

Université de Nantes
UFR des Sciences et Techniques
Master ALMA 1

TP Système Temps Réel Embarqué

Robin BONCORPS
Guillaume CHARON
Jérôme PAGES



UNIVERSITÉ DE NANTES

Nantes, le 13 novembre 2012

Sommaire

1	Introduction	7
2	Générateur de tâches	8
2.1	Spécification de l'environnement	8
2.2	Spécification du logiciel	8
2.2.1	Explication du choix du langage	8
2.2.2	Fonctionnalités	8
2.3	Conception fonctionnelle	10
2.3.1	Choix du mode	10
2.3.2	Génération Aléatoire	11
2.3.3	Generation Controlée	12
2.3.4	Ecriture du résultat obtenu	13
2.4	Réalisation	14
2.4.1	Choix d'implémentation des structures	14
2.4.2	Problèmes rencontrés	14
2.5	Tests	14
3	Simulateur d'ordonnanceur	15
3.1	Spécification de l'environnement	15
3.2	Spécification du logiciel	15
3.2.1	Fonctionnalités	16
3.3	Conception fonctionnelle	17
3.3.1	choix de représentation	17
3.3.2	Analyse du fichier d'entrée	17
3.3.3	Analyse d'ordonnançabilité	18
3.3.4	Simulation d'ordonnancement	20
3.4	Réalisation	26
3.4.1	Choix d'implémentation des structures	26
3.4.2	Problèmes rencontrés	26
3.5	Tests	26
4	Conclusion	27
4.1	Problèmes rencontrés	27
4.1.1	Combiner l'aléatoire et le contrôle des valeurs générées	27
4.2	Améliorations possibles	27
4.2.1	Fonction de génération aléatoire	27
4.2.2	Factoriser les éléments redondants des algorithmes d'ordonnancement	28

4.2.3	Ajout d'algorithmes	28
-------	-------------------------------	----

1 Introduction

Le but de ce projet, qui nous a été confié dans le cadre des Travaux Pratiques de Systèmes Temps Réel Embarqués (Master ALMA 1), est de développer un simulateur d'ordonnanceur temps réel implémentant les algorithmes suivants :

- Rate Monotonic (RM) ;
- Earliest Deadline First (EDF) ;
- Background Server (BG) ;
- Total Bandwidth Server (TBS).

Deux parties sont à identifier. Étant donné que l'ordonnanceur a besoin d'un jeu de tâches périodiques et/ou apériodiques comme base de travail, la première partie de ce projet sera de créer un générateur de tâches. L'autre partie concernera le simulateur en lui-même. Ces deux parties sont indépendantes, c'est-à-dire que le livrable final est composé de deux exécutables différents.

Le résultat final sera observable sous deux formes : un affichage à l'écran, et un fichier .ktr en sortie écrit selon la syntaxe acceptée par l'outil Kiwi, qui nous permettra de visualiser graphiquement l'ordonnancement des tâches.

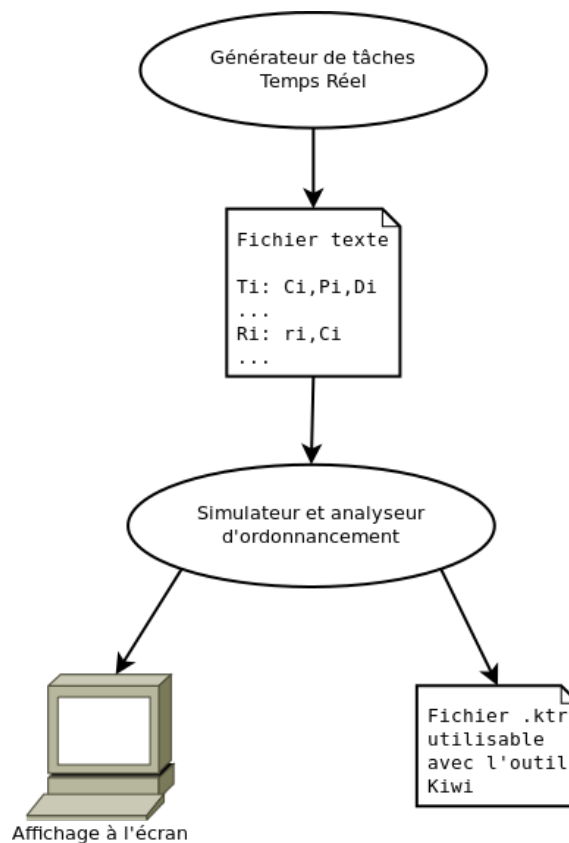


FIGURE 1.1 – Résumé

2 Générateur de tâches

2.1 Spécification de l'environnement

Cette application offre la possibilité de créer un fichier contenant un jeu de tâches (périodiques et apériodiques non critiques). Dans un premier temps, le programme permet de générer manuellement ce jeu de tâche en offrant une interface minimaliste. Dans un deuxième temps, il est possible de générer automatiquement ce fichier en fournissant des contraintes à respecter pour les tâches périodiques et apériodiques.

Lorsque le programme est lancé, l'utilisateur doit choisir le mode de génération. Il rentre les données nécessaires au bon déroulement du mode. Le programme crée un fichier qui contient le résultat de la génération de tâches.

2.2 Spécification du logiciel

2.2.1 Explication du choix du langage

Nous avons opté pour le langage C++ pour réaliser ce projet car celui-ci possède un certain nombre d'avantages. Il s'agit d'un langage orienté objet très utilisé dans le monde et de nombreux outils libres sont disponibles pour l'utiliser (comme GCC pour la compilation par exemple). De plus, la documentation correspondante est très facilement accessible dans la littérature ou sur le web.

Bien que le travail qui nous a été demandé ne requiert pas la maîtrise d'une programmation bas niveau, le langage C++ nous apparait en cohérence avec le thème abordé par le projet (les systèmes temps réel embarqués).

2.2.2 Fonctionnalités

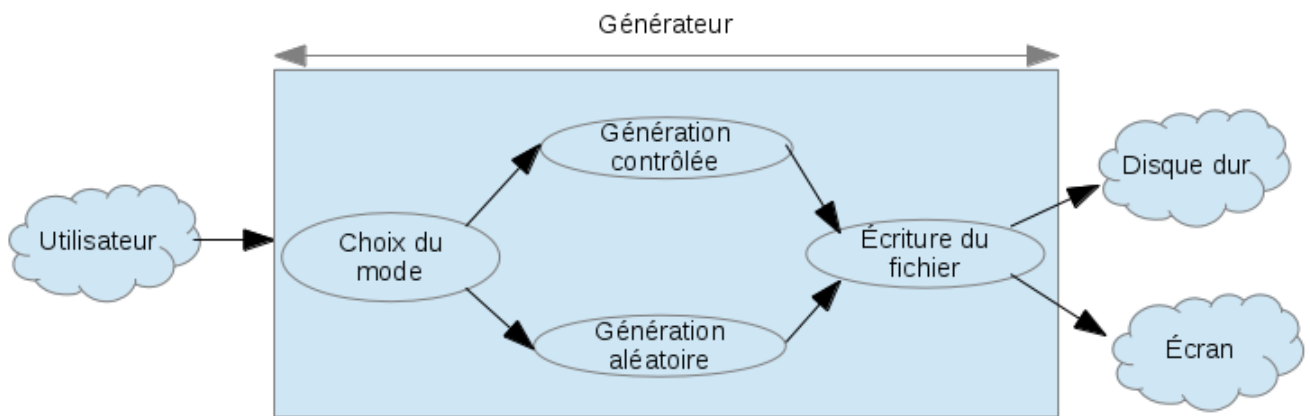


FIGURE 2.1 – Fonctionnement et modules du générateur.

Choix du mode

Dans ce premier module, on choisit le mode d'utilisation du logiciel en fonction de ce que souhaite l'utilisateur. Pour cela, il peut soit renseigner sous forme d'arguments les différentes données, soit en sélectionnant dans le menu ses préférences.

Parmi les choix qui lui sont offerts, on retrouve les cas présentés dans le sujet du projet (génération aléatoire ou contrôlée et tâches périodiques ou non) mais aussi la possibilité de renseigner un fichier contenant déjà toutes les informations sur les tâches. Dans le premier cas, l'utilisateur devra renseigner ensuite le nombre de tâches concernées tandis que dans l'autre cas, le fichier ne sera pas interprété et ce programme s'arrêtera.

Génération aléatoire de tâches

Le premier type de génération permet de générer automatiquement des tâches. L'utilisateur devra renseigner le nombre de tâches périodiques et apériodiques à générer ainsi que le pourcentage d'utilisation du CPU. Ceci permet de générer des fichiers de test aléatoire qui seront visualisable par la suite. Lors de la génération, le système calcule les différentes valeurs caractéristiques des tâches périodiques (C_i , P_i , D_i) et des tâches apériodiques (r_i , C_i) en accord avec le pourcentage d'utilisation du CPU.

Génération contrôlée de tâches

Le deuxième type de génération fait appel à l'utilisateur pour renseigner chacune des valeurs de chaque tâche. De cette manière, l'utilisateur va pouvoir tester plus facilement des cas spécifiques et donc observer de manière plus précise le fonctionnement de l'ordonnanceur par la suite. Lors de la génération, pour toutes les tâches périodiques il devra renseigner les C_i , P_i et D_i , c'est-à-dire respectivement les durées d'exécution maximales, les périodes d'activation et le délai critique). Dans le cas où il y a aussi des tâches apériodiques, il devra renseigner aussi r_i (la date de réveil) et C_i .

Écriture dans un fichier

Ce module a pour fonction d'écrire dans un fichier les données contenues dans un flux (= stream) et calculées à partir des deux modules précédents de génération. L'intérêt de séparer ces fonctions est

double : il est plus pratique de factoriser le code à travers une seule fonction d'écriture appelée par les différentes générations et cela facilite la maintenance.

2.3 Conception fonctionnelle

2.3.1 Choix du mode

Pré-condition : Le programme vient d'être lancé.

Post-condition : Un choix valide a été effectué.

Objectif : Permettre de choisir entre la génération aléatoire et la génération contrôlée.

Algo :

Entrée : Int choix

Sortie : -

```
Si (choix == 1 ) Alors
    Lancer la génération contrôlée
Sinon
    Si (choix == 2) Alors
        Lancer la génération aléatoire
    Sinon
        Si (choix == 3) Alors
            Quitter le programme
        Sinon
            Afficher erreur de choix
    FinSi
    FinSi
FinSi
```


2.3.2 Génération Aléatoire

Pré-condition : La génération aléatoire a été choisie.

Post-condition : Toutes les valeurs caractéristiques des tâches ont été générées en accord avec le paramétrage de l'utilisateur.

Objectif : Générer aléatoirement les caractéristiques (Ci,Pi,Di) d'un nombre de tâches (déterminé par l'utilisateur) en accord avec un facteur d'utilisation du processeur (déterminé lui aussi par l'utilisateur). Ex : pour trois tâches et facteur = 75%

Tirage aléatoire de trois nombres (35, 25, 15) dont la somme vaut 75.

Ces nombres représentent le rapport Ci/Pi dans la formule

Il faut ensuite donner une valeur à Ci et Pi. Pour cela, on trouve le pgcd du nombre et de 100. Pour $C1/P1 = 35$, on obtient 5. on affecte à $C1 \leftarrow 35/5$ et à $P1 \leftarrow 100/5$, on obtient donc $C1 = 7$ et $P1 = 20$. On considère, dans ce programme que $Pi = Di$.

On obtient donc dans cet exemple :

T1(7,20,20)

T2(1,4,4)

T3(3,20,20)

Toutes les données sont stockées dans 3 tableaux (un pour les Ci, un pour Pi, un pour Di).

Algo :

Entrée: Int nbTaches, Int factUtProcesseur

Sortie : 3 Tableaux d'Int (pour les valeurs de Ci, Pi, Di).

indice du tableau = numéro de la tâche - 1..

TabCi[nbTaches], TabPi[nbTaches], TabDi[nbTaches]

nbTachesRestantes = nbTaches - 1

nbMax = factUtProcessus

/*

On calcule la valeur maximale que peut prendre le nombre tiré aléatoirement :

maximum = Up - somme des Ci/Pi précédents - nombre de tâches restantes

Ensuite, on tire au hasard une valeur allant de 1 à cette valeur maximale.

Exemple : $\max T1 = 75 - 0 - 2$

$\text{rand}T1 = 32$ (valeur calculée avec le pseudo-hasard)

$\max T2 = 75 - 32 - 1$

$\text{rand}T2 = 18$

$\max T3 = 75 - (32 + 18) - 0$

$\text{rand}T3 = 25$

Pour résumer, on obtient ici les Ci/Pi : 32, 18 et 25

*/

```

Pour i allantDe 0 a (nbTaches - 1)
    nbMaxLimite = nbMax - nbTachesRestantes
    // le nombre aléatoire correspond a (Ci/Pi)
    nbAleatoire = nombre Aleatoire entre 1 et ce nombre maximum

    // On calcule et stocke la valeur des Ci, Pi et Di dans 3 tableaux distincts
    tabCi[i] = nb\_genere / pgcd(nb\_genere,100)
    tabPi[i] = 100 / pgcd(nb\_genere,100)
    tabDi[i] = 100 / pgcd(nb\_genere,100)

    /* On abaisse ensuite la limite pour le prochain tirage aléatoire afin de ne jamais dépasser
    limite\_maj = limite\_maj - nb\_genere
Fin du pour

// Pour la dernière tâche, on ne génère pas de valeur. On prend ce qu'il reste.
nb\_genere = limite\_maj
tabCi[ nbTaches - 1 ] = nb\_genere / pgcd(nb\_genere,100)
tabPi[ nbTaches - 1 ] = 100 / pgcd(nb\_genere,100)
tabDi[ nbTaches - 1 ] = 100 / pgcd(nb\_genere,100)

```

2.3.3 Generation Controlée

Pré-condition : La génération controlée a été choisie.

Post-condition : Toutes les valeurs caractéristiques des tâches ont été générées en accord avec le paramétrage de l'utilisateur.

Objectif : Permettre à l'utilisateur de générer des tâches périodiques ou apériodiques en renseignant les différentes caractéristiques de chacune des tâches (Ci, Pi, Di) ou, respectivement, (ri, Ci).

Algo :

Entrée : Int nbTaches

Sortie : 3 Tableaux d'Int (pour les valeurs de Ci, Pi, Di).

indice du tableau = numéro de la tâche - 1 .

//génération des tâches périodiques

lire(nbTachesPeriodiques)

TabCiP[nbTachesPeriodiques], TabPiP[nbTachesPeriodiques], TabDiP[nbTachesPeriodiques]

Pour i allantDe 0 a (nbTachesPeriodiques - 1)

// on demande a l'utilisateur de renseigner les différentes valeurs ...

```

lire(CiP)
lire(PiP)
lire(DiP)
// ... et on les insère dans les tableaux respectifs
tabCiP[ i ] = CiP
tabPiP[ i ] = PiP
tabDiP[ i ] = DiP
fin pour

//génération des tâches Aperiodiques
lire(nbTachesAperiodiques)

TabriA[ nbTachesAperiodiques ], TabCiA[ nbTachesAperiodiques ]

Pour i allantDe 0 a (nbTachesAperiodiques - 1)
// on demande a l'utilisateur de renseigner les différentes valeurs ...
lire(riA)
lire(CiA)
// ... et on les insère dans les tableaux respectifs
tabriA[ i ] = riA
tabCiA[ i ] = CiA
fin pour

```

2.3.4 Ecriture du résultat obtenu

Pré-condition : La génération (qu'elle soit contrôlée ou non) envoie un outputstream contenant les chaînes de caractère à écrire dans un fichier.

Post-condition : L'écriture s'est bien déroulée : le fichier contient bien la chaîne.

Objectif : Enregistrer les données générées par le module précédent de manière pérenne dans un fichier.

Algo :

création du fichier

```

outputstream ops = ""
Pour i allantDe 0 a (nbTachesPeriodiques - 1)
ops << "T" << (i+1) << ": " << tabCiP[i] << "," << tabPiP[i] << "," << tabDiP[i] << endl
Finpour

Pour i allantDe 0 a (nbTachesAperiodiques - 1)
ops << "R" << (i+1) << ": " << tabriA[i] << "," << tabCiA[i] << endl
Finpour

```

écriture dans le fichier de ops

2.4 Réalisation

2.4.1 Choix d'implémentation des structures

2.4.2 Problèmes rencontrés

Nous avons rencontré un problème purement algorithmique à propos de la génération aléatoire. En effet, notre objectif était de générer des nombre le plus aléatoirement possible, tout en contrôlant l'hyperperiode qui découle de ces nombres. Or, ces deux objectifs ne nous paraissaient pas totalement compatibles.

Nous avons implémenté deux solutions. La première, celle qui est présenté précédemment, permet de contrôler l'hyperperiode. Le soucis de cette solution est que les P_i générés ne sont pas totalement aléatoires, puisque ce sont uniquement des diviseurs de 100.

Nous avons donc cherché à implémenté une autre solution permettant de générer des C_i et des P_i totalement aléatoire. Après réflexion algorithmique, nous obtenions des chiffres très aléatoires et qui restent cohérents. Cependant les hyperperiodes indues étaient totalement irréalistes (souvent plusieurs centaines de milliers d'unités de temps). Nous avons donc décidé de retenir la première solution, tout en ayant à l'esprit qu'elle doive être améliorer dans une version future.

2.5 Tests

3 Simulateur d'ordonnanceur

3.1 Spécification de l'environnement

Cette application s'incrit à la suite du générateur de tâches. Elle offre, après récupération des informations du fichier issus du générateur, la possibilité de vérifier l'ordonnançabilité d'un jeu de tâches fournie. Ceci nous permet de savoir si les contraintes temporelles sont respectées.

La deuxième fonctionnalité de ce programme est d'offrir un environnement de simulation selon plusieurs politiques d'ordonnancements :

- pour les tâches périodiques : **RM** et **EDF**
- pour les tâches apériodiques non critiques : **BG** et **TBS**

Cet environnement, après simulation, fourni à l'utilisateur des résultats de performances relatifs à l'ordonnement :

- le nombre de commutations de contexte,
- le nombre de préemptions
- les temps de réponse des tâches apériodiques.

À la suite de la simulation, le programme doit fournir un fichier de trace de la séquence d'ordonnement. Ce fichier est au format "ktr" et est exploitable par l'outil Kiwi. Kiwi est un outil graphique développé à l'Université polytechnique de Valence en Espagne. Il permet, à partir d'un fichier texte normé, d'afficher un graphe d'ordonnement. Nous détaillerons par la suite le contenu du fichier de trace mais il est important pour la suite de savoir que le fichier doit être rempli de manière chronologique.

Le programme final devra pouvoir être exécutable en ligne de commande.

En entrée : le nom du fichier contenant le jeu de tâches périodiques et apériodiques pour lesquelles on veut simuler l'ordonnement.

En sortie : un ou plusieurs fichiers .ktr utilisable avec l'outil Kiwi et contenant la séquence d'ordonnement. Le programme affichera également quelques résultats via la sortie standard.

Afin de faciliter la prise en main du programme, on proposera un menu succinct présentant les différentes fonctionnalités qui s'offrent à l'utilisateur.

3.2 Spécification du logiciel

Pour les mêmes raisons que celles décrites dans le Chapitre 2.2.1, le langage utilisé est le C++.

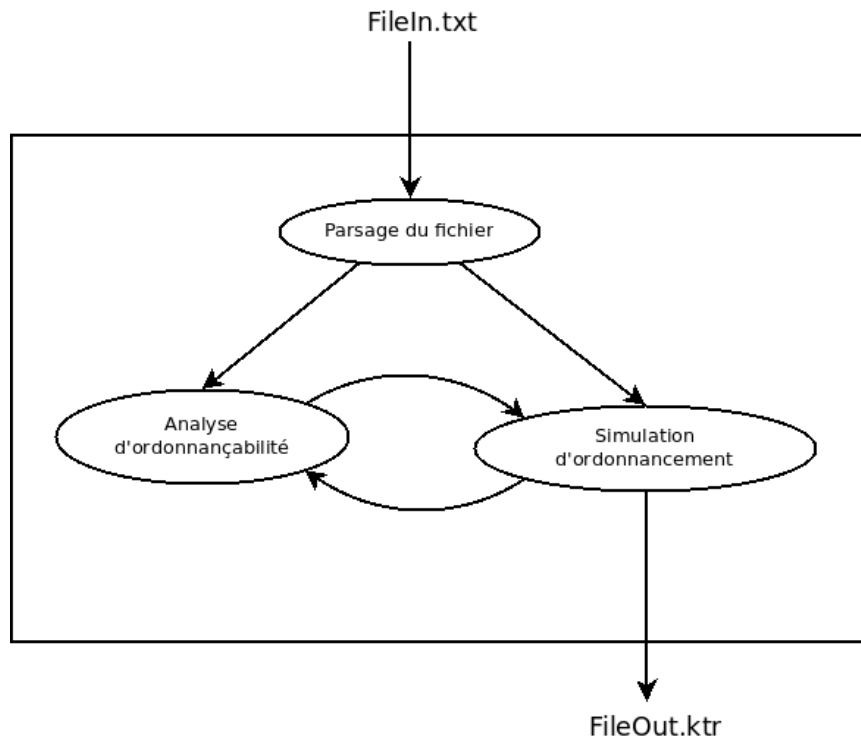


FIGURE 3.1 – Diagramme des fonctionnalités

3.2.1 Fonctionnalités

Parsage du fichier d'entrée

Vérification de la syntaxe avec expression régulière + enregistrement des tâches et de leurs paramètres dans un modèle.

Analyse d'ordonnançabilité

TODO ajouter les tests pour les tâches périodiques où $D_i < P_i$ On fait tous les calculs en même temps :

- Condition nécessaire pour l'ordonnançabilité du jeu de tâches avec RM ;
- Condition suffisante avec RM ;
- Condition suffisante et nécessaire avec EDF.

Simulation d'ordonnancement

Avant même de commencer à réfléchir sur les algorithmes d'ordonnancement, nous avons réfléchi à la structure de ces algorithmes. Nous verrons dans la conclusion que ça n'était pas forcément la bonne solution, et qu'il aurait mieux valu extraire cette structure de l'algorithme d'ordonnancement.

Premièrement, un ordonnanceur a besoin d'avoir plusieurs informations à propos des tâches qui lui demandent du temps d'exécution. Par exemple, l'algorithme EDF, qui élit une tâche selon son D_i , doit bien entendu connaître le D_i des différentes tâches qui attendent leur exécution. Toutes ces informations dont ont besoin les algorithmes, et qui seront stockées dans différentes structures, devront être initialisées en tout début de fonction afin que l'ordonnanceur puisse s'en servir à sa guise plus tard.

Nous appellerons toutes ces informations le « contexte d'exécution ».

Bien entendu, ça n'est pas à l'ordonnanceur de mettre à jour le contexte d'exécution. On réservera donc la fin de chaque fonction d'ordonnancement à la mise à jour de ces structures.

Enfin, l'ordonnanceur ne doit pas être appelé à chaque unité de temps écoulée mais seulement : au réveil d'une tâche, à la fin de l'exécution d'une tâche, et au début d'une nouvelle période d'une tâche périodique.

Voici la structure finale des algorithmes d'ordonnancement :

1. Initialisation du contexte d'exécution ;
2. Jusqu'à la fin de l'hyperpériode :
 - (a) Vérifier si l'ordonnanceur doit être appelé ;
 - (b) Si oui, exécuter l'algorithme d'ordonnancement ;
 - (c) Affichage du résultat à l'écran ;
 - (d) Mettre à jour le contexte d'exécution .
3. Affichage des statistiques sur l'ordonnancement (nombre de changements de contexte, de pré-emption, temps de réponse des tâches apériodiques) .

Une fois cette structure mise en place, il suffit simplement d'implémenter un algorithme d'ordonnancement qui va tout simplement retourner le numéro de la tâche qu'il a élue en utilisant les informations qui sont mises à disposition par le contexte d'exécution.

Ecriture du fichier de trace

Pendant la simulation de l'ordonnancement, l'application génère les différentes lignes qui composent le fichier de trace exploitable par Kiwi. Ce fichier se décompose en 2 parties :

- Une entête contenant la déclaration des tâches et la durée d'ordonnancement (hyperpériode)
- Les évènements concernant les tâches dans l'ordre chronologique.

3.3 Conception fonctionnelle

3.3.1 choix de représentation

Nous avons choisi de représenter un temps creux par l'indice -1

3.3.2 Analyse du fichier d'entrée

Post-condition :

Objectif :

Algo :

ALGO TODO

3.3.3 Analyse d'ordonnancabilité

Condition nécessaire RM

Pré-condition : n représente le nombre de tâches périodiques.

Post-condition : Soit c'est non-ordonnancable, soit on ne peut rien conclure.

Objectif : Vérifier les conditions d'ordonnancabilité nécessaires pour l'algorithme RM.

$U = 0$

Pour i de 0 à n faire

$U = U + C_i/P_i$

Finpour

Si $U \leq 1.0$ alors

afficher("On ne peut rien conclure")

Sinon

afficher("Non-ordonnancable")

Finsi

Condition suffisante RM

Algo :

Pré-condition : n représente le nombre de tâches périodiques.

Post-condition : Soit c'est ordonnancable, soit on ne peut rien conclure.

Objectif : Vérifier les conditions d'ordonnancabilité suffisantes pour l'algorithme RM.

$U = 0$

$UBoundRM = n * (2^{(1.0/n)} - 1)$

Pour i de 0 à n faire

$U = U + C_i/P_i$

Finpour

Si $U \leq UBoundRM$ alors

afficher("Ordonnancable")

Sinon

afficher("On ne peut rien conclure")

Finsi

Condition nécessaire et suffisante EDF

Algo :

Pré-condition : n représente le nombre de tâches périodiques et il n'y a pas de tâches apériodiques.

Post-condition : On obtient une réponse binaire : le système est ordonnançable ou non.

Objectif : Vérifier les conditions d'ordonnançabilité nécessaires et suffisantes pour l'algorithme EDF.

```
egaliteDiPi = vrai
superioritePiDi = vrai
U = 0

pour i de 0 a n faire
    // Verifie si tous les Pi sont bien egaux aux Di
    egaliteDiPi &= (Pi == Di)
    // idem pour Pi > Di
    superioritePiDi &= (Pi > Di)
Finpour

Si egaliteDiPi alors
    afficher "Test de condition necessaire et suffisante pour EDF : "

    Pour i de 0 a n faire
        U = U + Ci/Pi
    Finpour

    Si (U <= 1.0) alors
        afficher "ordonnancable"
    Sinon
        afficher "non-ordonnancable"
    Finsi

Sinon Si superioritePiDi alors
    afficher "Test de condition suffisante pour EDF : "

    Pour i de 0 a n faire
        U = U + Ci/Di
    Finpour

    Si (U <= 1.0) alors
        afficher "ordonnancable"
    Sinon
        afficher "on ne peut rien conclure"
```

```

    Finsi
Sinon
    afficher "Erreur : au moins un  $P_i < D_i$ "
Finsi

```

Condition nécessaire et suffisante EDF-TBS

Algo :

Pré-condition : n représente le nombre de tâches périodiques et U_s est .

Post-condition : On obtient une réponse binaire : le système est ordonnançable ou non.

Objectif : Vérifier les conditions d'ordonnançabilité nécessaires et suffisantes pour l'algorithme EDF.

$U = 0$

```

Pour i de 0 a n faire
     $U = U + C_i/P_i$ 
Finpour

afficher "Test de condition nécessaire et suffisante pour EDF-TBS : "
Si ( $U_p + U_s \leq 1.0$ ) alors
    afficher "ordonnancable"
Sinon
    afficher "non-ordonnancable"
Finsi

```

3.3.4 Simulation d'ordonnancement

Le simulateur d'ordonnancement est découpé en deux algorithmes principaux :

- RM;
- EDF.

Nous avons en premier lieu commencé par développer ces deux algorithmes sans tenir compte des tâches apériodiques dans le but ensuite de les "patcher" avec nos algorithmes d'ordonnancement des tâches apériodiques (BG et TBS).

poll_needed

Pré-condition : un algo d'ordonnancement a été lancé

Post-condition : retourne un booléen qui informe du besoin du besoin d'élire un nouvelle tâche à exécuter

Objectif : Savoir si on doit élire une nouvelle tâche ou non

```

bool need_to_poll = false;
//Ordonnanceur appelle que si reveil ou terminaison de tache
//verification du reveil d'une tache
//Taches Periodiques

Pour tachePeriodique dans context
    Si time = (date Reveil de tachePeriodique)
        ajout de tachePeriodique dans tabPeriodiquesPretes
        need_to_poll = true
    Finsi
Finpour

//Taches Aperiodiques
Si (un serveur de taches a ete specifie)
    Pour tacheAperiodique dans context
        Si time = (date Reveil de tacheAperiodique)
            ajout de tacheAperiodique dans tabAperiodiquePretes
            need_to_poll = true
            Si (le serveur de tache aperiodique choisi est TBS)
                calcul de dk pour tacheAperiodique
                stockage dans context
            Finsi
        Finsi
    Finpour
Finsi

//verification de la terminaison de la tache courante executee

Si (la tache courante executee n'est PAS un temps creux)
    Si (la capacite restante de tache courante executee = 0)
        need_to_poll = true
        //Suppression de la tache d'un des tableaux de taches pretes
        Si (la tache courante executee est une tache Aperiodique)
            suppression de la tache de tabAperiodiquesPretes
        Sinon
            suppression de la tache de tabPeriodiquesPretes
        Finsi
    Finsi
Finsi

retourne need_to_poll

```

init_context

Algo :

Pré-condition :

Post-condition :

Objectif :

```
//Initialisation du context :
- creation d'un tableau contenant toutes les taches (taches periodiques puis ta
- le tableau context est un tableau de 3 case de large et nbTaches de long
- pour les taches periodiques :
    . indice -> Capacite restant | prochaine date de reveil | prochaine date ec
- pour les taches aperiodiques :
    . indice -> Capacite restante | date de reveil | date echeance ( si TBS sin

context[ nbTaches ] [ 3 ]

Pour i allantDe 0 a nbTachePeriodiques
    context[i][0] = Ci de tachePeriodique_i
    context[i][1] = Pi de tachePeriodique_i
    context[i][2] = Di de tachePeriodique_i
Finpour

Si (il y a un serveur de precise)
    Pour i allantDe nbTachesPeriodiques a nbTaches
        context[i][0] = Ci de tacheAperiodique_i
        context[i][1] = ri de tacheAperiodique_i
        context[i][2] = 0
    Finpour
Finsi
```

MAJ_context

Algo :

Pré-condition :

Post-condition :

Objectif :

```

Pour tachePeriodique dans context
  //verification du depassement d'echance
  Si (time = (date echance tachePeriodique) )
    Si ( (capacite restante de tachePeriodique) > 0 )
      Message("Depassement d'echance pour la tache : T" + tachePeriodique)
      quitter
    Finsi
  Finsi

  Si (time = (date reveil de tachPeriodique) )
    capacite restante tachePeriodique = Ci de tachePeriodique
    date de reveil tachePeriodique = date de reveil tachePeriodique + Pi de tachPeriodique
    date echance tachePeriodique = date echance tachePeriodique + Di de tachePeriodique
  Finsi
Finpour

//Verification de depassement d'echance pour les taches aperiodiques
//Si serveur de taches aperiodiques est TBS
Si (serveur = TBS)
  Pour tacheAperiodique dans context
    Si (time = (deadline de tacheAperiodique) )
      Si ( (capacite restante tacheAperiodique) > 0 )
        Message("Depassement d'echance pour la tache : R" + tacheAperiodique)
        quitter
      Finsi
    Finsi
  Finpour
Finsi
Finsi

```

Rate Monotonic + Serveur

Algo :

Pré-condition :

Post-condition :

Objectif :

Entree :

Sortie :

//Initialisation du context :

```

    - Creation d'un tableau de taches periodiques par ordre de prio : tabPrioPeriod
    - Creation d'un tableau de taches aperiodiques par ordre de prio : tabPrioAperi
    - Creation d'un tableau qui contient la capacite restante de chaque tache : tab
init_context()

int t := 0
int task_executed := -1
bool tache_elue = false;

Tantque (t < getHyperPeriode())

    Booleen need_to_poll = poll_needed()

    Si(need_to_poll)
        tache_elue = false
        Pour taches dans tabPrioPeriodique
            Si (tabTpsRestant[tache] >0 && tache_elue == false)
                task_executed = tache;
                tache_elue = true;
            Finsi
        Finpour
        // si Aucune tache n'a ete choisie -> temps creux
        Si tache_elue == false
            //temps_creux
        Finsi
    fin si

    tabTpsRestant[task_executed]--;
    maj_context()
    t++

```

Fintantque

Earliest Deadline First + Serveur

Algo :

Pré-condition :

Post-condition :

Objectif :

Entree :
Sortie :

```
init_context()  
int t := 0  
int task_executed := -1
```

```
Tantque (t < getHyperPeriode())
```

```
    Boolean need_to_poll = poll_needed()
```

```
    Si(need_to_poll)
```

```
        Si (aucune tache periodique prete)
```

```
            Si (aucune tache aperiodique prete)
```

```
                temps_creux
```

```
            Sinon
```

```
                task_executed = Selection de la tache Aperiodique prete dont le ri
```

```
            Finsi
```

```
        Sinon
```

```
            deadlineProche = hyperperiode
```

```
            task_executed = temps_creux
```

```
        //election de la tache Periodique prete la plus prioritaire
```

```
        Pour tachePeriodiquePrete dans tabPeriodiquesPretes
```

```
            Si ( deadlineProche > (prochaine date echeance tachePeriodiquePrete
```

```
                deadlineProche = prochaine date echeance tachePeridiodiquePrete
```

```
                task_executed = tachePeriodiquePrete
```

```
            Sinon
```

```
                Si ( deadlineProche = (prochaine date echeance tachePeriodiquePrete
```

```
                    // Conflit —> on compare les dates de reveil
```

```
                    Si ( ri_task_executed > ri_tacheAperiodiquePrete)
```

```
                        task_executed = tachePeriodiquePrete
```

```
                Sinon
```

```
                    Si (ri_task_executed = ri_tacheAperiodiquePrete)
```

```
                        // Conflit —> on compare les numeros de tache
```

```
                        Si (num_task_executed > num_tachePeriodiquePrete)
```

```
                            task_executed = tachePeriodiquePrete
```

```
                    Finsi
```

```
                Finsi
```

```
            Finsi
```

```
        Finsi
```

```
    Finsi
```


4 Conclusion

4.1 Problèmes rencontrés

4.1.1 Combiner l'aléatoire et le contrôle des valeurs générées

Nous avons rencontré un problème purement algorithmique à propos de la génération aléatoire. En effet, notre objectif était de générer des nombre le plus aléatoirement possible, tout en contrôlant l'hyperperiode qui découle de ces nombres. Or, ces deux objectifs ne nous paraissaient pas totalement compatibles.

Nous avons implémenté deux solutions. La première, celle qui est présenté précédemment, permet de contrôler l'hyperperiode. Le soucis de cette solution est que les P_i générés ne sont pas totalement aléatoires, puisque ce sont uniquement des diviseurs de 100.

Nous avons donc cherché à implémenté une autre solution permettant de générer des C_i et des P_i totalement aléatoire. Après réflexion algorithmique, nous obtenions des chiffres très aléatoires et qui restent cohérents. Cependant les hyperperiodes indues étaient totalement irréalistes (souvent plusieurs centaines de milliers d'unités de temps). Nous avons donc décidé de retenir la première solution, tout en ayant à l'esprit qu'elle doit être améliorée dans une version future.

Exemple de résultat obtenu avec la deuxième solution pour la génération de 5 tâches périodiques avec 75% d'utilisation processeur, sous la forme $T_i : C_i, P_i, D_i$:

T1: 7,78,78

T2: 6,19,19

T3: 17,123,123

T4: 4,83,83

T5: 12,63,63

Ce jeu de tâche nous donne une hyperpériode de 105 908 166 unités de temps, ce qui est absolument disproportionné.

4.2 Améliorations possibles

4.2.1 Fonction de génération aléatoire

Comme nous l'avons vu dans la partie 4.1.1, nous avons rencontré un problème pour développer une fonction de génération aléatoire qui soit optimale. Une amélioration possible pour la suite serait de trouver une solution algorithmique permettant de combiner les avantages des deux méthodes :

un résultat vraiment aléatoire, et une hyperpériode *contrôlée*, c'est-à-dire raisonnable. Nous pensons qu'une hyperpériode raisonnable se définit approximativement entre 0 et 1000 au vu de l'objectif de l'application.

4.2.2 Factoriser les éléments redondants des algorithmes d'ordonnancement

Nos fonctions d'ordonnancement ont un défaut : elles contiennent bien plus que l'algorithme d'ordonnancement qui leur correspond. Par exemple, dans la fonction `RM()`, il y a tout un tas d'initialisation et de calculs avant d'arriver au coeur de l'algorithme. De plus, les éléments algorithmiques extérieurs à l'ordonnancement sont similaires pour chacune des deux fonctions. Il serait donc intéressant de factoriser ces éléments en créant par exemple une fonction `init_context()` qui s'occupe d'initialiser toutes les variables et structures représentant le contexte d'exécution, une fonction `maj_context()` pour mettre à jour ce contexte, ainsi qu'une fonction `need_to_poll()`.

Pour des raisons de lisibilité, nous avons d'ailleurs choisi de représenter ce découpage dans la description des algorithmes d'ordonnancement (partie 3.3.4).

4.2.3 Ajout d'algorithmes

Lorsque nous étions à mi-chemin dans l'avancement du projet, nous avions l'ambition d'ajouter quelques autres algorithmes d'ordonnancement afin d'enrichir notre application. Malheureusement, nous n'avons pas eu le temps d'aller plus loin. Nous proposons donc l'ajout de ces nouveaux algorithmes à la liste des améliorations possibles.