Laborator de Electronica Digitala (ED)

DISPLAY BCD 7-SEGMENTE

SL. DR. ING. GABRIEL HARJA

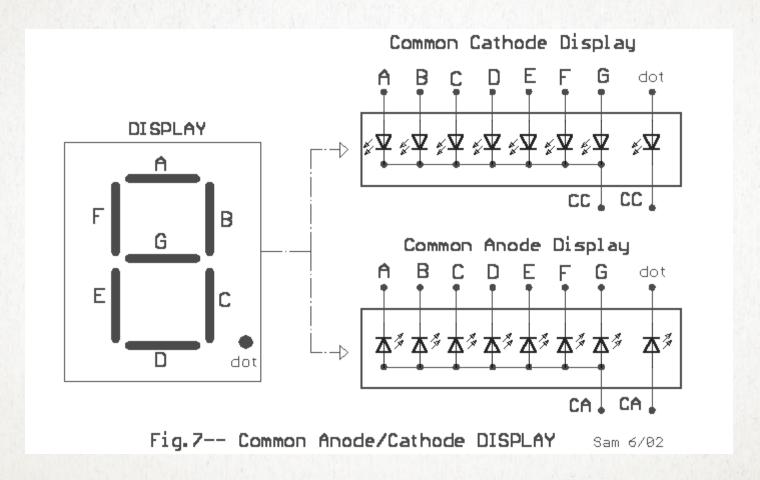
EMAIL: GABRIEL.HARJA@AUT.UTCLUJ.RO

LABORATOR 2 - CERINTE

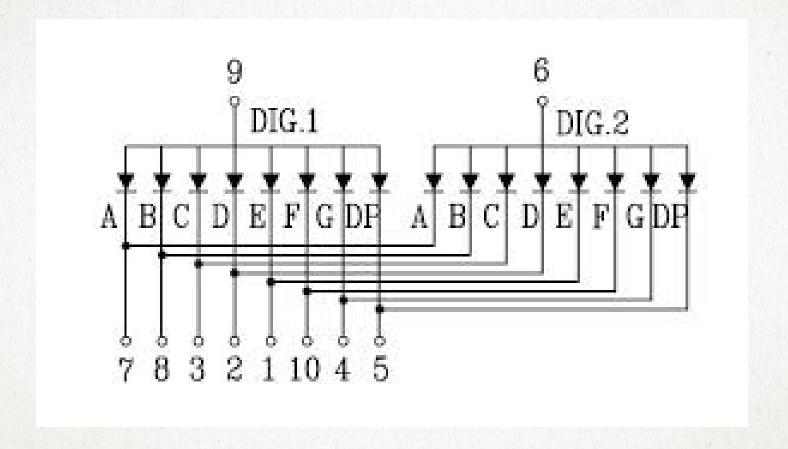
• La apasarea butonului PD7, LED-ul PA5 sa clipeasca de 10 ori.

• La apasarea butonului PD5, sa se incrementeze un contor si sa se afiseze valoarea lui in binar pe ledurile PB0-PB7.

BCD 7 SEGMENTE



BCD 7 SEGMENTE



BCD 7 SEGMENTE

```
DDRA |= 0b00001111;
                              // set bit as output
DDRC |= 0b11111111;
                              // set bit as output
 //loop
 for(;;){
       PORTA = 0b00000001; //setare anod - pozitie
       PORTC = 0b00000110; //setare catod - caracter
                       // #include <util/delay.h>
       Delay_ms(4);
       PORTA = 0b00000010;
       PORTC = 0b01011011;
       Delay_ms(4);
```

LABORATOR 3 - CERINTE

```
void display(char p, char c){
         PORTA &= 0b11110000; // se opreste alimentarea anodului
         PORTC &= 0b00000000; // se blocheaza catodul ledurilor
         switch(c){
                  case 0:
                           PORTC |= 0b00111111;
                           break;
         switch(p){
                  case 1:
                           PORTA |= 0b00000001;
                           break;
                  case 2:
                           PORTA |= 0b00000010;
                           break;
         Delay_ms(4);
```

LABORATOR 3 - CERINTE

- 1. Afisare numar 4 cifre pe display;
 - Unitati -> N%10, Zeci -> (N/10)%10,
 - Sute \rightarrow (N/100)%10, Mii \rightarrow (N/1000)%10;
 - display(1,val%10);
 - display(2,(val/10)%10);
 - display(3,(val/100)%10);
 - display(4(val/1000)%10);
- 2. Numara crescator cu incrementare de la buton;
- 3. Numarator cu incrementare de la buton
 - Inversarea directiei de numarare functie de potentiometru
 - Folositi potentiometrul ca si intrare digitala.

LABORATOR 3 - CERINTE

• Incrementarea unei valori la apasarea butonului (detectia frontului crescator)

```
if(PINA & (1<<5))
{
        if(bp = =0){
            val++;
            bp=1;
        }
}
else
      bp=0;</pre>
```