

# Metodologías, Procesos y Entornos de Sistemas de Tiempo Real

## Master de Computación

**José M. Drake** <drakej@unica.es>

*Computadores y Tiempo Real*  
*Universidad de Cantabria*  
<<http://www.ctr.unican.es>>



# Metodologías, Herramientas y Entornos: Objetivos

- Conocer las estrategias para el desarrollo de una aplicación de tiempo real de una cierta complejidad:
  - Utilizamos una arquitectura orientada a objetos para implementar su funcionalidad.
  - Una especificación basada en la reactividad.
  - Diseño de concurrencia
    - Uso de patrones de de diseño.
    - Basada en estereotipos de clases y métodos.
    - Diseño orientado al modelado temporal
  - Generación del código
  - Formulación del modelo
    - Modelo de los métodos
    - Modelo de la plataforma
    - Análisis y configuración de la planificabilidad.
  - Verificación del comportamiento temporal.
- Todos los procesos se van a realizar desde el nivel de aplicación. Utilizando RT-Java y Ada sobre una plataforma RT-Linux

# Programación de la asignatura

Martes 5: Presentación, proceso y casos de estudio.

Jueves 7: Especificación y diseño de concurrencia

Martes 12: Patrones de diseño de tiempo real

Jueves 14: Modelado temporal de la aplicación

Martes 19: Modelado de la plataforma

Jueves 21: Análisis de planificabilidad

Jueves 28: Presentación de los proyectos