



Universidad Nacional de Rosario

FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS, INGENIERÍA Y
AGRIMENSURA

PATRONES DE DISEÑO APLICADOS A SISTEMAS EMBEBIDOS DE CONTROL

Alumno:

Petruskevicius Ignacio

Directora:

Pomponio Laura

Mayo 2025

Patrones de diseño aplicados a sistemas embebidos de control

Ignacio Petruskevicius

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

RESUMEN

En el ámbito de la robótica, los sistemas embebidos desempeñan un papel fundamental al gestionar el acceso al hardware, garantizar la concurrencia y responder en tiempo real a los requerimientos del entorno. Sin embargo, el diseño de software en este dominio a menudo sigue prácticas tradicionales, como la descomposición funcional y el uso de estructuras condicionales anidadas, lo cual dificulta la capacidad del sistema para adaptarse a cambios en el hardware o a nuevos requisitos funcionales.

A partir del trabajo realizado sobre el diseño del robot desmalezador del CIFASIS y su posterior implementación y verificación [Pom+24], en el cual se mostró la viabilidad de realizar el diseño para este tipo de sistemas, se propone buscar problemas de diseño comunes en el ámbito y darles una solución utilizando los conceptos y buenas prácticas de la ingeniería de software. Los problemas fueron extraídos de distintos libros [Dou11][Whi11a] los cuales a su vez intentar dar soluciones que, como luego se verá, no siempre se alinean con los estándares de la Ingeniería de Software.

Índice general

<i>Índice de figuras</i>	5
<i>Índice de cuadros</i>	7
1. Introducción	11
2. Estado del arte	15
3. Conceptos previos	19
3.1. Sistemas embebidos	19
3.1.1. Interrupciones	21
3.2. Ingeniería de Software	23
3.2.1. Metodología de Parnas	24
3.2.2. Items de cambio comunes	25
3.2.3. Documentación	26
3.2.4. Patrones de Diseño	27
3.2.5. Arquitectura de software	29
3.3. Arquitectura Control de Procesos	29
4. Técnicas útiles	33
4.1. Desacople de módulos	33
5. Problemas comunes	37
5.1. Acceso al hardware	37
5.2. Interfaces que no se ajustan perfectamente	43
5.3. Control en conjunto de dispositivos	46
5.3.1. Subsistemas de control	49
5.3.2. Ejemplo	51
5.4. Obtención de información	63
5.5. Control anti-rebote	67
5.6. Máquinas de estado	68
5.7. Integridad de la información	75
5.8. Verificación de precondiciones.	77
5.9. Organización de la ejecución	80

A. Patrones de diseño de Gamma	83
A.1. Adapter	83
A.2. Command	84
A.3. State	86
A.4. Mediator	87
A.5. Decorator	87
A.6. Proxy	88
Glosario	92
<i>Referencias</i>	93

Índice de figuras

2.1. Diagrama de flujo que describe el comportamiento del programa principal de control en [CY12]	16
3.1. Arduino UNO	22
3.2. Raspberry Pico 2	22
3.3. Diagrama interrupción	23
3.4. Documentación aplicación de patrón.	28
3.5. Diagrama de la arquitectura control de procesos	30
4.1. Estructura patrón <i>Command</i>	34
4.2. Ejemplo de aplicación básica del patrón <i>Command</i>	35
5.1. Conexionado módulo DRV8838	38
5.2. Interfaz MotorDC	41
5.3. Módulo MotorDC abstracto y estructura de herencia.	43
5.4. Display 7 segmentos 4 digitos	44
5.5. Configuración original	45
5.6. Configuración utilizando la solución de la sección anterior 5.1.	46
5.7. Configuración nueva	47
5.8. Documentacion de la aplicación del patrón Adapter al ejemplo del display.	48
5.9. Módulos de un subsistema	50
5.10. Estructura módulo Control extendida con estado.	51
5.11. Documentacion de la aplicación del patrón State en el módulo Control.	52
5.12. Brazo robótico.	53
5.13. Diagrama de los componentes del sistema brazo robótico.	54
5.14. Actuadores paso a paso.	55
5.15. Interfaz módulo Pinza.	55
5.16. Sensores	56
5.17. Timer	56
5.18. Documentacion de la aplicación del patrón Command para el desacople de ejecuciones que invoca el Timer.	57
5.19. Módulos necesarios para complementar el Controller	58
5.20. Módulos complementarios a Controller.	58
5.21. Controller	59
5.22. Iterator	60

5.23. Orden	60
5.24. Documentación de la aplicación del patrón Command para el desacople de órdenes a ejecutar en cada actuador del brazo en un paso.	62
5.25. MainController	63
5.26. Transiciones de estados del MainController	64
5.27. Componente sensor activo.	64
5.28. Ejemplo módulos para obtener la información referida a la velocidad.	66
5.29. State chart microondas	70
5.30. Módulos participantes del patrón state en el ejemplo del horno microondas.	74
5.31. Ejemplo <i>Decorator</i> integridad de la información	76
5.32. Documentación de la aplicación del patrón Decorator al caso de verificación de la integridad de la información.	77
5.33. Uso del patrón Proxy al ejemplo del módulo stock	79
5.34. Ejemplo de handler usando <i>State</i>	82
 A.1. Estructura patrón Adapter	 84
A.2. Estructura patrón Command	85
A.3. Estructura patrón State	86
A.4. Estructura patrón Mediator	87
A.5. Estructura patrón Decorator	89
A.6. Estructura patrón Proxy	90

Índice de cuadros

3.1. Ejemplos sistemas embebidos.	20
3.2. Conceptos clave en la arquitectura de control de procesos.	31
5.1. Funciones de cada pin del módulo DRV8838	38

Listings

4.1. Ejemplo de implementación sin usar el patrón <i>Command</i>	34
5.1. Configuración inicial	39
5.2. Máxima velocidad giro horario	39
5.3. Detenerse	39
5.4. Ejemplo uso del motor	39
5.5. Configuración	40
5.6. Máxima velocidad giro horario	40
5.7. Detenerse	41
5.8. Posible implementación de la interfaz del módulo MotorDC	41
5.9. Ejmplo de uso de la interfaz del módulo MotorDC	42
5.10. Ejemplo control nuevo motor	42
5.11. Nueva definición set_dir	42
5.12. Ejemplo de modificaciones necesarias para adaptar la nueva librería.	44
5.13. Ejemplo implementación módulo Adapter.	45
5.14. Ejemplo de uso del subsistema.	49
5.15. Ejemplo implementación control	59
5.16. Ejemplo OrdenRotor	61
5.17. Código ejemplo	67
5.18. Main loop del previo firmware del robot desmalezador	69
5.19. Código ejemplo Douglass State Table	71
5.20. Código ejemplo transición robot desmalezador	73
5.21. Ejemplo transición de estado.	73
5.22. Implementación puertaAbierta	75
5.23. Implementación métodos setData y getData	77

Capítulo 1

Introducción

El principal objetivo de la investigación realizada en [Pom19] fue diseñar el software de control para un robot desmalezador que corre en un microcontrolador (MCU) situado en el robot en cuestión. Este último cuenta con cuatro ruedas y un dispositivo de dirección que les permite girar. Cada rueda tiene sensores Hall, que permiten medir su posición y velocidad, y un sistema asociado de medición de corriente. El dispositivo de dirección permite determinar su posición angular en cada momento. Tanto las ruedas como el dispositivo de dirección pueden ser operados de forma remota mediante un control remoto (RC), capaz de enviar señales de dirección y velocidad a un módulo receptor de radiofrecuencia (RF) situado en el robot. Además, una computadora (PC) situada en el robot envía órdenes al dispositivo de dirección y a las ruedas para la navegación autónoma del robot. Las órdenes provenientes tanto del RC como de la PC son procesadas por un microcontrolador ubicado en el robot.

El diseño consiste en construir y documentar módulos e interfaces siguiendo las metodologías de la Ingeniería de Software (IS), incluyendo el uso de patrones de diseño y arquitecturas de software para lograr cumplir los requerimientos propuestos. En este caso, llevar a cabo las ordenes propuestas desde la PC o el control remoto.

En [Pom19] se propuso que el sistema se comporte de la siguiente manera. El software lleva a cabo ciclos de ejecución de forma continua para controlar el comportamiento del dispositivo de dirección y las ruedas. Durante cada ciclo de ejecución, el se procesan las órdenes provenientes del PC o del RC. Estas órdenes podrían especificar la posición angular deseada para el dispositivo de dirección, así como la velocidad, tensión o corriente deseada para las ruedas. Además, se debe realizar lecturas y mediciones de los valores actuales de posición angular, corriente y velocidad.

A partir de los valores deseados (set-points o valores de referencia) y los valores medidos, se realizan ciertos cálculos para determinar la dirección de giro y la tensión que debe aplicarse a las ruedas. El propósito es mantener los valores medidos lo más cerca posible de los valores deseados. Una vez logrado esto, se envían las señales correspondientes al dispositivo de dirección y a las ruedas.

Posteriormente, el MCU envía los valores medidos y los cálculos al PC. Luego, se inicia un nuevo ciclo de control.

Para diseñar este sistema se optó por emplear una arquitectura de control de procesos [SG96a, pág. 27] y múltiples patrones de diseño clásicos descritos en [Gam+95], como los patrones *state*, *command* o *strategy*.

Como parte del trabajo, se formularon las siguientes preguntas: ¿existen patrones de diseño específicos para robótica, sistemas de control y/o sistemas embebidos? ¿Están debidamente documentados? Para intentar responderlas, se realizó una búsqueda exhaustiva y, entre los distintos resultados, destacaron dos libros: [Dou11] y [Whi11b]. [Dou11] propone, cito textualmente, “Design Patterns for Embedded Systems in C” (Patrones de diseño para sistemas embebidos en C). Por lo tanto, a primera vista parece cumplir con los requisitos de la búsqueda realizada.

Esta tesina tenía como propósito inicial partir de los patrones de diseño descritos en los libros mencionados para analizarlos, adecuarlos a la documentación presentada por Gamma [Gam+95] y considerar su aplicación al diseño del robot desmalezador previamente realizado en [Pom19]. En el primer paso, al analizar los patrones, se determinó que los "patrones" descritos en dichos libros no siguen las prácticas ni los principios establecidos por la IS, por lo cual su aplicación fue desestimada, impidiendo continuar con el desarrollo propuesto para la tesina.

Objetivos

Al no poder utilizar los libros mencionados como fuente de patrones de diseño, la tesina tuvo que ser reorientada. En particular, se decidió utilizar los libros como fuente de problemas de diseño comunes a los que se enfrentan quienes trabajan en sistemas embebidos, robóticos y de control. El nuevo objetivo es documentar estos problemas y proponer soluciones de diseño basadas en la IS. Además, se busca contrastar las soluciones definidas en [Dou11] con las propuestas en la tesina, identificando ventajas, desventajas, puntos de interés e inconvenientes comunes de implementación, acompañados de ejemplos prácticos.

El trabajo, pretende ser una herramienta para desarrolladores de sistemas embebidos de control. Su objetivo es facilitar la realización de buenos diseños aplicando patrones, incluso si los desarrolladores no poseen todos los conocimientos propios de un ingeniero de software. Entre los problemas comunes seleccionados se encuentran: el acceso a diferentes componentes de hardware, es decir, establecer una interfaz que permita la comunicación con sensores o actuadores; problemas relacionados con la obtención de información a partir de diversas fuentes; el manejo de estados mediante máquinas de estados; y el control de múltiples dispositivos de manera coordinada para realizar tareas complejas que requieran cooperación. Asimismo, se incluyen otros aspectos relacionados con la estructura del código, como la organización de la ejecución explotando la capa interrupciones, la verificación de precondiciones en métodos, y la integridad de la información almacenada en memoria.

Las soluciones propuestas consisten en la aplicación de la metodología de Parnas [Par72a], el uso de patrones de diseño y la subdivisión de módulos. En algunos casos, también se presentan ejemplos de implementaciones que siguen el diseño propuesto, demostrando las ventajas de dichas soluciones.

Estructura

A fin de brindar un conjunto de herramientas útiles y autocontenidas, se estructuró la tesina de la siguiente manera. En primer lugar, se presenta un capítulo que enumera los

conceptos previos necesarios para un entendimiento completo de los problemas comunes a tratar. Además, proporciona el contexto del trabajo definiendo el tipo de sistemas abordados. En este capítulo se describen nociones generales de la ingeniería de software, tales como el diseño para el cambio, la metodología de Parnas, patrones de diseño, documentación, entre otros. También se define la arquitectura de software, que resulta clave para el tipo de software tratado en este trabajo.

El capítulo clave del trabajo es [Problemas comunes](#), donde se desarrolla el contenido mencionado anteriormente. Cada sección describe un problema o un conjunto de inconvenientes de la misma índole. En primer lugar, se ofrece una explicación general del problema; a continuación, se presenta la solución propuesta en el libro o la aplicada tradicionalmente, junto con los inconvenientes referidos a posibles cambios futuros que esta puede tener. Y por último, se propone una nueva solución desde el punto de vista de la IS y se enumeran las ventajas y diferencias asociadas a la misma.

Capítulo 2

Estado del arte

Para lograr atributos de calidad en el software, tales como modificabilidad, reusabilidad o mantenibilidad, es fundamental realizar un diseño del mismo basado en estilos arquitectónicos y patrones de diseño [Gam+95; SG96b; Bus+94]; es decir, aplicar las nociones centrales de la Ingeniería de Software.

Los sistemas de software para robots por lo general poseen alguna de las siguientes características: son distribuidos, embebidos, en tiempo real o manejan muchos datos. Su complejidad no termina ahí, deben encargarse del acceso al hardware, los algoritmos de navegación y decisión, entre otras responsabilidades, por lo tanto, muchas veces el diseño parece ser menos prioritario. Esto provoca que el esfuerzo se concentre en solucionar inconvenientes de implementación y no en diseñar cumpliendo los principios de la *IS*.

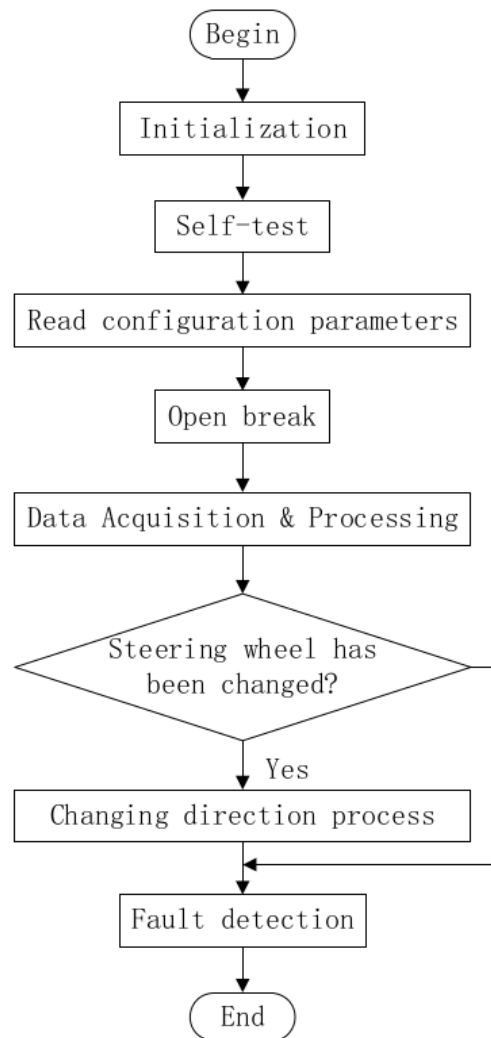
En los trabajos que incluyen información relacionada al diseño [CY12; Zha+16; 22; 20; ZZ09; Mas12; Mil19] encontramos que suele ser escasa y mostrarse como diagramas de flujo (ejemplo en 2.1), lo que deja en evidencia que el software esté implementado con un criterio de división funcional del código, con prácticas poco adecuadas (*ifs* anidados (ejemplo en)) o con escasas funciones, es decir, con deficiencia de modularidad. Este tipo de división da como resultado que el código sea menos modificable, reusable y mantenible [Par72a]. Por otro lado, como luego se verá, en algunos libros que intentan abordar este tema [Dou11] el resultado es similar.

En contraposición a estos trabajos, existen otros [Dur+15; BD09] que tienen en cuenta algunos principios fundamentales de la *IS* a la hora de diseñar y destinan esfuerzo en crear software de cierta calidad. Esto no significa que el uso de patrones de diseño esté generalizado.

Por otro lado, existen múltiples trabajos que abordan “patrones de diseño”, inspirándose en la manera de documentar de Gamma [Gam+95], aplicados a ámbitos particulares. Entre ellos podemos encontrar los siguientes:

- [PCB18], se definen patrones de diseño para **enjambres roboticos** en conjunto a un formato de documentación particular. Los patrones se centran en diferentes comportamientos comunes que deben realizar los robots en este tipo de sistemas, como intercambiar información u llevar a cabo cierta acción.
- [Car13], presenta tres patrones orientados al control autónomo de robots. Parecen estar mas cerca de arquitecturas ya que definen el funcionamiento general de ciertos sistemas.

Figura 2.1: Diagrama de flujo que describe el comportamiento del programa principal de control en [CY12]



- [BS06] donde se describen patrones que ayudan a desarrollar familias de sistemas robóticos estables, definiendo familia de sistemas como “estable” a una familia de sistemas modelada, diseñada e implementada de manera que las aplicaciones específicas de dicha familia puedan desarrollarse reutilizando, adaptando y especializando conocimientos, arquitecturas y componentes existentes.
- [Arm10] patrones de diseño tanto para hardware como software aplicados a sistemas donde la seguridad es crítica debido a la naturaleza de estas aplicaciones, que incluyen consecuencias considerables en caso de fallos. La mayoría de los “patrones” descriptos se centran en la redundancia y control de resultados. Además de documentarlos, el autor agrega un análisis de impacto en el coste computacional, con el fin de justificar que su aplicación no genera gastos considerables.

Podría pensarse entonces que existen múltiples trabajos que abordan patrones de diseño para sistemas embebidos de control o robóticos, sin embargo, no es exactamente así. En los trabajos mencionados, se utiliza el concepto de patrón de diseño, pero no al nivel de diseño que se trabaja en la Ingeniería de Software. Los patrones presentados son más bien *soluciones probadas para ciertos problemas recurrentes*. Es decir, los autores detallan cómo aplicar una solución a diversos inconvenientes comunes en sus áreas de estudio, pero no siempre incluyen al diseño para el cambio a la hora de su confección. Además, en estos trabajos no se estudian módulos ni interfaces, sino componentes del sistema, algo más cercano a una arquitectura de software. De hecho, se llegan a documentar patrones para hardware, como ocurre con muchos de los patrones definidos en [Arm10]. En el trabajo [BS06] se considera el hecho de reutilizar software, pero los patrones descriptos no corresponden al tipo que buscamos.

De todas formas, es notable como la comunidad de Robótica ha comenzado a discutir sobre la necesidad de aplicar técnicas y principios de *IS* para construir software robótico mantenible, reusable y modificable [BP09a; KSB16]. Una prueba del interés son desarrollos como [FG03; BFS13; KKL05; Bye05; Dom14], en los cuales se integran de diferentes maneras prácticas de la *IS* en el desarrollo de sistemas embebidos. Por un lado desarrollando *frameworks* y arquitecturas orientadas a este tipo de software, como también definiendo metodologías de trabajo. Estos *frameworks* no son los únicos orientados a este tipo de sistemas, existen por ejemplo [Bru+07; Qui+09], los cuales son una mezcla de sistema operativo y framework. Representan fuertes herramientas para el desarrollo, principalmente, solucionan algunos inconvenientes recurrentes y le quitan responsabilidades al desarrollador resolviendo cuestiones relacionadas con el acceso al hardware, concurrencia, etc., es decir, proveen una capa de abstracción a partir de la cual los desarrolladores empezarán a trabajar. Son ampliamente utilizados en la industria para grandes sistemas, ya que pueden resultar una solución demasiado pesada (dados sus requerimientos de hardware) o grande para algunos casos, como podrían ser ciertos sistemas de control.

Otra prueba de interés son trabajos como [Shi+15], en los cuales considera agregar formación relacionada a la *IS* en cursos de robótica y sistemas embebidos. Con igual énfasis en ingeniería de software y robótica, el curso busca enseñar a los estudiantes cómo se aplica la ingeniería de software a la robótica. En particular, se dan dos lecturas principales que contienen los conceptos de patrones de diseño y arquitectura de software. En la primera lectura se dan los patrones *Observer*, *State*, *Strategy* y *Visitor*. El patrón *Observer* se utiliza extensivamente en ROS para la comunicación. El patrón *State* es útil para implementar el algoritmo de evitación de obstáculos, que consta de varios estados. El patrón *Strategy* permite intercambiar fácilmente diferentes estrategias de planificación de rutas. El patrón *Visitor* es útil para implementar diferentes métodos de predicción y actualización en la localización. En la segunda, se discuten diferencias entre múltiples arquitecturas utilizadas en el campo, tales como CARMEN [Mic03], MOOS [Pau06], Microsoft Robotics Studio [Jar07] y ROS.

Una de las principales motivaciones es la introducción de la robótica al mercado de consumo masivo fomentando la demanda de reducir los costos del software preservando sus cualidades [BP09b]. A medida que los sistemas embebidos incluyen más funciones para nuevos servicios, el software crece gradualmente en tamaño, y los costos y el tiempo de desarrollo también [Bye05]. En particular, el diseño orientado al cambio, es una de las herramientas claves de la *IS* para conseguirlo, ya que promueve la reusabilidad del software, haciéndolo aplicable a distintos proyectos y entornos. Esta es una muestra de que la implementación de

patrones de diseño es una solución potencialmente útil y deseada.

Capítulo 3

Conceptos previos

En este capítulo se abordan conceptos necesarios para poder comprender las soluciones a los problemas comunes que se trataran luego. Entre ellos se encuentran algunas definiciones como la de *Sistemas embebidos* y otras relacionadas a la IS. También, conceptos centrales del diseño para el cambio y todo lo necesario para llevarlo a cabo.

3.1 Sistemas embebidos

Distintos autores proponen diferentes definiciones de sistemas embebidos:

“*Un sistema computarizado dedicado a realizar un conjunto específico de funciones del mundo real, en lugar de proporcionar un entorno de computación generalizado.*” [Dou11]

“*Un sistema embebido es un sistema computarizado diseñado específicamente para su aplicación.*” Debido a que su misión es más limitada que la de una computadora de propósito general, un sistema embebido tiene menos soporte para aspectos no relacionados con la ejecución de la aplicación. [Whi11a]

“*Un sistema embebido es un sistema informático aplicado, a diferencia de otros tipos de sistemas informáticos como las computadoras personales (PCs) o las supercomputadoras.*” [Noe05]

El último autor comenta que los sistemas embebidos cumplen las siguientes afirmaciones:

- Los sistemas embebidos son más limitados en funcionalidad de hardware y/o software que una computadora personal.
- Un sistema embebido está diseñado para realizar una función dedicada.
- Un sistema embebido es un sistema informático con requisitos de mayor calidad y fiabilidad que otros tipos de sistemas informáticos.
- Algunos dispositivos que se denominan sistemas embebidos, como los PDA¹ o las tabletas web, no son realmente sistemas embebidos.

¹Asistentes Personales Digitales

De las definiciones se puede concluir que un sistema embebido es una pieza clave que permite que hardware especializado cumpla con su propósito específico. A diferencia de los sistemas de propósito general, el software en un sistema embebido está diseñado para interactuar estrechamente con los componentes de hardware, respondiendo en tiempo real a eventos del entorno, ya sea para controlar actuadores, monitorear sensores o gestionar comunicaciones. Este software está optimizado para requisitos específicos como velocidad, consumo energético, y confiabilidad, lo que lo hace esencial en aplicaciones críticas como dispositivos médicos, sistemas automotrices y controles industriales.

En resumen, el software de un sistema embebido actúa como el cerebro que dirige y coordina los recursos del hardware para realizar funciones concretas. En la tabla 3.1 encontramos ejemplos de dispositivos en los que se utilizan sistemas embebidos extraída de [Noe05].

Cuadro 3.1: Ejemplos sistemas embebidos.

Mercado	Dispositivo Embebido
Automotriz	Sistema de encendido Control del motor Sistema de frenos (Sistema Antibloqueo de Frenos - ABS)
Electrónica de consumo	Decodificadores (DVDs, VCRs, Cajas de cable, etc.) Asistentes Personales Digitales (PDAs) Electrodomésticos (Refrigeradores, Tostadoras, Microondas) Automóviles Juguetes/Juegos Teléfonos/Celulares/Bípers Cámaras Sistemas de Posicionamiento Global (GPS)
Control Industrial	Sistemas de control y robótica (Manufactura)
Médico	Bombas de infusión Máquinas de diálisis Prótesis Monitores cardíacos
Redes	Routers Hubs Puertas de enlace
Automatización de Oficina	Máquinas de fax Fotocopiadoras Impresoras Monitores Escáneres

Otros autores [LS17] describen sistemas *ciber-físicos* (CSP²) como la integración de la computación con procesos físicos. Usualmente llevada a cabo utilizando sistemas embebidos con ciclos de retroalimentación. En los cuales la parte computacional afecta al ámbito físico y viceversa. Para realizarlo se utiliza una serie de sensores y actuadores que permiten la

²por sus siglas en inglés (cyber-physical system)

comunicación entre ambos mundos. Además, si tomamos en cuenta los ejemplos que se presentan tanto en [Noe05] como en [LS17], podemos decir que la mayoría de los sistemas embebidos realizan tareas de **control** sobre el mundo físico.

Con respecto al hardware en donde corren los sistemas embebidos podemos descatar que suele consistir en una placa o chip compacto que incluye:

- **Unidad de Microcontrolador (MCU):** Un microcontrolador que integra un procesador, memoria y periféricos en un solo chip. Es el componente principal que ejecuta el software.
- **Memoria Flash:** Utilizada para almacenar el programa y los datos no volátiles.
- **Memoria RAM:** Proporciona almacenamiento temporal para datos en tiempo de ejecución.
- **Interfaces de entrada/salida:** Puertos [GPIO](#), [ADC](#), [PWM](#) y otros para interactuar con sensores, actuadores y otros dispositivos externos.
- **Fuente de Energía:** Puede provenir de baterías, adaptadores de corriente o incluso energía recolectada del entorno.

El tamaño compacto y la integración de componentes distinguen a los sistemas embebidos de otros sistemas más grandes como las computadoras de escritorio o los servidores. Se diferencian, además, en su poder de cómputo limitado tanto por el hardware (baja disponibilidad de memoria RAM, [clock](#) de la CPU bajo, etc) como por la disponibilidad de energía eléctrica.

Existen varios microcontroladores multipropósito de uso comercial, tales como los producidos por la empresa Arduino o los similares de la familia Raspberry Pi. La presentación de los mismos suele ser en forma de una placa preparada para conectar los inputs y outputs, como las que se observan en [3.1](#) y [3.2](#).

Por defecto, el microcontrolador ejecuta el software almacenado en su unidad flash, la cual debe ser grabada cada vez que se actualice. Dado esto y las limitaciones de hardware ya mencionadas, se deben tener ciertas consideraciones a la hora de escribir el código. Tales como, prestar atención a la performance del sistema, a la cantidad de librerías a utilizar, al uso de memoria RAM, etc.

3.1.1 Interrupciones

Las interrupciones en un microcontrolador son eventos que pausan la ejecución del programa principal para atender una tarea urgente. Funcionan como un mecanismo de respuesta automática que permite que el microcontrolador responda inmediatamente a eventos externos o internos sin depender de que el programa principal revise continuamente el estado de los dispositivos o variables asociadas a la generación de la interrupción.

Cuando ocurre una interrupción (por ejemplo, un cambio en un sensor o una solicitud de un actuador), el microcontrolador detiene su ejecución actual y salta a una rutina de interrupción (ISR, Interrupt Service Routine). Esta rutina es un fragmento de código predefinido que realiza las tareas necesarias, como leer un sensor o activar un actuador. Después de ejecutar la ISR, el microcontrolador regresa automáticamente al punto donde fue interrumpido, reanudando

Figura 3.1: Arduino UNO

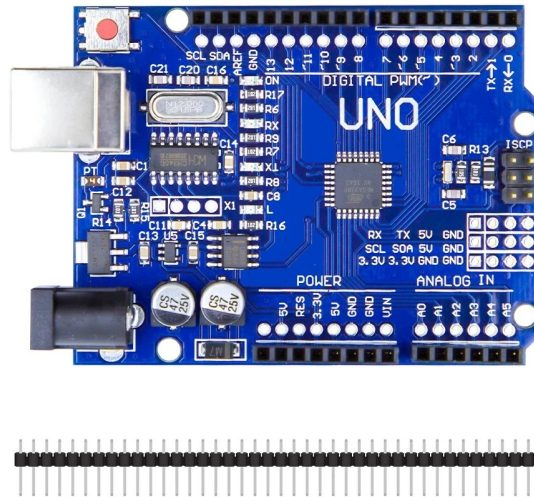


Figura 3.2: Raspberry Pico 2



el programa principal sin perder el flujo de ejecución. En la imagen 3.3 se puede apreciar este comportamiento.

Este mecanismo es esencial en sistemas embebidos, especialmente en aquellos que controlan sensores y actuadores, porque permite un control eficiente de múltiples dispositivos. Por ejemplo, un microcontrolador podría usar interrupciones para:

- Leer la temperatura de un sensor cada vez que detecta un cambio.
- Activar un motor o alarma inmediatamente al detectar un evento específico.

Gracias a las interrupciones, el microcontrolador puede realizar tareas en tiempo real y responder rápidamente a eventos críticos, asegurando un control preciso de los sensores y actuadores sin necesidad de monitorear activamente cada dispositivo constantemente.

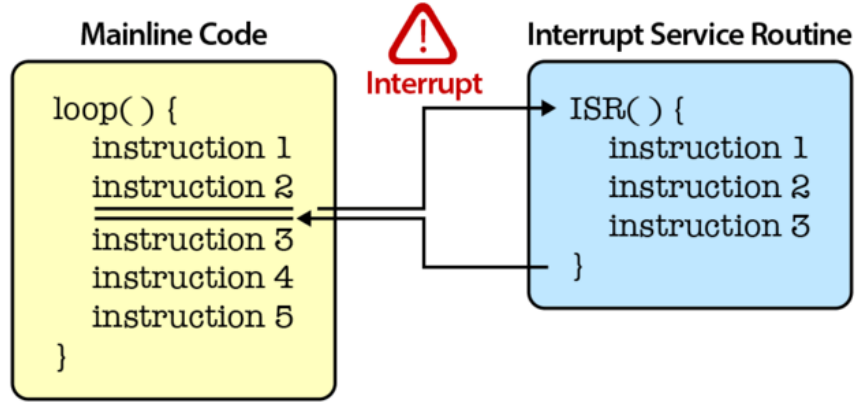


Figura 3.3: Diagrama interrupción

3.2 Ingeniería de Software

La arquitectura y el diseño del software se consideran herramientas esenciales para lograr atributos importantes de calidad del software, como la modificabilidad, reusabilidad, mantenibilidad, etc.[SG96a; GJM03; BCK03; TMD10]. Tradicionalmente, el software para robots tiende a desarrollarse de manera monolítica, con pocas funciones de gran tamaño y numerosos condicionales anidados, o mediante una descomposición funcional básica que resulta ineficiente para mantener y reutilizar componentes [22; 20]. Frente a esto, se propone un diseño sistemático basado en principios de la ingeniería de software, aplicados para anticipar y manejar los cambios [Gam+95; BHS07].

El diseño para el cambio, como principio fundamental, se centra en prever modificaciones probables en el software [Par72b; SG96a; GJM03; BCK03; TMD10], ya sea por cambios en los objetivos de comportamiento, en el hardware o en los algoritmos de control. Diseñar anticipando estos cambios permite reducir los esfuerzos necesarios para implementar ajustes y facilita la reutilización de componentes en familias de software³ que comparten funcionalidades similares pero adaptadas a diferentes plataformas de hardware[Par78; CN02].

Para abordar estos retos, el diseño modular es clave [Par72b]. Este enfoque organiza el software como un conjunto de módulos simples con responsabilidades claramente definidas y relaciones explícitas entre ellos. Cada módulo se diseña para ocultar información específica y gestionar un cambio probable de forma aislada, lo que minimiza el impacto de las modificaciones en el resto del sistema. Por ejemplo, si un sensor cambia su forma de reportar datos, el ajuste puede limitarse al módulo responsable de interactuar con ese sensor.

Además, el principio de diseño abierto-cerrado [Mey97] se implementa para garantizar que el sistema pueda extenderse mediante nuevos módulos en lugar de modificar los existentes, reduciendo el riesgo de introducir errores al alterar componentes ya probados. Es decir, que un sistema debe estar abierto a extensiones pero cerrado a modificaciones [Mey97]. Esto se complementa con la aplicación de patrones de diseño y estilos arquitectónicos, que aportan soluciones probadas para manejar cambios recurrentes en dominios específicos [Gam+95; BHS07]. Por ejemplo, en sistemas robóticos, un estilo arquitectónico basado en bucles de

³en este caso familias de robots

control puede destacar las características esenciales del sistema y facilitar decisiones de diseño óptimas [SG96a].

Herencia de Interfaz La herencia de interfaz es una técnica mediante la cual una clase hija hereda la interfaz (es decir, el conjunto de métodos públicos) de una clase padre. Este enfoque permite que las clases hijas implementen o amplíen la funcionalidad definida en la clase base. Según el archivo, este método se utiliza típicamente cuando las subclases comparten comportamientos comunes, y el objetivo principal es reutilizar código y garantizar una coherencia en la interfaz entre las clases relacionadas. Sin embargo, una limitación clave de la herencia es que introduce un acoplamiento fuerte entre la clase base y las subclases, lo que puede dificultar la adaptabilidad a cambios inesperados en el sistema.

Composición La composición consiste en estructurar sistemas combinando módulos a través de sus interfaces en lugar de depender de relaciones de herencia. Esto se logra mediante la inclusión de referencias a otros dentro de una clase, lo que permite que las instancias deleguen tareas a estos módulos asociados. En el diseño presentado en el archivo, la composición es destacada como una solución que favorece la flexibilidad, ya que evita el acoplamiento jerárquico y permite reemplazar componentes sin afectar el resto del sistema. Además, este enfoque está alineado con el principio de diseño “preferir la composición sobre la herencia” [Gam+95], que enfatiza la modularidad y la apertura al cambio.

3.2.1 Metodología de Parnas

La metodología de **Parnas**[Par72b], conocida como Diseño Basado en Ocultación de la Información (DBOI), es una estrategia de diseño modular que tiene como objetivo preparar los sistemas de software para gestionar el cambio de manera eficiente y con el menor costo posible. Esta metodología parte del principio de que los requerimientos de un sistema no son inmutables, sino que evolucionarán durante su vida útil. Por ello, el diseño debe anticipar y facilitar la incorporación de cambios sin comprometer la integridad del sistema.

Principio de Ocultación de la Información: Los ítem con alta probabilidad de cambio son el fundamento para descomponer un sistema en módulos. Cada módulo de la descomposición debe ocultar un **único** ítem con alta probabilidad de cambio, y debe ofrecer a los demás módulos una interfaz insensible a los cambios anticipados. [Par72b]

El núcleo de esta metodología es la identificación de los ítems con alta probabilidad de cambio dentro del sistema. Estos ítems representan aspectos de diseño o implementación susceptibles de modificaciones futuras, como algoritmos, estructuras de datos, interfaces con hardware o incluso requerimientos del usuario (ver lista extendida en 3.2.2). Una vez identificados, Parnas sugiere aislar cada ítem en módulos independientes, asegurando que cada módulo oculte las decisiones de diseño específicas que podrían cambiar. Esto se logra diseñando interfaces que no expongan detalles de implementación, permitiendo que los módulos interactúen sin conocer sus detalles internos.

La razón por la que queremos aplicar esta metodología es clara: minimizar los costos asociados al desarrollo y mantenimiento del software. Al aislar las áreas susceptibles de cambio, cualquier modificación futura afectará únicamente al módulo correspondiente, sin propagarse al resto del sistema. Además, esta aproximación mejora la capacidad de escalar el sistema, facilita la colaboración en equipos de desarrollo grandes y permite que diferentes

programadores trabajen en módulos específicos de manera independiente.

La metodología de Parnas nos ayuda a diseñar para el cambio porque impone una disciplina clara en la forma en que los módulos se estructuran e interactúan. Al encapsular las decisiones de diseño que podrían cambiar, evitamos la degradación de la integridad conceptual del sistema y reducimos significativamente el riesgo de introducir errores al realizar modificaciones. En definitiva, el [DBOI](#) fomenta un diseño robusto y adaptable, preparado para enfrentar la evolución inevitable de los sistemas de software.

Los pasos de la metodología son:

1. Identificar los ítem con probabilidad de cambio presentes en los requerimientos.
2. Analizar la diversas formas en que cada ítem puede cambiar.
3. Se asigna una probabilidad de cambio a cada variación analizada.
4. Aislar en módulos separados los ítem cuya probabilidad de cambio sea alta; implícitamente este punto indica que en cada módulo se debe aislar un único ítem con probabilidad de cambio.
5. Diseñar las interfaces de los módulos de manera que resulten insensibles a los cambios anticipados.

3.2.2 Items de cambio comunes

Cuando se diseña pensando en el cambio, una tarea que se agrega es identificar las características o requerimientos del sistema que pueden variar en el tiempo. Naturalmente existen elementos que son mas probables a cambiar que otros, por lo que resulta importante anticiparse a esos cambios en particular. Algunos autores mencionaron algunos items de cambio comunes entre múltiples sistemas [[Par78](#)].

- Contracción o extension de requisitos.
- Configuraciones de hardware.
- Formato de los datos de entrada y salida.
- Estructuras de datos.
- Algoritmos.
- Algunos usuarios pueden requerir solo un subconjunto de los servicios o características que otros usuarios necesitan.
- Dispositivos periféricos.
- Entorno socio-cultural (moneda, impuestos, fechas, idioma, etc.).
- Cambios propios del dominio de aplicación.
- Cambios propios del negocio de la compañía desarrolladora.

- Interconexión con otros sistemas.

Es útil consultar estos items a la hora de diseñar siguiendo los criterios de modularización de [Par72b].

3.2.3 Documentación

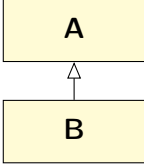
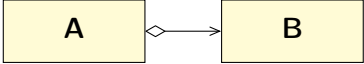
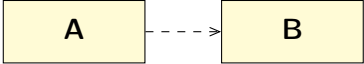
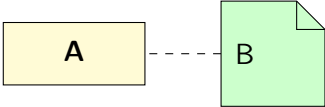
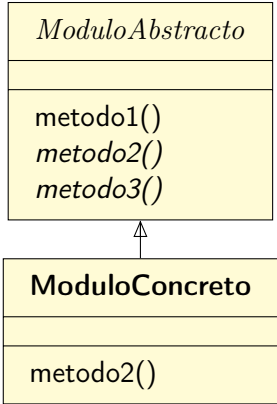
Quienes diseñan un sistema no serán necesariamente quienes lo implementen, por lo que sus decisiones deben estar disponibles para que diversos interesados en el sistema puedan revisarlas y comprenderlas. Por ello, documentar o describir el diseño de manera adecuada es tan importante como el diseño mismo. En este sentido, Parnas introduce el concepto de “*design through documentation*” [PCW84], lo que nos lleva a enunciar el siguiente principio de diseño: *Un diseño sin documentación carece de utilidad práctica.*

Para lograr una buena descripción del diseño se utilizan multiples documentos que aportan informacion sobre distintos aspectos a tener en cuenta, entre ellos encontramos:

- **Documentos de módulos.** Los elementos de estos documentos son módulos o unidades de implementación. Los módulos representan una forma basada en el código de considerar al sistema. Cada módulo tiene asignada y es responsable de llevar adelante una función.
- **Documentos de aspectos dinámicos.** En estos documentos los elementos son componentes presentes en tiempo de ejecución y los conectores que permiten que los componentes interactúen entre sí.
- **Documentos con referencias externas.** Estos documentos muestran la relación entre las partes en que fue descompuesto el sistema y elementos externos (tales como archivos, procesadores, personas, etc.).
- **Documentos de módulos.** Especificación de Interfaces, Estructura de Módulos, Guía de Módulos, Estructura de Herencia y Estructura de Uso.
- **Documentos de aspectos dinámicos.** Estructura de Procesos, Estructura de Objetos, Diagrama de Interacciones.
- **Documentos con referencias externas.** Estructura Física o de Despliegue

A fines didácticos la tesina se centrará, al igual que los patrones, en módulos, interfaces y sus relaciones. Por lo que se utilizarán diagramas de módulos a fin de documentar. Estos consisten en cajas nombradas en las cuales se define la interfaz de un módulo. Además, utilizando un conjunto de flechas se determinan sus relaciones.

En los diagramas (o figuras) se utilizan los siguientes símbolos.

Significado de los símbolos	
	B hereda de A (herencia de interfaces)
	A está compuesto por B. En el extremo de la flecha pueden aparecer los siguientes símbolos: *, n; o ninguno. En el primer caso indica que en la composición hay 0 o más elementos , el segundo caso significa que hay al menos un elemento y en el último caso, la flecha sin símbolos adicionales indica que la composición tiene exactamente un elemento .
	A crea uno o más elemento de tipo B.
	B es una nota o descripción acerca de A.
	Los módulos <i>abstractos</i> presentan sus nombres en letra <i>itálica</i> , como así también los nombres de los métodos que no implementan. Aquellos métodos que son implementados, se presentan en letra normal . Por ejemplo, no implementa <i>metodo2()</i> ni <i>metodo3()</i> pero sí implementa metodo1() . Los módulos concretos que hereden métodos de un padre, solo presentarán los métodos que implementen y estos serán mostrados en letra normal . Por ej, hereda toda la interfaz del padre pero solo implementa metodo2() .

Por otro lado, para la documentación del uso de patrones de diseño, utilizamos el lenguaje 2MIL, en la figura 3.4 podemos observar un ejemplo.

3.2.4 Patrones de Diseño

A la hora de estructurar código podemos distinguir dos niveles, uno se tratará en esa sub-sección y el otro en 3.2.5. Los patrones de diseño se aplican en el nivel de diseño. En este los elementos son módulos y la comunicación se lleva a cabo mediante llamadas a

Figura 3.4: Documentación aplicación de patrón.

PatternApp	Breve descripción
based on	Patrón (Pattern)
why	Cambios previstos: Descripción de los cambios previstos relacionados al patrón. Funcionalidad: Explicación de la aplicación del patrón en el caso particular.
where	ModuloParticipante1 is Participante1 ModuloParticipante2 is Participante2

procedimiento. Además de las llamadas, se aplican dos conceptos previamente mencionados en 3.2, la composición y la herencia de interfaces. Estas son las herramientas con las se cuenta en el nivel de diseño para estructurar el código.

En [Gam+95], el autor trae a colación la definición de patrón de diseño que dio Christopher Alexander:

“cada patrón describe un problema que ocurre una y otra vez en nuestro entorno, así como la solución al problema, de modo que pueda aplicarse un millón de veces esta solución sin hacer lo mismo dos veces”

Christopher era arquitecto, pero su definición puede ser aplicada al ámbito del software, en lugar de paredes, vigas y columnas, trabajamos con módulos e interfaces.

Un patrón tiene tres elementos principales:

- El **problema** al que se intenta dar solución. Posee una explicación del mismo, con el fin de que el usuario pueda saber si aplica o no a su situación en cuestión.
- La **solución** al problema, dada como los elementos de del diseño, sus relación responsabilidades y colaboraciones. Es una plantilla que puede ser aplicada en diferentes condiciones.
- Las **consecuencias**, que son los resultados de aplicar esta solución. Es decir, que beneficios y costos obtenemos de la aplicación. Así como las formas que el patrón provee para anticiparse a los posibles cambios futuros.

Determinar que es o no un patrón resulta objetivo, pero utilizaremos el mismo criterio que el autor de [Gam+95]:

“descripciones de módulos relacionados que están particularizados para resolver un problema de diseño general en un determinado contexto”

Notar no solo se quiere saber como resolver un problema, sino que se busca que la solución se alinee con los principios de la ingeniería de software y provea un buen diseño que permita lograr las propiedades que se buscan, modificabilidad, reusabilidad, mantenibilidad, etc. Esto

será importante para diferenciar algunos “patrones de diseño” que no tiene en cuenta el objetivo mencionado.

Para anticiparse al cambio, los patrones aseguran que un sistema pueda cambiar de manera concreta, es decir, que se deja que algún aspecto de la estructura varíe de manera independiente y esperada.

3.2.5 Arquitectura de software

En contraste con los patrones de diseño, la arquitectura de software no utiliza módulos e interfaces como actores principales, sino que los elementos son componentes, los cuales pueden estar formados por múltiples módulos y tener cierta complejidad. La forma de comunicarse en este nivel se realiza mediante conectores los cuales pueden no ser necesariamente llamadas a procesos, sino otras estructuras como protocolos, pipes, etc..

Según [SG96a] la arquitectura de software se define como la estructura fundamental de un sistema de software, que está compuesta por sus componentes y las relaciones entre estos. Este campo aborda la organización y los patrones utilizados para estructurar los sistemas de software de manera que sean eficientes, sostenibles y capaces de manejar cambios a lo largo del tiempo.

Se destaca que la arquitectura de software no solo se trata de la estructura del código o la implementación técnica, sino de las decisiones de alto nivel que afectan la organización y el comportamiento del sistema. Estas decisiones incluyen cómo dividir un sistema en partes modulares, qué patrones arquitectónicos aplicar para facilitar la extensión y el mantenimiento, y cómo gestionar las interacciones entre diferentes componentes del sistema. Notar que cuando se habla de componentes estos pueden estar formados por múltiples módulos, son de una capa de abstracción superior a los conceptos que se manejan cuando hablamos de patrones de diseño.

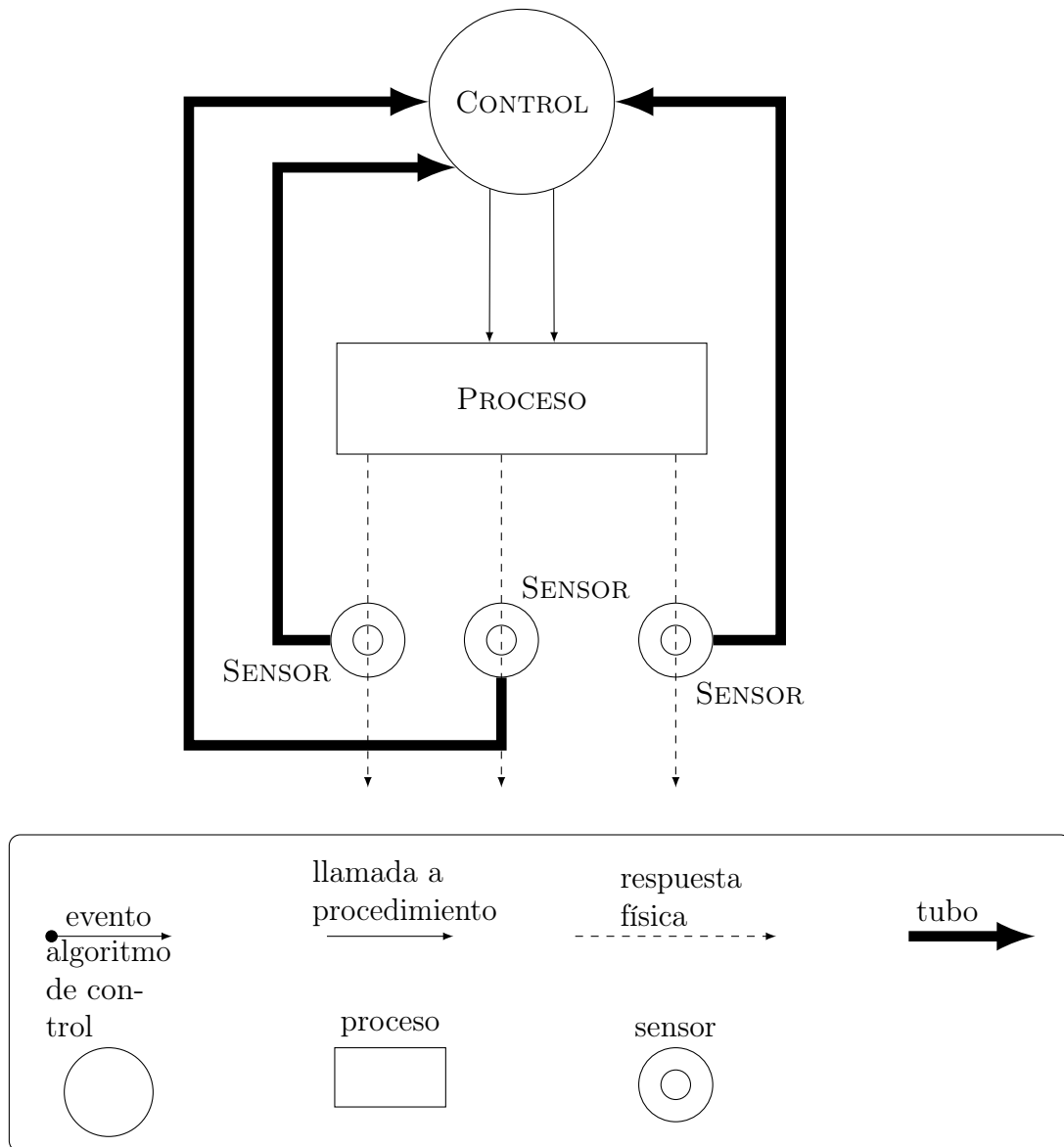
3.3 Arquitectura Control de Procesos

Si nos centramos en los sistemas embebidos de control, encontramos que existen trabajos sobre arquitecturas de software orientadas al control de procesos, por ejemplo el estilo arquitectónico de *Control del Procesos* presentado en [SG96a]. El mismo está definido para ser usado en sistemas de control donde se quiere mantener ciertas propiedades de la salida del proceso cerca de valores de referencia. Como por ejemplo la velocidad de giro de una rueda, la posición del extrusor de una impresora 3D, la temperatura del agua en una caldera, etc.

Para llevar a cabo el enfoque se fundamenta en tres componentes básicos: **Control**, **Proceso** y **Sensores**, los cuales trabajan de manera independiente.

El componente **Control** es responsable de implementar el algoritmo de control, procesar datos provenientes de los sensores y realizar ajustes al proceso para mantener las variables dentro de los valores deseados. Además, se encarga de activar y desactivar el sistema, y de configurar los rangos de operación o *set-points*. Por otro lado, el **Proceso** encapsula los dispositivos que generan las salidas controladas, proporcionando interfaces para modificar sus variables según las instrucciones del **Control**. Finalmente, los **Sensores** miden las variables

Figura 3.5: Diagrama de la arquitectura control de procesos



clave del proceso y transmiten estos datos al componente **Control**, ocultando la complejidad de los dispositivos de medición.

La arquitectura provee una serie de pasos para realizar el control, estos se ejecutan de manera cíclica. Muchas veces se hace uso de temporizadores para limitar la cantidad de ciclos por unidad de tiempo. De esta manera se evita saturar al procesador y a su vez se le da tiempo a los actuadores a realizar su trabajo. Cuando, por ejemplo, se le indica a un motor aumentar las **revoluciones por minuto (RPM)** la inercia provoca que el aumento no sea instantáneo, sino que lleve un tiempo llegar al valor indicado. En caso de no esperar, el sistema realizaría otro ciclo de control sin utilidad, desperdiciando tiempo de **CPU** que puede ser aprovechado para otras tareas.

- El sistema recibe valores de referencia llamados *set-points*.
- Se leen los valores actuales a través de los sensores.
- Con los nuevos valores, se realizan los calculos a fin de modificar mediante actuadores las propiedades e intentar acerlarlas a los valores de referencia.
- Una vez, decidida la accion se aplica el cambio.

Para llevar a cabo los pasos, esta arquitectura emplea conectores como eventos, llamadas a procedimiento y tubos (pipes) para gestionar la comunicación y las acciones entre los componentes. A nivel computacional, el sistema funciona en un ciclo continuo de retroalimentación donde los sensores miden las variables, el **Control** evalúa estas mediciones y, de ser necesario, ajusta el **Proceso** para garantizar el cumplimiento de los objetivos definidos. Este enfoque modular facilita la incorporación de nuevos sensores, actualizaciones en el algoritmo de control y cambios en el hardware, promoviendo flexibilidad y escalabilidad.

Cuadro 3.2: Conceptos clave en la arquitectura de control de procesos.

Término	Definición
Variable del proceso	Propiedades del proceso que pueden medirse y monitorearse, como temperatura, presión, flujo o velocidad. Estas variables reflejan el estado del sistema.
Variable controlada	Una variable del proceso cuyo valor el sistema intenta mantener en un rango deseado, como la temperatura de un horno o el nivel de agua en un tanque.
Variable manipulada	Variable del proceso que el controlador puede ajustar directamente para influir en la variable controlada, como la válvula de flujo en un sistema de bombeo.
Variable de entrada	Variable que mide una entrada al proceso, como la potencia suministrada a un motor o la cantidad de material en una cinta transportadora.
Set Point	El valor deseado para una variable controlada. El controlador busca ajustar el sistema para alcanzar y mantener este valor.

Capítulo 4

Técnicas útiles

En este capítulo veremos algunas técnicas utilizadas en las siguientes secciones. Estas son, por ejemplo, usos particulares de patrones de diseño.

4.1 Desacople de módulos

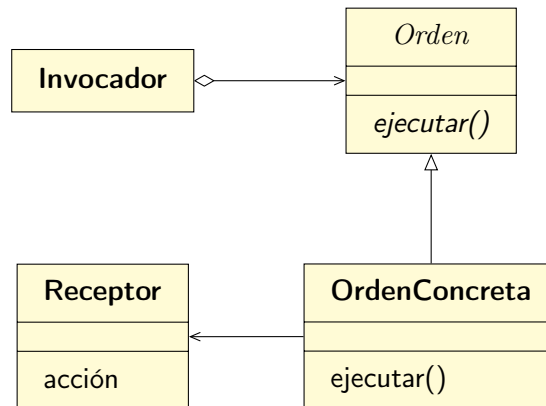
A lo largo de los ejemplos del documento, veremos repetidas veces el uso de la noción de *orden* o *comando*. Cada vez que sea nombrado haremos referencia a la aplicación de un patrón de diseño de Gamma [Gam+95], el patrón *Command*.

La función principal que cumple este patrón es la de desacoplar el objeto que invoca una orden, la orden en si y aquel que sabe como llevarla a cabo. Es decir, reemplaza las *callbacks* entre módulos. Como objetivo fundamental, buscamos no tener que modificar la implementación del módulo invocador en caso de un cambio en el que se encarga de realizar las tareas. Además, se le quita la responsabilidad de saber exactamente que acciones realizar para llevar a cabo un procedimiento particular. Por ejemplo, un módulo necesita que otro se inicie, pero este ultimo para hacerlo requiere que se invoque una serie de sus funciones de manera ordenada. Si lo hacemos de la forma clásica, el primer módulo debe ajustar su implementación al segundo. En cambio, con una orden movemos la responsabilidad a un nuevo módulo.

- **Invocador**: le pide a la Orden que ejecute la acción.
- **Orden**: declara la interfaz para ejecutar una acción.
- **OrdenConcreta**: implementa la función ejecución la cual se encarga de llamar la o las funciones del **Receptor** con el objetivo de llevar a cabo la acción.
- **Receptor**: cualquier clase, es sobre la cual se realiza la acción.

Al encapsular cada solicitud de una operación dentro de un objeto, el patrón permite que los módulos que invocan acciones no necesiten conocer los detalles de implementación de los módulos que las ejecutan. Esto reduce significativamente las dependencias y hace que el sistema sea más fácil de mantener, ya que cada módulo se concentra en su propia responsabilidad, sin acoplarse a los detalles de otros módulos. El patrón *Command* es una

Figura 4.1: Estructura patrón *Command*



herramienta efectiva para lograr el desacoplamiento entre módulos en sistemas complejos, especialmente útil cuando se busca modularidad y flexibilidad en la organización de comandos y acciones. Al encapsular cada solicitud de una operación dentro de un objeto de comando, el patrón *Command* permite que los módulos que emiten instrucciones no necesiten conocer los detalles de implementación de los módulos que las ejecutan. Esto reduce significativamente las dependencias y hace que el sistema sea más fácil de mantener, ya que cada módulo se concentra en su propia responsabilidad, sin acoplarse a los detalles de otros módulos. Además, la extensión de funcionalidades se simplifica considerablemente. Dado que cada acción está representada por un módulo independiente, se pueden agregar nuevos comandos al sistema sin modificar los módulos existentes. Esta estructura es particularmente útil cuando se necesita modificar o añadir funcionalidades de manera frecuente. Al mismo tiempo, los comandos encapsulados pueden almacenarse, reutilizarse y combinarse en secuencias, lo que facilita la implementación de operaciones complejas que se repiten o que requieren ser acumuladas para un procesamiento posterior. Por otro lado, como el comando es un módulo puede ser extendido para implementar múltiples funcionalidades, como deshacer operaciones o registrar cambios.

El módulo **Controller** aplicará la acción de girar el motor a la izquierda un paso sin saber como llevarla a cabo específicamente. Y en caso de que el motor cambie, solo debemos modificar la orden, e incluso podemos dejar la existente y crear una nueva con la nueva implementación.

En caso de no aplicar el patrón tendríamos todo el código que se encarga de girar el motor hacia la izquierda en **Controller**, como en el código 4.1.

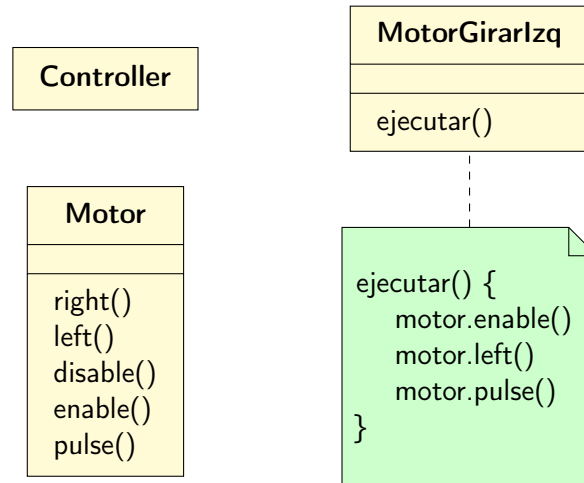
Listing 4.1: Ejemplo de implementación sin usar el patrón *Command*.

```

1 control() {
2     .
3     .
4     .
5     motor.enable()
6     motor.left()

```

Figura 4.2: Ejemplo de aplicación básica del patrón *Command*



```
7     motor.pulse()
8     .
9     .
10    .
11 }
```

En caso de que el modo de operación del motor cambie deberemos modificar el código del método `control`.

Otro uso interesante del patrón, es cuando se define una cierta estructura conceptual en el sistema. Esta puede responder a la naturaleza de la aplicación del mismo. Por ejemplo, en un sistema de control, se puede definir que los módulos que realizan el control del mismo invoquen a los sensores para obtener información. Generando así, una cierta jerarquía en la cual los sensores no deben invocar métodos de módulos superiores. En caso de ser necesaria la comunicación de manera inversa se puede hacer uso del patrón *command* para reemplazar el uso de *callbacks*.

Capítulo 5

Problemas comunes

En este capítulo se enumeran problemas comunes en el desarrollo de software embebido de control, extraídos principalmente del libro *Design Patterns for Embedded Systems in C: An Embedded Software Engineering Toolkit* [Dou11]. Además, se analiza la solución de diseño propuesta en esta obra y, a su vez, se intenta aportar otra desde la perspectiva de la IS), enfocada en el diseño para el cambio. En muchos casos, se identifica la posibilidad de aplicar ciertos patrones de diseño de [Gam+95], mientras que en otros se utilizan conceptos y metodologías clave del diseño para el cambio, propuestos por David L. Parnas [Par78; Par72b; Par77].

5.1. Acceso al hardware	37
5.2. Interfaces que no se ajustan perfectamente	43
5.3. Control en conjunto de dispositivos	46
5.3.1. Subsistemas de control	49
5.3.2. Ejemplo	51
5.4. Obtención de información	63
5.5. Control anti-rebote	67
5.6. Máquinas de estado	68
5.7. Integridad de la información	75
5.8. Verificación de precondiciones.	77
5.9. Organización de la ejecución	80

5.1 Acceso al hardware

Una de las características distintivas de los sistemas embebidos es que trabajan directamente con dispositivos de hardware. Cada uno de estos tiene sus propios protocolos de

comunicación y estándares de funcionamiento (por ejemplo, direcciones de memoria, codificación de bits, etc), por lo tanto el software se debe ajustar a sus requerimientos. Como se puede entender esta tarea no es simple y puede demandar mucho esfuerzo cada vez que se quiera modificar o agregar un componente de hardware. A su vez, puede que múltiples módulos de nuestro sistema embebido quieran acceder al dispositivo, por lo que cada uno debe encargarse de la comunicación creando código repetido y complicando aún más las modificaciones.

Para entender los inconvenientes que puede conllevar no diseñar pensando en el cambio veamos un ejemplo simple. Suponga que nuestro sistema embebido debe controlar un motor de corriente continua (DC) y que el software para hacerlo corre en un microcontrolador Arduino. Los requerimientos definen que es necesario poder asignar el sentido y la velocidad de rotación del motor según se necesite. Para controlar el motor se utiliza un módulo DRV8838, el cual se coloca entre el microcontrolador y el motor. Es necesario ya que el microcontrolador y su plataforma no pueden manejar las potencias necesarias para hacer funcionar el dispositivo. Podemos ver el conexionado del mismo en la figura 5.1.

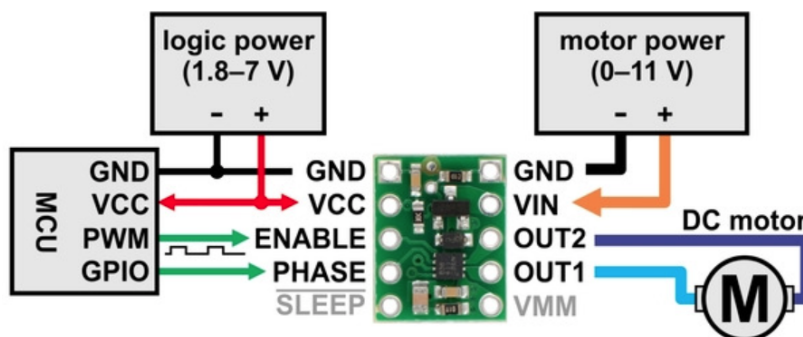


Figura 5.1: Conexionado módulo DRV8838

Notemos que el DRV8838 tiene 3 pines de control, *ENABLE*, *PHASE* y *SLEEP* pero solo utilizaremos los 2 primeros para simplificar el ejemplo. De todas formas, en esta tabla 5.1 podemos ver la función de cada pin.

PHASE	direccion de rotacion	digital
ENABLE	velocidad de rotación	analógico
SLEEP	liberar fuerza	digital

Cuadro 5.1: Funciones de cada pin del módulo DRV8838

Por lo tanto, con los dos primeros pines podremos cumplir los requerimientos mencionados. Tendremos dos cables conectados a nuestro microcontrolador Arduino Uno, uno que se dirige a *ENABLE* y otro a *PHASE*. En el código 5.1 se encuentran las líneas necesarias para poder configurar el motor para luego poder utilizarlo como en los códigos 5.2 y 5.3. Las funciones `pinMode`, `digitalWrite` y `analogWrite` son provistas por el entorno de desarrollo de Arduino. Sus nombres son bastantes descriptivos de su comportamiento, `pinMode` configura el modo de operacion de un PIN en particular, puede ser `OUTPUT` o `INPUT`. Y tanto `digitalWrite` como `analogWrite`, escriben en un PIN el valor especificado.

Listing 5.1: Configuración inicial

```

1 # Notar que los numeros asignados a los pines son arbitrarios
  dentro del conjunto de pines disponibles en nuestro Arduino.
2
3 # Constantes globales
4 const int DIR_pin = 7;
5 const int VEL_pin = 9;
6
7 void setup() {
8     .
9     .
10    .
11    pinMode(DIR_pin, OUTPUT);
12    pinMode(VEL_pin, OUTPUT);
13    .
14    .
15    .
16 }
```

Listing 5.2: Máxima velocidad giro horario

```

1 digitalWrite(DIR_pin, HIGH);
2 analogWrite(VEL_pin, 255); # Maximo valor aceptado, PWM siempre
  encendido
```

Listing 5.3: Detenerse

```

1 analogWrite(VEL_pin, 0);
```

No es necesario entender por completo que hace cada llamada, pero si es importante comprender que es necesario ejecutar ese código para controlar el motor. Es decir, que si cualquier cliente (se supone que ya definimos que es cliente) del motor en nuestro sistema deberá saber que para hacer que el motor vaya hacia adelante a la mayor velocidad posible es necesario ejecutar las dos funciones indicadas sobre los pines correspondientes al motor. Un pequeño ejemplo podría ser el siguiente 5.4, en el cual se consulta una bandera asociada al estado de un valor y en base a este se acciona el motor.

Listing 5.4: Ejemplo uso del motor

```

1     .
2     .
3     .
4 if (valor > 100) {
5     digitalWrite(DIR_pin, HIGH);
6     analogWrite(VEL_pin, 255);
7 } else {
8     analogWrite(VEL_pin, 0);
9 }
```

10
11
12

.
.
.

¿Qué problemas tiene esta estrategia de cara al cambio?

- Hace que el código sea poco evidente, es decir, no es fácil saber de que se trata una cierta porción de código con solo leerlo. Y por lo tanto provoca que sea difícil de modificar, requiere un trabajo extra de entendimiento antes de poder aplicar cualquier cambio.
- Imagine el caso en el que por cierto motivo se debe invertir el sentido de giro del motor, de manera que lo que era ir hacia adelante ahora es hacia atrás. Para llevar a cabo el cambio, debemos modificar todas las llamadas a `digitalWrite(DIR_pin, cambiando HIGH por DOWN y viceversa`. Es fácil cometer un error y dejar al sistema en un estado inconsistente.
- Ahora, qué pasa si tenemos que agregar un segundo motor del mismo tipo con el mismo controlador? Ya sea por duplicación de la potencia o un motor que cumpla otra función en el sistema. En el código tenemos que declarar nuevamente 2 constantes (suponga `DIR_pin2` y `VEL_pin2`, una para cada nuevo pin de control, también debemos setear esos pines como OUTPUT y ahora en diferentes partes del código tendremos llamadas a `digitalWrite` y `analogWrite` sobre diferentes pines lo cual es cada vez más confuso.
- Por cierto motivo se descompuso el controlador del motor, y no se consigue un reemplazo idéntico, sino que se adquiere un nuevo controlador de otra marca, por ejemplo, un *Pololu Simple Motor Controller G2*. En este caso, este controlador no utilizar la misma interfaz de control que el DVR8838, sino para controlarlo hay que acceder a el mediante comunicación serial (utiliza un solo pin específico). Incluso utilizando las herramientas provistas por el entorno de Arduino, el código no es similar [5.5](#).

Listing 5.5: Configuración

```
1 void set_up() {  
2     .  
3     .  
4     .  
5     Serial.begin(9000);  
6     .  
7     .  
8     .  
9 }
```

Listing 5.6: Máxima velocidad giro horario

```
1 Serial.write(0xAA);  
2 Serial.write(0x0C);  
3 Serial.write(0x85);  
4 Serial.write(0x7F);
```


Figura 5.2: Interfaz MotorDC

MotorDC
MotorDC(i: int, i: int)
set_dir(i: Dir) set_vel(i: int)

Listing 5.7: Detenerse

```

1 Serial.write(0xAA);
2 Serial.write(0x0C);
3 Serial.write(0xE0);

```

Por lo tanto debemos modificar todos los usos de la antigua implementación por la nueva, lo cual además requerir un esfuerzo considerable, da pie a errores y obliga a re-probar código que ya se sabía que funcionaba correctamente.

Todos estos inconvenientes son derivados de que el *hardware* comprende un ítem de cambio frecuente; por lo que si seguimos la metodología de Parnas (ver 3.2.1), debemos asignarle un módulo 5.2. Este es una representación virtual de hardware que debe proveer una interfaz lo suficientemente insensible a la implementación. Es decir, debemos pensar en lo que, en este caso, el motor siempre va a hacer independientemente de los posibles cambios que sufra el hardware subyacente. Como afirma Parnas en [Par78; Par77], debemos construir interfaces con la cantidad de mínima de métodos del modo más abstracto posible, sin agregar métodos que puedan ser reemplazados utilizando otros ya definidos, *abstracción* y *encapsulando* con el objetivo de ocultar la implementación. Un motor DC siempre recibirá ordenes para definir su sentido y velocidad de rotación. Veamos como podemos definir este módulo y que ventajas nos trae hacerlo.

Donde los parámetros del constructor MotorDC son los pines de control, el parámetro de set_dir es de tipo Dir el cual es un int que puede tomar dos valores uno para el sentido de giro horario y otro anti-horario y por último el input de set_vel es un int entre 0 y 255 que representa la velocidad porcentual. Veamos en el ejemplo 5.8 una posible implementación de esta interfaz utilizando el controlador DVR8838.

Listing 5.8: Posible implementación de la interfaz del módulo MotorDC

```

1 void MotorDC(int dir_pin, int vel_pin) {
2     this->dir_pin = dir_pin;
3     this->vel_pin = vel_pin;
4     pinMode(this->dir_pin, OUTPUT);
5     pinMode(this->vel_pin, OUTPUT);
6 }
7
8 void set_dir(Dir dir) {

```

```

9     if (dir == Dir.HORARIO) {
10         digitalWrite(DIR_pin, HIGH);
11     } else {
12         digitalWrite(DIR_pin, DOWN);
13     }
14 }
15
16 void set_vel(int vel) {
17     if vel > 0 && vel <= 255 {
18         analogWrite(VEL_pin, vel);
19     }
20 }

```

Ya son evidentes las primeras ventajas, es mucho más claro en el código 5.9

Listing 5.9: Ejmplo de uso de la interfaz del módulo MotorDC

```

1 motor = MotorDC(1, 2)
2 motor->set_dir(Dir.HORARIO)
3 motor->set_vel(255)

```

Además si debemos modificar el sentido de giro es tan fácil como cambiar el método `set_dir`, los clientes no notarán el cambio. A su vez, si queremos controlar otro motor podemos hacerlo como en 5.10.

Listing 5.10: Ejemplo control nuevo motor

```

1 MotorDC motor_delantero = MotorDC(18, 19)
2
3 motor_delantero->set_dir(Dir.ANTIHORARIO)
4 motor_delantero->set_vel(10)

```

Y para un cambio de componente, como el explicado anteriormente, los clientes del módulo lo ignoraran, ya que sera prácticamente la misma (a menos un cambio en el constructor, donde ya no se necesitaran los pines). Por ejemplo, ahora `set_dir` será definida como en el listing 5.11.

Listing 5.11: Nueva definición `set_dir`

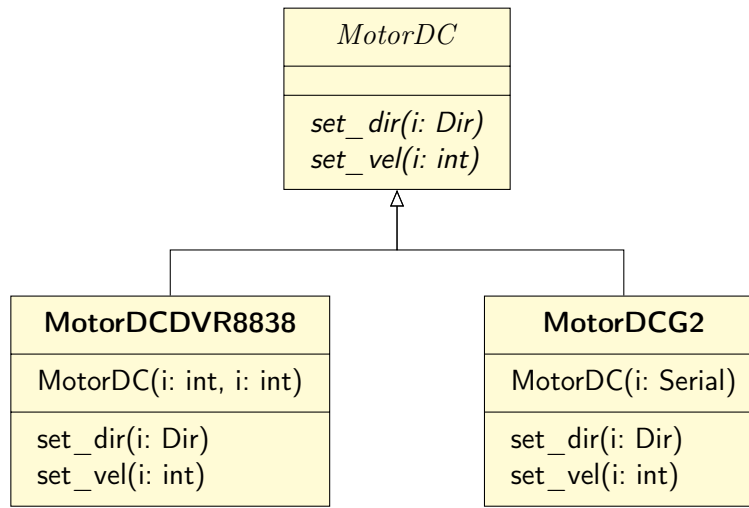
```

1 void set_vel(vel: int) {
2     if vel > 0 && vel <= 255 {
3         this->serial.write(0xAA);
4         this->serial.write(0x0C);
5         hex_vel = int_to_hex(vel)
6         this->serial.write(hex_vel);
7     }
8 }

```

Aún podemos mejorar el diseño haciendo uso del concepto de herencia de interfaz (explicado en la sección 3.2). Esto nos permitirá reutilizar módulos ya implementados y abstraer aun más a los clientes de la implementación. Para hacerlo definiremos un módulo **MotorDC**

Figura 5.3: Módulo MotorDC abstracto y estructura de herencia.



abstracto del cual heredarán la interfaz cada modelo o combinación de motor y controlador. En este caso tendremos la estructura de la figura 5.3.

El cliente no tiene noción con cual de los dos tipos de controladores esta tratando, solo llama a las funciones provistas. También es posible agregar mas herederos para cada modelo de controlador/motor, y reutilizar las módulos implementados en caso de utilizar hardware idéntico.

De esta manera seguimos las prácticas recomendadas en la IS [SG96a; GJM03; BCK03; TMD10] y logramos un diseño orientado al cambio [Gam+95].

5.2 Interfaces que no se ajustan perfectamente

Muchas veces el proveedor del hardware incluye con este librerías para su control, otras veces las conseguimos en internet o las extraemos previos proyectos. El problema recae en que estas interfaces pueden no ajustarse a las expectativas del sistema, generando la necesidad de ajustar la implementación de múltiples módulos. El hecho de que no se ajusten al sistema no quiere decir que este último este mal diseñado o que las interfaces lo estén. Simplemente puede ocurrir que se diseñaron teniendo en cuenta diferentes puntos de vista, probablemente influenciados por los requerimientos particulares.

Para solventar este inconveniente, podemos aplicar el patrón *Adapter* de Gamma. En donde:

- **Target:** es la interfaz que utilizará el cliente.
- **Client:** cualquier módulo del sistema que requiera utilizar el hardware.
- **Adaptee:** interfaz que necesita ser adaptada para cumplir con lo que requiere el sistema.
- **Adapter:** módulo que adapta la interfaz.

Veamos un ejemplo, supóngase que un cierto sistema embebido está utilizando un display de 7 segmentos de 4 dígitos para mostrar la temperatura de funcionamiento y posición en grados de cierto actuador, como el de la imagen 5.4.



Figura 5.4: Display 7 segmentos 4 digitos

Este display recibe la información utilizando comunicación en serie, con un protocolo propio del fabricante. Para facilitar su uso, este provee una librería que implementa la comunicación y provee funciones simples de usar, tales como `escribir(i: str): bool` y `limpiar()`. La primera intenta escribir la cadena de caracteres indicada, pero solo lo hace si el display no está mostrando nada. En ese caso devuelve `True` indicando que la acción fue completada con éxito, en caso contrario, es decir el display está mostrando texto al momento de llamar la función, retorna `False`. `limpiar()`, siempre limpia el display. Por lo tanto, se implementó el sistema utilizando las funciones provistas para comunicarse, múltiples módulos llaman esas funciones.

En cierto momento el módulo display dejó de funcionar y se lo reemplazó por otro de un fabricante distinto, que funciona con otro protocolo de comunicación. De la misma manera, la empresa provee una librería para utilizar el display. Pero la interfaz no es la misma que la anterior e incluso algunos comportamientos son diferentes. Por ejemplo, en la primer librería el método de escritura devolvía `False` si se quería escribir y ya estaba mostrándose algo en el display, en la nueva si el display está mostrando algo el texto es pisado al momento de imprimir. Pero, provee un nueva método para verificar qué es lo que se está mostrando en el momento en que es invocada `get_current(): str`. Entonces para adaptarnos al nuevo display tenemos que modificar todas las llamadas a las viejas funciones alrededor del sistema agregando la lógica nueva, como en el código 5.12. El cambio puede parecer no muy profundo, pero hay que tener en cuenta que se deben verificar **todos** los usos de la librería, actualizarlos a mano y re-verificarlos. Además, este es un ejemplo simple, en el mundo real los cambios pueden ser mucho mas profundo y de diferente naturaleza.

Listing 5.12: Ejemplo de modificaciones necesarias para adaptar la nueva librería.

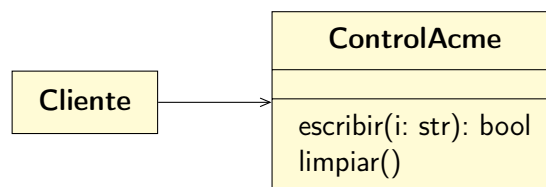
```
1 libAcme = LibAcme()
2 libEmca = LibEmca()
3
4
5 // Con ACME
6
```

```

7 if libAcme.escribir("Hola mundo!") {
8     print("El display estaba vacio, se pudo escribir el nuevo texto
9         .")
10 } else {
11     print("El display esta ocupado mostrando algo, no se pudo
12         escribir")
13 }
14
15 // Con EMCA
16
17 if libEmca.get_current() == "" {
18     libEmca.imprimir("Hola mundo!")
19     print("El display estaba vacio, se pudo escribir el nuevo texto
20         .")
21 } else {
22     print("El display esta ocupado mostrando algo, no se pudo
23         escribir")
24 }

```

Figura 5.5: Configuración original



Para permitir el cambio propuesto sin tener que realizar todas las modificaciones mencionadas, podemos aplicar el patrón *Adapter*, creando un módulo intermedio con la misma interfaz que **DisplayLib**. El cual utilice los métodos provistos por la librería que encapsula el display con el objetivo de proveer la misma interfaz que la librería original. Podemos ver la nueva estructura en 5.7 y su debida documentación de aplicación del patrón en 5.8.

Por lo tanto el cliente sigue utilizando la misma interfaz para utilizar el display, reduciendo la cantidad y complejidad de los cambios necesarios para utilizar el nuevo display.

Una posible implementación para las funciones `escribir(i: str): bool` y `limpiar()` del módulo **ControlEmca** es la del código 5.13.

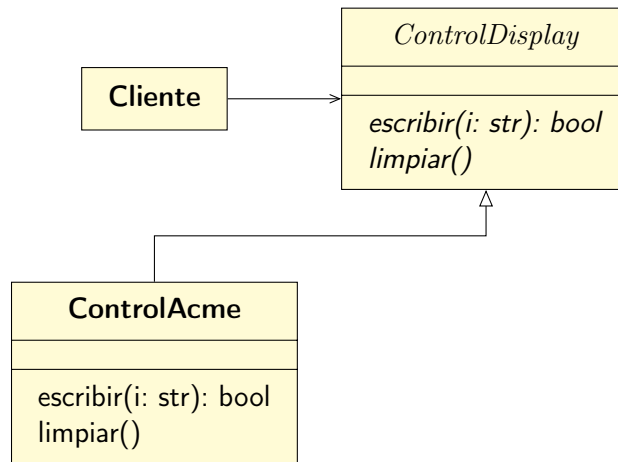
Listing 5.13: Ejemplo implementación módulo Adapter.

```

1 bool escribir(char* cadena) {
2     if (libEmca.get_current() != "") {
3         return False;
4     }
5     libEmca.imprimir(cadena);
6     return True;

```

Figura 5.6: Configuración utilizando la solución de la sección anterior 5.1.



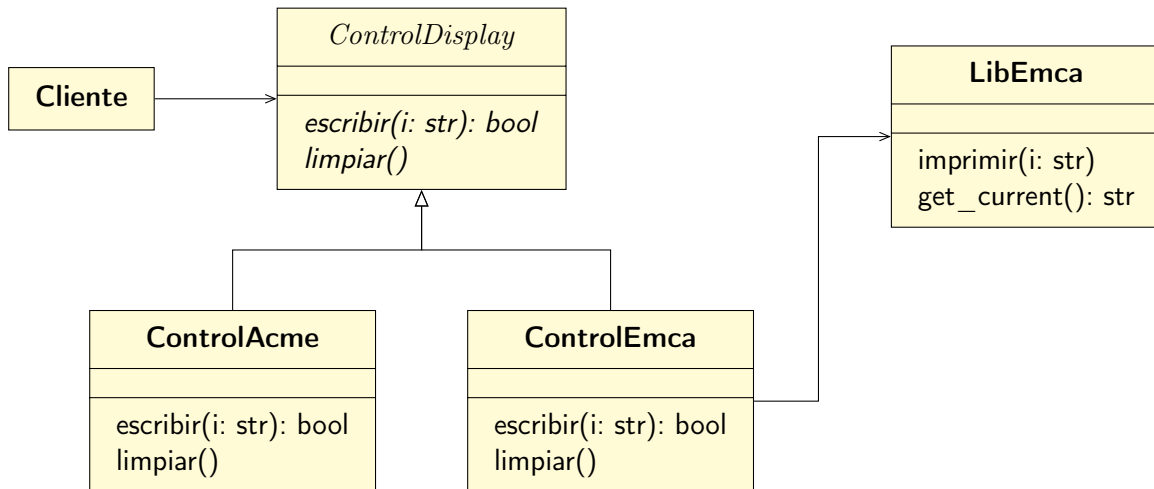
```
7 }
8
9 void limpiar() {
10     libEmca.imprimir("");
11 }
```

5.3 Control en conjunto de dispositivos

Muchas aplicaciones embebidas robóticas controlan **actuadores** que deben trabajar en conjunto para lograr el efecto deseado. Por ejemplo, para lograr el movimiento coordinado de un brazo robótico con múltiples articulaciones, todos los motores deben trabajar a la par. De manera similar, el uso de propulsores en una nave espacial en tres dimensiones requiere que muchos de estos dispositivos actúen en el momento preciso y con la cantidad correcta de fuerza para lograr la estabilización de la actitud. En ambos casos existe comunicación entre todos los componentes, ya sea para encadenar la ejecución de ciertos movimientos o para avisar de restricciones. Esto no es tarea simple y requiere de muchas líneas de código, por lo que un diseño orientado al cambio resulta clave.

Como se discutió previamente, en casos como este se puede aplicar la arquitectura de *Control de procesos*. Este hecho no resuelve todos nuestros problemas de diseño, solo nos brinda una guía y un mecanismo de funcionamiento para el sistema. De todas formas, su uso no es la solución elegida normalmente, es por eso que en la sección se describen ciertas características de las soluciones tradicionales y luego también se tratarán que estructuras se pueden usar para llevar a cabo esta arquitectura de una manera simple y probada (por ejemplo, en el robot desmalezador).

Figura 5.7: Configuración nueva



Solución tradicional

Antes de pasar a explicar la solución propuesta y analizar cómo aplicarla al ejemplo presentado por Douglass en su libro [Dou11], se describirá cómo se aborda tradicionalmente esta problemática. Para ello, se tomará como ejemplo el software desarrollado para el robot desmalezador antes de la propuesta del nuevo diseño [Pom+24]. Este software fue creado en conjunto por ingenieros electrónicos como parte de un trabajo final. Los requerimientos son similares a los que se consideraron para el desarrollo del nuevo diseño.

Estructura y funcionamiento general

El código se encuentra dividido en unos pocos archivos, concentrando todo el flujo de control en `main.c`, el resto de archivos contienen métodos que son invocados desde este último. No se utiliza programación orientada a objetos, en cambio, como estructura de subdivisión se utilizan las funciones clásicas de C. Estas parecen encapsular operaciones específicas como:

- Configuración de hardware.
- Lectura de entradas (sensores, botones, etc.).
- Control de salidas (motores, luces, etc.).

La información común entre muchas funciones se almacena en variables globales definidas en el mismo archivo. Entre las variables, encontramos algunas que se encargan de almacenar información referida al estado de operación del sistema. Es decir, que los estados se manejan con sentencias `if` o `switch case` (se comenta sobre esta solución en la sección [Máquinas de estado](#)).

La función principal del sistema es `main`, la misma se encarga de inicializar y calibrar los sensores y actuadores, de realizar el ciclo de control y terminar la ejecución. Para las

Figura 5.8: Documentacion de la aplicación del patrón Adapter al ejemplo del display.

PatternApp	Adaptar nuevo controlador de display
based on	Adaptador (Adapter)
why	Cambios previstos: Se pueden agregar diferentes displays pero manteniendo una interfaz común. Funcionalidad: En caso de agregar un nuevo display que provee una intefaz diferente a la utilizada en el sistema, se crea un módulo que la adapta para que corresponda a la usada.
where	ControlDisplay is Target LibEmca is Adaptee ControlEmca is Adapter

primeras dos tareas llama a dos funciones que realizan el trabajo. El ciclo de control se ve representado por un bucle infinito en el cual se realizan las siguientes tareas principales:

- Lectura de información de los sensores, dirección, velocidad y corriente.
- En base al estado de ejecución actual, se realizan ciertas tareas.
- Se aplican cambios a los actuadores, el ciclo de trabajo ([PWM](#)) de los motores y la dirección.

Observaciones

A lo largo del código se utilizan estructuras condicionales (if, switch, etc.) para determinar el flujo de ejecución. A su vez, las funciones de hardware están directamente integradas en la lógica del control, lo que indica una baja separación entre la capa de abstracción del hardware y la lógica de “alto” nivel. Esto es acompañado con un diseño procedimental, con una serie de pasos secuenciales y un control centralizado en el flujo principal. Además, el hardware se encuentra integrado a la lógica, se aplican estructuras condicionales directamente a este.

Otros inconvenientes referidos al cambio que están presentes en el código:

- El código parece estar compuesto por funciones largas y bloques monolíticos sin modularidad clara. Esto dificulta la localización y modificación de funcionalidades específicas, ya que los cambios pueden propagarse a otras partes del sistema.
- Hay valores "hardcodeados"(constantes definidas directamente en el código). Si estos valores cambian, es necesario modificar el código fuente, aumentando el riesgo de introducir errores.
- Las dependencias entre funciones y módulos están estrechamente acopladas. Lo que provoca que cambiar un módulo pueda requerir modificaciones significativas en otros.

- El manejo de errores parece ser inconsistente o inexistente en varias secciones. Esto puede llevar a comportamientos impredecibles y dificultar el diagnóstico de problemas.

Conclusión

El diseño del código parece estar orientado a cumplir con un objetivo específico mediante un flujo procedimental y un control directo de los periféricos del hardware. Este enfoque es funcional, pero carece de modularidad y abstracción, lo que lo hace menos flexible y más difícil de mantener. La estructura actual no parece diseñada para escalar con nuevas funcionalidades. Lo que tiene sentido, si se tiene en cuenta el contexto del desarrollo.

5.3.1 Subsistemas de control

Proponemos al creación de un *subsistema de control* por cada variable a manipular¹ que sea necesaria controlar por el sistema. Como se puede intuir, un subsistema de control se encarga del control de una propiedad en particular y para hacerlo lleva a cabo todas las tareas de la arquitectura a su nivel. Por lo tanto, debe proveer una interfaz que permita setear un valor al que se quiera llevar la propiedad (*setPoint* (ver 3.2)) y que indique el comienzo de la tarea de control. Un subsistema tiene una estructura similar a la de la arquitectura 3.5, pero su alcance estará restringido a la variable a manipular y las variables medidas relacionadas.

Veamos ahora, en la imagen 5.9, de manera mas concreta qué módulos forman parte de cada componente:

La manera en la que un *cliente* utiliza el subsistema para lograr que la propiedad que controla vaya al valor que se desea es de la forma indicada en el código 5.14.

Listing 5.14: Ejemplo de uso del subsistema.

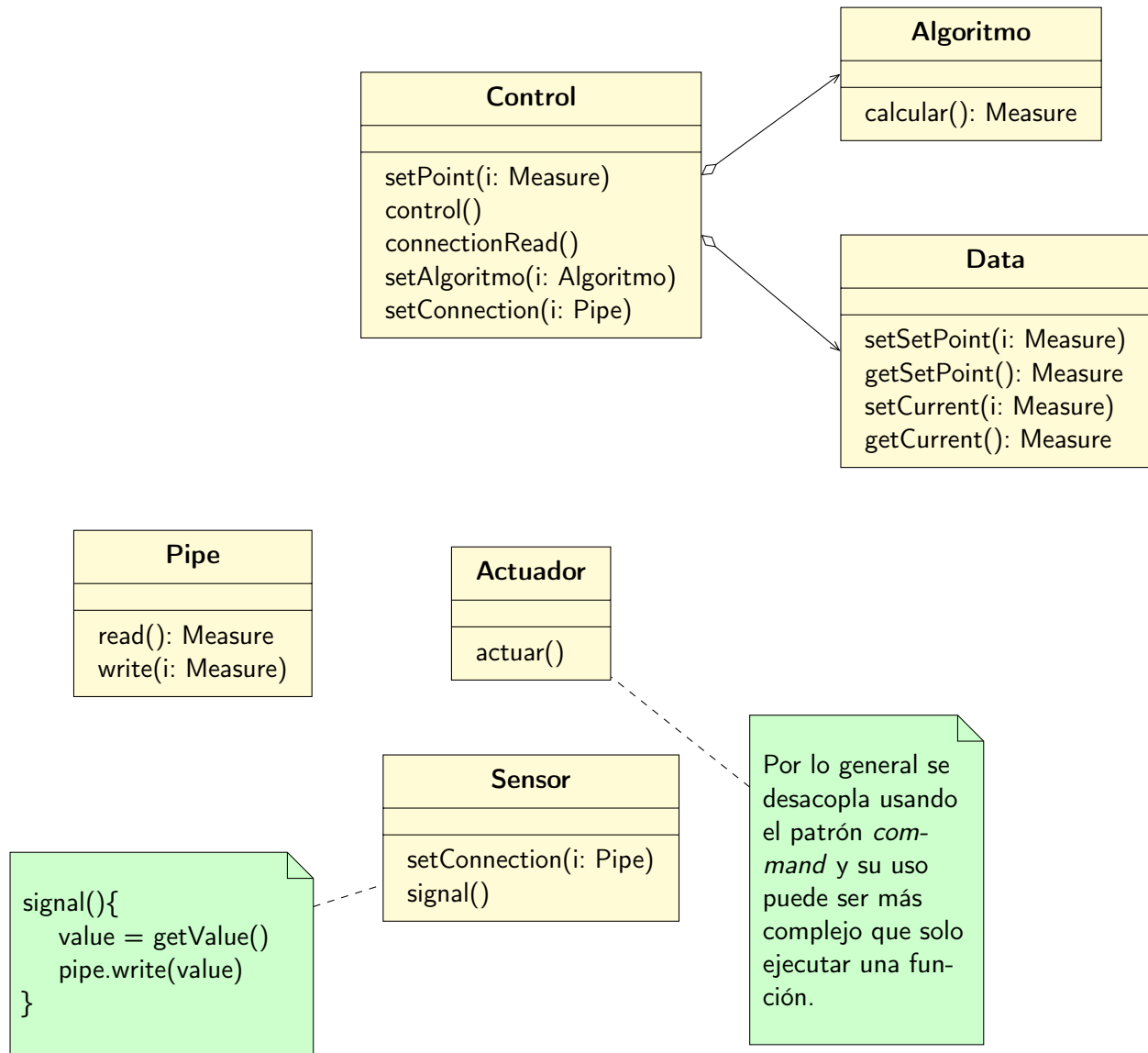
```
1 control.setPoint(valorDeseado)
2 sensor.signal()
3 control.connectionRead()
4 control.control()
```

Notar que aparecen un par de módulos que no mencionamos anteriormente, por un lado tenemos **Algoritmo** el cual se encarga de el calculo necesario para determinar de que manera llamar aplicar un cambio con el/los actuadores. Por ejemplo, determina si se lleo o no al *set-point*. Por otro lado, tenemos **Data** que desacopla el almacenamiento de información relacionada al subsistema. En el caso mas básico solo tenemos el *set-point*, pero puede agregarse todo lo necesario, incluso llevar registro de los valores actuales y pasados.

Ahora, para brindar un comportamiento más complejo, es posible que el control necesite realizar múltiples ciclos para ajustar la variable al valor deseador, como pasa cuando trabajamos con motores paso a paso (luego veremos un ejemplo). ¿Cómo podemos hacer esto usando nuestra estructura? Necesitamos dos modificaciones/adiciones, por un lado, una interrupción de control que llame a cierto método del módulo **Control** cada determinado tiempo (tiempo del ciclo), generalmente resuelto con una interrupción *temporizada* y por el otro, necesitamos crear la noción de estado a nuestro módulo de control. Tendremos dos estados básico, en

¹Ver tabla conceptos arquitectura Control de Procesos 3.2

Figura 5.9: Módulos de un subsistema

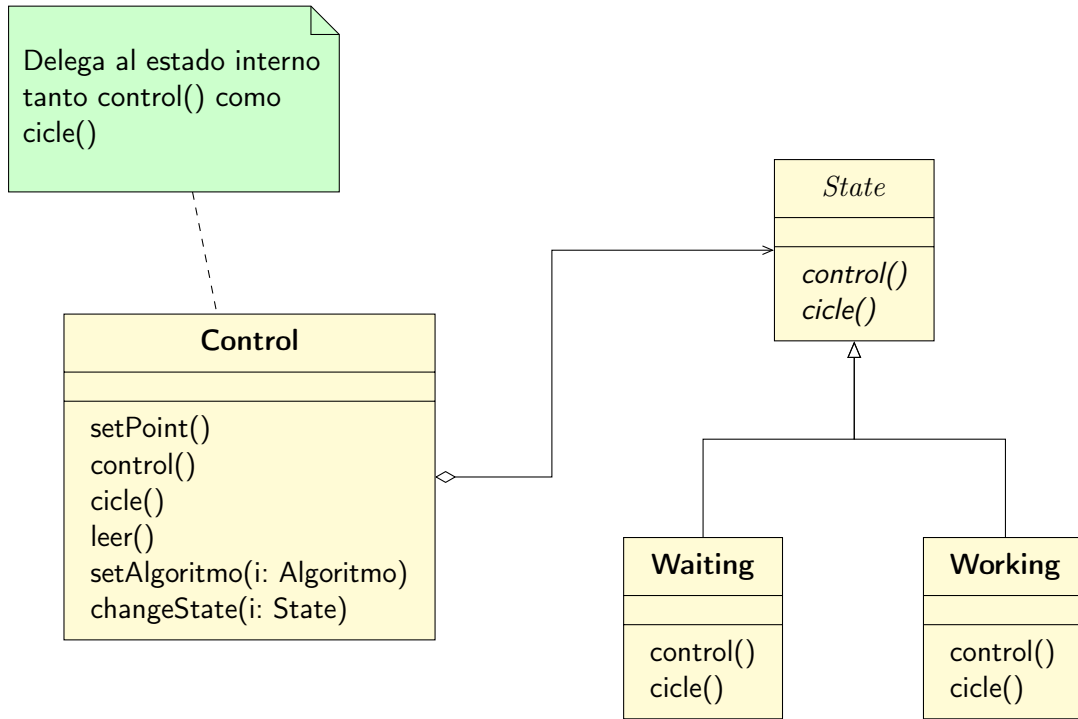


espera, cuando no se esta realizando un ciclo de control y trabajando, cuando se haya establecido un *set-point* y se este trabajando para llegar. Para hacerlo utilizamos un nuevo método y el patrón *state*² y se obtiene el esquema 5.10 (en 5.11 se encuentra la documentación de la aplicación del patrón).

El cliente ejecuta `control()` y la interrupción que marca el ciclo de trabajo ejecuta `cicle()`. De esta manera, cuando el estado es *waiting*, `cicle()` no hace nada y cuando está en *working* `control()` no hace nada y la otra función se encarga de realizar el ciclo de control. Por supuesto, estas dos funciones son las encargadas de llamar a `changeState()` cuando

²El uso de este patrón está explicada en la sección [Máquinas de estado](#).

Figura 5.10: Estructura módulo **Control** extendida con estado.



sea necesario. `control()` cambia a *working* y cuando se alcanza el *set-point*, `cicle()` cambia el estado a *waiting*.

En el diseño del robot desmalezador[Pom+24] existe un *timer* que desencadena una interrupción cada $1.5ms$ la cual ejecuta el ciclo de control del subsistema de dirección del robot. Este consta de un motor paso a paso, por lo que cada ciclo verifica la diferencia de posición actual con la deseada y si aun no se llegó al mínimo de diferencia deseado se envía un pulso al motor para que avance.

Antes de ver un ejemplo repasemos que conseguimos al usar los subsistemas de control. Principalmente encapsulamos el control de cada propiedad de manera independiente, permitiendo que cada una pueda modificarse de manera aislada. Además, se logra que agregar nuevas propiedades con su conjunto de actuadores y sensores conste únicamente en crear nuevos módulos. Se provee una capa de abstracción para construir sobre los sistemas un controlado general (ej. `MainController`) el cual organizará los esfuerzos de cada uno con el fin de llevar a cabo comportamientos más complejos. Luego veremos como incluso podemos aplicar para esto el patrón *mediator*.

5.3.2 Ejemplo

Veamos como podemos resolver el ejemplo propuesto en el libro de Douglass[Dou11] en la sección de 3.4 Mediator Pattern.

Requisitos

Figura 5.11: Documentacion de la aplicación del patrón State en el módulo Control.

PatternApp	Estados de operación del controlador
based on	Estado (State)
why	<p>Cambios previstos: El controlador lleva a cabo el control dependiendo del estado en el que se encuentre. Podrían cambiar el comportamiento requerido de algunos de los estados definidos o bien podría ser necesario agregar nuevos estados con sus correspondientes comportamientos.</p> <p>Funcionalidad: Dependiendo del estado, los métodos control y cicle deben comportarse de manera diferente. A su vez, pueden cambiar de manera dinámica. En caso de que no se esté realizando una accion sobre alguno de los actuadores que</p>
where	<p>Control is Contexto</p> <p>State is Estado</p> <p>Waiting is EstadoConcreto</p> <p>Working is EstadoConcreto</p>

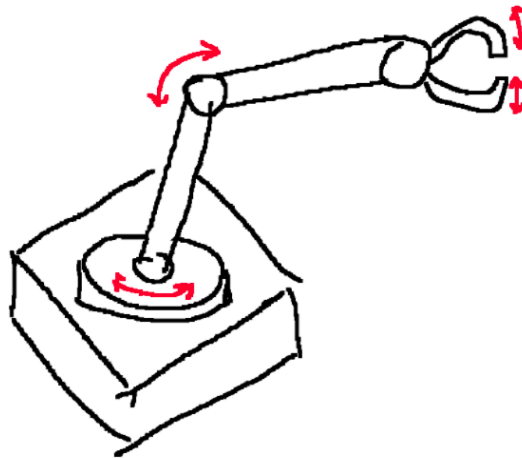
Se necesita desarrollar el software de control de un brazo robótico que consta de tres actuadores, dos servomotores (uno para rotar y otro para extender o retraer el brazo) y una pinza que se puede cerrar o abrir. Para ello, se provee una función compleja la cual toma coordenadas en el espacio y genera una secuencia de ordenes para que el brazo tome un objeto en la posición determinada por las coordenadas. La secuencia es una serie de pasos, y cada uno consta de una orden para cada actuador del brazo robótico. Estos se deben ejecutar de manera secuencial, es decir que el paso número 2 empezará su ejecución solo si el primero culmino completamente y con éxito. En caso de que las coordenadas sean inalcanzables devuelve 0 pasos. A su vez cada actuador puede informar un error al intentar ejecutar cada movimiento, y si esto pasa se requiere frenar la ejecución total del sistema.

Solución libro

El ejemplo que plantea el libro es similar al descrito, pero el brazo robótico tiene más articulaciones y actuadores. Como solución, se propone la creación de un módulo llamado **RobotArmManager**, cuya función es gestionar los actuadores y coordinar su comportamiento. Además, para cada tipo de articulación o actuador, se crea un módulo específico encargado de su control. Este módulo proporciona métodos para consultar el estado actual (posición, longitud, etc.) y otros para configurar un valor similar a un *set-point*. Dichos métodos desempeñan el rol de ejecutores de la acción, es decir, toman un valor *set-point*, ejecutan la acción y retornan `True` si fue satisfactoria, o `False` en caso contrario.

El comportamiento del sistema comienza con la generación de una lista de pasos a realizar. Luego, se itera sobre esta lista ejecutando las acciones definidas en cada paso. Como el sistema debe interrumpir la ejecución si encuentra un error, el **RobotArmManager** verifica el valor de

Figura 5.12: Brazo robótico.



retorno tras cada acción. La ejecución de un movimiento completo finaliza cuando se completan todos los pasos generados previamente por el método `graspAt(i: Coordenadas)`.

La solución propuesta parece estar un nivel por encima de lo que se esperaría para este caso. Aunque no hay suficiente información sobre el hardware del brazo robótico, generalmente mover una articulación no es tan simple como invocar un método. Este proceso suele requerir el control continuo de un motor paso a paso, que opera mediante pulsos que avanzan un paso. Por lo tanto, los módulos encargados de los movimientos probablemente tengan más responsabilidades de las que se plantean en el libro. Además, sería necesario implementar un sistema de control más complejo, utilizando algún tipo de *timer* o espera, para garantizar que el motor paso a paso tenga el tiempo necesario para actuar.

De todas formas, suponiendo que los módulos mencionados se adaptan al hardware subyacente, la manera en la que el **RobotArmManager** interactúa con ellos resulta rígida, tanto por la invocación directa como por la dependencia del valor de retorno. Esto se evidencia en el código resultante, que incluye múltiples sentencias *if* consecutivas.

Por otro lado, un ítem de cambio común son las estructuras de datos, como se mencionó en 3.2.2. Por ello, establecer el uso de una lista directamente en el diseño no responde a una buena práctica.

Es posible que el problema haya sido simplificado con fines didácticos. Sin embargo, la forma planteada parece alejarse de una implementación realista, dejando requisitos menos específicos que podrían dar lugar a diferentes interpretaciones.

Por le lado de la aplicacion del patron *Mediator*, Gamma establece que es aplicable en los siguientes casos:

- Un conjunto de módulos se comunica de maneras bien definidas pero complejas. Las interdependencias resultantes son desestructuradas y difíciles de comprender.
- Reutilizar un módulo resulta complicado porque este se refiere y se comunica con muchos otros módulos.

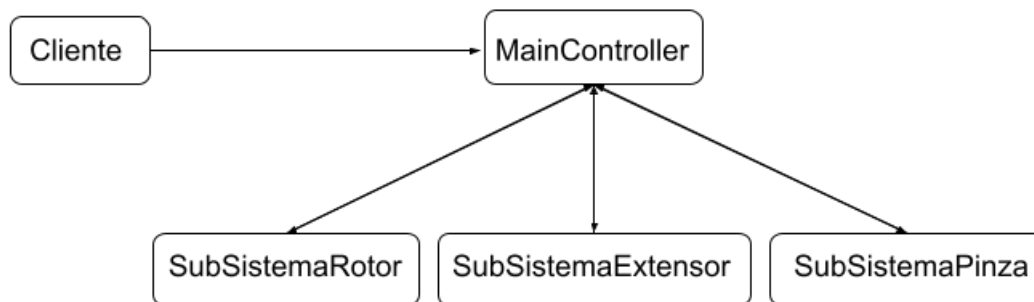
- Un comportamiento distribuido entre varios módulos debería ser personalizable sin requerir una gran cantidad de subclases.

Entiendo que la estructura lograda sea similar al patrón, pero originalmente los módulos encargados de ejecutar tareas relacionadas con un actuador específico no necesitaban comunicarse entre sí. Según el propósito del patrón, Gamma establece que el objetivo principal es reducir el acoplamiento, evitando que los módulos se refieran directamente entre ellos. Y este objetivo parece estar logrado en el diseño propuesto.

Solución orientada al cambio

La idea es utilizar el concepto de subsistemas que se introdujo previamente, para ello primero necesitamos identificar las propiedades del mundo físico que debemos controlar. Claramente, lo que se quiere modificar es la posición y el estado de la pinza del brazo, para hacerlo tenemos distintos actuadores que intervienen en diferentes propiedades atómicas. Además, en los requisitos nos especifican que poseemos una función que nos genera una orden para cada actuador. De esta manera definimos un subsistema de control por cada actuador que serán los encargados de llevar a cabo las ordenes generadas. Un ejemplo de orden es rotar 30°, es claro el *set-point* que se está indicando. Para coordinar los subsistemas proponemos un controlador principal llamado **MainController**, el cual provee el método `graspAt (i: Coordenadas)` al cliente, realiza la generación de los pasos y controla su ejecución. La estructura sería algo así:

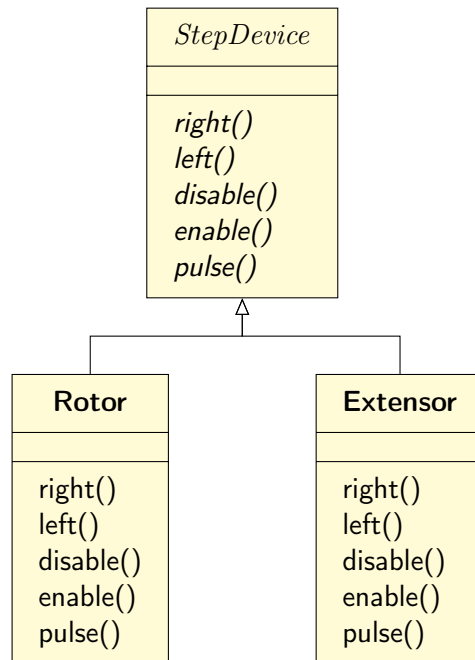
Figura 5.13: Diagrama de los componentes del sistema brazo robótico.



Podemos pensar que el gráfico tiene cierta similitud conceptual con el patrón *mediator*, donde tenemos un módulo **Mediator** que coordina el trabajo de los **College** en este caso los subsistemas. Gamma indica que el patrón suele ser apropiado para casos en lo que se tiene un conjunto de objetos que se comunican de manera compleja pero fija. En este caso la comunicación no es tan compleja, pero puede considerarse lo suficiente como para implementar el patrón. En particular, el **MainController** indica los *set-point* de cada subsistema y desencadena el proceso de control en cada uno. Y viceversa, los subsistemas indican cuando llegan al *set-point* o cuando se encuentran un error. A su vez, los subsistemas no se comunican de manera directa entre si, todo pasa por el **MainController**.

Veamos en detalle los módulos conforman cada componente comenzando por los módulos básicos que debemos crear para representar el hardware dado (ver gráfico 5.14):

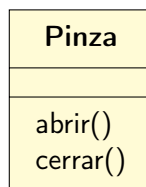
Figura 5.14: Actuadores paso a paso.



Estos son motores paso a paso ³, lo cuales para controlarlos debemos primero setear su dirección llamando a las funciones `right` o `left` para luego avanzar un paso llamando al método `pulse`. Claramente para que lleguen a la posición deseada puede ser necesario invocar reiteradas veces al método `pulse`. Esto será importante a la hora de diseñar el subsistema que controlará cada dispositivo.

En cambio, en el caso de la pinza se utiliza un dispositivo que tiene dos estados, abierto o cerrado, por lo que solo tenemos dos funciones para cambiar entre los estados.

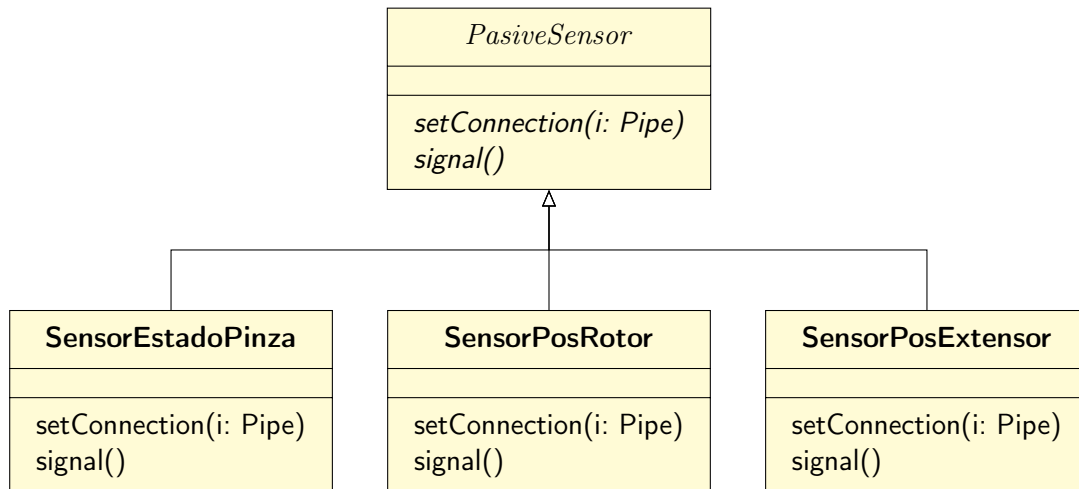
Figura 5.15: Interfaz módulo Pinza.



Vemos ahora los sensores asociados a cada actuador, estos heredaran del módulo sensor pasivo el cual provee dos funciones, `setConnection(i: Pipe)` la cual configura el **Pipe** por el cual se enviará la información obtenida del sensor cuando la otra funciones, `signal()` sea invocada.

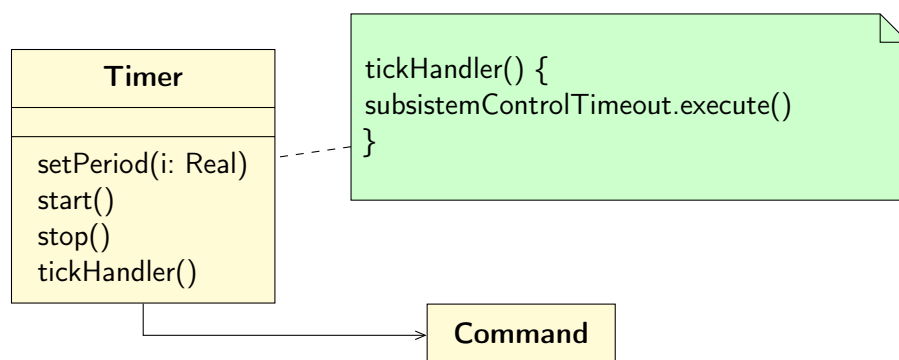
³Se utiliza el mismo diseño propuesto para el robot desmalezador[Pom+24].

Figura 5.16: Sensores



Para completar los módulos que conforman a un subsistema de control nos falta mostrar como se define el **Controller**. Vamos a diferenciar dos tipos de **Controllers**, uno para los sensores que requieren un control durante un determinado lapso de tiempo para poder llegar a su *set-point* y los que no. En este ejemplo, tenemos dos motores paso a paso que representan el primer tipo y la pinza que corresponde al segundo. Vemos primero el caso más “complejo”, como el proceso de control se extiende en el tiempo necesitamos añadir al sistema un mecanismo por el cual cada cierto intervalo ejecute un ciclo de control, es decir, lea la posición actual, decida y actúe. Para eso, en el diseño del robot desmalezador se propuso la creación de una interrupción temporizada, la cual se ejecuta cada $1.5ms$ y desencadena el control de los subestimas necesarios.

Figura 5.17: Timer



El método `tickHandler()` ejecutará comandos siguiendo patrón *Command* por cada subsistema que lo necesite, por lo tanto se iniciará en cada uno el ciclo de control. En particular, la orden es utilizada para desacoplar como es invocado el inicio del **Timer**. En la

Figura 5.18: Documentación de la aplicación del patrón Command para el desacople de ejecuciones que invoca el Timer.

PatternApp	Comando para manejar interrupciones generadas por el Timer. Sustitución de callback
based on	Orden (Command)
why	<p>Cambios previstos: Las acciones a llevar a cabo ante una interrupcion provocada por el Timer podrían cambiar; o incluso podría cambiar el receptor de dichas acciones, que actualmente es Controller.</p> <p>Funcionalidad: Se mantienen los niveles de abstracción. El módulo Timer, desconoce la existencia de módulos de niveles superiores como el Controller.</p>
where	<p>Command is OrdenConcreta</p> <p>Timer is Invocador</p> <p>Controller is Receptor</p>

figura 5.18 se puede observar la documentación de la aplicación del patrón *Command* para este caso.

Una vez solucionada la invocación, tenemos que introducir un nuevo módulo que será usado en el **Controller**. Ahora, tenemos dos modos de operación de este ultimo, cuando no se está trabajando y cuando si. Dependiendo de cual de los dos esté activo el comportamiento será diferente, ya que por ejemplo, no apagamos el **Timer** cuando no se está haciendo un movimiento, sino que cuando este desencadene la ejecución del ciclo el **Controller** ignorará la orden. Para esto hacemos uso del patrón *State* de Gamma[Gam+95], el cual está explicado en la sección 5.6. En particular, el **Controller** delegará dos funciones de su interfaz al *state*, `control()` y `move()` (luego lo veremos en más detalle).

Siguiendo con la guía de creación de subsistemas, también debemos definir el módulo **Data** que almacena la información utilizada por el mismo y el módulo **Algoritmo** que encapsula los cálculos necesarios para determinar que cambio aplicar.

Ahora si tenemos todos los módulos necesarios para mostrar nuestro **Controller**.

Veamos la funcionalidad de cada método que provee la interfaz de Controller:

- `setConnection`: configura el tubo por el cual llegará la información proveniente de el/los sensores.
- `readConnection`: lee del pipe y almacenar la información en el módulo data.
- `setSetPoint`: se utiliza antes de comenzar el control para configurar el valor al que se quiere llegar.
- `getData`: devuelve el objeto Data asociado al **Controller**.

Figura 5.19: Módulos necesarios para complementar el Controller

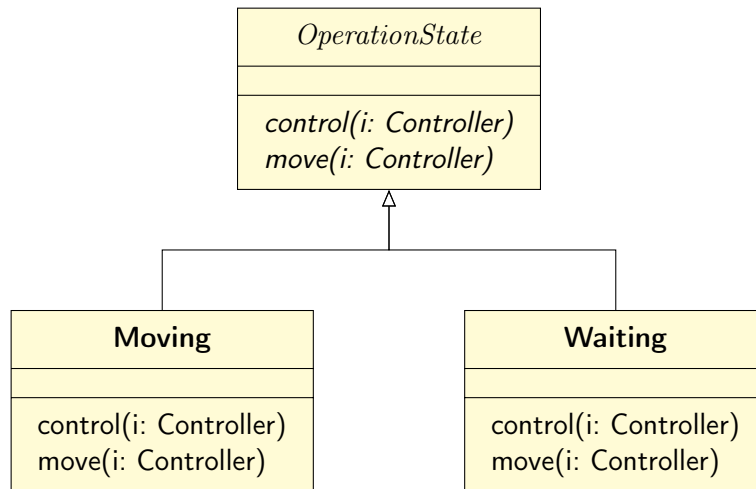
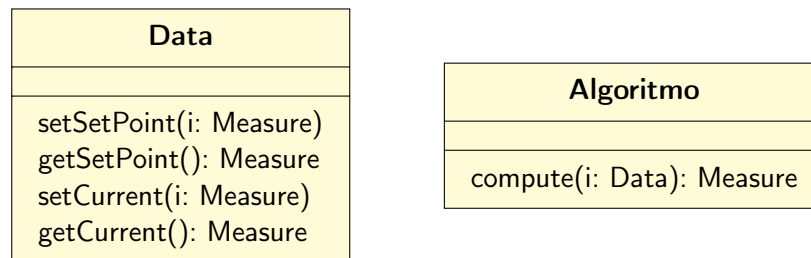


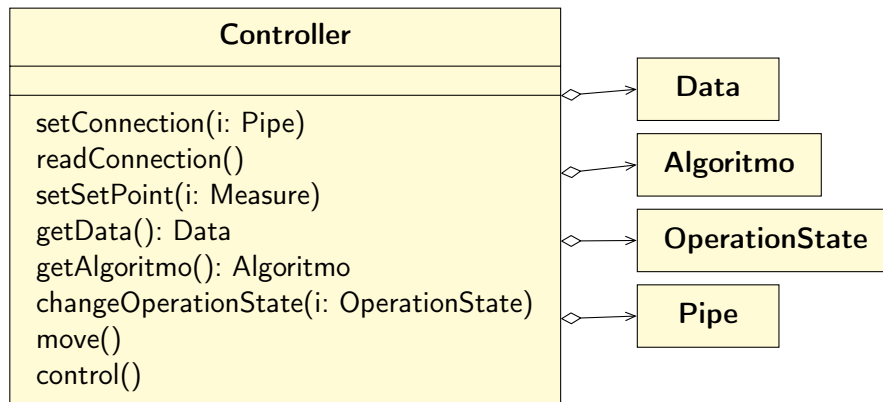
Figura 5.20: Módulos complementarios a Controller.



- `getAlgoritmo`: lo mismo que con `Data`.
- `changeOperationState`: cambia el estado del modo de operación, en la configuración básica las transiciones posibles son de *Waiting* a *Moving* y viceversa.
- `move`: es el método ejecutado en cada timeout del **Timer** de control, realiza un paso del ciclo de control si el estado es *Moving*.
- `control`: se utiliza para comenzar el ciclo de control, es el puntapié inicial que desencadena el comportamiento de todo el subsistema.

Imaginemos que un cliente quiere utilizar el subsistema, qué métodos tiene que ejecutar si ya está configurado? Primero debe indicarle a los sensores que escriban el valor de lectura en el pipe, para esto hay que ejecutar el método `signal` en cada uno. Luego el **Controller** debe leer esta información del pipe y almacenarla, para esto ejecutamos `readConnection`. Ahora, seteamos el `setPoint` deseado y por ultimo ejecutamos `control`, la cual tomará los valores actuales, el *set-point* y decidirá utilizando el módulo **Algoritmo** que cambio realizar en los actuadores. En el caso del **Rotor**, por ejemplo, podrá tanto cambiar la dirección de

Figura 5.21: Controller



giro, como avanzar un paso ejecutando `pulse()`. Un ejemplo del metodo `control()` para el caso del subsistema del **Rotor** y estado de operación *Waiting*, puede ser la del código 5.15 (recordar que el *set-point* del subsistema del rotor es una medida en grados).

Listing 5.15: Ejemplo implementación control

```

1  void control(Controller controller) {
2      setPoint = data.getSetPoint();
3      current = data.getCurrent();
4      dif = controller.algoritmo.calculate()
5      if abs(dif) > LIMIT_ACCEPT && dif > 0 {
6          rotor.left();
7          rotor.pulse;
8          controller.changeOperationState(moving);
9          return;
10     }
11     if abs(dif) > LIMIT_ACCEPT && dif < 0 {
12         rotor.right();
13         rotor.pulse;
14         controller.changeOperationState(moving);
15         return;
16     }
17 }

```

El método `move` tendrá un comportamiento similar pero en el caso de cambiar de estado lo hará a *Waiting*. Para el caso de la **Pinza**, el **Controller** es más simple ya que no necesitamos los estados, pero el uso y comportamiento es similar. Por lo que para este ejemplo, vamos a necesitar crear dos subsistemas con estados y uno sin.

Ya tenemos los subsistemas, por lo que siguiendo con nuestro diagrama, nos falta la parte del **MainController**. El cual será el encargado de brindar una interfaz al cliente y a su vez coordinar cada subsistema. Recordando los requerimientos, sabemos que tenemos una

función que generar una secuencia de pasos donde cada uno implica una acción sobre los tres actuadores. ¿Cómo se puede diseñar este comportamiento? Una opción es usar un *iterator* para recorrer los pasos y aplicar el patrón *command* para cada uno. En particular, se aplica una de las modificaciones del patrón mencionada por Gamma[[Gam+95](#)], en donde una orden al ser ejecutada desencadena una ejecución del resto de las ordenes. Esto se puede ver en los gráficos [5.22](#), [5.23](#) y [5.24](#).

Figura 5.22: Iterator

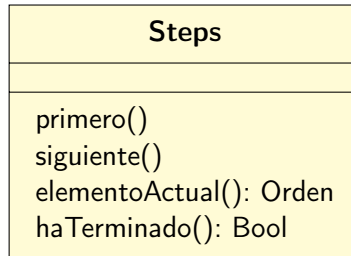
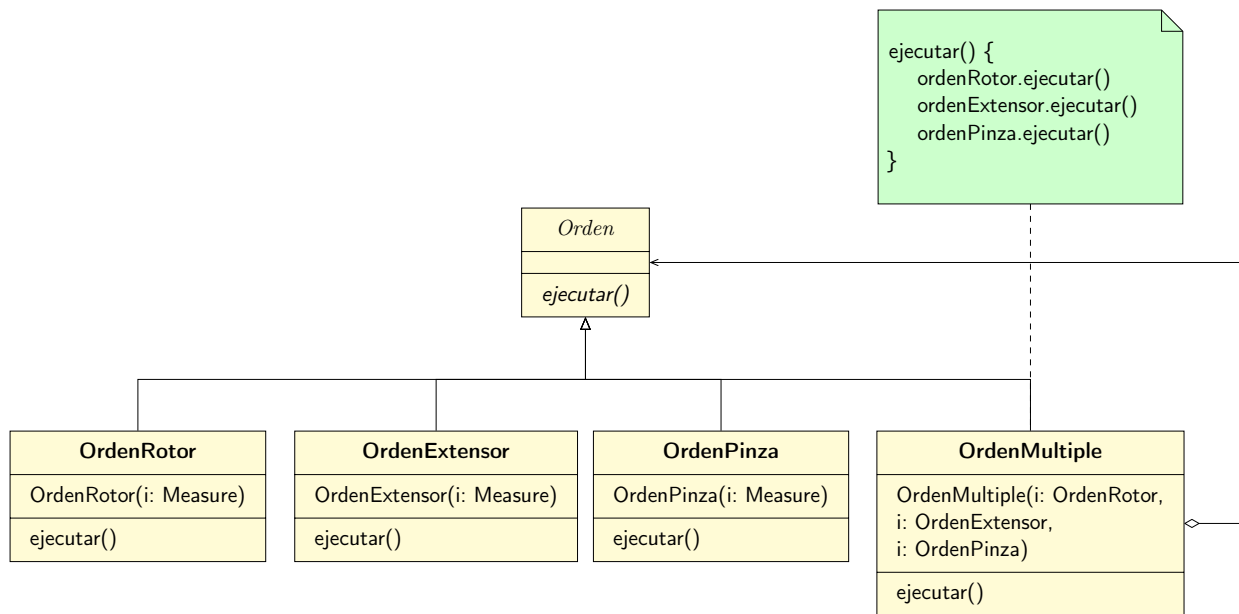


Figura 5.23: Orden



Se tiene un iterado de ordenes, en particular múltiples, que almacena todos los pasos de ejecución que la función provista generará. Por lo que el *MainController* podrá recorrerlos ejecutando cada orden de manera sencilla. Logramos, almacenar el procedimiento a realizar y desacoplar como se pone en marcha el ciclo de control en cada subsistema.

Listing 5.16: Ejemplo OrdenRotor

```

1 void ejecutar {
2     rotorController.setSetPoint(setPoint)
3     rotorSensor.signal()
4     rotorController.readConnection()
5     rotorController.control()
6 }

```

PatternApp	Estados de operación del controlador principal
based on	Estado (State)
why	<p>Cambios previstos: El controlador principal llevará a cabo el control de los subsistemas de control, dependiendo del estado en el que se encuentre. Podrían cambiar el comportamiento requerido de algunos de los estados definidos o bien podría ser necesario agregar nuevos estados con sus correspondientes comportamientos.</p> <p>Funcionalidad: Teniendo en cuenta que para poder ejecutar un nuevo paso se deben haber finalizado con éxito todas las operaciones sobre actuadores, se introducen estados por cada orden terminada, a fin de que solo al hacer una transición completa se puede ejecutar un nuevo paso.</p>
where	<p>MainController is Contexto</p> <p>MainControllerState is Estado</p> <p>MainWaiting is EstadoConcreta</p> <p>Main1 is EstadoConcreta</p> <p>Main2 is EstadoConcreta</p> <p>Main3 is EstadoConcreta</p>

Hasta la introducción de **MainController** todo lo que estábamos haciendo era solo seguir con el concepto de subsistemas. Pero para poder cumplir los requerimientos particulares del ejemplo, necesitamos introducir ciertos cambios. Como necesitamos ejecutar un paso a la vez, tenemos que esperar que todas las ordenes que enviamos en el paso anterior a los subsistemas. Para ello hacemos uso del patrón *state*, al cual delegaremos las funciones `graspAt` y `notifyReady`. La idea es cambiar el comportamiento de estas dependiendo de en qué estadio estamos, seguiremos el siguiente gráfico [5.26](#).

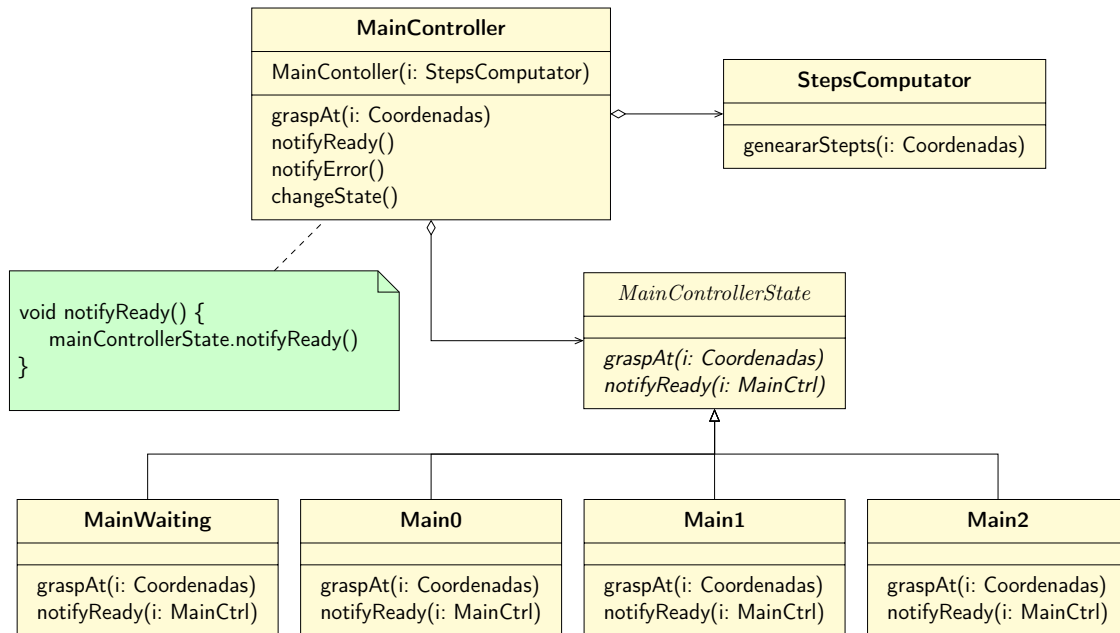
Por lo que, el estado `Waiting` no implementa `notifyOrder` y a su vez 0, 1 y 2 no implementan `graspAt`. En cambio, `Waitating` implementan `graspAt` la cual computa los pasos y ejecuta el primero utilizando el iterator. Luego, por cada `notifyEnd` los subsistemas le avisan al `MainController` que terminaron la orden y por cada una transaccionamos a un estado nuevo. Luego de que se ejecuta `graspAt` se transiciona al estado 0 en el cual al recibir un `notifyEnd` se transiciona a 1 y lo mismo hasta llegar a 2. En cambio, cuando estamos en

Figura 5.24: Documentación de la aplicación del patrón Command para el desacople de ordenes a ejecutar en cada actuador del brazo en un paso.

PatternApp	Comando para manejar las acciones que deben ser ejecutadas en un paso en cada actuador.
based on	Orden (Command)
why	<p>Cambios previstos: Las acciones a llevar a cabo para cada actuador pueden cambiar, se pueden agregar o quitar actuadores.</p> <p>Funcionalidad: Se logra ejecutar una acción sobre todos los actuadores configurados con una sola acción del invocador.</p>
where	<p>Orden is Orden</p> <p>OrdenRotor is OrdenConcreta</p> <p>OrdenExtensor is OrdenConcreta</p> <p>OrdenPinza is OrdenConcreta</p> <p>OrdenMultiple is OrdenConcreta</p> <p>MainController is Invocador</p> <p>RotorController is Receptor</p> <p>ExtensorController is Receptor</p> <p>PinzaController is Receptor</p>

el estado 2 y se ejecuta `notifyEnd` lo que se hará es ejecutar un nuevo paso si en el iterador de pasos quedan pasos, en caso contrario se transicionará a *Waiting* ya que se terminó la ejecución. Está claro que para poder llevar a cabo este comportamiento es necesario que los subsistemas respondan a las necesidades. Por lo que cada uno tendrá que llamar al método `notifyEnd` del **MainController** cuando efectivamente terminen la ejecución de la orden, es decir, el ciclo de control. Para hacerlo se puede agregar la llamada en la cuando se decide transicionar de *Moving* a *Waiting* o en el caso de los subsistemas sin estados, luego de aplicar los cambios en los actuadores.

Figura 5.25: MainController



5.4 Obtención de información

Generalmente una tarea importante que tienen los sistemas embebidos es recavar información proveniente de sensores. Existen diferentes formas en las que los sensores transmiten información al sistema, algunos, por ejemplo un sensor de temperatura, setea en el pin en el que esta conectado un cierto valor de tensión, por lo que el sistema solo debe consultar el valor del pin. Otros, en cambio, se comunican mediante interrupciones, por ejemplo un sensor de efecto **Hall** genera una interrupción por cada detección de campo magnético. Por lo tanto, si lo estamos usando para calcular las **RPM** de cierto componente giratorio, debemos llevar una cuenta de las interrupciones que generó en cierto periodo de tiempo y realizar cierta matemática. Evidentemente, es necesario que alguna porción de nuestro sistema se encargue de hacerlo y maneje las interrupciones generadas por el sensor. Algo similar pasa con otro tipos de sensores como joysticks, botones, etc. Es por esto que resulta útil una forma general de atacar este problema, en el diseño del robot desmalezador, Laura utilizo una estructura de módulos que lleva a cabo las actividades necesarias para integrar al sistema los sensores que generan interrupciones.

Podemos distinguir 4 módulos principales, **Pin** que es la representación en el diseño del hardware asociado al dispositivo que genera e introduce la interrupción, esta es manejada por **Count** que es un módulo perteneciente al patrón *Command* el cual cumple la función de comando para reemplazar la utilización de *callbacks*. En particular, opera sobre **Collector** almacenando en este la información relevante del evento (interrupción). Esta por lo general es un *timestamp* y la cantidad de veces que sucedió. Por ultimo, **Buffer** actúa como buffer de la información recibida a través, posee un método que permite obtener el valor recibido.

Figura 5.26: Transiciones de estados del MainController

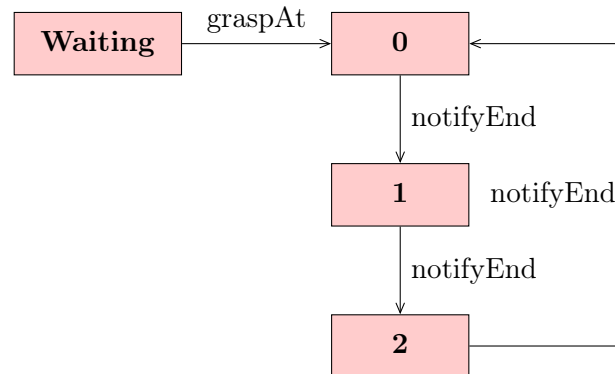
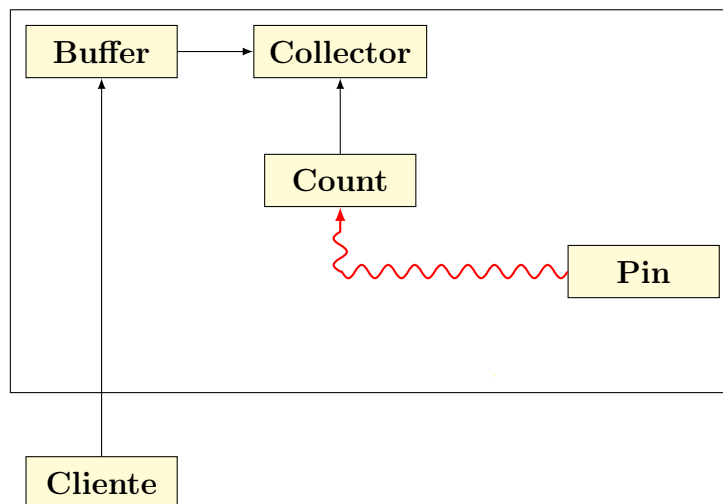



Figura 5.27: Componente sensor activo.



nombre	módulo	—————→	llamada a procedimiento
	llamada a procedimiento a partir de una interrupción física (handler)	- - - - -	conexión física

Cuando es invocada toma los valores necesarios que se almacenan en el **Collector** y realiza los cálculos necesarios para calcular el dato pedido.

Veamos esta estructura más en detalle con un ejemplo de aplicación. Supongamos que tenemos un sensor *Hall* montado en una rueda y con este queremos medir la velocidad a la que se está moviendo. Por lo tanto, cada vez que el sensor detecte un campo magnético

emitirá una interrupción que será manejada por el módulo **Count** que es un comando, por lo que sabe que funciones ejecutar del módulo **Collector**. **Count** tiene la siguiente interfaz:

- `execute()` registra en el acumulador el instante actual, mediante `Collector::currentTime`, y luego incrementa el contador de interrupciones invocando `Collector::addOne`.

Y la de el módulo **Collector**:

- `currentTime()`: registra internamente el momento actual de cuando el método es invocado.
- `getCurrentTime()`: devuelve el último instante de tiempo registrado por el módulo.
- `addOne()`: incrementa el contador interno que cuenta las ocurrencias de interrupción del sensor *Hall*.
- `total()`: retorna el valor del contador interno.

Por lo tanto cuando se pida el valor de velocidad al **Buffer** este llamará a las funciones necesarias del **Collector** para obtener información, computará el valor y lo retornará.

De esta forma un cliente de nuestro componente puede obtener la información recibida a través del pin sin necesidad de manejar las interrupciones y todas las operaciones asociadas al tratamiento de los datos.

Por ejemplo, si tenemos un sensor de efecto Hall que emite una interrupción en cada detección del campo magnético y lo usamos para medir la velocidad de una rueda, podemos utilizar el siguiente diseño (obviamente, aplicando lo que acabamos de ver):

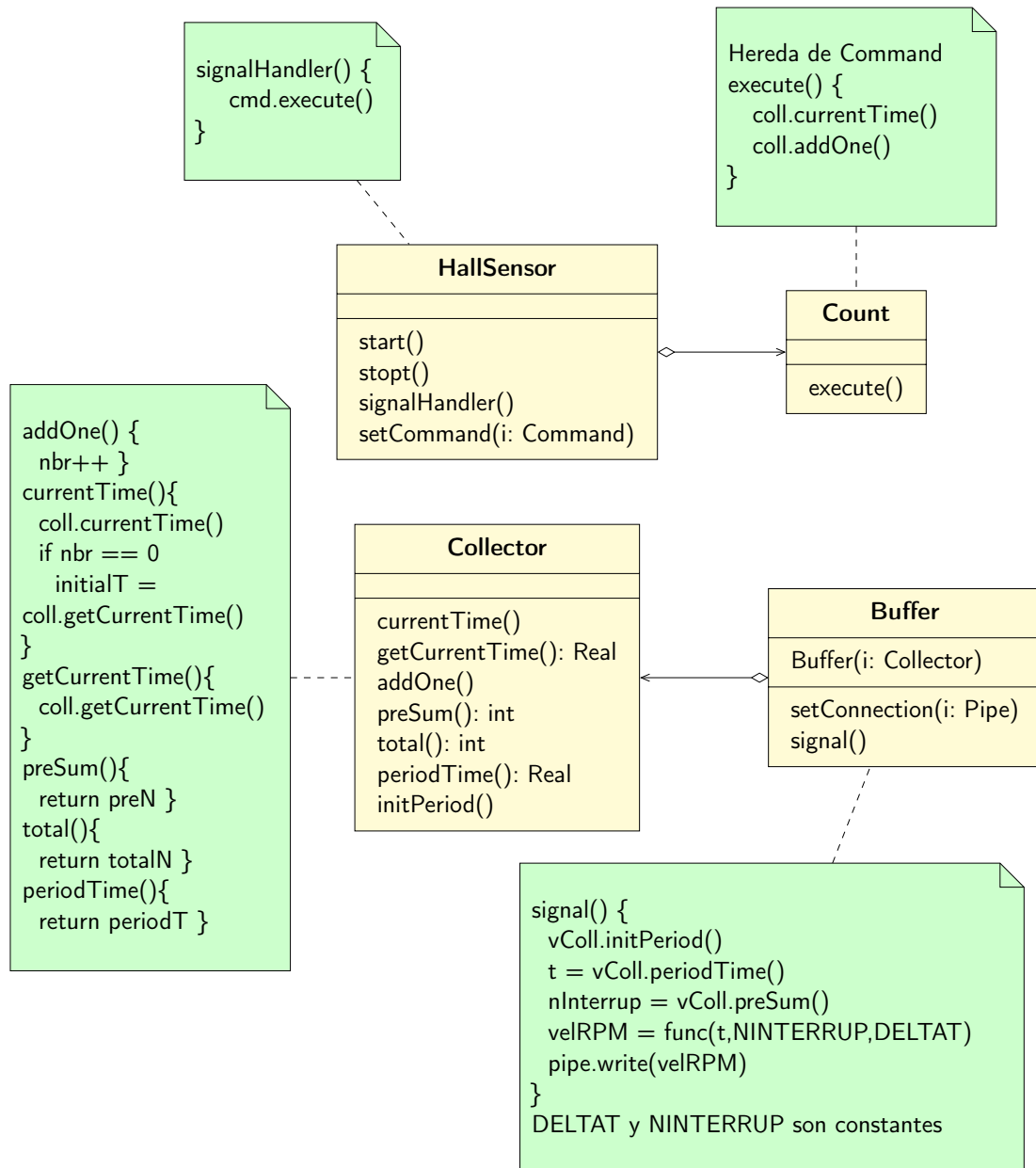
Periodicidad

Algunos sistemas se encargan de mostrar, almacenar o verificar información de sensores cada cierto tiempo. No resulta crítico perder valores intermedios, es decir que no nos interesa una respuesta inmediata. Un ejemplo puede ser una estación meteorológica o un dispositivo médico de control como un tensiómetro que registra los valores de presión del paciente cada cierto periodo de tiempo.

Una implementación intuitiva es escribir un *loop* y en el que verificamos la información de los sensores y luego ejecutamos una función *sleep* que bloquea la ejecución determinada cantidad de tiempo. Esto tiene varias desventajas, primero el tiempo de ejecución de nuestra rutina alarga el periodo, si queremos agregar otras funcionalidades a realizar mientras esperamos el periodo tendríamos que dividir el *sleep* y calcular tiempo de ejecución.

Una solución que nos parece más adecuada desde el punto de vista del diseño orientado al cambio es la siguiente. Se registra un temporizador que cada x cantidad de tiempo gatilla una interrupción, esto es provisto por muchos entornos de desarrollo para sistemas embebidos como *Arduino*. Registraremos un *handler* para esta que será un módulo orden del patrón *Command* el cual encapsula que funciones son necesarias ejecutar para llevar a cabo la funcionalidad deseada. Por ejemplo, pedir la información de los sensores, ya sea a sus respectivos **Buffers** (si tenemos sensores como en el ejemplo anterior) o a los sensores en si, si son de otro tipo y luego registrarla en cierta módulo (que oculte una estructura de datos). De esta forma liberamos el procesador en los tiempos de espera y desacoplamos esta funcionalidad.

Figura 5.28: Ejemplo módulos para obtener la información referida a la velocidad.



5.5 Control anti-rebote

Muchos dispositivos de entrada para sistemas embebidos utilizan contacto metal con metal para indicar eventos de interés, como botones, interruptores y relés. A medida que el metal entra en contacto, se produce una deformación física que resulta en un contacto intermitente de las superficies. Esto genera señales que de no ser filtradas pueden causar una lectura errónea.

En la bibliografía encontramos una propuesta de solución que desde mi punto de vista está más cerca de la implementación que del diseño. Esta consiste en utilizar un temporizador para dar un tiempo de gracia antes de confirmar una transición en el estado. Esto es, al percibir un cambio en la entrada se inicia el *timer* y se confirma el cambio de estado solo si el valor de la entrada sigue siendo distinto que antes de percibir la modificación.

Listing 5.17: Código ejemplo

```
1 void ButtonDriver_eventReceive(ButtonDriver* const me) {
2     Timer_delay(me->itsTimer, DEBOUNCE_TIME);
3     if (Button_getState(me->itsButton) != me->oldState) {
4         /* must be a valid button event */
5
6         me->oldState = me->itsButton->deviceState;
7
8         if (!me->oldState) {
9
10            /* must be a button release, so update toggle value
11             */
12            if (me->toggleOn) {
13                me->toggleOn = 0; /* toggle it off */
14                Button_backlight(me->itsButton, 0);
15                MicrowaveEmitter_stopEmitting(me->
16                    itsMicrowaveEmitter);
17            }
18            else {
19                me->toggleOn = 1; /* toggle it on */
20                Button_backlight(me->itsButton, 1);
21                MicrowaveEmitter_startEmitting(me->
22                    itsMicrowaveEmitter);
23            }
24        }
25        /* if it's not a button release, then it must
26        be a button push, which we ignore.
27        */
28    }
29 }
```

Desde el punto de vista de la IS, creo que se están combinando múltiples responsabilidades

en un mismo módulo, lo cual no ayuda a lograr el objetivo de diseñar para el cambio. El estado y la decisión de transicionar son responsabilidad de un módulo, lo que puede generar inconvenientes si se quiere cambiar el criterio de aceptación de la señal, por ejemplo. Esto se evidencia en el código ejemplo del libro de Douglass donde tenemos múltiples sentencias *if* anidadas. Una solución que se ajusta más a nuestros principios involucraría el patrón *State* de Gamma y otro módulo que cumpla la función de verificar el cambio.

Parece ser un problema común, por ejemplo en [Gan04] se realiza un estudio de las diferentes formas en las que se manifiesta este inconveniente. Además, presenta algoritmos utilizados para determinar la ocurrencia y poder ignorarla.

5.6 Máquinas de estado

Muchos sistemas ajustan su comportamiento durante la ejecución en base a diferentes causas como interacciones externas, sus propios requerimientos, etc. Por ejemplo, el sistema de control de un microondas no iniciará el calentamiento si la puerta está abierta, es decir que existe un estado interno en el que el microondas está al tener la puerta abierta y no permite cierto comportamiento que en otro estado sí sería posible. De manera similar, podemos pensar que algunas partes de los sistemas responden a diferentes estados. Un ejemplo sería la dirección de giro de un motor en un robot, que podría representarse como un estado: si el motor está en un estado de "girar hacia adelante." "girar hacia atrás", su comportamiento cambia en consecuencia. Además, si el sistema está llevando a cabo una operación, su estado podría ser *trabajando*, y al finalizar, podría retornar al estado *esperando*, lo que también modificaría su comportamiento. Otro ejemplo es un sistema de climatización: el estado del termostato podría ser *calentando* o *enfriando*, dependiendo de lo configurado por el usuario. Por lo tanto, es común enfrentarse a la gestión de estados, transiciones y todos los cambios en el comportamiento que resultan de estos.

Una solución de implementación intuitiva para aplicar estados es almacenarlos en una variable y verificar esta última para cambiar el comportamiento de las funciones. Por ejemplo:

```
1 calentar() {
2     if (estado == PuertaAbierta) {
3         return
4     } else {
5         magnetron.encender()
6     }
7 }
8
9 // otra opción
10
11 calentar() {
12     switch (estado) {
13         case PuertaAbierta {
14             return
15         }
16         case otherwise {
```

```

17         magnetron.encender()
18     }
19 }
20 }

```

Este enfoque de es una solución directa. Sin embargo, presenta algunas desventajas cuando se desea modificar o extender el código. Por ejemplo, si se necesita agregar nuevos estados o cambiar el comportamiento del sistema, este método puede volverse rápidamente difícil de gestionar. Una de las principales desventajas es la complejidad creciente. A medida que se agregan más estados, cada función requerirá más verificaciones de estado, lo que llevará a una proliferación de estructuras *if-else* o *switch-case*. Esto no solo hace que el código sea más difícil de leer, sino que también aumenta la probabilidad de errores, ya que cada nuevo estado debe ser cuidadosamente incorporado en todas las partes relevantes del sistema. Además, este enfoque dificulta la sostenibilidad, cuando el comportamiento de un estado debe cambiar, es posible que se necesiten modificaciones en varias funciones. Esto puede resultar en código duplicado, o incluso puede ser difícil saber que modificar, lo que complica el proceso de realizar cambios sin introducir errores. Otra desventaja es la poca modularidad, no es claro el comportamiento asociado a cada estado. Si cada uno requiere comportamientos más complejos, el código se vuelve monolítico y difícil de extender sin alterar funciones existentes. Por ejemplo, si se agregara un estado “EnPausa”, se tendría que modificar la lógica de muchas funciones para verificar este nuevo estado y ajustar el comportamiento de manera adecuada. Todas estas desventajas evidentemente conllevan a que reutilizar el código sea difícil.

Este tipo de soluciones es ampliamente utilizado, incluso en el software del robot desmalezador previo al trabajo realizado en [Pom+24]. En particular, se definen diferentes estados de operación del robot, y se utiliza un gran *switch-case* que es llamado en loop. En este se decide que hacer en base al estado actual. En el código 5.18, podemos ver en detalle la estrategia utilizada.

Listing 5.18: Main loop del previo firmware del robot desmalezador

```

1 switch (ESTADO) {
2     case DUTY_REMOTO:
3         duty_remoto();
4         break;
5     case RPM_REMOTO:
6         rpm_remoto();
7         break;
8     case DUTY_PC:
9         duty_pc();
10        break;
11    case RPM_PC:
12        rpm_pc();
13        break;
14    case CALIBRACION:
15        calibracion();
16        break;
17    case PERDIDA_SENAL:

```

```

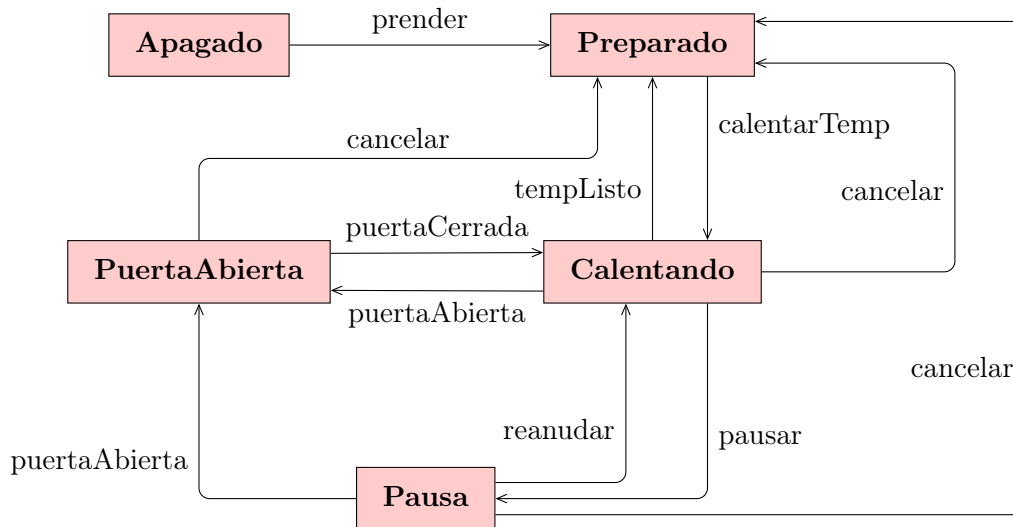
18     perdida_senal();
19     break;
20 case EMERGENCIA:
21     EMERGENCY();
22     break;
23 default:
24     ESTADO = PERDIDA_SENAL;
25     break;
26 }

```

Antes de ver un enfoque desde el punto de vista del diseño orientado al cambio, un poco mas en profundidad el ejemplo planteado en el libro y como se aplica una solución similar a la nombrada.

Transiciones basadas en eventos. Supongamos un sistema en donde las transiciones entre los estados son dadas por eventos particulares, por ejemplo si trabajamos con el sistema de un microondas, abrir la puerta sería un evento que desencadena una transición, apretar el botón de Cancelar mientras está calentando también. Estamos hablando de un sistema con característica de máquina de estados, en el cual el comportamiento se basa en una sucesión de transiciones. Considere el siguiente “*state chart*” extraído del libro que describe el funcionamiento del microondas:

Figura 5.29: State chart microondas



Todo el funcionamiento principal del sistema es representado utilizando estados y transiciones, en cada transición se realizan cierto comportamiento relacionado con la salida del estado actual y la llegada al siguiente. Por ejemplo, si se está en el estado *PuertaAbierta* y se recibe el evento *puertaCerrada* se transicionará al estado *Calentando*. En el proceso se encenderá el magnetrón para que este emita las ondas que finalmente calienten la comida.

A simple vista parece un comportamiento complejo y eso que solo es un ejemplo simplifi-

cado, por lo que en la vida real encontraremos casos mucho más extensos. Este es uno de los motivos por los cuales es útil contar con un buen diseño. Debemos tener en cuenta que sea fácil modificar las transiciones y también agregar y quitar estados. Douglass construye un módulo encargado de mantener el estado, el cual que sabe qué funciones ejecutar cuando se da una transición. Esto es, recibe el evento, verifica si corresponde a un cambio de estado y de ser así ejecuta el método de “salida” del estado actual, ejecuta el método de “entrada” del nuevo estado y actualiza el valor del estado actual. Además, propone una implementación utilizando una tabla bidimensional lo cual lo hace un sistema eficiente computacional hablando. En el caso de querer modificar estados, agregarlos o quitarlos es necesario cambiar la implementación de este módulo. Gamma explica esto en [Gam+95, State], menciona que Tom Cargill⁴ propuso esta implementación y efectivamente es una manera de convertir código condicional en algo que se parece a una tabla.

Listing 5.19: Código ejemplo Douglass State Table

```

1 void TokenizerStateTable_eventDispatch(TokenizerStateTable* const
   me, Event e) {
2 int takeTransition = 0;
3 Mutex_lock(me->itsMutex);
4 /* first ensure the entry is within the table boundaries */
5 if (me->stateID >= NULL_STATE && me->stateID <=
   GN_PROCESSINGFRACTIONALPART_STATE) {
6     if (e.eType >= EVDIGIT && e.eType <= EVENDOFSTRING) {
7         /* is there a valid transition for the current state and
           event? */
8         if (me->table[me->stateID][e.eType].newState != NULL_STATE)
           {
9             /* is there a guard? */
10            if (me->table[me->stateID][e.eType].guardPtr == NULL)
11                /* is the guard TRUE? */
12                takeTransition = TRUE; /* if no guard, then it "
           evaluates" to TRUE */
13        else
14            takeTransition = (me->table[me->stateID][e.eType].
           guardPtr(me));
15        if (takeTransition) {
16            if (me->table[me->stateID][e.eType].exitActionPtr !=
           NULL)
17                if (me->table[me->stateID][e.eType].exitActionPtr->
           nParams == 0)
18                    me->table[me->stateID][e.eType].exitActionPtr->aPtr
           .a0(me);
19            else
20                me->table[me->stateID][e.eType].exitActionPtr->aPtr

```

⁴Escritor de *C++ Programming Style*. Addison-Wesley, 1992

```

        .a1(me, e.ed.c);
21     if (me->table[me->stateID][e.eType].transActionPtr !=
        NULL)
22         if (me->table[me->stateID][e.eType].transActionPtr->
            nParams == 0)
23             me->table[me->stateID][e.eType].transActionPtr->
                aPtr.a0(me);
24         else
25             me->table[me->stateID][e.eType].transActionPtr->
                aPtr.a1(me, e.ed.c);
26     if (me->table[me->stateID][e.eType].entryActionPtr !=
        NULL)
27         if (me->table[me->stateID][e.eType].entryActionPtr->
            nParams == 0)
28             me->table[me->stateID][e.eType].entryActionPtr->
                aPtr.a0(me);
29         else
30             me->table[me->stateID][e.eType].entryActionPtr->
                aPtr.a1(me, e.ed.c);
31     me->stateID = me->table[me->stateID][e.eType].newState;
32 }
33 }
34 }
35 }
36
37 Mutex_release(me->itsMutex);
38 }

```

En este ejemplo de código, que es una porción de la solución propuesta en el libro, podemos ver que aunque el enfoque cumple los requerimientos, el código no parece utilizar buenas prácticas y hace empleo de múltiples sentencias *if* anidadas, lo cual complejiza el entendimiento y modificación del mismo. Por otro lado, las estructuras de datos son un item de cambio común, nuestras interfaces tienen que intentar ser independientes de la estructura de datos que se utiliza para implementarlas.

Como el otro enfoque, proponemos utilizar el patrón *State* de Gamma con ciertos ajustes para permitir a los estados transicionar a otros por si mismos. Básicamente, el patrón establece la creación de un módulo por cada estado del sistema con el fin de cambiar la implementación para que se ajuste al comportamiento cuando el sistema se encuentra en dicho estado. Esto nos permite transicionar dinamicamente entre estados, ya que cambiar de estado es usar otro módulo que hereda la interfaz.

Para permitir que cada estado pueda transicionar de manera independiente a otros estados lo que hacemos es agregar una referencia de los posibles siguientes estados, para que en caso de recibir el evento adecuado pueda invocar el método de cambiar estado pasando la referencia del nuevo. Por lo tanto, al constructor de cada estado hay que agregarle como argumento cada posible estado siguiente. Esto lo podemos ver en la porción de código 5.20 perteneciente

al diseño del robot desmalezador.

Listing 5.20: Código ejemplo transición robot desmalezador

```
1 buildOpStates() {
2     MAX=50
3     workSt=new Working(mCtrlOrd)
4     recSt=new Reconnecting(workSt, mCtrlOrd)
5     waitSt=new WaitingMAX(workSt, recSt, ctrlStopOrd, mCtrlOrd)
6     nMax=MAX-1
7     while nMax > 0
8         temp=new WaitingN(workSt, waitSt, mCtrlOrd)
9         waitSt=temp
10        nMax--
11    workSt.setNextState(waitSt)
12    opState=workSt
13 }
```

Y para llamar a una transición de estado se ejecuta el código 5.21.

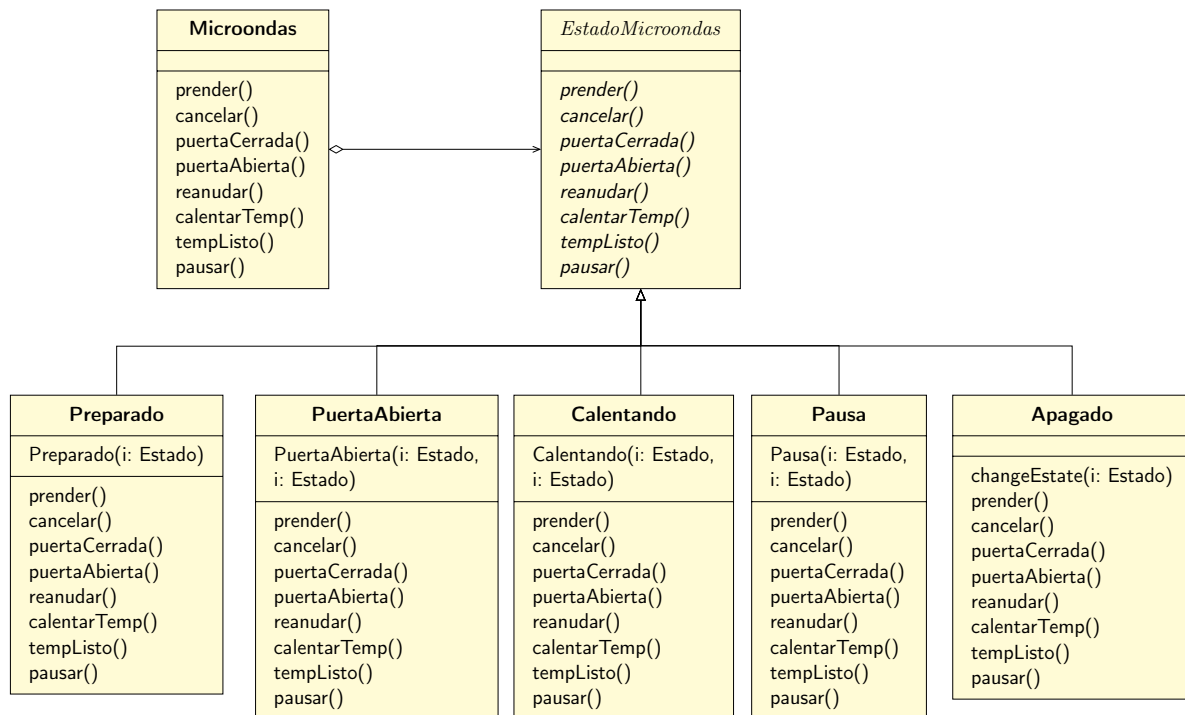
Listing 5.21: Ejemplo transición de estado.

```
1 actionWithMsg(MainController mCtrl, Mode md) {
2     md.read(mCtrl)
3     mCtrl.changeState(workSt) // workSt class attribute
4 }
```

Este uso del patrón *State* también es propuesto en [Dou11, Chapter 10 : *Finite State Machine Patterns Part III: New Patterns as Design Components*].

Volviendo al ejemplo del microondas, aplicando este enfoque de diseño, tendremos un módulo que provee un método que maneja cada evento y otro que delega al estado cada manejo de evento.

Figura 5.30: Módulos participantes del patrón state en el ejemplo del horno microondas.



PatternApp	Estados del microondas
based on	Estado (State)
why	<p>Cambios previstos: En base al estado el microondas responde a diferentes eventos de múltiples maneras. Estos estados pueden modificarse, agregar nuevos o quitar otros.</p> <p>Funcionalidad: Cada método del módulo Microondas es un handler para un evento particular. La respuesta del sistema ante los eventos cambia en base al estado actual del mismo. Además, los eventos pueden desencadenar cambios de estado durante la ejecución de su handler.</p>
where	<p>Microondas is Contexto</p> <p>EstadoMicroondas is Estado</p> <p>Preparado is EstadoConcreto</p> <p>PuertaAbierta is EstadoConcreto</p> <p>Calentando is EstadoConcreto</p> <p>Pausa is EstadoConcreto</p> <p>Apagado is EstadoConcreto</p>

Por lo tanto el módulo **PuertaAbierta** implementará el método `puertaAbierta()`,

completando en ella el comportamiento definido para la transición `PuertaAbierta` \rightarrow `Calentando`.

Listing 5.22: Implementación `puertaAbierta`

```
1 puertaAbierta() {  
2     magnetron.calentar()  
3     microondas.changeEstate(calentando)  
4 }
```

En cambio, en el caso del evento *prender* no hará nada, pues no existe transición posible desde **PuertaAbierta** que involucre al evento *prender*.

De esta forma, logramos una solución más elegante y escalable para manejar estados, superando muchas de las limitaciones del enfoque basado en verificaciones de estado dentro de las funciones. Una de las principales ventajas de este patrón es que mejora significativamente la legibilidad y modularidad del código. En lugar de manejar el comportamiento de todos los estados en una misma función, cada estado tiene su propia clase, lo que permite que el código esté mejor organizado y sea más fácil de entender. Los módulos encapsulan el comportamiento específico de cada estado, lo que elimina la necesidad de múltiples verificaciones condicionales y simplifica el flujo de ejecución. Otro beneficio importante es que facilita la adición de nuevos estados. Cuando se necesita agregar un nuevo estado, basta con definir una nueva clase que implemente el comportamiento correspondiente a ese estado, sin necesidad de modificar las funciones existentes que dependen de otros estados. Esto hace que el sistema sea mucho más flexible y escalable a medida que crece en complejidad. Además, el State elimina la duplicación de código, ya que cada clase de estado gestiona su propio comportamiento. En el enfoque tradicional, muchas funciones deben realizar repetidas verificaciones del estado y aplicar el comportamiento adecuado, lo que conduce a código repetido y potencialmente inconsistente. Una ventaja clave que mencionamos es que permite cambiar el comportamiento del sistema dinámicamente. A medida que el estado cambia, el comportamiento del objeto principal también cambia automáticamente.

Todo esto hace que el sistema sea más robusto y adaptable, ya que los cambios de estado y las transiciones se manejan de manera interna sin depender de verificaciones externas. Cuando es necesario modificar el comportamiento de un estado, simplemente se actualiza la implementación del módulo correspondiente, lo que facilita la localización y modificación del código relevante. Y como resultado es más fácil de mantener y reduce el riesgo de introducir errores al cambiar o extender el sistema.

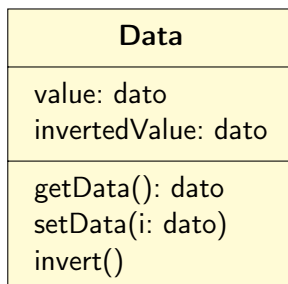
Existen otros casos de usos del patrón, como en los ejemplos que se nombraron al principio, puede ser usado para cambiar el comportamiento de cierta parte del sistema o a modo de configuración del mismo. El concepto principal es el mismo, crear un módulo por cada estado posible y cambiar la implementación para que se ajuste a lo requerido.

5.7 Integridad de la información

Un pulso electromagnético o fallas en el hardware pueden causar daños información dejándola comprometida, por ejemplo un *bit flip*. Si los datos afectados son críticos el problema puede derivar en un error grave del sistema. Para hacer frente a esto existen

diferentes técnicas, desde calcular *checksums* con la intención de verificar integridad hasta almacenar la información múltiples veces. En el libro Douglass propone el uso de dos estrategias, una para datos que ocupan mucha memoria y otra para pequeños valores.

Estas estrategias suelen ser agregadas al código modificando la implementación de los métodos de la estructura de datos, o agregando verificaciones en las partes del código que utilizan la información. Es decir, se realiza por ejemplo `data = data.getData()` y luego se aplican las estrategias. Lo que provoca código repetido si se llama al método `getData` múltiples veces y a su vez si el dato cambia, la estrategia puede no ser mas aplicable, haciendo que se deban modificar múltiples porciones de código.



Desde el punto de vista del diseño de software se puede aportar una mirada crítica hacia las propuestas el libro, dado que proponen modificar la interfaz e implementación de los módulos encargados de almacenar la información con el objetivo de añadir esta “capa” de verificación. Es decir que los módulos no solo ocultan como se almacena la información sino que se encargan de verificar su integridad. Se propone que una posible forma de solucionar esto desde el diseño orientado al cambio es utilizar el patrón *Decorator* que nos permite añadir de manera dinámica funcionalidades. En este caso, la capacidad de verificar la información. Otra ventaja, además de poder hacerlo de manera dinámica, es que mantenemos separadas las responsabilidades de cada módulo. A diferencia de los propuesto en el libro, no juntos el almacenaje de la información con su verificación, de manera que cada porción puede ser implementada de manera independiente. La solución se muestra en el gráfico 5.31 con su correspondiente documentación en 5.32.

Figura 5.31: Ejemplo *Decorator* integridad de la información

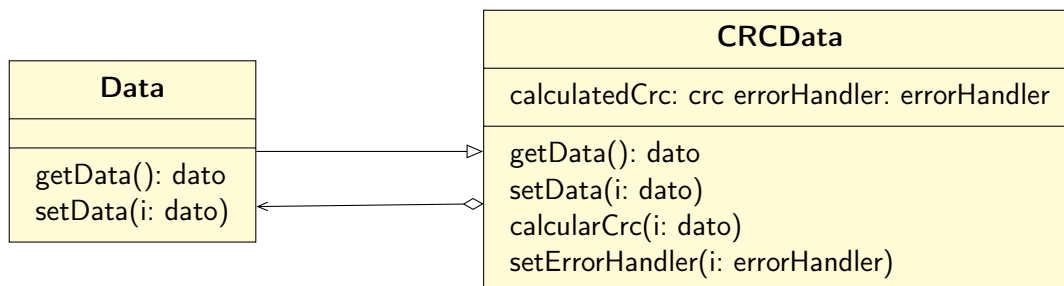


Figura 5.32: Documentación de la aplicación del patrón Decorator al caso de verificación de la integridad de la información.

PatternApp	Modulo decorador que extiende dinámicamente las funcionalidades de otro módulo sin cambiar la implementación.
based on	Decorador (Decorator)
why	Cambios previstos: Pueden agregarse y quitarse métodos de verificación. Funcionalidad: Antes de devolver la información se realiza una verificación de la integridad de la información almacenada.
where	Data is ComponenteConcreto CRCData is DecoradorConcreto

Listing 5.23: Implementación métodos setData y getData

```

1 CRCData:setData(i: dato) {
2     calculatedCrc = calcularCrc(i)
3     data.setData(dato)
4 }
5
6 CRCData:getData() {
7     dato = data.getData()
8     if calculateCrc(dato) == calculatedCrc
9         return dato
10    else
11        errorHandler()
12 }

```

De esta forma logramos añadir una capa de protección a la integridad de la información, a su vez permitimos combinar diferentes técnicas usando este patrón. Un ejemplo de la implementación de los métodos del modulo decorador se puede observar en [5.23](#).

5.8 Verificación de precondiciones.

El autor del libro comenta que uno de los problemas más grandes que ve en el desarrollo de sistemas embebidos es que prácticamente todas las funciones tiene precondiciones para ejecutarse correctamente pero que casi nunca se verifica si todas estas se cumplen. Además, la manera común de informar precondiciones inadecuadas en una función en **C** es utilizando el valor de retorno (-1 en caso de errores, 0 en el contrario). Por lo tanto el encargado de manejar el error es la función o método que llamó en primer lugar a la función, generando así

un acoplamiento extra entre módulos. Esto provoca una complicación derivando en muchas veces no manejarlo de la manera más adecuada. Por ejemplo, supongamos que tenemos un módulo que exporta una función que permite guardar un valor, `setValor(i: Valor)`. Existen múltiples posibles implementaciones, pero veamos algunas:

- Una posible implementación, es que la función no realice ningún chequeo y simplemente guarde en una variable el valor pasado como argumento. Esto puede generar un error en el momento si el tipo no coincide por ejemplo o en el futuro si el valor está por fuera de ciertos parámetros requeridos por el sistema. Por ejemplo, si se está almacenando un entero negativo pero se requiere que siempre sea positivo, podemos provocar un error en el futuro, si es que los clientes no chequean que sea positivo y a su vez, estamos obligando a que todos los que usen este valor deban verificar que sea positivo. Escribiendo código repetido y que en caso de que el requisito cambie deba ser actualizado manualmente.
- Otra forma es que la función verifique que el valor es permitido y retorne 0 o -1 en caso de que no. Esto es mejor que nada, pero como se comentó en el principio estamos acoplando al usuario de la función con el módulo que la exporta, ya que este tiene que verificar el valor de retorno para determinar si existió un error o no.

Este enfoque es usado también para otro tipo de funciones como aquellas que requieren que sus argumentos cumplan cierta precondition para poder computar o realizar su trabajo. Y como Douglass comenta, esta es la realidad de la mayoría de las funciones.

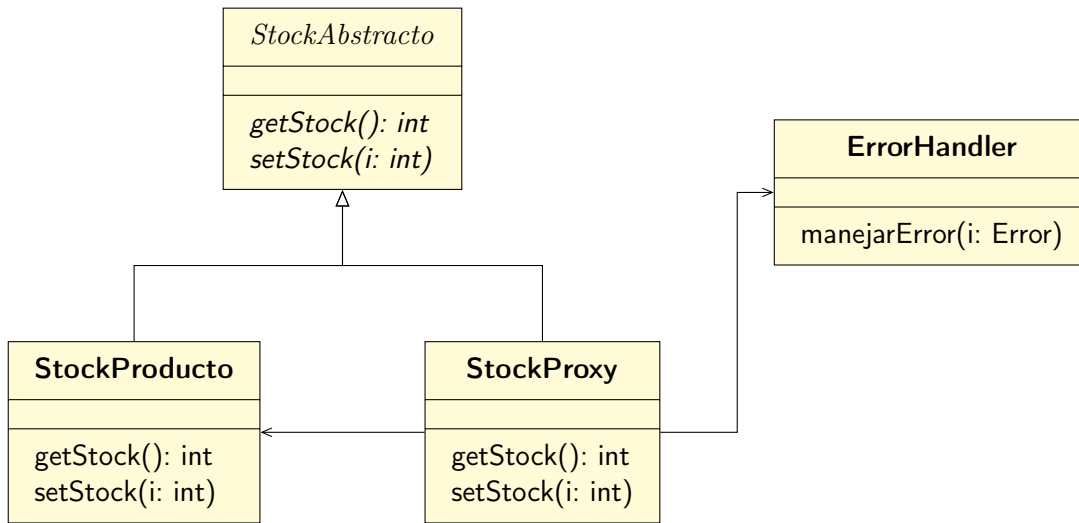
La solución que se propone en el libro es una combinación de patrón y práctica de programación, tiene los siguientes conceptos claves:

- Construir tipos de auto-verificación siempre que sea posible
- Verificar los valores de los parámetros entrantes para un rango adecuado
- Verificar la consistencia y razonabilidad entre uno o un conjunto de parámetros

De esa manera se estaría separando la responsabilidad de verificar precondiciones de las funciones y de los clientes. Para conseguirlo se puede utilizar el patrón *Proxy* al rededor de un tipo básico (un *array* de *ints*, por ejemplo), y de esa manera proveer múltiples funciones que permitan verificar los rangos, consistencia y demás de *features* de los datos. Y en caso de detectar un problema se llamará a un módulo que cumple el rol de *handler* de errores, responsable de decidir como continuar. Este uso del patrón es mencionado por Gamma en el capítulo del mismo como una posible aplicación. Es decir, realizar operaciones extras cuando se accede a un objeto. Además, comenta que se pueden agregar más funcionalidades que las que menciona Douglass, como contar la cantidad de referencias a cierto objeto con el fin de liberar la memoria si nadie lo está referenciando, verificar si un objeto está bloqueado por otro (mutex) o controlar el acceso a la información mediante permisos.

Veamos el siguiente ejemplo, se tiene un módulo *StockProducto* el cual almacena información relacionada al *stock* de los productos, como es información importante se quiere añadir validaciones al momento de guardar como de extraer. Al guardar se quiere ver que la cantidad ingresada no sea negativa y al consultar se quiere estar seguro de que el usuario tiene los permisos requeridos.

Figura 5.33: Uso del patrón Proxy al ejemplo del módulo stock



PatternApp	Acceso seguro stock de productos
based on	Proxy (Apoderado)
why	<p>Cambios previstos: Las diferentes precondiciones a cumplir pueden variar con el tiempo.</p> <p>Funcionalidad: Controlar el acceso al stock, en particular con el fin de preservar la integridad.</p>
where	<p>StockAbstracto is Sujeto</p> <p>StockProducto is SujetoReal</p> <p>StockProxy is Proxy</p>

ErrorHandler decide como manejar el error, esto puede ser desde loggearlo, terminar la ejecución del sistema, ignorarlo, etc. Dos tipos de estrategias comunes al tratar con errores son:

- Reset de componentes: reiniciar o restablecer componentes defectuosos ayuda a borrar errores y restaurarlos a un estado funcional.
- Degradación elegante [Gla+] permite que el sistema siga funcionando a una capacidad reducida en lugar de fallar por completo. Esto implica deshabilitar las funciones que funcionan mal o cambiar a copias de seguridad, por lo que el sistema continúa funcionando con una funcionalidad limitada en lugar de apagarse por completo.

Con este diseño añadimos una capa de verificación sin modificar el módulo original, ya que `getStock` y `setStock` de `StockProxy` van a realizar la verificación indicada y luego si

todo es correcto invocarán los métodos de *StockProducto*. Con esto conseguimos las siguientes ventajas:

- encapsular la lógica de validación y control de acceso en un solo lugar, sin necesidad de modificar el módulo original que gestiona los datos. Facilitando la reutilización y la separación de responsabilidades.
- centraliza el control sobre cómo y cuándo se accede o modifica el dato sensible. Esto facilita la implementación de reglas de negocio más complejas, como la validación de entradas, sin tener que modificar cada parte del código que interactúa con **StockProducto**.
- extender funcionalidades, el proxy puede evolucionar independientemente del módulo SujetoReal (ver [A.6](#)), añadiendo nuevas funciones o cambiando las reglas de validación sin afectar la implementación original del módulo que contiene los datos. Por ejemplo, se pueden implementar restricciones de acceso, límites en las operaciones permitidas o incluso operaciones en diferido, sin necesidad de modificar el objeto real.

5.9 Organización de la ejecución

En un sistema robótico embebido se tienen que ejecutar múltiples tareas para lograr el objetivo del mismo. Ya sea, si se eligió una arquitectura de diseño de tipo “Control de procesos” o no, por lo general se debe verificar información recibida a través de sensores y otras fuentes (comunicación serial, web, etc), realizar cálculos y efectuar acciones con los actuadores del robot.

Como primer solución uno piensa en crear funciones para cada parte del proceso y llamarlas en *loop* en el *main*, y si es necesario añadir un tiempo de espera entre cada ejecución mediante *sleeps*. El principal problema que tiene este enfoque es que los sistemas robóticos son en tiempo real, es decir podemos perder *inputs* de sensores si no los manejamos de manera correcta. Además, los tiempos de espera son bloqueantes por lo que perdemos acceso a cómputo. Una estrategia que logra mejorar estos puntos es la utilizada por Laura en el diseño del robot desmalezador. Esta utiliza las interrupciones del microcontrolador, y permite atender a todos los *inputs*. En el robot desmalezador esta estrategia se utiliza en conjunto con una arquitectura de control de procesos, por lo tanto tenemos 3 principales tareas:

- Recibir información de los sensores y de la PC (por ejemplo, puerto serial).
- Procesar la información recibida y decidir que valores aplicar en los actuadores.
- Aplicar los nuevos valores a los actuadores. Notar que no es tan simple como setear un número y dejar que actúe, en muchos casos se necesita un seguimiento durante el tiempo.

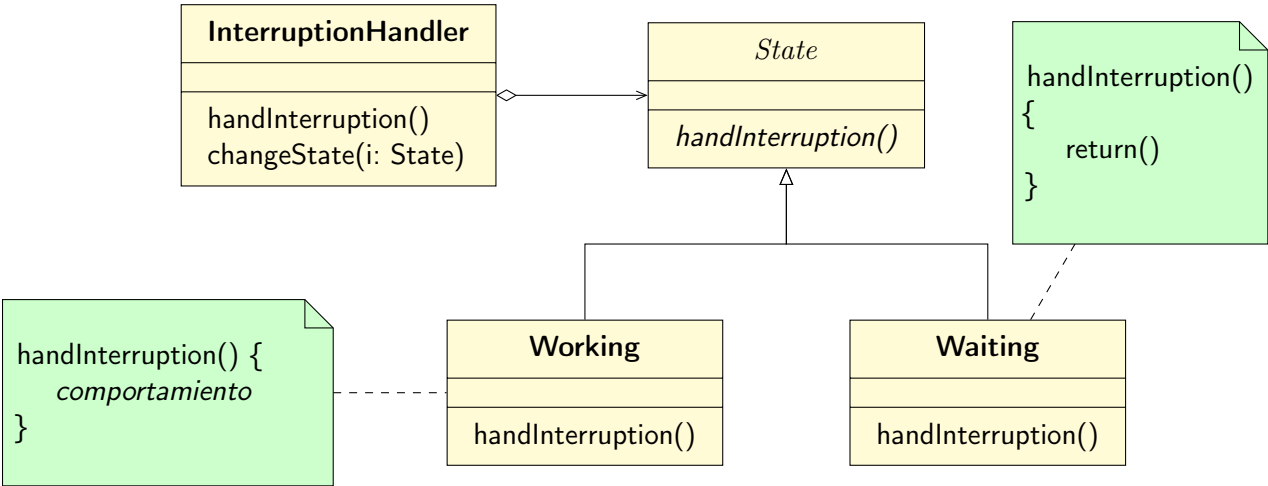
De las tareas que tenemos, 2 las debemos llamar nosotros y otra (recibir información) en muchos casos se dará en forma de interrupciones que debemos manejar. Ya se comentó un poco de ese proceso en la sección [Obtención de información](#), solo es importante recordar que la estructura propuesta nos provee de una interfaz en la cual podemos llamar para obtener

la información recibida de manera simple. Una vez resulta esa cuestión ahora tenemos que ejecutar las otras dos tareas, dado que se quieren hacer los ajustes cada determinado tiempo, se propone crear una nueva interrupción que sea disparada de manera periódica y que su *handler* se encargue de realizar todo el proceso de control y cálculo. En el manejo de esta interrupción, se accederá a la interfaces propuestas para obtener información de los sensores. Y por ultimo, para los actuadores que necesitan un seguimiento temporal para su control, agregamos una nueva interrupción que puede ser individual para el actuador y el tiempo de disparo puede estar determinado de manera particular.

Tener interrupciones periódicas puede generar una bola de nieve de ejecución si el manejo de una tarda más que el tiempo entre disparos. Para prevenirlo se aplica el patrón *State*, haciendo que cuando se comience a manejar la interrupción cambie el estado y toda nueva llamada al *handler* resulte en un retorno rápido (solo *return*). Una vez terminada la ejecución de este ciclo se cambia el estado otra vez permitiendo la ejecución de nuevos llamados.

Notar que esta estrategia explota la capacidad de manejar interrupciones del microcontrolador, por lo tanto es necesario que este las soporte para llevarla a cabo.

Figura 5.34: Ejemplo de handler usando *State*.



PatternApp	Control de manejo de interrupciones
based on	State (Estado)
why	Cambios previstos: Agregar, quitar o editar estados de manejo de la interrupción. Funcionalidad: Configura el estado actual de manejo de una interrupcion a fin de que una interrupción corte la ejecución de otra.
where	InterruptionHandler is Contexto State is Estado Working is EstadoConcreto Waiting is EstadoConcreto

Apéndice A

Patrones de diseño de Gamma

A.1 Adapter

Intención

Convierte la interfaz de una clase en otra interfaz que los clientes esperan, permitiendo que clases con interfaces incompatibles trabajen juntas. Es una solución para integrar clases existentes sin modificar su código original, asegurando que cumplan con los requisitos de una aplicación específica.

Aplicabilidad

- Se desea usar una clase existente cuya interfaz no coincide con la requerida.
- Se necesita crear una clase reutilizable que coopere con clases no relacionadas o no previstas inicialmente.
- Se necesita adaptar varias subclases existentes sin modificar su interfaz de manera individual.

Participantes

- **Objetivo**

Define la interfaz específica del dominio que el cliente utiliza.

- **Clientes**

Colabora con objetos que cumplen con la interfaz del **Objetivo**.

- **Adaptable**

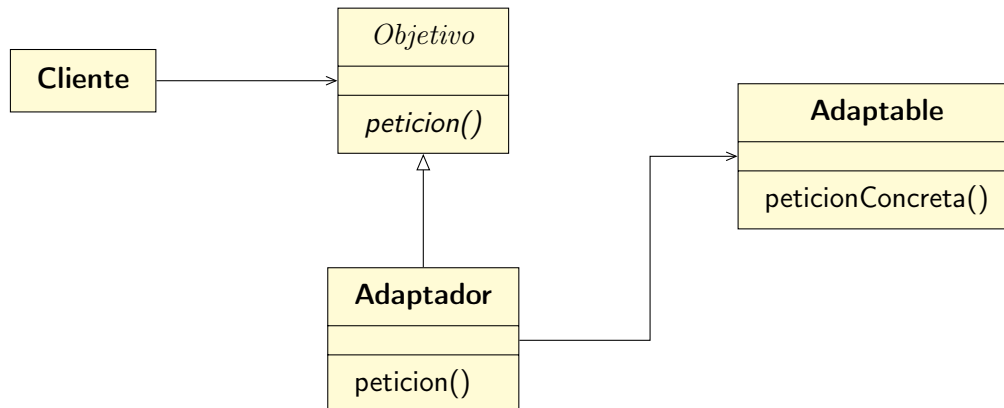
Define una interfaz existente que necesita ser adaptada.

- **Adaptador**

Adapta la interfaz del **Adaptable** para que cumpla con la interfaz del **Objetivo**.

Estructura

Figura A.1: Estructura patrón **Adapter**



A.2 Command

Intención

El patrón encapsula una solicitud como un módulo, permitiendo parametrizar clientes con diferentes solicitudes, encolar o registrar solicitudes, y admitir operaciones reversibles. Este enfoque facilita la creación de sistemas flexibles y extensibles que manejan comandos de manera uniforme.

Aplicabilidad

- Parametrizar objetos con una acción a realizar. Esta parametrización puede expresarse en un lenguaje procedimental mediante una función de callback, es decir, una función registrada para ser llamada posteriormente. Los comandos representan una solución orientada a objetos que reemplaza los callbacks.
- Especificar, encolar y ejecutar solicitudes en diferentes momentos. Un módulo Command puede tener una vida útil independiente de la solicitud original. Si el receptor de una solicitud puede representarse de forma independiente del espacio de direcciones, puedes transferir un objeto Command a otro proceso y ejecutar la solicitud allí.
- Soportar la funcionalidad de deshacer (undo). El método Execute del Command puede almacenar el estado necesario para revertir sus efectos. La interfaz del Command debe incluir una operación Unexecute para revertir los efectos de una ejecución previa. Los comandos ejecutados se almacenan en una lista de historial, lo que permite deshacer y rehacer a múltiples niveles navegando hacia adelante y hacia atrás en la lista mientras se llaman a Unexecute y Execute.
- Registrar cambios para que puedan reaplicarse en caso de una falla del sistema. Al ampliar la interfaz del Command con operaciones de carga y almacenamiento, puedes mantener un registro persistente de los cambios. Recuperar un sistema tras una falla implica recargar los comandos registrados desde el disco y reejecutarlos mediante la operación Execute.

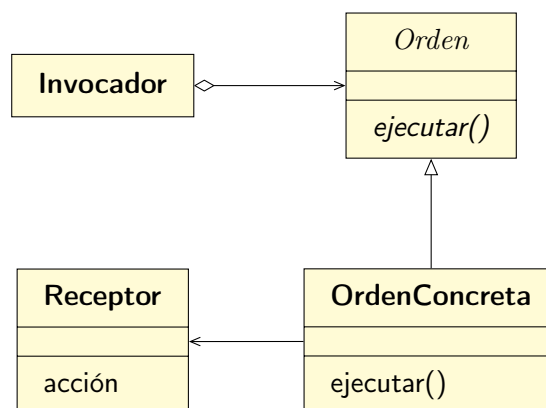
- Estructurar un sistema en torno a operaciones de alto nivel basadas en operaciones primitivas. Esta estructura es común en sistemas de información que admiten transacciones. Una transacción encapsula un conjunto de cambios a los datos. El patrón Command proporciona una forma de modelar transacciones, ya que los comandos tienen una interfaz común, lo que permite invocar todas las transacciones de la misma manera. Además, el patrón facilita la extensión del sistema con nuevas transacciones.

Participantes

- **Orden**
Declara una interfaz para ejecutar una operación.
- **OrdenConcreta**
Define una asociación entre un módulo receptor (Receiver) y una acción. Implementa el método Execute invocando las operaciones correspondientes en el receptor.
- **Cliente**
Utiliza OrdenConcreta y configura su receptor.
- **Invocador**
Solicita al comando que lleve a cabo la solicitud.
- **Receptor**
Conoce cómo realizar las operaciones asociadas con la ejecución de una solicitud. Cualquier clase puede actuar como un receptor.

Estructura

Figura A.2: Estructura patrón **Command**



A.3 State

Intención

Permitir que un módulo altere su comportamiento cuando su estado interno cambia. El módulo parecerá cambiar de clase.

Aplicabilidad

- El comportamiento de un objeto depende de su estado, y debe cambiar su comportamiento en tiempo de ejecución según ese estado.
- Las operaciones suelen tener declaraciones condicionales grandes y complejas que dependen del estado del módulo. Este estado generalmente está representado por una o más constantes enumeradas. Frecuentemente, varias operaciones comparten la misma estructura condicional. El patrón separa cada rama de la estructura condicional en una clase independiente. Esto permite tratar el estado del módulo como un módulo por derecho propio, que puede variar independientemente de otros módulos.

Participantes

- **Contexto**

Define la interfaz de interés para los clientes. Mantiene una instancia de una subclase de EstadoConcreto que define el estado actual.

- **Estado**

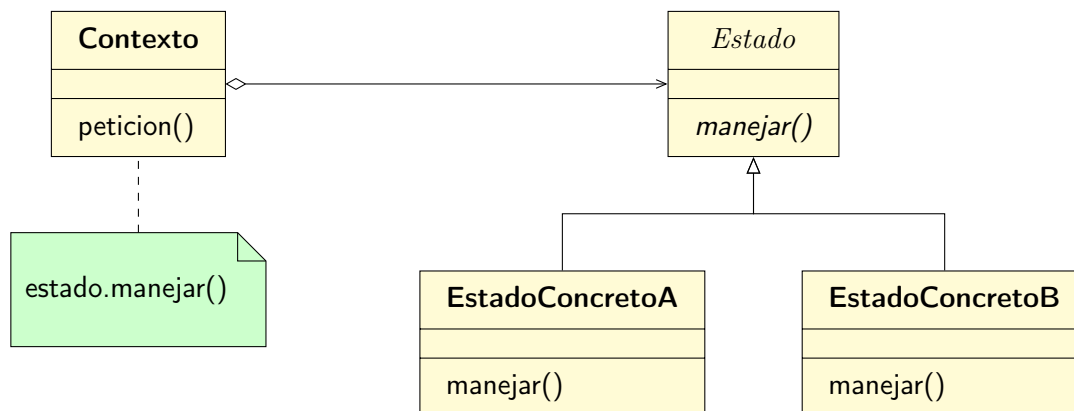
Define una interfaz para encapsular el comportamiento asociado con un estado particular del contexto.

- **EstadoConcreto**

Cada subclase implementa un comportamiento asociado con un estado del contexto.

Estructura

Figura A.3: Estructura patrón **State**



A.4 Mediator

Intención Define un modulo que encapsula cómo interactúa un conjunto de módulos. Fomenta un acoplamiento débil al evitar que los objetos se refieran explícitamente entre sí, y permite variar sus interacciones de manera independiente.

Aplicabilidad

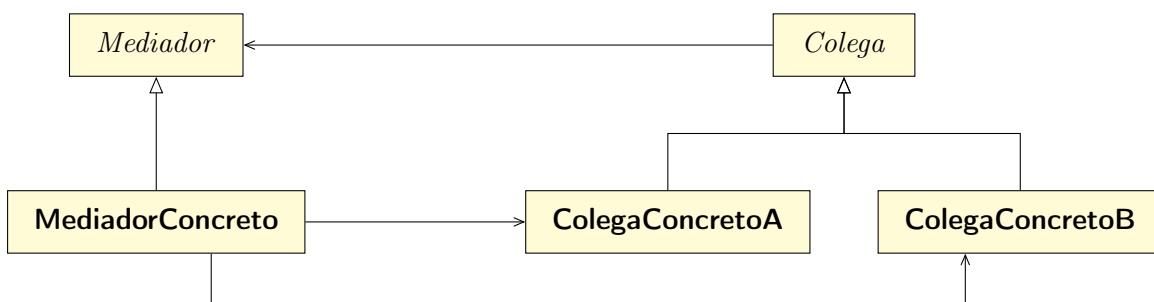
- Un conjunto de módulos se comunica de maneras bien definidas pero complejas. Las interdependencias resultantes son desestructuradas y difíciles de comprender.
- Reutilizar un módulo resulta complicado porque este se refiere y se comunica con muchos otros módulos.
- Un comportamiento distribuido entre varios módulos debería ser personalizable sin requerir una gran cantidad de subclases.

Participantes

- **Mediador** Define una interfaz para comunicarse con los módulos Colega.
- **MediadorConcreto** Implementa un comportamiento cooperativo coordinando los módulos Colega. Conoce y mantiene a sus colegas.
- **Colega** Conoce a su objeto Mediator y se comunica con se siempre que, de otra forma, se habría comunicado con otro Colega.

Estructura

Figura A.4: Estructura patrón **Mediator**



A.5 Decorator

Intención Agregar responsabilidades adicionales a un objeto de manera dinámica. Los decoradores ofrecen una alternativa flexible a la herencia para extender la funcionalidad.

Aplicabilidad

- Agregar responsabilidades a objetos individuales de manera dinámica y transparente, es decir, sin afectar a otros objetos.
- Para responsabilidades que pueden ser eliminadas.
- Cuando la extensión mediante herencia es impracticable. A veces, es posible tener una gran cantidad de extensiones independientes, lo que produciría una explosión de subclases para admitir cada combinación. O bien, la definición de una clase puede estar oculta o no estar disponible para la subclase.

Participantes

- **Componente** Define la interfaz para módulos a los que se les pueden agregar responsabilidades de manera dinámica.
- **ComponenteConcreto** Define un módulo al que se le pueden adjuntar responsabilidades adicionales.
- **Decorador** Mantiene una referencia a un módulo **Componente** y define una interfaz que se ajusta a la interfaz del **Componente**.
- **DecoradorConcreto** Agrega responsabilidades al componente.

Estructura

A.6 Proxy

Intención Proporcionar un sustituto o marcador de posición para otro objeto con el fin de controlar el acceso a este.

Aplicabilidad

El patrón Proxy es aplicable siempre que se necesite una referencia más versátil o sofisticada a un objeto que un simple puntero. Estas son varias situaciones comunes en las que se puede aplicar el patrón:

1. Proxy Remoto:

Proporciona un representante local para una instancia en un espacio de direcciones diferente.

2. Proxy Virtual:

Crea instancias costosas bajo demanda.

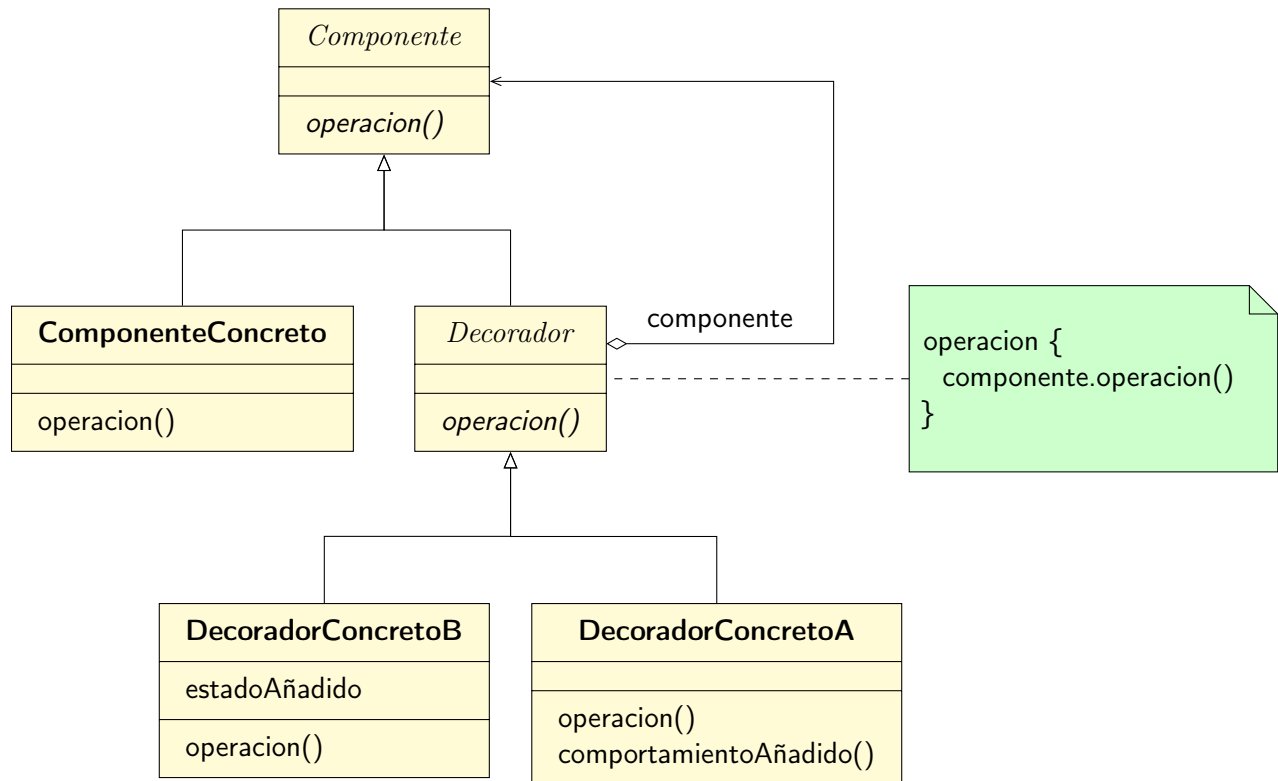
3. Proxy de Protección:

Controla el acceso a la instancia original. Es útil cuando las instancias necesitan diferentes derechos de acceso.

4. Referencia Inteligente:

Es un reemplazo para un puntero básico que realiza acciones adicionales cuando se accede a un objeto. Usos típicos incluyen:

Figura A.5: Estructura patrón **Decorator**



- Contar el número de referencias a la instancia real para que pueda ser liberado automáticamente cuando no queden más referencias (también llamado punteros inteligentes).
- Cargar una instancia persistente en memoria cuando se referencia por primera vez.
- Verificar que la instancia real esté bloqueado antes de acceder a ella, para asegurar que ningún otra instancia pueda modificarlo.
- Este patrón ofrece flexibilidad, seguridad y eficiencia en la gestión de interacciones entre instancias.

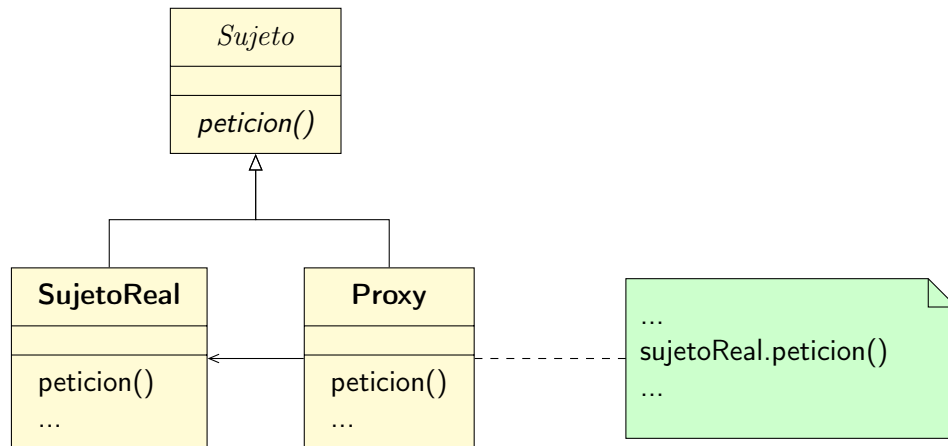
Participantes

- **Proxy** Mantiene una referencia que permite al proxy acceder al sujeto real. El Proxy puede referirse a un **Sujeto** si las interfaces de **SujetoReal** y **Sujeto** son las mismas. Proporciona una interfaz idéntica a la de **Sujeto**, de manera que un proxy puede ser sustituido por el sujeto real. Controla el acceso al sujeto real y puede ser responsable de crearlo y eliminarlo.
- **Sujeto** Define la interfaz común para **SujetoReal** y **Proxy**, de modo que un **Proxy** se pueda usar en cualquier lugar donde se espere un **SujetoReal**.

- **RealSubject** Define el objeto real que el proxy representa.

Estructura

Figura A.6: Estructura patrón **Proxy**



Glosario

Arduino Uno Microcontrolador basado en el microchip ATmega328 y desarrollado por Arduino. La placa está equipada con conjuntos de pines de E/S digitales y analógicas que pueden conectarse a varias placas de expansión y otros circuitos. La placa tiene 13 pines digitales, 6 pines analógicos y programables con el Arduino IDE (Entorno de desarrollo integrado) a través de un cable USB tipo B. [38](#)

actuadores Dispositivos capaces de transformar energía hidráulica, neumática o eléctrica en la activación de un proceso con la finalidad de generar un efecto sobre un proceso automatizado. [46](#)

ADC El ADC (acrónimo de convertidor analógico digital) es un dispositivo electrónico que convierte una señal analógica en una señal digital. [21](#)

clock El clock de la CPU, también conocido como velocidad de reloj o velocidad del procesador, es la cantidad de ciclos que la unidad central de procesamiento puede ejecutar por segundo. Se mide en hercios (Hz) y es un factor fundamental en el rendimiento de una computadora. [21](#)

CPU Unidad central de procesamiento (conocida por las siglas CPU, del inglés Central Processing Unit) o procesador es un componente del hardware dentro de un ordenador, teléfonos inteligentes, y otros dispositivos programables (como los embebidos). [30](#)

DBOI Diseño basado en ocultación de la información. [24](#), [25](#)

DC Corriente continua. [37](#)

DRV8838 Controlador para un único motor de corriente continua (DC) con escobillas. [37](#)

enjambres roboticos Enfoque de diseño suele implicar una relación “micro-macro”, donde los comportamientos individuales de los robots (micro) contribuyen a un comportamiento colectivo emergente del enjambre (macro). Los robots intercambian información para lograr tareas colectivas, como la búsqueda y recolección de recursos, imitando comportamientos inspirados en la naturaleza (como abejas o hormigas). [15](#)

framework Entorno de trabajo, estructura conceptual y tecnológica de asistencia definida, normalmente, con artefactos o módulos concretos de software, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software. Típicamente, puede incluir soporte de

programas, bibliotecas, y un lenguaje interpretado, entre otras herramientas, para así ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto. [17](#)

GPIO GPIO (General Purpose Input/Output, Entrada/Salida de Propósito General) es un pin genérico en un chip, cuyo comportamiento (incluyendo si es un pin de entrada o salida) se puede controlar (programar) por el usuario en tiempo de ejecución. [21](#)

Hall Sensor que se sirve del efecto Hall para la medición de campos magnéticos o corrientes o para la determinación de la posición en la que está. En particular se puede utilizar para determinar la velocidad de giro de una rueda.. [11](#)

microcontrolador Circuito integrado programable, capaz de ejecutar las órdenes grabadas en su memoria . [38](#)

PWM PWM significa modulación por ancho de pulso, una técnica que cambia el ciclo de trabajo de un pulso digital periódico. PWM se utiliza comúnmente para convertir un valor digital en voltaje analógico mediante el envío de pulsos con un ciclo de trabajo que da como resultado el voltaje analógico deseado. [21](#), [48](#)

ROS Sistema Operativo Robótico (en inglés Robot Operating System, ROS) es un framework para el desarrollo de software para robots que provee la funcionalidad de un sistema operativo en un clúster heterogéneo. ROS provee los servicios estándar de un sistema operativo tales como abstracción del hardware, control de dispositivos de bajo nivel, implementación de funcionalidad de uso común, paso de mensajes entre procesos y mantenimiento de paquetes. Está basado en una arquitectura de grafos donde el procesamiento toma lugar en los nodos que pueden recibir, mandar y multiplexar mensajes de sensores, control, estados, planificaciones y actuadores, entre otros. [17](#)

RPM revoluciones por minuto. [30](#)

Referencias

- [Pom+24] L. Pomponio, M. Cristiá, E. R. Sorazábal y M. García. “Reusability and modifiability in robotics software (extended version)”. En: (2024). URL: <https://arxiv.org/abs/2409.07228>.
- [Dou11] B. P. Douglass. *Design Patterns for Embedded Systems in C: An Embedded Software Engineering Toolkit*. Oxford, UK: Newnes, 2011.
- [Whi11a] E. White. *Making Embedded Systems: Design Patterns for Great Software*. Sebastopol, CA, USA: O’Reilly Media, 2011.
- [Pom19] L. Pomponio. “Diseño del Sistema de Software del Microcontrolador del Robot Desmalezador”. En: (2019).
- [SG96a] M. Shaw y D. Garlan. *Software Architecture: Perspectives on an Emerging Discipline*. Upper Saddle River, NJ, USA: Prentice-Hall, Inc., 1996. ISBN: 0-13-182957-2.
- [Gam+95] E. Gamma, R. Helm, R. Johnson y J. Vlissides. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-oriented Software*. Boston, MA, USA: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 1995. ISBN: 0-201-63361-2.
- [Whi11b] E. White. “Making Embedded Systems - Design Patterns for Great Software”. En: (2011).
- [Par72a] D. Parnas. “On the Criteria To Be Used in Decomposing Systems into Modules”. En: (1972).
- [SG96b] M. Shaw y D. Garlan. “Software Architecture Perspectives on an Emerging Discipline”. En: (1996).
- [Bus+94] F. Buschmann, R. Meunier, H. Rohnert, P. Sommerlad y M. Stal. “Pattern-Oriented Software Architecture Volume 1: A System of Patterns”. En: (1994).
- [CY12] F. Chang-sheng y G. Yan-ling. “Design of the Auto Electric Power Steering System Controller”. En: (2012).
- [Zha+16] Y. Zhang, X. Peng, L. Hou, lun Zhao, G. Sun y R. Feng. “A Design of Hand-held Remote Controller for An Implantable Stimulator Based on 51 MCU and WiFi”. En: (2016).
- [22] “Dorna 2 Python API”. En: (2022). URL: <https://github.com/dorna-robotics/dorna2-python/blob/master/dorna2/dorna.py#L93>.

- [20] “ERDOS”. En: (2020). URL: <https://github.com/erdos-project/erdos/blob/master/python/erdos/timestamp.py#L34>.
- [ZZ09] J. Zhang y M. Zhang. “Research and Design of Embedded Tank Car Monitoring System Based on ARM9”. En: *2009 Second International Symposium on Computational Intelligence and Design*. Vol. 2. 2009, págs. 292-295. DOI: [10.1109/ISCID.2009.219](https://doi.org/10.1109/ISCID.2009.219).
- [Mas12] T. M. T. Masayoshi Tamura Tatsuya Kamiyama. “A Model Transformation Environment for Embedded Control Software Design with Simulink Models and UML Models”. En: (2012).
- [Mil19] S. Milan Tkáčik Adam Březina. “Design of a Prototype for a Modular Mobile Robotic Platform”. En: (2019).
- [Dur+15] H. Durmuş, E. O. Güneş, M. Kırıcı y B. B. Üstündağ. “The Design of General Purpose Autonomous Agricultural Mobile-Robot: AGROBOT”. En: (2015).
- [BD09] C. R. Baker y J. M. Dolan. “Street Smarts for Boss”. En: (2009).
- [PCB18] L. Pitonakova, R. Crowder y S. Bullock. “Information Exchange Design Patterns for Robot Swarm Foraging and Their Application in Robot Control Algorithms”. En: (2018).
- [Car13] I. R. Carlos Hernández Julita Bermejo-Alonso. “Three Patterns for Autonomous Robot Control Architecting”. En: (2013).
- [BS06] D. Brugali y P. Salvaneschi. “Stable Aspects in Robot Software Development”. En: (2006).
- [Arm10] A. Armoush. “Design Patterns for Safety-Critical Embedded Systems”. En: (2010).
- [BP09a] D. Brugali y E. Prassler. “Software Engineering for Robotics”. En: (2009).
- [KSB16] D. Kortenkamp, R. Simmons y D. Brugali. “Robotic Systems Architecture and Programming”. En: (2016).
- [FG03] J. Fernández-Madriral y J. González. *Integrating Heterogeneous Robotic Software: The BABEL Development System*. Inf. téc. System Engineering y Automation Department, University of Málaga, 2003.
- [BFS13] M. Bonfè, C. Fantuzzi y C. Secchi. “Design patterns for model-based automation software design and implementation”. En: (2013).
- [KKL05] B. Kang, Y.-J. Kwon y R. Y. Lee. “A Design and Test Technique for Embedded Software”. En: (2005).
- [Bye05] R. Byeongdo Kang Young-Jik Kwon. “A Design and Test Technique for Embedded Software”. En: (2005).
- [Dom14] H. Dominick Vanthienen Markus Klotzbücher. “The 5C-based architectural Composition Pattern: lessons learned from re-developing the iTaSC framework for constraint-based robot programming”. En: (2014).
- [Bru+07] D. Brugali, A. Agah, B. MacDonald, I. A. Nesnas y W. D. Smart. “Software Engineering for Experimental Robotics”. En: (2007).

- [Qui+09] M. Quigley, K. Conley, B. Gerkey, J. Faust, T. Foote, J. Leibs, R. Wheeler y A. Y. Ng. “ROS: an open-source Robot Operating System”. En: (2009).
- [Shi+15] S. Y. Shin, Y. Brun, L. J. Osterweil, H. Balasubramanian y P. L. Henneman. “Resource Specification for Prototyping Human-Intensive Systems”. En: *Proceedings of the 18th International Conference on Fundamental Approaches to Software Engineering (FASE)*. 2015.
- [Mic03] S. Michael Montemerlo Nicholas Roy. “Perspectives on standardization in mobile robot programming: The carnegie mellon navigation (CAR- MEN) toolkit”. En: (2003).
- [Pau06] Paul Newman. “Moos - mission orientated operating suite”. En: (2006).
- [Jar07] Jared Jackson. “Microsoft robotics studio: A technical introduction”. En: (2007).
- [BP09b] D. Brugali y E. Prassler. “Software engineering for robotics [From the Guest Editors]”. En: *Robotics & Automation Magazine, IEEE* 16 (abr. de 2009), págs. 9-15. DOI: [10.1109/MRA.2009.932127](https://doi.org/10.1109/MRA.2009.932127).
- [Noe05] T. Noergaard. *Embedded Systems Architecture: A Comprehensive Guide for Engineers and Programmers*. Boston, MA: Elsevier, 2005.
- [LS17] E. A. Lee y S. A. Seshia. *Introduction to Embedded Systems: A Cyber-Physical Systems Approach*. 2nd. Cambridge, MA: MIT Press, 2017.
- [GJM03] C. Ghezzi, M. Jazayeri y D. Mandrioli. *Fundamentals of software engineering (2nd. Edition)*. Prentice Hall, 2003.
- [BCK03] L. Bass, P. Clements y R. Kazman. *Software architecture in practice*. English. Boston: Addison-Wesley, 2003. ISBN: 0321154959 9780321154958.
- [TMD10] R. N. Taylor, N. Medvidovic y E. M. Dashofy. *Software Architecture - Foundations, Theory, and Practice*. Wiley, 2010. ISBN: 978-0-470-16774-8. URL: <http://eu.wiley.com/WileyCDA/WileyTitle/productCd-EHEP000180.html>.
- [BHS07] F. Buschmann, K. Henney y D. C. Schmidt. *Pattern-oriented software architecture, 4th Edition*. Wiley series in software design patterns. Wiley, 2007. ISBN: 9780470059029. URL: <https://www.worldcat.org/oclc/314792015>.
- [Par72b] D. L. Parnas. “On the Criteria to Be Used in Decomposing Systems into Modules”. En: *Commun. ACM* 15.12 (dic. de 1972), págs. 1053-1058. ISSN: 0001-0782. DOI: [10.1145/361598.361623](https://doi.org/10.1145/361598.361623). URL: <https://doi.org/10.1145/361598.361623>.
- [Par78] D. L. Parnas. “Designing software for ease of extension and contraction”. En: *ICSE '78: Proceedings of the 3rd international conference on Software engineering*. Atlanta, Georgia, United States: IEEE Press, 1978, págs. 264-277. ISBN: none.
- [CN02] P. Clements y L. M. Northrop. *Software product lines - practices and patterns*. SEI series in software engineering. Addison-Wesley, 2002. ISBN: 978-0-201-70332-0.
- [Mey97] B. Meyer. *Object-Oriented Software Construction, 2nd Edition*. Prentice-Hall, 1997. ISBN: 0-13-629155-4. URL: <http://www.eiffel.com/doc/oosc/page.html>.

- [PCW84] D. L. Parnas, P. C. Clements y D. M. Weiss. “The Modular Structure of Complex Systems”. En: *Proceedings of the 7th International Conference on Software Engineering (ICSE '84)*. Piscataway, NJ, USA: IEEE Press, 1984, págs. 408-417.
- [Par77] D. L. Parnas. “Use of Abstract Interfaces in the Development of Software for Embedded Computer Systems”. En: *NRL Report No. 8047* (1977). Reprinted in Infotech State of the Art Report, Structured System Development, Infotech International, 1979.
- [Gan04] J. G. Ganssle. *A Guide to Debouncing*. The Ganssle Group, 2004.
- [Gla+] M. Glaß, C. Haubelt, M. Lukasiewicz y J. Teich. “Incorporating Graceful Degradation into Embedded System Design”. En: *Proceedings of the Design, Automation and Test in Europe Conference (DATE 2009)*.