

# 零死角玩转STM32—M3系列



## 直接存储器访问

淘宝：[fire-stm32.taobao.com](http://fire-stm32.taobao.com)

论坛：[www.firebbs.cn](http://www.firebbs.cn)



扫描进入淘宝店铺

## 01

## 代码讲解

---

**参考资料:《零死角玩转STM32》**

**“DMA—直接存储器访问” 章节**

**1-M to M:** FLASH to SRAM , 把内部FLASH的数据传输到内部的SRAM。

**2-M to P:** SRAM to 串口 , 同时LED灯闪烁 , 演示DMA传数据不需要占用CPU。

**1-初始化DMA初始化结构体。**

**2-熟读参考手册DMA章节（非常重要）**

# M To M 编程要点



- 1-在FLASH中定义好要传输的数据，在SRAM中定义好用来接收FLASH数据的变量。
- 2-初始化DMA，主要是配置DMA初始化结构体。
- 3-编写比较函数。
- 4-编写main函数。

# M To P 编程要点



- 1-初始化串口（从现有的例程移植过来）
- 2-配置DMA初始化结构体。
- 3-编写主函数（开启串口发送DMA请求）。

# 零死角玩转STM32—M3系列



**THANKS**

论坛：[www.firebbs.cn](http://www.firebbs.cn)

淘宝：[fire-stm32.taobao.com](http://fire-stm32.taobao.com)



扫描进入淘宝店铺