

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



FACULTAD DE INGENIERÍA

MATERIA

- Laboratorio de Microcomputadoras
 - Grupo:04

PRÁCTICA 01: Introducción General al Microcontrolador PIC16F877

PROFESOR

• M.I. Ruben Anaya García

ALUMNA

- Carreón Guzmán Mariana Ivette
 - Núm. Cta.: 312103914
 - Gpo. Teoría: 04
 - Rojas Méndez Gabriel
 - Núm. Cta.: 314141712

SEMESTRE 2022-1

FECHA DE ENTREGA:

28/09/2021

Objetivo:

Tener una introducción con todo lo referente al ensamblador, el simulador, instrucciones de un microcontrolador y la ejecución de programas en tiempo de simulación.

Introducción

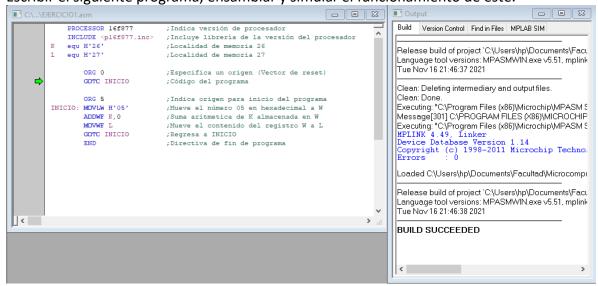
Durante esta práctica se analizó a profundidad al microcontrolador PIC16F877. Se desglosaron sus características, así mismo vimos los registros que están disponibles, memoria del programa, memoria de datos y los tipos de instrucciones, que pueden ser de 3 tipos diferentes; orientadas a registro, al manejo de bits y orientadas al manejo de constantes e instrucciones de control. Comprendimos los dos tipos de direccionamiento de memoria, este puede ser directo o indirecto.

Durante esta práctica se hizo uso de MPLAB que es un ambiente de desarrollo integrado, con el cual podemos escribir, ensamblar y simular un programa. Se nos mostró la forma de hacer la configuración de nuestro programa, así como la forma de ensamblarlo y simularlo, ya sea una simulación de instrucción por instrucción o bien de forma continua.

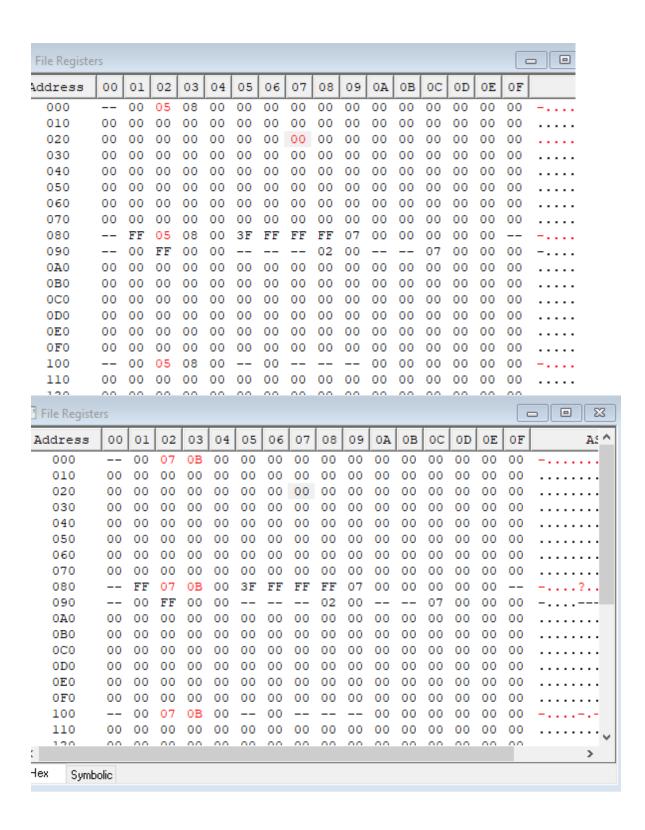
Desarrollo:

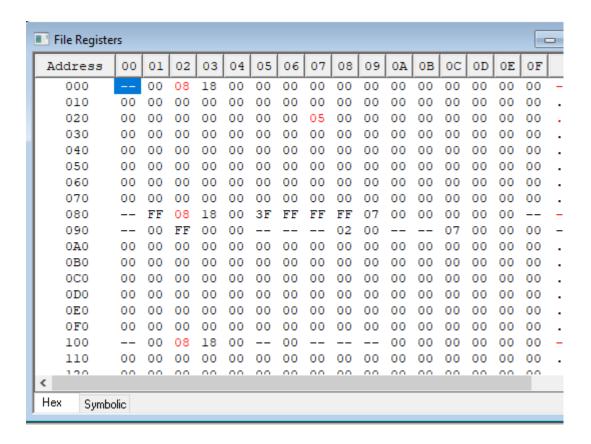
Se realizaron los siguientes 5 ejercicios.

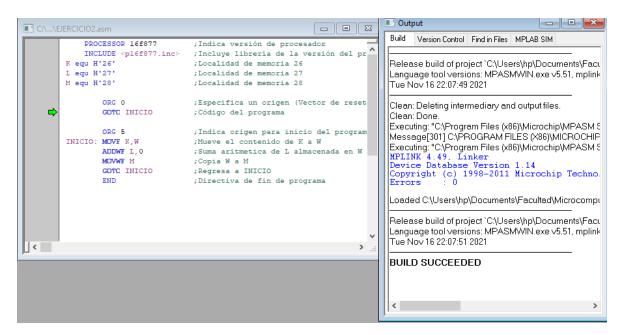
Ejercicio 1Escribir el siguiente programa, ensamblar y simular el funcionamiento de este.

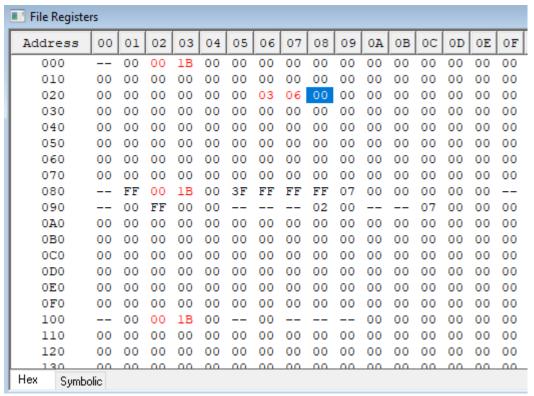


Al ejecutar el código podemos observar en los registros que en la dirección de memoria 26 se le asigna un valor el cual posteriormente se suma con el valor de la dirección 27. Posteriormente a la dirección 27 se le asigna un valor de 05

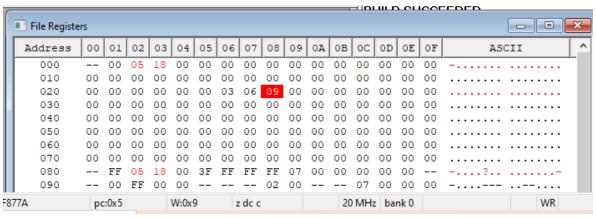




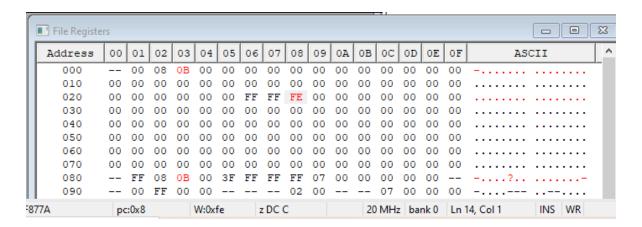




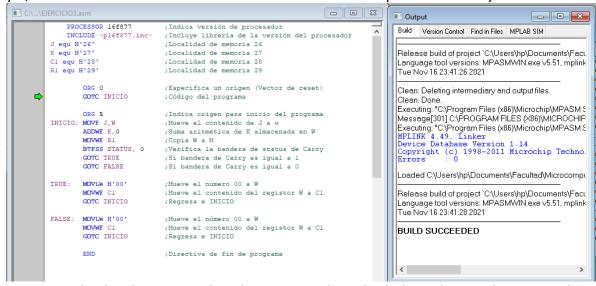
Aquí podemos observar que en la dirección 28 se almacena la suma entre la dirección 26 y 27, esta suma no genera ningún acarreo, como podemos ver en la parte inferior de la imagen la c es minúscula lo cual nos indica que es 0



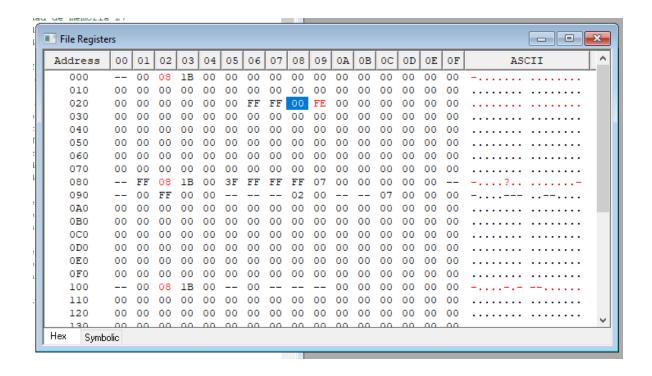
Ahora si tomamos otro valor como por ejemplo FF en las direcciones 26 y 27 podemos observar que la C en la parte inferior de la pantalla se vuelve mayúscula lo cual nos indica que es igual a 1



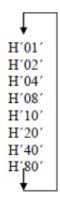
Modificación del ejercicio previo. Los datos operados se encuentran en las localidades J y K, el resultado es almacenado en direcciones reservadas para el acarreo y el resultado



Se asigna el valor de FF en ambas direcciones, el resultado lo podemos observar en la dirección 29



Secuencia:

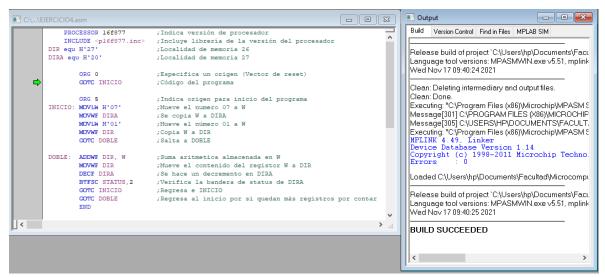


Donde H'01' indica que el dato esta dado en hexadecimal.

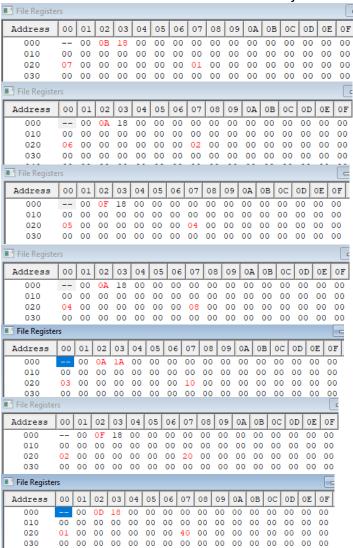
En caso e seleccionar el registro cuya dirección es 0X20

DIR 20 20 20 20 20 20 20 20 20 A0 80

Nota: La secuencia indicada, deberá mostrarse en una misma dirección de memoria.



En la dirección 27 es en donde veremos reflejados los cambios de los valores.



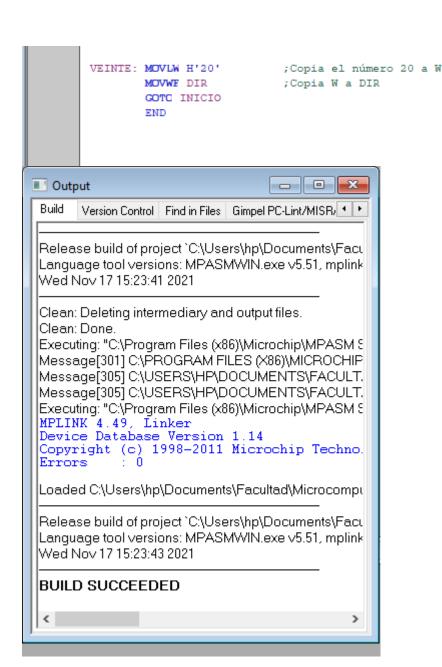


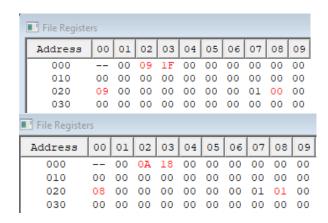
Desarrollar un programa que muestre la siguiente secuencia en valores decimales.

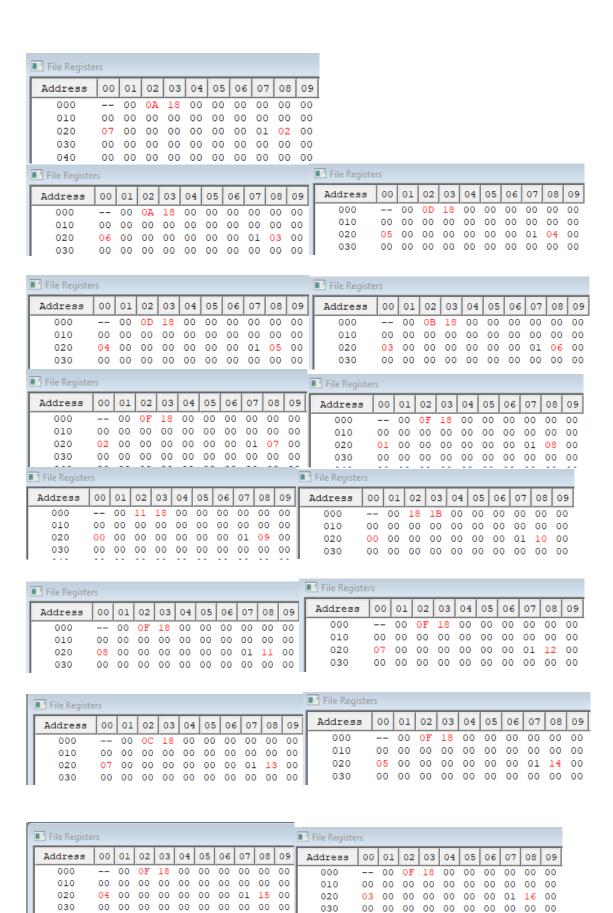
```
00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20
```

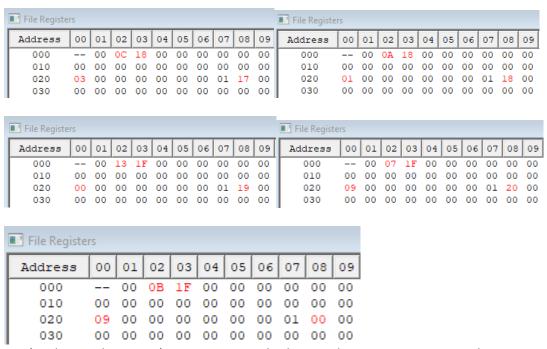
Nota: La secuencia indicada, deberá mostrarse en una misma dirección de memoria, tal como fue realizado en el ejercicio anterior.

```
C:\...\EJERCICIO5.asm
                                                             PROCESSOR 16f877
                            ;Indica versión de procesador
    INCLUDE <pl6f877.inc>
                            ;Incluye librería de la versión del procesa
DIR equ H'28'
                            ;Localidad de memoria 28
DIR2 equ H'20'
                            ;Localidad de memoria 20
        ORG 0
                            ;Especifica un origen (Vector de reset)
        GOTO INICIO
                            ;Código del programa
        ORG 5
                            ;Indica origen para inicio del programa
INICIO: MOVLW H'09'
                            ;Mueve el numero 09 a W
        MOVWF DIR2
                            ;Se copia W a DIR2
        MOVLW H'00'
                            ;Mueve el número 00 a W
        MOVWF DIR
                            ;Copia W a DIR
        GOTO CUENTA
                            ;Salta a CUENTA
CUENTA: MOVLW H'01'
                            ;Mueve el número 01 a W
        ADDWF DIR
                            ;Suma aritmetica de DIR almacenada en W
        DECF DIR2
                            ;Se decrementa DIR2
        BTFSC STATUS, 2
                            ;Se comprueba la bandera de status del ciclo
        GOTO DIEZ
                            ;Salta a DIEZ
        GOTO CUENTA
                            ;Salta a cuenta
DIEZ: MOVF DIR. W
                            ;Copia a W el valor de DIR
        SUBLW 19
                            ;Sustrae el valor 19 de W
        BTFSC STATUS, 2
                            ;Verifca el status de la bandera por si el '
        GOTO VEINTE
                            ;Si el valor es 19 entonces se finaliza con
        GOTO DIEZ2
                            ;Si no es 19 continua con el otro conteo
DIEZ2: MOVLW H'10'
                            ;Mueve el número 10 a W
        MOVWF DIR
                            ;Copia W a DIR
        MOVLW H'09'
                            ;Copia el número 09 a W
        MOVWF DIR2
                            ;Copia W a DIR2
        GOTO CUENTA;
                            ;Regresa a cuenta
```









Aquí podemos observar cómo regresamos al valor inicial que es 00 y se reinicia la cuenta. **Conclusiones:**

Carreón Guzmán Mariana Ivette

En esta primera práctica pudimos ver un poco acerca del lenguaje ensamblador, así como descubrir un poco acerca de las herramientas de MPLAB, pudimos comprender las instrucciones más básicas del lenguaje ensamblador, lo cual nos permitió comprender el funcionamiento y cómo se realiza la ejecución de un programa así mismo pudimos observar cómo se van modificando los registros conforme se va ejecutando nuestro código. Con esto podemos ver que cada uno de los objetivos de la práctica fueron cumplidos y cubiertos por completo.

Rojas Méndez Gabriel

En esta práctica comenzamos a ver los conocimientos básicos necesarios para poder desarrollar un programa en lenguaje ensamblador, a lo largo de los ejercicios pudimos ver cómo se usan las instrucciones básicas del lenguaje ensamblador, así como poder ver en tiempo real cómo se van modificando los registros durante la ejecución de nuestro programa. Por otra parte, pudimos empezar a familiarizarnos con MPLAB y las herramientas con las que cuenta para poder simular nuestro código.