Embedded RTOS

QEMU를 통해 임베디드 RTOS 구현하기

요약

임베디드 컴퓨터란 무엇인가?

QEMU, RTOS란 무엇인가?

부팅하기

UART, 타이머 개발

스케줄러, 이벤트 개발

**작성자** 53기 문연수

[yyyynoom@gmail.com](mailto:yyyynoom@gmail.com)

1. Narrative

특정 용어를 한글로 옮겼을 때 그 의미가 명확하지 않다면 원어 그대로 사용한다. 그 외의 모든 용어는 한글로 옮겨 작성한다. 가령 후술할 ‘hard real-time’의 경우 ‘단단한 실시간’, ‘강력한 실시간’ 등의 단어로 번역해도 그 의미가 직관적이지 않기에 논문에 나온 ‘hard real-time’ 이라는 용어를 그대로 사용했다.

일부 용어들의 경우 원어를 발음에 따라 한글로 옮겨 적은 경우가 다수 있는데 이는 해당 용어가 원어 혹은 번역된 용어보단 발음 그대로 쓰이는 것이 관용적인 경우이다. 예를 들어 task는 그 뜻이 “a piece of work, especially something unpleasant” 이기에 ‘과업’ 혹은 ‘과제’ 라는 단어로 옮길 수 있으나 컴퓨터, 특히 운영체제에서 task는 “컴퓨터 시스템 내 활동의 기본적인 단위.” 라는 뜻으로 쓰인다. 또한 이러한 의미로 쓰이는 모든 것들을 관용적으로 태스크라 부른다. 이러한 경우 task를 원어 그대로 쓰거나 ‘과업’, ‘과제’ 등으로 옮기지 않고 한글로 ‘태스크’라 작성한다.

약어의 경우 처음 등장할 때에는 생략하지 않고 그대로 작성한다. 그 다음 해당 용어 뒤에 소괄호와 함께 ‘이하 ~(물결표)’ 로 작성한다. 이후 나오는 ‘~’에 해당하는 약어들은 해당 소괄호 앞에 붙은 용어를 의미한다. **2. Background Theory**에 나오는 ‘Operating System’의 경우 “Operating System(이하 OS)” 로 작성하였다. 해당 서술 다음 나오는 모든 약어 ‘OS’는 ‘Operating System’을 뜻한다.

약어가 동일하여 의미가 중복되는 경우가 발생할 수 있으나 문맥상 그 의미를 쉽게 구분이 가능하다면 약어 그대로 작성한다. 그러나 약어의 의미가 중복되면서 그 사이의 구분이 어렵다면 원어로 작성한다.

1. Introduction

임베디드 시스템에서 동작하는 Real-Time Operating System(이하 RTOS)를 개발하는 것이 목적이다. 모든 동작이 언제나 정해진 시간에 수행되진 않으나, 어느 정도의 적시성을 보장하며, 사용자가 발생시킨 이벤트에 따라 적절한 동작을 수행하는 Soft Real-Time OS를 구현한다. 개발 환경은 다음과 같다:

* 개발 PC의 운영체제: Linux
* 컴파일러: ARM-GCC
* 하드웨어: ARM RealView Platform Baseboard for Cortex-A8(이하 RealViewPB)
* 시계이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명에뮬레이터: QEMU

Figure 1 RTOS개발 순서

개발 순서는 다음과 같다:

1. 개발 PC(Linux)에서 코드를 작성한다.
2. 코드를 크로스 컴파일러(GCC-ARM)를 통해 타깃 아키텍처(GCC, RealViewPB)에 맞춰 컴파일 한다.
3. 생성된 바이너리 이미지를 QEMU 에뮬레이터를 통해 실행시켜 테스트를 진행한다.

1~3 순서를 반복하며 개발을 진행한다.

1. Background Theory

기본적으로 운영체제, 컴파일러, C, 어셈블리, 그리고 ARM 아키텍처에 대한 약간의 지식이 있다는 것을 가정하고 학술지를 작성하였다. 따라서 일부 용어들(Linker, Context Switching, volatile keyword, etc.)의 경우 그 뜻과 기능에 대해서 따로 설명하지 않고 넘어갈 수 있음을 알린다.[[1]](#footnote-1)

* **임베디드 컴퓨터 (Embedded Computer)**  
   임베디드 컴퓨터는 다른 장치에 포함되어 있어서 미리 정해진 한 가지 일이나 몇 가지 소프트웨어만 실행하는 컴퓨터이다. 즉 Personal Computer (이하 PC)처럼 여러가지 기능 (음악과 동영상 재생, 게임, 문서 작성, etc.)을 수행하기보단 만들 때부터 그 기능이 한정되어 특정 기능만을 계속 수행하는 장비라는 뜻이다. (David A. Patterson, John L. Hennessy 2018, 5)  
   임베디드 컴퓨팅 장치도 소프트웨어가 있어야 동작한다. 규모가 작거나 극단적인 최적화가 필요한 임베디드 장치는 운영체제 없이 펌웨어로만 동작하기도 하지만 시스템의 자원과 복잡도를 관리하는 것이 더 중요한 임베디드 장치에서는 임베디드 운영체제를 사용하는 것이 일반적이다 (이만우 2019, 4).
* **RTOS (Real Time Operating Systems)** Operating system(이하 OS)이라는 용어에 “real-time” 이 쓰였을 때 의미하는 바는 간단히 말해 임베디드 애플리케이션이 외부 이벤트에 실시간으로 응답할 수 있음을 뜻한다. 그 반대는 다른 태스크(컴퓨터 활동 내 기본 단위, 아래에서 더 자세하게 다룬다.)를 기다리거나 혹은 수행이 완료될 때까지 기다리는 것을 의미한다. 이는 또 다시 ‘Hard real-Time’과 ‘Soft Real-Time’이란 용어로 나뉘게 된다.   
   hard real-time 은 그 행동이 **언제나** 정해진 마감 시간에 반드시 끝나야 함을 의미한다. 이는 비디오 스트리밍 처리, 자동차 엔진의 스파크 플러그의 점화, 도플러 레이더의 에코 처리 등을 포함한다.   
   Soft real-time 은 hard real-time 과는 다르지만 일종의 적시성을 필요로 하는 곳에 적용된다. 그 말인 즉, 마감 시간을 놓치는 것이 시스템의 무결성을 손상시키진 않으나, 해로운 효과를 가질 수 있음을 말한다. 이들은 소매점의 point of sale (POS) 시스템, ATM과 다른 신용 카드 장치, 그리고 PDA 등이 될 수 있다. (D. Stepner, N. Rajan, D. Hui 1999, 2)
* **QEMU**QEMU는 상표로 등록되지 않은, 그리고 오픈 소스인 machine emulator이자 virtualizer이다.  
   machine emulator를 사용하면, QEMU는 OS를, 그리고 하나의 장치(예, ARM 보드)에서 만들어진 프로그램을 다른 장치(예, 독자의 개인 PC)에서 구동이 가능하다. 또한 dynamic translation을 사용함으로써, 좋은 성능을 끌어낼 수 있다.  
   virtualizer를 이용하면, QEMU는 guest code를 호스트 CPU에서 직접 실행함으로써 네이티브와 가까운 성능을 달성할 수 있다. (Main Page, Aug 28, 2020)

1. 메모리 설계

개발에 들어가기 앞서, RTOS의 메모리 구조를 먼저 설계한다. 필자는 QEMU가 기본적으로 할당해주는 128MB를 활용해 메모리의 크기는 신경 쓰지 않고 넉넉하게 사용할 것이다. 메모리의 배치 역시 장치들의 특성을 고려하지 않고 그냥 선형적으로 배치한다.[[2]](#footnote-2)

우선 처음 시작 주소(0x00000000)부터 다음 1MB(0x000FFFFF)까지를 text 영역으로 사용할 것이다. 사실 리눅스나 Windows와 같은 거대한 운영체제를 개발하는 것이 아니기에 text 영역은 대충 수십 KB면 충분하지만 앞서 말했듯이 논의를 간단하게 하기 위해 메모리를 넉넉하게 잡아서 사용할 것이다.

다음으로 ARM의 7가지 동작 모드 각각의 스택으로 1MB씩 총 7MB를 할당하겠다. 0x00100000 부터 USR & SYS (2MB), SVC, IRQ, FIQ, ABT, UND 순서대로 각각 1MB씩 배치해서 0x007FFFFF까지를 동작 모드 별 스택으로 할당한다.

RTOS를 개발하는 것이기 때문에 RTOS 위에서 동작하는 태스크의 스택 영역도 할당해야 한다. 전체 태스크 스택의 크기는 64MB, 각 태스크의 스택 크기는 1MB로 책정할 것이다. 따라서 필자가 작성하는 RTOS의 최대 태스크의 개수는 64개가 된다. 마지막으로 전역 변수 영역을 1MB로 할당하겠다.

이렇게 할당하고도 남은 나머지 공간(55MB)을 동적 할당용 메모리로 사용하면 최종적으로 **Figure 2**와 같은 형태의 메모리 구조를 가지게 된다:

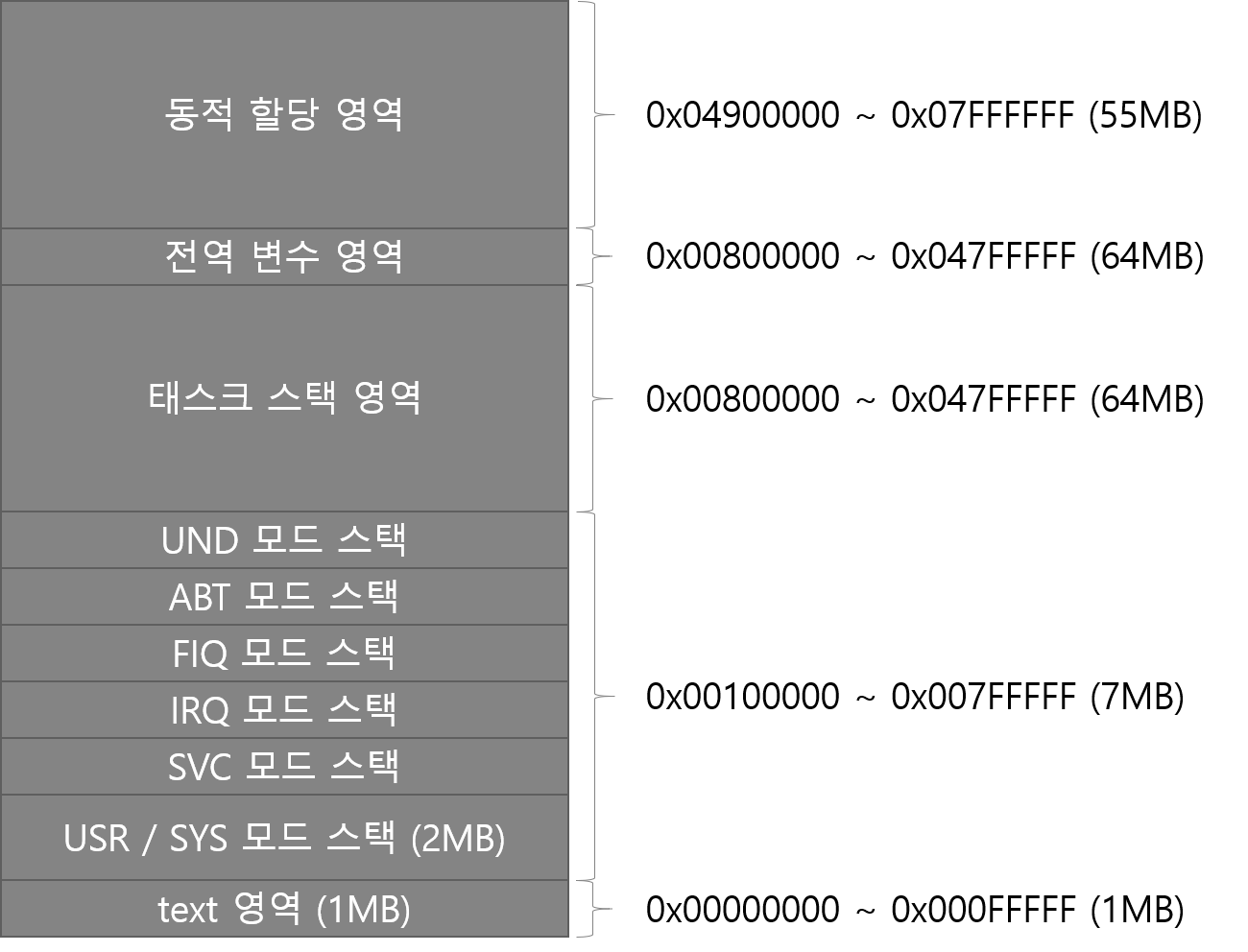
****

Figure 2 필자가 설계한 RTOS의 메모리 배치와 구성

각각의 동작 모드에 대한 설명은 Exception Vector Table과 함께 설명할 것이다.

1. Exception Vector Table

전원이 켜지면 ARM은 Exception Vector Table(이하 EVT)의 reset vector를 읽는다. 일반적으로 EVT의 기본 위치는 0x00000000이다. 따라서 보통ARM은 전원이 켜지면 메모리의 시작 위치를 읽는다 (reset vector의 오프셋 역시 0x00이기 때문에).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 오프셋 | 이름 | 설명 |
| 0x00 | Reset | 전원이 켜지면 실행됨 |
| 0x04 | Undefined Instruction | 잘못된 명령어를 실행했을 때 |
| 0x08 | SVC (Supervisor Call) | SVC 명령으로 발생시키는 exception |
| 0x0C | Prefetch Abort | 명령어 메모리에서 명령어를 읽다가 문제가 발생 |
| 0x10 | Data Abort | 데이터 메모리에서 데이터를 읽다가 문제가 생김 |
| 0x14 | Not used | 사용하지 않음 |
| 0x18 | IRQ interrupt | IRQ 인터럽트가 발생했을 때 |
| 0x1C | FIQ interrupt | FIQ 인터럽트가 발생했을 때 |

Table 1 Exception Vector Table 정보

ARM에는 7개의 Exception이 있고 **Table 01**의 설명에 해당하는 상황이 발생하면 Program Counter(이하 PC)를 EVT에 정의된 오프셋 주소로 강제 변환한다.

EVT의 Exception은 각각 4바이트씩 할당되어 있고, 32비트 머신이기 때문에 하나의 Exception에 하나의 명령어만 실행이 가능하다. 명령어 하나로는 Exception을 제대로 다 처리할 수 없기 때문에 보통 여기에 Branch명령어(C의 goto 키워드에 해당하는 명령어)를 넣어서 Exception을 처리하는 코드로 분기한다. 이 Exception을 처리하는 코드를 Exception Handler(이하 EH)라고 부른다.

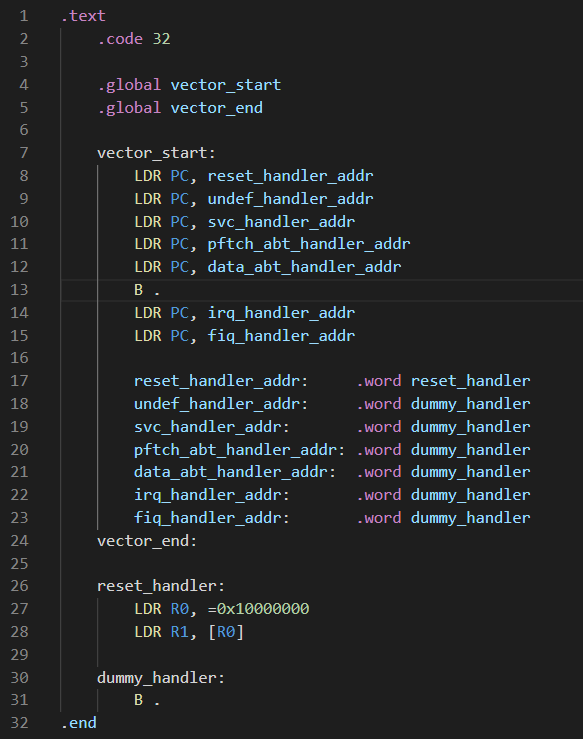
이제 위 논의를 토대로 EVT테이블을 만들어볼 것이다:

Figure 3 EVT 구현 코드

Figure 4 EVT구현 코드

2행은 각 명령어의 크기가 32 비트(ARM 모드)라는 정보를 전달한 것이다. 앞서 EVT의 시작 주소를 기점으로 4바이트씩 떨어진 위치에 Exception을 처리하는 명령어가 배치되어야 하므로 명령어의 크기를 32비트로 지정했다.

4, 5행의 vector\_start와 vector\_end를 왜 global로 선언했는지는 이후 Linker Script와 관련된 내용을 진행하면서 다시 한번 설명하겠다.

8~15행의 코드가 바로 Exception이 발생했을 때 분기해야 할 주소를 등록하는 코드이다. 지금은 아직 reset exception이 발생했을 때 분기하는 reset handler 만 등록했지만(이 역시 아직 내용이 부실하다) 나머지 EH는 진행하면서 천천히 구현하도록 하겠다. 13행은 0x14위치의 Not Used 영역으로 4바이트를 채우기 위해 그냥 무한 반복 명령어(현재 주소로 분기하는 명령어)를 집어넣었다

이제 해당 어셈블리 코드를 타깃 플랫폼에 맞춰 컴파일하고 생성된 ELF 파일을 QEMU로 실행시키면 제대로 동작할까? 아쉽지만 제대로 된 결과를 보기 어려울 수 있다. 이는 컴파일러의 Linking 방식 때문인데 이는 다시 아래에서 자세하게 설명하도록 하겠다.

4. Results

(1) 결과1 분석

~ 잘 나왔다.

(2) 결과2 분석

~ 잘 나오지 않았다. 결과를 보여주고 결과에 대해 분석한 내용을 서술합니다.

5. Conclusion

결론입니다. 위 내용들을 종합하여 한 문단에 요약하고 앞으로의 과제나 미래, 실험의 최종 결과 등으 로 내용을 끝맺습니다.

Reference

1. D. Stepner, N. Rajan and D. Hui, "Embedded application design using a real-time OS," Proceedings 1999 Design Automation Conference (Cat. No. 99CH36361), New Orleans, LA, USA, 1999, pp. 151-156, doi: 10.1109/DAC.1999.781301.
2. David A. Patterson and John L. Hennessy. *컴퓨터 구조 및 설계:하드웨어/소프트웨어 인터페이스*. n.p.: 한티미디어, 2018.
3. "Main Page." *QEMU Wiki*. last modified Jul 9, 2020, accessed Aug 28, 2020, https://wiki.qemu.org/Main\_Page.
4. 이만우. *임베디드 SO 개발 프로젝트:ARM 기반 펌웨어/RTOS의 원리와 구조*. n.p.: 인사이트, 2019.

1. 운영체제와 C 그리고 어셈블리에 대한 배경 지식이 없다면 이해하기 다소 어려울 수 있습니다. 최대한 쉽게 쓰기 위해 노력했으나 그래도 이해가 되지 않는다면 운영체제와 C 그리고 ARM 어셈블리와 관련된 서적을 각각 한 권 정도 읽고 오는 것을 권장 드립니다. [↑](#footnote-ref-1)
2. 마른 수건의 물기를 쥐어짜는 듯한 극한의 최적화를 요구하는 실제 임베디드 시스템에서 이렇게 큰 메모리를 마구잡이로 할당하는 것은 사실상 불가능 합니다. 메모리의 배치 역시 장치의 성능과 용량에 따라 그 주소를 달리 하는 경우가 많습니다. [↑](#footnote-ref-2)