Mikrokontroller II. jegyzőkönyv

**Mérést végző személyek**: Hadnagy Levente, Ekart Csaba

**Mérés helye**: PPKE ITK 420-as mérőlabor

**Méréshez felhasznált eszközök**: MSP430F169 mikrokontroller, IAR Embedded Workbench program

# A mérési feladatok megoldása

1. **feladat**: *A feladat során meg kell valósítani a Mikrokontroller panelen található joystick kezelését, tehát megnyomására ki kell gyújtani a STAT LED-et.*

|  |
| --- |
| asmmain**:**minta**:** bic.b #STAT2 ; Kimenetre állítja a LED lábat bic.b #STAT ; A LED-re „0”-ás logikai szintet tesz bit.b #BUTTON ; A Nyomógomb értékét a Carry flag-be tölti **jc** minta ; ujrakezdi, ha nincs megnyomva a gomb bis.b #STAT2 ; Bemenetre állítja a LED lábat **jmp** minta ; Ismét az egész **ret** |

A feladat leírásában szereplő példaprogramot a megfelelő helyre bemásoltuk a forráskódot, amely probléma nélkül le is futott. Ezután már csak a működését kellett megvizsgálnunk. A #define sorok alapján arra jutottunk, hogy az első két parancs nullázza a P2OUT, illetve a P2DIR 1-es bitjét, tehát kikapcsolja a LED-ünket. A következő sorokban a carry bitbe betöltjük a nyomógomb értéket. A jc parancs miatt a program visszaugrik az elejére, amennyiben a gomb nincs lenyomva. Emiatt az 5. sorba csak akkor jutunk el, ha a gombot lenyomjuk, és ekkor az LED-et felkapcsolja a 6. sorban található parancs, majd visszaugrunk a ciklus elejére.

1. **feladat**: Minden egyes gombnyomás után növeljen egy számot, és azt írja ki a grafikus kijelzőre!

|  |
| --- |
| asmmain**:** mov.b #1**,**R4 ;Kezdőérték beállítása minta**:** **mov** R4**,**R12 ;A szám kiíratása **call** #hexdraw  bic.b #STAT2 ;Kimenetre allitja a LED lábat bic.b #STAT ;a LED-re „0”-ás logikai szintet tesz bit.b #BUTTON ; A Nyomógomb értékét a Carry flag-be tölti **jc** minta ;ujrakezdi, ha nincs megnyomva a gomb  bis.b #STAT2 ;Bemenetre állítja a LED lábat inc.b R4 ;Az érték növelése **mov** R4**,**R12 ;A szám kiíratása **call** #hexdraw break**:** bit.b #BUTTON **jnc** break **jmp** minta **ret** |

A feladat megoldása során definiáltuk az R4 regiszterben tárolt értéket (ezt fogjuk növelni), és a leírás szerint az R12-es regisztert, illetve a #hexdraw függvényt használtuk ennek a kiíratásához. Az R4 kezdeti értékét egyre állítottuk, még a minta cikluson kívül, hogy tudjuk növelni az értékét. Az előző feladat alapján a megfelelő helyre elhelyeztük az inc.b parancsot, amely eggyel növelte az R4-es regiszter értékét a gombnyomásokkor. A változó értékét betöltöttük az R12-es regiszterbe, melyet a #hexdraw függvény a vártak szerint a képernyő balfelső sarkában megjelenített.

1. **feladat**: Minden egyes gombnyomás után növeljen egy számot, és azt írja ki a grafikus kijelzőre de 10-es számrendszerbeli alakban.

|  |
| --- |
| asmmain**:** mov.b #1**,**R4 ;Kezdőérték beállítása minta**:** **mov** R4**,**R12 ;A szám kiíratása **call** #hexdraw  bic.b #STAT2 ;Kimenetre allitja a LED lábat bic.b #STAT ;a LED-re „0”-ás logikai szintet tesz bit.b #BUTTON ; A Nyomógomb értékét a Carry flag-be tölti **jc** minta ;ujrakezdi, ha nincs megnyomva a gomb  bis.b #STAT2 ;Bemenetre állítja a LED lábat dadd #1, R4 ;Az érték növelése decimálisan **mov** R4**,**R12 ;A szám kiíratása **call** #hexdraw break**:** bit.b #BUTTON **jnc** break **jmp** minta **ret** |

A szám 10-es számrendszerbeli alakjához a BCD formátumot, illetve a DADD műveletet használtuk fel, így az előző programnak csupán egy során kellet változtatni. A dadd művelet gyakorlatilag úgy végzi el az összeadást, hogy a megjelenő eredmény számunkra 10es számrendszerbelinek tűnjön. Numerikusabban megoldva úgy lehetne elképzelni, ahogy papíron is átváltanánk a számokat, tehát a számokat mindig elosztjuk tízzel, és a maradékokból lesznek az átalakított szám számjegyei, a hozzájuk tartozó hatványértékekkel. Ha ezeket összeadjuk megkapjuk a szám decimális értéket. Ez a megoldás egyrészt szemléletesebb, másrészt a DADD függvény a 99-nél korlátba ütközik, mivel csak „látszólag” végzi el a műveleteket.

1. **feladat**: **feladat**: A joystick irányításérzékelésének megfelelően kell a kijelzőn elhelyezni egy-egy teli karaktert.

*Sajnos a feladatot nem sikerült megfelelően implementálni, hogy az a vártak szerint működőképeslegyen, a félkész kódot azonban beillesztem a gondolatmenetünkkel együtt.*

|  |
| --- |
| asmmain**:** mov.b #2**,**R4 ; y kezdő koordináta mov.b #7**,**R5 ; x kezdő koordináta mov.b #0x4F**,**R6 ; kirajzolandó karakter kódja „o” **call** #kiir ; karakter kirajzolásaminta**:** mov.b R6**,**R14 ; értékadások mov.b R4**,**R13 mov.b R5**,**R12 **call** #LCDChrXY ; szükséges függvények meghívása **call** #LCDUpdate  **call** #torles  bit.b #LEFT **jnc** bal bit.b #RIGHT **jnc** jobb bit.b #UP **jnc** felfele bit.b #DOWN **jnc** lefele **jmp** minta  ; az irányok megadása, a koordináta regiszterek értékváltoztatásával bal**:** **inc** R5 **jmp** minta jobb**:** **dec** R5 **jmp** minta felfele**:** **dec** R4 **jmp** minta lefele**:** **inc** R4 **jmp** minta torles**:** mov.b #0x20**,**R14 ; előző karakter törlése **ret** |

Az alkalmazott módszerünk figyeli, hogy a joystick melyik irányba mozdul, és ennek függvényében csökkent, illetve növeli az R4 és az R5 regiszterben tárolt értékeket, melyek az x, illetve az y „koordinátái” az általunk kirajzolandó karakternek. A kezdeti értéket, azért 2-re, illetve 7-re állítottuk, hogy körülbelül középről induljon a program. Az R4 és R5 regiszterek értékeivel egyenlővé tettük az R12 és R13 regiszterek értékeit, amelyeket használni fog a feladat leírásban bemutatott #LCDCharXY függvény. Az R14es regiszter értékét egyenlővé tettük az R6-tal, a függvény ezt a karaktert fogja kirajzolni a képernyőre (ASCII). Ahhoz, hogy „mozgást” imitáljunk, ahhoz az előző karaktert mindig törölnünk kell, ezt egy külön függvény létrehozásával tettük meg, amely a karaktert felülírtja egy szóközzel.