



TÓPICOS ESPECIAIS – SISTEMAS EMBARCADOS

PROGRAMAÇÃO PARALELA E TEMPO REAL

PROF. JOSENALDE OLIVEIRA

josenalde.oliveira@ufrn.br

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS - UFRN

Agregando o paradigma paralelo ao *toolbox dev*



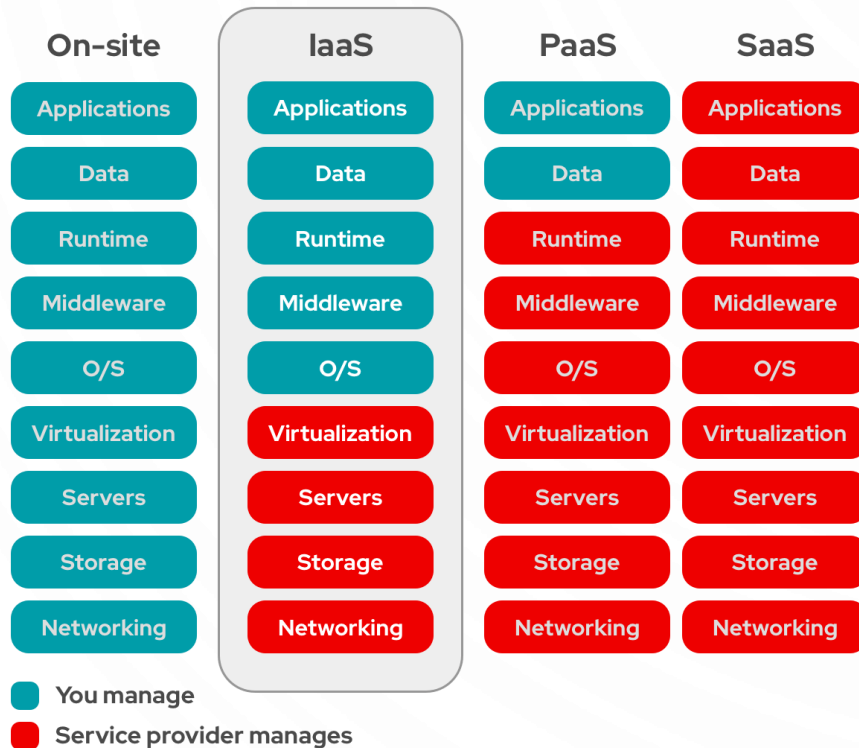
<https://www.youtube.com/watch?v=8-uPCmHX3U0>

Kilobots (Harvard)

FENDT Xaver

Objetivos gerais ao usar programação paralela

- Reduzir o tempo para solucionar um problema
- Resolver problemas mais complexos E de maior dimensão
 - Utilizar infraestrutura (processadores, memória) não local (IaaS/PaaS)
- Aumentar métricas típicas de HPC (*high performance computing*): FLOPS...



Exemplo: NPAD UFRN

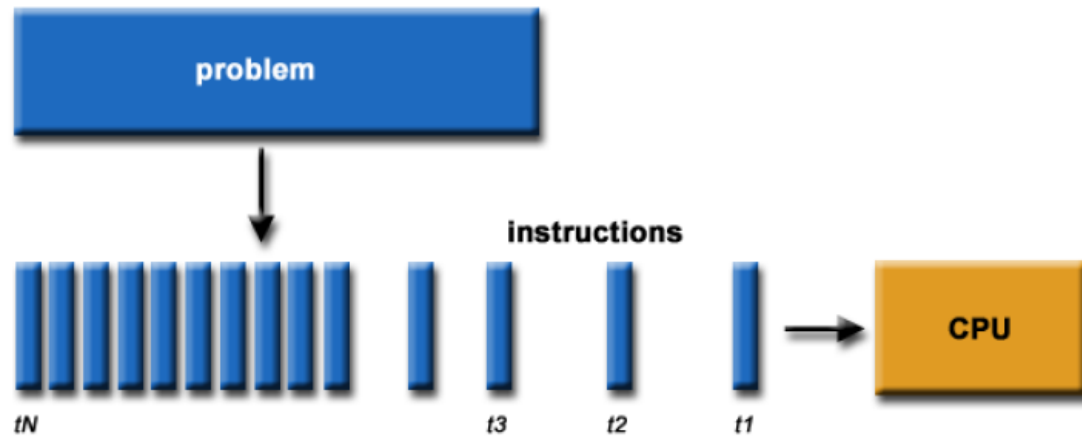
Originalmente simulações/cenários/predições:

- Físicos (astronomia)
- Climáticos (previsão do tempo etc.)
- Químicos e biológicos (genoma, reações)
- Geológicos (atividade sísmica etc.)
- Mecânica/Elétrica (resistência de materiais, placas)

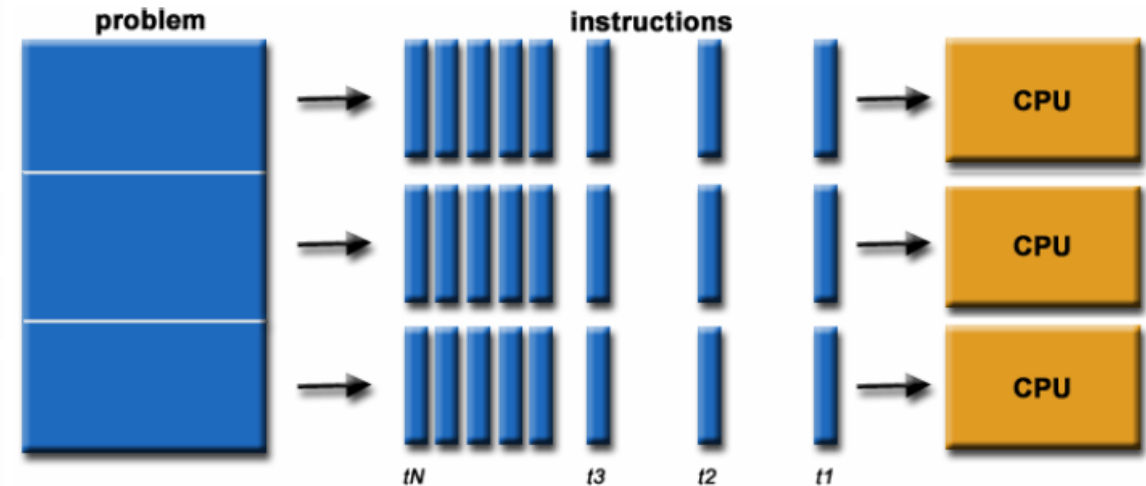
Atualmente, forte demanda por processamento rápido, variado e volumoso:

- Web (busca)
- Mineração em bases de dados (big data/spark/mapreduce)
- Realidades virtual, aumentada
- Diagnóstico e manutenção (médica, industrial etc.)
- Robótica autônoma (veículos etc.)

Programação sequencial X Programação paralela



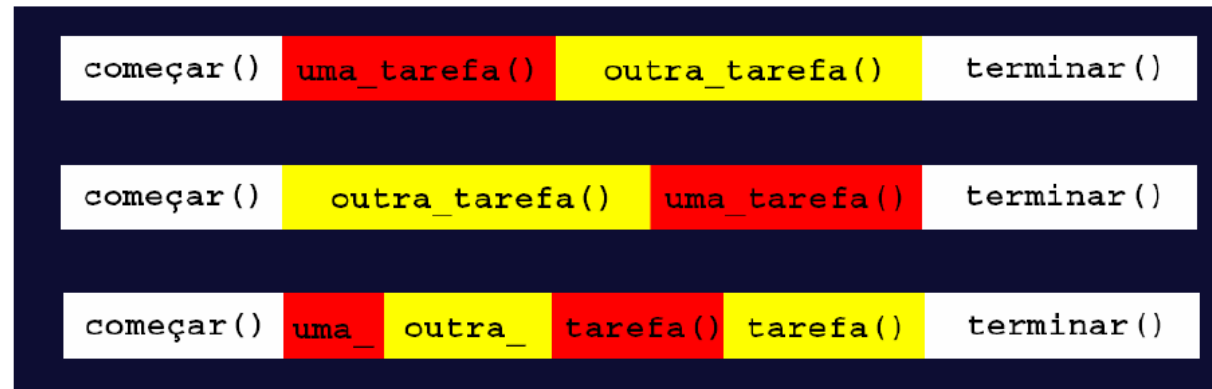
Sequencial



Paralelo: instruções sequenciais em cada nó de processamento, de forma **concorrente**
Introduz **OVERHEAD**

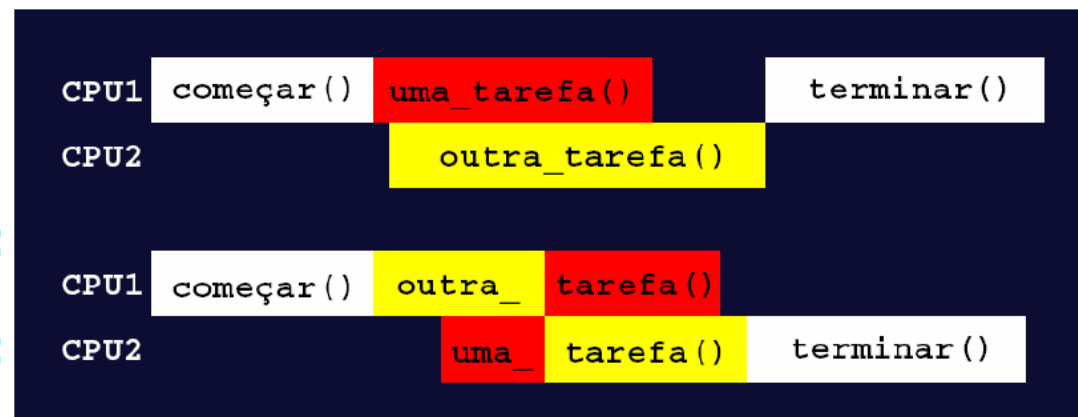
Concorrência X Paralelismo

Concorrência ou paralelismo potencial diz-se quando um programa possui **tarefas** (partes contíguas do programa) que podem ser executadas em qualquer ordem ou em instantes diferentes sem alterar o resultado final.



Fonte: Prof. Ricardo Rocha DCC/FCUP
Programação Paralela e Distribuída

Paralelismo: quando as tarefas de um programa são executadas em simultâneo em mais do que um processador.



Fonte: Prof. Ricardo Rocha DCC/FCUP
Programação Paralela e Distribuída

Concurrency

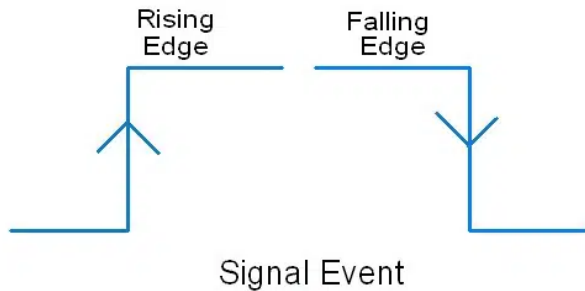
Concurrency happens whenever different parts of your program might execute at different times or out of order. In an embedded context, this includes:

- interrupt handlers, which run whenever the associated interrupt happens,
- various forms of multithreading, where your microprocessor regularly swaps between parts of your program,
- and in some systems, multiple-core microprocessors, where each core can be independently running a different part of your program at the same time.

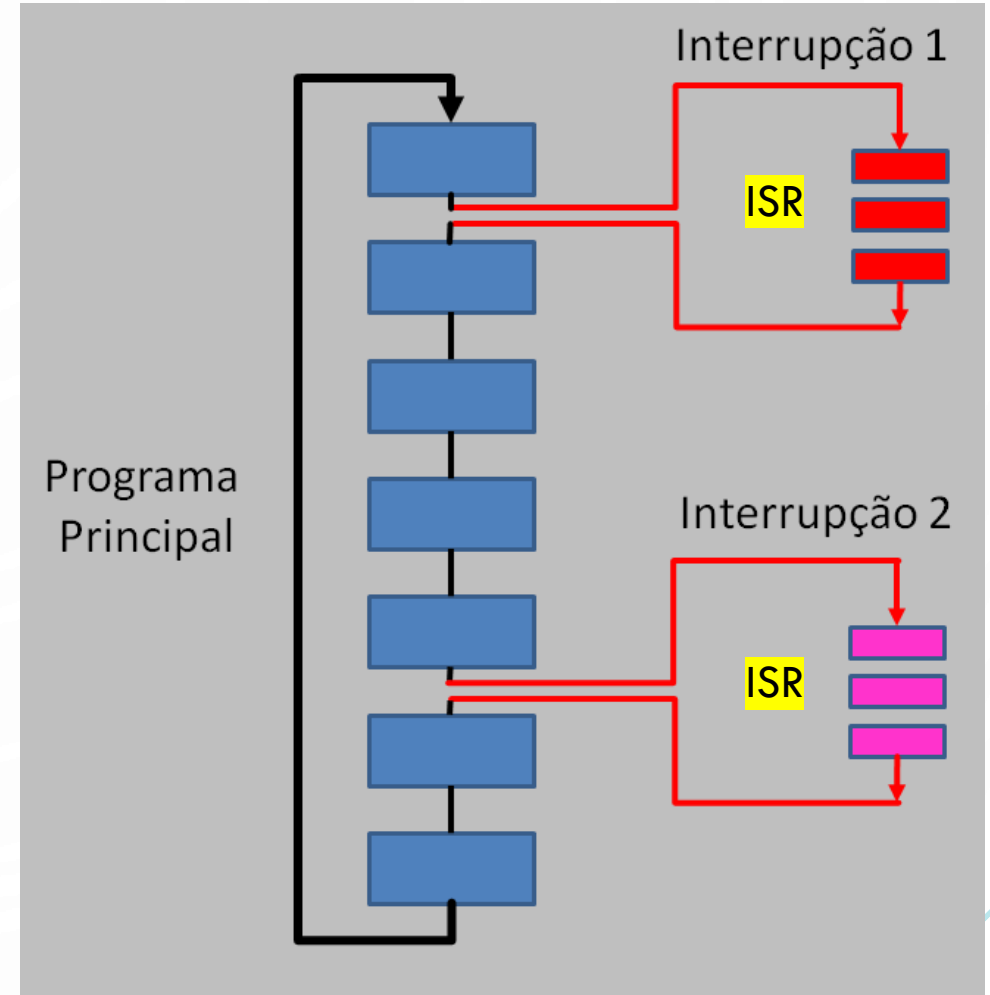
Since many embedded programs need to deal with interrupts, concurrency will usually come up sooner or later, and it's also where many subtle and difficult bugs can occur. Luckily, Rust provides a number of abstractions and safety guarantees to help us write correct code.

Interrupção de hardware no ESP32

- *Leitura polling*: varredura em todo GPIO por mudança de estado
- *Leitura por interrupção*: apenas GPIO de interesse
- Modos de detecção:



- **FALLING**: um modo que faz ser gerada uma interrupção quando um GPIO vai do nível alto (3V3) para nível baixo (0V). Ou seja, interrupção gerada na transição de nível alto para baixo;
- **RISING**: um modo que faz ser gerada uma interrupção quando um GPIO vai do nível baixo (0V) para nível alto (3V3). Ou seja, interrupção gerada na transição de nível baixo para alto;
- **LOW**: um modo que faz ser gerada uma interrupção gerada quando o GPIO está em nível baixo;
- **HIGH**: um modo que faz ser gerada uma interrupção gerada quando o GPIO está em nível alto;
- **CHANGE**: um modo que faz ser gerada uma interrupção quando há qualquer transição de nível no GPIO. Ou seja, tanto de nível baixo para alto quanto de nível alto para baixo.



Interrupção de hardware no ESP32

- *Interruption Service Routine (ISR)*

- *Não recebe parâmetro nem retorna valores (comunicação entre main() e ISR com variáveis globais de acesso controlado)*
- *O mais rápido possível*
- *Com múltiplos ISRs, apenas 1 por vez*
- *millis(), delay() usam interrupções, não podem ser usado dentro de ISR (no contexto RTOS se resolve!)*
- *delayMicroseconds() não usa interrupções, logo pode ser usado dentro de ISR*

Interrupção de hardware no ESP32

DOIT ESP32 DEVKIT V1 PINOUT

Chip-enable signal, Active High.										EN	pin15																
ADC_PA	RTC_GPIO0	ADC1_CH0	SENSOR_VP	GPI036	pin14											pin15	GPI023	SPI_MOSI	HS1_STROBE								
ADC_PA	RTC_GPIO3	ADC1_CH3	SENSOR_VN	GPI039	pin13											pin14	GPI022	EMAC_TXD1	U0RTS	I2C_SCL							
	RTC_GPIO4	ADC1_CH6	VDET1	GPI034	pin12											pin13	GPI01	EMAC_RXD2	U0TXD	CLK_OUT3							
	RTC_GPIO5	ADC1_CH7	VDET2	GPI035	pin11											pin12	GPI03		U0RXD	CLK_OUT2							
XTAL_32kHz	Touch9	RTC_GPIO9	ADC1_CH4		GPI032	pin10											pin11	GPI021	EMAC_TX_EN		I2C_SDA						
XTAL_32kHz	Touch8	RTC_GPIO8	ADC1_CH5		GPI033	pin9											pin10	GPI019	EMAC_TXD0	U0CTS	SPI_MISO						
																	pin9	GPI018		SPI_CLK	HS1_DATA7						
																	pin8	GPI05	EMAC_RX_CLK	SPI_CS0	HS1_DATA6						
																	pin7	GPI017	EMAC_CLKOUT180	U2_TXD	HS1_DATA5						
																	pin6	GPI016	EMAC_CLKOUT	U2_RXD	HS1_DATA4						
HS2_CLK	SD_CLK	HSPI_CLK	MTMS	Touch6	RTC_GPIO16	ADC2_CH6	EMAC_TXD2	GPI014	pin5									pin5	GPI04	EMAC_TX_ER	ADC2_CH0	RTCI010	Touch0	HSPIHD	SD_DATA1	HS2_DATA1	
HS2_DATA2	SD_DATA2	HSPI_MISO	MTDI	Touch5	RTC_GPIO15	ADC2_CH5	EMAC_TXD3	GPI012	pin4									pin4	GPI02		ADC2_CH2	RTCI012	Touch2	HSPIWP			
HS2_DATA3	SD_DATA3	HSPI_MOSI	MTCK	Touch4	RTC_GPIO14	ADC2_CH4	EMAC_RX_ER	GPI013	pin3									pin3	GPI015	EMAC_RXD3	ADC2_CH3	RTCI013	Touch3	MTD0	HSPI_CS0	SD_CMD	HS2_CMD
										GND	pin2							pin2	GND								
										VIN	pin1							pin1	VDD_3V3								

POWER

GND

Serial Pin

Analog Pin


Control

Physical Pin

Port Pin

Touch Pin

DAC Pin



Interrupção de hardware no ESP32

Exemplo: um código que conta apertos no botão... (configuração pull-down)

```
#define GPIO_BOTAO 5
#define TEMPO_DEBOUNCE 10 //ms

int contador_acionamentos = 0;
unsigned long timestamp_ultimo_acionamento = 0;

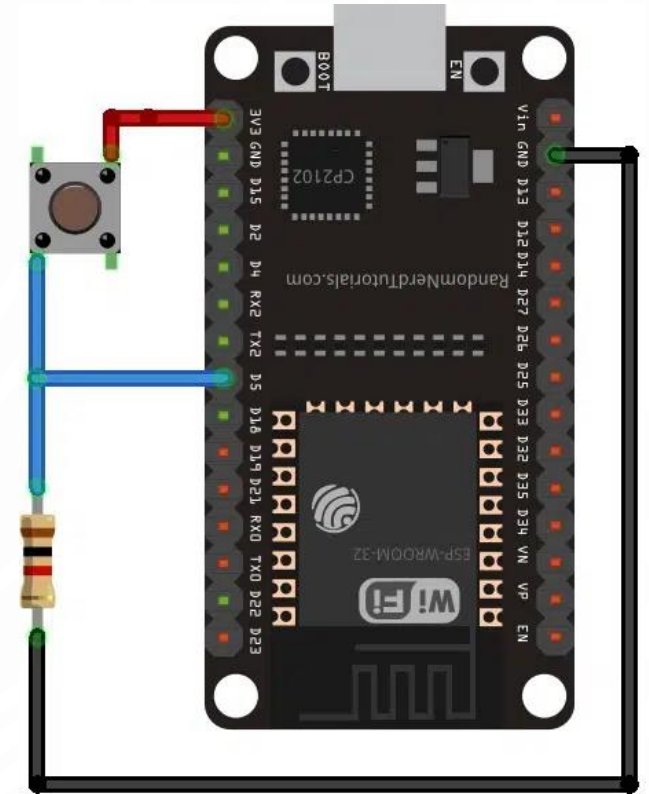
/* Função ISR (chamada quando há geração da interrupção) */
void IRAM_ATTR contaPressionamentos() {
/* Conta acionamentos do botão considerando debounce */
    if ( (millis() - timestamp_ultimo_acionamento) >= TEMPO_DEBOUNCE ) {
        contador_acionamentos++;
        timestamp_ultimo_acionamento = millis();
    }
}

void setup() {
    Serial.begin(115200);

    /* Configura o GPIO do botão como entrada e configura interrupção externa no modo RISING
para ele. */
    pinMode(GPIO_BOTAO, INPUT);
    attachInterrupt(GPIO_BOTAO, contaPressionamentos, RISING);
}

void loop() { //CPU executando continuamente
    Serial.print("Acionamentos do botao: ");
    Serial.println(contador_acionamentos);
    delay(1000);
}
```

<https://www.makerhero.com/blog/uso-de-interruptoes-externas-com-esp32/>



fritzing

Paralelismo implícito e explícito

Implícito: determinado pelo compilador, o qual infere regiões de paralelismo, atribui tarefas em paralelo, controla e sincroniza execução/comunicação (Exemplos: *g++ -ftree-parallelize-loops=N, #pragma omp parallel, API stream()* Java, *joblib Python*)

- Mais fácil para o programador, porém sem garantia de eficiência a depender do problema

Explícito: cabe ao programador definir tarefas para execução em paralelo, distribuição de processadores, inserir pontos de sincronização (Exemplos: *#pragma c/c++, multiprocessing python, Java threads, Workers JS, MPI* etc.)

Alguns exemplos:

- João Guilherme (FC@TADS 2023.1), QTimer C++: <https://github.com/JoaoGuilhermeMA/Jogo-Matematico>
<https://www.youtube.com/watch?v=ewFSIxyzC4A>

Alguns exemplos:

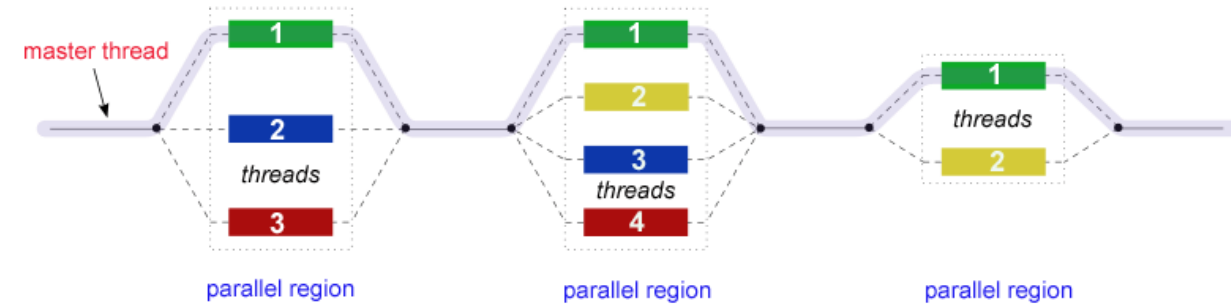
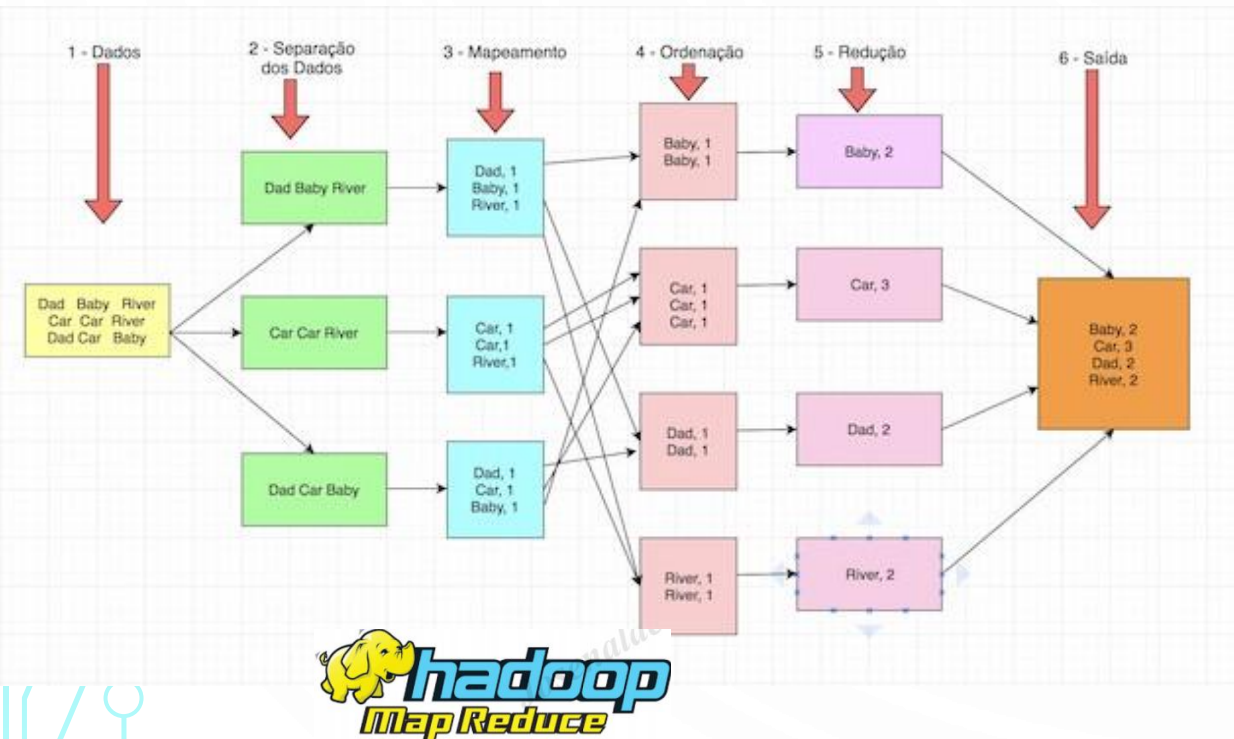
- José Vitor (FC@TADS 2023.1), Worker JS: <https://github.com/NiangZd/jogoMatematico>
<https://www.youtube.com/watch?v=XhadSDwSiNU>

Aspectos sobre programação paralela

Ideia principal: dividir problema complexo em partes mais simples

- *computação numérica: multiplicação matricial*
- *manipulação de dados: mapreduce e spark: MESMA IDEIA DO FORK - JOIN*

Dificuldades: *algoritmos, integração, codificação*

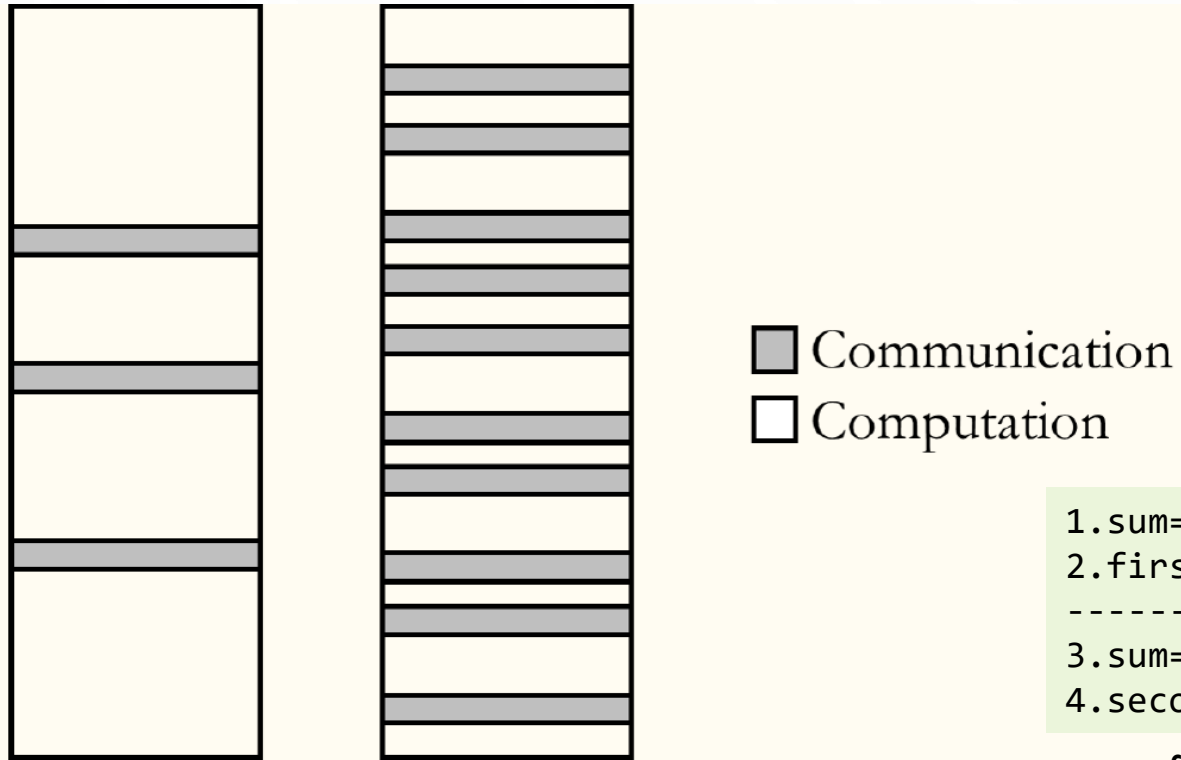


Aspectos sobre programação paralela

Escalabilidade

- **altamente**/fracamente: Problemas que são facilmente paralelizáveis

Granularidade: *coarse (grossa): mais computação que comunicação; fine (fina): mais comunicação*



Pouca dependência
de outros processos

Muita dependência
de outros processos

Bottlenecks:

- Dependência entre dados (flow dependence:fd)
 - Um processo aguardando outro
 - T1 lê posição na mem após T2 gravar

```
1.sum=a+1
2.first_term=sum*scale1
-----
3.sum=b+1
4.second_term=sum*scale2
```

```
1.first_sum=a+1
2.first_term=first_sum*scale1
-----
3.second_sum=b+1
4.second_term=second_sum*scale2
```

fd(1,2); fd(3,4)

Se paralelizar, 2 e 3 anti-dependência (restringe concorrência)

Exemplo de altamente escalável: somatório

Seja um array **x** de tamanho **n** = {6, 4, 16, 10, 12, 14, 2, 8}

```
//o básico
sum = 0
for (i=0; i<n; i++) {
    sum += x[i];
}
```

Não há ordem definida
Associa e acumula

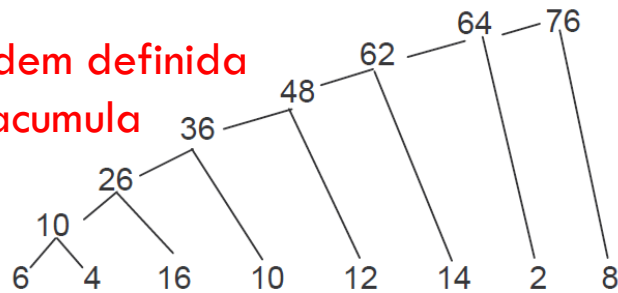


Figure 1.1. Summing in sequence. The order of combining a sequence of numbers (6, 4, 16, 10, 12, 14, 2, 8) when adding them to an accumulation variable.

Forma 'comum' de pensar

Outra forma de 'ver' com pares de somas (par/ímpar):

$(x_0 + x_1) + (x_2 + x_3), (x_4 + x_5) + (x_6 + x_7), \dots$

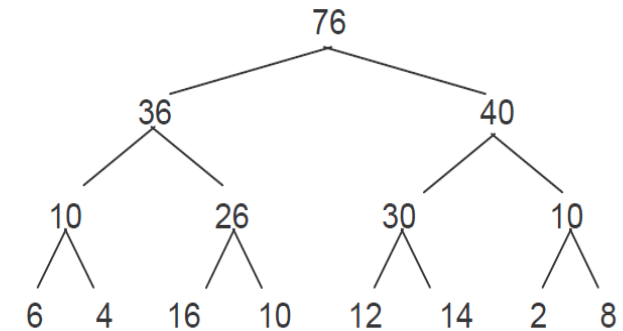


Figure 1.2. Summing in pairs. The order of combining a sequence of numbers (6, 4, 16, 10, 12, 14, 2, 8) by (recursively) combining pairs of values, then pairs of results, etc.

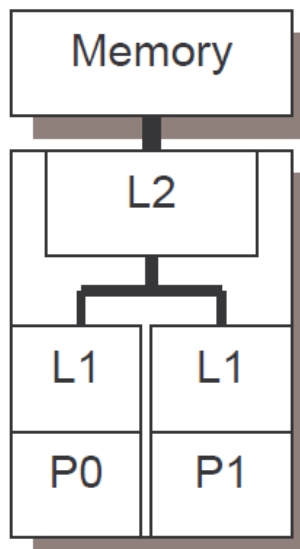
1 processador: 7 somas na solução 1 e na solução 2!
 $P = N/2$ processadores. Somas de mesmo nível em paralelo, sem dependências.

Exemplo: contar items numa lista

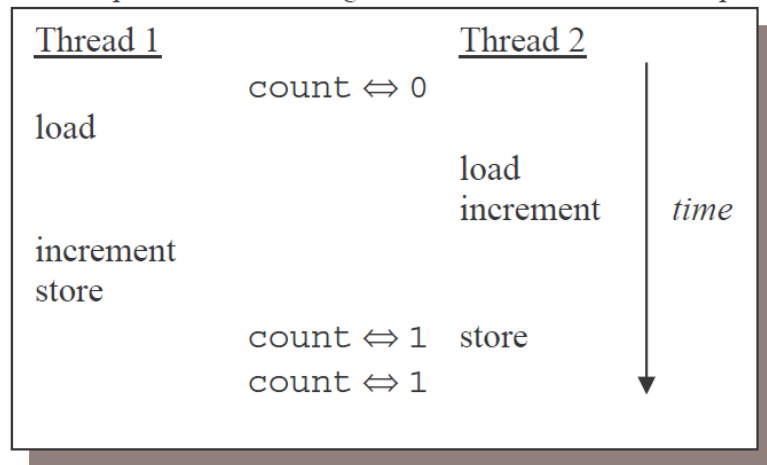
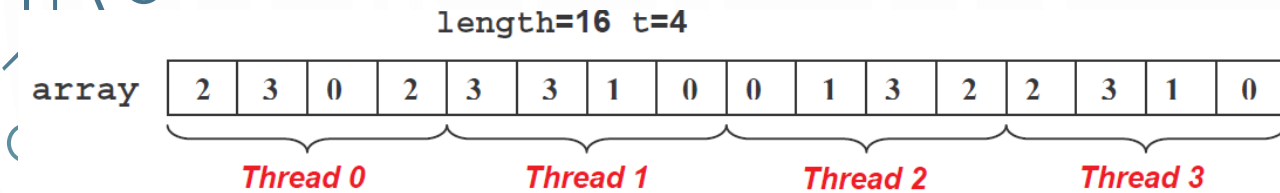
```
int *array;  
int length;  
int count;  
  
int count3s() {  
    int i;  
    count = 0;  
    for (i=0; i<length; i++) {  
        if(array[i]==3) count++;  
    }  
    return count;  
}
```

Solução 1: sequencial

https://github.com/josenalde/parallel_programming_rtos/blob/main/src/count3s_s.cpp



Exemplo: contar items numa lista



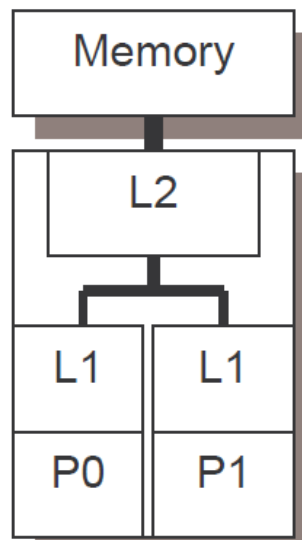
Recurso compartilhado pode gerar 'bug'
Race condition: condição de corrida

```

1 int t;           /* number of threads */
2 int *array;
3 int length;
4 int count;
5
6 void count3s ()
7 {
8     int i;
9     count = 0;
10    /* Create t threads */
11    for (i=0; i<t; i++)
12    {
13        thread_create (count3s_thread, i);
14    }
15
16    return count;
17 }
18
19 void count3s_thread (int id)
20 {
21     /* Compute portion of the array that this thread should work on */
22     int length_per_thread = length/t;
23     int start = id * length_per_thread;
24
25     for (i=start; i<start+length_per_thread; i++)
26     {
27         if (array[i] == 3)
28         {
29             count++;
30         }
31     }
32 }

```

Solução 2: multithread



https://github.com/josenalde/parallel_programming_rtos/blob/main/src/pthread_count3s_1.cpp

Mais 'gente' trabalhando...

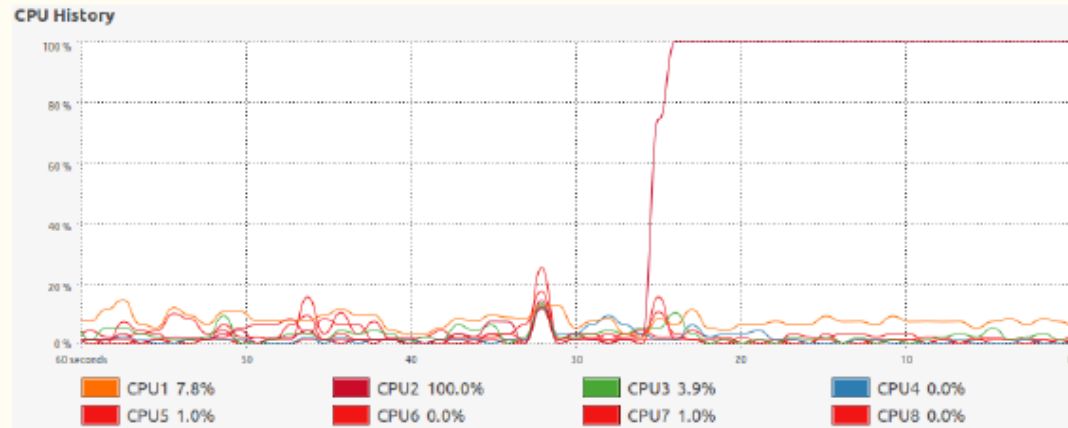


FIGURE 2: 8 Cores Used for Computation

