

Actividad de Formación Práctica 2

Creación de drivers en STM32CubeIDE Programación de microcontroladores

Integrantes:

Castro Oscar Martin
Décima Enrique Emanuel
Ortiz Nicolas Agustín

Contenido

| Introducción | 3 |
|---|---|
| Utilización de drivers en el desarrollo de aplicaciones para Sistemas Embebidos | 3 |
| Creación de un driver en STM32CubeIDE | 3 |
| API_GPIO.h | 5 |
| API_GPIO.c | 5 |
| Implementación de los Drivers | 6 |
| Aplicaciones desarrolladas por el grupo | 8 |
| Repositorio Grupal | 8 |
| APP1.1 | 8 |
| APP1.2 | 8 |
| APP1.3 | 8 |
| ΔΡΡ1 <i>Λ</i> | Q |

Introducción

Utilización de drivers en el desarrollo de aplicaciones para Sistemas Embebidos

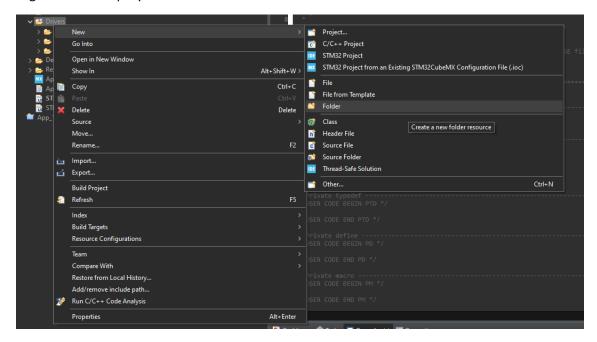
La creación de drivers es un aspecto crucial en el desarrollo de aplicaciones para sistemas embebidos, ya que estos actúan como intermediarios entre el hardware y el software, permitiendo la comunicación efectiva entre ambos. Los drivers en sistemas embebidos son responsables de controlar y gestionar los dispositivos periféricos (sensores, actuadores, pantallas, etc.) de manera eficiente, asegurando que el software pueda interactuar con el hardware sin conocer los detalles técnicos de bajo nivel.

La utilización de drivers aporta algunas ventajas en el desarrollo:

- Abstracción del hardware: Los drivers permiten a los desarrolladores abstraer la complejidad del hardware. Al utilizar drivers bien diseñados, los programadores pueden centrarse en las funcionalidades de alto nivel de la aplicación sin preocuparse por las peculiaridades del hardware subyacente.
- Modularidad: Al separar el código de control del hardware del código principal de la aplicación, se crea un diseño modular. Esto facilita la actualización, el mantenimiento y la reutilización del código en diferentes proyectos con hardware similar o distinto.
- Facilita la depuración: Al tener capas específicas para el control de hardware, es más sencillo identificar y corregir errores o fallos, ya que los problemas se pueden aislar mejor.

Creación de un driver en STM32CubeIDE

Lo primero que debemos hacer es crear una carpeta en donde vamos a crear la librería. Es recomendable crearlo dentro del directorio "./Drivers". Esto se hace para mantener la organización del proyecto.

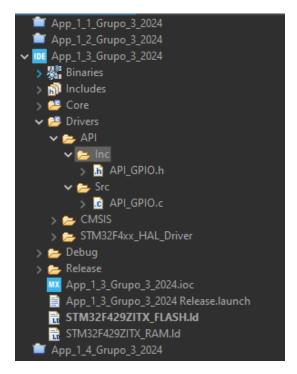




Dentro de esta carpeta "API" creamos dos subcarpetas:

- **Src:** La cual va a contener los archivos de extensión ".c" en donde se implementarán las funciones de dicha librería.
- Inc: En donde se guardarán los archivos de extensión ".h" conocidos como encabezados, en estos archivos se encuentran las declaraciones de las funciones, de las estructuras de tipo definido, los "#include" de las librerías necesarias y las constantes y etiquetas "define".

El paso siguiente es crear dichos archivos.



API GPIO.h

API_GPIO.c

```
Demonic Depth Description of Colonial C
```

Implementación de los Drivers

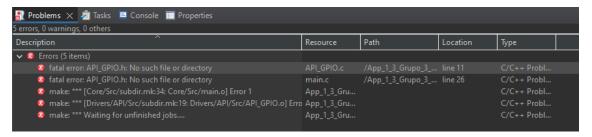
Para implementar la librería en nuestra aplicación primero debemos escribir una línea de código:

```
>> #include "API_GPIO.h"
```

Esto permite al archivo main.c acceder a las declaraciones de funciones expresadas en el ".h". Con lo cual es posible implementar las funciones de la librería en la aplicación principal.

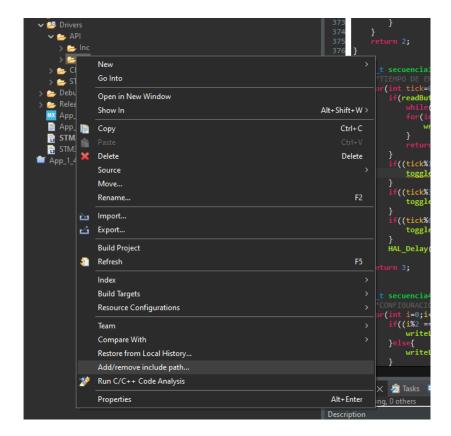
```
/* Private includes -----*/
/* USER CODE BEGIN Includes */
#include "API_GPIO.h"
/* USER CODE END Includes */
```

Si intentamos compilar el proyecto en este punto obtenemos estos errores:

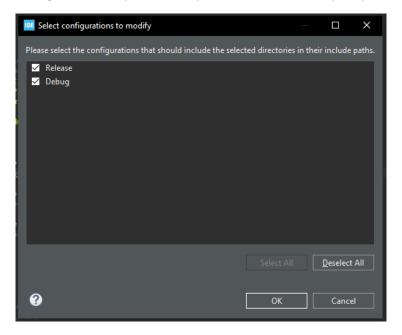


Esto se debe a que es necesario también agregar la librería a los directorios del proyecto. para que el compilador pueda incluirla en la compilación.

Nos dirigimos a cada una de las carpetas relacionadas a la librería y presionamos "Add/remove include path..."



En este menú nos aseguramos de que ambas opciones están tildadas y aceptamos.



Ahora la compilación se realizará con éxito.

Para implementar las funciones en el main.c, procedemos a cambiar el uso de las funciones HAL, que usamos inicialmente, por las nuevas funciones creadas en la librería. Es importante en este punto prestar atención a los parámetros que pasamos a las funciones.

Como ejemplo se puede tomar esta función, creada en el driver:

Para intercambiar las siguientes líneas de código:

```
for(int j=0;j<CANTIDAD_LEDS;j++){
   HAL_GPIO_WritePin(GPIOB, vector_Pin_LEDS[j], GPIO_PIN_RESET);|
}
break;

for(int j=0;j<CANTIDAD_LEDS;j++){
   writeLedOff_GPIO(vector_Pin_LEDS[j]);
}
break;</pre>
```

Uno de los mayores beneficios de utilizar drivers en sistemas embebidos es que mejora significativamente la portabilidad del código. Al tener un driver dedicado para un dispositivo específico, el resto de la aplicación no necesita cambios cuando se reemplaza o actualiza el hardware. Solo se necesita adaptar el driver para el nuevo hardware, manteniendo la lógica de la aplicación intacta.

Al encapsular la funcionalidad del hardware en un driver, el código de la aplicación principal se vuelve más limpio y fácil de entender. Esto no solo mejora la legibilidad, sino que también facilita la colaboración entre equipos de desarrollo, ya que diferentes programadores pueden trabajar en la lógica de la aplicación y en el control de hardware de manera independiente.

Aplicaciones desarrolladas por el grupo

Repositorio Grupal

Link: EmanuelDecima/Grupo 3 TDII 2024

App 2.1

Autor: Ortiz Nicolas Agustín

Link: Grupo 3 TDII 2024/AFP 2 TDII 2024/AFP 2 Grupo 3 App 2.1 at main ·

EmanuelDecima/Grupo 3 TDII 2024

App 2.2

Autor: Decima Enrique Emanuel

Link: Grupo 3 TDII 2024/AFP 2 TDII 2024/AFP 2 Grupo 3 App 2.2 at main ·

EmanuelDecima/Grupo 3 TDII 2024

App 2.3

Autor: Decima Enrique Emanuel

Link: Grupo 3 TDII 2024/AFP 2 TDII 2024/AFP 2 Grupo 3 App 2.3 at main ·

EmanuelDecima/Grupo 3 TDII 2024

App 2.4

Autor: Castro Oscar Martin

Link: Grupo 3 TDII 2024/AFP 2 TDII 2024/AFP 2 Grupo 3 App 2.4 at main ·

EmanuelDecima/Grupo 3 TDII 2024