

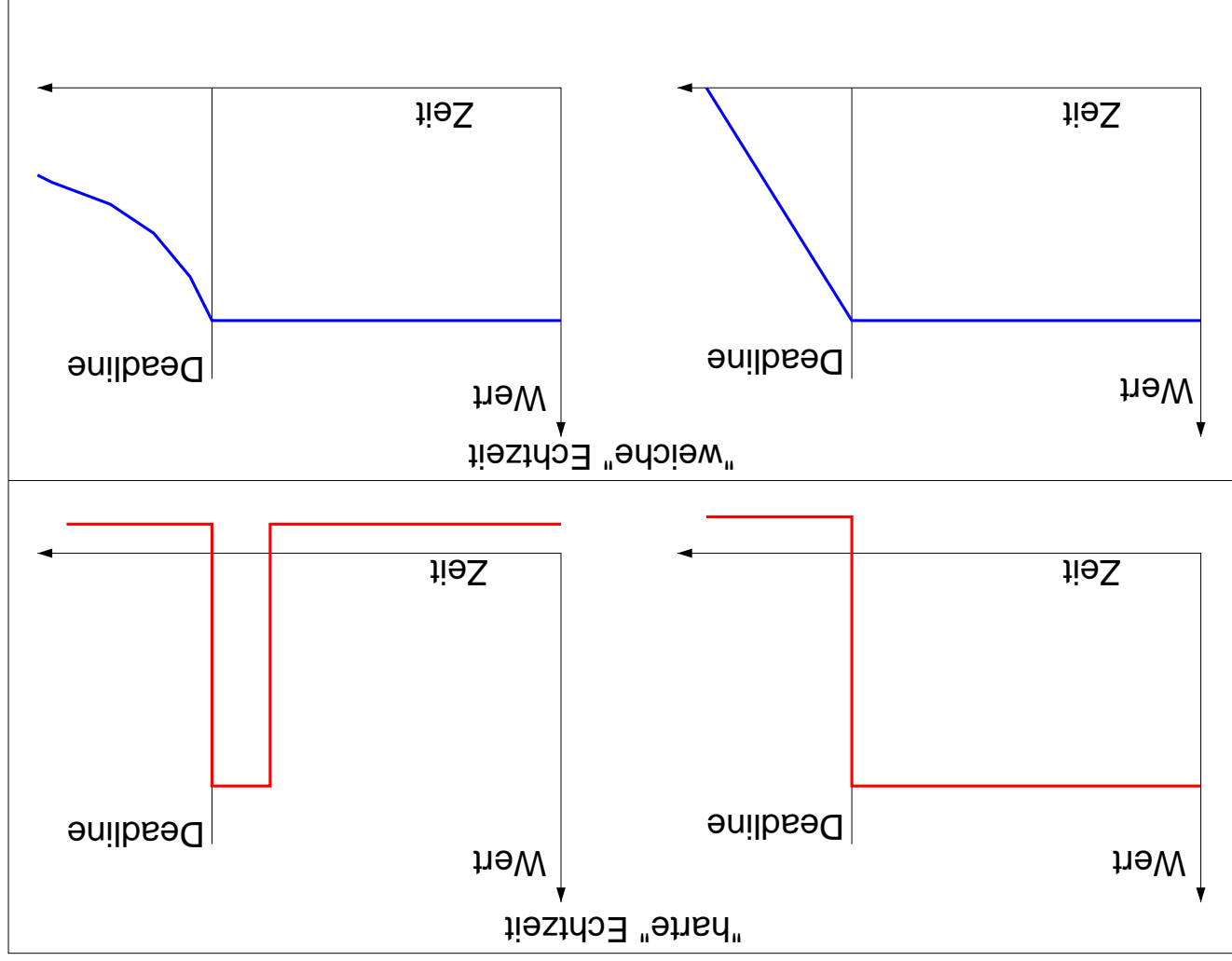
Echtzeitkommunikation

Eigenschaften mobiler und
eingebetteter Systeme:

Dipl.-Inf. Jan Richling
Wintersemester 2002/2003

Wiederholung - Resultat/Wert-Funktion

Echtzeitsysteme sind bei denen der Nutzen eines Resultates nicht nur vom Resultat abhängt, sondern auch vom Zeitpunkt der Auslieferung des Resultats.



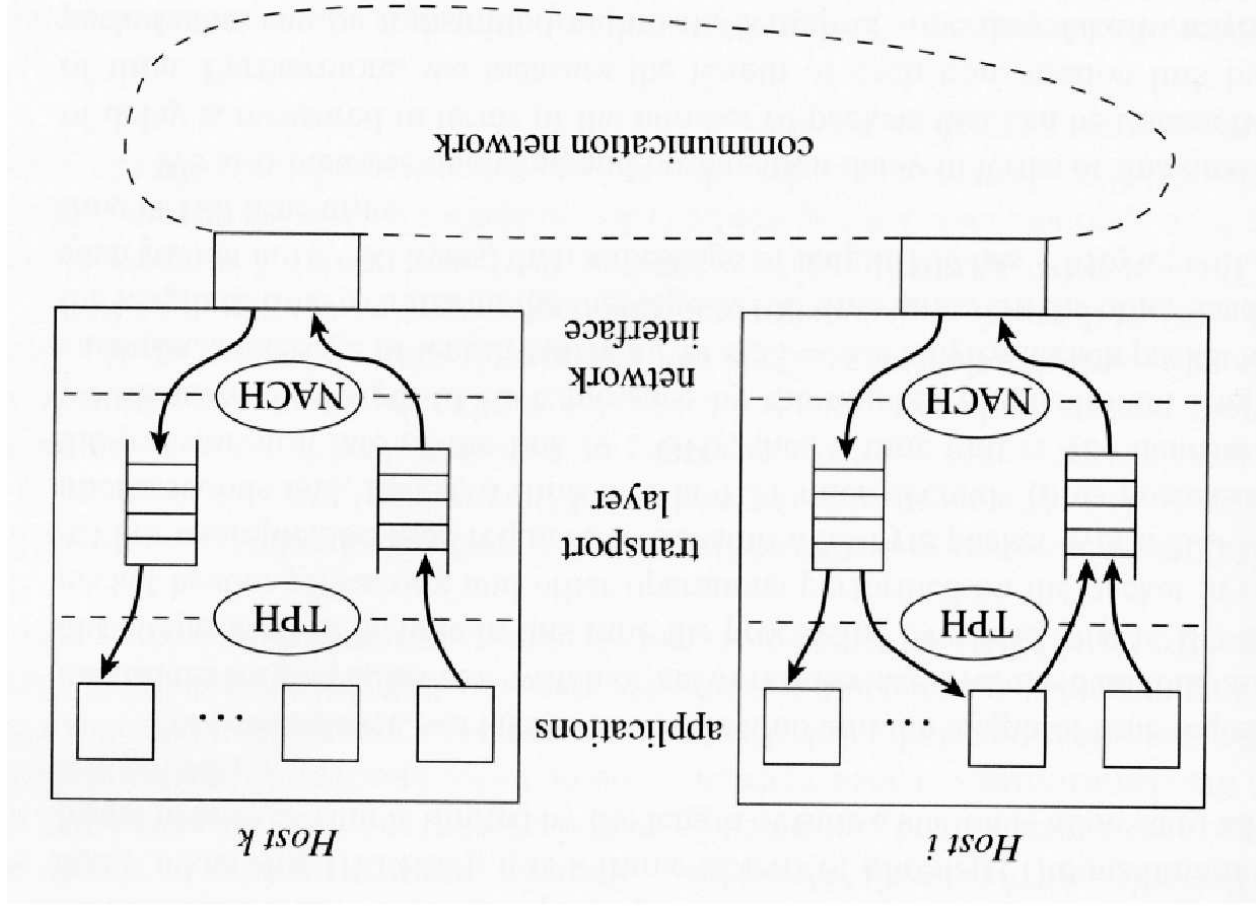
Kommunikation

- Echtzeit erfordert, daß Ergebnisse zu einem bestimmten Zeitpunkt vorliegen

- In einem verteilten System bedeutet das:

- Reaktion auf eine Eingabe an einem Knoten produziert Ausgabe an einem anderen Knoten
- Zeitliche Anforderung ist ebenfalls verteilt:
 - * Lokale Tasks auf Knoten
 - * Transport auf Netzwerk

Modell für Echtzeitkommunikation I



Vereinfachung: Alles über der Transportschicht wird als Applikation betrachtet

Modell für Echtzeitkommunikation II

- Queues für zu sendende und für empfangene Nachrichten
- TPH - Transport Protocol Handler
 - Interface zu lokalen Applikationen
 - Bietet einen Nachrichtentransport-Service
- NACH - Network Access Control Handler
 - Interface zum Netzwerk
 - Bietet TPH Netzwerkzugriff
 - Bietet TPH Nachrichtenübermittlungsservice
- Paket
 - Nachrichten werden für die Übertragung in Pakete einer definierten Größe zerlegt
 - Übertragung eines Paketes ist nicht unterbrechbar
 - Pakete heißen in realen Netzen auch Frames, Segmente, Zellen

Real-Time Traffic Modell

- Nachrichten sind oft Teil eines Nachrichtenstromes von Nachrichten des entsprechenden Types

– Periodische Nachrichten

* Übertragung einer periodischen Nachricht ist eine periodische Task

* Charakterisiert durch p (Periode), e (Dauer der Übertragung) und D (Deadline auf Empfängerseite)

– Aperiodische Nachrichten

* Kein Wissen über Deadlines und Interarrival-Zeiten

* Ziel: Baldmöglichste Auslieferung

– Sporadische Nachrichten

* Aperiodische Nachricht mit Wissen über Interarrival-Zeiten und Deadlines

* Zusätzlich zu periodischen Tasks: \bar{d} (durchschnittliche Interarrival-Zeit), l (Länge des Zeitintervalls für Durchschnitt), und d als minimale Interarrival-Zeit

Performance-Maße I

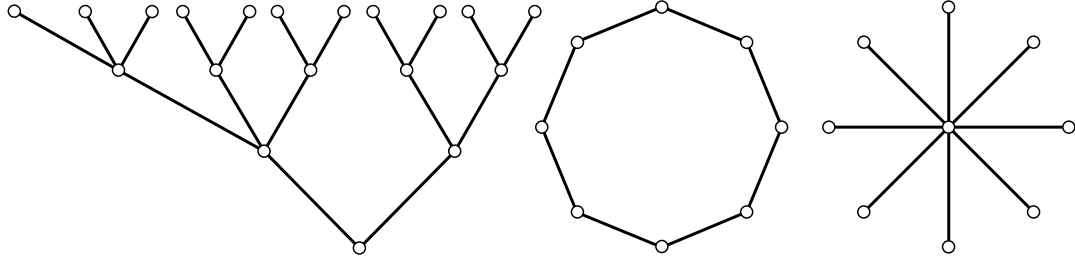
- Raten für Verlust, verpaßte Deadlines und beschädigte Nachrichten
 - Anteil am Gesamtnachrichtenaufkommen
 - Anforderung: Einhaltung bestimmter Mindestwerte
- Durchsatz
 - Anzahl von Nachrichten, die pro Zeiteinheit transportiert werden können
 - Mindestanforderungen an den Durchsatz sind Basis von Scheduling- und Flußsteuerungsalgorithmen

Performance-Maße II

- Delay oder End-zu-End-Zeiten
 - Verzögerung einer Nachricht von sendender Task zu empfangender Task
 - Bei Steuerungssystemen oft essentiell
 - Bei Multimedia-Systemen oft irrelevant
- Delay-Jitter
 - Schwankungen der End-zu-End-Übertragungsdauer
 - Bei Multimedia-Anwendungen möglichst niedrig
 - Abhilfe gegen Jitter: große Puffer, erhöhen aber Delay

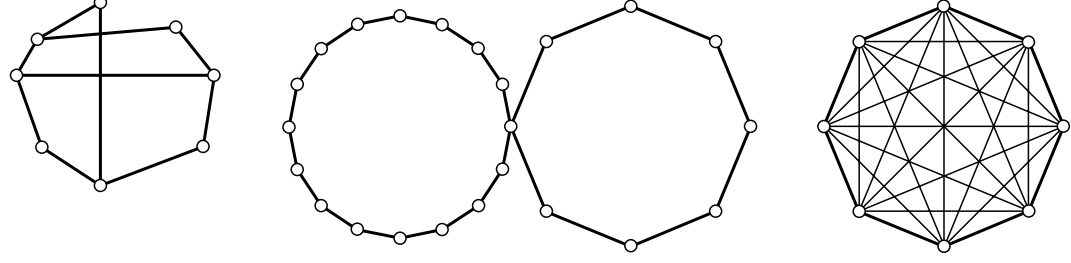
Physikalische Netztopologie

- Echtzeitkommunikationssysteme können in beliebigen Topologien aufgebaut sein:



- Stern
- Ring
- Bus
- eng vermaschtes Netz
- Baum
- Mischformen

- Strukturen mit nicht direkter Verbindung zwischen Knoten erfordern Routing



Routing

Nachrichten liegen als Pakete oder Paketstrom vor:

- Packet Switching
 - Pakete einer Nachricht werden individuell zum Empfänger transportiert
 - Einzelne Pakete nehmen unter Umständen andere Wege
- Circuit Switching
 - Verbindung zwischen Sender und Empfänger wird geschaltet
 - Ganzer Nachrichtenstrom nimmt diesen Weg
- Wormhole Routing
 - Pakete werden zerlegt und suchen sich stückweise den Weg durch das Netz
 - Nur Anfangsteil hat Zieladresse
 - Vorteil: Erfordert weniger Pufferplatz

Nutzung von Verbindungen

- Exklusiv
 - Punkt-zu-Punkt-Netzwerke
 - Erfordern Routing für mehrere Teilnehmer
 - Multicasts oder Broadcasts nur mit hohem Aufwand
 - U.U. hohe Kosten für dedizierte Verbindungen
- Geteilt
 - Broadcast-Netzwerke
 - Mehrere (oder alle) Teilnehmer teilen sich die Netzressource
 - Nachrichten gehen prinzipiell an alle
 - Adressierung auf "logischer Ebene"
 - Multicasts einfach möglich
 - Kostenersparnis in vielen Fällen

Zugriffsverfahren

Problem: Zugriff auf Broadcastmedium erfordert Protokoll

- Nicht-Echtzeit: z.B. CSMA-CD (Carrier Sense Multiple Access Collision Detection):

- Station mit Sendewunsch wartet, bis Medium frei, sendet dann
- Beim Senden wird das Medium beobachtet, wenn eine Kollision festgestellt wird, wird abgebrochen
- Neuer Versuch nach zufällig festgelegter Wartezeit

- In dieser Form nicht für Echtzeitkommunikation geeignet:

- Zufällige Komponente verletzt Vorhersagbarkeit
- Keine Priorisierung möglich
- Keine garantierbare obere Schranke für Delay

Zugriffsverfahren — Physikalische Probleme

- Physikalische Nachrichtenübertragung ist nicht beliebig schnell
- Damit: "Gleichzeitigkeit" hängt von der Auflösung der benutzten Uhren und der physikalischen Entfernung zwischen den Knoten ab
- Problem kann vernachlässigt werden, wenn Laufzeit klein gegen die Dauer der Übertragung eines Bits ("Bitzeit") ist
- Andernfalls: Propagationdelay - Zeit, die ein Signal benötigt, um alle Teilnehmer zu erreichen
- Beispiel:
 - 100 MBit/s Datenrate, 200 m Kabellänge
 - Bitzeit: 10 ns
 - Propagationdelay: 1000 ns (Ausbreitungsgeschwindigkeit ist $2/3$ c)
 - Kanal kann damit 100 Bit "speichern"
- Kollisionen können erst nach Ablauf des Propagationdelay erkannt werden

CSMA/CD-LON

Carrier Sense Multiple Access Collision Detection im LON-System

- Idee analog zum klassischen Ethernet
- Vor jedem Senden wird zufällig lange gewartet
- Parameter des Zufallsgenerators sind lastabhängig
- Ziel: randomisierter Zugriff soll Kollisionshäufigkeit senken

CSMA/CA — CAN

Carrier Sense Multiple Access Collision Avoidance im CAN-Bus

CAN: Controller Area Network

- Idee: Bitweise Arbitrierung und damit Vermeidung von Kollisionen
- Funktion:
 - 0 - elektrisch dominant
 - 1 - elektrisch rezessiv
 - Paralleler Start des Senders der ID erzeugt binäre Priorisierung
 - Voraussetzung: Propagationdelay klein gegen Bitzeit
- Details: Vorlesung über Feldbusse

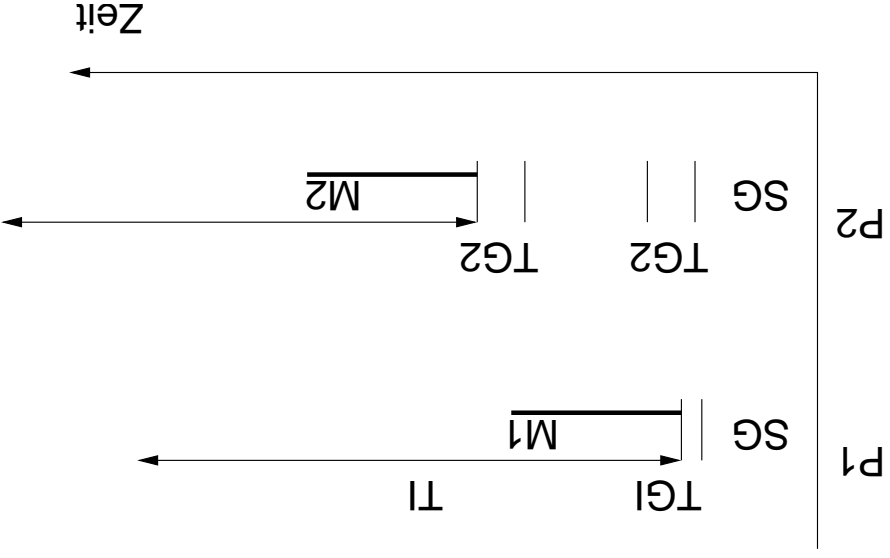
Token Bus / Token Ring

- Spezielle Steuernachricht beinhaltet das Recht zum Senden: Token
- Token wird in definierter Reihenfolge weitergegeben
- Problem: Tokenverlust erzeugt Stillstand bis zum Erzeugen eines neuen Tokens
- Zeitliche Vorhersagbarkeit durch Festlegung der Zeit, die der Token für eine Kunde maximal benötigen darf
- Nicht-Echtzeit-Nachrichten können gesendet werden, wenn der Token "zu früh" ankommt

Minislotting — ARINC 620

- Idee: Prioritäten werden auf Minislots abgebildet, die eine Nachricht vor dem Senden zu warten hat
- Beispiel: ARINC 620, benutzt in Boeing 777
- Funktionsweise:

- Task mit Sendewunsch wartet SG (Syn-chronization Gap) Stille ab
- TG (prioritätsabhängige Wartezeit) Stille abwarten
- Nachricht M senden
- Timer T1 verhindert weitere Sendungen für einen gewissen Zeitraum — verhindert Blockade des Mediums durch einen Knoten
- Da TG alle verschieden, gibt es keine Kollisionen



Central Master — FIP

- Zentraler Master steuert Zugriffe auf Bus
- Ausfall des Master: Anderer Knoten übernimmt Rolle
- Beispiel: FIP-Protokoll
- Funktion:
 - Beim Systemstart wird eine statische Liste zu sendender Nachrichten generiert — enthält Namen und Perioden
 - Im Betrieb sendet der Master periodisch Namen von Nachrichten (Polling)
 - Knoten, der Nachricht zu senden hat, sendet diese
 - Freie Zeit kann für sporadische Daten benutzt werden

TDMA — TTP

Time Division Multiple Access

TTP: Time Triggered Protocol

- Idee: Zur Verfügung stehende Zeit wird statisch auf die Knoten aufgeteilt
- Jeder Knoten kann im eigenen Zeit-Slot senden (einmal pro Runde)
- Wenn keine Daten zu senden: Leeres Paket wird gesendet (damit andere Teilnehmer erkennen, daß der Knoten noch arbeitet)
- Problem: Genaue Uhrensynchronisation erforderlich
- Details: Vorlesung über Feldbusse

Eigenschaften von Echtzeitkommunikationsprotokollen

- Externe vs. interne Kontrolle
- Flexibilität vs. Fehlererkennung
- Sporadische Daten vs. periodische Daten
- Zentrale Steuerung vs. Fehlertoleranz
- Zufällige Zugriffe vs. Replikat-Determiniertheit
- Explizite vs. implizite Flußsteuerung
- Babbling Idiot-Problem

Externe vs. interne Kontrolle I

- Externe Kontrolle: Senden einer Nachricht wird von der Anwendung gesteuert und ist für das Kommunikationssystem ein externes Ereignis (Pushing)

- Vorteil: Flexibilität
- Vorteil: Einfache Schnittstelle zwischen Anwendung und Kommunikationssystem
- Vorteil: Trennung zwischen Anwendungslogik und Steuerung des Kommunikationssystems
- Nachteil: Fehlerhafte Anwendungen können Kommunikationssystem mit Nachrichten überfluten
- Nachteil: Überlast durch gleichzeitiges Senden vieler Anwendungen

Externe vs. interne Kontrolle II

- Interne Kontrolle: Kommunikationssystem legt den Zeitpunkt einer Sendung fest und fordert Daten von Anwendung (Polling)
 - Vorteil: Laststeuerung vollkommen unter Kontrolle des Kommunikationssystems
 - Vorteil: Fluten nicht möglich
 - Vorteil: "Komponierbarkeit"
 - Vorteil: Anwendungen und Kommunikationssystem können separat getestet werden
 - Nachteil: Kommunikationssteuerung ist in Anwendungslogik involviert (unflexibel)
 - Nachteil: Schnittstelle komplizierter, da zeitliche Aspekte berücksichtigt werden müssen

Flexibilität vs. Fehlererkennung

Annahme: System ohne Replikation

- Je weniger a-priori über ein System bekannt ist, desto schwerer ist die Erkennung von Fehlern
- Wenn Vorwissen existiert (z.B. Knoten sendet ein alive in regelmäßigen Abständen), ist Fehlererkennung vereinfacht
- Einführung von a-priori-Wissen geht immer auf Kosten der Flexibilität

Sporadische Daten vs. periodische Daten

Einander widersprechende Zielstellungen

- Periodische Daten
 - Viel a-priori-Wissen (Periode, Nachrichtentypen, Sendezeitpunkte,...)
 - Ziel: Jitterminimierung
 - Schedule ist vorab berechenbar, hohe Auslastung erzielbar
- Sporadische Daten
 - Kein Wissen über Perioden und Sendezeitpunkte
 - Nur geringes Vorabwissen über minimal Interarrival
 - Ziel: Geringes Delay

Zentrale Steuerung vs. Dezentrale Fehlertoleranz

- Zentrale Steuerung vereinfacht Zugriffsverfahren (z.B. Central Master oder auch Token-Verfahren)

- Zentrale Steuerung ist ein "single point of failure": Ausfall bedeutet Notwendigkeit der Rekonfiguration

- Verletzung zeitlicher Eigenschaften
- Erkennung des Ausfalls kostet Zeit
- Festlegung einer neuen Kontrollinstanz erfordert zusätzliche Kommunikation

Zufällige Zugriffe vs. Replik-Determiniertheit

- Replik-Determiniertheit: Replikate verhalten sich bei gleicher Eingabe stets gleich

- Zufällige Zugriffe: Folge von zeitlich fein granularen Wettlaufbedingungen bei Arbitrierungen oder Kollisionserkennung

- Problem: Replikate müssen sich durch verschiedenes physikalisches Verhalten bei solchen Verfahren nicht gleich verhalten

- Folge: Beide Replikate kommen zu einem verschiedenen korrekten Ergebnis - Replik-Determiniertheit ist nicht gegeben

Explizite vs. implizite Flußsteuerung

Flußsteuerung: Steuerung der Übertragungsgeschwindigkeit zwischen Sender und Empfänger

- Explizite Flußsteuerung:
 - Empfänger bestätigt Pakete des Senders
 - Nächstes Paket wird erst nach Bestätigung gesendet
 - Nichtbestätigte Pakete werden wiederholt
 - Voraussetzung: Sender muß vom Empfänger erreichbar sein
 - Erhöhter Jitter
- Implizite Flußsteuerung:
 - Sender und Empfänger einigen sich a-priori auf Sendezeitpunkte
 - Empfänger erkennt Fehler
 - Einfache Realisierung von Redundanz
 - Nicht geeignet für Nachrichten ohne Vorwissen
 - Voraussetzung: Synchronisation

Das "Babbling-Idiot"-Problem

- In Broadcast-Netzen kann ein einzelner Knoten durch Verletzung des Kommunikationsprotokolls sämtlichen Verkehr stören
- Repliziertes Medium hilft nur bedingt: Wenn Problem in der Anwendung liegt, werden beide Medien gestört
- Besser: Mechanismus im Kommunikationssystem
- Möglichkeiten
 - Kommunikationssystem "weiß", wann gesendet werden darf und läßt es nur zu diesen Zeiten zu (TTP)
 - Kommunikationssystem setzt Obergrenzen für Sendungslängen oder Mindestabstände zwischen Sendungen (ARINC-620)
 - Erkennung von fehlerhaften Knoten und "Sperrung" (CAN)

Echtzeitkommunikation auf Basis von Standard-Netzen

COTS auch für Kommunikation?

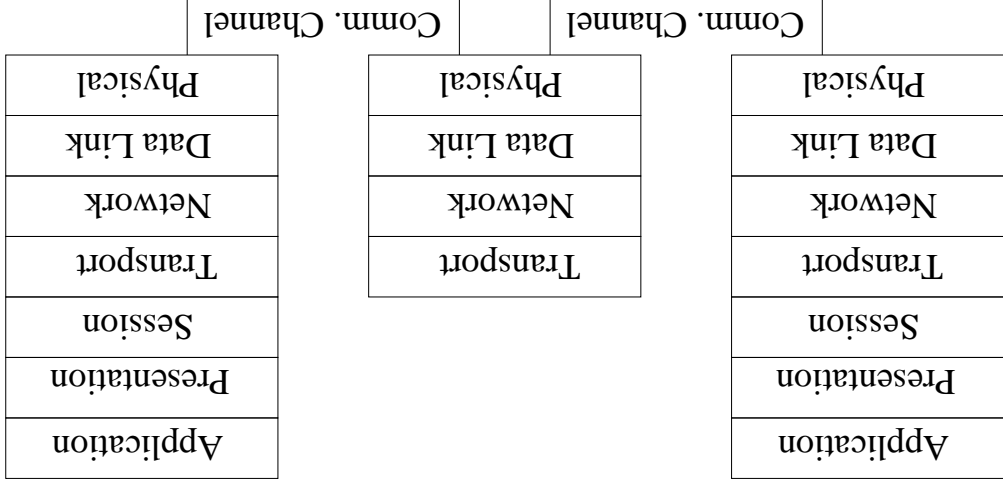
- Viele Anwendungen sind weit verteilt
- Proprietäre oder dedizierte Verbindungen sind teuer und nicht immer realisierbar
- COTS-Netzhardware ist kostengünstig verfügbar
- Für weiche Echtzeit: Mit entsprechenden Maßnahmen benutzbar
- Für harte Echtzeit: Kommunikation basiert in den meisten Fällen auf dem OSI-Modell oder Vereinfachungen davon

OSI-Modell und Echtzeit

- Sind typische Implementationen nach dem OSI-Modell (z.B. TCP/IP über Ethernet) für harte Echtzeit geeignet?

- Nein, denn:
 - Explizite Flußsteuerung mit Retransmit im Fehlerfall - Delay kann sehr hoch werden
 - Latency und Latency Jitter sind nicht berücksichtigt und nicht parametrisierbar

- Modell ist auf Punkt-zu-Punkt-Verbindungen beschränkt
- Ausschließlich externe Steuerung der Kommunikation

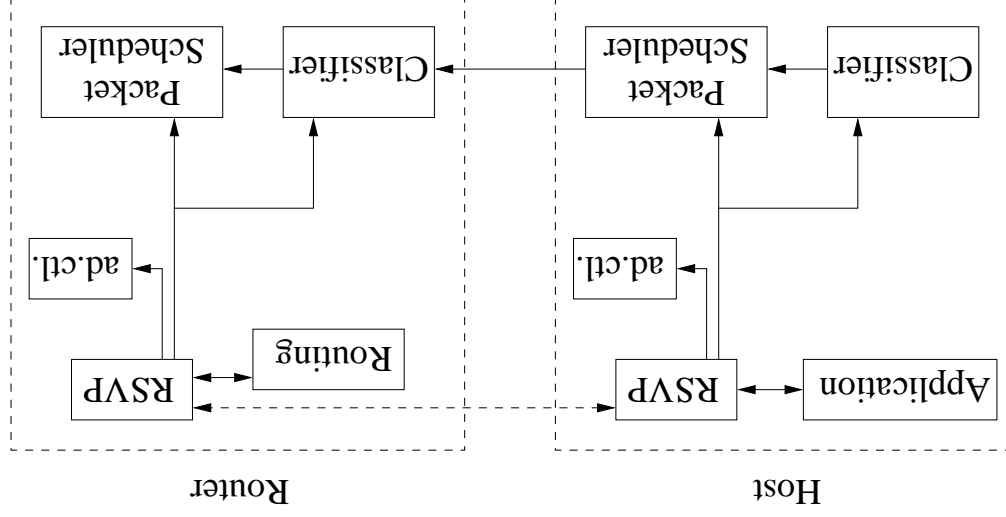


Echtzeit im Internet

- Internet-Protokolle sind nicht für die Übertragung von Echtzeitdaten geeignet:
 - Vielschichtiges Protokoll
 - Wegwahl von Sender zum Empfänger nicht bekannt und nicht statisch
 - Netzkomponenten auf dem Weg unterliegen externer Kontrolle
 - Garantien können nicht gegeben werden (unzureichendes Wissen)
 - Lösungen für weiche Echtzeit:
 - Benutzung dedizierter Verbindungen im Netz
 - * Teuer, nur selten realisierbar
 - * Bietet volle Kontrolle
 - Resource-Reservierung
 - * Für eine Datenübertragung wird ein fester Weg gewählt
 - * Beteiligte Router reservieren Kapazitäten
 - * Problem: Aushandlung und Abrechnung
 - * Protokolle: RSVP und ST-II
- IPv6 mit QoS

Resource Reservation Protocol

- Empfänger-initiierte Ressourcen-Reservierung
- Baut auf existierender Verbindung oder Multicast-Tree auf
- Verschiedene Reservierungen innerhalb von Multicast-Gruppen
- Aufbau eines Baumes von den Empfängern zum Sender
- Reservierung entsprechender Ressourcen in den beteiligten Routern
- Router können Reservierungen ablehnen — Reject wird zum Empfänger zurückgeleitet und Reservierungsbaum abgebaut



ST-II — Internet Stream Protocol

- Integriert Multicast Routing, Verbindungsaufbau und Datenübertragung
- Reservierung vom Sender initiiert
- Keine Berücksichtigung verschiedener QoS verschiedener Empfänger
- Bietet one-to-many Streams auf IP an
- Beim Aufbau des Streams wird Multicast-Tree zwischen den Routern aufgebaut
- Im Betrieb realisiert ST-II Multicasts (Router an Verzweigungspunkten machen Multicast aus Unicast)
- Unterstützung von priorisierten Streams (bei Reservierung bedeutsam)
- Stream-Spezifikation wird beim Aufbau ausgehandelt

