**Алгоритм работы загрузчика BootLoaderI2C**

Переход в main()  
(address = 0x0800 0004)

Reset\_Handler  
(0x0800 0000)

Запрет прерываний  
(\_\_disable\_irq())

Разрешение прерываний  
(\_\_enable\_irq())

Индикация запуска загрузчика (мигнем три раза светодиодом)

Подсчет   
размера приложения  
(в байтах)

Инициализация:  
Clock\_Init();  
GPIO\_Init();  
DELAY\_Init();  
BOOT\_Init();

Размер приложения > 0?

Нет

Да

CRC верно?

Расчет CRC   
приложения

Да

Нет

По I2C принят BOOT\_I2C\_ADDR?

Нет

Да

Истек таймаут  
(1 сек.)?

Да

Нет

Переход на Reset\_Handler  
 приложения  
(address = 0x0800 2800+4)

Инициализация сторожевого таймера (период 3 сек.)

Сброс сторожевого  
 таймера

Основной цикл загрузчика BOOT\_Loop()

**Параметры загрузчика:**

- интерфейс - I2C (I2C1 или I2C зависит от устройства);

- скорость - 400кГц;

- BOOT\_I2C\_ADDR - адрес на шине I2C - зависит от устройства (пока адрес 0b0111000 (0x38));

- переход в режим загрузчика - при старте МК первым запускается загрузчик;

- начальный адрес - 0х0800 0000;

- размер - 10КБ (10240 байт = 0х2800) (из них 9КБ — это сам загрузчик, 1КБ — это область хранения состояния приложения)

**Параметры приложения:**

- начальный адрес = 0х0800 0000 + 0х2800 = 0х0800 2800

- размер = размер флэш-памяти МК минус размер загрузчика (10240 байт = 0х2800)

**Условие перехода из загрузчика в приложение** (если оно есть)**:**

- таймаут (1 сек.);

- по команде (команда Go загрузчика).

**Порядок прошивки микроконтроллера**

1) Очистить ВСЮ флэш-память МК с помощью программатора и утилиты ST-Link (команда Erase Chip);

2) Прошить HEX-файл загрузчика с помощью программатора и утилиты ST-Link;   
3) Прошить HEX-файл основного приложения с помощью программатора и утилиты ST-Link.

После этих манипуляций и после сброса МК, первым запустится загрузчик. Он увидит, что есть основное приложение и передаст управление ему. Так же будет доступна прошивка внутренней флэш-памяти МК через загрузчик.

Так же можно пропустить шаг №3 при прошивке МК. В этом случае после сброса МК первым запустится загрузчик, он увидит, что основного приложения нет и будет ожидать прихода команд по шине I2C. Подробное описание команд смотреть в файле AN4221\_I2C protocol used in the STM32 bootloader\_Перевод.pdf

**ОХСП - область хранения состояния приложения – НУЖНО ЛИ ЭТО...???**  
 Эта область нужна для передачи информации из приложения в загрузчик. Например, есть устройство, в котором есть МК с нашим загрузчиком. Через некоторое время эксплуатации появилась необходимость удаленно обновить прошивку этого устройства. Для этого мы посылаем устройству по его протоколу обмена команду перезапуска, а в ОХСП устанавливаем признак обновления прошивки. После перезапуска МК запускается загрузчик и ждет новой прошивки по I2C.

**Общие мысли**

У нас есть один целевой микроконтроллер и в его флеш-память записывается ДВЕ прошивки. Одна прошивка – это загрузчик, втора – это основное приложение. Т.е. создаются два независимых проекта. При создании этих независимых проектов необходимо настроить линковщики для каждого из проектов.

**Настройка линковщика для сборки проекта загрузчика**

При включении питания МК всегда стартует с начала флэш памяти, а именно с адреса 0х08000000. По этому адресу у нас расположен загрузчик. Размер загрузчика 10КБ (10240 байт = 0х2800) (из них 9КБ — это сам загрузчик, 1КБ — это область хранения состояния приложения).

Настройка линковщика сводится к указанию размера области флеш-памяти, в которую будет записан загрузчик. Делается это следующим образом:  
  
**Все что описывается ниже, справедливо для Cube IDE 1.6.1**  
- открываем файл линковщика STM32F103C8TX\_FLASH.ld  
- в нем находим следующие строки  
  
**/\* Memories definition \*/**

**MEMORY**

**{**

**RAM (xrw) : ORIGIN = 0x20000000, LENGTH = 20K**

**FLASH (rx) : ORIGIN = 0x8000000, LENGTH = 64K**

**}**

Модифицируем данные строчки следующим образом:

**/\* Memories definition \*/**

**MEMORY**

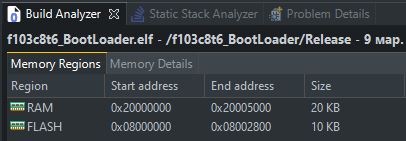
**{**

**RAM (xrw) : ORIGIN = 0x20000000, LENGTH = 20K**

**FLASH (rx) : ORIGIN = 0x08000000, LENGTH = 10K /\* 64K \*/**

**}**

После чего сохраняем файл линковщика и собираем проект. После сборки проекта во вкладке «Build Analyzer» Cube IDE можно будет увидеть результат наших манипуляций с файлом STM32F103C8TX\_FLASH.ld. Конечный адрес (End address) FLASH должен измениться с 0x08010000 на 0x08002800, а размер (Size) FLASH измениться с 64KB на 10KB. На рисунке ниже представлен пример вкладки «Build Analyzer».



**Настройка линковщика для сборки проекта основного приложения**

Со стартовым адресом и размером загрузчика разобрались. Далее нужно вычислить начальный адрес основного приложения, который зависит от размера загрузчика. Для того чтобы вычислить начальный адрес основного приложение надо к 0х08000000 прибавить размер загрузчика. В нашем случае размер загрузчика равен 10КБ (или 10 \* 1024 = 10240 байт = 0х2800). Следовательно, основное приложение должно начинаться с адреса 0x08002800.

Вот именно этот адрес 0x08002800 нужно указать линкеру, как адрес начала основного приложения, а также указать размер флеш-памяти доступное для основного приложения (флеш-память МК минус размер загрузчика). Делается это следующим образом:  
  
**Все что описывается ниже, справедливо для Cube IDE 1.6.1**  
- открываем файл линковщика STM32F103C8TX\_FLASH.ld  
- в нем находим следующие строки  
  
**/\* Memories definition \*/**

**MEMORY**

**{**

**RAM (xrw) : ORIGIN = 0x20000000, LENGTH = 20K**

**FLASH (rx) : ORIGIN = 0x8000000, LENGTH = 64K**

**}**

Модифицируем данные строчки следующим образом:

**/\* Memories definition \*/**

**MEMORY**

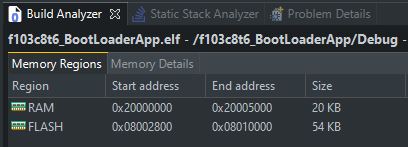
**{**

**RAM (xrw) : ORIGIN = 0x20000000, LENGTH = 20K**

**FLASH (rx) : ORIGIN =(0x08000000 + 1024 \* 10), LENGTH = 64K-10K**

**}**

После чего сохраняем файл линковщика и собираем проект. После сборки проекта во вкладке «Build Analyzer» Cube IDE можно будет увидеть результат наших манипуляций с файлом STM32F103C8TX\_FLASH.ld. Начальный адрес (Start address) FLASH должен измениться с 0x08000000 на 0x08002800, а размер (Size) FLASH измениться с 64KB на 54KB. На рисунке ниже представлен пример вкладки «Build Analyzer».



**Перенос векторов прерываний при переходе в основную программу**

Дело в том, что в загрузчике таблица векторов прерываний располагается по одному адресу (0x08000000), а в основной программе по-другому (0x08002800). У них не может быть общей таблицы векторов прерываний, так как это две отдельные программы, и они отдельно компилируются. Для того, чтобы в основном приложении мы могли использовать прерывания, необходимо сразу же в начале функции main() приложения вписать две команды:

\_\_disable\_irq(); //Запрещаем прерывания

SCB->VTOR = 0x08000000 + 0x2800; //переносим таблицу векторов прерываний