



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Scuola di Ingegneria

Corso di Laurea in Ingegneria Informatica

Software Engineering for Embedded Systems
Project work

Real-time Scheduling Simulator

Edoardo Sarri

7173337

Giugno 2025

Indice

1	Introduzione	4
1.1	Capacità	4
1.2	Utilizzo	4
2	Analisi	6
2.1	Componenti	6
2.1.1	Task	6
2.1.2	Chunk	6
2.1.3	Taskset	6
2.1.4	Risorse	6
2.1.5	CPU	6
2.1.6	Scheduler	6
2.1.7	Protocollo di accesso alle risorse	7
2.2	Class diagram	7
3	Implementazione	8
3.1	Scheduler	8
3.1.1	Rate Monotonic	9
3.1.2	Earlist Deadline First	10
3.1.3	Test	11
3.2	Resource Access Protocol	11
3.2.1	Priority Ceiling Protocol	12
3.3	Fault injection	12
3.4	Utilità	12
3.4.1	Loggin	12
3.4.2	Clock	12
3.4.3	Sampling dei tempi	13
3.4.4	Eccezioni	13
4	Dubbi	14
4.1	Domande	14

Elenco delle figure

2.1	Class diagram.	7
3.1	Sequence Diagram scheduler	10

1 Introduzione

Il progetto vuole modellare e implementare un sistema in Java che permetta di generare tracce di un'esecuzione a partire dalla definizione di un taskset con o senza risorse da usare in mutua esclusione. Le eventuali risorse sono gestite da un protocollo di accesso alle risorse.

Ogni traccia è definita come una sequenza di coppie $\langle \text{tempo}, \text{evento} \rangle$, dove un *evento* può essere: rilascio di un job di un task; acquisizione/rilascio di un semaforo da parte di un job di un task; completamento di un chunk; completamento di un job di un task.

1.1 Capacità

A partire da un taskset, il sistema ha le capacità di:

- Generare la traccia di esecuzione del taskset schedulato tramite un dato algoritmo di scheduling (i.e., Rate Monotonic e Earliest Deadline First) e ed un eventuale protocollo di accesso alle risorse (i.e., Priority Ceiling Protocol).
- Rilevare eventuali deadline miss. Se al termine del proprio periodo, un task non ha completato un tutti i chunk di cui è composto allora il sistema lo evidenzia e si arresta.
- Introdurre e rilevare un additional execution time in un chunk. Questo modella un tempo di computazione di un chunk maggiore (o minore) di quello che ci aspettiamo, cioè maggiore del WCET.

1.2 Utilizzo

Nei prossimi punti vediamo degli accorgimenti che sono utili per far utilizzare il sistema nel modo corretto.

- Gli elementi del sistema, come chunk, task, taskset, scheduler e protocollo di accesso alle risorse, devono essere definiti all'interno del main. Una volta definito tutto si deve chiamare il metodo `schedule` sullo scheduler.
- Il tempo all'interno del sistema è statico. Per questo motivo si suggerisce di chiamare `schedule` una volta ogni esecuzione del main.

- Qualunque tempo si richiesto per inizializzare gli oggetti (e.g., execution time, periodo, overhrad dell'execution time del task) devono essere campionati tramite un'implementazione di `Sample`. Un tale oggetto deve essere passato al metodo statico `sample` del wrapper `SampleDuration`. Oltre alle distribuzioni introdotte da Sirio è presente anche l'implementazione `ConstantSampler`, che definisce un campionamento costante.
- I tempi devono essere passati al sistema e letti da esso in milli secondi. Il sistema li gestisce in nanosecondi per avere un'alta precisione.

2 Analisi

In questo capitolo analizziamo la struttura del progetto, partendo dai suoi componenti e definendo la loro relazione.

2.1 Componenti

2.1.1 Task

Un task è definito da: un insieme di Chunk; una deadline; una priorità nominale e dinamica; un pattern di rilascio.

Non ci interessa definire un activation time perché vogliamo considerare il caso pessimo: l'activation time sarà uguale per tutti i task e coinciderà con l'istante iniziale.

2.1.2 Chunk

Un chunk, cioè una computazione atomica del task. È definito da: una distribuzione del tempo di esecuzione previsto e un tempo di esecuzione effettivo; un'eventuale richiesta di risorse da usare in mutua esclusione (da acquisire prima dell'esecuzione e rilasciare subito dopo).

2.1.3 Taskset

È un insieme di task. È l'oggetto principale gestito dallo scheduler.

2.1.4 Risorse

Sono le risorse da utilizzare in mutua esclusione. Ogni risorsa è gestita da un semaforo binario, quindi può essere posseduta da un solo task alla volta.

2.1.5 CPU

È l'unità di elaborazione. Supponiamo essere unica.

2.1.6 Scheduler

È il componente che assegna un task al processore. Sono stati implementati Rate Monotonic (RM) e Earliest Deadline First (EDF).

2.1.7 Protocollo di accesso alle risorse

È il meccanismo che garantisce la mutua esclusione di una risorsa. È stato implementato Priority Ceiling Protocol (PCP).

2.2 Class diagram

Per capire meglio la struttura del progetto, analizziamo il diagramma delle classi in Figura 2.1.

In questo modello sono definiti solo i campi che definiscono i vari componenti; per chiarezza del sistema non sono stati infatti introdotti gli oggetti necessari all'implementazione.

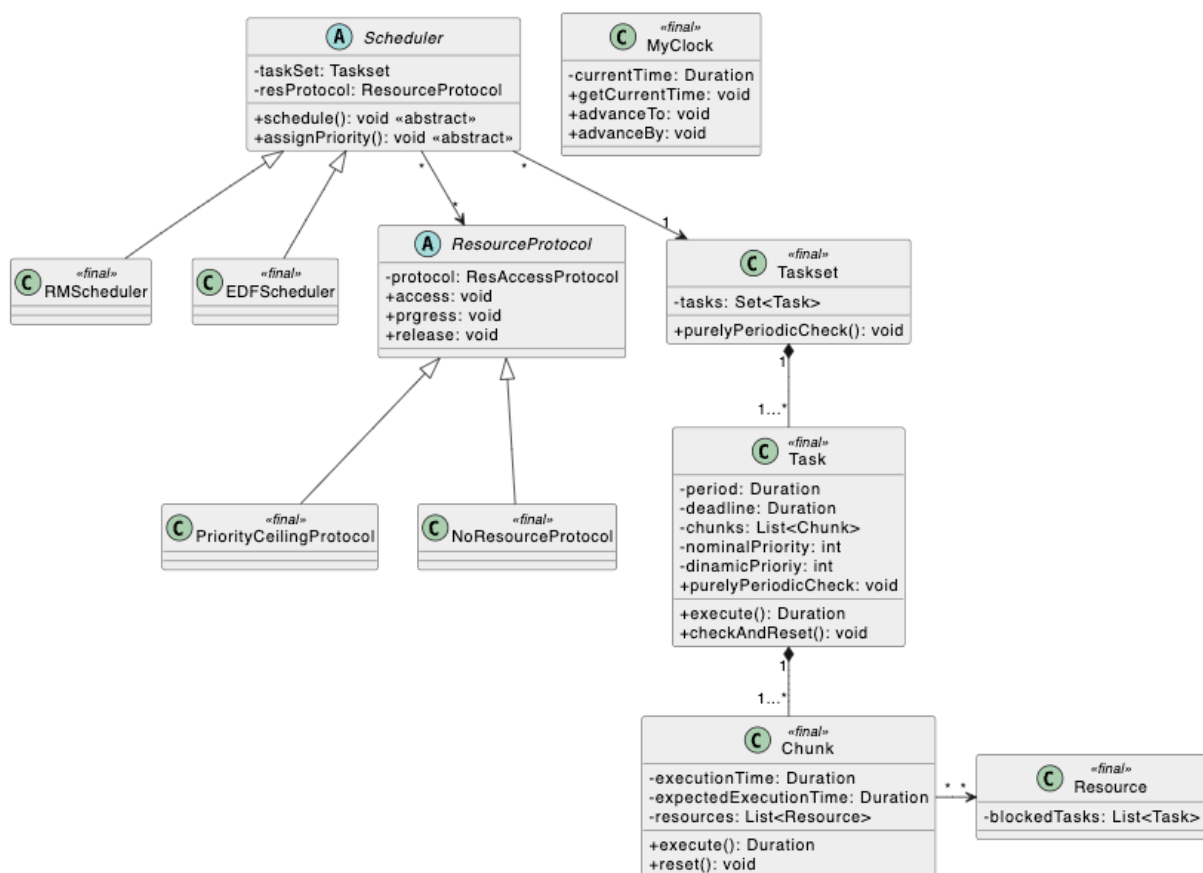


Figura 2.1: Class diagram.

3 Implementazione

L'implementazione deve rappresentare una simulazione deterministica. Per questo motivo non sono stati usati tread (oggetti Java Thread), la gestione del tempo avviene in modo discreto.

3.1 Scheduler

Ogni possibile implementazione di un algoritmo di scheduling è un'estensione della classe `Scheduler`. Questo permette di definire i comportamenti comuni a tutti gli scheduler e di astrarre future implementazioni.

Per l'implementazione, oltre a ciò che definisce uno scheduler (i.e., `taskSet` e l'eventuale protocollo di accesso alle risorse), è stato necessario mantenere una lista di task pronti `readyTask` e una di task bloccati `blockedTask`. Inoltre è necessario mantenere un riferimento all'ultimo task che è andato in esecuzione.

L'implementazione della logica di scheduling è la stessa sia per RM che per EDF: il metodo `schedule` con i metodi helper necessari sono stati, per questo motivo, inseriti all'interno della classe base. Ogni implementazione concreta deve definire alcuni aspetti usati poi nella logica. Per modellare questo principio è stato usato il Template Method pattern: il metodo `schedule` è dichiarato pubblico e `final` in modo che non possa essere modificato dalle implementazioni, mentre gli hooks chiamati al suo interno sono dichiarati `abstract` e `protected`.

Quando uno scheduler viene creato oltre a assegnare il taskset e il protocollo di accesso alle risorse, vengono inizializzate le strutture relative al protocollo. La scelta di fare questo assegnamento qua e non nel costruttore della classe dedicata al protocollo è dovuta alle dipendenze: per come è stato implementato il sistema, l'oggetto principale (e anche l'ultimo che deve essere istanziato) è lo scheduler, e quindi è il protocollo si basa su di esso.

Per gestire i tempi rilevanti, cioè quelli in cui lo scheduler deve prendere il controllo del sistema per rivere la propria politica di scheduling, è delegata alla struttura `readyTasks`. Nell'intervallo tra un periodo e il successivo infatti lo scheduler non fa altro che mandare in esecuzione uno dopo l'altro il task a priorità maggiore. Gli eventi rilevanti sono l'unione ordinata dei multipli di ciascun periodo fino al minimo comune multiplo dei periodi oppure fino a 10 volte il periodo maggiore (per semplicità del caso sia molto oneroso generare questa lista).

Per capire i passaggi che esegue la simulazione consideriamo e analizziamo il sequence diagram di Figura 3.1:

- `assignPriority`
Assegna le priorità secondo l'implementazione in questione. È dichiarato astratto in `Scheduler` e deve essere implementato dalle classi concrete.
- `initStructure`
Inizializza le strutture dati usate dalla simulazione: la lista di task pronti, e la lista di eventi importanti.
- `checkFeasibility`
Controlla se è possibile, o meglio se non è possibile (e.g., per RM), schedulare il taskset secondo i test di schedulabilità implementati: per RM utilizza l'hyperbolic bound; per EDF valuta se il fattore di utilizzo è maggiore o minore dell'unità.
- `Task.execute`
È il metodo che manda in esecuzione sistema per un tempo limitato. Questo tempo va dal tempo attuale fino al prossimo evento significativo.
- `access-progress-release`
Sono i metodi che definiscono il protocollo di accesso alle risorse. I dettagli implementativi sono specificati nel Paragrafo 3.2.
- `Chunk.execute`
Definisce l'esecuzione del singolo chunk. In particolare si occupa della fase di logging.
- `relasePeriodTasks`
Si occupa di rilasciare i task nel momento in cui scocca il suo periodo. Inoltre controlla che quei task abbiano finito di eseguire ed eventualmente solleva una `DeadlineMissException`.
- `reset`
Durante l'esecuzione lo stato dei task e dei chunk cambia per riflettere informazioni relative all'esecuzione. Con questo metodo si vuole riportare i task e chunk al loro stato iniziale.

3.1.1 Rate Monotonic

Vediamo come sono implementati i metodi astratti della classe `Scheduler` in RM, cioè quelli che definiscono il suo comportamento rispetto agli altri scheduler.

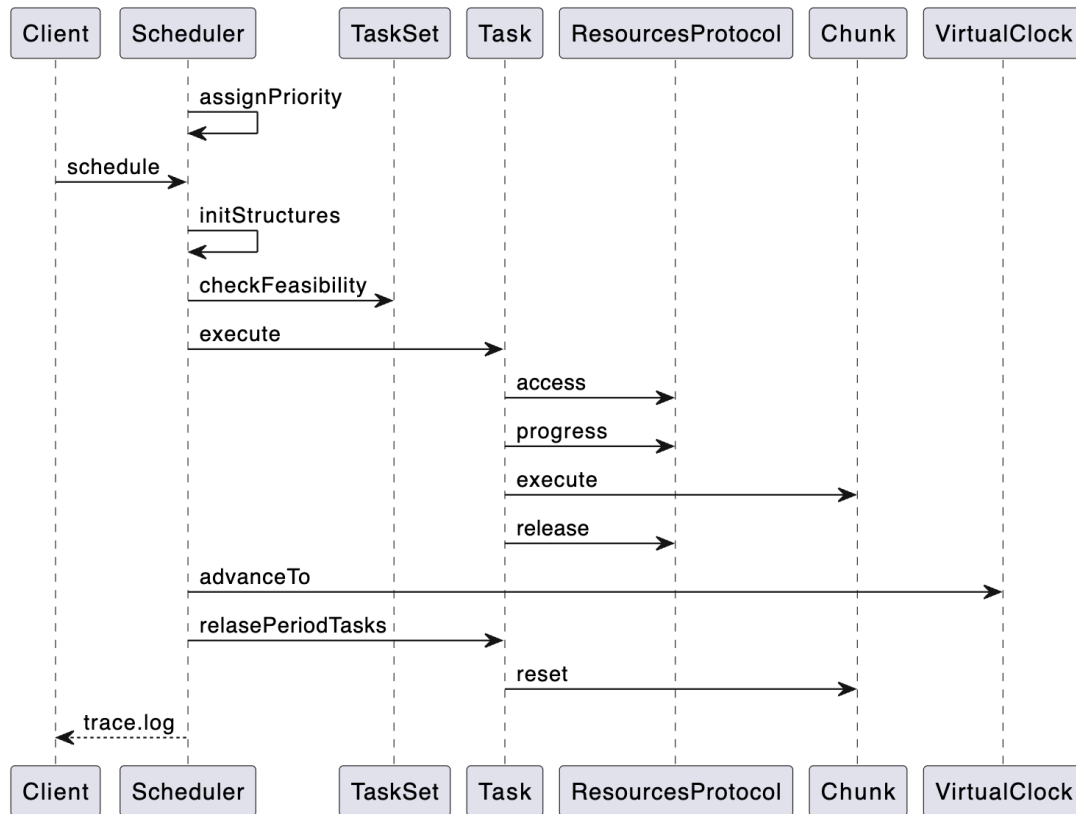


Figura 3.1: Sequence Diagram scheduler

- **checkFeasibility**
Viene controllato l'hyperbolic bound. È stato deciso di non considerare il test di Lui & Layland visto che questo non è tight: se un taskset non risulta schedulabile secondo questo test, l'hyperbolic bound potrebbe definire che è schedulabile.
- **assignPriority**
Assegna la priorità in modo inverso rispetto alla durata del periodo.
- **addReadyTask**
Siccome la lista dei task pronti per l'esecuzione è ordinata in modo dinamica (visto che è implementata come un *TreeSet* $< Task >$ con un comparatore) secondo la priorità dinamica, aggiunge semplicemente il task a tale lista.

3.1.2 Earlist Deadline First

Vediamo come sono implementati i metodi astratti della classe Scheduler in EDF, cioè quelli che definiscono il suo comportamento rispetto agli altri scheduler.

- **checkFeasibility**
Viene controllato che il fattore di utilizzo del taskset sia minore o uguale a 1.

- `assignPriority`
Assegna la priorità in modo inverso rispetto alla durata della deadline.
- `addReadyTask`
Aggiunge il task alla lista dei task pronti e poi la riordina secondo la prossima deadline. Il metodo che stabilisce la prossima deadline è `Task.nextDeadline`.

3.1.3 Test

Consideriamo situazioni diverse:

- Schedulabile, senza risorse
Il test esegue l'hyperbolic bound test che passa; siccome il test è sufficiente sappiamo che la sua accettazione ci assicura che il taskset sia schedulabile da RM. A questo punto oltre a verificare che schedulare il taskset non sollevi un'eccezione, è stata valutata a mano la sequenza di tracce generata.
- Non schedulabile, senza risorse
È stato preso in questo caso un taskset con fattore di utilizzo maggiore di 1: in questo modo sicuramente la schedulabilità non deve passare. Dopo aver verificato che l'hyperbolic test non passi, verifichiamo che vengano sollevate le corrette eccezioni.
- Schedulabile e non schedulabile, con risorse
Sono state presi dei task generati tramite chatGPT. Ci siamo accertati che quello generato dal modello di OpenAI rispetti quanto detto verificando il sollevamento o meno di eccezioni. Potrebbero essere implementati i test di schedulabilità estesi per risolvere questo problema.

3.2 Resource Access Protocol

Ogni implementazione di un protocollo di accesso alle risorse deve estendere la classe `ResourceProtocol`.

L'idea iniziale era di implementare il concetto astratto di protocollo di accesso tramite un'interfaccia, ma vista la necessità di mantenere un riferimento allora scheduler nel protocollo si è introdotto questo campo nella classe base.

I metodi definiti da questa classe astratta sono le operazioni che devono essere svolte da un protocollo di questo tipo: deve gestire la fase di accesso, progresso e rilascio. Definisce anche il metodo `initStructures` che ha il compito di inizializzare le strutture dati usate dal protocollo.

Oltre a questi metodi è dichiarato un metodo `initStructures` che inizializza le strutture necessarie al protocollo.

3.2.1 Priority Ceiling Protocol

Tralasciando quello che fanno i metodi di accesso, progresso e rilascio, che riflettono quanto ci dice la teoria, in questo classe le strutture usate sono prevalentemente due:

- `ceiling`
È una mappa che associata ad ogni risorsa il suo ceiling, cioè la massima priorità nominale dei task che usano quella risorsa.
- `busyResources`
È una lista delle risorse che sono occupate da un qualche task.

3.3 Fault injection

Per implementare il fault injection di un additional execution time in un chunk è stato previsto un altro costruttore che prendesse, oltre ai parametri previsti, anche un `overheadExecutionTime`.

Il motivo per non introdurre una classe che eseguisse l'injection è stato che un chunk nella realtà nasce con il suo execution time e non ci sono altre entità che aumentano quello campionato; il costruttore vuole modellare questa idea.

3.4 Utilità

Vediamo la scelta su alcuni componenti di utilità.

3.4.1 Login

Per il logging è stato implementato un semplice logging su un file e viene rappresentato come una sequenza di coppie $\langle \text{evento}, \text{tempo} \rangle$.

Il file di destinazione delle tracce loggate è `trace.log`.

3.4.2 Clock

Il tempo all'interno del sistema è gestito globalmente: ad ogni esecuzione del main il tempo viene resettato. Questa scelta è dovuta al fatto che praticamente tutti gli oggetti devono accedere al clock del sistema; in questo modo si evita di passarlo ogni volta nei vari metodi chiamati a cascata. L'implementazione è stata fatta tramite il pattern Singleton.

A causa della staticità si consiglia di usare eseguire una sola simulazione per esecuzione. C'è la possibilità di resettarlo manualmente (tramite `MyClock.reset()`); questa possibilità è stata introdotto per i test.

Il clock del sistema è rappresentato dalla classe `MyClock`. Questa non fa altro che mantenere il tempo assoluto ed esporre due metodi che permettono di avanzare di un dato intervallo temporale e avanzare fino a un determinato tempo.

Il tempo è gestito tramite oggetti di tipo `Duration`, classe di `java.time` che implementa oggetti immutabili e che permettono una facile gestione del tempo.

In particolare il tempo deve essere considerato dall'utente (i.e., passato in input e restituito poi in output) in millisecondi, ma il sistema lo gestisce tramite i nanosecondi. Questo permette di lavorare con millisecondi frazionari quando si campiona dalle distribuzioni di Sirio.

La stampa all'interno del file di log `trace.log` nel formato corretto è implementata nel metodo `Utils.printCurrentTime`.

3.4.3 Sampling dei tempi

Quando si deve definire i tempi che definiscono i vari componenti del sistema, cioè come il periodo, la deadline, l'execution time di un chunk, si usa un campionamento da una data distribuzione.

Le distribuzioni sono implementate dalla libreria Sirio; oltre a quelle definite dalla libreria è stata implementata la classe `ConstantSampler`, che permette di gestire tempi costanti, mantenendo l'astrazione della libreria Sirio.

I sampler di Sirio restituiscono oggetti di tipo `BigDecimal`. Come detto nel paragrafo sopra il sistema gestisce il tempo come oggetti di tipo `Duration`. Per implementare questo meccanismo è stata implementata la classe `SampleDuration`, che preso un `Sampler` restituisce il rispettivo tempo in nanosecondi.

3.4.4 Eccezioni

Durante l'esecuzione si possono verificare dei problemi, più o meno previsti. Questi sono gestiti tramite eccezioni; questo permette in futuro di cambiare o aggiungere un comportamento del sistema quando si verificano determinate situazioni.

Le eccezioni implementate e utili sono:

- `DeadlineMissedException`
Viene sollevata quando un task non rispetta la deadline. Il sistema non la gestisce, ma la propaga fino al main: in questo modo se e quando si verifica questo problema, viene stampata in `trace.log` e la simulazione si arresta.
- `AccessResourceProtocolException`
Viene sollevata quando un task viene bloccato dal metodo `access` del protocollo di accesso.

4 Dubbi

4.1 Domande

- Generazione lista eventi con multipli. vedi test `generateMultiplesUpToLCM4`. metterlo nella relazione (sopra la descrizione dei passi di schedule).
- PCP con EDF. Quale è la priorità nominale dei task e quindi come definire il ceiling di un semaforo?
- Nella relazione devo mettere anche aspetti implementativi o solo cosa fa il sistema?
- Più schedule in un'esecuzione in un solo main.

Bibliografia

- [1] Laura Carnevali. *Appunti slides Software Engineering for Embedded System*.
- [2] *chatGTP*.
- [3] *documentazione Java, oracle*. <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/overview-summary.html>.