# 实验4: 串口实验

11610101 韦青茂

## 实验器材

• 硬件: ARM-STM32开发板, J-Link/St-Link。

• 软件: Win7/Win8/Win10, Keil uVision5

## 实验要求

- 1. 归纳总结创建工程过程中遇到的问题以及解决方法。
- 2. 功能 1 实现:从串口调试助手输入自己的姓名,返回"Hello, xxx"。

## 实验过程

### 软件代码(main.c)

```
#include "led.h"

#include "delay.h"

#include "sys.h"

#include "key.h"

#include "usart.h"

#include "string.h"

// 判断串口读入字符串来控制LED灯

void LED_Control(const char *recv)

{

    const char *10_on = "led0 on";
    const char *11_on = "led1 on";
    const char *11_off = "led1 off";
    int _control = 1;
```

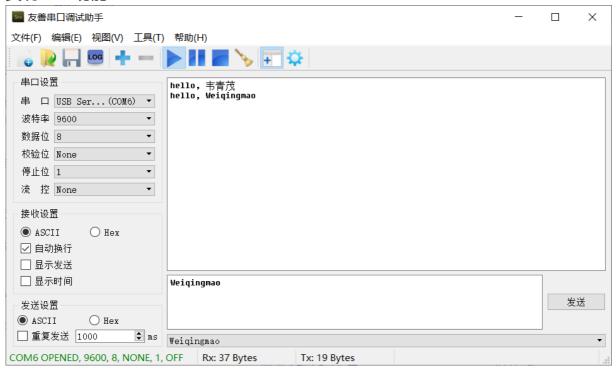
```
if (strcmp(recv, 10_on) == 0)
        LED0 = 0;
   else if (strcmp(recv, 10_off) == 0)
       LED0 = 1;
   else if (strcmp(recv, l1_on) == 0)
       LED1 = 0;
   else if (strcmp(recv, l1_off) == 0)
       LED1 = 1;
   else
        _control = 0;
   if (_control)
       printf("%s!", recv);
       printf("Hello, %s", recv);
}
int main(void)
   u8 t;
   u8 len;
   char recv[20];
   LED_Init();
   KEY_Init();
   delay_init();
   NVIC_PriorityGroupConfig(NVIC_PriorityGroup_2);
   uart_init(9600);
   while (1)
       t = KEY_Scan(0); //得到键值
       switch (t)
        {
        case KEY0_PRES:
           printf("KEY0 pressed!\r\n");
           break;
        case KEY1_PRES:
            printf("KEY1 pressed!\r\n");
           break;
        case WKUP_PRES:
           printf("WK_UP pressed!\r\n");
           break;
        default:
           delay_ms(20);
            break;
```

```
}
if (USART_RX_STA & 0x8000)
{
    len = USART_RX_STA & 0x3fff;

    for (t = 0; t < len; t++)
    {
        recv[t] = USART_RX_BUF[t]; // 接收到的字符串逐字符存入recv中
        while ((USART1->SR & 0X40) == 0)
        ;
    }
    recv[t] = '\0'; // 在字符串末尾拼接 '\0'
    LED_Control(recv);
    USART_RX_STA = 0;
}
}
```

### 串口实验:

#### 实现echo功能:



## 遇到的问题及解决方法

1. 串口打印返回字符串时,字符串最后有时莫名其妙多出 一个奇怪字符 可能是因为储存用来打印的字符串变量每次用之前没有清空,于是在末尾添加'\0'

```
recv[t] = '\0'; // 在字符串末尾拼接 '\0'
```

这样打印该字符串时就会以这个手动添加的"\0"作为结束符

### 2. 试图打印中文时, 出现乱码

经过试验发现,MDK编辑器和串口监视终端编码一致时才能显示正常中文,而之前在mdk里设置编码为utf8,但是串口终端还是GB2132,所以才会显示乱码,改成一致的即可显示正常。