



## 从 0 开始移植 UCOS-II 到野火 STM32 开发板

### 前言

uC/OS 是一个微型的实时操作系统，包括了一个操作系统最基本的一些特性，如任务调度、任务通信、内存管理、中断管理、定时管理等。而且这是一个代码完全开放的实时操作系统，简单明了的结构和严谨的代码风格，非常适合初涉嵌入式操作系统的人士学习。

很多人在学习 STM32 中，都想亲自移植一下 uC/OS，而不是总是用别人已经移植好的。在我学习 uC/OS 的过程中，查找了很多资料，也看过很多关于如何移植 uC/OS 到 STM32 处理器上的教程，但都不尽人意，主要是写得太随意了，思路很乱，读者看到最后还是不确定该怎样移植。为此，我决定写这个教程，让广大读者真正了解怎样移植。

学前建议：C 语言 + 数据结构

Wildfire Team

2011 年 11 月 3 日






## 1、官方源代码介绍

首先我们下载源代码，官方下载地址：

<http://micrium.com/page/downloads/ports/st/stm32> （下载资料需要注册帐号）

或者网盘下载：<http://dl.dbank.com/c0jnhmfxcp>

我们需要下载的就是下面这个，因为我用到的开发板芯片是 STM32F103VET6

Download	Processor	OS version	Compiler	Contributor
<a href="#">Download</a>  see STM3210B-EVAL see STM3210E-EVAL see STM32-SK	STM32 (Cortex-M3)	V2.86	IAR & ARM/Keil	Micrium
<a href="#">Download</a>  see STM32F103ZE-SK	<u>STM32 (Cortex-M3)</u>	V2.86	<u>IAR</u>	Micrium
<a href="#">Download</a>  see uC-Eval-STM32F107	STM32F107	v2.92	IAR V6.10.5	Micrium

注意：下载的源代码开发环境是 IAR 编译器的。

我们使用的 uCOS 是 2.86 版本。

下载解压后可以看到 Micrium 含有三个文件夹：



AppNotes



Licensing



Software



文件名	说明		
<b>AppNotes</b>	包含 uCOS-II 的说明文件，其中文件 <b>Micrium\AppNotes\AN1xxx-RTOS\AN1018-uCOS-II-Cortex-M3\AN-1018.pdf</b> 是很重要的。这个文件对 uC/OS 在 M3 内核移植过程中需要修改的代码做了详细的说明。		
<b>Licensing</b>	包含了 uCOS-II 使用许可证		
<b>Software</b>	<b>uCOS-II</b>	<b>Doc</b>	uC/OS 官方自带说明文档和教程
			官方移植到 M3 的移植文件（IAR 工程）
		<b>cpu.h</b>	定义数据类型、处理器相关代码、声明函数原型
		<b>Ports</b>	
		<b>cpu_c.c</b>	定义用户钩子函数，提供扩充软件功能的入口点。（所谓钩子函数，就是指那些插入到某函数中拓展这些函数功能的函数）
		<b>cpu_a.asm</b>	与处理器相关汇编函数，主要是任务切换函数
		<b>os_dbg.c</b>	内核调试数据和函数
		<b>Source</b>	
			uC/OS 的源代码文件
		<b>ucos_ii.h</b>	内部函数参数设置
		<b>os_core.c</b>	内核结构管理，uC/OS 的核心，包含了内核初始化，任务切换，事件块管理、事件标志组管理等功能。



			<b>os_time.c</b>	时间管理，主要是延时
			<b>os_tmr.c</b>	定时器管理，设置定时时间，时间到了就进行一次回调函数处理。
			<b>os_task.c</b>	任务管理
			<b>os_mem.c</b>	内存管理
			<b>os_sem.c</b>	信号量
			<b>os_mutex.c</b>	互斥信号量
			<b>os_mbox.c</b>	消息邮箱
			<b>os_q.c</b>	队列
			<b>os_flag.c</b>	事件标志组
<b>CPU</b>	STM32 标准外设库			
<b>EvalBoards</b>	micrium 官方评估板的代码			
	<b>OS-Probe-LCD</b>	<b>os_cfg.h</b>	内核配置	
<b>uC-CPU</b>	基于 micrium 官方评估板的 CPU 移植代码			
<b>uC-LIB</b>	micrium 官方的一个库代码			
<b>uC-Probe</b>	uC-Probe 有关的代码，是一个通用工具，能让嵌入式开发人员在实时环境中监测嵌入式系统。			

以上这些都是下载下来的官方资源。有没有发现，uC/OS 的代码文件都被分开放到不同的文件夹里了？呵呵，这个是官方移植好到 STM32 的 uC/OS 系统，他已经帮我们对 uC/OS 的文件进行分类存放。如果你不想要移植好的，也可以下载没有移植的，那样就所以文件都放在一个文件夹里。

下载地址：<http://micrium.com/download/Micrium-uCOS-II-V290.ZIP>

提示一下，如果是没移植好的，是找不到 main 函数的哦！初学者，相信很多都下载没移植好的，然后直接看它的源代码，然后看到头晕也找不到工程





的入口。其实，uC/OS 就是一个库而已，熟悉它的运行流程和函数接口，就可以基本跑起来。

在自己亲自移植之前，总是看到移植好的例程包含有 CPU、uC-CPU、uC-LIB、uCOS-II 四个文件夹下的代码。uCOS-II 文件夹下的是源代码，这个好理解；但是前面三个有什么用啊？

通常看其他移植教程时，一般都说只需改 `os_cpu.h`，`os_cpu_a.asm` 和 `os_cpu_c.c` 就可以了，就没听说过有 CPU、uC-CPU、uC-LIB 这些的。心中一直很纳闷，难道后三个都要自己编写的吗？后来在上面网址把源代码下载后，才知道 CPU、uC-CPU、uC-LIB 这三个文件是官方自己写的移植文件，而我们使用了标准外设库 CMSIS 中提供的启动文件及固件库了，因此可以不用这三个文件，哈哈，心中的疑团解决了！

先看一下开发板与 uC/OS-II 的框架图（注意 APP.C 就是 main 文件，我们下面移植的文件并没有 APP\_VECT.C 这个文件，应用文件可以灵活处理的）



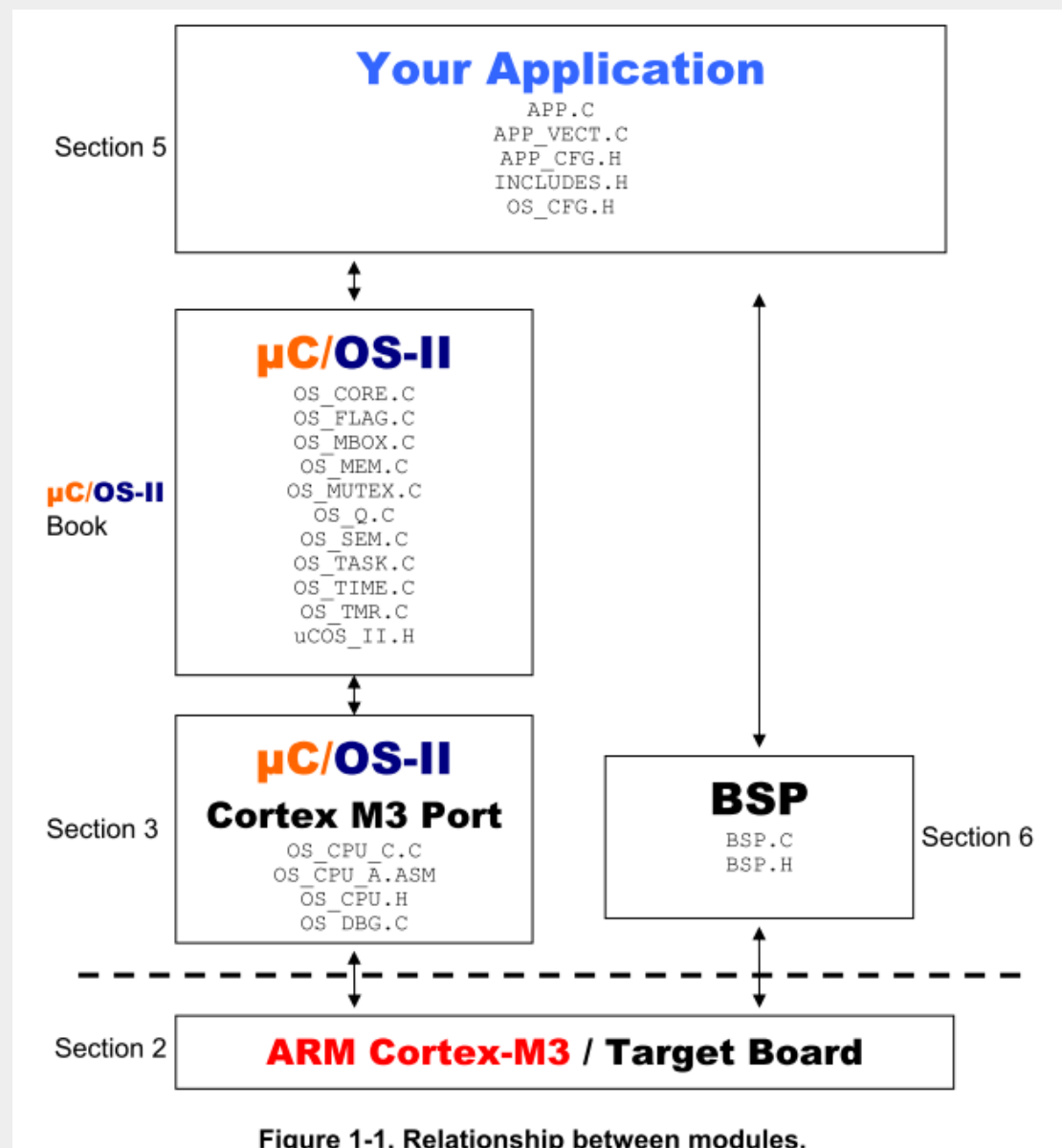


Figure 1-1, Relationship between modules.



## 2、重要文件代码详解

移植前，我们需要先了解一下 uC/OS 的重要文件代码。

对于从没接触过 uC/OS 或者其他嵌入式系统的朋友们，你们需要先了解 uC/OS 的工作原理和各模块功能，不然就不知道为啥这样移植。

### 推荐教程

作者	书名	推荐理由
野火团队	初探 uCOS-II	清晰简单地讲解了 uC/OS 的运行流程，方便初学者学习。
任哲	嵌入式实时操作系统 uC/OS-II 原理及应用 (北京航空航天大学出版社)	通俗易懂的一本 uC/OS 教程，非常适合初学者学习。  不过教程没得到更新，不能适应 uC/OS 的发展，但还是值得推荐。
Joseph Yiu 著 宋岩 译	Cortex-M3 权威指南	呵呵，不用说吧？移植 uC/OS 到 M3 内核中，怎么能不了解内核呢？

下面的内容主要来自于刚才下载的文件里面的 [Micrium\AppNotes\AN1xxx-RTOS\AN1018-uCOS-II-Cortex-M3\AN-1018.pdf](#) 文件来讲的，因为这文件是 uC/OS 作者移植 uC/OS 到 STM32 的移植手册，里面谈到很多移植说需要注意的事项和相关知识。我在这里添加也按照作者的思路来讲解，并加入个人理解，如果有误，欢迎指出错误。



## 2.1 os\_cpu.h

定义数据类型、处理器相关代码、声明函数原型

### 全局变量

OS\_CPU\_GLOBALS 和 OS\_CPU\_EXT 允许我们是否使用全局变量。

```
1. #ifndef OS_CPU_GLOBALS
2. #define OS_CPU_EXT
3. #else                                     //如果没有定义 OS_CPU_GLOBALS
4. #define OS_CPU_EXT extern               //则用 OS_CPU_EXT 声明变量已经外部定义了。
5. #endif
```

### 数据类型

```
6. typedef unsigned char  BOOLEAN;
7. typedef unsigned char  INT8U;
8. typedef signed char    INT8S;
9. typedef unsigned short INT16U;          //大多数 Cortex-M3 编译器, short 是 16 位,int
是 32 位
10. typedef signed short  INT16S;
11. typedef unsigned int  INT32U;
12. typedef signed int    INT32S;
13. typedef float         FP32;            //尽管包含了浮点数, 但 uC/OS-II 中并没用到
14. typedef double        FP64;
15.
16. typedef unsigned int   OS_STK;          //M3 是 32 位, 所以堆栈的数据类型 OS_STK 设置 32
位
17. typedef unsigned int   OS_CPU_SR;      //M3 的状态寄存器 (xPSR) 是 32 位
```

### 临界段

临界段, 就是不可被中断的代码段, 例如常见的入栈出栈等操作就不可被中断。

uC/OS-II 是一个实时内核, 需要关闭中断进入和开中断退出临界段。为此, uC/OS-II 定义了两个宏定义来关中断 OS\_ENTER\_CRITICAL()和开中断 OS\_EXIT\_CRITICAL()。

```
18. #define OS_CRITICAL_METHOD    3        //进入临界段的三种模式, 一般选择第 3 种, 即这里设置为
3
19.
20.
21. #define OS_ENTER_CRITICAL()  {cpu_sr = OS_CPU_SR_Save();} //进入临界段
22. #define OS_EXIT_CRITICAL()   {OS_CPU_SR_Restore(cpu_sr);} //退出临界段
```







事实上，有 3 种开关中断的方法，根据不同的处理器选用不同的方法。大部分情况下，选用第 3 种方法。

另外，关于汇编函数 OS\_CPU\_SR\_Save() 和 OS\_CPU\_SR\_Restore()，在后面谈到 os\_cpu\_a.asm 文件时会再说。

### 栈生长方向

M3 的栈生长方向是由高地址向低地址增长的，因此 OS\_STK\_GROWTH 定义为 1。

```
23. #define OS_STK_GROWTH 1
```

### 任务切换宏

定义任务切换宏，关于汇编函数 OSCtxSw()，在后面谈到 os\_cpu\_a.asm 文件时会再说。

```
24. #define OS_TASK_SW() OSCtxSw()
```

### 函数原型

### 开中断和关中断

如果定义了进入临界段的模式为 3，就声明开中断和关中断函数

```
25. #if OS_CRITICAL_METHOD == 3
26. OS_CPU_SR OS_CPU_SR_Save(void);
27. void OS_CPU_SR_Restore(OS_CPU_SR cpu_sr);
28. #endif
```

### 任务管理函数



```
29. /*****任务切换的函数*****/
30. void      OSCtxSw(void);           //用户任务切换
31. void      OSIntCtxSw(void);        //中断任务切换函数
32. void      OSStartHighRdy(void);    //在操作系统第一次启动的时候调用的任务切
换
33.
34. void      OS_CPU_PendSVHandler(void); //用户中断处理函数，旧版本为 OSPendSV
35.
36. void      OS_CPU_SysTickHandler(void); //系统定时中断处理函数，时钟节拍函数
37. void      OS_CPU_SysTickInit(void);    //系统 SysTick 定时器初始化
38.
39. INT32U     OS_CPU_SysTickClkFreq(void); //返回 SysTick 定时器的时钟频率
```

这三个函数是为  
SysTick 定时器服务的

关于任务切换，利用到异常处理知识，可以看《Cortex-M3 权威指南》（Joseph Yiu 著 宋岩译）中第 3.4 小节。

关于 PendSV，有不懂的朋友，可以看《Cortex-M3 权威指南》中第 7.6 小节 SVC 和 PendSV：

SVC（系统服务调用，亦简称系统调用）和 PendSV（可悬起系统调用），它们多用在上了操作系统的软件开发中。

SVC 用于产生系统函数的调用请求，SVC 异常是必须在执行 SVC 指令后立即得到响应的。PendSV（可悬起的系统调用）则不同，它是可以像普通的中断一样被悬起的（不像 SVC 那样会上访）。OS 可以利用它“缓期执行”一个异常——直到其它重要的任务完成后才执行动作。悬起 PendSV 的方法是：手工往 NVIC 的 PendSV 悬起寄存器中写 1。悬起后，如果优先级不够高，则将缓期等待执行。

**PendSV 的典型使用场合是在上下文切换时（在不同任务之间切换）。**例如，一个系统中有两个就绪的任务，上下文切换被触发的场合可以是：

- 执行一个系统调用
- 系统滴答定时器（SysTick）中断。（轮转调度中需要）

注：此部分内容出自《Cortex-M3 权威指南》

关于 SysTick 定时器的三个函数，为了便于理解，我们把它注释掉，不采用官方的，自己编写：



## 需要注释的函数

OS_CPU_SysTickHandler()	在 os_cpu.c 中定义，是 SysTick 中断的中断处理函数，而在 stm32f10x_it.c 中已经有该中断函数的定义 SysTick_Handler()，这里也就不需要了。
OS_CPU_SysTickClkFreq()	定义在 BSP.C 中，此函数我们自己会编写，把它注释掉。
OS_CPU_SysTickInit()	定义在 os_cpu.c 中，用于初始化 SysTick 定时器，它依赖于 OS_CPU_SysTickClkFreq()，也要注释掉。

## 2.2 os\_cpu.c

移植 uC/OS 时，我们需要写 10 个相当简单的 C 函数：9 个钩子函数和 1 个任务堆栈结构初始化函数。

## 钩子函数

所谓钩子函数，指那些插入到某些函数中为扩展这些函数功能的函数。一般地，钩子函数为第三方软件开发人员提供扩充软件功能的入口点。为了拓展系统功能，uC/OS-II 中提供有大量的钩子函数，用户不需要修改 uC/OS-II 内核代码程序，而只需要向钩子函数添加代码就可以扩充 uC/OS-II 的功能。

注：此部分内容出自 张勇的《嵌入式操作系统原理与面向任务程序设计

——基于 uC/OS-II v2.86 和 ARM920T》

尽管 uC/OS-II 中提供了大量的钩子函数，但实际上，移植时我们需要编写的也就 9 个钩子函数：

40. OSInitHookBegin()	//OSInit()	系统初始化函数开头的钩子函数
41. OSInitHookEnd()	//OSInit()	系统初始化函数结尾的钩子函数
42. OSTaskCreateHook()	//OSTaskCreate() 或 OSTaskCreateExt()	创建任务钩子函数
43. OSTaskDelHook()	//OSTaskDel()	删除任务钩子函数
44. OSTaskIdleHook()	//OS_TaskIdle()	空闲任务钩子函数
45. OSTaskStatHook()	//OSTaskStat()	统计任务钩子函数
46. OSTaskSwHook()	//OSTaskSW()	任务切换钩子函数
47. OSTCBInitHook()	//OS_TCBInit()	任务控制块初始化钩子函数
48. OSTimeTickHook()	//OSTaskTick()	时钟节拍钩子函数



这些函数都是一些钩子函数，一般由用户拓展。如果要用到这些钩子函数，需要在 OS\_CFG.H 中定义 OS\_CPU\_HOOKS\_EN 为 1，即：

49. #define OS\_CPU\_HOOKS\_EN 1 //在 OS\_CFG.H 中定义

钩子函数的编写，例如：

```
50. /*** 系统初始化函数 OSInit() 开头调用 ***/
51. void OSInitHookBegin (void)
52. {
53.     #if OS_TMR_EN > 0           //当使用 OS_TMR.C 定时器管理模块
54.         OSTmrCtr = 0;           //初始化系统节拍计数变量 OSTmrCtr 为 0
55.                                   //每个时钟节拍 OSTmrCtr（全局变量，初始值为 0）增 1
56.     #endif
57. }
```

```
58. /*** 创建任务 OSTaskCreate() 或 OSTaskCreateExt() 中调用 ***/
59. void OSTaskCreateHook (OS_TCB *ptcb)
60. {
61.     #if OS_APP_HOOKS_EN > 0     //如果有定义应用任务
62.         App_TaskCreateHook(ptcb); //调用应用任务创建钩子函数
63.     #else                       //否则
64.         (void)ptcb;             //告诉编译器 ptcb 没用到
65.     #endif
66. }
```

```
67. /*** 切换任务时被调用 ***/
68. void OSTaskSwHook (void)
69. {
70.     #if OS_APP_HOOKS_EN > 0
71.         App_TaskSwHook();        //应用任务切换时调用的钩子函数
72.     #endif
73. }
```

```
74. /*** 每个系统节拍到了 ***/
75. void OSTimeTickHook (void)
76. {
77.     #if OS_APP_HOOKS_EN > 0
78.         App_TimeTickHook();      //应用软件的时钟节拍钩子
79.     #endif
80.
81.     #if OS_TMR_EN > 0           //如果有启动定时器管理
82.         OSTmrCtr++;             //计时变量 OSTmrCtr 加 1
83.         if (OSTmrCtr >= (OS_TICKS_PER_SEC / OS_TMR_CFG_TICKS_PER_SEC)) { //如果时间到了
84.             OSTmrCtr = 0;        //计时清 0
85.             OSTmrSignal();        //发送信号量 OSTmrSemSignal（初始值为 0）
86.                                   //以便软件定时器扫描任务 OSTmr_Task 能请求到信号量而继续运行下
87.         }
88.     #endif
89. }
```

这些钩子函数是必须声明的，但不是必须定义的，只是为了拓展你的系统功能而已。



## 任务堆栈结构初始化函数

```
90. OSTaskStkInit() //任务堆栈结构初始化函数
```

通常，我们的任务定义都是这样的：

```
91. void MyTask (void *p_arg)
92. {
93.     /* 可选，例如处理 'p_arg' 变量 */
94.     while (1) {
95.         /* 任务主体 */
96.     }
97. }
```

典型的 ARM 编译器（Cortex-M3 也是这样）都会把这个函数的第一个参量传递到 R0 寄存器中。

对于像 ARM 内核一般都比较多寄存器的单片机，我们可以把函数中断的局部变量保存在寄存器中，以加快速度。

```
98. OS_STK *OSTaskStkInit (void (*task)(void *pd), void *p_arg,
99. OS_STK *ptos, INT16U opt)
100. {
101.     OS_STK *stk;
102.
103.
104.     (void)opt; // 'opt' 并没有用到，防止编译器提示警告
105.     stk = ptos; // 加载栈指针
106.
107.     /* 中断后 xPSR, PC, LR, R12, R3-R0 被自动保存到栈中*/
108.     *(stk) = (INT32U)0x01000000L; // xPSR
109.     *(--stk) = (INT32U)task; // 任务入口 (PC)
110.     *(--stk) = (INT32U)0xFFFFFFFEL; // R14 (LR)
111.     *(--stk) = (INT32U)0x12121212L; // R12
112.     *(--stk) = (INT32U)0x03030303L; // R3
113.     *(--stk) = (INT32U)0x02020202L; // R2
114.     *(--stk) = (INT32U)0x01010101L; // R1
115.     *(--stk) = (INT32U)p_arg; // R0 : 变量
116.
117.     /* 剩下的寄存器需要手动保存在堆栈 */
118.     *(--stk) = (INT32U)0x11111111L; // R11
119.     *(--stk) = (INT32U)0x10101010L; // R10
120.     *(--stk) = (INT32U)0x09090909L; // R9
121.     *(--stk) = (INT32U)0x08080808L; // R8
122.     *(--stk) = (INT32U)0x07070707L; // R7
123.     *(--stk) = (INT32U)0x06060606L; // R6
124.     *(--stk) = (INT32U)0x05050505L; // R5
125.     *(--stk) = (INT32U)0x04040404L; // R4
126.
127.     return (stk);
128. }
```

这是初始化任务堆栈函数。OSTaskStkInit()被任务创建函数调用，所以要在开始时，在栈中作出该任务好像刚被中断一样的假象。

在 ARM 内核中，函数中断后，xPSR, PC, LR, R12, R3-R0 被自动保存到栈中的，R11-R4 如果需要保存，只能手工保存。为了模拟被中断后的假象，OSTaskStkInit()的工作就是在任务自己的栈中保存 cpu 的所有寄存器。这些值





里 R1-R12 都没什么意义，这里用相应的数字代号（如 R1 0x01010101）主要是方便调试。

问大家两个问题，以便大家知道是否掌握了这个知识点：

为什么程序是 `*(--stk) = (INT32U)*****;` 而不是保存寄存器的值：`*(--stk) = *(INT32U)*****` 呢？

答案很简单，就是上面说的，任务还没开始运行，栈里保存的 R1-R12 值都没什么意义的，这里仅仅是模拟中断那样的假象，R1-R12 可以是其他任意义的值。

为什么程序是 `*(--stk) = (INT32U)*****;` 而不是  
`*(++stk) = (INT32U)*****`

前面已经讲过，M3 的栈生长方向是由高地址向低地址增长的。



栈初始化后，各寄存器的初始值如下：

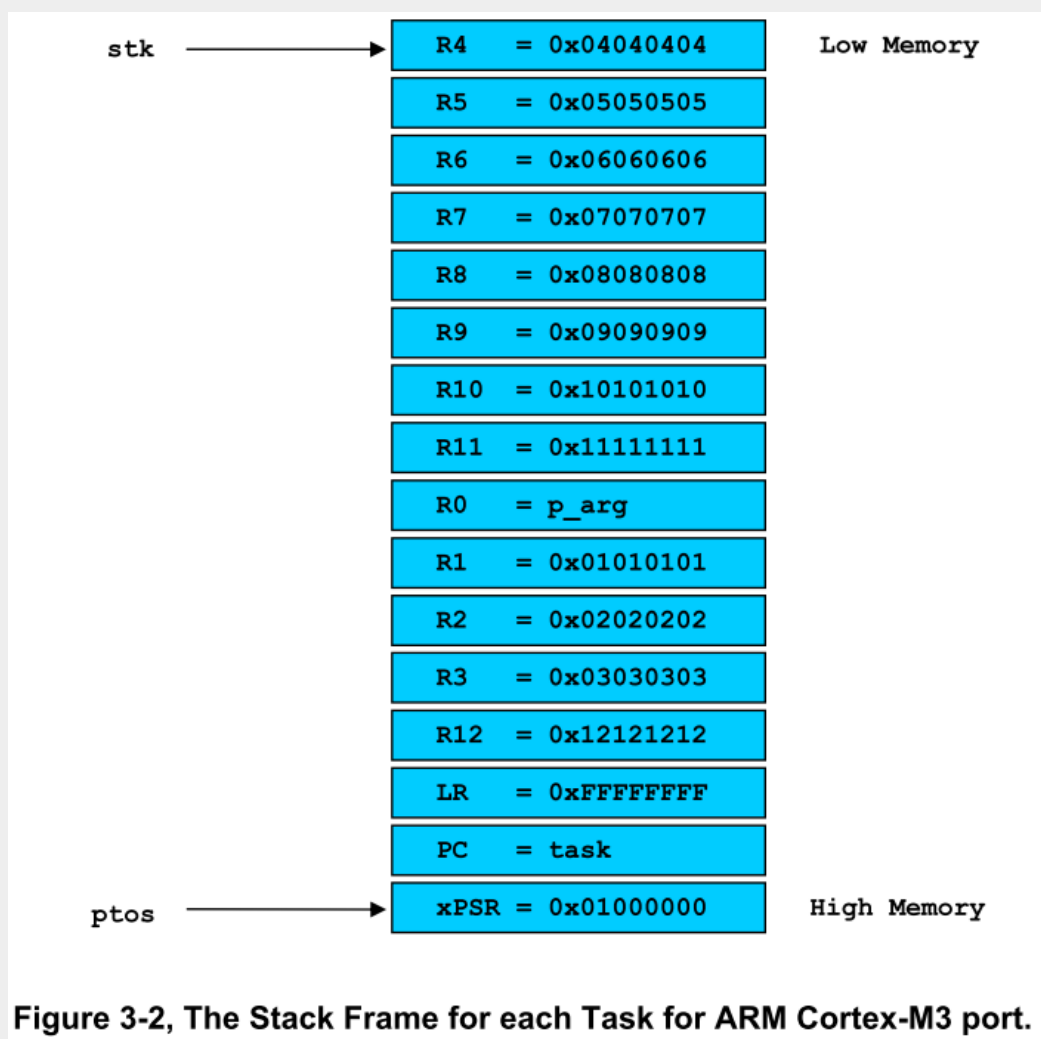


Figure 3-2, The Stack Frame for each Task for ARM Cortex-M3 port.

xPSR = 0x01000000L, **xPSR T 位（第 24 位）置 1**，否则第一次执行任务时 Fault，**PC** 必须指向任务入口，**R14 = 0xFFFFFFFFEL**，最低 4 位为 E，是一个非法值，主要目的是不让使用 R14，即任务是不能返回的。**R0** 用于传递任务函数的参数，因此等于 **p\_arg**。。

### SysTick 时钟初始化

OS\_CPU\_SysTickInit() 会被第一个任务调用，以便初始化 SysTick 定时器。

OS\_CPU\_SysTickInit() 将会调用 OS\_CPU\_SysTickClkFreq() 获取系统时钟频率，用户需要为自己的开发板编写此函数获取时钟频率。

```
129. void OS_CPU_SysTickInit (void)
130. {
131.     INT32U cnts;
132. }
```





```
133.
134.     cnts = OS_CPU_SysTickClkFreq() / OS_TICKS_PER_SEC;
135.         //OS_CPU_SysTickClkFreq() 获取时钟频率
136.         //OS_TICKS_PER_SEC 定义每秒时钟节拍中断的次数，即时钟节拍时间为 1/OS_TICKS_PER_SEC
137.
138.     /* 使能 SysTick 定时器 */
139.     OS_CPU_CM3_NVIC_ST_RELOAD = (cnts - 1);
140.
141.     /* 使能 SysTick 定时器中断 */
142.     OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL |= OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_CLK_SRC
143.                               | OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_ENABLE;
144.
145.     OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL |= OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_INTEN;
146. }
```

但在这里，为了便于理解，我们需要手动修改成自己的，不用这些函数（看上面任务管理函数中需要注释掉的函数）。

除了注释刚才上面说的三个函数外，我们还要注释掉这些宏定义：

```
147. /*****
148. *                               SYS TICK DEFINES
149. *****/
150. #define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL      (*((volatile INT32U *)0xE000E010))
151.
152. /* SysTick Ctrl & Status Reg. */
153. #define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_RELOAD    (*((volatile INT32U *)0xE000E014))
154.
155. /* SysTick Reload Value Reg. */
156. #define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CURRENT  (*((volatile INT32U *)0xE000E018))
157.
158. /* SysTick Current Value Reg. */
159. #define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CAL      (*((volatile INT32U *)0xE000E01C))
160.
161. /* SysTick Cal Value Reg. */
162. #define OS_CPU_CM3_NVIC_PRIO_ST     (*((volatile INT8U *)0xE000ED23))
163.
164. /* SysTick Handler Prio Reg. */
165.
166. #define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_COUNT      0x00010000
167.
168. /* Count flag. */
169. #define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_CLK_SRC    0x00000004
170.
171. /* Clock Source. */
172. #define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_INTEN      0x00000002
173.
174. /* Interrupt enable. */
175. #define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_ENABLE     0x00000001
176.
177. /* Counter mode. */
178. #define OS_CPU_CM3_NVIC_PRIO_MIN           0xFF
179.
180. /* Min handler prio. */
```

因为它们为 SysTick 定时器服务的，即需要把所有与 SysTick 有关的代码都要去掉。

## 2.3 os\_cpu\_a.asm

这个文件包含了需要用汇编编写的代码。





## 声明外部定义

```
171. EXTERN OSRunning ; 声明外部定义，相当于 C 语言的 extern
172. EXTERN OSPrioCur
173. EXTERN OSPrioHighRdy
174. EXTERN OSTCBCur
175. EXTERN OSTCBHighRdy
176. EXTERN OSIntNesting
177. EXTERN OSIntExit
178. EXTERN OSTaskSwHook
```

申明这些变量是在其他文件定义的。

## 声明全局变量

由于编译器的原因，我们需要将下面的 **PUBIC** 改为 **EXPORT**。（如果下载的源代码是用 **RealView** 编译的，则此处就不用改了，因为代码本来就是用 **EXPORT**）

```
179. PUBLIC OS_CPU_SR_Save ; 声明函数在此文件定义
180. PUBLIC OS_CPU_SR_Restore
181. PUBLIC OSStartHighRdy
182. PUBLIC OSCtxSw
183. PUBLIC OSIntCtxSw
184. PUBLIC OS_CPU_PendSVHandler
```

修改后

```
185. EXPORT OS_CPU_SR_Save ; 声明函数在此文件定义
186. EXPORT OS_CPU_SR_Restore
187. EXPORT OSStartHighRdy
188. EXPORT OSCtxSw
189. EXPORT OSIntCtxSw
190. EXPORT OS_CPU_PendSVHandler
```

关于 **EXPORT** 的用法和意义，可以参考 **RealView** 编译工具 4.0 版《汇编器指南》第 7.8.7 小节 **EXPORT** 或 **GLOBAL**：

**EXPORT** 指令声明一个符号，链接器可以使用该符号解析不同对象和库文件中的符号引用。 **GLOBAL** 是 **EXPORT** 的同义词。

使用 **EXPORT** 可使其他文件中的代码能够访问当前文件中的符号。

与 **EXPORT** 相对应的是 **IMPORT**，可以参考 **RealView** 编译工具 4.0 版《汇编器指南》第 7.8.10 小节 **IMPORT** 和 **EXTERN**：

这些指令为汇编器提供一个未在当前汇编中定义的名称。在链接时，名称被解析为在其他对象文件中定义的符号。该符号被当作程序地址。如果未指定 **[WEAK]** 且在链接时没有找到相应的符号，则链接器会产生错误。



## 段

由于编译器的原因，也要将下面的内容替换一下：

```
191. RSEG CODE:CODE:NOROOT(2) ; RSEG CODE: 选择段 code。第二个 CODE 表示代码段的意思，只  
读。  
192. ; NOROOT 表示：如果这段中的代码没调用，则允许连接器丢弃  
这段  
193. ; (2) 表示：4 字节对齐。假如是 (n)，则表示  $2^n$  对齐
```

替换为：

```
194. AREA |.text|, CODE, READONLY, ALIGN=2 ;AREA |.text| 表示：选择段 |.text|。  
195. ;CODE 表示代码段，READONLY 表示只读（缺省）  
196. ;ALIGN=2 表示 4 字节对齐。若 ALIGN=n，这  $2^n$  对  
齐  
197. THUMB ;Thumb 代码  
198. REQUIRE8 ;指定当前文件要求堆栈八字节对齐  
199. PRESERVE8 ;令指定当前文件保持堆栈八字节对齐
```

对于汇编命令，想了解更多，请看 [RealView 编译工具 4.0 版《汇编器指南》](#)

关于段的补充：段可以分为代码段和数据段，其中代码段的内容就是可执行代码。

用 keil 编译时，经常会出现这样的提示：

```
linking...  
Program Size: Code=3732 RO-data=336 RW-data=24 ZI-data=512  
FromELF: creating hex file...
```

Code 是代码占用的空间，RO-data 是 Read Only 只读常量的大小，如 const 型，RW-data 是（Read Write）初始化了的可读写变量的大小，ZI-data 是（Zero Initialize）没有初始化的可读写变量的大小。ZI-data 不会被算做代码里因为不会被初始化。

简单的说就是在烧写的时候是 FLASH 中的被占用的空间为：Code+RO Data+RW Data

程序运行的时候，芯片内部 RAM 使用的空间为：RW Data + ZI Data



## 向量中断控制器 NVIC

前面讲过，关于 PendSV，可以看《Cortex-M3 权威指南》中第 7.6 小节 SVC 和 PendSV。不知道有多少位朋友看过呢？呵呵，如果看过，那下面的内容，就容易理解很多，不然，像看天书那样。

```
200. NVIC_INT_CTRL    EQU    0xE000ED04    ;中断控制及状态寄存器 ICSR 的地址
201.                                     ;见《Cortex-M3 权威指南》第 8.4.5 小
节 表 8.5)
202. NVIC_SYS_PRI14   EQU    0xE000ED22    ;系统异常优先级寄存器 PRI_14
203.                                     ;即设置 PendSV 的优先级
204.                                     ;见《Cortex-M3 权威指南》第
8.4.2 小节 表 8.3B
205. NVIC_PENDSV_PRI  EQU    0xFF          ;定义 PendSV 的可编程优先级为 255，即最低
206.                                     ;为啥是最低呢？大家思考一
下
207. NVIC_PENDSVSET    EQU    0x10000000    ;中断控制及状态寄存器 ICSR 的位 28
208.                                     ;写 1 以悬起 PendSV 中断。读取它则返
回 PendSV 的状态
```

关于向量中断控制器 NVIC，推荐大家看《Cortex-M3 权威指南》的第 7、第 8 章，里面有很详细的说明，我这里就不做太多的解释。

回答一下刚才提出的问题：**为啥要把 PendSV 的可编程优先级设为最低？**

与 SVC 异常必须在执行 SVC 指令后立即得到响应的不同，它是可以像普通的中断一样被悬起的（不像 SVC 那样会上访）。OS 可以利用它“缓期执行”一个异常——直到其它重要的任务完成后才执行动作。

悬起 PendSV 的方法是：手工往 NVIC 的 PendSV 悬起寄存器中写 1。悬起后，如果优先级不够高，则将缓期等待执行（这里是为什么需要定义 NVIC\_PENDSVSET 的原因）。

PendSV 的典型使用是用在任务切换上。

假如系统使用 SysTick 异常进行任务切换，则正常情况下：



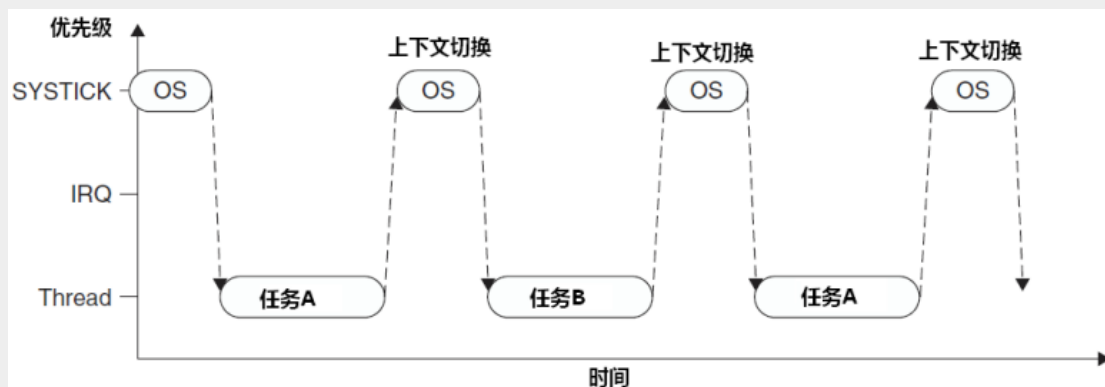
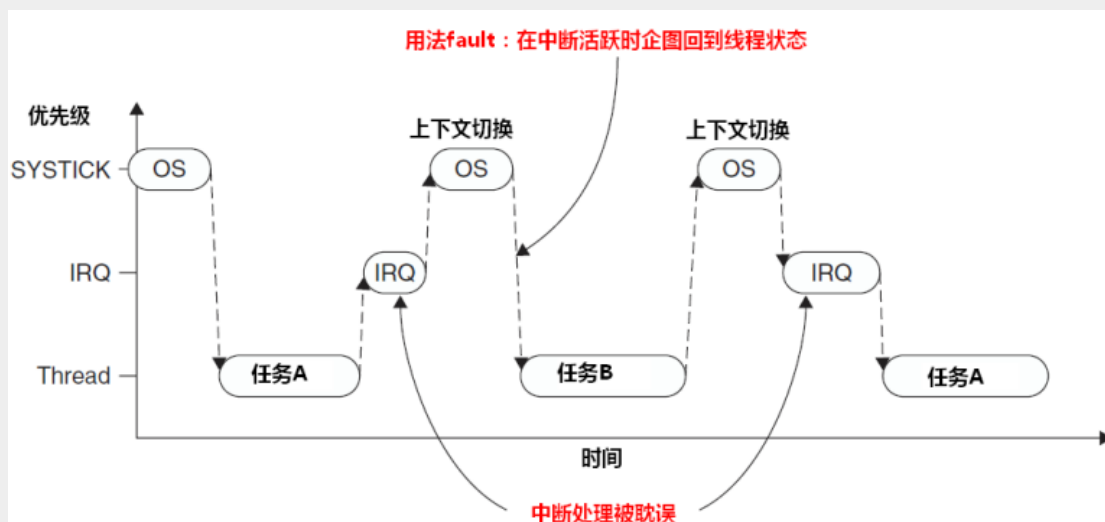


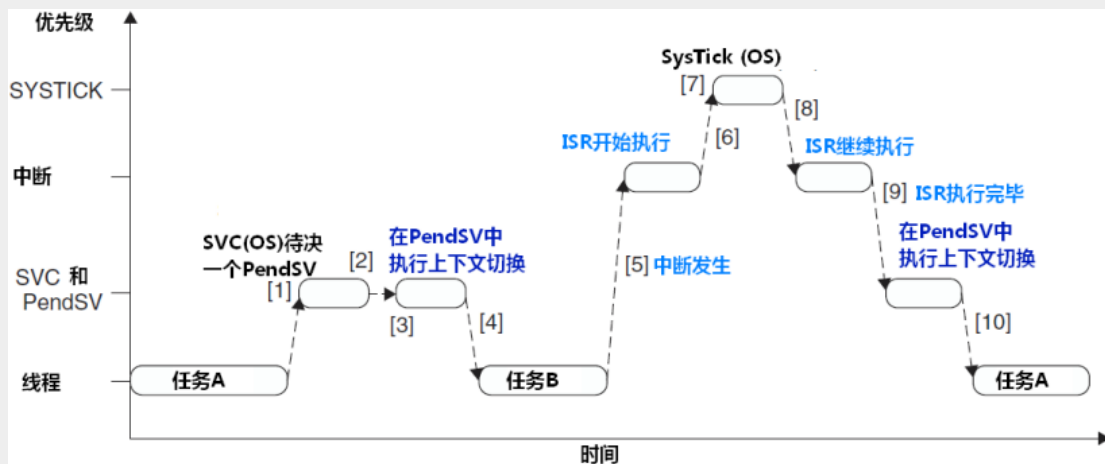
图 7.15 两个任务间通过 SysTick 进行轮转调度的简单模式

但实际上，有时候单片机会进入中断状态响应其他中断，这时如果再产生滴答定时器中断，进行任务切换，打断了原来的中断服务，则运行流程为：



显然，中断服务被打断了，间距的时间比较长，这是实时系统所无法忍受的。为此，引入了 PendSV 来完美解决这个问题了：





PendSV 异常会自动延迟上下文切换的请求，直到其它的 ISR 都完成了处理后才放行。为实现这个机制，需要把 PendSV 编程为最低优先级的异常。

注：此部分内容出自《Cortex-M3 权威指南》

## 中断

与中断方式 3 相关的有两个汇编函数：

```
209.; OS_ENTER_CRITICAL() 里进入临界段调用，保存现场环境
210.OS_CPU_SR_Save
211.    MRS    R0, PRIMASK      ; 读取 PRIMASK 到 R0 (保存全局中断标记，除了故障中断)
212.    CPSID  I                ; PRIMASK=1，关中断
213.    BX     LR                ; 返回，返回值保存在 R0
214.
215.
216.; OS_EXIT_CRITICAL() 里退出临界段调用，恢复现场环境
217.OS_CPU_SR_Restore
218.    MSR    PRIMASK, R0      ; 读取 R0 到 PRIMASK 中 (恢复全局中断标记)，通过 R0 传递参数
219.    BX     LR
```

功能：关全局中断前，保存全局中断标志，进入临界段。退出临界段后恢复中断标记。



汇编命令讲解:

功能	作用
<b>CPS</b> (更改处理器状态)	<p>会更改 CPSR 中的一个或多个模式以及 A、I 和 F 位，但不更改其他 CPSR 位。</p> <p>CPSID 就是中断禁止，CPSIE 中断允许。</p> <p>A     表示 启用或禁用不精确的中止。</p> <p>I     表示 启用或禁用 IRQ 中断。</p> <p>F     表示 启用或禁用 FIQ 中断。</p> <p>此处 CPSID I 就表示禁止 IRQ 中断</p>
<b>MRS</b>	将 CPSR 或 SPSR 的内容移到一个通用寄存器中。
<b>MSR</b>	将立即数或通用寄存器的内容加载到 CPSR 或 SPSR 的指定字段中。
<b>BL</b>	跳转指令，可将下一个指令的地址复制到 LR (R14，链接寄存器) 中。

注：此部分内容出自 RealView 编译工具 4.0 版《汇编器指南》

## 启动最高优先级任务

OSStartHighRdy() 启动最高优先级任务，由 OSStart() 里调用，调用前必须先调用 OSTaskCreate 创建至少一个用户任务，否则系统会发生崩溃。

```
220. OSStartHighRdy
221.     LDR     R0, =NVIC_SYSPRI14           ; 装载 系统异常优先级寄存器 PRI_14
222.                                           ; 即设置 PendSV 中断优先级的寄存器
223.     LDR     R1, =NVIC_PENDSV_PRI         ; 装载 PendSV 的可编程优先级(255)
224.     STRB    R1, [R0]                     ; 无符号字节寄存器存储。R1 是要存储的寄存器
225.                                           ; 存储到内存地址所基于的寄存器
226.                                           ; 即设置 PendSV 中断优先
级为 255
227.
228.     MOV     R0, #0                         ; 把数值 0 复制到 R0 寄存器
229.     MSR     PSP, R0                       ; 将 R0 的内容加载到程序状态寄存器 PSP 的指定字段
中。
230.
231.     LDR     R0, __OS_Running              ; OSRunning = TRUE
```



```
232.     MOV     R1, #1
233.     STRB    R1, [R0]
234.
235.     LDR     R0, =NVIC_INT_CTRL           ; 装载 中断控制及状态寄存器 ICSR 的地址
236.     LDR     R1, =NVIC_PENDSVSET         ; 中断控制及状态寄存器 ICSR 的位 28
237.     STR     R1, [R0]                     ; 设置 中断控制及状态寄存器 ICSR 位 28 为 1
238.                                           ; 以悬起 (允许) PendSV 中
断
239.
240.     CPSIE   I                           ; 开中断 (前面已经讲解过)
```

## 任务切换

当任务放弃 CPU 的使用权时, 就会调用 OS\_TASK\_SW()

一般情况下, OS\_TASK\_SW() 是做任务切换。但在 M3 中, 任务切换的工作都被放到 PendSV 的中断处理服务中去做以加快处理速度, 因此 OS\_TASK\_SW() 只需简单的悬起 (允许) PendSV 中断即可。当然, 这样就只有当再次开中断的时候, PendSV 中断处理函数才能执行。

OS\_TASK\_SW() 是由 OS\_Sched() (此函数在 OS\_CORE.C) 调用。

```
241. /*****任务级调度器*****/
242. void OS_Sched (void)
243. {
244.     #if OS_CRITICAL_METHOD == 3
245.         OS_CPU_SR cpu_sr = 0;
246.     #endif
247.
248.     OS_ENTER_CRITICAL();
249.     if (OSIntNesting == 0) {                // 如果没中断服务运行
250.         if (OSLockNesting == 0) {          // 调度器没上锁
251.             OS_SchedNew();                  // 查找最高优先级就绪任务
252.                                           // 见 os_core.c, 会修
改 OSPrioHighRdy
253.             if (OSPriloHighRdy != OSPrioCur) { // 如果得到的最高优先级就绪任务不等于当前
254.                                           // 注: 当前运行的任务也在
就绪表里
255.                 OSTCBHighRdy = OSTCBPrioTbl[OSPriloHighRdy]; // 得到任务控制块指针
256.                 #if OS_TASK_PROFILE_EN > 0
257.                     OSTCBHighRdy->OSTCBCtxSwCtr++; // 统计任务切换到次任务的计数器加 1
258.                 #endif
259.                 OSCtxSwCtr++;                // 统计任务切换次数的计数器加 1
260.                 OS_TASK_SW();                // 进行任务切换
261.             }
262.         }
263.     }
264.     OS_EXIT_CRITICAL(); // 退出临界段, 开中断
265. }
```

悬起 (允许) PendSV

开中断, 执行 PendSV 中断

OS\_TASK\_SW() 就是用宏定义包装的 OSCtxSw() (见 OS\_CPU.H):

```
266. #define OS_TASK_SW() OSCtxSw()
```





前面已经说了，OS\_TASK\_SW() 只需简单的悬起(允许)PendSV 中断即可。

```
267. OSCtxSw
268.      ; 悬起(允许)PendSV 中断 (看不懂这段代码的, 可参考前面见过的 OSStartHighRdy )
269.      LDR    R0, =NVIC_INT_CTRL          ; 装载 中断控制及状态寄存器 ICSR 的地址
270.      LDR    R1, =NVIC_PENDSVSET         ; 中断控制及状态寄存器 ICSR 的位 28
271.      STR    R1, [R0]                    ; 设置 中断控制及状态寄存器 ICSR 位 28 为 1
272.      ; 以悬起(允
许)PendSV 中断
273.      BX     LR                          ; 返回
```

## 中断退出处理

当中断处理函数退出时, 就会调用 OSIntExit()来决定是否有优先级更高的任务需要执行。如果有, OSIntExit()会调用 OSIntCtxSw() 做任务切换。

在 M3 里, 与 OSCtxSw 一样, 任务切换时, OSIntCtxSw 都只需简单的悬起(允许)PendSV 中断即可, 真正的任务切换工作放在 PendSV 中断服务程序里, 等待开中断时才正在执行任务切换。

在这里, OSCtxSw 的代码是与 OSIntCtxSw 完全相同的:

```
274. OSIntCtxSw
275.      LDR    R0, =NVIC_INT_CTRL          ; trigger the PendSV exception
276.      LDR    R1, =NVIC_PENDSVSET
277.      STR    R1, [R0]
278.      BX     LR
```

尽管这里的 SCtxSw()和 OSIntCtxSw()代码是完全一样的, 但事实上, 这两个函数的意义是不一样的。

OSCtxSw() 做的是任务之间的切换。例如任务因为等待某个资源或做延时, 就会调用这个函数来进行任务调度, 有任务调度进行任务切换。

OSIntCtxSw()则是中断退出时, 如果最高优先级就绪任务并不是被中断的任务就会被调用, 由中断状态切换到最高优先级就绪任务中, 所以 OSIntCtxSw()又称中断级的中断任务。

由于调用 OSIntCtxSw()之前肯定发生了中断, 所以无需保存 CPU 寄存器的值了。这里只不过由于 CM3 的特殊机制导致了在这两个函数中只要做触发 PendSV 中断即可, 具体切换由 PendSV 中断服务来处理。





## PendSV 中断服务

前面已经讲解过很多次 PendSV 的作用了，这里就不啰嗦了，先来 PendSV 中断服务的伪代码吧，方便理解：

```
279. //OS_CPU_PendSVHandler 伪代码思路
280. OS_CPU_PendSVHandler:
281.     if (PSP != NULL) {           //当调用 OS_CPU_PendSVHandler() 时，
282.                                     //CPU 就会自动保存 xPSR、PC、LR、R12、R0-
R3 寄存器到堆栈
283.                                     //保存后，CUP 的栈 SP 指针会切换到使用主堆栈指针 MSP 上
284.                                     //我们只需检测 进入栈指针 PSP 是否为 NULL 就知道是否进行任务切
换
285.                                     //因此当我们第一次启动任务是，OSStartHighRdy() 就把 PSP 设为
NULL，
286.                                     //避免系统以为已经进行任务切换
287.         Save R4-R11 onto task stack; //手动保存 R4-R11
288.         OSTCBCur->OSTCBStkPtr = SP; //保存进入栈指针 PSP 到任务控制块
289.                                     //以便下次继续任务运行时
继续使用原来的栈
290.     }
291.     OSTaskSwHook();                //此处便于我们使用钩子函数来拓展功能
292.     OSPrioCur = OSPrioHighRdy;    //获取最高优先级就绪任务的优先级
293.     OSTCBCur = OSTCBHighRdy;       //获取最高优先级就绪任务的任务控制块指针
294.     PSP = OSTCBHighRdy->OSTCBStkPtr; //保存进入栈指针
295.     Restore R4-R11 from new task stack; //从新的栈恢复 R4-R11 寄存器
296.     Return from exception;          //返回
```

具体的汇编代码：

```
297. OS_CPU_PendSVHandler                ;CPU 会自动保存 xPSR, PC, LR, R12, R0-R3
298.     CPSID     I                      ;关中断
299.     MRS       R0, PSP                 ;PSP 就是栈指针, R0=PSP
300.     CBZ       R0, OSPendSV_nosave    ;当 PSP==0, 执行 OSPendSV_nosave 函数
301.
302.     SUB       R0, R0, #0x20           ;装载 r4-11 到栈 , 共 8 个寄存器, 32 位, 4 个字节
                                           ;即 8*4=32=0x20
303.
304.     STM       R0, {R4-R11}           ;
305.
306.     LDR       R1, __OS_TCBCur        ;R1=&OSTCBCur
307.     LDR       R1, [R1]               ;R1=*R1 (R1=OSTCBCur)
308.     STR       R0, [R1]               ;*R1=R0 (*OSTCBCur=SP)
309.
310. OSPendSV_nosave
311.     PUSH      {R14}                  ;保存 R14
312.     LDR       R0, __OS_TaskSwHook    ;调用钩子函数 OSTaskSwHook()
313.     BLX       R0
314.     POP       {R14}                  ;恢复 R14
315.
316.     LDR       R0, __OS_PrioCur       ;设置当前优先级为最高优先级就绪任务的优先级
317.
;OSPrioCur = OSPrioHighRdy
318.     LDR       R1, __OS_PrioHighRdy
319.     LDRB      R2, [R1]
320.     STRB      R2, [R0]
321.
322.     LDR       R0, __OS_TCBCur        ;设置当前任务控制块指针
```



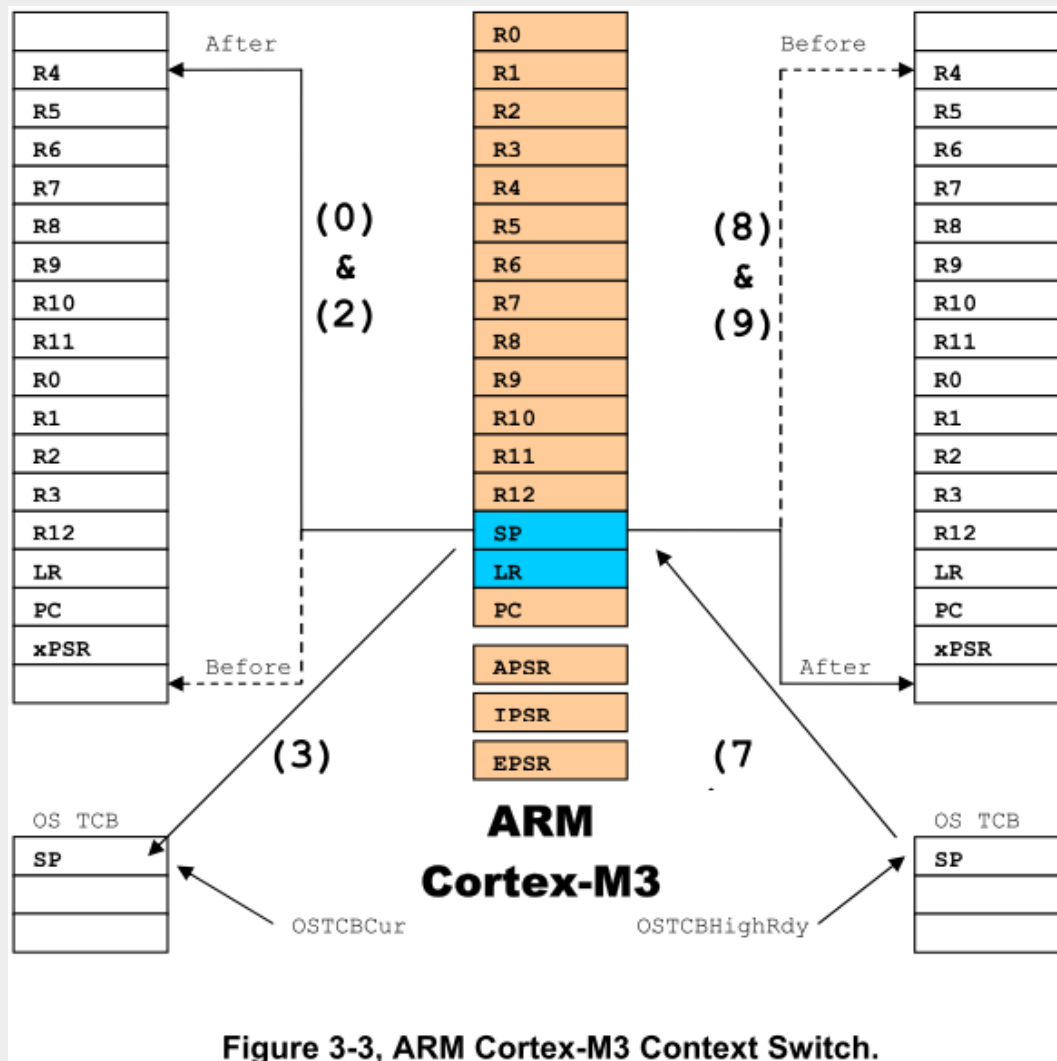
```
323.    LDR    R1, __OS_TCBHighRdy      ;OSTCBCur = OSTCBHighRdy
324.    LDR    R2, [R1]
325.    STR    R2, [R0]
326.
327.    LDR    R0, [R2]                  ;R0 是新的 SP
328.                                          ;SP = OSTCBHighRdy->OSTCBStkPtr;
329.
330.    LDM     R0, {R4-R11}              ;从新的栈恢复 R4-R11
331.    ADD     R0, R0, #0x20
332.    MSR     PSP, R0                   ;PSP=R0,用新的栈 SP 加载 PSP
333.    ORR     LR, LR, #0x04             ;确保 LR 位 2 为 1, 返回到使用进程堆栈
334.    CPSIE   I                         ;开中断
335.    BX      LR                       ;返回
```

当第一次开始任务切换时时，而任务刚创建时 R4-R11 已经保存在堆栈中，此时不用再保存，就会跳到 OS\_CPU\_PendSVHandler\_nosave 执行。

前面已经说过真正的任务切换是在 PendSV 中断处理函数里做的，由于 M3 在中断时会有一些的寄存器自动保存到任务堆栈里，所以在 PendSV 中断处理函数中只需保存 R4-R11 并调节堆栈指针即可。其中 xPSR, PC, LR, R12, R0-R3 已自动保存，不用我们管了。



下面是一个任务切换时寄存器的情况：

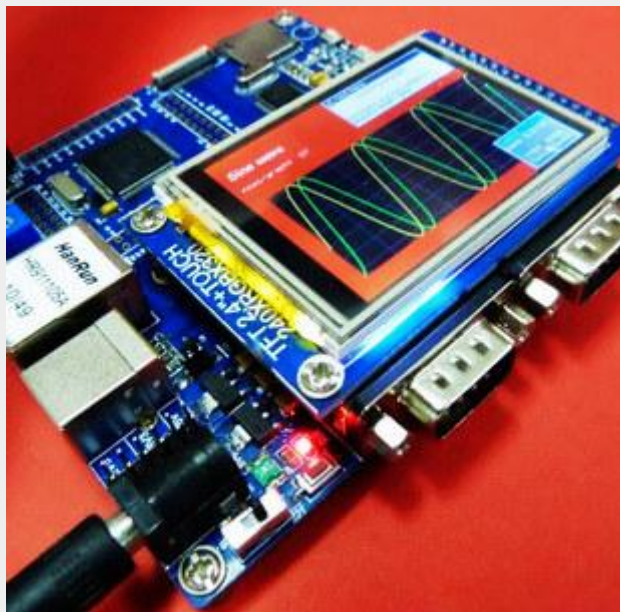


到此，重要的代码知识点就讲解完毕了，呵呵，初学者看起来会有点困难，不过要加油哦！多看几次就弄懂的！限于个人能力，欢迎各位高手指出错误，在此先表达感谢！



### 3、uC/OS-II 移植到 STM32 处理器的步骤

下面，我们将讲解移植 uC/OS-II 到野火开发板的示范实验，先来一张野火 STM32 开发板的图片：



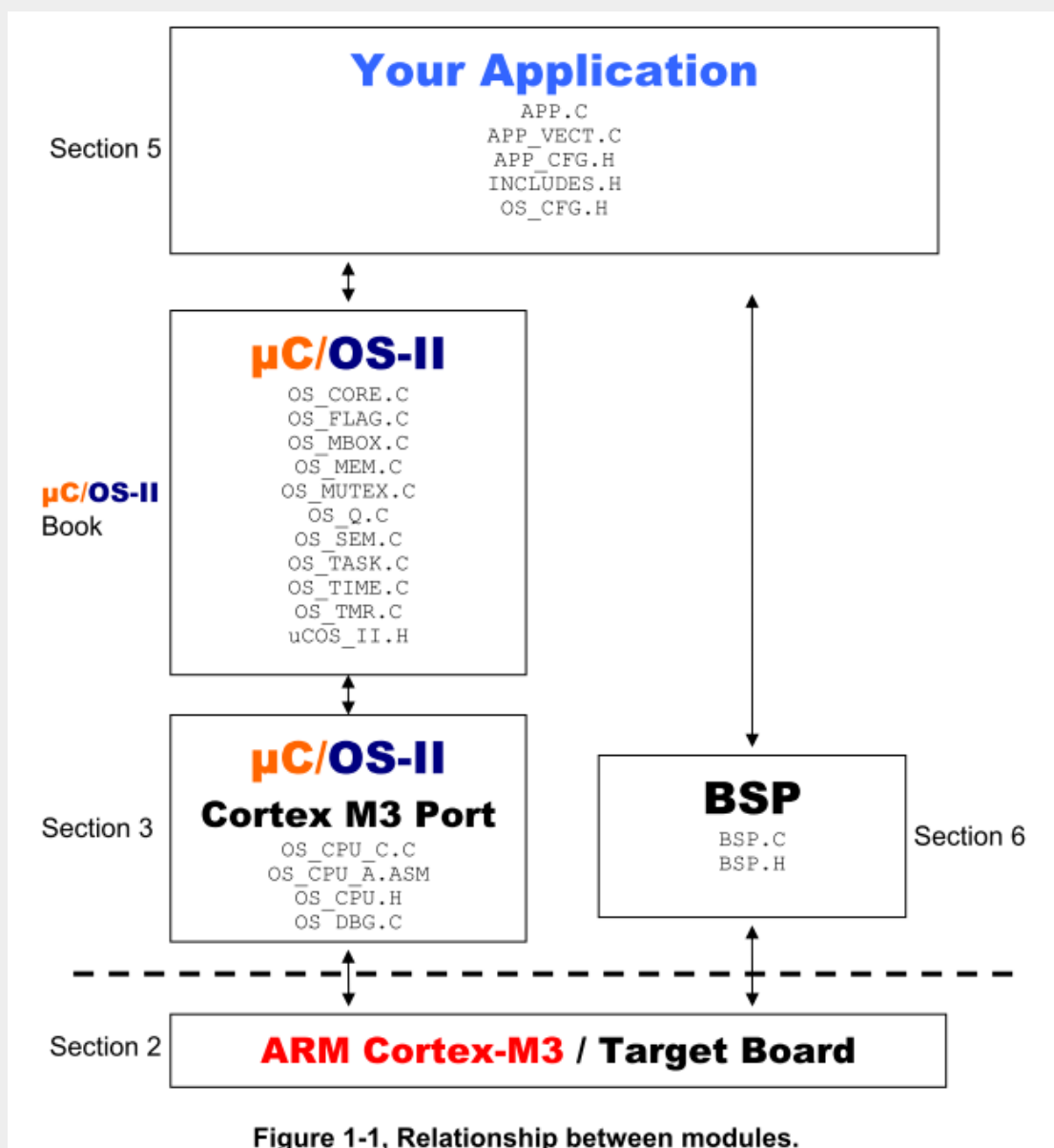
我们的 uC/OS-II 移植实验是在野火 STM32 开发板附带的 LED 实验基础上来讲的，所用的工程文件也是野火 STM32 开发板所带的 LED 例程。

对于没接触过野火 STM32 开发板实验教程的朋友，建议你们还是看下野火的 LED 教程。

好了，转到正题上。看完前面的内容，不知道各位是否对 uC/OS-II 的移植有了整体的把握了？对于 uC/OS-II 的工程文件结构，又是否了解呢？



我们先来回顾一下一个 uC/OS-II 的开发板工程的文件结构吧：



很明显，为了让开发板硬件驱动程序与 uC/OS-II 系统的文件系统分开，好让我们开发工程时不必太乱，我们需要按照一定的规则建立分类文件夹。

好了，下面开始正式移植 uC/OS-II 了：

在这里，我们直接采用野火 STM32 的 LED 工程来作为基础，进行 uC/OS-II 移植的讲解（如果不知道 LED 工程如何建立，请看野火 STM32 的 LED 教程，这里就不再重复）：



### 3.1 打开 LED 工程模版

首先，我们从野火 STM32 光盘资料那里提取 LED 实验：

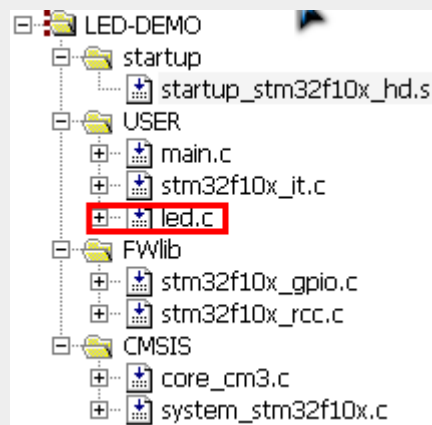


LED 工程文件在光盘目录下:\实验代码+PDF 教程\野火 Stm32-实验代码\  
2-LED.rar





解压打开工程后，就会看到 LED 工程的文件结构为：



这个是我们过往开发裸机单片机程序时写的工程文件结构，但对于 uC/OS-II，或者其他大型点的软件工程，这样的文件结构就会很乱的。

### 3.2 搭建 uC/OS-II 工程文件结构

我们需要建立的文件结构为(其他没显示出来的文件，按照原来位置那样不改变)：



## STM32+UCOS+LED

|

|—USER

|     main.c

|     includes.h     //新建

|—uCOS-II

|   |—Source     //这文件夹来自于下载附件的 Micrium\Software\uCOS-II

|   |     os\_core.c

|   |     os\_flag.c

|   |     os\_mbox.c

|   |     os\_mem.c

|   |     os\_mutex.c

|   |     os\_q.c

|   |     os\_sem.c

|   |     os\_task.c

|   |     os\_time.c

|   |     os\_tmr.c

|   |     ucos\_ii.h

|   |—Ports    //里面文件来自于\Micrium\Software\uCOS-II\Ports\arm-cortex-

m3\Generic\IAR

|     os\_cpu.h

|     os\_cpu\_a.asm

|     os\_cpu\_c.c

|     os\_dbg.c

|—BSP     //这文件夹新建，里面文件来自 USER 文件夹

|     led.c

|     led.h





| BSP.c

| BSP.h

└─APP //这文件及里面的文件（除 os\_cfg.h）都是新建

app.c

app.h

app\_cfg.h //是用来配置应用软件，主要是任务的优先级和堆栈大小，中断优先级等

os\_cfg.h //拷贝自 Micrium\Software\EvalBoards\ST\S.\I.\OS.\os\_cfg.h

为了方便初学者，下面的为具体的详细步骤，如果会自行搭建文件结构，可跳过这一小节：

- ① 把 LED 工程所在的文件夹先改名为：STM32+UCOS+LED (建议这样做，避免与原来 LED 工程混乱)
- ② 在 USER 文件夹下新建 includes.h 头文件。
- ③ 按照之前给的 uC/OS-II 文件结构图，我们在工程的根目录下建立 BSP 文件夹、APP 文件夹和 uCOS-II 文件夹。

BSP 文件夹                  存放外设硬件驱动程序。

APP 文件夹                  存放应用软件任务

uCOS-II 文件夹 uC/OS-II 的相关代码

- ④ 把 USER 文件夹下的 led.h 和 led.c 文件剪切到 BSP 文件夹里。

在 BSP 文件夹里新建 BSP.c 和 BSP.h 文件。

- ⑤ 在 APP 文件夹下建立 app.h、app.c 和 app\_cfg.h 文件。



拷贝 uC/OS-II 源代码附件那里的 Micrium\Software\EvalBoards\ST\STM32F103ZE-SK\IAR\OS-Probe-LCD\os\_cfg.h 到此目录。

- ⑥ 把 uC/OS-II 源代码附件那里的\Micrium\Software\uCOS-II 下的 Source 文件夹复制到工程里刚才新建的 uCOS-II 文件夹里。

把 Micrium\Software\uCOS-II\Ports\arm-cortex-m3\Generic\IAR 下的文件复制到工程 uCOS-II 文件夹中新建的 Ports 文件夹里。复制后，选中全部文件，右键——属性——去掉只读属性——确定。

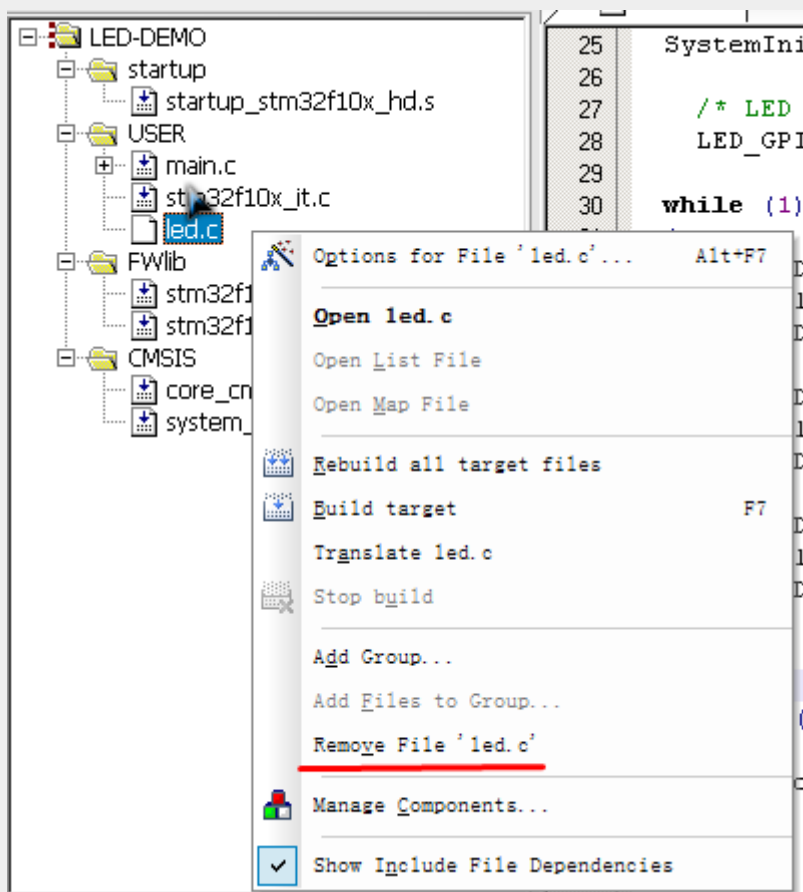
到此，工程的目录结构就建立好了，需要修改工程设置。

- ⑦ 打开工程文件，会发现提示出错，不需要管他，直接点击确定就可以了。



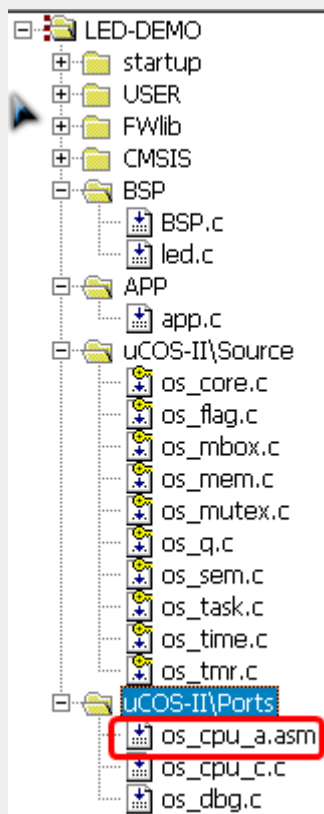
原因是我们修改了 led.h 和 led.c 的路径。所以我们需要在项目里手动删掉原来的 led.c :





建立 BSP、APP 和 uCOS-II 下两个文件夹，即共四个文件夹的组，并添加进相应的文件：

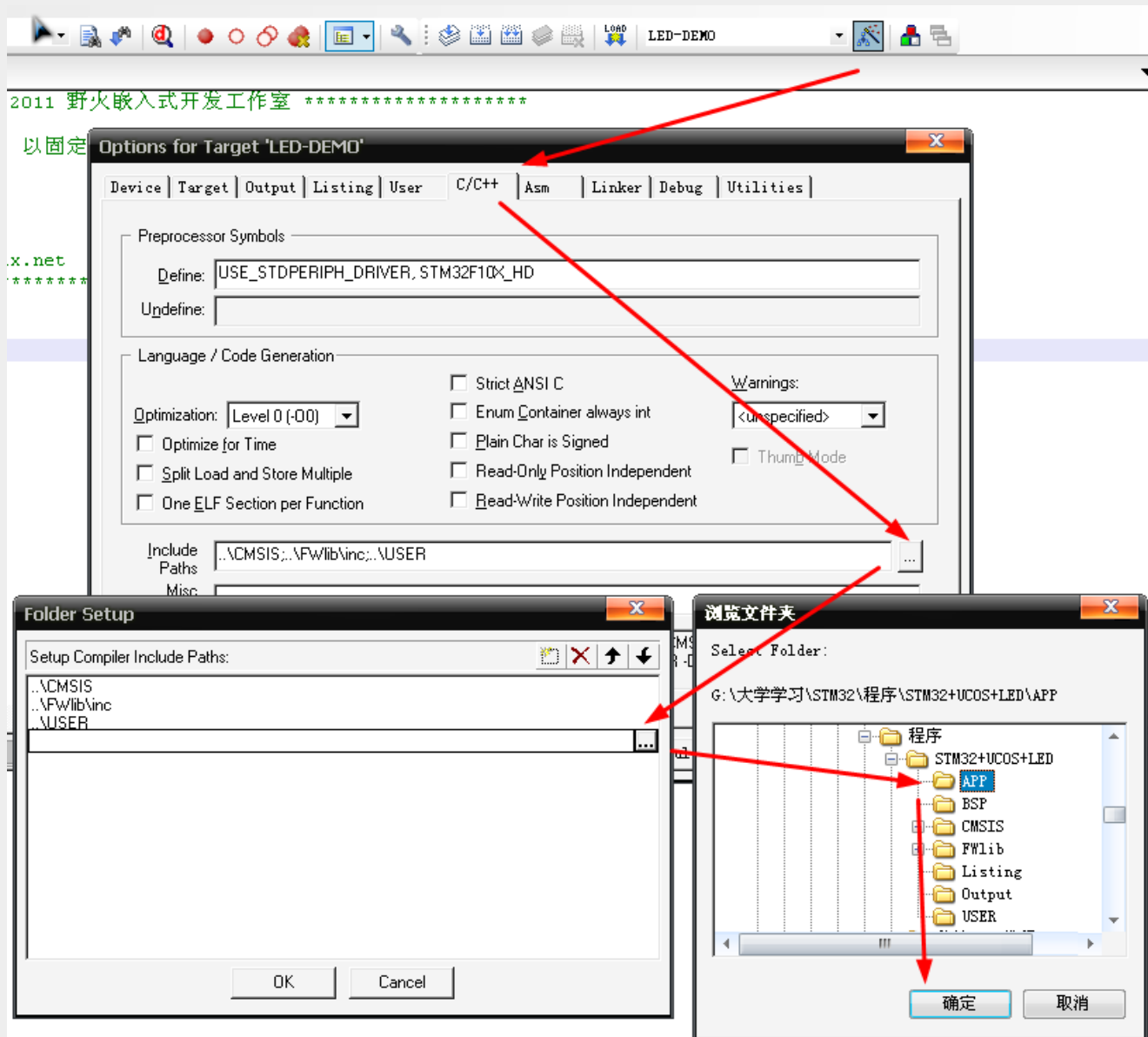




注意：别漏了在 **uCOS-II\Ports** 中添加汇编文件 **os\_cpu\_a.asm** !!!

也要添加这四个文件进去编译路径：





即 include paths 设置为:

..\CMSIS;..\FWlib\inc;..\USER;..\APP;..\BSP;..\uCOS-II\Ports;..\uCOS-II\Source

至此, 完成全部工程的设置, 需要开始移植修改代码了!

### 3.3 配置 uC/OS-II

首先, 修改代码, 当然是从配置 uC/OS-II 开始啦。因为我们做的是简单的实验, 为此, 我们需要把多余的模块剪裁掉, 等需要用到再启用, 以减少内核体积。



## os\_cfg.h

os\_cfg.h 是用来配置系统功能的，我们需要通过修改它来达到剪裁系统功能的目的。

在做实际项目时，我们通常也不会用完全部的 uC/OS-II 功能，我们需要通过裁剪内核以避免浪费系统的宝贵资源。

配置 os\_cfg.h，是每个入门移植 uC/OS-II 的初学者都应该需要学会的，尽管非常枯燥无味。

其实，os\_cfg.h 的配置也是有规律的。

## os\_cfg.h 配置表格

文件名	分类		配置宏	注解
os_cfg.h	功 能 裁 剪	任务	OS_TASK_CHANGE_PRIO_EN	改变任务优先级
			OS_TASK_CREATE_EN	
			OS_TASK_CREATE_EXT_EN	
			OS_TASK_DEL_EN	
			OS_TASK_NAME_SIZE	
			OS_TASK_PROFILE_EN	
			OS_TASK_QUERY_EN	获得有关任务的信息
			OS_TASK_STAT_EN	使用统计任务
			OS_TASK_STAT_STK_CHK_EN	检测任务堆栈
			OS_TASK_SUSPEND_EN	
			OS_TASK_SW_HOOK_EN	
		信号量集	OS_FLAG_EN	
			OS_FLAG_ACCEPT_EN	



			OS_FLAG_DEL_EN	
			OS_FLAG_QUERY_EN	
			OS_FLAG_WAIT_CLR_EN	
		消息邮箱	OS_MBOX_EN	
			OS_MBOX_ACCEPT_EN	
			OS_MBOX_DEL_EN	
			OS_MBOX PEND_ABORT_EN	
			OS_MBOX_POST_EN	
			OS_MBOX_POST_OPT_EN	
			OS_MBOX_QUERY_EN	
		内存管理	OS_MEM_EN	
			OS_MEM_QUERY_EN	
		互斥信号量	OS_MUTEX_EN	
			OS_MUTEX_ACCEPT_EN	
			OS_MUTEX_DEL_EN	
			OS_MUTEX_QUERY_EN	
		队列	OS_Q_EN	
			OS_Q_ACCEPT_EN	
			OS_Q_DEL_EN	
			OS_Q_FLUSH_EN	
			OS_Q PEND_ABORT_EN	
			OS_Q_POST_EN	
			OS_Q_POST_FRONT_EN	
			OS_Q_POST_OPT_EN	
			OS_Q_QUERY_EN	
		信号量	OS_SEM_EN	



			OS_SEM_ACCEPT_EN	
			OS_SEM_DEL_EN	
			OS_SEM_PEND_ABORT_EN	
			OS_SEM_QUERY_EN	
			OS_SEM_SET_EN	
		时间管理	OS_TIME_DLY_HMSM_EN	
			OS_TIME_DLY_RESUME_EN	
			OS_TIME_GET_SET_EN	
			OS_TIME_TICK_HOOK_EN	
		定时器管理	OS_TMR_EN	
		其他	OS_APP_HOOKS_EN	应用函数钩子函数
			OS_CPU_HOOKS_EN	CPU 钩子函数
			OS_ARG_CHK_EN	
			OS_DEBUG_EN	调试
			OS_EVENT_MULTI_EN	使能多重事件控制
			OS_TICK_STEP_EN	使能节拍定时
			OS_SCHED_LOCK_EN	使能调度锁
	数据结构	任务	OS_MAX_TASKS	
			OS_TASK_TMR_STK_SIZE	
			OS_TASK_STAT_STK_SIZE	统计任务堆栈容量
			OS_TASK_IDLE_STK_SIZE	
		信号量集	OS_MAX_FLAGS	
			OS_FLAG_NAME_SIZE	





			OS_FLAGS_NBITS	
		内存管理	OS_MAX_MEM_PART	内存块的最大数目
			OS_MEM_NAME_SIZE	
		队列	OS_MAX_QS	消息队列的最大数目
		定时器管理	OS_TMR_CFG_MAX	
			OS_TMR_CFG_NAME_SIZE	
			OS_TMR_CFG_WHEEL_SIZE	
			OS_TMR_CFG_TICKS_PER_SEC	
		其他	OS_EVENT_NAME_SIZE	
			OS_LOWEST_PRIO	最低优先级
			OS_MAX_EVENTS	事件控制块的最大数量
			OS_TICKS_PER_SEC	节拍定时器每1s 定时次数

我们需要对 `os_cfg.h` 进行如下修改：

- ① 首先肯定是禁用信号量、互斥信号量、邮箱、队列、信号量集、定时器、内存管理，关闭调试模式：

```
336. #define OS_FLAG_EN          0    //禁用信号量集
337. #define OS_MBOX_EN          0    //禁用邮箱
338. #define OS_MEM_EN           0    //禁用内存管理
339. #define OS_MUTEX_EN         0    //禁用互斥信号量
340. #define OS_Q_EN              0    //禁用队列
341. #define OS_SEM_EN            0    //禁用信号量
342. #define OS_TMR_EN            0    //禁用定时器
343. #define OS_DEBUG_EN          0    //禁用调试
```

- ② 现在也用不着应用程序的钩子函数，也禁掉；多重事件控制也禁掉



```
344. #define OS_APP_HOOKS_EN          0
345. #define OS_EVENT_MULTI_EN        0
```

这些所做的修改主要是把一些功能给去掉，减少内核大小，也利于调试。等用到的时候，再开启相应的功能。

注意，有时候，配置时，会出现无法通过编译，例如提示某个变量没声明。一方面有可能是你自己配置问题，另外一方面，也有可能是作者代码不够完善。

做完这个移植实验后，你们可以来试验一下。

把 OS\_Q\_EN 和 OS\_MBOX\_EN 都设为 0，OS\_EVENT\_MULTI\_EN 为 1，编译时会提示：

```
..\uCOS-II\Source\os_core.c(535): error: #136: struct "os_tcb" has no field "OSTCBMsg"
```

意思是在 os\_core.c 第 535 行 结构体 os\_tcb 没有 OSTCBMsg 这个成员。当然，解决方法也很简单。

### 3.4 修改 os\_cpu.h

前面我们已经介绍了移植过程中要修改的三个文件，首先我们来看 os\_cpu.h：

```
void      OS_CPU_SysTickHandler(void);
void      OS_CPU_SysTickInit(void);
INT32U    OS_CPU_SysTickClkFreq(void);
```

将以上三个文件注释掉即可。

### 3.5 修改 os\_cpu.c

把 OS\_CPU\_SysTickHandler(), OS\_CPU\_SysTickInit() 及

```
#define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL      (*(volatile INT32U *)0xE000E010)
#define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_RELOAD   (*(volatile INT32U *)0xE000E014)
#define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CURRENT  (*(volatile INT32U *)0xE000E018)
#define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CAL      (*(volatile INT32U *)0xE000E01C)
#define OS_CPU_CM3_NVIC_PRIO_ST     (*(volatile INT8U *)0xE000ED23)

#define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_COUNT      0x00010000
#define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_CLK_SRC    0x00000004
#define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_INTEN      0x00000002
#define OS_CPU_CM3_NVIC_ST_CTRL_ENABLE     0x00000001
#define OS_CPU_CM3_NVIC_PRIO_MIN           0xFF
```

注释掉（前面加 #if 0，后面加 #endif 就能注释掉）



### 3.6 修改 os\_cpu\_a.asm

由于编译器的原因：

要将下面的 PUBLIC 改为 EXPORT

即：

```
346.    PUBLIC    OS_CPU_SR_Save                ; Functions declared in this file
347.    PUBLIC    OS_CPU_SR_Restore
348.    PUBLIC    OSStartHighRdy
349.    PUBLIC    OSCtxSw
350.    PUBLIC    OSIntCtxSw
351.    PUBLIC    OS_CPU_PendSVHandler
```

改为：

```
352.    EXPORT    OS_CPU_SR_Save                ; Functions declared in this file
353.    EXPORT    OS_CPU_SR_Restore
354.    EXPORT    OSStartHighRdy
355.    EXPORT    OSCtxSw
356.    EXPORT    OSIntCtxSw
357.    EXPORT    OS_CPU_PendSVHandler
```

下面这个也要修改下

原来的：

```
358.    RSEG CODE:CODE:NOROOT(2)
```

修改后：

```
359.    AREA |.text|, CODE, READONLY, ALIGN=2    ;AREA |.text| 选择段 |.text|。
360.                                           ;CODE 表示代码段，READONLY 表示只读（缺
省）
361.                                           ;ALIGN=2 表示 4 字节对齐。若 ALIGN=n，这 2^n 对齐
362.    THUMB                                    ;Thumb 代码
363.    REQUIRE8                                ;指定当前文件要求堆栈八字节对齐
364.    PRESERVE8                               ;令指定当前文件保持堆栈八字节对齐
```

### 3.7 修改 os\_dbg.c

将 os\_dbg.c 中

```
365. #define    OS_COMPILER_OPT    __root
```



修改为：

```
366. #define OS_COMPILER_OPT // __root
```

这个问题也是由编译器不同而产生的。

### 3.8 修改 startup\_stm32f10x\_hd.s

修改完了这几个必要的部分后，有一处我们也必须要注意的。因为我们的移植是使用标准外设库 CMSIS 中 startup\_stm32f10x\_hd.s 作为启动文件的，还没有设置 OS\_CPU\_SysTickHandler。而 startup\_stm32f10x\_hd.s 文件中，PendSV 中断向量名为 PendSV\_Handler，因此只需把所有出现 PendSV\_Handler 的地方替换成 OS\_CPU\_PendSVHandler 即可。

至此，修改 uC/OS-II 代码就差不多结束，剩下的，就是编写我们自己的代码。

### 3.9 编写 includes.h

includes.h 是保存全部头文件的头文件，方便我们理清工程函数思路。先给大家看我们用到的头文件，以便让大家知道我们的工程是怎样的一个架构。

```
367. #ifndef __INCLUDES_H__
368. #define __INCLUDES_H__
369.
370. #include "stm32f10x.h"
371. #include "stm32f10x_rcc.h" //SysTick 定时器相关
372.
373. #include "ucos_ii.h" //uC/OS-II 系统函数头文件
374.
375. #include "BSP.h" //与开发板相关的函数
376. #include "app.h" //用户任务函数
377. #include "led.h" //LED 驱动函数
378.
379. #endif // __INCLUDES_H__
```



### 3.10 编写 BSP

在前面我们讲到 SysTick 定时器我们自己定义，因此在 BSP.c 中我们加入我们自己的定义并在 BSP.h 中声明这个函数。这个函数需要添一个头文件 stm32f10x\_rcc.h

另外，我们也需要编写一个开发板初始化启动函数 BSP\_Init()，包含设置系统时钟，初始化硬件。

#### BSP.C 文件代码

```
380. #include "includes.h"
381.
382. /*
383. * 函数名: BSP_Init
384. * 描述   : 时钟初始化、硬件初始化
385. * 输入   : 无
386. * 输出   : 无
387. */
388. void BSP_Init(void)
389. {
390.     SystemInit();           /* 配置系统时钟为 72M */
391.     SysTick_init();         /* 初始化并使能 SysTick 定时器 */
392.     LED_GPIO_Config();      /* LED 端口初始化 */
393. }
394.
395. /*
396. * 函数名: SysTick_init
397. * 描述   : 配置 SysTick 定时器
398. * 输入   : 无
399. * 输出   : 无
400. */
401. void SysTick_init(void)
402. {
403.     SysTick_Config(SystemFrequency/OS_TICKS_PER_SEC); //初始化并使能 SysTick 定时器
404. }
```

#### BSP.h 头文件

```
405.
406. #ifndef __BSP_H
407. #define __BSP_H
408. 
```





```
409.void SysTick_init(void);
410.void BSP_Init(void);
411.
412.#endif // __BSP_H
```

### 3.11 编写 stm32f10x\_it.c

需要在 stm32f10x\_it.c 添加 SysTick 中断的处理代码:

```
413.void SysTick_Handler(void)
414.{
415.    OSIntEnter();
416.    OSTimeTick();
417.    OSIntExit();
418.}
```

因为调用 uC/OS-II 的函数, 所以这样之后, 时钟也配置好了。下面我们可以创建任务了。

### 3.12 创建任务

#### 编写 app\_cfg.h

用来设置任务的优先级和栈大小

```
419.#ifndef __APP_CFG_H__
420.#define __APP_CFG_H__
421.
422./*****设置任务优先级*****/
423.#define STARTUP_TASK_PRIO 4
424.
425./*****设置栈大小(单位为 OS_STK)*****/
426.#define STARTUP_TASK_STK_SIZE 80
427.
428.#endif
```

#### 编写 app.c

这个是创建 LED 显示任务

```
429.#include "includes.h"
430.
431.void Task_LED(void *p_arg)
432.{
433.    (void)p_arg; // 'p_arg' 并没有用到, 防止编译器提示警告
```



```

434.     while (1)
435.     {
436.         LED1( ON );
437.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,500);
438.         LED1( OFF);
439.
440.         LED2( ON );
441.         OSTimeDlyHMSM(0, 0, 0,500);
442.         LED2( OFF);
443.
444.         LED3( ON );
445.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,500);
446.         LED3( OFF);
447.     }
448. }

```

### 编写 app.h 头文件

```

449. #ifndef _APP_H_
450. #define _APP_H_
451.
452. /***** 用户任务声明 *****/
453. void Task_LED(void *p_arg);
454.
455. #endif // _APP_H_

```

### 3.13 main 函数

```

456. #include "includes.h"
457.
458. static OS_STK startup_task_stk[STARTUP_TASK_STK_SIZE]; //定义栈
459.
460. int main(void)
461. {
462.     BSP_Init();
463.     OSInit();
464.     OSTaskCreate(Task_LED, (void *)0,
465.         &startup_task_stk[STARTUP_TASK_STK_SIZE-1], STARTUP_TASK_PRIO);
466.
467.     OSStart();
468.     return 0;
469. }

```

编译之后，发现没错误了，下载下去看下灯闪了，哈哈，成功了。

简单的 uC/OS 移植就这样完成了，难不？



## 4、运行多任务

移植 uC/OS-II 弄好了，那运行多任务更简单。

注意哦，这里说的单任务、多任务是对于用户任务而言的。刚才那个实验，实际上也有两个任务，一个我们创建的 LED 任务，另外一个系统是自带的空闲任务。

现在，我们要做的实验就是：主任务 Task\_Start 先创建，再在主任务运行时创建两个任务 Task\_LED2 和 Task\_LED3。三个任务都分别控制 3 个 LED 灯。

这次，我们只需修改 4 个文件即可完成这次实验：main.c、app.c、app.h、app\_cfg.h，其他的都是跟原来工程一样的。

这次都是依葫芦画瓢，就不讲解了，直接上代码：

### 4.1 修改 app.c

```
470. #include "includes.h"
471.
472. OS_STK task_led2_stk[TASK_LED2_STK_SIZE];           //定义栈
473. OS_STK task_led3_stk[TASK_LED3_STK_SIZE];           //定义栈
474.
475. //主任务
476. void Task_Start(void *p_arg)
477. {
478.     (void)p_arg;                                     // 'p_arg' 并没有用到，防止编译器提示警告
479.
480.     OSTaskCreate(Task_LED2, (void *)0,               //创建任务 2
481.                  &task_led2_stk[TASK_LED2_STK_SIZE-1], TASK_LED2_PRIO);
482.
483.     OSTaskCreate(Task_LED3, (void *)0,               //创建任务 3
484.                  &task_led3_stk[TASK_LED3_STK_SIZE-1], TASK_LED3_PRIO);
485.
486.     while (1)
487.     {
```





```

488.         LED1( ON );
489.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,100);
490.         LED1( OFF);
491.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,100);
492.     }
493. }
494.
495. //任务2
496. void Task_LED2(void *p_arg)
497. {
498.     (void)p_arg;
499.
500.     while (1)
501.     {
502.         LED2( ON );
503.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,200);
504.         LED2( OFF);
505.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,200);
506.     }
507. }
508.
509. //任务3
510. void Task_LED3(void *p_arg)
511. {
512.     (void)p_arg;
513.
514.     while (1)
515.     {
516.         LED3( ON );
517.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,300);
518.         LED3( OFF);
519.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,300);
520.     }
521. }

```

## 4.2 编写 app.h

```

522. #ifndef _APP_H_
523. #define _APP_H_
524.
525. /***** 用户任务声明 *****/
526. void Task_Start(void *p_arg);
527. void Task_LED2(void *p_arg);
528. void Task_LED3(void *p_arg);
529. #endif // _APP_H_

```

## 4.3 编写 app\_cfg.h

```

530. #ifndef __APP_CFG_H__
531. #define __APP_CFG_H__
532.
533.
534. /***** 设置任务优先级 *****/
535. #define STARTUP_TASK_PRIO 4
536. #define TASK_LED2_PRIO 5
537. #define TASK_LED3_PRIO 6
538.

```



```
539. /*****设置栈大小（单位为 OS_STK ） *****/
540. #define STARTUP_TASK_STK_SIZE 80
541. #define TASK_LED2_STK_SIZE 80
542. #define TASK_LED3_STK_SIZE 80
543.
544. #endif
```

## 4.4 编写 main.c

```
545. /***** (C) COPYRIGHT 2011 野火嵌入式开发工作室 *****/
546. * 文件名   : main.c
547. * 描述     : 建立 3 个任务，每个任务控制一个 LED，以固定的频率轮流闪烁（频率可
548. * 实验平台：野火 STM32 开发板
549. * 库版本   : ST3.0.0
550. *
551. * 作者     : fire QQ: 313303034
552. * 博客     : firestm32.blog.chinaunix.net
553. *****/
554. #include "includes.h"
555.
556. OS_STK startup_task_stk[STARTUP_TASK_STK_SIZE]; //定义栈
557.
558. int main(void)
559. {
560.     BSP_Init();
561.     OSInit();
562.     OSTaskCreate(Task_Start, (void *)0,
563.         &startup_task_stk[STARTUP_TASK_STK_SIZE-1], STARTUP_TASK_PRIO);
564.
565.     OSStart();
566.     return 0;
567. }
568.
569. /***** (C) COPYRIGHT 2011 野火嵌入式开发工作室 *****END OF FILE*****/
```

编译一下，下载到开发板，就可以看到 3 个 LED 以不同频率闪烁

这个实验是按葫芦画瓢的，应该容易明白吧？呵呵，这次的教程就到这里结束。



## 5、升级到最新版本 V2.90

### 5.1 不得不说的这些话儿

写这小节之前，首先非常感谢网友：i55x 提出的批评。

详情请看：批判一下“野火开源《从 0 开始移植 uc0s 到野火 stm32 开发板》pdf 教程”

[http://www.ourdev.cn/bbs/bbs\\_content.jsp?bbs\\_sn=5252775&bbs\\_page\\_no=1&bbs\\_id=1008](http://www.ourdev.cn/bbs/bbs_content.jsp?bbs_sn=5252775&bbs_page_no=1&bbs_id=1008)

呵呵，网友提出的批评确实非常有道理的。

- ① 我们的教程选用的 uC/OS-II 版本为 V2.86，这个版本确实是有 Debug 的，所以网友提出的批评是正确的。

不过，我也解释一下为啥要选用 V2.86 这个版本：因为我们这个是教程，官方已经提供了这个版本给我们参考，我们就可以轻松讲解给初学者，以便初学者容易入门。作为初学者，不必追求完美的版本，而是追求通俗易懂的版本入门。事实上，我们本来就有打算写更新到最新版本的教程，只是限于时间的关系，没来得及写。

- ② 我们使用的工作是 MDK，这个确实在调试 uC/OS-II 的时候非常痛苦，尤其是面对栈溢出问题。另外，我们在使用 MDK 优化的时候，也发现 MDK 的优化有问题，导致函数结果与不开优化时不一样。

我们也知道 IAR 有 uC/OS plug-in，正在考虑是否换成 IAR。因为我们之前的教程一直围绕着 MDK 来讲的，如果换成 IAR，相信不少的朋友会不习惯。



真的，非常感谢网友：i55x 提出的批评。也欢迎各位高手提出批评和建议，没有你们的批评，我们就不会有进步！！！！

好了，现在回归正题。

## 5.2 从 V2.86 升级到 V2.90 说明

前面已经讲过，移植的时候，我们只需修改几个文件即可。升级其实也很简单，对于原来不需要修改的文件，我们可以直接通过简单的替换就可以；对于需要修改的文件，依葫芦画瓢就行。

首先，我们需要从官网下载 uC/OS-II 的最新版本。

下载地址为：[http://micrium.com/page/downloads/source\\_code](http://micrium.com/page/downloads/source_code)

目前最新的版本为 V2.90，而之前我们提供的是 V2.86，前面已经说到 V2.86 是一个有 Debug 的版本，所以有必要进行升级。

下载最新版本 V2.90 后，首先当然先看下更新文档：

[Micrium-uCOS-II-V290\Micrium\Software\uCOS-II\Doc\ReleaseNotes.PDF](#)

我们的版本是 V2.86，所以从 V2.87 开始看起。事实上，我们只需看我们移植过程中需要更改的那两个文件就可以了：os\_cfg.h 和 os\_dbg\_r.c。

os\_dbg\_r.c，我们暂时还没讲到，所以也可以不去看，**也就是说，我们只需看 os\_cfg.h 的更新就好了**。当然，如果你要了解 uC/OS 的更新细节，其他的内容也最好看下。



## v2.87 更新日志

在 V2.87 里，更新的文件有：

OS\_CFG.H、OS\_TIME.C、OS\_CORE.C、OS\_CORE.C、OS\_MBOX.C、  
OS\_MUTEX.C、OS\_Q.C、OS\_SEM.C、OS\_TASK.C、OS\_TMR.C

在 OS\_CFG.H 文件中，谈到了将几个 size 配置改为 EN 使能选项，可以减少内存浪费。呵呵，官方这个更新，可以为我们减少不少配置烦恼，使得配置更容易。既然更新了 OS\_CFG.H，那我们就得重新配置内核。

## v2.88 更新日志

在 V2.88 里，更新的文件有：

OS\_CORE.C、uCOS\_II.H

没修改 OS\_CFG.H，跳过不看。

## v2.89 更新日志

在 V2.89 里，更新的文件有：

All Files、OS\_CORE.C、OS\_MEM.C、OS\_MUTEX.C、OS\_TASK.C

All Files 中谈到，对于每个常量，后面都添加‘u’，为啥呢？

例如：

```
570. #define num      128
```

那么编译器编译的时候，默认会把 128 当成 signed 型来看待，这时，会用 int 型来保存 128.



而添加 'u' 后，即

```
571. #define num      128u
```

告诉了编译器，这个是 unsigned 型，所以编译器就会用 unsigned char 来保存 128。

显然，这个更新无关重要，不影响我们更新 uC/OS-II 。

## v2.90 更新日志

在 V2.90 里，更新的文件有：

All Files 、 OS\_CORE.C 、 uCOS\_II.H 、 OS\_FLAG.C 、 OS\_MBOX.C 、  
OS\_MEM.C 、 OS\_MUTEX.C 、 OS\_Q.C 、 OS\_SEM.C 、 OS\_TASK.C 、  
OS\_TMR.C

All Files 中谈到，根据 MISRA-C 2004 的规则来修改所有的文件：

8.5        -不得在头文件中定义函数和变量

14.7-函数都应该有一个单点退出，即 return。

15.2-switch 中，每个非空的 case 都应该有个 break 来中止。

15.4-只有一个 case——switch 的表达不应该是一个布尔值。（只有一个，那应该用 if）

17.4-数组索引只适用于对象定义为一个数组类型

17.4 - 不应该使用指针运算

不影响 OS\_CFG.H ， 原来的 OS\_CFG.H 中并没有定义变量和函数。

所以，上面那么多更新，就 V2.87 更新的影响最大，但这个配置文件，我们可以直接替换后重新配置就行。



好了，该谈更新步骤了。

### 5.3 更新步骤

这里，我们利用前面已经做好的 STM32+UCOS+LED(单任务) 的程序来讲解如何更新到最新版本：

- ① 先把 STM32+UCOS+LED(单任务) 复制一份出来，命名为 STM32+UCOS+LED(V2.90 单任务)，这样避免我们以后的版本混乱。
- ② 复制下载的 uC/OS-II 新版本附件里 Micrium-uCOS-II-V290\Micrium\Software\uCOS-II\Source 文件夹下除 os\_cfg\_r.h 和 os\_dbg\_r.c 外的其他文件到我们的项目 uCOS-II\Source 文件夹下，直接替换原来已有的文件。
- ③ 复制刚才提到的 os\_cfg\_r.h 文件到我们的项目 APP 文件夹下
- ④ 打开 os\_cfg\_r.h，由到了配置、裁剪 uC/OS-II 的时候了。这里，我们仅仅是简单的 LED 显示，不需要使用通信等模块，可以这样配置：

```
572. #define OS_APP_HOOKS_EN          0u
573. #define OS_DEBUG_EN              0u
574. #define OS_EVENT_MULTI_EN        0u
575. #define OS_EVENT_NAME_EN          0u
576.
577. #define OS_TICKS_PER_SEC           1000u
578.                                     // 设置每秒中断次数，我们设置为每 1ms 中断一次比较合适
579.
580. /*裁剪其他模块*/
581. #define OS_FLAG_EN                  0u
582. #define OS_MBOX_EN                  0u
583. #define OS_MEM_EN                   0u
584. #define OS_Q_EN                     0u
585. #define OS_TMR_EN                   0u
```

保存为 os\_cfg.h，本来就已经存在这样的文件，所以可以直接覆盖保存。

- ⑤ 用 MDK 打开工程，编译一下，提示出错：  
..\Output\STM32-DEMO.axf: Error: L6218E: Undefined symbol  
OSTaskReturnHook (referred from os\_task.o).



这里说我们没有定义 OSTaskReturnHook，搜索一下：Edit——Find in Files——填入“OSTaskReturnHook”，找到两个地方有 OSTaskReturnHook。

一个在 ucos\_ii.h 中声明（第 1313 行）：

```
586. void OSTaskReturnHook (OS_TCB *ptcb);
```

另外一个在 os\_task.c 中调用（第 1206 行）

```
587. void OS_TaskReturn (void)
588. {
589.     OSTaskReturnHook (OSTCBCur);
590.
591. #if OS_TASK_DEL_EN > 0u
592.     (void)OSTaskDel (OS_PRIO_SELF);
593. #else
594.     for (;;) {
595.         OSTimeDly (OS_TICKS_PER_SEC);
596.     }
597. #endif
598. }
```

只有声明，没有定义。呵呵，又是一个钩子函数，显然，需要我们去定义。（这个前面讲移植的时候说过的哦，有些钩子函数是需要我们去定义！）

可以在 os\_cpu\_c.c 中添加这段代码：

```
599. #if OS_CPU_HOOKS_EN > 0u && OS_VERSION > 290u
600. void OSTaskReturnHook (OS_TCB *ptcb)
601. {
602.     (void)ptcb;
603. }
604. #endif
```

编译一下，没错了，下载到板子上验证，LED 闪烁了，呵呵，升级完毕。





说一下，关于 `os_dbg_r.c`，我们这里还没用到，不过也先复制到工程 `uCOS-II\Ports` 文件夹下，以便以后用得着的时候再去重新网上下载附件就麻烦了。

## 5.4 更新其他工程

呵呵，前面都已经讲到，升级的步骤，其实就是复制替换到原来旧版本的文件，然后重新配置 `os_cfg.h`，可能需要在 `os_cpu.c` 里创建某些钩子函数。

所以，这里我们可以直接把我们升级好的 `uC/OS-II` 工程里的文件复制到还没升级好的工程里。需要注意的是 `os_cfg.h` 和 `os_cpu.c`，这部分的代码，还是需要根据工程的需要进行某些简单的修改。

### 更新 STM32+UCOS+LED 多任务 的例子

- ① 先把 `STM32+UCOS+LED(多任务)` 复制一份出来，命名为 `STM32+UCOS+LED(V2.90 多任务)`，这样避免我们以后的版本混乱。
- ② 把 `STM32+UCOS+LED(V2.90 单任务)` 里的 `uCOS-II` 文件夹整个复制到 `STM32+UCOS+LED(V2.90 多任务)` 里，覆盖同名文件。
- ③ 打开 `STM32+UCOS+LED(V2.90 多任务)\APP` 下的 `os_cfg.h` 命名为 `os_cfg_V2.86.h`。这样子是为了以后方便了解原先如何配置的。当然，如果你熟悉 `uC/OS-II` 的配置，也可以把这步删掉。
- ④ 把 `STM32+UCOS+LED(V2.90 单任务)\APP` 下的 `os_cfg.h` 和 `os_cfg_r.h` 复制到 `STM32+UCOS+LED(V2.90 多任务)\APP` 下。
- ⑤ 然后参考 `os_cfg_V2.86.h` 文件，配置新的 `os_cfg.h`。因为这个多任务跟单任务都没用到通信这些模块，所以这里第四步直接复制过来的 `os_cfg.h` 就可以直接用。





打开工程，编译一下没问题，下载到板子上，呵呵，没问题了……更新就这样完成了，简单吧？



## 6、移植计算器

### 6.1 处理外部中断

上面都是简单的点亮 LED，相信不少朋友看到后，对 uC/OS-II 下编程还是会有所不解的，尤其是在 uC/OS-II 里如何处理外部中断。

其实，uC/OS-II 里的中断跟裸机的中断没啥区别，唯一的区别就是 uC/OS-II 中断服务中需要调用中断服务函数 OSIntEnter 和 OSIntExit。

OSIntEnter 用来统计中断嵌套层数

OSIntExit 当中断嵌套层数为 0，OSLockNesting 为 0，有最高优先级进入就绪表时，就会进行任务切换。

M3 移植过程中，把 uC/OS-II 的任务切换编程为最低中断优先级，即在中断函数里，不会发生任务切换这类的事情，等中断结束后调用中断服务函数 OSIntExit() 进行任务调度（中断嵌套层数为 0 且 OSLockNesting 为 0，有最高优先级进入就绪表）。而裸机的时候，中断返回到我们被中断的函数，两者的差别就在开头和结尾一步。

参考在 stm32f10x\_it.c 的 SysTick 中断的处理代码：

```
605. void SysTick_Handler(void)
606. {
607.     OSIntEnter();           //开头添加 OSIntEnter
608.     OSTimeTick();           //中间就是中断函数需要处理的代码
609.     OSIntExit();            //结尾添加 OSIntExit
610. }
```



## 6.2 移植步骤

这次我们在《30-计算器-20111214》这个版本的基础上进行移植，这版本重新整理了 LCD 接口，使用起来会方便很多，也修正了一个计算 Debug，详情可以看里面的 USER\提示.txt 文件。

uC/OS-II 工程就用 STM32+UCOS+LED(V2.90 多任务) 为基础，进行移植。

思路就是把计算器工程的代码复制到 uC/OS-II 工程里，设置好中断服务函数，编译出错后，再修改代码。为了便于理解，这次的计算器，我们同样不会用通信功能。

当然，也可以往计算器里面移植 uC/OS-II，但那样就不利于了解 uC/OS-II 里如何处理外部中断。

### 具体步骤

- ① 把 STM32+UCOS+LED(V2.90 多任务) 工程文件夹命名为“STM32+UCOS+计算器(V290 不通信)”。
- ② 把 30-计算器-20111214\USER 文件夹下涉及硬件功能的文件都 copy 到 STM32+UCOS+计算器(V290 不通信)\BSP 文件夹下。

这些文件为：

ascii.h

asc\_font.h

diskio.c

diskio.h

exti.c

exti.h

ff.c

ff.h

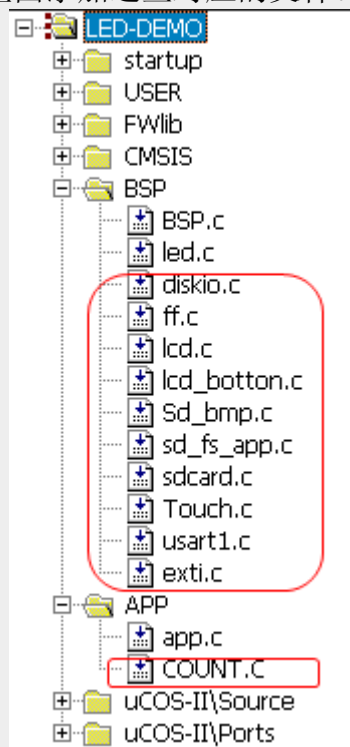
ff\_config.h



integer.h	
lcd.c	lcd.h
lcd_botton.c	lcd_botton.h
sdcard.c	sdcard.h
Sd_bmp.c	Sd_bmp.h
sd_fs_app.c	sd_fs_app.h
Touch.c	Touch.h
usart1.c	usart1.h

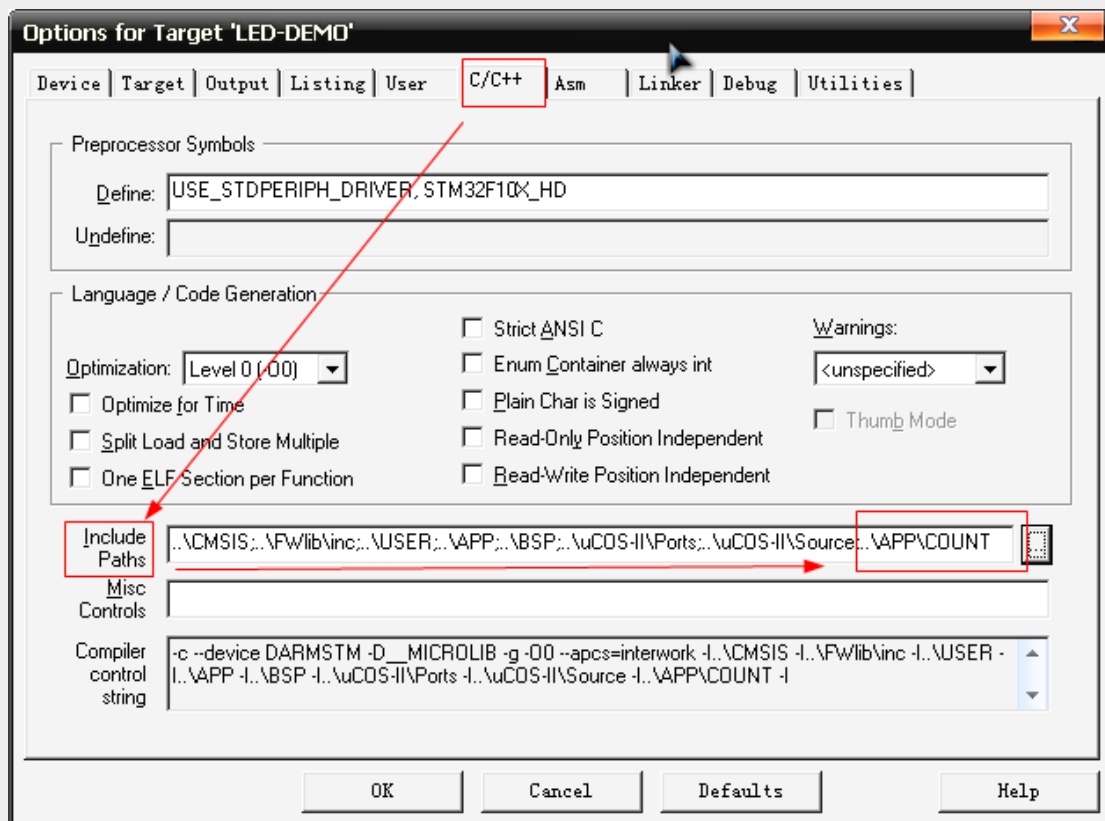
③ 把 30-计算器-20111214\USER 文件夹下 COUNT 文件夹复制到 STM32+UCOS+计算器(V290 不通信)\APP 文件夹下

④ 打开工程，也往工程里面添加这些对应的文件。



记得别忘了在 Include Path 里添加 ..\APP\COUNT





⑤ 编译一下，出现各类异常的错误：

- a) ..\BSP\Touch.c(11): error: #5: cannot open source input file "systick.h": No such file or directory

原因： 找不到"systick.h"文件

解决方法： 这个是延时头文件，我们这里用 uC/OS-II 的延时函数，而不用之前的延时函数，所以，直接把这个注释掉就可以。

- b) ..\BSP\usart1.c(28): error: #20: identifier "USART\_InitTypeDef" is undefined  
还有几个与之类似的……

原因： "USART\_InitTypeDef"没定义。



解决方法：在原来计算器工程那里跳到定义处，发现这个是在 "stm32f10x\_usart.h" 里定义的。

呵呵，还没配置好库文件，打开 STM32+UCOS+计算器(V290 不通信)\USER\stm32f10x\_conf.h。取消 #include "stm32f10x\_usart.h" 的注释。

顺便也取消 #include "stm32f10x\_exti.h" 的注释，因为触摸中断用到。

c) ..\APP\COUNT\COUNT\_CFG.H(81): error: #5: cannot open source input file "systick.h": No such file or directory

这个，是计算器的移植配置文件，为了便于下次移植方便，我们把

```
611. /*****定义延时函数*****/
612. #ifndef DELAY
613.     #include "systick.h"
614.     #define DELAY delay_ms(300) //延时函数，避免触摸屏按的速度太快。
615.     #define DELAY_MS(x) delay_ms(x)
616. #endif
```

替换为：

```
617. #ifndef DELAY
618.     #if 0
619.         #include "systick.h"
620.         #define DELAY delay_ms(300) //延时函数，避免触摸屏按的速度太
        快。
621.         #define DELAY_MS(x) delay_ms(x)
622.     #else
623.         #include <ucos_ii.h>
624.         #define DELAY OSTimeDlyHMSM(0, 0, 0, 300);
625.         #define DELAY_MS(x) OSTimeDlyHMSM(0, 0, 0, x);
626.     #endif
627. #endif //DELAY
```

⑥ 继续重新编译一下，出现其他问题：

a) ..\BSP\Touch.c(729): warning: #223-D: function "delay\_ms" declared implicitly



原因：没有定义"delay\_ms"

解决方法：uC/OS-II 里用的是 uC/OS 自带的函数，我们在 Touch.c 文件上面添加：

```
628. #ifndef      DELAY
629.     #if 0
630.         #include    "systick.h"
631.         #define      DELAY      delay_ms(300)           //延时函数，避免触摸屏按的速度太
快。
632.         #define      DELAY_MS(x)  delay_ms(x)
633.     #else
634.         #include    <ucos_ii.h>
635.         #define      DELAY      OSTimeDlyHMSM(0, 0, 0,300);
636.         #define      DELAY_MS(x)  OSTimeDlyHMSM(0, 0, 0,x);
637.     #endif
638. #endif //DELAY
```

把所有的 delay\_ms 函数替换为 DELAY\_MS 宏定义。

- b) ..\BSP\Touch.c(794): warning: #223-D: function "delay\_init" declared implicitly

原因：没有定义"delay\_init"延时初始化函数。

解决方法：晕，估计队友不小心在 TouchI\_Calibrate 函数里添加了延时初始化函数，这个应该在 main 函数了实现的，所以直接删掉

^\_^

- c) ..\Output\STM32-DEMO.axf: Error: L6218E: Undefined symbol EXTI\_Init (referred from exti.o).

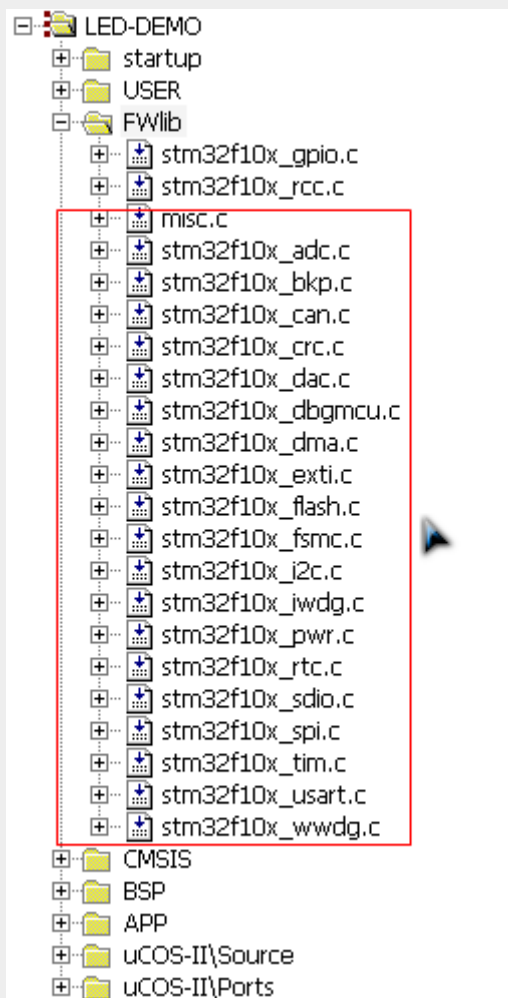
原因：没定义 EXTI\_Init

解决方法：在原来工程那里跳到定义处，发现这个是在"stm32f10x\_exti.c"里定义的。





呵呵，还没给工程添加好库文件。把 STM32+UCOS+计算器(V290 不通信)\FWlib\src 里的 C 文件都添加到工程里面。



其他类似的错误，也是添加库后就解决。

⑦ 再次编译一下，也出现了错误：

a) ..\APP\COUNT\COUNT.C(374): warning: #223-D: function "ScanTouch" declared implicitly

原因：没定义 ScanTouch

解决方法：呵呵，这个是读取触摸按键的，计算器工程那里是放在 main.c 里的，我们就在 app.c 里添加这个函数功能：





```
639. /*****
640. * 名 称 ScanTouch
641. * 功 能: 扫描触摸屏, 识别按下的键
642. * 入口参数: key 指针, 用于保存识别到按下的键。
643. * 出口参数: 无
644. * 说 明: 函数, 在 CountMain 函数里被调用。
645. * 调用方法: ScanTouch(&Key) ,注: 此处 Key 定义为 char 型
646. * 完成程度: 测试成功, by Song 2011.12.15
647. *****/
648. //触摸读取按键
649. //设置触摸扫描键盘设置
650. #define stx 94
651. #define sty 8
652. #define tx1 120
653. #define txc 36
654. #define ty1 40
655. #define tyc 65
656. char ScanTouch(char *key) //测试成功
657. {
658.     u16 x,y;
659.     if(Get_touch_place(&x, &y)==0) //如果触笔有按下*
660.     {
661.
662.         x = 240-x;
663.         if(x>stx && x<=tx1 ) //x=0~40
664.         {
665.             if (y>=sty && y<=ty1 ) *key='7';
666.             else if (y>=sty+tyc && y<=ty1+tyc ) *key='8';
667.             else if (y>=sty+tyc*2 && y<=ty1+tyc*2 ) *key='9';
668.             else if (y>=sty+tyc*3 && y<=ty1+tyc*3 ) *key='+';
669.             else if (y>=sty+tyc*4 && y<=ty1+tyc*4 ) *key='(';
670.             else return 0;
671.         }
672.         else if(x>=stx+txc && x<=tx1+txc ) //x=70~110
673.         {
674.             if (y>=sty && y<=ty1 ) *key='4';
675.             else if (y>=sty+tyc && y<=ty1+tyc ) *key='5';
676.             else if (y>=sty+tyc*2 && y<=ty1+tyc*2 ) *key='6';
677.             else if (y>=sty+tyc*3 && y<=ty1+tyc*3 ) *key='-';
678.             else if (y>=sty+tyc*4 && y<=ty1+tyc*4 ) *key=')';
679.             else return 0;
680.         }
681.         else if(x>=stx+txc*2 && x<=tx1+txc*2 ) //x=140~180
682.         {
683.             if (y>=sty && y<=ty1 ) *key='1';
684.             else if (y>=sty+tyc && y<=ty1+tyc ) *key='2';
685.             else if (y>=sty+tyc*2 && y<=ty1+tyc*2 ) *key='3';
686.             else if (y>=sty+tyc*3 && y<=ty1+tyc*3 ) *key='*';
687.             else if (y>=sty+tyc*4 && y<=ty1+tyc*4 ) *key='D';
688.             else return 0;
689.         }
690.         else if(x>=stx+txc*3 && x<=tx1+txc*3 ) //x=210~250
691.         {
692.             if (y>=sty && y<=ty1 ) *key='0';
693.             else if (y>=sty+tyc && y<=ty1+tyc ) *key='.';
694.             else if (y>=sty+tyc*2 && y<=ty1+tyc*2 ) *key='=';
695.             else if (y>=sty+tyc*3 && y<=ty1+tyc*3 ) *key='/';
696.             else if (y>=sty+tyc*4 && y<=ty1+tyc*4 ) *key='C';
697.             else return 0;
698.         }
699.         else return 0;
700.         return 1;
701.     }
702.     else return 0;
```



```
703. }
```

在 app.h 里声明:

```
704. extern char ScanTouch(char *key);
```

⑧ 编译一下, 又出现问题:

a) ..\APP\app.c(74): warning: #223-D: function "Get\_touch\_place" declared implicitly

原因: 没定义 Get\_touch\_place, 其实是没有包含头文件

解决方法: 在 includes.h 里添加对应的头文件。为了方便, 把其他用到的头文件也一起加进来:

```
705. #include "lcd.h"           //LCD 接口
706. #include "sd_fs_app.h"     //SD 卡文件系统接口
707. #include "Sd_bmp.h"       //SD 卡解码 BMP 接口
708. #include "usart1.h"       //串口 1
709. #include "Touch.h"        //触摸
710. #include "COUNT.H"       //计算器头文件
```

⑨ 编译一下, 没报错了。但我们还没有编写计算任务, 目前仅仅还是 LED 的任务。

在 app.c 里, 先删掉任务 Task\_LED2 和 Task\_LED3, 再创建计算任务 Task\_Count, 修改启动任务 Task\_START:

```
711. static OS_STK Count_task_stk[COUNT_TASK_STK_SIZE];           //定义 Count 任务的栈
712.
713. /*****
714. * 名    称 Task_Start
715. * 功    能: 启动任务, 创建另外一个任务, 然后进入死循环闪烁 LED1
716. * 入口参数: 无
717. * 出口参数: 无
718. * 说    明: 任务
719. * 调用方法: 必须作为 OSTaskCreate 函数参数来调用
720. * 完成程度: 测试成功, by Song 2011.12.15
721. *****/
722. void Task_Start(void *p_arg)
723. {
```



```
724.     (void)p_arg;                                // 'p_arg' 并没有用到，防止编译器提示警告
725.
726.     OSTaskCreate(Task_Count, (void *)0,
727.         &Count_task_stk[COUNT_TASK_STK_SIZE-1], COUNT_TASK_PRIO);
728.
729.     while (1)
730.     {
731.         LED1( ON );
732.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,500);
733.         LED1( OFF);
734.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,500);
735.     }
736. }
737. /*****
738. * 名    称 Task_Count
739. * 功    能: 计算任务，包括扫描触摸屏，识别按键，对输入的按键进行处理。
740. * 入口参数: 无
741. * 出口参数: 无
742. * 说    明: 任务
743. * 调用方法: 必须作为 OSTaskCreate 函数参数来调用
744. * 完成程度: 测试成功, by Song 2011.12.15
745. *****/
746. void Task_Count(void *p_arg)
747. {
748.     (void)p_arg;                                // 'p_arg' 并没有用到，防止编译器提示警告
749.     while (1)
750.     {
751.         CountMain();                            //计算器函数
752.     }
753. }
```

在 **app.h** 里声明 Task\_Count，并删掉任务 Task\_LED2 和 Task\_LED3 的声明：

```
754. void Task_Count(void *p_arg);
```

在 **app\_cfg.h** 里设置优先级和栈：

```
755. #ifndef __APP_CFG_H__
756. #define __APP_CFG_H__
757.
758. /*****设置任务优先级*****/
759. #define STARTUP_TASK_PRIO    0                    //开始启动的任务的优先级
760. #define COUNT_TASK_PRIO     5                    //计算任务的优先级
761.
762. /*****设置栈大小（单位为 OS_STK）*****/
763. #define STARTUP_TASK_STK_SIZE 80
764. #define COUNT_TASK_STK_SIZE  100
765.
766. #endif
```

#### ⑩ 添加硬件初始化

在 BSP.c 里，修改 BSP\_Init 函数：

```
767. void BSP_Init(void)
768. {
769.     SystemInit();                                /* 配置系统时钟为 72M */
770.     SysTick_init();                             /* 初始化并使能 SysTick 定时器 */
}
```



```
771.     LED_GPIO_Config();      /* LED 端口初始化 */
772.     LCD_Init();
773.     USART1_Config();
774.     sd_fs_init();             /*文件系统初始化*/
775.     Touch_init();            /*触摸初始化*/
776.     while(Touch1_Calibrate() !=0);    /*触摸品校准*/
777.     Lcd_show_bmp(0, 0, "/CAL.bmp");    /*在 LCD 上显示 SD 卡上存放的 test.bmp 图片*/
778.     LCD_Str_O(29,2, "10",BLACK);
779. }
```

## ⑪ 添加中断函数

注意了，这里就告诉你怎么处理外部中断。

在 `stm32f10x_it.c` 里添加下面两个函数：

```
780. /*
781. * 函数名: SDIO_IRQHandler
782. * 描述   : SDIO 全局中断请求服务程序
783. * 输入   : 无
784. * 输出   : 无
785. */
786. void SDIO_IRQHandler(void)
787. {
788.     OSIntEnter();
789.     SD_ProcessIRQSrc(); /* 处理 SDIO 全部中断 */
790.     OSIntExit();        //调用中断服务函数
791. }
792.
793. /* XPT2046 中断处理函数 */
794. void EXTI9_5_IRQHandler(void)
795. {
796.     OSIntEnter();
797.     if(EXTI_GetITStatus(EXTI_Line6) != RESET)
798.     {
799.         touch_flag = 1; /* 触摸按下 */
800.         EXTI_ClearITPendingBit(EXTI_Line6);
801.     }
802.     OSIntExit();        //调用中断服务函数
803. }
```

其实就是开头和结尾分别多了个：`OSIntEnter()`和 `OSIntExit()`。可以打开计算器工程里的 `stm32f10x_it.c` 看看就知道。

## ⑫ 编译一下，出现错误了：stm32f10x\_it.c(65): error: #20: identifier "touch\_flag" is undefined

原因：没声明 `touch_flag`



解决方法：在 **Touch.h** 里添加声明：

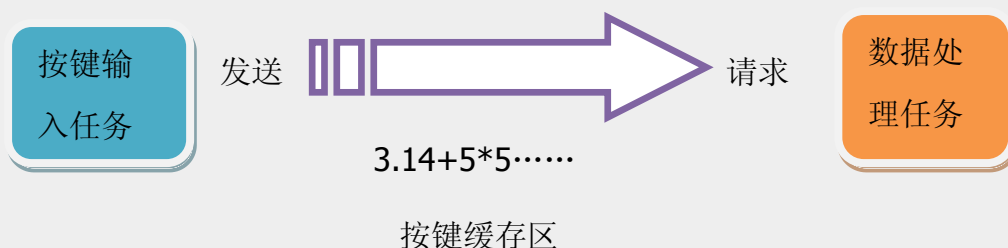
```
804. volatile extern unsigned char touch_flag;
```

呵呵，编译一下，就会发现没错的。烧到单片机上试试，记得要拷贝计算器模块用到的资源到 SD 卡哦。

辛苦了那么久，这部分终于讲完。其实修改的内容也不多，不过你们看着教程来修改，肯定也得花不少时间。

### 6.3 增加通信功能——队列

这一小节，我们给计算器实验添加通信功能。把原来的计算器任务分为按键输入和数据处理并显示出来两个部分：



那样对于用户而已，或许他的输入速度较快，单片机还没来得及处理完数据，则队列就提供一个缓冲区来缓存数据，等单片机处理完一个数据时就会请求另外一个数据，继续处理。

下面，我们来在原来的《STM32+UCOS+计算器(V290 不通信)》修改步骤：

① 复制《STM32+UCOS+计算器(V290 不通信)》出来，把文件夹命名为《STM32+UCOS+计算器(V290 队列)》

② 修改 `os_cfg.h`，把里面的 `OS_Q_EN` 宏定义定义为 `1u`：

```
805. #define OS_Q_EN 1u //允许使用消息队列
```



## ③ 修改 app.c 的各个任务:

```
806. #include "includes.h"
807.
808. /*-----设置任务堆栈-----*/
809. static OS_STK Count_task_stk[COUNT_TASK_STK_SIZE];           //定义 Count 任务的栈
810. static OS_STK Touch_task_stk[TOUCH_TASK_STK_SIZE];           //定义 Touch 任务的栈
811.
812. /*-----设置队列参量-----*/
813. #define N_MESSAGES 10u                                         //定义消息队列长度
814. void *MsgGrp[N_MESSAGES];                                     //定义消息指针数组
815. OS_EVENT *Touch_Q;                                           //定义事件控制块
816.
817. char touchkey[N_MESSAGES];                                     //定义按键缓冲区
818. unsigned char err;                                           //队列返回错误类型
819.
820.
821. /*****
822. * 名 称 Task_START
823. * 功 能: 启动任务, 创建其他两个任务, 然后进入死循环闪烁 LED1
824. * 入口参数: 无
825. * 出口参数: 无
826. * 说 明: 任务
827. * 调用方法: 必须作为 OSTaskCreate 函数参数来调用
828. * 完成程度: 测试成功, by Song 2011.12.15
829. *****/
830. void Task_Start(void *p_arg)
831. {
832.     (void)p_arg;                                               // 'p_arg' 并没有用到, 防止编译器提示警告
833.     SysTick_init();
834.
835.     Touch_Q=OSQCreate(&MsgGrp[0],N_MESSAGES);                 //创建消息队列
836.
837.     OSTaskCreate(Task_Touch,(void *)0,
838.         &Touch_task_stk[TOUCH_TASK_STK_SIZE-1],TOUCH_TASK_PRIO); //创建触摸任务
839.
840.     OSTaskCreate(Task_Count,(void *)0,                         //创建计算任务
841.         &Count_task_stk[COUNT_TASK_STK_SIZE-1],COUNT_TASK_PRIO);
842.
843.     while (1)
844.     {
845.         LED1( ON );
846.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,500);
847.         LED1( OFF);
848.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,500);
849.     }
850. }
851.
852.
853. /*****
854. * 名 称 Task_Touch
855. * 功 能: 触摸任务, 不断检测是否有发送触摸, 把按下的键发送到队列里。
856. * 入口参数: 无
857. * 出口参数: 无
858. * 说 明: 任务
859. * 调用方法: 必须作为 OSTaskCreate 函数参数来调用
860. * 完成程度: 测试成功, by Song 2011.12.15
861. *****/
862. void Task_Touch(void *p_arg)
863. {
864.     char i=0;                                                  //用于计数
865.     (void)p_arg;                                               // 'p_arg' 并没有用到, 防止编译器提示警告
```



```
866.     while (1)
867.     {
868.         if (ScanTouch(&touchkey[i]))           //按下键了
869.         {
870.             OSQPost(Touch_Q,&touchkey[i]);       //发送消息
871.             i++;                                 //执行下个缓冲区，避免覆盖原来的按键数据
872.             if(i==N_MESSAGES)i=0;
873.             OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,200);          //延时 200ms，避免太灵敏
874.         }
875.         OSTimeDlyHMSM(0, 0,0,10);               //延时，避免低优先级无法执行
876.     }
877. }
878.
879.
880. /*****
881. * 名    称 Task_Count
882. * 功    能: 计算任务，不断请求队列，请求到数据后，处理数据，并在 LCD 显示结果
883. * 入口参数: 无
884. * 出口参数: 无
885. * 说    明: 任务
886. * 调用方法: 必须作为 OSTaskCreate 函数参数来调用
887. * 完成程度: 测试成功, by Song 2011.12.15
888. *****/
889. void Task_Count(void *p_arg)
890. {
891.     char    key;
892.     char    CountStatus=calnot;                 //计算状态
893.     struct  num_point tmp;                       //计算结果
894.     struct  str_point sp;                       //计算式子
895.     u8      Result[RN];                         //计算结果字符串，把计算结果转换为字符串
896.
897.     (void)p_arg;                                // 'p_arg' 并没有用到，防止编译器提示警告
898.
899.     ClearSP(&sp);
900.     while (1)
901.     {
902.         key=((char *) OSQPend(Touch_Q,0,&err));
903.         //向 Touch_Q 队列请求消息。等待时限为 0，即无限等待下去，直到获取消息
904.
905.         /*****进入计算部分*****/
906.         switch(key)
907.         {
908.             case '=': //-----计算式子-----
909.                 if(CountStatus==caled)break;
910.                 CountStatus=caled;               //计算完毕
911.
912.                 tmp=calculate(sp.str,10);        //计算字符串结果
913.                 if(tmp.point==0)
914.                 {
915.                     PERROR;                       //输入式子有误
916.                     break;
917.                 }
918.                 CLEAN_R;                          //清屏
919.                 float2stre(tmp.result,Result);   //把计算结果转为字符串
920.                 PRINT_R(Result);                 //显示计算结果
921.                 break;
922.             case 'C': //-----清空式子-----
923.                 CountStatus=caling;
924.                 ClearSP(&sp);
925.                 CLEAN_R;                          //清屏
926.                 CLEAN_S;
```





```
927.             break;
928.     case 'D':    //-----退格-----
929.         CountStatus=caling;
930.         DelSP(&sp);
931.         CLEAN_R;                                //清屏
932.         CLEAN_S;
933.         PRINT_S(sp.str);                        //更新屏幕字符串
934.         break;
935.     default:    //-----输入式子-----（剩下的就是运算表达式）
936.         if(CountStatus==caled)                //如果计算完成后，就清空
937.         {
938.             CountStatus=caling;
939.             ClearSP(&sp);
940.             CLEAN_R;                                //清屏
941.             CLEAN_S;
942.         }
943.         if(AddCheckSP(&sp,key))                //输入 key 有效
944.         {
945.             PRINT_S(sp.str);                    //更新屏幕字符串
946.         }
947.     } //switch
948. }
949. }
```

#### ④ 修改 app.h（添加声明）：

```
950. #ifndef _APP_H_
951. #define _APP_H_
952.
953. /***** 用户任务声明 *****/
954. void Task_Start(void *p_arg);
955. void Task_Count(void *p_arg);
956. void Task_Touch(void *p_arg);
957.
958. extern char ScanTouch(char *key);    //触摸扫描程序
959.
960. #endif // _APP_H_
```

#### ⑤ 修改 app\_cfg.h（设置优先级和栈大小）：

```
961. #ifndef _APP_CFG_H_
962. #define _APP_CFG_H_
963.
964.
965. /***** 设置任务优先级 *****/
966. #define STARTUP_TASK_PRIO    0        //开始启动的任务的优先级
967. #define TOUCH_TASK_PRIO      1        //触摸优先级
968. #define COUNT_TASK_PRIO      6        //计算优先级
969.
970. /***** 设置栈大小（单位为 OS_STK） *****/
971. #define STARTUP_TASK_STK_SIZE    100
972. #define COUNT_TASK_STK_SIZE      100
973. #define TOUCH_TASK_STK_SIZE      100
974.
975. #endif
```





其实就是把 `CountMain()` 函数的功能拆开成两个部分，用两个任务来实现，然后通过队列来通信。修改后，编译一下，再烧写到单片机上，计算器的功能能够正常使用，与没通信的看不出有啥区别，就这样完成了。

