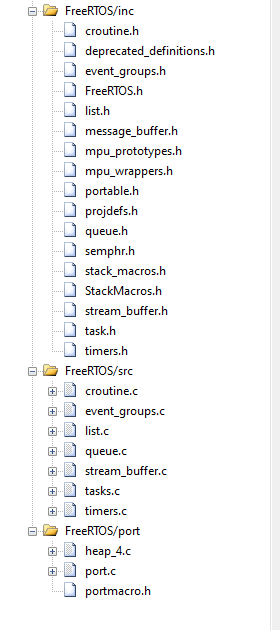
RTOS移植



注释掉stm32f4xx\_it.h中

void SVC\_Handler(void)

void PendSV\_Handler(void)

void SysTick\_Handler(void)

在FreeRTOSConfig.h中45行

改为 #if defined(\_\_ICCARM\_\_) || defined(\_\_CC\_ARM) ||defined(\_\_GUNC\_\_)

修改为

#define configUSE\_IDLE\_HOOK 0

#define configUSE\_TICK\_HOOK 0

#define configCHECK\_FOR\_STACK\_OVERFLOW 0

#define configUSE\_MALLOC\_FAILED\_HOOK 0

**创建任务**

Viod 函数名（void \* pvParameters）

{

While（1）

{

功能代码

}

}

TaskHandle\_t xHandlename // 定义任务句柄

xTaskCreate( (Ta skFunction\_t) 函数名

( char \* ) "test4", //函数标识，RTOS并不使用

( configSTACK\_DEPTH\_TYPE) 300, //堆栈大小300\*4byte

(void \* ) pvParameters, //函数参数

(UBaseType\_t) 9, // 优先级

(TaskHandle\_t \* ) & xHandlename //任务句柄

);

vTaskDelay(100); //系统延时(ms)

vTaskStartScheduler(); //启动调度器

freeRTOS中：

任务优先级-数值越大优先级越高，任务数量无限制

中断优先级-数值越小优先级越低

configLIBRARY\_LOWEST\_INTERRUPT\_PRIORITY M

configLIBRARY\_MAX\_SYSCALL\_INTERRUPT\_PRIORITY N

M为SVC和PendSv的中断优先级，一般为最低

N 为RTOS可管理(临界区)的最高中断优先级（实际响应顺序的最高优先级）

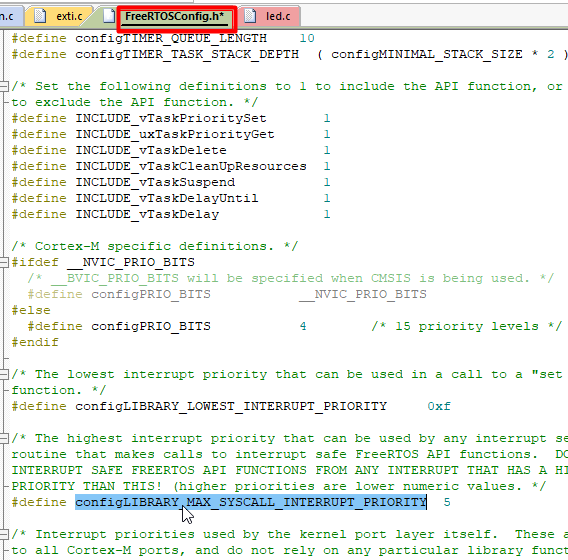
中断优先级数值：0--------------------------N-----------------------15（M）

不受RTOS管理(不可用FromISR) | 受RTOS管理(中断函数内可用FromISR)

===============================================================================

configMAX\_PRIORITIES N

最大任务优先级： 0-(N-1)级



**延时**

void Task()

{

    TickType\_t Time;

    Time=xTaskGetTickCount();//每个任务函数都需要初始化一次，并维护这个值

    While(1)

    {

    //任务代码

        vTaskDelayUntil(&Time,100/portTICK\_PERIOD\_MS);//周期执行,立即进入阻塞态，并在计数器到延时时间时切回就绪态

    }

}

vTaskDelayUntil()在进入阻塞后，如果有其他任务执行，则延时时间会变长

**任务优先级**

改变任务优先级 vTaskPrioritySet()

获取任务优先级 uxTaskPriorityGet()

**任务挂起和解挂**

参数：任务句柄

挂起任务：vTaskResume(xHandlename)

解挂任务：vTaskSuspend(xHandlename)

从中断里解挂任务：xTaskResumeFromISR(xHandlename)

注：此中断的优先级必须受RTOS管理（N--15）

**任务保护**

        taskENTER\_CRITICAL();//进入临界区，保证任务不会被切换或被中断打断

        任务代码

        taskEXIT\_CRITICAL();//退出临界区

有专门为中断函数设计的临界区函数

uint32\_t SaveInterruptState;

SaveInterruptState =taskENTER\_CRITICAL\_FROM\_ISR();保存中断状态

任务代码

taskEXIT\_CRITICAL\_FROM\_ISR(SaveInterruptState)恢复之前的状态