AUTOMAÇÃO EM TEMPO REAL

Trabalho Final - Etapa 1

Beatriz Siqueira Campagnaro - 2022061440, Daniel Nogueira Junqueira - 2021072244 Disciplina: Automação em Tempo Real

I. Introdução

presente trabalho tem por objetivo descrever e discutir a etapa 1 do trabalho final da disciplina *Automação em Tempo Real*, referente a automação de processos utilizando programação *multithread* no contexto industrial. Como mostrado na descrição do trabalho, o projeto consiste de 6 tarefas principais, das quais vamos relembra-las, de forma resumida, para ser possível estruturar o raciocínio e a arquitetura do projeto implementado:

- Leitura dos Controladores Lógicos Programáveis (CLPs): simula a leitura dos CLPs fornecendo duas informações principais: mensagens provenientes dos detectores de rodas quentes (hotbox) e mensagens provenientes das remotas de E/S (sinalização ferroviária). Tais mensagens são depositadas em uma lista circular na memória.
- 2) Captura de dados de sinalização ferroviária: retira da lista circular criada na tarefa anterior as mensagens provenientes da sinalização ferroviária e verifica o conteúdo do campo DIAG das mesmas. Se DIAG = '1', a mensagem é repassada para a visualização de rodas quentes. Caso contrário, a mensagem é depositada em um arquivo em disco do projeto.
- 3) Captura de dados de detectores de rodas quentes: retira da lista circular as mensagens de *hotbox* e encaminha para a tarefa de visualização de rodas quentes.
- 4) Exibição dos dados de sinalização ferroviária: é notificada da presença de uma ou mais mensagens no arquivo em disco, retira as mensagens e as exibe em um terminal no formato adequado.
- 5) Exibição dos dados de rodas quentes: recebe duas mensagens diferentes, provenientes tanto da captura de dados de sinalização ferroviária quanto dos detectores de rodas quentes. Exibe as mensagens em um terminal no formato adequado pedido no trabalho.
- 6) Leitura do teclado: Recebe caracteres do teclado, fornecendo o tratamento adequado em relação a pausa/execução de cada tarefa mencionada nos itens anteriores, podendo também encerrar todo o programa.

II. ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

Nessa seção descrevemos a arquitetura implementada nessa etapa 1, de acordo com as tarefas citadas na seção anterior.

Tarefa 1. Nessa tarefa, como estamos simulando a leitura de CLPs representando 2 tipos de mensagens, escolhemos por utilizar 2 *threads* para tal tarefa, no sentido que temos uma

thread para a geração de mensagens provenientes dos detectores de rodas quentes, e outra thread referente as mensagens de sinalização ferroviária. A periodicidade de que cada tipo de mensagem é gerada é diferente também, o que favorece o uso de uma thread para cada tipo de mensagem. Implementamos a temporização com o timeout da função WaitForSingleObject()¹ para não fazer uso da função Sleep(), já adiantando isso nessa etapa do trabalho. Tais mensagens são geradas no formato requisitado no trabalho e depositadas na lista circular com capacidade máxima de 200 mensagens.

1

Tarefa 2. Tal tarefa consiste em uma *thread* que acessa e retira somente as mensagens provenientes de sinalização ferroviária da lista circular, verificando o campo 'DIAG' da mesma. Caso DIAG = 1, simulamos um envio da mensagem para a Tarefa 5 (visualização de rodas quentes). O envio não acontece de fato, sendo apenas simulado para escopo de apresentação nessa etapa 1.

Caso contrário, a mensagem é depositada em um arquivo em disco (.txt) chamado sinalizacao.txt e a Tarefa 4 é sinalizada que uma mensagem em disco foi depositada. Isso também é simulado devido ao fato de não ser o escopo da etapa 1.

Tarefa 3. Temos mais uma *thread* para essa tarefa, em que consumimos as mensagens referentes a *hotbox* da lista circular e simulamos o repasse das mensagens para a Tarefa 5. O envio não acontece de fato, sendo apenas simulado para escopo de apresentação nessa etapa 1.

Tarefa 4. Nessa etapa, temos um **processo** a mais no projeto para representar essa tarefa. Tal processo é notificado da presença de uma ou mais mensagens no arquivo .txt criado, que retira as mensagens e as exibe em um terminal exclusivo para esse processo no formato adequado.

Tarefa 5. Também temos um **processo** a mais para essa tarefa, a fim de receber as mensagens provenientes da captura de dados de sinalização ferroviária e de rodas quentes para exibi-las no formato adequado em um terminal exclusivo. Tal tarefa é apenas simulada com seu processo criado, já que a conexão por meio de *pipes* com os outros processos são referentes a etapa 2.

Tarefa 6. Corresponde a uma *thread* no nosso projeto, responsável por sincronizar as operações de entrada do teclado de acordo com as threads e processos criados, fornecendo a devida execução do fluxo do trabalho. As operações de entrada do teclado são realizadas conforme descrito no trabalho.

A tabela I mostra a quantidade de *threads* e processos que temos no projeto. É importante destacar que, além dos valores mostrado na tabela, também temos o **processo principal**

¹https://learn.microsoft.com/en-us/windows/win32/api/synchapi/nfsynchapi-waitforsingleobject

AUTOMAÇÃO EM TEMPO REAL 2

Tarefa	# Threads	# Processos
1	2	0
2	1	0
3	1	0
4	0	1
5	0	1
6	1	0
Total	5	2

 $\label{eq:TABLE I} \mbox{Quantidade de threads e processos no programa.}$

Fig. 1. Processo principal da aplicação.

da arquitetura, que é responsável pela criação dos outros processos da Tarefa 4 e 5 discutidos aqui.

III. RESULTADOS

Nessa seção apresentamos os resultados que obtemos ao execeutar o projeto. Ao começar a execução, 3 terminais referentes ao programa principal será aberto, sendo cada um deles: (i) processo principal da aplicação, (ii) processo responsável pela exibição dos dados de sinalização ferroviária, (iii) processo responsável pela exibição de rodas quentes. A figura 1 mostra em execução o processo principal do projeto. A figura 2, por sua vez, compara a execução do processo principal com os processos de exibição de sinalização ferroviária 2(a) e de exibição de rodas quentes 2(b), bem como o devido controle de continuar/pausar os processos secundários também mostrado no processo principal.

REFERENCES

[1] C. S. Filho e M. Szuster, *Programação Concorrente Em Ambiente Windows - uma Visão de Automação -* Editora: UFMG, 2003

(a) Execução do processo principal e de exibição de sinalização ferroviária.

```
Remangem de rodas quentes enviada por pipes: 0000002;99;IME-0902;422:56:58:163
Mensagem de rodas quentes enviada por pipes: 0000002;99;IME-0902;422:56:58:176
Mensagem de rodas quentes enviada por pipes: 0000001;99;IME-0902;422:56:58:076
Mensagem de rodas quentes enviadas por pipes: 0000001;99;IME-0902;422:56:58:1307
Mensagem de rodas quentes enviadas por pipes: 0000001;99;IME-0902;422:56:58:1307
Mensagem de rodas quentes enviadas por pipes: 0000001;99;IME-0902;125:56:51:1307
Mensagem de rodas quentes enviadas por pipes: 0000000;99;GW-0918;122:56:51:1307
Mensagem de rodas quentes enviadas por pipes: 0000000;99;GW-0918;122:56:51:270
Mensagem de rodas quentes enviadas por pipes: 000000;99;GW-0918;122:56:51:270
Motion message: 0000001;99;GW-0918;122:56:55:290
Motion message: 0000001;99;GW-0918;09;GW-0918;122:56:53:270
Motion message: 0000001;99;GW-0918;09;GW-0918;122:56:53:270
Motion message: 0000001;99;GW-0918;09;GW-0918;122:56:53:270
Motion message: 0000001;99;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW-0918;09;GW
```

- (b) Execução do processo principal e de exibição de rodas quentes.
- Fig. 2. Controle do fluxo de execução via teclado.