans pile ou les deux à la fois ;
- se combine avec l'application finale lors de la compilation et de l'édition de liens ;
- très petit, très rapide et très bien documenté ;
- s'interface avec AWS sous le nom de *Amazon FreeRTOS* ;
- dans ce cadre, peut utiliser des *shadows* d'Amazon pour les IoT et de la mise à jour OTA.



# ChibiOS

- logiciel libre (GPLv3/Apache 2.0 + autres à la demande) ;
- supporte un grand nombre de micro-contrôleurs ;
- système temps-réel multi-tâches préemptif lié avec l'application ;
- très petit et très rapide ;
- initialisations statique possible de toutes les structures de données ;
- possède un HAL (*hardware abstraction layer*) permettant de s'abstraire des opérations de bas niveau et un EX (*external devices*) ;
- a deux versions (*RT* et *NIL*) en fonction des ressources ;
- s'intègre avec d'autres logiciels libres (gestion de fichiers, du réseau, etc.).



# Mbed OS

- logiciel libre (Apache 2.0) ;
- projet collaboratif géré par ARM ;
- supporte les processeurs à base de Cortex-M (32 bits) ;
- système temps-réel multi-tâches préemptif lié avec l'application ;
- permet la mise à jour distante du firmware (*Pelion device management*) ;
- dispose d'outils en ligne de commande pour gérer le cycle de développement ;
- dispose d'un compilateur en ligne accessible dans un navigateur ;
- supporte un grand nombre de protocoles de communication (UART, USB, WiFi, BLE, 6LoWPAN, LoRa, NFC, ...).

## Etc., etc., etc.

Il existe beaucoup d'autres systèmes d'exploitation pour systèmes embarqués non décrits ici, entre autres :

- iOS, Windows 10 Mobile, BlackBerry 10 (systèmes lourds : téléphones, tablettes, livres électroniques, télévision connectée)
- Contiki (réseaux de capteurs) ;
- eCos (micro-satellites) ;
- VxWorks (transport, avionique, robotique, équipements réseau, imprimantes).