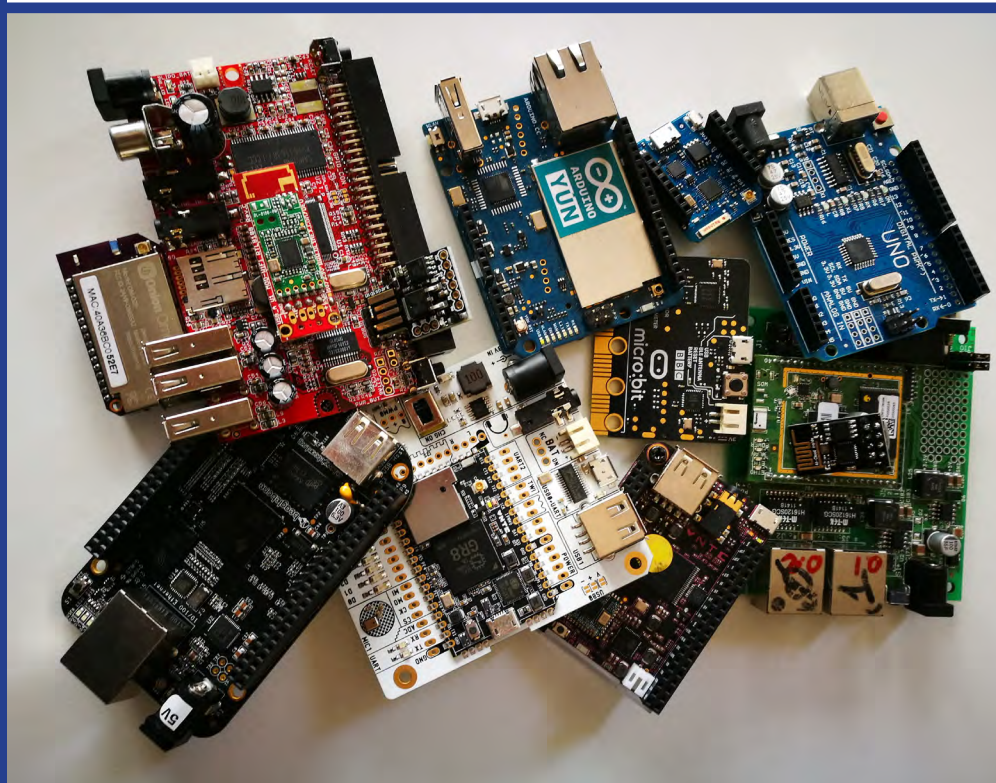


Alexjan Carraturo, Andrea Trentini

SISTEMI EMBEDDED: TEORIA E PRATICA



Sistemi Embedded

Teoria e pratica

Alexjan Carraturo, Andrea Trentini

Ledizioni

© 2017 Ledizioni LediPublishing
Via Alamanni 11 – 20141 Milano – Italy
www.ledizioni.it
info@ledizioni.it

Alexjan Carraturo, Andrea Trentini, *Sistemi Embedded: Teoria e Pratica*
Prima edizione: settembre 2017

ISBN: 9788867056583

Tutti i marchi ed i loghi appartengono ai legittimi proprietari: marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati di altre società e sono stati utilizzati a puro scopo esplicativo. La stesura del testo, l'impaginazione e la realizzazione delle immagini è stata eseguita sfruttando programmi rilasciati con licenze libere. Per tutto il resto consultare le note di licenza.

Questo testo è rilasciato in versione digitale con licenza Creative Commons 'Attribuzione - Non Commerciale - Condividi allo stesso modo', versione 3.0, Italiano. Per maggiori dettagli sulla licenza consultare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode>

Informazioni sul catalogo e sulle ristampe: www.ledizioni.it
Le riproduzioni a uso differente da quello personale potranno avvenire, per un numero di pagine non superiore al 15% del presente volume, solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da Ledizioni, Via Alamanni 11 – 20141 Milano.

Indice

Indice	v
1 Introduzione	1
1.1 I Sistemi Embedded	3
1.1.1 PLC	4
1.1.2 Microcontrollori	5
1.1.3 SoC	7
1.2 Real Time	9
1.3 Sistemi “monoprogrammati” e “multiprogrammati”	11
1.4 Modo di pensare	13
1.5 Struttura del testo	17
2 Richiami di elettronica	19
2.1 Richiami sui principi	19
2.1.1 Elettricità	19
2.1.2 Legge di Ohm	20
2.1.3 Continua e alternata	21
2.1.4 Segnali	24
2.2 Forme d’onda	27
2.3 Componenti di base	29
2.3.1 Interruttori	30
2.3.2 Lampadine	30
2.3.3 Relè	31
2.3.4 Resistenze	31
2.3.5 Condensatori	34
2.3.6 Pile, batterie, accumulatori, generatori, ...	35

2.3.7	Serie e parallelo	36
2.3.8	Circuiti RC	38
2.4	PWM (Pulse Width Modulation)	40
2.5	Semiconduttori	42
2.5.1	Diodi e LED	44
2.5.2	Transistor	46
2.5.3	Circuiti integrati	48
2.6	Strumenti di misura	51
2.6.1	“Tester di circuito”	52
2.6.2	Voltmetro	53
2.6.3	Amperometro, pinza amperometrica	54
2.6.4	Ohmmetro, prova-diodi	55
2.6.5	Multi-tester/multimetro	56
2.6.6	Oscilloscopio	57
2.7	Montaggio fisico	57
2.8	Conversione AD e DA	59
2.9	Sensori e attuatori	61
2.10	Multiplexing	62
3	Architetture Embedded	65
3.1	Instruction Set Architecture	65
3.1.1	CISC	66
3.1.2	RISC	67
3.1.3	Endianness	68
3.2	ARM	69
3.2.1	Architettura e <i>core</i>	69
3.3	MIPS	71
3.4	ARC	72
3.5	AVR	73
3.6	Xtensa	74
3.7	Esempi pratici	75
3.7.1	MCU, SoC e Board	75
3.7.2	Arduino	76
3.7.3	Discovery STM32	78
3.7.4	ESP8266	82
3.7.5	Ci40	82
3.7.6	BeagleBone Black	84

3.7.7	PIC32	86
3.7.8	NodeMCU	87
3.8	Implementazione Hardware	87
3.8.1	Form Factor	90
3.8.2	PCB	90
3.8.3	Costo	91
4	Memorie, I/O e comunicazione	93
4.1	Memorie	93
4.1.1	La memoria di sistema	94
4.1.2	La memoria di massa	95
4.2	Bus e periferiche	99
4.2.1	RS-232 Serial port	100
4.2.2	I2C	102
4.2.3	I2S	103
4.2.4	SPI	104
4.2.5	CAN-BUS	105
4.2.6	Ethernet	107
4.2.7	GPIO	108
4.2.8	Bit banging	110
4.2.9	JTAG	111
5	Il sistema operativo	115
5.1	Introduzione	115
5.1.1	Classificazione degli OS	116
5.2	FreeRTOS	119
5.3	I sistemi GNU/Linux	120
5.3.1	Storia dei sistemi GNU/Linux	120
5.3.2	Il kernel Linux	121
5.4	Root Filesystem	125
5.4.1	La libreria C	125
5.4.2	Init	127
5.4.3	La shell	129
5.5	Bootloader	130
5.5.1	U-boot	132
5.6	La fasi di boot	134

6	Configurazione GNU/Linux	137
6.1	Ambiente di sviluppo	138
6.1.1	Toolchain	138
6.1.2	La compilazione del Kernel Linux	143
6.1.3	Build system	151
6.2	Buildroot	158
6.2.1	Inizializzazione dell'ambiente	158
6.2.2	Configurazione di buildroot	160
6.2.3	Compilazione del rootfs	163
6.2.4	Variabili di ambiente U-boot	164
6.3	Dispositivo di memoria	166
6.3.1	Il partizionamento classico	167
6.4	Esempio di configurazione della SD	171
7	Arduino e Wiring	173
7.1	I punti di forza	175
7.2	I punti di debolezza	176
7.3	Struttura di uno <i>sketch</i>	177
7.4	Il linguaggio	178
7.4.1	Tipi di dato e variabili	179
7.4.2	Espressioni e operatori	181
7.4.3	Array	182
7.4.4	Direttive <code>#define</code> e <code>#include</code>	184
7.4.5	Commenti	185
7.4.6	Costrutti di “selezione”	185
7.4.7	Costrutti di “ripetizione”	186
7.4.8	Definizione di funzioni	187
7.4.9	Funzioni predefinite	188
7.4.10	Matematiche	188
7.4.11	Tempo	188
7.4.12	I/O	189
7.4.13	Uso della seriale	190
7.4.14	Gestione interrupt	191
7.4.15	<i>Shield</i> (con esempio)	193

8	Ambiente di Test	197
8.1	Usò della rete in ambiente di test	197
8.2	Rete	198
8.2.1	Topologie di rete	199
8.3	Ambiente di test Linux	200
8.3.1	NFS	201
8.3.2	TFTP	202
8.3.3	Utilizzo di NFS/TFT in U-Boot	203
A	Esempi pratici	205
A.1	Abilitare un led tramite GPIO su Linux	205
A.2	Creare una “termo-ventola” con Arduino	207
	Bibliografia	211

Capitolo 1

Introduzione

Come l'avvento della metallurgia e la costruzione di armi e utensili a partire dal II millennio A.C. ha caratterizzato un avanzamento nelle possibilità e nella qualità della vita per le popolazioni, o come l'invenzione della macchina a vapore ha portato al cambiamento totale sulla produzione di beni nella cosiddetta rivoluzione industriale del diciottesimo secolo, anche le scoperte nel campo dell'ingegneria, nell'elettronica e nell'informatica del ventesimo secolo hanno introdotto l'umanità in quella che è stata definita l'età digitale o l'età dell'informazione[9]. È giusto ricordare che i fondamenti teorici dell'informatica così come i primi calcolatori meccanici siano assai precedenti alla tecnologia digitale; basti pensare al lavoro di precursori quali ad esempio Blaise Pascal nel diciassettesimo secolo, con la costruzione della *Pascalina*¹) o al lavoro di Charles Babbage (con la progettazione e il tentativo di costruzione della omonima macchina differenziale) e di Ada Lovelace, a buon titolo considerata la prima “programmatrice” della storia².

¹La *Pascalina* o macchina di Pascal, inventata dal omonimo matematico e filosofo francese nel 1642 fu uno dei primi calcolatori meccanici in grado di fare somme e sottrazioni.

²Ad Ada Lovelace si fa ricondurre il primo algoritmo pensato per essere processato da un elaboratore.

Detto ciò, si tende a far coincidere l'inizio dell'era dei computer con le "macchine" basate sul concetto di "*Universal Computing Machine*" espresso da Alan Turing a partire dal 1936[49].

Dalla fine della seconda guerra mondiale in poi, la rapida evoluzione tecnologica ha mutato radicalmente l'immaginario legato al mondo degli elaboratori, trasformandoli da oggetti di enormi dimensioni e appannaggio di pochi esclusivi centri di calcolo a strumenti di dimensioni minuscole che permeano vari aspetti della vita comune.

Se da principio si identifica l'universo informatico con un unico grande settore di studio multidisciplinare, con contributi matematici, fisici ed ingegneristici, con l'andare dei decenni si è sempre di più differenziato in molti settori distinti, specifici per la tecnologia, la tipologia e l'ambito applicativo. Se all'inizio si poteva pensare al computer come l'immenso elaboratore, oggi parlando di computer si può pensare ad una enorme varietà di strumenti, siano essi computer da casa, telefoni, tablet, termostati, centraline di auto, centri di calcolo, server web, strumenti di pagamento elettronico, produzione industriale, sistemi biomedicali e tanti altri ancora. La sempre maggiore differenziazione dal mondo desktop/workstation ha reso necessario la presenza di professionisti specializzati e qualificati.

In questo testo si presenteranno gli aspetti legati alla macrocategoria tecnologica nota come *Embedded Computing*, offrendo una panoramica basilare sulle conoscenze necessarie per studiare e lavorare in questo settore in modo semplice e sintetico. L'*Embedded Computing* è di per se estremamente multidisciplinare in quanto unisce aspetti legati alla fisica, alla matematica e all'ingegneria ad una serie di pratiche ed usi derivati da lunghe e consolidate esperienze industriali.

Data la enormità di queste discipline prese singolarmente, lo scopo del libro è quello di offrire un percorso didattico ideato per studenti di corsi di ingegneria o informatica che dispongano già di basi tecniche, conoscenza e pratica d'uso del computer, esperienze pregresse con la programmazione imperativa ed il funzionamento basilare dei sistemi operativi. Per quanto possibile, si è cercato di mantenere una semplice soglia di accesso ai con-

tenuti, ma alcuni capitoli non potranno essere compresi appieno senza le necessarie conoscenze pregresse. È inoltre da sottolineare che, nonostante sia stato dato un notevole spazio a tematiche legate all'hardware, il destinatario ideale del testo è lo sviluppatore di software per sistemi embedded, che possiede le necessarie competenze legate allo sviluppo, e che vuole sfruttare le potenzialità offerte dall'hardware embedded. Non è scopo di questo testo invece affrontare l'argomento da un punto di vista squisitamente ingegneristico, quindi per coloro che sono intenzionati a progettare componentistica hardware.

Il linguaggio utilizzato per la stesura è in molti casi di natura tecnica e talvolta gergale. Tale scelta stilistica è fatta di proposito per favorire l'inserimento del lettore all'interno del gergo specifico, facilitandone le future interazioni con documentazioni e letteratura settoriale oltre che per mantenere il testo sintetico e senza perdita di intuitività. In alcuni casi infatti, porre spiegazioni e traduzioni di terminologia specifica può risultare controproducente, sia dal punto di vista della comprensione che da quello della correttezza. In altre parole, ogni contesto tecnico ha la sua terminologia, e l'apprendimento di quest'ultima è un requisito fondamentale per raggiungere la piena confidenza con l'argomento trattato.

1.1 I Sistemi Embedded

Con la terminologia **Sistema Embedded** (tradotto testualmente "*sistema incorporato*") si tende ad indicare l'insieme composto da hardware e software (occasionalmente definito firmware) dedicato a specifici scopi ("*specific purpose*") i cui elementi siano tutti quanti integrati ed incorporati. Tale definizione può tuttavia risultare alquanto generica e fuorviante in quanto il numero dei dispositivi a rientrare sotto questa nomenclatura è elevato e composto da elementi assai diversificati per architettura hardware e software. Per comprendere meglio quale sia l'universo dei sistemi embedded è possibile fornire alcuni esempi dei settori di utilizzo e sviluppo di tali sistemi:

- avionica, aeronautica, guida inerziale, sistemi di volo
- POS e bancomat
- stampanti e fotocopiatrici
- elettrodomestici e domotica
- router, switch, firewall
- decoder, media player, telefoni, SmartTV
- apparecchiature medicali
- Internet of Things³

L'implementazione di questi dispositivi può richiedere differenti caratteristiche tecniche in base alle finalità per cui vengono progettati. La potenza computazionale di un sistema embedded è un fattore discriminante per identificare le varie categorie sulla base dell'architettura hardware necessaria. È possibile infatti fornire una prima suddivisione sulla base del tipo di elaboratore utilizzato in tre macro-gruppi:

- **PLC** (*Programmable Logic Controller*)
- **Microcontrollori**
- **SoC** (*System-on-Chip*)

1.1.1 PLC

I PLC (o Programmable Logic Controller) sono dei dispositivi relativamente semplici, generalmente pensati per lavorare su sistemi di automazione e non destinati alla produzione su vasta scala; in molti casi vengono programmati individualmente per svolgere una sola funzione specifica. Sono generalmente dotati di una buona connettività input/output per consentire la possibilità di interazione con sensori di vario genere (es. temperatura, pressione, peso e posizionamento) ed attuatori (es. cilindri idraulici, relè, motori elettrici o uscite analogiche). Un altro importante fattore dal punto di vista della progettazione di un PLC può essere legato alle condizioni di lavoro a cui deve essere sottoposto,

³Tale dicitura, se pur molto di moda, non offre una definizione precisa sulla natura dei dispositivi, ma piuttosto, rappresenta una macro-categoria dove vengono inclusi dispositivi di dimensioni, scopi e potenze computazionali differenti, purché dotati di elementi di connettività.

quali ad esempio temperatura, umidità, polvere, stress meccanico e vibrazioni.

In base allo standard IEC 61131-3[17], i PLC sono programmabili con 4 linguaggi di programmazione, 2 testuali (ST e IL) e due linguaggi *grafici* (LD e FBD):

- **FBD** (Function Block Diagram)
- **LD** (Ladder Diagram)
- **ST** (Structured Text) simile al Pascal
- **IL** (Instruction List) simile all'assembly

Per quanto i vari prodotti sul mercato condividano i concetti base di programmazione dei PLC, tali dispositivi non sono intercambiabili o compatibili tra di loro. Talvolta tale incompatibilità è presente anche tra dispositivi dello stesso produttore. I PLC ancora oggi rappresentano un ramo interessante dello sviluppo nel mondo embedded, ma molto specifico e settoriale, e per questo non rientrano negli scopi di questo testo.

1.1.2 Microcontrollori

Analogamente allo sviluppo delle CPU (Central Processing Unit) *general purpose*, per intendersi quelle destinate al mercato dei computer portatili, desktop o workstation, già a partire degli anni 70 si sono distinti i primi **Microcontrollori** o **MCU** (Micro-Controller Unit). L'idea era quella di fornire un sistema hardware completo all'interno del singolo chip, tanto che in un primo momento questi dispositivi erano definiti come "Computer on Chip". Storicamente, il primo elaboratore della categoria è stato l'Intel 8048 del 1975 con RAM e ROM all'interno del chip di elaborazione. Sin dai primi sviluppi, su alcuni modelli era possibile caricare del software adattato allo scopo designato su una apposita EPROM (vedere sez. 4.1.2). Tra gli anni '70 e gli anni '90 lo sviluppo dei microcontrollori è stato costante, aumentando quelle che erano le dotazioni disponibili. In particolare l'avvento delle EEPROM e successivamente delle Flash Memory (vedere sez. 4.1.2), hanno consentito un notevole miglioramento nei tempi di sviluppo e nelle possibilità di programmazione. Raramente su questi dispositivi, se non su quelli dell'ultima generazione, è

possibile sfruttare dei sistemi operativi simili a quelli utilizzati in ambito domestico, sia per le ridotte performance computazionali, sia perché solitamente sono dotati di scarso spazio di memorizzazione. Per questo motivo molti produttori forniscono ambienti di sviluppo (sia ad alto sia a basso livello⁴) specifici per le singole piattaforme, in grado di fornire gli strumenti fondamentali per la creazione di firmware ad-hoc. Su molti microcontrollori moderni sono disponibili anche avanzati strumenti di debug e di scrittura della memoria interna (es JTAG, cfr. sezione 4.2.9). Ad oggi si parla di MCU caratterizzati da capacità di calcolo relativamente limitate (circa 200 MHz nei modelli di punta, ma con una buona casistica sotto i 100 MHz) se paragonate a quelle di CPU *general purpose* (In alcuni casi sino a 4 GHz) o dei SoC. Tale carenza dal punto di vista delle prestazioni è ripagata da ottimi valori di consumo energetico (assai inferiori ad 1 W contro i 30-110 W di una CPU *general purpose*) e da eccezionali fattori di efficienza termica. Bisogna inoltre considerare che il prezzo per singola unità può essere assai inferiore se paragonato ad altre categorie di elaboratori, arrivando in alcuni casi a costare 50 volte meno di una comune CPU da workstation. Tali caratteristiche hanno determinato l'enorme successo dei MCU, che rappresentano buona parte del mercato dei sistemi embedded. Pur se non adatti ad applicazioni ad alta richiesta computazionale, sono eccellenti in quei sistemi embedded che svolgono operazioni semplici quali le misurazioni, la raccolta di dati ambientali, sistemi di controllo, regolatori ma anche in ambito industriale ed *automotive*⁵. Inoltre, se utilizzati in prodotti soggetti ad economia di scala, il basso costo delle MCU può far considerare queste ultime come alternative più interessanti rispetto ai PLC, nonostante i maggiori costi di sviluppo software. La dotazione di serie di un moderno MCU può essere molto ricca:

⁴Nel testo si farà spesso riferimento a linguaggi di “alto” e “basso” livello, indicando con tale dicitura la vicinanza (basso) o la lontananza (alto) di un linguaggio di programmazione dal linguaggio macchina.

⁵Con il termine *automotive* si fa riferimento a tutta la tecnologia basata su elaboratori e sensori utilizzata all'interno delle automobili di nuova generazione, siano essi sistemi di intrattenimento che dispositivi di sicurezza. In altri contesti, questo termine può assumere significati differenti.

- Unità di elaborazione
- Memoria dati (RAM o EPROM)
- Oscillatore⁶(esterno o interno)
- Memoria programma (ROM, EPROM, FLASH)
- GPIO (General Purpose Input Output)
- Porte di comunicazione base (USART, I2S, SPI, I2C, USB)
- Porte analogiche (DAC, ADC, PWM)

Nei modelli più avanzati sono disponibili anche interfacce più complesse come WiFi, ZigBee, Ethernet, Touch Screen e LCD.

Nei prossimi capitoli verranno presentati alcuni dei dispositivi qui menzionati.

1.1.3 SoC

I **SoC** (acronimo di “*System on Chip*”) rappresentano l’ultimo stadio evolutivo dei sistemi embedded. Il termine, assai generico, è utilizzato per rappresentare un’ampia gamma di prodotti dalle maggiori potenze computazionali rispetto ai PLC e alle MCU e da dotazioni assai più ricche. La definizione di *System on Chip* deriva dal fatto che in molti casi si tratta di singole unità che al loro interno contengono tutte o quasi le componenti del sistema. A seguire alcuni esempi di componentistica reperibile all’interno un SoC;

- CPU
- GPU (Graphic Processing Unit)
- ISP⁷
- Decoder/Encoder video
- Dispositivi di connettività (WiFi, Ethernet, Bluetooth, PAN...)
- Display Controller
- Audio Controller
- SPI, I2C, I2S, seriali, GPIO
- USB
- ADC/DAC

⁶Circuito elettronico che genera forme d’onda di frequenza, utilizzato come sorgente di clock

⁷Acronimo di *Image Signal Processor*, elabora le informazioni provenienti dai sensori immagini, convertendole e filtrandole

- Sensori (accelerometri, giroscopi, magnetometri, termometri...)
- GPS
- Modem
- Memoria RAM (sporadicamente)
- Memoria NAND/Flash (molto raro)

Pur essendo SoC assai ricchi dal punto di vista della dotazione, è alquanto improbabile che tutti gli elementi presenti nella lista siano contemporaneamente presenti al loro interno. In generale, in base al costo e allo scopo di elezione, è possibile trovare un sottoinsieme di questa componentistica.

I SoC sono utilizzati praticamente ovunque, sia in ambito automotive, militare, domotico⁸, Set Top Box (lettori multimediali, televisori, sistemi di “infotainment” domestici e da viaggio), navigatori satellitari, computer portatili, e negli ultimi anni hanno trovato vastissima applicazione nel settore della telefonia mobile. In termini pratici, si può affermare che siano presenti praticamente in ogni aspetto della vita digitale dell’uomo moderno. Data l’enormità del campo applicativo in cui i SoC sono utilizzati, risulta quantomeno complesso riuscire a delinearne una specifica generale.

A partire dagli anni 80 in poi, ARM e MIPS (vedere sez. 3.2 e 3.3) sono state le due grandi architetture di riferimento nel settore dei SoC, anche se esistono altre architetture che operano nel medesimo settore (vedere cap. 3). Come vedremo in seguito, riferirsi genericamente ad un processore ARM o MIPS è per lo più un errore del linguaggio comune derivato da abitudini legate al mondo Desktop/Workstation; a differenza di quanto sia possibile vedere nel campo delle CPU general purpose, il modello di business di questi prodotti è assai differente (si veda la sezione 3.8).

In tempi più recenti la distinzione tra MCU e SoC si è fatta più sottile, tanto che in alcuni contesti il termine è utilizzato in

⁸Con il termine *Domotica* (o *Home Automation*, si intende la categoria di sistemi utilizzati nella automazione domestica e sistemi di controllo della casa.

accezione quasi equivalente per dispositivi che dispongono di una architettura da microcontrollore, ma di una dotazione da SoC.

1.2 Real Time

Uno dei concetti chiave nella suddivisione tra i vari sistemi embedded è il cosiddetto “**real time**”; sintetizzando si può dire che per sistema *real-time* si intende quel sistema composto da hardware e software in grado di fornire una risposta o eseguire una operazione secondo tempistiche certe (indicate con il termine inglese di “*Time Constraints*”). Si noti bene che tale concetto non ha molto a che vedere con l’effettiva potenza computazionale del sistema; sistemi Desktop e Workstation, dotati di enormi potenze computazionali, non sono minimamente assimilabili a sistemi real-time, in quanto, pur se estremamente veloci, raramente possono garantire una risposta in un tempo determinato. Un sistema real-time deve quindi essere progettato di proposito, partendo proprio dalle sue specifiche in fatto di tempi di risposta (ai quali ci si riferisce con il termine inglese di *deadline*).

Al di là della definizione di sistema real-time, esiste una classificazione in tre differenti tipologie, basata su quali siano le effettive necessità temporali del sistema.

Hard real-time: Il mancato rispetto di una deadline corrisponde al totale fallimento del sistema;

Soft real-time: Il sistema non fallisce in caso di mancate deadline, ma “degrada”⁹ all’aumentare delle tempistiche non rispettate;

Firm (*strict*) real-time: Il sistema può tollerare un numero molto limitato di mancate deadline, ma fallisce in caso superino un certo limite.

Per rendere più chiare le differenze tra un *Hard* e un *Soft* real-time è sufficiente pensare a due tipiche applicazioni pratiche: il cosiddetto ABS ed un sistema di comunicazione vocale. L’ABS (acronimo di Anti-lock Braking System) è un sistema di antibloc-

⁹La degradazione può essere sia sulle prestazioni del sistema, sia nella qualità del servizio offerto

caggio dell'impianto frenante di una automobile che interviene in caso di frenate violente; come è facile intuire, se il tempo di reazione di questo sistema non è pressoché istantaneo, perde la sua funzionalità. In un sistema di comunicazione vocale invece, per quanto sia importante mantenere quanto più possibile il sincronismo tra gli elementi in comunicazione, è considerabile accettabile una certa quantità di ritardo, o, in alcuni casi, la perdita di qualche informazione. Ovviamente, quando il ritardo è eccessivo, la qualità del servizio diventa troppo bassa per essere in qualche modo utile.

Dal punto di vista hardware, a differenza di quanto avviene nei sistemi embedded general-purpose, i sistemi embedded real-time utilizzano architetture hardware compatte ed essenziali e sono progettati con il principale obiettivo della massima affidabilità (talvolta sacrificandone le prestazioni). Questi tipi di sistemi sono solitamente utilizzati in ambienti *mission critical*¹⁰, e ciò richiede che tutto il design subisca avanzati processi di verifica, validazione, certificazione e documentazione¹¹.

Analogamente a quanto avviene con l'hardware, anche il software per i sistemi real-time deve essere progettato specificamente per lo scopo, essenziale, affidabile ed altamente certificato. Per questo motivo si tende ad utilizzare una diversa categoria di sistemi operativi noti come RTOS (*Real-Time Operating System*). Il codice di questi RTOS è generalmente molto più compatto, con un numero ridotto di funzioni (se comparato con quelli Desktop/Workstation), e disegnato per essere ottimizzato su singoli compiti specifici.

¹⁰Tale termine può indicare un ambiente in cui, se una determinata operazione non viene svolta nelle modalità prestabilite può produrre gravi conseguenze.

¹¹In questi casi vengono applicati processi formali di validazione del sistema, ad esempio basati su Reti di Petri[48].

1.3 Sistemi “monoprogrammati” e “multiprogrammati”

La distinzione tra sistemi cosiddetti “monoprogrammati” e “multiprogrammati” ha senso ormai solo in due casi: nella trattazione della storia dell’Informatica e nel contesto embedded. Intuitivamente, e forse anche ovviamente, i due termini si riferiscono ad ambienti operativi che supportano l’esecuzione “contemporanea”¹² di un solo programma o di più programmi.

I sistemi monoprogrammati rappresentano la realizzazione “naturale” di un computer. Storicamente, infatti, le prime istanze di calcolatori erano in grado di eseguire un solo programma (e una sola istruzione) alla volta. I più avanzati potevano eventualmente essere riprogrammati, cosa che normalmente prevedeva lo “spegnimento”¹³, la nuova programmazione¹⁴ e la ripresa/riavvio del programma.

Una architettura semplice che si può immaginare per un computer è una più o meno elaborata Macchina di Turing[15] (in breve “MdT”, un esempio è rappresentato in figura 1.1) in cui la macchina a stati è la CPU, il nastro è la memoria, l’alfabeto dei simboli sul nastro è rappresentato da numeri binari (di dimensione arbitraria, es. 8/16/32 bit) e i movimenti sul nastro sono di lunghezza arbitraria compatibilmente con la lunghezza finita del nastro/dimensione della memoria. In particolare, sia la cosiddetta architettura di Von Neumann[13] (un personal computer odierno) che la Harvard (la *board* Arduino) prevedono la possibilità di rappresentare la definizione della macchina a stati sotto forma di numeri binari scritti su un nastro in modo che all’“accensione” la MdT possa “caricare” (*boot*) dal nastro di la-

¹²La contemporaneità (più o meno reale), il *time-sharing*, ecc. sono concetti che possono essere approfonditi dal lettore interessato anche ai temi tipici dei corsi di Sistemi Operativi[47]. Al nostro lettore basti il significato intuitivo.

¹³Non necessariamente elettrico, si trattava di sospensione della normale esecuzione

¹⁴Ad es. mediante sostituzione dei nastri o delle schede perforate o mediante riscrittura (anche a mano, mediante interruttori) della memoria

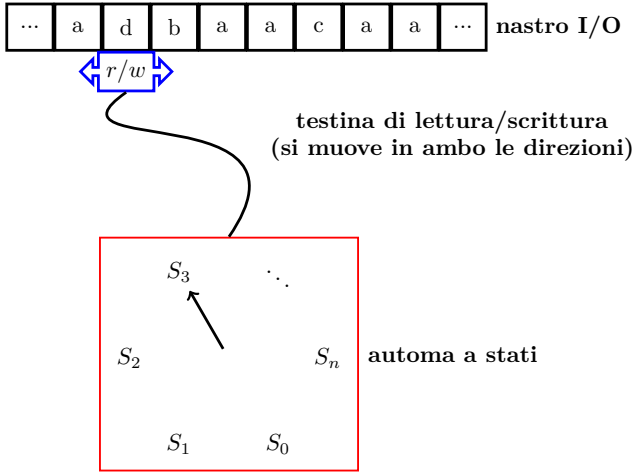


Figura 1.1: Macchina di Turing

voro (eventualmente su un “nastro interno”) la definizione del proprio comportamento e poi implementare tale comportamento.

In tale configurazione una MdT esegue in continuazione il seguente *loop*:

- legge il simbolo sotto al cursore (*fetch*)
- interpreta il simbolo secondo la macchina a stati caricata (*execute*)
- sposta il cursore (aggiornamento *program counter*)

Per cambiare comportamento (programma) bisogna sospendere il *loop*, riscrivere la parte di nastro contenente il programma e riavviare la MdT. È anche immaginabile il caso in cui il programma possa modificare se stesso (l'esempio canonico è il linguaggio LISP[44]), ma il principio di funzionamento non cambia.

La definizione di “monoprogrammato” deriva proprio da questa limitazione, un sistema monoprogrammato è quello su cui è possibile eseguire un solo programma per volta. Ovviamente il programma può essere complesso *ad libitum* e prevedere molti “subcomportamenti” (funzioni/*subroutine*) che vengono attivati su condizione, ad es., simboli particolari incontrati sul nastro della

MdT, ma le istruzioni (letture di un simbolo dal nastro di lavoro) vengono eseguite una ad una, senza nessun tipo di parallelismo. Ergo se è stata attivata una certa subroutine il resto del programma è disattivato finché tale subroutine non “esce”, i.e., restituisce il controllo alla *routine* cosiddetta “principale”.

1.4 Modo di pensare

Il titolo è altisonante, vero, ma il contesto *embedded*, rispetto ai sistemi cui oggi i programmatori “normali” sono abituati, è molto particolare e spesso obbliga a pensare diversamente per quanto riguarda lo sviluppo software (ma non solo).

Le “risorse” (CPU, RAM, dischi, potenza elettrica, ecc.) di un sistema *embedded* sono sovente estremamente limitate, ergo lo sviluppatore deve entrare in una modalità di progettazione/programmazione molto attenta a non “sforare”.

Cominciamo con l’aspetto che ogni sviluppatore ha maggiormente a cuore: l’ambiente di *runtime* e quindi il contesto della progettazione e programmazione del software.

Lo sviluppo di un programma, sia esso scritto in un linguaggio imperativo tradizionale o in un più moderno a oggetti (o altri paradigmi anche esoterici), comporta comunque il trattamento di dati che prima o poi dovranno transitare dalla **memoria** che è di gran lunga inferiore a quella a cui potremmo essere abituati. In molti casi, Arduino su tutti (si veda sezione 3.7.2), parliamo di pochi kilobyte di RAM. Ergo nella progettazione di un programma lo sviluppatore dovrà ragionare molto bene e a priori sul numero e sul tipo delle variabili dichiarate nel corso del programma stesso. Ecco il motivo per cui prima ancora di cominciare a scrivere codice è bene studiare i tipi di dato (esempio in 7.4.1) disponibili nel linguaggio di programmazione scelto (o, a volte, imposto) per la piattaforma in uso. Utilizzare un `int` - tipicamente 2 byte - al posto di un `long` - tipicamente 4 byte - ove possibile (cioè se non si devono rappresentare numeri “grandi”) fa risparmiare, ovviamente, 2 byte. Altra attenzione importante da mettere in

atto è che molte “librerie”¹⁵ per funzionare utilizzano memoria e, a meno di non andare a leggerne il codice sorgente, non è dato sapere quali e quante variabili dichiarano, purtroppo è raro che venga esplicitato il consumo di memoria nella documentazione.

Rimanendo sul tema memoria, oltre alle variabili esistono sono altri modi di consumarla: **invocando funzioni**. Ogni invocazione di funzione “costa” memoria: per chiamare una funzione l’ambiente di runtime deve salvare il contesto di provenienza¹⁶ nello “*stack*” (area di memoria, contrapposta di solito allo “*heap*”, dove vengono memorizzati dati di passaggio, appunto). A ciascuna invocazione corrisponde una crescita dello *stack* che verrà poi parzialmente svuotato al ritorno dalla funzione.

Naturalmente questa situazione non deve spingerci a tornare al `GOTO`¹⁷. Semplicemente sarà sufficiente fare attenzione alla struttura di insieme del programma in modo da evitare per quanto possibile invocazioni multiple che rischierebbero uno “sfondamento” dello *stack* (il famoso errore “StackOverflow” che dà origine al nome di un notissimo sito¹⁸).

Infine, per concludere l’argomento “invocazione funzioni”, diventa ora palese il motivo per cui si dovrebbe evitare l’uso della **ricorsione** in un contesto a bassa disponibilità di memoria. Anche riuscendo a scrivere correttamente una funzione ricorsiva complessa (cioè avendo una condizione di uscita sempre verificata) il costo di esecuzione è enorme in termini di memoria. Lo *stack*

¹⁵Insiemi di funzioni predefinite disponibili in molti ambienti per scopi usuali come accedere alla rete, leggere una SD card, ecc.

¹⁶Al minimo va memorizzato il PC (Program Counter, indirizzo di memoria della prossima istruzione da eseguire, è un registro della CPU) per sapere dove si trovava l’esecuzione prima di attivare la funzione, quindi 2, 4 o più byte a seconda dell’architettura del sistema. Nella peggiore delle ipotesi va salvato il PC, altri registri della CPU e i parametri passati alla funzione: tanti byte quanti sono i tipi degli argomenti della funzione stessa. Ad esempio, invocare una funzione `somma(int a, long b, double c)` ipotizzando 2 byte per `int` e 4 byte cadauno per `long` e `double` costa 10 byte solo di parametri passati.

¹⁷Si veda la famosa lettera di Dijkstra[12] e si divaghi poi, se il lettore vorrà anche divertirsi un po’, sulla pletora di articoli “Considered harmful” culminata in un meta-articolo di Meyer (<http://meyerweb.com/eric/comment/chech.html>)

¹⁸<http://stackoverflow.com/>

cresce monotonicamente fino al raggiungimento della condizione di termine per poi svuotarsi rapidamente. Se il procedimento ricorsivo genera un numero di iterazioni elevato lo *stack* viene “sfondato” con elevata probabilità.

E non dobbiamo dimenticarci della “**memoria di programma**” cioè dello spazio impegnato dal codice compilato: il “codice binario” che viene caricato sulla *board* occupa spazio (che può andare a scapito della “memoria di lavoro” in funzione della architettura interna della memoria, se condivisa o meno) in RAM e tale spazio, sovente limitato, deve essere gestito in maniera “centellinata”. Mai come nel contesto embedded bisogna interpretare attentamente le informazioni emesse del compilatore sul binario generato: dimensione del file “oggetto” (*object file*), totale dei byte occupati dalle variabili statiche, ecc. Un fattore importante che influisce sulla dimensione finale del compilato è la “bravura” del compilatore nell’ottimizzare il codice e nella sua capacità di “linkare”¹⁹ dinamicamente solo le parti di codice (ad esempio le librerie incluse nel sorgente principale) effettivamente utilizzate.

Rispetto ai sistemi desktop/server, molti sistemi embedded espongono architetture estremamente semplici, ed è abbastanza raro avere a disposizione una MMU (Memory Management Unit). Senza MMU non si ha nessuna protezione della memoria e non è possibile gestire memoria virtuale o indirizzamenti “esoterici”, rilocalizzazioni, ecc. Ergo, a meno di circonvoluzioni software (che comunque rallenterebbero fin troppo l’esecuzione e quindi raramente vengono messe in atto) per inserire controlli di coerenza nell’accesso alla memoria, tutti gli accessi alla memoria **non** sono controllati se non dal programmatore stesso, ad esempio:

- accesso ad un array: sfiorare l’indice vuol dire andare a leggere/scrivere in zone di memoria non previste con effetti potenzialmente catastrofici (si “sporca” la memoria dedicata ad altre variabili);

¹⁹La traduzione letterale sarebbe “collegare”, ma non si usa nella terminologia corrente italiana. Il *linking* è il processo per cui il compilatore realizza il “collage” dei pezzi di codice compilato dai vari file sorgente creando l’eseguibile finale.

- sfioramento stack/heap: riempire lo stack oltre il suo limite (andando quindi a “coprire” parte dello heap) non scatena nessun “avviso”, anche in questo caso gli effetti sono potenzialmente catastrofici (idem).

I **processori**, salvo nei sistemi di fascia alta, sono molto semplici e non forniscono istruzioni dedicate alla gestione del multitasking/multithreading. Ciò che viene supportata normalmente è la funzionalità di trattamento degli *interrupt* (cfr. la sezione 7.4.14 e il Capitolo 4 di [51]) per cui è ad esempio possibile creare un programma che non sia obbligato a fare *polling* sulle porte di I/O. È possibile semplicemente “agganciare” una funzione all’arrivo di un segnale su una determinata porta, tale funzione verrà eseguita, **interrompendo** (da cui il nome *interrupt*) temporaneamente l’esecuzione normale del programma, alla ricezione del segnale. Non avendo disponibilità di funzioni per il multithreading vero e proprio (cioè con capacità di interrompere un flusso, salvarne lo stato, attivare un altro flusso, interromperlo e riprendere il precedente dallo stato in cui era stato lasciato) si ricorre spesso al cosiddetto “**multitasking cooperativo**”. Il multitasking cooperativo è principalmente un modo di organizzare il proprio codice per permettere l’esecuzione di più flussi (in simulazione di contemporaneità) usando un singolo *thread* di esecuzione. Il meccanismo ruota attorno ad un *main* che esegue un *loop* il cui unico scopo è quello di invocare altre funzioni (“*task*”) a istanti predefiniti nel tempo (es. ai secondi 5, 10, ecc. di ogni minuto chiama la “f1”, ai 6, 11, ecc. la “f2” e via così). Ogni funzione-task deve essere breve (perché altrimenti mantiene il controllo per troppo tempo e fa sfiorare l’invocazione temporizzata delle altre) e deve, ove opportuno, saper gestire uno “stato” memorizzato in alcune variabili per poter lavorare “iterativamente”²⁰. Ovviamente questo approccio complica la struttura del codice e non è esente da errori.

²⁰Si immagini di dover elaborare i dati di un array e che l’elaborazione di un dato sia “costosa” dal punto di vista del tempo di elaborazione. La funzione che deve gestire l’elaborazione dovrà trattare un sottinsieme degli elementi dell’array (invece che tutta la struttura) ad ogni invocazione, salvando in una variabile “globale” il punto a cui era giunta (es. l’indice dell’array) per poi riprendere da lì alla successiva invocazione da parte del *main loop*.

Gli argomenti trattati in questa introduzione possono essere approfonditi in [33] e [45].

1.5 Struttura del testo

Questo testo è organizzato secondo la seguente struttura:

- Capitolo 2, “elettronica”: fornisce le conoscenze minime per capire l’interfacciamento elettrico tra un sistema embedded e il mondo fisico;
- Capitolo 3, “architetture”: panoramica delle piattaforme embedded più diffuse;
- Capitolo 4, “I/O e memorie”: panoramica sulle tecnologie e i protocolli per la comunicazione e lo storage;
- Capitolo 5, “sistema operativo”: approfondimento sui sistemi embedded di fascia “alta”, quelli dotati di sistema operativo, con particolare riferimento a GNU/Linux;
- Capitolo 6, “build di un sistema”: preparazione di un sistema operativo (basato su GNU/Linux) da installare su una piattaforma embedded;
- Capitolo 7, “Arduino”: approfondimento su una piattaforma embedded di fascia “bassa”, senza sistema operativo, scelta la più diffusa attualmente;
- Capitolo 8, “Ambiente di test”: preparazione di un ambiente di sviluppo/testing basato sull’interazione fra board e workstation.

Capitolo 2

Richiami di elettronica

Il presente capitolo è dedicato al riassunto di alcuni basilari concetti di elettricità, elettronica e fisica, il minimo indispensabile per poter collegare una piattaforma embedded (es. un Arduino o un RaspberryPI con i suoi GPIO - General Purpose I/O) al mondo fisico mediante qualche sensore e/o attuatore senza distruggere nulla né farsi del male¹.

Per approfondimenti consigliamo un testo atipico nel formato di impaginazione, ma completo e ben spiegato, il famoso Mims[32]. Volendo approfondire ulteriormente senza per forza arrivare ad un testo universitario sull'elettronica si può affrontare tranquillamente il Neri[35], il testo per l'esame da radioamatore, in cui si trovano anche alcuni esercizi sulle leggi di Ohm.

2.1 Richiami sui principi

2.1.1 Elettricità

Elettricità (ed elettrone) è un termine che deriva dal greco “electron” (ambra, materiale noto per la facilità con cui permette di produrre carica elettrostatica per sfregamento): raggruppa

¹Gli informatici puri non toccano mai un saldatore né si trovano mai ad affrontare alte tensioni a mani nude

l'insieme dei fenomeni fisici che coinvolgono il trattamento e lo spostamento di cariche elettriche e degli effetti ad essi collegati (calore, magnetismo, ecc.).

Ai fini di questo testo ci interesserà principalmente la gestione dei **segnali** elettrici, cioè di quelle grandezze di tensione e corrente che interessano i conduttori (o i semiconduttori) e a cui possiamo associare un'informazione. Non verrà trattata l'elettrostatica se non limitatamente alla descrizione di un condensatore.

Il termine “corrente” richiama il concetto di movimento, infatti si ha passaggio di corrente quando degli elettroni (le particelle subatomiche caricate negativamente che “orbitano” intorno ai nuclei degli atomi) liberi si muovono lungo un conduttore trainati da una differenza di potenziale elettrico. Tali elettroni possono essere usati per effettuare un lavoro, generare calore, scatenare reazioni chimiche, trasportare informazione, ecc.

Il **potenziale elettrico** è una forza di attrazione (creabile mediante pile/batterie, dinamo, condensatori, ecc.) che cerca di spostare degli elettroni da un punto all'altro (poli) di un circuito. Maggiore il potenziale, maggiore la forza (“elettromotrice”) e quindi maggiore la quantità di elettroni che si possono spostare nell'unità di tempo. La velocità con cui si spostano gli elettroni dipende dal materiale che li trasporta: nel rame viaggiano a circa $2/3$ della velocità della luce. Il flusso effettivo dipende dalle condizioni del conduttore che normalmente presenta una certa “resistenza naturale” (non nulla) al passaggio della corrente.

Il potenziale prende il nome tecnico di “tensione” e si misura in Volt (simbolo V) mentre la quantità di corrente che scorre nell'unità di tempo si chiama “intensità” e si misura in Ampere (simbolo A). L'Ampere corrisponde alla quantità di carica (Coulomb, un “tot” di elettroni, per la precisione $\sim 6.24 \cdot 10^{18}$) trasportata in un secondo. Quindi, in un conduttore, a tensione più elevata corrisponde maggiore intensità di corrente.

2.1.2 Legge di Ohm

In particolare fu Georg Ohm a studiare la relazione fra tensione e (intensità di) corrente, la c.d. “Legge di Ohm”[1] infatti lega

queste due grandezze alla resistenza, così:

$$I = \frac{V}{R} \quad (2.1)$$

Ciò l'intensità di corrente in un conduttore è direttamente proporzionale alla tensione e inversamente proporzionale alla resistenza del conduttore (che trasporta gli elettroni). L'unità di misura della resistenza, che prende il nome dallo scienziato, è per l'appunto l'Ohm (simbolo Ω).

La resistenza "naturale" (chiamata *resistività*, simbolo ρ) di un conduttore è dovuta al tipo di materiale usato. La resistenza di un circuito può essere modificata (maggiorandola) mediante l'inserzione di un componente elettronico chiamato, appunto, "resistore" (cfr. Sezione 2.3.4). Ciò può servire ad esempio a limitare la corrente, a parità di tensione, ove non servano valori elevati, anche perché il calore dissipato da un circuito è proporzionale al quadrato della corrente che vi scorre, secondo la:

$$P(\text{potenza}) = R \cdot I^2 \quad (2.2)$$

Naturalmente l'equazione 2.1 può essere esplicitata in tutte le sue forme, cioè: $R = V/I$ e $V = R \cdot I$ a seconda di quale sia l'incognita e quali i dati noti.

E combinando la formula 2.1 con la 2.2 si può esprimere la potenza in funzione della tensione e resistenza invece che della corrente e resistenza o in funzione di tensione e corrente:

$$P(\text{potenza}) = R \cdot I^2 = R \cdot \left(\frac{V}{R}\right)^2 = \frac{V^2}{R} = V \cdot I \quad (2.3)$$

2.1.3 Continua e alternata

La corrente esiste in due forme: continua e alternata. La differenza consta nel comportamento degli elettroni che fluiscono nei conduttori, nel caso della corrente **continua** essi si muovono sempre nella stessa direzione, nella **alternata** cambiano verso, vanno cioè avanti e indietro secondo un periodo che prende il nome di "frequenza" che si misura in Hertz (ad esempio i 50 Hz

della corrente a 220 V di rete italiana). In molti schemi si trovano simboli specifici che indicano i valori di tensione esplicitando se “continua” (e.g., 12 Vcc, 12 V=) o “alternata” (e.g., 220 Vac, 220 V=).

Le differenze fra i due tipi di corrente sono notevoli.

Ad esempio nella **produzione**:

- la corrente alternata viene prodotta meccanicamente (o elettronicamente negli “inverter”² moderni) muovendo/facendo ruotare un insieme di conduttori all’interno di un campo magnetico creando quindi per *induzione elettromagnetica*, appunto, una corrente nei conduttori stessi;
- la corrente continua invece viene prodotta chimicamente (pile/batterie, cfr. sezione 2.3.6), per accumulo elettrostatico e anche meccanicamente tramite dinamo (per la precisione in quest’ultimo caso si tratta di corrente c.d. “pulsante”).

L’aspetto dell’**immagazzinamento** è fondamentale e dipende essenzialmente dalle tecniche di produzione citate. Infatti la corrente continua è immagazzinabile, negli “accumulatori” (chimici: batterie a base di materiali disparati come piombo, litio, nickel, ecc.) o nei “condensatori” (elettrostatici, cfr. sezione 2.3.5), mentre quella alternata non è direttamente accumulabile a meno di non trasformare l’energia elettrica associata in altri tipi di energia (e.g., *potenziale* nei bacini idroelettrici).

Altro fattore importante è la **trasformabilità** (e quindi indirettamente la trasmissibilità): la corrente continua non è trasformabile facilmente³ mentre per quella alternata è sufficiente, appunto, un *trasformatore* (figura 2.1). Il trasformatore è un componente meccanicamente semplice: non ha parti in movimento e non contiene componenti attivi (semiconduttori), deve solo essere eventualmente raffreddato (tipicamente a olio) se deve ge-

²Apparato che trasforma una corrente in ingresso continua in una alternata in uscita, tipicamente a tensione diversa da quella di ingresso, e.g., gli inverter da auto/barca/camper che accettano 12/24 Vcc in ingresso e forniscono 220 Vac in uscita.

³Esistono convertitori continua-continua a semiconduttore, ma le dimensioni e il calore dissipato da tali apparecchi salgono molto rapidamente al crescere di tensione e soprattutto corrente gestite.

stire flussi elevati di corrente. Nella sua forma base è composto da due bobine (avvolgimenti di filo conduttore) vicine (normalmente sono avvolte sullo stesso nucleo) in modo che il campo elettromagnetico prodotto da una di esse (c.d. “avvolgimento primario”) possa influenzare l’altra (c.d. “avvolgimento secondario”) inducendo una corrente la cui tensione dipende da quella della prima bobina e dal rapporto fra i numeri di *spire* delle due bobine. Il trasformatore non funziona con una corrente continua (deve essere alternata o pulsante).

La trasformabilità influisce pesantemente sulla **trasmissibilità** a grandi distanze della corrente elettrica. Infatti, applicando le varie forme della Legge di Ohm (vedi formula 2.1), si può intuire che per portare “potenza” (capacità di produrre lavoro) a distanza si deve trasportare tensione (forza) e corrente (intensità) dato che la potenza è il prodotto $V \cdot I$. Purtroppo il calore dissipato da un conduttore è proporzionale al quadrato della intensità di corrente ($R \cdot I^2$) ergo è più conveniente alzare la tensione per elevare l’energia trasportata. È per questo che le linee (elettrodotti) che distribuiscono corrente elettrica sul territorio utilizzano tensioni molto elevate (ordine di grandezza delle centinaia di migliaia di Volt), la tensione viene poi ridotta nelle stazioni di trasformazione man mano che si “avvicina” all’utente finale.

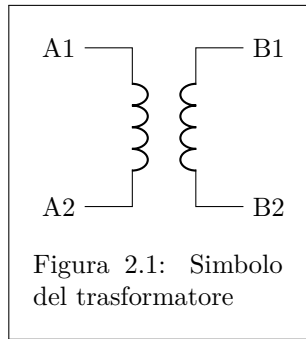


Figura 2.1: Simbolo del trasformatore

Interessante, significativa e densa di valore storico la diatriba[26] avvenuta alla fine del '800 fra i fautori della corrente continua (in primis Thomas Alva Edison[25] con la sua società) e di quella alternata (George Westinghouse - fondatore della omonima società - e Nikola Tesla[37]) che alla fine vide vincere (per fortuna!) la seconda.

2.1.4 Segnali

L'elettricità ha però un importante funzione: quella di trasportare/trasmettere **informazione** a grande distanza e velocemente.

Prima dell'avvento dell'elettricità l'unico modo per trasmettere informazione a distanza era quello di trasportare **atomi** in giro per il mondo: ad es. un libro di carta/pergamena recava con sé informazione sotto forma dei caratteri stampati con inchiostro chimico che un lettore umano doveva interpretare per carpirne il contenuto e farlo proprio. La velocità di trasmissione era limitata dalla velocità dei mezzi di trasporto: cavalli, velieri e persone a piedi. Nella migliore delle ipotesi stiamo pensando a qualche decina di km/h.

Anche quando verso la fine del 1700 si cominciano a vedere i primi treni a vapore la situazione non cambia di molto, si guadagna giusto qualche km/h. Bisogna trovare un "carrier", un trasportatore, più veloce. E, no, i piccioni non vanno benissimo: trasportano troppo poco carico e non sempre arrivano a destinazione[52].

Una prima idea interessante di fine XVIII secolo è il telegrafo **ottico** Chappe: un sistema di segnalamento basato su "pale" (gli apparati sembravano dei mulini a vento con due bracci) che trasmettevano simboli secondo un codice convenzionale variandone la configurazione, i messaggi venivano letti a grande distanza mediante cannocchiali. Il meccanismo è analogo alle segnalazioni

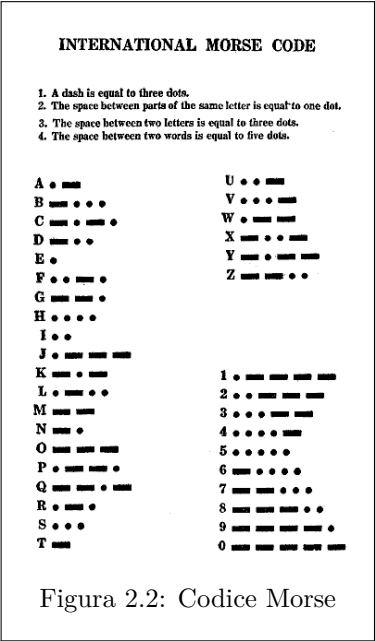


Figura 2.2: Codice Morse

che si vedono fare sulle portaerei dagli “omini con le bandiere” agli aerei che stanno decollando o agli elicotteri che stanno atterrando: ogni posizione della braccia corrisponde ad una semantica nota da entrambi i partecipanti alla conversazione. In questo caso la velocità di trasmissione del singolo simbolo (una configurazione delle pale) era pressoché “istantanea” (velocità della luce), ma il problema era rappresentato dalla impraticabilità del meccanismo di configurazione: spostare le pale era un’operazione relativamente lunga (qualche minuto) per cui il numero di simboli trasmessi per unità di tempo rimaneva molto bassa. E col tempo cattivo la comunicazione era interrotta.

La vera svolta si ha nel 1837 (collochiamo questa data: sono passati solo dieci anni dalla pubblicazione della legge di Ohm) quando il quarantaseienne Samuel Morse, dopo alcuni anni di esperimenti, realizza (e brevetterà, qualche anno dopo) il primo **telegrafo elettrico**. La novità di questa invenzione è l’uso dell’elettricità che permette:

- un’ottima velocità di trasmissione del segnale, certo meno veloce della luce usata dal telegrafo Chappe, ma dato che utilizza dei cavi sospesi o interrati la mancanza di visibilità “ottica” non influenza la comunicazione;
- il cavo segue i rilievi del terreno, ergo può portare il segnale anche al di là di una montagna o, come accade oggi, al di là di un oceano (curvatura terrestre);
- il meccanismo di invio del segnale è semplicissimo, è solo un pulsante elettrico che chiude un circuito (il lato ricevente è un elettromagnete che scatta quando riceve l’impulso), non ci sono “pale” da muovere, si può “digitare” (proprio con un singolo dito!) il proprio messaggio (quasi) alla velocità del pensiero⁴;
- la distanza massima alla quale si può portare l’informazione dipende, guarda caso, dalla legge di Ohm, infatti il cavo ha una sua resistenza propria (chiamata “resistività”, ad esempio il rame: $1.68 \cdot 10^{-8} \Omega/m$) e usando materiale a bassa

⁴Oggi il Codice Morse non si utilizza più (ufficialmente) nelle comunicazioni ma quando era ancora in uso estensivo i “*recordmen* del tasto” riuscivano a trasmettere centinaia di caratteri al minuto!

resistività come il rame è possibile fare cavi molto lunghi su cui mandare segnali elettrici con voltaggi relativamente bassi, tali da poter alimentare gli apparecchi telegrafici con delle semplici batterie piombo+acido;

- costruire una linea telegrafica, nella sua forma più semplice, comporta solo la stesura di un cavo, anche a terra se isolato, srotolando una bobina mentre si cammina... i primi esempi di “cablaggi” per telecomunicazioni!

L’informazione trasportata dal telegrafo elettrico era codificata mediante un segnale elettrico che faceva scattare un elettromagnete. Il ricevente doveva “ascoltare” i ticchettii dell’elettromagnete e tradurre la sequenza di impulsi nelle lettere corrispondenti (figura 2.2).

Citiamo questo meccanismo perché è interessante notare come questo codice rappresenti il primo esempio d’uso estensivo della cosiddetta PWM (Pulse Width Modulation, si veda più avanti, sezione 2.4), anche se in senso molto lato. I due simboli, “punto” e “linea”, vengono codificati per durata dell’impulso, il punto è un breve *click* e rilascio subitaneo, mentre la linea è un impulso più lungo, *click* + pausa + rilascio. Chiaramente non è possibile usare la sola presenza/assenza (acceso/spento, 1 e 0) di segnale per trasmettere informazione perché l’assenza di segnale è la condizione di riposo del sistema (silenzio) e in questo caso l’assenza dell’impulso non sarebbe interpretabile (è “silenzio” o è uno “0”?).

Ancora, intuitivamente, il Codice Morse definisce solo **due** (e non di più) simboli primari (punto e linea) che differiscono per durata dell’impulso perché un umano non sarebbe in grado di distinguere facilmente e senza errori durate diverse che potrebbero corrispondere a più simboli. Un circuito elettrico o un computer invece non avrebbero grossi problemi a fare misurazioni di precisione, sebbene a costo di complicazioni circuitali e di bassa protezione contro il “rumore”.

Il telegrafo elettrico è la prima applicazione pratica dell’uso della corrente elettrica per la trasmissione di segnali a lunga distanza e ad “alta” velocità. È la prima volta che vengono trasmessi **“bit”** (sotto forma di elettroni lungo un conduttore) invece

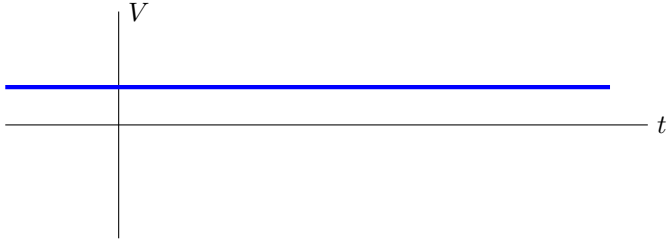


Figura 2.3: Tensione continua

che atomi.

Questa parentesi storica ci serve anche come scusa per introdurre il concetto di “forma d’onda”, un modo grafico di rappresentare lo stato della tensione o della corrente elettrica in un punto/ramo di un circuito nel tempo.

2.2 Forme d’onda

In elettronica si parla spesso di “forme d’onda” per rappresentare segnali.

Una forma d’onda è la rappresentazione cartesiana dell’andamento della grandezza elettrica (tensione o corrente) nel tempo. Una forma d’onda ci dice in modo estremamente visuale come varia nel tempo la [tensione in un certo punto] o la [corrente in un certo ramo] di un circuito. Normalmente i segnali vengono definiti matematicamente, scrivendone la funzione che ne modella l’andamento, ma attraverso un grafico di forma d’onda si coglie al volo (a colpo d’occhio) il tipo di segnale che si sta trattando e/o il comportamento di un determinato circuito che crea o influenza i segnali in gioco.

Per cominciare con un esempio banale vediamo (in figura 2.3) l’aspetto di una corrente continua come potrebbe uscire da un alimentatore cosiddetto “stabilizzato” (la cui tensione viene mantenuta costante, appunto): il valore della V non varia nel tempo.

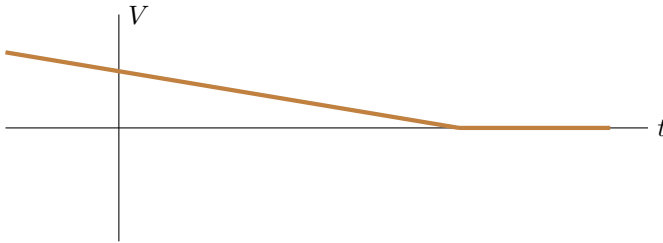


Figura 2.4: Tensione di scarica

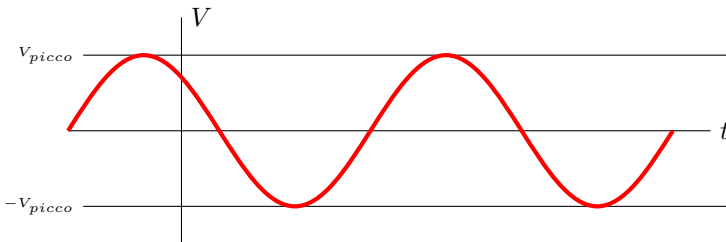


Figura 2.5: Tensione alternata

Invece la figura 2.4 esprime un'ipotetica (idealizzata! In realtà è ben lungi dall'essere lineare) situazione di “scarica” (ad esempio pile, condensatori) in cui la tensione cala nel tempo fino a raggiungere lo 0.

Per finire, la figura 2.5 esprime una tensione alternata, come potrebbe essere quella della rete domestica, in cui la tensione varia continuamente tra positivo e negativo.

Nel caso di forme d'onda “periodiche” (sinusoidali, a impulsi, eccetera) regolari si esprime anche una “frequenza”, misurata in Hz (Hertz, cicli al secondo) e multipli, cioè l'informazione che ci dice il periodo tipico di variazione del segnale ciclico. Ad esempio, un segnale sinusoidale a 50 Hz (la rete elettrica domestica) è quello il cui ciclo completo (da picco a picco) si svolge 50 volte al secondo.

È anche importante ricordare che un segnale sinusoidale (ma



Figura 2.6: Codice Morse, la lettera “A”

più in generale qualunque segnale variabile nel tempo) trasporta una “potenza” elettrica inferiore a quello ipotetico relativo all’ampiezza massima. Infatti, intuitivamente: il segnale varia tra un minimo e un massimo potenziale e la potenza è funzione del potenziale (cfr. formula 2.2), ergo la potenza cosiddetta “efficace” è una “integrazione” della potenza istantanea nel tempo. Senza entrare nei dettagli matematici (integrali in dt), per un segnale perfettamente sinusoidale, la “tensione efficace” si calcola così:

$$V_{eff} = \frac{Ampiezza_{max}}{\sqrt{2}} \quad (2.4)$$

L’abilità di leggere una forma d’onda ci permette di capire come funzionano i componenti elettrici/elettronici e anche di interpretare il funzionamento dei protocolli di comunicazione (al livello elettrico ovviamente). Ad esempio, la forma d’onda generata da un interruttore (o dal pulsante di un telegrafo elettrico!) potrebbe essere quella mostrata in figura 2.6.

2.3 Componenti di base

Questa sezione è dedicata ad una carrellata sui componenti “di base”, quelli legati più all’elettricità/elettrotecnica che all’elettronica⁵, componentistica cosiddetta “passiva” (resistenze, condensatori, ecc.) e componentistica elettromeccanica (relè, ecc.

⁵La differenza fra elettrotecnica ed elettronica è che la prima studia “globalmente” il comportamento della corrente nei conduttori, mentre la seconda studia il comportamento di dettaglio degli elettroni nel vuoto o nella materia. Ai fini di questo testo si può utilizzare come confine tra una e l’altra il momento in cui si introducono i semiconduttori.

perché nella terminologia corrente i componenti “attivi” sono i semiconduttori) senza sconfinare troppo nei semiconduttori che saranno brevemente descritti nella sezione 2.5.

Negli schemi⁶ elettrici/elettronici ogni componente ha un suo simbolo. Esistono diversi standard per la simbologia dei componenti, ma per fortuna le differenze non sono notevoli e conoscendo un qualsiasi standard è possibile comprendere comunque uno schema con minimo sforzo.

2.3.1 Interruttori

Simbolo:



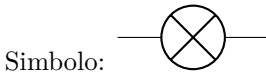
Un **interruttore**, come dice la parola stessa, interrompe il flusso di corrente a comando. E' un componente meccanico tipicamente azionato a mano. Si può trovare negli stati *chiuso* o *aperto*. Essendo gli stati riferiti al circuito che il componente interrompe, essi indicano rispettivamente passaggio (*circuito chiuso*) e non-passaggio (*circuito aperto*) di corrente. Quelli dotati di una molla di ritorno prendono il nome di **pulsanti** e vengono costruiti in due versioni: “normalmente aperto” (la corrente passa quando si preme il pulsante) e “normalmente chiuso” (viceversa).

2.3.2 Lampadine

Difficile dire qualcosa di originale sulla lampadina... Inventata da Thomas Alva Edison⁷, era composta da un filamento protetto da un bulbo di vetro in cui veniva fatto il vuoto. Al passaggio della corrente il filamento diventava incandescente producendo luce. Oggi le nuove normative ecologiche prevedono la progressiva sostituzione delle “lampade a incandescenza” (che in effetti hanno una bassa efficienza generando molto calore disperso oltre alla luce) con alternative “fredde” come i LED. In elettronica si usa(va)no come “spie” di stato dei circuiti più che per illuminare.

⁶Gli schemi elettrici di questo capitolo sono generati tramite il pacchetto “circuitikz” disponibile in L^AT_EX.

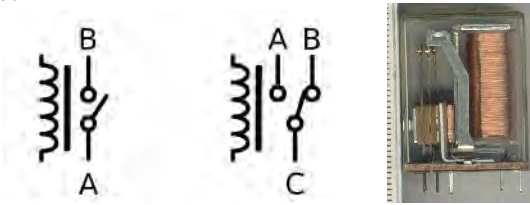
⁷In realtà non sono tutti d'accordo sul fatto che la lampadina sia di Edison, e molti la attribuiscono a Heinrich Göbel



2.3.3 Relè

Un **relè** è un pulsante comandato da un elettromagnete⁸. L'apertura/chiusura del circuito è quindi comandata non a mano bensì attraverso un segnale elettrico. Viene tipicamente usato per comandare un flusso elettrico “importante” (in corrente e/o tensione) usando un altro flusso elettrico più “maneggevole” (a bassa tensione/corrente). Inoltre garantisce l'isolamento elettrico tra il circuito di controllo (la bobina) e i contatti di uscita.

Simbolo di un relè interruttore, di un relè deviatore e aspetto fisico:




2.3.4 Resistenze

Una **resistenza** (il componente tecnicamente si chiamerebbe “resistore”, ma colloquialmente vale il primo termine) resiste al passaggio di corrente, appunto. Se attraversata da un flusso di corrente provoca una caduta di tensione e una perdita di potenza che viene dissipata in calore. Nelle applicazioni domestiche viene utilizzata ad esempio proprio al puro scopo di generare calore: molti elettrodomestici (lavatrici, lavastoviglie, asciugacapelli, stufette, ecc.) devono scaldare fluidi (aria, acqua) per essere efficaci, hanno bisogno di calore, le resistenze vengono in questi casi dimensionate con la sola idea di dissipare più calore possibile per

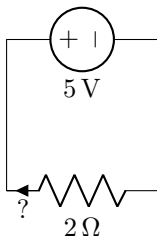
⁸Un magnete **non** permanente, costituito da un nucleo di metallo ferromagnetico avvolto da una bobina di filo elettrico: facendo scorrere corrente nella bobina il nucleo diventa temporaneamente (finché c'è corrente) una calamita.

cederlo al fluido di lavoro. Un asciugacapelli o una stufetta non sono altro che resistenze poste davanti ad una ventola che asporta il calore generato per dirigerlo verso i capelli o l'ambiente da riscaldare.

Simbolo: 

Nei circuiti elettronici invece, tipicamente le resistenze vengono utilizzate sia per la loro caratteristica caduta di tensione, sia per limitare la corrente massima applicata ad un circuito/componente data una certa tensione.

Per calcolare/dimensionare un valore massimo di corrente applicato ad un circuito si deve ricorrere alla legge di Ohm, ad esempio, dato un circuito semplice come il seguente:



Applicando la formula 2.1 è possibile calcolare la corrente massima che passa in “?”, infatti $5V = 2\Omega \cdot iA$ che diventa $i = 2.5A$ (ampere). La potenza dissipata (formula 2.2) è $P = R \cdot I^2$ cioè $P = 2\Omega \cdot 2.5^2A = 2 \cdot 6.25 = 12.5$ (Watt).

Le caratteristiche di resistenza dei componenti usati in elettronica, essendo tipicamente di piccole dimensioni (quelli grandi hanno spazio per lettere e numeri), utilizzano un codice colore da cui è possibile capire il valore in Ω (e multipli) e la percentuale di tolleranza sul valore stesso. Il codice colore è formato da anelli colorati dipinti sul componente stesso (figura 2.8).

I valori di resistenza si calcolano applicando la tabella in figura 2.9



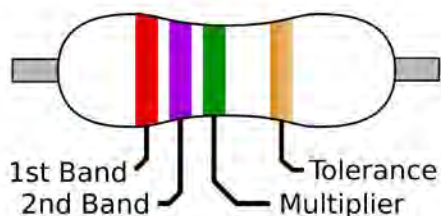


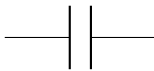
Figura 2.8: Bande colorate su resistenza (fonte: wikipedia)

Colore	Anello 1 Cifra 1	Anello 2 Cifra 2	Anello 3 Moltiplicatore	Anello 4 Tolleranza
nessuno	-	-	-	
argento	-	-	0.01	
oro	-	-	0.1	
nero	-	-	1	-
marrone	1	1	10	
rosso	2	2	100	
arancio	3	3	1000	-
giallo	4	4	10000	-
verde	5	5	100000	
blu	6	6	1000000	
viola	7	7	10000000	
grigio	8	8	100000000	
bianco	9	9	1000000000	-
Selection:	1	2	10	±1%

Figura 2.9: Tabella colori resistenze

2.3.5 Condensatori

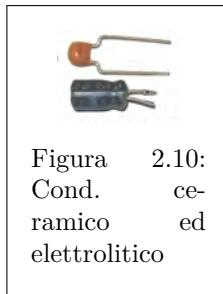
Il condensatore (“capacitor” in inglese) è un componente che permette l’accumulo temporaneo di elettroni. Idealmente è composto da due piastre metalliche (conduttive) ampie e ravvicinate (da cui il simbolo). È possibile “caricarlo” applicando una differenza di potenziale ai suoi capi, spostando quindi elettroni da una piastra all’altra. Questi elettroni rimangono asimmetricamente distribuiti anche quando si toglie alimentazione. Un buon condensatore senza perdite riesce a mantenere la propria carica anche per un tempo molto lungo, è per questo che in caso di operazioni su circuiti ad alta tensione si consiglia di attendere molto tempo dopo aver tolto l’alimentazione per evitare il rischio di scosse.

Simbolo: 

Gli elettroni accumulati su una delle due piastre creano una differenza di potenziale che si può utilizzare applicando un carico ai capi del condensatore.

Un condensatore si può applicare a valle di un segnale sinusoidale (figura 2.5) o, meglio, di un segnale “pulsante” (sinusoidale con tutti i lobi dallo stesso lato, ad esempio tutti i negativi ribaltati sul positivo) per “appiattirlo” (*spike removing* in inglese), per renderlo cioè meno variabile nel tempo. Infatti il condensatore si carica quando il segnale sale di tensione e si scarica (sommando la sua tensione a quella del segnale in ingresso) durante la discesa, funziona quindi da “accumulatore inerziale”.

La vera utilità “elettronica” del condensatore è nei circuiti RC (Resistenza-Condensatore), opportunamente collegati (vedere più avanti) permettono la “gestione” di segnali variabili nel tempo. Intuitivamente: un condensatore si scarica su un carico resistivo con una velocità che decresce nel tempo perché la tensione, man mano che gli elettroni fluiscono, scende (sempre legge di Ohm).

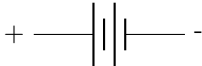


2.3.6 Pile, batterie, accumulatori, generatori,

...

Quasi ogni tipo di circuito necessita di un generatore di energia elettrica, dove non si vede è perché non è esplicito (come in una radio a galena[34]).

Simbolo pila:



Nell'elettronica embedded si utilizzano di solito tensioni relativamente basse (ad es. 5, 12, 24 V) che vengono fornite tramite:

- batterie ricaricabili (al piombo+acido sigillate, ioni di litio, nichel-metallo idruro, ecc.)
- pile (zinco-carbone, litio, alcaline, ecc.)
- alimentatori “stabilizzati” (convertono la tensione di rete, 220 V \approx , in una più bassa continua, ad es. 5 V \approx)

Nella progettazione dei circuiti bisogna dimensionare correttamente la sezione di alimentazione altrimenti, ovviamente, il circuito non funzionerà o, peggio, funzionerà erraticamente.

Le caratteristiche principali di una fonte di alimentazione sono la tensione (V , continua/alternata) e la corrente massima fornita (sottomultipli di A , ad es. mA , milli-Ampere = $1/1000A$). Nel caso delle pile/batterie è bene conoscere anche la capacità di carica (mA/h milli-Ampere ora, ad es. $500mA/h$ significa che l'erogatore può fornire **teoricamente** $500mA$ per un'ora, $250mA$ per due ore e così via), la corrente massima di scarica (di solito espressa sulle batterie per automobile) e in certi casi anche la densità di energia (misurata in $W \cdot h/kg$ - peso - e $W \cdot h/L$ - volume) se si vogliono pianificare anche ingombri e pesi, si pensi ad esempio ai droni.

Simbolo generatore a corrente alternata:



2.3.7 Serie e parallelo

“In serie” e “in parallelo” sono modi di collegare due o più componenti tra loro in modo che le proprietà dell’insieme siano una combinazione delle proprietà dei singoli componenti. Citeremo solo i casi più semplici, cioè:

- coppia di resistenze
- coppia di condensatori
- coppia resistenza-condensatore

Il collegamento in **serie** è quello in cui i componenti sono “accodati” uno con l’altro:



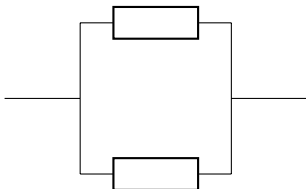
In questo caso il flusso della corrente passa prima in un componente e poi nell’altro. La stessa **corrente** attraversa ogni “bipolo” della serie⁹.

Esempio classico è quello delle lampadine di Natale in serie:



In cui ogni lampadina può (e capiremo tra poco il perché) essere prevista per una tensione molto inferiore rispetto all’alimentazione del circuito intero.

Mentre il collegamento in **parallelo** è quello in cui ogni componente è “affiancato” all’altro:



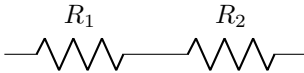
E in questo caso il flusso della corrente si partiziona (non necessariamente al 50%) nei due rami. La **tensione** è comune a tutti i “bipoli” in parallelo.¹⁰

⁹Leggi di Kirchhoff.

¹⁰Ibidem.

R in serie

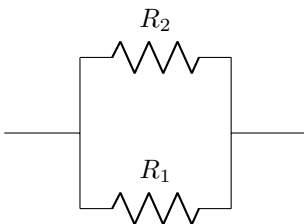
Due (o più) resistenze in serie “sommano” i loro effetti, cioè la resistenza totale del componente “aggregato” è semplicemente la somma delle singole resistenze: $R_{tot} = R_1 + R_2 + \dots + R_n$.



Il caso delle lampadine di Natale: ogni lampadina viene “data per una certa tensione di alimentazione” nel senso che in realtà ha una sua resistenza interna e una corrente massima che la può attraversare (altrimenti si brucia). Dalla legge di Ohm ne deriva la tensione massima possibile. Se ne colleghiamo tante in serie la resistenza si sommerà per cui potremo alimentare il tutto con una tensione maggiore senza far salire la corrente, quindi senza bruciare le lampadine. Ad esempio, avessimo lampadine da $12V$ (da auto), potremmo tranquillamente collegarne 20 in serie e alimentare il tutto a $220V$ senza timore (se non quello di stare attenti alle scosse!).

R in parallelo

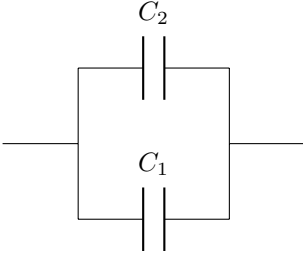
Nel caso del collegamento in parallelo di resistenze il flusso di corrente si distribuisce proporzionalmente al valore delle resistenze stesse secondo la formula: $1/R_{tot} = 1/R_1 + 1/R_2 + \dots + R_n$.



C in parallelo

Il mondo fisico è spesso elegante: i condensatori si comportano “inversamente” alle resistenze quando si tratta di collegarli in serie/parallelo.

Due (o più) condensatori in **parallelo** “**sommano**” i loro effetti, cioè la capacità totale del componente “aggregato” è semplicemente la somma delle singole capacità: $C_{tot} = C_1 + C_2 + \dots + C_n$.



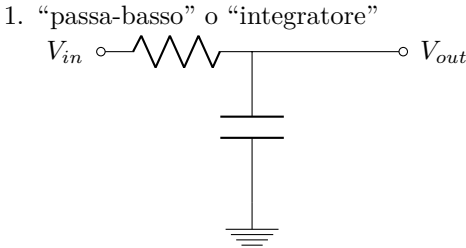
C in serie

La capacità totale di due o più condensatori in serie si calcola **come il parallelo delle resistenze**: $1/C_{tot} = 1/C_1 + 1/C_2 + \dots + 1/C_n$.



2.3.8 Circuiti RC

I cosiddetti “Circuiti RC” (Resistenza-Condensatore), nella loro forma più semplice sono composti da una sola resistenza e da un solo condensatore accoppiati in serie/parallelo, in due combinazioni:



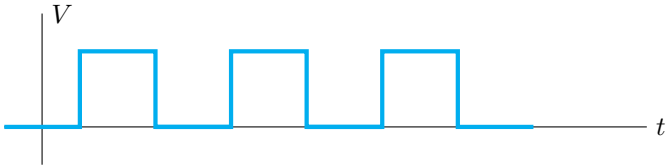
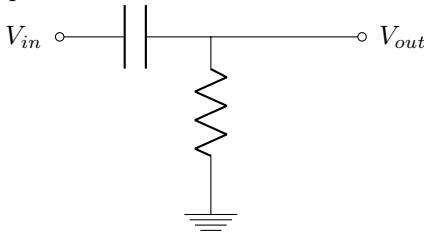


Figura 2.11: Esempio di onda quadra

2. “passa-alto” o “differenziatore”



Se all’ingresso vengono iniettati segnali sinusoidali, all’uscita si avranno segnali con la stessa forma d’onda (anche se non in fase) e con diversi gradi di attenuazione in funzione della frequenza, da cui i nomi di “passa alto” (fa passare, cioè non attenua, i segnali ad alta frequenza) o “passa basso” (viceversa).

Quando invece in ingresso (V_{in}) viene applicata una tensione variabile nel tempo di forma quadra (figura 2.11), cioè una tensione che varia solo tra zero e un livello fisso di tensione, in uscita dai due circuiti sopra descritti si otterranno forme d’onda molto diverse dall’originale. In questi casi i nomi dei circuiti RC presentati diventano “integratore” e “differenziatore”.

Nel caso dell’integratore il segnale di uscita assumerà la forma del “dente di sega” (vedere figura 2.12), mentre nel caso del differenziatore la forma dell’onda di uscita sarà un “treno di impulsi” (figura 2.13).

L’integratore, intuitivamente, funziona nel seguente modo:

- il condensatore richiede del tempo per caricarsi
- ecco il motivo della salita “dolce” (figura 2.12) della tensione in uscita rispetto a quella in ingresso

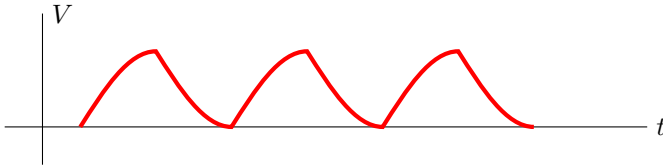


Figura 2.12: Esempio di onda a “dente di sega”

- se il ciclo dell’onda quadra in ingresso è molto breve il condensatore non fa mai in tempo a raggiungere la carica massima
- cioè l’ampiezza del segnale in uscita non arriva mai alla stessa ampiezza del segnale in ingresso
- questa situazione peggiora al salire della frequenza

Il differenziatore, intuitivamente, funziona nel seguente modo:

- durante la fase alta della quadra il condensatore si carica...
- ai capi della resistenza si forma un potenziale negativo che man mano che il condensatore si carica tende a 0 (perché a condensatore carico non c’è più passaggio di corrente)
- durante la fase 0 dell’onda quadra in ingresso...
- il condensatore si scarica sulla resistenza (invertendo il verso di scorrimento degli elettroni)
- generando una tensione positiva decrescente nel tempo ai capi di R
- ecco il motivo della discesa relativamente dolce (figura 2.13) della tensione in uscita
- se il ciclo dell’onda quadra in ingresso è molto lungo gli “impulsi” sono molto sottili e distanti tra loro
- questa situazione peggiora al decrescere della frequenza

2.4 PWM (Pulse Width Modulation)

Dopo aver introdotto alcuni componenti di base con il loro effetto sulla corrente riprendiamo il concetto di forma d’onda (sezione 2.2) e dedichiamo un piccolo approfondimento ad un tipo di se-

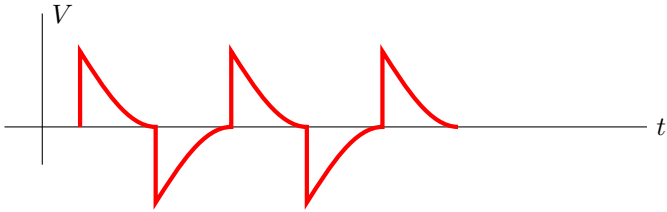


Figura 2.13: Esempio “treno di impulsi”

gnale usato molto spesso nel campo *embedded*: la Pulse Width Modulation, o modulazione della larghezza dell’impulso.

Un segnale PWM¹¹ ha una forma d’onda “quadra” (figura 2.11), tipicamente con un periodo fisso, ma non simmetrica, cioè la durata della semi-onda alta (“1” logico, 5 V TTL) è raramente uguale alla durata della semi-onda bassa (“0” logico, 0V TTL). La modulazione (variazione) del segnale viene realizzata allungando o accorciando la durata (tra 0 e il periodo) dell’impulso alto. La durata dell’impulso viene misurata in percentuale, si definisce *duty cycle* e specifica la durata rispetto al periodo, ad esempio 50% definisce una PWM quadra simmetrica, 10% una quadra “accesa” per il 1/10 del periodo, e così via.

La PWM è un tipo di segnale che viene usato sia per trasmettere informazione che per pilotare efficientemente (in modo modulato) carichi “attivi”, ad esempio motori elettrici previsti per la corrente continua.

Nel caso della trasmissione dei dati il principio è lo stesso della telegrafia Morse (sezione 2.1.4): la durata dell’impulso porta semantica, mediante circuiteria di precisione è possibile misurare tale durata e associarvi informazione¹².

Nel caso del pilotaggio dei carichi la PWM sfrutta la caratteristica inerzia (tendenza a mantenere lo stato) di alcuni carichi

¹¹Semplice, esistono casi più articolati di PWM

¹²Esempio: invece che contare gli impulsi e quindi dover attendere n periodi per raccogliere n bit si può codificare una PWM a 9 step/simboli (10%,20%,30%,40%,50%,60%,70%,80%,90% *duty cycle*) e dividere per 9 il tempo di attesa. Ovviamente la robustezza ai disturbi peggiora e la circuiteria è più complessa.

(motori, lampadine a filamento) per ottenere un effetto di “regolazione continua”. Si pensi ad un motore elettrico, una volta alimentato (avviato) e a regime, quando si stacca l’alimentazione esso continua a girare per inerzia, sempre più lentamente fino a fermarsi, impiegando un tempo variabile funzione del carico fisico che sta muovendo. Se proviamo ad accendere e spegnere velocemente e continuamente l’interruttore del motore (dobbiamo essere molto regolari nella procedura) osserveremo che il motore continua a girare, ma ad una velocità costantemente più bassa. Stiamo in effetti realizzando una “poor man’s PWM” (PWM dei poveri) a mano. Nella realtà dei circuiti “driver” dei motori (o nei “dimmer” delle lampade a incandescenza) troviamo un generatore di PWM di cui si può cambiare (di solito mediante un “potenziometro”: una resistenza variabile) il *duty cycle*.

Ricordando il concetto di V_{eff} (formula 2.4) si può affermare che variando la durata dell’impulso varia la tensione efficace (e quindi anche la potenza efficace erogata) disponibile a valle. Un circuito PWM, rispetto ad un circuito che varii la tensione in maniera lineare, è costruttivamente più semplice e più efficace (disperde meno potenza sotto forma di calore).

L’effetto della PWM su un carico è riassunto graficamente¹³ mediante le forme d’onda delle figure 2.14, 2.15, 2.16 e 2.17, in blu/spesso la forma d’onda PWM generata dal driver, in rosso/sottile la forma d’onda in presenza di un condensatore, in verde (linea orizzontale) la V_{eff} risultante.

2.5 Semiconduttori

I semiconduttori sono componenti fondamentali per tutto il mondo elettronico: senza di essi saremmo ancora alle calcolatrici meccaniche (figura 2.18), a quelle elettromeccaniche o, al meglio, ai computer a valvole termoioniche.

¹³E **qualitativamente!** Le forme d’onda reali dipendono dal tipo di carico (che può non essere puramente resistivo). Molti motori in corrente continua sono collegati con un condensatore in parallelo per addolcire la forma d’onda in ingresso, per ridurre lo stress meccanico e i disturbi elettromagnetici.

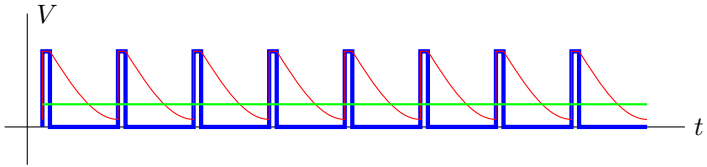


Figura 2.14: PWM al 10%

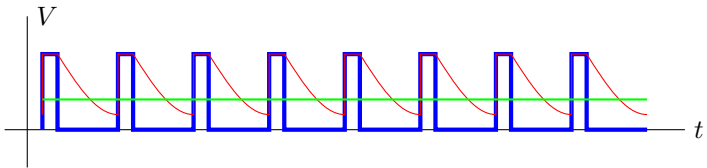


Figura 2.15: PWM al 20%

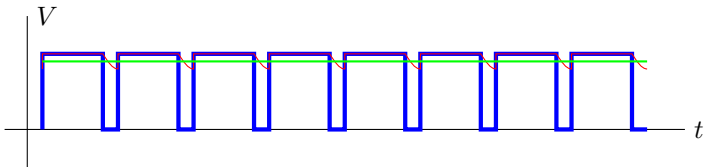


Figura 2.16: PWM al 80%

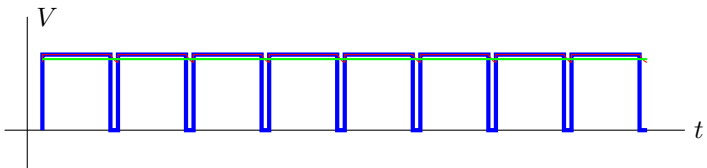


Figura 2.17: PWM al 90%

I componenti “semiconduttori” prendono il nome dai cristalli che li contengono, tipicamente a base silicio, opportunamente “drogati” (combinati con Boro, Fosforo e altri elementi) si comportano, appunto, come semi-conduttori: conducono più o meno corrente in funzione di varie condizioni al contorno, ad es. temperatura, luce, altre correnti “vicine”, eccetera.

Il silicio viene utilizzato sotto forma di cristalli. A seconda del tipo di materiale con cui viene drogato, in questi cristalli il numero di elettroni è superiore o inferiore al “naturale” (il numero esatto per bilanciare i protoni nei nuclei). I cristalli con elettroni in più vengono denominati “N” (*Negative*) dato che gli elettroni hanno carica negativa, mentre quelli con elettroni in meno sono denominati “P” (*Positive*) poiché in questo caso vince la carica positiva dei protoni non bilanciata da un ugual numero di elettroni. Accoppiando opportunamente due **o più** cristalli “N” e cristalli “P” vengono create le cosiddette “giunzioni” che vanno a formare i componenti semiconduttori, ad esempio un transistor che è composto da due giunzioni a loro volta giunte: PNP o NPN.

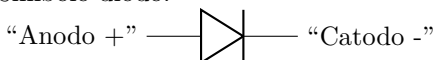


Figura 2.18: Calcolatrice meccanica tascabile CURTA

2.5.1 Diodi e LED

I **diodi** sono i semiconduttori più semplici, sono composti da una singola giunzione PN, la loro caratteristica è quella di far fluire la corrente in una sola direzione.

Simbolo diodo:



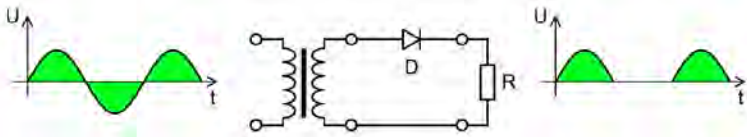


Figura 2.19: Rettifica di una tensione alternata (fonte: Wdwd)

Applicando una tensione positiva all'anodo¹⁴ la corrente scorre, viceversa il diodo si comporta come un interruttore aperto... almeno fino al raggiungimento di una tensione troppo elevata (di "breakdown", rottura) che "si fa strada" comunque.

Questa caratteristica è utilissima nei cosiddetti "rettificatori" (figura 2.19) circuiti che sfruttando l'unidirezionalità del diodo (o di più diodi combinati, eventualmente con altri componenti come i condensatori già citati) prendono in ingresso una tensione alternata e rilasciano all'uscita una tensione pulsante o quasi continua. Il "quasi" è d'obbligo perché è sempre molto difficile eliminare tutte le tracce della forma d'onda originale, il cosiddetto "ripple" residuo.

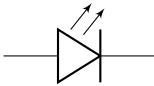
Esistono molti tipi speciali di diodo (Zener, Tunnel, ecc.), ma citeremo qui solo il più noto alla grande massa, il LED (*L-ight E-mitting D-iode*). Esso è forse l'unico semiconduttore che non viene usato per la sua caratteristica principale (condurre corrente in una sola direzione), ma bensì per la sua caratteristica secondaria: **emettere luce**. Tutti i diodi in realtà emettono luce (che non si vede perché è poco intensa e perché il corpo del componente non è trasparente), ma i LED vengono drogati appositamente per esaltare questo effetto collaterale. Si usano i LED come "spie" di funzionamento degli apparecchi. I LED infatti, hanno due enormi vantaggi rispetto alle lampadine a filamento: consumano pochissimo (almeno un ordine di grandezza) e durano moltissimo (svariati ordini di grandezza).

Simbolo LED:

¹⁴Il termine "anodo" indica il polo negativo se riferito ad una pila, il polo positivo se riferito ad un componente. Per ricordarselo: l'anodo è il polo da dove fluiscono gli elettroni in uscita.



Figura 2.20: Pannello frontale di uno dei primi home computer, l'Altair 8800, pieno di LED (fonte: Todd Dailey)



Oggigiorno la tecnologia dei LED è molto avanzata e da qualche anno è possibile usarli anche per l'illuminotecnica dato che sono stati prodotti LED di potenza equivalenti (ma più ecologici e duraturi) alle lampadine a incandescenza. Inoltre la facilità con cui si può emettere luce colorata ha permesso la realizzazione di lampade “multicolore” attraverso i cosiddetti LED RGB (*Red*, *Green*, *Blue*), composti da tre LED separatamente alimentabili, variando la corrente (o, meglio, usando la PWM, vedi sezione 2.4) sulle tre componenti colore si creano tonalità a piacere.

2.5.2 Transistor

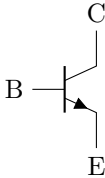
I **transistor**¹⁵ “classici”¹⁶ sono semiconduttori a due giunzioni, quindi esistono di tipo PNP e NPN, ai fini di questo testo ha poco senso distinguerli dato che ci interessa capire i principi di funzionamento, ma non entreremo nel dettaglio del “calcolo

¹⁵Inventati nel 1947 da John Bardeen, Walter Brattain e William Shockley (vinsero poi il Nobel nel 1956).

¹⁶Qui tratteremo solo i cosiddetti transistor bipolari, eviteremo di dettagliare il ventaglio dei semiconduttori della famiglia dei transistor: FET, MOSFET, UJT, ...

della polarizzazione”[35] (calcolare le resistenze con cui complementare un particolare modello di transistor per farlo “lavorare” correttamente).

Simbolo, versione NPN:



Le lettere marcano la **B**ase, l’**E**mettitore e il **C**ollettore.

Il transistor si comporta da “rubinetto” della corrente: la corrente che fluisce tra Emittitore (di elettroni) e Collettore (raccoglie ciò che arriva dall’Emittitore) è **funzione della corrente** che scorre tra Emittitore e Base. È importante sapere che la corrente di Base (quella che fluisce tra E e B) è inferiore a quella che scorre tra E e C. Cioè si realizza una situazione in cui **una piccola corrente influenza una grande corrente**. Il rapporto fra le due correnti è il fattore di amplificazione del transistor, simbolo β o hFE ¹⁷. Se la corrente di “pilotaggio” è¹⁸ un segnale **debole** variabile nel tempo, in uscita sul Collettore si otterrà una corrente di forma analoga a quella di ingresso (a meno di distorsioni se l’amplificazione non è lineare), ma con una intensità molto maggiore.

In elettronica **digitale** i transistor si usano in maniera “booleana” (on/off), cioè similmente a dei relè a stato solido, col vantaggio di non avere parti meccaniche in movimento, di lavorare con tensioni e correnti più basse e con dimensioni di gran lunga minori (ordine di grandezza 10 nm, dentro i chip integrati - vedi nel seguito).

Ultimo dettaglio molto importante e interessante: i transistor tradizionali lavorano “in corrente”, cioè utilizzano un flusso

¹⁷La sigla deriva dalla contrazione di “**H**ybrid parameter **f**orward current gain, common **e**mitter”

¹⁸Stiamo super semplificando, in realtà il segnale da amplificare va sommato ad un segnale di “base” continuo che mantiene il transistor in “area di lavoro”.

di corrente (pur piccolo, ma non nullo) per pilotare la corrente di uscita, ma esiste anche una famiglia di transistor che utilizza una tecnologia che lavora “in tensione”, i cosiddetti FET (**F**ield **E**ffect **T**ransistor). I FET sfruttano un campo elettrico invece che un flusso di corrente per “strozzare” (i lettori ci passino il termine) il passaggio degli elettroni tra *source* e *drain* (gli analoghi di emettitore e collettore). Il vantaggio primario del FET è l’efficienza termica: non utilizzando corrente di pilotaggio non disperde calore “inutile” contrariamente al transistor tradizionale che assorbe corrente anche a riposo. Il meccanismo del FET è alla base dell’elettronica digitale moderna, cosiddetta “CMOS”, che, a partire dagli anni ’70, ha permesso una notevole densità di componenti (calore e vicinanza non vanno d’accordo).

2.5.3 Circuiti integrati

Il termine stesso “circuito integrato” ne esplicita l’architettura: si tratta infatti di combinare alcuni¹⁹) componenti a formare un qualche tipo di circuito... **integrati** (appunto!) direttamente su un unico “pezzettino”²⁰ di silicio.

Il processo di costruzione di un circuito integrato è essenzialmente chimico: vengono depositati vari strati di silicio e altri elementi secondo una “mappa” che implementa il circuito voluto. I componenti risultano “in piedi”, nella terza dimensione: le parti dei componenti sono infatti “impilate” sui vari strati. Il chip finito viene annegato in materiale resino-plastico, i collegamenti elettrici tra il chip stesso e i “piedini” di montaggio/saldatura sono sottili “capelli” d’oro (figura 2.21).

I circuiti integrati si dividono essenzialmente in quelli “**analogici**” (o “lineari”) e in quelli “**digitali**” (o “logici”). I primi lavorano con segnali a variazione continua: amplificano, generano segnali, regolano, ecc. I secondi invece sono quelli maggiormente usati

¹⁹Da poche unità fino a milioni... Una nota legge **empirica**, la legge di Moore, afferma che il numero di transistor per unità di superficie raddoppia ogni due anni, recentemente è stata messa in discussione[30, 53], si prevede che i limiti delle tecnologie attuali (la dimensione dell’atomo stesso) verranno raggiunti intorno al 2025.

²⁰*chip* in inglese, da cui il termine colloquiale dei circuiti integrati

in informatica, gestiscono segnali “booleani”: segnali che variano solo tra due livelli di tensione²¹ equivalenti ai bit 0 e 1.

Gli “integrati”²² digitali sono composizioni di mattoni di base chiamati “porte” (*gate* in inglese) logiche: meccanismi elettrici che calcolano le funzioni logiche classiche come AND, OR, XOR, ecc. Ad esempio si esamini una porta logica AND digitale, il cui simbolo è:

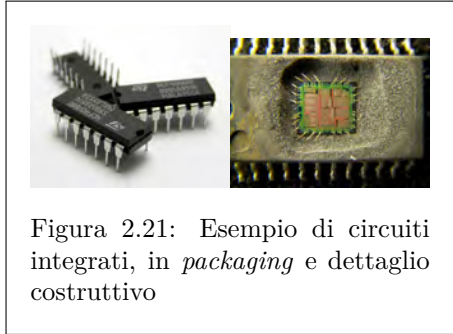
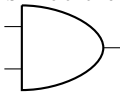


Figura 2.21: Esempio di circuiti integrati, in *packaging* e dettaglio costruttivo



Gli ingressi sono quelli di sinistra, l’uscita è quella di destra. In logica la funzione AND è *true* quando entrambi gli ingressi sono *true*. In elettronica digitale l’implementazione si traduce in un circuito che genera un segnale TTL “alto” quando a entrambi i suoi ingressi viene applicato un segnale TTL “alto”. In parole povere l’uscita va a 5 V quando a entrambi i suoi ingressi si applicano 5 V. Nell’elettronica digitale si usano molto spesso porte logiche a **tre stati** (*three state*):

1. a massa (circuito chiuso), livello basso, LOW
2. a livello (es. 5 V del TTL), livello alto, HIGH
3. circuito aperto, o **alta impedenza**

Il terzo stato, l’alta impedenza, è quello in cui la porta si comporta come se non esistesse nel circuito, cioè non lo influenza, non impone uno stato sulle porte eventualmente connesse in parallelo.

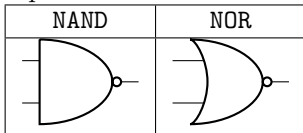
²¹Storicamente 0 e 5 Volt, i cosiddetti livelli TTL (Transistor-Transistor Logic). Lo standard TTL definisce dei range di tensione per identificare lo 0 e l’1 anche in presenza di disturbi e attenuazioni: un segnale tra 0 e 0.8 V viene considerato “0”, tra 2 e 5 V viene letto come un “1”, mentre nella finestra 0.8-2V il segnale viene ritenuto incerto e non se ne garantisce una corretta interpretazione.

²²Colloquialmente abbreviato. Oppure “CI” come acronimo.

lo. Ciò è molto importante quando si hanno più porte collegate ad un *bus* comune e solo una porta per volta deve trasmettere segnali.

Disegnando mappe di silicio da depositare sui chip è possibile realizzare qualunque combinazione di porte logiche... ma, come spesso accade, le scienze matematiche sono venute in aiuto ai progettisti di circuiti integrati. Infatti:

- applicando i teoremi di De Morgan[16]
- sapendo che esiste il concetto di *completezza funzionale*[41]²³
- sapendo che esistono ben due operatori:



ognuno (da solo!) dotato di tale completezza

Ne consegue che è possibile realizzare qualunque tipo di circuito integrato digitale usando **unicamente** varie combinazioni di un solo tipo di porta (o tutte NAND o tutte NOR)! Il già citato Mims[32] dettaglia molto bene le varie combinazioni circuitali per implementare le funzioni tipiche per l'elettronica digitale (memorie, conversioni binario/decimale, registri, contatori, ecc.).

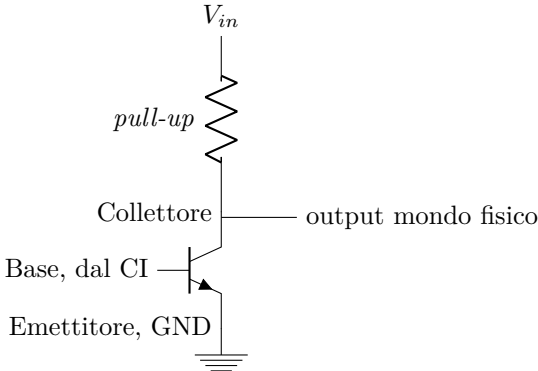
Nel 1971 un italiano, Federico Faggin[14], entrato da poco in Intel, realizzò il primo microprocessore integrato commerciale, il famosissimo (tra gli informatici) 4004.

Open collector e open drain

Per poter far funzionare un CI ad una tensione interna qualsivoglia (magari anche molto bassa per ridurre la potenza dissipata) e mantenere verso l'esterno dei livelli di tensione standard (ad es. i 5 V del TTL) si utilizzano dei semplici circuiti di interfaccia, interni e inclusi nei circuiti integrati, chiamati “*open collector*” e “*open drain*”.

Applicando, a valle della porta logica, un transistor:

²³Caratteristica di un sottoinsieme di operatori booleani, il sottoinsieme è funzionalmente completo se, opportunamente combinati i suoi membri, permette l'espressione di tutte le possibili “tabelle di verità”.



Si può applicare una resistenza cosiddetta di *pull-up* tra Collettore e V_{in} così da ottenere un livello logico “alto” quando il transistor non conduce (vince la tensione portata dalla resistenza) e basso quando il transistor conduce (vince il collegamento a massa).

2.6 Strumenti di misura

In un laboratorio di elettronica si trovano parecchi strumenti di misura, sia **passivi** (ad esempio un voltmetro per misurare una tensione), sia **attivi** (strumenti che producono ad esempio un segnale da *iniettare* in un circuito per vedere come reagisce). Qui ci limiteremo a descrivere quei pochissimi e compatti strumenti indispensabili ad un professionista, cioè il minimo per capire se un sensore/attuatore funziona, se un GPIO produce qualche tensione in uscita, misurare una resistenza senza dover trovare la tabella colori, ecc.

Anche in questo ambito rimarremo minimalisti, una buona panoramica, oltre al già citato Mims[32] si trova al capitolo “Misure elettriche” di una qualunque edizione del “Manuale dell’Ingegnere”[10], dove si troveranno, ben spiegati, i principi di funzionamento, le teorie sulle misure (errori sistematici, ecc.) e altri esempi applicativi.

Gli strumenti di misura si possono dividere salomonicamente in “analogici” (con lancetta che si muove con continuità su

un quadrante graduato) e “digitali” (visualizzano le misure sotto forma di cifre su un display a segmenti o simili). I primi sono soggetti a errore di lettura umano in funzione della posizione dell’occhio rispetto al quadrante.

Uno strumento analogico è tipicamente composto da un ago montato solidalmente su una bobina imperniata su un “cardine”, una molla di recupero e un nucleo magnetico. Il passaggio di corrente nella bobina crea un campo magnetico temporaneo che interagisce con quello del nucleo magnetico spostando così la bobina e l’ago sul quadrante. A riposo la molla tiene l’ago sullo zero.

Considerazione quasi filosofica: ogni strumento di misura applicato ad un sistema sotto osservazione **ne modifica lo stato**. Alcuni strumenti riescono a influenzare poco il sistema, altri devono farlo (ad esempio per misurare la corrente erogabile da una batteria bisogna, anche se per pochi istanti, provare a estrarle una corrente molto elevata utilizzando un carico da $0\ \Omega$). Uno dei fattori di qualità degli strumenti di misura elettronica è proprio la capacità di influenzare il meno possibile il sistema misurato.

2.6.1 “Tester di circuito”

Titolo pomposo per un attrezzo di “fortuna”: una batteria (opzionale!) e una lampadina attaccata ad una coppia di fili! Uno strumento semplice per alcuni usi invero molto **grezzi**.

La sola lampadina, collegata a due fili opportunamente dotati di “coccodrilli” (morsetti a molla) può servire a “misurare” (molto a occhio o in maniera “booleana”: c’è/non c’è) la tensione presente in un punto di un circuito. L’esempio più classico è nell’ambito degli impianti elettrici delle automobili²⁴: collegando uno dei coccodrilli a “massa” (tipicamente al telaio dell’auto) si può saggiare, toccando in vari punti dell’impianto elettrico, se arriva tensione (i.e., si accende la lampadina) e quindi se un

²⁴Ci riferiamo alle parti molto “elettriche”, non quelle “elettroniche”. Cioè escludiamo la comunicazione con le centraline moderne per le quali serve un PC e un collegamento CAN-BUS (cfr. sezione 4.2.5) o perfino Ethernet/WiFi.

certo attuatore (motorino avviamento, motore tergcristalli, ecc.) riceve alimentazione o meno. Se riceve alimentazione può essere rotto, se non la riceve il difetto è a monte. Ovviamente la lampadina deve essere dimensionata per un range di tensione vicino all'impianto che si vuol saggiare: non ha senso usare una lampadina a 220V su un impianto elettrico d'auto (12V), non si accenderà mai.

La versione del tester-lampadina in ambito embedded è un LED (da solo se la tensione del circuito lo consente, con una resistenza in serie altrimenti) che si può connettere ad un piedino GPIO di una board per vedere se il programma che abbiamo scritto “emette qualcosa”. Su Arduino ad esempio ne trovate uno già saldato sulla board, connesso ad uno dei piedini di I/O digitale (il 13 sulla Arduino UNO).

La versione “sostanziosa” del tester di cui sopra è dotata anche di una pila/batteria in serie con la lampadina. Con questo strumento si può verificare se un circuito è continuo, se non ha interruzioni. Ad esempio per saggiare la continuità di un cavo di alimentazione interrato, invece che dissotterrarlo, basta cortocircuitare i capi ad un estremo e collegare il nostro “tester con lampadina” ai capi dell'estremo rimasto: se la lampadina si accende il cavo è sano.

2.6.2 Voltmetro

Il voltmetro misura la tensione (differenza di potenziale, Volt) tra due punti di un circuito. Si può usare su un circuito alimentato e “intonso” (senza staccare nulla o tagliare collegamenti), cioè **in parallelo**. Serve ad esempio a capire se ci sono sezioni del circuito senza alimentazione o con alimentazione insufficiente: su molti schemi elettrici è indicata la tensione *expected* - attesa - nei punti principali del circuito, addirittura in alcune schede, tipicamente in elettronica analogica, vengono predisposti dei *testpoint* (“piloncini” saldati sulla scheda) a cui applicare voltmetri e/o strumenti di vario genere.

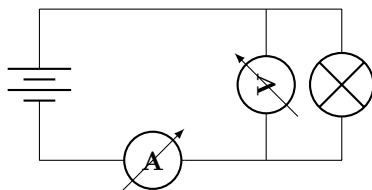


Figura 2.23: Collegamento voltmetro (parallelo) e amperometro (serie)

2.6.3 Amperometro, pinza amperometrica

L'amperometro misura la corrente che scorre in un determinato ramo (dove viene applicato lo strumento) del circuito. Salvo casi particolari (pinze amperometriche, che però sono poco sensibili alle basse correnti) l'amperometro va inserito **in serie**, cioè interrompendo il circuito nel punto di misura e inserendovi i terminali dello strumento. Serve a capire quale intensità di corrente (quanti elettroni per unità di tempo) fluisce, sia per stimare un consumo (es. in figura 2.23 per misurare il consumo della lampadina in funzione) sia per valutare la potenza impiegata (mediante le leggi di Ohm: $P = RI^2$).

Nota bene: la resistenza interna di un amperometro è bassissima dato che deve influenzare il meno possibile il circuito che sta misurando (e in cui si frappone) ergo attenzione a non collegarlo MAI direttamente (in parallelo) ad una fonte di alimentazione, il risultato sarebbe un classico "corto circuito". Nella migliore delle ipotesi scattano (se presenti!!!) le protezioni elettroniche (magnetotermico, fusibile, ecc.), nella peggiore, in



Figura 2.22: Voltmetro analogico (fonte: Hannes Grobe)

caso di alte correnti in gioco, si fondono i cavi²⁵.

La “pinza amperometrica” è un particolare tipo di amperometro che non necessita l’interruzione del circuito da misurare: è proprio una pinza con due ganasce che si chiudono su un filo passante, la misura viene fatta per induzione elettromagnetica su correnti alternate e per effetto Hall²⁶ su correnti continue.

2.6.4 Ohmmetro, prova-diodi

L’ohmmetro, come si può intuire dal nome, misura i valori di resistenza, ad esempio dei componenti “resistenza” (appunto) se non si ha tempo, voglia o occhi buoni per leggere il codice colori. Indirettamente serve anche per saggiare grossolanamente la condizione di una giunzione (diodi e transistor): si può capire se la giunzione è interrotta (resistenza “infinita” in entrambi i sensi), in corto (resistenza zero in entrambi i sensi) o “sperabilmente”²⁷ sana (resistenza infinita in un senso e zero nell’altro).

A differenza dei due strumenti precedenti l’ohmmetro è uno strumento **attivo**: è composto da un amperometro e da una pila che fornisce la tensione di riferimento²⁸. Al componente da misurare viene applicata la tensione di riferimento, misurando quindi la corrente che scorre nel circuito e applicando le ormai onnipresenti leggi di Ohm si può ricavare il valore di $R_{incognita} = V_{riferimento}/I_{misurata}$.

Nota bene: ricordarsi di cambiare la pila ogni tanto!

²⁵Uno degli autori ha vissuto di persona la fusione pressoché istantanea di un impianto elettrico (senza alcuna protezione) di una vecchia cantina: nel giro di pochi secondi si sono sciolte e incendiate le guaine plastiche di TUTTI i fili presenti a monte del corto circuito!

²⁶L’effetto Hall descrive la comparsa di una tensione in un conduttore percorso da corrente e immerso in un campo magnetico (esterno, prodotto ad esempio da un altro conduttore sotto osservazione), misurando questa “tensione di Hall” è possibile calcolare l’intensità del campo magnetico (nota la corrente).

²⁷Servono successivamente strumenti più sofisticati per capire se la curva di lavoro è integra o meno. Comunque i danni tipici di una giunzione sono “booleani”, è raro che un semiconduttore si rovini funzionando poi in maniera parziale.

²⁸In alternativa si può costruire con un voltmetro, in questo caso viene misurata la caduta di tensione sul componente sotto esame.



Figura 2.24: Tester “vintage” ICE

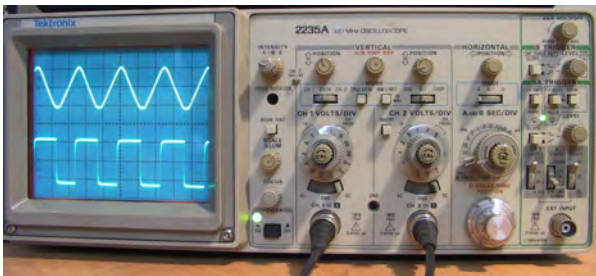


Figura 2.25: Oscilloscopio in funzione

2.6.5 Multi-tester/multimetro

Voltmetri, amperometri, ohmmetri... esistevano nei vecchi laboratori che ormai si vedono solo nei film. Oggigiorno, salvo rari casi di strumenti di altissima precisione, le funzioni vengono integrate nei cosiddetti “multi-tester/multimetri” (in figura 2.24 una versione analogica “vintage”), strumenti con un singolo quadrante o display, configurabili utilizzando un selettore.

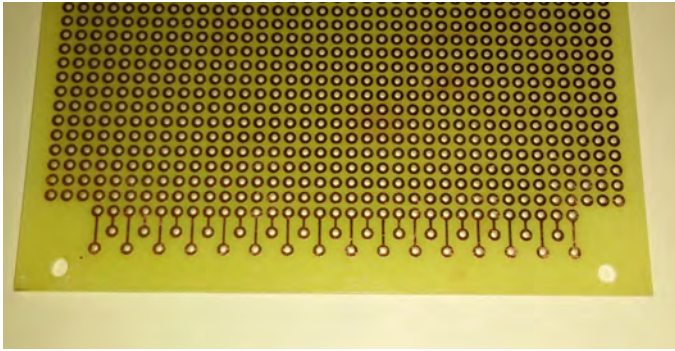


Figura 2.26: Basetta “millefori”

2.6.6 Oscilloscopio

L'oscilloscopio, come dice il suo etimo, serve ad osservare le forme d'onda. Se al suo ingresso si immette un “segnale” (cioè lo si collega tra due punti di un circuito come si farebbe con un voltmetro) variabile nel tempo l'oscilloscopio produce sul proprio display (cattodico o, più recentemente, LCD) il grafico dell'andamento della tensione nel tempo. In figura 2.25 si vede un apparato in funzione che mostra un'onda a dente di sega e una quadra, molti oscilloscopi moderni hanno infatti più ingressi in modo da poter confrontare più segnali contemporaneamente e, soprattutto, sincronicamente (verificando cioè le fasi dei vari segnali).

Ogni oscilloscopio è costruito per supportare una determinata frequenza massima di ingresso, oltre la quale il segnale non viene rappresentato correttamente. Il prezzo degli apparati aumenta all'aumentare della massima frequenza di ingresso gestita.

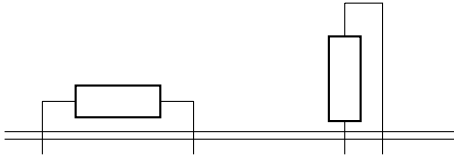
2.7 Montaggio fisico

Per realizzare un circuito elettronico bisogna **connettere** più componenti tra loro. Nel corso della storia i modi per realizzare queste connessioni sono cambiati, passati di moda, ritornati in auge, criticati e lodati, sperimentati e migliorati... Oltre alla

funzione di connessione è necessario anche un **supporto fisico** che dia stabilità e robustezza meccanica ai circuiti.

Le connessioni sono principalmente di due tipi: per attrito, per saldatura.

I supporti fisici in genere sono rappresentati da “basette” (piani rettangolari di materiale plastico isolante semi-rigido) dotate o meno di “piste” conduttive²⁹. Tali basette sono forate in modo da poter infilare i terminali dei componenti e fungere da sede e supporto strutturale (es. figura 2.26). I terminali dei componenti si infilano nei fori predisposti sulla basetta, il componente può essere posizionato sia in orizzontale che in verticale:



I componenti vengono poi di solito saldati alle “piazzole” ramate (attorno ad ogni foro sulla basetta).

Da qualche anno a questa parte sono entrate in commercio le cosiddette *breadboard* (figura 2.27), supporti evoluti rispetto alle basette tradizionali. Le *breadboard* sono comunque delle “millefori”, ma con notevoli miglioramenti:

- i componenti si inseriscono a pressione sulla scheda, vengono tenuti in posizione da contatti a molla, ergo non c'è bisogno di saldare
- i fori sono “cablati” nel senso che alcune righe e alcune colonne sono già elettricamente connesse tra loro³⁰, ergo si risparmiano collegamenti
- sono strutturalmente abbastanza robuste e sono dotate di una striscia adesiva sul fondo (per il montaggio senza viti dentro ai contenitori)

²⁹Nei “circuiti stampati” moderni le piste sono anche multi-piano/strato.

³⁰In figura 2.27 - ruotata di 90 gradi, messa quindi in verticale - tutti i fori sulla **colonne** “+” (e “-”) sono connessi e servono per alimentare più componenti, tutti i fori su ogni **riga** da 1 a 63 (lato ABCDE e FGHIJ separatamente) sono connessi e servono a posizionare componenti ed effettuare collegamenti con i cavetti flessibili (*patch*, *Dupont*) come mostrato.

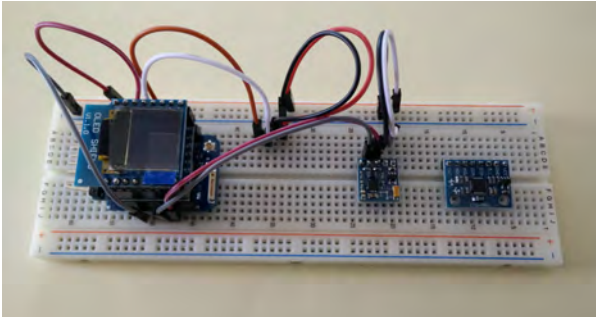


Figura 2.27: Breadboard

Attualmente il processo di sviluppo di una “applicazione” embedded prevede la prototipazione su *breadboard* per poi passare al progetto dei circuiti stampati definitivi “di produzione”. Molti strumenti software, anche liberi (come Fritzing <http://fritzing.org>) supportano il disegno integrato dello schema elettrico, della board e del circuito stampato nell’ambito della stessa applicazione. Il “circuito stampato” (o PCB - Printed Circuit Board) è una bassetta in materiale isolante (tipo quello della mil-lefori) su cui vengono depositate le piste in rame che realizzano il circuito finale, i componenti verranno poi saldati sulla bassetta.

2.8 Conversione AD e DA

Le conversioni AD (Analogico-Digitale) e DA (Digitale-Analogico) sono processi di trasformazione dei segnali che permettono il trattamento dei segnali analogici (mondo reale, fisico) da parte di sistemi digitali (computer).

La conversione **AD**, o “discretizzazione”, trasforma un segnale che varia nel tempo con continuità in una serie discreta (appunto) di misurazioni (es. valori di tensione/corrente) che **in qualche modo** rappresentano il segnale originario. Il procedimento è semplice: il segnale analogico in ingresso viene “campionato”, cioè misurato a intervalli regolari, l’uscita è rappresentata dalla serie

di misure effettuate. Ipotizzando in ingresso il segnale di figura 2.15, campionando a $1/10$ della frequenza di quell'onda PWM e assumendo che il valore di V sia 5, il processo di campionamento e discretizzazione genererebbe la sequenza:

5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0.

La “frequenza di campionamento” è la velocità con cui si fanno le misure, ci dice il numero di letture nell'unità di tempo. Il suo inverso, il “tempo di campionamento” specifica l'intervallo fra una misura e l'altra.

Ovviamente, soprattutto nel caso di segnali molto irregolari e variabili nel tempo, tanto più **frequentemente** si campiona tanto meglio si riesce a cogliere la forma del segnale in ingresso, complicando però la circuiteria e generando sequenze di valori via via crescenti³¹.

L'espressione “in qualche modo” poco sopra indica l'impossibilità di rappresentare perfettamente il segnale analogico in ingresso, si pensi al caso classico del cinema: 24 fotogrammi in un secondo devono rappresentare situazioni che variano continuamente nel tempo, tralasciando tutto quello che avviene tra un fotogramma e l'altro. Ad esempio: un proiettile sparato da una pistola viaggia a circa 400 m/s ³², per percorrere la distanza di 3 metri tra l'assassino e la vittima nella stessa stanza impiega 0.0075 s , un fotogramma “dura” un ventiquattresimo di secondo cioè 0.041666667 s cioè circa cinque volte tanto. Un evento che duri molto meno del “tempo di campionamento” può sfuggire (si vede il lampo, ma non il proiettile). Eventi che durino nell'intorno del tempo di campionamento generano informazioni “curiose” (effetto “sfarfallio” o movimento retrogrado delle razze delle ruo-

³¹Ad es. il campionamento standard dei CD audio è a 44.1 kHz a 16 bit per canale, ergo vengono generate 88200 misure al secondo, in byte fanno 176400 byte/s .

³²Ordine di grandezza, dipende moltissimo dal tipo di cartuccia, polvere da sparo e dal peso del proiettile.

te delle auto, sempre nel cinema) o più in generale distorte (cfr. Teorema del campionamento in [11]).

La conversione **DA** è il processo inverso rispetto alla AD, si tratta in questo caso di generare un segnale continuo a partire da una sequenza di valori (misure). Le circuiterie per implementarla sono “semplicemente”³³ dei generatori programmabili di tensione.

2.9 Sensori e attuatori

Cos'è un **senso**re?

Parafrasando e riassumendo da Treccani[2] lo si può definire un oggetto basato su un materiale che cambia le sue proprietà elettriche³⁴ al variare delle condizioni ambientali a cui è sottoposto. Con “proprietà elettriche” si intende ad esempio la resistenza al passaggio di una corrente. Una fotoresistenza, come dice la parola stessa, è una resistenza sensibile alla luce: varia la sua resistenza interna al variare della luce che la colpisce, avendo una sorgente di potenziale (i.e., una pila) si può misurare l'intensità luminosa applicando (ohibò!) le leggi di Ohm ($V/I = R$), in questo caso usando quindi un Ohmmetro.

Molti sensori sono semplicissimi costruttivamente, si pensi ad una termocoppia: due metalli diversi accoppiati solidalmente a forma di barra, la temperatura dilata diversamente i due metalli, la barra si piega e può andare a toccare un contatto elettrico (sensore booleano, circuito aperto o chiuso, resistenza infinita o zero). Altri sensori sono più complessi, coinvolgono magari alcuni semiconduttori³⁵ e potrebbero perfino, come si suol dire, “uscire

³³Più o meno sofisticati, il problema principale da risolvere è come far variare la tensione di uscita nell'intervallo tra un campione in ingresso e l'altro, di solito lo si fa interpolando con funzioni lineari/sinusoidali.

³⁴O ottiche o meccaniche, ecc., ma limitiamoci al mondo elettronico. Anche perché qualora si disponesse solamente di un sensore puramente meccanico sarebbe sempre possibile accoppiarlo ad un sensore “elettrico” per effettuare una misura indiretta. Ad esempio un manometro a depressione (meccanico) accoppiato ad un potenziometro (movimento \rightarrow resistenza).

³⁵Tutti i semiconduttori sono sensibili alla luce, ai campi magnetici, alle radiazioni, ecc., drogandoli opportunamente è possibile amplificare questi “difetti”.

in numerico”³⁶

Cos'è un **attuatore**?

Un attuatore è un oggetto che cambia le sue proprietà meccaniche al variare dei segnali elettrici che gli vengono forniti. Il già citato relè (sezione 2.3.3) è un attuatore, anche se particolare, perché varia le sue proprietà elettriche (passando per quelle meccaniche di un elettromagnete!) in funzione della corrente che vi scorre. Un semplice motore a corrente continua è un attuatore: passa da *statico* a *in moto* in funzione della tensione/corrente. Un servomotore o un motore “passo-passo” sono motori particolari che in funzione del segnale in ingresso posizionano il loro asse secondo un angolo (più o meno) preciso. Un *asciugacapelli* trasforma un “segnale” (un po' potente invero!) in vento e calore. E via così.

2.10 Multiplexing

Nel mondo delle piattaforme embedded capita con relativa frequenza di dover gestire informazioni provenienti da sensori (o inviate ad attuatori) in numero maggiore rispetto alla disponibilità di ingressi/uscite (GPIO) della *board* in uso. In questi casi possiamo applicare proficuamente qualche tecnica di “*multiplexing*”.

Il concetto di *multiplexing* è generico, deriva dal contesto della scienza della trasmissione di informazioni, definisce quali sono le metodologie per condividere un canale per trasportare più flussi informativi **contemporaneamente** (pagando in termini di complicazione tecnica, banda passante, rumore, ecc.).

Rimandando ad un testo specifico (ad es. il già citato [11]) per gli aspetti formali, descriviamo le due principali modalità di implementare il *multiplexing*.

Divisione di frequenza: i segnali da trasmettere contemporaneamente vengono inviati sul canale usando frequenze diverse, ognuno dei riceventi deve sintonizzarsi sulla frequenza che

³⁶Invece di esporre l'informazione sotto forma di grandezza elettrica emettono direttamente informazione digitale (bitstream) secondo qualche tipo di protocollo, ad es. un treno di impulsi.

gli compete, è il caso delle trasmissioni radio (es. banda FM 88-108 MHz), se i segnali sono abbastanza “lontani” (in frequenza) uno dall’altro i ricevitori riescono ad ascoltare solo quello selezionato³⁷.

Divisione di tempo: i segnali da trasmettere “contemporaneamente” vengono inviati sul canale in alternanza veloce (i.e., prima uno, poi il secondo, poi il terzo, ... e così via, molto rapidamente), il ricevente, il cosiddetto *demultiplexer* redistribuisce l’informazione facendo da “centralino” molto veloce smistando le comunicazioni simulando un quasi “tempo reale”. Un esempio **non veloce** è la diffusione di avvisi mediante altoparlanti nei luoghi pubblici: l’annunciatore legge dei messaggi uno dopo l’altro³⁸ sullo stesso canale, i riceventi sono indirizzati per nome.

Nel contesto dell’elettronica embedded i *multiplexer* (a divisione di tempo o a “selezione”) si usano ad esempio per “moltiplicare” un ingresso digitale/analogico per leggere informazioni da più sensori senza dover dedicare un *pin* separato per ogni sensore.

Con riferimento alla figura 2.28, esaminiamo il funzionamento di un *multiplexer* e vediamo come lo si può controllare:

- agli ingressi I_n vengono collegati i vari sensori di cui leggere le misure

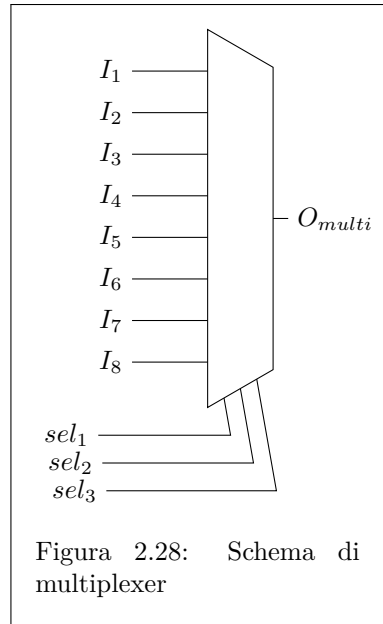


Figura 2.28: Schema di multiplexer

³⁷Radio Maria fa eccezione.

³⁸“Il bambino Luigino è pregato di recarsi alla reparto giocattoli”, “Il signor Rossi è pregato di portarsi all’imbarco”, ecc.

- sull'output O_{multi} troveremo di volta in volta uno dei segnali in arrivo dagli I_n ...
- ...in particolare troveremo il segnale "selezionato" mediante la configurazione di $sel_{1/2/3}$ che viene effettuata in binario³⁹

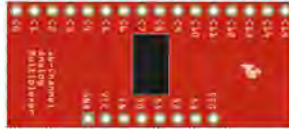


Figura 2.29: Multiplexer

Con questo "multiplexer a 8 vie" stiamo gestendo (alternativamente, si intende) 8 ingressi con 4 piedini (1 di ingresso vero e proprio + 3 di selezione), cioè un risparmio del 50%. Aumentando il livello di multiplexing il rapporto migliora perché ad esempio con 5 piedini (1 ingresso, 4 selezione, cfr. figura 2.29) si controllano 16 ingressi (risparmio 70%) e così via.

³⁹Applicando segnali HIGH/LOW ai sel si seleziona uno dei $2^3 = 8$ ingressi, ad esempio 000 seleziona I_1 , 001 selezione I_2 e così via.

Capitolo 3

Architetture Embedded

Lo scopo di questo capitolo è quello di fornire una introduzione generale alle architetture hardware presenti nei sistemi embedded più comuni. Pur non scendendo nei dettagli implementativi ed architetturali di ogni singola tecnologia presentata, si vuole dare al lettore una comprensione generale del sistema e delle sue componenti, sapendole collocare per caratteristiche e funzionalità. Nel corso degli anni della storia dello sviluppo dei sistemi embedded, sono state numerose le architetture proposte e utilizzate nei più svariati ambiti d'applicazione con alterne fortune, verranno prese in esame quelle più significative.

3.1 Instruction Set Architecture

Per definire una architettura è necessario conoscere quello che è il suo modello astratto; tale modello prende il nome di *instruction set architecture (ISA)*, e comprende la tipologia di dati che può trattare, i registri, la modellazione di input/output e le istruzioni macchina. Vale la pena di ricordare che da un singolo ISA possono derivare più implementazioni, ovvero più processori possono

condividere il medesimo ISA. Questo concetto è fondamentale per capire come, software scritto e compilato per un determinato ISA (o un suo sottoinsieme) possa funzionare su CPU di produttori e periodi differenti, ma con lo stesso Instruction Set.

In base alla tipologia di ISA è possibile distinguere 4 differenti tipi di architetture:

CISC: *Complex Instruction Set Computing*

RISC: *Reduced Instruction Set Computing*

VLIW: *Very Long Instruction Word*

EPIC: *Explicitly Parallel Instruction Computing*

Le architetture VLIW ed EPIC sono architetture ideate per raggiungere ottimi livelli di parallelizzazione nella esecuzione delle istruzioni. Per quanto siano estremamente interessanti, non rientrano negli scopi di questo testo, nel quale si farà riferimento esclusivamente a CISC e RISC.

Prima di approfondire queste tipologie di architetture, è giusto puntualizzare che nonostante ci siano delle enormi differenze teoriche tra CISC e RISC, nelle varie implementazioni pratiche tali differenze possono risultare meno accentuate, con la possibilità di vedere degli ISA “ibridi”. In questi termini è più corretto parlare di “Approccio RISC e “Approccio CISC”, specificando quale sia l’idea generale alla base.

3.1.1 CISC

CISC (Complex Instruction Set Computing) è un termine creato a posteriori rispetto allo sviluppo di queste architetture (per distinguerlo dall’opposto RISC). Con tale dicitura si intende quella tipologia di processori caratterizzati da architetture con un notevole numero di “*low-level instructions*” (istruzioni a basso livello) ed in cui le istruzioni sono a lunghezza variabile e possono richiedere molteplici cicli di clock per essere eseguite.

Il loro vantaggio è offrire un linguaggio macchina con istruzioni non molto distanti da quelle di un linguaggio di alto livello, quindi apparentemente più facili da programmare. Contestualmente però, tale approccio risulta più costoso in termini di “silicio”, ovvero come numero di componenti interne necessarie a

realizzare l'architettura. Alcune esempi di CPU che nel tempo sono stati etichettati come CISC:

- System/360
- VAX
- PDP11
- Z80
- Motorola 68000
- Intel 8080
- MT6502
- x86

L'architettura x86 è un esempio di quanto il confine tra questi due approcci possa diventare sottile in fase realizzativa; se apparentemente si presenta con le caratteristiche tipiche del CISC, con un elevato numero di istruzioni complesse, in realtà dispone di una sezione interna atta alla traduzione delle istruzioni CISC in microistruzioni, elaborate successivamente in modo simile a quanto avviene nei processori RISC.

3.1.2 RISC

RISC (Reduced Instruction Set Computing) è un design per CPU basato su un *instruction set* semplificato, composto da istruzioni semplici, molto ottimizzate e in grado di essere eseguite con pochi cicli di CPU (idealmente solo uno, anche se nella pratica non è sempre così). Il vantaggio di un simile approccio è di avere un basso costo in “silicio” (da tradursi con una logica interna ridotta) e una grande efficienza, ma a costo di una notevole distanza dai linguaggi di alto livello e con una conseguente elevata difficoltà di programmazione a basso livello. Per colmare tale distanza sono necessari dei compilatori assai più efficienti rispetto al modello CISC. Alcuni esempi di processori RISC:

- ARM
- ARC
- Blackfin
- Atmel AVR
- MIPS
- PA-RISC

- SuperH
- SPARC

A maggior dimostrazione di quanto detto in merito al sottile confine tra CISC e RISC sul piano pratico, c'è da considerare il fatto che ad oggi molti processori dichiaratamente RISC, hanno un instruction set più ricco di alcuni processori CISC. Il considerare il termine “Reduced” riferito al numero di istruzioni potrebbe infatti risultare fuorviante, e sarebbe forse più indicato considerarlo in merito alla complessità delle istruzioni che non al loro numero complessivo.

Osservando la lista delle architetture RISC, è facile notare come la maggior parte di quelle più affermate nel mondo embedded appartenga a questa famiglia, mentre quelle CISC abbiano dominato in ambito Desktop/Server/Mainframe per lungo tempo.

3.1.3 Endianness

Come noto, i calcolatori utilizzano la logica binaria memorizzando ed utilizzando dati sotto forma di bit (singoli digit di valore 0 o 1). Gruppi di 8 bit prendono il nome di byte. Un numero, ad esempio 48879 (in esadecimale 0xBEEF) viene rappresentato in forme binaria come **10111110 11101111**.

Gli 8 bit a sinistra, proprio perché in quella posizione, sono i bit più significativi, ovvero quelli che rappresentano la parte del numero con le potenze di 2 più elevate. Azzerando i bit a destra, infatti, il valore rappresentato corrisponderebbe al valore 48640 decimale (0xBE00). I 8 bit a destra, proprio perché posti in quella posizione, invece sono quelli meno significativi, ovvero quelli che rappresentano la parte del numero con le potenze di 2 più basse. Azzerando i bit a sinistra, infatti, il valore rappresentato in decimale diventa 23 (0x00EF).

Una caratteristica distintiva degli elaboratori è la *Endianness*; con tale termine si indica l'ordine con cui il calcolatore legge e memorizza i byte nella memoria.

Little Endian : I byte sono memorizzati a partire dal byte meno significativo al più significativo.

Big Endian : I byte sono memorizzati a partire dal byte più significativo

Per semplificare, in un sistema *Big Endian*, la rappresentazione esadecimale del valore memorizzato è **BE EF**, mentre in un sistema *Little Endian* i byte (ma non i bit) sono invertiti, cioè **EF BE**.

3.2 ARM

I primi processori ARM nascono dalla Acorn Computers (da lì il primo significato dell'acronimo: Acorn Risc Machine) nei primi anni 80. In un'epoca in cui si scorgeva già il futuro dominio dei computer definiti "*IBM PC compatibile*"¹, l'azienda di Cambridge aveva rivolto la propria attenzione ad un'implementazione migliorata del già noto MT6502 (considerato troppo modesto per adeguarsi alla nuova era delle interfacce grafiche). L'idea generale era di produrre un'architettura estremamente semplice ed efficiente, da contrapporre alla complessità delle architetture Intel e Motorola (utilizzato dagli emergenti computer Apple), riducendo significativamente i consumi. Se in un primo momento la Acorn aveva scelto di produrre direttamente i chip, appoggiandosi a VLSI come partner, in un secondo momento decise che sarebbe stato più conveniente licenziare i propri prodotti a ditte terze.

Nel corso degli anni, ARM (diventa poi Advanced Risc Machine Ltd) ha proseguito lo sviluppo, raggiungendo la leadership in tutti i campi del settore embedded, ed arrivando di recente ad aggredire il mercato home computing e server.

3.2.1 Architettura e *core*

Occorre fare alcune precisazioni relative alla nomenclatura dei *core* e delle architetture:

¹Con "IBM PC compatibile" si identificava tutta quella serie di computer compatibili con i computer IBM PC, XT e AT, anche se in seguito tale espressione si è ridotta *PC Compatibile* riferita a tutti i computer desktop che utilizzavano processori con architettura x86 e sistema operativo Microsoft DOS/Windows

Architettura: con architettura si indica il macro-insieme di CPU che condividono il medesimo ISA (Instruction Set Architecture), al netto delle estensioni. Ad una singola architettura possono corrispondere dei *core* assai differenti.

Profilo: a partire dalla famiglia dei Cortex, si identificano tre diversi profili sulla base dello scopo per cui è stato progettato il *core*;

- Profilo A (Application): in genere utilizzati per dispositivi multimediali quali tablet, smartphone, set top box.
- Profilo R (Real-time): utilizzati per sviluppare dispositivi in grado di lavorare in tempo reale. Il requisito real-time richiede numerosi interventi sia hardware che software.
- Profilo M (Microcontroller): sono utilizzati per produrre microcontrollori (MCU).

Core: identifica con precisione l'architettura, le estensioni architetturali utilizzate e le caratteristiche interne.

A seguire una tabella di sintesi su alcune delle architetture e dei core di riferimento. La lista completa è assai più lunga ed esaustiva (per non parlare degli esempi), ma non utile ai fini della trattazione.

Architettura	Profilo	Core	Esempio
ARMv1	-	ARM1	-
ARMv2	-	ARM2,ARM250, ARM3	-
ARMv3	-	ARM6, ARM7	-
ARMv4	-	ARM8	StrongARM
ARMv4T	-	ARM7TDMI, ARM9TDMI	XScale
ARMv5	-	ARM7EJ,ARM9E,ARM10E	TI DaVinci
ARMv6	-	ARM11	Raspberry Pi
ARMv6-M	M	Cortex-M0(+), Cortex-M1	Arduino ZeroPro
ARMv7A	A	Cortex-A(5,7,8,9,12,15,17)	BeagleBoneBlack
ARMv7R	R	Cortex-R(4,5,7) -	
ARMv7M	M	Cortex-M(4-7),	STM32(F4xx)
ARMv8A	A	Cortex-A(53,57,72)	Apple iPad

3.3 MIPS

MIPS (acronimo di *Microprocessor without Interlocked Pipeline Stages*) nasce come progetto di sviluppo presso la Stanford University (Santa Clara, California) nei primi anni 80. La particolarità, da cui deriva il nome, è che tutte le istruzioni presenti nella pipeline dovevano essere concluse in un solo ciclo di clock, evitando stalli e ritardi ed eliminando di fatto la necessità di un sistema di controllo (interlock). L'idea alla base delle architetture MIPS (e in generale delle architetture RISC) era semplificare le operazioni complesse (es moltiplicazioni e divisioni) in una serie di operazioni più semplici. Tale approccio, se pur accademicamente interessante, fu poi abbandonato nel momento in cui la neonata MIPS Computer Systems (poi MIPS Technologies dopo l'acquisizione di SGI) si propose sul mercato. A partire dagli anni '90 i processori MIPS furono licenziati a produttori terzi, e furono proposte architetture a 32bit (MIPS32) e a 64bit (MIPS64). A differenza di ARM, MIPS trova maggiore successo nel mercato dei SuperComputer, ovvero per quelle macchine progettate per disporre di una grande potenza di calcolo. Tra i core ideati da MIPS risultano di grande successo il MIPS R3000A (PlayStation) e R4000 (Playstation 2).

Dal 2012 MIPS Technologies è passata sotto il controllo di Imagination Technologies e sono stati annunciati nuovi prodotti appartenenti ai profili M (Microcontroller, paragonabili alla famiglia dei CortexMx), I (Interactiv, paragonabili alla famiglia dei CortexRx e con la fascia bassa dei CortexAx) e P (Performance, paragonabili alla famiglia dei CortexAx di fascia alta).

A seguire una tabella di sintesi su alcune delle architetture e dei core di riferimento MIPS dal 1999 al 2015. Anche in questo caso, la lista completa sarebbe assai più lunga e contestualmente non necessaria agli scopi di questa trattazione.

Nome	Anno	Max Freq. in MHz (ad oggi)
4k	1999	-
24k	2003	1468
34k	2006	1454
74k	2007	1080
1004k	2008	1100
1074k	2010	1500
microAptiv	2012	-
interAptiv	2012	-
P5600	2013	2000
M5100	2014	497
M5150	2014	576
P6600	2015	2000
I6400	2014	1000
M6200	2015	750

Notare bene che la massima frequenza di esercizio è indicata sulla base della implementazione più veloce sulla litografia più performante, in alcuni casi realizzata molti anni dopo l'effettivo rilascio della prima implementazione.

3.4 ARC

I processori ARC (Argonaut Risc Core) sono una famiglia di processori disegnati e progettati dalla ARC International (dal 2010 passata a Synopsys). Caratterizzati da un ISA molto flessibile (è possibile aggiungere delle istruzioni “custom” - con relativa logica - all'ISA), i core ARC sono utilizzati quasi esclusivamente per applicazioni embedded. La loro semplicità dal punto di vista del design consente ai SoC che utilizzano questa architettura di lavorare a frequenze di 2GHz con consumi assai ridotti (circa 100mW su ARC HS, 28nm). A seguire, alcuni esempi dei core ARC ampiamente utilizzati nell'elaborazione di dati da sensori, DSP ed applicazioni audio.

ARC HS : Ideale per applicazioni embedded che richiedono una elaborazione rapida dei segnali, può raggiungere frequenze

di 2.2GHz con un consumo approssimativo di 80mw. Il core HS38 dispone anche di MMU .

ARC EM : Utilizzati generalmente per DSP e o per l'elaborazione dati da sensori. Questi core hanno un area di stampa su silicio molto piccola, e possono arrivare a consumare $3\mu\text{W}/\text{MHz}$.

ARC 700 : Questi core sono pensati per applicazioni embedded più impegnative, quale ad esempio un sistema Linux, dispone di MMU, e può raggiungere 1.2GHz su stampa a 28nm.

ARC 600 : Pensati per l'elaborazione audio, i core della famiglia 600 sono considerati ottimali per l'uso come DSP.

Soundwave Audio System : Ideato specificatamente per sistemi audio, utilizzato in dispositivi quali TV, set-top box, blu-ray, dispositivi audio portatili.

I processori ARC sono estendibili, oltre che con MMU (Memory management Unit) e FPU (Floating Point Unit) per le famiglie che già non ne dispongono, anche con particolari estensioni quali ARC XY Advanced DSP (migliora le performance di accesso ad alcune area di memoria), ARC Real-Time Trace ARC Secure.

3.5 AVR

I chip AVR rientrano nella categoria dei microcontrollori (vedere sez. 1.1.2). Ideato da Alf-Egil Bogen e Vegard Wollan presso la Nordic Semiconductor, si tratta di una evoluzione delle architetture Harvard² ad 8 bit, nota all'epoca come μ RISC. Sviluppata da Atmel a partire dal 1996, inizialmente concepiti per competere con l'Intel 8051 (all'epoca il termine di paragone in ambito MCU) con il quale, almeno all'inizio, condivideva quasi intera-

²Memoria dati e memoria istruzioni separate, ma lasciando intatta la possibilità di leggere la memoria dati dalla memoria istruzioni. Si contrappone all'architettura c.d. di Von Neumann (o Princeton) in cui la memoria è unica e può contenere sia dati che programmi, col vantaggio di poter trattare (leggere/scrivere) i programmi come dati e viceversa, e.g. programmi che si automodificano.

mente il *pinout*³ ad eccezione del pin di reset. Le MCU AVR sono stata la prima ad utilizzare una memoria Flash On-Chip⁴ al posto delle ROM/EEPROM utilizzate fino a quel momento.

Come avviene di consueto, le MCU AVR sono suddivise in famiglie:

tinyAVR (ATTiny): 0.5-16 kb memoria programma, 6-32 pinout

megaAVR (ATMega): 4-256 kb memoria programma, 28-100 pinout, istruzioni estese

XMEGA (ATxmega): 16-384 kb memoria programma, 44-64-100 pinout, istruzioni estese, ADC.

FPSILC (AVR FPGA): FPGA 5-40k gate, SRAM per la memoria programma.

I chip AVR hanno trovato un grande utilizzo nelle applicazioni embedded a bassa richiesta computazionale, ed hanno avuto ancora più popolarità grazie al progetto Arduino (si veda sez. 3.7.2 e cap. 7), che li ha utilizzati in molte configurazioni differenti. Nonostante non esista una conferma ufficiale, pare che il nome AVR derivi dalle iniziali degli ideatori (A.If V.egard RISC).

A discapito del nome invece, l'architettura AVR32 ha ben poco a che vedere con l'omonima AVR. Disegnata dalla stessa casa madre degli attuali AVR (Atmel), nasce nel 2006 con il proposito di entrare in competizione alle architetture ARM per sistemi embedded di fascia media.

3.6 Xtensa

Sviluppato da Tensilica (oggi di proprietà di Cadence), Xtensa DPU (Data Plane Processing Unit) è un microcontrollore ad elevate prestazioni, caratterizzato da un approccio RISC (uno dei fondatori, Chris Rowen, aveva partecipato alla prima "stesura" dell'architettura MIPS) e da bassi consumi. Lo scopo, intuibile anche dal nome, era quello di fornire una architettura compatta

³Con questo termine si intende la configurazione elettrica e funzionale dei pin

⁴Situata nello stesso package fisico del MCU

ed al tempo stesso estensibile, facendo della estrema flessibilità il suo elemento di punta. Uno degli elementi distintivi al momento del rilascio delle ISA Xtensa, era che, nonostante fosse una architettura a 32bit, utilizzava istruzioni a 16 o 24 bit (riducendo sostanzialmente la dimensione del codice). Ad oggi, altre architetture (quali MIPS e ARM) offrono la possibilità di utilizzare istruzioni di dimensione ridotta su processori a 32bit. Come altre architecture ad approccio RISC, Xtensa può essere utilizzato sia in modalità Big-Endian che Little-Endian.

Nel corso degli anni, Xtensa ha trovato spazio nel mercato DSP legato all'audio (es. Amd TrueAudio) e nei chip Serial-WiFi, quali gli ESP8266.

3.7 Esempi pratici

3.7.1 MCU, SoC e Board

In generale, sia per quanto riguarda i SoC che per quanto riguarda le MCU, si tende ad integrare più componenti possibili all'interno del chip. Ciò nonostante il solo chip, per quanto funzionale così come prodotto, sarebbe difficilmente utilizzabile per prototipare e sviluppare il prodotto finale. Oltre alla comune gestione energetica (evidentemente necessaria) molti dispositivi necessitano di spazio di storage o di esportare alcune porte di I/O in modo semplice da interfacciare o, ancora, di sensoristica accessoria.

Per questi motivi, molti produttori di chip di varia grandezza e potenza, oltre a fornire la documentazione e talvolta gli strumenti per lo sviluppo software, mettono a disposizione dei clienti anche delle board che a seconda dei casi prendono il nome di “*evaluation board*” o “*development board*”.

Una **eval board**, è solitamente realizzata su PCB di piccole/medie dimensioni, è ideata per far facilitare lo sviluppo hardware e software di prodotti basati sul chip di riferimento, oltre che per promuovere il chip stesso presso gli sviluppatori o i produttori di dispositivi. In alcuni casi infatti, soprattutto in ambienti marketing, queste board assumono il nome di **demo board** (“*demonstration board*”).

Sinteticamente, una *eval board* dispone generalmente di tutti o quasi i collegamenti fisici per l'hardware presente nel MCU o nel SoC, oltre che ad una serie di dispositivi accessori atti a dimostrarne tutte le potenzialità in ambiti applicativi differenti. Oltre ai collegamenti classici (rete, video, audio, bus), una caratteristica mediamente molto apprezzata dagli sviluppatori è la disponibilità di connessioni per il debug a basso livello (es. JTAG), raramente presenti sul prodotto finito.

In base a queste considerazioni si può facilmente capire come la presenza di una eval board ben progettata possa concorrere pesantemente al successo o meno di una determinata piattaforma. In alcuni casi, come ad esempio nel caso delle RaspberryPI, il successo della eval board ha superato quello della piattaforma stessa, facendola considerare come un prodotto finito da utilizzare così come è, e non per la finalizzazione di un dispositivo differente.

Validation Board

Un caso particolare sono le cosiddette “**Validation Board**”; si tratta di norma di board dalle grandi dimensioni usate per validare una piattaforma (MCU o SoC). Sono di grandi dimensioni perché sono dotate di numerose porte di debug, batterie di pin e test point. Lo scopo di queste board è in genere di effettuare la “silicon validation”, ovvero un processo di test e verifica atto a evidenziare la presenza o meno di errori di progettazione o di lacune strutturali all'interno del chip. Raramente una validation board esce sul mercato, ed in generale sono create di volta in volta durante le fasi di validazione di un nuovo SoC o MCU, ed in numero assai limitato.

3.7.2 Arduino

Nato ad Ivrea intorno al 2005[3], Arduino nasce in Italia come progetto di prototipazione elettronica a basso costo per fini didattici. Dedicato al mercato hobbistico ed amatoriale, ha tra le sue caratteristiche più apprezzate la possibilità (da parte dell'utente finale) di disporre completamente (e liberamente!) di tutti i progetti hardware (viene definito Open Hardware) oltre che la

presenza sul mercato di Kit che consentono di personalizzare la board di sviluppo (o di assemblarla interamente).

La piattaforma Arduino ha avuto uno sviluppo rapidissimo in termini di evoluzione con numerose implementazioni differenziate tra di loro a partire dalla scelta del MCU. Alcuni modelli:

Serial Arduino ATmega8, porta seriale

Arduino Extreme ATmega8, porta USB

Arduino Mini ATmega168 SMD, board mini

Arduino Nano ATmega168 SMD, board nano, USB

LilyPad Arduino ATmega168 SMD, wearable

NG ATmega8, porta USB

NG Plus ATmega 168, porta USB

BT ATmega168, Bluetooth

Diecimila ATmega168, porta USB

Duemilanove ATmega328, Alimentazione DC

Mega ATmega1280, memoria addizionale.

Mega2560 ATmega2560

Due Atmel SAM3X8E Cortex-M3

Zero Pro Atmel SAMD21 Cortex-M0+

Per comprendere le differenze tra le varie piattaforme si possono comparare l'ATmega8[6] e il SAM3X8E[7] dove si può notare l'estrema variabilità del range hardware disponibile:

	ATmega8	SAM3X8E
arch	AVR	ARM
bit	8	32
flash (kb)	8	512
Max I/O Pin	23	103
Max freq(MHz)	16	84
USB	-	1

Sviluppo software

Tra i motivi del grande successo di Arduino nel campo hobbistico, oltre al fatto di essere molto aperto ed economico, c'è anche l'ambiente di sviluppo. Le piattaforme Arduino infatti dispongono di un ambiente di sviluppo (IDE) derivato da Wiring (ambiente

di sviluppo integrato scritto in Java e rilasciato con licenza libera⁵ e basato su Processing (linguaggio di programmazione ad oggetti simile a Java e rilasciato con licenza GPL). Sia il linguaggio di programmazione che l'IDE sono pensati e sviluppati al fine di risultare estremamente semplici dal punto di vista del programmatore, mascherando il più possibile gli aspetti legati alle funzionalità di basso livello, per concentrarsi sugli aspetti creativi e funzionali (di alto livello). Ciò ha fornito, nel bene e nel male, una grande accessibilità allo sviluppo anche da parte di utenti senza grande dimestichezza con la programmazione. I programmi realizzati con questo IDE prendono il nome di “**sketch**”. Il caricamento dello sketch sul dispositivo è piuttosto semplice, e differisce tra i vari modelli solo per le caratteristiche di collegamento del dispositivo (USB, Seriale, Bluetooth, WiFi) al computer di sviluppo.

Il capitolo 7 presenta un approfondimento dedicato allo sviluppo su Arduino.

3.7.3 Discovery STM32



Figura 3.1: Una discovery board STM32 F429 dotata di LCD

STM32[36] è una famiglia di microcontrollori creati da STMicroelectronics, basati sui core ARM, profilo M. L'estrema versatilità, l'ampia gamma di prodotti e la semplicità di sviluppo su

⁵Per una definizione di “licenza libera” cfr. sezione 5.1.1

questa piattaforma, hanno attirato l'interesse di numerosi sviluppatori, oltre che una discreta adozione all'interno di progetti di sistemi embedded.

Anche in questo caso non è possibile fare riferimento ad STM32 come ad un unico chip; nel corso degli anni STMicroelectronics ha fornito svariati modelli di questo MCU, differenziati notevolmente da hardware e dotazione di base.

Famiglia	Core	SRAM	Flash	Velocità	Novità
F0	Cortex-M0+	4-20 kb	16-128 kb	48 MHz	-
L0	Cortex-M0+	8 kb	32-64 kb	32 MHz	USB
F1,F2	Cortex-M3	4-128 kb	16-1024 kb	72-120 MHz	F2 ⁶
F3,F4	Cortex-M4F	16-192 kb	64-2048 kb	72-180 MHz	F4(LCD)
F7	Cortex-M7	-	-	-	-

Si veda ad esempio la board 32F429IDiscovery[31] (figura 3.1), basata su STM32 F4 e le sue caratteristiche principali:

- Core: Cortex-M4F 84/168/180 MHz
- Static RAM: 512/1024/2048 kb
- USB 2.0 OTG
- CAN 2.0B
- SPI/I2C/I2S, USART, UART, SDIO, ADC, DAC, GPIO, WDT
- LCD-TFT controller

STM32 Nucleo

Vogliamo anche citare la board “Nucleo” che è un prodotto di ST relativamente recente per la prototipazione di progetti basati su STM32. Come si può vedere in figura 3.2 il formato è analogo a quello di Arduino (tanto che STM32 fornisce una piedinatura compatibile per utilizzare gli *shield* pensati per Arduino), il caricamento del software avviene via USB utilizzando un ambiente di sviluppo C/C++ in locale (ad es. esistono *plugin* per Eclipse), ma viene anche supportato l'ambiente web puro “Mbed”⁷ (cfr. figura 3.3), un interessante progetto che permette lo sviluppo software

⁷<https://www.mbed.com/en/>



Figura 3.2: Board Nucleo (fonte: ST)

per molte⁸ piattaforme embedded senza dover installare nulla sul proprio pc, si accede via web (bisogna creare un account) e i binari compilati vengono scaricati in locale per poi essere caricati (USB, seriale, ecc. in funzione di ciò che si dispone) sulla board. La Nucleo viene vista dal computer come un disco esterno USB, basta “droppare” il file binario sul disco perché la board lo carichi nella propria flash.

Software

Nonostante ci siano stati già dei risultati incoraggianti dal punto di vista del porting di sistemi GNU/Linux su questo tipo di piattaforma, le prestazioni ridotte (se comparate con un SoC) non rendono questa alternativa ancora valida. In alternativa, esistono un gran numero di ambienti di sviluppo (Keil, IAR, Atollic, TrueStudio o anche direttamente una toolchain basata gcc) che consentono di sviluppare “*from scratch*”⁹ una propria applicazione personalizzata, appoggiandosi o meno a pseudo sistemi operativi real-time (es. FreeRTOS, cfr. sez. 5.2).

⁸122 al 2 agosto 2017

⁹In questo contesto si riferisce alla possibilità di partire dal solo codice sorgente con a disposizione il BSP (Board Support Package).

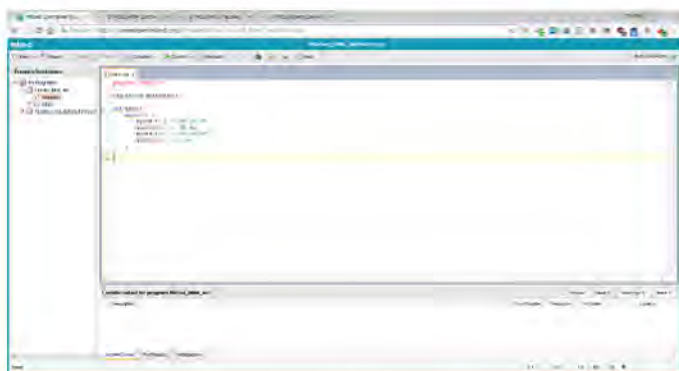


Figura 3.3: Schermata dell'IDE web di Mbed

Date le ridotte dimensioni della SRAM e della Flash, si prediligono i sistemi minimali ai sistemi operativi completi, massimizzando l'efficienza computazionale del dispositivo, ed eseguendo solamente il codice strettamente necessario.

Ambito applicativo

La famiglia di MCU STM32, così come alcuni dei prodotti dei principali concorrenti (serie MSP di Texas Instruments, Kinetis di Freescale) trovano ampio utilizzo in settori come il comparto automotive, il settore biomedicale e l'ambito militare. A differenza di quanto avviene in altri settori, la scelta di usare una MCU al posto di un SoC non è legata strettamente a semplici fattori di costo (che pur influenzano in fase di progettazione) e talvolta nemmeno legata a fattori di consumo energetico.

L'estrema semplicità architeturale, l'elevato grado di personalizzazione e la possibilità di poter lavorare senza particolari problemi con sistemi *OS-less*¹⁰, consentono alle aziende di poter sviluppare hardware e software in grado di superare i rigidi protocolli di certificazione a cui sono sottoposti i prodotti delle sopracitate categorie (automotive, biomedicale, militare). In

¹⁰Privi di un sistema operativo completo.

molti casi infatti si tratta di sistemi che non devono svolgere gravosi compiti computazionali, ma che devono essere certificati e testati in modo tale da fornire la massima affidabilità: nel settore biomedicale, in particolare per apparecchi che devono operare per il monitoraggio dei parametri vitali dei pazienti, ogni singola riga di codice deve seguire delle regole specifiche di programmazione, interazione e documentazione[24]. Ottenere un risultato analogo con software “Linux oriented” rappresenterebbe uno sforzo mastodontico, antieconomico e poco produttivo.

3.7.4 ESP8266

- MCU Tensilica Xtensa LX106 a 80MHz
- 160 kb di RAM (96 kb dati, 64 kb istruzioni)
- 802.11 WiFi b/g/n
- I2S, SPI, I2C, 10 bit ADC, e 16 GPIO
- UART¹¹

L'ottimo rapporto prezzo/prestazioni (ad oggi è possibile trovare kit ESP8266 al di sotto dei 5 dollari) ha reso molto popolare l'ESP8266, sia in ambito hobbistico che in quello professionale. Molti anche gli ambienti di sviluppo disponibili per questa board.

3.7.5 Ci40

La Ci40 rappresenta un board nata specificatamente per il mercato IoT, con particolare attenzione alla connettività e al risparmio energetico. Si può notare facilmente come non sia presente al suo interno alcun tipo di elemento legato all'uso di interfaccie grafiche o HMI (Human-Machine Interface). Caratteristiche:

- Processore: cXT200 Mips Interaptiv
- 256MB RAM
- RJ45 Ethernet port
- USB port
- 2 MB (16Mbit) NOR Flash
- 512MB (4Gbit) NAND Memory

¹¹UART è l'acronimo di Universal Asynchronous Receiver/Transmitter, un device seriale asincrono con velocità e formato dati modificabili.

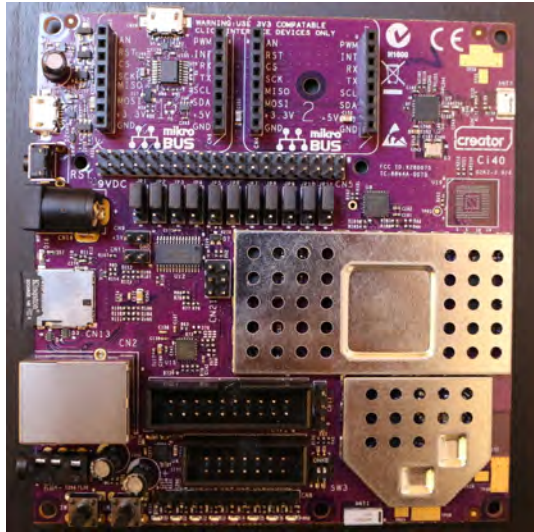


Figura 3.4: Ci40

- MicroSD card slot
- 2 MikroBUS Adapter
- Debug USB

Caratteristiche del cXT200

- MIPS interAptiv dual core 550 MHz
- 2 x 32/32 kb L1 cache
- 512 kb L2 cache
- Floating point unit
- 802.11 AC 2x2 Wi-Fi
- 802.15.4 6LoWPAN
- Bluetooth 4.1 e BTLE (Low Energy)
- I2C, I2S, SPI, GPIO, Serial

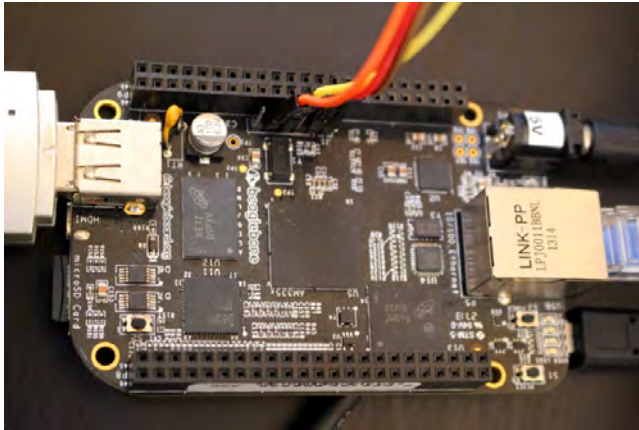


Figura 3.5: Una BeagleBone Black collegata

3.7.6 BeagleBone Black

Ricordando quanto già evidenziato in precedenza, una eval board deve essere un buon compromesso tra flessibilità di utilizzo, semplicità di programmazione e debug, mantenendo la possibilità di mostrare tutte le capacità del SoC. Tutto ciò che si trova al di fuori del SoC è aggiunto per soli motivi pratici e dimostrativi.

Caratteristiche:

- Processore: TI AM335x Sitara 1GHz ARM[®] Cortex-A8
- 512MB DDR3 RAM
- 4GB 8-bit eMMC on-board flash storage
- USB client
- USB host
- Ethernet
- HDMI
- 2x 46 pin headers

TI AM335x Sitara

Specifiche tecniche[20]

- CPU: Arm Cortex-A8 32 Bit RISC 1Ghz

- NEON™SIMD Coprocessor
- L1 Cache (32 kb Data, 32 kb Instruction) Parity single error
- L2 Cache 256 kb ECC
- 176 kb BootROM
- JTAG, cJTAG (Boundary Scan, IEEE1500)
- mDDR2,DDR2,DDR3 (200-800 MHz)
- PRCM Module
- RTC
- CryptoHardware Accelerators (AES, SHA, PKA, RNG)
- PowerVR SGX530
- General Purpose Memory Controller (8/16 bit)
- 2 High Speed USB2 OTG port
- 2 Gigabit MAC Ethernet (10/100/1000Mbit) MII, RGMII, RMII, MDIO
- 6 UART (1 full-modem)
- 3 MMC,SDIO,SD port
- 3 I2c, 2 McSPI, 128 GPIO, 1 ADC (12Bit, 200K samples), 3 PWM
- LCD Controller (2048x2048)
- Package 324Pin

A titolo di esempio, verranno mostrati i consumi¹² di un SoC di questa fascia.

Consumi[21]:

- VMIN: 0.95V a 300 MHz
- VMAX: 1.325 V a 1 GHz
- Potenza a 600 MHz in mW:
 - min 553.9 (LinuxPSP)
 - max 823.21 (3D)
- Potenza a 1 GHz in mW:
 - min: 780.54 (Idle)
 - max: 1142.02 (Drystone)

¹²I consumi sono mostrati sulla base di specifici casi d'uso: Idle e LinuxPSP rappresentano casi a bassa richiesta computazionale, Drystone e 3D invece sono test per valutare il massimo delle performance.

Configurazioni alternative

Il SoC consente effettivamente di poter utilizzare tutte le specifiche elencate sopra, ma non contemporaneamente. Molti pin di I/O del SoC sono “multiplexed”, ovvero sono condivisi tra più possibili configurazioni. Se ad esempio si usa l’LCD controller, l’Ethernet ed un MMC il numero di GPIO disponibile sarà sensibilmente ridotto. In questo, come in molti SoC, esistono quelle che vengono chiamate le “Alternative Configuration” che indicano l’uso che viene fatto dei singoli I/O in base alla configurazione scelta.

Apparentemente una simile scelta potrebbe risultare illogica, ma bisogna sempre ricordarsi che questo tipo di chip è pensato per rispondere ad esigenze embedded, quindi con dei forti limiti dal punto di vista dei consumi ma anche delle dimensioni stesse del chip. Inoltre, l’utilizzo di tutte le possibili porte di un SoC è alquanto raro; usando i pin multiplexed, si può scegliere la configurazione adatta alle esigenze ingegneristiche, mantenendo basse le dimensioni di stampa e disabilitando ciò che non sia necessario. Tale scelta impatta positivamente sia sul consumo energetico, sia nella complessità di progettazione del PCB finale del prodotto.

In base alla versione del silicio, il Sitara può essere testato per diversi range di temperatura: commerciale (0-90C), industriale (-40C,90C), estesa (-40C,105C)[22]. Sempre in base alla versione del silicio e al distributore il prezzo può variare tra i 10 ed i 14 dollari al pezzo (per ordini superiori alle 1000 unità).

3.7.7 PIC32

PIC32 è la famiglia di microcontrollori a 32 bit di MIPS Technologies, il top gamma derivato dall’originale PIC degli anni ’70. L’architettura della memoria è di tipo Harvard (memoria dati e programma separate), le istruzioni sono in numero limitato e di dimensione fissa (quasi tutte “costano” un solo ciclo di clock), tutte le locazioni in RAM fungono anche da registri, dispongono di cache memory, hanno clock elevati (da MHz in su), supportano debugging via JTAG, forniscono connettività USB, Ethernet, ecc.

L'ambiente di sviluppo visuale si chiama "MPLAB X IDE" e deriva da Netbeans (Oracle) mentre quello più tradizionale "MPLAB XC32/32++". I linguaggi di programmazione sono C e C++.

3.7.8 NodeMCU

NodeMCU¹³ è un progetto molto interessante basato su hardware ESP8266. Si tratta di un *firmware* corposo da caricare, via USB o seriale, su una board ESP8266 (sono supportate molte versioni). Una volta caricato, la board diventa una piattaforma di sviluppo (sebbene un po' goffa, meglio editare i file esternamente e caricarli una volta pronti) e runtime che permette l'esecuzione (anche interattiva) di script LUA¹⁴.

Fornisce una *shell* interattiva per cui è possibile connettersi (USB, seriale, rete) al NodeMCU e interagire in LUA digitando comandi (modalità REPL - Read Eval Print Loop).

3.8 Implementazione Hardware

L'implementazione dell'hardware in quanto tale non rientra tra gli scopi principali di questa testo, ciò nonostante vi sono alcune scelte hardware che si riflettono significativamente sulle scelte di sviluppo software, e quindi non trascurabili.

SoC, Licensing e Fab

Dall'esperienza comune di uso di un computer domestico o di una postazione di lavoro, si è portati a credere che il processore sia solitamente progettato, costruito e commercializzato dalla medesima azienda, e lo stesso si può presupporre per tutte le singole

¹³http://nodemcu.com/index_en.html e <http://github.com/nodemcu/nodemcu-firmware>

¹⁴LUA (<https://www.lua.org/>) è un linguaggio interpretato, pensato per essere leggero ed efficiente, supporta paradigmi procedurali, a oggetti e funzionali. È "dinamicamente tipato" e gestisce la *garbage collection*. Viene utilizzato ad esempio nel sistema di gestione via web di OpenWrt LuCI (<https://wiki.openwrt.org/doc/techref/luci>).

periferiche. Nel mondo delle MCU ed ancor di più nei SoC la situazione è ben diversa. Osservando le specifiche di un SoC si possono reperire tutte o quasi le periferiche del dispositivo (che prendono il nome di IP), oltre ovviamente all'unità di elaborazione (il core). Mentre il core è l'unità che implementa l'architettura, già discussa in questo paragrafo, le IP¹⁵ (*"Intellectual Property"*, letteralmente le proprietà intellettuali) sono i singoli dispositivi del SoC all'infuori del core (es. audio, gpu, networking, bus, I/O e via dicendo). Si indicano come proprietà intellettuali in quanto esse non sono vendute come componenti fisiche, bensì come progetti completi della singola unità che può essere implementata su silicio da aziende terze. Dando una rapida occhiata al mercato, si può notare facilmente quanto sia raro che core e IP vengano fornite dalla medesima azienda. All'interno del medesimo SoC convivono e cooperano elementi progettati da aziende differenti. Le IP sono state selezionate in base alle loro caratteristiche tecniche ed al loro collocamento sul mercato. Il prezzo assume un'importanza vitale, ed anche una differenza apparentemente irrisoria, ad esempio uno scarto di 0.10\$ a unità, può risultare determinante su grandi numeri.

Inoltre, parlare di un SoC ARM o MIPS è in generale poco corretto, in quanto queste aziende si limitano progettano il core ed alcune delle IP ma, al netto di alcune rare eccezioni, non forniscono il prodotto ultimato. Una volta progettato il core infatti, vendono i progetti, il software, la documentazione e l'assistenza tecnica in licenza ai produttori dei SoC, che in tal modo potranno comporre il loro sistema finale, combinando le ulteriori IP in base alle varie esigenze. A loro volta, anche le IP possono essere vendute in licenza, fornendo un servizio simile a quello offerto da chi licenzia il core, ma senza effettivamente produrre fisicamente il componente in questione. Infine, una volta che un'azienda ha composto e progettato il SoC, unendo il core e le singole IP, è alquanto raro che sia la medesima azienda a trasformare tale progetto nel prodotto finale. A parte alcune eccezioni eccellenti, la stragrande maggioranza delle aziende non dispone della

¹⁵Da non confondere con *Internet Protocol*

cosiddetta “Fab”¹⁶. Tali aziende, definite “Fabless (senza Fab)” si rivolgono a produttori terzi. Nel paragrafo precedente abbiamo parlato genericamente di *licensing*, senza specificare però che possono essere di due tipi distinti:

Licenza Core : vengono licenziati i progetti e gli strumenti per integrare il core (o la IP) all’interno del proprio SoC, ma senza il permesso di apportare modifiche di nessun tipo al core stesso.

Licenza Architettonale : vengono forniti gli strumenti e la possibilità di apportare modifiche all’interno del core. In generale assai più costoso sia dal punto di vista delle licenze sia dai costi di sviluppo.

In base a quanto visto sin ora, ed in considerazione del fatto che sia le *IP* che il core possano essere “uniti” per possibilità ed esigenze ingegneristiche in modi differenti, è facile comprendere quale possa essere l’estrema variabilità strutturale dei vari SoC: facendo le dovute eccezioni, è alquanto improbabile una compatibilità totale dal punto di vista software. Questo modello di business ha permesso un rapido sviluppo di queste tecnologie, oltre che offrire un’estrema flessibilità progettuale, fondamentale per venire incontro alle esigenze dei singoli produttori. La possibilità di rivolgersi a *Fab* esterne ha di gran lunga facilitato l’ingresso sul mercato di numerose aziende che altrimenti non avrebbero potuto permettersi di produrre in proprio¹⁷. Inoltre, la possibilità di poter comprare dei “progetti” e dei *layer* software già pronti per essere adottati, ha ridotto di gran lunga quelli che erano i “Time to Silicon”¹⁸ ed il “Time to Market”¹⁹. Bisogna inoltre considerare che, come avviene nel mercato dei tablet e degli smartphone, il SoC, a sua volta, potrebbe essere rivenduto ad un produttore terzo, per essere installato su un dispositivo completo, giungendo così ad un prodotto finale. L’estrema flessibilità ingegneristica e

¹⁶Una “Fab” in questo contesto è il luogo dove vengono stampati i chip.

¹⁷Lo sviluppo e il mantenimento della produzione del silicio di nuova generazione ha dei costi elevatissimi difficilmente sostenibili da piccole e medie imprese.

¹⁸Il tempo per arrivare dal progetto al silicio.

¹⁹Il tempo complessivo che intercorre tra l’inizio della progettazione e l’arrivo del prodotto finito sul mercato.

le forti esigenze di ottimizzazione hanno avuto come conseguenza diretta lo sviluppo di software *Open Source*²⁰, ed in particolare dei sistemi GNU/Linux (o derivati), tanto da rendere questi sistemi le piattaforme di riferimento e sviluppo.

3.8.1 Form Factor

Nella progettazione di un dispositivo embedded è importante considerare le dimensioni ed il peso di un oggetto: volendo realizzare un oggetto portatile è necessario assicurarsi che esso non sia ingombrante e non sia pesante, fattori non sempre influenti in caso di dispositivi fissi. In tal senso va considerata la necessità o meno di una batteria (cfr.2.3.6), che sia capace di alimentarlo per un tempo commisurato allo scopo, ma che al contempo possa preservare per quanto possibile la portabilità ed il costo.

Stabilito il consumo del dispositivo finale (operazione non banale, raramente paragonabile a quello della evaluation board), si può scegliere la dimensione della batteria da utilizzare anche in relazione al PCB finale.

3.8.2 PCB

In una evaluation board sono presenti un gran numero di componenti non necessari per il singolo progetto. Ciò concede facoltà di rimuovere i componenti “in eccesso” dal punto di vista hardware, liberare delle porte di I/O e realizzare un PCB più compatto ed ottimizzato, sia per quanto concerne gli spazi che per il consumo.

Questa scelta si riflette anche sulla compilazione del kernel e dei singoli tool software. Prendendo ad esempio un progetto basato su SoC am3358 (ved. 3.7.6) ed utilizzando come base progettuale la BeagleBone Black vista in esempio (ved. 3.7.6), eliminando l’uscita HDMI dal sistema finale e riconfigurando il cosiddetto device-tree (vedere sezione 5.3.2) si liberano un gran numero di pin utilizzabili per altri scopi. Rimuovendo l’uscita video, potrebbero risultare inutili sia i driver dell’acceleratore gra-

²⁰Nonostante vi siano differenze filosofiche, ai fini di questo testo le licenze “open source” possono essere assimilate a quelle “libere”.

fico (quindi disattivabile sul SoC, garantendo un discreto risparmio energetico) sia tutto il software relativo all'interfacciamento grafico (alleggerendo molto il peso del sistema finale). C'è da considerare anche il fatto che, qualora si stia utilizzando un SoC dotato di GPU in un progetto che non necessita di grafica, probabilmente vi è un errore a monte nella scelta del SoC da utilizzare. L'organizzazione degli elementi su un PCB è argomento complesso ed articolato che, per quanto interessante, non sarà tema di questa trattazione. Non è infrequente però che molti piccoli produttori prendano spunto dal layout della evaluation board per realizzare la propria, apportando il minor numero di modifiche necessario.

3.8.3 Costo

Se dal punto di vista accademico si tende in genere a trascurare questo fattore, ma dal punto di vista produttivo e commerciale rappresenta un fattore vitale. Riuscire ad eliminare componenti non necessarie, o a selezionare componentistica più economica per il prodotto finale, può fare la differenza tra un prodotto in produzione ed uno rimasto sulla carta. Tutto questo però deve essere pensato e calcolato in un giusto compromesso con l'efficienza termica ed elettrica delle componenti e, cosa non secondaria, con la loro affidabilità. A partire dalla scelta del SoC infatti, si cerca il miglior compromesso tra le caratteristiche tecniche offerte ed il progetto finale, minimizzando gli sprechi. Tali considerazioni, unite a fattori di affidabilità e di revisioni del silicio spiegano come talvolta, progetti apparentemente non vincolati strettamente a ragioni di prezzo, siano sviluppati su piattaforme più datate e meno performanti. Bisogna inoltre considerare che per quanto riguarda alcuni dispositivi, oltre al costo di produzione fisico, risultano considerevoli anche le *royalty* (ovvero diritti economici dell'azienda sviluppatrice delle singole IP).

Capitolo 4

Memorie, I/O e comunicazione

4.1 Memorie

Il termine “memoria” è utilizzato genericamente nel mondo informatico per indicare una “spazio” dove memorizzare permanentemente o temporaneamente dei dati o codici. In realtà il significato di questo termine varia estremamente al variare del contesto. In tal senso, l’uso del termine “memoria” a se stante è sempre giusto e contemporaneamente sempre impreciso. Sono molte infatti le caratteristiche che le differenziano: le tecnologie realizzative, le destinazioni d’uso, le velocità, le quantità complessive di spazio, il tipo di interfacciamento e molto altro ancora. Il primo elemento di divisione tassonomica è la loro persistenza: si parla infatti di memorie **volatili** (ovvero che il dato immagazzinato non rimane memorizzato per lunghi periodi) e di memorie **persistenti** (in cui il dato “dovrebbe” rimanere fino ad esplicita cancellazione. Un altro elemento discriminante nella classificazione delle memorie è il tipo di accesso. Si distinguono le seguenti modalità di accesso: **Memoria ad accesso casuale (RAM)**: volatile (ma non sempre) e generalmente “veloce”, di costo “elevato”, in grado

di garantire il medesimo tempo di accesso per qualsiasi porzione di essa. Per queste sue caratteristiche è generalmente associata alla memoria di sistema (nei comuni PC è presente nei vari moduli SIMM, DIMM, SODIMM, etc...);

Memoria ad accesso diretto: persistente e generalmente “lenta”, ma con un costo relativo più basso delle RAM, offre tempi variabili di accesso in base all’indirizzo di memoria a cui si vuole accedere. Di solito utilizzata per memorie di massa (ad esempio gli hard disk, floppy, dischi ottici);

Memoria ad accesso sequenziale: Molto lenta, persistente, non particolarmente costosa, tempo di accesso molto variabile in base alla posizione attuale di lettura/scrittura. Utilizzata nei sistemi di backup a nastro.

Si badi bene che i concetti di “veloce/lento” e “costoso/economico” sono da intendersi esclusivamente come indicativi. Dall’esperienza quotidiana impariamo che il costo per Mbyte di una RAM (es DDR) è di gran lunga più alto rispetto a quello di un hard disk. A tale differenza di prezzo corrisponde una pari differenza di performance: i tempi di accesso, lettura e scrittura di una RAM sono molto inferiori (e quindi migliori) rispetto a quelli di un hard disk. Per simili risultanze bisogna ovviamente comparare elementi appartenenti alla medesima generazione.

Semplificando molto il concetto, si può dire che all’interno di un sistema embedded è importante poter identificare due memorie fondamentali; la memoria di sistema e la memoria di massa.

4.1.1 La memoria di sistema

Memoria di sistema (o anche memoria primaria) è un termine generico utilizzato per identificare una memoria volatile ad accesso veloce usata dall’unità centrale per il caricamento di dati ed istruzioni da poter processare. In genere, come memorie di sistema vengono utilizzate le RAM (Random Access Memory o Memoria ad accesso casuale). Come già detto per il termine “memoria”, anche il termine RAM, se pur usato propriamente, potrebbe essere sin troppo generico. In base alla tecnologia è possibile distinguere 3 tipologie principali di RAM:

SRAM: Definite anche come Static RAM, si tratta di una memoria statica (che non necessita di refresh¹.) ma comunque volatile, generalmente molto veloce ma anche molto costosa. Dato il costo elevato (sia in termini di spazio che economici), è utilizzata generalmente per delle memorie “cache”, ma può essere usata anche in alcuni sistemi embedded di piccola taglia come memoria per esecuzione, o come memoria di scambio tra sottosistemi differenti. Dal punto di vista energetico e termico ha delle ottime prestazioni;

DRAM: Acronimo di Dynamic RAM, si tratta di una tecnologia per memorie volatili assai più economica e semplice delle SRAM (raggiungendo quindi maggiori densità di capacità), ma che richiede che il dato immagazzinato per essere mantenuto debba subire il cosiddetto “refresh” (ricaricato). Con il termine DRAM si intende la variante asincrona di questo tipo di memorie, ovvero quelle che non devono essere necessariamente sincronizzate con il *clock* del sistema;

SDRAM: E la variante sincrona delle DRAM (sta per Synchronous Dynamic RAM), la cui velocità è quindi collegata al *clock* del elaboratore, ampiamente utilizzata nei sistemi desktop/workstation (ad esempio la famiglia delle DDR²), da tempo viene utilizzata in misure e velocità diverse anche nei sistemi embedded di vario genere.

A seconda del sistema in utilizzo velocità e quantità possono variare sensibilmente.

4.1.2 La memoria di massa

Le memorie di massa (inteso come spazio di conservazione) di dati persistenti, possono essere suddivise in base al tipo di supporto fisico utilizzato. Si possono infatti distinguere i seguenti supporti:

ROM: Memorie in sola lettura, informazione contenuta nei transistor (o in alcuni primi esemplari nei diodi);

¹Il termine *refresh*, riferito alle memorie ed in particolare alle DRAM, indica l'operazione di lettura e riscrittura immediata dei contenuti in memoria per non perdere l'informazione mantenuta nei “condensatori” che compongono le celle. Per maggiori informazioni consultare la sezione 2.3.5

²DDR sta per “Double Data Rate”

Flash Memory: Memorie NAND/NOR e derivati (MMC, SD, USB Key, eMMC), dischi a stato solido;

Supporto Magnetico: Floppy Disk, Hard Disk, Nastri magnetici;

Supporto Ottico: CD, DVD, Blue-Ray;

Con l'eccezione di alcuni casi particolari, raramente, lavorando su sistemi embedded si avrà a che fare in primo luogo con supporti magnetici e supporti ottici, e per questo motivo non rientrano nella trattazione specifica di questo testo. Assai più probabilmente, si dovrà interagire direttamente con memorie di tipo Flash e memorie ROM (ROM/PROM/EPROM/EEPROM).

ROM

Fin dai primordi delle tecnologie embedded, si è sempre fatto un utilizzo massivo delle cosiddette memorie ROM (*Read Only Memory* o memoria in sola lettura). In principio si trattava di memorie in cui le informazioni erano *hard-wired* ovvero codificate direttamente sul silicio, e non riscrivibili successivamente. Col progredire della tecnologia però, le ROM si sono evolute in diverse forme, aggirando, almeno in parte, il limite della impossibilità di riscrittura.

PROM (*Programmable read-only memory*): Presenti sin dal 1956, le PROM sono memorie programmabili solo una volta tramite l'uso di corrente elettrica ad alto potenziale (da cui il termine "*burn the ROM*": "bruciare" la ROM). Una volta scritte non possono essere riscritte in nessun modo;

EPROM (*Erasable Programmable read-only memory*): A differenza delle PROM, le EPROM sono riscrivibili, ma solo un numero limitato di volte (in molti casi si parla di circa un migliaio di volte). La programmazione avviene attraverso luce ultravioletta, per questo motivo è possibile riconoscere questi memorie dalla presenza di una cosiddetta "finestrella" di programmazione (una parte del *package* è ricoperta in vetro per esporre alla luce la superficie di programmazione);

EEPROM (*Electrically Erasable Programmable read-only memory*): Queste memorie sono cancellabili e riscrivibili elet-

tricamente un numero limitato di volte.

Le ROM possono essere considerate estremamente veloci in lettura, ma, nel caso delle EEPROM, decisamente molto lente in scrittura, limitando spesso il loro ambito applicativo ad usi di *bootstrap* e di funzioni base del sistema. Nonostante molte tipologie siano cancellabili, non è infrequente che, in dispositivi completi, per motivi legati alla produzione o alla sicurezza, siano protette dalla scrittura per evitare manomissioni o utilizzi non previsti dal costruttore del prodotto.

Non tutti le fonti[46] sono concordi nel classificare le Flash Memory separatamente dalle ROM, come fatto in questo testo, ma, in favore di semplicità e chiarezza e per esaltare le enormi differenze applicative e di sviluppo, è stato scelto di porle in un'altra categoria.

Flash Memory

Le Flash Memory, di diretta derivazione delle EEPROM, si distinguono da queste ultime per la loro capacità di essere cancellate e riscritte a blocchi o unità più piccole e non interamente. Nate agli inizi degli anni 80, hanno nel tempo trovato grande applicazione nel mercato embedded come in quello desktop/workstation e di recente anche server (basti pensare all'utilizzo di disco a stato solido in molte "server farm"³). Sebbene questa tecnologia sia decisamente migliorata negli ultimi anni, è giusto ricordare che uno dei limiti maggiori per questo tipo di memoria è che un blocco può essere "scritto" un numero limitato di volte, rendendole, fino a pochi anni fa, inadatte ai contenuti che dovessero essere aggiornati spesso.

In base al tipo di collegamento delle celle, varia la modalità operativa della memoria, che può comportarsi in modo simile ad un "gate" NAND o ad uno NOR. Sulla base di questo principio si distinguono due tipi di memoria flash.

³Con il termine *Server Farm* ci si riferisce genericamente ad un luogo dove operano numerosi elaboratori di potenza elevata per gli usi più svariati. Talvolta il termine è intercambiabile con la dicitura "*Data Center*"

NAND Memory: I transistor sono collegati in un modo da creare un collegamento in serie tra le celle. Tale tipo di collegamento permette di ridurre molto lo spazio occupato su silicio. Sono memorie di gran lunga più economiche di quelle NOR, ed unendo questo al minor spazio occupato, si può capire facilmente come le NAND siano generalmente reperibili di dimensioni sensibilmente maggiori e a costi inferiori rispetto alle NOR. La struttura di una NAND è organizzata a pagine (generalmente di dimensioni che oscillano tra i 512 ai 4096 byte) riunite in blocchi di un numero fisso di pagine (da 32 a 128 pagine). Le memorie NAND sono quelle maggiormente reperibili nei dispositivi di storage removibili;

NOR Memory: Tutte le celle sono collegate a massa ed in parallelo alla bit line, comportandosi come un NOR Gate. In questo modo, ogni cella è leggibile e scrivibile singolarmente, ma occupa più spazio rispetto ad una cella di una memoria NAND. Le NOR sono state progettate per prendere il posto delle EEPROM, quindi per contenuti che dovevano essere letti di frequente, ma scritti di rado, per questo motivo, è stato preferito ottimizzarle per le lettura, con un notevole decadimento di performance sulla scritte. Una caratteristica delle NOR è che, nei processori che lo supportano, il codice contenuto su di esse può essere eseguito sul posto (*Execution in Place, XIP*), ovvero senza il bisogno di essere caricato su una memoria esterna. Ciò la rende ideale nelle fasi di boot, dove la memoria di sistema potrebbe non essere ancora accessibile). Inoltre accade di frequente siano messe in modo da essere completamente mappate sulla memoria di sistema (*memory mapped*). Le NOR possono anche essere programmate per fornire un “*random-access*”, come le RAM.

In base alle loro caratteristiche si può intuire come sia assai più probabile trovare una memoria di tipo NAND come storage principale di un sistema embedded (basti pensare alla memoria di un telefono) ed una memoria NOR utilizzata per funzioni a basso livello e di boot. Le memorie NAND sono spesso “nascoste” da al-

cuni specifici controller (dispositivi con funzioni a basso livello che ci mostrano la memoria NAND con un livello di astrazione più alto) sotto forma di chiavi USB, schede SD/MMC o dispositivi con eMMC. Questi controller, oltre ad assicurare il cosiddetto *wear-leveling*⁴, permettono l'utilizzo di filesystem ideati per dispositivi a blocchi quali gli hard-disk (FAT, NTFS, ext2/3/4). Può succedere però che in alcune board, per motivi pratici o economici, tali controller vengano rimossi; in tal caso è necessario utilizzare dei tipi speciali di filesystem, ideati per gestire strutture basate sui cosiddetti "EraseBlock":

jffs1/2: un "Log Structured Filesystem" disegnato per lavorare su NAND, ha alcuni limiti strutturali legati alla necessità di eseguire le fasi di *clean* ogni qual volta montato;

yaffs1/2: concettualmente simile ai filesystem JFFS, con il quale condivide alcuni limiti. Molto utilizzato dai produttori dei primi smartphone Android;

ubifs: di recente adozione, Ubifs introduce molte ottimizzazioni legate al "wear-leveling" e con minori tempi di accesso in fase di mount.

Il comportamento dal punto di vista fisico/elettrico di queste memorie è senza dubbio materia affascinante, ma va ben oltre gli scopi di questa trattazione.

4.2 Bus e periferiche

In questa sezione verrà fornita una breve panoramica introduttiva sui bus e le periferiche utilizzate in dispositivi embedded, e comunemente presenti sotto forma di IP3.8 all'interno dei vari MCU e SOC. Alcune di questi dispositivi sono gli stessi utilizzati in ambiente desktop/workstation (come ad esempio Ethernet, USB, IEEE802.11 WiFi, SD/MMC Controller), altri invece, come quelli elencati in seguito, sono assai più utilizzati in ambito embedded (ciò non vuol dire che non vengano utilizzati anche altrove).

⁴Sistema per evitare che una memoria sia scritta sempre sullo stesso blocco. Senza questo sistema si potrebbe verificare la fine prematura del blocco stesso e di conseguenza la perdita di affidabilità della memoria

4.2.1 RS-232 Serial port

In gergo normalmente, riferendosi alle porte seriali RS232 si usa genericamente il termine “seriale”; tale termine, per quanto comunemente accettato è di per se errato, in quanto identifica solamente la modalità di comunicazione, senza però fornire alcun tipo di informazione sul protocollo di comunicazione utilizzato. In questo caso invece faremo espressamente riferimento allo standard RS232 e alle sue implementazioni.

Lo standard di riferimento per lungo tempo è stato il RS-232-C, risalente al 1969, evoluzione del primo standard RS-232 presentato nel 1962. Ad oggi, l’ultima versione di questo standard è marchiata con il nome TIA-232-F, anche se i cambiamenti nei confronti della versione “C” sono relativi quasi interamente ai segnali e al *timing* dei dispositivi. Le porte seriali, nel corso degli anni, sono state utilizzate come interfacciamento per un grandissimo numero di dispositivi, quali terminali, stampanti, mouse, tastiere, scanner, rete, e fino a non molto tempo fa anche modem. Con l’avvento delle porte USB, le porte seriali sono progressivamente sparite dall’hardware desktop/workstation, ma sono rimaste sia in ambito embedded che in quello server, dove ad esempio l’uso di un terminale grafico a schermo non è possibile o comunque poco conveniente. Per fare una grossolana semplificazione, si può dire che su una linea seriale venga trasmesso un solo bit alla volta, e che il valore di questo singolo bit sia stabilito sulla base della differenza di potenziale rispetto alla massa (GND). Nel caso di valori da +3V a +15V, si assume che il bit sia fissato a 0, se invece il voltaggio è nell’intervallo tra -3V e -15V il bit è impostato ad 1. Da notare che l’intervallo che va da -3V a +3V è visto come segnale non valido. Se ad oggi tale precauzione può sembrare eccessiva, così come può sembrare esageratamente alto valore di differenza di potenziale utilizzato, ciò risultava necessario molti anni fa, con cablature molto lunghe e con circuiterie energeticamente meno efficaci. Considerato proprio il vasto utilizzo esistono un gran numero di varianti allo standard, sia per quanto concerne i connettori sia per quanto riguarda i cavi. Per semplicità, in questa sezione si utilizzerà come esempio il *pinout*



Figura 4.1: Connettori DB9 e DB25 sul retro di un terminale “vintage”

del cavo seriale a 9 pin (figura 4.1):

TxD (Transmitted Data): Linea per i dati in uscita

RxD (Received Data): Linea per i dati in ingresso

DTR (Data Terminal Ready)

DCD (Data Carrier Detect)

DSR (Data Set Ready)

RI (Ring Indicator): Utilizzato per sollevare un interrupt nel caso il dispositivo stia ricevendo una chiamata in ingresso (modem)

RTS (Request To Send): Controllo di flusso (uscita)

CTS (Clear To Send): Controllo di flusso (ingresso)

GND (Ground): massa.

Questo schema viene spesso definito comunemente con il nome di “seriale completa”. In realtà, nei dispositivi embedded delle ultime generazioni, è raro che vengano esposte seriali complete. Nella maggior parte dei casi si tratta di schemi detti a “tre fili” (TxD, RxD e GND) o a “5 fili” (i precedenti più i *flow control* RTS e CTS).

È inoltre importante tenere presente che al giorno d’oggi è assai raro che si usino seriali standard, e più comunemente vengono utilizzate le cosiddette seriali TTL⁵. Il vantaggio di queste seriali sta nel fatto che utilizzano valori molto bassi di differenza di



Figura 4.2:
Usb2Serial
converter, 3V3
e 5V

⁵Acronimo di Transistor-Transistor Logic

potenziale (0 logico per valori minori 0.8V ed 1 logico per valori tra i 2 ed i 5 volt), e sono assai compatte (di solito sono esportate sotto forma di pin). Per poter collegare una seriale TTL con un comune computer Desktop, esistono degli adattatori che prendono il nome di USB2TTL (figura 4.2). Tali seriali richiedono una cautela additiva nel verificare quale sia il valore detto di VCC; in molti dispositivi embedded si utilizzano seriali TTL a 3V3 e a 5V ma non sempre questi dispositivi sono compatibili tra di loro (detto anche “tolleranti”). Utilizzando un adattatore TTL 3V3 su un dispositivo a 5V o viceversa si potrebbero verificare problemi di comunicazione o in casi peggiori, anche guasti ad entrambi di dispositivi.

4.2.2 I2C

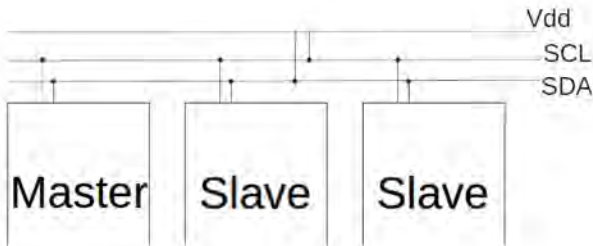


Figura 4.3: I2C bus

I2C (più correttamente I^2C , si legge I-quadro-C o I-square-C), acronimo di *Inter-Integrated Circuit*, è un bus seriale inventato da Philips Semiconductor (ora NXP). Tale bus è stato ideato per comunicazione a poca distanza, ed in generale all’interno dello stesso computer o sistema embedded. Pur esistendo la possibilità teorica per questo bus di essere sfruttato per comunicazioni ad alcuni metri di distanza, è assai raro che ciò avvenga nella pratica.

Nato nel 1982 con una frequenza di esercizio di 100 kHz, superato successivamente da 400 kHz e 3.4 MHz (rispettivamente dalla versione 1 e 2) e arrivato ad oggi alla versione 6 che da standard può supportare frequenze di 5 MHz. Tali frequenze sono da consi-

derare solo a titolo indicativo, in quanto è comunque possibile, in base alle specifiche del device in uso, variarle in modo arbitrario. Anche dal punto di vista del voltaggio, pur essendo tipicamente reperibili a 3.3 V o 5 V, sono comunque consentite altre modalità operative. Nonostante tutte le possibili variazioni del caso, sono definite alcune velocità di trasferimento dati “usuali”:

- low-speed mode** 10 kbit/s
- standard mode** 100 kbit/s
- Fast mode** 400 kbit/s
- Fast mode plus (Fm+)** 1 Mbit/s
- High Speed Mode** 3.4 Mbit/s

Le velocità più alte sono disponibili solo nelle ultime versioni del BUS, e sono tipiche dei sistemi embedded. I2C utilizza due linee bidirezionali (open-drain) note come SDA (Serial Data Line) e SCL (Serial Clock Line) per interconnettere tra di loro alcuni nodi. I nodi all’interno del bus possono avere due distinti ruoli:

Master: Genera il clock e fa partire la comunicazione con lo slave;

Slave: Riceve il clock e risponde quando indirizzato dal master.

I2C è un bus “multi-master”, ovvero dove è possibile la presenza di più nodi master. Inoltre il ruolo master/slave può essere variato tra i vari messaggi.

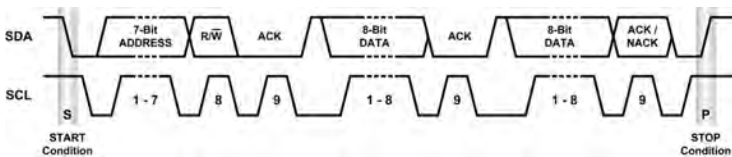


Figura 4.4: Esempio di comunicazione su I2C[5]

4.2.3 I2S

I²S[42], da non confondere con I²C, è l’acronimo di Inter-IC Sound (si pronuncia I-square-S). Già dal nome è facilmente intuibile che sia stato progettato per “trasportare” dati audio (PCM) e controllare gli apparati relativi alla registrazione e riproduzione

del suono all'interno di un dispositivo embedded. Introdotto nel 1986 da Philips, è rimasto formalmente immutato a partire dal 1996. Semplice dal punto di vista architetturale (un collegamento basato su almeno tre linee), è tutt'oggi molto utilizzato in una moltitudine di dispositivi embedded e mobili (quali ad esempio telefoni e tablet).

Le linee del bus (standard) sono:

Continuous Serial Clock (SCK) noto anche come Bit clock line (BCLK): Ad ogni impulso del bit clock corrisponde un bit sulla linea SD;

Word Select (WS): Noto anche come Left-Right Clock (in base al valore selezione il canale destro (0) o il sinistro (1);

Serial Data (SD): Questo canale può opzionalmente avere più linee, ma in generale lo si considera un cosiddetto "linea multiplexed", in cui, in base al valore del WS e alla frequenza del SCK, vengono trasmessi i dati del canale audio selezionato.

La frequenza del bit clock equivale al prodotto del "sample rate", del numero dei canali e del numero di bit per canale. Un esempio classico è quello del CD, con un "sample rate" di 44.100 Hz, un bit rate da 16bit e su due canali (stereo). Questo ci dà complessivamente un valore di $44.100Hz \cdot 16 \cdot 2 = 1411200Hz$ (1.4112 MHz).

Lavorando su un progetto reale, si potrà notare come in alcuni casi, rispondendo a particolari esigenze tecniche, questo standard sia stato implementato con delle modifiche, notando ad esempio, la presenza di un cosiddetto Master Clock (utilizzato per la sincronizzazione di DAC/ADC) o di linee multiplexed per il ritorno.

4.2.4 SPI

SPI (acronimo di Serial Peripheral Interface)[4] è la specifica di un bus per comunicazione seriale sincrona ampiamente utilizzato all'interno dei sistemi embedded per comunicazioni a breve distanza (all'interno della stessa board) ed a velocità relativamente bassa.

Basata su 4 segnali (motivo per il quale viene anche chiamata “4-wire” bus) il cui nome può variare a seconda del costruttore, SPI è un bus di tipo master/slave che, a differenza di quanto già visto con I²C non è multimaster (quindi un solo master per slave multipli).

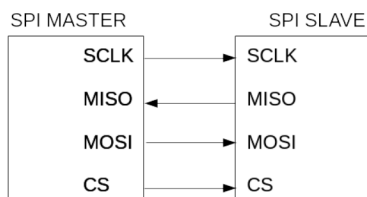


Figura 4.5: Schema di collegamento SPI

SCLK: Serial Clock

MISO: Master Input Slave Output

MOSI: Master Output Slave Input

CS: Chip Select

Il Serial Clock (SCLK o SCK) è un segnale inviato dal master e controlla lo spostamento di bit tra master e slave. Il segnale MISO (SOMI, SDI, SO, DI) è collegato all’input del master e all’output degli slave. Il suo opposto, MOSI (SDO, SIMO, DO, SI) è invece collegato all’uscita del master e all’ingresso dello slave. Infine il CS (o SS, nCS, nSS, STE) è utilizzato per selezionare il chip slave che deve essere abilitato alla comunicazione dal master. In base al tipo di configurazione, questo segnale può essere unico (collegamento *daisy chain*) o multiplo (uno per ogni slave).

4.2.5 CAN-BUS

Il CAN (Controller Area Network), è uno standard di comunicazione (ISO 11898:2003) seriale basato sui messaggi sviluppato da BOSCH ed è particolarmente utilizzato nel settore automotive o ambienti industriali. A discapito della velocità massime non particolarmente elevate (1 Mbit/s) e di un raggio di azione limitato (sui 40 m a 1 Mbit/s, ma può salire abbassandone drasticamente

al velocità) viene prediletto per la sua estrema semplicità di implementazione e per la sua alta affidabilità: in ambienti critici o in cui la comunicazione può essere compromessa da interferenze elettromagnetiche, CAN offre maggiori garanzie sulla trasmissione rispetto ad altri standard. CAN è uno standard master-slave con possibilità di configurazioni multi-master: a differenza di quanto avviene con altri standard di comunicazione, CAN invia piccoli messaggi (e non grandi frame) a tutti i nodi collegati al BUS.

CAN inoltre è un cosiddetto CSMA/CD+AMP (Carrier Sense Multiple Access, Collision Detection and Arbitration Message Priority), o, detto più semplicemente, ogni nodo deve aspettare un tempo prestabilito prima di inviare il proprio messaggio e nel bus vengono rilevate le potenziali collisioni tra i frame, decidendo in modalità bitwise (un confronto bit a bit sui valori di priorità contenuti nell'ID dei singoli messaggi) il messaggio da far arrivare.

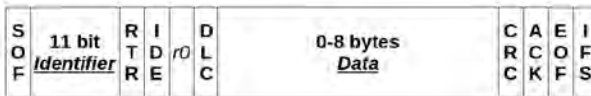


Figura 4.6: Schema di un frame base CAN

SOF Start of Frame: Inizio del messaggio

11-bit identifier Indica con un numero progressivo il messaggio (o la priorità)

RTR Remote Transmission Request: Se il bit RTR è abilitato tutti i nodi ricevono la richiesta, ma l'ID identifica il nodo.

IDE Identifier Extension: Un ulteriore bit di identificazione

r0 Bit riservato (possibili scopi futuri)

DLC Data length code: 4bit con cui sono indicati il numero di byte trasmessi.

Data 64 bit di campo dati.

CRC Cyclic Redundancy Check: 16 bit di ridondanza ciclica

ACK 2bit per indicare il ricevimento corretto di un messaggio.

EOF End Of Frame: 7bit che indicano la fine del messaggio.

IFS InterFrame Space: 7 bit di cuscinetto tra un messaggio ed un altro.

Oltre al “base frame” esiste anche l’extended frame, che si contraddistingue per avere un ulteriore campo identificativo dopo IDE di 18 bit, l’aggiunta di un campo SRR (Substitute Remote Request) per ragioni di compatibilità con la posizione RTR della frame base, un ulteriore elemento riservato “*r1*” dopo *r0*.

I frame (o messaggi) possono essere di 4 tipi distinti

Data Frame Il messaggio più comune, utilizzato per il passaggio di dati;

Error Frame Messaggio inviato dai nodi che ricevono frame mal formattati;

Overload Frame Simile al frame di errore, inviato dai nodi per prendere tempo tra un messaggio ed un altro;

Remote Frame Inviato per sollecitare l’invio di un messaggio.

4.2.6 Ethernet

Per quanto sia raro ad oggi trovare prodotti finali che contengano anche una cosiddetta “presa ethernet” (oggi identificata per lo più con il connettore RJ-45), eccezion fatta per i dispositivi con un target di rete quali router, IP-camera o simili, è assai comune trovare board di sviluppo/validazione per SoC di fascia alta che la utilizzano. Per questo motivo si eviterà di approfondire sugli aspetti teorici/elettronici, concentrandosi esclusivamente su un approccio più pratico.

È necessario premettere che, nonostante il nome Ethernet sia estremamente diffuso per identificare questa tipologia di connessione cablata, in realtà questo nome fa riferimento alla prima definizione dello standard, risalente al 1978; tale standard, realizzato in collaborazione tra le altre da Xerox, Intel e DEC, fu poi successivamente rivisto nel IEEE802.3 del 1985, che pur basandosi sul precedente, ha delle differenze. Ad oggi, i prodotti chiamati Ethernet, sono in realtà dei dispositivi conformi al IEEE802.3 (Per maggiori informazioni sullo standard e sul suo funzionamento, è possibile consultare le pagine del sito IEEE[?]).

Dal punto di vista dei sistemi embedded la scheda di rete Ethernet non è considerabile un unico elemento hardware: è assai

comune infatti che tale componente sia in realtà diviso in due parti separate e fornite da due produttori differenti:

MAC: Il Media Access Control, comunemente chiamato MAC, rappresenta il livello 2 della pila ISO/OSI (vedere sezione 8.2).

PHY: Il Physical Layer, o in gergo solo “il fisico”, rappresenta il livello 1 della pila ISO/OSI.

Sono abbastanza comuni configurazioni in cui il MAC si trovi all’interno del SoC, mentre il PHY sia esterno, posizionato sulla board. Ciò offre un notevole vantaggio pratico, in quanto consente di utilizzare un SoC dotato di rete durante tutte le fasi dello sviluppo per poi essere rimosso in fase finale di prodotto, rimuovendo solo il PHY, componente assai ingombrante.

MAC e PHY hanno diverse modalità standard di collegamento, che genericamente prendono il nome di Media-Independent Interface:

MII: Acronimo di Media-independent Interface, richiede 18 segnali ed è può raggiungere i 100 Mbit, con un clock di 25 MHz;

RMII: Acronimo di Reduced Media Independent Interface, richiede 9 segnali, ma aggiunge qualche difficoltà nella identificazione degli errori di trasmissione. Per raggiungere le stesse prestazioni del MII necessita di un clock doppio (50 MHz per 100 Mbit);

GMII: Acronimo di Gigabit Media Independent Interface, Retro-compatibile con MII, utilizzando clock più veloci (125 MHz), raggiunge velocità di un 1 Gbit;

RGMII: Acronimo di Gigabit Media Independent Interface, Versione con numero di segnali ridotti rispetto al GMII.

4.2.7 GPIO

Un GPIO[28] (General Purpose Input/Output) è la rappresentazione di un *pin* (o di una cosiddetta *ball*⁶ su package) e del segnale digitale che passa transita su di esso.

⁶Il nome “ball” si riferisce alla struttura dei pin sul package dei chip. Parlando della loro disposizione esterna, ci si riferisce al “Ball Grid Array”

Semplificando molto l'idea, si immagini un GPIO come un interruttore⁷ digitale, che può essere acceso o spento. Analogamente all'interruttore, dove in base allo stato vi è o meno passaggio di corrente, è possibile definire i due stati di un GPIO, "alto" o "basso" in base alla presenza di una determinata tensione sul pin. Per chiarire meglio il concetto, si pensi ad una determinata tensione di riferimento V_{ref} (tipicamente, ma non necessariamente in valori compresi tra 1V8 e 5V, spesso 3V3), e si immagini che sul *pin* associato al *GPIO* vi possa essere una tensione che varia da **0V** a V_{ref} . Quando la tensione sul *pin* è prossima ad un intorno di V_{ref} , il GPIO è nello stato "alto", contrariamente, quando è in un intorno di **0V** il GPIO è nello stato basso. Intuitivamente, parlando di segnali digitali, si può associare allo stato "alto" il valore di **1 logico** e allo stato "basso" lo **0 logico**. Tale associazione tra valori logici e stati è vera qualora i GPIO siano configurati nella cosiddetta modalità "attivo alto" (o *active-high*). Esistono però configurazioni di GPIO che utilizzano la "logica negativa", definita anche attivo-basso (*active-low*): in tale modalità i valori di 0 e 1 corrispondono rispettivamente allo stato "alto" e "basso".

Frequentemente, durante la progettazione di un SoC, i pin non utilizzati da altri device vengono allocati come GPIO; esaminando gli schematici dei SoC o le specifiche delle evaluation board è infatti possibile sapere a che cosa siano collegati i singoli pin. In molti casi è inoltre possibile, tramite software (vedere ad esempio i *device-tree* 5.3.2), imporre all'hardware una configurazione per i singoli *pin*, potendo scegliere se associarli ad alcune IP, o destinarli come GPIO. Per la loro semplicità e versatilità, i GPIO sono quasi onnipresenti all'interno delle *evaluation board* dei vari SoC e MCU. In taluni casi, laddove per limiti fisici non sia possibile disporre di un numero sufficiente di *pin* da associare come GPIO, si possono utilizzare dei "*GPIO Expander*"⁸.

⁷per un maggiore approfondimento in materia si consiglia la lettura del capitolo 2

⁸Dispositivi hardware collegati tramite bus I2C o SPI, mettono a disposizione batterie di GPIO

Le modalità di utilizzo dei GPIO sono le seguenti:

Input: Il GPIO è utilizzato per leggere valori binari dal pin

Output: Il GPIO è utilizzato per scrivere sul pin valori binari

IRQ: Si tratta di una particolare modalità di *input* in cui la variazione di valore sul pin viene utilizzata per scatenare interrupt all'interno del sistema, come ad esempio per gestire un evento di "risveglio" (*WakeUp*) di un dispositivo da una fase di *standby*.

Esistono GPIO che possono essere configurati sia come *input* che come *output*, ma in alcuni dispositivi vengono configurati dal costruttore per utilizzare una sola di queste modalità.

All'interno di un sistema embedded, i GPIO possono essere utilizzati per il monitoraggio di presenza per una scheda SD/MMC, il controllo di led e pulsanti (come nell'esempio in fig. 4.7), bit-banging su linee seriali, o l'invio di segnali a degli hardware watchdog.

4.2.8 Bit banging

Il "bit banging" è una tecnica per implementare comunicazioni seriali generando treni di impulsi via software, evitando qualun-

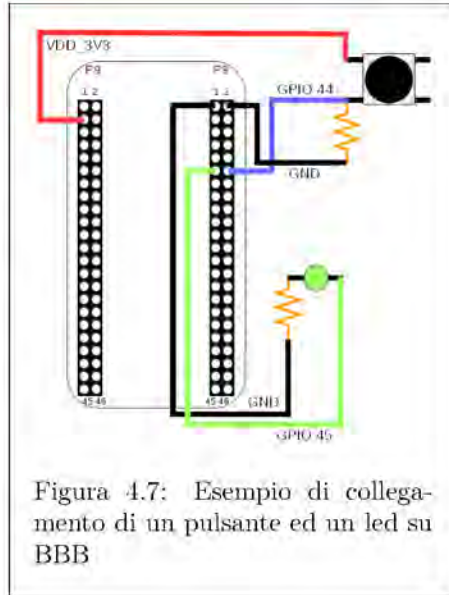


Figura 4.7: Esempio di collegamento di un pulsante ed un led su BBB

que tipo di hardware specifico. Si basa sul fatto che i processori odierni, anche per l'embedded, sono abbastanza veloci da poter "emulare" un circuito dedicato alla generazione di segnali non eccessivamente complessi.

Intuitivamente: per inviare su una linea seriale un treno di impulsi corrispondente ad un byte è sufficiente "ciclare" su tutti i bit⁹ del byte stesso alzando (HIGH) il piedino di output utilizzato ogniqualvolta si incontra un "1". Ovviamente bisogna essere abbastanza sicuri che il ciclo venga eseguito con una velocità definita, nota e stabile, altrimenti si andrà incontro a errori di trasmissione, oppure sarà necessario disporre di una linea separata per il "clock" (per avvisare che un bit è pronto da leggere).

Il vantaggio del *bit banging* è nell'economicità dell'implementazione (non c'è hardware dedicato) e nella flessibilità sul protocollo di comunicazione: è molto facile infatti aggiornare il device per supportare nuovi protocolli semplicemente aggiornando il software. Lo svantaggio risiede nella minore robustezza: l'implementazione software viene infatti influenzata da ciò che sta girando sul device, ad esempio la gestione degli interrupt potrebbe "distrarre" il processore abbastanza a lungo da far perdere dati. Inoltre la soluzione software costa tempo di CPU.

4.2.9 JTAG

Pur non rientrando a pieno titolo tra i dispositivi di I/O il JTAG è uno strumento fondamentale per lo sviluppo di dispositivi embedded, adattato per lo più universalmente in tantissime *development board* e *validation board* per il testing e validazione sia hardware che software.

Fino agli anni 80, il test degli elementi interni dei chip era eseguito tramite pin e test-point attraverso la tecnica definita "*bed of nails*"¹⁰ Con lo sviluppo di circuiti integrati sempre più complessi, articolati ed avanzati, questa soluzione non risultava più praticabile costringendo i progettisti a predisporre delle soluzio-

⁹Utilizzando una funzione di *shift* dei bit di un byte.

¹⁰Tradotto letteralmente sta per letto di chiodi, indica l'utilizzo di una fitta serie di pin collegati all'interno del chip alla logica di quest'ultimo.

ni alternative. Nel 1985 il consorzio di aziende nord americane ed europee chiamato *Joint Test Action Group* (da qui l'acronimo JTAG) propose la metodologia definita come *Boundary Scan*¹¹ Ridefinita e puntualizzata dal *Institute of Electrical and Electronics Engineers* è stata formalizzata nello standard IEEE 1149.1[18] nel 1990 intitolato *Standard Test Access Port and Boundary-Scan Architecture*. Ad oggi i termini *Boundary Scan* e JTAG sono utilizzati per lo più come sinonimi.

Per semplificare molto il concetto, si può pensare al JTAG come una linea di celle interconnesse messa tutta intorno alla logica input/output del chip. Queste celle, in condizioni normali rimangono non operative, e lasciano transitare i segnali di input/output. Quando, attraverso il cosiddetto *TAP Controller*¹² si abilita il bypass, le celle possono raccogliere le informazione sullo stato complessivo dei registi e della memoria, permettendo un controllo totale su quanto eseguito all'interno dell'elaboratore.

Tutto questo di solito è sfruttato attraverso specifici connettori JTAG¹³ e le cosiddette *probe*¹⁴ da collegamento tra la board di sviluppo ed il computer utilizzato per effettuare il debug. All'interno del computer deve essere in esecuzione lo specifico software relativo alla *probe* utilizzata.

Data la estrema varietà legata a questo argomento, in parte dovuta alla architettura su cui si sta operando, ed in parte relativa al debugger¹⁵ in utilizzo, si raccomanda il lettore di leggere attentamente la documentazione relativa al tipo di apparato che si vuole sfruttare. C'è inoltre da far notare che, se pur presente in moltissime *evaluation board*, in alcuni esemplari di piccole dimensioni, potrebbe essere assente il connettore JTAG; ciò può avveni-

¹¹Testualmente "Scansione dei confini", indica sia il tipo di test che la modalità di collegamento (agli estremi esterni del circuito stampato)

¹²Test Access Port

¹³Esistono tipologie di connettori JTAG diversi tra loro

¹⁴Una *probe* (sonda) è un dispositivo indipendente vero e proprio, in grado di tradurre quanto rilevato sul JTAG in un qualcosa comprensibile per il software di debug utilizzato all'interno del computer. Ne esistono differenti modelli, sia per potenza che per modalità di collegamento, ed in molti casi si tratta di costose implementazioni proprietarie

¹⁵In questo contesto inteso come insieme di *probe* ed software di debug in esecuzione sul computer

re anche qualora il SoC o MCU in utilizzo disponga al suo interno della componentistica per il *Boundary Scan*. I motivi di tale assenza potrebbero essere legati ad una scelta specifica di sicurezza (esempio si vuole evitare il “*reverse engineering*”, la ingegnerizzazione inversa), o per risparmio economico o semplicemente per ridurre lo spazio occupato sulla board.

In generale, sebbene estremamente potenti, l'utilizzo del JTAG è raccomandabile solo per testare l'hardware o il software che lavora a basso livello (come ad esempio i driver).

Capitolo 5

Il sistema operativo

Lo scopo di questo capitolo è quello di dare una panoramica generale sui sistemi operativi utilizzati all'interno dei vari sistemi embedded, approfondendo in particolare i sistemi GNU/Linux.

5.1 Introduzione

Il sistema operativo è un elemento software atto a gestire le risorse hardware del sistema e offrire servizi agli altri software. Frequentemente il termine “sistema operativo” è abbreviato con il suo acronimo inglese OS (Operating System). Il termine può indicare un'enorme varietà di software differenti: da sistemi semplici composti da qualche centinaia di righe di codice, a sistemi assai complessi in cui si può tranquillamente parlare di decine di milioni di linee. A causa di un uso talvolta improprio del termine, in particolare legato a produttori di alcuni sistemi operativi, nel gergo comune si tende a fare una certa confusione tra quello che è realmente il sistema operativo ed il software applicativo. In letteratura si tende comunque ad attribuire due significati alla dicitura OS: la prima prevede solo la parte del “nucleo” (o kernel), la seconda comprende alcuni software aggiuntivi quali binari, librerie, file di configurazione e script essenziali per l'avvio del sistema.

5.1.1 Classificazione degli OS

È necessario premettere che, data la grande varietà di OS esistenti e il fatto che siano progettati, sviluppati e rilasciati nei modi più svariati, non è sempre possibile applicare dei parametri di classificazione tassonomica con assoluta precisione. Tuttavia è possibile stabilire dei criteri che consentono di identificare la tipologia di OS analizzato.

Licenza

Il sistema operativo, così come la stragrande maggioranza del software comunemente distribuito, è soggetto a rilascio secondo licenza. Una licenza è un accordo (esplicito o implicito) tra coloro che scrivono e pubblicano il software ed i destinatari designati. La quantità di licenze software e loro varianti è considerevole, e va ben oltre gli scopi di questo testo. In tal senso sarà preferita una suddivisione per “macro-categorie”.

Licenza libera o *open source*: si tratta di quei sistemi operativi in cui di solito l’uso privato è gratuito (ma non quello commerciale, come nei casi definiti dual-licensing) e di cui sono disponibili i codici sorgente. Talvolta, ma non sempre, è anche possibile sviluppare e rilasciare le proprie copie del prodotto sviluppato. Un esempio tipico di questo tipo di OS sono i sistemi GNU/Linux, rilasciati sotto licenza GPL¹. Per quanto vengano utilizzati talvolta come sinonimi, i termini “Free Software ed “Open Source” hanno connotazioni differenti.

Le **licenze libere** (cfr. [43]) per il software sono quelle che rispettano e proteggono le seguenti libertà fondamentali:

- Libertà di eseguire il programma come si desidera, per qualsiasi scopo (libertà 0).
- Libertà di studiare come funziona il programma e di modificarlo in modo da adattarlo alle proprie necessità (libertà 1). L’accesso al codice sorgente ne è un prerequisito.

¹<https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.en.html>

- Libertà di ridistribuire copie in modo da aiutare il prossimo (libertà 2).
- Libertà di migliorare il programma e distribuirne pubblicamente i miglioramenti da voi apportati (e le vostre versioni modificate in genere), in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio (libertà 3). L'accesso al codice sorgente ne è un prerequisito.

Licenza proprietaria: si tratta di quei sistemi per cui ogni istanza del software deve essere stata rilasciata secondo i dettami di una EULA (End User License Agreement), solitamente legate a un corrispettivo economico. Non è possibile distribuire, sviluppare o redistribuire tali sistemi operativi se non attraverso particolari accordi con il produttore. Un esempio tipico sono i sistemi Microsoft Windows.

Licenza ibrida: sono quei sistemi che sono proprietari, ma che hanno alcune componenti che sono rilasciate con licenza libera o quei sistemi liberi con componenti di rilievo rilasciati con licenza proprietaria.

Struttura del kernel

Nel corso dello sviluppo degli OS, vi è stata una continua evoluzione per quanto concerne la struttura (o architettura, anche se tale termine può generare confusione) del kernel.

Monolitici: un kernel monolitico è caratterizzato dalla presenza all'interno del nucleo, oltre che dei driver e delle strutture di multiplexing dell'hardware, anche di una serie di servizi per la gestione dei processi e della comunicazione. Tale approccio è stato utilizzato a partire dai primi kernel BSD, ed è tuttora utilizzato nei kernel Linux e FreeBSD. Se pure questo modello abbia degli svantaggi dal punto di vista delle manutenzioni, estensione e dimensione del kernel, trova ad oggi grande riscontro per la facilità di sviluppo (che si traduce in costi di impiego complessivamente più bassi).

Microkernel: in un microkernel si tende a portare fuori dall'area del nucleo (e quindi fuori dalla memoria con accesso "supervisore") una serie di servizi all'interno di cosiddetti "server".

A loro volta i server comunicano con il kernel minimale. Nel dettaglio, si utilizzano dei meccanismi di IPC (Inter Process Communication) per lo scambio di informazioni tra i server ed il kernel. A fronte di una grande sicurezza, si contrappone una notevole complessità di sviluppo ed una certa rigidità comportamentale complessiva. Un esempio classico di tale approccio è Minix, o parlando di sistemi embedded molto utilizzati in ambito MCU, FreeRTOS e QNX.

Ibridi: sono quei kernel che pur avvalendosi di un'architettura simile a quella microkernel, per motivi di semplicità o di miglioramento delle prestazioni, integrano all'interno del kernel minimale parti considerate "non essenziali" nella classica struttura "microkernel". Questo modello ha trovato grande riscontro in sistemi desktop/workstation commerciali quali XNU (Kernel di MacOS) e WindowsNT di Microsoft.

ExoKernel: si tratta per lo più di un nuovo approccio accademico, volto a ridurre il kernel al solo multiplexing delle risorse hardware. In pratica tutte le operazioni del sistema operativo vengono poste all'infuori del kernel in una o più *libOS* (librerie con compiti di sistema operativo). Tale approccio, almeno in teoria, permetterebbe la coesistenza di più libOS (e di conseguenza di più sistemi operativi) al di sopra del medesimo Exokernel.

Per quanto alcuni microkernel abbiano trovato ampio mercato all'interno dei sistemi embedded, sono in genere utilizzati su CPU di piccole/medie dimensioni (es. le MCU) e per applicativi real-time. All'aumentare delle dimensioni e della complessità della CPU (come avviene nei SoC) è di gran lunga preferibile utilizzare un kernel monolitico (tempi di sviluppo) e libero (dovendo rispondere a forti necessità di personalizzazione e di contenimento dei costi). Per questi motivi, per buona parte dei SoC di fascia alta presenti sul mercato, siano essi ARM o MIPS, Linux risulta essere il sistema operativo di riferimento. Nel settore mobile, per SoC dotati di GPU e/o dispositivi di Encoding/Decoding video si predilige Android rispetto a Linux. Tale scelta, più che per ragioni tecniche, è legata a fattori di collocamento sul mercato e di

maggiore standardizzazione relativa alla gestione dei flussi video e delle applicazioni 3D.

5.2 FreeRTOS

Free RTOS² è un sistema operativo rilasciato con licenza GNU GPL modificata (limiti legati al benchmarking, ma maggiore libertà di aggiunte di software proprietario), nato con lo scopo di essere molto compatto, veloce e semplice ed in grado di poter essere eseguito e portato su un considerevole numero di MCU. Come suggerisce l'acronimo RTOS (Real Time Operating System), questo sistema cerca di offrire, per quanto possibile, performance real-time. Parlando di FreeRTOS bisogna abbandonare l'immagine onnicomprensiva tipica dei sistemi operativi Desktop: non sono presenti né driver, né API avanzate per la gestione del sistema. È piuttosto da intendersi come un software scritto in C in grado di offrire al programmatore una serie di strumenti basilari quali *threading*, *task*, *mutex*, *semafori* e *timer*. Dal punto di vista pratico, il prodotto finale FreeRTOS combina il codice sorgente del sistema stesso con il supporto hardware del MCU in questione (con eventualmente i vari driver) ed il codice applicativo dedicato aggiunto dagli sviluppatori. Il più delle volte, tale combinazione si presenta sotto forma di un unico file binario (comprensivo di codice “startup”³) Tale binario viene successivamente caricato sulla memoria del MCU (negli MCU odierni le memorie flash) ad uno specifico indirizzo. A differenza di quanto avviene per altri sistemi più complessi, la dimensione complessiva di questo sistema oscilla nell'ordine di grandezza della centinaia di kilobyte.

Esistono *porting* FreeRTOS per molte famiglie di MCU quali ad esempio:

- ST STM32
- Atmel AVR (Arduino)

²<http://www.freertos.org>

³Con il termine “startup” in ambiente MCU si tende ad indicare il codice, generalmente scritto in un linguaggio di basso livello, disegnato per fare l'inizializzazione base e far puntare il *program counter* (o il facente funzione) al ciclo principale (*main loop*) o ad una funzione cosiddetta “main”.

- Intel 8052
- Renesas SuperH
- Microchip PIC32
- ESP8266 ⁴

Esistono inoltre porting per CPU e SoC più grandi quali gli x86 di Intel e i Cortex-A9 di ARM.

5.3 I sistemi GNU/Linux

5.3.1 Storia dei sistemi GNU/Linux

Nel 1983, Richard Stallman, attivo sviluppatore presso i laboratori del MIT, lanciò il progetto GNU (G.nu is N.ot U.nix): l'intento di questo progetto era di realizzare un sistema operativo simile a Unix, ma rilasciato con licenza libera. A seguito del progetto GNU, fu fondata la Free Software Foundation, una fondazione nata per portare avanti le finalità del progetto GNU. Nonostante i risultati incoraggianti dal punto di vista di molti componenti software (uno su tutti il compilatore C, ad oggi uno dei più utilizzati in assoluto), il cosiddetto “sistema operativo GNU” risultava essere ancora privo di un kernel completo. Il kernel in sviluppo era quello che prenderà il nome di Hurd, un microkernel basato sul core Mach, ritenuto interessante dal punto di vista architetturale, ma mai giunto a maturità.

Nel 1992 Linus Torvalds, uno studente dell'università di Helsinki rilasciò con licenza libera il suo kernel (inizialmente nominato FreeX, in seguito ribattezzato Linux), ideato per essere eseguito su sistemi Minix⁵. In breve periodo il kernel fu adattato per poter coesistere con l'ambiente *userspace* del progetto GNU, dando vita ai sistemi GNU/Linux. Ad oggi, per semplicità, si tende ad indicare con il solo termine Linux tutto il sistema operativo completo... mandando in escandescenze Richard Stallman.

La licenza libera del kernel e dell'intero progetto GNU, hanno dato a tantissimi sviluppatori la libertà di realizzare proprie

⁴<https://github.com/SuperHouse/esp-open-rtos>

⁵Il sistema operativo basato su Microkernel scritto dal professor Tanenbaum dell'università di Vrije.

versioni personalizzate dei singoli software o dell'intero sistema operativo, dando vita al fenomeno delle distribuzioni GNU/Linux⁶.

Le “distribuzioni” (gergalmente definite anche “distro”) sono dei sistemi operativi completi, realizzati partendo dai medesimi codici sorgente, ma con differenze dovute a personalizzazioni e ottimizzazioni.

È possibile definire tre categorie distinte di distribuzioni:

Hobbistiche: team di sviluppo limitato a poche persone (o una sola), create e mantenute per soddisfare esigenze particolari, personalizzazioni dettagliate o per scopi didattici.

Community: realizzate attraverso il lavoro di sviluppo collettivo di “comunità” di volontari di medie/grandi dimensioni.

Enterprise: sviluppate principalmente all'interno di aziende da professionisti dedicati per sopperire alle richieste di sviluppo, mantenimento ed assistenza d'impresе, istituti finanziari ed enti pubblici.

In alcuni casi le “realtà community” sono sovvenzionate dal punto di vista economico dalle medesime aziende che producono prodotti enterprise; tale comportamento, apparentemente incompatibile con i modelli di business tradizionali, crea un flusso bidirezionale di idee e sviluppo software fra queste due realtà, migliorandosi vicendevolmente.

In un primo momento si poteva avere la percezione che questa tipologia di sistemi avesse un ristretto pubblico d'elezione ma, già a partire della fine degli anni '90, i sistemi GNU/Linux hanno ricevuto l'attenzione delle grandi compagnie hardware e software, arrivando ad avere una predominanza nel settore “enterprise” (server/workstation) ed in quello “embedded” (mobile, automotive, industrial, home automation), ma non in quello desktop, dove è rimasto sempre ai margini del mercato.

5.3.2 Il kernel Linux

Linux è un kernel monolitico rilasciato con licenza libera (GPLv2). Il kernel, creato inizialmente per un'architettura x86 (per un Intel

⁶Si veda il sito <http://distrowatch.com>.

i386 a 32 bit) ad oggi supporta numerose architetture hardware differenti (x86, x86_64, IA64, arm, aarch64, alpha, mips, s390, PowerPC) nelle loro varianti a 32 o a 64 bit.

Linux è scritto in prevalenza con linguaggio C, anche se a tutt'oggi sono presenti ancora molte parti scritte in linguaggio assembly⁷ (Sintassi GAS, AT&T). Per molti anni l'unico compilatore utilizzabile per il kernel Linux è stato GCC (anche grazie a delle opzioni speciali aggiunte appositamente nel compilatore per il kernel), ma negli ultimi anni sia Intel che Clang (LLVM) stanno sviluppando in questa direzione.

Alcune caratteristiche del kernel linux:

Preemptive Multitasking: attraverso un meccanismo basato su interrupt, viene sospeso il processo corrente, invocato lo scheduler e sulla base di un diverso livello di priorità, viene eseguito un determinato processo. In questo modo si cerca di garantire a tutti i processi un accesso pesato alle risorse hardware.

Memoria Virtuale: i processi utilizzano un spazio di indirizzamento virtuale che viene “mappato” su quello fisico, attraverso un meccanismo di traduzione indirizzi hardware (memory management unit o MMU). Semplifica la gestione della memoria da parte delle applicazioni, migliora sicurezza e isolamento. Pur essendo possibile fare il mapping con aree di memoria non presenti sulla RAM fisica proprio grazie al meccanismo di VM, il termine “memoria virtuale” è stato per anni erroneamente scambiato per la tecnica di swapping della memoria su disco fisso.

Loadable Kernel Module: trattandosi di un kernel monolitico è lecito aspettarsi che tutta la parte dei driver si trovi nello stesso spazio di memoria (il cosiddetto *kernel space*, o Ring 0). Se in passato era necessario eseguire il caricamento di tutto il kernel durante la fase di boot, con l'avvento dei “moduli kernel”, ovvero dei file oggetto compilati con il medesimo compilatore e *header* del kernel, è oggi possibile aggiungere in un momento secondario all'avvio il suppor-

⁷Linguaggio a basso livello molto vicino al linguaggio macchina (talvolta con un rapporto 1 ad 1 tra istruzione assembly e istruzione macchina).

to per alcune periferiche. Tale strumento ha permesso di ridurre le dimensioni dei kernel caricati in fase di boot, e di selezionare semplicemente i driver necessari una volta avviato il sistema.

Symmetric Multiprocessing (SMP): la sigla SMP definisce un sistema multiprocessore omogeneo (ovvero dotato di più processori identici) in grado di condividere la stessa system-ram e i medesimi I/O, coordinati dalla stessa istanza del sistema operativo. Discorso analogo vale per i recenti sistemi multicore, che vengono trattati come singoli processori distinti.

Copy on Write: è assai frequente che più processi lavorino, in lettura e scrittura, su copie di dati. Con il metodo COW (Copy on Write) si alloca un dato una prima volta in memoria, poi, quando altri processi devono averne delle copie (ad es. per un passaggio di parametri) si crea uno speciale puntatore senza duplicare effettivamente i byte. Se poi un processo tenterà una modifica del dato allora, e solo in quel momento, il sistema operativo effettuerà la vera e propria copia.

Kernel API

Il kernel, per potersi interfacciare con il resto del sistema, mette a disposizione una serie di API (Application Program Interface), suddivise in due tipi distinti: le *In-kernel* api e le *kernel-to-userspace* API.

Le In-kernel sono quelle utilizzate dai cosiddetti sottosistemi: attraverso queste API è possibile standardizzare il comportamento e la scrittura dei driver per determinate periferiche. Importante far notare che tale standardizzazione non vale al proseguire delle versioni di kernel: un driver scritto per la versione 3.X del kernel potrebbe essere non compatibile con la versione 3.X+1 e nemmeno retro-compatibile con la versione 3.X-1.

Alcuni esempi delle In-kernel API:

Bluez: comunicazioni bluetooth

Mac80211: per le interfacce wireless

Direct Rendering Manager (DRM): acceleratori grafici

Kernel Mode Setting (KMS): display controller

Video4Linux (V4L): sottosistema di cattura video per Linux

Advanced Linux Sound Architecture (ALSA): sottosistema per le schede audio

Le API kernel-to-userspace invece rappresentano l'interfaccia del kernel per le cosiddette “*syscall*” (o chiamate di sistema). In particolare definiscono come alcune librerie interagiscano con il kernel, cercando di offrire per quanto possibile gli standard POSIX (Portable Operating System Interface) e Single Unix System Specification (IEEE 1003[19] , ISO/IEC 9945). L'elenco delle *syscall* è assai vasto e non rientra nell'interesse specifico per la trattazione qui svolta.

Il device-tree

Il “device tree” è una struttura dati atta a descrivere particolari configurazioni hardware, utilizzata in alcuni dispositivi embedded di recente sviluppo, dotati di kernel linux versione 3.5 o successiva. In sostanza un device-tree sotto forma di sorgente può essere visto come una descrizione dettagliata di come l'hardware presente sia configurato, indicando mappature tra device e indirizzi di memoria, gestione dei pin di uscita, configurando dei “clock” o cambiando valore a particolari registri.

Come già accennato nella descrizione dell'hardware, i dispositivi embedded odierni sono in grado di trasformarsi e utilizzare non simultaneamente dispositivi diversi sui medesimi *pin* a velocità differenti. Prima dell'avvento del device-tree, tali capacità erano però limitate al fatto che ogni qualvolta si doveva riconfigurare qualcuno dei parametri sopracitati, era necessaria una riscrittura di un driver e una successiva ricompilazione.

Affidando queste parametriche al device-tree, tali operazioni di riconfigurazione possono essere fatte al netto di un riavvio di sistema. In taluni casi è possibile vedere come, in base al riconoscimento di alcuni specifici segnali, un sistema possa caricare un device-tree differente, cambiando di fatto il comportamento complessivo del sistema. Il risultato finale è una maggiore liber-

tà di sviluppo, senza la necessità di dover scendere nei dettagli dell'implementazione del codice.

Il device-tree è presente nel sorgente del kernel come file di testo, ma viene compilato sotto forma di file binario per essere caricato dal bootloader nelle prime fasi del boot. Nei primi sistemi con device-tree, i boot loader non disponevano ancora del supporto per il device-tree: in questi casi la versione binaria del device-tree veniva aggiunta in fondo al file immagine compresso del kernel⁸.

5.4 Root Filesystem

Come è facilmente intuibile, il sistema non è composto esclusivamente dal kernel che, per quanto indispensabile, da solo non è sufficiente. Altri elementi vanno a comporre quello che è l'insieme del software essenziale alla definizione del sistema: la *libc* (la libreria C) e l'interprete di comandi (una *shell* nella maggior parte dei casi) e alcuni *tool* essenziali. Questi elementi sono collocati all'interno del cosiddetto "root filesystem" (o *rootfs*). Contrariamente a quanto il nome possa suggerire, con questo termine non si specifica nessuna tipologia di filesystem, ma il contenuto. Con "rootfs" infatti si indica la partizione (o sistema di storage locale/remoto) all'interno della quale è possibile identificare gli elementi necessari all'avvio del sistema. Tale partizione viene solitamente montata come primo nodo dell'alberatura delle cartelle, che prende il nome di *root* (dall'inglese radice, indicata nel sistema con la "/"). Occorre precisare che si tratta di un collocamento assolutamente convenzionale e che, con le opportune modifiche, si potrebbe avere un sistema le cui componenti siano altrove rispetto alla posizione della partizione "/".

5.4.1 La libreria C

La "libreria C" è un elemento fondamentale all'interno del sistema operativo, in quanto fornisce tutti gli header e le funzioni

⁸Per quanto tale metodo sia tutt'ora utilizzabile è considerato obsoleto e poco raccomandabile.

base utilizzate dal linguaggio di programmazione C (alla base dei sistemi GNU/Linux). Per fare alcuni esempi concreti, basti considerare alcuni degli header forniti

stdio.h : Funzioni basilari di input/output (es. *printf*, *scanf*)

stdlib.h : Funzioni di allocazione memoria e sistema (es. *malloc*)

signal.h : Funzioni controllo segnali (es. *kill*, *raise*)

string.h : Funzioni di manipolazione stringhe (es. *strcpy*, *memcpy*)

math.h : Funzioni matematiche (es. *sqrt*)

Nella maggioranza dei casi, un sistema GNU/Linux privato della libreria C, non è in grado di funzionare correttamente. Esistono più tipi di *libc*, alcune più generiche, altre dedicate a dei settori specifici.

GNU C Library (glibc): in assoluto la libreria C di riferimento nei sistemi GNU/Linux, la più completa e di conseguenza anche la più ingombrante.

eglibc: variante della nota glibc pensata specificatamente per ambienti embedded. Lo sviluppo è fermo al 2014.

musl: disegnata per essere particolarmente pulita ed efficiente, è stata progettata per preservare la possibilità di una compilazione statica (ambienti real-time). Compatibile con lo standard Posix 2008 e C11, è utilizzata in sistemi Linux pensati per i router (ad es. OpenWrt⁹ e il suo *fork* più recente LEDE¹⁰).

uClibc: libreria C pensata appositamente per essere estremamente compatta (la u sta per μ , ad indicare “micro”). Inizialmente era stata progettata per essere la libreria C di μ -Linux, la versione ridotta pensata per sistemi non dotati di MMU.

Bionic: è la versione libc ideata da Google per i sistemi operativi basati su Android; dalle dimensioni ridotte e dal codice ottimizzato, al momento non risulta essere compatibile con gli attuali standard POSIX.

⁹<https://openwrt.org>

¹⁰<https://lede-project.org/>

5.4.2 Init

Nei sistemi operativi di derivazione diretta ed indiretta di Unix, “init” rappresenta il primo processo del sistema operativo (il suo PID¹¹ è convenzionalmente uguale a 1). Nel modello gerarchico “padre/figlio” dei processi, *init* risulta essere il processo “antenato” di tutti i processi in esecuzione. Tale processo rimane attivo dall’avvio del sistema, sino alle fasi di riavvio o spegnimento. Il tentativo di chiudere questo processo, porta ad un errore denominato “kernel panic”¹².

Un sistema di init è invece l’insieme di strumenti software e meccanismi di configurazione che comprende anche il processo init: tale sistema consente l’avvio di tutti gli applicativi e demoni previsti dal sistema. In alcuni casi limite è possibile non utilizzare un vero e proprio processo di init, usando in alternativa una shell minimale.

Tra le caratteristiche comuni ai sistemi di init, esiste il concetto di *runlevel*, ovvero l’identificazione di diverse modalità operative con cui chiamare il processo: tali runlevel, solitamente indicati con un numero progressivo da 0 a 6, possono assumere un significato differente sulla base della configurazione, anche se come standard de-facto (non sempre rispettato alla lettera) si identificano nel seguente modo.

- 0 (Halt):** è il runlevel impostato per eseguire lo spegnimento del sistema;
- 1 (Single):** il runlevel impostato per avviare il sistema in “Single User Mode”, ovvero caricando il numero minimo di servizi indispensabili per offrire un’interfaccia testuale non multiuser;
- 2:** non specificato. In alcuni sistemi è la modalità multiuser senza il supporto di rete;
- 3 (Multiuser):** in genere il sistema avviato nella sua interezza, multiutente, servizi di rete e demoni, ma senza interfaccia grafica;
- 4:** non specificato;

¹¹Process Identification Number.

¹²Un “kernel panic” è un errore irreversibile nei sistemi operativi Unix-like che comporta lo stop forzato di ogni processo di sistema e del kernel.

5 (GUI): equivalente alla modalità multiuser, con l'aggiunta dell'interfaccia grafica;

6 (Reboot): il runlevel impostato per eseguire il riavvio del sistema.

In alcuni sistemi di init, pur non esistendo un vero e proprio supporto al meccanismo dei runlevel, questo viene implementato attraverso degli script atti ad emularne il comportamento (come avviene ad esempio nel Busybox Init).

Nel corso degli anni vi sono state numerose variazioni ai sistemi di init utilizzati dalle distribuzioni GNU/Linux; per quanto possa sembrare una scelta ininfluente sull'utente finale, la scelta del sistema di init ha rappresentato un fattore di caratterizzazione delle distribuzioni stesse. Al fine di comprenderne le differenze verranno presentati alcuni esempi di init.

BSD Init: di derivazione dai sistemi BSD Unix è basato su una serie di script presenti nella cartella “/etc” (rc). Il processo init esegue sequenzialmente le operazioni descritte all'interno dei vari script. Inizialmente non disponeva del supporto per i runlevel, aggiunto nelle versioni più recenti;

Sys-V init: di derivazione dai sistemi Unix System-V da cui prende il nome, ha introdotto il sistema dei runlevel e, nei sistemi moderni, dispone di una cartella specifica per ogni runlevel all'interno della cartella “/etc”. Anche in questo caso si tratta di esecuzione sequenziale;

systemd: systemd è un complesso sistema di librerie, tool e file di configurazione che, tra le altre cose comprende anche il sistema di init. Di recente concezione, e scelta predefinita per le maggiori distribuzioni Linux desktop/server, offre meccanismi di caricamento dei servizi in parallelo e la gestione di dipendenza ed ottimizzazioni specifiche per le architetture multiutente. Il suo utilizzo nel settore embedded è ancora in discussione, anche se la sua maggiore complessità nella gestione e l'inefficacia di alcune ottimizzazioni lo renderebbero poco adatto ai sistemi di piccole dimensioni;

Busybox Init: integrato all'interno del binario di busybox, offre un meccanismo semplice, basato su script, per l'avvio dei servizi e del software. Ideale per piccoli sistemi senza

grandi modifiche a tempo di esecuzione, mostra forti limiti di gestione su sistemi di dimensioni maggiori.

5.4.3 La shell

Parlando d'interazione con l'utente si possono distinguere due differenti tipologie di interfacce: le cosiddette CLI (Command Line Interface) strettamente testuali o quelle di tipo grafico (Graphical User Interface o GUI). Nella pratica comune con il termine *shell* si tende a indicare la prima tipologia, ovvero quella testuale. È necessario sottolineare l'opportuna distinzione tra shell e terminale, usati erroneamente come sinonimi. Nel primo caso si tratta di uno software atto all'interpretazione dei comandi, parlando di terminale si fa invece riferimento ad un dispositivo hardware (della tipologia dei cosiddetti dispositivi a caratteri, come ad esempio la tastiera o le porte seriali) di comunicazione, sia esso reale o emulato. Fatta questa opportuna distinzione, rimane comunque valida l'accezione "comandi da terminale" per indicare l'uso di comandi all'interno di una CLI.

A partire dai primi sistemi UNIX, gli OS sono stati sempre dotati di una (o più) shell per interfacciarsi con l'utente e permettere di eseguire task in modo interattivo (lanciando i comandi manualmente) e non interattivo (ponendo i comandi in dei file di testo per un'esecuzione automatica). In molti casi le shell definiscono un vero e proprio linguaggio (definito "di *scripting*") che possa essere interpretato durante l'esecuzione. I file contenenti i comandi da interpretare sono definiti *script*.

In ambienti Unix/Linux possono essere presenti una o più delle seguenti shell:

Bourne Shell: scritta da Stephen Bourne e rilasciata nel 1977, apparve per la prima volta all'interno di Unix versione 7, era indicata generalmente con il nome di "sh" (il nome del file binario per richiamarla).

C-Shell: rilasciata alla fine degli anni '70 per i sistemi BSD (Berkeley Software Distribution), C-shell deve il suo nome allo sforzo compiuto dagli sviluppatori per far sì che il suo linguaggio di scripting fosse il più possibile aderente al-

la sintassi del più noto linguaggio di programmazione C, considerato più leggibile[27].

Bourne again shell: nata nel 1989 come sostituzione della Bourne Shell (da cui prende il nome), ha trovato grande applicazione in buona parte dei sistemi Unix/Linux esistenti. Ad oggi è considerata la shell predefinita dei sistemi GNU/Linux, ma non in ambito embedded, dove risulta sovradimensionata. Viene indicata con il nome *bash*.

ash: nata alla fine degli anni '80 per sostituire la Bourne Shell e sviluppata da Kenneth Almquist (da cui prende il prefisso 'a'). Nonostante non sia completa come *bash*, è stata particolarmente apprezzata nei vari ambienti embedded per la sua compattezza, tanto da essere la scelta predefinita nei sistemi basati su *busybox*.

Korn Shell: basata su Bourne Shell, molto completa ed estensibile, ha trovato applicazioni in ambienti server, in particolare per il suo linguaggio di scripting, che ben si sposa con ambienti DB.

5.5 Bootloader

Un *bootloader* è un software creato per consentire il caricamento del kernel, la selezione dei parametri di avvio e l'avvio vero e proprio del sistema. Per adempiere a tale scopo è necessario che questi siano in esecuzione prima del sistema operativo stesso. In sistemi di elaborazione di complessità superiore alle MCU, o comunque che eseguano sistemi operativi completi, la presenza di un bootloader è da considerarsi necessaria. Nei personal computer, così come nei sistemi workstation e server, è assai comune che ogni sistema operativo abbia un proprio bootloader. All'occorrenza e se opportunamente configurato, un bootloader può prestarsi anche all'avvio di sistemi operativi differenti da quello "predefinito". Nel mondo GNU/Linux sono famosi Grub¹³ e LILO¹⁴,

¹³GRand Unified Bootloader

¹⁴LInux LOader

mentre i sistemi Apple e Microsoft utilizzano un loro software proprietario.

Un bootloader è a sua volta un piccolo sistema operativo, in quanto deve disporre degli elementi software necessari (potremmo definirli impropriamente dei driver) per poter accedere ai dispositivi di storage che contengono il sistema operativo (o parti di esso) ed in alcuni casi anche dispositivi di rete, porte seriali ed altre porte di comunicazione.

Nella maggioranza dei casi, nei PC (o in elaboratori accostabili a tale categoria), si dispone di un BIOS¹⁵ (ovvero di un firmware residente in una memoria FLASH/EEPROM della scheda madre) atto ad inizializzare l'hardware nel modo corretto. Tra i compiti di un BIOS c'è la configurazione dei clock di sistema (velocità CPU, RAM, BUS), il rilevamento dei dispositivi di storage, l'inizializzazione di dispositivi di comunicazione, schede grafiche e gestione energetica. In sostanza un bootloader per un computer tradizionale si trova parte del lavoro già svolto, limitandosi ad attivare il corretto interfacciamento con l'utente per consentire la scelta del sistema e il passaggio dei parametri. Nei sistemi di ultima generazione i classici BIOS sono stati sostituiti dai più moderni UEFI¹⁶, ancora più completi e complessi, tali da richiedere dello spazio sul sistema di storage principale (invece che risiedere nella sola EPROM).

Nei sistemi embedded la situazione è decisamente più complicata, in quanto, ad esclusione di casi eccezionali, il più delle volte non dispongono di veri e propri BIOS, bensì di assai più limitati e compatti *BootROM*.

Un BootROM esegue il numero minimo di operazioni per poter “puntare”¹⁷ verso una specifica area di storage. Questo vuol dire che il bootloader deve farsi carico di tutte le operazioni necessarie per la prima configurazione dell'hardware al fine di poter caricare il sistema operativo. Tra le altre cose c'è da considerare

¹⁵Basic Input Output System

¹⁶Unified Extensible Firmware Interface.

¹⁷Termine gergale derivato dalla programmazione imperativa, sta ad indicare l'operazione di impostare il program counter della CPU su un indirizzo di memoria.

anche il fatto che per determinate esigenze ingegneristiche, questi dispositivi devono essere in grado di poter avviare il sistema utilizzando sorgenti assai diversificate tra di loro quali memorie NAND/NOR/FLASH, SDCard, USB (host, device ed OTG), SATA (assai raramente), ethernet o addirittura delle connessioni lente quali serali UART ed SPI.

La complessità di tale compito ha portato molti produttori a suddividere il bootloader in due componenti separati, definiti a loro volta pre-bootloader e bootloader: il primo si occupa delle inizializzazioni basilari quali la CPU, la RAM, i BUS ed un primo dispositivo di storage per “puntare” al bootloader completo. Quest’ultimo, una volta caricato, oltre ad avere un maggior supporto per i vari dispositivi presenti, offre anche una CLI¹⁸, che può essere interattiva o meno, per poter selezionare il dispositivo e i parametri di boot.

I bootloader, per evidenti restrizioni dal punto di vista della dimensione del codice, non possono essere flessibili come un kernel completo. Ciò comporta la necessità di avere un bootloader specifico per ogni differente dispositivo, ottimizzato e specializzato nella configurazione hardware presente.

5.5.1 U-boot

U-Boot (nome completo Das U-boot, testualmente “Il bootloader universale”) è un progetto rilasciato con licenza libera GNU GPLv2. Solitamente classificato nella categoria “firmware”, è uno dei bootloader più utilizzati nel mondo dei SoC. Esistono numerosi porting di U-boot per un ampio insieme di architetture e SoC differenti. La licenza aperta e la notevole semplicità dal punto di vista della programmazione ne hanno consentito l’integrazione in numerosi progetti, rendendolo de-facto il termine di riferimento nel suo settore.

Le grandi possibilità di modifica hanno reso questo software molto suscettibile, dal punto di vista dell’utilizzo, alle modifiche apportate dai produttori dei vari SoC. Nonostante sia possibile riconoscere alcuni elementi comuni, è assai probabile che una serie

¹⁸Command Line Interface.

di comandi funzionanti sull'istanza del bootloader presente su una eval board di Texas Instruments, non sia eseguita correttamente su una board Freescale o ST.

In alcune implementazioni, un sottoinsieme degli elementi di U-boot è stato utilizzato per costruire il pre-bootloader; sfruttandone in parte il codice a basso livello, il pre-bootloader viene compilato internamente al sorgente di U-boot (es. MLO di Texas Instruments).

In base a quanto abilitato dal produttore del singolo SoC, U-boot consente di caricare un'immagine di sistema (vedere sez. 6.1.2 e del device-tree da diverse fonti.

All'interno di U-boot, se abilitato, esiste un ambiente CLI per l'esecuzione di comandi, script e per le impostazioni di variabili di ambiente per gestire la fase di boot. U-Boot mette a disposizione un tool userspace per la creazione di file di immagine kernel (mkimage) conformi allo "U-Boot image format".

U-boot Image Format

Lo U-boot Image format è un insieme di dati, solitamente contenuti nei primi 72 byte del file immagine, contenente alcune informazioni utili a U-boot per eseguire la fase di caricamento.

A seguire una rapida spiegazione dei parametri configurati nello "U-boot image format"[50].

Target Operating System: specifica il sistema operativo utilizzato (es. Linux, NetBSD, VxWorks, QNX, RTEMS, ARTOS, Unity OS, Integrity);

Target CPU Architecture: specifica l'architettura (es. ARM, AVR32, BlackFin, M68K, Microblaze, MIPS, MIPS64, NIOS, NIOS2, Power Architecture, SuperH, Sparc, Sparc 64 Bit, Intel x86);

Compression type: specifica la compressione (uncompressed, gzip, bzip2, lzo);

Entry point: il punto in cui "salterà" il bootloader per avviare il kernel;

Image name: campo opzionale;

Image Timestamp: data e ora relative al momento della creazione dell'immagine.

5.6 La fasi di boot

Quanto visto sin ora ci permette di valutare come e quando gli elementi presentati sinora (pre/Bootloader, Kernel, Rootfs, Init) interagiscano tra di loro per arrivare a un sistema funzionante.

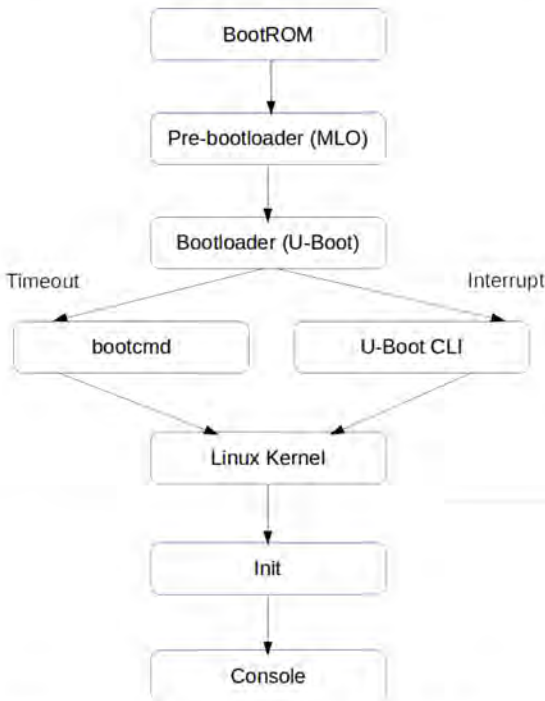


Figura 5.1: Schema basilare delle fasi di boot

Si può considerare la fase di boot come una sequenza di attivazioni di più software (anche se per alcuni di essi potrebbe essere più attinente la definizione di firmware), ognuno dei quali con de-

terminati compiti specifici (ma non unici), al fine di arrivare ad un sistema funzionante. Dopo le prime tre fasi, quelle inerenti a BootROM, pre-bootloader e bootloader (vedere sezione 5.5), avviene il caricamento del kernel. Il bootloader provvede al passaggio di alcuni parametri di configurazione (in alcuni sistemi tali parametri sono inclusi all'interno della configurazione del kernel). Il kernel, eseguite le operazioni d'inizializzazione e configurazione, "monta"¹⁹ il rootfs, collocato solitamente nella posizione radice "/". Il passo successivo è quello di cercare il binario di "init" ed eseguirlo. Da questo momento in poi il controllo rimane ad init che, come già visto in precedenza, effettuerà l'inizializzazione del sistema userspace sino al raggiungimento di una shell o di un'interfaccia grafica. Si tratta per lo più di uno scenario tipico, in quanto, in casi estremi, si può saltare il processo di init per arrivare direttamente ad una shell (tramite parametri di boot). In altri casi, in sistemi progettati per non avere alcun interprete di comandi attivi per motivi di sicurezza, il processo di init porta direttamente all'esecuzione di un particolare software selezionato.

¹⁹Termine appartenente al gergo informatico, indica l'azione di mappatura di un filesystem esterno all'interno dell'alberatura principale del rootfs.

Capitolo 6

Configurazione GNU/Linux

In questa sezione verranno mostrate alcune delle metodologie per arrivare a produrre il software necessario ad un sistema embedded basato su sistema GNU/Linux, attraverso esempi semplificati e, per quanto possibile, generali. Alcuni contenuti di questo capitolo sono scritti considerando da parte del lettore una conoscenza generale sui sistemi GNU/Linux e sulla compilazione di codici sorgente. Come avviene nella maggior parte dei casi pratici, l'ambiente di sviluppo utilizzato negli esempi, è un sistema GNU/Linux. Le evaluation Board utilizzate per questi esempi sono la TI BeagleBone Black (cfr. sezione 3.7.6) e la Imgtec Ci40 (cfr. sezione 3.7.5). Trattandosi di esempi pratici, è doveroso far notare come, al variare delle board, vi possano essere molte differenze nelle procedure da eseguire. Per questo motivo, l'attenzione del lettore deve essere focalizzata sul metodo e non sui singoli comandi, che potrebbero non essere validi in caso di board differenti o di versioni aggiornate dei medesimi hardware e software.

6.1 Ambiente di sviluppo

Per realizzare il nostro sistema esempio è necessario identificare i macro-elementi che andranno a comporre l'ambiente di sviluppo.

Toolchain: Serie di strumenti generici per la compilazione del codice sorgente.

Kernel: il sorgente del kernel e di eventuali driver aggiuntivi;

Buildsystem: Sistema di costruzione del sistema. Tale sistema può contenere anche il kernel e la toolchain.

Nonostante per molte evaluation board esistano numerose immagini¹ già pronte di kernel e rootfs, al fine di fornire una maggiore conoscenza e autonomia di sviluppo, si mostreranno alcuni esempi di modifica/compilazione da sorgente.

6.1.1 Toolchain

Trattandosi di compilazione da codice sorgente, è necessario disporre di un compilatore efficiente e completo. Una toolchain è solitamente composta dai seguenti elementi:

compilatore: un software che trasforma il codice sorgente (solitamente testuale, ad esempio in C) nel cosiddetto codice oggetto (comunemente binario ma non eseguibile, spesso riconoscibile dall'estensione ".o");

linker: questo elemento collega (*linking*), fonde i vari codici oggetto prodotti dal compilatore e le librerie utilizzate, trasformandoli in codice eseguibile;

librerie: librerie necessarie alla fase di linking, in particolare per quanto riguarda le librerie d'interfacciamento con il sistema operativo;

debugger: opzionale in alcune toolchain, è lo strumento atto ad eseguire il debug software² dei software compilati.

Una toolchain inoltre deve essere "compilata" per l'architettura selezionata, in quanto, in generale, non è possibile utilizzare la

¹Gergale: con il termine "immagini" o "immagini di sistema" si intende una serie di file binari contenenti versioni compilate del software, già testate e pronte (da "bruciare"/"flashare") all'utilizzo

²Individuazione dei problemi tramite esecuzione passo passo e *inspection* variabili

medesima toolchain su architetture differenti. Nel caso dei sistemi embedded la questione si complica ulteriormente, dato l'elevato livello di differenziazione tra le varie architetture e tra i singoli SoC. La necessità di avere una toolchain specifica per l'architettura obiettivo (comunemente definita con il termine "target"), porta ad un'ulteriore distinzione.

In tema di compilatori per embedded, sin dagli esordi, si è assistito ad un dominio quasi incontrastato di GCC (GNU C Compiler) e solo di recente i compilatori di nuova generazione (ad esempio LLVM/Clang) hanno cominciato ad offrire soluzioni per questo settore. Per quanto riguarda la lib5.4.1 è possibile, durante la fase di compilazione, selezionare quella che verrà utilizzata nel sistema finale. Per la scelta del linker invece, ad eccezione di alcuni casi particolari, si fa in generale riferimento al pacchetto *GNU Binutils*³

Tra gli elementi di *GNU Binutils* si citano:

ld : Il linker.

as : Assemblatore, traduce linguaggio macchina (o assembler) in codice oggetto.

La fasi di compilazione e linking sono in realtà molto più complesse ed articolate di quanto presentato rapidamente in questo paragrafo. Per una maggiore comprensione, si suggerisce la lettura di [46].

Oltre a quanto detto sopra in merito alle differenti toolchain per differenti architetture, in base a come sono state configurate e compilate, esiste una ulteriore distinzione fra le toolchain: le toolchain *native* e le *cross-toolchain*.

toolchain native: una toolchain nativa è a sua volta stata compilata per un sistema con la medesima architettura hardware/software del target; se nel campo dei sistemi desktop workstation questa è la scelta predefinita, risulta abbastanza nuova e controversa nei sistemi embedded. Da un lato offre una maggiore semplicità per i sistemi di compilazione (a partire dai cosiddetti autotools⁴), al contempo però

³Una collezione di strumenti per maneggiare file binari.

⁴Strumenti atti all'automazione della configurazione, compilazione ed installazione software da codice sorgente

richiede una notevole potenza computazionale non sempre propria dei sistemi embedded, oltre che di un sistema operativo già funzionante sull'architettura selezionata, requisito non sempre facile da soddisfare. Al momento un simile approccio è utilizzato, oltre che per i sistemi Desktop, Workstation e Server, solo per il mantenimento di grandi distribuzioni GNU/Linux per SoC di fascia molto alta, non infrequentemente utilizzando batterie di SoC dedicati solo alla compilazione.

cross-toolchain: una cross-toolchain è costituita dagli stessi elementi di una toolchain nativa, compilati per una architettura ospite (detta anche "host"), ma configurata per produrre binari per una architettura differente. Tale scelta è assai più comune in ambito embedded, in quanto, pur richiedendo un maggior lavoro di configurazione, permette di sfruttare sistemi dotati di maggiore potenza per produrre i binari. Inoltre, non ha come prerequisito un sistema già funzionante per l'architettura target. Per alcune architetture di fascia minore è l'unica alternativa. In molti casi, i produttori del SoC forniscono delle cross-toolchain già pronte, configurate ed ottimizzate per il sistema selezionato.

La compilazione di una cross-toolchain è una operazione complessa, non priva di insidie, costosa dal punto di vista del tempo di sviluppo e non sempre redditizia sul piano delle performance. Si parla di una grande quantità di codice, che deve essere compilato nel corretto ordine, con le versioni corrette ed i giusti parametri di configurazione. Volendo esemplificare, si può pensare ad una grande orchestra dove l'errore di una singola nota di un singolo strumentista può rovinare l'intera esecuzione. Al medesimo modo, un singolo errore di configurazione e compilazione, non facile da individuare e correggere, può compromettere la costruzione della toolchain.

Può risultare una scelta vantaggiosa invece, quando possibile, l'utilizzo di una cross-toolchain precompilata; oltre agli evidenti vantaggi dal punto della semplicità e del minor tempo impiegato, si tratta di toolchain già abbondantemente testate da chi sviluppa l'architettura e successivamente da una larga base di utenti.

Parlando di architetture ARM a partire dalle ARMv7 in poi, le toolchain prodotte da Linaro⁵ sono tra quelle più utilizzate. Per quanto riguarda le architetture MIPS, Imagination rilascia diverse versioni del *Codescape GNU Tools*.

Una parametro importante da identificare nel caso delle cross-toolchain è la cosiddetta *target triplet*, ovvero una tripletta di valori testuali che identifica il target di compilazione. In teoria, ma non è da considerarsi come una regola assoluta, è composta con un la seguente formula:

< machine > - < vendor > - < operatingsystem > -

Dove *machine* rappresenta l'architettura, *vendor* chi rilascia la toolchain e *operating system* il sistema operativo del target. In realtà raramente segue questa formula, come è visibile negli esempi seguenti:

arm-linux-gnueabi: Linaro Toolchain 4.9 per ARMv7. La triplet indica un compilatore per architettura ARM 32bit, per sistemi Linux, ed utilizza EABI per hardware dotato di FPU.

arm-linux-androideabi: Android 7 AOSP. La triplet indica il supporto per una architettura ARM 32bit, sistema Linux, con le EABI specifiche per il sistema Android.

mips-linux-gnu: Codescape GNU tools. La triplet indica il supporto per architettura MIPS, su sistema Linux, e tool GNU.

x86_64-linux-gnu: Ubuntu 16.04. Toolchain nativa, per x86_64

Il corretto valore della triplet risulta fondamentale in fase di cross-compilazione, perché, in molti casi, deve essere specificato nella variabile di ambiente **CROSS_COMPILE**, utilizzata in seguito.

⁵Linaro è un gruppo di lavoro che nasce dalla collaborazione di diverse aziende operanti ad alto livello nel settore embedded legate alle architetture ARM (es. ARM, HISILICON, SPREADTRUM, ST, Texas Instruments, Mediatek, ZTE.) per condividere e standardizzare quanto più possibile gli strumenti di sviluppo.

Utilizzo di una toolchain precompilata

Sebbene molte distribuzioni GNU/Linux offrano delle cross-toolchain direttamente scaricabili, può essere molto saggio utilizzarne una esterna al sistema in un percorso fuori dai “path” di sistema in modo da poter installare il software necessario senza impattare sul sistema operativo su cui si sta sviluppando. Inoltre, è possibile installare versioni differenti della medesima cross-toolchain, selezionandole volta in volta senza dover operare con il gestore dei pacchetti del sistema. Questo approccio, relativamente semplice nel caso si utilizzi una toolchain precompilata, richiede solo alcuni accorgimenti in fase di cross-compilazione, ma permette di avere un numero a piacere di cross-compiler per architetture e revisioni differenti. A seguire un esempio con una cross-toolchain Linaro per architetture ARMv7 e supporto floating-point hardware.

```
$ mkdir tool
$ cd tool
$ wget http://releases.linaro.org/components/toolchain
  ↪ /binaries/4.9-2016.02/arm-linux-gnueabi/gcc-
  ↪ linaro-4.9-2016.02-x86_64_arm-linux-gnueabi.f.
  ↪ tar.xz
$ tar -xvJf gcc-linaro-4.9-2016.02-x86_64_arm-linux-
  ↪ gnueabi.tar.xz
```

In sostanza, in un percorso a piacere (posto di averne accesso) si crea una cartella dove si scarica e si decompime la toolchain precompilata.

A questo punto è necessario impostare le necessarie variabili di ambiente per poterla utilizzare

```
$ export PATH=/shared/projects/example/tool/gcc-linaro
  ↪ -4.9-2016.02-x86_64_arm-linux-gnueabi/bin:
  ↪ $PATH
$ export CROSS_COMPILE=arm-linux-gnueabi-
$ export ARCH=arm
```

Con il primo export si aggiunge il percorso dei binari del compilatore nella variabile PATH⁶. Sebbene in molti casi non sia

⁶Questa variabile contiene i percorsi dei binari utilizzabili all'interno dell'interprete dei comandi

strettamente necessario anteporre il percorso del della toolchain ai percorsi già presenti nella variabile, ciò può rendersi necessario in caso di più toolchain simili (in particolare con la medesima triplet) presenti nello stesso sistema. Definendo `CROSS_COMPILE`, oltre ad indicare la triplet del compilatore in uso, si specifica anche il prefisso nel nome dei file binari della toolchain, molto utile in caso si utilizzino script o Makefile per la cross-compilazione (es. `arm-linux-gnueabi-hf-gcc`). Con la variabile `ARCH` si imposta l'architettura di riferimento del cross-compilatore.

In generale, può essere confortevole unire questi tre “export in uno script da invocare prima di iniziare la cross-compilazione (es. “`toolchain.source`”).

6.1.2 La compilazione del Kernel Linux

Nonostante i vari buildsystem e BSP offrano sovente una modalità interna ed automatizzata per configurare e compilare il kernel per le specifiche board (come avviene con i layer aggiuntivi per Yocto o sui `defconfig` specifici di `buildroot`), è assai frequente che tale configurazione faccia riferimento a kernel collaudati (non recenti, quindi privi degli ultimi aggiornamenti disponibili), testati sulla piattaforma, ma solo con lo stretto necessario per far funzionare l'hardware presente sulla board o il SoC in oggetto. Nel caso di modifiche hardware, quale la aggiunta o la disabilitazione di alcune componenti o nel caso si necessiti di alcuni protocolli di rete non presenti nella configurazione iniziale, è opportuno modificare la versione preconfigurata per generare un nuovo file di configurazione “`.config`”⁷.

Con il medesimo metodo è possibile generare un “`_defconfig`”⁸; l'utilità di creare e testare un “`_defconfig`”, è che tali file sono facilmente importabili all'interno di un qualsiasi buildsy-

⁷Utilizzando gli strumenti di configurazione del sorgente del kernel, il risultato viene salvato, se non diversamente specificato, in un file chiamato “`.config`”, senza nome prima della estensione

⁸File con struttura in tutto e per tutto simile al file “`.config`”, solitamente presente all'interno della cartella “`configs`” per la specifica architettura (es. “`arch/arm/configs/bb.org_defconfig`”).

stem, rendendo assai semplice tutti i passaggi di compilazione, di creazione delle immagini di sistema e di test.

Vanilla, Mainline, Longterm e SoC version

La compilazione del kernel richiede la presenza del codice sorgente. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, non esiste un unico sorgente di riferimento. Come è noto, il kernel Linux è rilasciato con licenza GNU GPLv2 dal sito ufficiale degli sviluppatori del kernel (*kernel.org*⁹). Sebbene il kernel rilasciato da *kernel.org*, che prende il nome di *Vanilla*¹⁰ sia il punto di riferimento, ovvero quello nel quale vengono definite sia il versionamento che l'architettura generale, è assai raro che venga utilizzato direttamente all'interno di un sistema Desktop o Embedded. Sia i produttori dei BSP delle board, sia gli sviluppatori delle distribuzioni Linux Desktop e Server, aggiungono altro codice al kernel vanilla in base ai loro scopi (possono essere sia driver per periferiche non supportate ufficialmente all'interno del kernel, sia aggiornamenti di sicurezza o modifiche funzionali). Va inoltre fatto notare che *kernel.org*, oltre a rilasciare le versione attuale (prende il nome di *stable* o *last-stable*) o quella nella quale confluiscono tutti i nuovi sviluppi odierni (prende il nome di *Mainline*) o quelle future non ancora considerate pronte¹¹, mantiene un certo numero di versioni precedenti del codice fornendo patch di sicurezza e correzioni. Tali versioni, scelte di volta in volta dagli sviluppatori, prendono il nome di "*longterm*"; con tale termine si indicano proprio quelle versioni del kernel che riceveranno aggiornamenti per un periodo prolungato. Per maggiore chiarezza, una *longterm* riceverà aggiornamenti nel caso venga scoperta una vulnerabilità di sicurezza o un errore di programmazione, ma nessuna nuova funzione o funzionalità proveniente da versioni successive. Alcune versioni *mainline*, possono diventare delle *last-stable*, e a loro volta alcune *last-stable* possono successivamente diventare delle *longterm*, ma

⁹<http://www.kernel.org>

¹⁰Con il termine *Vanilla* si tende ad indicare un sorgente uguale a quello rilasciato, senza ulteriori modifiche

¹¹Possono prendere il nome di *rc* o *Release Candidate*, associata ad un numero progressivo che ne indica il livello di testing.

ciò è deciso esclusivamente dal team degli sviluppatori, così come la durata di manutenzione di una longterm. Parlando di evaluation board, o genericamente Soc, data la loro particolare natura hardware, è alquanto improbabile che sia possibile utilizzare la versione vanilla (potrebbero mancare alcuni driver o addirittura potrebbe non essere in grado di ultimare le fasi di boot¹²). Nella maggioranza dei casi, gli sviluppatori del BSP, prendono una versione longterm di riferimento e la modificano con una serie di patch funzionali solo ed esclusivamente per lo specifico SoC. C'è da considerare però che tale codice sorgente non è sempre accessibile dagli utilizzatori finali, o se accessibile, non sempre è in forma completa (alcuni driver potrebbero essere stati rimossi per motivi di licenza o proprietà intellettuale).

Va fatto notare inoltre che tra quando il SoC viene progettato e quando il prodotto basato su quel SoC viene lanciato sul mercato, può passare un lungo periodo di tempo; ciò comporta in molti casi che il prodotto finale utilizzi un kernel di gran lunga più datato (e potenzialmente meno aggiornato) rispetto al livello di sviluppo attuale del kernel.

L'utilizzo di longterm è fondamentale in campo industriale, perché, dal punto di vista dello sviluppo di un prodotto, non sarebbe possibile seguire costantemente il continuo sviluppo del kernel e delle API. Per chiarire ulteriormente questo concetto, basti pensare che un sistema sviluppato su una longterm più datata potrebbe non funzionare perfettamente se eseguito con un kernel più recente e viceversa. In fase di sviluppo di un sistema ex-novo, i kernel-headers (gli header file del sistema operativo) devono essere della medesima versione del kernel utilizzato.

Download ed ambiente di compilazione

```
$ source tool/toolchain.source
$ git clone https://github.com/beagleboard/linux.git
```

¹²Le motivazioni di ciò sono per lo più da ricercarsi nell'uso di IP con forti limiti dal punto di vista contrattuale, dallo scarso interesse del produttore del SoC a mantenere aggiornati i driver o per problemi di qualità dei driver considerata insufficiente dai manutentori del kernel, impedendone l'inserimento nel kernel mainline.

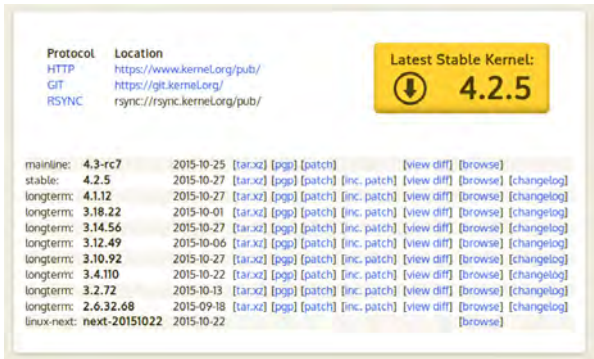


Figura 6.1: Pagina del sito kernel.org

```
$ cd linux
```

La chiamata del comando “source” consente di richiamare lo script descritto durante l’installazione della toolchain, esportando le variabili nella shell corrente. Con il comando `git13 clone14` viene scaricato il codice sorgente del kernel (una versione community derivata da una release stabile) con modifiche specifiche per questa evaluation board dal noto repository pubblico github. Questa versione non gode dello sviluppo e della fase di testing del kernel rilasciato ufficialmente con la board.

L’utilizzo di una versione presa da un git pubblico, oltre ai naturali vantaggi derivati dall’uso di un SCM, faciliterà notevolmente l’opera di integrazione successiva con i build system. Una volta finita la fase di clone (assai più onerosa in termini di download rispetto al semplice pacchetto compresso), verrà creata una cartella “linux”.

¹³Git è un software della categoria SCM (Source Code Management) sviluppato inizialmente da Linus Torvalds, l’autore del quasi omonimo kernel. Come altri software di questa fascia consente di controllare lo sviluppo del software, con una gestione avanzata su più rami di sviluppo. La sua natura volutamente distribuita, particolarmente adatta a codici sorgenti a sviluppo condiviso, lo ha reso la scelta predefinita nel mondo del software libero.

¹⁴Il comando ‘git clone’ crea una copia locale del repository sul branch predefinito, solitamente etichettato “master”.

Configurazione

```
$ make bb.org_defconfig
```

La base di partenza è un file `defconfig`. Questo specifico `defconfig` non si trova nella versione “mainline” del kernel, ma è una specifica aggiunta degli autori di questa versione relativa all’hardware utilizzato. Una volta eseguito il comando, il file di configurazione finale verrà salvato nella directory corrente nel file nascosto¹⁵ “`.config`”. A seguire, tale configurazione può essere modificata con il seguente comando:

```
$ make menuconfig
```

Si presenta un menu sviluppato con “`ncurses`” per la selezione dei parametri di configurazione. Non è banale stabilire una linea guida valida per tutte le possibili casistiche, ma è tuttavia possibile però definire dei comportamenti “tipici” sulla base delle scelte svolte durante questa fase.

Approccio Monolitico o Modulare¹⁶:

Monolitico: con questo termine si indica la tendenza a porre i driver e i supporti correlati all’interno dell’immagine del kernel, limitando o eliminando completamente l’uso dei moduli. Fino all’avvento del Linux Kernel 2.2, con l’introduzione dei moduli esterni, questa era l’unica scelta possibile. Nel settore *embedded* è generalmente preferita questa modalità, in quanto riduce fortemente i problemi relativi al caricamento dei moduli (ad esempio la necessità di accedere ai rootfs in fase di boot). Come conseguenza ovvia di questa scelta risultano le maggiori dimensioni dell’immagine del kernel.

¹⁵La dicitura nascosta potrebbe essere fuorviante: nei sistemi Unix/Linux in genere, antepoendo il carattere “`.`” ad un nome file/cartella quest’ultimo non verrà visualizzato nelle viste relative a file (es. `ls`), a meno di opzioni. Ciò non ne impedisce l’accesso o la visualizzazione diretta.

¹⁶Tale terminologia può risultare ingannevole, in quanto è la medesima utilizzata per descrivere il modello architetturale del kernel. In questo contesto si riferisce semplicemente alle scelte relative alla compilazione dei moduli, ma Linux rimane un kernel basato su architettura monolitica, vedere sezione 5.1.1.

Modulare: con “modulare” si intende invece la scelta di porre driver e supporti, per quanto possibile, all'esterno dell'immagine del kernel, sfruttando il meccanismo dei moduli caricabili dinamicamente. Tale metodologia, solitamente tipica per i sistemi desktop, offre una maggiore flessibilità nella fase di caricamento (un modulo viene caricato solo se necessario) oltre ad una minor dimensione dell'immagine del kernel, ma richiede alcune particolari attenzioni. In generale, non si può affermare che il kernel e il root-filesystem contenente i rispettivi moduli si trovino nella stessa area di storage; è importante evitare che il driver atto all'uso da parte del kernel del root-filesystem non risieda nel filesystem stesso (una dipendenza circolare dalla quale ne risulterebbe un “kernel panic”). Alcuni supporti del kernel non sono comunque compilabili come moduli.

Sempre in tema di tipologie di configurazione di configurazione, si parla genericamente di due differenti approcci che prendono il nome di “Custom” e “General Purpose”

Custom: con questo termine si indica la scelta di inserire all'interno del kernel esclusivamente i supporti considerati essenziali all'hardware o ai protocolli previsti. Ciò produce un kernel più leggero, ma contemporaneamente poco flessibile all'aggiunta di nuovo hardware o alla richiesta di nuovi protocolli. Tale scelta è generalmente legata a contesti embedded, o comunque molto specializzati. Non è infrequente che questo modello vada di pari passo con una compilazione di tipo “monolitica”.

General Purpose: modello antitetico al “custom”, è il tipo di scelta che viene fatta per massimizzare la compatibilità del sistema con il maggior numero possibile di hardware e protocolli supportati. Tipico delle distribuzioni Linux per sistemi desktop, questo tipo di impostazione viene spesso associata al modello di configurazione modulare.

Compilazione

```
$ make uImage LOADADDR=80008000
```

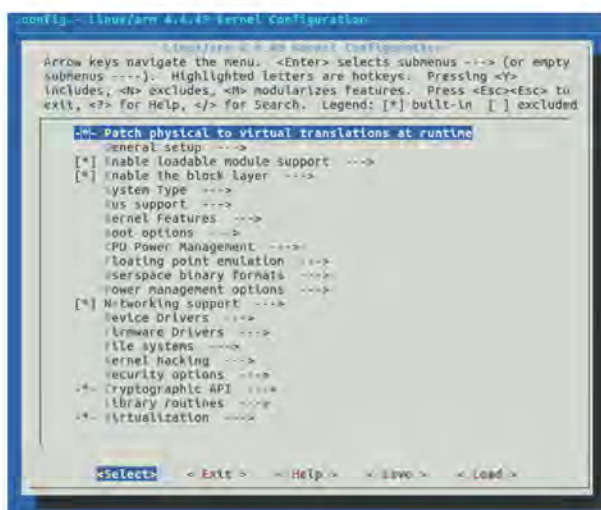



Figura 6.2: Linux Kernel Menuconfig

Con questo comando si avvierà la compilazione del kernel (ma non dei moduli) specificando il tipo d'immagine da utilizzare ed eventuali parametri. L'immagine prodotta non sarà quella utilizzata in fase di rilascio, ma sarà utile per la fase di testing iniziale e di creazione del “defconfig” definitivo.

Il LOADADDR è un valore assai importante, che indica il punto in memoria da cui il kernel inizierà la sua esecuzione. Tradizionalmente è posto kb (0x8000) al di sopra della prima area di memoria disponibile, per lasciare spazio per l'inserimento dei parametri ATAGs¹⁷. In generale è raro trovarsi a calcolare il LOADADDR, ed è di solito fornito dal produttore del SoC o della Board nelle guide di riferimento o negli esempi di configurazione di U-boot.

```
$ make modules
$ make modules_install INSTALL_MOD_PATH=$TEMP_ROOTFS
```

¹⁷Simili a variabili di ambiente, passate dal bootloader al kernel. Tale sistema non è universalmente supportato.

Con questa fase si lancia la compilazione dei moduli, e successivamente l'installazione dei moduli compilati in un percorso specificato dalla variabile "TEMP_ROOTFS"¹⁸. TEMP_ROOTFS è in realtà una variabile d'ambiente preimpostata contenente il percorso dell'ambiente di test (vedere sezione 8.3).

Le immagini del kernel

Si possono suddividere le tipologie d'immagine del kernel in base alle informazioni per specifici bootloader o al tipo di compressione utilizzata.

Image: immagine binaria non compressa del kernel. L'uso di questo tipo di soluzione è scarsamente raccomandabile se non per motivi di debug. Il bootloader non è in grado di sfruttare le massime potenzialità del sistema, ciò comporta che la maggiore dimensione dovuta alla mancata compressione impatterebbe sensibilmente sui tempi di avvio. Nel caso di dispositivi embedded di piccole dimensioni ciò è da escludere completamente.

zImage: immagine binaria compressa auto-estraente¹⁹ con algoritmo gzip. zImage è utilizzato come scelta di default per molti sistemi embedded: sebbene gzip non garantisca i medesimi risultati di altri software di compressione, risulta computazionalmente semplice, e quindi non pesante dal punto di vista dei tempi di esecuzione.

bzImage: medesimo meccanismo di zImage, ma con algoritmo bzip2: più efficace dal punto di vista della compressione, risulta più oneroso computazionalmente. È stata la scelta di default per molti sistemi desktop/server in molte distribuzioni.

uImage: uImage è il formato predefinito per le immagini kernel da utilizzare con il bootloader u-boot (vedere la sezione U-boot image formats 5.5.1). Di per se non specifica il ti-

¹⁸Senza il parametro INSTALL_MOD_PATH i moduli non verrebbero installati nel sistema target ma in quello host, che essendo un'architettura differente potrebbe subirne un danno dal punto di vista OS.

¹⁹I file compressi auto-estraenti sono da considerarsi dei file che al momento dell'esecuzione decomprimono il loro contenuto in un'aria di memoria.

po di compressione, ma aggiunge un header di informazioni all'immagine utili allo stesso u-boot per il corretto caricamento ed esecuzione dell'immagine. In base al makefile, questo tipo di immagine è solitamente compresso in gzip.

Nell'ottica di avere un'immagine kernel funzionante, con i relativi moduli, possono essere necessarie numerose ripetizioni della procedura, con un numero considerevole di prove nell'ambiente di test. Ottenuta un'immagine funzionante si può passare alla costruzione del rootfilesystem.

Nella fase iniziale di configurazione dell'ambiente sono già stati impostati i parametri fondamentali del sistema (compilatore, libreria C, impostazioni di architettura). In seguito è necessario specificare tutti gli altri parametri integrando la versione del kernel appena testata.

Anche in questa fase è necessario operare un'accurata selezione sui pacchetti a disposizione per il sistema: nella maggior parte dei casi, lo spazio a disposizione per lo storage risulta essere un parametro fondamentale quanto i limiti computazionali del dispositivo.

6.1.3 Build system

Un build system può essere definito come l'insieme di tool, sistemi di revisione codici sorgente, script, Makefile, eseguibili e librerie atti alla compilazione di pacchetti software che andranno a comporre il sistema embedded finale. Un build system può comprendere o meno la toolchain, il kernel ed i componenti del root filesystem: si tratta di una visione piuttosto ampia di quello che può fare un build system, ma ciò è dovuto prevalentemente al fatto che sono assai differenziati tra loro.

LFS : Acronimo di *Linux From Scratch*, tende ad indicare tutti gli script e le procedure operative per compilare un sistema operativo GNU/Linux e i tool necessari alla compilazione senza un vero e proprio build system. Didatticamente molto valido, non rappresenta un approccio realmente utilizzabile per ottenere un rootfs utilizzabile su un prodotto finale in tempi contenuti. Pur non essendo utilizzato, la conoscenza

delle procedure operative di LFS può essere di grande aiuto in fase di risoluzione problemi negli altri build system.

OpenEmbedded : Un sistema di build, basato su layer (strati) e su recipes (ricette). All'interno dei vari layer sono presenti le varie recipes, sotto forma di file testuali, contenenti le istruzioni ed i parametri per compilare i vari elementi del sistema. Avendo una struttura molto flessibile, si presta particolarmente alla personalizzazione ed al lavoro in team. Da OpenEmbedded sono derivati progetti quali SHR, Angstrom (utilizzata per anni da costruttori come Texas Instruments come ambiente di default) e Yocto.

Yocto: lo Yocto Project[40], promosso dalla Linux Foundation e fortemente basato su OpenEmbedded, nasce con lo scopo di semplificare la creazione di distribuzioni linux per sistemi embedded, indipendentemente dall'architettura di destinazione. Yocto si basa sul concetto di "Layer" ovvero di una serie di strati non necessariamente in gerarchia verticale, contenenti della meta informazioni sulla compilazione del sistema e dei suoi componenti. Se da un lato quindi può risultare più onerosa la scelta di yocto rispetto ad altri sistemi di build, dall'altro Yocto è quello che si presta maggiormente ad essere utilizzato con software SCM (Software Control Management), quindi adatto per quei progetti realizzati in team di sviluppo numerosi.

Buildroot: buildroot[8] è un insieme di script, Makefile a patch pensati per generare un sistema operativo Linux su piattaforme embedded. Buildroot può generare la cross-toolchain, il root filesystem, le immagini del kernel e dei vari bootloader. Nell'ottica di sviluppo di buildroot ci sono da sempre i sistemi embedded più piccoli e semplici (inizialmente era utilizzato come semplificazione per gli sviluppatori che lavoravano su ambienti uKernel e ulibc, per sistemi privi di MMU) e la possibilità di offrire un valido ambiente di sviluppo manutenibile da un singolo sviluppatore. Supporta una grande varietà di architetture, quali ARC, ARM (32/64 LE/BE), Blackfin, Microblaze, Mips (32/64 BE/LE), Nios, PowerPC (32/64), SuperH, Xtensa

ed ovviamente le architetture x86(32/64)²⁰.

AOSP: Android utilizza una sua sistema di build (definito AOSP, acronimo di Android Open Source Project), utilizzabile esclusivamente per realizzare immagini di sistema Android. A discapito delle enormi dimensioni del progetto, ad oggi la personalizzazione di una build di Android può risultare macchinosa e complicata. La compilazione del sistema, ma non del kernel, viene eseguita con una serie di script interni e, salvo eccezioni, delle cross-toolchain precompilate.

gbs: acronimo per git-build-system è sistema di build che utilizza un approccio completamente differente dai suoi predecessori: basato su git, permette di fare compilazione “nativa su architettura differente (es. compilazione per ARM su PC x86_64) grazie all’uso intensivo di un emulatore software (qemu). La fase di compilazione produce una serie di pacchetti “rpm”²¹ sulla base di “ricette scritte su file testuali con estensione “.spec”²². Tale approccio, apparentemente molto versatile, soprattutto per le ottime possibilità di “versioning” legate a git e per la semplificazioni di una compilazione nativa, risulta però essere molto lento in fase di compilazione, proprio in relazione all’enorme richiesta computazionale dovuta ad una compilazione eseguita su un emulatore. Gbs è utilizzato come build system predefinito per Tizen²³

Questi build system si distinguono, oltre che per target, anche per l’hardware necessario per compiere il loro scopo. Se Buildroot e OpenEmbedded possono essere eseguito su Hardware più mo-

²⁰Con la dicitura 32/64 si intende il supporto per architetture a 32bit e a 64bit. Con la dicitura BE/LE si intende il supporto per le architetture Big Endian e Little Endian.

²¹Acronimo di Red Hat Package Manager, che rappresenta contemporaneamente la tipologia di pacchetto, l’estensione del file e il tool di installazione dei pacchetti

²²ciò è molto comune nelle distribuzioni GNU/Linux dette “rpm based”, quali RedHat, SUSE, Fedora ed openSUSE

²³Sistema opensource di derivazione GNU/Linux, legato all’ecosistema Samsung, era stato ideato inizialmente per smartphone, per poi essere adattato ad utilizzi Automotive (IVI, In-Vehicle-Infotainment), Wearable (come smartwatch e simili) e Notebook di piccola taglia

desto, ma comunque non troppo vetusto, lo stesso non si può dire per AOSP e gbs, che necessitano di grandi quantità di potenza computazionale, memoria ram, e spazio di storage.

Yocto per Beaglebone

A seguire, un esempio pratico di generazione di un rootfs con il buildsystem Yocto. Utilizzando la versione scaricabile dal sito, le board della famiglia Beaglebone sono già supportate nativamente, quindi non è necessario aggiungere alcun layer. Ciò non è vero nella maggior parte dei casi, dove invece è necessario scaricare ed aggiungere ulteriori layer contenenti sia elementi della toolchain, che elementi legati al driver.

In una prima fase è necessario creare una cartella di lavoro, scaricare il file compresso (o alternativamente la versione git) e decomprimerlo al suo interno.

```
$ mkdir yocto
$ cd yocto
$ wget http://downloads.yoctoproject.org/releases/
  ↪ yocto/yocto-2.0.3/poky-jethro-14.0.3.tar.bz2
$ cd poky-jethro-14.0.3/
```

A questo punto, saranno visibili le cartelle contenenti i vari layer, tutte caratterizzate dal prefisso “*meta*”, ma non la cartella *build* necessaria per la configurazione e la compilazione. In questa fase iniziale è possibile aggiungere layer supplementari o modificare quelli esistenti. La cartella *build* viene infatti creata al momento dell’esecuzione dello script *oe-init-build-env*, che oltre alla creazione della cartella, copia i file di configurazione standard al suo interno e imposta alcune variabili di ambiente necessarie.

```
$ source oe-init-build-env

### Shell environment set up for builds. ###

You can now run 'bitbake <target>'

Common targets are:
  core-image-minimal
  core-image-sato
  meta-toolchain
```

```
meta-ide-support
```

You can also run generated qemu images with a command
 ↪ like 'runqemu qemux86'

Da notare come, l'output dello script suggerisca quali siano i target disponibili per l'attuale configurazione:

core-image-minimal : Compilazione degli elementi base della toolchain e di un rootfs minimale

core-image-sato : Oltre a quanto già fatto nella *core-image-minimal*, aggiunge altri software tra cui una interfaccia grafica personalizzabile.

Eseguito lo script, ci si troverà direttamente nella directory *build*. A questo punto è necessario scegliere la configurazione: con un qualsiasi editor di testo, va modificato il file *local.conf* presente in *textbfbuild/conf*. Da notare in particolare la sezione relativa alla scelta della “*machine*”.

```
#MACHINE ?= "qemuarm"
#MACHINE ?= "qemuarm64"
#MACHINE ?= "qemumips"
#MACHINE ?= "qemuppc"
#MACHINE ?= "qemux86"
#MACHINE ?= "qemux86-64"
#
# There are also the following hardware board target
  ↪ machines included for
# demonstration purposes:
#
#MACHINE ?= "beaglebone"
#MACHINE ?= "genericx86"
#MACHINE ?= "genericx86-64"
#MACHINE ?= "mpc8315e-rdb"
#MACHINE ?= "edgerouter"
#
# This sets the default machine to be qemux86 if no
  ↪ other machine is selected:
MACHINE ??= "qemux86"
```

La scelta di default è di compilare il tutto per un ambiente emulato con qemu e per architettura x86 a 32bit, ideale per testare, ma non adatto per avere un rootfs funzionante sulla board.

Per cambiare, è sufficiente commentare²⁴ con il carattere “#” la linea **MACHINE** *??= "gemux86"* e decommentare quella relativa alla board in utilizzo (in questo caso **MACHINE** *??= "beaglebone"*). Così come le *recipes*, anche le *machine* sono definite all'interno dei layer. Tali definizioni, oltre a comprendere i dettagli legati all'architettura, possono anche definire alcuni pacchetti aggiuntivi necessari alla generazione di una immagine funzionante, oltre che il tipo di immagini prodotte. A seguire è possibile osservare in quella relativa alla *beaglebone*, che si trova nel file *beaglebone.conf* nella cartella *meta-yocto-bsp/conf/machine/beaglebone.conf*:

```
#@TYPE: Machine
#@NAME: Beaglebone machine
#@DESCRIPTION: Machine configuration for http://
↳ beagleboard.org/bone and http://beagleboard.org/
↳ black boards

PREFERRED_PROVIDER_virtual/xserver ?= "xserver-xorg"
XSERVER ?= "xserver-xorg \
    xf86-input-evdev \
    xf86-input-mouse \
    xf86-video-modesetting \
    xf86-input-keyboard"

MACHINE_EXTRA_RRECOMMENDS = "kernel-modules kernel-
↳ devicetree"

EXTRA_IMAGEDEPENDS += "u-boot"

DEFAULTTUNE ?= "cortexa8hf-neon"
include conf/machine/include/tune-cortexa8.inc

IMAGE_FSTYPES += "tar.bz2 jffs2 wic"
EXTRA_IMAGECMD_jffs2 = "-lnp"
WKS_FILE = "sdimage-bootpart.wks"
IMAGE_INSTALL_append = "kernel-devicetree kernel-image-
↳ zimage"
do_image_wic[depends] += "mtools-native:
↳ do_populate_sysroot dosfstools-native:
↳ do_populate_sysroot"
```

²⁴Termine gergale che indica l'utilizzo di uno o più caratteri speciali che indicano al *parser* o all'interprete di turno di non considerare determinate porzioni di codice


```

SERIAL_CONSOLE = "115200 tty00"

PREFERRED_PROVIDER_virtual/kernel ?= "linux-yocto"
PREFERRED_VERSION_linux-yocto ?= "4.8%"

KERNEL_IMAGETYPE = "zImage"
KERNEL_DEVICETREE = "am335x-bone.dtb am335x-boneblack.
↪ dtb"
KERNEL_EXTRA_ARGS += "LOADADDR=${UBOOT_ENTRYPOINT}"

SPL_BINARY = "MLO"
UBOOT_SUFFIX = "img"
UBOOT_MACHINE = "am335x-evm-config"
UBOOT_ENTRYPOINT = "0x80008000"
UBOOT_LOADADDRESS = "0x80008000"

MACHINE_FEATURES = "usb-gadget usb-host vfat alsa"

IMAGE_BOOT_FILES ?= "u-boot.${UBOOT_SUFFIX} MLO"

```

Di particolare rilievo, oltre alle configurazioni già elencate in precedenza, anche quella relativa al “tuning”²⁵ per il Cortex-A8 utilizzato dalla Beaglebone. Curiosando nella cartella *meta/conf/machine/include/* è possibile vedere tutti gli include relativi alle varie architetture supportate. In generale, al netto di alcune eccezioni, può non essere produttivo modificare questi file.

Una volta selezionata la *machine* è possibile procedere alla fase di compilazione e finalizzazione delle immagini di sistema.

```
bitbake -k core-image-minimal
```

L’opzione “-k”, consente di continuare, per quanto possibile, la compilazione, anche in caso di errori. Anche se utilizzata di frequente, è in generale poco raccomandabile in fase di sviluppo. Dopo la fase di “build”, che può tranquillamente durare diverse ore, si avranno le immagini di sistema all’interno della cartella *build/tmp/deploy/images/beaglebone*. Se la compilazione è avvenuta con successo sarà possibile notare i seguenti file:

²⁵In questo contesto il termine *tune* si riferisce alla generazione di codice binario per una specifica architettura/cpu

- **MLO-beaglebone-v2015.07+gitAUTOINC+33711bdd4a-r0**: Immagine binaria del pre-bootloader
- **u-boot-beaglebone-v2015.07+gitAUTOINC+33711bdd4a-r0.img**: Immagine binaria del bootloader (u-boot)
- **zImage-4.1.15+git0+46bb64d605_efb6ffb2ca-r0-beaglebone-20170214161719.bin**: Immagine binaria (formato zImage) del kernel
- **zImage-4.1.15+git0+46bb64d605_efb6ffb2ca-r0-am335x-boneblack-20170214161719.dt b**: File binario del device-tree
- **modules-4.1.15+git0+46bb64d605_efb6ffb2ca-r0-beaglebone-20170214161719.tgz**: File compresso contenente alcuni moduli del kernel
- **core-image-minimal-beaglebone-20170214163534.rootfs.jffs2**: File immagine del rootfs in formato jffs2 pronto per essere installato sulla eMMC della board.
- **core-image-minimal-beaglebone-20170214163534.rootfs.tar.bz2**: File compresso contenente tutti i file del rootfs, utilizzabile per usi alternativi (es. NFS)

6.2 Buildroot

6.2.1 Inizializzazione dell'ambiente

```
$ cd ~/
$ mkdir build_esempio
$ cd build_esempio
$ wget http://buildroot.uclibc.org/downloads/buildroot
↪ -2015.08.1.tar.gz
$ tar -xvzf buildroot-2015.08.1.tar.gz
$ cd buildroot-2015.08.1
```

I 3 primi passaggi sono necessari per la creazione di una cartella di lavoro. In questa cartella verranno sviluppate tutte le singole parti del progetto, per poi essere assemblate in un unico sistema di build. Il comando `wget` consente di scaricare uno specifico pacchetto da internet all'interno della cartella di lavoro. Nella specifico, la versione 2015.08.1 in formato compresso

“tar.gz”. Il comando tar utilizzato in questo modo estrae il pacchetto compresso generando la cartella dentro la quale si troverà il buildroot (buildroot-2015.05).

All’interno della cartella di buildroot sono da identificare alcune cartelle che verranno utilizzate successivamente:

dl: la cartella dove vengono scaricati i sorgenti compressi.

fs: i makefile per la generazione delle singole immagini dei root filesystems

arch: file di configurazione per le differenti architetture hardware

board: contiene delle sottocartelle dedicate al supporto ad un numero limitato di evaluation board, come script di configurazione e defconfig kernel/uboot.

configs: contiene i defconfig per le evaluation board più diffuse, oltre che per alcune architetture specifiche

output: una volta effettuata la fase di “build”, contiene le immagini di sistema generate, i binari della toolchain, e il rootfs temporaneo.

system: i file di configurazione per la generazione del sistema.

toolchain: contrariamente a quanto potrebbe far pensare il nome, questa cartella non conterrà la toolchain, ma solo i file di configurazione per la sua generazione/download.

docs: file di documentazione

Buildroot Board Directory

All’interno di buildroot, oltre ai già citati “defconfig”, sono presenti alcune cartelle specifiche per ogni differente piattaforma supportata. Si trovano tutte all’interno della cartella “board”, e contengono alcuni elementi aggiuntivi e personalizzabili, non presenti nella normale configurazione.

```
$ ls board/beaglebone/
genimage.cfg  linux-4.1-sgx.fragment  patches  post-
↳ image.sh    readme.txt  uEnv.txt
```

linux-4.1-sgx.fragment: Frammento del .config del kernel per abilitare alcuni componenti (nello specifico la gpu).

uEnv.txt: in questo file è possibile specificare alcune opzioni e variabili di ambiente di u-boot (vedere sezione 6.2.4)

post-image.sh: questo script fa eseguire alcune operazioni a buildroot, dopo la creazione delle immagini di sistema (vedere sezione 6.2.3)

patches: Cartella contenente alcune patches per i codici sorgente dei vari elementi del sistema.

Non è infrequente, laddove non specificato dal .config di buildroot, trovare in questa cartella anche .config del kernel. Bisogna considerare che questa cartella può essere modificata o utilizzata come base per crearne una versione personalizzata alle esigenze.

6.2.2 Configurazione di buildroot

Una volta entrati all'interno della cartella buildroot è possibile lanciare il comando “make beaglebone_defconfig che preconfigura l'ambiente di compilazione seguendo le specifiche scritte nel file “beaglebone_defconfig”.

```
$ make beaglebone_defconfig
$ make menuconfig
```

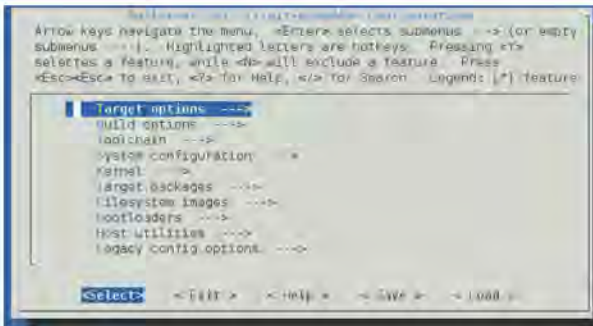


Figura 6.3: Menu principale buildroot

L'uso dei file definiti “defconfig” è abbastanza comune, sia in buildroot, sia nel sorgente del kernel, da cui tale struttura è stata ispirata: Questi file contengono delle configurazioni basilari (solitamente bastevoli alla creazione di un sistema minimale, ma non

sempre sufficienti ai fini di un progetto completo) specifici per alcune evaluation board, device embedded o sistemi di emulazione (es. qemu). È giusto ricordare che in relazione all'hardware presente sul mercato, solo una piccola parte è supportata con un proprio defconfig. In molti casi, in assenza di uno specifico defconfig, è necessario ricreare un file di configurazione da zero. Inoltre, un defconfig può essere una versione generica per un insieme di dispositivi, quindi contenere elementi non utili all'hardware specifico o non perfettamente aderenti al progetto considerato. In generale è considerato fondamentale procedere ad una configurazione manuale di buildroot, eseguendo successivamente il comando “make menuconfig”²⁶.

Osservando il menu principale di buildroot è possibile distinguere le seguenti voci

Target options: in questa sezione vengono specificate le caratteristiche dell'architettura e del formato binario.

Build options: opzioni relative alle sezioni di download, compilazione e debug del sistema prodotto

Toolchain: in questa sezione viene selezionato il tipo di toolchain, e nel caso di una toolchain costruita da zero anche le versioni della libreria C e delle cosiddette “binutils”.

System Configuration: parametri di configurazione base del sistema, tra cui il sistema di init, le opzioni di boot e script di pre e post configurazione

Kernel: creazione di un'immagine del kernel, specificando la locazione del sorgente, uno specifico defconfig ed il tipo di immagine da utilizzare.

Target Packages: selezione dei pacchetti che saranno presenti all'interno del sistema finale.

Filesystem Images: selezione dei diversi modi di generare le immagini dei rootfs.

²⁶Sia per quanto riguarda buildroot che per il sorgente del kernel linux, menuconfig è un tool binario compilato al momento dell'esecuzione del comando “make menuconfig”. Per essere compilato necessita dei pacchetti ncurses (libreria per menu grafici da console testuale, derivata da curses) ed ncurses-devel (gli header file per lo sviluppo).

Bootloaders: è possibile selezionare la compilazione di uno specifico bootloader (vedere sezione u-boot).

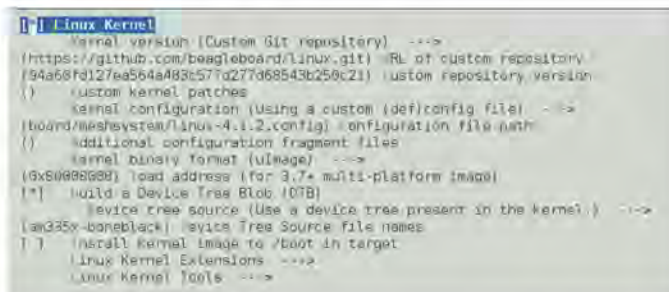
Host utilities: è possibile compilare alcune applicazioni locali per il sistema host. In molti casi non è necessario operare in questa sezione.

Legacy config options: in questa sezione sono presenti alcune opzioni rimosse dalla versione attuale di buildroot, ma configurabili per motivi di retro-compatibilità.

Data l'estrema variabilità dei possibili scenari, è assai complicato poter definire delle linee guida universali: in alcuni casi si predilige realizzare una configurazione singola comprensiva di tutto, il altri invece si procede per passaggi successivi, aggiungendo incrementalmente sia i pacchetti e le opzioni di buildroot che sorgenti software esterne da integrare. Una volta salvato il file di configurazione ed usciti da “menuconfig” eseguire i comandi

Kernel Linux in buildroot

In questa parte del menu di configurazione è possibile utilizzare quanto sviluppato in precedenza, utilizzando gli stessi elementi testati separatamente all'interno di buildroot.



```
Linux Kernel
Kernel version (Custom Git repository) -->
(https://github.com/beagleboard/linux.git) @R1 of custom repository
(94a68fd127ea564a483c570277d68543b250c21) Custom repository version
() Custom kernel patches
Kernel configuration (Using a custom (def)config file) -->
(board/meshsystem/linux-4.1.2.config) Configuration file path
() Additional configuration fragment files
Kernel binary format (uImage) -->
(5x8088268d) Load address (for 3.7+ multi-platform image)
[*] Build a Device Tree Blob (DTB)
    Device tree source (Use a device tree present in the kernel) -->
(lan335x-boneblack) Device Tree Source File names
[] Install Kernel image to /boot in target
Linux Kernel Extensions -->
Linux Kernel Tools -->
```

Figura 6.4: Menu di configurazione del kernel in buildroot

Come evidenziato dalla figura 6.4, si utilizza il git visto in pre-

cedenza, facendo puntare il sorgente al medesimo ID di commit²⁷ utilizzando il file di configurazione precedentemente sviluppato e testato e con il medesimo LOADADDR. Tra le opzioni è possibile anche specificare il "device-tree" (vedere sezione 5.3.2) da utilizzare. Nel defconfig originale utilizza il tipo di immagine "zImage" che, pur essendo supportato dalle odierne versioni di u-boot, può risultare una scelta meno saggia rispetto al formato nativo di u-boot (uImage), scelto in questa configurazione.

Target Packages

La scelta dei pacchetti da installare è di fatto una delle prime discriminanti nel determinare la dimensione finale del rootfs finale. In questo caso è importante limitare il più possibile il numero di pacchetti installati, senza però sacrificare la funzionalità prevista. Ultimate le modifiche è necessario uscire dal "menuconfig" salvando il file di configurazione. Il file di configurazione finale (.config), potrà essere copiato all'interno della cartella "config" in modo tale da diventare a sua volta un defconfig riutilizzabile automaticamente per ogni eventuale modifica e personalizzazione.

```
$ cp .config configs/esempio_defconfig
```

6.2.3 Compilazione del rootfs

Una volta che gli step di configurazione sono ultimati, è possibile passare alla compilazione.

```
$ make source
$ make
```

Il comando "make source" scarica automaticamente²⁸ i sorgenti che dovranno essere ricompilati. Il comando "make" avvia la compilazione del sistema, delle dipendenze e crea una prima immagine del sistema e del kernel.

²⁷Ogni commit all'interno del medesimo git ha un identificativo unico (commit id) composto da cifre e lettere.

²⁸È necessario un collegamento ad internet.

Una volta ultimata la compilazione, oltre ad una versione preliminare del sistema, sarà disponibile anche la toolchain utilizzabile esternamente. La toolchain binaria non sarà disponibile nei “path” del sistema host: per questo motivo è importante creare uno script che al bisogno esporti determinate variabili di ambiente.

```
$ cd ..
$ touch toolchain.source
$ echo "export ARCH=arm" > toolchain.source
$ echo "export CROSS_COMPILE=arm-linux-gnueabihf-">>
  ↪ toolchain.source
$ echo "export PATH=\$PATH:\$HOME/mesh_system/
  ↪ buildroot-2015.08.1/output/host/opt/ext-
  ↪ toolchain/bin" >> toolchain.source
```

Una volta ultimata questa fase, in base alle scelte fatte in fase di configurazione, all’interno della cartella “out/images/“ saranno presenti alcuni file che rappresentano i vari elementi del sistema.

- uboot.img
- uImage
- rootfs.tar.gz
- rootfs.ext2.gz
- MLO
- uEnv.txt

In questo esempio, oltre agli elementi del bootloader in formato binario (MLO e uboot.img), sono presenti anche una immagine in formato uBoot del kernel (uImage), il file uEnv.txt, già visto in precedenza e contenete parametri aggiuntivi per il bootloader, e altri due file caratterizzati dalla radice “root.“ ognuno dei quali contenete un root filesystem (uno in formato compresso, l’altro sotto forma di file immagine formattata ext2).

6.2.4 Variabili di ambiente U-boot

Durante questa trattazione si è fatto più volte riferimento alle variabili di ambiente u-Boot, ed in particolare, facendo riferimento agli esempi su TI Beaglebone, al file uEnv.txt. È in primo luogo importante far notare che nonostante u-boot sia presente in moltissimi sistemi embedded, non è assolutamente certo che le sue

variabili vengano salvate su un file di testo esterno: in molti casi possono essere salvati in una porzione specifica del dispositivo di memoria, in un formato misto (un header binario seguito da caratteri di testo.). Esistono altri sistemi che utilizzano sempre il file di testo per i parametri, ma con nome ed estensione differenti.

Le variabili di ambiente definiscono le modalità ed i parametri operativi con i quali u-boot effettuerà l'avvio del sistema. Le possibilità di configurazione sono elevate, quindi per semplificarne la comprensione sarà mostrato un esempio di alcune variabili tipo per un boot con immagini precaricate6.3.1

```
preload\_args=setenv bootargs console=ttyO0,115200n8
    ↪ root=/dev/ram0 rw ramdisk_size=196608 initrd=0
    ↪ x81000000,64M
preload\_bootcmd=run preload\_args; fatload mmc 0:1 0
    ↪ x81000000 rootfs.ext2.gz; fatload mmc 0:1 0
    ↪ x80200000 uImage; fatload mmc 0:1 0x80F80000
    ↪ am335x-boneblack.dtb; bootm 0x80200000 - 0
    ↪ x80F80000
```

Analizzandone il contenuto, si può evincere che si tratti della definizione di due variabili d'ambiente, che a loro volta definiscono due distinte azioni da eseguire.

La prima, "preload_args" imposta a sua volta un'altra variabile, nota come bootargs, usata per definire i parametri da passare al kernel. Per fare ciò utilizza il comando uboot *setenv*.

console=ttyO0,115200n8: definisce quale sia la porta seriale e i suoi parametri di velocità e parità, sul quale verrà mostrato il caricamento del kernel. Fondamentale durante la fase di test e sviluppo, ininfluente durante l'esecuzione sul prodotto finale

root=/dev/ram0: definisce quale sarà il dispositivo dal quale dovrà essere montato il rootfs; in questo caso di tratta di un dispositivo virtuale definito ramdisk sul quale verrà eseguita una mappatura dell'immagine del filesystem.

rw: indica che il dispositivo del rootfs verrà montato in modalità lettura/scrittura (read/write). Un parametro piuttosto insolito in sistemi normali, ma necessario per questa specifica configurazione.

initrd=0x81000000,64M: questo parametro indica l'indirizzo fisico dove verrà caricata l'immagine del rootfs.

La seconda variabile descrive il comportamento di uno script, ovvero di una serie di comandi da eseguire, fino al boot.

run preload_args: esegue la variabile definita in precedenza, impostando fattivamente i valori di bootargs.

fatload mmc 0:1 ...: queste tre chiamate caricano nell'ordine il rootfs, la uImage (kernel) e il device tree a differenti indirizzi fisici di memoria. Tali indirizzi non sono casuali, e devono essere compatibili con l'hardware in uso²⁹. Il nome fatload indica che il caricamento avviene da una partizione fat, e l'opzione "mmc 0:1" indica che si sta utilizzando il primo dispositivo mmc (nel nostro caso la microSD) alla prima partizione.

6.3 Dispositivo di memoria

La scelta del dispositivo di memoria è particolarmente significativa e può avere grande influenza sia sulla possibilità del prodotto finale sia nelle scelte dello sviluppatore. Come già affrontato nella sezione relativa alle memorie (vedere 4.1), le scelte possono essere molteplici. In base al SoC (o MCU) selezionato, si potrebbe essere limitati all'uso di una memoria flash interna (con o senza controller aggiuntivo), o in caso di dispositivi più completi, possono essere sfruttate memorie non presenti sul PC (tramite USB o SD card). In rari casi, il codice del sistema operativo può non trovarsi sul sistema operativo, venendo caricato attraverso rete (ma si tratta per lo più di casi specifici o ambienti di test).

Parlando di Linux e di SoC odierni di fascia alta, si può considerare come buona generalizzazione un dispositivo che possieda una memoria dotata di controller interno (es eMMC) o di poter sfruttare un dispositivo di storage esterno (usb o sdcard). Dal punto di vista software si comportano in modo simile, offrendo il medesimo livello di astrazione, con il classico comportamento del

²⁹Diversamente da quanto si potrebbe credere, la mappatura della memoria non parte sempre dall'indirizzo 0x00000000.

dispositivo a blocchi. Per quanto abbastanza comune nelle evaluation board di varie fasce di prezzo, è comunque sempre possibile imbattersi in memorie NAND/NOR senza controller avanzati, ma nel resto di questo capitolo non verrà contemplata tale possibilità, anche perché può variare molto sulla base del produttore della memoria e di come essa sia stata collocata nel progetto.

Nel esempio seguente è posto di utilizzare una scheda esterna; premesso che esistono svariati scenari di configurazione, per semplicità espositiva verranno presentati solo due abbastanza comuni: quello definito come "rootfs su partizione" e quello con "immagini pre-caricate, entrambi basati su un sistema di partizionamento classico.

6.3.1 Il partizionamento classico

Con questo termine si indica l'utilizzo di una schema di partizionamento tradizionale (MSDOS Partition Table³⁰) in cui gli elementi del rootfilesystem si trovano all'interno di un classico filesystem collocato in una delle partizioni. Lo schema di partizionamento MSDOS soffre di numerosi limiti, sia per numero di partizioni che per spazio allocabile, ma questi non sono particolarmente significativi in ambito embedded, in quanto si tratta generalmente di dispositivi di memoria dalla ridotta capacità e che non necessitano un grande numero di partizioni.

Pur esistendo da tempo uno nuovo schema di partizionamento, il GPT, (Guid Partition Table) quest'ultimo non è ancora universalmente supportato all'interno dei bootloader, rendendone di fatto impraticabile o poco probabile l'utilizzo in ambito embedded.

³⁰Questo schema si basa sulla presenza nel dispositivo di storage di una struttura dati posta all'inizio dello spazio disponibile che prende il nome di Master Boot Record (MBR). Tale struttura è della dimensione di 512 byte, di cui i primi 446 riservati alla fase 1 del bootloader, 64 byte riservati alle informazioni sulle partizioni e 2 byte finali chiamati MAGIC NUMBER come campo identificativo. Questo schema consente l'uso di 4 partizioni primarie o di 3 partizioni primarie e 11 partizioni logiche.

Rootfs su partizione

In questa modalità il filesystem contenente il rootfs viene disposto direttamente su una partizione classica. Trattandosi di un sistema GNU/Linux, il tipo di partizione prende il nome "Linux" (codice 0x83) ed il tipo di filesystem è di tipo ext2/ext4. Per motivi di compatibilità con i filesystem della famiglia ext con il bootROM o in generale con i vari bootloader, è assai probabile che non sia possibile fare la medesima scelta per la partizione che contiene i file del pre-bootloader, del bootloader e del kernel Linux, dovendo optare per un filesystem di tipo FAT (codice 0x0C) formattato in FAT32. Prendendo ad esempio il dispositivo utilizzato nel progetto (per comodità chiamato con il medesimo nome utilizzato dal kernel per indicare il dispositivo, ovvero "mmcblk0") un possibile schema di partizionamento potrebbe essere il seguente:

mmcblk0: dispositivo

mmcblk0p1 (64MB): tipo 0x0C, FAT32, etichetta "BOOT".

Contiene i file immagine del pre-bootloader, del bootloader e del kernel, oltre al file con le variabili d'ambiente per il bootloader.

mmcblk0p2 (512MB): tipo 0x83, ext2/4, etichetta rootfs. Contiene i file di tutto il sistema userspace oltre che i moduli del kernel

mmcblk0p3 (1400MB): partizione opzionale per i dati da salvare o per altre informazioni. Per esigenze particolari tale spazio può essere ridotto in favore del rootfs. Può essere formattato sia in FAT che in ext.

I pro di tale scelta sono:

- Semplicità d'implementazione: si tratta del modo più intuitivo di disporre il rootfs.
- Semplicità di configurazione: il bootloader è già configurato per sfruttare questo schema
- Possibilità di sfruttare tutto lo spazio all'interno della scheda per il rootfs; di conseguenza aumenta il numero di software nel sistema.
- Possibilità di aggiornare in modo permanente il contenuto del rootfs durante l'esecuzione del sistema

I contro di tale scelta sono:

- La copia o l'aggiornamento dei file del rootfs all'interno del dispositivo possono risultare complessi se non utilizzati con un sistema Linux (Windows e MacOS hanno problemi ad interagire con i filesystem della famiglia ext).
- I filesystem della famiglia ext sono pensati e ottimizzati per i dischi rotazionali; alcune di queste ottimizzazioni possono portare ad un maggior deterioramento del dispositivo.
- In caso di spegnimento improvviso del sistema o di interruzione di corrente, si possono verificare perdite di dati, o problemi in fase di riavvio del dispositivo
- Possibilità di aggiornare in modo permanente il contenuto del rootfs durante l'esecuzione del sistema.

Immagine pre-caricate

Questo schema, pur utilizzando il partizionamento classico come base, anche per le sopracitate esigenze del bootROM e/o del bootloader, non lo adotta per il rootfs. In pratica tutti gli elementi del sistema sono salvati come singoli file immagine compressi, compreso il rootfs. Utilizzando la medesima convenzione utilizzata nella precedente sezione è possibile rappresentare un potenziale schema di partizionamento.

mmcblk0: Dispositivo

mmcblk0p1 (512MB): tipo 0x0C, FAT32, etichetta BOOT.

Contiene tutte le immagini di sistema in formato compresso oltre al file con le variabili di ambiente per il bootloader.

mmcblk0p2 (1400MB): partizione opzionale per i dati da salvare o per altre informazioni. Per esigenze tale spazio può essere ridotto in favore del rootfs. Può essere formattato sia in FAT che in ext.

I pro di tale scelta sono:

- Ridotto tempo di accesso I/O in fase di esecuzione
- Estrema facilità di copia ed aggiornamento dell'intero sistema partendo da immagini pronte su qualsiasi sistema operativo (basandosi sull'elevata compatibilità del filesystem FAT)

- Ridotto numero di operazioni sul filesystem che contiene le immagini (opzionalmente utilizzabile anche in sola lettura), limitando le possibilità di guasto e di perdita di dati in caso di problemi.
- Impossibilità di aggiornare in modo permanente il contenuto del rootfs durante l'esecuzione del sistema.

I contro di tale scelta sono:

- Le dimensioni complessive del filesystem sono fortemente condizionate dalle dimensioni della RAM
- Una maggiore complessità di configurazione del bootloader
- Un tempo di avvio aumentato dovuto al caricamento dell'immagine del rootfs nella RAM, ed un conseguente consumo statico della RAM dovuto alle dimensioni del rootfs.
- Impossibilità di aggiornare in modo permanente il contenuto del rootfs durante l'esecuzione del sistema.

Si noterà come la possibilità o meno di poter modificare il contenuto del rootfs sia inteso sia come fattore "pro" che "contro": tale possibilità infatti permette di aggiornare o aggiungere software e configurazioni utili al sistema, rendendolo di fatto più flessibile, ma al contempo rende possibile anche modifiche permanenti non desiderabili all'interno del sistema, come ad esempio codice malevolo o errori all'interno dei file di configurazione. Nel caso del rootfs su partizione, una qual volta compromesso il filesystem rimane come unica soluzione il ripristino di rootfs stesso. Nel caso delle immagini pre-caricate potrebbe essere bastevole un riavvio di sistema, con conseguente ricaricamento dell'immagine originale.

Nel caso d'immagini pre-caricate c'è inoltre da considerare la possibilità di ridurre sensibilmente l'utilizzo di I/O sulla memoria, con effetti positivi sia sulla longevità del dispositivo che nei consumi energetici.

Minori (o quasi nulli) accessi I/O si traducono anche in una maggiore reattività del sistema. Per come è impostato al momento il sistema di init, sarebbe possibile rimuovere la `sdcard` una volta terminata la fase di boot e configurazione.

6.4 Esempio di configurazione della SD

Le operazioni di creazione della scheda iniziale deve essere eseguita dal computer "host" attraverso una shell con permessi di root. In questa serie di comandi si assume che il device di riferimento su sistema host sia "mmcblk0" e che il dispositivo sia vuoto.

```
# fdisk /dev/mmcblk0
(n p 1 [Enter] +512MB)
(n p 2 [Enter] +1400MB)
(t 1 0C)
(t 2 0C)
(w q)
```

La sequenza di comandi è da intendersi intervallata dalla pressione del tasto invio tra ogni singola istruzione (ogni singola lettera è un comando). Laddove presente [Enter], indica di lasciare il parametro preimpostato.

La prima sequenza richiede al software fdisk di creare una nuova partizione (n), primaria (p), collocata al primo slot disponibile (1), partendo dal primo settore disponibile ([Enter]) e con una dimensione di 512MB (+512MB). La seconda sequenza esegue le medesime operazioni per la seconda partizione (di dimensioni maggiori).

La terza sequenza imposta il tipo di partizione (t) per la partizione numero 1 (1) e la imposta a 0C (FAT). Analoga situazione per la sequenza successiva riferita alla seconda partizione. Infine, l'ultima sequenza scrive la tabella delle partizioni (w) ed esce dal programma (q).

Una volta creata la tabella delle partizioni è necessario formattarle:

```
# mkdosfs -F 32 /dev/mmcblk0p1
# mkdosfs -F 32 /dev/mmcblk0p2
```

Ultimata la formattazione è ora possibile copiare le immagini all'interno del dispositivo di memoria.

```
# mkdir /mnt/disk
# mount /dev/mmcblk0p1 /mnt/disk
# cd $BUILDR00T/output/images/
```

```
# cp MLO uboot.img uEnv.txt uImage rootfs.ext2.gz /mnt  
↪ /disk  
# sync  
# umount /mnt/disk
```

Queste ultime istruzioni, montano la scheda SD all'interno del sistema "host" e copiano le immagini come se fossero semplici file. In seguito, dopo un'operazione di "sync" (puramente precauzionale) verrà smontato il dispositivo di memoria al fine di essere reinserito all'interno della board per l'avvio di sistema.

Capitolo 7

Arduino e Wiring

La storia¹ di Arduino comincia nel 2003 all'Interaction Design Institute di Ivrea quando lo studente Hernando Barragán inizia a lavorare ad una tesi sotto la supervisione di Massimo Banzi e di Casey Reas (co-autore del linguaggio Processing <http://processing.org/>).

Lo scopo del lavoro era la realizzazione di un ambiente di sviluppo software e hardware economico, semplice e completo per permettere agli studenti (ma anche ai progettisti) di *interaction design* la sperimentazione in progetti integrati interattivi. Il contesto di allora era favorevole perché il mercato non offriva soluzioni a basso costo e a basso *gap* (cognitivo) di ingresso. Le piattaforme embedded dei primi anni 2000 costavano alcune centinaia di dollari (per le versioni cosiddetta “developer”, poi le *board* “production” costavano meno, ma in quantitativi non proponibili per produzioni a tiratura limitata), gli ambienti di sviluppo erano spesso proprietari, i linguaggi usati erano “complessi” (C, C++, assembler!) e la documentazione non era sempre alla portata di tutti.

Barragán propose la creazione di un ambiente completo (hardware+software), che chiamò **Wiring**, composto da un linguaggio

¹Riferimenti: <http://www.arduino.cc> e <http://arduinohistory.github.io> (una voce parzialmente inascoltata)

gio derivato da Processing, un ambiente di sviluppo (Integrated Development Environment) realizzato in Java (quindi multi-piattaforma) e una *board*, inizialmente basata sul *Javelin Stamp microcontroller*[38] di Parallax poi rapidamente sostituito dai componenti Atmel, molto semplice su cui far girare i programmi, chiamati “*sketch*”. *Board* che una volta programmata poteva essere svincolata dal computer per vivere e funzionare indipendentemente dal PC di sviluppo, potenzialmente connessa a dispositivi per l’interfaccia col mondo fisico (sensori, attuatori).

Da quell’embrione nacque, dopo essere passato attraverso alcune fasi di industrializzazione (molte delle quali sono in corso tuttora, il “filone” Arduino. E’ riduttivo definire Arduino una semplice “board”, oggi infatti al nome Arduino si associa:

- una famiglia di board
- alcuni ambienti di sviluppo
- vari linguaggi di programmazione
- un sistema operativo completo se parliamo di ciò che gira su alcune board (OpenWrt)
- uno standard de facto per l’I/O
- una lunga lista di produttori e venditori di hardware compatibile
- ... oltre ad un *brand* su cui sono state combattute battaglie legali²

La maggior parte del software e dell’hardware che gravita nell’ecosistema Arduino è “open”³ ergo è consentita, quando non addirittura incoraggiata (!), la clonazione, la riproduzione, il miglioramento, la redistribuzione della conoscenza.

Assieme ad alcune caratteristiche interessanti, qui sotto descritte, Arduino è diventato praticamente lo standard di riferimento e confronto per ogni altra piattaforma embedded presente o futura, almeno per il target para-industriale (mondo hobbistico, makers, etc.).

²<http://hackaday.com/2016/10/01/arduino-vs-arduino-arduino-won/>

³un misto di Creative Commons (<http://creativecommons.org>), GPL (<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>) e altre licenze libere.

7.1 I punti di forza

- Le già citate licenze, che lo rendono un ambiente a bassissimo *gap* economico di ingresso (oggi si trovano sul mercato schede Arduino compatibili a pochi euro) e ad altissimo livello di *community* (persino i produttori di hardware sono ben contenti di interagire con o addirittura di creare delle *community* di appassionati che lavorano su queste piattaforme perché non temono di perdere proprietà intellettuale dato che è tutto “open by design”)
- Una “architettura” KISS (Keep It Simple, Stupid!), sia dal punto di vista hardware (processore 8 bit, almeno il primo della serie, poca rom/ram quindi un solo programma per volta, no MMU, no sistema operativo) che software (linguaggio semplificato ma familiare e processo di sviluppo “mascherato” dall’interfaccia utente).
- Il linguaggio di programmazione ha una sintassi molto simile a C e Java, cioè i costrutti di base (controllo di flusso, dichiarazioni di variabili e funzioni, etc.) sono pressoché identici, vengono mascherati (a meno che non si voglia esplicitamente usarli) i costrutti più complessi (oggetti, puntatori, etc.). Nell’utilizzo standard è un linguaggio imperativo strutturato.
- Nel corso del tempo i produttori e le *community* hanno sviluppato una pletora enorme di librerie per interfacciarsi a sensori/attuatori/etc. di ogni genere e colore, per cui oggi è raro dover ricorrere a qualcosa di più complicato di un “*download library*” dall’interfaccia utente dell’IDE (Integrated Development Environment) per far interagire una periferica con un Arduino.
- Fin dall’inizio, dato che l’oggetto doveva interfacciarsi col mondo fisico, la board originale (e le successive che sono state introdotte fino ad oggi) offriva una serie di “pin” di I/O (Input/Output), sia digitali (anche in PWM, cfr. sezione 2.4) che analogici, disposti secondo una collocazione che col tempo è diventata uno standard de facto (figura 7.1. Paragoniamo questa influenza a quella che scaturì negli an-

ni '80 del secolo scorso quando IBM mise sul mercato il suo modello PC XT e il successivo PC AT, nel design decisero (e furono i primi ad avere largo successo) di implementare un BUS di interfaccia di cui pubblicarono le specifiche[23] in modo che altri produttori di hardware potessero creare schede “compatibili” e far nascere così un mercato che poi effettivamente semi-monopolizzò il mondo informatico. E così fu anche nel caso di Arduino, nel corso del tempo molti produttori decisero di adattarsi e produrre hardware “Arduino compatibile” fin nella piedinatura. Negli ultimissimi anni c'è stata una lieve controtendenza perché sono state sviluppate board “Arduino compatibili” dal punto di vista software ma con *form factor* molto ridotti⁴, abbandonando in questi casi la compatibilità del layout.

7.2 I punti di debolezza

Naturalmente non è tutto “rose e fiori”, anche l'ecosistema Arduino ha le sue pecche... In particolare alcuni suoi punti di forza ne causano qualche debolezza.

- La legalità e l'enorme facilità di riproduzione dell'hardware (nella maggior parte dei casi vengono addirittura forniti con licenza libera i file per la produzione dei PCB Printed Circuit Board) e del software ha creato un'amplissima disponibilità di produttori che vendono a prezzi molto bassi (si arriva ad ordini di grandezza di un decimo dei prezzi applicati ai prodotti “ufficiali”)... purtroppo non sempre con alti livelli qualitativi. Non è raro trovare (è capitato personalmente all'autore): saldature “fredde” (che non fanno contatto elettrico) o in corto con altre piste del circuito stampato, componenti piegati fino a spezzarsi (a causa del cattivo imballo di spedizione), tempi di spedizione biblici (soprattutto dalla Cina), spese doganali non prevedibili, materiali costruttivi scadenti (specie i cavi e gli adattatori),

⁴Ad esempio: Wemos (<http://wemos.cc>) e NodeMCU (<http://nodemcu.com>)

standard elettrici non sempre rispettati alla perfezione (es. 5 Volt nominali dichiarati da un alimentatore USB risultano 4.6 alla misura; una coppia di motori elettrici dichiarati uguali ma con evidenti differenze di resa elettrica).

- La proliferazione degli appassionati e il grande fermento delle comunità di utenti e sviluppatori rende molto florida la disponibilità di librerie software per utilizzare ogni tipo di hardware, certo... ma non è infrequente trovare **troppe** alternative sia a causa del sano *forking* tipico del mondo del Software Libero, sia a causa della malsana sindrome del *not invented here* che porta alcuni produttori a realizzare per forza in proprio librerie per l'hardware che costruiscono senza rispettare standard esistenti⁵.

7.3 Struttura di uno *sketch*

Lo schema base di uno sketch Arduino è molto semplice, nella forma minimale consta di due sole funzioni da implementare: `setup()` e `loop()`. Il concetto da richiamare è il `main()` del linguaggio C, una funzione che viene invocata automaticamente al “lancio” (esecuzione) del programma compilato. Anche `setup()` e `loop()` funzionano in modo analogo, salvo che:

```
void setup(){
  // codice che viene eseguito
  // all'accensione della board
  // (una volta sola)
}
```

```
void loop(){
  // codice che viene eseguito
  // 'in loop', quindi in continuazione
  // (ripetitivamente)
}
```

⁵Ad esempio alcuni tipi di strisce LED RGB hanno avuto una storia sofferta dal punto di vista della “comandabilità” via Arduino a causa della scelta di protocolli di comunicazione non sempre perfettamente noti e quindi non sempre supportati dalle librerie ufficiali.

Nel `setup()` vanno messe tutte le istruzioni di configurazione iniziale (ad es. l'apertura della seriale, la richiesta di indirizzo IP, etc.) da fare una volta per tutte. Nel `loop()` invece tutte le istruzioni vere e proprie del programma che volete produrre. Nel codice mostrato in figura “esempio di compilazione”, guardiamo proprio il `loop()`:

```
void loop() {
  digitalWrite(LED_BUILTIN, HIGH);
  delay(1000);
  digitalWrite(LED_BUILTIN, LOW);
  delay(1000);
}
```

e ragioniamo sull'effetto, il LED lampeggia in continuazione pur mancando un qualsiasi costrutto “ripetitivo” (un `for/while`) perché la funzione `loop()` viene, appunto, chiamata... in `loop`!

Nell'installazione dell'IDE è compresa (voce “Help” della barra dei menu) anche una copia completa della documentazione disponibile sul sito ufficiale: <http://www.arduino.cc/en/Guide/HomePage>. Quindi se siete *offline* avete comunque un'ancora di salvezza. Ovviamente sul sito, oltre alla documentazione ufficiale stabilizzata/matura, trovate un forum molto popolato. E, ovviamente, nessuno vi vieta di “googlare”! Arduino è una piattaforma ormai molto popolare, sono nate negli anni fior di community e di sviluppatori singoli che hanno prodotto librerie (spesso integrate poi nell'IDE ufficiale), sketch completi, hardware, etc.

7.4 Il linguaggio

Wiring è un termine frequentemente utilizzato in maniera erranea per indicare il linguaggio di programmazione di Arduino, in realtà indica l'insieme di:

- ambiente di sviluppo
- alcune librerie C/C++
- piattaforma hardware (l'Arduino vero e proprio) su cui girano i programmi sviluppati

Il linguaggio di programmazione delle *board* Arduino si chiama tautologicamente “Arduino programming language” ed è un de-

rivato di Wiring. Ai fini di questa appendice possiamo comunque utilizzare il termine Arduino per riferirci al linguaggio di programmazione⁶ (oltre che alle varie *board*).

La sintassi della programmazione in Arduino è molto simile al linguaggio C o a Java, ma i costrutti più complessi come i puntatori o la programmazione a oggetti, che sono comunque disponibili, vengono messi in secondo piano con grande sollievo degli utenti “base” (e non solo!). E’ un linguaggio tipizzato, nel senso che definisce e supporta la definizione di variabili tipizzate e il compilatore “gestisce”⁷ la concordanza dei tipi nelle assegnazioni tra variabili.

Fornisce tutti i costrutti standard di un linguaggio imperativo quindi: variabili ed espressioni, controllo di flusso, definizione di funzioni. In più, dato il contesto applicativo dei sistemi di controllo (sensoristica e attuatoristica), offre funzionalità legate alla gestione dei segnali: I/O digitale e analogico, interrupt su eventi hardware, accesso al clock (inteso proprio come tempo trascorso dall’accensione).

Nota bene: il linguaggio è case sensitive, cioè la sintassi distingue il minuscolo dal maiuscolo, ad esempio:

```
float variabile;
```

è completamente diverso da:

```
Float VARIABILE;
```

7.4.1 Tipi di dato e variabili

Ogni tipo qui elencato corrisponde, quando associato ad una variabile dichiarata, ad una zona di memoria allocata e ad un range di valori rappresentabili.

boolean vale solo *true* o *false*, occupa un byte in memoria

⁶Il termine Wiring per indicare il linguaggio è comunque accettato dagli autori.

⁷Eventualmente operando una conversione, potenzialmente perdendo informazione (troncamenti).

char un singolo carattere, occupa un byte, range da -128 a +127 (i valori negativi non necessariamente hanno una rappresentazione ASCII)

unsigned char la versione di **char** senza segno, range da 0 a 255 (il reference consiglia di usare **byte**)

byte numero a 8 bit, da 0 a 255, occupa un byte (coerentemente!)

int intero con segno, a 16 bit sulle piattaforme ATmega e a 32 bit sulle SAMD (es. la Zero), occupa due o quattro byte

unsigned int la versione di **int** senza segno, range da 0 a $2^{16} - 1$ (=65535) o $2^{32} - 1$

word analogo a **int**

long intero con segno a 32 bit, range da -2^{16} a $2^{16} - 1$, occupa 4 byte

unsigned long la versione di **long** senza segno, range da 0 a $2^{32} - 1$

short intero con segno a 16 bit, occupa due byte

float numeri decimali in virgola mobile, range da $(-3.4028235E+38)$ fino a $(3.4028235E+38)$, occupa 4 byte

double su quasi tutte le piattaforme sinonimo di **float**, su alcune (es. Due) rappresenta numeri in virgola mobile in doppia precisione occupando 8 byte

array vettori di variabili omogenee, vi si accede per indice posizionale

“**string**” (in realtà **char array**) non esiste come tipo base, per gestire stringhe di testo di dimensione fissa basta creare *array* (vedi più avanti) di caratteri

String (object) esiste la classe stringa, ma è sconsigliabile abusarne perché comporta allocazione non sempre prevedibile della memoria

Una variabile viene allocata **dichiarandola** (obbligatoriamente) prima di poterla usare:

```
int variabileIntera;
```

da questo momento in poi la variabile (in questo caso di tipo *int*) è disponibile per essere **assegnata**, così:

```
variabileIntera=42;
```


volendo compattare il codice, dichiarazione e assegnamento possono essere combinati:

```
int variabileIntera=42;
```

i valori assegnati alle variabili devono essere compatibili col tipo dichiarato per la variabile stessa, ad esempio la seguente linea di codice è “errata”:

```
int variabileIntera=42.42;
```

perché il valore che si tenta di assegnare alla variabile intera è decimale (*floating point*). Notare che la compilazione va comunque a buon fine ma la variabile conterrà un valore troncato e non quello inteso dal programmatore.

Le variabili hanno una “visibilità” (in inglese *scope*) all’interno del codice ben definita: ciò che viene dichiarato dentro uno *statement*⁸ non è visibile, quindi non è utilizzabile, al di fuori. Ad esempio il codice qui sotto:

```
funzione() {
    int variabileIntera=42;
}
...
altraFunzione() {
    variabileIntera=42+42;
}
```

non viene compilato e scatena un errore “*variable not declared in this scope*”. E’ possibile dichiarare delle variabili cosiddette “globali” posizionandone la dichiarazione al di fuori di tutti gli *statement*, tipicamente all’inizio del programma (chiamato *sketch* nella terminologia Wiring/Arduino). Una variabile non può essere dichiarata più di una volta nello stesso scope.

7.4.2 Espressioni e operatori

L’assegnamento delle variabili non avviene solo mediante “valore *hardcoded*” (es. un numero). Nella maggior parte dei casi la “parte destra dell’assegnamento” (ciò che viene dopo l’uguale)

⁸Porzione di codice racchiusa tra due parentesi graffe

è rappresentato da una cosiddetta “espressione”: un insieme di operandi e operatori che, una volta “valutata”, esprime (appunto) il risultato di un calcolo. Ad esempio:

```
int variabileIntera=(42+9)*2;
```

la variabile assumerà il valore 102 a valle dell’assegnamento.

Se non si vogliono ricordare le precedenze tra operatori e/o si vuol forzare l’ordine di valutazione delle sottoespressioni l’autore consiglia di utilizzare le parentesi. Nell’esempio citato, senza parentesi, il risultato sarebbe stato $42+18=60$.

Gli operatori si dividono in categorie:

Aritmetici “=” (assegnamento), “+” (somma), “-” (sottrazione), “*” (prodotto), “/” (divisione), “%” (modulo)

Confronto “==” (uguale a), “!=” (diverso da), “<” (minore di), “>” (maggiore di), “<=” (minore o uguale a), “>=” (maggiore o uguale a)

Booleani “&&” (and), “||” (OR logico), “!” (NOT logico)

Puntatori [omessi per salute mentale dei lettori]

Bitwise (manipolazione dei bit) “&” (AND bit a bit), “|” (OR bit a bit), “^” (XOR bit a bit), “~” (NOT bit a bit), “<<” (spostamento dei bit verso sinistra), “>>” (spostamento dei bit verso destra)

Composti “++” (incremento), “--” (decremento), “+=” (somma), “-=” (sottrazione), “*=” (prodotto), “/=” (divisione), “%=” (modulo), “&=” (and bit a bit), “|=” (or bit a bit)
è possibile condensare un’espressione e un assegnamento usando questi operatori risparmiando un po’ di “fatica di battitura”. Ad esempio:

```
variabile+=42;
```

equivale a:

```
variabile=variabile+42;
```

7.4.3 Array

Un *array* è un vettore di elementi, cioè di “variabili”, omogenei (tutti hanno lo stesso tipo) il cui accesso avviene per “indice”

(primo elemento, secondo, etc.). Nelle trattazioni usuali viene rappresentato graficamente come un “casellario”:

```
[v] - [v] - [v] - [v] - [v] - [v] . . .
 0   1   2   3   4   5
```

Ogni casella contiene un valore (indicato con “v”) utilizzabile come una qualunque variabile, la riga sotto indica le posizioni nel casellario, gli indici partono da 0⁹ in quasi tutti i linguaggi di programmazione che supportano gli *array*.

La sintassi per la creazione di un *array* è:

```
int arrayDiInteri [6];
```

dove *int* indica il tipo di tutto l'*array*, cioè di ogni elemento (quindi in questo caso abbiamo creato un “casellario” di numeri interi), il numero tra parentesi quadre invece indica la dimensione del casellario, la sua lunghezza, la sua “occupazione” in memoria. Un *array* di 6 elementi fornisce caselle alle posizioni 0, 1, 2, 3, 4 e 5. Per “riempire” (tra virgolette perché in realtà la memoria è già stata allocata) un elemento di un *array* si usa un normale assegnamento di variabile, lievemente adattato:

```
arrayDiInteri [3]=34;
```

In questo caso stiamo assegnando alla QUARTA posizione dell'*array* il valore 34.

Nota bene: come succede in molti linguaggi meno evoluti, anche Arduino NON protegge da errori di programmazione nell'accesso ad un *array*, cioè tentando di accedere ad un elemento OLTRE la fine dell'*array* stesso, ad esempio:

```
arrayDiInteri [666]=34;
```

l'effetto è quello di scrivere in una zona di memoria non nota a priori con conseguenze quasi certamente distruttive per il buon funzionamento del programma e per la salute mentale dello sviluppatore.

⁹Gli indici si dicono in questo caso “0-based”, altri linguaggi iniziano da 1 e si chiamano infatti “1-based”.

7.4.4 Direttive `#define` e `#include`

Si trovano frequentemente, nei sorgenti, le cosiddette “direttive al precompilatore”, ad esempio:

```
#include <Ethernet.h>
#define DELAY 500
```

Si chiamano così perché è proprio la fase precedente la compilazione del codice che le “risolve” (le interpreta, dando semantica alla direttiva stessa) prima di passare il sorgente al compilatore vero e proprio. Il precompilatore è uno strumento che trasforma il sorgente: quando “esegue” l’*include* sostituisce alla riga dell’*include* stesso tutto il contenuto del file indicato tra le “<>” (nell’esempio si tratta del file **Ethernet.h**). Il sorgente trasformato viene poi passato al compilatore, tutto in maniera automatica e trasparente allo sviluppatore.

Date le due direttive sopra esposte, la seconda in particolare, se nel codice dello *sketch* si trovasse una porzione come la seguente:

```
void loop(){
  digitalWrite(13,HIGH);
  delay(DELAY);
  digitalWrite(13,LOW);
  delay(DELAY);
}
```

il sorgente realmente compilato sarebbe:

```
void loop(){
  digitalWrite(13,HIGH);
  delay(500);
  digitalWrite(13,LOW);
  delay(500);
}
```

Queste direttive servono a definire “pezzi” di codice di uso comune, anche a più progetti.

7.4.5 Commenti

E' possibile “commentare” parti di codice sia nel senso proprio di inserire commenti esplicativi sia in quello di marcare parti di codice che il compilatore dovrà ignorare. Un esempio di commento esplicativo è il seguente:

```
// accende il LED
digitalWrite(13,HIGH);
```

Un esempio di codice che va ignorato:

```
/*
  digitalWrite(13,HIGH);
  delay(DELAY);
  digitalWrite(13,LOW);
  delay(DELAY);
*/
```

La sintassi dei commenti prevede il `'//'` per far ignorare la riga di codice dal `'//'` in poi oppure la coppia `'/*'` (inizio commento) e `'*/'` (fine commento) per racchiudere intere parti di codice marcate come “da ignorare”.

7.4.6 Costrutti di “selezione”

Un linguaggio cosiddetto “Turing-completo”[15, 39], oltre alla possibilità di rappresentare un stato (attraverso le variabili), deve fornire anche una serie di costrutti che permettono la “decisione”, cioè la possibilità di scegliere rami diversi di esecuzione in funzione di condizioni. Nel caso di Arduino i costrutti sono *if* e *switch-case*. Il primo ha questa forma:

```
if (millis() % 1000 == 0) {
  // azione eseguita
  // se condizione VERA
}
else {
  // azione eseguita
  // se condizione FALSA
}
```

Nelle parentesi tonde dopo l'*if* si può inserire una “espressione” (cfr. sezione 7.4.2) che dia un valore booleano (vero-falso) o numerico (maggiore di 0 equivale a vero). Il ramo *else* è opzionale e si può omettere. Il secondo costrutto, più articolato che permette di scegliere fra più “casi”, è lo *switch* e ha la forma di questo esempio:

```
switch(variabileIntera) {
  case 34:
    // codice eseguito
    // se variabile == 34
    break;
  case 99:
    // codice eseguito
    // se variabile == 99
    break;
  default:
    // codice eseguito
    // in tutti gli altri casi
    break;
}
```

La scelta avviene in funzione del valore dell’espressione nelle parentesi tonde dello *switch*.

Il valore dell’espressione viene confrontato con ogni argomento dei *case*: l’esecuzione del codice inizia dalla prima concordanza, e termina al successivo *break*. Dimenticare un *break* vuol dire eseguire TUTTI i casi dalla prima concordanza in poi.

In questo caso, diversamente dalla condizione del costrutto *if* nei *case* vanno messi valori *hardcoded* (fissati) e non espressioni.

7.4.7 Costrutti di “ripetizione”

Oltre ai costrutti di “selezione” servono ovviamente quelli di “ripetizione”, cioè meccanismi che permettano di ripetere un insieme di istruzioni per un dato numero di volte o sulla base del valore di una espressione condizionale (es. fino a che una variabile assume un particolare valore). Il primo costrutto che esaminiamo è il *for*, eccone un esempio:

```
for (int i=1; i <= 10; i++){
  Serial.print(i);
}
```

```
}

```

Il cuore di tutto risiede nelle parentesi dopo la parola chiave *for*, lì si inseriscono tre direttive chiamate “inizializzazione”, “condizione” e “incremento” (che però può essere anche un decremento), separate dal carattere ‘;’, e che sono opzionali (cioè possono essere vuote). Nell’esempio sopra riportato il ciclo inizializza la cosiddetta “variabile di conteggio” *i* al valore 1, esegue l’istruzione *print* fino a che la variabile non raggiunge il valore 10 ed incrementa di 1 la variabile ad ogni iterazione.

L’altro costrutto interessante è il *while* (assieme al *do...while* che differisce solo per l’ordine di valutazione della condizione). Il *while*, rispetto al *for*, è orientato alla ripetizione “su condizione”, cioè un insieme di istruzioni viene ripetuto finché una condizione non si avvera (o si falsifica). Vediamone un esempio:

```
while(millis() < 60000){
  // il codice qui dentro
  // viene ripetuto per i
  // primi 60 secondi
  // dall'accensione
}
```

7.4.8 Definizione di funzioni

Con questo termine indichiamo la possibilità di associare un insieme di istruzioni ad un nome per poter usare quel “pezzo di codice” più volte nel nostro programma. Una volta definita, la funzione può essere “invocata” ogni volta che si vuole. Una funzione viene definita nel seguente modo:

```
float calcolo(float opA, float opB){
  return (opA+opB)*4;
}
```

Analizziamo la prima riga:

float è il tipo del “valore di ritorno” della funzione stessa, cioè il tipo di variabile che verrà restituito a chi “invocherà” questa funzione

calcolo è il nome associato alla funzione

float opA è la “variabile” che viene utilizzata come primo parametro di “ingresso” per la funzione

float opB è la “variabile” che viene utilizzata come secondo parametro di “ingresso” per la funzione

A questo punto possiamo esaminare un esempio di invocazione:

```
calcolo(5.5, 3.2);
```

Che restituirà il valore 34.8, derivato dall’espansione di $(5.5+3.2)*4$. Nota bene: in Arduino la definizione della funzione può apparire ovunque nel codice, anche successivamente all’invocazione, cosa che non vale in tutti i linguaggi.

7.4.9 Funzioni predefinite

Ora che sappiamo come si definiscono nuove funzioni... per non reinventare la ruota vediamo prima quelle predefinite! Già, perché Arduino per nostra fortuna offre alcune (nemmeno poche) cosiddette “funzioni di libreria standard” subito disponibili, senza dover aggiungere nulla al proprio codice. In ogni caso è anche possibile includere (con la direttiva `#include` spiegata sopra) altre librerie fornite con l’ambiente di programmazione. Qui di seguito ne elenchiamo qualcuna, i dettagli e il resto delle funzioni sono descritte sulla documentazione ufficiale sul sito <http://www.arduino.cc/en/Reference/HomePage>.

7.4.10 Matematiche

min(), **max()** minimo e massimo

abs() valore assoluto (toglie il segno)

sqrt() radice quadrata

sin(), **cos()**, **tan()** seno, coseno e tangente

random() genera un numero pseudocasuale

7.4.11 Tempo

millis() restituisce il numero di millisecondi trascorsi dall’accensione dell’Arduino



Figura 7.1: Piedinatura Arduino UNO

`delay()` sospende l'esecuzione del programma per un determinato periodo

7.4.12 I/O

Le funzioni di I/O (Input/Output) in questo contesto sono fondamentali, sono il mezzo con cui comunicare col mondo fisico. I pin (piedini) di I/O dell'Arduino sono divisi in:

digitali solo due valori: HIGH="acceso" e LOW="spento"

analogici gestiscono valori "quantizzati" (256 o 1024 valori discreti) per livelli di tensione tra 0 Volt e una tensione di riferimento (ad es. 5 Volt)

Ogni piedino può essere usato in lettura o scrittura, ma bisogna prima configurarlo con, ad esempio:

```
pinMode(5, OUTPUT);
```

che configura il piedino 5 per l'utilizzo in OUTPUT, cioè in "scrittura". "Scrivere" un valore su un piedino significa farvi uscire una tensione specifica, ad esempio:

```
digitalWrite(4, HIGH);
```

"alza" il 4 cioè emette 5 Volt sul piedino 4. Se il pin in questione è marcato con l'etichetta '~' (figura 7.1, piedini 3, 5, 6, 9, 10, 11)

allora è possibile emettere una “tensione variabile” (in realtà in PWM Pulse Width Modulation 2.4) usando ad esempio:

```
analogWrite(3,145);
```

che emette una “tensione PWM” equivalente a 145/255 di 5 Volt (circa 2.8 Volt) sul pin 3.

Per leggere informazione esterna si usa principalmente la funzione:

```
boolean valore=digitalRead(4);
```

che legge lo stato elettrico (acceso/spento) del pin digitale 4 e:

```
int valore=analogRead(2);
```

che legge la tensione (restituendo un numero tra 0 e 1023 corrispondente a tensioni tra 0 e 5 Volt o tra 0 e la tensione presente sul pin AREF) presente sul piedino A2.

7.4.13 Uso della seriale

L’interfaccia USB dell’Arduino viene utilizzata per caricare nella flash memory lo *sketch*, ma può servire anche come canale di comunicazione durante l’esecuzione del programma. Usando il SerialMonitor dell’IDE è possibile aprire un “terminale seriale” che riporta a video ciò che arriva dall’Arduino, inoltre permette di inviare caratteri e stringhe leggibili programmaticamente. E’ la classe `Serial` a offrire tutte le funzionalità per la comunicazione bidirezionale. La classe si inizializza, normalmente nel metodo `setup` dello *sketch*, con:

```
Serial.begin(19200);
```

in cui 19200 rappresenta la velocità (*baudrate*) di comunicazione, deve corrispondere all’impostazione nel SerialMonitor. Nel programma è possibile a questo punto inserire combinazioni delle seguenti:

```
Serial.println(“stringa con newline finale”);  
Serial.println(valore); // con newline  
Serial.print(valore); // no newline
```

Per leggere dati provenienti dall'utente si usa ad esempio:

```
char c=Serial.read();
```

che prende un singolo carattere tra quelli inseriti a terminale, o:

```
String s=Serial.readString();
```

che invece legge un'intera stringa di testo (fino a che trova caratteri nel *buffer* di ingresso) in un colpo solo.

7.4.14 Gestione interrupt

Senza entrare nei dettagli architetturali degli *interrupt* (per i quali si rimanda al classico Tanenbaum[47]) basti dire che il meccanismo in Arduino è molto semplice, sia concettualmente che programmaticamente: permette l'attivazione di una "azione" (i.e., invocazione di funzione) in corrispondenza di un "avvenimento" (segnale su un *pin*).

In uno *sketch*, se si vuole gestire un *interrupt* bisogna seguire pochi passi:

- definire almeno una funzione "speciale", cosiddetta ISR (*Interrupt Service Routine*), che non è altro che una semplice funzione `void` (non ha valore di ritorno) e senza parametri in ingresso¹⁰
- "agganciare" (`attachInterrupt()`) la funzione a uno o più interrupt per attivare la reattività dello *sketch* al segnale in ingresso

Da questo momento in poi lo *sketch* si comporterà normalmente (esecuzione del `loop()`) e, all'arrivo di un segnale su uno dei piedini agganciati ad una ISR, l'esecuzione verrà sospesa (messa in *stack*) per dare seguito alla funzione ISR. Al ritorno della funzione ISR l'esecuzione normale verrà ripresa nello stato originale (ripreso dallo *stack*). Le funzioni di libreria di Arduino per la configurazione della gestione interrupt sono:

¹⁰Si differenzia da funzioni "normali" solo per il vincolo (non imposto né verificato dal compilatore) di dover essere molto breve e veloce perché durante la sua esecuzione bloccherà tutte le funzioni ISR, cioè il programma sarà "sordo" ad altri segnali.

attachInterrupt(...) aggancia una funzione ISR ad un segnale

detachInterrupt(...) sgancia una funzione ISR

noInterrupts() disabilita gli interrupt, si usa per marcare sezioni (cosiddette “sezioni critiche”) di codice di uno *sketch* che non devono essere “disturbate” da “distrazioni” (dover gestire un interrupt)

interrupts() abilita gli interrupt, fine della “sezione critica”

Analizziamo la prima funzione, tutto sommato la più importante, la sua forma base, anche se di **uso non raccomandato**:

```
attachInterrupt(interrupt, ISR, mode)
```

ci serve solo per capire **quali informazioni** servono per configurare una risposta a interrupt.

Le informazioni sono:

interrupt quale interrupt si intende agganciare (si veda sotto, la forma raccomandata)

ISR puntatore alla funzione di risposta

mode “modo”, uno fra:

LOW scatta quando il segnale è “basso” (0V)

CHANGE scatta quando il segnale cambia di stato (*alto*– > *basso* o viceversa)

RISING scatta quando il segnale “va alto” (*basso*– > *alto*)

FALLING scatta quando il segnale “va basso” (*alto*– > *basso*)

HIGH¹¹ scatta quando il segnale è “alto” (5V o analogo livello, ad es. 3V3)

Dobbiamo cioè comunicare: quale *interrupt* vogliamo agganciare, quale azione vogliamo scatenare e quale condizione del segnale farà scattare l’azione.

La forma **raccomandata** da Arduino è la seguente:

```
attachInterrupt(digitalPinToInterrupt(pin), ISR, mode)
```

che differisce dalla precedente solo per il primo argomento: invece di specificare direttamente l’*interrupt*, dato che sulle varie versioni di Arduino la corrispondenza *pin*-*interrupt* è variabile, si utilizza una funzione di libreria che restituisce il numero

dell'*interrupt* corrispondente al piedino che si desidera “ascoltare”.

7.4.15 *Shield* (con esempio)

Come già accennato, Arduino ha fatto nascere un ecosistema di prodotti “compatibili” (a vari livelli), molti dei quali sono *plug-gable*, sono cioè agganciabili direttamente, a pressione, senza saldature, sulla zoccolatura/piedinatura di un Arduino (figura 7.2). Questi prodotti, che prendono il nome di *shield* (scudi, infatti vengono impilati sopra all’Arduino... proteggendolo in qualche modo), sono schede già pronte per funzionalità ormai standardizzate come ad esempio motori in corrente continua e passo/passos, relè, rete ethernet, rete cellulare, WiFi, bluetooth, ecc. Alcuni altri, pur chiamati colloquialmente ancora *shield*, non sono direttamente impilabili (figura 7.3), ma vanno connessi mediante cavetti *patch*.

L’enorme vantaggio di questi *shield* è che lo sviluppatore deve preoccuparsi solo di verificare la adeguatezza per il proprio progetto e poi caricare la libreria (che viene quasi sempre fornita col prodotto) di alto livello.

Vediamo, attraverso alcuni frammenti di codice, come integrare la funzionalità di uno *shield* Ethernet (figura 7.3) nel proprio *sketch*:

```

/* Including ENC28J60 libraries */
#include <EtherCard.h>
#include <IPAddress.h>

/* LAN-unique MAC address for ENC28J60 controller */
static byte mymac[] = { 0x70,0x69,0x69,0x2D,0x30,0x31
    ↪ };

/* TCP/IP send/receive buffer */
byte Ethernet::buffer[500];

...

void setup() {
    ...

```

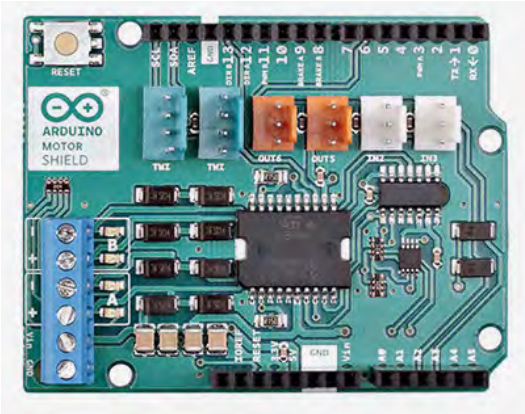


Figura 7.2: *Shield* motori (fonte: Arduino)



Figura 7.3: “*Shield*” rete

```
// inizializzazione
if (ether.begin(sizeof Ethernet::buffer, mymac) ==
    ↪ 0)
    Serial.println("Failed to access Ethernet
    ↪ controller");

// richiesta indirizzo IP (via DHCP)
if (!ether.dhcpSetup())
    Serial.println("DHCP failed");

ether.printIp("IP: ", ether.myip);
ether.printIp("GW: ", ether.gwip);
ether.printIp("DNS: ", ether.dnsip);

    ...
}

...

```

Come si può notare è sufficiente includere un paio di librerie per avere accesso a nuove funzioni (`ether.begin()`, `ether.dhcpSetup()`, ecc.) che permettono la gestione ad alto livello della connettività in rete.

Capitolo 8

Ambiente di Test

Durante lo sviluppo del progetto non è possibile lavorare direttamente su quella che è l'immagine finale di sistema. I numerosi tentativi dovuti alla realizzazione di una configurazione di kernel ottimale, o di verifica funzionamento del rootfs, rendono poco pratico il lavorare direttamente su un supporto fisico. Per quanto sia possibile ad oggi eseguire un discreto lavoro con il “debug in place” (debug sul posto), nelle fasi iniziali può risultare essere assai più conveniente provare il software in un ambiente simulato, con degli opportuni accorgimenti all'interno del codice. Per questi motivi risulta decisamente utile creare un ambiente di test, differente da quello che sarà il risultato finale “di produzione”, ma comunque in grado di simularne il comportamento.

8.1 Uso della rete in ambiente di test

Non si può dire che esistano delle linee guida generali per tutti i dispositivi embedded che, come visto nella sezione dedicata all'hardware, sono suscettibili a numerose variazioni dal punto di vista della dotazione. Scendendo nello specifico delle evaluation board per SoC di fascia alta, la situazione tende ad essere più standardizzata; nella maggior parte dei casi (TI, ST, Freescale, Nvidia, RockChip, Mediatek per citarne alcuni) questi dispositivi

dispongono di un collegamento di rete ethernet. Contrariamente a quanto avviene nel comune mondo desktop, in realtà, non è possibile definirla propriamente come un'unica scheda di rete, in quanto i livelli di questo collegamento possono (e sovente lo sono) essere disposti in "luoghi" differenti; il livello Mac viene ospitato all'interno del SoC, mentre il livello fisico (in gergo il "fisico" o phy) è collocato esternamente in prossimità (o internamente) del connettore (tipicamente un RJ45). Come già citato in precedenza nella sezione relativa all'hardware, nelle fasi finali di progettazione del prodotto, il prototipo definitivo potrebbe non disporre più del connettore e nemmeno del fisico della ethernet, perché considerato inutile allo scopo del dispositivo, o addirittura come potenziale pericolo per la sicurezza del sistema. Ciò può variare molto sulla base del target del dispositivo in progettazione. In questo senso, l'aggiunta di una ethernet nelle evaluation board, ad esclusione di casi eccezionali (es. prototipazione hardware di rete), è da intendersi proprio a scopo di sviluppo e testing. Grazie alle funzioni avanzate dei bootloader (vedere sezione 5.5) è infatti possibile caricare tutti gli elementi fondamentali del sistema attraverso la rete.

8.2 Rete

Nel contesto informatico/telecomunicazioni, con il termine rete si tende ad indicare un insieme di nodi distinti (non necessariamente paritari) ed un insieme di collegamenti tra i vari nodi.

Presentiamo rapidamente i due modelli (ISO/OSI e TCP/IP) utilizzati per definire uno stack (pila) di rete.

Per semplificare molto si può dire che una comunicazione che parte da un specifico nodo, attraversa tutti i livelli (layer) della pila partendo dall'alto e giungendo fino in fondo, per poi raggiungere attraverso un qualsivoglia mezzo fisico un nodo differente, ripercorrendo al contrario i livelli (dal basso verso l'alto) della pila. Ogni passaggio tra un livello e il successivo altro ha un costo computazionale non sempre trascurabile.



Figura 8.1: Comparazione della pila ISO/OSI e TCP/IP

8.2.1 Topologie di rete

Nel mondo delle telecomunicazioni vi è stata un'incessante evoluzione che è allo sviluppo di svariate tipologie di rete, distinguibili per vari fattori:

Estensione Geografica: sulla base della superficie coperta (es. BAN, PAN, LAN, CAN, MAN, WAN, GAN)

Canale Trasmissivo: il mezzo utilizzato per la comunicazione (es. Wireless, Cavo UTP, Linea Telefonica, Fibra Ottica, Satellitari, Reti Elettriche)

Topologia: la modalità in cui sono connessi i vari nodi (es. Lineare, Anello, Albero, Stella, Bus, Maglia)

Nei sistemi embedded, oltre alle classiche LAN¹, sono assai

¹Local Area Network, ad esempio le ethernet

frequenti anche le BAN² le PAN³ ed ovviamente in ambiente automobilistico le CAN (vedere sezione 4.2.5. In base allo scopo del dispositivo, può variare anche la topologia di collegamento.

Lineare (daisy-chain): ogni nodo è collegato a due nodi adiacenti, tranne il primo e l'ultimo;

Anello (ring): ogni nodo è collegato a due nodi adiacenti;

Albero (tree): da ogni nodo possono partire catene lineari, partendo dalla radice (root) muovendosi sulle foglie (leaf);

Stella (star): tutti i nodi (spokes) sono collegati a un unico nodo centrale (hub);

Bus: tutti i nodi sono collegati a un unico canale condiviso di comunicazione;

Maglia (mesh): Tutti i nodi trasmettono dati agli altri nodi (grafo non necessariamente totalmente connesso).

Parlando di dispositivi IoT e di reti di sensori, le reti *Mesh* stanno riscontrando un notevole successo.

8.3 Ambiente di test Linux

Come già ripetuto in numerose occasioni, il mondo dei sistemi embedded è assai differenziato e specializzato: tale condizione non permette di fornire una guida universale alla creazione di un ambiente di test, ma solo di fornire un esempio che sia quanto possibile, più vicino ai casi più comuni. In questo caso considereremo un ambiente di test che sfrutta un comune PC (host) con sistema operativo GNU/Linux ed una evaluation board (target) dotato di bootloader utilizzabile (può succedere, in particolare in prodotti già ultimati che, nonostante il bootloader sia presente e funzionante, non sia accessibile da parte dell'utente). Il sistema host può essere lo stesso sistema utilizzato come ambiente di sviluppo, anche se ciò non è strettamente necessario.

Per fare questo l'ambiente di test deve disporre di:

²Body area network, ad esempio alcuni dei dispositivi “wearable” (indossabili) o dispositivi biomedicali

³Personal Area Network, quali ad esempio IrDA (seriale infrarosso), Bluetooth, ZigBee

- Un PC Linux (possibilmente il sistema Host utilizzato come ambiente di sviluppo)
 - Un server NFS per la condivisione del rootfs
 - Un server TFTP per il caricamento delle immagini di Kernel e device-tree
- Collegamento ethernet tra Host e board (meglio se attraverso uno switch)
- Una porta seriale/cavo seriale.

Il termine porta seriale, utilizzato in questo contesto per chiarezza espositiva, in realtà potrebbe non essere il più indicato. Pur non rappresentando la totalità dei casi, nella maggioranza dei casi è possibile che la porta seriale non sia la classica RS-232 a 9 pin, ma una seriale TTL incompleta (termine utilizzato per indicare che solo alcuni fili sono realmente connessi) a voltaggio variabile (solitamente 3.3V o 5V). L'uso diretto di una seriale classica (con livelli molto più alti) potrebbe rivelarsi inutile e dannoso per la board stessa. Nelle board più moderne e di fascia alta, la funzionalità seriale è offerta tramite porte USB OTG collegate ad un apposito convertitore (usb2serial) già impostato al corretto voltaggio.

Nel nostro caso è stato utilizzato il convertitore USB2Serial TTL presentato nella sezione Hardware. Quanto al PC Linux, si fa riferimento a quanto già segnalato nella fase di configurazione dell'ambiente di sviluppo ma con due aggiunte: i server 'nfs' e 'tftp'.

8.3.1 NFS

Come già visto nella sezione 6.3, NFS consente di esportare file-system o parti di esse attraverso la rete. A differenza di molti altri server di simile funzionalità, questo è stato integrato all'interno del kernel Linux, limitando molto gli aspetti d'installazione a livello userspace. Nella configurazione Workstation di Fedora 22 non è necessario installare nulla. Gli unici accorgimenti sono quelli in fase di configurazione.

Nel file “/etc/exports”

```
/home/build/rootfs/bbb *(rw,async,no_root_squash)
```

Il primo path indica il luogo dove è presente in forma decompressa il rootfs che si vuole utilizzare. Il valore “*” sta ad indicare le restrizioni di accesso a livello IP (potrebbe essere sostituito dall’indirizzo di una rete o di un singolo host). I parametri tra parentesi rappresentano le opzioni di mount del rootfs. Non resta che abilitare ed avviare il servizio, attraverso le apposite utility di systemd

```
# exportfs -va
# systemctl enable nfs-config.service
# systemctl enable nfs-idmapd.service
# systemctl enable nfs-mountd.service
# systemctl enable nfs-server.service
# systemctl start nfs-config.service
# systemctl start nfs-idmapd.service
# systemctl start nfs-mountd.service
# systemctl start nfs-server.service
```

Alcuni accorgimenti in ambito sicurezza potrebbero essere necessari; in sistemi dotati di firewall infatti la richiesta NFS della board potrebbe essere rifiutata, in particolare per problemi relativi alle RPC (remote procedure call) del server NFS che rispondono su porta arbitraria (a meno di configurazione) alle richieste. In alcuni casi potrebbe essere necessario (anche se poco raccomandabile) disabilitare il firewall di rete.

8.3.2 TFTP

Come già visto nella sezione 6.3, TFTP consente di caricare file attraverso un protocollo FTP semplificato (ideale per ambienti semplici come i bootloader). Per l’installazione è necessario eseguire:

```
# dnf install tftp-server
```

Una volta operato è necessario operare sul file di configurazione `/etc/xinetd.d/tftp`

```
service tftp
{
    socket_type          = dgram
    protocol             = udp
```

```

wait                = yes
user                = root
server              = /usr/sbin/in.tftpd
server_args         = -s /home/build/
                    ↪ tftpboot
disable             = no
per_source          = 11
cps                 = 100 2
flags               = IPv4
}

```

Il percorso di “tftpboot” è una cartella non presente nel sistema, che deve essere creata e configurata manualmente. All’interno di questa cartella dovranno essere copiate le immagini di kernel e device-tree.

Anche in questo caso sono richiesti alcuni accorgimenti sulla sicurezza: oltre ad aprire sul firewall (qualora non sia abilitata) la porta 69 UDP, è necessaria una modifica nel comportamento di sicurezza del sistema host. Molti sistemi recenti utilizzano un meccanismo noto come SELinux, abilitato come scelta predefinita. Tale meccanismo non è molto compatibile con l’accesso di tftp, rendendolo di fatto inutilizzabile. Non sapendo quale sia il contesto di lavoro del sistema host, potrebbe risultare pratico impedire a SELinux di interferire con il lavoro di tftp-server:

```
# setenforce 0
```

8.3.3 Utilizzo di NFS/TFT in U-Boot

Contrariamente a quanto visto in precedenza, è necessaria una differente configurazione delle variabili di ambiente di U-boot (mostrate nella sezione 6.2.4) per poter utilizzare il boot da rete. Data l’estrema variabilità del sistema, e considerando il fatto di dover utilizzare il bootloader già presente all’interno della board, è poco proponibile l’utilizzo di un file uEnv.txt: in tal senso, è più opportuno passare volta per volta questi parametri tramite la console seriale messa a disposizione di uboot.

```
setenv ipaddr 192.168.127.7
setenv serverip 192.168.127.1
```

```
setenv gatewayip 192.168.127.1
setenv netmask 255.255.255.0
setenv ipstring 'ip=192.168.127.7:192.168.127.1:
  ↪ 192.168.127.1:255.255.255.0:testsystem:eth0:::'
setenv netargs 'setenv bootargs console=console=tty00
  ↪ ,115200n8 root=/dev/nfs rootwait nfsroot
  ↪ =192.168.127.1:/home/build/rootfs/bbb,nolock,v3
  ↪ rw $ipstring'
setenv netcmd 'run netargs; tftp 0x80200000 uImage;
  ↪ tftp 0x80F80000 am335x-boneblack.dtb; bootm 0
  ↪ x80200000 - 0x80F80000'
```

Da notare che in questa configurazione è stato impostato un IP statico, anche se di frequente si preferisce utilizzare un server dhcp sul PC host in grado di fornire tutte queste informazioni.

Appendice A

Esempi pratici

A.1 Abilitare un led tramite GPIO su Linux

Un esempio tipico di applicazione di un sistema embedded Linux è l'accensione è spegnimento di un led tramite GPIO (comparabile al “Hello World” del primo programma scritto in C). Sia i led (sez. 2.5) che i GPIO (sez. 4.2.7) sono stati già introdotti nei precedenti capitoli, per questo motivo, in questa sezione verranno presenti solamente le procedure operative per realizzare questo esempio. La board di riferimento per questa sezione è la Creator CI20. I numeri di riferimento utilizzati per PIN e GPIO sono corretti esclusivamente per questa board, dato che ogni differente tipo di board utilizza una differente numerazione. Talvolta, in base al cosiddetto *device-tree* (sez. 5.3.2) la medesima board può avere una configurazione differenziata, con una differente mappatura dei GPIO stessi (potrebbero essere utilizzati per altre periferiche).

Per iniziare è necessario collegare correttamente il led: si collega l'anodo del led al pin del GPIO selezionato, e catodo alla massa (GND) della board. Per semplificare le fasi di collegamento e scollegamento, si suggerisce di evitare saldature ed utilizzare una breadboard. A salvaguardia del led utilizzato, è spesso rac-

comandabile limitare la corrente aggiungendo una resistenza tra il pin del GPIO ed il led.

Una volta collegato elettricamente il led è necessario abilitare il GPIO, configurarlo, ed impostarne l'uscita. Nei sistemi Linux, i GPIO sono accessibile tramite l'interfacciamento nella cartella `/sys/class/gpio/`. Le modalità di funzionamento a basso livello dell'interfacciamento GPIO tramite il cosiddetto *sysfs* sono ampiamente descritte all'interno della documentazione del kernel Linux[29], ma è giusto ricordare anche in questa sede che nei sistemi Linux, vige la regola del “Everything is a file (tes. “Tutto è un file”), che sta ad indicare come anche l'hardware venga reso disponibile sotto forma di file “speciali”.

Ai fini di questo esempio è sufficiente considerare che tutti i GPIO disponibili possono essere controllati attraverso scritture su file presenti in questa cartella, al cui interno si trovano:

export : Attraverso questo file è possibile fare il cosiddetto export di un determinato GPIO identificato attraverso un numero intero, rendendo visibile nella cartella `/sys/class/gpio`. Senza fare l'export, non è possibile operare sul GPIO

unexport : Questo file è utilizzato per fare l'operazione inversa ad “*export*”; tale operazione rimuove i riferimenti ad un determinato GPIO, rimuovendone la relativa cartella.

gpioX : X è un numero intero che rappresenta il numero del GPIO. Una volta eseguita l'operazione di export su un GPIO “X” appare la cartella `gpioX`, dal quale è possibile controllarlo.

gpiochipX : X è un numero intero che rappresenta il controller dei GPIO. In molte *evaluation board* sono presenti più controller GPIO separati.

La procedura per abilitare il GPIO (nel esempio si considererà il numero 124) parte dalla necessaria operazione di export:

```
$ cd /sys/class/gpio/  
$ echo 124 > export
```

Con il comando “*echo*”¹ si va a richiedere al kernel di esportare

¹echo è un comando da shell che è utilizzato per scrivere un output a schermo. Associato ad una redirezione (simbolo “>”) è possibile spostare

il gpio 124. Eseguita questa operazione, all'interno della cartella corrente apparirà la cartella *gpio124*

```
$ cd gpio124
```

Una volta entrati nella cartella sarà possibile notare due file:
direction : Può assumere valori in (input, configurato per leggere un valore) o out (output, configurato per far uscire un valore)
value : Può assumere valori 0 ed 1, ed in base alla configurazione di *direction* può essere letto (in) o scritto (out)

Dato che il GPIO in questione è configurato per essere impostato in input e con valore 0, per accendere il led è necessario modificare tale impostazione:

```
$ echo out > direction  
$ echo 1 > value
```

A questo punto, se il led è configurato correttamente, si dovrebbe accendere. Per concludere, una volta ultimate le prove, è possibile (e talvolta raccomandabile) fare le operazioni in senso inverso per ritornare alla situazione iniziale

```
$ echo 0 > value  
$ cd ..  
$ echo 124 > unexport
```

Con il primo comando di riporta il valore del GPIO a zero, con conseguente spegnimento del led, mentre con il terzo si rimuove la cartella dello specifico GPIO dalla cartella */sys/class/gpio*.

A.2 Creare una “termo-ventola” con Arduino

Un caso classico del contesto Arduino: azionare un meccanismo in funzione di condizioni esterne lette attraverso un sensore.

l'output dallo schermo all'interno di un file

In particolare pensiamo ad una ventola la cui accensione viene controllata in funzione della temperatura dell'ambiente: si accende se la temperatura raggiunge una certa soglia di accensione (*activation trigger temp*) e si spegne se la temperatura scende sotto una soglia (diversa dalla precedente) di spegnimento (*deactivation trigger temp*). La "finestra" tra attivazione e spegnimento serve a evitare le situazioni "limite", se non ci fosse e si usasse una sola soglia potrebbero accadere casi in cui, con temperatura ambiente oscillante intorno alla soglia, la ventola continuerebbe ad accendersi e spegnersi seguendo le minime variazioni della temperatura².

Per realizzare questo piccolo esempio abbiamo bisogno di:

- un Arduino UNO
- un sensore di temperatura (ad es. un DHT11)
- un relè
- una ventola
- un'alimentazione (sia per la board Arduino che per la ventola)

In figura A.1 viene presentato lo schema di massima del circuito (sono omessi per semplicità l'alimentatore connesso all'USB dell'Arduino, l'alimentazione della ventola e la ventola stessa, che andrà connessa al relè): il sensore DHT è collegato al piedino 4 (che quindi viene configurato come INPUT) mentre il relè è connesso al piedino 5 (che quindi viene configurato come OUTPUT).

Il software è relativamente semplice, iniziamo dalle definizioni delle costanti e variabili:

```
// libreria gestione DHT
#include "DHT.h"
#define DHTTYPE DHT11
#define DHTPIN 4
DHT dht(DHTPIN, DHTTYPE);

// costanti "comode"
#define ON      HIGH
#define OFF    LOW
```

²Si introduce cioè un certo grado di "isteresi" nel sistema.

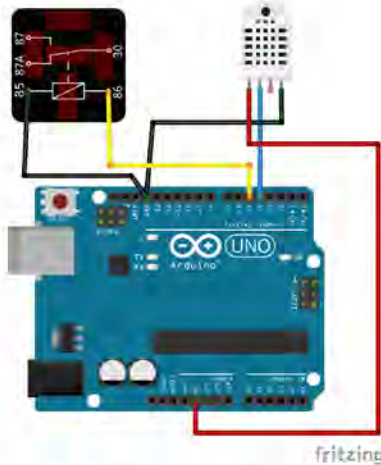


Figura A.1: Schema dei collegamenti

```
// soglia e isteresi
int tempSoglia=26;
int finestraIsteresi=2;

// valori sensore
float humidity,temperature,fahreneit,hif,hic;

#define RELAY 5
```

Per poi passare all'inizializzazione, funzione `setup()`:

```
void setup() {
  Serial.begin(115200);
  Serial.println("Booting...");

  pinMode(RELAY, OUTPUT);
  pinMode(DHTPIN, INPUT);

  dht.begin(); // init sensore

  Serial.println("Boot complete!");
}
```

E concludere con il `loop()` che implementa il controllo del relè (e quindi della ventola):

```
void loop() {
    humidity = dht.readHumidity();
    temperature = dht.readTemperature();
    fahrenheit = dht.readTemperature(true);

    // Check if any reads failed and exit early (to try
    ↪ again).
    if (isnan(humidity) || isnan(temperature) || isnan(
    ↪ fahrenheit))
    {
        Serial.println("Failed to read from DHT sensor
        ↪ !");
        return;
    }

    // Compute heat index in Fahrenheit (the default)
    hif = dht.computeHeatIndex(fahrenheit, humidity);
    // Compute heat index in Celsius (isFahrenheit =
    ↪ false)
    hic = dht.computeHeatIndex(temperature, humidity,
    ↪ false);

    // accende se sopra soglia
    if(temperature >= tempSoglia) digitalWrite(RELAY,ON
    ↪ );

    // spegne se sotto soglia - isteresi
    if(temperature <= (tempSoglia-finestraIsteresi))
        digitalWrite(RELAY,OFF);
}
```

Bibliografia

- [1] *Tavole di fisica*. Giunti Bemporad Marzocco, 1968. 20
- [2] AA.VV. Enciclopedia Treccani (online), 2017. <http://www.treccani.it/enciclopedia>. 61
- [3] Arduino. Storia di Arduino, 2015. <http://playground.arduino.cc/Italiano/StoriaDiArduino>. 76
- [4] Arduino. SPI reference, 2017. <https://www.arduino.cc/en/Reference/SPI>. 104
- [5] ArduPilot. Sensor driver I2C, 2017. <http://ardupilot.org/dev/docs/code-overview-sensor-drivers.html>. 103
- [6] Atmel. Atmega8, 2015. <http://www.atmel.com/devices/atmega8.aspx>. 77
- [7] Atmel. Sam3x8e, 2015. <http://www.atmel.com/devices/sam3x8e.aspx>. 77
- [8] Buildroot. Buildroot, 2015. <http://buildroot.uclibc.org/about.html>. 152
- [9] M. Castells. *The Information Age*. Wiley-Blackwell, 1999. 1
- [10] Giuseppe Colombo. *Manuale dell'ingegnere*. Hoepli, 1985. 51

- [11] Thomas M Cover and Joy A Thomas. *Elements of information theory*. John Wiley & Sons, 2012. 61, 62
- [12] Edsger W Dijkstra. Letters to the editor: GOTO statement considered harmful. *Communications of the ACM*, 11(3):147–148, 1968. 14
- [13] Herman H Goldstine. *The computer from Pascal to Von Neumann*. Princeton University Press, 1980. 11
- [14] Computer history museum. Federico Faggin’s short bio, 2009. <http://www.computerhistory.org/fellowawards/hall/federico-faggin/>. 50
- [15] John E. Hopcroft, Rajeev Motwani, and Jeffrey D. Ullman. Automata theory, languages, and computation. *International Edition*, 24, 2006. 11, 185
- [16] Patrick Hurley. *A concise introduction to logic*. Nelson Education, 2014. 50
- [17] IEC. IEC 61131-3, 2013. <https://webstore.iec.ch/publication/4552>. 5
- [18] IEEE. IEEE standard for reduced-pin and enhanced-functionality test access port and boundary-scan architecture the official IEEE 1149.7 standard, 1990. http://ieeexplore.ieee.org/xpls/abs_all.jsp?arnumber=5412866. 112
- [19] IEEE. Posix working group, 2017. <http://standards.ieee.org/develop/wg/POSIX.html>. 124
- [20] Texas Instruments. am3358, 2011. <http://www.ti.com/lit/ds/symlink/am3358.pdf>. 84
- [21] Texas Instruments. Am335x power consumption, 2015. http://processors.wiki.ti.com/index.php/AM335x_Power_Consumption_Summary. 85

- [22] Texas Instruments. Am335x thermal consideration, 2015. http://processors.wiki.ti.com/index.php/AM335x_Thermal_Considerations. 86
- [23] Intel. *ISA Bus Specification and Application notes*. Intel Corporation, September 1989. 176
- [24] ISO. ISO 13485:2003, 2003. http://www.iso.org/iso/catalogue_detail?csnumber=36786. 82
- [25] Paul Israel. *Edison: A life of invention*. John Wiley, 1998. 23
- [26] Jill Jonnes. *Empires of light: Edison, Tesla, Westinghouse, and the race to electrify the world*. Random House Trade Paperbacks, 2004. 23
- [27] William Joy. An introduction to the c shell. 1986. 130
- [28] kernel.org. GPIO Linux kernel documentation, 2017. <https://www.kernel.org/doc/Documentation/gpio/gpio.txt>. 108
- [29] kernel.org. GPIO sysfs Linux kernel documentation, 2017. <https://git.kernel.org/pub/scm/linux/kernel/git/stable/linux-stable.git/tree/Documentation/gpio/sysfs.txt>. 206
- [30] Suhas Kumar. Fundamental limits to Moore’s law. *arXiv preprint arXiv:1511.05956*, 2015. 48
- [31] ST Microelectronics. 32F429IDiscovery short description, 2015. <http://www.st.com/web/catalog/tools/FM116/SC959/SS1532/PF259090>. 79
- [32] Forrest M. Mims. *Getting started in electronics*. Master Publishing, 2000. 19, 50, 51
- [33] Filipe Moutinho and Luís Gomes. *Distributed embedded controller development with Petri nets: application to globally-asynchronous locally-synchronous systems*, volume 150. Springer, 2015. 17

- [34] Leonardo Mureddu. La radio a galena, 2017. <http://www.museoradiotv.rai.it/dl/portali/site/articolo/ContentItem-70366813-4216-40c1-80d8-3e61e273f081.html>. 35
- [35] Nerio Neri. *Radiotecnica per radioamatori*. Edizioni C&C, 2015. 19, 47
- [36] Carmine Noviello. *Mastering STM32*. Leanpub, 2017. 78
- [37] James O'Neill. *Prodigal genius: the life of Nikola Tesla*. Book Tree, 2007. 23
- [38] Parallax. *Javelin Stamp Manual*, 2005. <http://www.parallax.com/sites/default/files/downloads/JS1-IC-Javelin-Stamp-Manual-v1.1.pdf>. 174
- [39] Charles Petzold. *The annotated Turing: a guided tour through Alan Turing's historic paper on computability and the Turing machine*. Wiley Publishing, 2008. 185
- [40] Yocto Project. Yocto project, 2011. <https://www.yoctoproject.org/about>. 152
- [41] Thomas W Scharle et al. Axiomatization of propositional calculus with sheffer functors. *Notre Dame Journal of Formal Logic*, 6(3):209–217, 1965. 50
- [42] NXP Semiconductor. I2S specification, 1996. 103
- [43] Richard Stallman. The GNU operating system and the free software movement. 1999. 116
- [44] Guy Steele. *Common LISP: the language*. Elsevier, 1990. 12
- [45] Kiyofumi Tanaka. *Embedded Systems Theory And Design Methodology*. InTech, 2012. 17
- [46] Andrew S. Tanenbaum. *Structured Computer Organization, 5th ed.* Pearson Prentice All, 2006. 97, 139

- [47] Andrew S. Tanenbaum and Herbert Bos. *Modern Operating Systems*. Prentice Hall Press, Upper Saddle River, NJ, USA, 4th edition, 2014. 11, 191
- [48] Jeffrey J. P. Tsai, S Jennhwa Yang, and Yao-Hsiung Chang. Timing constraint Petri nets and their application to schedulability analysis of real-time system specifications. *IEEE transactions on Software Engineering*, 21(1):32–49, 1995. 10
- [49] Alan M. Turing. On computable numbers, with an application to the Entscheidungsproblem. *Proceedings of the London Mathematical Society*, 1937. 2
- [50] U-boot. U-boot image format, 2015. <http://www.denx.de/wiki/view/DULG/UBootImages>. 133
- [51] Jonathan W Valvano. *Embedded microcomputer systems: real time interfacing*. Cengage Learning, 2011. 16
- [52] D. Waitzman. A standard for the transmission of IP datagrams on avian carriers. <http://tools.ietf.org/html/rfc1149>, 4 1990. 24
- [53] M Mitchell Waldrop. The chips are down for Moore’s law. *Nature*, 530(7589):144–147, 2016. 48