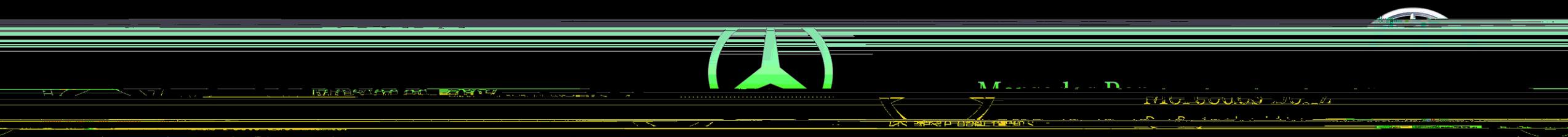
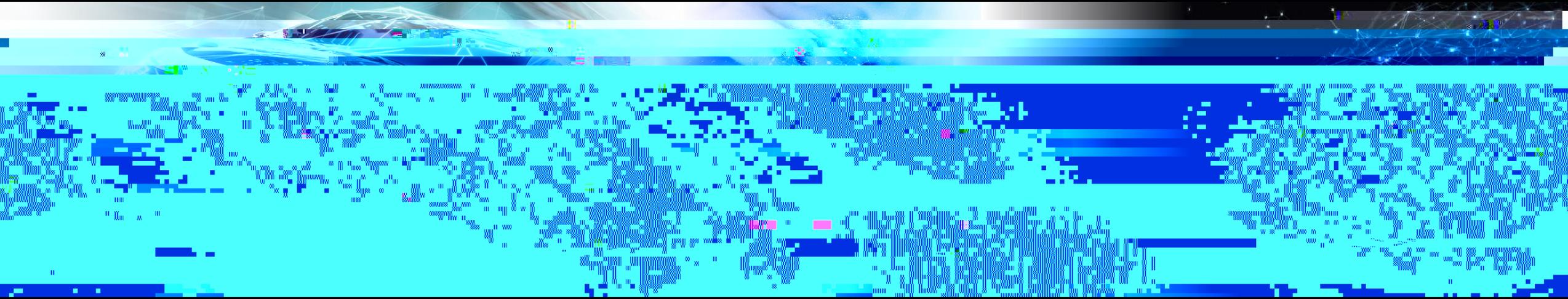


Virtualisierung des Motorsteuergeräts basierend auf Object-File-Ansatz



Inhalt

1. Motivation

2. Umsetzung des Object-File-Ansatzes

3. Features des Object-Ansatzes

4. Anwendungsbeispiele

5. Fragen/ Diskussion

1. Motivation

Die zunehmende Komplexität der Steuergeräte und der Anforderung an agile Entwicklung führen zu neuen digitalen Methoden

Die Effizienz der Entwicklung steigt mit der „Vollständigkeit“ eines Steuergeräts

Bedarf an Zulieferer-Anteil bei einem virtuellen Steuergerät



Inhalt

1. Motivation

2. Umsetzung des Object-File-Ansatzes

3. Features des Object-Ansatzes

4. Anwendungsbeispiele

5. Fragen/ Diskussion

2. Umsetzung des Object-File-Ansatzes

Zulieferer

ECU.elf



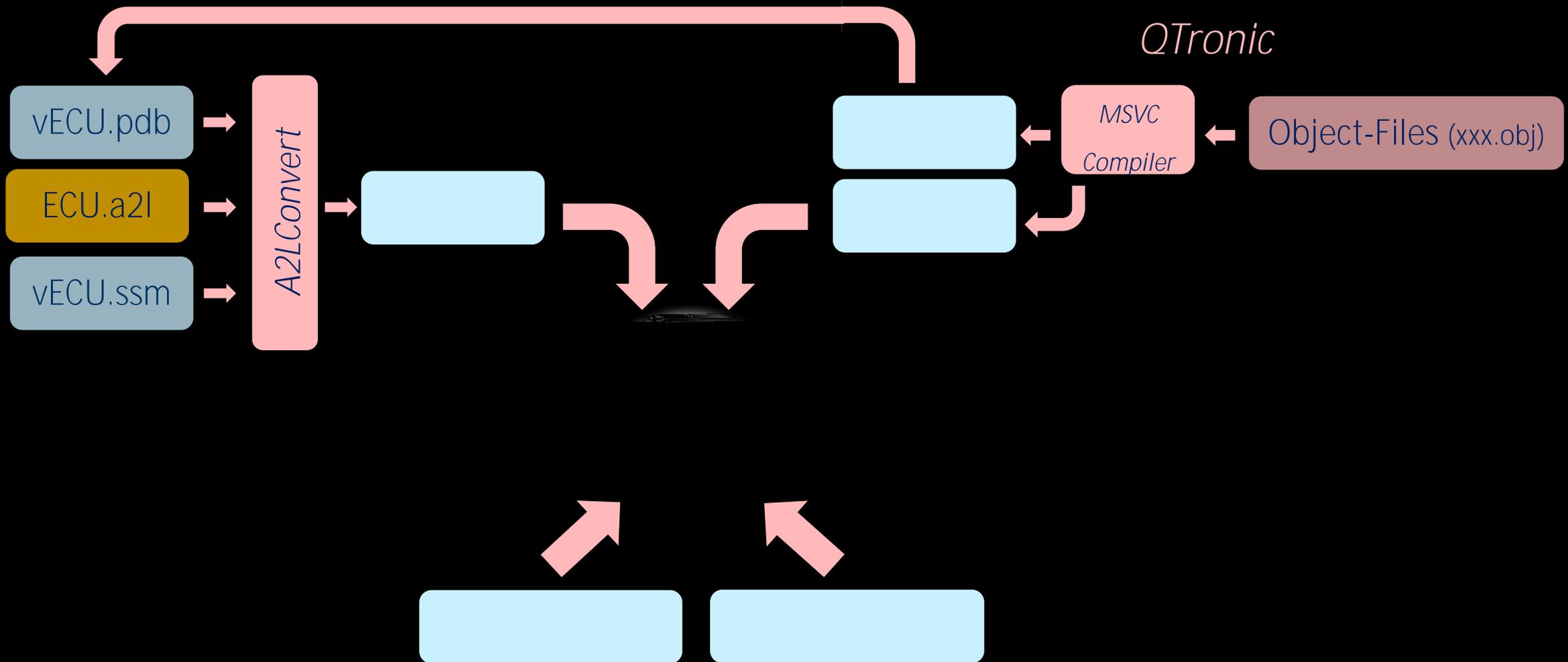
GenF-
Tool

ECU.a2l

Symbolinkfile:

Zuordnung jedes A2L-Labels zum Symbol

2. Umsetzung des Object-File-Ansatzes



```
INFO: vECU.dll; Using [redacted] vECUTasks.dll which should contain all tasks and variables
```

Inhalt

1. Motivation

2. Umsetzung des Object-File-Ansatzes

3. Features des Object-Ansatzes

4. Anwendungsbeispiele

5. Fragen/ Diskussion

3. Features des Object-Ansatzes

Complex Driver

ASICS-Emulation

Kommunikation

Zugriff auf Applikationsgrößen

Zugriff auf Hardware Ein- /Ausgänge

Integration der originalen OS-Scheduler

Anderes Verhalten ECU vECU (div0)

Prozessor-spezifischer Code



