

Echtzeitsysteme

Struktureller Aufbau von Echtzeitanwendungen

Peter Ulbrich

Lehrstuhl für Verteilte Systeme und Betriebssysteme

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

https://www4.cs.fau.de/Lehre/WS19/V_EZS/

28. Oktober 2019



Fragestellungen

- Was sind die grundlegenden Bestandteile einer Echtzeitanwendung?
 - Was ist ein **Ereignis**, was eine **Aufgabe** und was ein **Arbeitsauftrag**?
- Wie bildet man Aufgaben auf das kontrollierende Rechensystem ab?
 - Wie funktioniert die **Ablaufsteuerung**?
 - Welche **Kosten** verursacht sie?
- Was ist der zeitliche Zusammenhang zwischen physikalischem Objekt und Echtzeitanwendung?
 - Welche grundlegenden **Zeitparameter** gibt es?
 - Wie hängen **Auslösezeit**, **Termin** und **Ausführungszeit** zusammen?
- Was versteht man unter dem Begriff **Planbarkeit**?
 - Wie stellt man die Rechtzeitigkeit einer Echtzeitanwendung sicher?



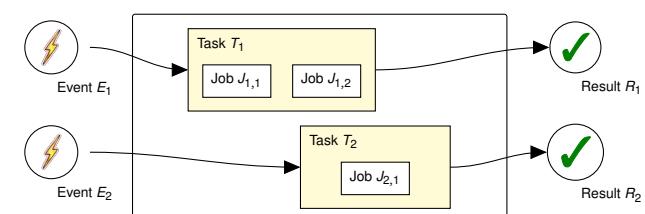
Gliederung

- 1 Einplanungseinheit
 - Elemente einer Echtzeitanwendung
 - Ausführungsstränge und Arbeitsaufträge
- 2 Ablaufsteuerung
 - Verwaltungsgemeinkosten
 - Trennung von Belangen
 - Grundsätzliche Verfahren
- 3 Zeitparameter
 - Zeitpunkte und Zeitintervalle
- 4 Planbarkeit
 - Zulässigkeit und Gültigkeit
 - Bewertung von Einplanungsalgorithmen
- 5 Zusammenfassung



Strukturelle Elemente einer Echtzeitanwendung

Definition siehe auch [1, S. 75], [2, S. 26], [3, S. 10], [4, S. 13]



- Echtzeitanwendungen bestehen aus **Aufgaben** T_i (engl. *tasks*)
- Aufgaben werden durch **Ereignisse** E_i (engl. *events*) aktiviert
- Aufgaben stellen **Ergebnisse** R_i (engl. *results*) bereit
- Aus Sicht der Ausführungsumgebung untergliedern sich Aufgaben in ausführbare **Arbeitsaufträge** $J_{i,j}$ (engl. *jobs*)





Ereignis (engl. event)

An **event** is a change of state, occurring at an instant. [3, S. 10]

- Ein Ereignis ist ...
 - bestimmt**, falls sein Auftreten als Funktion der physikalischen Zeit beschrieben werden kann, und
 - ungewiss**, falls dies nicht zutrifft.
- Auslöser (engl. *trigger*) für Ereignisse lassen sich unterscheiden:
 - event trigger** Ereignisse werden von **Zustandsänderungen** in der physikalischen Umwelt oder dem kontrollierenden Rechensystem abgeleitet
 - time trigger** Ereignisse röhren ausschließlich vom **Voranschreiten der physikalischen Zeit** her.¹

¹ Das Voranschreiten der Zeit stellt natürlich auch eine Zustandsänderung in der Umwelt dar.



Aufgabe (engl. task) und Arbeitsauftrag (engl. job)

We call each unit of work that is scheduled and executed by the system a **job** and a set of related jobs which jointly provide some system function a **task**. [2, S. 26]

☞ Tritt das Ereignis E_i ein und aktiviert die **Aufgabe T_i** , werden einer oder mehrere **Arbeitsaufträge $J_{i,j}$** dieser Aufgabe ausgelöst.

- **1:n Beziehung** zwischen Aufgabe und Arbeitsaufträgen
 - Arbeitsaufträge erben die temporalen Eigenschaften der Aufgabe

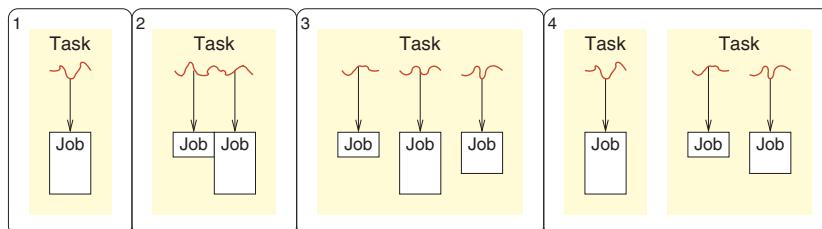


Die Aufgabe ist die **Entwurfseinheit**, der Arbeitsauftrag die **Einplanungseinheit**

- Arbeitsaufträge unterliegen der Ablaufplanung
- Ihre Eigenschaften können sich zur Laufzeit dynamisch ändern



Aufgabe vs. Arbeitsauftrag vs. Faden (engl. thread)



- Abbildung auf **Fäden** (engl. *threads*) des Betriebssystems
 - 1 Einfädige Aufgabe, ein Arbeitsauftrag ← **Regelfall!**
 - 2 Einfädige Aufgabe, zwei Arbeitsaufträge
 - 3 Mehrfädige Aufgabe, drei Arbeitsaufträge
 - 4 Zwei Aufgaben (ein- und mehrfädig), drei Arbeitsaufträge



1:n:m Beziehung (Aufgabe:Arbeitsaufträge:Fäden)



Gliederung

- 1 Einplanungseinheit
 - Elemente einer Echtzeitanwendung
 - Ausführungsstränge und Arbeitsaufträge
- 2 Ablaufsteuerung
 - Verwaltungsgemeinkosten
 - Trennung von Belangen
 - Grundsätzliche Verfahren
- 3 Zeitparameter
 - Zeitpunkte und Zeitintervalle
- 4 Planbarkeit
 - Zulässigkeit und Gültigkeit
 - Bewertung von Einplanungsalgorithmen
- 5 Zusammenfassung



Ablaufsteuerung

Wann wird welcher Arbeitsauftrag auf welcher Recheneinheit ausgeführt?



Ziel ist die **rechtzeitige Fertigstellung** der Arbeitsaufträge

- Einhaltung ihrer jeweiligen **Termine** (s. Folie III-2/23)
- Ablaufsteuerung dient diesem Zweck

■ Phase 1: Aufgaben/Arbeitsaufträge → Fäden (1:n:m)

- Entspricht einer räumlichen **Allokation** von Betriebsmitteln (Fäden)
- Abbildung erfolgt **statisch** zum Entwurfszeitpunkt
- Impliziert ggf. **Latenzen** durch **Sequentialisierung**
- 1:1-Abbildung von Arbeitsaufträgen auf Fäden typisch



Betriebssystem: Faden in Ausführung

Einheit der Einplanung (engl. *unit of scheduling*) im Betriebssystem

☞ Abstraktion (des Betriebssystems) von einem beliebigen Programm/Arbeitsauftrag in Ausführung ist der **Prozess**

- Je Prozess existieren ggf. mehrere Fäden gleichzeitig

■ Kontext eines Fadens manifestiert sich im **Prozessorstatus**

- Inhalte der Arbeits- und Statusregister der CPU
- Ggf. erweitert um Segment-/Seitendeskriptoren von MMU bzw. TLB

⚠ **Einlastung** (engl. *dispatching*) eines Fadens → **Kontextwechsel**
(vgl. Unterbrechungsbehandlung III-1/19)

Prozessinstanz des Betriebssystems

Ein- oder mehrfädriges Programm, mit oder ohne eigenem Adressraum^a.

^aGgf. lediglich „Prozeduraktivierung“ eines übergeordneten Programms, bei kooperativer Einplanung und Verzicht auf Synchronisationspunkte.



■ Phase 2: Fäden → Prozessor/Kerne (m:l)

- Zeitliche **Einplanung** (engl. *scheduling*) von Fäden
- Nutzung des Prozessors im **zeitlichen Mehrfachbetrieb** (engl. *temporal multiplexing*) (typ. #Fäden >> #Prozessoren/Kerne)
- Abbildung erfolgt **offline** oder **online**
 - Offline → der komplette Ablauf wird vorab festgelegt
 - Online → der Prozessor wird zur Laufzeit zugeteilt



Zeitlicher Mehrfachbetrieb impliziert ggf. den **dynamischen Wechsel** zwischen verschiedenen Fäden → **zusätzlicher Aufwand**

- Mechanismus zum Abfertigen einzelner Fäden (vgl. Ausnahmebehandlung Folie III-1/17 ff)
- Strategie zur Auswahl des nächsten laufbereiten Fadens



In Echtzeitsystemen **nicht vernachlässigbar!**



Verwaltungsgemeinkosten (engl. overhead)

Eine Frage der Repräsentation von Aufgabe und Arbeitsauftrag

1 Einfädige Aufgabe → **fliegengewichtig**

- $O(\text{Prozeduraufruf})$
- Auf- und Abbau vom Aktivierungsblock (engl. *activation record*)

2 Mehrfädrige Aufgabe

2.1 Gemeinsamer Adressraum → **federgewichtig**

- $O(\text{Fadenwechsel}) + O(1.)$
- Austausch der Inhalte von Arbeits-/Statusregister der CPU

2.2 Separierter Betriebssystemkern → **leichtgewichtig**

- $O(\text{Systemaufruf}) + O(2.1.)$
- Behandlung der synchronen Programmunterbrechung (engl. *trap*)

2.3 getrennte Adressräume → **schwergewichtig**

- $O(\text{Adressraumwechsel}) + O(2.2.)$
- Löschen/Laden vom Zwischenspeicher (engl. *cache*) der MMU

⚠ bis auf $O(2.3)$ haben alle anderen Fälle konstanten Aufwand



Verdrängbare Aufgabe

Unterbrechung und Wiederaufnahme der Bearbeitung eines Arbeitsauftrags

⚠ Laufende Arbeitsaufträge können

Verdrängung (engl. *preemption*) erleiden

→ Dem Faden des laufenden Arbeitsauftrags wird die CPU entzogen

- 1 Asynchrone Programmunterbrechung tritt auf (vgl. III-1/13 ff)
- 2 Unterbrochene Faden wird als laufbereit (erneut) eingeplant
- 3 Ein (anderer) laufbereiter Faden wird ausgewählt und eingelastet

☞ Verdrängung ist eine **Systemfunktion** mit Nebenbedingungen:

- Asynchrone Programmunterbrechungen sind möglich
- Behandlungsroutine aktiviert den **Planer** (engl. *scheduler*)
- Planer muss verdrängend arbeiten (engl. *preemptive scheduling*)
- Mindestens ein (anderer) laufbereiter Faden steht zur Verfügung

■ Verdrängung ist eine **nicht-funktionale Systemeigenschaft** (vgl. III-1/3)

- Impliziert an anderen Programmstellen **Synchronisationsbedarf**
- Muss **transparent** für die betroffene Aufgabe sein (siehe III-2/14)



Trennung von Belangen

Planung des zeitlichen Ablaufs und Abfertigung

■ **Einplanung** (engl. *scheduling*) → Strategie

- Festlegung einer Einlastungsreihenfolge
- Erstellung des Ablaufplans von Arbeitsaufträgen
- In Bezug zur Aufgabenbearbeitung:
 - entkoppelt (engl. *off-line*) ~ zur Entwurfszeit
 - gekoppelt (engl. *on-line*) ~ zur Laufzeit²

■ **Einlastung** (engl. *dispatching*) → Mechanismus

- Umsetzung der Einplanungsentscheidungen
- Abarbeitung des Ablaufplans von Arbeitsaufträgen
- Ist immer gekoppelt mit der Aufgabenbearbeitung
 - Ablaufpläne können nur *online* befolgt werden

²Vorlage ist ggf. ein vor Beginn der Aufgabenbearbeitung offline erstellter Ablaufplan, der während der Aufgabenbearbeitung online fortgeschrieben wird.



Verdrängbare Aufgabe (Forts.)

Verarbeitung der Ausführungsstränge frei von Seiteneffekten

■ **Transparenz** (engl. *transparency*) von Verdrängung bedingt:

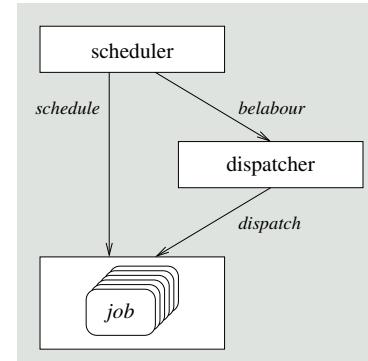
- 1 Zustand eines unterbrochenen Fadens ist **invariant**
 - Sicherung und Wiederherstellung des Prozessorstatus
 - Maßnahmen zur **Einlastung** (engl. *dispatching*) von Fäden
- 2 Verzögerte Ausführung des Fadens verletzt **keine** Termine
 - Vergabe, Überwachung und Einhaltung von Fristen
 - Zuordnung von statischer/dynamischer **Priorität** (engl. *priority*)
 - Maßnahmen zur **Einplanung** (engl. *scheduling*) von Fäden

Kostenminimierung (Komplexität von Aufgaben siehe III-2/24)

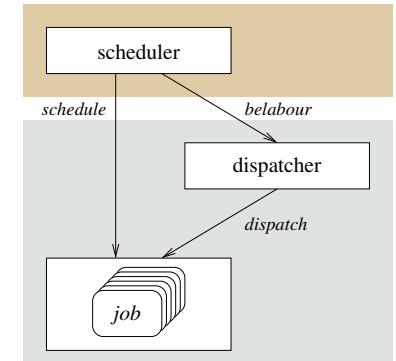
- Einfache nicht-verdrängbare Aufgaben können auf 1. verzichten
 - Einfach verdrängbare oder komplexe jedoch nicht
- Echtzeitrechensysteme können auf 2. ggf. sogar verzichten
 - Sofern die Umgebung keine **harten** Echtzeitbedingungen vorgibt



Einplanung und Einlastung



Gekoppeltes System



Entkoppeltes System

■ Zeit- und örtlich gekoppelt

- Zur Laufzeit
- Integriert in einem System
- Auf **einem** Rechner



■ Zeit- oder örtlich entkoppelt

- Vor und zur Laufzeit
- Separiert in zwei Systeme
- Ggf. auf zwei Rechner



Einplanungszeitpunkte

Adaptierbarkeit (engl. *adaptability*) vs. Vorhersagbarkeit (engl. *predictability*)

- On-line scheduling (zur Laufzeit) \leadsto kein *à priori* Wissen nötig
 - Einzige Option bei unbekannter zukünftiger Auslastung
 - Lastparameter sind erst zur Joblaufzeit bekannt
 - Getroffenen Entscheidungen sind häufig nur suboptimal
 - Eingeschränkte Fähigkeit, Betriebsmittel maximal zu nutzen
 - Ermöglicht/unterstützt jedoch ein **flexibles System**
- Off-line scheduling (zur Entwurfszeit) \leadsto *à priori* Wissen nötig
 - Voraussetzung ist ein **deterministisches System**, d.h.:
 - Lastparameter sind vor Joblaufzeit vollständig bekannt
 - Ein fester Satz von Systemfunktionen ist gegeben
 - Zur Laufzeit ist kein **NP-schweres Problem** mehr zu lösen
 - \rightarrow Einen Ablaufplan zu finden, der alle Task/Job-Fristen einhält
 - Änderungen am System bedeuten Neuberechnung des Ablaufplans
 - Gilt für alle Änderungen an Software *und* Hardware



Taktsteuerung

Zeitgesteuertes (engl. *time-triggered*) Echtzeitsystem



Einlastungszeitpunkte von Arbeitsaufträgen *à priori* bestimmt

- Alle Parameter aller Arbeitsaufträge sind *off-line* bekannt
- WCET, Betriebsmittelbedarf (z.B. Speicher, Fäden, Energie), ...



Verwaltungsgemeinkosten zur Laufzeit sind minimal

- Einlastung erfolgt in **variablen** oder **festen Intervallen**

- Variables Intervall durch **Zeitgeber** (engl. *timer*) mit der Länge des jeweils einzulastenden Arbeitsauftrags programmiert \mapsto WCET (siehe Kapitel III-3)
 - Jeder Zeitableaf bewirkt eine asynchrone Programmunterbrechung
 - Als Folge findet die Einlastung des nächsten Arbeitsauftrags statt
- Festes Intervall mittels regelmäßiger Unterbrechungen (Zeitgeber)
 - Festes Zeitraster liegt über die Ausführung der Arbeitsaufträge
 - Dient z.B. dem Abfragen (engl. *polling*) von Sensoren/Geräten



Grundsätzliche Verfahren

Vorangetrieben durch interne oder externe Ereignisse

Zeitgesteuert (engl. *time-triggered*, auch *time driven*) ✓

- Einlastung nur zu festen Zeitpunkten
 - \rightarrow Vorgegeben durch das Echtzeitrechensystem
- Offline (entkoppelte) Einplanung

Reihum gewichtet (engl. *weighted round robin*)

- Echtzeitverkehr in Hochgeschwindigkeitsnetzen
 - im Koppelnetz (engl. *switched network*)
- Untypisch für die Einplanung von **Arbeitsaufträgen**

Ereignisgesteuert (engl. *event-triggered*, auch *event driven*) ✓

- Einlastung zu Ereigniszeitpunkten
 - \rightarrow Vorgegeben durch das kontrollierte Objekt
- Online (gekoppelte) Einplanung



Vorrangsteuerung

Ereignisgesteuertes (engl. *event-triggered*) Echtzeitsystem



Einplanung und Einlastungszeitpunkte **vorab nicht bekannt**

- Asynchrone Programmunterbrechungen: Hardwareereignisse
 - Zeitsignal, Bereitstellung von Sensordaten, Beendigung von E/A
- Synchronisationspunkte: ein-/mehrseitige Synchronisation
 - Schlossvariable, Semaphor, Monitor



Ereignisse haben **Prioritäten** \mapsto **Dringlichkeiten**

- Zuteilung von Betriebsmitteln erfolgt **prioritätsorientiert**
 - Arbeitsaufträge höherer Priorität haben Vorrang
- Prioritäten werden *offline* vergeben und ggf. *online* fortgeschrieben
 - Arbeitsaufträge haben eine statische oder dynamische Priorität
- Betriebsmittel (insb. CPU) bleiben niemals absichtlich ungenutzt
 - Im Gegensatz zur Taktsteuerung, die Betriebsmittel brach liegen lässt



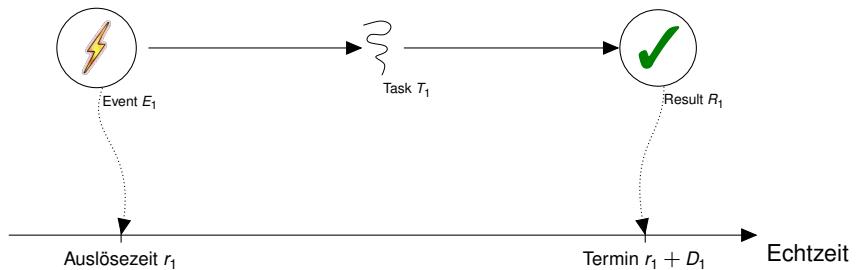
Gliederung

- 1 Einplanungseinheit
 - Elemente einer Echtzeitanwendung
 - Ausführungsstränge und Arbeitsaufträge
- 2 Ablaufsteuerung
 - Verwaltungsgemeinkosten
 - Trennung von Belangen
 - Grundsätzliche Verfahren
- 3 Zeitparameter
 - Zeitpunkte und Zeitintervalle
- 4 Planbarkeit
 - Zulässigkeit und Gültigkeit
 - Bewertung von Einplanungsalgorithmen
- 5 Zusammenfassung



Punkte auf der Echtzeitachse

Bereitstellung und Erfüllung



- Das Ereignis E_i löst zum Auslösezeitpunkt r_i den Arbeitsauftrag $J_{i,j}$ der Aufgabe T_i aus
- Das Ergebnis R_i muss bis zum Termin D_i vorliegen.



Punkte auf der Echtzeitachse (Forts.)

Bereitstellung und Erfüllung

- ☞ Auslösezeit r_i (engl. *release time*) → Arbeitsauftrag steht zur Ausführung bereit
 - Damit ist die **Einlastung** des betreffenden Auftrags möglich
 - Voraussetzung: Abhängigkeitsbedingungen³ sind erfüllt
 - Ggf. verzögert Einplanung/Koordinierung die Einlastung des Jobs
- ☞ Termin D_i (engl. *deadline*) → Arbeitsauftrag soll/muss seine Ausführung beendet haben
 - Differenzierung nach der Art seines Bezugszeitpunktes:
 - relativ (engl. *relative deadline*) zur Auslösezeit oder
 - absolut (engl. *absolute deadline*) als Echtzeit
 - absoluter Termin = Auslösezeit r_i + relativer Termin D_i
 - Je nach Anforderung weich, fest oder hart (vgl. Folie II/12)
 - Wert ∞ gibt keine Frist für den betreffenden Auftrag vor



Einschub: Einfache und komplexe Aufgaben

Einfache Aufgabe (engl. *simple task*)

- Ohne Synchronisationspunkt
 - Ausführung ist blockadefrei
 - Unabhängig vom Fortschritt anderer Aufgaben

Kann lokal betrachtet werden

- Kein Beeinflussung von oder durch andere Aufgaben

Komplexe Aufgabe (engl. *complex task*)

- Mit Synchronisationspunkt(en)
 - Benötigt Betriebsmittel
 - Fortschritt hängt von anderer Aufgaben ab

Muss global betrachtet werden

- Analyse nur im Verbund mit allen kooperierenden Aufgaben

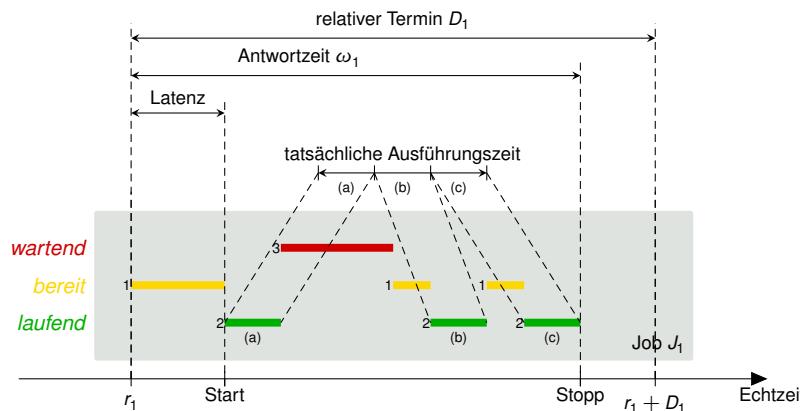


Jobphasen auf der Echtzeitachse

Ablaufzustände eines Fadens

Arbeitsauftrag einer komplexen Aufgabe

- (1) Einplanung, (2) Einlastung, (3) Synchronisation



Schlupfzeit

Der zeitliche Spielraum eines Arbeitsauftrags

- Schlupfzeit** $\sigma_{J_i} t$ (engl. *slack time*) Zeitdauer zwischen dem voraussichtlichen Ausführungsende und Termin eines sich in Bearbeitung befindlichen Arbeitsauftrags

- Unter der Annahme, dass der Arbeitsauftrag nicht mehr blockiert oder unterbrochen wird

$$\begin{aligned}\sigma_{J_i} t &= r_i + D_i - t - \text{maturity}(J_i, t) \\ \text{maturity}(J_i, t) &= e_i - \text{elapsed time}(J_i, t)\end{aligned}$$

- Ziel: Rechtzeitige, nicht möglichst schnelle Fertigstellung von Aufträgen

Gibt der Einplanung Spielraum zur Einlastung eines Auftrags

Intervalle auf der Echtzeitachse

Ausführung und Freiraum

- Latenz** (engl. *latency*) → Zeitdauer zwischen Auslösezeit und Beginn der Abarbeitung

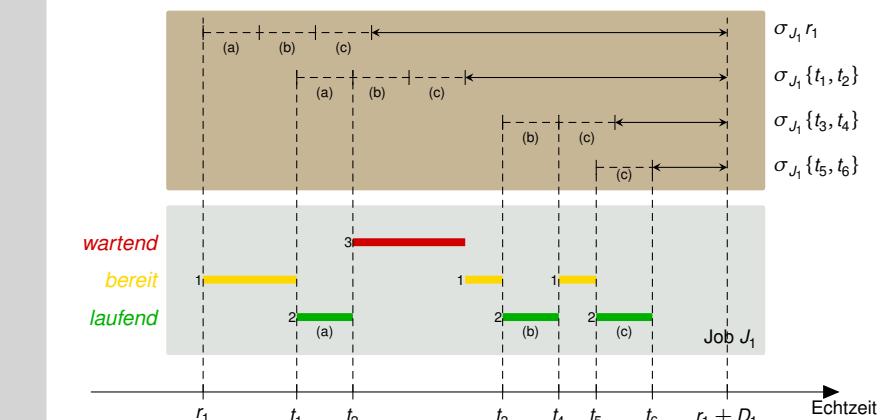
- Tatsächliche Ausführungszeit** (engl. *elapsed time*) → durch den ausgeführten Arbeitsauftrag beanspruchte Rechenzeit
 - Wird durch die **maximale Ausführungszeit** e_i (engl. *worst-case execution time*, WCET) der Aufgabe T_i beschränkt
 - Die WCET ist prinzipiell unabhängig von anderen Arbeitsaufträgen

- Antwortzeit** ω_i (engl. *response time*) → Zeitdauer zwischen Auslösung und Terminierung des Arbeitsauftrags (genauer: bis das Ergebnis bereitgestellt wurde)
 - Die **maximal erlaubte Antwortzeit** wird durch einen **relativen Termin** beschränkt: Antwortzeit $\omega_i \leq$ relativer Termin D_i

Schlupfzeit (Forts.)

Der zeitliche Spielraum eines Arbeitsauftrags

- In Phasen der Untätigkeit verringert sich die Schlupfzeit
- Während der Ausführung bleibt die Schlupfzeit konstant



Gliederung

- 1 Einplanungseinheit
 - Elemente einer Echtzeitanwendung
 - Ausführungsstränge und Arbeitsaufträge
- 2 Ablaufsteuerung
 - Verwaltungsgemeinkosten
 - Trennung von Belangen
 - Grundsätzliche Verfahren
- 3 Zeitparameter
 - Zeitpunkte und Zeitintervalle
- 4 Planbarkeit
 - Zulässigkeit und Gültigkeit
 - Bewertung von Einplanungsalgorithmen
- 5 Zusammenfassung



Zulässigkeit

(engl. *feasibility* oder *schedulability*)

- Ein Ablaufplan ist **gültig** (engl. *valid*), falls gewisse **strukturelle Vorgaben** eingehalten werden:
 - Zu jedem Zeitpunkt max. ein Arbeitsauftrag je CPU
 - Zu jedem Zeitpunkt max. eine CPU je Arbeitsauftrag
 - Keine Einplanung vor dem Auslösezeitpunkt
 - Zuteilung der tatsächlichen oder maximalen Ausführungszeit
 - Alle (un)gerichteten Abhängigkeiten werden erfüllt
- Ein Ablaufplan ist **zulässig**, falls:
 - Der Ablaufplan **gültig** ist
 - Alle Arbeitsaufträge **termingerecht** eingeplant werden

$$\forall i : \text{maximale Antwortzeit } \omega_i \leq \text{relativer Termin } D_i$$



Aufgabenstellung

Gegeben sei eine Menge Aufgaben T_i einer Echtzeitanwendung mit

- D_i dem relativen Termin (engl. *deadline*)
 e_i der maximalen Ausführungszeit (WCET)

der jeweiligen Aufgabe.

Fragestellung:

Ist diese Menge von Aufgaben **zulässig** (engl. *feasible* oder *schedulable*)?



Zulässigkeit (Forts.)

- Eine Menge von Aufgaben ist **zulässig** (engl. *feasible*)
 - hinsichtlich eines **Einplanungsalgorithmus**,
 - falls dieser Algorithmus einen zulässigen Ablaufplan erzeugt.
- Die Planbarkeit einer Menge von Aufgaben hängt somit
 - vom verwendeten Einplanungsalgorithmus
 - sowie von den **Eigenschaften der Aufgaben** ab.
 - z.B. periodisch, verdrängbar, frei von Abhängigkeiten, ...



Häufig schränken Algorithmen die Eigenschaften von Aufgaben ein

- Dies vereinfacht die Frage der Zulässigkeit oft beträchtlich
- **Aufwändige Analysen** können Einschränkungen lockern/aufheben



Optimalität (engl. *optimality*)

Ein Einplanungsalgorithmus ist **optimal** (engl. *optimal*) für eine gewisse Klasse von Aufgaben, falls er für eine Menge solcher Aufgaben einen zulässigen Ablaufplan findet, sofern ein zulässiger Ablaufplan existiert.

- Solch ein Algorithmus stellt eine **Referenz** dar
 - Schafft es dieser Algorithmus nicht, schafft es keiner!
- Die (generelle) Zulässigkeit einer Menge von Aufgaben
 - Kann auf die Zulässigkeit für diesen Algorithmus reduziert werden
 - Sofern ein entsprechendes Zulässigkeitskriterium existiert



Gliederung

- 1 Einplanungseinheit
 - Elemente einer Echtzeitanwendung
 - Ausführungsstränge und Arbeitsaufträge
- 2 Ablaufsteuerung
 - Verwaltungsgemeinkosten
 - Trennung von Belangen
 - Grundsätzliche Verfahren
- 3 Zeitparameter
 - Zeitpunkte und Zeitintervalle
- 4 Planbarkeit
 - Zulässigkeit und Gültigkeit
 - Bewertung von Einplanungsalgorithmen
- 5 Zusammenfassung



Zeitgesteuerte Systeme \leadsto analytisch

- Alle Lastparameter sind *a priori* bekannt
- Die Konstruktion einer Ablauftabelle trägt ihnen Rechnung
- Abhängigkeiten können berücksichtigt werden

☞ Alle Termine werden eingehalten

- Wenn eine **zulässige Ablauftabelle** erzeugt werden kann

Ereignisgesteuerte Systeme \leadsto konstruktiv

- Lastparameter sind nicht vollständig bekannt
- Ablauf wird erst zur Laufzeit berechnet
- Abhängigkeiten müssen explizit gesichert werden

☞ Einhaltung von Terminen muss **explizit überprüft** werden



Resümee

- **Einplanungseinheit** \rightarrow Prozedur, Faden und/oder Fadengruppe
 - Aufgaben (*Tasks*) und Arbeitsaufträgen (*Jobs*)
 - Verwaltungsgemeinkosten ein- und mehrfädiger Aufgaben
 - Einplanung als zweiphasiger Prozess
- **Ablaufsteuerung** \rightarrow Strategie & Mechanismus
 - Einplanung ist die Strategie, Einlastung ist der Mechanismus
 - entkoppelt vs. gekoppelt, Taktsteuerung vs. Vorrangsteuerung
- **Zeitparameter** sind Punkte und Intervalle auf der Echtzeitachse
 - Auslösezeit, (absoluter) Termin
 - Antwortzeit, relativer Termin, Schlupfzeit, Ausführungszeit
- **Planbarkeit** sichert Rechtzeitigkeit der Echtzeitanwendung
 - gültige und zulässige Ablaufpläne
 - optimale Einplanungsalgorithmen
 - konstruktive vs. analytische Überprüfung der Planbarkeit



- [1] Kopetz, H. :
Real-Time Systems: Design Principles for Distributed Embedded Applications.
First Edition.
Kluwer Academic Publishers, 1997. –
ISBN 0-7923-9894-7
- [2] Liu, J. W. S.:
Real-Time Systems.
Englewood Cliffs, NJ, USA : Prentice Hall PTR, 2000. –
ISBN 0-13-099651-3
- [3] Obermaisser, R. :
Event-Triggered and Time-Triggered Control Paradigms.
Springer-Verlag, 2005. –
ISBN 0-387-23043-2
- [4] Stankovic, J. A. ; Spuri, M. ; Ramamirtham, K. ; Buttazzo, G. C.:
Deadline Scheduling for Real-Time Systems.
Kluwer Academic Publishers, 1998. –
ISBN 0-7923-8269-2



Typographische Konvention

Der erste Index gibt die Aufgabe an (z. B. D_i), der Zweite (optional) bezieht sich auf den Arbeitsauftrag (z. B. $d_{i,j}$). Exponenten zeigen verschiedene Varianten einer Eigenschaft an (z. B. T^H, T^{MED}, T^{LO}). Funktionen beschreiben zeitlich variiere Eigenschaften (z. B. $P(t)$).

Eigenschaften

t (Real-)Zeit
 d Zeitverzögerung (engl. delay)

Strukturelemente

E_i Ereignis (engl. event)
 R_i Ergebnis (engl. result)
 T_i Aufgabe (engl. task)
 $J_{i,j}$ Arbeitsauftrag (engl. job) der Aufgabe T_i

Temporale Eigenschaften

Allgemein
 r_i Auslösezeitpunkt (engl. release time)
 e_i Maximale Ausführungszeit (WCET)
 D_i Relativer Termin (engl. deadline)
 d_i Absoluter Termin
 ω_i Antwortzeit (engl. response time)
 σ_i Schlupf (engl. slack)

