

PRÁCTICA 1

Introducción a la programación en tiempo real.

SISTEMAS DE TIEMPO REAL

3º Ingeniería Informática

Lucas Barrientos Muñoz

Adrián Antequera Ramírez

­­

Contenido

[Objetivo de la práctica. 3](#_Toc160712621)

# Objetivo de la práctica.

El lenguaje de programación **Ada** fue diseñado en un esfuerzo de colaboración, patrocinado por el **Departamento de Defensa** de los **EE. UU.** con la participación de la industria, mundo académico y comunidad internacional. Su propósito principal fue proporcionar un **lenguaje de alto nivel** en el que pudieran expresarse, desarrollarse y mantenerse los problemas de programación de sistemas. **Ada** contiene **mecanismos especiales** para la gestión de **sucesos concurrentes** en un entorno de **tiempo real**, desarrollando paquetes específicos de la aplicación y definiendo **operadores** y **procedimientos** **genéricos**. Fue a principios de los 70s cuando el Departamento de Defensa de los EE. UU., identificó un grave problema en el crecimiento del coste del software en los sistemas de computadoras “empotradas”, es decir, sistemas que están incluidos en distintos vehículos militares.

Los **objetivos** de esta práctica son:

* **Aprendizaje** de los **aspectos básicos** de la creación de programas en el lenguaje de programación **Ada**.
* **Analizar** los conceptos más importantes relacionados con la planificación en **sistemas de tiempo real**.
* **Definir** un **esquema** de la **planificación** basado en un ejecutivo cíclico.
* **Evaluar** las **ventajas** e **inconvenientes** de este método.