oL3 - Programmation C++ embarqué

Objectifs

- Maîtriser les bases du langage C++
- Intégrer les templates C++ (code générique) dans les systèmes embarqués
- Maîtriser les aspects avancés du C++ tels que le polymorphisme, l'héritage simple et l'héritage multiple
- Redéfinir les opérateurs C++ d'allocation dynamique de mémoire pour l'embarqué
- Rendre les objets C++ persistants flashables et romables
- Gérer les exceptions en C++ pour sécuriser les applications embarquées
- Utiliser des objets C++ pour gérer la transmission/réception série de chaînes de caractères

Les travaux pratiques sont effectués sur une carte ARM émulée par QEMU

Pré-requis

- Compétences en programmation C (voir notre cours oL2 - Langage C pour les MCUs embarqués)

Environnement du cours

- Cours théorique
  - Support de cours au format PDF (en anglais).
  - Cours dispensé via le système de visioconférence Teams.
  - Le formateur répond aux questions des stagiaires en direct pendant la formation et fournit une assistance technique et pédagogique.
- Activités pratiques
  - Les activités pratiques représentent de 40% à 50% de la durée du cours.
  - Elles permettent de valider ou compléter les connaissances acquises pendant le cours théorique.
  - Exemples de code, exercices et solutions.
  - Un PC Linux en ligne par stagiaire pour les activités pratiques.
  - Le formateur a accès aux PC en ligne des stagiaires pour l'assistance technique et pédagogique.
  - Certains travaux pratiques peuvent être réalisés entre les sessions et sont vérifiés par le formateur lors de la session suivante.
- Une machine virtuelle préconfigurée téléchargeable pour refaire les activités pratiques après le cours
- Au début de chaque session une période est réservée à une interaction avec les stagiaires pour s'assurer que le cours répond à leurs attentes et l'adapter si nécessaire

Audience visée

- Tout ingénieur ou technicien en systèmes embarqués possédant les prérequis ci-dessus

Durée

- Totale : 18 heures
- 3 sessions de 6 heures chacune (hors temps de pause)
- De 40% à 50% du temps de formation est consacré aux activités pratiques
- Certains travaux pratiques peuvent être réalisés entre les sessions et sont vérifiés par le formateur lors de la session suivante

Modalités d'évaluation

- Les prérequis indiqués ci-dessus sont évalués avant la formation par l'encadrement technique du stagiaire dans son entreprise, ou par le stagiaire lui-même dans le cas exceptionnel d'un stagiaire individuel.
- Les progrès des stagiaires sont évalués de deux façons différentes, suivant le cours:

- Pour les cours se prêtant à des exercices pratiques, les résultats des exercices sont vérifiés par le formateur, qui aide si nécessaire les stagiaires à les réaliser en apportant des précisions supplémentaires.
- Des quizz sont proposés en fin des sections ne comportant pas d'exercices pratiques pour vérifier que les stagiaires ont assimilé les points présentés

- En fin de formation, chaque stagiaire reçoit une attestation et un certificat attestant qu'il a suivi le cours avec succès.
  - En cas de problème dû à un manque de prérequis de la part du stagiaire, constaté lors de la formation, une formation différente ou complémentaire lui est proposée, en général pour conforter ses prérequis, en accord avec son responsable en entreprise le cas échéant.

Plan

Première session

Introduction to C++ for industrial systems

- Introduction to object oriented programming
- History and definition
- Overview on C++98/C++03/C++11/C++14/C++17/C++20
- Modern C++ objectives
- Switch from C to C++
- Embedded C++
- How to write optimized embedded code

Exercise : *Understand function mangling*
Exercise : *Function inlining*
Exercise : *Volatile variable handling*

C++ and embedded systems

- Object Oriented Programming in C++
  - Encapsulation
  - Classes and objects
  - Attributes and member functions
  - Object construction and destruction
  - Construction parameters
  - Copy constructor
  - Object composition and container
  - Scope qualifier operator

Exercise : *Declaring classes and methods*
Exercise : *Working with default, copy and parameterized constructors*
Exercise : *Understand the differences between composition and aggregation*

Deuxième session

Operator Overloading

- Optimizing parameter object passing
- Overloading operators by member functions
- Overloading operators by friend functions
- Memory management operators overloading

Exercise : *The assignment operator*
Exercise : *overloading operators*

Simple Inheritance

- Specialization by addition and substitution
- Derivation and access rules

- Construction during inheritance
- Inheritance polymorphism
- Virtual methods

Exercise : *Understand inheritance*

Persistent and flashable objects

- Constant and partially constant objects
- Persistent objects
- Flashable objects

Exercise : *Creating constant, mutable, persistent and ROMable objects*

Enhancing security with exceptions

- Launching, capturing and handling exceptions
- Retriggering exception
- Exceptions specifications
- Handling unexpected exception
- Exception objects of the C++ standard library

Exercise : *Handle errors using exceptions*
Exercise : *Unexpected exceptions management*

Troisième session

C++ advanced techniques

- Member pointers
- Generic objects and templates
  - Classes and generic functions
  - Templates overloading
  - Specializing templates
  - STL (Standard Template Library)
  - Templates in embedded systems
- Polymorphic objects
- Virtual objects and abstract classes
- Specializing objects by simple inheritance
  - Building derivate objects
  - Access control rules for inherited objects
  - Specializing objects by multiple inheritance
  - Conflicts resolution by scope operator
  - Virtual inheritance

Exercise : *Generic classes and functions*
Exercise : *Understand virtual methods by subclassing a generic Device class*
Exercise : *Understand multiple inheritance and virtual bases*

Renseignements pratiques

Renseignements : 18 heures