

U4 4. Übung

- Besprechung Aufgabe 2
- Register
- I/O-Ports

U4-1 Register beim AVR- μ C

- Beim AVR- μ C sind die Register
 - ◆ in den Speicher eingebettet
 - ◆ am Anfang des Adressbereichs angeordnet

- Adressen sind der Dokumentation zu entnehmen

- vollständige Dokumentation für "unseren" Mikrokontroller ATmega32:
http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS12/V_SPIC/Uebung/doc/mega32.pdf

- Für die Aufgaben benötigte Register sind auf den Folien erwähnt
 - ◆ Die Bibliothek (avr-libc), die wir verwenden, definiert bereits sinnvolle Makros für alle Register des AVR μ C
(`#include <avr/io.h>`)

1 Makros für Register-Zugriffe

- Makros mit aussagekräftigen Namen können den Umgang mit Registern deutlich vereinfachen
- Beispiel:
 - ◆ Makro für Register an Adresse 0x3b (PORTA beim ATmega32):

```
#define PORTA (*(volatile uint8_t *)0x3b)
```

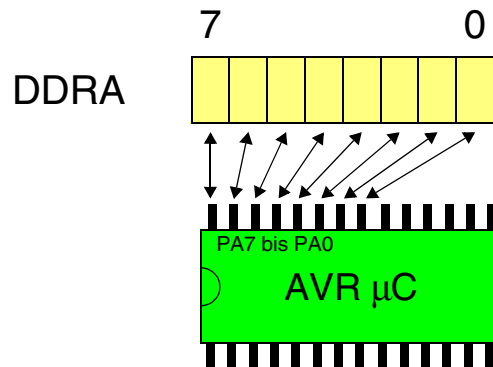
- ◆ Verwenden dieses Registers:

```
volatile uint8_t *portPtr = &PORTA;
PORTA = 0;                /* schreibender Zugriff */
...
if (PORTA == (1 << 3)) /* lesender Zugriff */
    PORTA &= ~(1 << 3); /* lesender und schreibender Zugriff */
*portPtr |= 1;          /* Zugriff über Zeiger */
```

- Das `volatile`-Schlüsselwort verhindert, dass der Compiler Zugriffe auf das Register wegoptimiert.

U4-2 I/O-Ports des AVR- μ C

- Jeder I/O-Port des AVR- μ C wird durch drei 8-bit Register gesteuert:
 - ◆ Datenrichtungsregister (DDR_x = data direction register)
 - ◆ Datenregister ($PORT_x$ = port output register)
 - ◆ Port Eingabe Register (PIN_x = port input register, nur-lesbar)
- Jedem Anschluss-Pin ist ein Bit in jedem der 3 Register zugeordnet
 - Beispiel: DDR von Port A:



1 I/O-Port-Register

- **DDR_x**: hier konfiguriert man einen Pin i von Port x als Ein- oder Ausgang
 - Bit $i = 1 \rightarrow$ Pin i als **Ausgang** verwenden
 - Bit $i = 0 \rightarrow$ Pin i als **Eingang** verwenden

- **PORT_x**: Auswirkung abhängig von DDR_x:
 - ◆ ist Pin i als **Ausgang** konfiguriert, so steuert Bit i im PORT_x Register ob am Pin i ein high- oder ein low-Pegel erzeugt werden soll
 - Bit $i = 1 \rightarrow$ high-Pegel an Pin i
 - Bit $i = 0 \rightarrow$ low-Pegel an Pin i
 - ◆ ist Pin i als **Eingang** konfiguriert, so kann man einen internen pull-up-Widerstand aktivieren
 - Bit $i = 1 \rightarrow$ pull-up-Widerstand an Pin i (Pegel wird auf high gezogen)
 - Bit $i = 0 \rightarrow$ Pin i als tri-state konfiguriert

- **PIN_x**: Bit i gibt den aktuellen Wert des Pin i von Port x an (nur lesbar)

2 Beispiel: Initialisierung eines Ports

- Pin 3 von Port B (PB3) als Ausgang konfigurieren und auf V_{CC} schalten:

```
DDRB |= (1 << 3); /* =0x08; PB3 als Ausgang nutzen... */
PORTB |= (1 << 3); /* ...und auf 1 (=high) setzen */
```

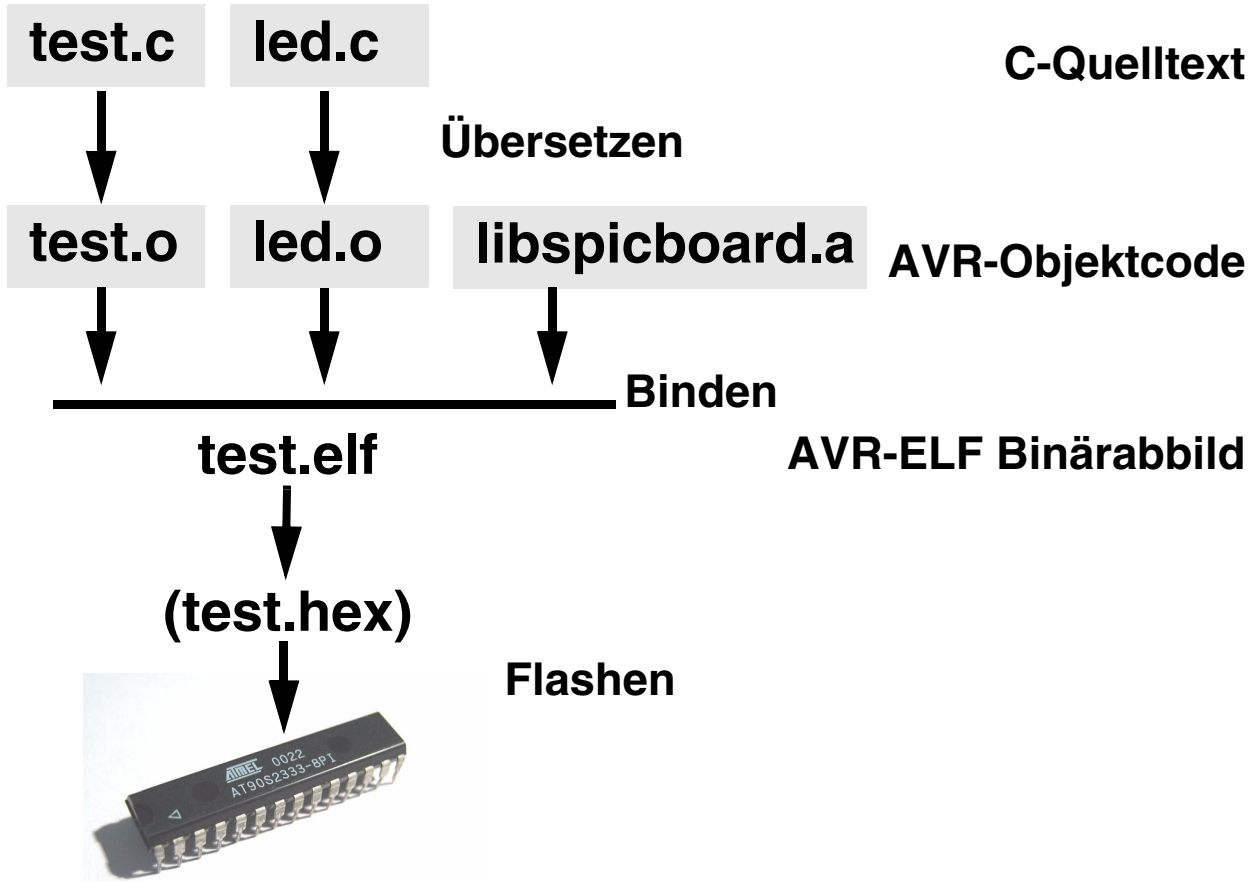
- Pin 2 von Port D (PD2) als Eingang nutzen, pull-up-Widerstand aktivieren und prüfen ob ein low-Pegel anliegt:

```
DDRD &= ~(1 << 2); /* PD2 als Eingang nutzen... */
PORTD |= (1 << 2); /* pull-up-Widerstand aktivieren*/

if ( (PIND & (1 << 2)) == 0) { /* den Zustand auslesen */
    /* ein low Pegel liegt an, der Taster ist gedrückt */
}
```

- Die Initialisierung der Hardware wird in der Regel **einmalig** zum Programmstart durchgeführt

U4-3 Überblick: Modulare Softwareentwicklung



SPIC - Ü

1 Modul-Schnittstelle

- Definiert
 - ◆ Funktionsprototypen
 - ◆ Typen
 - ◆ Daten (globale Variablen, nach Möglichkeit zu vermeiden!)

- Beschreibung der Schnittstelle in einer Header-**(.h)**-Datei
 - ◆ verbindliche Vorgabe für Implementierungen
 - ◆ darf nicht verändert werden (warum?)
 - ◆ Sichtbarkeit von Hilfsdaten/-funktionen auf Modul beschränken (`static`)

- Einbinden der Schnittstellenbeschreibung in anderen Modulen

2 Schnittstellenbeschreibung

- Erstellen einer `.h`-Datei (Konvention: gleicher Name wie `.c`-Datei)

```
#ifndef LED_H
#define LED_H

/* fixed-width Datentypen einbinden (werden im Header verwendet) */
#include <stdint.h>

/* LED-Typ */
typedef enum { RED0=0, YELLOW0=1, GREEN0=2, ... } LED;

/* Funktion zum Aktivieren einer bestimmten LED */
uint8_t sb_led_on(LED led);

/* Irgendeine Variable */
extern uint8_t einevariable;

...
#endif
```

2 Schnittstellenbeschreibung (2)

- Mehrfachinkludierung (evtl. Zyklen!) vermeiden
 - ◆ durch Definition und Abfrage eines Präprozessormakros
 - ◆ Konvention: das Makro hat den Namen der `.h`-Datei, `'.'` ersetzt durch `'_'`
 - ◆ der Inhalt wird nur eingebunden, wenn das Makro noch nicht definiert ist
- Flacher Namensraum: Wahl möglichst eindeutiger Namen

3 Einbinden von Schnittstellenbeschreibungen

- Einbinden mit `#include` dort, wo diese verwendet werden
 - ◆ im Header nur solche Schnittstellen, die auch im Header benötigt werden
 - ☞ z.B. `stdint.h` im vorangehenden Beispiel
 - ◆ von der Implementierung verwendete Modulschnittstellen sind auch in dieser einzubinden
 - ☞ verschiedene Implementierungen verwenden evtl. verschiedene Module

4 Initialisierung eines Moduls

- Module müssen oft Initialisierung durchführen (z.B. Ports konfigurieren)
 - ◆ z.B. in Java mit Klassenkonstruktoren möglich
 - ◆ C kennt kein solches Konzept
- Workaround: Modul muss bei erstem Aufruf einer seiner Funktionen ggf. die Initialisierung durchführen
 - ◆ muss sich merken, ob die Initialisierung schon erfolgt ist
 - ◆ Mehrfachinitialisierung vermeiden (Synchronisation!)

```
static uint8_t initDone = 0;
static void init(void) { ... }

void mod_func(void) {
    if(initDone == 0) {
        initDone = 1;
        init();
    }
}
```

- Initialisierung darf nicht mit anderen Modulen in Konflikt stehen!

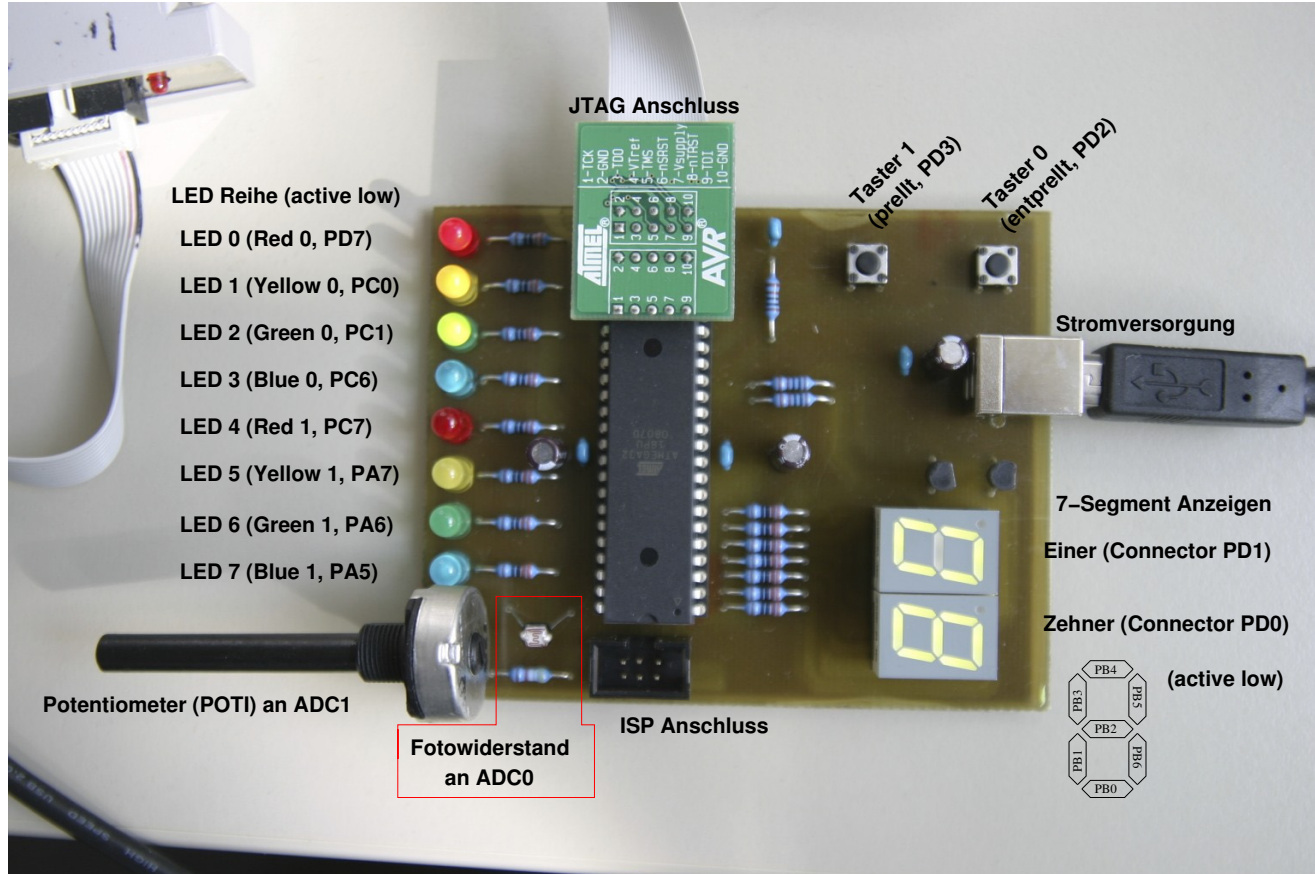
U4-4 Aufgabe 4: LED-Modul

- Das LED-Modul der SPiCboard-Bibliothek selbst implementieren
- Das eigene Modul dann mit einem Testprogramm binden
- Andere Teile der Bibliothek können für den Test benutzt werden

1 LEDs des SPiCboard

- Die Anschlüsse und Namen der einzelnen LEDs können dem Übersichtsbild entnommen werden
- Alle LEDs sind *active low*, d.h. leuchten wenn ein Low-Pegel auf dem Pin angelegt wird.
- PD7 = Port D, Pin 7

U4-4 Aufgabe 4: LED-Modul (2)



2 AVR-Studio Projekteinstellungen

- Projekt wie gehabt anlegen
 - ◆ Initiale Quelldatei: `test.c`
- Dann weitere Quelldatei `led.c` hinzufügen
- Wenn nun übersetzt wird, werden die Funktionen aus dem eigenen LED-Modul verwendet
- Andere Teile der Bibliothek werden nach Bedarf hinzugebunden