

Übungen zu Systemnahe Programmierung in C (SPiC) – Sommersemester 2023

Übung 1

Maximilian Ott

Arne Vogel

Lehrstuhl für Informatik 4
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



Lehrstuhl für Verteilte Systeme
und Betriebssysteme



FRIEDRICH-ALEXANDER
UNIVERSITÄT
ERLANGEN-NÜRNBERG
TECHNISCHE FAKULTÄT

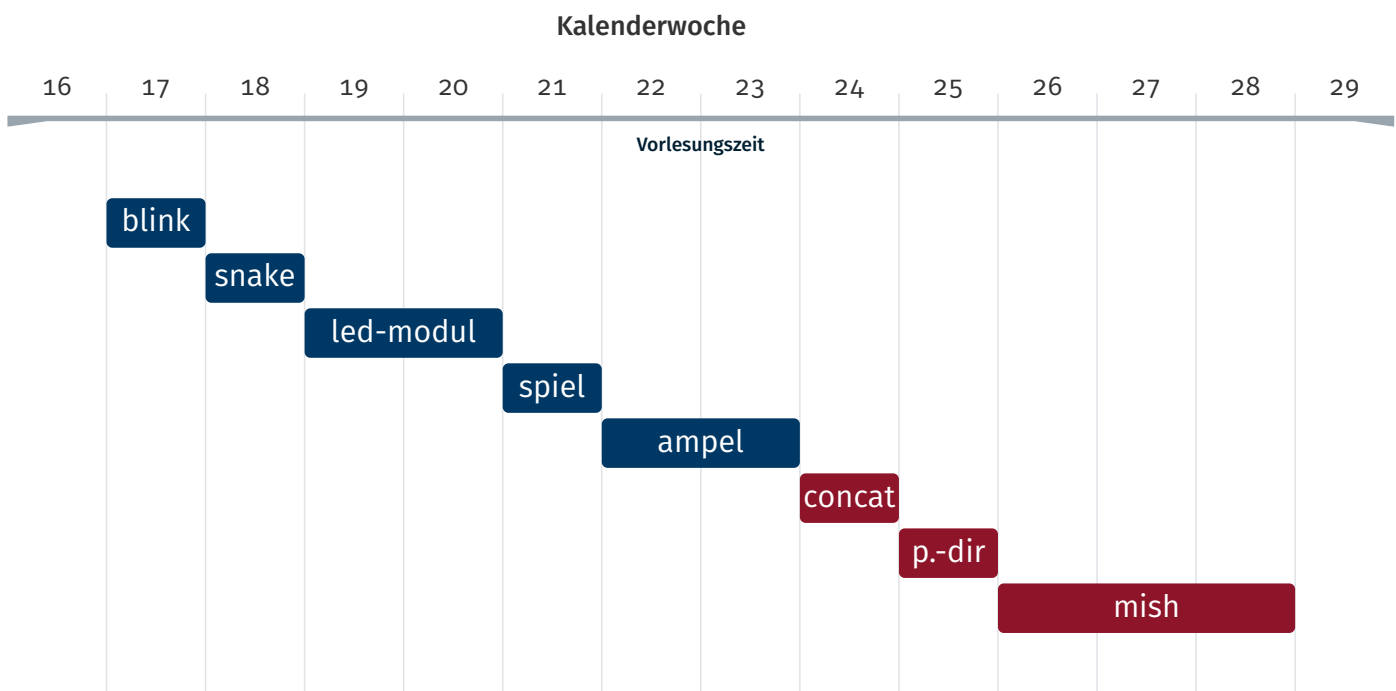
Organisatorisches



- Ablauf der Tafelübungen:
 1. Besprechung der alten Aufgabe
 2. Praxisnahe Vertiefung des Vorlesungsstoffes
 3. Vorstellung der neuen Aufgabe
 4. Ggf. Entwicklung einer Lösungsskizze der neuen Aufgabe
 5. Hands-on: gemeinsames Programmieren
- Folien nicht unbedingt zum Selbststudium geeignet
→ Anwesenheit, Mitschrift
- Semesterplan und Übersicht aller SPiC-Termine:
<https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/>

1

Aufgaben



2

- Studierende, die GSPiC belegen, müssen nur die Mikrocontroller-Aufgaben abgeben
 - blink, snake, led-modul, spiel, ampel
- Freiwillige Teilnahme an den Linux-Aufgaben ist selbstverständlich möglich
- Empfehlung: Letzte bzw. letzten Übungen zur Klausurvorbereitung

- Abgabe unter Linux
- Automatische Plagiatsprüfung
 - Vergleich mit allen anderen (auch älteren) Lösungen
 - abgeschriebene Lösungen bekommen 0 Punkte
 - ⇒ Im Zweifelsfall beim Übungsleiter melden
- Punktabzug
 - -1 Punkt je Compilerwarnung
 - -50% der möglichen Punkte falls nicht übersetzbar
- (Hilfreiche) Kommentare im Code helfen euch und dem Korrektor



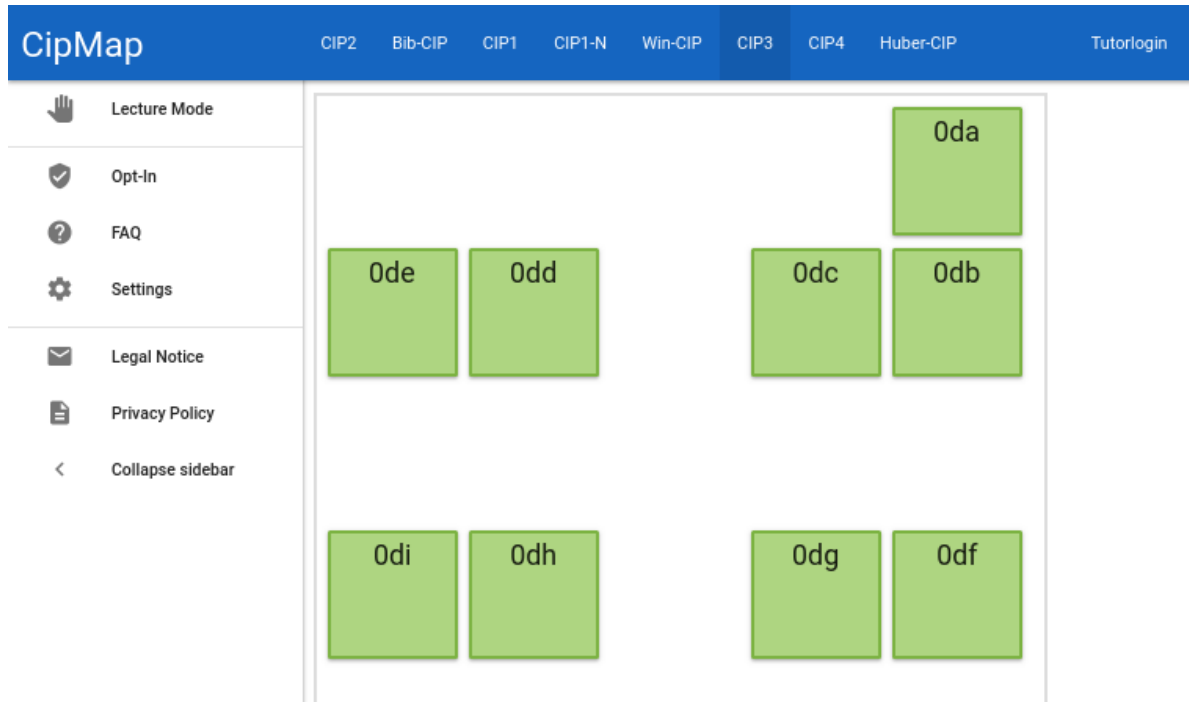
- Abgegebene Aufgaben werden mit Übungspunkten bewertet
- Ab 50% der erreichbaren Übungspunkte gibt es Bonuspunkte für die Klausur
- Ab 80% der erreichbaren Übungspunkte gibt es die vollen Bonuspunkte
- Umrechnung der Übungspunkte in Bonuspunkte für die Klausur (bis zu 10% der Punkte)
 - Beispiel: 80% der Übungspunkte führen bei 90 möglichen Klausurpunkten zu 9 Bonuspunkten
- Bestehen der Klausur durch Bonuspunkte *nicht möglich*
- Bonuspunkte nicht in nächste Semester übertragbar

5



- Raum der Rechnerübungen: 01.153-113 (WinCIP)
- Unterstützung durch Übungsleiter bei der Aufgabenbearbeitung
Freie Plätze nach dem „First come, first served“-Prinzip
- Falls 30 Minuten nach Beginn der Rechnerübung niemand anwesend ist, kann der Übungsleiter gehen
- Termine auf der Webseite:
<https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/>

6



7

Anfragen via CipMap stellen



1. Besuche die Seite cipmap.cs.fau.de
2. Wähle den Raum der Rechnerübung aus (z.B. 01.153-113)
3. Klicke auf *Lecture Mode*.
 - **farbiger Rechner:** Hat einen Request gestellt
 - **grauer Rechner:** Kein Request gestellt
4. Durch einen Klick auf *Request Tutor* wird deine Anfrage in die Warteschlange eingereicht
5. Nachdem deine Frage beantwortet wurde: Schaltfläche erneut klicken, um die Anfrage zurückzuziehen

Bitte beachte:

- Anfragen können nur während einer Übung gestellt werden
- Loggst du dich aus, werden deine Requests gelöscht

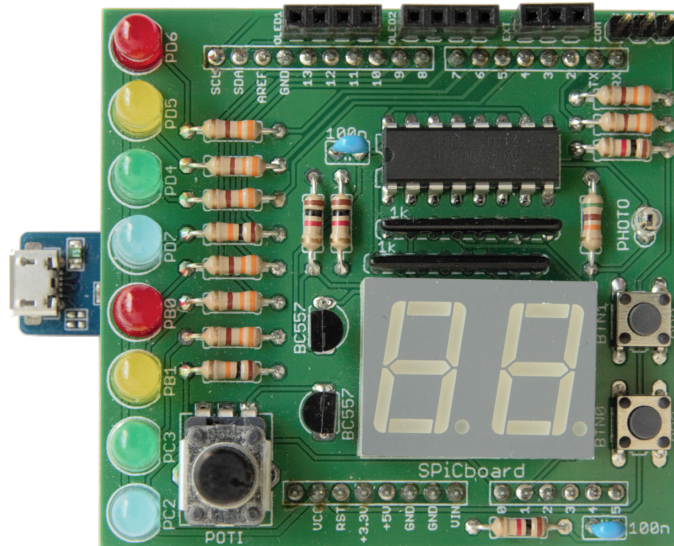
8



- Folien konsultieren
- Häufig gestellte Fragen (FAQ) und Antworten:
<https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/uebung/spicboard/faq>
- Fragen zum Stoff gerne im StudOn Forum:
<https://www.studon.fau.de/frm5042135.html>
- Darüber hinaus gehende Fragen:
Inhaltliche Fragen (Tutoren):
i4spic@lists.cs.fau.de
Organisatorische Fragen (Mitarbeiter):
i4spic-orga@lists.cs.fau.de



- **ATmega328PB Xplained Mini:**
Mikrocontroller-Board mit integriertem Programmer/Debugger
- Speziell für SPiC angefertigte **SPiCboards** als Erweiterung Platine

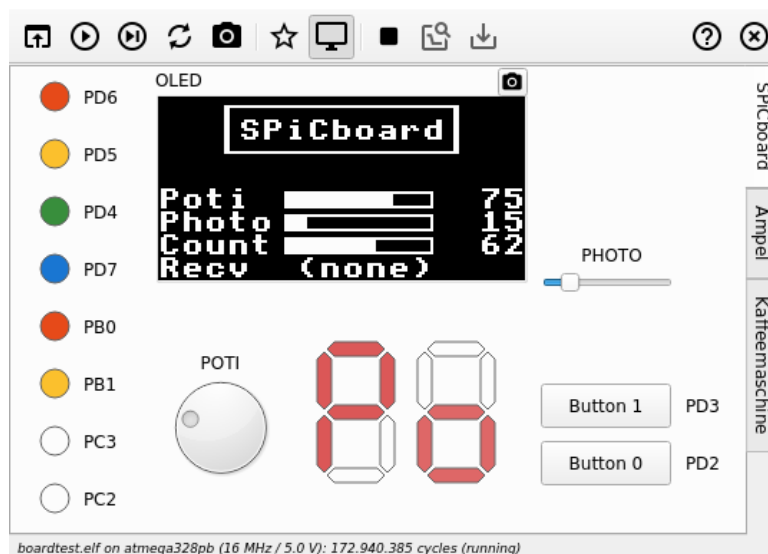


10

Simulator: SPiCsim



- **SPiCsim:**
Simuliert ATmega328PB und SPiCBoard
- Erlaubt Aufzeichnung und Darstellung der Signale



11



- Betreute Bearbeitung der Aufgaben während der Rechnerübungen
 - ⇒ Hardware wird während der Übung zur Verfügung gestellt
- Selbständige Bearbeitung teilweise nötig
 - eigenes SPiCboard: Anfertigung am Lötabend (nur im Sommersemester)
 - SPiCboard Simulator: SPiCsim

12



- `libspicboard`: Funktionsbibliothek zur Ansteuerung der Hardware
 - Beispiel: `sb_led_on(GREEN0)`; schaltet 1. grüne LED an
- Direkte Konfiguration der Hardware durch Anwendungsprogrammierer nicht nötig
- Verwendung vor allem bei den ersten Aufgaben, später muss `libspicboard` teils selbst implementiert werden
- Dokumentation online:
<https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/uebung/spicboard/libapi>

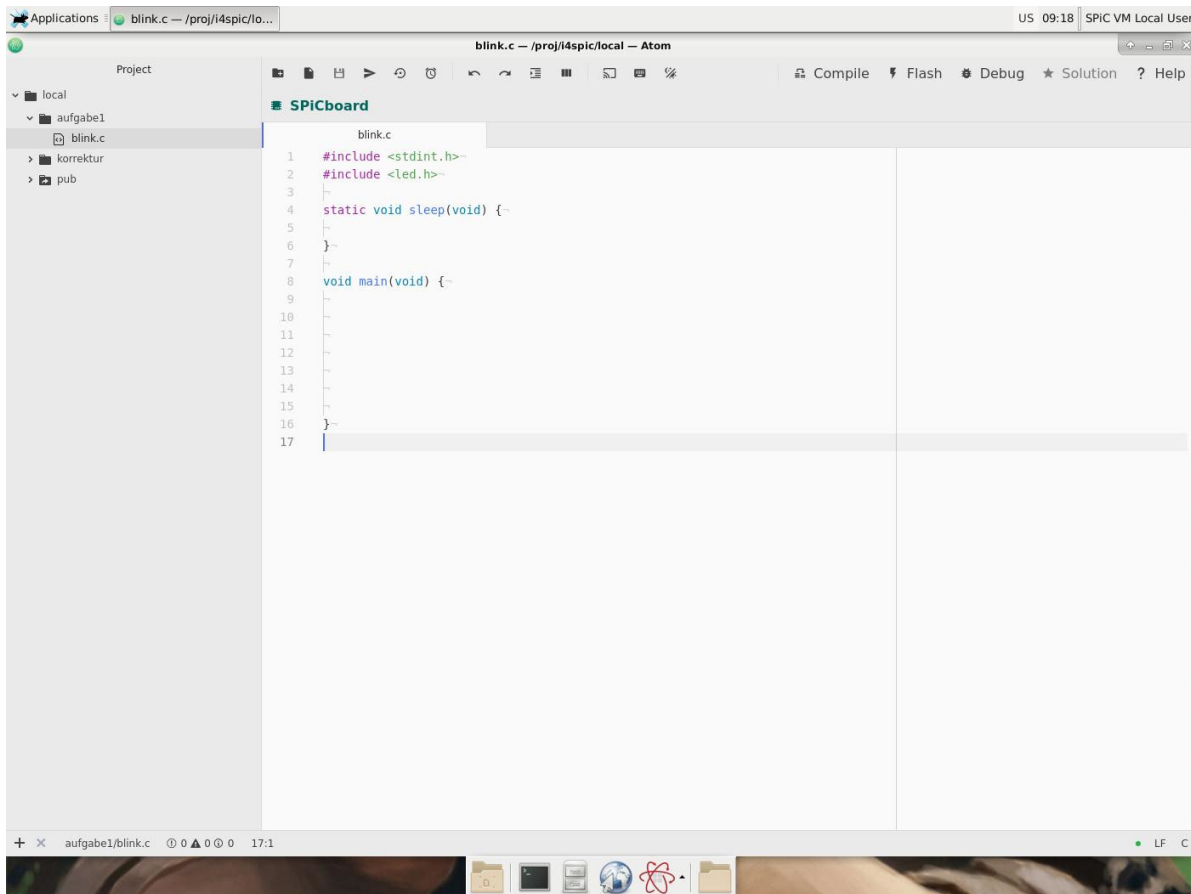
13



- Vorgabeverzeichnis `/proj/i4spic/<login>/pub/`
 - Hilfsmaterial zu jeder Übungsaufgabe unter `aufgabeX/`
 - `libspicboard` mit Dokumentation sowie minimalem Beispiel
 - Die Vorlesungsfolien in `vorlesung/` (VM: Nur in der Remote-IDE)
 - Die Übungsfolien in `uebung/` (VM: Nur in der Remote-IDE)
 - Hilfestellung zur Programmiersprache C (VM: Nur in der Remote-IDE)



- Vorgabeverzeichnis `/proj/i4spic/<login>/pub/`
 - Hilfsmaterial zu jeder Übungsaufgabe unter `aufgabeX/`
 - `libspicboard` mit Dokumentation sowie minimalem Beispiel
 - Die Vorlesungsfolien in `vorlesung/` (VM: Nur in der Remote-IDE)
 - Die Übungsfolien in `uebung/` (VM: Nur in der Remote-IDE)
 - Hilfestellung zur Programmiersprache C (VM: Nur in der Remote-IDE)
- Projektverzeichnis
 - `/proj/i4spic/<login>/`
 - Lösungen hier in Unterordnern `aufgabeX` speichern
 - ⇒ Das Abgabeprogramm sucht (nur) dort
 - Für andere nicht lesbar
 - Wird automatisch erstellt
 - Enthält symbolische Verknüpfung zum Vorgabeverzeichnis



```

blink.c
1  #include <stdint.h>
2  #include <led.h>
3
4  static void sleep(void) {
5  }
6  }
7
8  void main(void) {
9
10
11
12
13
14
15
16  }
17

```

15

- Im Startmenü unter *FAU Courses* Eintrag *SPiC-IDE*
- Speziell für SPiC entwickelt, basierend auf Atom
- Vereint Editor, Compiler und Debugger in einer Umgebung
- Cross-Compiler zur Erzeugung von Programmen für unterschiedliche Architekturen
 - Wirtssystem (engl. host): Intel-PC
 - Zielsystem (engl. target): AVR-Mikrocontroller
- Detaillierte Anleitung unter <https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/uebung/spicboard/cip>

15

Anleitung

CIP-Login



- Für die Benutzung der CIP Infrastruktur (und damit des Abgabesystems) ist ein CIP Login nötig
 - Bei Problemen bitte an die CIP Admins wenden
- Kriterien für sicheres Passwort:
 - Mindestens 8 Zeichen, besser 10
 - Mindestens 3 Zeichensorten, besser 4 (Groß-, Kleinbuchstaben, Zahlen, Sonderzeichen)
 - Keine Wörterbuchwörter, Namen, Login, etc.



- Spätestens nach erfolgreichem Testen des Programms müssen Übungslösungen zur Bewertung abgegeben werden
- **Bei Zweiergruppen darf nur ein Partner abgeben!**
 - Der Partner muss aus der selben Gruppe sein
 - Bei der Abgabe wird der Partner-Login hinterlegt
- Abgabe entweder per SPiC IDE Button oder
- Terminal-Fenster öffnen und folgendes Kommando ausführen (aufgabeX entsprechend ersetzen):
`/proj/i4spic/bin/submit aufgabeX`
 - Wichtig: **Grüner Text** signalisiert erfolgreiche Abgabe, **roter Text** einen Fehler!

17



- Fehlerursachen
 - Notwendige Dateien liegen nicht im richtigen Ordner
 - aufgabeX muss klein geschrieben sein
 - .c-Datei falsch benannt
 - Abgabetermin verpasst
- Nützliche Tools
 - Quelltext der abgegebenen Aufgabe anzeigen:
`/proj/i4spic/bin/show-submission aufgabeX`
 - Unterschiede zwischen abgegebener Version und Version im Projektverzeichnis /proj/i4spic/<login> anzeigen:
`/proj/i4spic/bin/show-submission aufgabeX -d`
 - Eigenen Abgabetermin anzeigen:
`/proj/i4spic/bin/get-deadline aufgabeX`

18

1. Anmeldung in StudOn: <https://www.studon.fau.de/crs4942358.html>
 - Forum zum Fragen stellen
2. Anmeldung zu den Übungen über Waffel: <https://waffel.cs.fau.de>
 - Für Abgabe und Korrektur der Aufgaben
 - ⇒ ab **Donnerstag, 20.04.2023, 18:00 Uhr**
3. Anmeldung im Informatik CIP: <https://account.cip.cs.fau.de>
 - Für Bearbeiten, Abgabe und Korrektur der Aufgaben

1. Anmeldung in StudOn: <https://www.studon.fau.de/crs4942358.html>
 - Forum zum Fragen stellen
2. Anmeldung zu den Übungen über Waffel: <https://waffel.cs.fau.de>
 - Für Abgabe und Korrektur der Aufgaben
 - ⇒ ab **Donnerstag, 20.04.2023, 18:00 Uhr**
3. Anmeldung im Informatik CIP: <https://account.cip.cs.fau.de>
 - Für Bearbeiten, Abgabe und Korrektur der Aufgaben



Da es bis zu 24h dauern kann, bis nach der Anmeldung die erforderlichen Änderungen aktiv sind, solltet ihr euch **umgehend darum kümmern**. Vorher ist eine Bearbeitung und Abgabe der Übungsaufgaben nicht möglich!

Compileroptimierung

Compileroptimierung: Hintergrund



- AVR-Mikrocontroller, sowie die allermeisten CPUs, können ihre Rechenoperationen nicht direkt auf Variablen ausführen, die im Speicher liegen
- Ablauf von Operationen:
 1. **Laden** der Operanden aus dem Speicher in Prozessorregister
 2. **Ausführen** der Operationen in den Registern
 3. **Zurückschreiben** des Ergebnisses in den Speicher

⇒ Detaillierte Behandlung in der Vorlesung
- Der Compiler darf den Code nach Belieben ändern, solange der “globale” Zustand beim Verlassen der Funktion gleich bleibt
- Optimierungen können zu drastisch schnellerem Code führen



- Typische Optimierungen:
 - Beim Betreten der Funktion wird die Variable in ein Register geladen und beim Verlassen in den Speicher zurückgeschrieben
 - Redundanter und "toter" Code wird weggelassen
 - Die Reihenfolge des Codes wird umgestellt
 - Für automatic Variablen wird kein Speicher reserviert; es werden stattdessen Prozessorregister verwendet
 - Wenn möglich, übernimmt der Compiler die Berechnung (Konstantenfaltung):
a = 3 + 5; wird zu a = 8;
 - Der Wertebereich von automatic Variablen wird geändert:
Statt von 0 bis 10 wird von 246 bis 256 (= 0 für uint8_t) gezählt und dann geprüft, ob ein Überlauf stattgefunden hat

21

Compileroptimierung: Beispiel (1)



```
01 void wait(void) {  
02     uint8_t u8 = 0;  
03     while(u8 < 16) {  
04         u8++;  
05     }  
06 }
```

- Inkrementieren der Variable u8 bis 16
- Verwendung z.B. für aktive Warteschleifen

22



■ Assembler ohne Optimierung

```
01 ; void wait(void){
02 ; uint8_t u8;
03 ; [Prolog (Register sichern, Y initialisieren, etc.)]
04 rjmp while      ; Springe zu while
05 ; u8++;
06 addone:
07 ldd r24, Y+1    ; Lade Daten aus Y+1 in Register 24
08 subi r24, 0xFF  ; Ziehe 255 ab (addiere 1)
09 std Y+1, r24    ; Schreibe Daten aus Register 24 in Y+1
10 ; while(u8 < 16)
11 while:
12 ldd r24, Y+1    ; Lade Daten aus Y+1 in Register 24
13 cpi r24, 0x10   ; Vergleiche Register 24 mit 16
14 brcs addone     ; Wenn kleiner, dann springe zu addone
15 ;[Epilog (Register wiederherstellen)]
16 ret             ; Kehre aus der Funktion zurück
17 ;}
```

23



■ Assembler mit Optimierung

```
01 ; void wait(void){
02 ret             ; Kehre aus der Funktion zurück
03 ; }
```

24



■ Assembler mit Optimierung

```
01 ; void wait(void){  
02 ret          ; Kehre aus der Funktion zurück  
03 ; }
```

- C kennt die Wartesemantik der Schleife nicht
- Die Schleife hat keine Auswirkung auf den (globalen) Zustand
- ~> Der Compiler optimiert sie komplett weg

24

Schlüsselwort volatile



- Variable können als `volatile` (engl. unbeständig, flüchtig) deklariert werden
- ~> Der Compiler darf die Variable nicht optimieren:
 - Für die Variable muss **Speicher reserviert** werden
 - Die **Lebensdauer** darf nicht verkürzt werden
 - Die Variable muss vor jeder Operation aus dem **Speicher geladen** und danach ggf. wieder in diesen zurückgeschrieben werden
 - Der **Wertebereich** der Variable darf nicht geändert werden
- Einsatzmöglichkeiten von `volatile`:
 - Warteschleifen: Verhinderung der Optimierung der Schleife
 - Nebenläufigen Ausführungen (später in der Vorlesung)
 - Variable wird im Interrupthandler und der Hauptschleife verwendet
 - Änderungen an der Variable müssen “bekannt gegeben werden”
 - Zugriff auf Hardware (z.B. Pins) ~> wichtig für das LED Modul
 - (Debuggen: der Wert wird nicht wegoptimiert)

25

Aufgabe: blink

Aufgabenbeschreibung: blink



- Lernziel:
 - Umgang mit Programmierwerkzeugen und dem Abgabesystem
 - Aktives Warten
- Blinkende LEDs YELLOW0 und YELLOW1
 - Abwechselnd an- bzw. ausschalten (Warnlicht)
 - Frequenz ca. 1 mal pro halbe Sekunde
 - Nutzung der Bibliotheksfunktionen für LEDs
 - Implementierung durch aktives Warten (Schleife mit Zähler)
- Dokumentation der Bibliothek:
<https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/uebung/spicboard/libapi>
- Abzugebende Datei: `blink.c`

Hands-on: Licht

Screencast: <https://www.video.uni-erlangen.de/clip/id/13444>

Hands-on: Licht



- In der SPiC-IDE:
 - Neuen Ordner erstellen (z.B. hands-on/licht)
 - Neue Quellcodedatei erstellen (z.B. licht.c)
- Programm erstellen:
 - Schalte eine LED ein (z.B. GREEN0)
 - Warte in einer Endlosschleife
- In der SPiC-IDE:
 - Programm übersetzen
 - Programm im Simulator oder auf dem SPiCboard testen.