

Vehicular communications

Ollari Ischimji Dmitri

18 ottobre 2023

Indice

1	Introduction to Vehicular Communications	5
1.1	Principles and challenges	5
1.2	Standardization and open issues	6
1.2.1	CALM	6
1.2.2	Visione Europea	6
1.2.3	Visione Americana	7
1.3	ITS Architecture	7
1.3.1	Applicazioni ITS	8
1.4	Autonomous driving	9
1.4.1	NHSTA Levels - USA	9
1.4.2	SAE Levels - Europe	9
2	Telecomunicacion network basics	10
2.1	The OSI and Internet models	10
2.1.1	Application Layer	10
2.1.2	Presentation Layer	10
2.1.3	Session Layer	10
2.1.4	Transport Layer	11
2.1.5	Network Layer	11
2.1.6	Data Link Layer	11
2.1.7	Physical Layer	11
2.1.8	Servizi del sistema OSI	11
2.1.9	Internet Protocol Vs OSI	12
2.2	Communication models	12
2.3	Delimitation	12
2.3.1	Bit/Char stuffing	12
2.4	Sequence control	12
2.4.1	Fragmentation and aggregation	12
2.4.2	Risequentialization	13
2.5	Error management	13
2.5.1	Error Detection	13
2.5.2	Complement sum	13
2.5.3	Error Correction	14
2.5.4	Error Recovery	14
3	Intra-vehicle Communications	18
3.1	Bus Systems	18
3.1.1	Perchè usare i bus?	18
3.1.2	Casi d'uso per intra-vehicle communications	18
3.1.3	Classificazione: On-board-communcation	19

3.1.4	Classificazione: Off-board-communication(OBD connector)	19
3.1.5	Classificazione per casi d'uso e importanza	19
3.1.6	Classificazione SAE(Society of Automotive Engineers)	19
3.1.7	Network Topologies	19
3.2	Bit coding	20
3.2.1	Reducing ElectroMagnetic Interference(EMI)	20
3.2.2	Clock drift	20
3.2.3	Bit stuffing	20
3.3	Classification according to bus access	20
3.3.1	Deterministic	21
3.3.2	Random	21
3.3.3	Typical structure of an ECU	22
3.4	Protocols	22
3.4.1	K-Like Bus	22
3.4.2	CAN - Controller Area Network	22

Elenco delle figure

1.1	CALM architecture	6
1.2	ITS architecture	7
1.3	WAVE architecture	8
1.4	ITS applications	8
2.1	Architettura OSI	10
2.2	Parity block	13
2.3	Complement sum	13
2.4	Repetition code	14
2.5	Esempio comunicazione stop and wait senza SQN	15
2.6	Esempio comunicazione stop and wait con SQN	15
2.7	Sliding window base	17
2.8	Sliding window go back N	17
2.9	Sliding window selective repeat	17
3.1	Classification according to bus access	20
3.2	Struttura ECU	22
3.3	Formato dei dati CAN	24
3.4	Esempio di arbitrato bit per bit	24
3.5	Esempio di arbitrato bit per bit	25
3.6	Registri di filtraggio CAN	25
3.7	Data format	26
3.8	ISO-TP	26

Elenco delle tabelle

3.1	Classificazione per casi d'uso e importanza	19
3.2	Classificazione SAE	19

Capitolo 1

Introduction to Vehicular Communications

1.1 Principles and challenges

L'obiettivo principale è quello dell'**Intelligent Transportation System** (ITS), ovvero un sistema che permetta di migliorare la sicurezza, la mobilità e l'efficienza del trasporto che sono composti di hardware, software e communication technologies.

Alcuni esempi di ITS sono:

- **Infotainment Sustainability**
- **Tolling**
- **Emergency Call**
- **Crash Imminent Safety**

Solitamente le ITS Applications sono isolate e non permettono il passaggio di dati da una app all'altra, mentre le C-ITS(Cooperative ITS) sono applicazioni che permettono la cooperazione tra veicoli e infrastrutture.

Tutte le informazioni raccolte dai sensori del veicolo vengono raccolti e inviati alle **Engine Control Units(ECUs)** che sono sistemi integrati che controllano una o più funzioni del veicolo.

Si utilizzano i sistemi BUS per effettuare il passaggio di informazioni fra le ECUs(chi ora si chiamano Electronic Control Units) e i sensori del veicolo.

Applicazioni visionarie basate sulla comunicazione fra veicoli:

- Lane assistant
- Lateral collision
- Accident reporting
- Intersection assistace
- cooperative driving

Le principali difficoltà della comunicazione sono:

- **Basic**

- latenza
- throughput
- **Communication in veichles**
 - robustezza
 - costo
- **Communication between veichles**
 - privacy
 - sicurezza
 - reachability
 - interoperabilità

1.2 Standardization and open issues

Il gruppo di lavoro **ISO/TC 204** per le standardizzazioni è responsabile per la maggiorparte degli aspetti architetturali per gli ITS, ha prodotto il concetto **Communications Access for Land Mobiles(CALM)** e **ETSI TC ITS** basato sui recenti C-ITS europei.

1.2.1 CALM

Soluzione a strati che permette comunicazioni:

- **V2V**: Veichle to Veichle
- **V2I**: Veichle to Infrastructure
- **I2I**: Infrastructure to Infrastructure

Sfrutta la comunicazione multichannel, capace di connettersi a tanti gestori e utilizza IPv6. Tecnologia che è in grado di selezionare il mezzo di comunicazioni migliore per l'occasione.

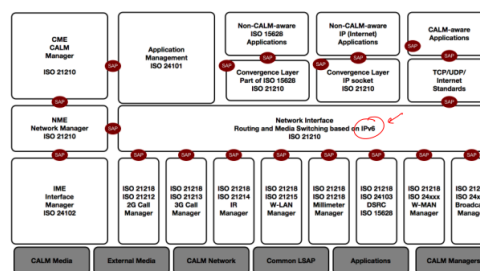


Figura 1.1: CALM architecture

1.2.2 Visione Europea

L'Europa è leader mondiale in ITS(probabilmente per industria dell'automotive) ed è conscia delle quantità di denaro, energia e impatto di CO2 causate dalle congestioni stradali.

L'obiettivo europeo è quello di raggiungere **zero incidenti, zero ritardi, meno impatto sull'ambiente, persone informati, servizi accessibili, rispetto della privacy e sicurezza.**

Lo sviluppo è portato avanti dalle aziende del territorio.

1.2.3 Visione Americana

In america lo sviluppo è mandato avanti da fondi statali, vengono elargiti programmi di 5 anni per lo sviluppo di ITS.

L'approccio americano porta all'utilizzo sia di tecnologie **non-DSRC**(**Dedicated Short Range Communications**) che di tecnologie **DSRC** per l'utilizzo rispettivamente di segnali a lunga distanza come la rete cellulare oppure di segnali a corto raggio come le onde radio.

1.3 ITS Architecture

Data la grandee quantità di persone nel mondo pronte a sviluppare ITS, si è introdotto il concetto di **ITS-S(ITS station)** che rappresenta un **set di istruzioni** per lo sviluppo di un ITS.

Da un punto di vista architetturale il ITS-S è simile al modello OSI, nasce così l'architettura **ITSC** che ruota attorno alle ITS station, una unità computazionale modulare.

Questo porta alla realizzazione di diversi ITS:

- Vehicle ITS
- Roadside ITS
- Central ITS
- Personal ITS

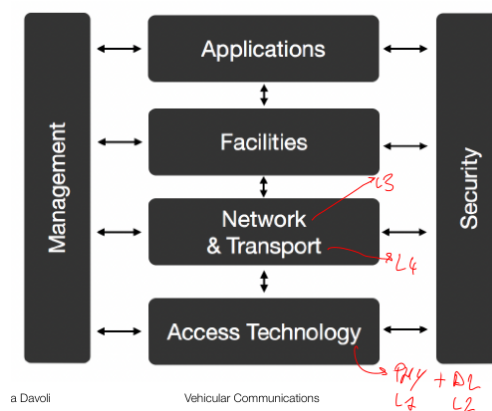


Figura 1.2: ITS architecture

L'host ITS-S è composto da:

- 4 layer logici orizzontali
 - **Access technologies** layer: unisce layer fisico e layer data link del sistema ISO/OSI
 - **Networking e transport** layer: corrisponde ai layer Networking e layer Transport del sistema ISO/OSI
 - **Facilities layer**: corrisponde al layer Session, Presentation e Application del sistema ISO/OSI
 - **Application** layer: composto dalle applicazioni ITS-s e costruito sui precedenti tre layer

- 2 layer verticali

L'architettura wave è un sotto gruppo di funzionalità proposte dall'architettura **Figura 1.2** e omette l'implementazione per lo strato **Facilities** e **Application**.

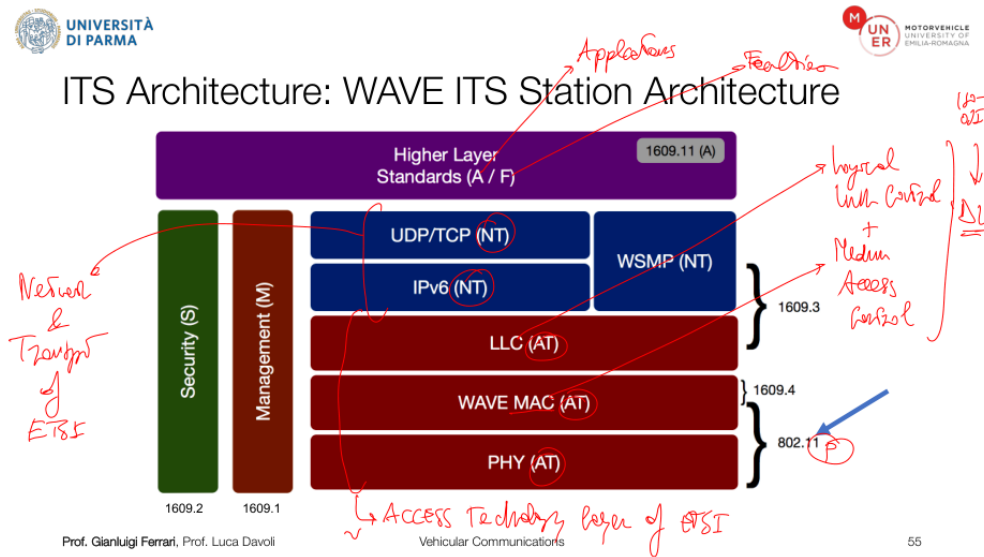


Figura 1.3: WAVE architecture

La comunicazione nell'architettura di tipo WAVE è categorizzabile in due:

- data-plane: per funzioni data driven come infotainment
- management-plane: per funzioni come la frenata, ecc

WAVE ha un suo protocollo per la comunicazione che prende il nome di **WSMP (WAVE Short Message Protocol)** e serve per effettuare le comunicazioni tra veicoli in movimento.

1.3.1 Applicazioni ITS

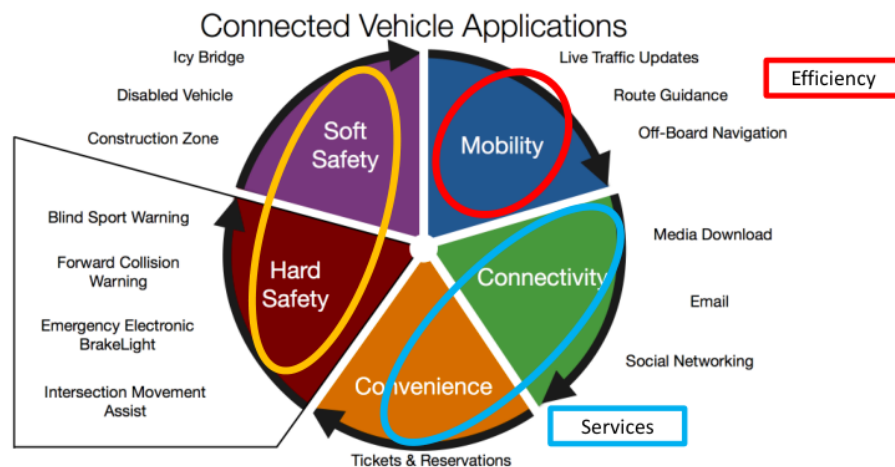


Figura 1.4: ITS applications

1.4 Autonomous driving

1.4.1 NHSTA Levels - USA

- **Level 0:** no automation
- **Level 1:** Funzioni individuali sono automatizzate(frenata, stabilità ecc)
- **Level 2:** Almeno 2 o più controlli sono automatizzati e comunicano fra di loro(adaptive cruise control, lane keep assist)
- **Level 3:** Il veicolo è in grado di gestire tutte le funzioni di guida in determinate condizioni
- **Level 4:** Il veicolo è in grado di gestire tutte le funzioni di guida e l'umano non deve prendere mai il controllo

1.4.2 SAE Levels - Europe

- **Level 0:** no automation
- **Level 1:** hands on(adaptive cruise control, parking assistances)
- **Level 2:** hands off(il sistema prende controllo totale e se non riesce a gestire la situazione da il controllo all'umano)
- **Level 3:** eyes off(guidatore presente al posto di guida per necessita di emergenze ma può fare altro come leggere ecc)
- **Level 4:** mind off(umano non deve fare niente)
- **Level 5:** no driver(no volante)

Capitolo 2

Telecomunicacion network basics

2.1 The OSI and Internet models

L'architettura **Open System Interconnection(OSI)** punta a collegare sistemi eterogenei fra di loro, la sua specifica è la **ISO 7498** ed è un modello costituito di 7 *strati*.

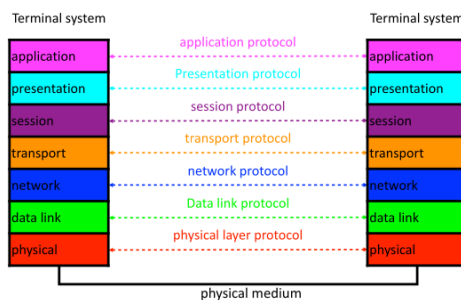


Figura 2.1: Architettura OSI

2.1.1 Application Layer

Livello del modello OSI dove le applicazioni accedono ai servizi di rete, permette ad esempio di trasferire un file, connettersi a database, uso di mail, ecc.

2.1.2 Presentation Layer

Livello del modello OSI adibito alla trasmissione di dati, traduce differenti formati di dati presenti nell'Application Layer in uno standard per gli strati inferiori.

Fornisce servizi per la trasmissione sicura ed efficiente dei dati come:

- data encryption
- data compression
- altre

2.1.3 Session Layer

Livello del modello OSI che permette due computer diversi di **creare**, **usare** e **finire** una sessione, utile per trasmissione di dati e accesso in remoto.

Introduce:

- **Controllo di dialogo:** per regolare la trasmissione e la durata delle stesse
- **Gestione dei token e sincronizzazione**

2.1.4 Transport Layer

Livello del modello OSI adibito alla gestione dei pacchetti da trasmettere:

- Divide pacchetti grandi in più piccoli
- Riordina i pacchetti nell'ordine corretto all'arrivo

Gestisce inoltre il riconoscimento degli errori e il loro recupero:

- Ricezione di pacchetti di confermo dell'arrivo (ACK)
- Reinvia pacchetti persi

2.1.5 Network Layer

Livello del modello OSI adibito alla gestione dell'instradamento dei dati attraverso le sottoreti:

- Determina il percorso di instradamento per arrivare alla destinazione
- gestisce problemi di congestione

2.1.6 Data Link Layer

Impacchetta bits in frames per il layer fisico, provvede a fornire un metodo di trasmissione dei frames affidabile.

2.1.7 Physical Layer

Trasmette bits da pc a pc, regola la trasmissione dello stream di bits sul mezzo fisico.

Definisce come i cavi sono collegati ai pc, come i segnali sono codificati e come i cavi sono collegati ai pc.

2.1.8 Servizi del sistema OSI

Nel sistema OSI ogni layer fornisce un servizio al layer superiore e consuma il servizio del layer inferiore.

Gli strati possono offrire servizi *connectionless* o *connection-oriented*.

Gli strati possono fornire servizi affidabili per evitare la perdita di dati o non affidabili.

I **Service** è il set di primitive fornite da un layer ad un'altro layer e definisce cosa un layer è capace di fare.

Protocol è un set di regole che definisce il formato e il significato dei messaggi scambiati tra entità del livello.

2.1.9 Internet Protocol Vs OSI

L'internet protocol è formato di 7 strati, il modello OSI è formato di 4 strati(perchè tcp e ip sono unificati in un unico livello):

- **Application:** Application, Presentation, Session
- **TCP(reliable)/UDP(non reliable):** Transport
- **IP:** Network
- **Network Access:** Data Link, Physical
- **Hardware:** Physical

2.2 Communication models

Le tipologie di comunicazione sono dipendenti dalle entità coinvolte:

- **end-to-end e relayed:** location
- **unicast, multicast, broadcast:** comunicazione tra una sorgente e un gruppo di destinazioni(number)
- **client-server, peer-to-peer:** comunicazione tra un server e un client o tra due entità terminali(role)

2.3 Delimitation

Delimita le Unità Informative(UI o in inglese IU) da trasmettere in bit o byte, step necessario per permettere ai layer sottostanti di trasmettere i dati.

Implementa metodi per delimitare le UI:

- bit/byte counting
- inserimento di start e stop bit

2.3.1 Bit/Char stuffing

Dopo una ripetizione di un valore binario per 5 volte, si aggiunge un valore opposto per delimitare la UI. Esempio: Avendo una UI 0000000000, si aggiunge un 1 per delimitare la UI e diventa 000001000001.

I vantaggi introdotti sono quelli inerenti alla robustezza e alla sincronizzazione. Mentre gli svantaggi sono legati alla ridondanza delle informazioni e alla perdita di efficienza.

2.4 Sequence control

2.4.1 Fragmentation and aggregation

Capacità di dividere dati in blocchi più piccoli per la trasmissione e di aggregare più blocchi in un unico blocco.

2.4.2 Risequentialization

Necessaria per riordinare i pacchetti nell'ordine corretto all'arrivo.

2.5 Error management

Il controllo dell'errore ha 3 possibili soluzioni:

- **Error detection:** rilevazione dell'errore
- **Error correction:** correzione dell'errore
- **Error recovery:** recupero dell'errore

2.5.1 Error Detection

La error detection si ottiene mediante l'aggiunta di ridondanza ai dati da trasmettere come ad esempio il parity check, aggiunge un bit a 1 se la sequenza ha un numero dispari di 1 e 0 se la sequenza ha un numero pari di 1.

Se applicato questo processo ad un blocco di 2 dimensioni si ottiene la block parity check, che permette di rilevare errori.



Figura 2.2: Parity block

2.5.2 Complement sum

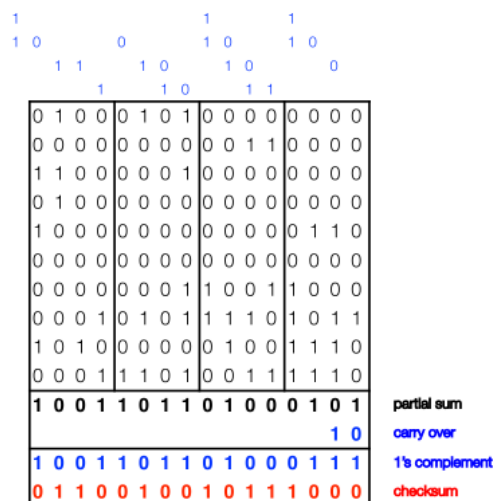


Figura 2.3: Complement sum

Quando si riceve il pacchetto, si calcola il **checksum** dei dati ricevuti (come in [Figura 2.3](#)) e lo si confronta al checksum allegato al pacchetto ricevuto, nel caso di checksum differente si deve ritrasmettere il pacchetto.

Other codes

Polynomial codes conosciuti anche come **Cyclic Redundancy Check(CRC)**, usano moltiplicazioni tra polinomi per effettuare il checksum.

2.5.3 Error Correction

Con la **block parity check** si possono recuperare errori ma solo se presente un errore di 1 bit.

Vengono quindi introdotte tecniche **Forward Error Correction(FEC)**(ad esempio **Algoritmo di Viterbi**) che permettono di capire la presenza di un errore mediante algoritmi di ricostruzione.

Con FEC si ricorre a ridondanza per eliminare errori(pochi in numero), non sono necessari messaggi di corretta ricezione, che torna molto utile nel caso di comunicazione unidirezionale.

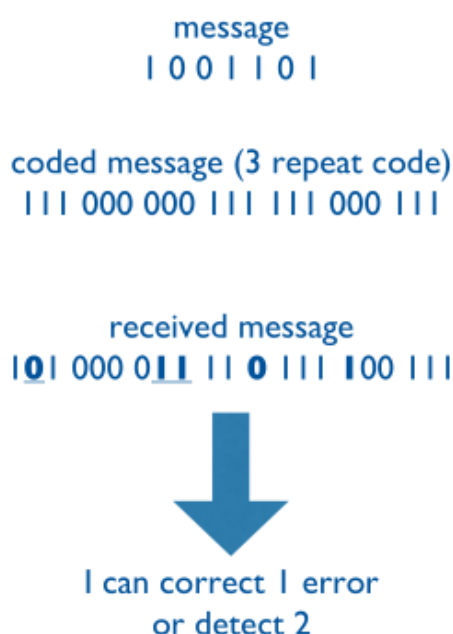


Figura 2.4: Repetition code

2.5.4 Error Recovery

Quando si parla di comunicazione in reti di comunicazioni, si ricade nel richiedere automaticamente un pacchetto che non risulta corretto al ricevitori, esistono approcci automatici come **Automatic Repeat Request, ARQ**.

Esistono inoltre differenti meccanismi di ritrasmissione che come punto focale hanno:

- Error detection
- Acknowledgements
- timers
- IU identifiers

Le procedure ARQ cambiano in base alla dimensione delle finestra:

- **Stop and wait:** finestra di dimensione 1, si attende l'ack prima di inviare il pacchetto successivo
- **Sliding window, go-back-N:** finestra di dimensione N, si inviano N pacchetti prima di attendere l'ack(non ha un selettore per il resending e invia tutto il blocco)
- **Sliding window, selective repeat:** finestra di dimensione N, si inviano N pacchetti prima di attendere l'ack(ha un selettore per il resending e invia solo il pacchetto corrotto)

Stop and Wait

Il pacchetto **ACK(acknowledgement)** solitamente è molto corto per evitare correzioni nel pacchetto che conferma la corretta ricezione.

È necessario stabilire un tempo limite entro il quale si dà per scontato la *scomparsa* del pacchetto, solitamente si basa sul **Round Trip Time(RTT)** che dipende dalla congestione della rete e ne misura i ritardi per arrivare da punto A a punto B.

Altro fattore chiave è capire quali dati sono stati inviati e quali no, per evitare duplicazioni. Per questo problema di è scelto di indicizzare i pacchetti con una sequenza che prende il nome di **SeQuence Number(SQN)** per identificare univocamente quali pacchetti da ritrasmettere.

Si può parlare anche di ACK cumulativi mediante l'uso di SQN consecutivi.

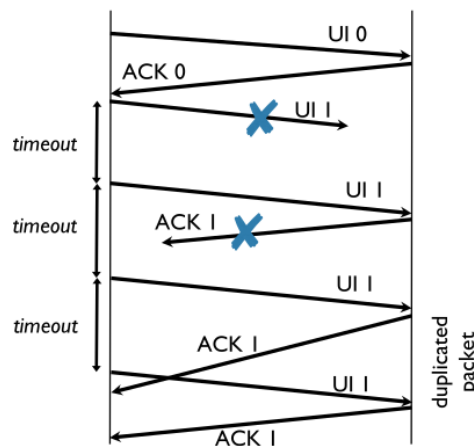


Figura 2.5: Esempio comunicazione stop and wait senza SQN

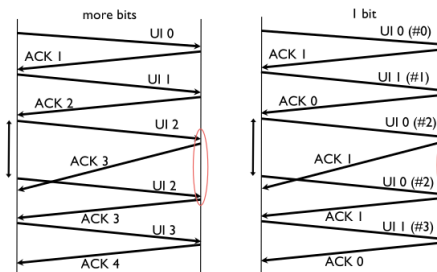


Figura 2.6: Esempio comunicazione stop and wait con SQN

Stop and wait performance

I tempi considerati sono:

- T_U : tempo di trasmissione di un pacchetto, misurato in s/IU
- T_P : tempo di propagazione di un pacchetto, misurato in s/IU
- T_A : tempo di trasmissione di un ACK, misurato in s/IU

Il tempo totale per inviare un'unità informativa(caso ideale):

$$T_{tot} = T_U + 2T_P + T_A \quad (2.1)$$

Il massimo grado di utilizzo di un canale di comunicazione nel caso di **assenza di errore**:

$$\rho_0 = \frac{T_U}{T_{tot}} \quad (2.2)$$

$$= \frac{T_U}{T_U + 2T_P + T_A} \quad (2.3)$$

$$= \begin{cases} \frac{1}{2+2\frac{T_P}{T_U}} & \text{se } T_U = T_A \\ \frac{1}{2\frac{T_P}{T_U}+1} & \text{se } T_U \gg T_A \\ 0 & \text{se } T_P \gg T_U \end{cases} \quad (2.4)$$

Nel caso di **presenza di errore**, non viene ricevuto l'ACK dal trasmettitore, devo fare alcune assunzioni:

- Indipendenza statisticamente dei pacchetti informativi
- perdita di pacchetti ACK

Indico con p la probabilità di perdita del pacchetto.

Il tempo per l'arrivo di un pacchetto con presenza di errori diventa:

$$\bar{T}_1 = (N_t - 1)T_0 + T_1 \quad (2.5)$$

$$= \frac{p}{1-p} T_0 + T_1 \quad (2.6)$$

$$\simeq \frac{T_1}{1-p} \quad (2.7)$$

Dove N_t è descritto come:

$$N_t = \sum_{k=1}^{\infty} kp^{k-1}(1-p) = \frac{1}{1-p} \quad (2.8)$$

Quindi l'utilizzazione del canale diventa:

$$\rho = (1-p)\rho_0 \quad (2.9)$$

Sliding window

La ricezione con **sliding window** può essere non sequenziale ma non può superare il **timeout** che invalida il pacchetto.

Esistono due strategie per il reinvio dei dati persi con la tecnica dello sliding window:

- **go-back-N**: torna indietro di un numero N di unità informative
- **selective repeat**: reinvia solo i pacchetti effettivamente persi

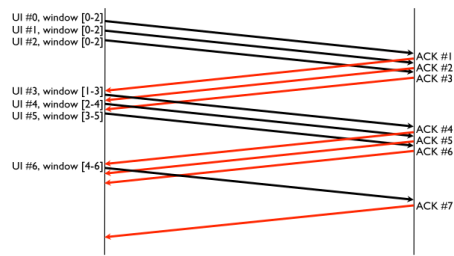


Figura 2.7: Sliding window base

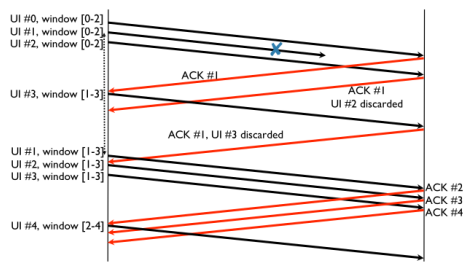


Figura 2.8: Sliding window go back N

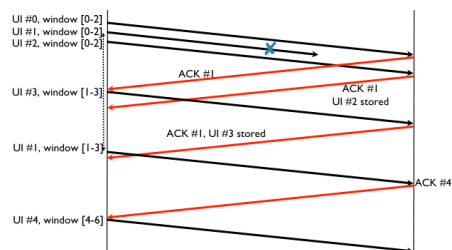


Figura 2.9: Sliding window selective repeat

Capitolo 3

Intra-vehicle Communications

3.1 Bus Systems

3.1.1 Perchè usare i bus?

Un bus che collega tutti i componenti al posto di avere una topologia a grafo completo ha i seguenti vantaggi:

- **Riduzione dei costi:** meno cavi e meno connettori
- **Riduzione del peso:** meno cavi
- **Riduzione del volume:** meno cavi
- **Alta modularità:** modifica veicoli
- **Alta modularità:** cooperazione con OEM
- **Modularità:** riuso di moduli
- **Standardizzazione:** standardizzazione dei componenti e dei protocolli (meno errori scemi)

3.1.2 Casi d'uso per intra-vehicle communications

- Driveline: Engine and transmission control
- Active Safety: Electronic Stability Programme (ESP)
- Passive Safety: Air bag, belt tensioners
- Comfort: Interior lighting, A/C automation
- Multimedia and Telematics: Navigation system, CD changer

La geolocalizzazione è fornita da protocolli di navigazione satellitare. I più famosi sono:

- GPS: USA
- Galileo: EU
- Glonass: Russia
- Beidou: China

Altre soluzioni sono RTK(Real Time Kinematic)!!

3.1.3 Classificazione: On-board-communication

- Complex control and monitoring tasks: trasmissione dei dati tra ECUs(Engine Control Unit) e MMI(Man Machine Interface simile a HMI che sta per human machine interface)
- Simplification of wiring: rimpiazzare i fili di rame con bus per ridurre la complessità dei cablaggi
- Multimedia bus systems: Trasmette un sacco di dati per i sistemi di intrattenimento

3.1.4 Classificazione: Off-board-communication(OBD connector)

- Diagnostics: diagnosi del veicolo
- Flashing: aggiornamento del software
- Debugging: debug del software

3.1.5 Classificazione per casi d'uso e importanza

Application	Message Length	Message rate	Data rate	Latency	Robustness	Cost
Control and monitoring		2	2	3	3	2
Simplified wiring				1	2	1
Multimedia	1	2	3	1	1	3
Diagnosis						1
Flashing	2		2		1	
Debugging		1	1	2		

Tabella 3.1: Classificazione per casi d'uso e importanza

3.1.6 Classificazione SAE(Society of Automotive Engineers)

3.1.7 Network Topologies

- **Repeater**: amplificazione del segnale a livello fisico
- **Bridge**: medium/timing adaptation, unfiltered forwarding a livello data link
- **Router**: medium/timing adaptation, filtered forwarding a livello network
- **Gateway**: medium/timing adaptation, filtered forwarding, protocol translation a livello application

Class	Data rate	vantaggio	Dispositivi
A	$10kBit/s$	Economico	Diagnosi
B	$64kBit/s$	Correzione errori	Networking ECUs
C	$1MBit/s$	Comunicazione in tempo reale	Drive train
D	$10MBit/s$	Bassa latenza	X-By-Wire

Tabella 3.2: Classificazione SAE

3.2 Bit coding

Esistono due tipologie di encoding dell'informazione:

- Non Return to Zero (NRZ)
- Manchester

Nella tipologia **NRZ** il valore logico 0 è caratterizzato da un segnale basso, mentre il segnale logico 1 è identificato da un segnale alto.

Nell'encoding di tipo **Manchester** si pone attenzione al cambio di livello per attribuire il valore logico, il valore logico 0 è identificato dal passaggio da basso livello ad alto livello e il valore logico 1 è identificato dal passaggio di stato da alto livello a basso livello.

3.2.1 Reducing ElectroMagnetic Interference(EMI)

- Aggiungere schermatura ai fili
- usare fili twistati per coppie di fili(annullano effetti di elettromagnetismo a vicenda)
- Ridurre la ripidità del segnale
- usare usare NRZ che ha pochi cambi di stato

3.2.2 Clock drift

Il clock drift è causato dalla costruzione fisica del quarzo usato per il clock, che differensce leggermente da altri clock, questo fenomeno causa **desincronizzazione**.

3.2.3 Bit stuffing

Il problema associato all'utilizzo della codifica NRZ è che inviando una serie di bit costanti, in presenza di piccoli ritardi, i dati vengono ricevuti in maniera sbagliata.

Una soluzione proposta è quella del **Bit Stuffing** ed inserisce un bit extra dopo n bit consecutivi.

- Se ci sono 3 uni di fila, aggiunge uno zero
- se ci sono 3 zeri di fila, aggiunge un uno

3.3 Classification according to bus access

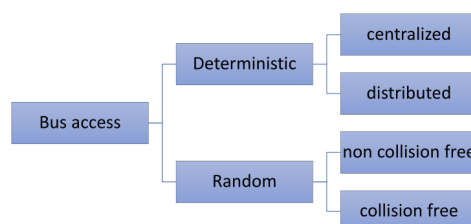


Figura 3.1: Classification according to bus access

3.3.1 Deterministic

Centralized

Accesso al bus di tipo **master-slave**(similare ad un sistema pooling)

Decentralized

Protocolli basati su **token**, tutti collegati a cerchio e si invia il messaggio con un token (che è tipo il bastone della parola) al ricevitore, il ricevitore manda il suo messaggio dopo nella catena insieme al token e così via.

Solo il nodo con il token può inviare il suo pacchetto di informazioni.

L'altro approccio è il **TDMA**(Time-division multiple access), si identificano i client attaccati al mezzo di comunicazione e si divide la comunicazione in slot temporali e si può capire chi invia guardando il riferimento al clock

Grande problema di TDMA è la sincronizzazione.

3.3.2 Random

Non Collision Free

CSMA/CA(Carrier Sense Multiple Access)/(Collision Avoidance) misura l'energia del bus e invia quando l'energia è sotto un certo *livello di riferimento*.

CSMA senza CA, se sente il canale occupato, seleziona un tempo random che chiama backoff e aspetta, dopo di che riprova ad ascoltare il bus.

CSMA con CA ogni nodo conta il tempo che il nodo che sta comunicando finisca, i nodi possono comunicare in qualsiasi momento e quindi ogni conteggio sarà diverso, dopo che il nodo ha finito di comunicare, ogni nodo aspetta il tempo che ha contato il precedente.

se mentre i nodi stanno aspettando il tempo contato per trasmettere uno dei nodi finisce, si salva il tempo avanzato agli altri nodi e si utilizza quello per il prossimo check di chi tocca.

Questo sistema non è *giusto* e può portare pacchetti a rimanere nella coda per tempi lunghi.

CSMA/CD(Carrier Sense Multiple Access)/(Collision Detection) se più nodi comunicano l'energia sul bus è maggiore del solito e i nodi si rendono conto del problema.

I nodi si fermano(per risparmiare risorse) e mandano un segnale **jamming** che è una sequenza di bit di alto livello per comunicare agli altri nodi il problema e di non comunicare per un po.

Si applicano ai nodi dei tempi di backoff mediante strategie di backoff e si riprova.

CSMA/CR(Carrier Sense Multiple Access)/(Collision Resolution):

1. **Arbitration phase:** si compete per avere il canale
2. **data:** il nodo che ha vinto il canale comunica

E si itera questo processo ogni volta che un nodo vuole comunicare.

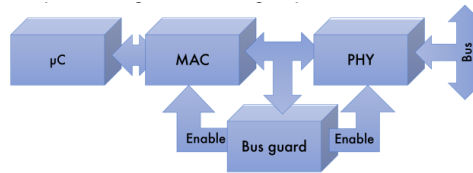


Figura 3.2: Struttura ECU

3.3.3 Typical structure of an ECU

3.4 Protocols

3.4.1 K-Like Bus

Si concentra su **Layer fisico** e **Layer data link** ed è un bus bidirezionale con comunicazione su di un filo.

Principalmente usato per connettere:

- ECU to Tester
- ECU to ECU

Lo **zero logico** ha un valore di energia inferiore al 20% del massimo del bus, mentre il **uno logico** è rappresentato quando il segnale supera l'80% del valore massimo.

Questo protocollo è compatibile con **UART**(Universal Asynchronous Receiver Transmitter).

3.4.2 CAN - Controller Area Network

Protocollo realizzato nel 1986 da Bosh, la topologia di rete è quella del **Bus**.

Il protocollo riesce a mantenere contemporaneamente fino a 110 nodi e i segnali possibili sono 2:

- **LOW**: segnale dominante
- **HIGH**: segnale recessivo

CAN ha una lunghezza massima del BUS di massimo 500m ad una velocità di 125kBit/s. Successivamente nello standard **ISO 11898** si è descritto due velocità:

- LOW speed CAN: fino a 125kBit/s
- High speed CAN: fino a 1MBit/s

Il protocollo CAN interessa solo i layer 1 e 2 dell'ISO/OSI stack e le sue caratteristiche principali sono:

- random access
- collision free
- message oriented
- no indirizzi(solo broadcast o multicast)

Layer fisico

Il protocollo CAN può usare due configurazioni:

- **HIGH SPEED CAN:**

- fino a $500kBit/s$
- 2 cavi arrotolati per ridurre interferenze da campi elettromagnetici
- cavi di collegamento ai nodi massimo di $30m$ (branch)
- Segnale tra 0 e $2V$
- resistore terminale di 120Ω
- l'errore deve essere scoperto entro il tempo di 1 BIT, quindi la lunghezza è vincolata a **Equazione 3.2**

- **LOW SPEED CAN:**

- fino a $125kBit/s$
- 2 cavi per ridurre le interferenze elettromagnetiche
- nessuna restrizione sui cavi di branch che collegano i nodi al bus
- segnale tra 0 e $5V$

- **SINGLE WIRE CAN:**

- velocità fino a $83kBit/s$
- 1 solo cavo e massa come riferimento
- segnale tra 0 e $5V$

Avendo la velocità alla quale si vuole trasmettere i dati, si possono ricavare i metri massimi del cavo, ad esempio avendo una velocità di $R = 500kBit/s$ i metri massimi del filo sono calcolabili come:

$$\frac{1}{R} \geq 2l \cdot 10^{-8} \quad (3.1)$$

$$l \leq \frac{1}{2R \cdot 10^{-8}} \quad (3.2)$$

CAN in Vehicular Networks

Comunicazione senza indirizzo

- I messaggi portano un identificativo del messaggio di 11 bit (CAN 2.0A) o 29 bit (CAN 2.0B).
- Le stazioni non hanno un indirizzo, e i frame non ne contengono uno.
- Le stazioni utilizzano l'identificativo del messaggio per decidere se un messaggio è destinato a loro.
- L'accesso al mezzo avviene utilizzando CSMA/CR con arbitrato bit per bit.
- Il livello di collegamento utilizza 4 formati di frame: Dati, Richiesta (Remote), Errore, Sovraccarico (controllo di flusso).

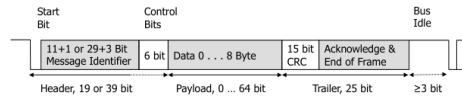


Figura 3.3: Formato dei dati CAN

- Il formato dei dati nel protocollo CAN segue lo schema **Figura 3.3**

CSMA/CR con arbitrato bit per bit

- Evita collisioni tramite l'accesso al bus controllato dalla priorità.
- Ogni messaggio contiene un identificativo corrispondente alla sua priorità.
- L'identificativo codifica "0" dominante e "1" recessivo: la trasmissione simultanea di "0" e "1" produce un "0".
- Riempimento dei bit: dopo 5 bit identici, viene inserito un bit di riempimento invertito (ignorato dal ricevitore).
- Quando nessuna stazione sta trasmettendo, il bus legge "1" (stato recessivo).
- La sincronizzazione avviene a livello di bit, rilevando il bit di inizio della stazione trasmittente.
- Attendere la fine della trasmissione corrente.
- Attendere 6 bit recessivi consecutivi.
- Inviare l'identificativo (mentre si ascolta il bus).
- Osservare una discrepanza tra il livello di segnale trasmesso e rilevato.
- Questo indica che si è verificata una collisione con un messaggio di priorità superiore.
- Ritirarsi dall'accesso al bus e riprovare in seguito.
- Realizzazione di uno schema di priorità non pre-emptive.
- Garanzie in tempo reale per i messaggi con priorità più alta, ad esempio, messaggi con il più lungo prefisso "0".

Esempio di arbitrato bit per bit (**Figura 3.4**):



Figura 3.4: Esempio di arbitrato bit per bit

In questo caso il client 2 si rende conto che c'è un problema e fa **back off** lasciando libero il bus.

In **Figura 3.5** il client 1 si rende conto del bus impegnato da una comunicazione con priorità maggiore e fa **backoff** che porta a mantenere sul bus la comunicazione con priorità maggiore (client 3) e poi segue la trasmissione del dato che il client 3 deve trasmettere.



Figura 3.5: Esempio di arbitrato bit per bit

TTCAN(Time triggered CAN)

un problema del CAN è quello della temporizzazione e del mantenimento dei clock fra i client.

Per risolvere questo problema è stato creato il TTCAN, che ha un nodo dedicato che prende il nome di **time master** e che periodicamente manda un segnale **basic cycles** a tutti i nodi.

Con **basic cycle** si intende un numero definito di slot occupabili che vengono popolati da una fase di organizzazione per priorità all'inizio della stessa.

CAN non si può usare per real time communications.

Message Filtering

I messaggi vengono accettati in base al loro identificativo mediante l'uso di due registri:

Bit	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Acceptance Code Reg.	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0
Acceptance Mask Reg.	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
Resulting Filter Pattern	0	1	1	0	1	1	1	X	X	X	X

Figura 3.6: Registri di filtraggio CAN

Data Format

Il formato di dati segue:

- NRZ
- bit stuffing
- il frame inizia con un bit significativo(0)
- il message idenfier è 11 Bit(CAN 2.0A) oppure adesso 29Bit (CAN 2.0B)
- Bit di controllo idenficano il tipo di messaggio e la lunghezza
- payload: massimo 8 Byte, trasmesso a $500kBit/s$
- i dati interessanti del frame sono pochi e quindi il data rate effettivo è $30kBit/s$

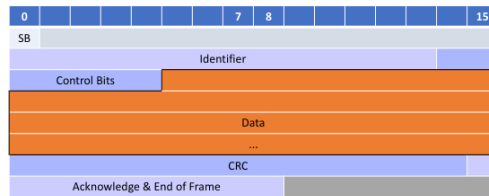


Figura 3.7: Data format

Error detection LOW LEVEL

- Il mittente verifica la presenza di livelli di segnale inattesi sul bus.
- Tutti i nodi monitorano i messaggi sul bus.
- Tutti i nodi verificano la conformità del protocollo dei messaggi.
- Tutti i nodi controllano il riempimento dei bit.
- Il ricevitore verifica il CRC.
- Se uno qualsiasi dei nodi rileva un errore, trasmette un segnale di errore. (6 bit dominanti senza bit stuffing)
- Tutti i nodi rilevano il segnale di errore e scartano il messaggio.

Error detection HIGH LEVEL

- Il mittente verifica la ricezione di un riconoscimento. (Il ricevitore trasmette un bit dominante "0" durante il campo di ACK del messaggio ricevuto)
- Ripetizione automatica delle trasmissioni fallite.
- Probabilità residua di fallimento circa 10^{-11} .

Transoport Layer

Utile alla gestione del flusso, e gestioen dei frammenti di un singolo messaggio divisi in più data frames.

I due protocolli sono:

- ISO-TP
- TP 2.0

ISO-TP

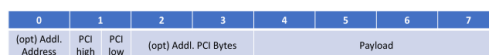


Figura 3.8: ISO-TP

L'**HEADER** introduce un byte opzionale per l'addressing e da 1 a 3 byte **PCI**(Protocol Control Information) che identificano il tipo di messaggio e byte specifici al messaggio.

Single-frame è identificato da 1 byte PCI, l'high-nibble(4bit) è 0, e il low-nibble identifica i bytes in payload, non è possibile fare controllo di flusso.

First-frame: identificato da 2 bytes PCI, high-nibble è 1 e low-nibble con aggiunta di 1 byte definisce la dimensione del payload.

Dopo il primo frame il sender aspetta il **flow control frame**.

Consecutive-frame: 1 byte PCI, high nibble è 2, low nibble è un numero di sequenza SN che parte da 1

Flow control-frame: 3 bytes pci, high nibble è 3 e low nibble specifica lo stato del flusso FS

- FS 1: clear send
- FS 2: wait

Il byte 2 specifica la block size BS e il byte 3 indica ST(separation time).

TP 2.0

Protocollo simile a TCP:

- connection oriented
- comunicazione basata su canali
- specifica fasi di: setup, configurazione, trasmissione e chiusura
- ogni ECU ha un'indirizzo

Broadcast

- ripetizione per 5 volte per evitare perdita
- Byte 0: address of destination ECU
- Byte 1: operation code(broadcast response or request)
- Byte 2, 3, 4: Service ID(SID)
- Byte 5, 6: Response (si alterna 0x5555 e 0xAAAA per dire che non si vuole aspettare risposta)

Channel setup

- Byte 0: address destination ECU
- Byte 1: Operation code(Channel request, positive response e negative response)
- Byte 2, 3: RX ID(presente se validity nibble di Byte 3 è 0 altrimenti non settato)
- Byte 4, 5: TX ID(presente se validity nibble di Byte 5 è 0 altrimenti non settato)
- Byte 6: application type