

Echtzeitsysteme

Lehrveranstaltungskonzept

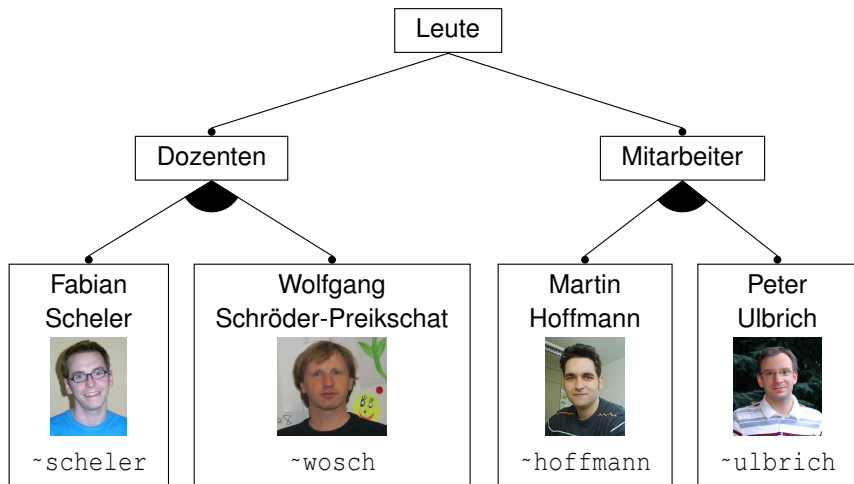
Lehrstuhl Informatik 4

17. Oktober 2011

Gliederung

- 1 **Vorstellung**
 - Dozenten
 - Vorlesung
 - Lernziele
- 2 **Einordnung**
 - Studiengänge
 - Merkmale
 - Lehrkanon
 - Inhaltsüberblick
- 3 **Ablauf**
 - Vorlesung und Übung
 - Leistungsnachweise

www4.informatik.uni-erlangen.de/*



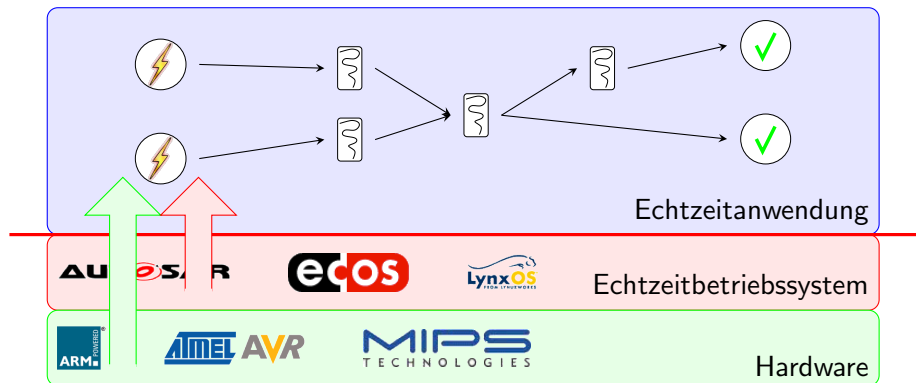
Diese Vorlesung – Echtzeitsysteme

Ursprünglicher Fokus: **Echtzeitbetriebssysteme** und ihre Implementierung

- ... Echtzeitbetriebssysteme gibt es in Hülle und Fülle zu kaufen

Neuausrichtung: struktureller Aufbau von **Echtzeitanwendungen**

- Welchen Einfluss haben Echtzeitbetriebssysteme und Hardware?



Diese Vorlesung – Echtzeitsysteme (Forts.)

Der *Umbau* ist noch im Gange ...

- wir bemühen uns um eine synchrone Vorlesung und Übung
- habt Geduld und Nachsicht ... wir sind vieles, aber nicht perfekt!

☞ Das ist aber auch eine **Chance!**

- Gebt uns **Rückmeldung!**
 - So zeigt ihr euer Interesse an der Veranstaltung
 - Wir bemühen uns, eure Anregungen zu diskutieren und anzunehmen
- Aktive Teilnahme und Mitgestaltung der Vorlesung

☞ Der **wichtigste Bestandteil** dieser Vorlesung seid **ihr!**

Forschung und Lehre funktioniert nur mit Studenten!

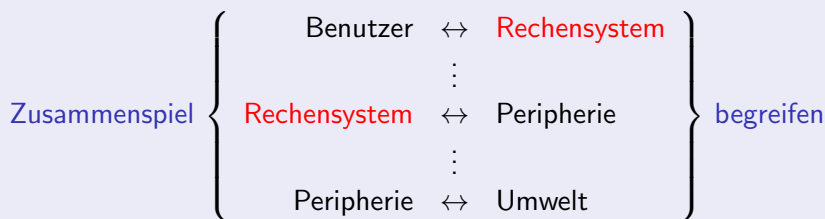


Wanted: Studenten/Innen für/als

- Bachelor-, Master-, Studien- und Diplomarbeiten
- Bachelor-Praktikum und Master-Projekte
- studentische Hilfwissenschaftler (Hiwis)
- wissenschaftliche Mitarbeiter

Lernziele

Rechensystem und seine Umgebung als **Ganzes** verstehen:



Echtzeitprogrammierung (in Grundzügen) erleben

- betriebssystemnah praktizieren

Grundlagen von echtzeitfähigen Softwaresystemen erlernen

- fähig sein, den Grad an Echtzeitfähigkeit eines Systems zu erkennen
- seitens gegebener Anwendungen und Hard-/Softwareplattformen

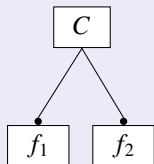
Gliederung

- 1 Vorstellung
 - Dozenten
 - Vorlesung
 - Lernziele
- 2 Einordnung
 - Studiengänge
 - Merkmale
 - Lehrkanon
 - Inhaltsüberblick
- 3 Ablauf
 - Vorlesung und Übung
 - Leistungsnachweise

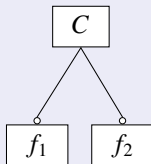
Vorwort

Die Lehrveranstaltung ist grundsätzlich für alle Studiengänge offen. Sie verlangt allerdings gewisse Vorkenntnisse. Diese müssen nicht durch Teilnahme an den Lehrveranstaltungen von I4 erworben worden sein.

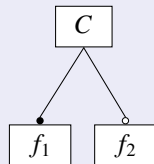
Lehre@I4 — Beschreibungshilfsmittel



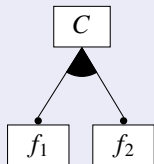
- Verpflichtungen
- $f_1 \cdot f_2$



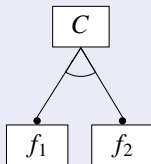
- Optionen
- $\emptyset, f_1, f_2, f_1 \cdot f_2$



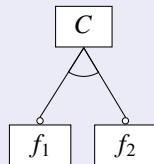
- Zusatzoption
- $f_1, f_1 \cdot f_2$



- Anhäufung
- $f_1, f_2, f_1 \cdot f_2$

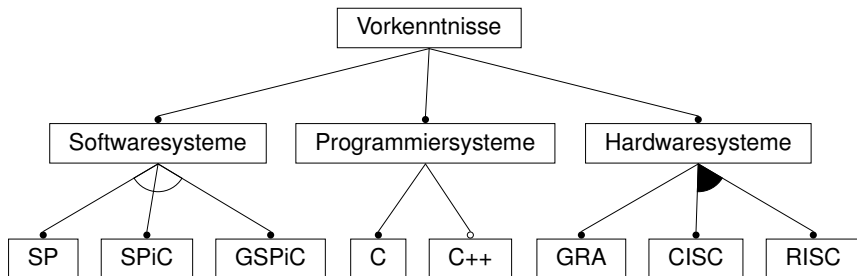


- Alternative
- f_1, f_2



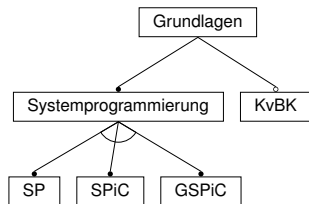
- Alternativoption
- \emptyset, f_1, f_2

Anforderungen

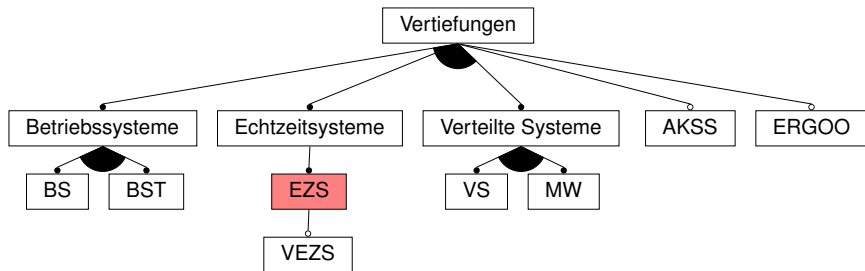


- sich an hardware-naher Programmierung erfreuen können
- „Furchtlosigkeit“ vor nur schwer erkund-/fassbaren Sachverhalten
- ein gewisses Maß an **Durchhaltevermögen** mitbringen und zeigen

Lehre@I4 — Überblick



*Sage es mir und ich vergesse es,
zeig es mir und ich erinnere mich,
lass es mich tun und ich behalte es.
(Konfuzius, 551–479 v. Chr.)*



Lehre@I4: *post* SP — **Aufbau** und Spezialisierung

BS Betriebssysteme

V/Ü

VS Verteilte Systeme

V/Ü

EZS Echtzeitsysteme

V/Ü

KvBK Konzepte von Betriebssystemkomponenten

PS

BST Betriebssystemtechnik

V/Ü

MW Middleware

V/Ü

VEZS Verlässliche Echtzeitsysteme

V/Ü

AKSS Ausgewählte Kapitel der Systemsoftware

HS

ERGOO Erlangen Research Group on
Distributed Objects and Operating Systems

KO

Lehrinhalte

Vorlesung — Vorstellung und detaillierte Behandlung des Lehrstoffs

- Grundlagen von Echtzeitsystemen
 - zeit- und ereignisgesteuerte Systeme
 - periodische und sporadische Aufgaben (engl. *tasks*)
 - Einplanung und Koordination
- Anwendung dieser Konzepte innerhalb von Echtzeitanwendungen
 - Wie beeinflussen diese Konzepte das Ablaufverhalten?
 - Wie implementieren Echtzeitbetriebssysteme diese Konzepte?

Übung — Vertiefung, Besprechung der Übungsaufgaben, Tafelübungen

- Systemprogrammierung in C/C++
- echtzeitfähige Systemprogramme

Gliederung

- 1 Vorstellung
 - Dozenten
 - Vorlesung
 - Lernziele
- 2 Einordnung
 - Studiengänge
 - Merkmale
 - Lehrkanon
 - Inhaltsüberblick
- 3 Ablauf
 - Vorlesung und Übung
 - Leistungsnachweise

Vorlesungsbetrieb und Lehrmaterialien

Termine bis KW 6

- Donnerstag, 14:00 – 15:30, 0.031

Ausfälle

- KW 51, 22.12.2011

Handzettel (engl. *handout*) sind verfügbar wie folgt:

- www4.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/WS11/V_EZS
- Folienkopien werden vor der Vorlesung ausgegeben

Fachbegriffe der Informatik (Deutsch ↔ Englisch)

- www.aktionlebendigesdeutsch.de

Übungsbetrieb

Termine bis KW 6

- siehe Webseite von EZS

Ausfälle

- KW 51

Tafelübung

- Anmeldung über **WAFFEL**¹ (URL siehe Webseite von EZS)
 - Anmeldung läuft
- Übungsaufgaben sind bevorzugt in Gruppen zu bearbeiten

Rechnerarbeit: komplett in Eigenverantwortung

- Anmeldung ist nicht vorgesehen, keine reservierten Arbeitsplätze
- bei Fragen zu den Übungsaufgaben, Übungsleiter konsultieren
 - Email senden

¹Abk. für Webanmeldefrickelformular Enterprise Logic

Bedeutung von Tafel- und Rechnerübungen

Tafelübungen \leadsto „*learning by exploring*“

- Besprechung der Übungsaufgaben, Skizzierung von Lösungswegen
- Vertiefung des Vorlesungsstoffes, Klärung offener Fragen

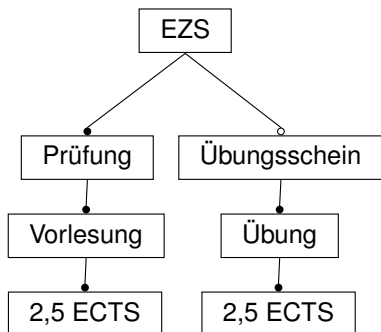
Rechnerarbeit \leadsto „*learning by doing*“

- selbstständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben am Rechner
- der Rechner ist allerdings **kein Tafelersatz**

*Der, die, das.
Wer, wie, was?
Wieso, weshalb, warum?
Wer nicht fragt, bleibt dumm!*



Studien- und Prüfungsleistungen



Übungsschein bei erfolgreicher Bearbeitung aller Übungsaufgaben
Prüfung per Email an wosch den Termin vereinbaren

Fragen...

42