



Ingeniería Eléctrica

Ingeniería en Computación

Ingeniería en Computación

División

Departamento

Carrera en que se imparte

Asignatura:

Obligatoria

Optativa

Horas:

Teóricas

Prácticas

Total (horas):

Semana

16 Semanas

Modalidad: Curso.

Asignatura obligatoria antecedente: Ninguna.

Asignatura obligatoria consecuyente: Ninguna.

Objetivo(s) del curso:

El alumno aplicara la teoría, principios, métodos, técnicas y herramientas para implementar un caso de un sistema de tiempo real.

Temario

NÚM.	NOMBRE	HORAS
1.	Introducción al software en tiempo real	3.0
2.	Programación de procesos concurrentes	6.0
3.	Programación de eventos en tiempo real	6.0
4.	Programación avanzada de comunicación entre procesos	6.0
5.	Notación de diseño básica	4.0
6.	Diseño de un caso: la utilería de transferencia de mensajes (utm)	5.0
7.	Diseño de un caso: refinación de la utm	4.0
8.	Implementación del caso: programación de la utm	6.0
9.	Sistemas estructuralmente dinámicos	4.0
10.	El kernel tempo	4.0
		48.0
	Prácticas de laboratorio	0.0
	Total	48.0



1 Introducción al software de tiempo real

Objetivo: El alumno explicara los tres perspectivas de los sistemas en tiempo real: código fuente, grafos de colaboración y mapas de casos de uso

Contenido:

- 1.1 Introducción
- 1.2 Diagramas de alabrado
- 1.3 Diagramas de trayectorias
- 1.4 Sistemas estructuralmente dinámicos
- 1.5 Notación

2 Programación de procesos concurrentes

Objetivo: El alumno codificara programas concurrentes elementales usando el kernel Tempo.

Contenido:

- 2.1 Procesos en Tempo
- 2.2 Programas con procesos múltiples
- 2.3 Comunicación entre procesos usando semáforos
- 2.4 Empaquetamiento de componentes

3 Programación de eventos en tiempo real

Objetivo: El alumno explicara como incluir rutinas de servicio de interrupción para manejar eventos en tiempo real.

Contenido:

- 3.1 Un programa productor/consumidor de tiempo real
- 3.2 Ejecución de procesos e interrupción

4 Programación avanzada de comunicación entre procesos

Objetivo: El alumno explicara como usar el rango completo de las facilidades de comunicaciones entre procesos en Tempo

Contenido:

- 4.1 Colas de eventos y sincronización de procesos
- 4.2 Colas de eventos y pase de mensajes
- 4.3 Recepción selectiva de señales y mensajes
- 4.4 Suspensión de tiempo



5 Notación de diseño básica

Objetivo: El alumno explicara la notación de diseño básica y la relacionara explícitamente con las técnicas de programación introducidas en los capítulos previos.

Contenido:

- 5.1 Componentes
- 5.2 Grafos de colaboración
- 5.3 Mapas de casos en uso

6 Diseño de un caso: la utilería de transferencia de mensajes (utm)

Objetivo: El alumno explora y experimenta con el diseño de la arquitectura de un sistema de comunicaciones; inicia con los mapas de caso de uso y finaliza con los diagramas de colaboración.

Contenido:

- 6.1 El problema
- 6.2 Trayectorias en procesos
- 6.3 Mapas de alambrados

7 Diseño de un caso: refinación de la utm

Objetivo: El alumno continua explorando y experimentando (afina, es decir agrega detalles ignorados anteriormente) con el caso bajo estudio.

Contenido:

- 7.1 Fallas y recuperación
- 7.2 Mapas como patrones de diseño
- 7.3 Desempeño y aspectos complejos

8 Implementación del caso: programación de la utm

Objetivo: El alumno explicara, y codificara, como implementar el proyecto a partir de los grafos de colaboración usando las técnicas de programación dadas anteriormente.

Contenido:

- 8.1 Diseño de alto nivel para UTM
- 8.2 Mapeo del grafo de colaboración de UTM a código
- 8.3 Construcción del UTM en estados

9 Sistemas estructuralmente dinámicos

Objetivo: El alumno usará, y explicara, la notación ya dada con algunas extensiones.



Contenido:

- 9.1 Dinámica estructural completa
- 9.2 Dinámica estructural parcial

10 El kernel tempo

Objetivo: El alumno revisará el código del kernel Tempo y explicara su funcionamiento.

Contenido:

- 10.1 Tempo en términos de sus componentes
- 10.2 El comportamiento de Tempo
- 10.3 Mapeo de los componentes de Tempo en C++
- 10.4 C++ y Tempo

11 Perspectivas

Objetivo: El alumno explicara la relevancia de la metodología utilizada y la del caso bajo estudio al cual se aplicó esta.

Contenido:

- 11.1 El mundo real
- 11.2 El diseño versus el producto

Bibliografía básica:

BUHR, A.; et al.
An introduction to real-time systems: from design to networking with C/C++
 New Jersey
 Prentice Hall, 1999

Temas para los que se recomienda

Todos

Bibliografía Complementaria:

BUHR, A.; et al.
Use case maps for object oriented systems
 New Jersey
 Prentice Hall, 1996

Todos



BURNS, Alan; WELLINGS, Andy

Sistemas de tiempo real y lenguaje de programación

3a edición

México

Addison Wesley, ,2003

Todos**Sugerencias didácticas:**

Exposición oral	<input checked="" type="checkbox"/>	Lecturas obligatorias	<input checked="" type="checkbox"/>
Exposición audiovisual	<input type="checkbox"/>	Trabajos de investigación	<input checked="" type="checkbox"/>
Ejercicios dentro de clase	<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de taller o laboratorio	<input checked="" type="checkbox"/>
Ejercicios fuera del aula	<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	<input type="checkbox"/>
Seminarios	<input type="checkbox"/>	Otras	<input type="checkbox"/>

Forma de evaluar:

Exámenes parciales	<input checked="" type="checkbox"/>	Participación en clase	<input checked="" type="checkbox"/>
Exámenes finales	<input checked="" type="checkbox"/>	Asistencias a prácticas	<input checked="" type="checkbox"/>
Trabajos y tareas fuera del aula	<input checked="" type="checkbox"/>	Otras	<input type="checkbox"/>

Perfil profesiográfico de quienes pueden impartir la asignatura

Perfil profesiográfico: Profesional con experiencia en diseño de sistemas en tiempo real, de preferencia con un posgrado (maestría o doctorado) en el campo.