



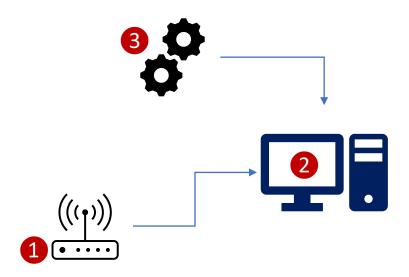
SDR Technologies

Introduction

Applications & Systèmes « SDR »



Anatomie d'un système « SDR »



- 1. Un **matériel** d'émission/réception, un « SDR » (RTLSDR, LimeSDR, AirSpy, BladeRF....)
- 2. Un ordinateur
- 3. Une **application**: un logiciel qui gère le matériel et assure le traitement du signal en temps réel (SDR#, HDSDR, SDR-Console, ...)



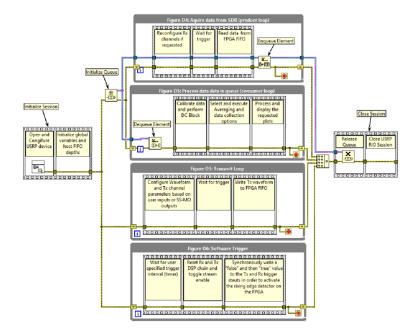
Les particularités des applis SDR

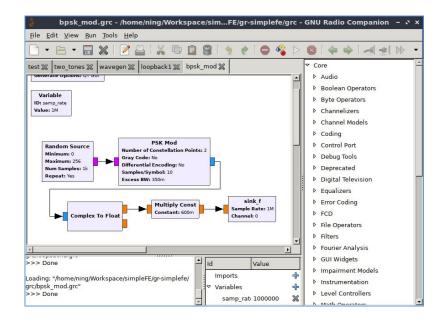
- Elles reçoivent un « flux continu » (« streaming »): les données sont envoyées en continu depuis l'interface radio
- Le flux est en réalité composé de **blocs** de taille variable (sur le bus USB les transactions se font par paquets)
- Certains traitements sont gourmands en CPU (filtrage par exemple)
- Certains traitements ont besoin d'avoir un historique avant de pouvoir s'exécuter (ex: AGC, Squelch, spectre avec FFT,...)
- →On a souvent besoin de plusieurs tâches qui fonctionnent en parallèle



Créer des applications SDR

- Utiliser des boites à outils dédiées
 - Logiciel libre : GNURadio
 - Logiciels commerciaux:
 - Matlab SIMULINK
 - National Instruments LabView







Créer des applications SDR

- Utiliser des langages de programmation avec des bibliothèques spécialisées
 - Python avec GNURadio, Soapy
 - LuaRadio
 - Langages traditionnels comme C, C++



Créer des applications SDR

Outils avec interfaces graphiques « workflow » :
prise en main facile, requiert une puissance de calcul
importante. Interfaces avec d'autres outils
« standard web » pas évidente

 Outils « langages de programmation » : il faut d'abord maîtriser le langage et les problèmes du temps-réel (parallélisme, gestion mémoire éventuels, etc.), beaucoup de bibliothèques logicielles disponibles



Notre produit



- Un système d'analyse radio « prêt à l'emploi » (un « capteur »)
- Nous développons les applications pour le client avec notre « solution logicielle »: c'est l'objet de cette présentation

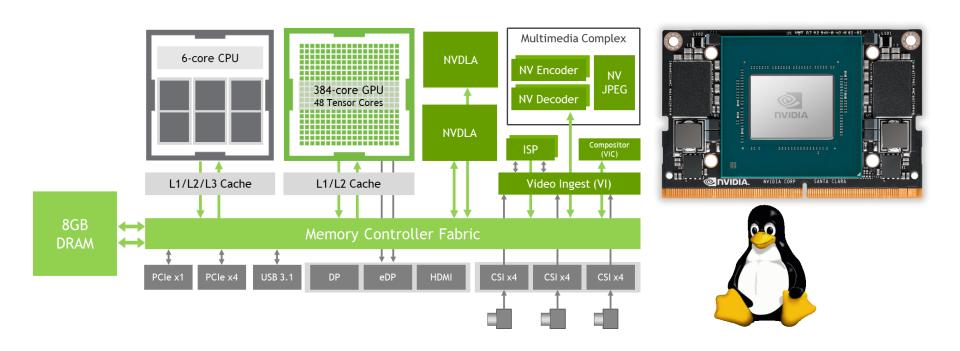


Notre approche

- Cibler des systèmes embarqués pas chers et à forte puissance de calcul
- Proposer un système « tout en un » avec une forte connectivité « web »
- Simplifier la gestion « multi-tâches »



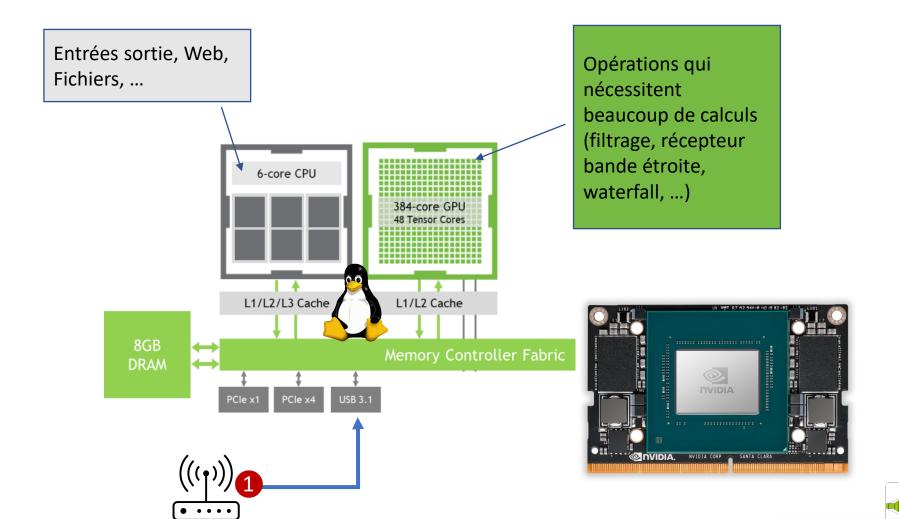
Notre plateforme matérielle privilégiée



- Systèmes de la famille « Jetson » vendus par NVIDIA
- Un CPU « ARM 64 Bits » + Un « GPU » avec au moins 128 cœurs (Nano), jusqu'à 2048 (Orin)

SDR Technologies

Notre plateforme matérielle privilégiée



SDR Technologies

Notre solution logicielle

- C'est un « langage de programmation » spécifique conçu pour le traitement SDR en temps réel sur systèmes « faible puissance », qui fonctionne aussi sans GPU
- Ce langage est interprété: on exécute un simple fichier texte
- Il est spécialement conçu pour gérer le multi-tâches et les données de type « flux continu »

A l'occasion de CJ2023, nous proposons de vous donner une licence « pro » sur simple demande



Le logiciel « SDRVM »

Ça fait quoi en fait?



Quelques fonctionnalités

- Gestion des T/RX SDR « du marché »
 - Acquisition, mesures, démodulation
 - Détections automatiques des émissions
 - Gestion « multi canaux »
- Interfaces « Web »
 - Waterfall et spectre
 - Interfaces MQTT
- Satellites
 - Récupération des TLE et prédictions
 - Pilotages de rotors



Intro

- print('Bonjour CJ !');
- \$ \$sylvain : sdrvm –f monfichier.js



Tâches

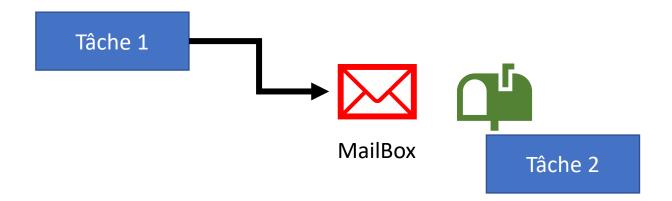


• Le logiciel s'arrête quand toutes les tâches sont terminées



Echanges entre tâches

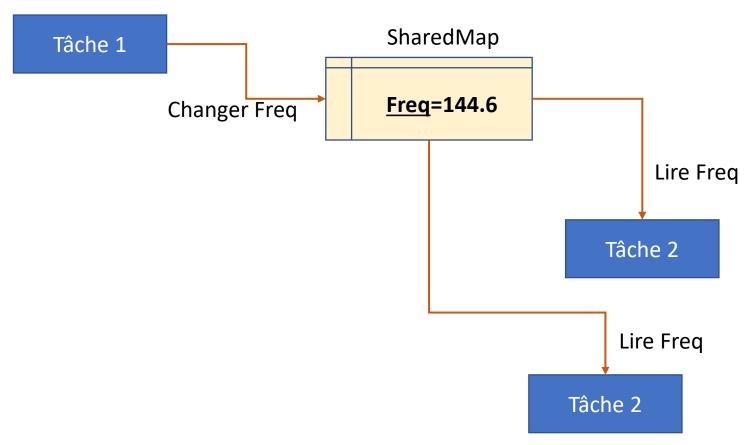
Envoyer un message d'une tâche à une autre





Echanges entre tâches

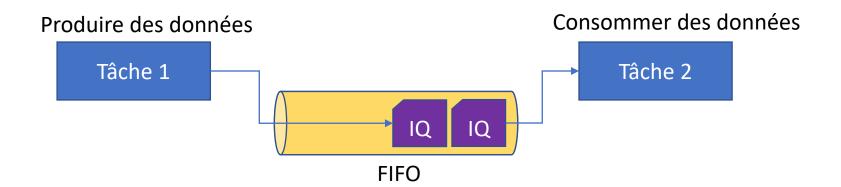
Partager des données entre plusieurs tâches





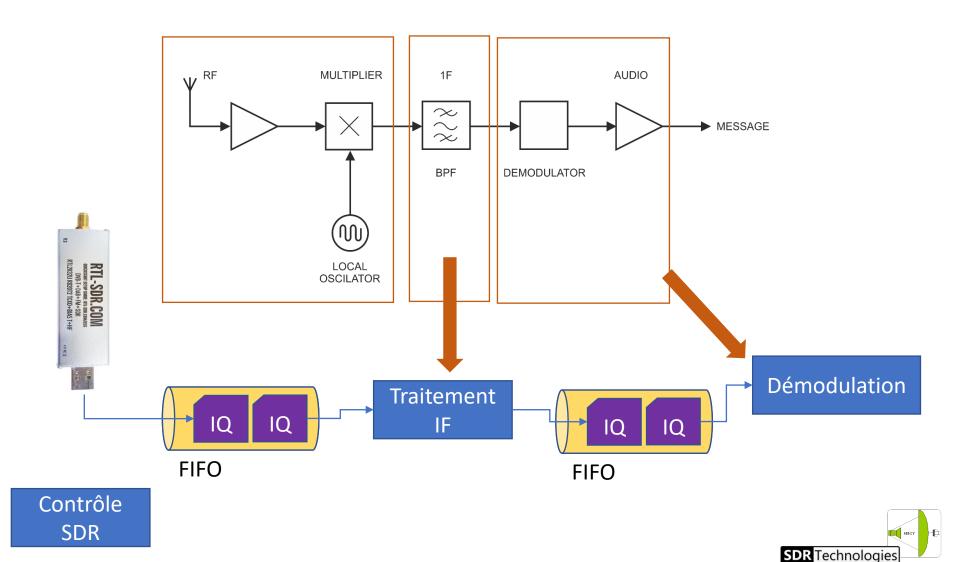
Echanges entre tâches

Envoyer des données radio d'une tâche à une autre

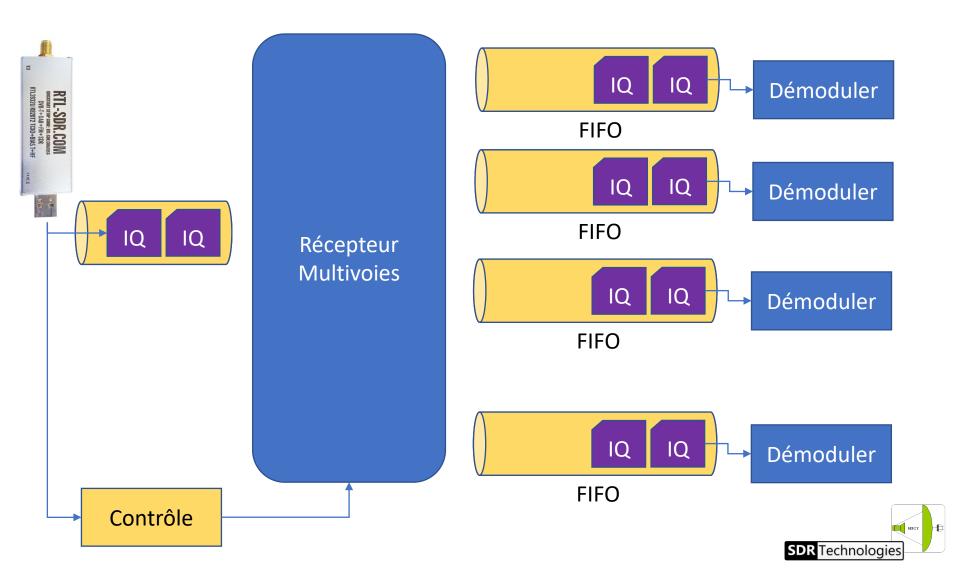




Blocs « IQ »



Multi multi multi ... tâches



Démos!

(merci Eric pour la préparation)

