



Laboratório de Microprocessadores e Microcontroladores

4^o Experimento - Filtro Digital

Luiz Oliveira, Felipe Carvalho
10/46969, 09/0037791

Resumo— Desenvolver um programa que simule um filtro. O filtro é representado pela média das quatro últimas amostras e assemelha-se a um filtro passa baixa. O resultado do filtro deverá ser expresso em uma barra de LED's, em displays de 7 segmentos ou em um LCD gráfico.

Index Terms—MSP430, Microprocessadores, Microcontroladores, Filtro Digital

1 PROCEDIMENTOS EXPERIMENTAIS

1.1 Objetivos

ESTE experimento tem como objetivo a apresentação de um sinal de onda desconhecido. A apresentação poderá ser efetuada através de uma barra de LED's, displays de 7 segmentos ou com um LCD gráfico. É importante que a apresentação do sinal poderá ser feita de duas formas distintas. A primeira é o sinal exatamente da mesma forma como ele é colhido pelo MSP, a outra opção é utilizando um filtro, que pode ser representado pela equação 1.

1.1.1 Material

- MSP430 LaunchPad
- Code Composer v4 ou MSPGCC
- MSP430G2553
 - 10x LED', ou
 - 4 Displays de 7 segmentos, ou
 - LCD Gráfico
- Protoboard

1.2 Introdução Teórica

Para a realização deste experimento é importante a compreensão de um conversor AD (ADC). O que o conversor analógico/digital faz é capturar amostras do

sinal analógico ao longo do tempo. Cada amostra será convertida em um número, levando em consideração seu nível de tensão.

1.2.1 Taxa de Amostragem

A frequência com que a amostragem irá ocorrer é chamada de taxa de amostragem. Se uma taxa de amostragem de 22.050Hz for usada, por exemplo, isto significa que em um segundo 22.050 pontos serão capturados (ou sampleados). A distância de cada ponto capturado será de $\frac{1}{22.050}$ segundo ($45,35\mu\text{s}$, neste caso). Se a taxa de amostragem for de 44.100Hz , isto significa que 44.100 pontos serão capturados por segundo. Neste caso a distância de cada ponto será de $\frac{1}{44.100}$ segundo ou $22,675\mu\text{s}$, e assim por diante.[1]

1.2.2 Quantização

Os valores instantâneos da tensão do sinal de entrada, que são obtidos na saída do circuito de amostragem e retenção precisam ser convertidos para a forma digital. Este processo recebe o nome de "quantização". Os DSPs (Processadores Digitais de Sinais) processam os sinais analógicos convertidos para a forma digital e fazem uso deste processo. O que um DSP pode fazer com o sinal vai depender justamente da precisão com que a quantização é feita. A representação dos valores instantâneos amostrados pelos circuitos anteriores depende do nível de quantização realizado, ou seja, quantos bits são

usados para representar cada valor amostrado. Assim, se usamos 2 bits teremos uma precisão menor do que se usarmos 4 bits para fazer a quantização.

1.2.3 Resolução

A resolução da conversão indica o número discreto de valores que podem ser produzidos sobre o intervalo de valores analógicos. Os valores são normalmente armazenados eletronicamente de forma binária, assim a resolução é usualmente expressa em bits. Em consequência, o número de valores discretos disponíveis - níveis - são dados em potência de dois.

A resolução pode também ser definida eletricamente, e expressada em volts. A tensão mínima reconhecida pelo circuito é chamada de bit menos significativo - LSB (*least significant bit*). A resolução (Q) do ADC é igual ao LSB. A voltagem de resolução é dada pela amplitude da tensão dividida pelo número de intervalos de voltagem discretas:

$$Q = \frac{E_{FSR}}{N}$$

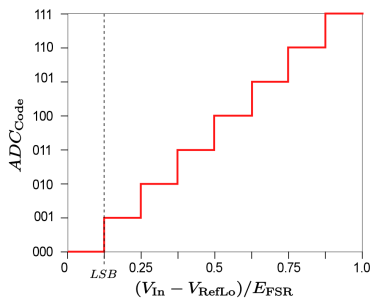


Figura 1: Esquema de codificação ADC de 3 bits. Imagem de Wikipedia[2]

Para o experimento, será aplicado um filtro que tem como função cortar as frequências mais altas, mostrando como saída um valor próximo da mediana. Ele pode ser representado pela equação 1, que é a média das quatro ultimas amostras:

$$Y = \frac{X_0 + X_1 + X_2 + X_3}{4} \quad (1)$$

2 DESCRIÇÃO DO HARDWARE & SOFTWARE

2.1 Descrição do Hardware

Pelo grupo ter escolhido apresentar o experimento utilizando apenas o LCD gráfico, modelo LS020, o único circuito eletrônico acrescentado ao LaunchPad foi o LCD e uma bateria de 9V para alimentação do backlight do display, como pode ser observado na figura 2.

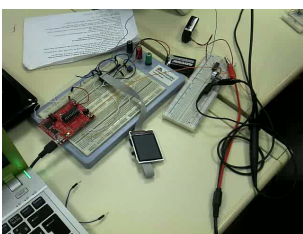


Figura 2: Vista da protoboard na apresentação final.

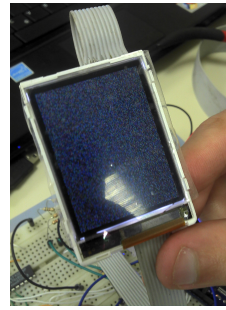


Figura 3: Lcd Inicializado.

2.2 Descrição do Software

Este laboratório teve sem duvidas o código principal mais simples de todos, se desconsiderar todo o código para o funcionamento do LCD. Abaixo encontra-se o arquivo *main.c*, contendo a rotina principal e a interrupção do ADC. Das linhas 11 à 14 o ADC é configurado, habilitado, porém a linha 13 garante que nenhuma amostra será colhida. As linhas 17 e 18 chamam as rotinas para inicializar o LCD (semelhante à figura 3) e preenche-lo com a cor branca. Em seguida o LED no bit 6 é aceso, representado que o chip esta pronto para inicializar a conversão.

```
1 /******
2 *                               main.c
3 *                               *****/
4 #include "disp.h"
5 #include "ploc.h"
6
7 int main (int argc, char *argv[])
8 {
9     WDTCTL = WDTPW + WDTHOLD;           // Stop WDT
10    ADC10CTL1 = CONSEQ_2 + INCH_1;       // Repeat single channel, A1
11    ADC10CTL0 = ADC10SHT_2 + MSC + ADC10ON + ADC10IE; // ADC10ON, interrupt enable
12    ADC10DTC1 = 0;                       // no reads yet
13    ADC10AEO |= 0x02;                    // Pl.1 ADC option select
14
15    P1DIR |= BIT6;                       // Set P1.0 to output direction
16    lcd_init();
17    lcd_clear(0xffff);                   // fill with white
18    P1OUT |= BIT6;                       // ready
19    while(1)
20    {
21        ploc(ADC10MEM);                  // print adc value on display
22        ADC10DTC1 = 1;                   // one read
23        ADC10CTL0 &= ~ENC;
24        while (ADC10CTL1 & BUSY);         // Wait if ADC10 core is active
25        ADC10SA = 0x200;                 // Data buffer address
26        ADC10CTL0 |= ENC + ADC10SC;      // Sampling and conversion start
27        __bis_SR_register(CPUOFF + GIE); // LPM0, ADC10_ISR will force exit
28    }
29    return 0;
30 }
31
32 // ADC10 interrupt service routine
33 interrupt(ADC10_VECTOR) ADC10_ISR (void)
34 {
35     P1OUT |= BIT6;                       // to show that the chip has waked
36     __bic_SR_register_on_exit(CPUOFF);   // Clear CPUOFF bit from 0(SR)
37     P1OUT &= ~BIT6;
38 }
```

No laço principal (*while(1)*), a função *ploc()* é chamada utilizando como parâmetro a variável *ADC10MEM*, que contém o valor atual do ADC. O registrador *ADC10DTC1* é atualizado com 1, para a próxima conversão. Desabilita-se então a interrupção do ADC e espera enquanto o conversor esta ocupado com a conversão. Por fim reconfigura-se o ADC e o coloca em baixo consumo, esperando a próxima colheita. Na interrupção o chip é acordado e é feito um pulso no LED do bit 6. O código teve como base os exemplos disponibilizados pela Texas Instruments[3].

```
1 /******
2 *                               ploc.c
3 *                               *****/
4 #define COR 0
5 #define BACK 0xffff
6 #include "disp.h"
```

```

7
8 int ploc(unsigned int value)
9 {
10     static int x=0;
11     static int x0,x1,x2,x3,antiga;
12
13     x3=x2;
14     x2=x1;
15     x1=x0;
16     x0=value/10;           //to not overflow the display space
17
18 #ifdef __GRAFICO_BARRAS__
19     lcd_retangulo(BACK,x,0,0,DISP_W); // clean llast value here
20     lcd_retangulo(COR,x++,0,0,(x0+x1+x2+x3)/4); // put new value and inc
21     // lcd_retangulo(COR,x++,0,0,x0); // put the value (without filter)
22 #else
23     lcd_retangulo(BACK,x,0,0,DISP_W); // clean llast value here
24     lcd_set_pixel(COR,x++, (x0+x1+x2+x3)/4); // with filter
25     // lcd_set_pixel(COR,x++,x0); // without filter
26 #endif
27
28     antiga = (x0+x1+x2+x3)/4;
29     if(x==DISP_H)
30         // end of the display
31     {
32         x=0;
33     }
34
35     return 0;
36 }

```

A função ploc é bem simples e apenas plota o valor passado para ela no LCD. Nela é feita a aplicação do filtro, retratado pela equação 1.

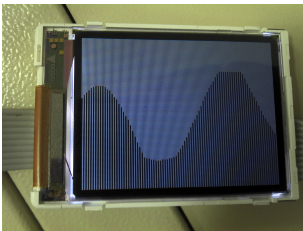


Figura 4: Saída em forma de barras

Para um maior controle do código, é possível alterar a saída via código, definindo ou não a macro `__GRAFICO_BARRAS__` para alterar a saída do display de linhas (figura 5) ou barras (figura 4).



Figura 5: Saída em forma de linhas

3 DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

O grupo conseguiu com este experimento uma grande carga de conhecimento. Não em decorrer da conversão analógico-digital, mas por que fomos responsáveis por levantar a biblioteca do LCD que foi usado especificamente para este experimento. Como observado na função principal, o programa é bem simples, porém o peso da biblioteca do LCD é visível no arquivo final, visto que o executável grava 7378 bytes no MSP, o que é um tamanho bem elevado para apenas uma conversão analógica-digital.

Outro ponto de grande aprendizado com este experimento foi a reação de filtros e como implementá-los em microcontroladores, visto que foi aplicado no experimento um filtro que tem um comportamento próximo à um filtro passa baixa.

REFERÊNCIAS

- [1] G. Torres, *Clube do Hardware*.
- [2] Wikipedia, *Analog-to-digital converter*.
- [3] T. Instruments, *Texas Instruments-MSP430G2x53, MSP430G2x33, MSP430G2x13, MSP430G2x03 Code Examples (Rev. A)*.