

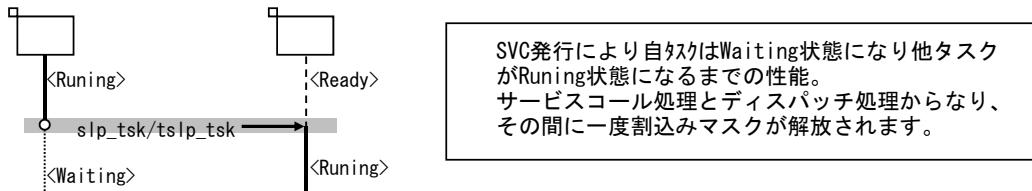
# Smalight OS V3.10 for RXサービスコール性能一覧(第1版)

本資料に記載している性能値は、後述する条件で測定した一例であり、処理時間を保証するものではありません。

## [想定環境]

CPU	RX610コア(littleエンディアン)
周波数	CPUクロック 100MHz(入力CLK 12.5MHz × 8倍)
メモリ	ROM : 1ステート RAM : 1ステート
Smalight OS	Smalight OS V3.10 for RX(v2コア対応版)

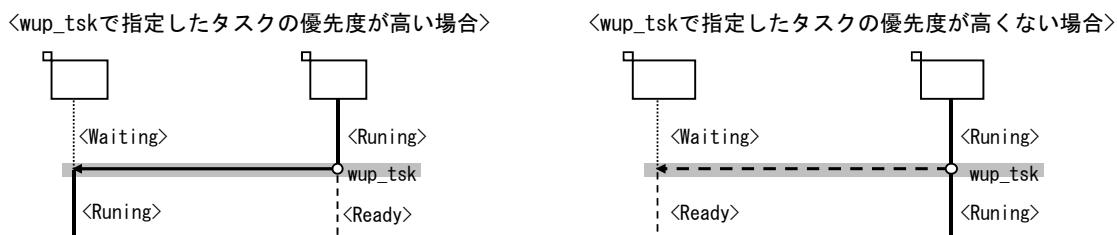
## 1-1 タスク管理(slp\_tsk/tslp\_tsk)



(\*) はディスパッチ処理部の性能

No	サービスコール	条件	時間 [μsec]
1	slp_tsk	総タスク数=2、タスク1, 2=フライオリティタスク (起床要求カント=0)	2.1 (0.6)
		総タスク数=2、タスク1, 2=ローテーションタスク (起床要求カント=0)	2.3 (0.7)
2	tslp_tsk	総タスク数=2、タスク1, 2=フライオリティタスク (時間待ちタスク無)	2.3 (0.6)
		総タスク数=2、タスク1, 2=ローテーションタスク (時間待ちタスク無)	3.0 (0.7)

## 1-2 タスク管理(wup\_tsk)

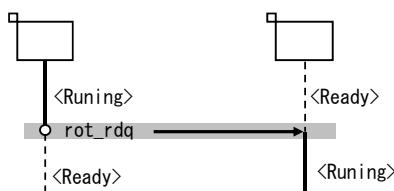


(\*) はディスパッチ処理部の性能

No	サービスコール	条件	時間 [μsec]
3	wup_tsk	総タスク数=2、タスク1, 2=フライオリティタスク (wup_tskで指定したタスクの優先度が高い場合)	2.5 (0.6)
		総タスク数=2、タスク1, 2=ローテーションタスク (wup_tskで指定したタスクの優先度が高くない場合)	2.7 (0.7)

※ i付きサービスコール(iwup\_tsk)の性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

## 1-3 タスク管理(rot\_rdq)

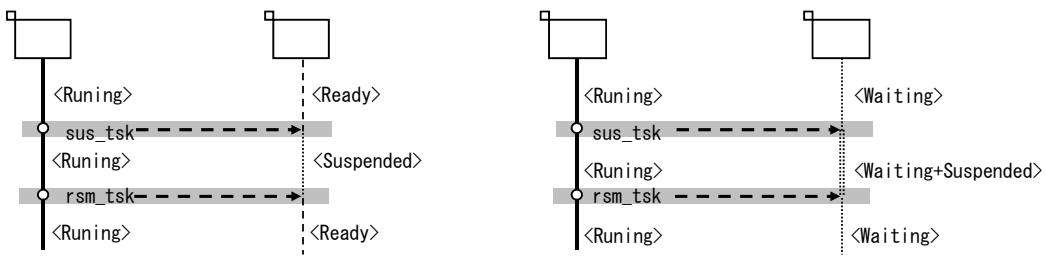


(\*) はディスパッチ処理部の性能

No	サービスコール	条件	時間 [μsec]
4	rot_rdq	総タスク数=2、タスク1, 2=ローテーションタスク	2.0 (0.7)

※ i付きサービスコール(irot\_rdq)の性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

#### 1-4 タスク管理(sus\_tsk/rsm\_tsk)



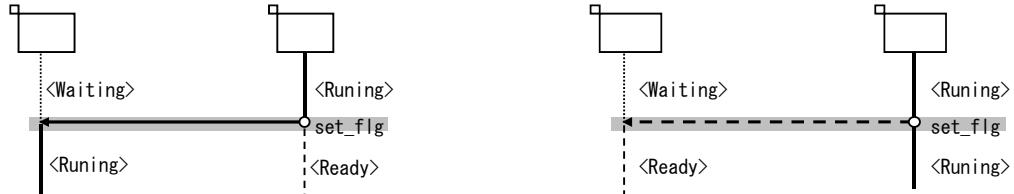
( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μ sec]
5	sus_tsk	総タスク数=2、タスク1, 2=F <sup>0</sup> ライオリティタスク (sus_tskで指定したタスクがReady状態)	2.1 (0.6)
		総タスク数=2、タスク1, 2=F <sup>0</sup> ライオリティタスク (sus_tskで指定したタスクがWaiting状態)	2.0 (0.6)
6	rsm_tsk	総タスク数=2、タスク1, 2=F <sup>0</sup> ライオリティタスク (rsm_tskで指定したタスクがSuspended状態)	2.1 (0.6)
		総タスク数=2、タスク1, 2=F <sup>0</sup> ライオリティタスク (rsm_tskで指定したタスクがWaiting+Suspended状態)	1.8 (0.6)

※ i付きサービススコール(isus\_tsk/irsm\_tsk)の性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

#### 2-1 イベントフラグ(set\_flg)

<set\_flgで起動するタスクの優先度が高い場合> <set\_flgで起動するタスクの優先度が高くない場合>

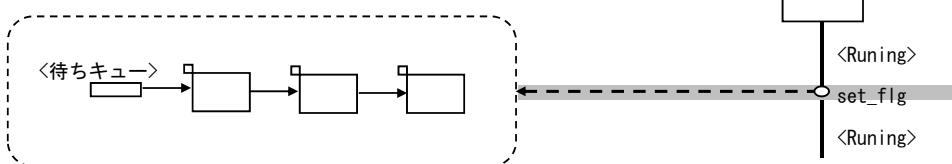


( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μ sec]
7	set_flg	総タスク数=2、タスク1, 2=F <sup>0</sup> ライオリティタスク、イベントフラグ属性:AND/CLR/PRI (set_flgで起動するタスクの優先度が高い場合)	3.6 (0.6)
		総タスク数=2、タスク1, 2=F <sup>0</sup> ライオリティタスク、イベントフラグ属性:AND/CLR/PRI (set_flgで起動するタスクの優先度が高くない場合)	3.6 (0.6)
		総タスク数=2、タスク1, 2=F <sup>0</sup> ライオリティタスク、イベントフラグ属性:OR/CLR/PRI (set_flgで起動するタスクの優先度が高い場合)	3.6 (0.6)
		総タスク数=2、タスク1, 2=F <sup>0</sup> ライオリティタスク、イベントフラグ属性:OR/CLR/PRI (set_flgで起動するタスクの優先度が高くない場合)	3.6 (0.6)

※ i付きサービススコール(iset\_flg)の性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

<set\_flgで起動するタスクの待ちキュー状態>



( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μ sec]
8	set_flg	総タスク数=4、タスク1~4=F <sup>0</sup> ローテーションタスク、イベントフラグ属性:AND/CLR/PRI (待ち解除されるタスクがない場合)	3.6 (0.7)
		総タスク数=4、タスク1~4=F <sup>0</sup> ローテーションタスク、イベントフラグ属性:AND/CLR/PRI (待ち解除されるタスクが待ちキュー先頭の場合)	3.7 (0.7)
		総タスク数=4、タスク1~4=F <sup>0</sup> ローテーションタスク、イベントフラグ属性:AND/CLR/PRI (待ち解除されるタスクが待ちキュー2番目の場合)	4.2 (0.7)
		総タスク数=4、タスク1~4=F <sup>0</sup> ローテーションタスク、イベントフラグ属性:AND/CLR/PRI (待ち解除されるタスクが待ちキュー3番目の場合)	4.7 (0.7)

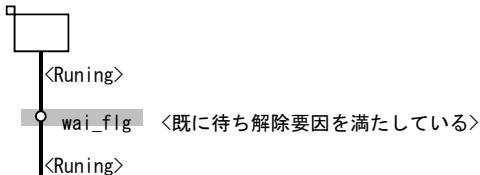
※ i付きサービススコール(iset\_flg)の性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
9	set_flg	総タスク数=4、タスク1~4=ローテーションタスク、イベントフラグ 属性:AND/-/PRI (待ち解除されるタスクがない場合)	3.6 (0.7)
		総タスク数=4、タスク1~4=ローテーションタスク、イベントフラグ 属性:AND/-/PRI (待ち解除されるタスクが待ちキュー先頭の場合)	4.8 (0.7)
		総タスク数=4、タスク1~4=ローテーションタスク、イベントフラグ 属性:AND/-/PRI (待ち解除されるタスクが待ちキュー2番目の場合)	4.8 (0.7)
		総タスク数=4、タスク1~4=ローテーションタスク、イベントフラグ 属性:AND/-/PRI (待ち解除されるタスクが待ちキュー3番目の場合)	4.9 (0.7)
		総タスク数=4、タスク1~4=ローテーションタスク、イベントフラグ 属性:AND/-/PRI (待ちキューにつながる全てのタスクが待ち解除される場合)	7.2 (0.7)

※ i付きサービススコールiset\_flgの性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

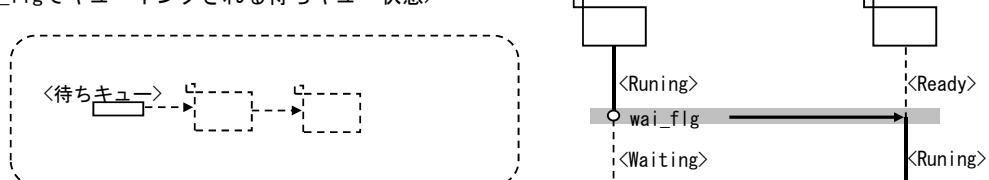
## 2-2 イベントフラグ(wai\_flg)



( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
10	wai_flg	総タスク数=2、タスク1,2=フライオリティタスク、イベントフラグ 属性:OR/-/PRI (既に待ち解除要因を満たしており、Waiting状態に入らない場合)	1.2 (-)

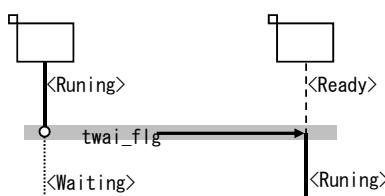
<wai\_flgでキューイングされる待ちキュー状態>



( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
11	wai_flg	総タスク数=4、タスク1~4=フライオリティタスク、イベントフラグ 属性:OR/-/PRI (待ちキューが空の場合)	2.6 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1~4=フライオリティタスク、イベントフラグ 属性:OR/-/PRI (待ちキューに2個キューイングされており先頭に挿入される場合)	2.8 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1~4=フライオリティタスク、イベントフラグ 属性:OR/-/PRI (待ちキューに2個キューイングされており2番目に挿入される場合)	2.9 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1~4=フライオリティタスク、イベントフラグ 属性:OR/-/PRI (待ちキューに2個キューイングされており3番目に挿入される場合)	3.2 (0.6)

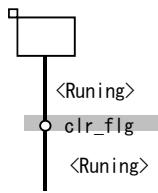
## 2-3 イベントフラグ(twai\_flg)



( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
12	twai_flg	総タスク数=2、タスク1,2=フライオリティタスク、イベントフラグ 属性:OR/-/PRI (時間待ち、および、イベントフラグ待ちのキューが空の場合)	3.5 (0.6)

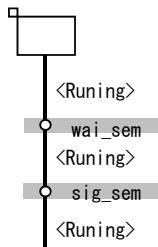
### 2-3 イベントフラグ(clr\_flg)



(-) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
13	clr_flg	条件に依存しない為、条件指定なし	0.3 (-)

### 3-1 セマフォ(wai\_sem/sig\_sem)



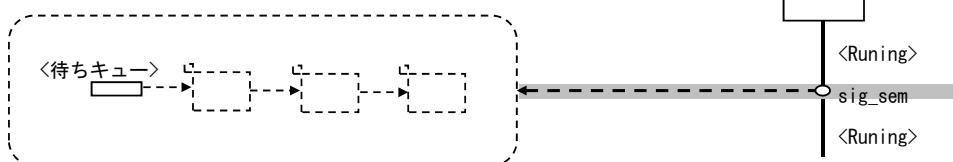
(-) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
14	wai_sem	総タスク数=2、タスク1, 2=プロセシングタスク、セマフォ属性: 資源数=1, PRI	1.1 (-)
15	sig_sem	総タスク数=2、タスク1, 2=プロセシングタスク、セマフォ属性: 資源数=1, PRI	2.1 (0.6)

※ 付きサービススコール(sig\_sem)の性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

### 3-2 セマフォ(sig\_sem)

<sig\_semで起床するタスクの待ちキュー状態>



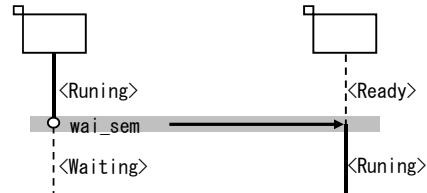
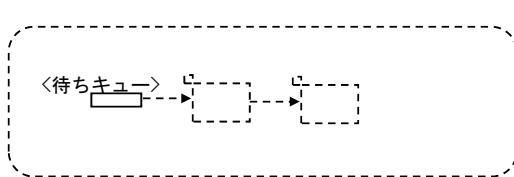
(-) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
16	sig_sem	総タスク数=4、タスク1~4=ローテーションタスク、セマフォ属性: 資源数=1, FIFO (待ち解除されるタスクがない場合)	2.2 (0.7)
		総タスク数=4、タスク1~4=ローテーションタスク、セマフォ属性: 資源数=1, FIFO (待ちキューに1個キューイングされる場合)	3.5 (0.7)
		総タスク数=4、タスク1~4=ローテーションタスク、セマフォ属性: 資源数=1, FIFO (待ちキューに3個キューイングされる場合)	3.5 (0.7)

※ 付きサービススコール(sig\_sem)の性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

### 3-3 セマフォ (wai\_sem)

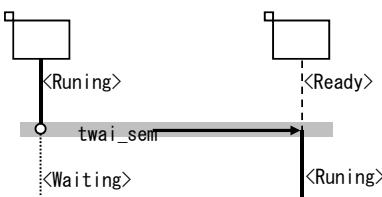
<wai\_semでキューイングされる待ちキュー状態>



( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
17	wai_sem	総タスク数=4、タスク1-4=フライオリティタスク、セマフォ属性:資源数=1, PRI (待ちキューが空の場合)	2.5 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1-4=フライオリティタスク、セマフォ属性:資源数=1, PRI (待ちキューに2個キューイングされており先頭に挿入される場合)	2.7 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1-4=フライオリティタスク、セマフォ属性:資源数=1, PRI (待ちキューに2個キューイングされており2番目に挿入される場合)	2.8 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1-4=フライオリティタスク、セマフォ属性:資源数=1, PRI (待ちキューに2個キューイングされており3番目に挿入される場合)	3.1 (0.6)

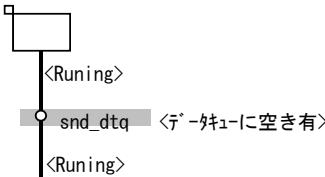
### 3-4 セマフォ (twai\_sem)



( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
18	twai_sem	総タスク数=2、タスク1, 2=フライオリティタスク、セマフォ属性:資源数=1, PRI (時間待ち、および、セマフォ待ちのキューが空の場合)	3.3 (0.6)

### 4-1 データキュー (snd\_dtq)



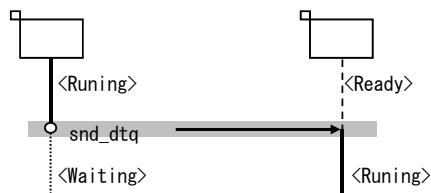
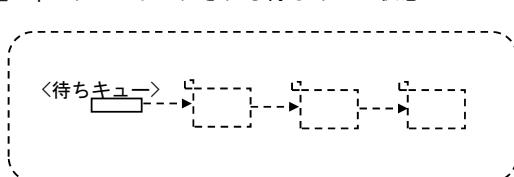
( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
19	snd_dtq	総タスク数=2、タスク1, 2=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (データキューに空きあり、Waiting状態に入らない場合)	2.5 (0.6)

※ 付きサービススコール(isnd\_dtq)の性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

### 4-2 データキュー (snd\_dtq)

<snd\_dtqでキューイングされる待ちキュー状態>

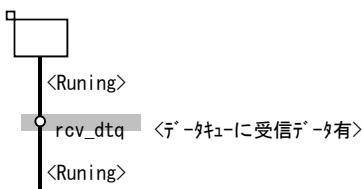


( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
20	snd_dtq	総タスク数=4、タスク1-4=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (待ちキューが空の場合)	3.0 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1-4=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (待ちキューに2個キューイングされており先頭に挿入される場合)	3.2 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1-4=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (待ちキューに2個キューイングされており2番目に挿入される場合)	3.3 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1-4=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (待ちキューに2個キューイングされており3番目に挿入される場合)	3.6 (0.6)

※ 付きサービススコール(isnd\_dtq)の性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

#### 4-3 データキュー(recv\_dtq)



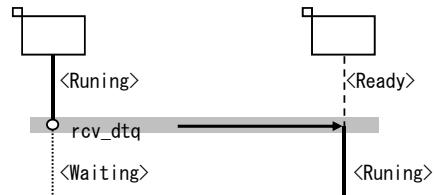
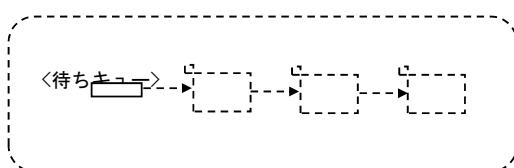
( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
21	recv_dtq	総タスク数=2、タスク1,2=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (データキューにデータ有、Waiting状態に入らない場合)	2.6 (0.6)

※ データ受信時の待ちキューは常にFIFO順でキューイングされます。

#### 4-4 データキュー(recv\_dtq)

<recv\_dtqでキューイングされる待ちキュー状態>

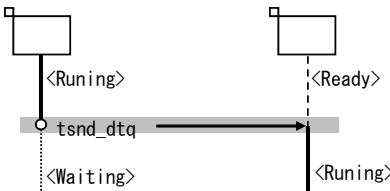


( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
22	recv_dtq	総タスク数=4、タスク1~4=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (待ちのキューが空の場合)	2.8 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1~4=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (待ちキューに1個キューイングされており終端に挿入される場合)	2.8 (0.6)
		総タスク数=4、タスク1~4=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (待ちキューに2個キューイングされており終端に挿入される場合)	2.8 (0.6)

※ データ受信時の待ちキューは常にFIFO順でキューイングされます。

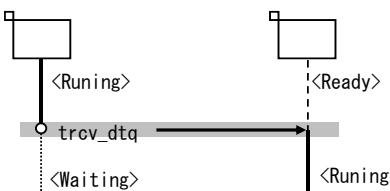
#### 4-5 データキュー(tsnd\_dtq)



( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
23	tsnd_dtq	総タスク数=2、タスク1,2=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (時間待ち、および、送信データキュー待ちのキューが空の場合)	3.5 (0.6)

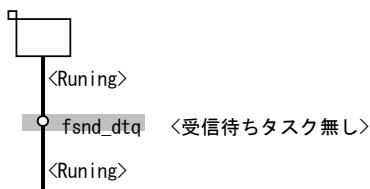
#### 4-6 データキュー(trcv\_dtq)



( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
24	trcv_dtq	総タスク数=2、タスク1,2=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (時間待ち、および、受信データキュー待ちのキューが空の場合)	3.5 (0.6)

#### 4-7 データキュー(fsnd\_dtq)



( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
25	fsnd_dtq	総タスク数=2、タスク1,2=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (送信データキューのデータ数が0の場合)	2.6 (0.6)
		総タスク数=2、タスク1,2=フライオリティタスク、データキュー属性:データ数=1, PRI (送信データキューのデータ数が1の場合)	2.9 (0.6)

※ i付きサービススコール(fsnd\_dtq)の性能は、本性能からディスパッチ処理部を減算した値と同等です。

#### 5-1 時間管理(set\_tim/get\_tim)

( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
26	set_tim	条件に依存しない為、条件指定なし	0.3 (-)
27	get_tim	条件に依存しない為、条件指定なし	0.3 (-)

#### 5-2 時間管理(sta\_cyc/stp\_cyc)

( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
28	sta_cyc	総周期ハンドラ数=5 (周期ハンドラの実行キューが空の場合)	1.2 (-)
		総周期ハンドラ数=5 (周期ハンドラの実行キューに2個キューイングされており先頭に挿入される場合)	1.4 (-)
		総周期ハンドラ数=5 (周期ハンドラの実行キューに2個キューイングされており2番目に挿入される場合)	1.7 (-)
		総周期ハンドラ数=5 (周期ハンドラの実行キューに2個キューイングされており3番目に挿入される場合)	1.8 (-)
29	stp_cyc	総周期ハンドラ数=5 (周期ハンドラの実行中でない場合)	0.4 (-)
		総周期ハンドラ数=5 (待ち解除される周期ハンドラが実行キュー先頭の場合)	0.8 (-)
		総周期ハンドラ数=5 (待ち解除される周期ハンドラが実行キュー2番目の場合)	1.0 (-)
		総周期ハンドラ数=5 (待ち解除される周期ハンドラが実行キュー3番目の場合)	1.0 (-)

#### 5-3 時間管理(slos\_cyclic\_timer)

( ) はディスパッチ処理部の性能

No	サービススコール	条件	時間 [μsec]
30	slos_cyclic_timer	総タスク数=2(時間待ちタスク=0個)、総周期ハンドラ数=2(起動周期ハンドラ=0) 起床タスク無し、実行周期ハンドラ無	1.1 (-)
		総タスク数=2(時間待ちタスク=2個)、総周期ハンドラ数=2(起動周期ハンドラ=0) 起床タスク=1、実行周期ハンドラ無	2.3 (-)
		総タスク数=2(時間待ちタスク=0個)、総周期ハンドラ数=2(起動周期ハンドラ=2) 起床タスク無し、実行周期ハンドラ=1	3.2 (-)
		総タスク数=2(時間待ちタスク=2個)、総周期ハンドラ数=2(起動周期ハンドラ=2) 起床タスク=1、実行周期ハンドラ=1	4.3 (-)

## 6-1 割込み(INTPUSH/INTPOP)

No	サービススコール	条件	時間[μsec]
31	ベクタハンドラ ～割込みハンドラ	条件に依存しない為、条件指定なし(多重割込みでない)	0.5 (0.0)
32	INTPOP	条件に依存しない為、条件指定なし	0.3 (-)
33	disp	多重割込みでない	(*1)
		多重割込み中	0.2 (-)

(\*1) 条件により異なるため、各性能値で記載される“ディスパッチ処理部の性能”を参照のこと。

— 以 上 —