La specifica Java Real Time

Il crescente sviluppo di applicazioni in tempo reale ha richiesto l’introduzione di linguaggi di programmazione di più alto livello anche per questi sistemi, con il fine di poter gestire meglio la loro crescente complessità.

Java, considerando anche la sua larga diffusione nei sistemi embedded, è uno dei linguaggi più appetibili per la nuova generazione di applicazioni in tempo reale. Non essendo nato per questi peculiari scenari applicativi, tuttavia, occorre apportare pesanti modifiche alla sua macchina virtuale affinchè sia efficacemente utilizzabile in questi sistemi.

La specifica RTSJ (Real Time Specification for Java), successivamente implementata da vari vendors, propone estensioni e modifiche alla Java Virtual Machine standard per renderla adatta ad sistemi in tempo reale.

Nella sezione storia si mostrano le tappe che hanno portato dalla prima stesura della specifica, fino all’ implementazione da parte di Sun utilizzata in questa tesi; sucesivamente si mostreranno i principi che stanno alla base della realizzazione della specifica. Dopodichè si procederà ad illustrare come sono stati risolti i problemi che rendevano java inutilizzabile per sistemi in tempo reale, con particolare riferimento all’inizializzazione ed alla compilazione delle classi, alla gestione della memoria ed all’attività di garbage collection, alle politiche di scheduling per concludere col le tematiche relative alla sincronizzazione fra thread. Infine si mostrerà il contenuto del package javax.realitme, il quale contiene classi ed interfacce necessarie per realizzare un’applicazione real – time in Java.

# Storia

Alla fine degli anni novanta il NIST (National Institute for Standards and Tecnologies), un'agenzia del governo degli Stati Uniti d'America che si occupa della gestione delle tecnologie attraverso il lavoro con l'industria per sviluppare standard, tecnologie e metodologie che favoriscano la produzione e il commercio ha coordinato un gruppo di esperti con lo scopo di raccogliere le linee guida ed un primo insieme di requisiti per le estensioni real-time di Java.

Successivamente la prima release della specifica RTSJ (Real Time Specification for Java) venne pubblicata nel 2002.

La prima versione di Sun venne lanciata nel 2005. La versione attuale, la 2.2, risale al 2009.

# Principi guida

La specifica RTJS si ispira ai seguenti principi:

**Applicabilità a particolari ambienti:** La specifica non include caratteristiche che ne limitino l’utilizzo ad ambienti particolari come Java Micro Edition o particolari versioni del JDK, al contrario lo scopo degli implementa tori deve essere quello di allargare il più possibile l’applicabilità dei loro prodotti

**Compatibilità**  La spcifica non deve impedire l’esecuzione di programmi Java non real time sulla nuova virtual machine: su di essa devono poter girare contemporaneamente sia applicazioni in tempo reale sia applicazioni java standard

**Write once, run everywere**  pur riconoscendo l’importanza dell’approccio write once, run everywere, data la difficoltà di mantenerlo su sistemi real time, si è deciso di non sacrificare la predicibilità dell’esecuzione in favore della portabilità

**Estendibilità** La specifica deve permettere l’utilizzo delle tecniche più conosciute per la gestione dei sistemi real time. Al contempo, deve permettere la futura implementazione di nuove tecniche e nuovi algoritmi

**Nessuna estensione sintattica** Allo scopo di semplificare il lavoro degli sviluppatori non sono stati introdotte nuove keyword e non è stata fatta alcuna estensione sintattica al linguaggio Java.

**Libertà di implementazione** Con lo scopo di permettere alle aziende implumentatrici di venire incontro alle specifiche esigenze dei propri clienti,la specifica riconosce che le varie implementazioni possono divergere in un gran numero di decisioni, quali, ad esempio, l’uso di diversi algoritmi per eseguire lo stesso scopo o trade – off tra l’occupazione di memoria e velocità di esecuzione. In ogni caso la specifica si propone di non vincolare in nessun caso all’uso di uno specifico algoritmo, ma si limita a descrivere i requisiti semantici che le operazioni devono rispettare.

# Gestione della memoria e garbage collection

Molti sistemi in tempo reale hanno a disposizione solo una quantità limitata di memoria, ciò è dovuto a considerazioni relative a problematiche di costo o a vincoli di natura fisica (dimensioni, potenza, peso…). Inoltre possono essere disponibili tipi diversi di memoria (con differenti caratteristiche d'accesso) può essere necessario far sì che certi tipi di ritardo risiedano esclusivamente in una certa zona di memoria.In certi scenari è quindi necessario controllare come la memoria viene allocata in modo da poterla usare efficientemente.

Java real - time permette di definire delle aree di memoria nelle quali allocare oggetti altre all’heap tradizionale. Quando si entra in una aree di memoria tutti gli oggetti vengono allocati all'interno di questa area. Queste aree di memoria sono l’heap, la ScopedMemory e l’ImmortalMemory.

La zona di memoria ScopedMemory è stata pensata per avere un tempo di vita ben specificato: un reference counter è associato ad ogni scopedMemory e tiene traccia di quante entità real - time stanno attualmente utilizzando la zona di memoria; quando il suo valore passa da uno a zero tutti gli oggetti residenti nella scopedMemory vengono distrutti e la memoria viene liberata. Java real - time prevede due tipi di ScopedMemory: VtMemory, dove le allocazioni richiedono un tempo variabile e LTMemory, dove le allocazioni di memoria richiedono un tempo proporzionale alla dimensione in byte dell’oggetto da allocare.

L’ immortal memory è una zona di memoria che non è mai coinvolta nelle operazioni di garbage collecting. Questa zona di memoria deve il suo nome al fatto che viene liberata solamente quando termina l’esecuzione dell’applicazione. Esiste una sola zona di immortal memory che, quindi, è condivisa da tutti i thread dell’applicazione. La gestione di questa zona di memoria è affidata all’utente, che deve provvedere a finalizzare gli oggetti non più utilizzati in modo da liberare la memoria da essi occupati.

Java real time mette anche a disposizione l’astrazione di memoria fisica, consentendo si mappare i dati in zone con indirizzo di memoria specificato. Unito all’utilizzo di classi che facilitano la scrittura e la lettura di dati tipati, ciò serve qualora si voglia controllare dove i dati vengono memorizzati, cosa utile nel caso si voglia ottimizzare un sistema utilizzando memorie con caratteristiche differenti le une dalle altre.

Per quanto riguarda il garbage collector la specifica non impone nessuna strategia o nessun algoritmo in particolare. Si limita a prevedere che il garbage collector del sistema real - time, qualunque esso sia, abbia una funzionalità tale da non compromettere la predicibilità dell'esecuzione dei processi real - time. Prevede inoltre l'utilizzo di una classe di supporto (SizeEstimator) che ha lo scopo di prevedere quanto spazio sarà necessario per garantire l'allocazione di un insieme di oggetti.

# Tempo ed orologi

in un sistema real - time, misurare con precisione, efficacia ed efficienza il tempo è fondamentale. La specifica Java real - time viene incontro allo sviluppatore fornendo una serie di classi di supporto per esprimere misure temporali. In figura vengono mostrate le principali classi del package javax.realtime coinvolte nel misurare il trascorrere del tempo.

La classe Clock è la classe base per tutti gli orologi presenti nel sistema: in ogni sistema, infatti, è presente almeno un orologio: l'orologio di sistema con precisione al nanosecondo. Tuttavia, per ragioni di efficienza, la specifica prevede che possono esistere altri orologi con precisioni differenti. Ogni misura di tempo, sia relativa che assoluta, è associata ad un orologio. Se non specificato diversamente l'orologio associato è quello di sistema.

La classe HighResolutionTime è la classe madre di tutte le misure di tempo. La rappresentazione del tempo è incapsulata in due valori: un long per rappresentare i millisecondi ed un int per rappresentare i nanosecondi.Questa classe, in sostanza, fornisce le funzionalità per comparare misure di tempo e per estrarre da esse i valori di millisecondi e nanosecondi.

La classe AbsoluteTime è deputata a rappresentare uno specifico istante nell'asse temporale ossia un riferimento temporale assoluto. Oltre le funzionalità ereditate dalla classe madre, questa classe espone una serie di metodi che permettono di sommare o di sottrarre ad un AbsoluteTime sia un RelativeTime che un altro AbsoluteTime, ottenendo come risultato un RelativeTime o un AbsoluteTime.

La classe RelativeTime serve per esprimere un tempo relativo. Di conseguenza viene usata per esprimere periodi o differenze tra istanti di tempo differenti. Anche la classe RelativeTime, oltre ai metodi ereditati dalla classe madre, espone una serie di metodi che consentono di sommare o di sottrarre altre misure temporali.

La classe RationalTime, deprecata dalla versione1.0.1 della specifica, era stato originariamente pensata per esprimere frequenze: infatti era possibile inizializzare la con un valore che esprimesse il numero di iterazioni per secondo.

La classe MemoryParameters fa parte di quell'insieme di classi che definiscono i parametri di tutti gli oggetti schedulabili (vedi la sezione scheduling). È deputata a specificare, per un oggetto schedulabile

* la quantità massima di memoria che l'oggetto può consumare in una zona di memoria
* la quantità massima di memoria che può essere occupata nell'immortalMemory
* un limite di allocazione nell'heap (in termini di byte al secondo)

inoltre i MemoryParameters possono essere utilizzate dallo scheduler nel controllo di feseabylity, o dal garbage collector per ottimizzare la sua attività.

# Scheduling

In letteratura con il termine scheduling si intende l'attività di ordinare l'esecuzione dei processi in modo da ottenere uno sfruttamento efficiente ed efficace delle risorse hardware. La specifica Java real - time prevede delle funzionalità obbligatorie e delle funzionalità accessorie.

Tra le prime rientrano la realizzazione di uno scheduler basato su priorità (che, assegnata una priorità ad un thread, ponga in esecuzione il thread a priorità maggiore tra quelli pronti); il controllo del rispetto da parte del thread delle deadline specificate, se presenti; il protocollo di priority inheritance per la gestione dell'accesso a sezioni di codice con accesso mutuamente esclusivo.

Tra le funzionalità accessorie rientrano il controllo dei tempi di esecuzione effettiva dei thread (cost enforcement) e il protocollo priority ceiling per la gestione delle zone di codice con accesso mutuamente esclusivo.

Nel corso di questo paragrafo si illustreranno tutte le classi e tutte le funzionalità presenti nella specifica partendo dai parametri che permettono di caratterizzare i flussi di esecuzione real - time; successivamente si analizzeranno i due tipi di oggetti scheduler abili partendo dai thread real - time per concludere con i gestori di eventi asincroni; conclude il paragrafo un'analisi sul trasferimento asincrono di controllo, ossia la possibilità offerta sistema di interrompere in modo asincrono l'esecuzione di un oggetto schedulabile per fargli eseguire dell'altro codice.

## Parametri di scheduling

L’attività di scheduling di java Real time si basa sull’idea di associare ad ogni oggetto schedulabile una serie di parametri in grado di caratterizzarne l’esecuzione. Più oggetti schedulabili possono quindi condividere gli stessi parametri. Quando tali parametri vengono modificati o un oggetto fa riferimento ad una nuova istanza di parametri, la modifica deve propagarsi nel sistema di conseguenza. Ad esempio, se si associa ad un processo real time una nuova istanza di PriorityParamenters il processo dovrà immediatamente cambiare priorità; cosa che deve accadere anche qualora si modifichi il valore numerico che indica la priorità nei PriorityParamentes stessi.

Nella figura sottostante si mostrano i parametri coinvolti nell'attività di scheduling , la classe astratta Scheduler e PriorityScheduler, ossia l'unico scheduler obbligatorio previsto dalla specifica.

La classe ReleaseParameters è una classe astratta che modella i generici parametri di release di un oggetto schedulabile: permette di indicare la deadline relativa (mediante un RelativeTime) di un particolare oggetto schedulabile e un'eventuale handler da richiamare qualora questa non venga rispettata. Analogamente è possibile specificare il costo (ossia il tempo massimo di esecuzione) e un handler da richiamare qualora il processo occupi di unità di elaborazione per un tempo maggiore rispetto a quello dichiarato. Nel caso in cui il sistema di cost enforcement non sia implementato, questi ultimi due valori non avranno alcun effetto sul funzionamento del sistema.

La classe PeriodicParameters estende ReleaseParameters e modella i parametri di release di un processo periodico. E’ possibile specificare il periodo (con un relative time) di un processo schedulabile. Si può anche indicare un tempo di StartTime in modo relativo o assoluto (se il tempo specificato è anteriore a quello presente il processo viene lanciato immediatamente).

La classe AperiodicParameters modella un processo aperiodico, consente di accordare le release in una coda, di dimensione settabile, e di attuare politiche differenti nel caso in cui arrivi una release con coda piena: è possibile ignorare la release, lanciare un'eccezione, oppure aumentare la dimensione della coda ed accettare anche quest'ultima release.

La classe SporadicParameters modella un processo sporadico, ossia un processo aperiodico tale che due release non possono presentarsi con distanza inferiore ad un tempo chiamato minimum interarrival time (MIT). Oltre a permettere di specificare il MIT, è possibile applicare politiche differenti nel caso si presenti una sistema due release a distanza inferiore del MIT: è possibile ignorare la seconda release, eseguire la solo dopo al termine del MIT, o lanciare un'eccezione.

La classe PriorityParameters estende la classe astratta SchedulingParameters ed esprime i parametri relativi all'unico criterio di scheduling previsto dalla specifica: lo scheduling basato su priorità statica con almeno 28 differenti livelli di priorità. Consente quindi di esprimere un valore numerico di priorità: i thread più prioritari sono quelli con un valore numerico di priorità più alta.

La classe ImportanceParameters estende PriorityParameters introducendo un valore di importanza: l'idea alla base di questa classe è che il valore di importanza possa essere utilizzato dallo scheduler per dirimere casi di “tie” tra oggetti schedulabili con la stessa priorità: in questo caso il sistema può sfruttare il valore di importanza suggerito dall'utente per mettere in esecuzione il processo con importanza maggiore tra quelli con la stessa priorità.

È possibile raggruppare più oggetti schedulabili in un unico gruppo. È possibile specificare, per ogni gruppo, una deadline ed un costo (ossia il tempo massimo di cpu a disposizione dei membri del gruppo) con i relativi gestori da invocare qualora questi non vengano rispettati. Se i membri non terminano tutti la propria esecuzione entro la deadline specificata per il gruppo viene invocato il relativo handler, analogamente, se la somma dei tempi di esecuzione dei membri del gruppo supera il costo specificato, viene rilasciato l’ handler specificato per il superamento di costo. Fanno parte di un determinato gruppo tutti gli oggetti schedulabili che condividono la stessa istanza della classe ProcessingGroupParameters, nella quale si possono specificare la deadline del gruppo, il costo massimo complessivo di tutti i processi del gruppo ed i relativi handler da invocare qualora questa non sia rispettati.Dal momento che l’appartenenza ad un gruppo è legata solamente alla condivisione della stessa istanza di ProcessingGroupParameters e che tale riferimento è modificabile in qualsiasi momento ne segue che l’appartenenza ad un gruppo di processi è estremamente dinamica ed il sistema deve potersi adattare all’inserimento ed alla rimozione di membri del gruppo di processi durante l’esecuzione.

La classe MemoryParameters,già illustata nella sezione dedicata alla gestione della memoria, permette di indicare il consumo di memoria dell’oggetto schedulabile in termini di

* quantità massima di memoria che l'oggetto può consumare in una zona di memoria
* quantità massima di memoria che può essere occupata nell'immortalMemory
* limite di allocazione nell'heap (in termini di byte al secondo)

Qualora l’oggetto schedulabile violi quanto dichiarato in questi parametri il sistema solleva un OutOfMemoryException.

Lo scheduler base è rappresentato dalla classe astratta Schedueler. Questa classe definisce i metodi impostare lo scheduler di default; per inserire e rimuovere un oggetto schedulabile all’interno dell’insieme di oggetti di cui valutare la schedulabilità; per ottenere un valore booleano che indica se l’insieme di oggetti è schedulabile o meno e per settare i parametri di scheduling di un oggetto schedulabile solo se anche con i nuovi parametri il sistema resta feasible. Nonostante l’enfasi sull’analisi di feseability la specifica non richede di realizzare nessuna analisi nel concreto, suggerisce, come algoritmo di default, di restituire sempre true per qualunque insieme di oggetti schedulabili. Inoltre, al contrario di quanto ci si sarebbe potuti aspettare, non è previsto nessun metodo di risposta ad eventi quale la release, il termine dell’esecuzione, o il cambiamento dei parametri di schedulino di un oggetto schedulabile.

Lo scheduler di default per il sistema, ossia uno scheduler basato su priorità fissa, con almento 28 differenti livelli di priorità, è rappresentato dalla classe PriorityScheduler che estende direttamente la classe Scheduler. E’ un singleton, ciò significa che esiste una sola istanza di PriorityScheduler nel sistema, recuperabile attraverso un getter statico. Oltre a questo metodo ed a quelli ereditati dalla classe madre, PriorityScheduer offre la possiblilità di ottenere i valori numerici della priorità minima, di quella massima e di quella normale (ossia a metà tra il valore minimo e quello massimo).

## RealtimeThread

La classe RealtimeThread è la classe centrale della specifica.



## Sincronizzazione

L’implementazione di Sun

# Inizializzazione e compilazione

Come spiegato nel capitolo “perché Java non è una piattaforma valida per i sistemi real time” i meccanismi di lazy initialization e di just in time compilation previsti per la java virtual machine standard sono inadatti per i sistemi in tempo reale in quanto possono introdurre dilatazioni dei tempi di esecuzione di un’applicazione in momenti impredicibili.

La soluzione ideata per il sistema Java real – time consiste nel fornire alla virtual machine una lista degli elementi da inizializzare e da compilare prima di far partire un’applicazione. In questo modo non sarà più ritardata da eventuali fasi di compilazione o di inizializzazione durante la sua esecuzione.

Per quanto riguarda la compilazione è possibile indicare un file che contiene la lista delle classiche devono essere inizializzate prima che inizi l’inizializzazione tramite l’opzione -XX:PreInitList=<preinit-file-name> . E’ anche possibile far creare il file automaticamente dal sistema grazie all’opzione -XX:+RTSJBuildClassInitializationList. Questa opzione fa si che la Virtual Machine generi un file che contiene la lista delle classi delle classi referenziate durante l’esecuzione. Il file viene generato in maniera incrementale, ciò significa che , se in una successiva esecuzione dell’applicazione viene referenziata una classe non utilizzata in precedenza, questa viene inserita in fondo al file già formato. A titolo di esempio, si mostra uno stralcio del file in questione

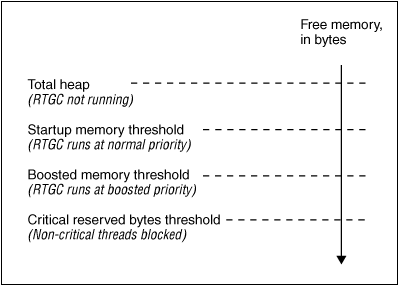
# Garbage Collector

Occorre ricordare come l’attivita di Grabage Collection sia fondamentale per preservare l a funzionalità di un sistema Java: permette di riciclare la memoria altrimenti occupata da oggetti non più utilizzati e di metterla a disposizione del sistema per l'allocazione di nuovi oggetti.

Per quanto importante, in un sistema real - time occorre che questa attività non vada a modificare sensibilmente i tempi di esecuzione delle applicazioni in corso con il rischio che queste sfornino i vincoli temporali a loro assegnati.

Per questo motivo Java real - time prevede l'introduzione di un nuovo garbage collector in grado di coesistere con le applicazioni real - time: può essere infatti impostato affinché non eserciti preemption su i processi real - time e, in caso di sistemi multiprocessore, affinché lavori su una sola cpu senza bloccare l'esecuzione dei processi di Java sugli altri processori.

Entrando nello specifico, come mostrato nella figura a fianco, il garbage collector ha tre modalità di funzionamento, basate sulla quantità di memoria libera residua:

* Finchè la quantità di memoria libera nell'heap resta sopra la soglia di StartupMemory non viene eseguita nessuna azione di garbage collecting.
* Quando la memoria libera scende sotto la soglia di startup mermory il garbage collector alla priorità normale, quando l'opera a questa priorità e il garbage collector blocca solamente i thread non real - time.
* Se la memoria libera scende oltre la soglia di BoostedMemory, il garbage collector esegue ad una priorità maggiore rispetto a quella normale detta BoostedPrioriy. Con il garbage collector a questa priorità vengono bloccati anche alcuni il thread real – time (quelli con priorità inferiore alla boosted priority) che il sistema di conseguenza considera non critici.
* Se la memoria libera scende ulteriormente fino ad occupare anche la quantità riservata ai processi critici il garbage collector entra nella modalità deterministica. In questa modalità il garbage collector lavora sempre con priorità boosted, tuttavia le richieste di memoria di thread non critici (con priorità inferiore a quella critica) vengono bloccate finché la quota di memoria libera non torna sopra alla soglia. In questo modo si cerca di garantire la funzionalità dei processi più importanti per il sistema, in quanto solo i processi che eseguono a livello critico sono in grado di allocare memoria proveniente dalla quota riservata appositamente per questi processi.

Tutti i parametri descritti finora (le priorità e le soglie di memoria) vengono calcolate automaticamente dalla virtual machine; in alternativa si possono indicare manualmente tramite opzioni.

La figura sottostante mostra un esempio di funzionamento del garbage collector, in particolare si evidenzia come quando la memoria libera scende sotto la soglia di boosted memory threshold, il garbage collector esegue a priorità maggiore esercitando preemption anche su thread real - time, ma non critici per il sistema.

