

# The nesC Language: A Holistic Approach to Networked Embedded Systems

Tomado de paper de:

D. Gay, P. Levis, R. Behren,  
M. Welsh, E. Brewer, D.  
Culler

# Introducción

- Avances en redes e integración permiten desarrollar nodos pequeños, flexibles y de bajo costo que interactúan con su ambiente a través de sensores, actuadores e interfaces de comunicaciones.
- Motes: nombre coloquial dado a sistemas que integran CPU, memoria, comunicación de radio u óptica, sensores basados en MEMs (Micro-Electro-Mechanical system) de bajo consumo.

# ¿Qué es nesC?

- Un lenguaje de programación de sistemas para **Networked Embedded System**, como motes.
- Extensión de C
  - C tiene control directo del hardware
  - Muchos programadores ya conocen C
  - nesC provee chequeos de seguridad ausentes en C
- Análisis completo del programa durante compilación
  - Detecta carreras críticas -> Elimina errores potenciales
  - Agresivo en inlining de funciones -> Optimización
- Lenguaje estático (para permitir lo anterior)
  - No hay manejo dinámico de memoria
  - No hay punteros a funciones
  - Así el grafo de llamadas y acceso a variables son completamente conocidos para el compilador
- Soporta y refleja el diseño de TinyOS
  - Basado en concepto de componente
  - Soporta directamente el modelo de concurrencia conducido por eventos
  - Considera el problema de acceso a datos compartidos vía secciones atómicas y palabra reservada `norace`.

# Desafíos abordados por NesC

- Conducido por eventos: Dirigido por interacciones con el ambiente (No procesamiento batch o interactivo)
- Recursos limitados: poco tamaño, bajo costo, bajo consumo.
- Confiabilidad: No hay mecanismo de recuperación de fallas fuera de reboot automático
- Requerimiento de tiempo real soft: Ej: consultar sensor, atender radio.

# TinyOS

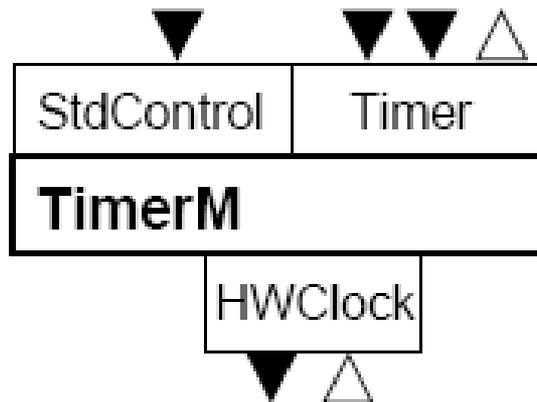
- Arquitectura basada en componentes
  - Una aplicación cablea componentes reusables según la aplicación
- Concurrencia basada en Tareas y eventos
  - Tareas & eventos corren hasta terminar, pero un evento puede interrumpir (preempt) la ejecución de una tarea u otro evento
  - Tareas no pueden interrumpir otra tarea o evento
- Operaciones Split-phase (fase partida): para operaciones no bloqueante
  - Un comando retorna inmediatamente y un evento avisa el término

# Propiedades Claves

- Todos los recursos son conocidos estáticamente
- No es un SO de propósito general, sino aplicaciones son construidas a partir de un conjunto de componentes reusables sumadas a código específico de la aplicación
- límite HW/SW puede variar dependiendo de la aplicación y plataforma de HW -> descomposición flexible es requerida

# Componentes

- Una componente provee y usa interfaces
  - Las interfaces son el único punto de acceso a una componente
- Una interfaz modela algún servicio, por ejemplo, envío de un mensaje.
- El proveedor de un comando implementa los comandos, mientras el usuario (llamador) implementa los eventos.



```
module TimerM {  
  provides {  
    interface StdControl;  
    interface Timer;  
  }  
  uses interface Clock as Clk;  
} ...
```

# Interfaz

```
interface Clock {
    command result_t setRate(char interval, char scale);
    event result_t fire();
}

interface Send {
    command result_t send(TOS_Msg *msg, uint16_t length);
    event result_t sendDone(TOS_Msg *msg, result_t success);
}

interface ADC {
    command result_t getData();
    event result_t dataReady(uint16_t data);
}
```

- Interfaces bidirecciones soportan ejecución de fase partida (split-phase)

# Implementación de Componentes

- Hay dos tipos de componentes: módulos & configuraciones
- Módulos proveen código de aplicación e implementan una o más interfaces.
- Configuraciones cablean componentes
  - Conectan interfaces usadas por componentes a interfaces provistas por otros
  - Notar definición recursiva, similar a la de árbol en EDA.

# Módulos

- Surge: Cada segundo obtiene la lectura de un sensor y envía un mensaje

```
module SurgeM {
    provides interface StdControl;
    uses interface ADC;
    uses interface Timer;
    uses interface Send;
}
implementation {
    uint16_t sensorReading;

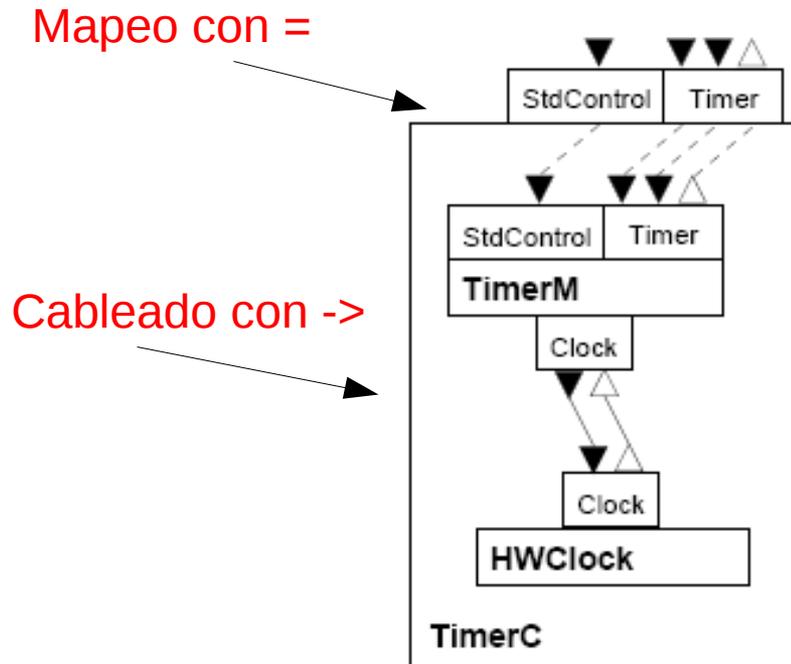
    command result_t StdControl.init() {
        return call Timer.start(TIMER_REPEAT, 1000);
    }

    event result_t Timer.fired() {
        call ADC.getData();
        return SUCCESS;
    }

    event result_t ADC.dataReady(uint16_t data) {
        sensorReading = data;
        ... send message with data in it ...
        return SUCCESS;
    }
    ...
}
```

# Configuraciones

- Cablea las componentes TimerM y HWClock



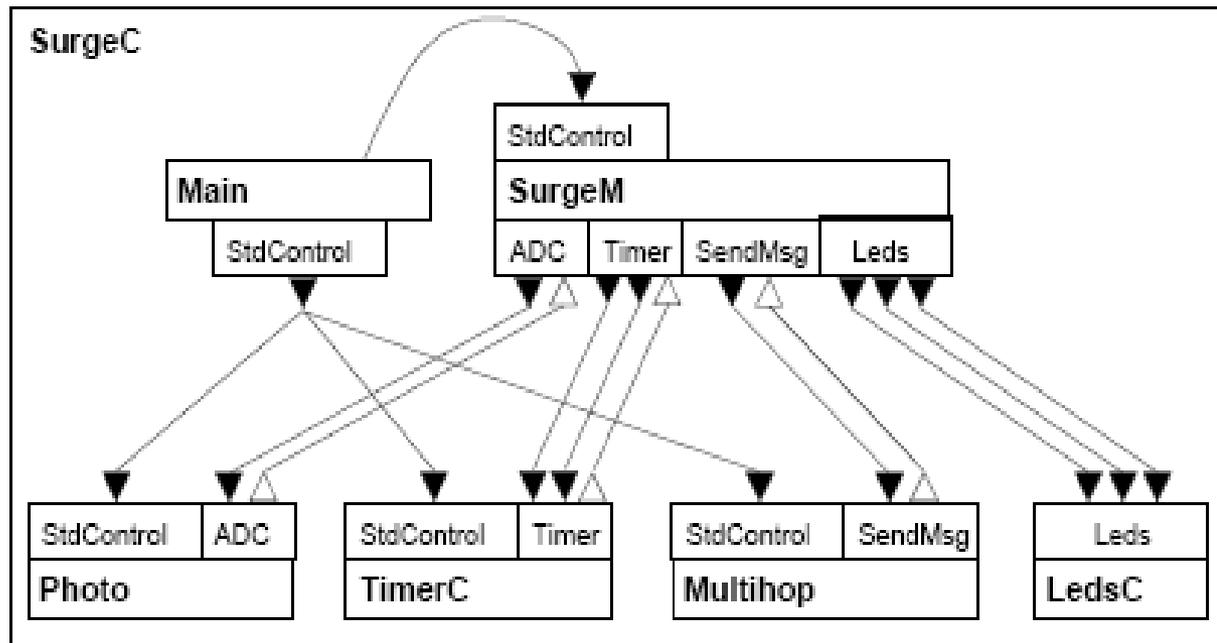
```
configuration TimerC {
  provides {
    interface StdControl;
    interface Timer;
  }
}

implementation {
  components TimerM, HWClock;

  StdControl = TimerM.StdControl;
  Timer = TimerM.Timer;

  TimerM.Clk -> HWClock.Clock;
}
```

# Ejemplo: Configuración SurgeC



# Componentes Abstractas

- Algunas veces es útil crear varias instancias de una componente

```
abstract module QueuedSend(int maxAttempts) { ... }
```

```
configuration Multihop {  
  provides interface Send;  
}
```

```
implementation {  
  components MultihopM,  
              QueuedSend(10) as newQueue, ... ;
```

```
  Send = MultihopM.Send;  
  MultihopM.QueuedSendMsg -> newQueue.Send;
```

```
  ...  
}
```

parámetro opcional usado para especificar #máx. retransmisiones

# Interfaces Parametrizadas

```
module GenericComm { // id is the Active Message ID
  provides interface Send[uint8_t id];
  provides interface Receive[uint8_t id];
} implementation {
  TOS_Msg *msg;

  command result_t
    Send.send[uint8_t id](uint8_t length, TOS_Msg *data)
  { data->amId = id; msg = data; ... }

  void sendComplete(TOS_Msg *packet) {
    signal Send.sendDone(msg->amId)(msg, SUCCESS);
  }
  ...
}

configuration Multihop { ... }
implementation {
  components QueuedSend(10) as newQueue, GenericComm,
  ...
  newQueue.RealSend -> GenericComm.Send[42];
}
```

- Usada para modelar Mensajes Activos en TinyOS
  - En mensajes activos, un paquete contiene un identificador numérico para especificar qué manejador de evento debe ser ejecutado

# Concurrencia y atomicidad

- Código asincrónico (AC): es el alcanzable por al menos un manejador de interrupción
- Código sincrónico (SC): es alcanzable sólo por tareas
  - Código sincrónico es atómico con respecto a otro código sincrónico
- Aún hay una carrera potencial entre AC y SC
  - Cualquier actualización a estado compartido desde AC
  - Cualquier actualización a estado compartido desde SC que es también actualizado desde AC
- Solución: **Invariante libre de carrera**
  - Cualquier actualización a variable compartida es hecha por SC u ocurre dentro de una sección atómica

# atomic y norace

```
module SurgeM { ... }
implementation {
  bool busy;
  norace uint16_t sensorReading;

  event result_t Timer.fired() {
    bool localBusy;
    atomic { ← Deshabilita interrupciones
      localBusy = busy;
      busy = TRUE;
    } ← Habilita interrupciones
    if (!localBusy)
      call ADC.getData();
    return SUCCESS;
  }

  task void sendData() { // send sensorReading
    adcPacket.data = sensorReading;
    call Send.send(&adcPacket, sizeof adcPacket.data);
    return SUCCESS;
  }

  event result_t ADC.dataReady(uint16_t data) {
    sensorReading = data;
    post sendData();
    return SUCCESS;
  }
  ...
}
```

- Atomic

- Deshabilita interrupciones
- Dentro de una sección atómica no podemos llamar a comandos o señalar eventos.
- Si una variable x es accedida por un AC, cualquier acceso a x fuera de una sección atómica es un error de compilación
- Una sección atómica debería ser corta (las interrupciones están deshabilitadas!).

## norace

- Si un programador sabe que una variable generadora de posible carrera crítica no lo será, la declara norace

# Evaluación

- El paper presenta la prueba de tres aplicaciones TinyOS:
  - Surge, Maté, TinyDB
- Núcleo (Core) de TinyOS consiste de 172 componentes
  - 108 módulos y 64 configuraciones
- Agrupa componentes necesarias, vía interfaces nesC bidireccionales, para una aplicación específica.

Application	Modules	OS Modules (% of full OS)	Lines	OS Lines (% of full OS)
Surge	31	27 (25%)	2860	2160 (14%)
Maté	35	28 (25%)	4736	2524 (17%)
TinyDB	65	38 (35%)	11681	4160 (28%)

# Efecto de inlining

- Impacto de inlining en código y desempeño

<b>App</b>	<b>Code size</b>		<b>Code reduction</b>	<b>Data size</b>	<b>CPU reduction</b>
	<i>inlined</i>	<i>noninlined</i>			
Surge	14794	16984	12%	1188	15%
Maté	25040	27458	9%	1710	34%
TinyDB	64910	71724	10%	2894	30%

# Problemas Pendientes

- Localización estática de memoria
  - Ventajas
    - Permite análisis fuera de línea de los requerimientos de memoria
  - Problema:
    - No hay localización dinámica
- Código corto en secciones atómicas y manejadores de comando y eventos
- Poco soporte del lenguaje para programación de tiempo real