

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DAINF — DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE INFORMÁTICA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

GUSTAVO LUIZ ANDRADE CORRÊA

**SISTEMA OPEN-SOURCE PARA A ATUALIZAÇÃO DE
FIRMWARE OVER-THE-AIR BASEADO NAS BIBLIOTECAS LWIP,
MBED TSL E FATFS**

PROPOSTA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

PATO BRANCO
2019

GUSTAVO LUIZ ANDRADE CORRÊA

**SISTEMA OPEN-SOURCE PARA A ATUALIZAÇÃO DE
FIRMWARE OVER-THE-AIR BASEADO NAS BIBLIOTECAS LWIP,
MBED TSL E FATFS**

Proposta de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Engenharia de Computação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do título de engenheiro de computação.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Weber Denardin
Departamento Acadêmico De Elétrica

PATO BRANCO
2019

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 – INTRODUÇÃO | 1 |
| 1.1 OBJETIVO GERAL | 2 |
| 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 3 |
| 2 – REVISÃO DA LITERATURA | 4 |
| 2.1 PROCESSO DE INICIALIZAÇÃO DO SISTEMA | 4 |
| 2.1.1 BOOTLOADER | 6 |
| 2.1.2 LINKER | 8 |
| 2.2 TCP | 10 |
| 2.2.1 LWIP | 11 |
| 2.2.2 MBED TLS | 11 |
| 2.3 SISTEMA DE ARQUIVO FAT | 11 |
| 2.3.1 FATFS | 12 |
| 3 – SISTEMA OPEN-SOURCE PARA A ATUALIZAÇÃO DE FIRMWARE OVER-THE-AIR BASEADO NAS BIBLIOTECAS LWIP, MBED TLS E FATFS | 14 |
| 3.1 VISÃO GERAL | 14 |
| 3.2 <i>BOOTLOADER</i> | 15 |
| 3.3 API DE ATUALIZAÇÃO OTA | 16 |
| 3.3.1 COMUNICAÇÃO COM O SERVIDOR | 17 |
| 3.3.2 VERIFICAÇÃO E AGENDAMENTO DE ATUALIZAÇÃO | 18 |
| 3.3.3 DOWNLOAD E ARMAZENAMENTO DO FIRMWARE | 18 |
| 3.4 MATERIAIS UTILIZADOS | 19 |
| 3.4.1 PLATAFORMA STM32F746G-DISCOVERY | 19 |
| 4 – CRONOGRAMA | 21 |
| Referências | 22 |

1 INTRODUÇÃO

Com a evolução da microeletrônica e, por consequência, a redução de custo de periféricos e o crescimento do poder computacional de processadores, os sistemas computacionais se tornaram cada vez mais pequenos e baratos. Devido a isso, processadores e microcontroladores passaram a ser instalados em produtos, o que deu origem ao conceito de sistema embarcado, que são sistemas de processamento de informação embutidos em produtos (MARWEDEL, 2006). A utilização desses sistemas foi disseminada em várias áreas como, a automobilística, aeronáutica, ferroviária, industrial, médica, entre outras, automatizando as mais diversas funções. Em algumas dessas funções era fundamental a presença de agentes humanos para serem realizadas, ou não existiam, pois uma pessoa não a exerceria em tempo hábil.

Os sistemas computacionais embarcados são compostos pelos mesmos componentes utilizados para a constituição de computadores pessoais, porém com tamanhos, capacidades e custos reduzidos. Tais dispositivos operam de forma independente e geralmente são projetados para realizar tarefas específicas e repetitivas. Sistemas embarcados estão presentes no dia a dia da maioria das pessoas, em micro-ondas, geladeiras, TVs, aparelhos de som, video games e outros produtos eletrônicos (MARWEDEL, 2006), logo, esses dispositivos se distanciam dos computadores de propósito geral, como vemos em *desktops* e *notebooks* atuais.

Com a necessidade cada vez maior da implementação desses sistemas no nosso dia a dia, é imprescindível se obter *hardwares* e *softwares*, cada vez mais robustos e que atendem todas as necessidades dos seus usuários. Assim, o projeto desses produtos devem ser muito bem planejado, e executado de forma a serem entregues produtos de qualidade, à prova de falhas e que possam reagir a erros, de forma a não causar danos a seus utilizadores.

Durante a fase de projeto de um sistema embarcado, deve-se avaliar diversos âmbitos, como desempenho, confiabilidade, consumo de energia, manufaturabilidade etc. É também necessário validar essas avaliações, com o intuito de verificar se atenderão os requisitos de projeto, e pela necessidade desses produtos serem eficientes, é indispensável que esses sistemas passem por uma fase de otimização, em que mudanças no projeto podem melhorar a eficiência energética do produto ou até mesmo gerar novas funcionalidades a esses equipamentos. Portanto o projeto como um todo precisa ser testado para evitar que erros e *bugs* possam vir a permanecer no produto final (MARWEDEL, 2006), criando um ciclo de desenvolvimento que deve ser repetido até se obter um produto eficiente, de qualidade e completo.

Após a instalação final desse projeto para seu cliente, eventualmente pode ser necessária uma nova funcionalidade, uma otimização ou então, podem ser exigidos testes nesse sistema. Logo, é preciso que haja uma forma de se alterar esse produto mesmo após seu lançamento, para assim gerarmos um maior valor e confiabilidade ao sistema. A possibilidade de serem feitas manutenções futuras no *software*, que no contexto de sistemas embarcados é chamado de *firmware*, conhecida como atualização OTA (*Over-The-Air*). Esse recurso não é obrigatório

no projeto de um sistema embarcado, mas é muitas vezes necessário, podendo ser uma funcionalidade muito útil dependendo da aplicação do sistema em concepção. A decisão de utilizar ou não a atualização OTA pode influenciar na escolha do *hardware* utilizado no projeto (BALL, 2002), podendo aumentar o custo do produto final. Uma das principais soluções adotadas para a manutenção desses programas é criar métodos de atualização em que, é necessária a presença de um agente humano fisicamente próximo do sistema para fazer a manutenção do *software*, o que acaba aumentando o custo de manutenção do produto e o tornando menos atrativo para os seus compradores.

Este trabalho de conclusão de curso propõem um método de manutenção desses *firmwares* de forma remota, que possa ser o mais portátil possível. Na solução proposta, o dispositivo embarcado poderá verificar periodicamente um servidor a procura de uma nova versão do seu *firmware*. Quando encontrado, será realizado o *download* do novo *software* para a memória interna do dispositivo, para posterior atualização do equipamento. O diferencial da abordagem proposta é basear a solução em bibliotecas amplamente difundidas em sistemas embarcados, como a LwIP (DUNKELS, 2002), Mbedtls (DEVINE, 2006) e a FatFS(CHAN, 2016). Dessa forma, o código do sistema de atualização é totalmente portátil, desde que a plataforma escolhida tenha suporte a tais bibliotecas. A única peça de *software* que não será totalmente portátil será o *bootloader* que substituirá o *firmware* antigo pelo novo na memória *flash* do dispositivo, por ser dependente do *hardware* utilizado.

Os *bootloaders* estão atualmente presentes em todos os computadores pessoais e em alguns sistemas embarcados. Esse *software* prepara a maioria dos *hardwares* presentes na máquina para um sistema operacional ou outro programa entrar em ação. Como é o primeiro programa a ser inicializado após um sistema ser iniciado ou após um *reset*, ele pode ter várias funções, como, realizar checagem de periféricos, verificar se o *firmware* presente na memória não está corrompido, além de poder fazer a troca do *software* presente na memória (DAVIS; DURLIN, 2013), que será sua principal utilização neste trabalho.

Um dos seus principais usos é em *smartphones*, em que são utilizados para a atualização de sistemas operacionais como *Android* e *iOS*, e como garantia de restauração em caso de erros irreversíveis no sistema operacional. É desenvolvido pelo próprio fabricante do dispositivo, e por padrão é bloqueado para os usuários, evitando a substituição do *software* original do aparelho por uma versão customizada, mas ainda assim existem opções de desbloqueio do *bootloader*, dependendo do modelo do aparelho e do fabricante (SALUTES, 2018).

1.1 OBJETIVO GERAL

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo geral o desenvolvimento de um sistema *open-source* para a atualização de *firmwares OverThe Air* de sistemas embarcados baseado nas bibliotecas FatFs, LwIP e mbedTLS.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver o *bootloader* que contém um sistema de arquivo FAT e atualiza o *firmware*.
- Implementar uma API que fará a comunicação segura entre o servidor e a plataforma embarcada, verificará de disponibilidade de atualização e fará o *download* da nova versão, se existente. Armazenará o *firmware* recebido em um cartão SD.
- Comprovar o funcionamento da técnica de atualização remota de *firmware*, utilizando a plataforma embarcada STM32F7.

2 REVISÃO DA LITERATURA

Neste capítulo será feita uma revisão da literatura necessária para o entendimento deste trabalho de conclusão de curso. Serão abordados os temas como: o processo de inicialização de um sistema embarcado, o que é um *bootloader* e o papel do *linker* na criação de um arquivo executável e no mapeamento da memória da aplicação. Também será discutido sobre o protocolo TCP/IP, a biblioteca LwIP, assim como a biblioteca mbed TLS. Será mostrado o sistema de arquivos FAT e a biblioteca FatFs. Com o conhecimento obtido sobre todos esses temas o leitor será capaz de compreender como será desenvolvido o método de atualização de firmware OTA.

2.1 PROCESSO DE INICIALIZAÇÃO DO SISTEMA

Conhecer o processo de inicialização dos sistemas embarcados, também chamado de *boot*, é muito importante para nos dar noção sobre quando e como entrará em execução tanto a função *main*, quanto o *bootloader*. Dependendo do fabricante do *chip* o *boot* pode ser diferente, porém geralmente ele segue a mesma linha de execução, podendo ou não ter interfaces físicas para mudar a origem do *boot*. Algumas placas da ST (STMICROELECTRONICS, 2019b), contém um mecanismo chamado de *physic remap*, para que o *boot* ocorra a partir de outras memórias e não da Flash, que é a padrão (NOVIELLO, 2018).

Como dito por Beningo (2015), o fluxo padrão de *boot* do sistema consiste em, após a tensão de referência de um microcontrolador se estabilizar, o processador procura pelo vetor de *reset*, para obter a localização da instrução de iniciação na Flash. O vetor de *reset* está localizado em um endereço especial da memória FLASH, geralmente no início. Como pode ser visto na imagem 1 que contém o mapa de memória do MCU (*microcontroller unit*) PIC24F16KLXXX, o vetor de *reset* se encontra no endereço 0x0002.

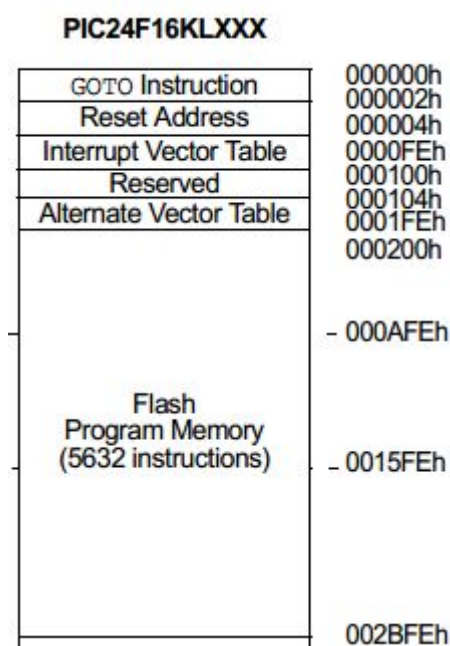


Figura 1 – Mapa de memória do MCU PIC24F16KLXXX.

Fonte: (BENINGO, 2015)

Então o endereço contido no vetor de *reset* é carregado pelo microcontrolador, e a instrução contida neste endereço é carregada e executada pelo processador. Essa instrução ainda não é a *main* que foi desenvolvida pelo projetista, ela é somente uma instrução de como o MCU irá iniciar. Esta instrução geralmente tem como função copiar o *Vector Table* que esta na memória FLASH para a RAM, copiando e escrevendo em um endereço determinado pelo arquivo de *linker*.

As variáveis que são inicializadas durante o tempo de compilação que estão armazenadas na seção *.data* do arquivo de *linker* são então gravadas na memória RAM, e as variáveis não inicializadas explicitamente ou iniciadas com zero que estão na seção *.bss* do arquivo de *linker*, são guardadas na memória RAM. O MCU então copia funções que estão na FLASH para a RAM, essa etapa é opcional, o projetista tem que determinar se alguma função deve necessariamente ser executada a partir da memória RAM.

Todo esse processo é chamado de "*C Copy Down*", que faz a preparação do ambiente para iniciar uma aplicação, após essa etapa ser concluída o MCU pode então chamar a função *main*, que é a *firmware* principal do sistema desenvolvido pelo projetista. Toda a sequência padrão de *boot* pode ser observada na Figura 2.



Figura 2 – Sequencia de Boot.

É possível alterar a função da tarefa contida no vetor de *reset* no arquivo de *linker*, fazendo com que o MCU passe pelo processo de *C Copy Down*, preparando o sistema para outra função diferente da aplicação principal do sistema embarcado, como é utilizado na criação de um *bootloader* para a atualização de *firmware*.

2.1.1 BOOTLOADER

O *bootloader* é um *software* que, tem como responsabilidade a atualização do *firmware* do sistema, operação também conhecida como *in-application programming* (IAP), reside em uma área protegida da memória, geralmente colocado no início da Flash ou na ROM, e é o primeiro *software* a ser executado após o *reset* ou iniciação do sistema. É desenvolvido para receber comandos via periféricos de comunicação como: UART, I2C, SPI, CAN e Ethernet, e entender o mapa de memória do microcontrolador (DAVIS; DURLIN, 2013). A Figura 3 mostra como geralmente fica alocado um *bootloader* e o *firmware* na memória.

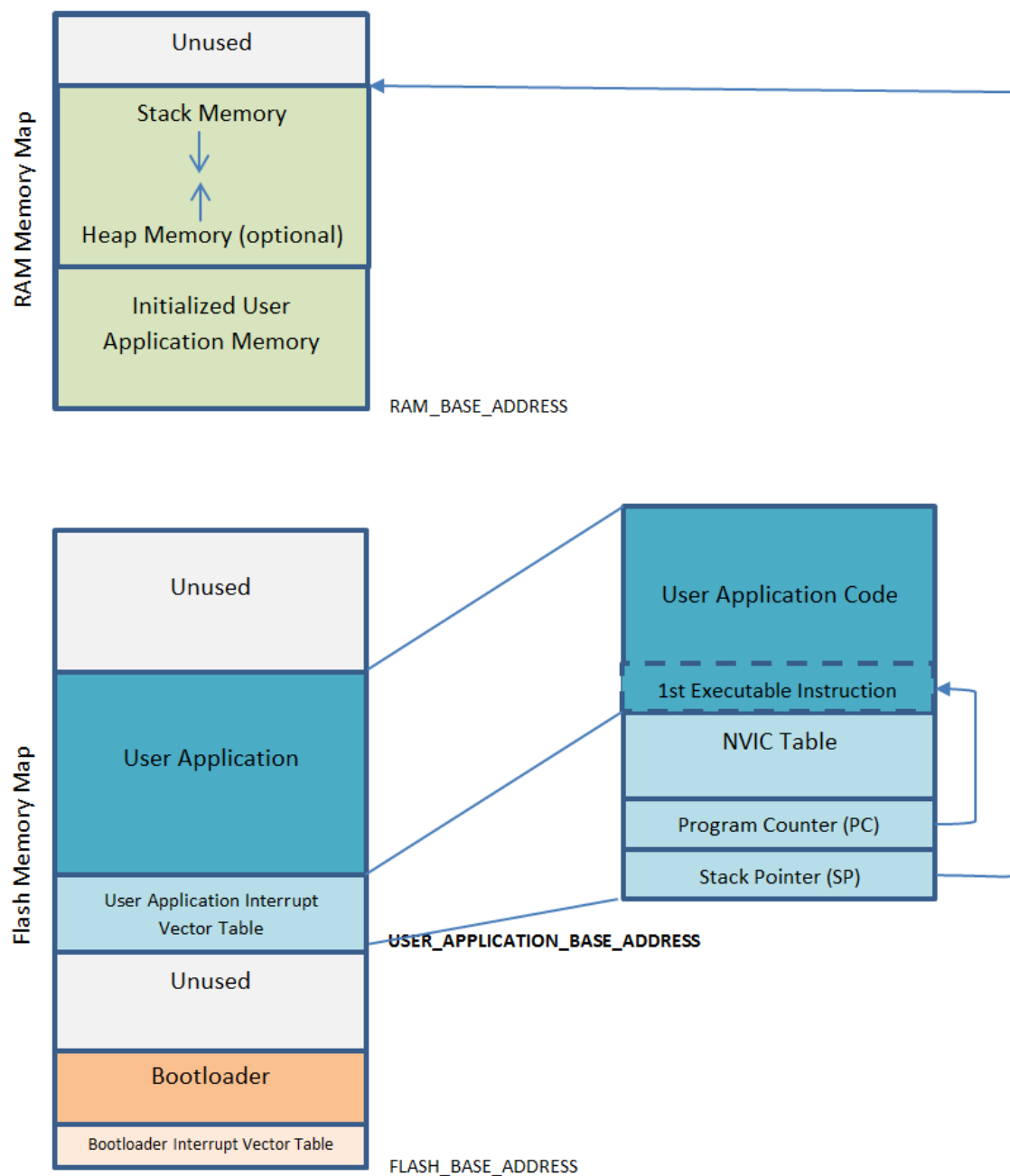


Figura 3 – Alocação do bootloader e firmware nas memórias flash e ram.

Fonte: (DAVIS; DURLIN, 2013)

Sua função se resume geralmente a: comunicar-se com outro servidor, ler os arquivos enviados pelo *host*, atualizar o *firmware* de seu microcontrolador, e iniciar este novo *software*. Pode conter instruções e comandos definidos pelo projetista para somente o circuito integrado em uso, impossibilitando a utilização do mesmo código em outras placas. Portanto, é uma peça de *software* que não é portátil para várias plataformas. A Figura 4 mostra o funcionamento de um bootloader padrão.

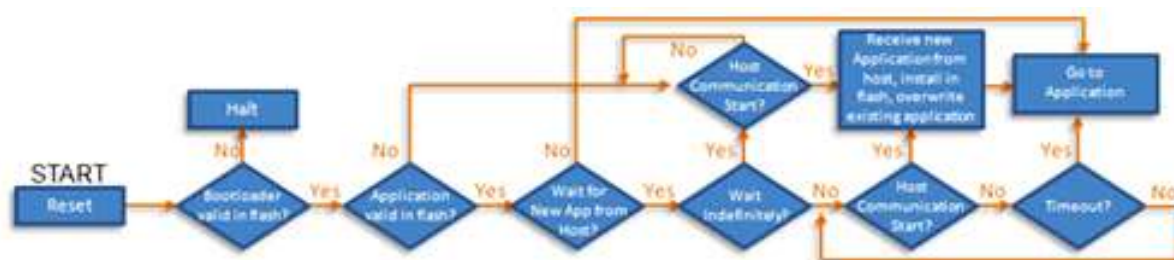


Figura 4 – Fluxograma de operações de um bootloader.

Os sistemas microcontrolados STM32 vem de fábrica com um *bootloader* pré programado na memória ROM, este *bootloader* pode ser utilizado por diversos periféricos de comunicação, e para cada periférico diferente a ST padronizou diferentes protocolos que permitem várias operações, como: obter o ID do chip, escrever e ler bytes na memória RAM e FLASH, apagar setores das memórias, ativar áreas de proteção na memória e pular para o código principal do sistema (NOVIELLO, 2018).

É possível ser criado um *bootloader* customizado com diversas funções adicionais, uma frequentemente usada é o uso do bootloader para descriptografar firmwares que podem chegar de via *internet*, para se garantir a segurança e origem de um *firmware*, assim após esse processo o sistema pode substituir o *software* anterior pelo recebido.

2.1.2 LINKER

Segundo Qing (2003), os arquivos de uma aplicação são processados pelo compilador e *assembler*, criando assim os arquivos objetos, que contém os códigos de máquina binários (*machine binary code*) e dados de programa (*program data*). O *archive utility* concatena uma coleção de arquivos objetos para formar uma biblioteca. O *linker* obtém esses arquivos objetos como entrada e produz ou um arquivo executável, ou um arquivo objeto que pode ser utilizado em outro *linker* com outros arquivos objetos. O arquivo de comandos de *linker* (*linker command file*) orienta o *linker* em como combinar esses diferentes arquivos objetos e aonde colocar o código binário e os dados no sistema embarcado alvo. Assim podemos concluir que, a função principal de um *linker* é combinar múltiplos arquivos objetos em um maior arquivo objeto relocável, um arquivo objeto compartilhado ou uma imagem executável final. Esse processo pode ser observado na Figura 6.

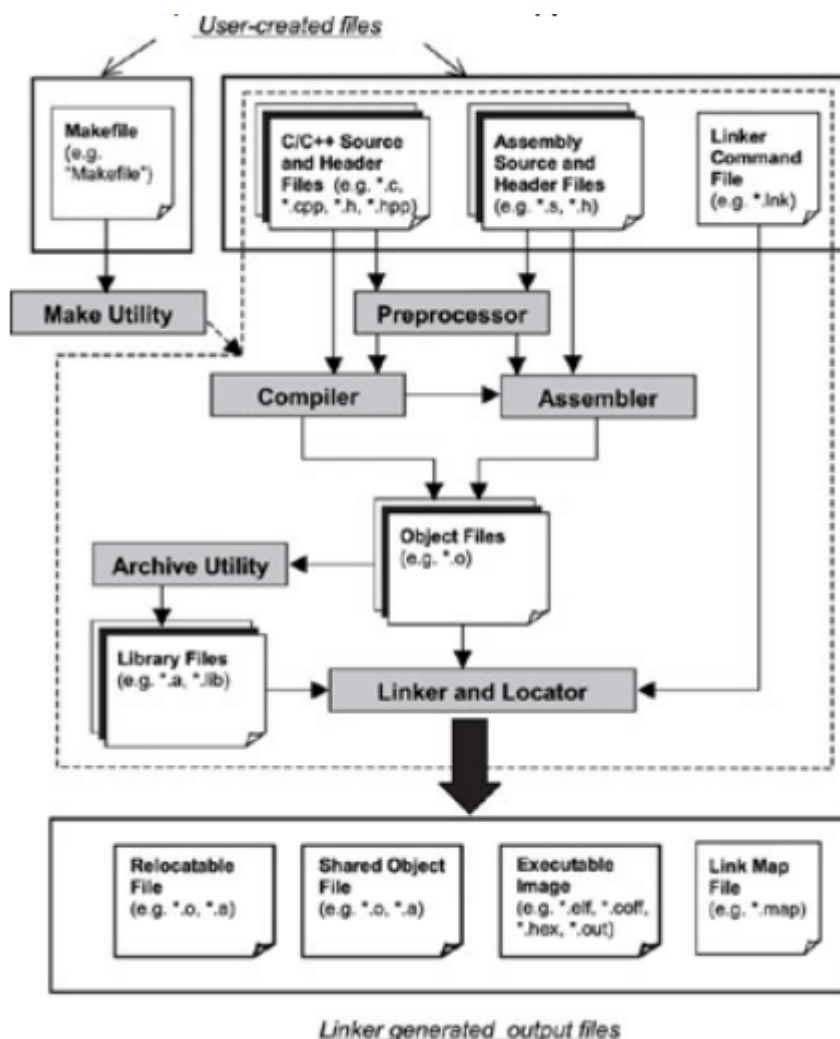


Figura 5 – Criando um arquivo de imagem para um sistema operacional alvo.

Fonte: (QING, 2003)

O *linker* precisa combinar esses arquivos objetos e fundir as seções de diferentes arquivos em um segmento de programa. Esse processo cria uma única imagem executável para o sistema embarcado alvo. O desenvolvedor utiliza comandos de *linker* (chamados de *linker directives*) para controlar como o *linker* combina essas seções e aloca seus segmentos no sistema alvo. As diretivas de *linker* ficam contidas no arquivo de comando de *linker*. O objetivo de criar esse arquivo de comando de *linker* é para que o desenvolvedor de sistemas embarcados possa mapear a imagem executável para o *hardware* alvo de forma precisa e eficiente.

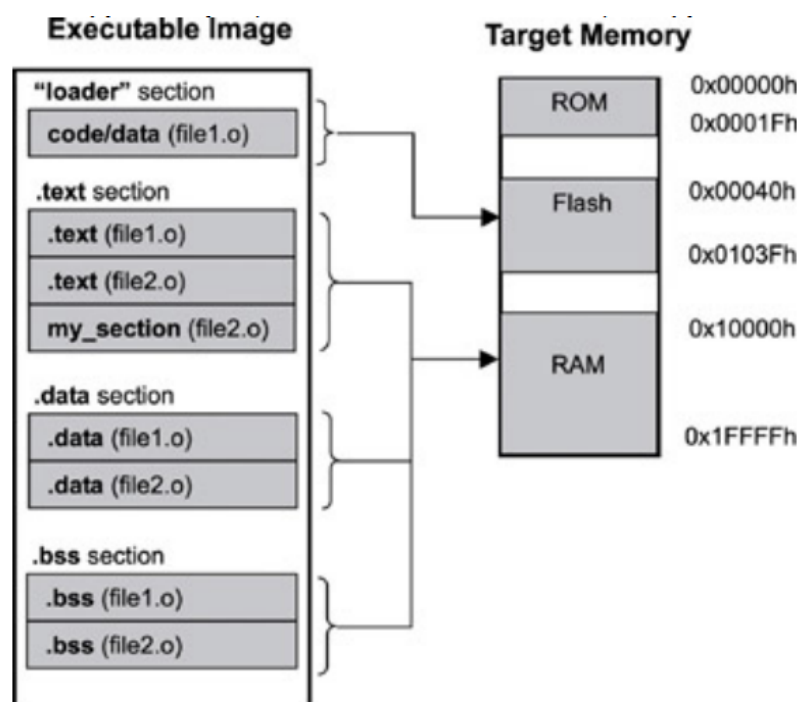


Figura 6 – Mapeando uma imagem executável em um sistema alvo.

Fonte: (QING, 2003)

2.2 TCP

Segundo Tanenbaum (2003), O TCP (*Transmission Control Protocol*) foi projetado especificamente para oferecer um fluxo de bytes fim a fim confiável em uma inter-rede não-confiável. Uma inter-rede é diferente de uma única rede porque suas diversas partes podem ter topologias, larguras de banda, retardos, tamanhos de pacotes e outros parâmetros totalmente diferentes. O TCP foi projetado para se adaptar dinamicamente às propriedades da inter-rede e ser robusto diante de muitas categorias de falhas que podem ocorrer.

Cada máquina compatível com TCP tem uma entidade de transporte TCP, que pode ser um procedimento de biblioteca, um processo do usuário ou parte do núcleo. Em todos os casos, ele gerencia fluxos e interfaces TCP para a camada IP. Uma entidade TCP aceita fluxos de dados de usuários provenientes de processos locais, divide-os em partes de no máximo 64 KB e envia cada parte em um datagrama IP distinto. Quando os datagramas IP que contêm dados TCP chegam a uma máquina, eles são enviados à entidade TCP, que restaura o fluxo de bytes originais.

A camada IP não oferece garantia que os datagramas serão entregues de forma apropriada, portanto, cabe ao TCP administrar os timers e retransmiti-los sempre que necessário. Os datagramas também podem chegar fora de ordem, o TCP também terá que os reorganizar em mensagens na sequência correta. Neste trabalho será utilizada a biblioteca LwIP para a implementação da entidade de transporte TCP.

2.2.1 LWIP

A Biblioteca LwIP é uma implementação do protocolo TCP/IP, focada em ser pequena e portátil, reduzindo a utilização de recursos como memória RAM e ainda tendo um TCP completo, se tornando adequada para sistemas embarcados. Foi originalmente desenvolvida por Adam Dunkels nos laboratórios da *Computer and Networks Architectures* (CNA), no Instituto Sueco de Ciência da Computação (SICS) e agora é desenvolvida e mantido por uma rede mundial de desenvolvedores ([DUNKELS, 2002](#)).

Possui três *Application Programming interfaces* (APIs):

- RAW API (API Crua): É a API nativa do LwIP, possui a melhor desempenho e o menor tamanho de código, porém torna o desenvolvimento de aplicações mais complexo.
- Netconn API: É uma API sequencial de alto nível que requer um sistema operacional de tempo real (RTOS). Habilita operações com multiplas threads.
- BSD Sockets API: API de sockets de Berkeley, desenvolvida em cima da API Netconn.

2.2.2 MBED TLS

A biblioteca mbed TLS foi desenvolvida para se integrar facilmente a aplicações embarcados existentes, e fornecer os blocos de construção para uma comunicação segura, criptografia e gerenciamento de chaves. Como o seu intuito é ser o mais flexível possível, permite que sejam integrados ao sistema somente as funcionalidades necessárias, diminuindo assim o tamanho total que a biblioteca ocuparia no sistema ([DEVINE, 2006](#)).

A figura 7 ilustra como a biblioteca cria uma camada intermediária entre a aplicação final e a camada TCP/IP.

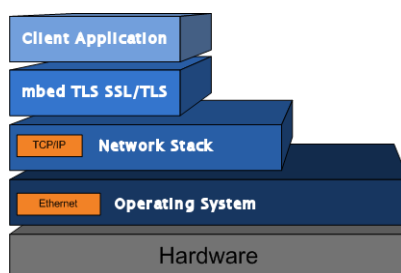


Figura 7 – Pilha de comunicação.

Fonte: ([DEVINE, 2006](#))

2.3 SISTEMA DE ARQUIVO FAT

Segundo [Tanenbaum \(2007\)](#), o sistema de arquivo FAT (*File Allocation Table*) é implementado por meio de uma alocação de memória encadeada usando uma tabela na memória. Nesta organização, o bloco de memória inteiro está disponível para dados. Além disso, o acesso aleatório é muito mais fácil. Mesmo que o encadeamento ainda tenha que ser seguido para

encontrar determinado deslocamento dentro do arquivo, ele está inteiramente na memória. De modo que, pode ser seguido sem necessidade nenhuma de referenciar o disco.

A figura 8 ilustra como é a tabela, mostrando que o arquivo A inicia-se no bloco 4 e segue o encadeamento até o seu fim, assim como o arquivo B que se inicia no bloco 6. Ambos terminam com um marcador especial que no caso é o número -1.

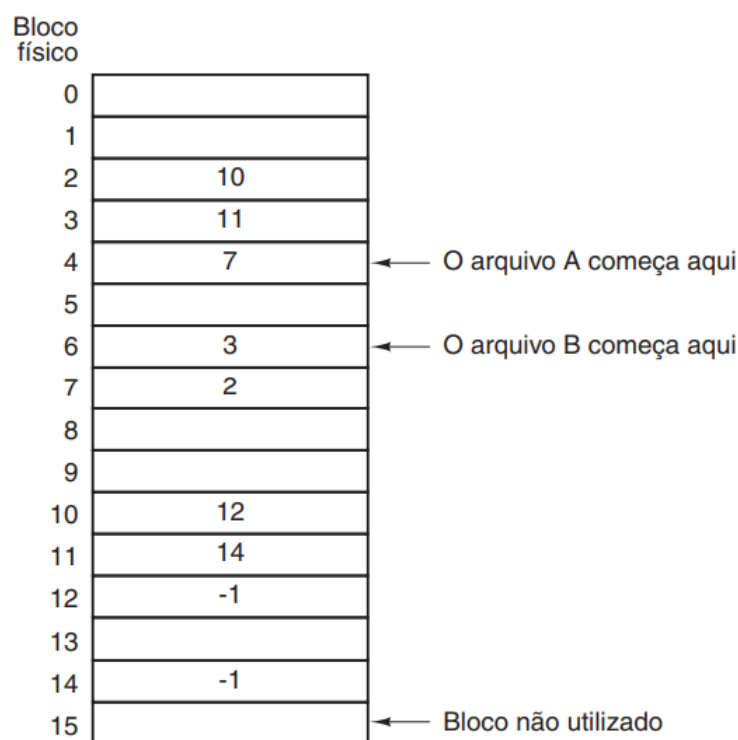


Figura 8 – Alocação encadeada usando tabela de alocação de arquivo.

Fonte: (TANENBAUM, 2007)

A principal desvantagem deste método é que a tabela inteira precisa estar na memória o tempo todo. Com um disco de 20GB e um tamanho de bloco de 1 KB, a tabela precisa de 20 milhões de entradas, uma para cada um dos 20 milhões de blocos do disco. Cada entrada tem de ter no mínimo 3 bytes para manter o endereço dos blocos. Para facilitar sua pesquisa, as entradas acabam ocupando 4 bytes. Assim, a tabela ocupará 60 MB ou 80 MB de memória principal o tempo todo, dependendo do sistema para ser otimizado para espaço ou para tempo.

2.3.1 FATFS

FatFs é um módulo genérico de um sistema de arquivo FAT/exFAT, para pequenos sistemas embarcados. É escrito em conformidade com a ANSI C (C89) e é completamente separado da camada de entrada e saída do sistema, portanto é independente da plataforma utilizada. A Figura 9

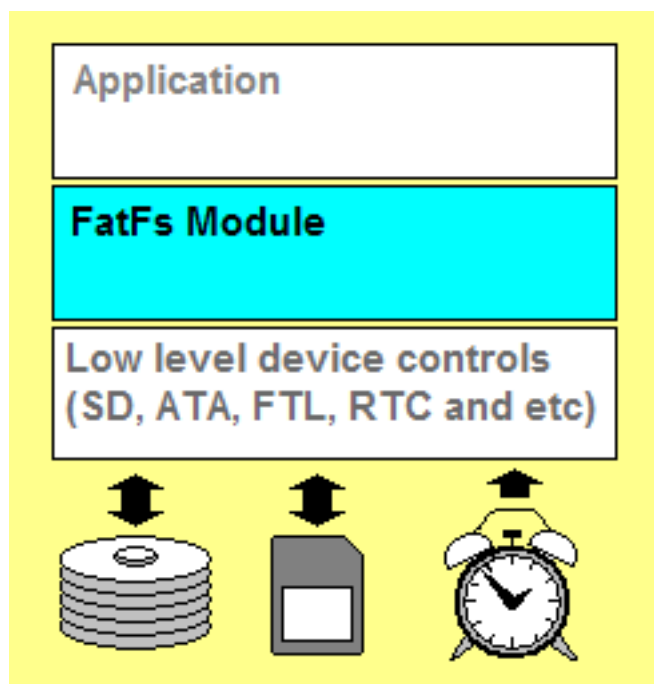


Figura 9 – Posição da biblioteca FatFs na aplicação.

Fonte:([CHAN, 2016](#))

3 SISTEMA OPEN-SOURCE PARA A ATUALIZAÇÃO DE FIRMWARE OVER-THE-AIR BASEADO NAS BIBLIOTECAS LWIP, MBED TLS E FATFS

Neste capítulo é retratado como será o funcionamento do sistema que será desenvolvido, mostrada uma visão geral do projeto, listada as funcionalidades de cada uma das partes do *software*, explicada sua atividade, sua implementação, e as ferramentas utilizadas para o seu teste e os materiais utilizados.

3.1 VISÃO GERAL

O *software* que será desenvolvido neste trabalho é dividido em duas partes, uma contendo o *bootloader*, com o auxílio da biblioteca FatFs, que é um módulo genérico do sistema de arquivo FAT, realizará a comunicação com o cartão SD, que conterà o novo *firmware* previamente recebido. Assim poderá substituir o *software* anterior da aplicação por um novo. Essa parte do *software* ficará armazenada em uma região da memória que não poderá ser reescrita, então é uma peça do programa que não poderá ser substituída. Será uma parte que não é portátil para todas as plataformas, ficando a cargo do projetista fazer o port para outras placas.

A outra parte deste trabalho será uma API, contendo as demais funções necessárias para a comunicação com o servidor, que enviará para o sistema o novo *firmware*, por meio do uso da biblioteca LwIP, garantirá a segurança dessa conexão com a utilização de uma camada extra de proteção, com biblioteca Mbed TLS. Essa API irá conectar-se a um servidor em um intervalo de tempo determinado pelo projetista, em que verificará a disponibilidade de uma nova versão de *software*.

Após a confirmação de um novo *firmware* ser confirmada, em um tempo determinado pelo projetista a API irá se comunicar novamente com o servidor com o intuito de fazer o *download* desta nova versão, e a armazenar em um endereço de memória predeterminado no cartão SD do sistema, para que então o *bootloader* entre em ação após uma reinicialização do sistema. A API será uma peça de *software* que poderá ser substituída e atualizada em conjunto com as demais aplicações do sistema, como, as bibliotecas LwIP, Mbed TSL, o sistema operacional, entre outras peças de *software* utilizadas pela aplicação.

O sistema de atualização OTA utiliza-se de bibliotecas já conhecidas e vastamente utilizadas por desenvolvedores de sistemas embarcados, para que assim projetos que necessitem fazer comunicação segura via rede, leitura e escrita de cartões SD, possam utilizar esse sistema de modo a poupar espaço na memória, visando a reutilização dessas bibliotecas, portanto o sistema pode ser amplamente utilizado. Será utilizada o *kit* de desenvolvimento STM32F7 *Discovery*, onde será inicialmente desenvolvida a API e suas tarefas e o *bootloader* que serão os principais componentes desse sistema.

Em caso de uma falha durante o processo de atualização OTA e o sistema não responda

após a atualização, o sistema tem a habilidade de se recuperar. Como não haverá sobreescrita na área em que o *firmware* está posicionado no cartão SD, uma simples reinicialização do sistema pode fazer com que o *bootloader* seja ativado novamente e refaça o processo de cópia da memória.

O sistema de atualização irá funcionar da seguinte forma, após a inicialização do sistema o *bootloader* entra em ação e verifica a existência de um novo *firmware*, no caso negativo ele inicia normalmente o *software* principal da aplicação. No caso positivo, o *bootloader* inicia o processo de substituição de *firmware*, após a troca, o novo *software* é iniciado. Durante a execução da aplicação principal do sistema e em um tempo determinado pelo projetista a API entra em contato com o servidor para verificar a disponibilidade de um *software* novo, em caso positivo ela agenda um período para a atualização do *firmware*, no caso negativo ele continua a execução da aplicação.

Caso haja uma atualização, quando o horário do agendamento chegar, a API irá conectar-se ao servidor e iniciar o processo de *download* do *firmware* novo e armazena-lo em uma área já predefinida do cartão SD para que o *bootloader* possa o encontrar. Após o *download* o sistema irá ser reiniciado e o *bootloader* entrará em ação novamente.

3.2 BOOTLOADER

A partir de um arquivo de *linker*, a memória da plataforma será customizada com o intuito de abrigar os arquivos necessários para o *bootloader* e protege-lo de eventuais sobrescritas que podem vir a ocorrer. Esse arquivo de *linker*, assim como o próprio *bootloader*, será escrito somente para a plataforma STM32F7, visto que cada plataforma tem suas próprias características como, tamanho de memória e endereços diferentes para cada fabricante e/ou arquitetura.

No arquivo de *linker* será especificada uma área especial na memória Flash do sistema em que será abrigado o *bootloader* e a biblioteca FatFs que fará parte do *bootloader*. Também será responsável por fazer com que o *bootloader* seja chamado após o *C copy Down* no lugar da função *main*. Assim podemos garantir que o *bootloader* sempre entre em ação após a reinicialização do sistema embarcado.

O *bootloader* será responsável em fazer a troca de cada versão de *firmware* instalado no sistema embarcado. Sempre que o sistema for iniciado, o *bootloader* será inicializado e fará a procura de um novo *firmware* em um endereço de memória já predeterminado. Essa busca será possível pelo fato do *middleware* FatFs, que está implementada junto ao *bootloader*, criar um sistema de arquivos no cartão SD do sistema alvo, assim o *bootloader* pode acessar a memória do cartão sem a necessidade da aplicação final ser inicializada.

Se a procura retornar com um resultado positivo para a existência de uma nova versão de *software*, o *bootloader* inicia o processo de atualização. Nesse processo o *bootloader* substitui completamente o *software* e demais *middlewares* e API's em áreas não protegidas na memória, pelo binário do *firmware* presente no cartão SD. Esse processo será implementado

com o uso da função `memcpy`, já conhecida e utilizada por diversos desenvolvedores, com o intuito de se deixar o código do *bootloader* mais reutilizável. O funcionamento resumido do *bootloader* pode ser observado na Figura 10.

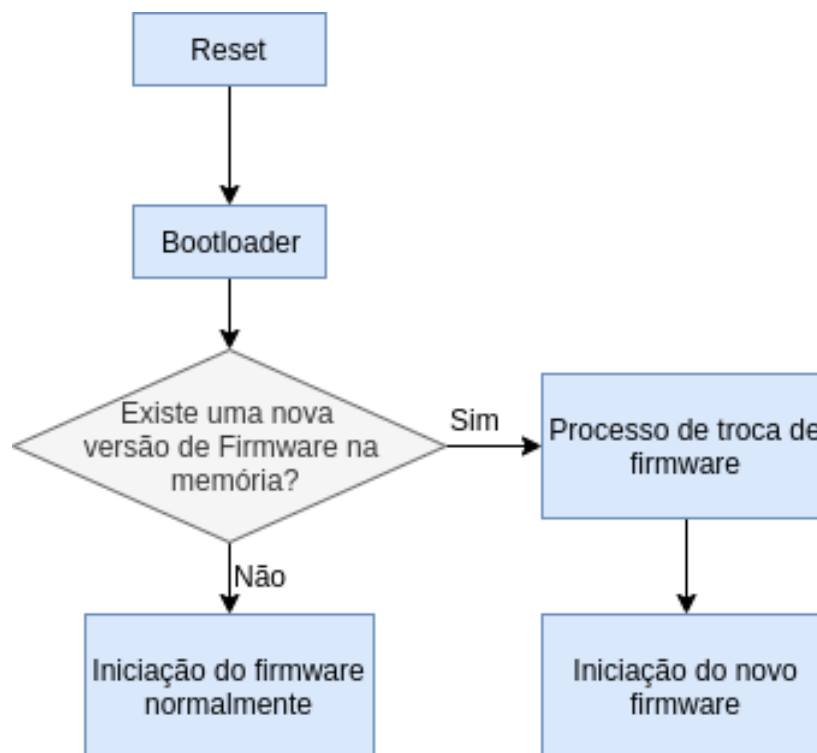


Figura 10 – Diagrama de funcionamento do *bootloader* .

Fonte: autoria própria.

3.3 API DE ATUALIZAÇÃO OTA

A API de atualização OTA que será desenvolvida neste trabalho tem o propósito de ser o mais portátil possível, para assim, ser reutilizada por diversos projetos que necessitem da troca de seu *software* . Com esse objetivo, serão utilizadas as bibliotecas já bem difundidas, a LwIP para a criação da pilha TCP/IP, a Mbed TLS para criar uma camada de segurança nesta pilha, e a FATFS para a criação de um sistema de arquivos FAT. Assim desenvolvedores podem se aproveitar do fato de que essas bibliotecas já estão em seus sistemas como padrão para utilizá-las em suas próprias funcionalidades. A Figura 11 ilustra de forma resumida o funcionamento da API.

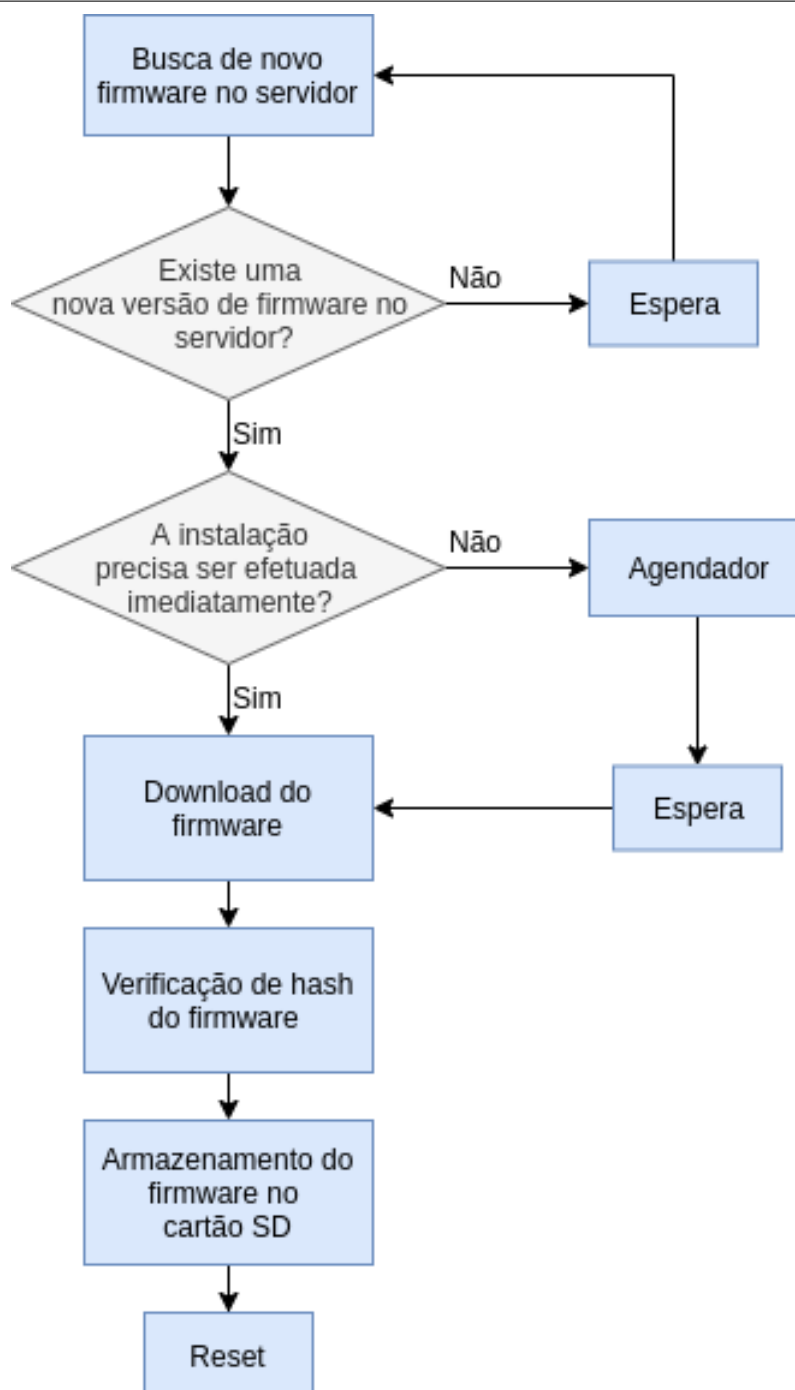


Figura 11 – Diagrama de funcionamento da API.

Fonte: autoria própria.

A seguir será retratado como serão cada uma das funcionalidades necessárias na API.

3.3.1 COMUNICAÇÃO COM O SERVIDOR

Com o uso da biblioteca LwIP e MbedTLS será criada uma pilha de comunicação no sistema alvo, que ficará responsável pela conexão segura com o servidor que fornecerá o novo firmware. Na implementação da pilha de comunicação utilizando a biblioteca LwIP, será

utilizada sua API Netconn, pois o intuito é deixar o sistema de atualização portátil, e a API Netconn fornece suporte a sistemas operacionais de tempo real.

Como a biblioteca Mbed TLS já foi desenvolvida para ser integrada facilmente a várias aplicações embarcadas, ela será utilizada para criar protocolos de segurança nessa comunicação com o servidor. Serão utilizados padrões SSL/TLS para ser criado um canal criptografado entre o servidor e o sistema alvo, para garantir que todos os dados transmitidos sejam sigilosos e seguros, e também algoritmos de criptografia para o firmware que será enviado por meio dessa conexão.

3.3.2 VERIFICAÇÃO E AGENDAMENTO DE ATUALIZAÇÃO

O desenvolvedor será responsável em decidir a frequência e/ou horário em que a API irá consultar o servidor para a verificação de uma nova versão de *firmware*. A API evitará que em aplicações onde existam atividades críticas, elas sejam interrompidas para que a API possa fazer esta constatação, sabendo que a prioridade desta ação deve ser a menor possível na aplicação.

Após a consulta, caso exista uma nova atualização disponível o desenvolvedor pode optar em a executar imediatamente, ou agendar para ser feita em outro horário, em que a aplicação esteja menos ocupada. Esta escolha pode ser programada desde o início do desenvolvimento do *firmware*, ou a partir de um sinal durante a consulta por uma nova atualização. Assim caso haja a necessidade da troca de *software* imediatamente, esse sinal pode avisar o agendador e já executar todo o processo de substituição de *firmware*.

3.3.3 DOWNLOAD E ARMAZENAMENTO DO FIRMWARE

Quando chegar no tempo desejado pelo agendador, a API iniciará novamente a comunicação com o servidor que contem o *firmware* novo, dessa vez com o propósito de fazer *download* da nova versão do *software*. Com o propósito de aumentar a segurança da API o *firmware* que se apresenta após a transferência ainda esta criptografado, assim ele deve passar por uma descriptografia para então ser armazenado no cartão SD. Após essa descriptografia a API ainda irá verificar se o *firmware* recebido pelo servidor esta correto a partir da verificação de hash criptográfica.

A partir da utilização da biblioteca FatFs, será criado um sistema de arquivo FAT, que gerenciará a memória presente no cartão SD dentro da aplicação, e ele pode ser utilizado tanto pela aplicação final do sistema embarcado, quanto pela API. Esse sistema de arquivo será utilizado para que se possa identificar a posição na memória em que o *firmware* novo será colocado após o seu *download*, evitando que outros arquivos pertencentes a aplicação final sejam colocados nesta localização, e fazendo com que o *bootloader* interprete de forma errada os arquivos gerando erros.

3.4 MATERIAIS UTILIZADOS

A API será escrita na linguagem C, o bootloader em sua maioria em C também, e alguns trechos em assembly, enquanto o *linker* será escrito em comandos de *linker*. O sistema de atualização OTA desenvolvido neste trabalho será inicialmente desenvolvido para a plataforma STM32F746G-Discovery.

3.4.1 PLATAFORMA STM32F746G-DISCOVERY

O STM32F7 Discovery é um kit de desenvolvimento que permite ao usuário desenvolver e compartilhar aplicações com toda a série de microcontroladores STM32F7 baseados no processador ARM®Cortex®-M7 core. O kit discovery permite uma ampla diversidade de aplicações que podem se beneficiar de suporte a múltiplos sensores, áudio, tela gráfica, segurança, vídeos e conexões de alta velocidade (STMICROELECTRONICS, 2019a). A Figura 12 ilustra o kit STM32F746NGH6-Discovery.

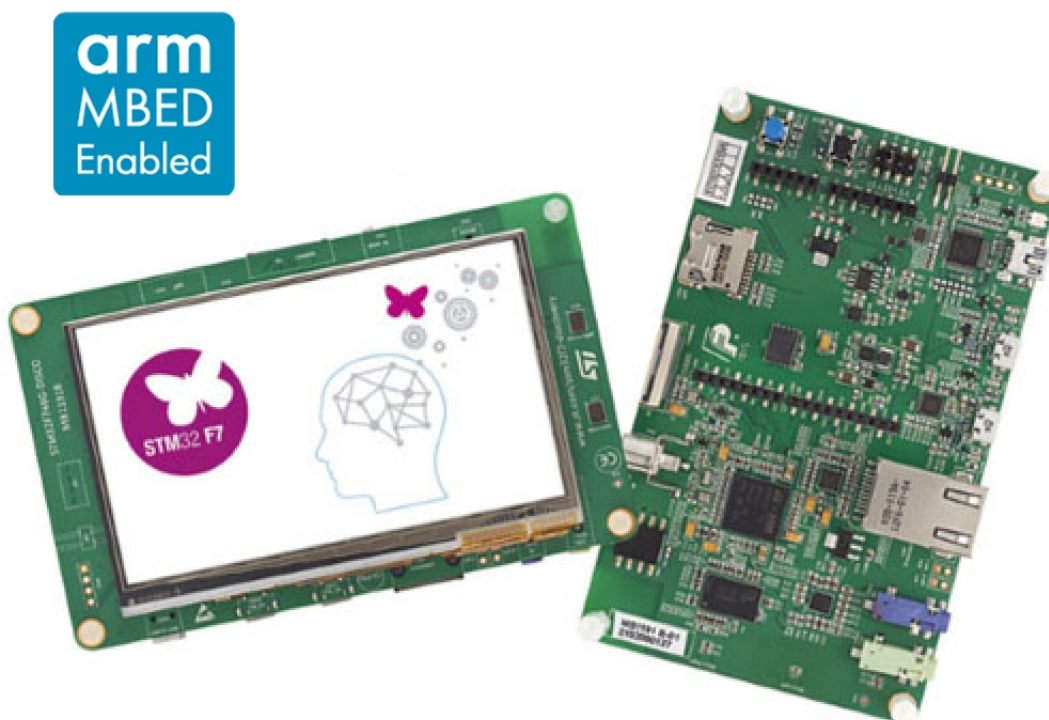


Figura 12 – Kit de desenvolvimento STM32F746G-Discovery.
Fonte:(STMICROELECTRONICS, 2019a).

Algumas de suas principais características são:

- Microcontrolador STM32F746NGH6 com 1 Mbytes de memória flash e 340 Kbytes de RAM, em um pacote BGA216.
- 128-Mbit de memória Quad-SPI Flash.
- 128-Mbit SDRAM (Com 64 Mbits Acessível).

- Conector para cartão microSD.
- Conector Ethernet em conformidade com a IEEE-802.3-2002
- Tela LCD de 4.3 polegadas, com resolução de 480x272 com *touch-screen* capacitivo.

4 CRONOGRAMA

Para o desenvolvimento desta proposta foi definido o cronograma da [Tabela 1](#)

Tabela 1 – Cronograma para o desenvolvimento do projeto

| Atividades | Ago | Set | Out | Nov | Dez | Jan | Fev | Mar | Abr | Mai |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Estudo bibliográfico | X | X | X | X | X | | X | X | X | X |
| Desenvolvimento da proposta | X | | | | | | | | | |
| Familiarização com plataforma | X | X | X | X | | | | | | |
| Projeto do <i>bootloader</i> e API | | X | X | X | X | | | | | |
| Entrega do TCC1 | | | | | X | | | | | |
| Desenvolvimento do <i>bootloader</i> | | | | | X | | X | X | | |
| Implementação da API | | | | | | | X | X | X | |
| Testes de integração | | | | | | | | X | X | X |
| Escrita da monografia e artigo científico | X | X | X | X | X | | X | X | X | X |

Referências

- BALL, S. **Embedded Microprocessor Systems: Real World Design**. 3rd. ed. Newton, MA, USA: Butterworth-Heinemann, 2002. ISBN 0750675349. Citado na página 2.
- BENINGO, J. **Embedded Basics – Understanding the Microcontroller Boot Process**. 2015. Disponível em: <<https://www.beningo.com/understanding-the-microcontroller-boot-process/>>. Acesso em: 25 de outubro de 2019. Citado 2 vezes nas páginas 4 e 5.
- CHAN. **FatFs - Generic FAT File System Module**. 2016. Disponível em: <http://elm-chan.org/fsw/ff/00index_e.html>. Acesso em: 06 de setembro de 2019. Citado 2 vezes nas páginas 2 e 13.
- DAVIS, T.; DURLIN, D. **Bootloaders 101: making your embedded design future proof**. 2013. Disponível em: <<https://www.embedded.com/design/prototyping-and-development/4410233/Bootloaders-101--making-your-embedded-design-future-proof>>. Acesso em: 06 de setembro de 2019. Citado 3 vezes nas páginas 2, 6 e 7.
- DEVINE, C. **SSL Library mbed TLS / PolarSSL**. 2006. Disponível em: <<https://tls.mbed.org>>. Acesso em: 06 de setembro de 2019. Citado 2 vezes nas páginas 2 e 11.
- DUNKELS, A. **lwIP - A Lightweight TCP/IP stack**. 2002. Disponível em: <<https://savannah.nongnu.org/projects/lwip/>>. Acesso em: 06 de setembro de 2019. Citado 2 vezes nas páginas 2 e 11.
- MARWEDEL, P. **Embedded System Design**. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag, 2006. ISBN 1402076908. Citado na página 1.
- NOVIELLO, C. **Mastering STM32**. 2018. Disponível em: <<https://leanpub.com/mastering-stm32>>. Acesso em: 06 de setembro de 2019. Citado 2 vezes nas páginas 4 e 8.
- QING, Y. C. L. **Real-time concepts for embedded systems**. [S.l.]: CRC Press, 2003. Citado 3 vezes nas páginas 8, 9 e 10.
- SALUTES, B. **Bootloader: o que é e para que serve?** 2018. Disponível em: <<https://www.androidpit.com.br/bootloader-o-que-e-para-que-serve>>. Acesso em: 06 de setembro de 2019. Citado na página 2.
- STMICROELECTRONICS. **Discovery kit with STM32F746NG MCU**. 2019. Disponível em: <<https://www.st.com/en/evaluation-tools/32f746gdiscovery.html>>. Acesso em: 15 de novembro de 2019. Citado na página 19.
- STMICROELECTRONICS. **STMicroelectronics**. 2019. Disponível em: <https://www.st.com/content/st_com/en.html>. Acesso em: 15 de novembro de 2019. Citado na página 4.
- TANENBAUM, A. S. **Computer Networks**. [S.l.]: Pearson Education, inc, 2003. Citado na página 10.
- TANENBAUM, A. S. **OPERATING SYSTEMS DESIGN AND IMPLEMENTATION**. [S.l.]: Pearson Education, inc, 2007. Citado 2 vezes nas páginas 11 e 12.