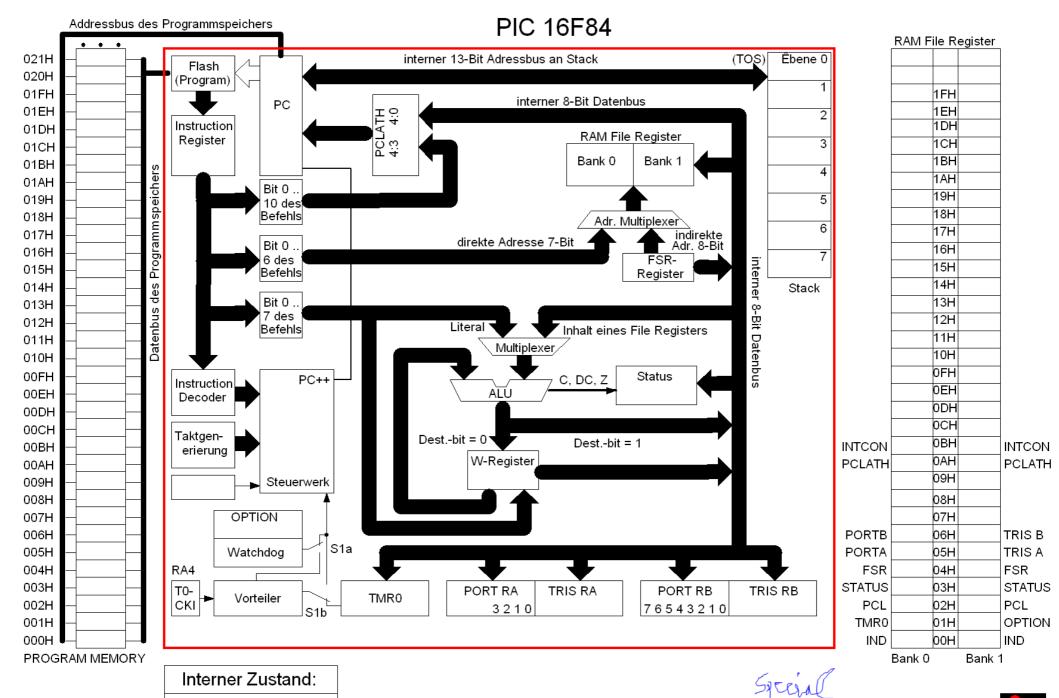
Die folgende Präsentation zeigt ihnen, wie

- Die Funktionsgruppen dieses μC interagieren
- Ein RESET wirkt
- Ein Befehl Schritt-für-Schritt abgearbeitet wird
- Ein einfaches Pipelining funktioniert
- Daten intern zwischen Registern verschoben werden
- Die Ports funktionieren

Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

Der rot umrandete Teil ist der Mikrocontroller. Der Programm- und Datenspeicher sind seitlich vergrößert dargestellt.

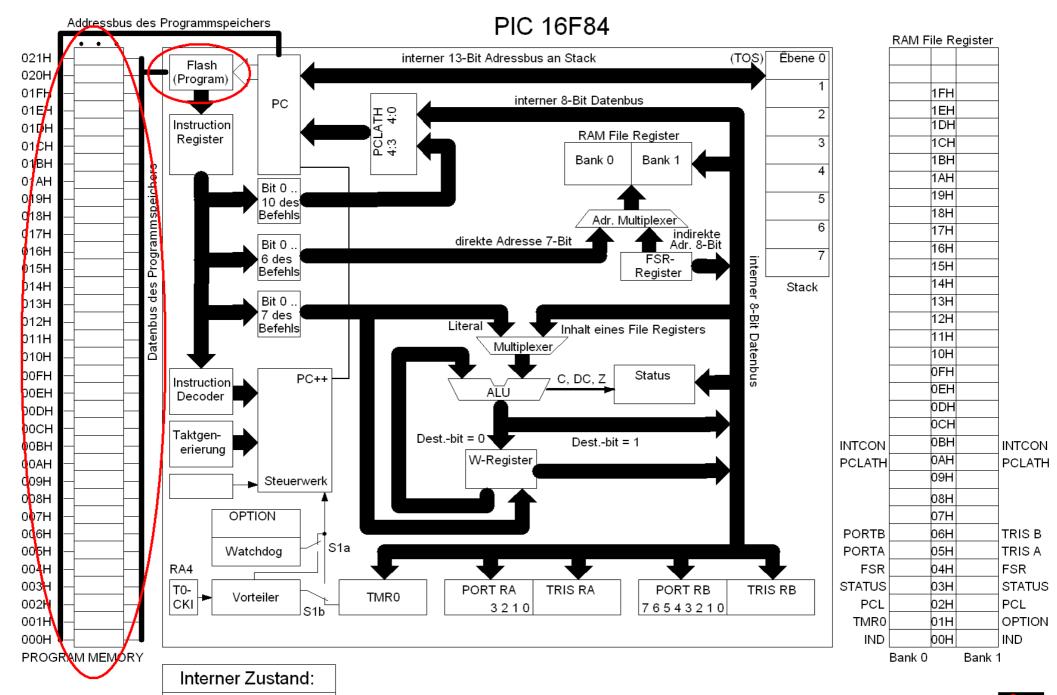


Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

#### Der Programmspeicher

Er ist 1024 x 14 Bit großer EEPROM-Speicher. In ihm stehen die einzelnen Befehle die nach und nach abgearbeitet werden sollen.



Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

#### Der Programmspeicher

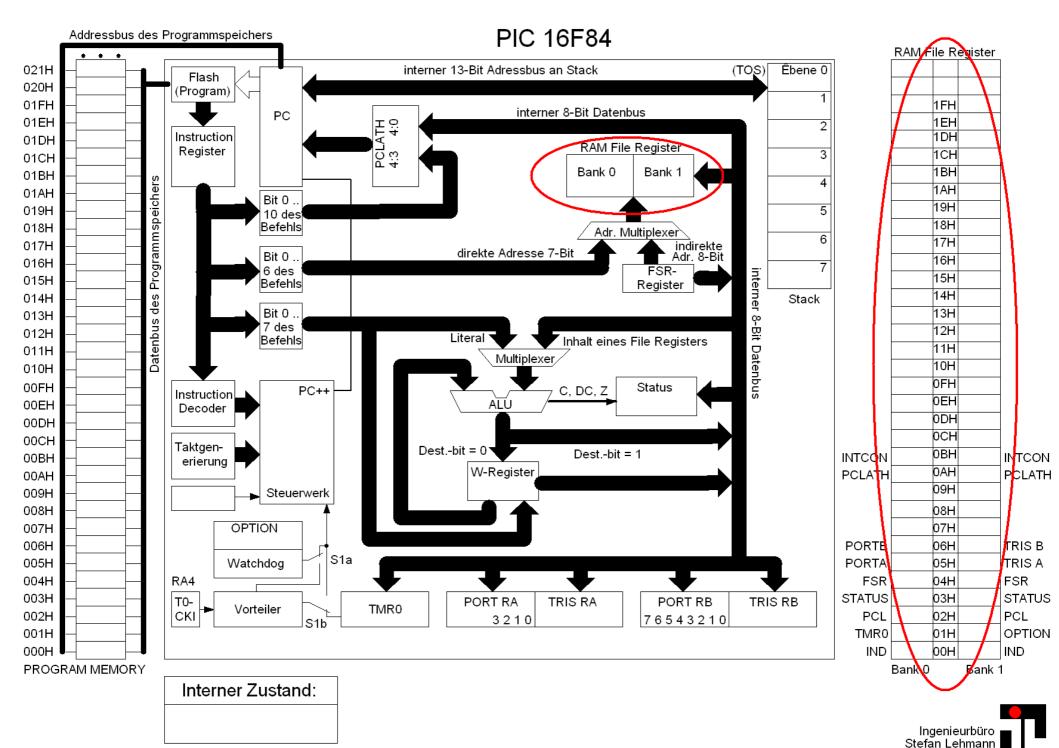
Angesteuert wird der Programmspeicher vom Programmzähler (PC). Dieser zeigt auf den Befehl, der als nächstes eingelesen wird.

Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

#### Der Datenspeicher

Der Datenspeicher ist von Programmspeicher völlig getrennt. Er hat einen eigenen Daten-, Adress- und Steuerbus. Es gibt relativ wenige 8-Bit RAM-Speicher.



Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

#### Der Datenspeicher

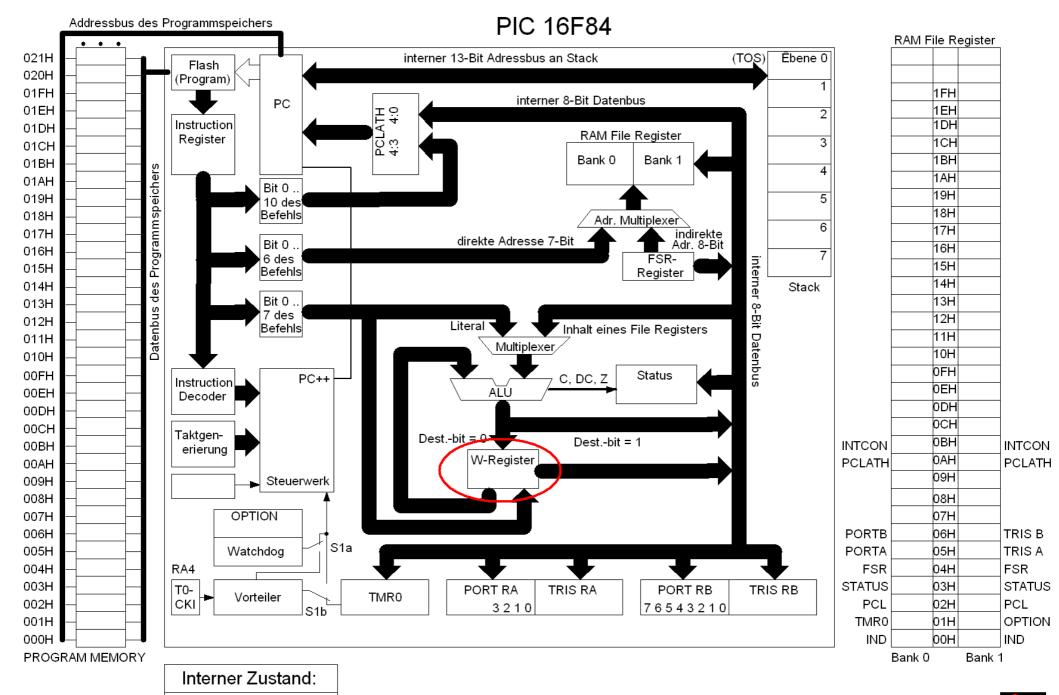
Der Datenspeicher ist in zwei Bänke aufgeteilt. Die SFR sind Register die die Funktionsweise des µCs beeinflussen. In den GPR legt der Programmierer seine Variablen ab.

Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

#### Das W-Register

Das Working-Register liegt nicht im bekannten RAM-Adressbereich. Es ist lediglich ein Hilfsregister, in dem ein Argument steht, das in der ALU verknüpft werden soll.



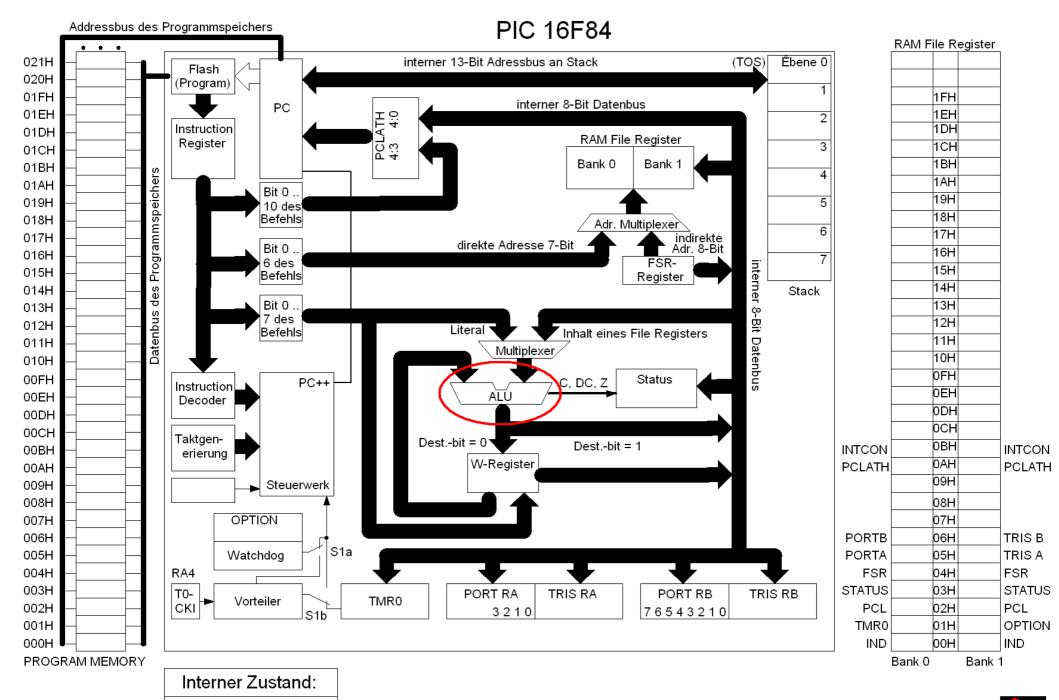
Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

Die ALU (Arithmetic Logic Unit)

Die ALU verknüpft zwei Argumente. Die Verknüpfungsarten sind hier: ADD, SUB, AND, OR, XOR und NOT (1-er Komplement).

In Abhängigkeit vom Ergebnis werden Flags gesetzt.



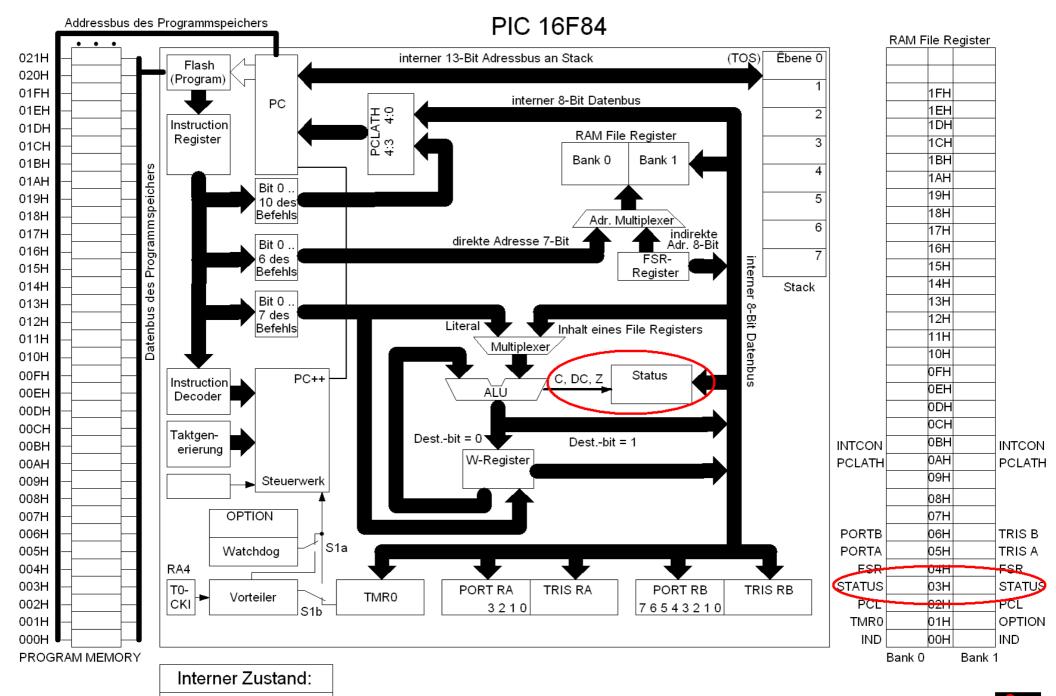
Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

#### <u>Das Statusregister</u>

Ist das Ergebnis einer Verknüpfung Null, wird das Zero-Flag gesetzt. Das Carry- und Digitcarry-Flag zeigen einen Bereichsüberlauf an. Der Zahlenbereich bei 8-Bits umfasst die Werte 0 bis 255.

Vorsicht: Carry bei ADD, Carry (=Borrow) bei SUB



Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

Das Statusregister

Von der ALU unabhängige Bits:

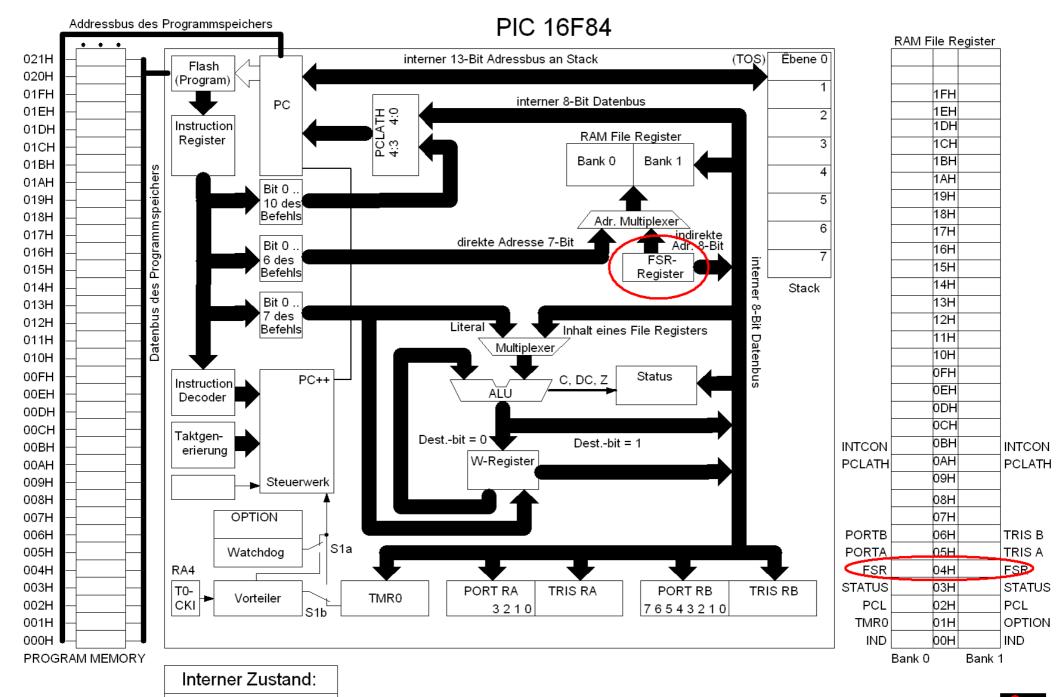
IRP, RP1, RP0, TO und PD

Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

Das File-Select-Register (FSR)

Dieses Register enthält den Zeiger (Fileadresse) wenn eine indirekte Adressierung gemacht werden soll. Beim Zugriff auf Fileadresse 0 (IND) wird diese 0 durch den Inhalt des FSR ersetzt.

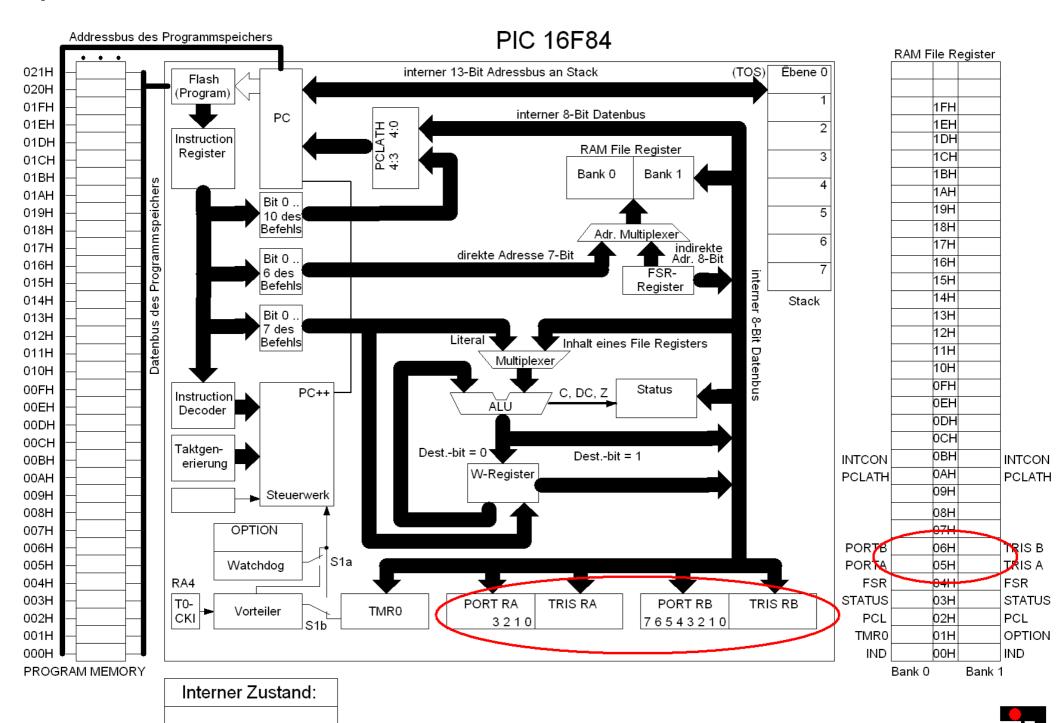


Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

#### Die IO-Leitungen

Ein 4-Bit Port RA und ein 8-Bit Port RB stellen die Verbindung zur Außenwelt her. Jede Leitung kann individuell im TRIS-Register als Ein- oder Ausgang definiert werden.



Ingenieurbüro Stefan Lehmann

Welche Funktionsgruppen hat ein PIC 16F84?

#### Eine Übersicht

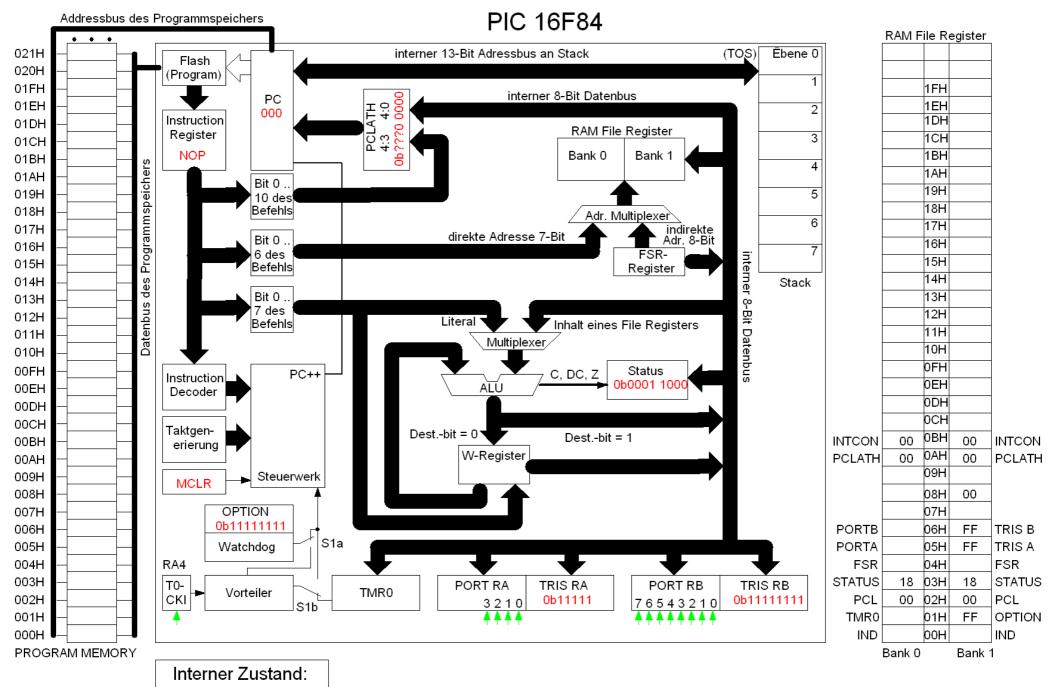
#### Die IO-Leitungen

Die eigentliche Ausgabe erfolgt durch Beschreiben des PORT-Registers. Um die Eingangspegel einzulesen, reicht es aus, dieses PORT-Register zu lesen.

AUF DIE PLÄTZE
FERTIG
LOS

Anfangs ist alles undefiniert. Um einen geordneten Start zu erzwingen, muss ein RESET ausgeführt werden.

Dazu wird am MCLR-Pin ein Low-Pegel angelegt.





**RESET** 

Der RESET bewirkt, dass einige bestimmte Register mit Werten initialisiert werden.

Programmzähler = 0x0000 (PCL, PCLATH)

TRIS-Register = 0xFF

OPTION-Register = 0xFF

INTCON-Register = 0x00

STATUS-Register = 0x18 (PD, TO)

Pipeline = 0x00 (=NOP)

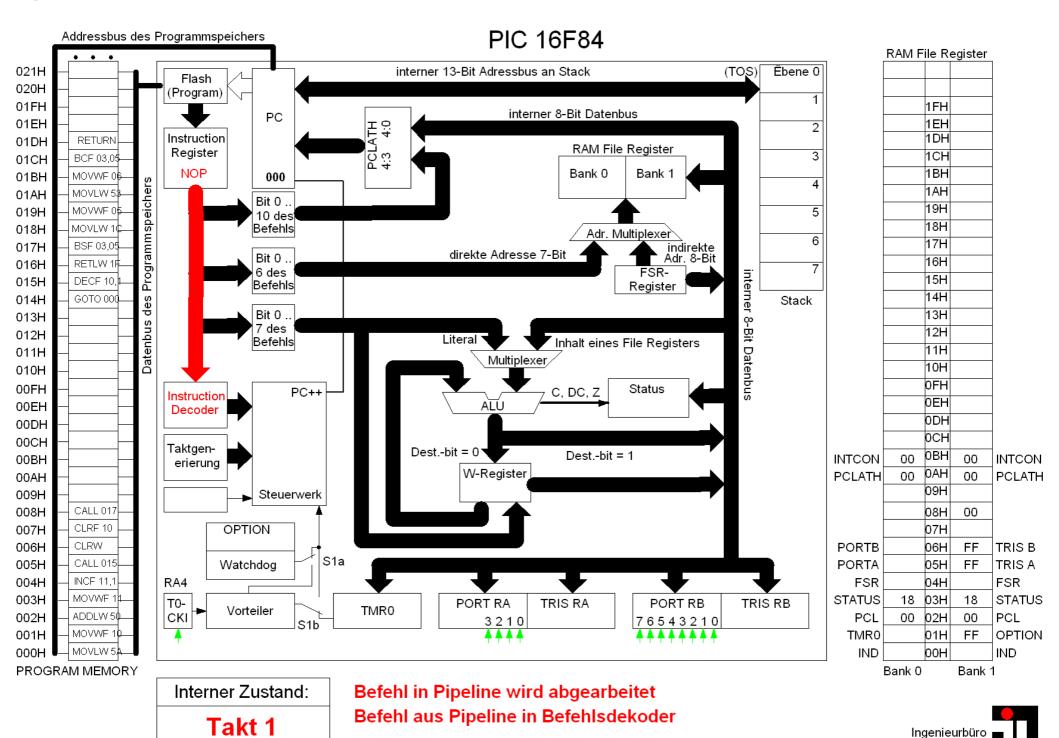
Sobald der RESET-Zustand verlassen wird, beginnt der µC mit der Befehlsabarbeitung.

Pro Befehlstakt sind vier Quarztakte notwendig. Dabei werden sowohl die steigende, als auch die fallende Flanke genutzt.

Im FETCH-Zyklus wird der Befehl aus dem Befehlsregister in den Befehlsdekoder übernommen.

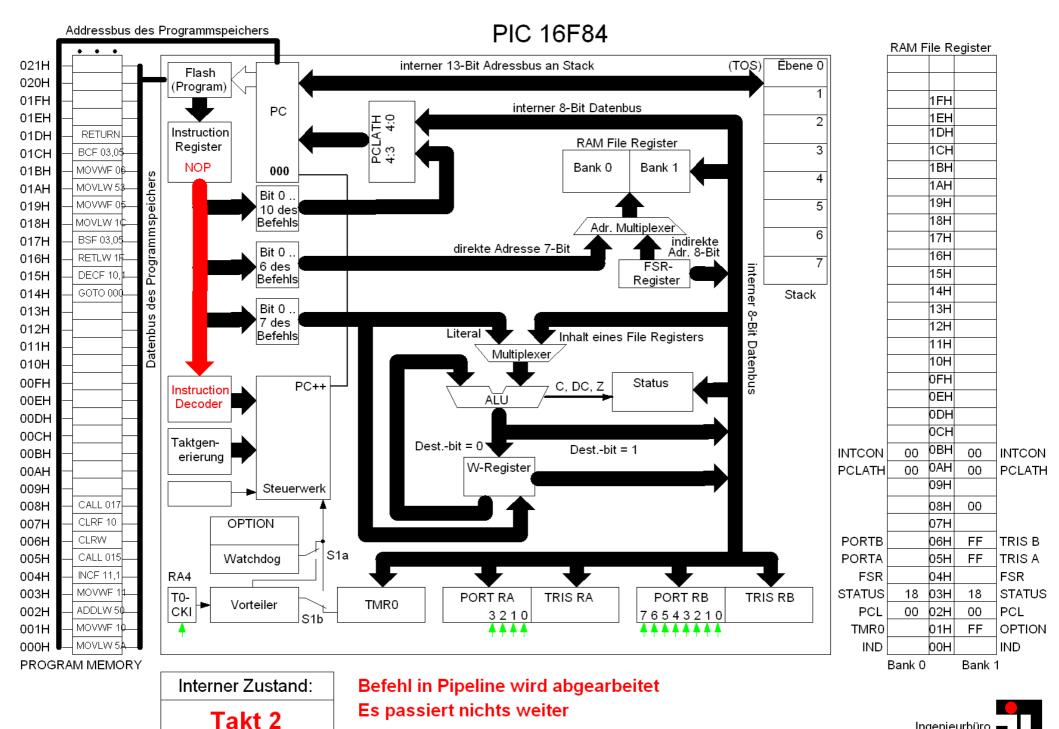
Hier wird der Befehl analysiert und die weiteren Schritte vorbereitet. Was und wie das passiert hängt vom einzelnen Befehl ab. Dies ist die Dekodierphase (Decode-Zyklus).

Aktuell wird der Befehl NOP abgearbeitet.



Wenn nicht anderst gekennzeichnet, sind alle Zahlen in HEX

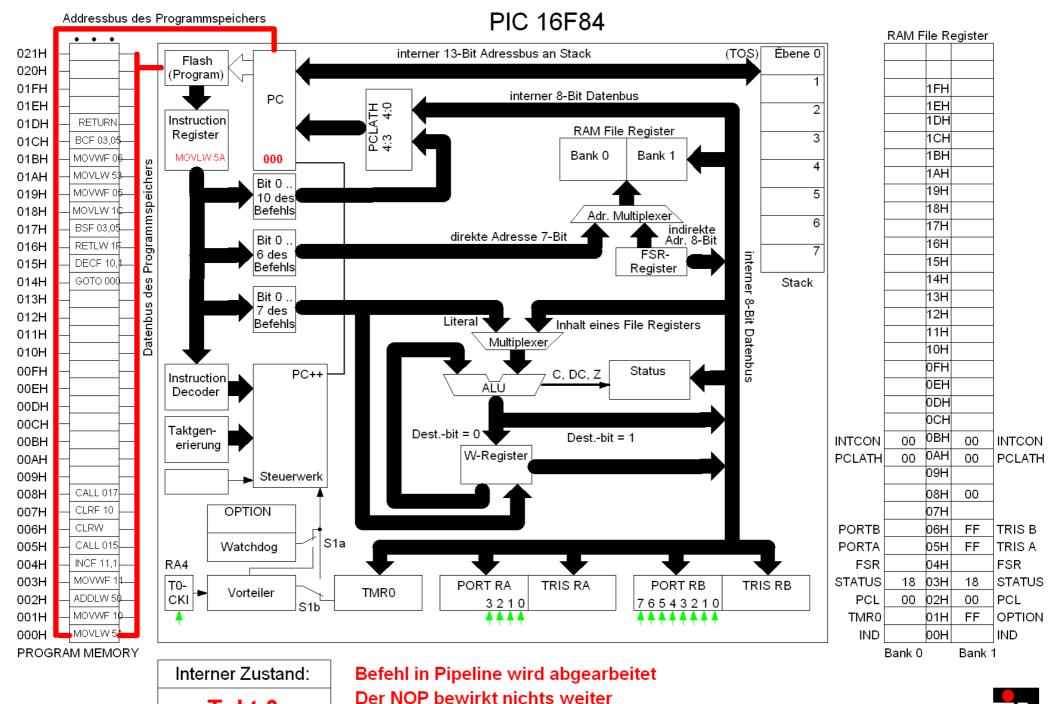
Der NOP-Befehl macht im Grund nichts. Er benötigt einen Befehlstakt an Zeit. Warum dieser offensichtlich "unnütze" Befehl trotzdem sinnvoll ist, werden wir später sehen.



Ingenieurbüro Stefan Lehmann

Im EXECUTE-Zyklus, passiert beim NOP-Befehl nichts, aber es kann zu diesem Zeitpunkt bereits der nächste Befehl in das Befehlsregister geladen werden.

Da der Programm- und Datenspeicher physikalisch getrennt sind, ist diese Überlappung von EXECUTE und dem FETCH des nächsten Befehls möglich.



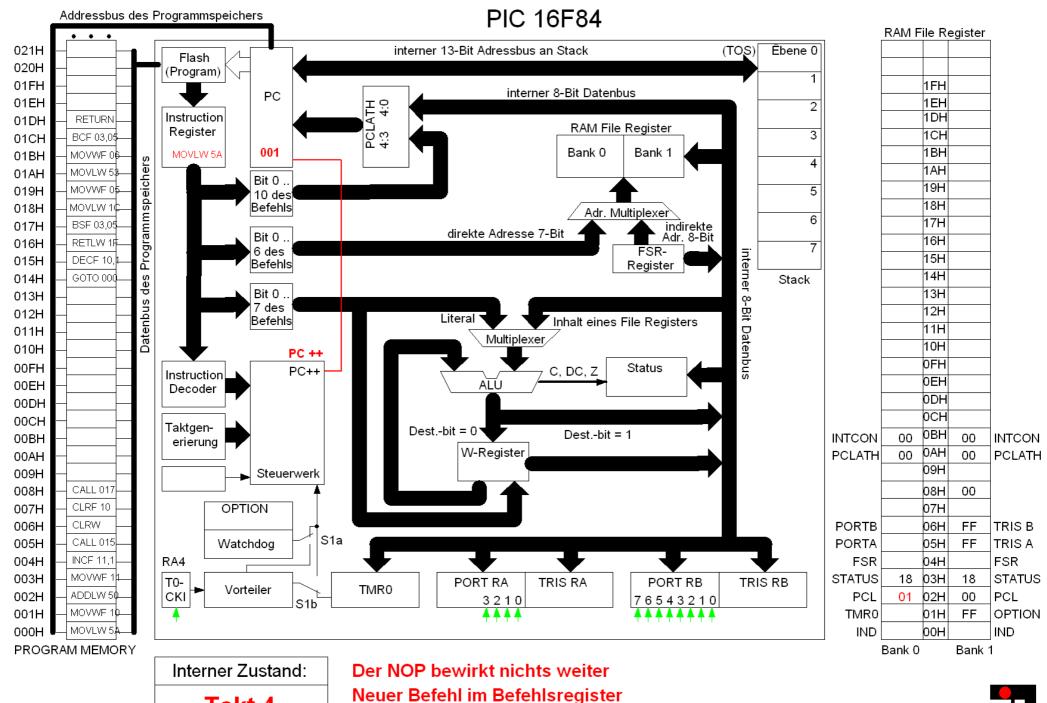
Nächster Befehl einlesen

Ingenieurbüro Stefan Lehmann

Takt 3

Beim FETCH wird der Inhalt des Programmzählers auf den Adressbus des Programmspeichers gelegt. Dann wird die entsprechende Speicheradresse gelesen und dessen Inhalt über den Datenbus des Programmspeichers in das Befehlsregister kopiert.

Sobald dieser Lesevorgang beendet ist, wird der Programmzähler um eins erhöht.



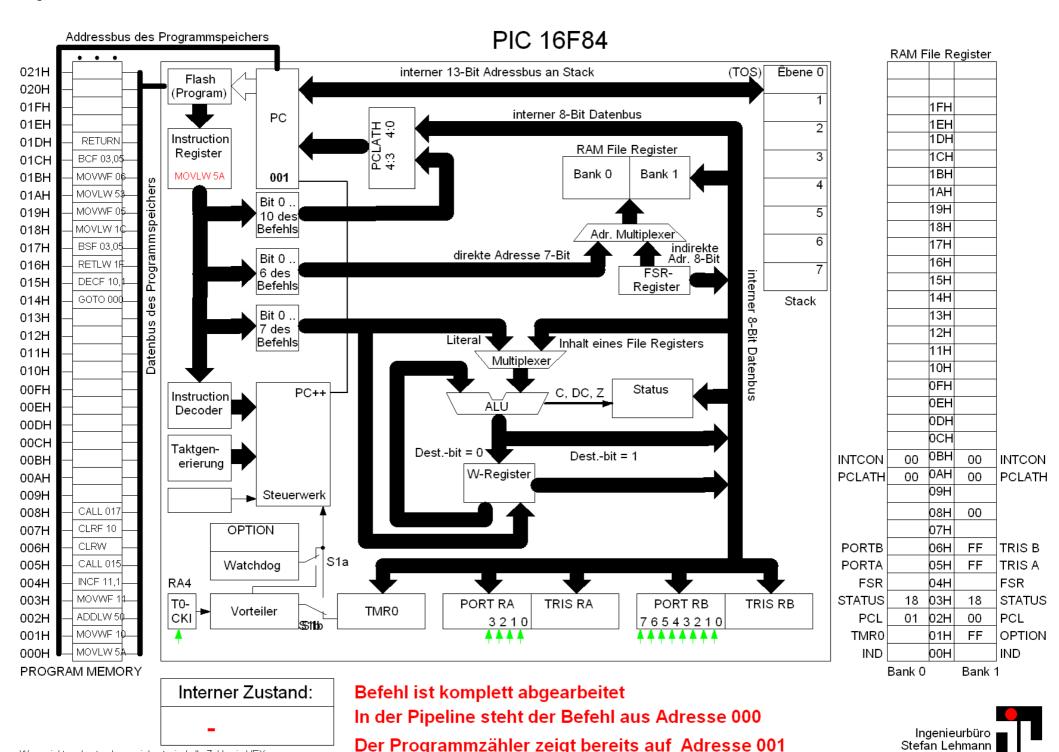
Programmzähler inkrementieren

Ingenieurbüro Stefan Lehmann

Takt 4

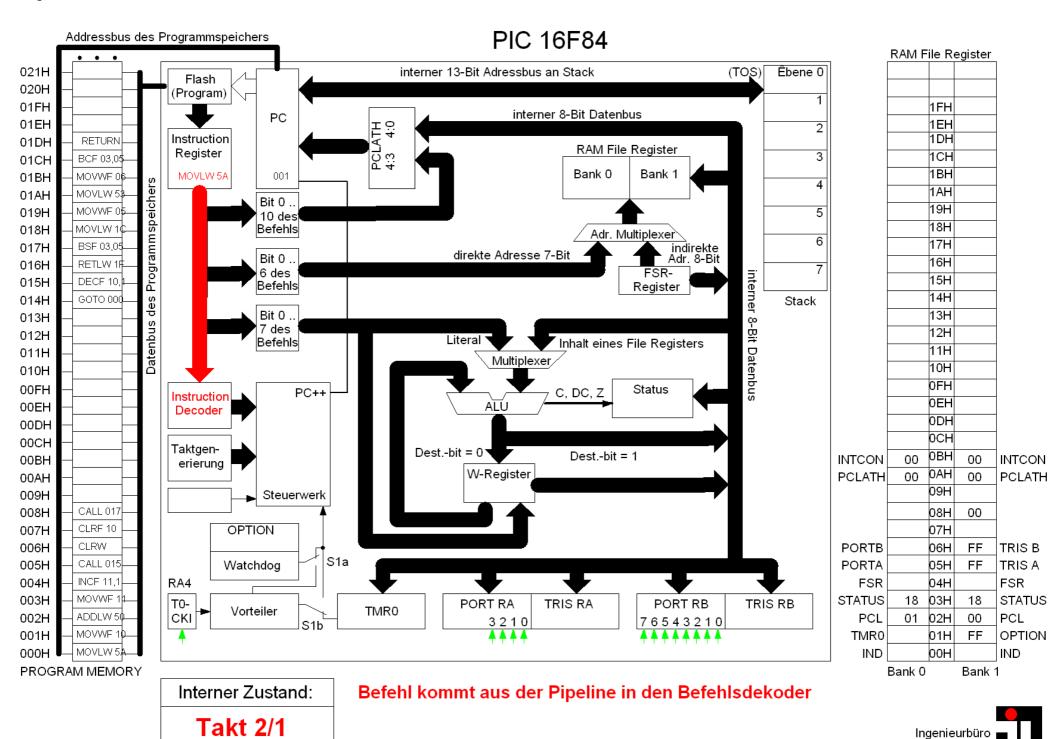
Damit ist der erste Befehl, er stammt noch vom RESET, abgearbeitet.

Der erste Befehl aus dem Programmspeicher steht nun im Befehlsregister zur Abarbeitung bereit.



Stefan Lehmann

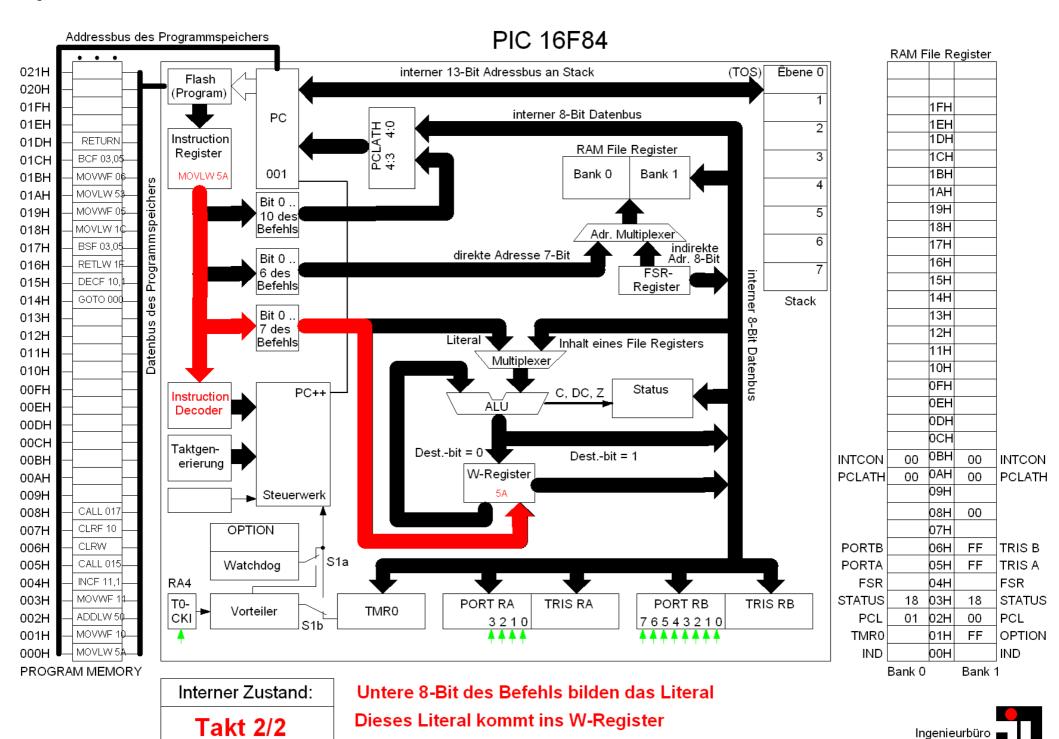
Im FETCH-Zyklus wird der Befehl aus dem Befehlsregister (Pipeline) in den Befehlsdekoder übernommen.



Beim Dekodieren erkennt der μC, dass die unteren 8-Bit des Binärcodes als Literal verwendet werden sollen.

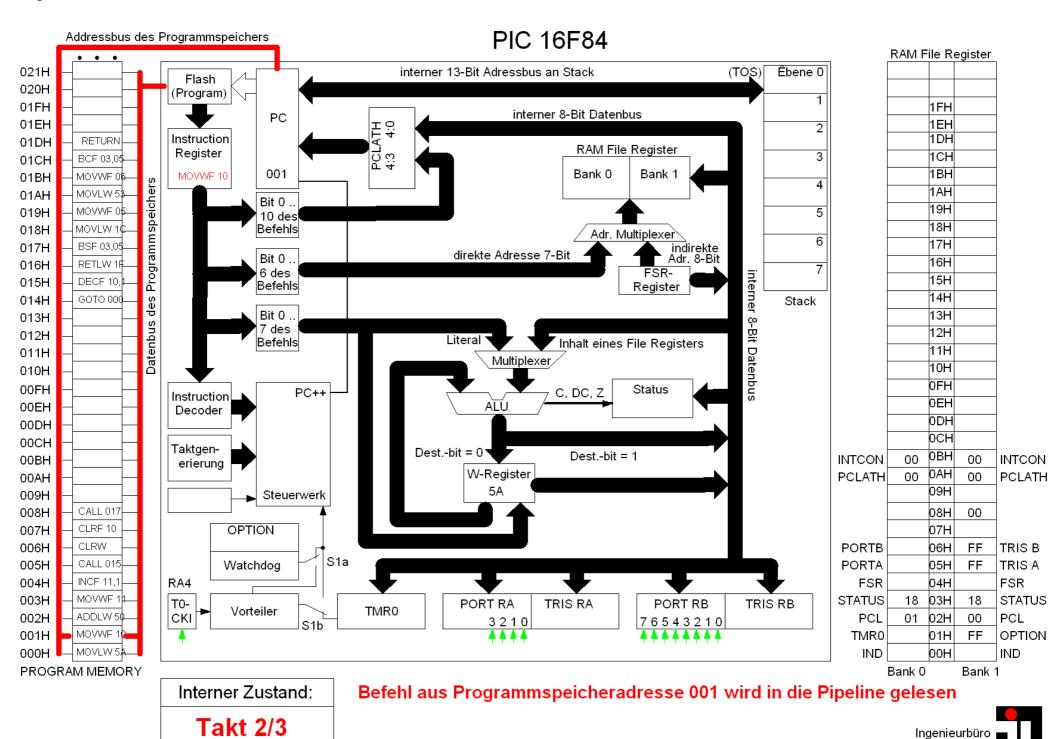
Das Literal wird abgetrennt und dem W-Register zugeführt.

Mehr passiert bei diesem Befehl nicht mehr.

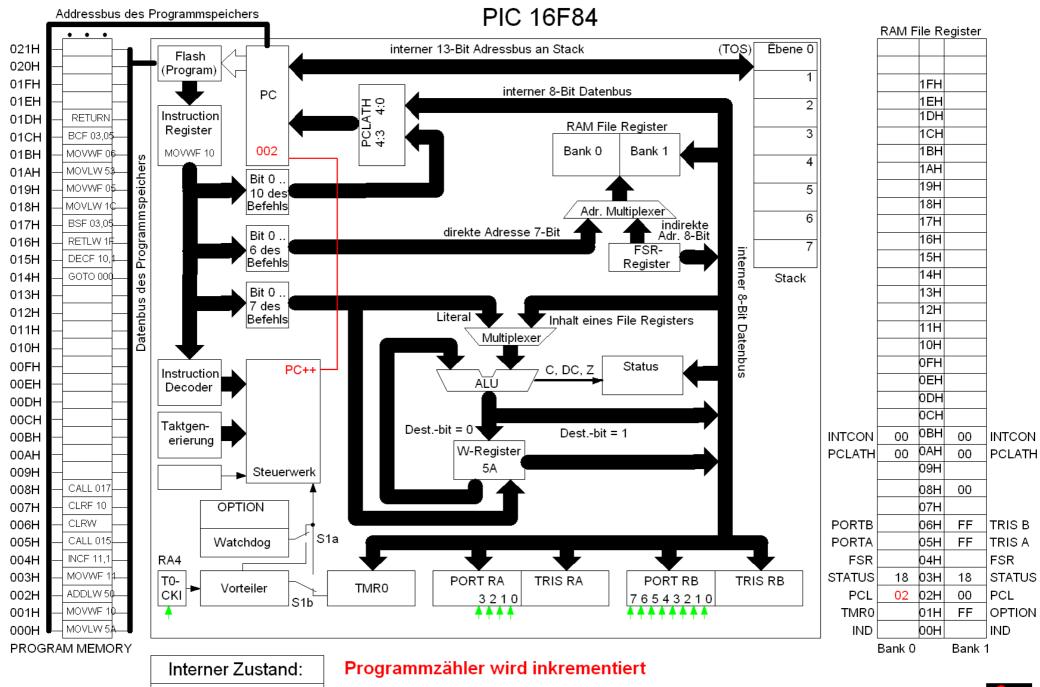


Der nächste Befehl kann nun aus dem Programmspeicher gelesen werden.

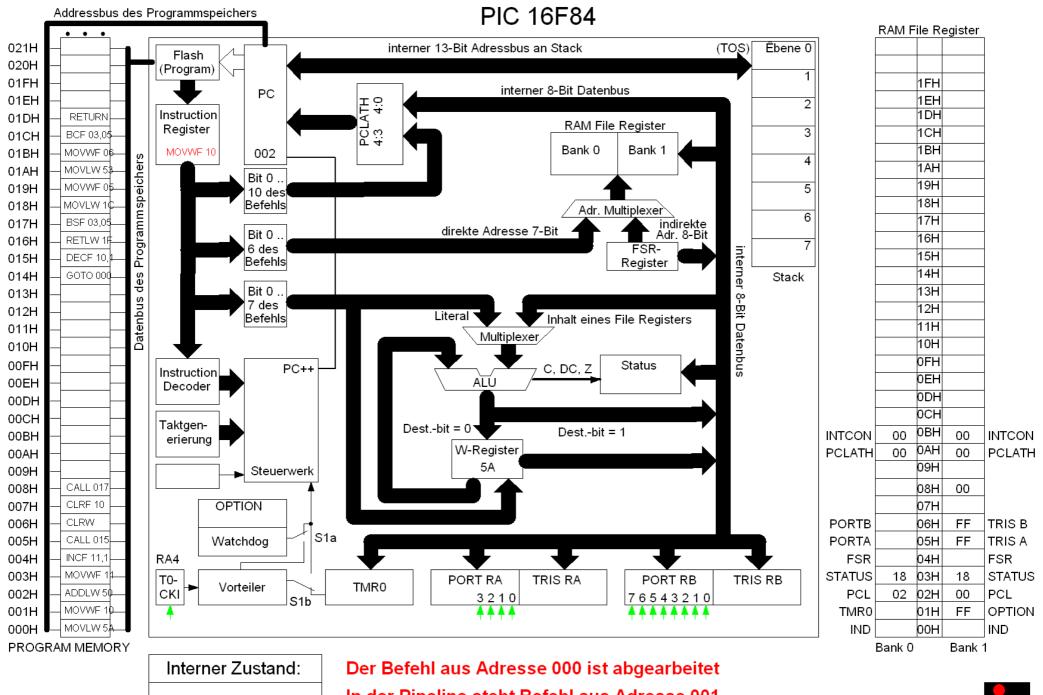
Dazu wird der Inhalt des Programmzählers auf den Adressbus des Programmspeichers gelegt und der Inhalt der Adresse 001 über den Datenbus in das Befehlsregister (Pipeline) eingelesen.



Und zum Abschluss des FETCH-Zykluses wird der Programmzähler wieder inkrementiert.



**Takt 2/4** 



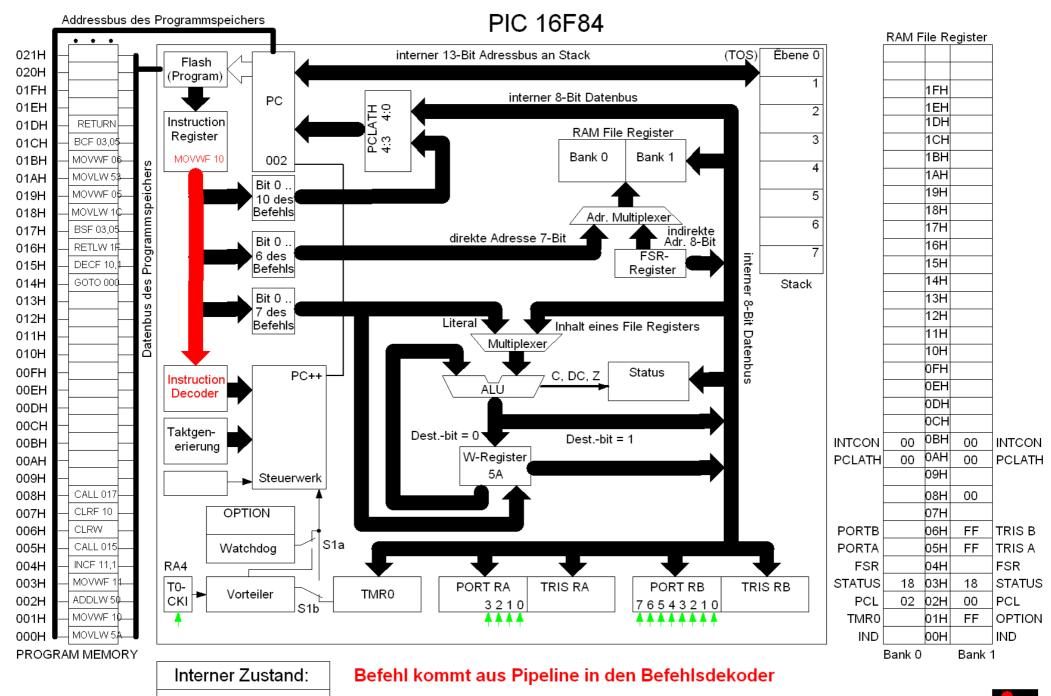
Wenn nicht anderst gekennzeichnet, sind alle Zahlen in HEX

In der Pipeline steht Befehl aus Adresse 001 Der Programmzähler zeigt auf Adresse 002

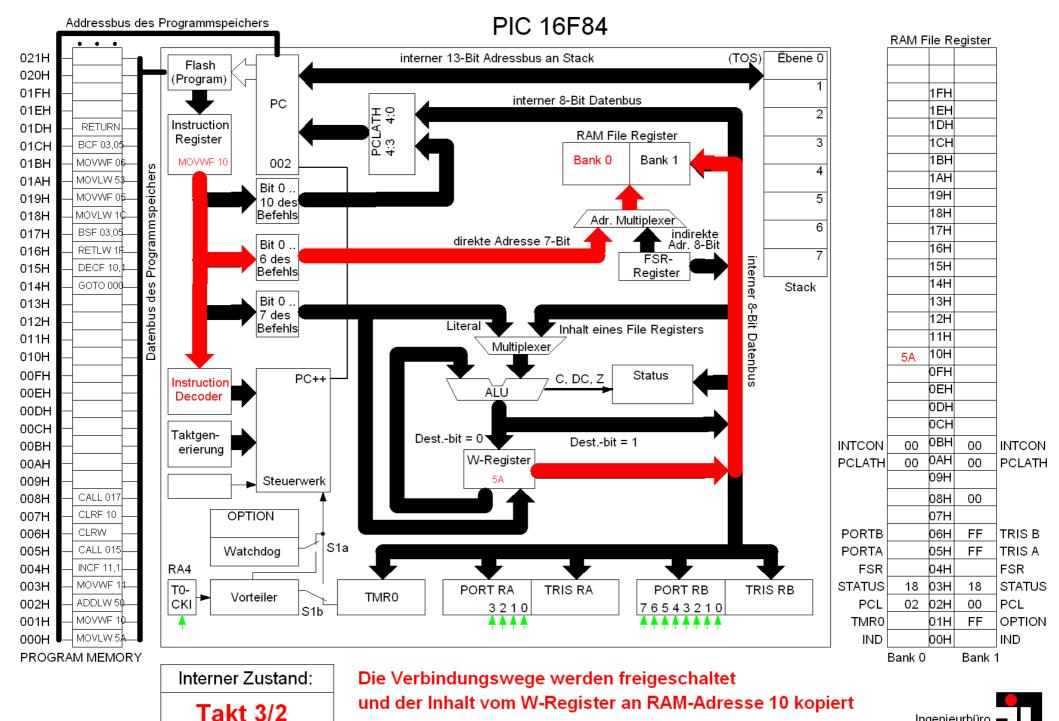


Als nächstes soll der Wert aus dem W-Register an die Adresse 0x10 im Datenspeicher (File Register) kopiert werden.

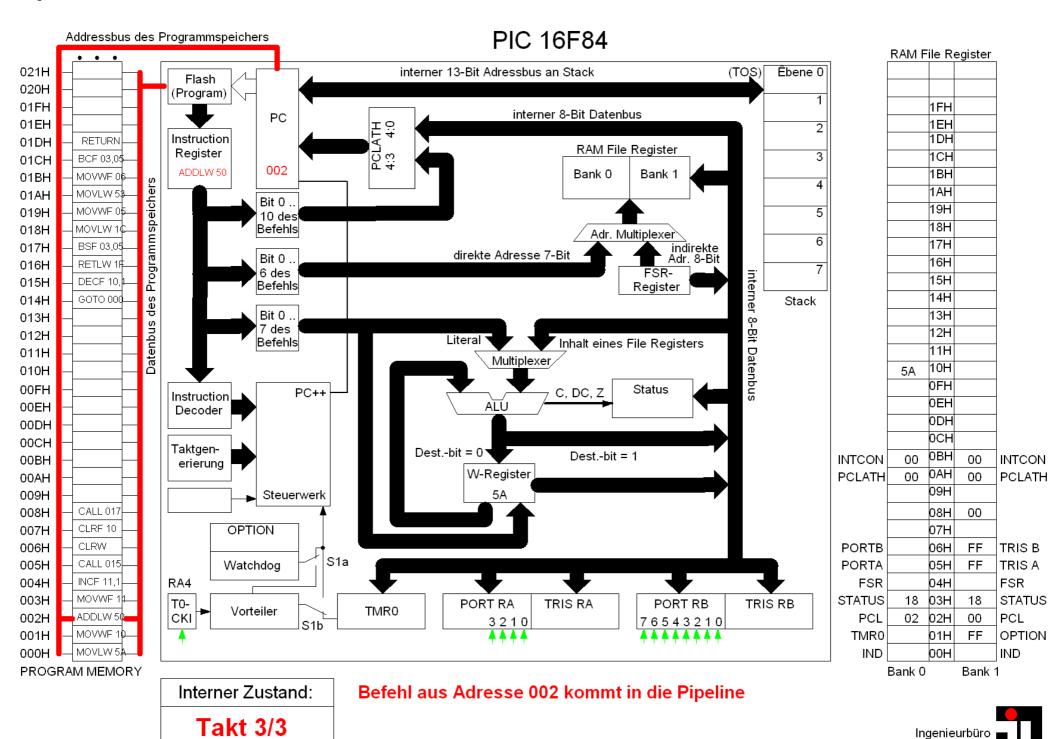
MOVWF 10H

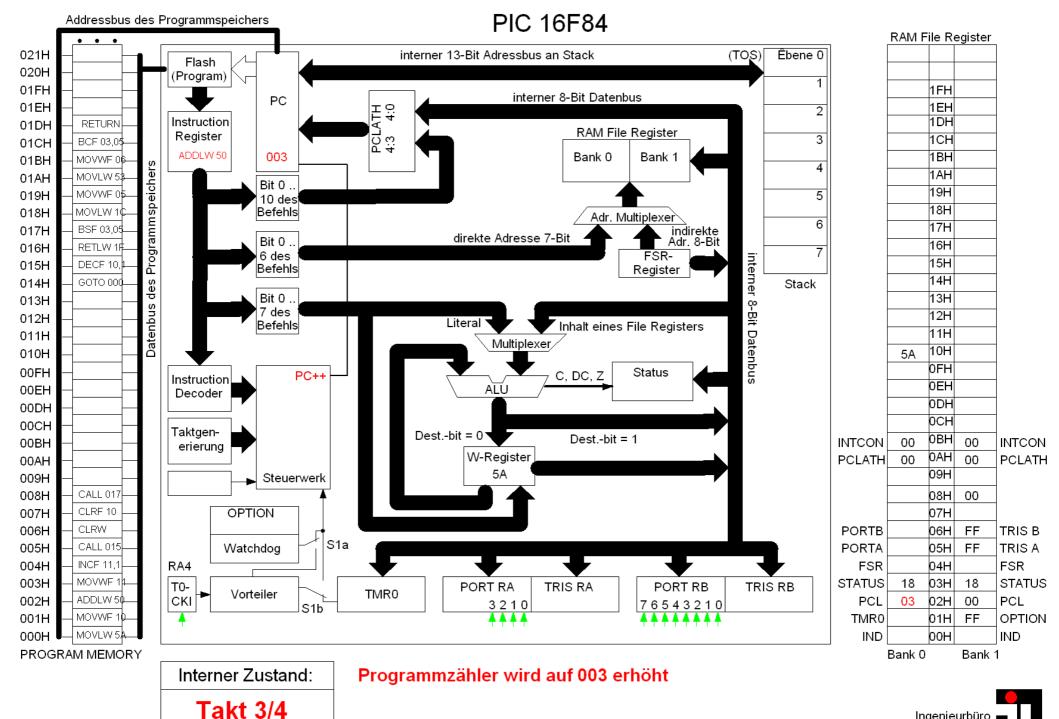


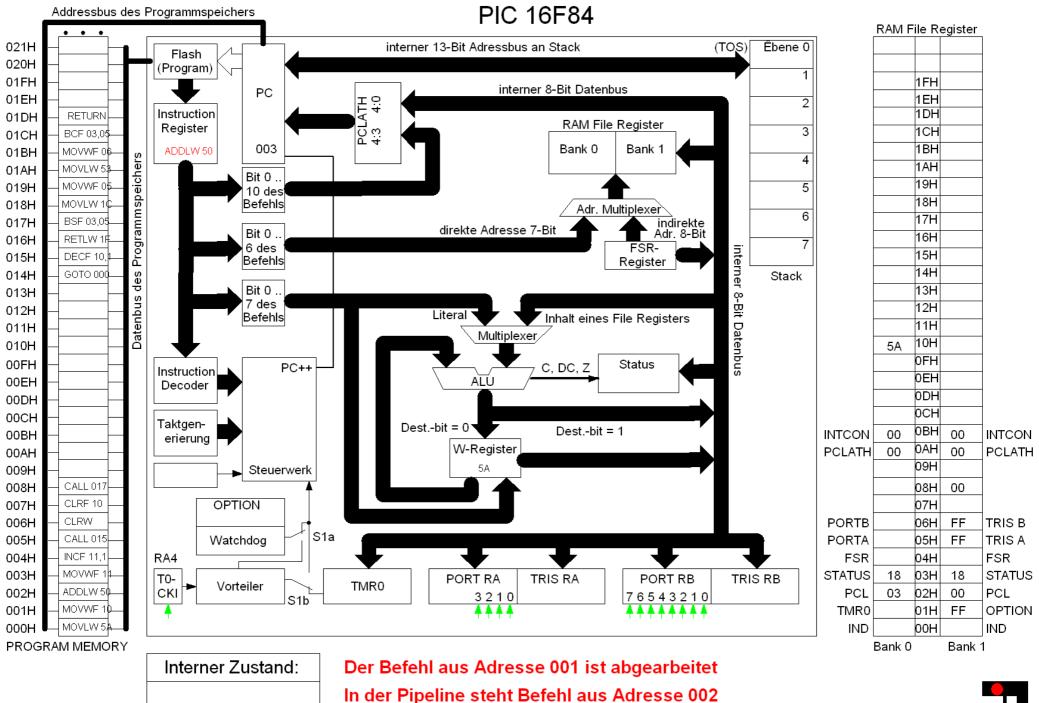
**Takt 3/1** 



Ingenieurbüro Stefan Lehmann





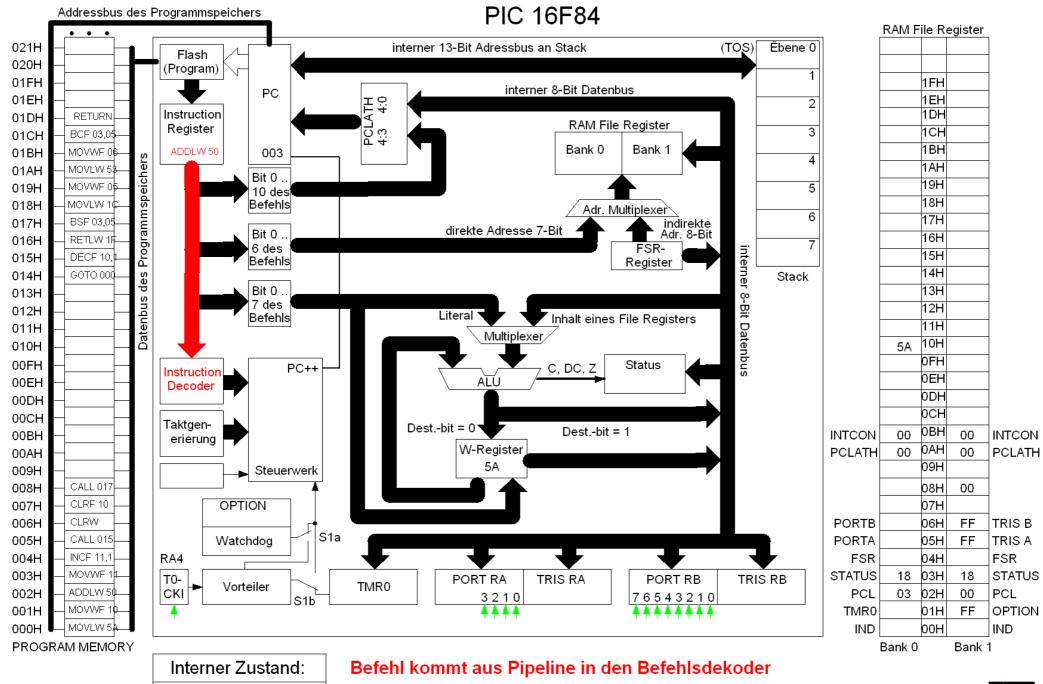


Der Programmzähler zeigt auf Adresse 003

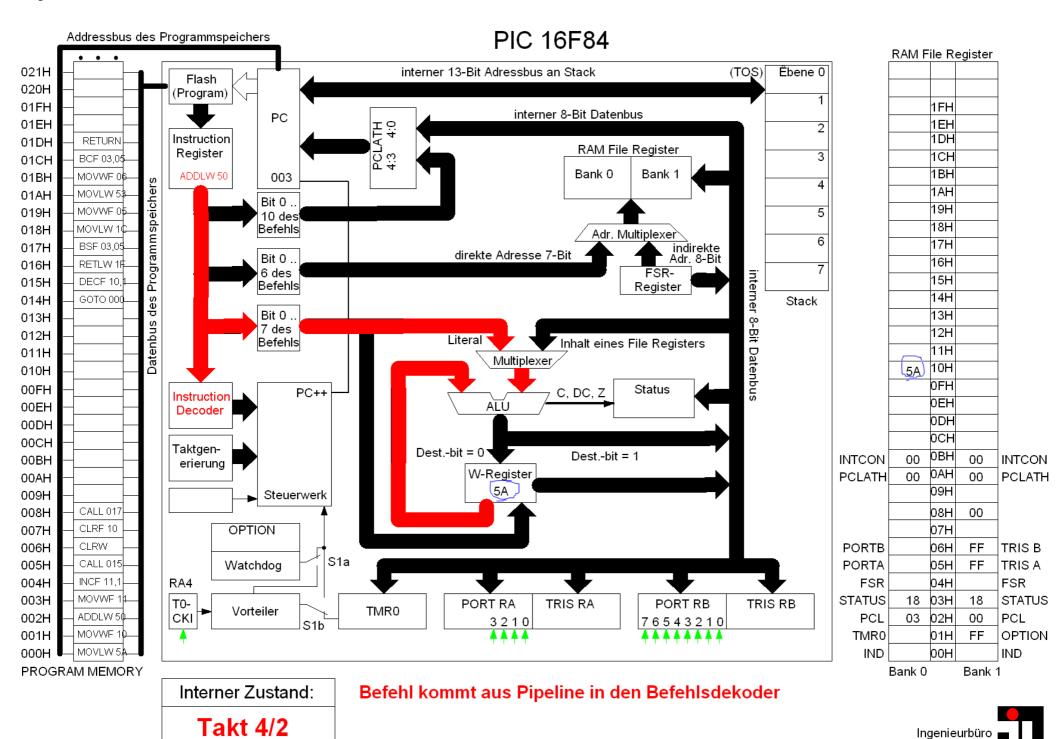
Ingenieurbüro – Stefan Lehmann

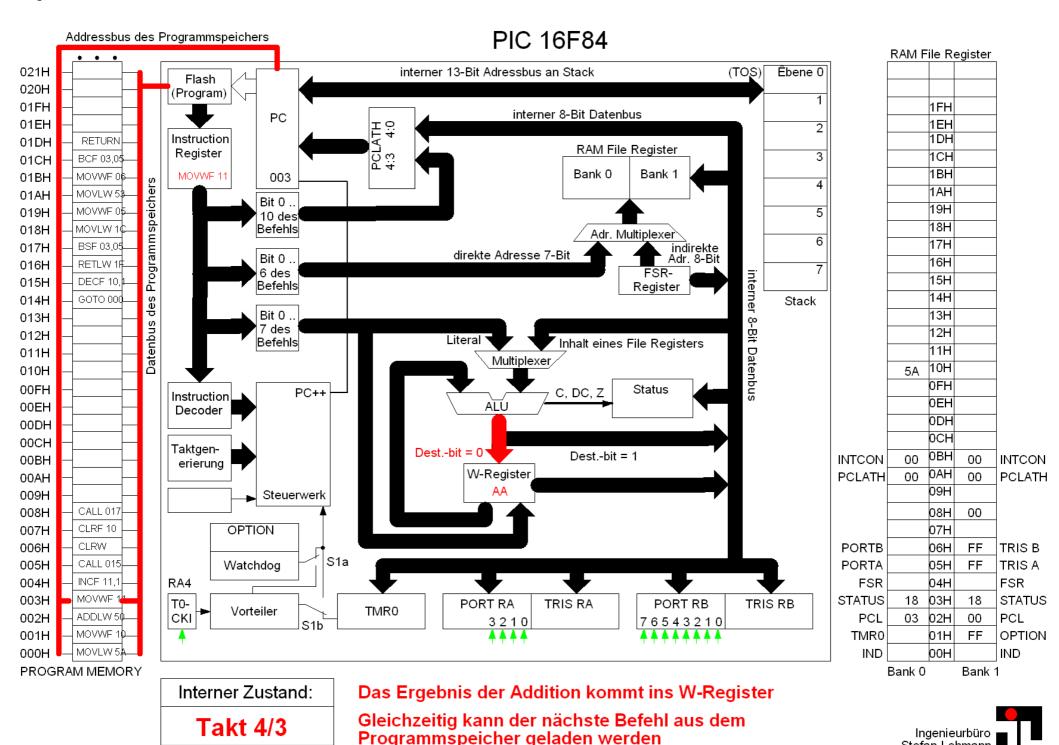
Nun wird zum Inhalt des W-Registers (0x5A) das Literal 0x50 addiert werden.

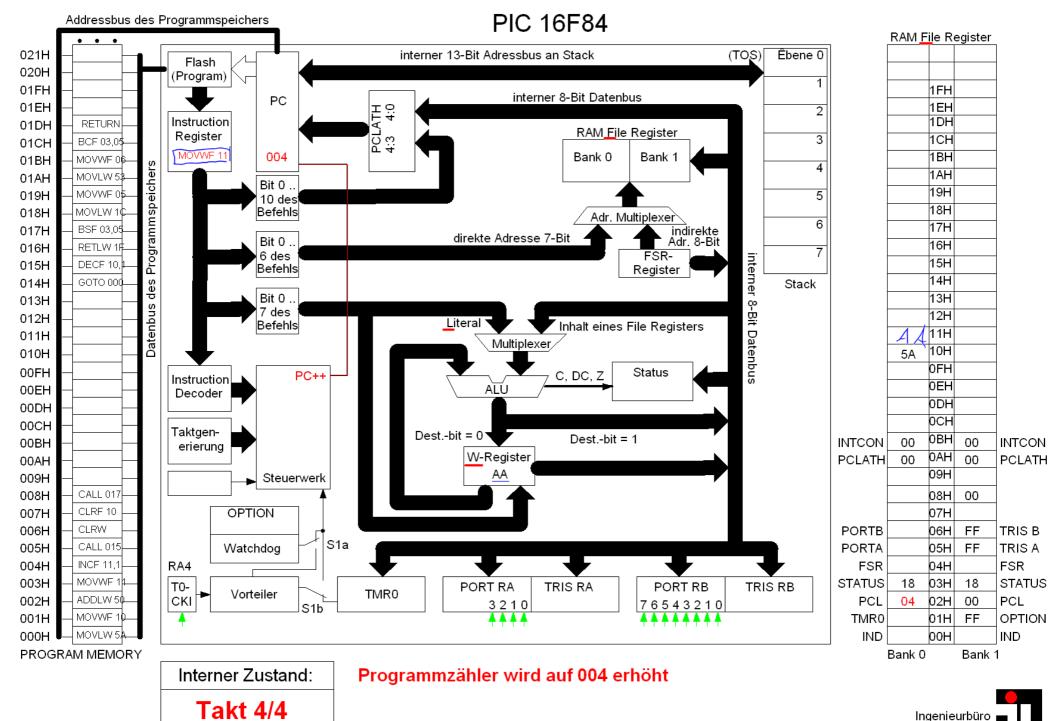
Hier wird deutlich, wie sich der Execute-Zyklus (das Ablegen des Ergebnisses ins W-Register) und der Fetch-Zyklus des nächsten Befehls überlappen.



**Takt 4/1** 







Vorläufiges ENDE