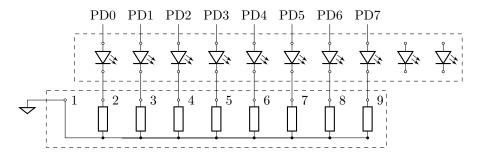
Systemy wbudowane

Lista zadań nr 1

13-15 października 2020

- 1. Napisz program, który dla każdego z wymienionych typów danych (int8_t, int16_t, int32_t, int64_t, float) wczyta z standardowego wejścia dwie liczby i wypisze wynik operacji: dodawania, mnożenia i dzielenia. Obejrzyj plik .1st. Co możesz powiedzieć o czasie wykonania i długości kodu dla tych operacji?
- 2. Napisz program tłumaczący tekst na kod Morse'a. Tekst wejściowy powinien być odczytywany przez standardowe wejście skonfigurowane jak w programie przykładowym, wynik powinien być wyświetlany na wbudowanej diodzie LED lub podłączonej zewnętrznej diodzie (pamiętaj o rezystorze 220Ω w szeregu z diodą, bez niego dioda może ulec uszkodzeniu!)
- 3. W zestawie elementów znajduje się linijka LED oraz drabinka rezystorowa 220Ω. Podłącz je jak na poniższym obrazku. Uwaga pin 1 drabinki rezystorowej, oznaczony kropką, jest pinem wspólnym, nie należy do niego podłączać diody!

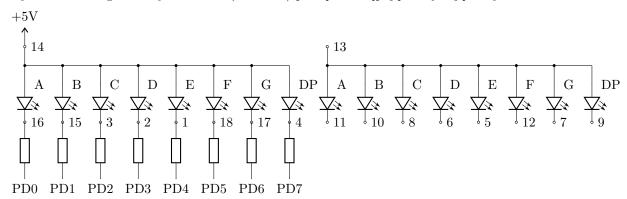


Za ich pomocą zrealizuj efekt przewijającej się diodki, przypominającej światła KITT z serialu "Nieustraszony" ("Knight Rider") lub oczy Cylonów z serialu "Battlestar Galactica". Wykorzystaj do tego piny z jednego portu, dzięki temu będzie można użyć operacji bitowych (np. przesunięcia bitowego), aby uprościć implementację.

Uwaga – piny PD0 i PD1 są domyślnie wykorzystywane przez interfejs szeregowy, można wykorzystać je do zapalania diod wykonując na początku programu następującą instrukcję:

Oczywiście użycie funkcji printf będzie wtedy niemożliwe. Uwaga – może się zdarzyć, że po podpięciu diod według schematu nie będzie można programować mikrokontrolera. Należy wtedy na czas programowania odłączyć pin 1 drabinki od masy.

4. Wyświetlacz 7-segmentowy z zestawu (FJ5261B) podłącz następująco używając rezystorów 220Ω:



Napisz program, który odlicza co sekundę kolejną cyfrę od 0 do 9 i wyświetla ją przy użyciu wyświetlacza. Wyświetlenie cyfry powinno następować przez wykonanie pojedynczego zapisu do odpowiedniego rejestru, potrzebne wartości warto zapisać w tablicy.