

Verlässliche Echtzeitsysteme

Übungen zur Vorlesung

Triple Modular Redundancy

Tobias Klaus, Florian Schmaus, Peter Wägemann

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
Lehrstuhl Informatik 4 (Verteilte Systeme und Betriebssysteme)
<https://www4.cs.fau.de>

25. April 2016



- 1 C-Quiz Teil III
- 2 Wiederholung: Grundlagen Fehlerbäume
- 3 Wiederholung: Triple Modular Redundancy
- 4 Replikation von Code



- C99
- x86 bzw. x86-64, d. h.
 - vorzeichenbehaftete Integer als Zweierkomplement implementiert
 - char hat 8 Bit
 - short hat 16 Bit
 - int hat 32 Bit
 - long hat 32 Bit auf x86 und 64 Bit auf x86-64



Frage 7

Zu was wird `INT_MAX + 1` ausgewertet?

1. 0
2. 1
3. `INT_MAX`
4. `UINT_MAX`
5. nicht definiert

Erklärung

`signed int`-Überlauf ist nicht definiert.



Frage 8

Zu was wird `-INT_MIN` ausgewertet?

1. 0
2. 1
3. `INT_MAX`
4. `UINT_MAX`
5. `INT_MIN`
6. nicht definiert

Erklärung

Es gibt keine Zweierkomplementdarstellung für `-INT_MIN`



Frage 9

Angenommen x hat Typ `int`. Ist $x \ll 0 \dots$

1. definiert für alle Werte
2. definiert für manche Werte
3. definiert für keinen Wert

von x ?

Erklärung

- negative Werte können nicht nach links verschoben werden
- noch nicht einmal um 0 Bit



1 C-Quiz Teil III






2 Wiederholung: Grundlagen Fehlerbäume

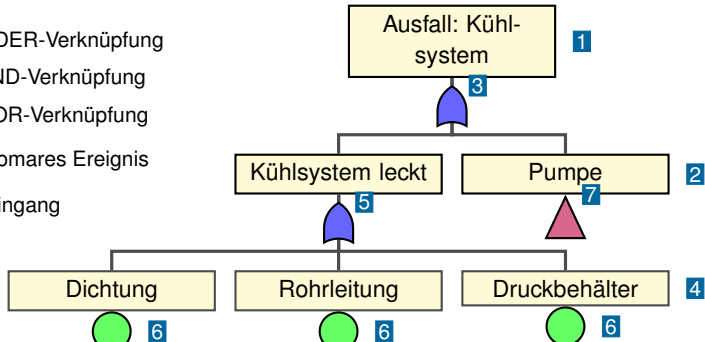
3 Wiederholung: Triple Modular Redundancy

4 Replikation von Code



Fehlerbäume – Wiederholung

-  ODER-Verknüpfung
-  UND-Verknüpfung
-  XOR-Verknüpfung
-  atomares Ereignis
-  Eingang

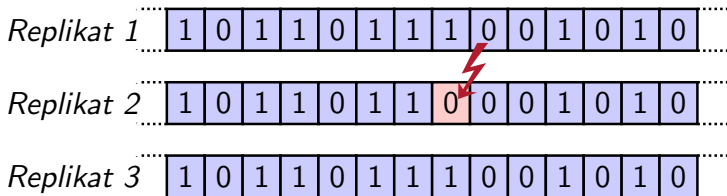


1. Schadensereignis
2. Ereignisse auf Ebene 2
3. Logische Verknüpfung
4. Ereignisse auf Ebene 3
5. Logische Verknüpfung
6. Atomare Ereignisse
7. Eingänge zerlegen den Fehlerbaum \rightarrow Neuer Teilbaum



- 1 C-Quiz Teil III
- 2 Wiederholung: Grundlagen Fehlerbäume
- 3 Wiederholung: Triple Modular Redundancy**
- 4 Replikation von Code

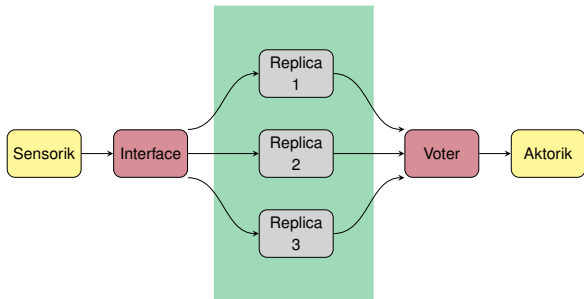




- **Wie viele Replikate** benötigt man?
- Arten des Fehlverhaltens (von n Replikaten sind f fehlerhaft)
 1. fail-silent \rightarrow Anzahl Replikate: $n = f + 1$
 2. fail-consistent \rightarrow Anzahl Replikate: $n = 2f + 1$
 3. malicious \rightarrow Anzahl Replikate: $n = 3f + 1$



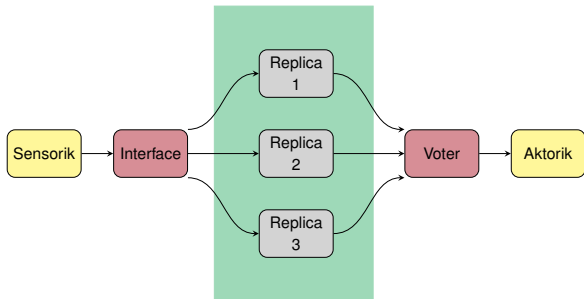
Triple Modular Redundancy



- Schnittstelle sammelt Eingangsdaten (Replikdeterminismus)
- Verteilt Daten und aktiviert Replikate
- Mehrheitsentscheider (Voter) wählt Ergebnis
- Ergebnis wird an Aktuator versendet



Triple Modular Redundancy



Redundanzbereich

Ausschließlich Replikatausführung

- Erweiterung der Ausgangsseite mit Informationsredundanz
- Mehrheitsentscheid über Berechnungsergebnisse



Speicherorganisation auf einem Mikrocontroller

```
int a; // a: global, uninitialized
int b = 1; // b: global, initialized
const int c = 2; // c: global, const

void main() {
    static int s = 3; // s: local, static, initialized
    int x, y; // x: local, auto; y: local, auto
    char* p = malloc( 100 ); // p: local, auto; *p: heap (100 byte)
}
```

compile / link

Quellprogramm

Symbol Table	<a>
.data	s=3 b=1
.rodata	c=2
.text	main
...	
ELF Header	

ELF-Binary



Speicherorganisation auf einem Mikrocontroller

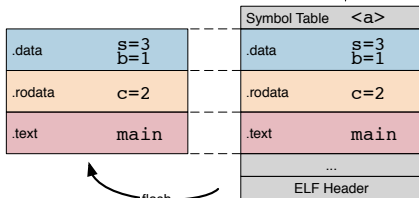
```
int a;           // a: global, uninitialized
int b = 1;      // b: global, initialized
const int c = 2; // c: global, const

void main() {
    static int s = 3; // s: local, static, initialized
    int x, y;         // x: local, auto; y: local, auto
    char* p = malloc( 100 ); // p: local, auto; *p: heap (100 byte)
}
```

compile / link

Quellprogramm

Flash / ROM



μ -Controller

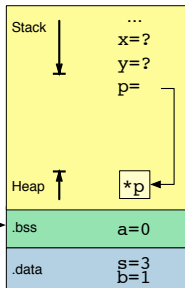
ELF-Binary



Speicherorganisation auf einem Mikrocontroller

RAM

Flash / ROM

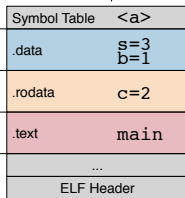
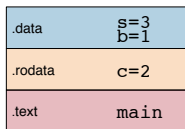


```
int a; // a: global, uninitialized
int b = 1; // b: global, initialized
const int c = 2; // c: global, const

void main() {
    static int s = 3; // s: local, static, initialized
    int x, y; // x: local, auto; y: local, auto
    char* p = malloc( 100 ); // p: local, auto; *p: heap (100 byte)
}
```

compile / link

Quellprogramm



µ-Controller

ELF-Binary

flash

C-Code vs. Assembler-Code

C-Code

```
int a;  
int b = 1;  
const int c = 2;  
void main() {  
    static int s = 3;  
    int x, y;  
    char* p = malloc( 100 );  
}
```

Assembler-Code

```
4004f0 <main>:  
4004f0: push    %rbp  
4004f1: mov     %rsp,%rbp  
4004f4: sub    $0x10,%rsp  
4004f8: movabs $0x64,%rdi  
4004ff: 00 00 00  
400502: callq  4003e0 <malloc@plt>  
400507: mov    %rax,-0x10(%rbp)  
40050b: add    $0x10,%rsp  
40050f: pop    %rbp  
400510: retq
```

Wo können Datenfehler auftreten?

1. RAM: `-0x10(%rbp)`
2. Allgemeine CPU-Register: `%rsp`
3. Sonstige CPU-Register: `%rip, %rflags`



Replik 1

```
void repl_2(void* p){  
    ticks_t time =  
        ezs_get_time();  
    ...  
}
```

Replik 2

```
void repl_2(void* p){  
    ticks_t time =  
        ezs_get_time();  
    ...  
}
```

Replik 3

```
void repl_3(void* p){  
    ticks_t time =  
        ezs_get_time();  
    ...  
}
```

Sicherstellung Replikdeterminismus

- Globale diskrete Zeitbasis
- Einigung über Eingabewerte
- Statische Kontrollstruktur der Replikate
- Deterministische Algorithmen

☞ Sicherstellung, dass Replik *innerhalb Zeitspanne* Ergebnis liefert



- 1 C-Quiz Teil III
- 2 Wiederholung: Grundlagen Fehlerbäume
- 3 Wiederholung: Triple Modular Redundancy
- 4 Replikation von Code**



Stringification von CPP

```
#define MAX(repl, a, b) int max##repl(int a, int b){ \
                        return a > b ? a : b;      \
                    }

int main() {
    MAX(1, 23, 42);
    MAX(2, 23, 42)
}
```

- Verwendung des C-Präprozessors (CPP)
 - ##: „Token Pasting Operator“
 - Konkatenieren zweier Token zu einem
- ☞ Es geht eleganter ...



C++ Template

```
template <typename T>
T max(T x, T y)
{
    T value;
    if (x < y)
        value = y;
    else
        value = x;
    return value;
}
...
double md = max<double>(2.3, 4.2);
auto mi = max<int>(230, 42);
```

- Templates ermöglichen generische Programmierung
- Wiederverwendung durch **Parametrisierung**
- Unterscheidung von Funktions- & Klassen-Templates
- Expansion zur Compilezeit \rightsquigarrow Quelltext muss verfügbar sein (im Header)
- „Code Bloat“ beim Compilieren \rightarrow **nutzbar für Replikation von Code**



C++ Template Spezialisierung

```
template <float T>
T my_func(T x, T y) // specialized template for T == float
{
    T a = x;
    ...
}
```

- Spezialisierungen von Templates möglich
 - Effizientere Implementierung für bestimmte Typen
- Nutzbar zum „Zählen“ von Templates
- Mehrere Template-Parameter möglich:

Mehrere Template-Parameter

```
template <typename A, typename B, typename C>
T my_other_func(A x, B y, C z) {
    ...
}
my_other_func<Dog, Cat, Mouse>(m, n, o);
```



Assembly-Code gemischt mit Source-Code

```
int main(){
4007cd: 55                push   %rbp
4007ce: 48 89 e5         mov    %rsp,%rbp
4007d1: 48 83 ec 10     sub    $0x10,%rsp
int a = max<int>(23U, 42);
4007d5: be 2a 00 00 00   mov    $0x2a,%esi
4007da: bf 17 00 00 00   mov    $0x17,%edi
4007df: e8 04 01 00 00   callq 4008e8 <_Z3maxIiET_S0_S0_>
4007e4: 89 45 fc         mov    %eax,-0x4(%rbp)
std::cout << a << "\n";
4007e7: mov    -0x4(%rbp),%eax
...

```

- objdump: Ausgabe von Informationen von Objektdateien
- Nützliche Optionen
 - -S: Ausgabe von Quell-Code im Assembly-Code (Debug-Symbole notwendig)
 - -D: alle Sektionen disassemblieren



C Linkage

```
// C++ code
extern "C" void f(int); // one way
extern "C" {           // another way
    int g(double);
    double h();
};
void code(int i, double d)
{
    f(i);
    int ii = g(d);
    double dd = h();
    // ...
}
```

- Name mangling von C++ verhindern
⇒ C++-Code aus C-Code aufrufen

