

# Rapport de stage Ingénieur

\*\*\*\*\*

## Implémentation d'un ordonnanceur temps réel sur plateforme multi-cœur hétérogène

\*\*\*\*\*

BELPOIS Vincent

2023





# Table des matières

<b>Table des figures</b>	<b>3</b>
<b>1 Introduction</b>	<b>5</b>
<b>2 Contexte</b>	<b>6</b>
2.1 Ordonnancement temps réel . . . . .	6
2.1.1 Définitions . . . . .	6
2.1.2 Différents types d'ordonnancement . . . . .	6
2.2 Différentes plateformes . . . . .	6
2.2.1 Plateforme identique . . . . .	6
2.2.2 Plateforme uniforme . . . . .	6
2.2.3 Plateforme non uniforme ou <i>unrelated</i> . . . . .	7
2.2.4 Plateforme cohérente . . . . .	7
2.3 Projet SHRIMP . . . . .	7
<b>3 OS compatibles avec la carte</b>	<b>8</b>
3.1 Présentation de la carte de développement . . . . .	8
3.1.1 Le processeur RK3399 . . . . .	8
3.1.2 Interfacer avec la carte . . . . .	8
3.2 Installation d'un système d'exploitation . . . . .	9
3.2.1 Installation d'une image pré-compilée . . . . .	9
3.2.2 Compilation de Linux depuis le code source . . . . .	9
3.2.3 Compilation croisée . . . . .	11
3.3 Etude des versions de Linux compatibles . . . . .	12
3.3.1 Comment Linux gère le support d'un processeur . . . . .	12
3.3.2 Essais de différentes versions . . . . .	13
<b>4 LITMUS<sup>RT</sup></b>	<b>14</b>
4.1 Présentation de LITMUS <sup>RT</sup> . . . . .	14
4.2 Présentation de <i>feather-trace</i> . . . . .	14
4.3 Implémentation d'un ordonnanceur EDF partitionné . . . . .	15
4.3.1 Algorithme considéré . . . . .	15
4.3.2 Implémentation . . . . .	16
4.3.3 Résultats et essais . . . . .	16
4.4 Implémentation d'un ordonnanceur RM partitionné . . . . .	17
4.4.1 Implémentation . . . . .	17
4.4.2 Résultats et essais . . . . .	17
<b>5 Génération de tâches</b>	<b>20</b>
5.1 Mesure de temps d'exécution . . . . .	20
5.2 Génération de tâches répétables . . . . .	20
5.2.1 Première idée : <i>checksum</i> d'un fichier . . . . .	20
5.2.2 Deuxième idée : somme sur un grand nombre d'entiers . . . . .	20
<b>Conclusion</b>	<b>23</b>
<b>Annexe</b>	<b>24</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>38</b>
<b>Glossaire</b>	<b>38</b>



# 1 Introduction

J'ai pu réaliser mon stage ingénieur durant ma deuxième année d'étude à l'ISAE-ENSMA, au laboratoire du LIAS de Chasseneuil-du-Poitou. Le LIAS, ou Laboratoire d'Informatique et d'Automatique pour les Systèmes, regroupe plusieurs dizaines d'enseignants-chercheurs dans les domaines de l'automatique, le génie électrique et l'informatique. Le site de Chasseneuil-du-Poitou regroupe deux équipes, l'équipe Ingénierie des Données et des moDèles (IDD) et l'équipe Systèmes Embarqués Temps Réel (SETR).

J'ai été accueilli au sein de cette dernière afin de travailler avec **Antoine BERTOUT** et **Thomas GASPARD** sur le projet SHRIMP. Mon stage s'intéresse à l'implémentation d'un ordonnanceur sur plateforme hétérogène[1], tandis que le reste du projet s'intéresse entre autres à la conception d'un ordonnanceur temps réel global et dynamique pour des plateformes *unrelated*.

Mon stage aura donc pour objectif d'identifier une solution permettant de programmer un ordonnanceur temps réel sur une carte de développement particulière. Il me faudra ensuite étudier les mécanismes les plus adaptés pour la migration tâches sur cette plateforme. L'objectif final sera alors d'implémenter une politique d'ordonnancement temps réel globale hétérogène naïve, voir plus évoluée en fonction de l'avancement des travaux de thèse.

## 2 Contexte

Les systèmes avioniques sont habituellement des ensembles complexes reposant sur des architectures anciennes de par le niveau de certification exigé. Par conséquent, les architectures plus récentes nécessitent une phase d'étude afin d'en évaluer l'intérêt. Dans ce contexte, le projet SHRIMP a pour but d'étudier l'implémentation d'un algorithme d'ordonnancement sur une plateforme hétérogène.

### 2.1 Ordonnancement temps réel

#### 2.1.1 Définitions

L'ordonnancement est l'étude de l'affectation des ressources à des tâches. Dans le cas de l'ordonnancement temps réel, les tâches sont des tâches temps réel. Une tâche temps réel est une tâche qui possède une contrainte temporelle. Cette contrainte peut être une échéance ou un délai maximal d'exécution. L'ordonnancement temps réel est donc l'étude de l'affectation des ressources tout en garantissant le respect des contraintes temporelles des tâches.

On peut alors définir plusieurs catégories de temps réel :

- Le temps réel dur : les contraintes temporelles doivent être respectées sous peine de défaillance du système
- Le temps réel mou ou souple : les contraintes temporelles doivent être respectées mais une violation de ces contraintes n'entraîne pas de défaillance du système
- Le temps réel ferme : les contraintes temporelles doivent être respectées mais une violation de ces contraintes entraîne une dégradation des performances du système

#### 2.1.2 Différents types d'ordonnancement

Il existe de multiples catégories d'ordonnanceurs : monoprocesseurs ou multiprocesseurs, préemptifs ou non préemptifs, globaux ou partitionnés, hors ligne ou en ligne, etc. Dans le cadre de mon stage, je me suis intéressé aux ordonnanceurs temps réel globaux et en ligne. L'aspect temps réel étant mentionné précédemment, je vais donc définir les termes globaux et en ligne.

Un ordonnanceur est dit global si il peut affecter une tâche à n'importe quel processeur. Un ordonnanceur hors ligne consiste à définir une table de séquençage en amont de la mise en route du système. Cette table de séquençage est alors utilisée par l'ordonnanceur pour ordonnancer les tâches. Un ordonnanceur en ligne consiste à ordonnancer les tâches au fur et à mesure de leur arrivée. Cela est plus complexe qu'un ordonnanceur hors ligne car il doit ordonnancer les tâches sans connaître les tâches qui vont arriver dans le futur. Cependant, cela permet de réagir plus rapidement aux événements.

### 2.2 Différentes plateformes

Il existe plusieurs types de plateformes, c'est à dire plusieurs manières d'arranger les processeurs. On peut les classer en quatre catégories : identique, uniforme, non uniforme et cohérente.

#### 2.2.1 Plateforme identique

Dans une plateforme identique, tous les processeurs sont identiques. Ils possèdent la même vitesse d'exécution, la même mémoire cache, le même jeu d'instructions, etc. C'est la plateforme la plus simple à étudier et la plus documentée dans la littérature scientifique.

#### 2.2.2 Plateforme uniforme

Dans une plateforme uniforme, chaque processeur possède une vitesse d'exécution différente. Dans ce cas, un processeur de vitesse 2 exécute toutes les tâches deux fois plus vite qu'un processeur de vitesse 1. C'est une plateforme plus complexe à étudier que la plateforme identique mais moins complexe que la plateforme non uniforme. Un exemple réel d'une telle plateforme est une plateforme identique dans laquelle certains processeurs ont vu leur fréquence changée : les processeurs ayant une plus grande fréquence d'exécution sont alors des processeurs plus rapides tandis que les processeurs ayant une plus petite fréquence d'exécution sont des processeurs plus lents.

### 2.2.3 Plateforme non uniforme ou *unrelated*

Dans une plateforme non uniforme, chaque processeur possède une vitesse d'exécution différente. La vitesse d'exécution d'un processeur n'est pas un multiple de la vitesse d'exécution des autres processeurs. C'est la plateforme la plus complexe à étudier. Il peut alors y avoir une affinité tâche/processeur : le processeur  $P_1$  exécute la tâche  $T_1$  plus vite que le processeur  $P_2$  mais le processeur  $P_2$  exécute la tâche  $T_2$  plus vite que le processeur  $P_1$ . Cela est une plateforme très complexe à étudier.

### 2.2.4 Plateforme cohérente

Dans une plateforme cohérente, chaque processeur possède une vitesse d'exécution différente qui peut être ordonné. Par exemple, le processeur  $P_1$  exécute toutes les tâches plus vite que le processeur  $P_2$  qui exécute toutes les tâches plus vite que le processeur  $P_3$ . Cependant, pour certaines tâches, il est concevable sous ce modèle de plateforme que les processeurs exécutent des tâches à des vitesses identiques. C'est une plateforme plus complexe à étudier que la plateforme uniforme mais moins complexe que la plateforme non uniforme.

## 2.3 Projet SHRIMP

On peut alors regrouper les plateformes uniformes, non uniformes et cohérentes sous le terme de plateformes hétérogènes. Le projet SHRIMP s'intéresse à l'ordonnancement temps réel sur des plateformes hétérogènes. En-effet, la démocratisation des systèmes sur puce (SoC) a permis l'émergence de plateformes hétérogènes. Par exemple, un SoC peut regrouper des clusters de processeurs, un processeur graphique, un processeur réseau. Ces SoC sont de plus en plus utilisés dans les systèmes embarqués. Par exemple, les smartphones sont des systèmes embarqués qui utilisent des SoC.

Mon stage s'intéresse alors à l'étude de l'implémentation d'ordonnanceurs temps réel sur des plateformes hétérogènes. En-effet, les ordonnanceurs temps réel existants sont souvent développés pour des plateformes homogènes. Cependant, les plateformes hétérogènes sont de plus en plus utilisées dans les systèmes embarqués. Les travaux de thèse qui sont réalisés par Thomas GASPARD s'intéressent à concevoir et étudier théoriquement des ordonnanceurs temps réel qui utilisent les caractéristiques des plateformes hétérogènes. J'ai alors pour but d'étudier l'implémentation d'ordonnanceurs temps réel sur une plateformes hétérogènes afin de faciliter l'évaluation des travaux de thèse sur une plateforme réelle.

### 3 Systèmes d'exploitation compatibles avec la carte ROCK960

Afin d'étudier les systèmes d'exploitation temps réel compatibles avec la carte de développement qui m'a été fournie, je me suis d'abord familiarisé avec celle-ci en installant des OS fournis par le fabriquant avant d'étudier la compatibilité avec des systèmes plus complexes.

#### 3.1 Présentation de la carte de développement

Le stage s'intéressant à l'implémentation d'un algorithme d'ordonnancement sur une plateforme hétérogène, une carte possédant un tel processeur est mis à ma disposition. Cette carte se nomme ROCK960 et est fabriquée par l'entreprise *96Boards*. Cette carte de développement contient de nombreuses interfaces, mais nous nous contenteront d'utiliser l'interface série TTL. Nous nous connecterons à cette dernière via un convertisseur USB vers TTL. Cela permettra d'interfacer via un terminal qui fonctionnera avec une liaison série.

##### 3.1.1 Le processeur RK3399

Au centre de la carte est un SOC Rockchip RK3399. Ce processeur contient deux type de cœurs, ou processeurs. Deux d'entre eux sont des processeurs Cortex-A72 et les quatre autres sont des processeurs Cortex-A53. Ces 6 processeurs utilisent le même jeu d'instruction : ARMv8-A 64-bit. Cela sera important par la suite afin de faciliter la migration de tâches entre les processeurs, en effet si les jeux d'instructions des processeurs étaient différents, plusieurs copies du code compilé devraient exister tout en maintenant un lien d'équivalence entre les deux codes. Cela est bien au delà de la portée de mon stage mais serait un point intéressant à explorer.

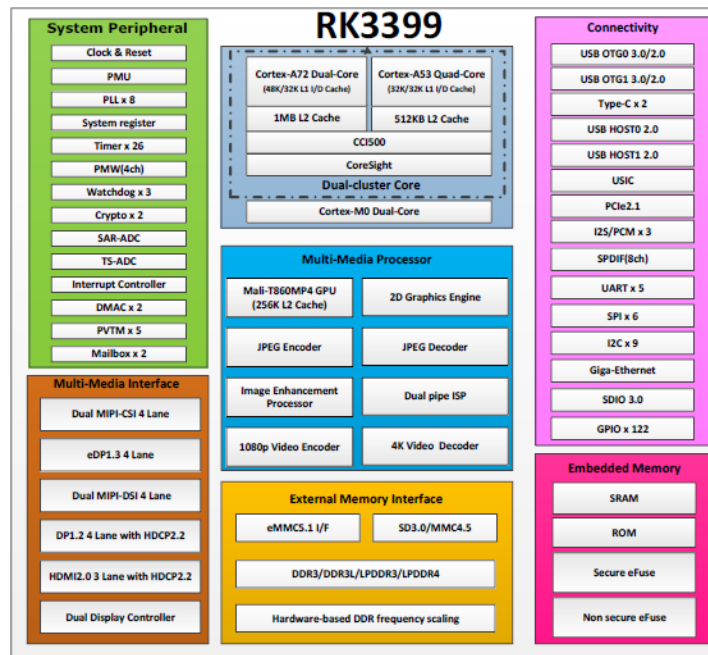


FIGURE 1 – Architecture du processeur RK3399

Le SOC RK3399 contient bien d'autres composants et peut interfacer avec de nombreux périphériques (écran HDMI, USB, caméra MPI-CSI, SPI, UART, I2C, etc...) comme le montre la figure 1. Ce diagramme nous montre aussi que les deux cluster de processeurs ne partagent ni les caches L1 ni les caches L2, mais sont interconnectés par une interface CCI-500 qui, selon le site des développeurs ARM, permet la cohérence des caches des deux cluster.

##### 3.1.2 Interfacer avec la carte

Comme mentionné précédemment, la carte possède une sortie HDMI, mais nous nous contenterons d'utiliser l'interface série TTL. Nous nous connecterons à cette dernière via un convertisseur USB vers TTL. Cela permettra d'interfacer via un terminal qui fonctionnera avec une liaison série. J'ai utilisé l'utilitaire en ligne de commande *minicom* pour me connecter à la carte. Pour que cela



fonctionne, il faut configurer le *baudrate* à une vitesse de 1M bauds, 8 bits de données, 1 bit de parité et 1 bit de stop (8N1). La figure 2 montre le terminal série de *minicom* connecté à la carte.

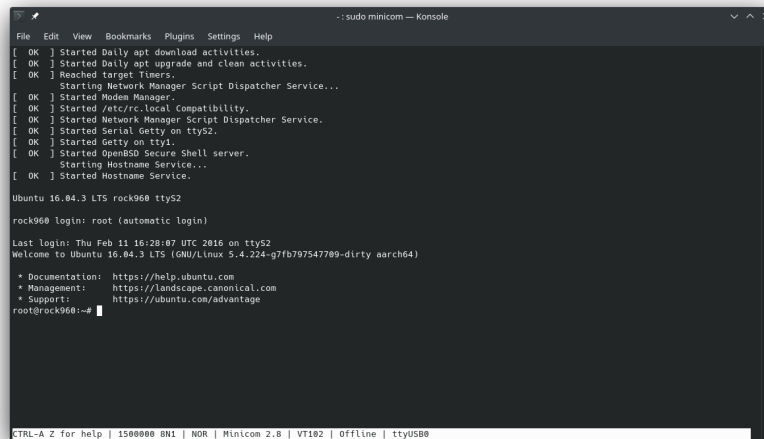


FIGURE 2 – Terminal série via minicom connecté à la carte

## 3.2 Installation d'un système d'exploitation

Le code que l'on veut exécuter sur la carte de développement doit être compilé pour celle-ci, puis placé sur un support de stockage. Ce code peut être un simple programme ou bien un système d'exploitation complet. J'ai premièrement installé des images pré-compilées de Linux, puis j'ai compilé moi-même le noyau Linux depuis son code source en réalisant une compilation croisée.

### 3.2.1 Installation d'une image pré-compilée

Dans un premier temps, pour tester l'installation de linux sur la carte de développement, j'ai utilisé une image de la distribution Ubuntu fournie par le fabricant *96Boards* disponible sur leur site. Cette image se présente sous la forme d'une archive au format *.tar.gz*. Elle contient à la fois le bootloader, le noyau Linux, et le système de fichiers. Cette image (*system.img*) peut alors être gravée (ou *flashée*) sur une carte micro SD.

Depuis un terminal, en se déplaçant dans le dossier de l'archive extraite, on exécute la commande suivante :

```
1 $ sudo dd if=system.img of=/dev/XXX bs=4M oflag=sync status=noxfer
```

Listing 1 – Téléversement de l'image sur la carte microSD

### EXPLIQUER CE QUE FAIT CETTE COMMANDE

Aussi dire en quoi on s'en servira dans des scripts afin d'accélérer le développement.

### 3.2.2 Compilation de Linux depuis le code source

Afin d'utiliser une version de Linux différente de la version précompilé par le fabricant de la carte de développement, il faut premièrement se procurer le code source du noyau Linux. Celui-ci est disponible sur un dépôt de code git hébergé par *GitHub*. Il est disponible à l'adresse <https://github.com/torvalds/linux>, sous le profil du créateur de Linux : Linus Torvalds. Durant mon stage, j'étais libre d'utiliser le logiciel de gestion de version de mon choix, j'ai donc principalement utilisé *git* en ligne de commande et j'ai parfois utilisé un client git nommé *GitKraken* afin d'explorer plus facilement les anciens *commits* de certains projets comme LITMUS<sup>RT</sup>.

Une fois le code source du noyau téléchargé, et en se déplaçant dans le dossier *linux* depuis un terminal, on peut alors procéder à la compilation. Pour mes premiers essais, j'ai décidé de compiler Linux pour une machine virtuelle que je fais tourner sur ma machine de travail.

Le noyau Linux est un programme ayant une compilation basée sur la configuration : cela signifie que certaines parties du code peuvent être rajoutées ou omises par le simple biais d'un fichier de configuration. Cette configuration se présente sous la forme d'un fichier *.config* qui doit

être créé à la racine du noyau. Pour créer ce fichier, des utilitaires sont mis à notre disposition dans le noyau :

- **make defconfig** : cet outil est utilisé pour générer une configuration par défaut. Ici l'architecture de la machine qui réalise la compilation est sélectionnée. Dans mon cas, exécuter cette commande crée un fichier de configuration basé sur la config 'x86\_64\_defconfig'.
- **make menuconfig** : cet outil permet d'éditer la configuration actuelle du fichier `.config` via une interface graphique. Ce menu permet aussi de rechercher des paramètres, de voir leur description et d'enregistrer différentes configurations.

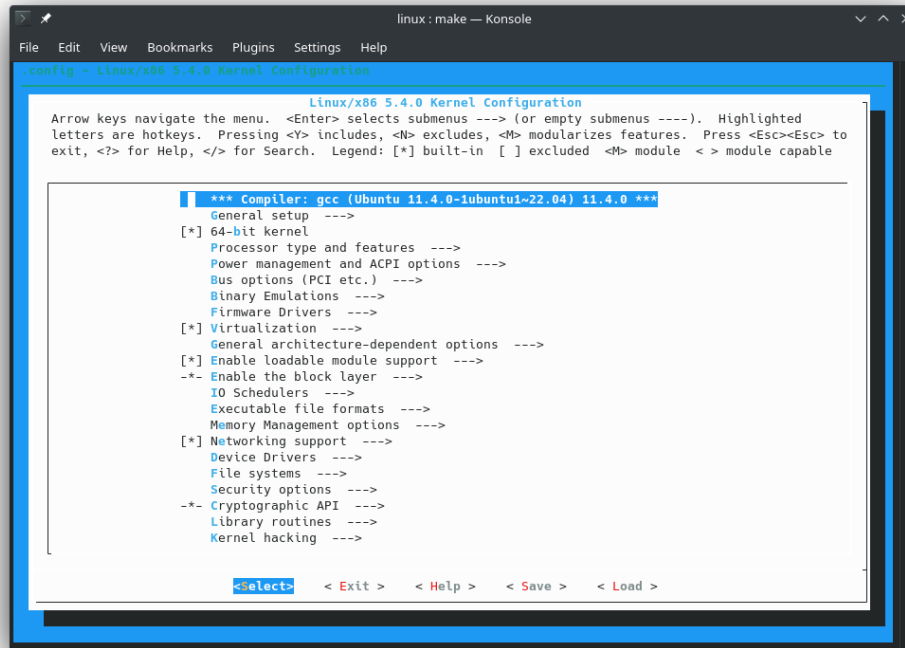


FIGURE 3 – Interface de configuration du noyau

**EXPLIQUER** ou est exactement stockée cette config  
expliquer que l'on peut stocker ce fichier manuellement.

Une fois la configuration créée, nous pouvons passer à la compilation du noyau. Linux utilise l'utilitaire de compilation *GNU Make* : il permet l'automatisation de la compilation, la gestion des dépendances et gère la personnalisation de la compilation de chaque dossier. Ces règles sont alors dictées par des fichiers **MakeFile** présents dans chaque dossier contenant des fichiers à compiler du projet.

Il est à noter que chaque distribution Linux possède un ensemble différent de programmes préinstallés, il faudra alors peut-être installer des programmes nécessaires à la compilation. Par exemple, installer `libelf-dev`, "une bibliothèque partagée qui permet de lire et écrire des fichiers ELF à un niveau élevé" <sup>1</sup>.

```
$ make -j16
```

Listing 2 – Compilation sur plusieurs processeurs

Le paramètre `-j 16` signifie que l'on veut exécuter la compilation avec 16 tâches en parallèle. Il est recommandé d'utiliser comme nombre de tâches le double du nombre de processeurs dans l'ordinateur qui réalise la compilation.

Par la suite, il sera parfois nécessaires de changer la version de Linux que je compile afin de tester si celle-ci fonctionne. Sur le dépôt de code de Linux, les différentes versions sont stockées sous forme d'un certain commit qui a été tagué afin de le retrouver. On peut alors changer de version en revenant à ce commit grâce à la commande `checkout` de git :

1. d'après la description sur [packages.debian.org/fr/sid/libelf-dev](https://packages.debian.org/fr/sid/libelf-dev)

```
1 $ git checkout v5.4
```

Listing 3 – Retour sur un commit tagé

On peut avoir la liste de ces commits tagués de la manière suivante :

```
1 $ git tag -l
```

Listing 4 – Comment lister les tags

On aura alors l'ensemble des tags de tout le dépôt de code, et on peut filtrer ces résultats, avec **grep** par exemple, si l'on veut retrouver une version particulière.

Bien que j'étais déjà familier avec git, cela m'a pris un certain temps de comprendre comment ce changement de version s'effectuait. La nuance que l'on ne changeait pas de branche dans le dépôt, mais que l'on revenait simplement au commit correspondant à la version était la plus compliquée à comprendre. Tout au long de ce stage j'ai pu utiliser git afin d'explorer comment certains projets ont été construits en remontant l'historique de leurs commits, mais j'ai pu aussi utiliser git pour gérer le stockage du code que j'ai développé, qu'ils soient des outils ou des modifications du noyau.

### 3.2.3 Compilation croisée

Nous ne pouvons malheureusement pas compiler directement le noyau Linux pour la carte de développement du fait de la différence de jeu d'instruction. Il faut donc réaliser une *cross compilation* ou compilation croisée : c'est le fait de compiler un programme sur une architecture qui n'est pas celle de l'architecture cible.

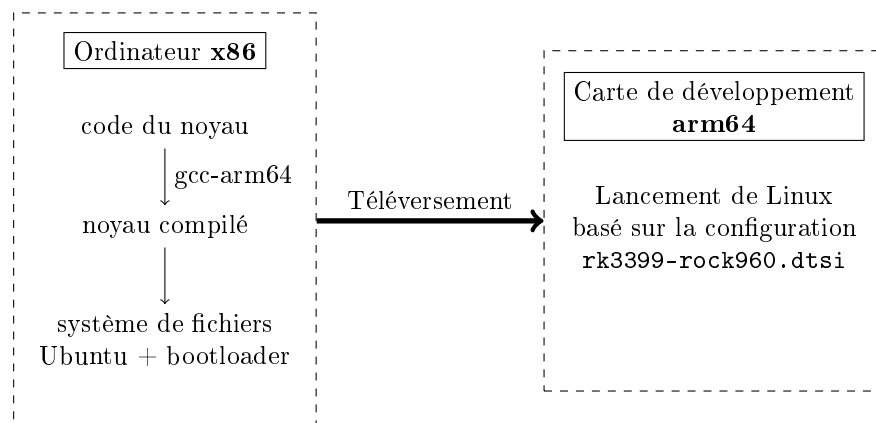


FIGURE 4 – Compilation croisée du noyau Linux

Dans notre cas, l'ordinateur qui réalisera la compilation a un jeu d'instructions x86 tandis que la carte de développement a un jeu d'instructions arm64. Lors de la compilation du noyau Linux, on doit alors fixer des variables d'environnement comme l'architecture cible et le chemin vers la *toolchain* à utiliser :

```
1 ARCH="arm64"
2 CROSS_COMPILE="../toolchain/bin/aarch64-linux-gnu-"
```

Listing 5 – Variables pour la compilation croisée du noyau Linux

Ces variables seront lues par le fichier **Makefile** principal du noyau. Par exemple, le compilateur qui sera utilisé est **aarch64-linux-gnu-gcc** et fait partie de la *toolchain* que j'ai pu me procurer sur le site de *Linaro*<sup>2</sup>. Cette *toolchain* contient entre autres un compilateur qui s'exécutera sur une machine x86 et compilera vers une architecture arm64. Cette *toolchain* contient aussi des bibliothèques propres à l'architecture cible, comme **arm\_neon.h** (bibliothèque qui permet d'utiliser les unités de calcul NEON sous les architectures ARM compatibles qui permettent le calcul en parallèle grâce aux instructions SIMD).

Le noyau linux est ainsi compilé par la commande :

2. [releases.linaro.org/components/toolchain/binaries/latest-7/aarch64-linux-gnu/gcc-\\*-x86\\_64\\_aarch64-linux-gnu.tar.xz](https://releases.linaro.org/components/toolchain/binaries/latest-7/aarch64-linux-gnu/gcc-*-x86_64_aarch64-linux-gnu.tar.xz)

1

```
make Image dtbs -j16
```

Listing 6 – Compilation croisée du noyau Linux

Cela produit entre autres un fichier `Image` dans le dossier `litmus-rt/arch/arm64/boot`. Ce fichier est le noyau Linux compilé, non compressé, et contenant les modules compilés en tant que `built-in-modules` mais ne contenant pas les modules externes. Ces derniers peuvent être compilés séparément et installés par une simple copie sur le système de notre choix.

Une fois le noyau étant compilé, on peut le flasher sur la carte microSD que lira la carte de développement à son démarrage. Cependant, il faut joindre ce noyau à plusieurs autres programmes afin d’avoir un système d’exploitation utilisable :

- un *bootloader*, dans notre cas `u-boot`
- un système de fichiers et des programmes utilitaires, dans mon cas j’ai choisi une image minimale de Ubuntu<sup>3</sup>

Le *bootloader* est un court programme qui est chargé d’amorcer le système d’exploitation principal. Il est stocké dans une mémoire non volatile et est exécuté au démarrage de la carte de développement. Il est alors chargé de charger le noyau Linux et de lui passer la main. Dans notre cas, le fabriquant de la carte de développement fourni un *bootloader* nommé `u-boot` qui est déjà compilé et qui est disponible sur leur dépôt de code. Il est alors possible de le télécharger et de le flasher sur la carte microSD.

J’ai par la suite réalisé des scripts bash afin d’accélérer le processus de compilation et de flashage du noyau Linux. Je me suis aussi rendu compte par la suite que je pouvais simplement supprimer le fichier `Image` présent sur la carte micro SD et le remplacer par celui nouvellement compilé. Cela a pu accélérer le processus de flashage du noyau Linux d’une dizaine de minute, à moins d’une minute. Avant cela, il fallait flasher l’ensemble de la carte micro SD, ce qui prenait beaucoup plus de temps. Cela m’a alors permis de tester des corrections de bugs beaucoup plus rapidement et accélérer le développement.

### 3.3 Etude des versions de Linux compatibles

#### 3.3.1 Comment Linux gère le support d’un processeur

Pour gérer la compatibilité avec un processeur, le *bootloader* charge au démarrage de Linux le fichier *Device Tree* qui contient les informations sur le matériel présent sur la carte. Ce fichier est ensuite utilisé par le noyau Linux pour initialiser le matériel. Dans notre cas, le fichier `rock960-rk3399.dts` charge le fichier `rk3399.dtsi` qui contient les informations sur le processeur. On peut y trouver les informations sur la connectique, les périphériques, les contrôleurs, les bus, etc. La partie nous intéressant est celle sur la structure des processeurs qui se trouve dans le fichier `rk3399.dtsi`. On y trouve les informations sur les différents cœurs du processeur, leur fréquence, leur cache. C’est vers la fin de mon stage que j’ai pu me rendre compte d’un oubli dans le fichier décrivant ce processeur : les caches ne sont pas décrits. Cela a des conséquences sur les algorithmes d’ordonnancement utilisant cette information pour concevoir les clusters de processeurs les plus adaptés. En effet, les caches sont utilisés pour déterminer les coûts de migration d’une tâche d’un cœur à un autre. Sans cette information, les algorithmes d’ordonnancement ne peuvent pas déterminer les coûts de migration et ne peuvent donc pas déterminer les clusters les plus adaptés.

Dans le listing 11 de l’annexe, on peut voir les modifications que j’ai apporté au fichier `rk3399.dtsi` pour ajouter les informations sur les caches. Je me suis appuyés sur les informations du *datasheet* du processeur pour ajouter ces informations. La manière d’ajouter ces informations n’était pas documentée mais j’ai pu trouver des exemples d’autres processeurs pour m’aider à ajouter ces informations.

Ces modifications ne sont toujours pas présentes dans la version actuelle du noyau Linux, il y a alors ici une possibilité de soumettre une *pull request* pour ajouter ces informations au noyau Linux. Je me suis renseigné sur la procédure à suivre pour soumettre une *pull request* au noyau Linux et j’ai pu trouver un guide[4] expliquant la procédure à suivre. Cependant je n’ai pas eu de réponses au patch que j’ai soumis<sup>4</sup>.

De plus, ces informations ne sont pas indispensables pour le fonctionnement de Linux sur ce processeur et ne sont donc pas une priorité pour les développeurs du noyau Linux. Il est donc possible que cette *pull request* ne soit pas acceptée : j’ai pu trouver une pull request similaire datant

3. ubuntu\_server\_16.04\_arm64\_rootfs\_20171108.ext4

4. Patch envoyé à : <linux-rockchip@lists.infradead.org> et <linux-arm-kernel@lists.infradead.org>

de plusieurs années qui a mis du temps à être acceptée<sup>5</sup> alors qu'elle s'intéresse à un processeur plus répandu que le RK3399.

### 3.3.2 Essais de différentes versions

Le problème principal que j'ai rencontré est que le noyau LITMUS<sup>RT</sup>, dont plus de détails sont donnés dans la partie 4, n'est pas compatible avec les versions récentes du noyau Linux. En effet, la dernière version officielle du noyau LITMUS<sup>RT</sup> est basée sur la version 4.9.30 du noyau Linux et date de Mai 2017. Cependant, la carte de développement ROCK960 n'est supportée que depuis la version 6.6 du noyau Linux comme en témoigne un commit de septembre 2018<sup>6</sup>. Il est donc nécessaire de trouver une version du noyau Linux compatible avec la carte de développement et avec le noyau LITMUS<sup>RT</sup>.

Comme recommandé par Antoine Bertout, les *mailing lists* de LITMUS<sup>RT</sup> m'ont permis de trouver d'autres chercheurs ayant patché des versions plus récentes de Linux. Après plusieurs essais, je me suis arrêté sur la version 5.4 du noyau Linux pour laquelle Joshua Bakita a fait le travail de patcher linux pour le rendre compatible avec LITMUS<sup>RT</sup>. J'ai pu trouver son travail sur son *github*<sup>7</sup>.

J'ai moi-même essayé de réaliser ce travail pour une autre version de Linux, celle fournie par le fabricant de la carte de développement. En effet, je n'ai jamais pu faire fonctionner le WiFi de la carte avec une autre version de Linux que celle faite par 96Boards, c'est pourquoi j'ai tenté de patcher cette version de Linux avec les commits nécessaires pour faire fonctionner LITMUS<sup>RT</sup>. Cependant j'ai rencontré de nombreux problèmes, à la fois lors de la compilation, et lors du fonctionnement de ma version patchée de Linux. C'est donc pourquoi j'ai arrêté ce développement pour me concentrer sur la version de Joshua Bakita. Ma compréhension du noyau Linux n'était pas suffisante pour comprendre les problèmes que je rencontrais et j'ai donc préféré me concentrer sur la version du noyau patché qui fonctionnait.

Je n'ai pas testé le bon fonctionnement de toutes les fonctionnalités de la carte sous cette version de Linux (HDMI, USB, GPU, etc.) car je n'en avais pas besoin pour mon développement et que je n'avais pas le temps de tester toutes les fonctionnalités de la carte. Dans cette version le WiFi ne fonctionne pas, cela aurait été utile afin d'accélérer le développement lors de mon stage : téléverser les fichiers sur la carte de développement aurait été plus rapide. Cependant, le WiFi n'est pas indispensable pour le fonctionnement de la carte et je n'ai donc continué ainsi.

Cette étape d'essais de versions et de drivers pour le WiFi était fastidieuse et malgré l'existence d'outils pour accélérer cela comme *Yocto* ou *Buildroot*, je n'ai pas eu le temps de les utiliser. En effet, ces outils permettent de compiler un système d'exploitation Linux complet pour une carte de développement donnée. Cependant, il faut alors configurer ces outils pour qu'ils utilisent les bons drivers et les bonnes versions de Linux. Cela aurait donc nécessité de comprendre comment ces outils fonctionnent et comment les configurer pour qu'ils utilisent les bons drivers et les bonnes versions de Linux. Cela aurait été utile pour accélérer le développement mais j'ai préféré me concentrer sur le développement de l'ordonnanceur plutôt que sur la configuration de ces outils.

5. <https://github.com/torvalds/linux/commit/618682b350990f8f1bee718949c4b3858711eb58>

6. <https://github.com/torvalds/linux/commit/ffb7b25e8ac3c94f61576ca9cbfd0f16ada1be6d>

7. Dépôt de code de linux-5.4-litmus

## 4 LITMUS<sup>RT</sup>

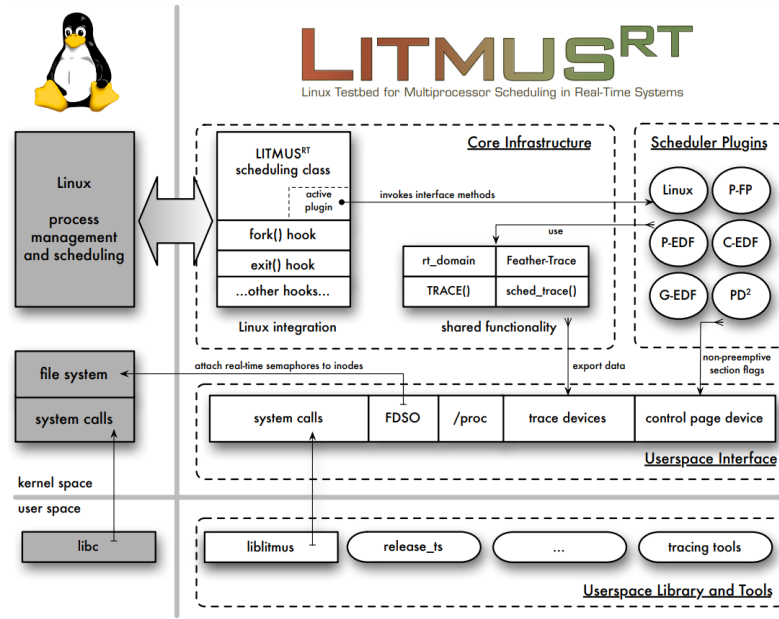


FIGURE 5 – Architecture de LITMUS<sup>RT</sup>

LITMUS<sup>RT</sup> est un patch au noyau Linux constitué de quatre parties :

- **LITMUS<sup>RT</sup> Core** : le patch au noyau Linux qui permet d'ajouter les fonctionnalités temps réel à Linux
- plusieurs ordonnanceur
- une interface dans l'espace utilisateur
- des outils dans l'espace utilisateur tel que *feather-trace* et *liblrmus*

### 4.1 Présentation de LITMUS<sup>RT</sup>

LITMUS<sup>RT</sup>, qui signifie *Linux Testbed for Multiprocessor Scheduling in Real-Time Systems* est un moyen de développer des applications temps réel sur le noyau Linux. Il contient des modifications au noyau habituel de Linux, des interfaces utilisateurs permettant d'interagir à bas niveau avec l'ordonnancement des tâches sous Linux, ainsi qu'une infrastructure de traçage de l'exécution de l'ordonnanceur. LITMUS<sup>RT</sup> a été développé par Björn B Brandenburg [3] afin de faciliter la recherche et la comparaison des algorithmes d'ordonnancement. Actuellement, beaucoup de publications utilisent LITMUS<sup>RT</sup> afin de comparer différents protocoles de gestion de ressources partagées par plusieurs processeurs. Mais LITMUS<sup>RT</sup> est aussi utilisé pour sa facilité à être implémenté sur des plateformes récentes dû au fait qu'il est construit par dessus le noyau Linux et que ce dernier est le système d'exploitation qui supporte le plus de plateformes.

Ce dernier point est principalement pourquoi nous avons choisi LITMUS<sup>RT</sup> comme système d'exploitation sur lequel nous implémenterons des algorithmes d'ordonnancement pour la carte de développement ROCK960. Les autres candidats, comme FreeRTOS, étaient souvent dirigés vers les microcontrôleurs ou bien n'étaient simplement pas compatibles avec la carte de développement.

### 4.2 Présentation de *feather-trace*

*Feather-trace* [2] est un outil de suivi d'événements léger conçu pour être intégré dans des applications, systèmes d'exploitation ou systèmes embarqués. Il est dans notre cas, à la fois intégré dans le noyau modifié LITMUS<sup>RT</sup>, mais aussi dans les algorithmes d'ordonnancement que nous implémenterons. Il a été choisi pour sa simplicité et sa légèreté. Il permet d'enregistrer sous forme de fichier de log de multiples données de l'ordonnancement, par exemple l'arrivée d'une nouvelle tâche, le début d'un nouveau job de cette tâche, la date de la fin d'exécution, et bien d'autres événements. De multiples *wrapper* des fonctions de base de *feather-trace* sont fournies dans LITMUS<sup>RT</sup> afin de pouvoir log des informations supplémentaires, comme le processeur depuis lequel l'exécution du log est effectuée ou encore depuis quelle fonction l'appel est fait.

Cela a été très utile lorsque j'ai développé des nouveaux ordonnanceurs sous LITMUS<sup>RT</sup> afin de corriger des erreurs. Mais cet outil m'a aussi été essentiel afin de comprendre comment fonctionnaient les algorithmes d'ordonnancement fournis avec LITMUS<sup>RT</sup>. J'ai aussi pu comprendre comment le noyau Linux communiquait avec les ordonnanceurs en activant des sorties de debug additionnelles dans la configuration du noyau.

Enfin, des outils permettant d'extraire, de synthétiser ou de tracer des graphiques de certaines données de ces fichiers de logs sont mis à notre disposition sur un dépôt de code présent sur github nommé *feather-trace-tools*. Voici un exemple du tracé de l'ordonnancement réel de C-EDF :

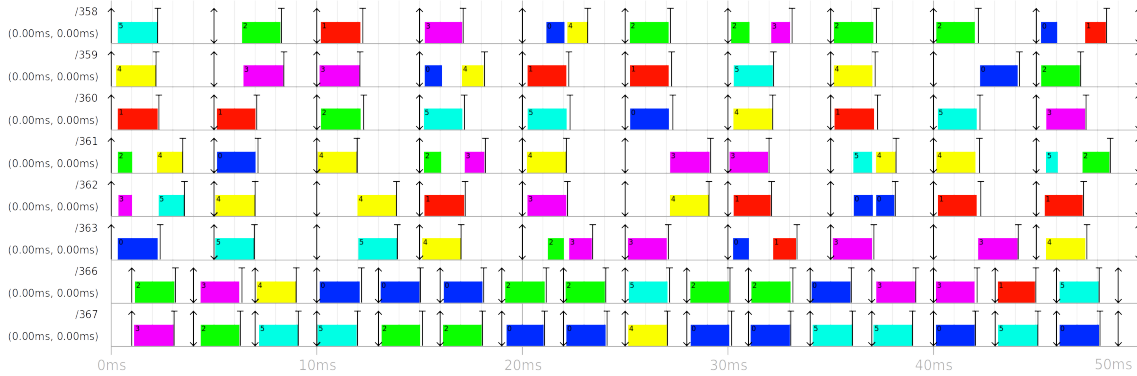


FIGURE 6 – Tracé de l'ordonnancement réel de C-EDF avec 8 tâches sur les 6 processeurs

Pour cela, les temps d'exécution, les débuts et les fins de chaque jobs s'exécutant sur chaque processeur ont été enregistrés sur la carte de développement avec l'outil *st-trace-schedule* du dépôt de code mentionnée précédemment. Cet outil génère autant de fichiers que de processeurs sont présents. On peut alors tracer l'exécution réel avec cette fois-ci l'outil *st-draw* en lui fournissant les fichiers générés au préalable. Ici une durée de 50ms a aussi été donnée en argument afin de limiter la durée du tracé.

### 4.3 Implémentation d'un ordonnanceur EDF partitionné

Le but du stage étant l'implémentation d'algorithmes d'ordonnancement sur plateforme hétérogène avec migration de tâches et de jobs entre les différents processeurs, il faudra être capable de réaliser des préemptions de jobs (une exécution de tâche), les migrer, assurer le traitement d'égalités et bien d'autres problèmes.

#### 4.3.1 Algorithme considéré

On cherche alors, pour commencer, à implémenter un algorithme d'ordonnancement simple afin de se familiariser avec les méthodes et fonctions fournies par LITMUS<sup>RT</sup>. J'ai donc choisi un algorithme partitionné pour la simplicité d'ordonnancement par processeur que cela offre. Un algorithme EDF (*Earliest Deadline First*) est alors choisi pour la simplicité du choix de la tâche à exécuter. Comme son nom l'indique, on choisit à chaque instant la tâche ayant l'échéance la plus proche. On nommera par la suite cet algorithme P-EDF (*Partitionned Earliest Deadline First*).

Pour montrer le fonctionnement de cet algorithme, si l'on se place sur un même processeur, on peut visualiser l'exécution de deux tâches périodiques :

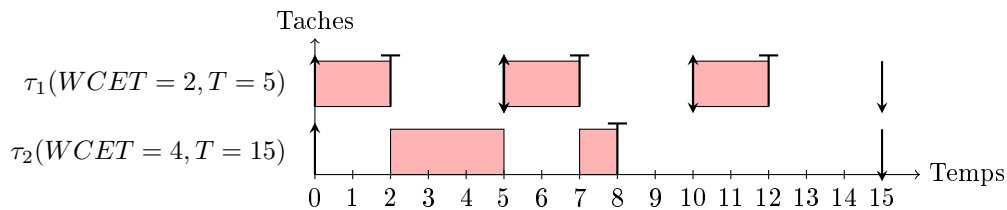


FIGURE 7 – Exemple de EDF à 2 tâches

On a ici une première tâche  $\tau_1$  avec un pire temps d'exécution (*Worst Case Execution Time*) de 2 et une période de 5, et une seconde tâche  $\tau_2$  avec un pire temps d'exécution de 4 et une période de 15. On a alors préemption de la  $\tau_2$  à  $t = 5$  afin d'exécuter  $\tau_1$ . Cela est dû au réveil de la tâche  $\tau_1$  (représenté par la flèche montante) et à la date d'échéance plus proche de cette dernière.

#### 4.3.2 Implémentation

La construction d'un plugin d'ordonnancement nécessite la déclaration d'un module au sens de Linux. Pour Linux un module est un élément de code qui peut être chargé dynamiquement lors de l'exécution du système d'exploitation. Un module permet alors d'étendre les fonctionnalités du noyau, il a donc ont accès aux fonctions du noyau, à ses ressources et peut aussi réaliser des appels systèmes.

Pour que notre nouvel ordonnanceur soit reconnu par le noyau Linux modifié (LITMUS<sup>RT</sup>), il faut déclarer une fonction d'initialisation :

```

1 #include <linux/module.h> // used for calling module_init()
2
3 static int __init init_p_edf(void)
4 {
5     return 0; // indicates a successful initialisation
6 }
7
8 module_init(init_p_edf); // specify the entry point of the module

```

On peut alors enregistrer ce fichier sous le nom `sched_p_edf.c` pour suivre la nomenclature des autres ordonnanceurs fournis avec avec LITMUS<sup>RT</sup>. Ce fichier est enregistré dans le dossier `linux/litmus`. On peut alors modifier le fichier Makefile de ce dossier afin de l'ajouter au fichier à compiler :

```

1 obj-y = sched_p_edf.o

```

On place notre fichier à compiler sous le mot clé `obj-y` pour signifier que l'on veut ce module compilé et inclus lors de la compilation du noyau Linux.

Une fois le makefile modifié, la compilation de notre module sera exécutée lors de la compilation du noyau Linux à l'aide de `make`. La compilation du noyau est discuté dans la partie 3.2.2.

#### AU MOINS MENTIONNER LES AUTRES FONCTIONS NECESSAIRES

#### 4.3.3 Résultats et essais

Un algorithme partitionné nécessite le démarrage des tâches sur un processeur en particulier. Par exemple, j'ai ici démarré deux tâches `rtspin` avec `liblitmus` : l'une à un pire temps d'exécution de 2ms et une période de 5ms tandis que l'autre a un pire temps d'exécution de 4ms et une période de 7ms.

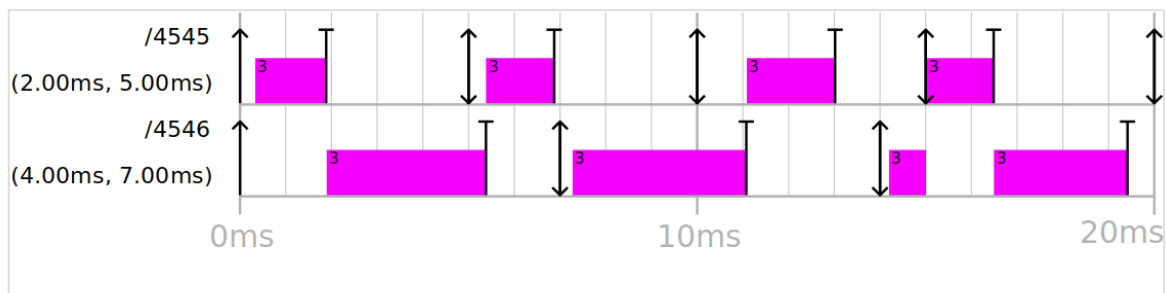


FIGURE 8 – Ordonnancement de deux tâches avec P-EDF

On peut voir que à  $t = 5ms$ , il n'y a pas préemption de la première tâche et la seconde termine son exécution. En effet, selon EDF, la deuxième tâche a une *deadline* dans 2ms, tandis que la première a une *deadline* dans 5ms : la seconde est donc à cet instant plus prioritaire que la



première. Cependant, à  $t = 15ms$ , la seconde tâche est préemptée par la première car cette dernière se réveille et a une *deadline* dans 5ms tandis que la seconde a une *deadline* dans 6ms. On peut alors voir que la seconde tâche est préemptée à  $t = 15ms$  et reprend son exécution à  $t = 17ms$ .

#### 4.4 Implémentation d'un ordonnanceur RM partitionné

Comme le montre le listing de code 9, je me suis appuyé sur la librairie `litmus/edf_common.h` fournie dans LITMUS<sup>RT</sup>. J'ai donc ensuite décidé d'implémenter un algorithme d'ordonnancement qui ne l'utilisait pas. J'ai donc choisi d'implémenter un algorithme RM (Rate Monotonic) partitionné. Cet algorithme est plus simple que P-EDF car il ne prend pas en compte les échéances des tâches. Il suffit alors de trier les tâches par période croissante et de les ordonner en fonction de leur période. Cependant, cet algorithme ne permet pas de garantir l'ordonnabilité des tâches. En effet, il existe des ensembles de tâches qui ne sont pas ordonnables par cet algorithme alors qu'ils le sont par P-EDF. Cependant, cet algorithme est plus simple à implémenter et permet de se familiariser avec les fonctions de LITMUS<sup>RT</sup>.

##### 4.4.1 Implémentation

Pour implémenter un algorithme RM partitionné, j'ai dû réimplémenter les fonctions de `litmus/edf_common.h` pour suivre l'ordonnancement RM. Notre algorithme P-EDF faisait appel aux fonctions :

- `edf_domain_init`, qui initialise le domaine temps réel avec l'ordre qui régit la priorité des tâches
  - `edf_preemption_needed`, qui vérifie si la tâche en cours d'exécution doit être préemptée
- J'ai donc implémenté les fonctions :
- `rm_domain_init`
  - `rm_preemption_needed`

```

1 void rm_domain_init(rt_domain_t* rt, check_resched_needed_t resched,
2                     release_jobs_t release)
3 {
4     rt_domain_init(rt, rm_ready_order, resched, release);
5 }

```

Listing 7 – Fonction `rm_domain_init`

La complexité de cette fonction se cache derrière la nouvelle fonction d'ordre implémentée sous le nom de `rm_ready_order`. Cette fonction est passée en paramètre à `rt_domain_init` et permet d'initialiser le domaine temps réel avec l'ordre qui régit la priorité des tâches sous RM. Comme le montre le listing de code 12, cette fonction est simple et permet de trier les tâches par période croissante. En cas, d'égalité, la priorité est départagée par PID croissant (la tâche avec le PID le plus petit est la plus prioritaire). On effectue aussi d'autres vérifications sur les tâches comme leur nature (tâche temps réel ou non), si deux fois la même tâche est passée en argument, ou encore si une des tâches est NULL (cas où qu'une seule tâche n'est présente).

##### 4.4.2 Résultats et essais

En raison de la grande quantité de nouveau code, faire fonctionner cet algorithme nécessite une plus grande phase de débogage. J'ai donc utilisé l'outil *feather-trace* pour tracer l'ordonnancement réel de cet algorithme. De cela, j'ai pu déterminer les étapes qui ne fonctionnaient pas. Par exemple, voici un exemple d'un essai avec plusieurs problèmes :

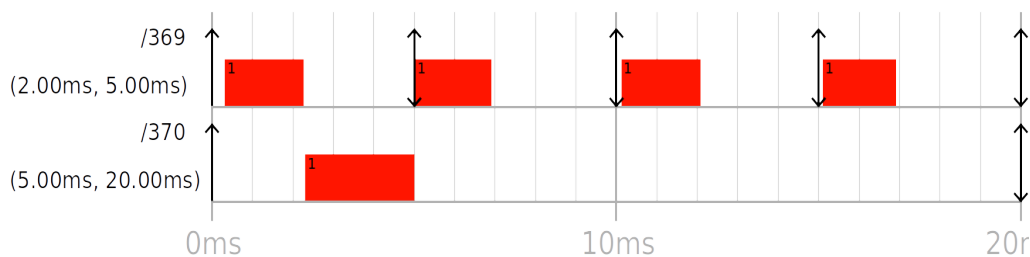


FIGURE 9 – Exemple d'ordonnancement avec défauts

Premièrement, l'ordonnanceur ne stipule pas a *feather-trace* la fin d'exécution d'une tâches. Cela peut être corrigé en appelant `sched_trace_task_completion(prev, budget_exhausted)` lors de la fin d'un job. Secondement, on peut voir que la deuxième tâche se fait préempter en  $t = 5ms$  par la première tâche, plus prioritaire. Cependant, l'exécution de cette deuxième tâche ne continue pas lorsque le processeur est libre. Cet erreur était alors du à une erreur de logique dans la fonctions principale d'ordonnancement dans laquelle je ne remplaçait pas les tâches préemptés dans la `ready_queue`.

Après ces erreurs corrigées voici le résultat de l'ordonnancement de 2 tâches par RM toutes deux lancées sur le même processeur :

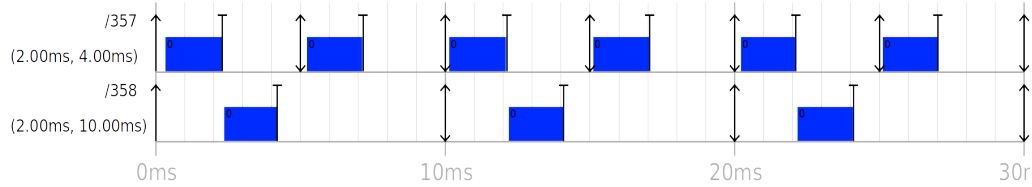


FIGURE 10 – Exemple d'ordonnancement de deux tâches par RM

On peut aussi lancer les tâches avec un *offset* afin de voir si l'ordonnancement est correct. Ce décalage est donné en tant que paramètre à la commande `rt-spin` de *liblitmus* (paramètre `-o`). Voici un exemple d'ordonnancement avec un *offset* de 1ms pour la première tâche. Les tâches ont les mêmes pires temps d'exécution et les mêmes périodes que les tâches de la figure 10.

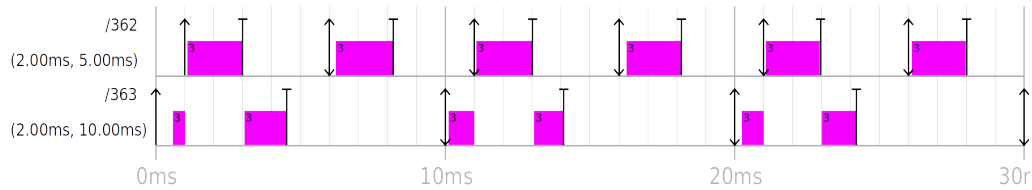


FIGURE 11 – Exemple d'ordonnancement via RM avec un offset sur une tâche

On peut aussi lancer un plus grand nombre de tâches sur une multitude de processeurs (la carte de développement en ayant 6), et on obtient le tracé de tâches suivantes :

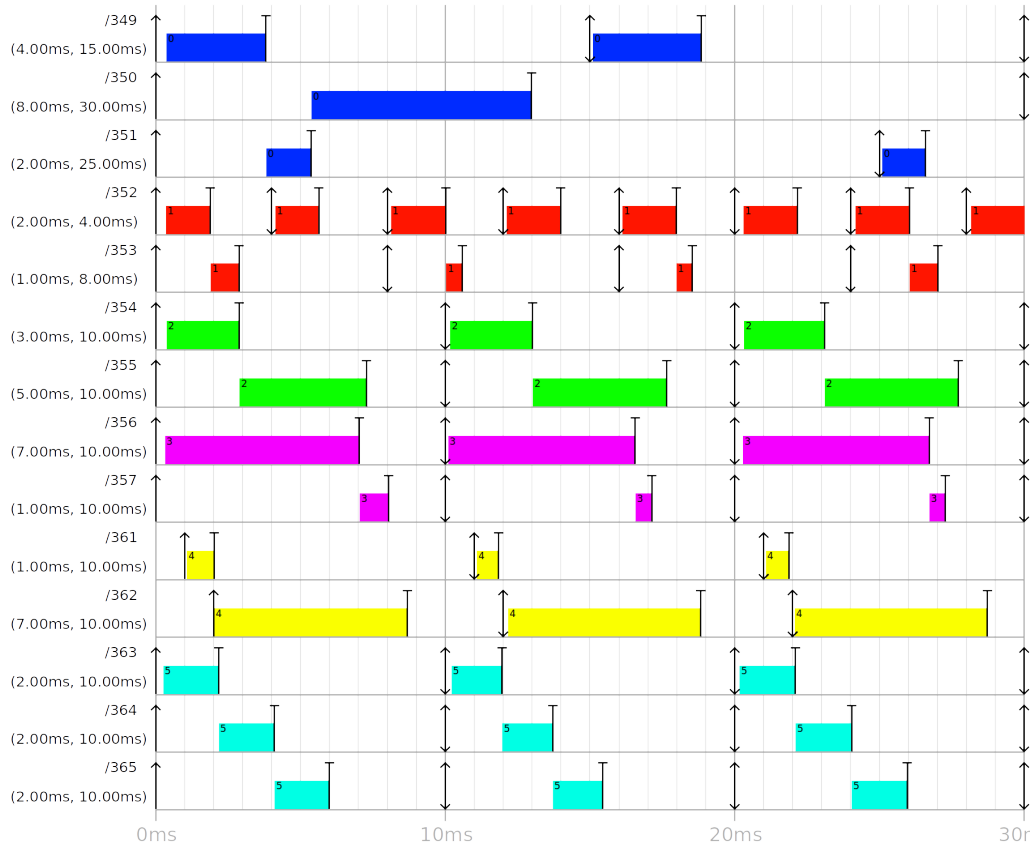


FIGURE 12 – Exemple d'ordonnancement d'un grand ensemble de tâches via RM

Enfin, on peut aussi voir ce qu'il se passe lorsque l'on cherche à ordonner les mêmes tâches que celles que l'on a ordonné avec P-EDF et que l'on peut voir dans la figure 8. Ces tâches sont non-ordonnables par RM et on obtient le tracé suivant :

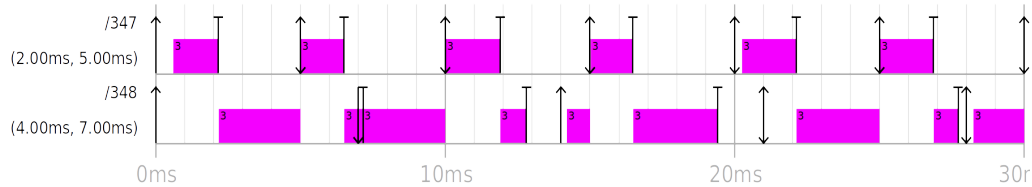


FIGURE 13 – Exemple d'ordonnancement de tâches non-ordonnables par RM

Les dépassement des échéances montrent bien que RM est moins performant que P-EDF car il ne permet pas d'ordonner toutes les tâches ordonnables par P-EDF. Cependant, il est plus simple à implémenter et m'a permis de me familiariser avec les fonctions de LITMUS<sup>RT</sup>. Mais, des résultats comme le pire temps de réponse d'une tâche est plus simple à obtenir analytiquement avec RM qu'avec P-EDF. Cela est dû au fait que RM est plus simple à analyser que P-EDF et c'est pourquoi il est actuellement plus utilisé dans des domaines comme l'avionique.

## 5 Génération et étude de tâches sur plateforme hétérogène

Lors de tout mes tests sur la carte de développement, j'ai utilisé l'outil *rtspin* de *libltmus* afin de générer des tâches temps réel. Cet outil permet de générer des tâches avec des paramètres spécifiques, comme le pire temps d'exécution, la période, le processeur sur lequel la tâche doit s'exécuter, etc. Cependant, il ne permet pas de générer des tâches ayant des temps d'exécution différents sur différents processeurs. Cela est un problème car cela ne permet pas de mettre en valeur la nature hétérogène de la plateforme sur laquelle nous travaillons. C'est pourquoi je me suis intéressé durant une partie de mon stage à créer de telles tâches.

### 5.1 Mesure de temps d'exécution

Il est important de pouvoir mesurer de manière suffisamment précise le temps d'exécution d'une tâche. Pour cela, ma première idée était d'utiliser le module `time` de Linux. Cependant, ce module ne permet pas de mesurer des temps d'exécution inférieur à la milliseconde. Cela est dû au fait que le module `time` utilise le timer du noyau Linux qui a une précision de 1ms. Cela est bien trop imprécis pour mesurer des temps d'exécution de tâches temps réel. J'ai donc d'abord créé un script `bash` utilisant un autre temps Linux. Ce script est présent dans le listing 13 et fut utilisé pour tout mes essais préliminaires. Cependant, ce script, malgré sa plus grande précision, mesurait toujours un temps minimum : environ 6ms. Je n'ai pas pu le montrer, mais ce temps semble venir du démarrage du script, puis du démarrage du programme appelé. Il a donc été utile pour comparer des tâches entre elles, mais n'était pas assez précis pour connaître le temps d'exécution d'une tâche.

### 5.2 Génération de tâches répétables

Mon objectif était alors de générer des tâches qui s'exécutent à des vitesses différentes sur les différents processeurs, tout en ayant un temps d'exécution qui ne varie qu'un minimum entre deux exécutions sur un même processeur.

#### 5.2.1 Première idée : *checksum* d'un fichier

Ma première idée était de calculer la checksum d'un fichier de petite taille. La taille du fichier permettrait alors de faire varier le temps d'exécution. Cette opération était principalement calculatoire, j'avais espoir que le temps d'exécution ne varie pas trop entre deux exécutions sur un même processeur. Cependant, cette opération semblait posséder trop d'accès à la mémoire et au stockage : deux choses que je ne voulais pas prendre en compte dans mon temps d'exécution. Comme on peut le voir sur l'exécution d'une telle tâche, sur laquelle je réalise la checksum md5 sur un fichier de code de 95KiB, J'ai donc abandonné cette idée.

#### 5.2.2 Deuxième idée : somme sur un grand nombre d'entiers

Ma deuxième idée était de faire une somme sur un grand nombre d'entiers. Cette opération est aussi calculatoire, mais ne possède pas d'accès mémoire. J'ai donc créé un programme qui réalise une somme sur un grand nombre d'entiers. Ce programme est présent en annexe au listing 14. Il contient aussi d'autres essais, et le choix de l'essai se fait lors de l'appel du programme. On notera par exemple que la variable sur laquelle on réalise la somme est déclarée en tant que `volatile` afin d'éviter que le compilateur optimise le code.

J'ai ensuite utilisé ce programme pour générer des tâches avec des temps d'exécution différents. Après beaucoup d'essais, et en désactivant les optimisations de compilation, j'ai réussi à obtenir des tâches avec des temps d'exécution différents. On peut alors voir le temps d'exécution en fonction de l'entier sur lequel on réalise la somme. J'ai ici réalisé le test sur deux processeurs : CPU0 qui est un processeur A53 et CPU5 qui est un des deux A72. On peut voir sur la figure 14 que le temps d'exécution est bien différent entre les deux processeurs. Cependant, on peut voir que le temps d'exécution est légèrement variable sur un même processeur. Cela est dû au fait que le processeur est partagé entre plusieurs tâches, et que le temps d'exécution d'une tâche dépend de la charge du processeur. Cela est donc un problème pour mesurer le temps d'exécution d'une tâche. Cependant, cela ne pose pas de problème pour générer des tâches avec des temps d'exécution différents. En effet, si l'on prend un entier  $n$  et que l'on réalise la somme sur les  $n$  premiers entiers, on obtient un temps d'exécution différent pour chaque valeur de  $n$ . On peut donc générer des tâches avec des temps d'exécution différents en choisissant un entier  $n$  différent pour chaque tâche. Cela est donc une solution pour générer des tâches avec des temps d'exécution différents sur différents processeurs.

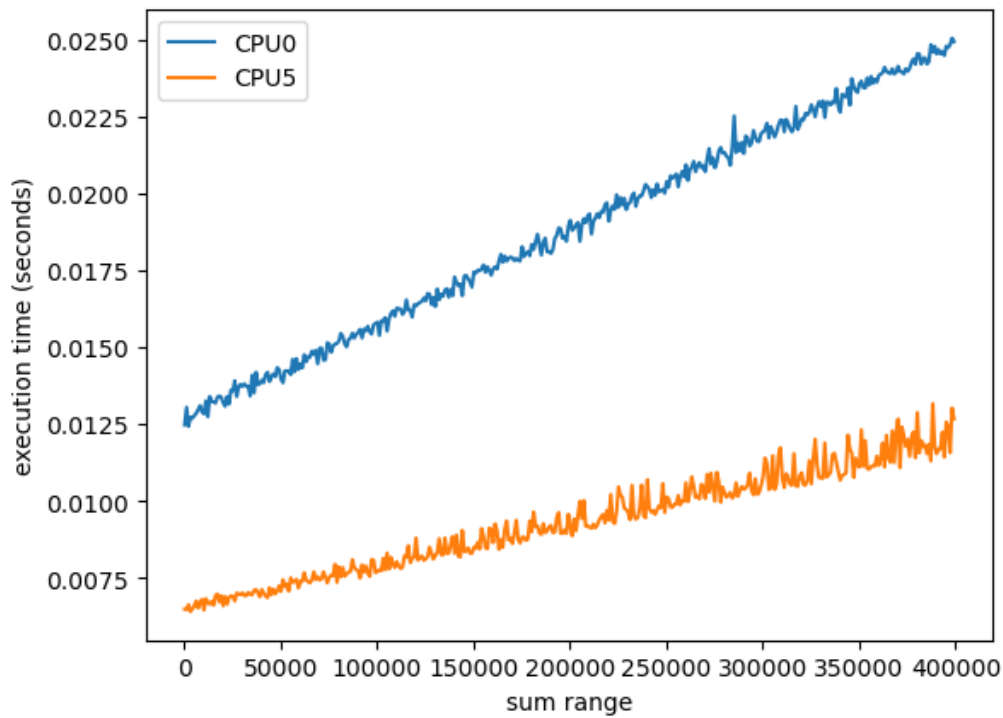


FIGURE 14 – Temps d'exécution en fonction de l'entier sur lequel on réalise la somme

On remarque aussi que le temps d'exécution semble être linéaire avec l'entier sur lequel on somme. Il m'a alors été recommandé, lors d'un séminaire où j'ai pu présenter les travaux de mon stage au laboratoire, d'étudier si cette différence de temps d'exécution pouvait être corrélée avec les différentes fréquences des processeurs. En réutilisant les données qui ont permis de tracer le graph de la figure 14, j'ai pu obtenir les régressions linéaires suivantes pour les deux processeurs :

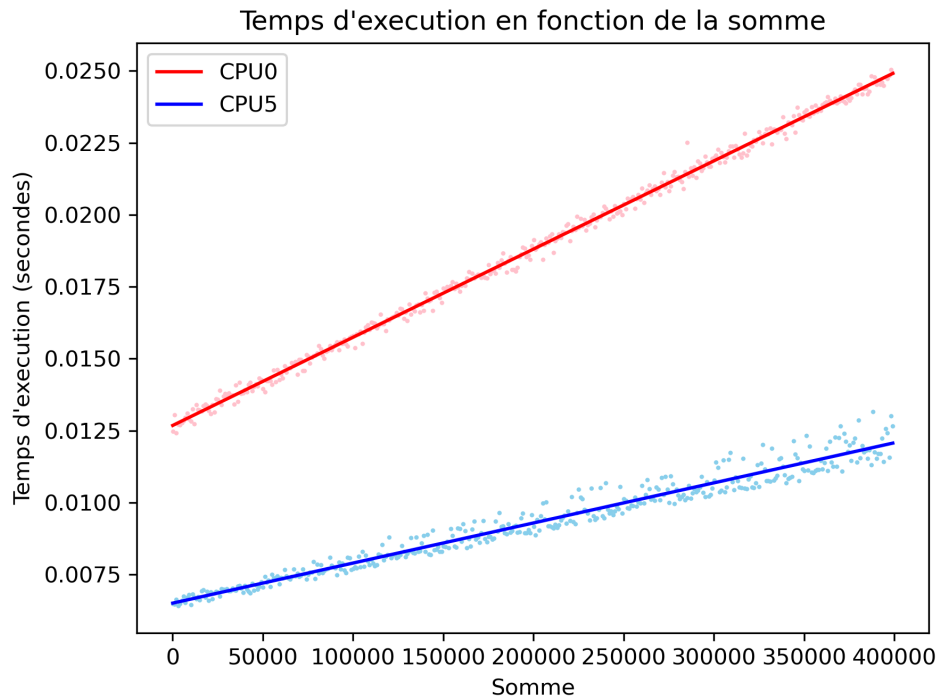


FIGURE 15 – Régression linéaire du temps d'exécution en fonction de l'entier sur lequel on réalise la somme

On obtient alors les régressions linéaires suivantes à l'aide d'un script `python` :

$$CPU0(n) = 3.065 \times 10^{-8}n + 0.0127$$

$$CPU5(n) = 1.393 \times 10^{-8}n + 0.0065$$

Les processeurs A53 sont à une fréquence de 1.5GHz, et les A72 à une fréquence de 2GHz. On peut donc voir que la pente de la régression linéaire est plus grande pour les A53 que pour les A72. Cela est cohérent avec le fait que les A53 sont moins puissants que les A72. Cependant, on ne retrouve pas le rapport de puissance entre les deux processeurs. En effet  $\frac{3.065}{1.393} = 2.200 \neq \frac{2}{1.5} = 1.333$  ce qui signifie que la différence de performance entre les deux processeurs n'est pas uniquement due à la différence de fréquence.

Cela est dû au fait que les processeurs A72 ont d'autres avantages comme :

- Un parallélisme des instructions qu'il peut exécuter (*3 way super scalar*) contrairement aux 2 instructions en parallèle des A53
- *Out of order execution*, qui permet l'exécution dans le désordre de certaines instructions, ce qui permet de ne pas attendre qu'une instruction soit terminée pour en exécuter une autre

Ces deux avantages permettent aux A72 d'être plus performants que les A53, et donc d'avoir un temps d'exécution plus faible pour une même somme.

Je n'ai cependant pas eu le temps d'étudier cela plus en profondeur, par exemple, en mesurant le temps d'une manière à ne pas prendre en compte le démarrage des tâches.

## Conclusion

Il faut une petite conclusion qui fait le taf

## Annexe

```

1 #
2 # Makefile for LITMUS-RT
3 #
4
5 obj-y = sched_plugin.o litmus.o \
6         preempt.o \
7         litmus_proc.o \
8         budget.o \
9         clustered.o \
10        jobs.o \
11        sync.o \
12        rt_domain.o \
13        edf_common.o \
14        fp_common.o \
15        fdso.o \
16        locking.o \
17        srp.o \
18        bheap.o \
19        binheap.o \
20        ctrldev.o \
21        uncachedev.o \
22        sched_gsn_edf.o \
23        sched_psn_edf.o \
24        sched_pfp.o \
25        sched_p_edf.o
26
27 obj-$(CONFIG_PLUGIN_CEDF) += sched_cedf.o
28 obj-$(CONFIG_PLUGIN_PFAIR) += sched_pfair.o
29
30 obj-$(CONFIG_FEATHER_TRACE) += ft_event.o ftdev.o
31 obj-$(CONFIG_SCHED_TASK_TRACE) += sched_task_trace.o
32 obj-$(CONFIG_SCHED_DEBUG_TRACE) += sched_trace.o
33 obj-$(CONFIG_SCHED_OVERHEAD_TRACE) += trace.o
34
35 obj-y += sched_pres.o
36
37 obj-y += reservations/

```

Listing 8 – linux/litmus/Makefile

```

1 #include <linux/module.h>
2 #include <linux/percpu.h>
3 #include <linux/sched.h>
4 #include <litmus/litmus.h>
5 #include <litmus/budget.h>
6 #include <litmus/edf_common.h>
7 #include <litmus/jobs.h>
8 #include <litmus/litmus_proc.h>
9 #include <litmus/debug_trace.h>
10 #include <litmus/preempt.h>
11 #include <litmus/rt_domain.h>
12 #include <litmus/sched_plugin.h>
13 #include <litmus/sched_trace.h>
14
15 struct p_edf_cpu_state {
16     rt_domain_t local_queues;
17     int cpu;
18     struct task_struct* scheduled;
19 };

```



```

20
21 static DEFINE_PER_CPU(struct p_edf_cpu_state, p_edf_cpu_state);
22
23 #define cpu_state_for(cpu_id) (&per_cpu(p_edf_cpu_state, cpu_id))
24 #define local_cpu_state() (this_cpu_ptr(&p_edf_cpu_state))
25 #define remote_edf(cpu) (&per_cpu(p_edf_cpu_state, cpu).local_queues)
26 #define remote_pedf(cpu) (&per_cpu(p_edf_cpu_state, cpu))
27 #define task_edf(task) remote_edf(get_partition(task))
28
29 static struct domain_proc_info p_edf_domain_proc_info;
30
31 static long p_edf_get_domain_proc_info(struct domain_proc_info **ret)
32 {
33     *ret = &p_edf_domain_proc_info;
34     return 0;
35 }
36
37 static void p_edf_setup_domain_proc(void)
38 {
39     int i, cpu;
40     int num_rt_cpus = num_online_cpus();
41
42     struct cd_mapping *cpu_map, *domain_map;
43
44     memset(&p_edf_domain_proc_info, 0, sizeof(p_edf_domain_proc_info));
45     init_domain_proc_info(&p_edf_domain_proc_info, num_rt_cpus, num_rt_cpus);
46     p_edf_domain_proc_info.num_cpus = num_rt_cpus;
47     p_edf_domain_proc_info.num_domains = num_rt_cpus;
48
49     i = 0;
50     for_each_online_cpu(cpu) {
51         cpu_map = &p_edf_domain_proc_info.cpu_to_domains[i];
52         domain_map = &p_edf_domain_proc_info.domain_to_cpus[i];
53
54         cpu_map->id = cpu;
55         domain_map->id = i;
56         cpumask_set_cpu(i, cpu_map->mask);
57         cpumask_set_cpu(cpu, domain_map->mask);
58         ++i;
59     }
60 }
61
62 /* This helper is called when task 'prev' exhausted its budget or when
63 * it signaled a job completion. */
64 static void p_edf_job_completion(struct task_struct *prev, int budget_exhausted)
65 {
66     sched_trace_task_completion(prev, budget_exhausted);
67     TRACE_TASK(prev, "job_completion(forced=%d).\n", budget_exhausted);
68
69     tsk_rt(prev)->completed = 0;
70     /* Call common helper code to compute the next release time, deadline,
71     * etc. */
72     prepare_for_next_period(prev);
73 }
74
75 /* Add the task 'tsk' to the appropriate queue. Assumes the caller holds the
76    ready lock.
77 */
78 static void p_edf_requeue(struct task_struct *tsk, struct p_edf_cpu_state *
79     cpu_state)
80 {

```

```

79     if (is_released(tsk, litmus_clock())) {
80         /* Uses __add_ready() instead of add_ready() because we already
81          * hold the ready lock. */
82         __add_ready(&cpu_state->local_queues, tsk);
83         TRACE_TASK(tsk, "added to ready queue on reschedule\n");
84     } else {
85         /* Uses add_release() because we DON'T have the release lock. */
86         add_release(&cpu_state->local_queues, tsk);
87         TRACE_TASK(tsk, "added to release queue on reschedule\n");
88     }
89 }
90
91 static int p_edf_check_for_preemption_on_release(rt_domain_t *local_queues)
92 {
93     struct p_edf_cpu_state *state = container_of(local_queues,
94                                                  struct p_edf_cpu_state,
95                                                  local_queues);
96
97     /* Because this is a callback from rt_domain_t we already hold
98      * the necessary lock for the ready queue. */
99
100    if (edf_preemption_needed(local_queues, state->scheduled)) {
101        preempt_if_preemptable(state->scheduled, state->cpu);
102        return 1;
103    }
104    return 0;
105 }
106
107 static long p_edf_activate_plugin(void)
108 {
109     int cpu;
110     struct p_edf_cpu_state *state;
111     for_each_online_cpu(cpu) {
112         TRACE("Initializing CPU%d...\n", cpu);
113         state = cpu_state_for(cpu);
114         state->cpu = cpu;
115         state->scheduled = NULL;
116         edf_domain_init(&state->local_queues,
117                        p_edf_check_for_preemption_on_release,
118                        NULL);
119     }
120
121     p_edf_setup_domain_proc();
122     return 0;
123 }
124
125 static long p_edf_deactivate_plugin(void)
126 {
127     destroy_domain_proc_info(&p_edf_domain_proc_info);
128     return 0;
129 }
130
131
132
133 static struct task_struct* p_edf_schedule(struct task_struct * prev)
134 {
135     struct p_edf_cpu_state *local_state = local_cpu_state();
136
137     /* next == NULL means "schedule background work". */
138     struct task_struct *next = NULL;
139

```

```

140     /* prev's task state */
141     int exists, out_of_time, job_completed, self_suspends, preempt, resched;
142
143     raw_spin_lock(&local_state->local_queues.ready_lock);
144
145     BUG_ON(local_state->scheduled && local_state->scheduled != prev);
146     BUG_ON(local_state->scheduled && !is_realtime(prev));
147
148     exists = local_state->scheduled != NULL;
149     self_suspends = exists && !is_current_running();
150     out_of_time = exists && budget_enforced(prev) && budget_exhausted(prev);
151     job_completed = exists && is_completed(prev);
152
153     /* preempt is true if task 'prev' has lower priority than something on
154     * the ready queue. */
155     preempt = edf_preemption_needed(&local_state->local_queues, prev);
156
157     /* check all conditions that make us reschedule */
158     resched = preempt;
159
160     /* if 'prev' suspends, it CANNOT be scheduled anymore => reschedule */
161     if (self_suspends) {
162         resched = 1;
163     }
164
165     /* also check for (in-)voluntary job completions */
166     if (out_of_time || job_completed) {
167         p_edf_job_completion(prev, out_of_time);
168         resched = 1;
169     }
170
171     if (resched) {
172         /* First check if the previous task goes back onto the ready
173         * queue, which it does if it did not self_suspend.
174         */
175         if (exists && !self_suspends) {
176             p_edf_requeue(prev, local_state);
177         }
178         next = __take_ready(&local_state->local_queues);
179     } else {
180         /* No preemption is required. */
181         next = local_state->scheduled;
182     }
183
184     local_state->scheduled = next;
185     if (exists && prev != next) {
186         TRACE_TASK(prev, "descheduled.\n");
187     }
188     if (next) {
189         TRACE_TASK(next, "scheduled.\n");
190     }
191
192     /* This mandatory. It triggers a transition in the LITMUS-RT remote
193     * preemption state machine. Call this AFTER the plugin has made a
194     * local scheduling decision.
195     */
196     sched_state_task_picked();
197
198     raw_spin_unlock(&local_state->local_queues.ready_lock);
199     return next;
200 }

```

```

201
202 static long p_edf_admit_task(struct task_struct *tsk)
203 {
204     if (task_cpu(tsk) == get_partition(tsk)) {
205         TRACE_TASK(tsk, "accepted by p_edf plugin.\n");
206         return 0;
207     }
208     return -EINVAL;
209 }
210
211 static void p_edf_task_new(struct task_struct *tsk, int on_runqueue,
212                           int is_running)
213 {
214     /* We'll use this to store IRQ flags. */
215     unsigned long flags;
216     struct p_edf_cpu_state *state = cpu_state_for(get_partition(tsk));
217     lt_t now;
218
219     TRACE_TASK(tsk, "is a new RT task %llu (on runqueue:%d, running:%d)\n",
220               litmus_clock(), on_runqueue, is_running);
221
222     /* Acquire the lock protecting the state and disable interrupts. */
223     raw_spin_lock_irqsave(&state->local_queues.ready_lock, flags);
224
225     now = litmus_clock();
226
227     /* Release the first job now. */
228     release_at(tsk, now);
229
230     if (is_running) {
231         /* If tsk is running, then no other task can be running
232          * on the local CPU. */
233         BUG_ON(state->scheduled != NULL);
234         state->scheduled = tsk;
235     } else if (on_runqueue) {
236         p_edf_requeue(tsk, state);
237     }
238
239     if (edf_preemption_needed(&state->local_queues, state->scheduled))
240         preempt_if_preemptable(state->scheduled, state->cpu);
241
242     raw_spin_unlock_irqrestore(&state->local_queues.ready_lock, flags);
243 }
244
245 static void p_edf_task_exit(struct task_struct *tsk)
246 {
247     unsigned long flags;
248     struct p_edf_cpu_state *state = cpu_state_for(get_partition(tsk));
249     raw_spin_lock_irqsave(&state->local_queues.ready_lock, flags);
250     rt_domain_t*      edf;
251
252     /* For simplicity, we assume here that the task is no longer queued
253      * anywhere else. This
254      * is the case when tasks exit by themselves; additional queue
255      * management is
256      * is required if tasks are forced out of real-time mode by other tasks
257      * . */
258
259     if (is_queued(tsk)){
260         edf = task_edf(tsk);
261         remove(edf, tsk);
262     }

```

```

259     }
260
261     if (state->scheduled == tsk) {
262         state->scheduled = NULL;
263     }
264
265     preempt_if_preemptable(state->scheduled, state->cpu);
266     raw_spin_unlock_irqrestore(&state->local_queues.ready_lock, flags);
267 }
268
269 /* Called when the state of tsk changes back to TASK_RUNNING.
270  * We need to requeue the task.
271  *
272  * NOTE: If a sporadic task is suspended for a long time,
273  * this might actually be an event-driven release of a new job.
274  */
275 static void p_edf_task_resume(struct task_struct *tsk)
276 {
277     unsigned long flags;
278     struct p_edf_cpu_state *state = cpu_state_for(get_partition(tsk));
279     lt_t now;
280     TRACE_TASK(tsk, "wake_up at %llu\n", litmus_clock());
281     raw_spin_lock_irqsave(&state->local_queues.ready_lock, flags);
282
283     now = litmus_clock();
284
285     if (is_sporadic(tsk) && is_tardy(tsk, now)) {
286         /* This sporadic task was gone for a "long" time and woke up past
287          * its deadline. Give it a new budget by triggering a job
288          * release. */
289         inferred_sporadic_job_release_at(tsk, now);
290         TRACE_TASK(tsk, "woke up too late.\n");
291     }
292
293     /* This check is required to avoid races with tasks that resume before
294      * the scheduler "noticed" that it resumed. That is, the wake up may
295      * race with the call to schedule(). */
296     if (state->scheduled != tsk) {
297         TRACE_TASK(tsk, "is being requeued\n");
298         p_edf_requeue(tsk, state);
299         if (edf_preemption_needed(&state->local_queues, state->scheduled))
300             {
301                 preempt_if_preemptable(state->scheduled, state->cpu);
302             }
303     }
304
305     raw_spin_unlock_irqrestore(&state->local_queues.ready_lock, flags);
306 }
307
308 static struct sched_plugin p_edf_plugin = {
309     .plugin_name      = "P-EDF",
310     .schedule         = p_edf_schedule,
311     .task_wake_up     = p_edf_task_resume,
312     .admit_task       = p_edf_admit_task,
313     .task_new         = p_edf_task_new,
314     .task_exit        = p_edf_task_exit,
315     .get_domain_proc_info = p_edf_get_domain_proc_info,
316     .activate_plugin   = p_edf_activate_plugin,
317     .deactivate_plugin = p_edf_deactivate_plugin,
318     .complete_job     = complete_job,

```

```

319 };
320
321 static int __init init_p_edf(void)
322 {
323     return register_sched_plugin(&p_edf_plugin);
324 }
325
326 module_init(init_p_edf);

```

Listing 9 – linux/litmus/sched\_p\_edf.c

```

1  # LITMUS^RT
2  #
3
4  #
5  # Scheduling
6  #
7  CONFIG_PLUGIN_PFAIR=y
8  # CONFIG_RELEASE_MASTER is not set
9  CONFIG_PREFER_LOCAL_LINKING=y
10 CONFIG_LITMUS_QUANTUM_LENGTH_US=1000
11 CONFIG_BUG_ON_MIGRATION_DEADLOCK=y
12 # end of Scheduling
13
14 #
15 # Real-Time Synchronization
16 #
17 CONFIG_NP_SECTION=y
18 CONFIG_LITMUS_LOCKING=y
19 # end of Real-Time Synchronization
20
21 #
22 # Performance Enhancements
23 #
24 CONFIG_ALLOW_EARLY_RELEASE=y
25 # CONFIG_EDF_TIE_BREAK_LATENESS is not set
26 CONFIG_EDF_TIE_BREAK_LATENESS_NORM=y
27 # CONFIG_EDF_TIE_BREAK_HASH is not set
28 # CONFIG_EDF_PID_TIE_BREAK is not set
29 # end of Performance Enhancements
30
31 #
32 # Tracing
33 #
34 CONFIG_FEATHER_TRACE=y
35 CONFIG_SCHED_TASK_TRACE=y
36 CONFIG_SCHED_TASK_TRACE_SHIFT=9
37 CONFIG_SCHED_OVERHEAD_TRACE=y
38 CONFIG_SCHED_OVERHEAD_TRACE_SHIFT=22
39 CONFIG_SCHED_DEBUG_TRACE=y
40 CONFIG_SCHED_DEBUG_TRACE_SHIFT=18
41 CONFIG_SCHED_DEBUG_TRACE_CALLER=y
42 # CONFIG_PREEMPT_STATE_TRACE is not set
43 # CONFIG_REPORT_TIMER_LATENCY is not set
44 # end of Tracing
45 # end of LITMUS^RT

```

Listing 10 – Partie du fichier .config liée a LITMUS<sup>RT</sup>

```

1 cpus {
2     #address-cells = <2>;

```

```

3      #size-cells = <0>;
4
5      cpu-map {
6          cluster0 {
7              core0 {
8                  cpu = <&cpu_10>;
9              };
10             core1 {
11                 cpu = <&cpu_11>;
12             };
13             core2 {
14                 cpu = <&cpu_12>;
15             };
16             core3 {
17                 cpu = <&cpu_13>;
18             };
19         };
20
21         cluster1 {
22             core0 {
23                 cpu = <&cpu_b0>;
24             };
25             core1 {
26                 cpu = <&cpu_b1>;
27             };
28         };
29     };
30
31     cpu_10: cpu@0 {
32         device_type = "cpu";
33         compatible = "arm,cortex-a53";
34         reg = <0x0 0x0>;
35         enable-method = "psci";
36         next-level-cache = <&l2_0>;
37         capacity-dmips-mhz = <485>;
38         clocks = <&cru ARMCLKL>;
39         #cooling-cells = <2>; /* min followed by max */
40         dynamic-power-coefficient = <100>;
41         cpu-idle-states = <&CPU_SLEEP &CLUSTER_SLEEP>;
42
43         l2_0: l2-cache {
44             compatible = "cache,arm,arch-cache";
45         };
46     };
47
48     cpu_11: cpu@1 {
49         device_type = "cpu";
50         compatible = "arm,cortex-a53";
51         reg = <0x0 0x1>;
52         enable-method = "psci";
53         next-level-cache = <&l2_0>;
54         capacity-dmips-mhz = <485>;
55         clocks = <&cru ARMCLKL>;
56         #cooling-cells = <2>; /* min followed by max */
57         dynamic-power-coefficient = <100>;
58         cpu-idle-states = <&CPU_SLEEP &CLUSTER_SLEEP>;
59     };
60
61     cpu_12: cpu@2 {
62         device_type = "cpu";
63         compatible = "arm,cortex-a53";

```

```

64         reg = <0x0 0x2>;
65         enable-method = "psci";
66         next-level-cache = <&l2_0>;
67         capacity-dmips-mhz = <485>;
68         clocks = <&cru ARMCLKL>;
69         #cooling-cells = <2>; /* min followed by max */
70         dynamic-power-coefficient = <100>;
71         cpu-idle-states = <&CPU_SLEEP &CLUSTER_SLEEP>;
72     };
73
74     cpu_l3: cpu@3 {
75         device_type = "cpu";
76         compatible = "arm,cortex-a53";
77         reg = <0x0 0x3>;
78         enable-method = "psci";
79         next-level-cache = <&l2_0>;
80         capacity-dmips-mhz = <485>;
81         clocks = <&cru ARMCLKL>;
82         #cooling-cells = <2>; /* min followed by max */
83         dynamic-power-coefficient = <100>;
84         cpu-idle-states = <&CPU_SLEEP &CLUSTER_SLEEP>;
85     };
86
87     cpu_b0: cpu@100 {
88         device_type = "cpu";
89         compatible = "arm,cortex-a72";
90         reg = <0x0 0x100>;
91         enable-method = "psci";
92         next-level-cache = <&l2_1>;
93         capacity-dmips-mhz = <1024>;
94         clocks = <&cru ARMCLKB>;
95         #cooling-cells = <2>; /* min followed by max */
96         dynamic-power-coefficient = <436>;
97         cpu-idle-states = <&CPU_SLEEP &CLUSTER_SLEEP>;
98
99         l2_1: l2-cache {
100             compatible = "cache,arm,arch-cache";
101         };
102     };
103
104     cpu_b1: cpu@101 {
105         device_type = "cpu";
106         compatible = "arm,cortex-a72";
107         reg = <0x0 0x101>;
108         enable-method = "psci";
109         next-level-cache = <&l2_1>;
110         capacity-dmips-mhz = <1024>;
111         clocks = <&cru ARMCLKB>;
112         #cooling-cells = <2>; /* min followed by max */
113         dynamic-power-coefficient = <436>;
114         cpu-idle-states = <&CPU_SLEEP &CLUSTER_SLEEP>;
115     };
116     ...
117 }

```

Listing 11 – Modifications apportées au fichier rk3399.dtsi

```

1  /*
2  * litmus/rm_common.c
3  */
4  #include <linux/percpu.h>

```



```

5 #include <linux/sched.h>
6 #include <linux/list.h>
7
8 #include <litmus/litmus.h>
9 #include <litmus/sched_plugin.h>
10 #include <litmus/sched_trace.h>
11 #include <litmus/debug_trace.h>
12
13 #include <litmus/rm_common.h>
14
15
16 /* rm_higher_prio - returns true if first has a higher RM priority
17 *                  than second. Deadline ties are broken by PID.
18 *
19 * both first and second may be NULL
20 */
21 int rm_higher_prio(struct task_struct* first,
22                   struct task_struct* second)
23 {
24     struct task_struct *first_task = first;
25     struct task_struct *second_task = second;
26
27     /* There is no point in comparing a task to itself. */
28     if (first && first == second) {
29         TRACE_TASK(first,
30                    "WARNING: pointless edf priority comparison.\n");
31         return 0;
32     }
33
34
35     /* check for NULL tasks */
36     if (!first || !second)
37         return first && !second;
38
39
40     if (shorter_exec_time(first_task, second_task)) {
41         return 1;
42     }
43     else if (get_rt_period(first_task) == get_rt_period(second_task)) {
44         /* Need to tie break. All methods must set pid_break to 0/1 if
45          * first_task does not have priority over second_task.
46          */
47         int pid_break;
48
49         /* CONFIG_EDF_PID_TIE_BREAK */
50         pid_break = 1; // fall through to tie-break by pid;
51
52
53         /* Tie break by pid */
54         if(pid_break) {
55             if (first_task->pid < second_task->pid) {
56                 return 1;
57             }
58             else if (first_task->pid == second_task->pid) {
59                 /* If the PIDs are the same then the task with the
60                  * inherited priority wins.
61                  */
62                 if (!second->rt_param.inh_task) {
63                     return 1;
64                 }
65             }

```

```

66         }
67     }
68     return 0; /* fall-through. prio(second_task) > prio(first_task) */
69 }
70
71 int rm_ready_order(struct bheap_node* a, struct bheap_node* b)
72 {
73     return rm_higher_prio(bheap2task(a), bheap2task(b));
74 }
75
76 void rm_domain_init(rt_domain_t* rt, check_resched_needed_t resched,
77                     release_jobs_t release)
78 {
79     rt_domain_init(rt, rm_ready_order, resched, release);
80 }
81
82
83 /* need_to_preempt - check whether the task t needs to be preempted
84 *                    call only with irqs disabled and with ready_lock acquired
85 *                    THIS DOES NOT TAKE NON-PREEMPTIVE SECTIONS INTO ACCOUNT!
86 */
87 int rm_preemption_needed(rt_domain_t* rt, struct task_struct *t)
88 {
89     /* we need the read lock for edf_ready_queue */
90     /* no need to preempt if there is nothing pending */
91     if (!__jobs_pending(rt))
92         return 0;
93     /* we need to reschedule if t doesn't exist */
94     if (!t)
95         return 1;
96
97     /* NOTE: We cannot check for non-preemptibility since we
98     *        don't know what address space we're currently in.
99     */
100
101     /* make sure to get non-rt stuff out of the way */
102     return !is_realtime(t) || rm_higher_prio(__next_ready(rt), t);
103 }

```

Listing 12 – litmus/rm\_common.c

```

1  #!/bin/bash
2  start="$(date +%s.%N)"
3  $@
4  end="$(date +%s.%N)"
5  diff=$(awk "BEGIN { print $end - $start }")
6  echo "$diff" >&2

```

Listing 13 – Script de mesure du temps d'exécution

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <string.h>
3  #include <stdlib.h>
4  #include <arm_neon.h>
5
6
7  int simd_test(int array_size){
8      float32x4_t vec = vdupq_n_f32(0.1f);
9
10     float array[array_size];
11     float result[array_size];

```

```

12     float sum = 0.0f;
13
14     for (int i = 0; i < array_size; i++) {
15         array[i] = (float)i;
16     }
17
18     for (int i = 0; i < array_size; i += 4) {
19         if (i + 3 < array_size) { // Check bounds to avoid going over the end eof
20             the array
21             float32x4_t data = vld1q_f32(&array[i]);
22             float32x4_t result_vec = vmulq_f32(data, vec);
23             vst1q_f32(&result[i], result_vec);
24         }
25
26         for (int i = 0; i < array_size; i++) {
27             sum += result[i];
28         }
29
30         printf("Sum: %f\n", sum);
31
32         return 0;
33     }
34
35     int for_loop_sum(int range)
36     {
37         uint64_t k;
38         volatile uint64_t c = 0;
39         for(k = 0; k < range; k++){
40             c += k;
41         }
42         return 0;
43     }
44
45
46
47
48     int main(int argc, char *argv[]) {
49
50         int argument;
51
52         if (argc < 2){
53             printf("Usage : %s [options] \n", argv[0]);
54             return 1;
55         }
56
57
58         for(int i = 1; i < argc; i++){
59             if(strcmp(argv[i], "-h") == 0 || strcmp(argv[i], "---help") == 0){
60                 //Display of help message
61                 printf("Usage : %s [options]\n", argv[0]);
62                 printf("Options : \n");
63                 printf("-h or --help Display this message\n");
64                 printf("--simd [arraySize] runs multiple simd operations\n");
65                 printf("--sum [range] runs a sum up to 'range'\n");
66             } else if (strcmp(argv[i], "--simd") == 0){
67                 if (i+1<argc){
68                     argument = atoi(argv[i+1]);
69                     printf("running simd_test with arraysize = %i\n", argument);
70                     return simd_test(argument);
71                 } else {

```

```
72         printf("--simd requires an array size on which the operations will  
73             be performed\n");  
74         return 1; //early return, incorrect arguments  
75     }  
76     else if (strcmp(argv[i], "--sum") == 0){  
77         if (i+1<argc){  
78             argument = atoi(argv[i+1]);  
79             printf("running for_loop_sum with range = %i\n", argument);  
80             return for_loop_sum(argument);  
81         } else {  
82             printf("--sum requires an range up to which the operations will be  
83                 performed\n");  
84             return 1; //early return, incorrect arguments  
85         }  
86     }  
87 }
```

Listing 14 – exec-time-tester.c

## Table des figures

1	Architecture du processeur RK3399 . . . . .	8
2	Terminal série via minicom connecté à la carte . . . . .	9
3	Interface de configuration du noyau . . . . .	10
4	Compilation croisée du noyau Linux . . . . .	11
5	Architecture de LITMUS <sup>RT</sup> . . . . .	14
6	Tracé de l'ordonnancement réel de C-EDF avec 8 tâches sur les 6 processeurs . . . . .	15
7	Exemple de EDF à 2 tâches . . . . .	15
8	Ordonnancement de deux tâches avec P-EDF . . . . .	16
9	Exemple d'ordonnancement avec défauts . . . . .	17
10	Exemple d'ordonnancement de deux tâches par RM . . . . .	18
11	Exemple d'ordonnancement via RM avec un offset sur une tâche . . . . .	18
12	Exemple d'ordonnancement d'un grand ensemble de tâches via RM . . . . .	19
13	Exemple d'ordonnancement de tâches non-ordonnancables par RM . . . . .	19
14	Temps d'exécution en fonction de l'entier sur lequel on réalise la somme . . . . .	21
15	Régression linéaire du temps d'exécution en fonction de l'entier sur lequel on réalise la somme . . . . .	21

## Listings

1	Téléversement de l'image sur la carte microSD . . . . .	9
2	Compilation sur plusieurs processeurs . . . . .	10
3	Retour sur un commit tagé . . . . .	11
4	Comment lister les tags . . . . .	11
5	Variables pour la compilation croisée du noyau Linux . . . . .	11
6	Compilation croisée du noyau Linux . . . . .	12
7	Fonction <code>rm_domain_init</code> . . . . .	17
8	<code>linux/litmus/Makefile</code> . . . . .	24
9	<code>linux/litmus/sched_p_edf.c</code> . . . . .	24
10	Partie du fichier <code>.config</code> liée à LITMUS <sup>RT</sup> . . . . .	30
11	Modifications apportées au fichier <code>rk3399.dtsi</code> . . . . .	30
12	<code>litmus/rm_common.c</code> . . . . .	32
13	Script de mesure du temps d'exécution . . . . .	34
14	<code>exec-time-tester.c</code> . . . . .	34

## Références

- [1] Antoine Bertout, Joël Goossens, Emmanuel Grolleau, and Xavier Poczekajlo. Workload assignment for global real-time scheduling on unrelated multicore platforms. In *Proceedings of the 28th International Conference on Real-Time Networks and Systems*, pages 139–148, 2020.
- [2] B Brandenburg and J Anderson. Feather-trace : A lightweight event tracing toolkit. In *Proceedings of the third international workshop on operating systems platforms for embedded real-time applications*, pages 19–28. Citeseer, 2007.
- [3] Bjorn B Brandenburg. *Scheduling and locking in multiprocessor real-time operating systems*. PhD thesis, The University of North Carolina at Chapel Hill, 2011.
- [4] Nick Desaulniers. Submitting your first patch to the linux kernel and responding to feedback. <https://nickdesaulniers.github.io/blog/2017/05/16/submitting-your-first-patch-to-the-linux-kernel-and-responding-to-feedback/>, 2021. Accessed : 2021-05-01.

## Glossaire

**bootloader** court programme chargé au démarrage de l'ordinateur initialisant le système d'exploitation. 9

**checksum md5** algorithme de hachage cryptographique de 128 bits permettant de produire un résultat (appelé aussi empreinte) à partir d'un fichier. 20

**cluster** ensemble interconnecté de plusieurs processeurs. 8

**git** système de gestion de versions décentralisé, utilisé pour suivre les modifications apportées à des fichiers sources dans un projet de développement logiciel. 9, 10, 11

**ordonnancement** ou *scheduling* est l'activité qui consiste à affecter des ressources à des tâches. 5

**ordonnanceur** ou *scheduler* est un composant d'un système d'exploitation chargé de gérer l'ordonnancement des processus. 5, 14

**plateforme hétérogène** système formé d'un ensemble de processeurs différents. 5

**préemption** processus par lequel un système d'exploitation interrompt temporairement l'exécution d'une tâche en cours pour donner la priorité à une autre tâche de plus haute priorité. 15

**processeur** ou *CPU* est un composant présent dans tout ordinateur. Il est chargé d'effectuer les calculs et de gérer les flux de données. 15

**SHRIMP** *Scheduling of Real-Time Heterogeneous Multiprocessor Platform* ou Ordonnancement Temps réel de Plateforme Multiprocesseur Hétérogène. 5

**SOC** ou *Système On a Chip* est un circuit intégré qui rassemble sur une même puce plusieurs composants d'un ordinateur. 8