

Lehrgang Echtzeit-Entwicklung



Agenda

UB1

- Begrüßung / Einleitung
- Echtzeitproblematik unter Windows
- Plattform Einfluss
- Transportschichten
- Protokollschichten
- Latenzzeit und Jitter

Pause

UB2

- Cyclic based Real-Time
- Ereignis gesteuerte Echtzeit
- Entwicklungs-Plattformen
- Entwicklungs-Werkzeuge

Mittagspause

UB3

- Echtzeit-Debugger und -Sequencer
- Echtzeit System-Analyse

Pause

UB4

- Zugriffe auf Hardware-Ressourcen in Echtzeit
- DMA und Echtzeit
- Notbetrieb