**9月17日**

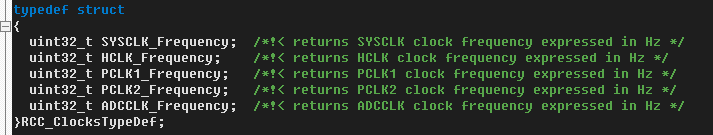
1.查看系统时钟频率

//RCC\_ClocksTypeDef Rcc\_Clk;

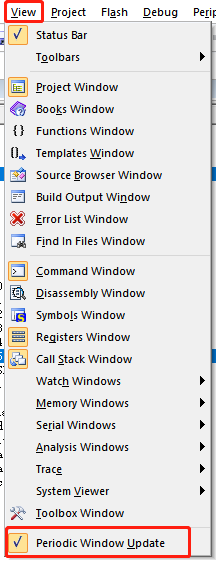
//RCC\_GetClocksFreq(&Rcc\_Clk); //获取时钟频率

然后查看Rcc\_Clk来了解各种时钟频率

结构体 RCC\_ClocksTypeDef



1. 仿真实时更新



1. 硬件仿真时，串口无法使用，发送标志位无效。软件仿真时才可以使用

。

1. 软件仿真使用虚拟串口

下载虚拟串口工具VSPD

创建连接的虚拟串口

在DEBUG界面：

MODE COM2 115200,0,8,1 //配置串口

ASSIGN COM2 <S1IN> S1OUT

串口1就<S1IN> S1OUT 串口2就<S2IN> S2OUT ...

注意：硬件仿真是不能使用的

5.

TTL电平信号规定，+5V等价于逻辑“1”，0V等价于逻辑“0”(采用二进制来表示数据时)。这样的数据通信及电平规定方式，被称做TTL（晶体管-晶体管逻辑电平）信号系统。这是计算机处理器控制的设备内部各部分之间通信的标准技术。

6.

上电后PA13、PA14、PA15、PB3、PB4默认为JTAG的调试接口，不能作为IO使用；若想做为IO使用需要禁止所有调试功能释放IO；

7.

char： 1个字节

short： 2个字节

int： 4个字节

long： 4个字节

原码、反码、补码的关系。

原码：符号位加上真值的绝对值, 即用第一位表示符号, 其余位表示值。

反码：

正数的反码是其本身

负数的反码是在其原码的基础上, 符号位不变，其余各个位取反.

补码：

正数的补码就是其本身

负数的补码是在其原码的基础上, 符号位不变, 其余各位取反, 最后+1. (即在反码的基础上+1)

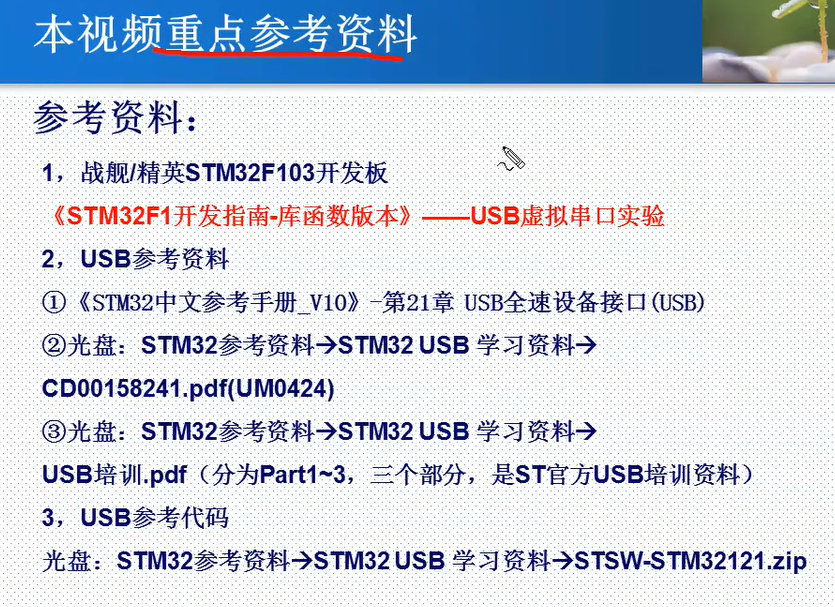
-10:

　正数的原码、反码和补码都相同。

　　负数原码和反码的相互转换：符号位不变，数值位按位取反。

负数原码和补码的相互转换：符号位不变，数值位按位取反,末位再加1。

**9月21日**



USB主机和USB从机的区别：

USB设备分bai为HOST（主设备）和SLAVE（从设备），只有当一du台HOST与一台SLAVE连接时才能实现数据zhi的传输。dao 简单的说，如果一个数码设备支持USB HOST，那么它就可以从另外一个USB设备中取得数据。

USB device：USB设备，从硬件角度看就是一个带有usb client控制器的设备；从软件角度看，就是一个挂在usb总线上的一个普通意义上的设备，只不过它们的驱动是基于host驱动之上的。

两者就是USB主机和USB设备的区别。

设备插在主机上才能实现连接和数据交换。

STM32 编译后不能运行的几个原因

<http://blog.sina.com.cn/s/blog_af34fd470102vajq.html>

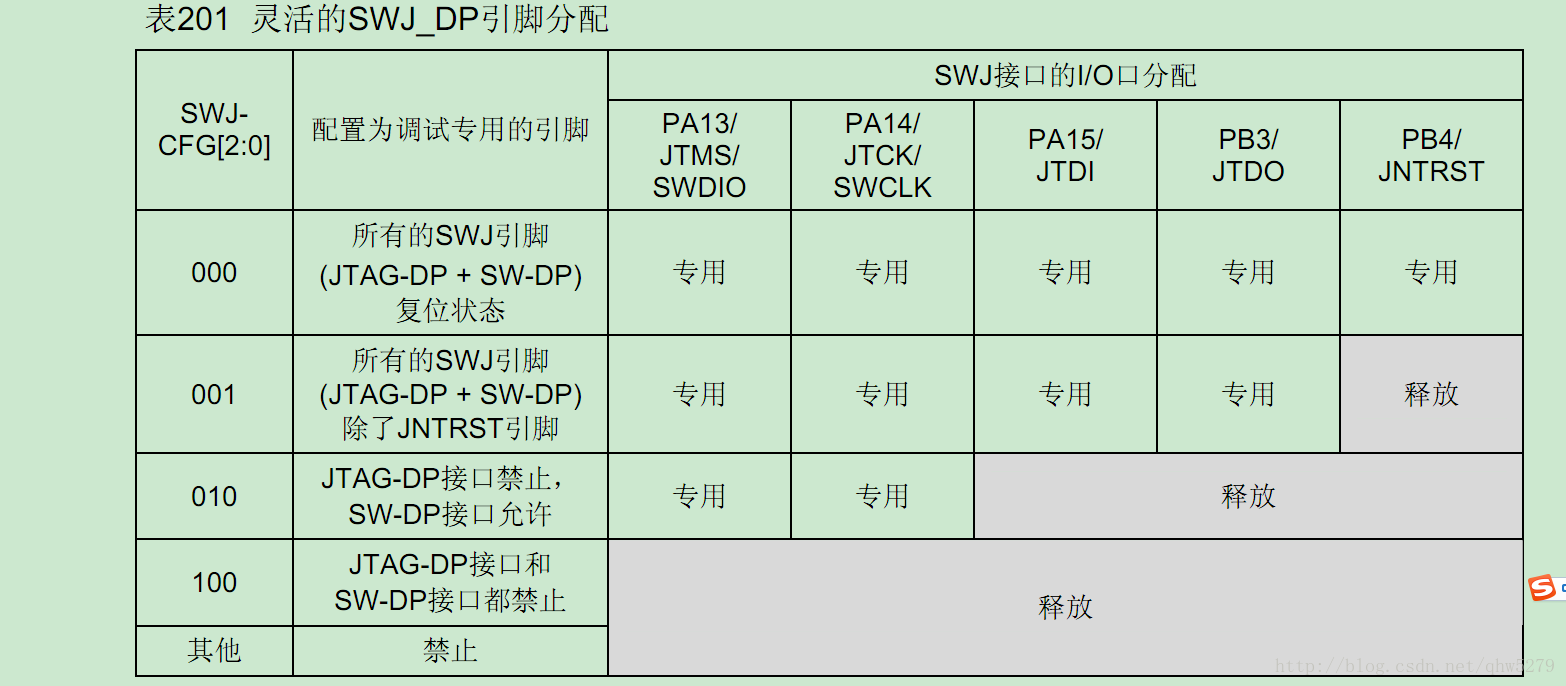
STM32的调试方式、更新程序、仿真以及补救措施

https://blog.csdn.net/weibo1230123/article/details/80056275?ops\_request\_misc=%257B%2522request%255Fid%2522%253A%2522160068017819725222410574%2522%252C%2522scm%2522%253A%252220140713.130102334..%2522%257D&request\_id=160068017819725222410574&biz\_id=0&utm\_medium=distribute.pc\_search\_result.none-task-blog-2~all~sobaiduend~default-2-80056275.pc\_ecpm\_v3\_pc\_rank\_v3&utm\_term=STM32%E5%9C%A8%E7%BA%BF%E4%BB%BF%E7%9C%9F&spm=1018.2118.3001.4187

Xmind快速度入门

1.tab （产生子主题）  
2.enter （**在下方产生并列主题**） shift+enter （**在上方产生并列主题**）  
3.Alt+Enter （给某个主题添加标注）  
4.按住Ctrl，选中连续的几个模块，再按下Ctrl+B，把他们用方框框起来  
5.按住Ctrl，选中几个模块，再按下Ctrl+]，即用大括号括起来，给它们添加概要  
6.选中一个模块，按下Ctrl+L，添加一个带箭头的连接线  
7.添加图片，直接拖进来  
8.选中模块，按下Ctrl+Enter，会在他前面产生一个父主题





usb通信的最基本形式是通过USB设备里的endpoint，而主机和endpoit之间的数据传输就是通过pipe。

Endpoint 端点是有方向的，主机到从机成为out端点，从机到主机成为in端点。从这个说明看出端点是单方向的。（除了0端点）

主机以控制传输(Control Transfer)的方式，通过端点0(Endpoint 0)对设备发送各种请求，设备收到主机发来的请求后回复相应的信息，进行枚举（Enumerate）操作。所有的USB设备必须支持标准请求（StandardRequests），控制传输方式（Control Transfer）和端点0（Endpoint 0）。

SOF： Start of Frame

EOF： End of Frame.

Frame 帧

Data frame：数据帧

USB包由五部分组成，即同步字段（SYNC）、包标识符字段（PID）、数据字段、循环冗余校验字段（CRC）和包结尾字段（EOP）

