UNIVERSIDAD DE COSTA RICA Escuela de Ingeniería Eléctrica IE-0624 Laboratorio de Microcontroladores

Reporte 1, Introducción a microcontroladores y manejo de GPIOs

Kevin Campos Castro, B91519 10 de enero del 2024

1. Introducción

El siguiente reporte consiste en la creación de un juego de bingo simplificado que muestra 10 números y se resetea para volver a iniciar una partida nueva. Para ello se hace uso del MCU llamado PIC12F683 y se simula su comportamiento mediante el uso del programa SimulIDE, puesto que este MCU solamente tiene 5 pines que se pueden controlar (porque GP3 es una entrada) hubo que multiplexar las señales. Los números se visualizan a través de 2 displays de 7 segmentos que se van alternando. El usuario es el encargado de que se muestre un número nuevo mediante el switch.

2. Nota teórica

2.1. Información general MCU

Dentro de las características generales se encuentra:

- Arquitectura RISC.
- 6 pines de I/O con control de dirección individual.
- 128 bytes de SRAM y 256 bytes de EEPROM.
- Cuenta con watchdog timer.
- Cuenta con 35 instrucciones.

8-Pin Diagram (PDIP, SOIC)

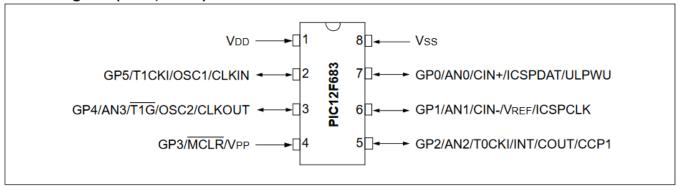


Figura 1: Diagrama de pines del PIC12F683. Tomado de [3]

Las características eléctricas de este MCU también se encuentra en la hoja de fabricante y se detallan a continuación [3]:

Absolute Maximum Ratings(†)

Ambient temperature under bias	40° to +125°C	
Storage temperature	65°C to +150°C	
Voltage on Vpp with respect to Vss	-0.3V to +6.5V	
Voltage on MCLR with respect to Vss	-0.3V to +13.5V	
Voltage on all other pins with respect to Vss	0.3V to (VDD + 0.3V)	
Total power dissipation ⁽¹⁾	800 mW	
Maximum current out of Vss pin	95 mA	
Maximum current into VDD pin	95 mA	
Input clamp current, lik (Vi < 0 or Vi > VDD)	± 20 mA	
Output clamp current, loκ (Vo < 0 or Vo >Vpp)	± 20 mA	
Maximum output current sunk by any I/O pin	25 mA	
Maximum output current sourced by any I/O pin	25 mA	
Maximum current sunk by GPIO	90 mA	
Maximum current sourced GPIO	90 mA	
Note 1: Power dissipation is calculated as follows: PDIS = VDD x {IDD $- \Sigma$ IOH} + Σ {(VDD $- V$ OH) x IOH} + Σ (VOI x IOL).		

Figura 2: Características eléctricas del PIC12F683. Tomado de [3]

2.2. Periféricos

2.2.1. Registros

De los registros utilizados para este experimento se cuenta con:

- TRISIO: Usado para determinar si los pines van a funcionar como entradas o salidas.
- GPIO: Para inicializar los pines de GPIO para indicar si empiezan en alto o bajo.
- ANSEL: Usado para configurar el modo de entrada de un pin I/O a analógico (importante para configurar GP3 porque funciona como entrada).
- Configuration word: Este registro se modifica para apagar el watchdog timer ya que no es utilizado.

2.2.2. Diseño de circuito

Para el diseño del circuito se consideró el uso de resistencias para proteger los displays de 7 segmentos, esto se hizo considerando que en la hoja de fabricante la salida de los pines de GPIO poseen una corriente máxima de 25mA tal y como se observa en la figura 2, para no trabajar a la máxima cantidad de corriente se decidió realizar el calculo de las resistencias considerando una corriente de 20mA, además que esto es lo típico para estos dispositivos, considerando un voltaje ideal (sin tolerancia) el voltaje de los pines debiera de ser de 5V, con esto en mente se calcula las resistencia por medio de una ley de Ohm:

$$R = V/I = 5/(25 \cdot 10^{-3}) = 250\Omega \tag{1}$$

Para poder usar las señales de los pines de GPIO de forma correcta, hubo que introducir un decodificador BCD, esto debido a que los pines se trabajan de forma digital, este componente se encarga de realizar la conversión de binario para poder mostrar números decimales en los displays [2]. También se usó un capacitor junto con otras resistencias para evitar el efecto rebote introducido por el switch no hay forma de medir el tiempo de respuesta para comprobar que lo diseñado está correcto, el programa tiene un osciloscopio, pero detecta el cambio como una entrada escalón, por lo que se tomaron valores comunes para estas aplicaciones [1]:

$$C = 0.1 \mu F$$

$$R = 10K\Omega$$

2.2.3. Lista de componentes y precios

Componentes	Cantidad	Precio (\$)
PIC12F683	1	1.91
Display de 7 segmentos	2 (trae 4)	6.49
BCD to 7 seg	1	0.89
NOT	1	1.3
Resistencia (250 Ω)	7	2.73
Resistencia (10K Ω)	2	1.2
Botón	1	1
Capacitor	1	0.5
Total	16	15.42

Tabla 1: Lista de la cantidad de componentes y sus precios.

2.2.4. Conceptos/temas del laboratorio

De los conceptos vistos en clases aplicados cabe destacar el manejo de los registros para la funcionalidad debida (ejemplo configuración de los pines GPIO), el efecto rebote que generan los switches y como prevenirlo, a la hora de diseñar el switch también se consideró usar un pullup resistor ya que, uno de pull down no es recomendado y como generar números pseudo aleatorios por medio de software con contadores.

3. Desarrollo/Análisis de Resultados

3.1. Análisis programa

El funcionamiento del programa se basa en cambiar de forma rápida los displays, ya que, similar a como se había aprendido en el curso de laboratorio de circuitos digitales, el cambio va a ser tan rápido que el ojo humano no lo puede percibir, es por esto que se toma la señal GP5 como una señal de selector de display. Usando este puerto solo quedan 4 puertos que se puedan usar como salidas (porque GP3 es una entrada por defecto), como se requiere representar números del 09 la representación no se puede hacer de forma decimal, por lo que se concluyó que debía haber un multiplexor en alguna parte, además de que con 4 bits se puede tener un total de 16 combinaciones posibles para representar los 10 números. Investigando acerca de los componentes se descubrió acerca de los BCD de 7 segmentos que funciona adecuadamente para la aplicación. Una vez teniendo todo esto en cuenta lo que quedaba era manejar las señales binarias y la lógica correspondiente para que lleguen de forma correcta a los displays.

Para el funcionamiento de la aleatoriedad se introduce por medio de software con contadores, el contador es la variable "counter" para determinar su funcionamiento este valor se cambia para observar que sí se generan números diferentes como se verá a continuación, dentro del mismo código se incluye la lógica para que no hayan números repetidos por medio de una bandera. La comprobación del funcionamiento se demuestra a partir de 2 intentos con diferentes valores de counter que se muestran a continuación:

```
// Funcion para crear numeros pseudo aleatorios entre 0 y 99
     unsigned int generateRandomNumber() {
          counter += 0xDEADBEEF;
          unsigned int random = (counter % 100); // Limitacion del rango entre 0 y 99
     int main() {
          int j = 0; // Contador de bolas
          // Para el circuito implementado se tiene que:
          // b0 = GP0, b1 = GP1, b2 = GP2, b3 = GP4, GP3 es el boton.
          unsigned int arreglo[10]; // Arreglo para guardar numeros aleatorios
33
07
81
25
36
..Program finished with exit code 0
ress ENTER to exit console.
```

Figura 3: Primera prueba de aleatoriedad.

```
// Funcion para crear numeros pseudo aleatorios entre 0 y 99
  17 unsigned int generateRandomNumber() {
          counter += 0x98765432;
          unsigned int random = (counter % 100); // Limitacion del rango entre 0 y 99
     int main() {
          int j = 0; // Contador de bolas
          // b0 = GP0, b1 = GP1, b2 = GP2, b3 = GP4, GP3 es el boton.
          unsigned int arreglo[10]; // Arreglo para guardar numeros aleatorios
       •
          Ş
36
36
34
36
34
38
.. Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.
```

Figura 4: Segunda prueba de aleatoriedad.

Una vez comprobado el funcionamiento de los números aleatorios, el siguiente paso era separan sus unidades de las decenas, seguidamente se toma esta información y se convierte cada uno de ellos a binario. Para la separación de las unidades se calcula el residuo de dividir el número aleatorio entre diez y para las decenas se hace la división entre diez, puesto que se trabaja con int el residuo se ignora. Para la conversión de decimal a binario se realiza un desplazamiento y se aplica una máscara, el resultado de este proceso se muestra en la siguiente imagen:

```
// Separar los valores de las decenas en binario aplicando una mascara int b3d = (decena >> 3) & 1; // Bit 3 (MSB) int b2d = (decena >> 1) & 1; // Bit 3 (MSB) int b1d = (decena >> 1) & 1; // Bit 1 int bid = (decena >> 1) & 1; // Bit 1 int bid = (decena >> 1) & 1; // Bit 1 int bid = decena & 1; // Bit 0 (LSB) // Printf("%d, %d, %d, %d \n", b3d, b2d, b1d, b0d); // Ver decimales en binaro // Separar Los valores de las unidades en binario aplicando una mascara int b3u = (unidad >> 3) & 1; // Bit 3 (MSB) int b2u = (unidad >> 2) & 1; // Bit 2 int b1u = (unidad >> 1) & 1; // Bit 1 int b0u = unidad & 1; // Bit 0 (LSB) // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, %d \n \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver unidades en binaro ++i; // Printf("%d, %d, %d, \n", b3u, b2u, b1u, b0u); // Ver un
```

Figura 5: Resultado de correr el programa creado.

Se observa que, basado en la figura 5 se generaron los números aleatorios correspondientes y también se devuelve su combinación en binario, es decir, para el primer caso se tiene 5 (0101) y 9 (1001), por lo que se determina que la funcionalidad es correcta, la generación de números se repite 10 veces, ya que esta es la cantidad de bolas. Es importante notar que por la forma en que se trabajó cada uno de los bits representa el pin de GPIO teniendo el LSB como GP0 y el MSB como GP4, entonces, para el ejemplo mencionado anteriormente para representar el número 59 se debiera de activar el display al lado más derecho y que los pines GPIO tomen los siguientes valores: GP0 = 1, GP1 = 0, GP2 = 1, GP4 = 0 y GP5 = 0 (los displays se activan en bajo y por la compuerta not) GP3 no se usa porque es una entrada y por esta razón se usa para leer el botón.

3.2. Análisis electrónico

Para el análisis electrónico se usa el simulador, la primera prueba fue observar si el display de unidades y decenas se alternan entre si, esto para cumplir con lo mencionado al inicio de cambiar los displays de forma muy rápida, el resultado se muestra en las siguientes imagenes:

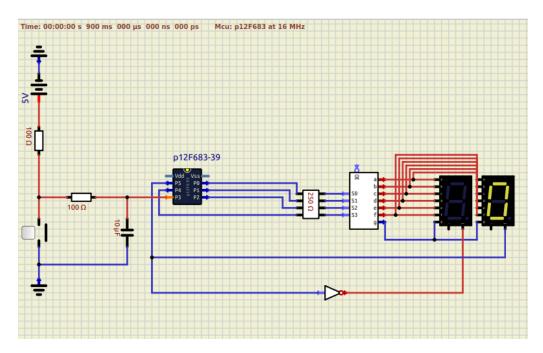


Figura 6: Prueba de encender unidades.

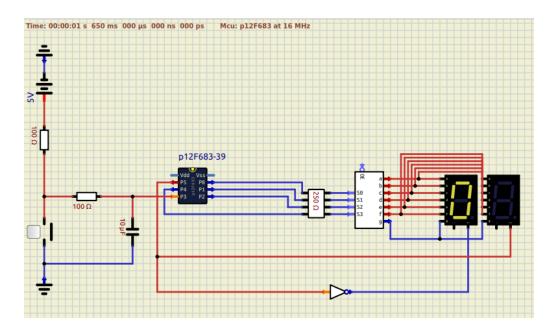


Figura 7: Prueba de encender decenas.

Se observa basado en el tiempo de simulación que se prende un display y después el otro como es de esperar.

Una vez observado que los displays se alternan se intenta mostrar un número e así verificar que las señales y las conexiones realizadas, para ellos se obliga a mostrar un 59, como se mencionó anteriormente esto significa pasarle a las señales de GPIO los siguientes valores GP0 = 1, GP1 = 0, GP2 = 0, GP4 = 1 para el 9 y GP0 = 1, GP1 = 0, GP2 = 1, GP4 = 0 para el 5, el resultado se observa en la siguiente imagen:

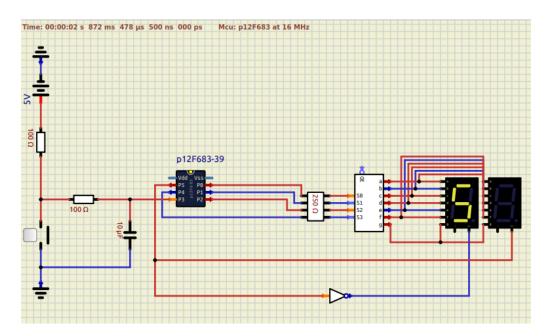


Figura 8: Prueba de mostrar 59 (unidades).

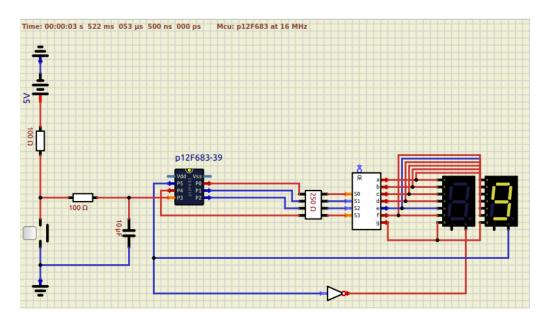


Figura 9: Prueba de mostrar 59 (decenas).

Se observa que se logra mostrar el número correcto y por lo tanto se concluye que las conexiones están bien.

Una vez que se confirmó lo anterior se procede a hacer la lógica correspondiente para mostrar números aleatorios generados en los displays y junto con ello la implementación del switch, puesto que se sabe que cada vez que se aprieta el botón debe cambiar el número y mantenerse hasta que se vuelve a apretar. En las siguientes capturas se muestra la funcionalidad de los primeros 2 números, tenga en cuenta que en un bingo no está el número 00, por lo que se diseña el circuito de tal forma que se muestre esta combinación inicialmente y no es hasta que se aprieta el botón que se empiezan a mostrar números.

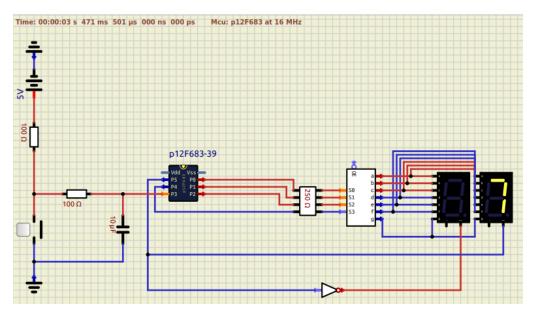


Figura 10: Primer número aleatorio (unidades).

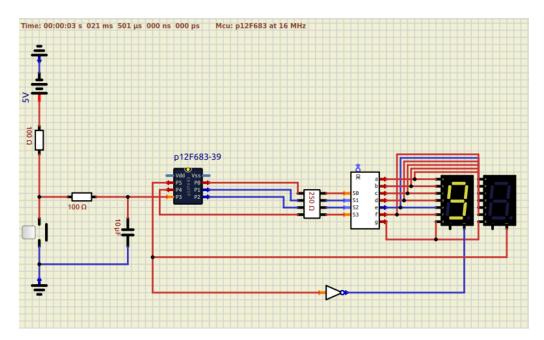


Figura 11: Primer número aleatorio (decenas).

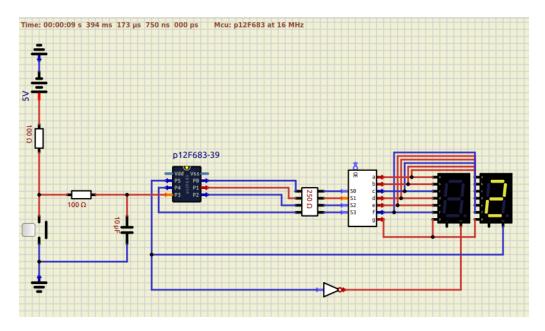


Figura 12: Segundo número aleatorio (unidades).

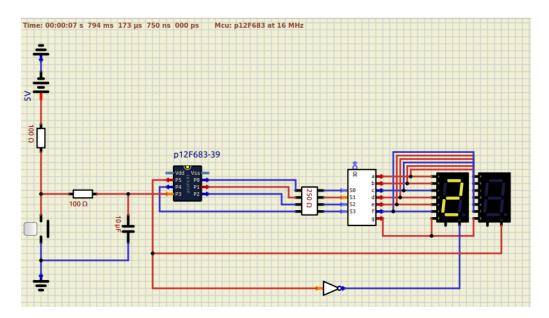


Figura 13: Segundo número aleatorio (decenas).

Los otros 8 números no se muestran para no llenar mucho el reporte, sin embargo todos los archivos están en el git. Finalmente se hace la prueba de verificar que se muestra 99 después de diez números y que los displays parpadeen 3 veces (no se adjunta 3 parpadeos, solamente 1, pero se puede verificar su funcionalidad con los archivos, se usa el 2 dígitos de 0 porque aunque se pongan las señales en bajo, los displays no se apagan), después de tirar 10 números se obtiene el siguiente resultado:

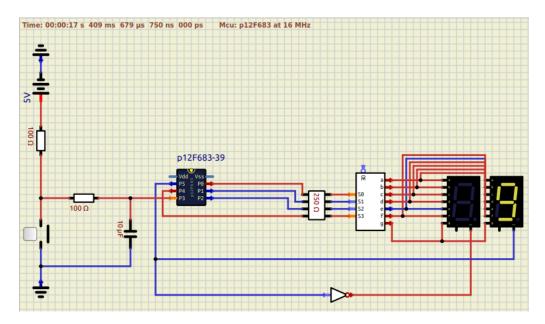


Figura 14: Mostrando 99 por haber mostrado 10 números (unidades).

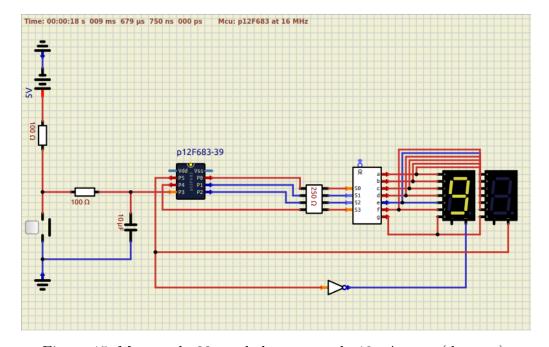


Figura 15: Mostrando 99 por haber mostrado 10 números (decenas).

Lo que sucede después de esto es que las variables se reinician y se vuelve hacer otro juego de bingo, se ha experimentado y todo sigue funcionando aún estando en una segunda partida de bingo.

4. Conclusiones

- Se logra la implementación correcta de la generación de números aleatorios por software mediante el uso de contadores.
- Se aprende como reducir el efecto rebote para implementar un switch.
- Es importante meter un pequeño retraso para que no se carguen valores incorrectos al inicio de la simulación, ya que este es instante.
- Se logra la implementación correcto del switch.
- Se administran de forma correcta el uso de los pines GPIO.
- Implementación correcta de la condición de que cuando se ingresen 10 números que se ponga en 99 y parpadee 3 veces.
- El bingo funciona de forma adecuada mostrando números aleatorios y se resetea una vez que han pasado 10 números.

Referencias

- [1] Jens Christoffersen. Switch Bounce and How to Deal with It . 2015. URL: %5Curl%7Bhttps://www.allaboutcircuits.com/technical-articles/switch-bounce-how-to-deal-with-it/%7D.
- [2] Display Decoder. https://www.electronics-tutorials.ws/combination/comb_6.html.
- [3] PIC12F683 Data Sheet. PIC12F683. Microchip. URL: https://ww1.microchip.com/downloads/en/DeviceDoc/41211D_.pdf.