

零死角玩转STM32



直接存储器访问

淘宝：firestm32.taobao.com

野火论坛：www.firebbs.cn

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



THANKS

野火论坛 : www.firebbs.cn

淘宝 : firestm32.taobao.com