

Umsetzung von Z-Operations-Schemata in Implementationen

Jan Peleska, Jan Bredereke

Vorlesung SCS 3, 20.5.2003

Scheduling-Struktur für sicherheitsrelevante Systeme

- A. Prioritäten-gesteuertes, präemptives Scheduling
- B. Zyklisches sequentielles Scheduling
 - nicht präemptiv

A. Prioritäten-gesteuertes, präemptives Scheduling

- + einfache Anwendungsprogrammierung:
 - + keine Zeitüberwachung (Dauer der CPU-Nutzung) erforderlich
 - + sequentielles Programmiermodell:
Warten auf benötigte Inputs ist erlaubt
- + Prioritäten gemäß Sicherheitsrelevanz einstellbar
- + schnelles Interrupt-Handling für sicherheitsrelevante Unterbrechungen
→ *Low-Latency*-Kernel erforderlich:

Auch BS-Operationen können „schnell“ unterbrochen werden, um eine kritische Applikation zu starten.

Kernel-Preemption: Kernel-Aufgaben sind unterbrechbar.

- schwer verifizierbar

B. Zyklisches sequentielles Scheduling

- + garantierte Zykluszeiten
- + *keine* Interrupts, sondern Interface-Polling
 - + DMA
 - + Dual-Ported RAM (auf I/O-Karte)
(braucht weniger BS-Unterstützung)
- CPU-Zeit für vergebliches Polling

- + leichte Verifizierbarkeit:
Reaktion auf kritischen Input erfolgt spätestens nach einem Zyklus
- State-Machine-Programmiermodell:
statt Warten auf Inputs:
 1. Zustand merken
 2. CPU freigeben
- Zeitüberwachung muß in der Applikation erfolgen
(deshalb oft Hardware-Watchdog notwendig)

Von einer Z-Spezifikation zur Programmstruktur

1. Z-Schemata definieren i.a. *partielle* Operationen.
Sie sind nur auf einer *Teilmenge* des Zustandsraums ausführbar. Diese ist durch die Precondition des Schemas definiert.
2. Ziel: Eine totale Operation aus den einzelnen Schemata herstellen durch Schemakomposition
 - Schema-Konjunktion: $S_{tot} = S_{part1} \wedge S_{part2} \wedge \dots \wedge S_{partn}$
 - Schema-Disjunktion: $S_{tot} = S_{part1} \vee S_{part2} \vee \dots \vee S_{partn}$
3. Umsetzung von S_{tot} :

```

while (1) {
    S1();
    S2();
    ...
    Sn();
}

void Si() {
    if ("pre-condition erfüllt") {
        ...
    }
}

```