

零死角玩转STM32—M4系列



直接存储器访问

淘宝：firestm32.taobao.com

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。

1-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-确定使用DMA2，哪个数据流，哪个通道？然后定义成宏，方便修改。

3-初始化DMA，主要是配置DMA初始化结构体。

参考《STM32F4XX参考手册》9.3.17 流的配置过程

M To M 编程要点



4-编写数据比较函数。

5-编写main函数

问题：M To M 只能使用DMA2控制器，那数据流呢，通道呢？请自行做实验测试。

M To P 编程要点



- 1-初始化串口（从现有的例程移植过来，不需要使用中断，记得把中断部分代码删除）
- 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—M4系列



THANKS

野火论坛 : www.firebbs.cn

淘宝 : firestm32.taobao.com