

# Verlässliche Echtzeitsysteme

Überblick Echtzeitsysteme (EZS) in 10 Minuten

---

Peter Wägemann

Lehrstuhl für Systemsoftware

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

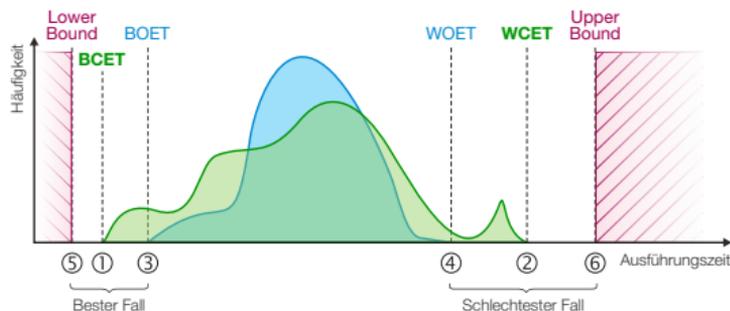
<https://sys.cs.fau.de>

# Was kennzeichnet ein Echtzeitsysteme?

- Berechnungen an *Realzeit* gekoppelt
- Interaktion mit Umgebung
  - Sensorik
  - Aktorik
- Quadrocopter  $\rightsquigarrow$  Fluglageregelung
- EZS kennzeichnen sich nicht dadurch, dass sie *besonders schnell* sind
- *Rechtzeitigkeit* ist von Berechnungen sind entscheidend
  - Harte/feste/weiche Termine

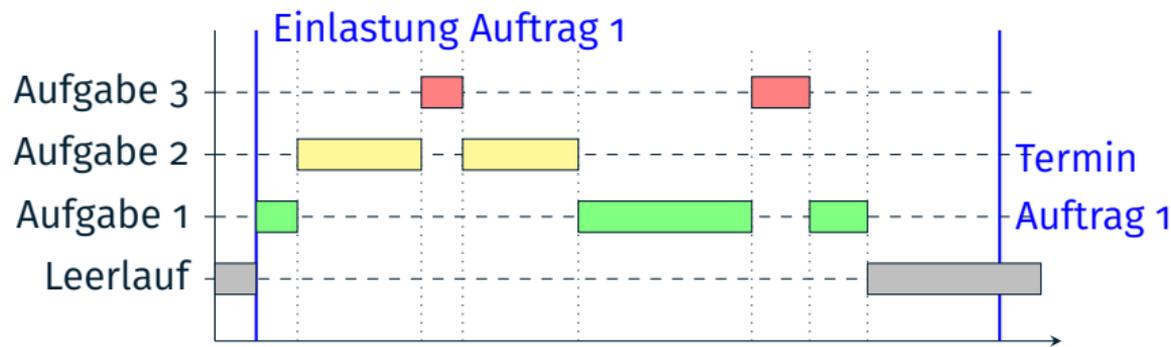
# Welche Parameter hat ein Echtzeitsysteme?

- Einzelne periodische Aufgabe (engl. task):  $T = (p, e, D)$  (vereinfacht)
  - $p$ : Periode → 9 ms
  - $e$ : max. Ausführungszeit (engl. worst-case execution time, WCET) → 1 ms
  - $D$ : relativer Termin (engl. deadline) → 9 ms
- $p$  und  $D$  aus zu kontrollierendem Objekt
- $e$



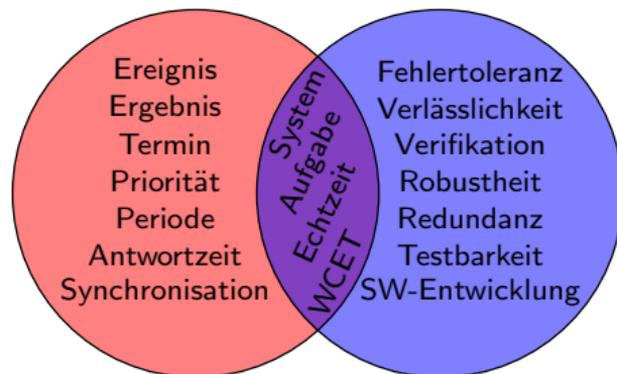
- Bestimmungsmethoden:
  - messbasiert  $\leadsto$  worst-observed execution time, WOET
  - analytisch  $\leadsto$  obere Schranke

# Wie plant man ein Echtzeitsysteme?



- Dynamische Ablaufplanung
  - Prioritätsorientierter Ablauf, Verdrängung von Aufgaben
  - Analyse der Antwortzeiten (Beginn → Ende eines Auftrags)
- Statische Planung
  - Ablauftabellen
  - Zeitfenster statisch zugeteilt

# Abgrenzung EZS ↔ VEZS



## ■ EZS

- Fokus auf *zeitliche Eigenschaften*
- Planbarkeit, Ablaufplanung
- EZS-Architekturen

## ■ VEZS

- Fokus auf *Verlässlichkeit*
- Funktionale Sicherheit
- Robuste, fehlertolerante System
- Verlässliche Entwicklung

→ EZS ohne VEZS möglich, und umgekehrt