



MICROCONTROLADORES

Guia 2

KIT 8051 – Sistema de Desenvolvimento 8051

Keil μ Vision 4: Depuração e Simulação

Autor: Adriano Tavares

Revisão: Jorge Cabral, José Mendes

1 Objectivo

Apresentar um guia básico de como usar o Keil μ Vision4 para simular e depurar programas em *assembly*.

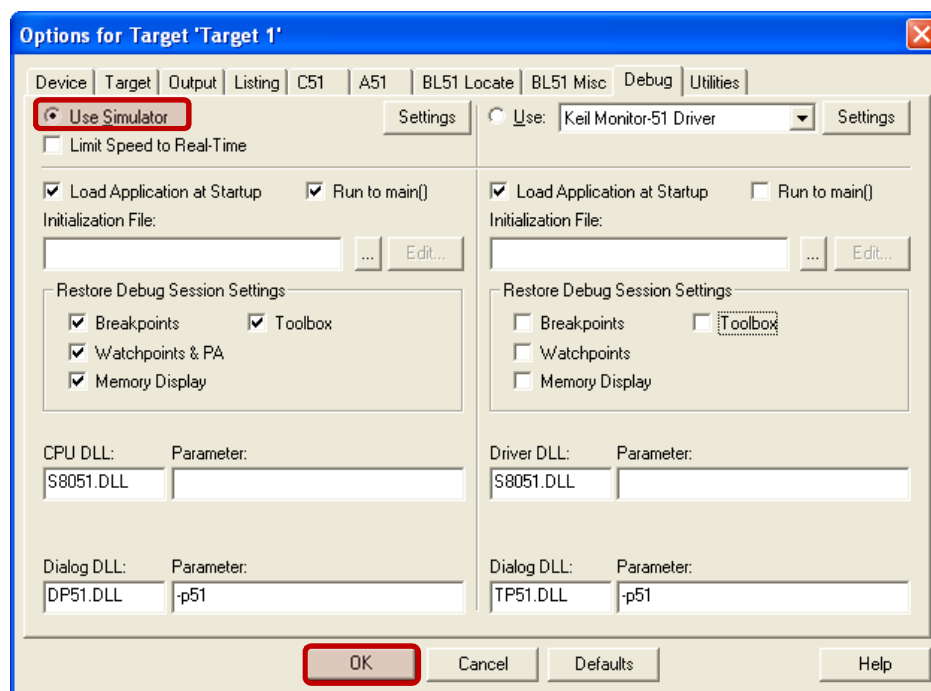
1.1 Descrição

O ambiente μ Vision4 permite três formas diferentes de simulação:

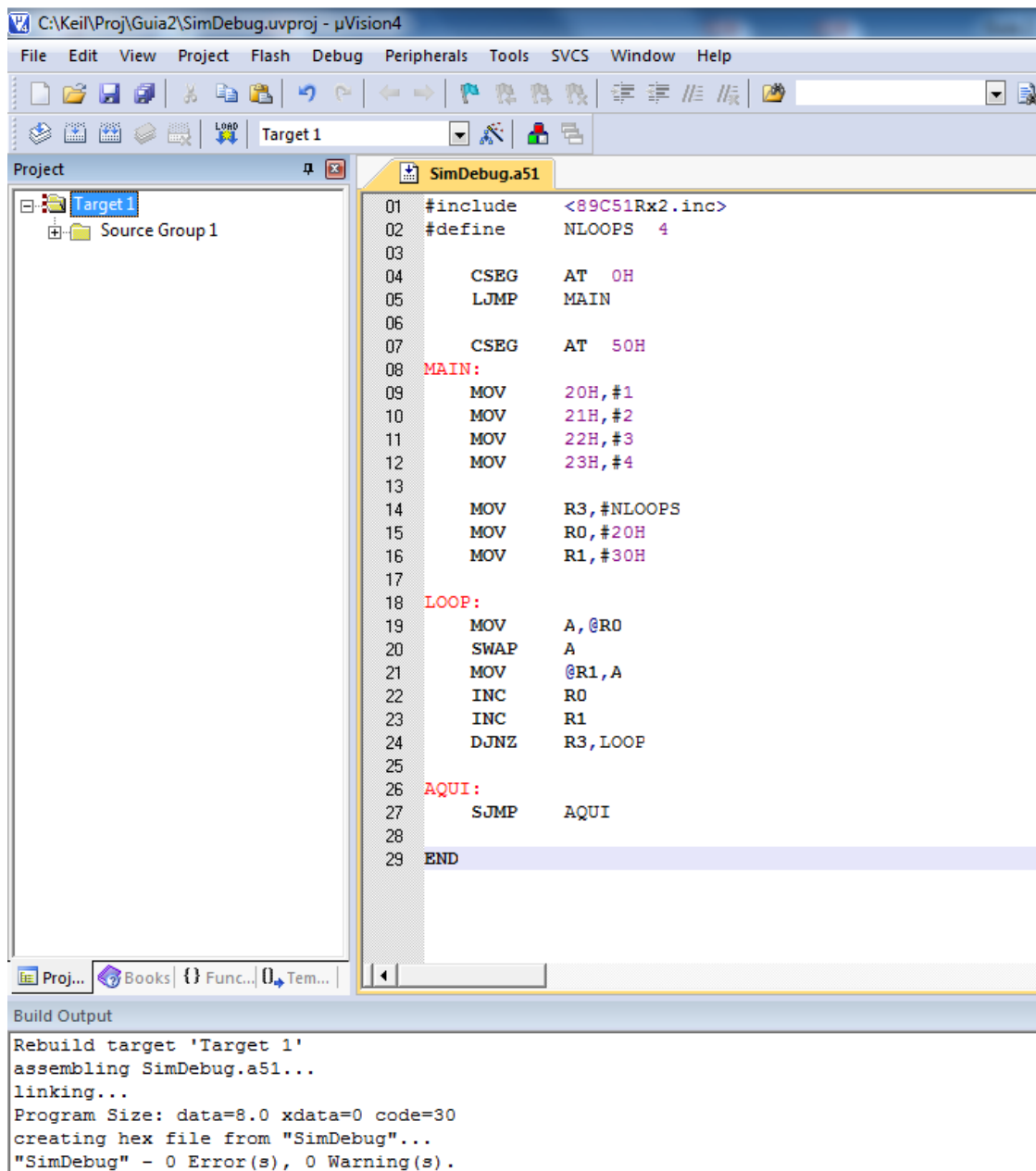
- a) Simulação passo-a-passo,
- b) Simulação contínua com *breakpoints*,

1.2 Criar um projecto

Crie e “assemble” o projecto que se segue recorrendo ao guia anterior. Certifique-se que a configuração do tab *Debug* é a seguinte:



Esta configuração permitirá a utilização do simulador incorporado na ferramenta de desenvolvimento Keil μ Vision4.




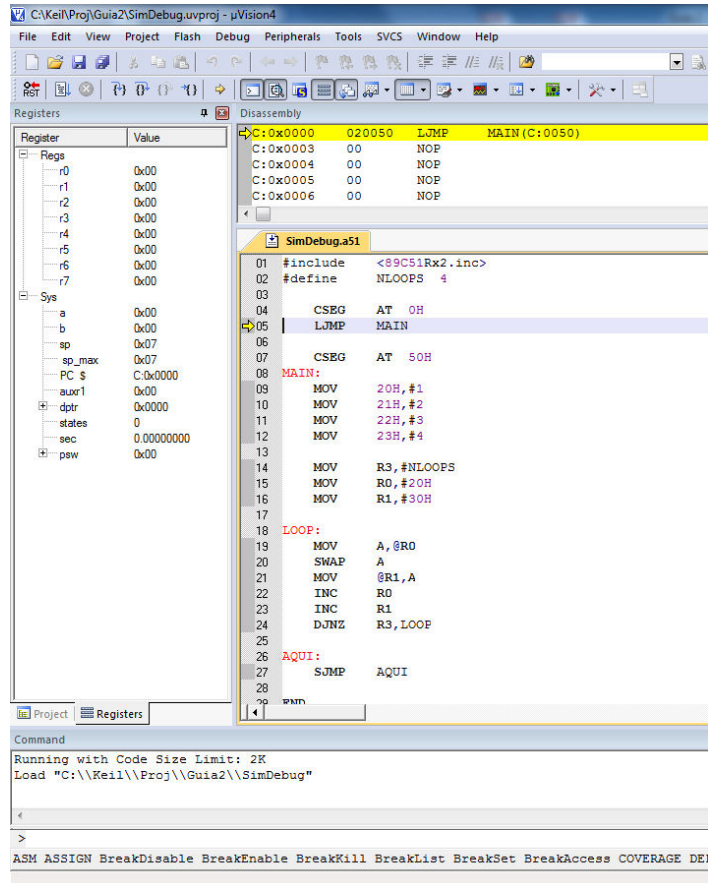
Depois de terminar a edição do código proceda à montagem do mesmo através do menu

Project-> Built target (F7) (ou a opção Rebuilt all target files) ou ainda através dos *icons*



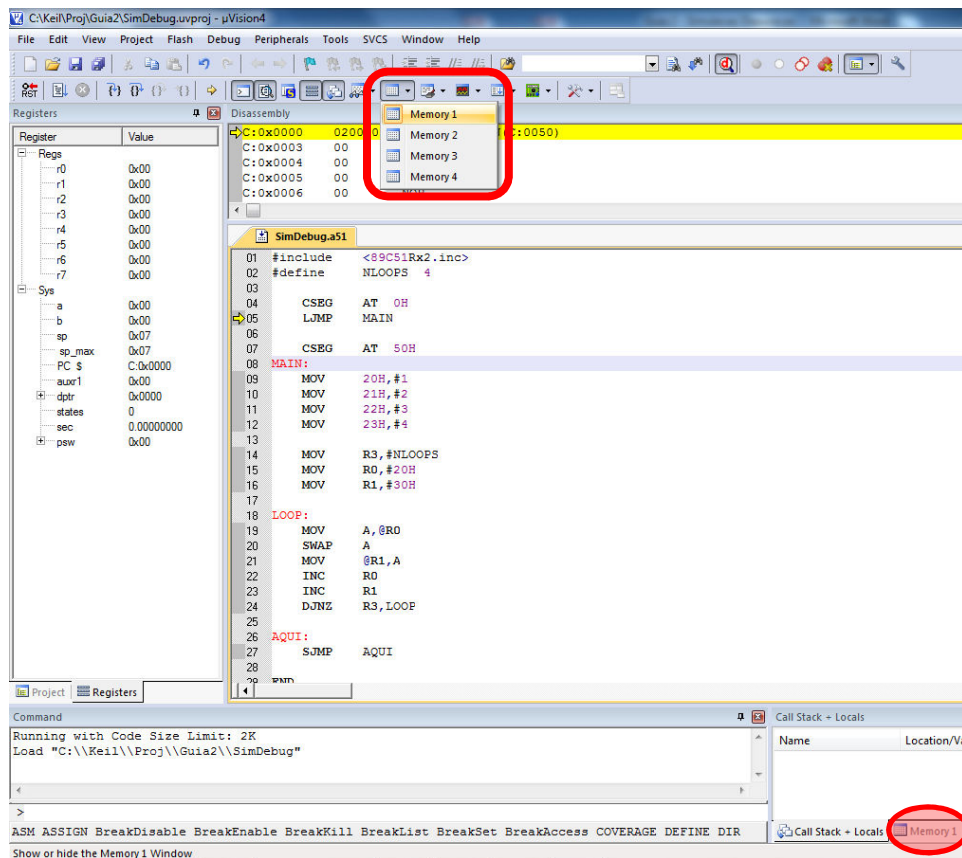
Depuração Passo a Passo

Active a janela de depuração “clcando” no *icon debug*  e aparecerá a seguinte janela com a visualização dos registos:

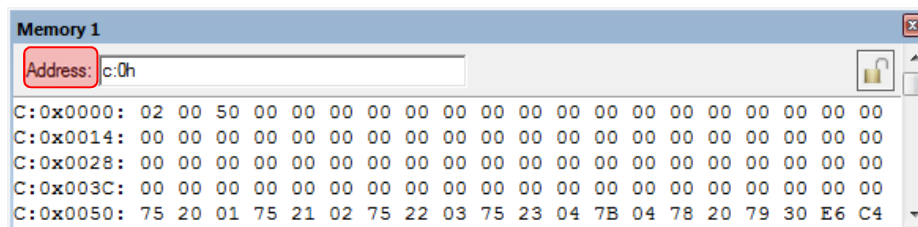


A seta amarela indica a próxima instrução a ser executada ('LJMP MAIN'). Prima F11.

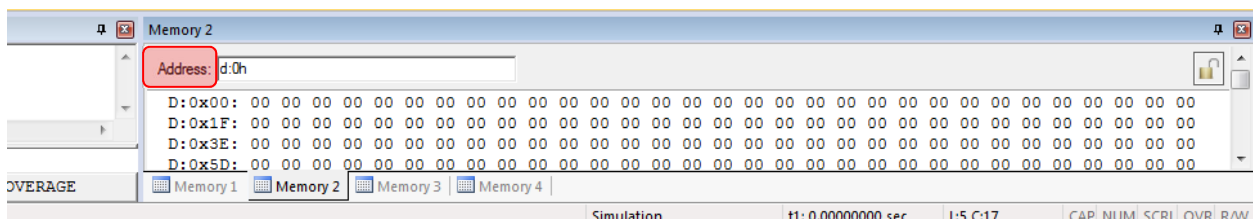
Abra a janela de visualização do conteúdo das memórias, seleccionar icon da “Memory Windows”, como indicado na figura seguinte.



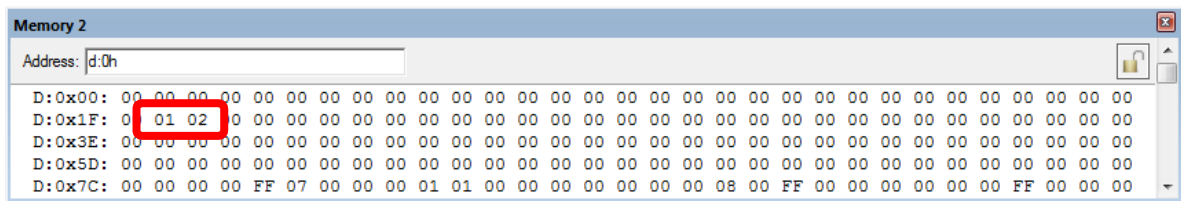
e visualizará a seguinte janela, após escrever no campo “Address” o texto “c:0h”:



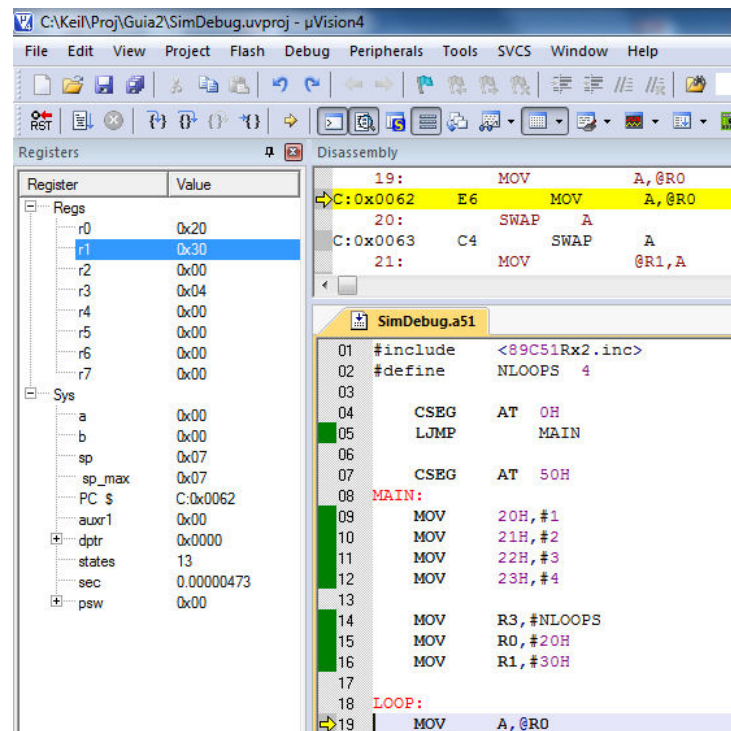
Selecione o “tab” “Memory #2” e escreva no campo “Address” o texto “d:0h”, deverá obter o seguinte resultado:



Pressione F11 (depuração passo-a-passo) três vezes e verifique que a posição da seta amarela é alterada e que as últimas instruções ficaram com uma marca a verde. Repare ainda que os conteúdos da janela “Memory #2” foram alterados.



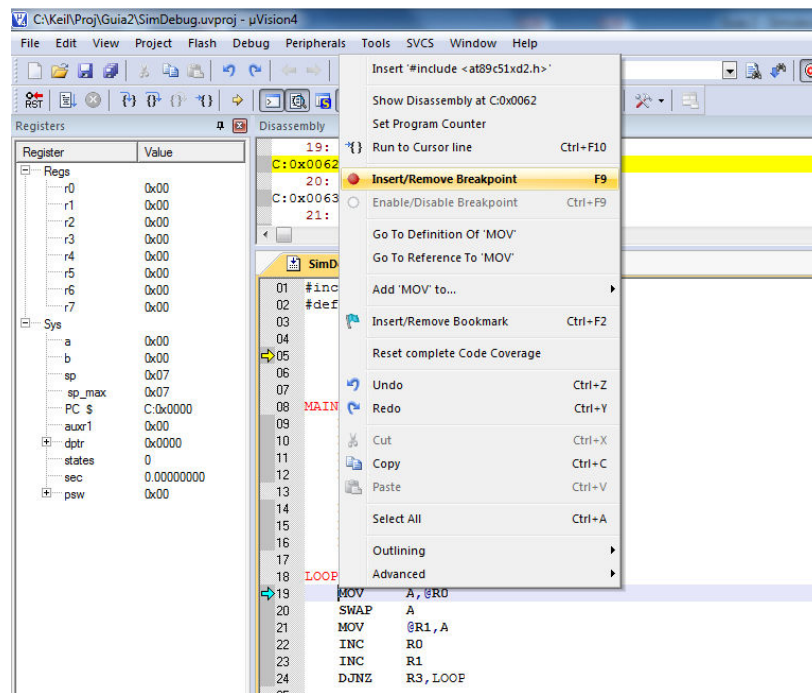
Pressione F11 de novo até que a seta amarela esteja a apontar para a instrução que se encontra após a etiqueta (*label*) “**LOOP:**”. Durante este processo tente compreender o que está a acontecer em termos de mudanças na memória #2, assim como nos valores dos registos R0, R1 e R3.



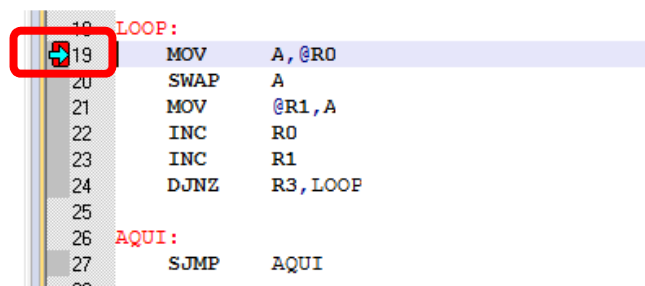
Depuração com Breakpoints

Saia do modo de depuração, “stop debug” e reinicie o modo debug, “start debug”. Repare que os registos R0, R1, R3 e os conteúdos da memória de dados #2 (d:0h) têm o valor zero.

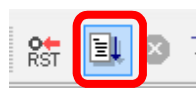
Coloque o rato sobre a instrução imediatamente após a etiqueta “**LOOP:**” e active o menu com o botão do lado direito do rato, seleccionando a opção “Insert/Remove Breakpoint”.




Como resultado desta acção deve visualizar-se uma marca vermelha ao lado da instrução “loop: mov...”



De forma a entender a depuração por Breakpoints, execute o comando “Run” ou F5.



Observe o sucedido, estamos na mesma situação que na depuração passo a passo, mas com a vantagem de termos premido apenas uma tecla F5 para que todas as instruções do programa sejam executadas até à instrução onde colocamos o *breakpoint*. Como compreenderá estes passos são muito mais relevantes num projecto com muito mais código, ou seja com muitas mais instruções, evitando perdas de tempo muito significativas na depuração do código.

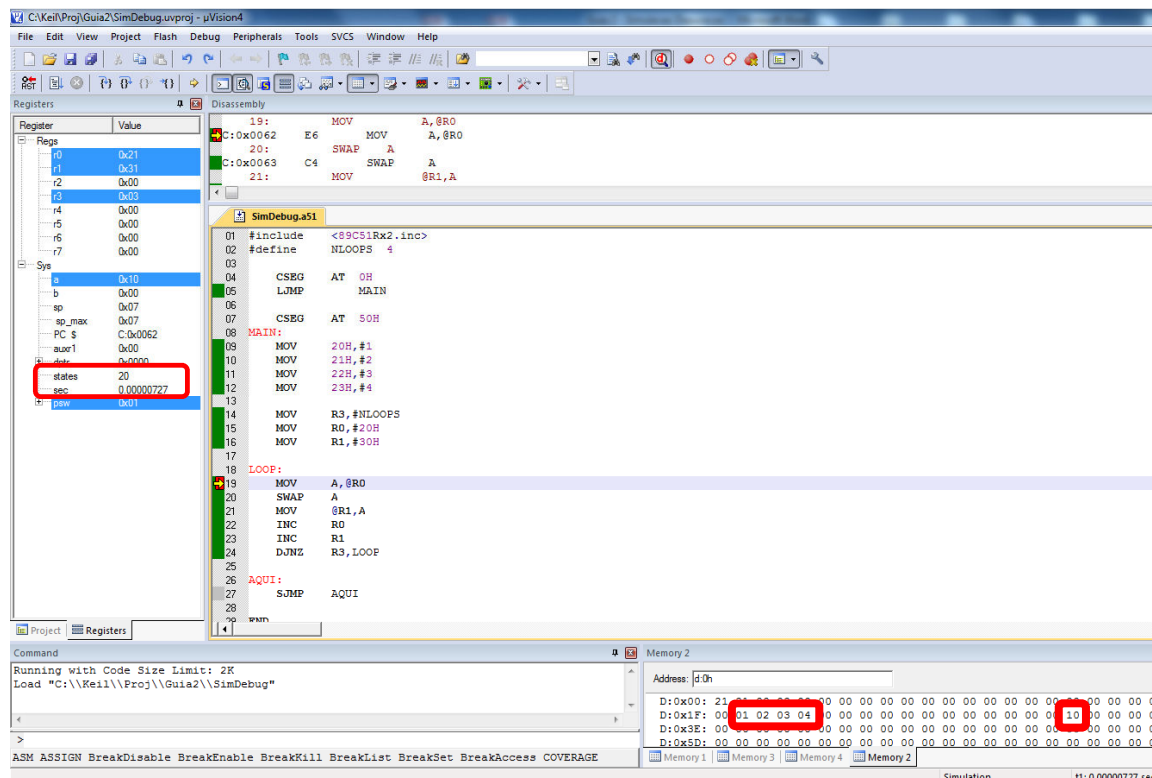
Explore de forma autodidacta o comando  CTRL+F10 ou “Run” to Cursor.

Os breakpoints podem ser adicionados, retirados ou mesmo desactivados.

Execute novamente o comando “Run” ou prima F5. Deverá visualizar no computador um resultado equivalente ao apresentado na figura seguinte.

Foram executadas todas as instruções seguintes até à instrução “DJNZ R3, LOOP” e a seta amarela volta a estar localizada na linha do breakpoint, isto é, na instrução “MOV A,@R0”. O que é que aconteceu? Que alterações sofreram os registos e a memória #2?

Repare nas alterações no tempo de execução t1 e no valor da variável interna *states*.



Se não entendeu o que aconteceu, que é natural, não se assuste. Volte a usar a depuração passo a passo, premindo para isso F11.

Analise com muito detalhe e atenção que alterações provocam a execução de **cada** instrução (se for necessário, saia do modo *debug*, volte a entrar em modo *debug* e repita todos os passos anteriores).

Verifique que registos e que posições de memória são alteradas. É fulcral que entenda cada uma destas alterações. Não deixe escapar nada. Peça ajuda se necessário.

Modifique o programa de modo a colocar no porto I/O (Entrada/Saída) P1 o conteúdo da posição de memória apontado por R1 e valide as alterações fazendo o *debug* com a visualização do conteúdo do porto I/O P1.

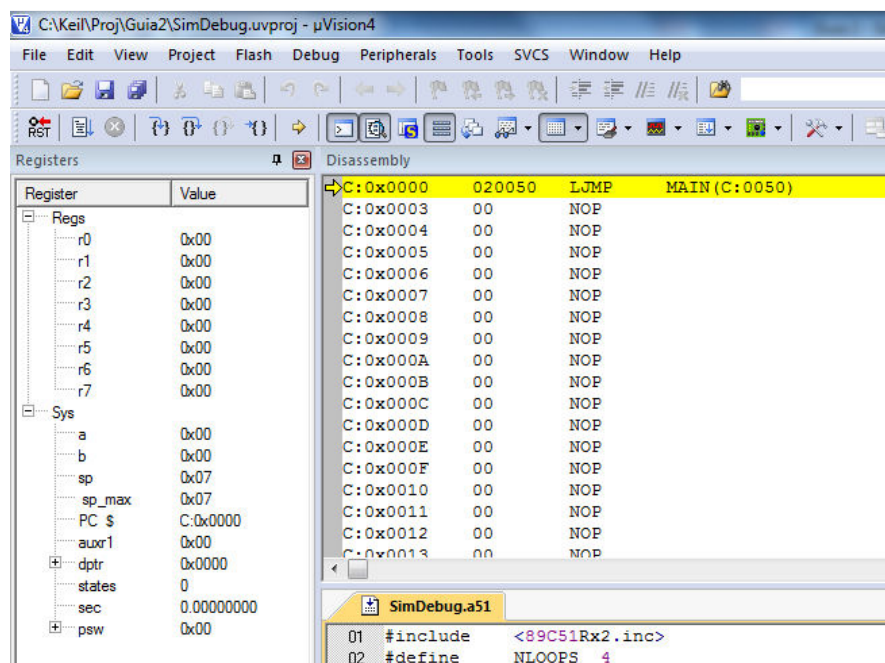
Após a execução de todos os passos anteriores e de ter assimilado todos os passos e alterações produzidas por cada instrução, explique qual o objectivo do programa em assembler apresentado. Como passo intermédio comente cada uma das linhas do programa:

MOV 20h, #01h ;move a constante 1h para o endereço 20h da memória de dados interna

Código Máquina

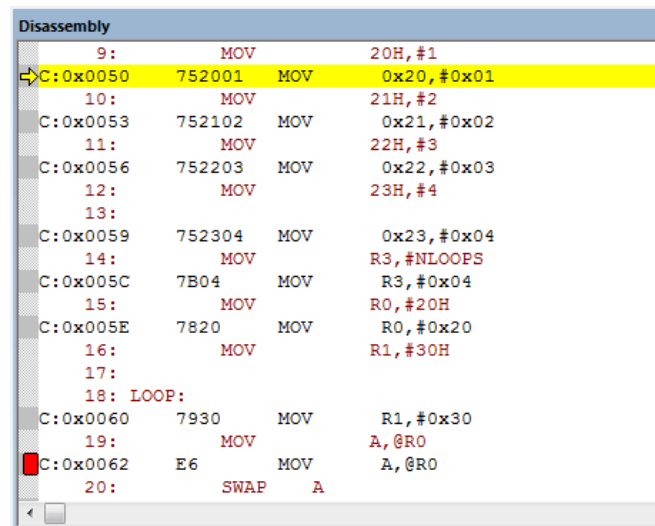
Pare e reinicie a depuração.

Aumente as dimensões da janela “Disassembly”



que lhe permite visualizar o código assembler juntamente com o correspondente código máquina. Veja com atenção o seu código e o código máquina.

Prima F11 uma única vez:



Interprete a informação apresentada quer as linhas quer as colunas, por exemplo:

```

          9:      MOV 20H, #01
C:0x0050 752001  MOV 0x20, #0x01
          10:     MOV 21H, #02
C:0x0053 752102  MOV 0x21, #0x02
          11:     MOV 22H, #03
C:0x0056 752203  MOV 0x22, #0x03

```

O que significa “C:0x0050”? O que significa “752001”? Consulte a ajuda do compilador e analise a imagem que se segue extraída do “Atmel 8051 Microcontrollers Hardware Manual”:

MOV direct, #data

Bytes: 3
Cycles: 2
Encoding:

0	1	1	1	0	1	0	1
---	---	---	---	---	---	---	---

direct address immediate data
Operation: MOV
(direct) ← #data

Na janela de memória, selecione a *Memory 3* e no campo “Address:” e escreva c:0x050, que observa?

O que significa o valor “020050” apresentado a partir da posição de memória c:0x00?

Interprete a informação apresentada quer ao nível de linhas quer de colunas.

Repare que poderia extrair algumas informações extra úteis consultando o ficheiro ‘.lst’. Por exemplo, passe para o modo de edição e seleccione ‘File/Open’ e abra o ficheiro com extensão ‘.lst’. Consulte ainda o ficheiro com extensão ‘.M51’.