PROTECTED **関係者外秘**



TUS SDK 010 Demonstration

Agenda





- 1. TUS SDK 010 概要
- 2. TUS の構成と動作モデル
- 3. Demonstration

PROTECTED **関係者外秘**



TUS SDK 010 概要

TUS SDK 010概要





TUS SDK 010は下記から構成される

TargetDevice側で主に動作するソースコード群

TUS Runtime (Update Orchestrator(UO), Domain Controller(DC), Updater)

(各ツールを包括制御するcommand)

TUP Parser Library

提供先の開発ステージ・プロセスに適応可能なツール群(Host-Tools)

tus command

(TUP生成ツール) tup generator

deployment tool

(Configuration, Packageをtargetヘデプロイするツール)

EMOOTA SDPv2 operator (only licensed user)

関連Documents

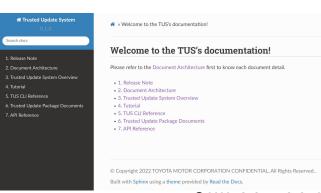
Release Notes

Tutorial

TUS Overview

TUP Design and Specification

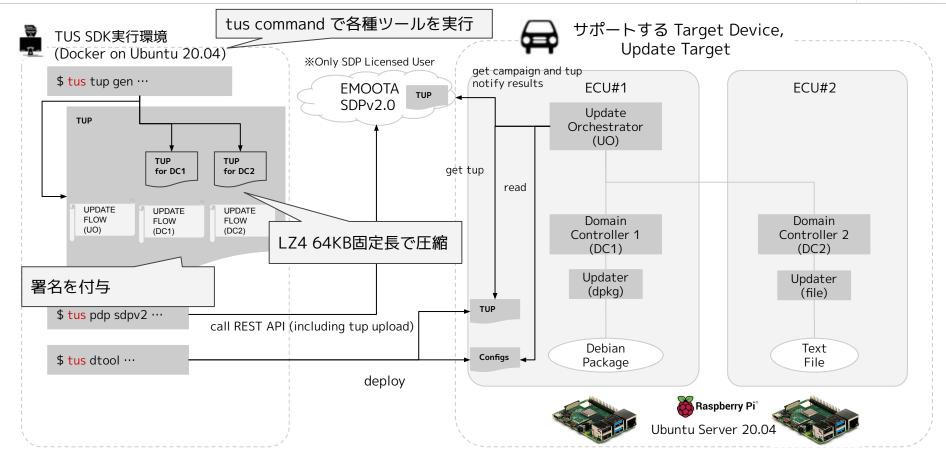
API Document



TUS SDK 010でのサポート構成概要







PROTECTED 関係者外秘



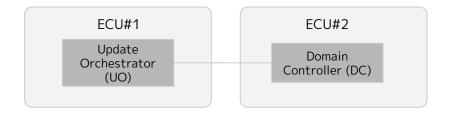
TUS の構成と動作モデル

TUS の構成と動作モデル - 前提





- 静的な構成図・及び具体的なシーケンス(起動処理、Campaignの問い合わせ、UO/DCのUPDATE FLOW起動、状態制御)を用いて、各種Moduleの関係を説明
- UO/DCの構成は下記とする(SDK010構成を説明用に簡略化したもの)

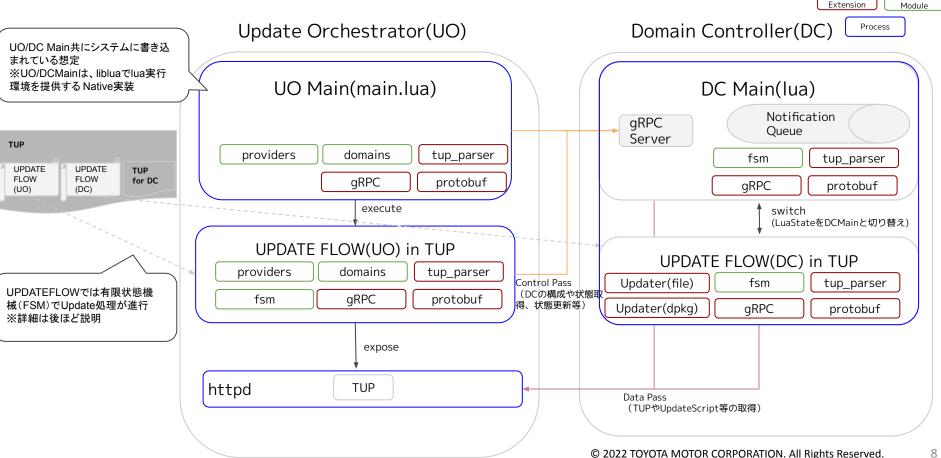


SoftwareModule構成





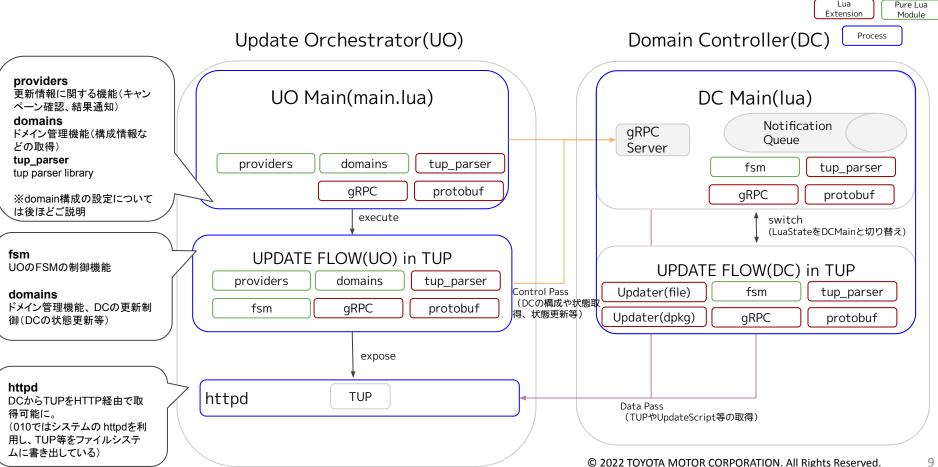
Pure Lua



SoftwareModule構成



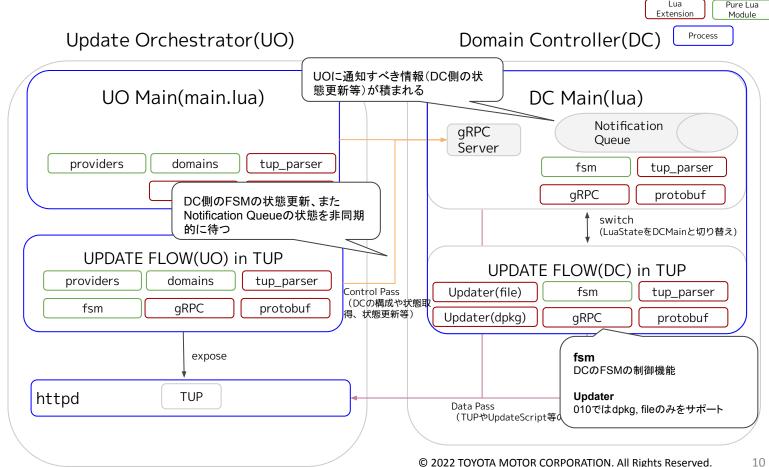




SoftwareModule構成







Target Device上の設定ファイル





Update Orchestrator

| ファイルパス※1 | 概要 |
|--|---|
| config | rootのconfiguration file httpdの設定や下記ファイルのprovider_path, domain_pathが記載 |
| <pre><pre><pre><pre>provider_path>/config</pre></pre></pre></pre> | provider(TUPの保持環境)固有の設定ファイル (010ではEMOOTA SDPv2, LocalFileSystemのみサポート) 例:LocalFileSystemの場合、tupのファイルパスが記載 |
| <domain_path>/config</domain_path> | 各domain名及びdomainの設定ファイルへのパスが書かれたファイル |
| <each_domain_config_p ath></each_domain_config_p | domain毎の情報が書かれたファイル 例:gRPC Serverの接続情報 |

※1. 010でファイルパス詳細はSDK Documentを参照 ※UOの設定ファイルは、'tus dtool…'で書き込み可能

Domain Controller

| ファイルパス※2 | 概要 |
|--------------------------------------|---|
| version/ <target_name></target_name> | UpdateTargetや UpdateTargetGroupのバージョン が格納されたファイル ※SDK010ではファイル形式のみ サポート |

※2. 実行バイナリ(domain_controller)からの相対パス

UPDATE FLOW 概要





- TUPには、UO/DC向けのUPDATE FLOWが含まれる
 - TUP Generatorがmetadata(json)からUPDATE FLOWを自動生成
- Programming Modelとして有限状態機械(FSM)を採用
 - Update処理を、状態、遷移前・遷移時・遷移後処理、rollback処理(追加順と逆順に呼ばれる)で記述が可能



- FSMの状態は外部からのイベント(DC側FSMの状態変化、User操作等)で更新
- Update時のUpdateTargetの組み合わせ等により、FSMに関わる状態や遷移条件等を決める必要がある (010では固定)

例 **UODFSM** DCの終了待ち User承認待ち 通知完了 更新開始 結果通知 開始 User承認を 終了 サーバーへ結 果通知 DCへ通知 notify **DC**ØFSM notify User承認待ち ダウンロード 更新 UOからデータをダ 開始 終了 更新実施 ウンロード

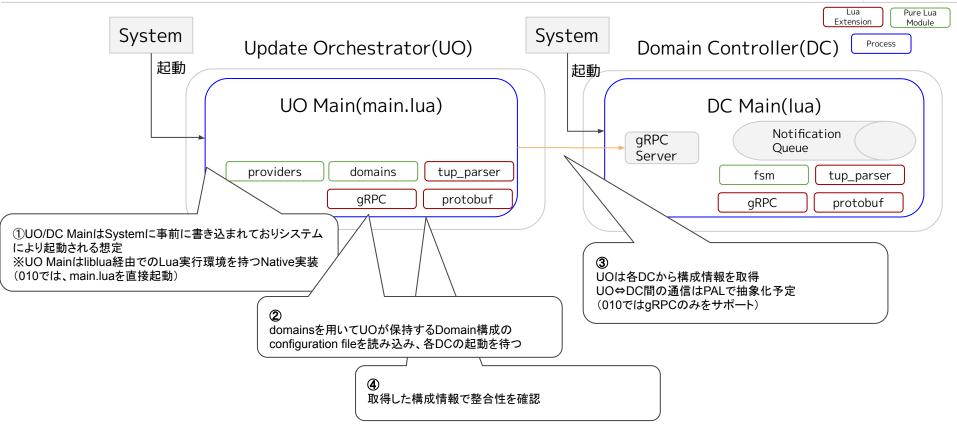
DC側FSMのUpdateScript (FSM部のみ一部抜粋)

dc.fsm:add_transition({
 from = nil, -- from initial
 to = "downloaded",
 action = download,
})
dc.fsm:add_transition({
 from = "downloaded",
 to = "updated",
 cond = check_do_updated,
 action = update,
})

起動処理





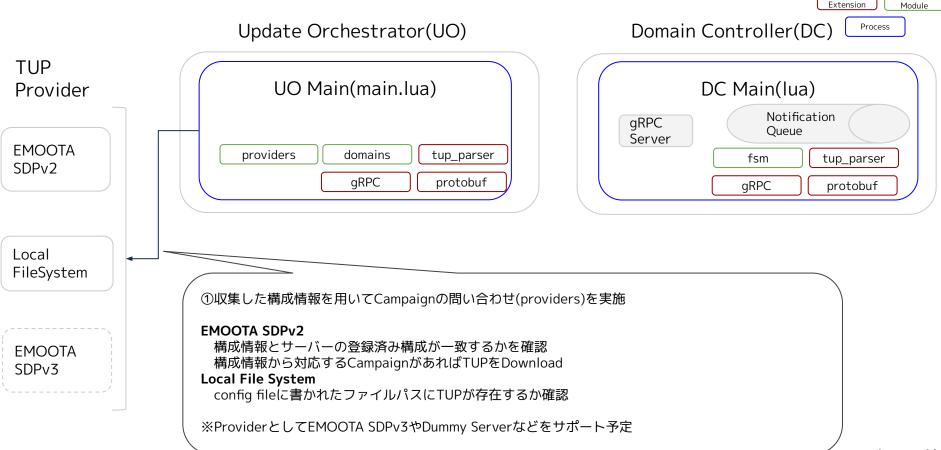


Campaignの問い合わせ





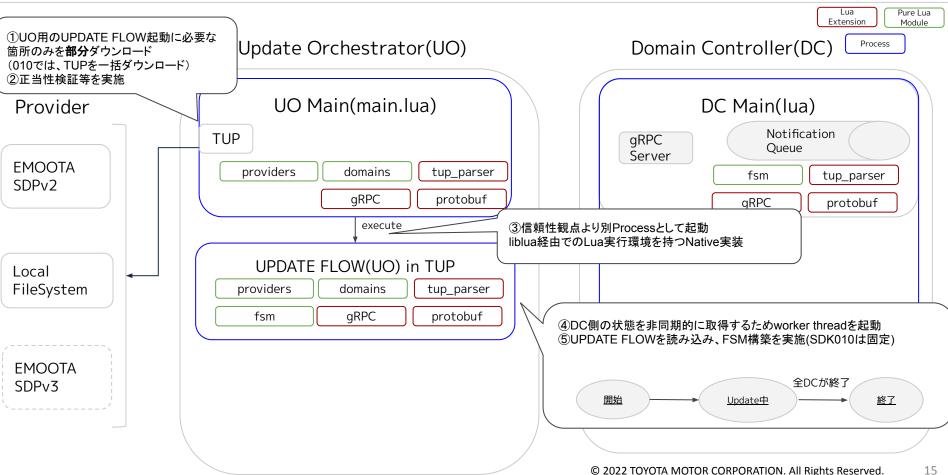
Pure Lua



UO用のUPDATE FLOWの起動



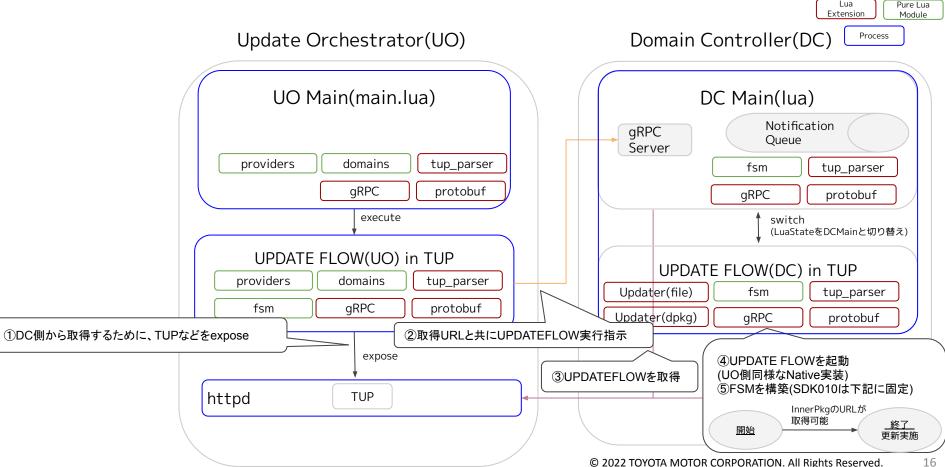




DC用のUPDATE FLOWの起動



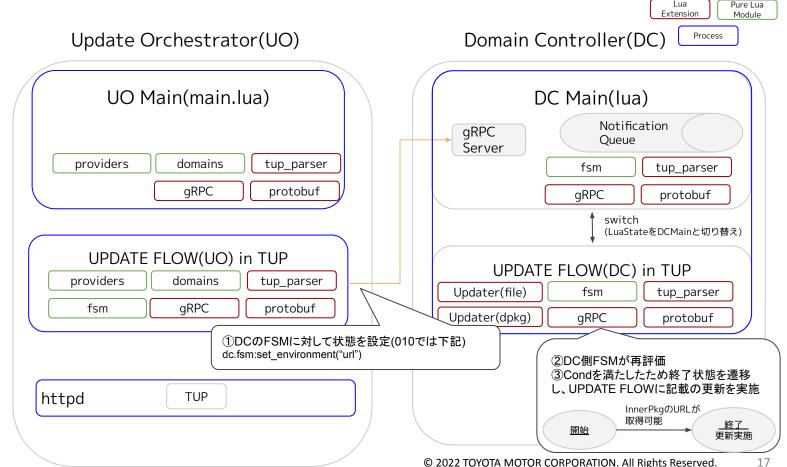




UOからDCへの状態更新設定



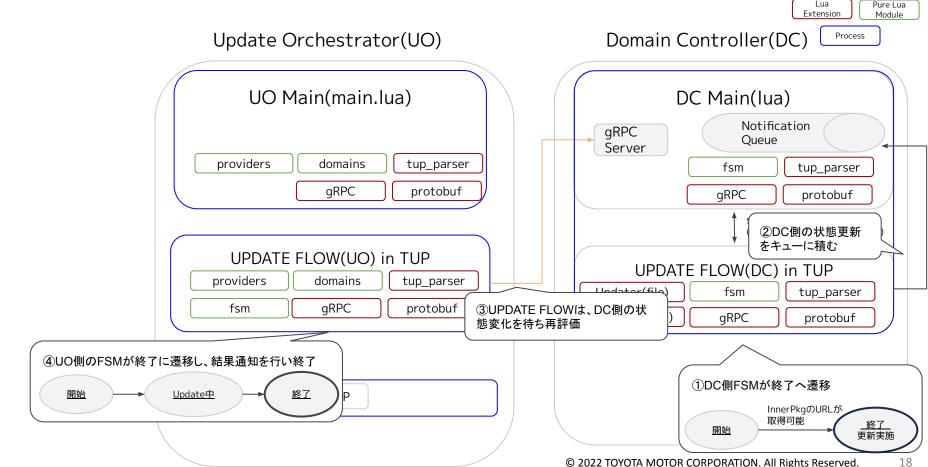




DCからUOへの状態更新通知







PROTECTED **関係者外秘**



Demonstration

Demo デモンストレーション概要説明

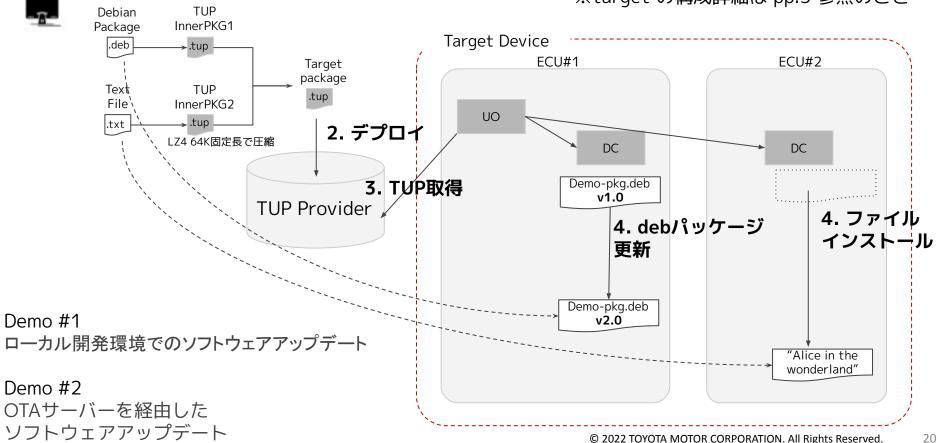






1. TUP生成

※target の構成詳細は pp.5 参照のこと

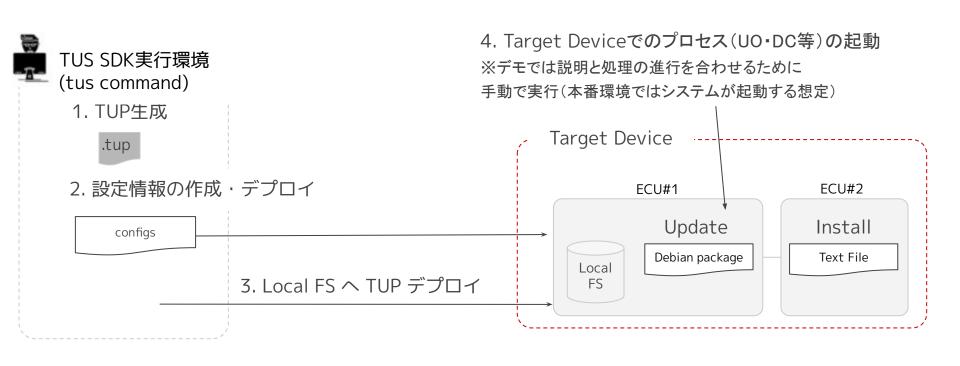


Demo#1 ローカル開発環境でのソフトウェアアップデート





Target Device の Local FileSystem からソフトウェアアップデートを実施するシナリオ



Demo#2 OTAサーバを経由したソフトウェアアップデート





※要EMOOTA SDPライセンス

