

TP 6 : Gestion multitâche avec pointeurs sur fonction et Timer1

Objectifs

- Comprendre le concept de multitâche coopératif
- Utiliser les pointeurs sur fonction pour créer un ordonnanceur
- Gérer plusieurs tâches périodiques avec une seule interruption

Matériel requis

- Arduino UNO
- Groupe de LEDs (8 minimum)
- Résistances 220Ω

Contenu détaillé

Partie 1 : Structure d'une tâche

1. Définition d'une structure représentant une tâche :

```
typedef struct {  
    void (*fonction)(void); // Pointeur vers la tâche  
    unsigned long periode; // Période d'exécution (ms)  
    unsigned long dernierAppel; // Dernier temps d'exécution  
    boolean actif; // État de la tâche  
} Tache;
```

Partie 2 : Ordonnanceur simple

1. Tableau de tâches :

```
Tache taches[MAX_TACHES];
```

```
void ajouterTache(void (*f)(void), unsigned long periode) {  
    // Ajouter une tâche au tableau  
}
```

```
void executerTaches() {
```

```
for (int i = 0; i < nbTaches; i++) {  
    if (taches[i].actif &&  
        (millis() - taches[i].dernierAppel >= taches[i].periode)) {  
        taches[i].dernierAppel = millis();  
        taches[i].fonction();  
    }  
}  
}
```

Partie 3 : Défilement de LEDs (chenillard)

1. Tâche 1 : décalage vers la droite (période 200ms)
2. Tâche 2 : décalage vers la gauche (période 300ms)
3. Tâche 3 : effet "knight rider" (aller-retour)
4. Tâche 4 : affichage de l'état sur moniteur série (période 1s)

Partie 4 : Utilisation du Timer1 comme base de temps

1. Avantages par rapport à millis() : précision et indépendance
2. Configuration du Timer1 pour générer une interruption périodique (ex: 1 ms)
3. Mise à jour d'une variable volatile tempsSysteme
4. Utilisation de cette variable dans l'ordonnanceur

Partie 5 : Ajout dynamique de tâches

1. Activation/désactivation via moniteur série
2. Modification de périodes en cours d'exécution
3. Affichage de la liste des tâches actives