## [실습 10] 디바이스드라이버프로그래밍(2)

2017253019 안희영

- 1. (7 세그먼트 HEX LED 디바이스 드라이버)
- (1) 주어진 소스파일 내용을 참고하여 7세그면트 HEX 디바이스 드라이버를 디바이스를 자동으로 생성하는 방법을 사용하고, ioctl()루틴을 NOFILL 과 BLINKING 지원하도록 timer interrupt 등을 활용하여 작성하고, 컴파일 후에 커널모듈을 설치하시오. 설치 전후에 디바이스가 존재하는 지 여부를 각각 확인하시오.

모듈을 설치한 이후 hex 디바이스가 추가된 것을 확인할 수 있습니다.



기본적인 출력상태입니다.



blinking 으로 인해 꺼진 상태입니다.



nofill 이 적용되어 있습니다.



위의 터미널 이미지의 입력대로 출력되는걸 확인할 수 있습니다.

(2) 함께 주어진 작성한 HEX LED 용 디바이스 드라이버를 테스트하는 프로그램 app\_hex.c 를 분석하고, 이를 작성한 후 동작을 확인하시오.

```
printf("Input HEX7 data (hex) for NOFILL : ");
scanf("%x", &data);
ioctl(dev, NOFILL, NULL);
write(dev, &data, 4);
```

출력할 데이터를 입력받은후 ioctl 로 device 의 모드와 컨트롤할 디바이스의 번호를 전달합니다..(디바이스의 번호가 동적으로 할당되기 때문입니다.)

Write 함수에 device 의 번호와 데이터, 그리고 크기를 전달합니다.

(3) 디바이스를 자동으로 생성하려면 init 함수에서 어떤 과정을 거치는가? 그리고 exit 함수에서는 어떤 동작을 수행하는가? (참고: blink 모드를 지원할 때에는 현재 blink 모드가 설정되어 있으면 exit 함수에서 timer 도 제거해야 한다.)

alloc\_chrdev\_region(&dev\_no,0,1,DEVICE\_NAME) 함수로 디바이스 번호를 할당받습니다. cdev\_init(&hex\_cdev,&hex\_fops) 로 cdev 구조체를 초기화한 후 fops 를 지정합니다. cdev add(&hex cdev,dev no,1) 구조체를 등록합니다.

class\_create (THIS\_MODULE, DEVICE\_NAME) device\_create 호출 시 사용할 class 구조체 생성, 포인터를 반환합니다.

device\_create (cl,NULL,dev\_no,NULL,DEVICE\_NAME) device 를 생성하고, sysfs 에 등록합니다.

Remove\_timer() timer 를 제거합니다. - del\_timer(&hex\_timer) 함수를 실행하는 합수입니다. device\_destroy(cl,dev\_no) 생성된 device 를 제거합니다.

class\_destroy(cl) class\_create 로 생성한 class 구조체를 제거합니다.

unregister\_chdev\_region(dev\_no,1) 할당된 디바이스 번호를 해제합니다.

(4) write 함수에서 nofill 을 어떻게 구현하였는지 설명하시오.

Nofill 모드인 경우 nofill 을 1로 세트한다.

Hex\_data 를 4 비트씩 shift 연산후 4 비트를 마스킹하여 값이 존재하지 않으면 hex 출력값에 값을 더하는걸 멈추고 루프를 빠져나온다.

(5) blink 출력을 어떻게 구현하였는지 설명하시오.

```
void hex_timer_function(unsigned long ptr)
{
    if (!(mode & BLINK) ) return;
    turnoff = !turnoff;
    if (turnoff) {
        iowrite32(0, hex0_addr);
        iowrite32(0, hex1_addr);
    } else {
        iowrite32(hex0, hex0_addr);
        iowrite32(hex1, hex1_addr);
    }

    init_add_timer();
}
```

일정 시간에 따라 turnoff 상태를 바꾸고 아무런 출력값이 없는 hex 값과 출력값이 들어있는 hex 값을 차례대로 hexled의 출력으로 내보냅니다. 그리고 다음 상태변화를 위한 인터럽트를 발생시키기 위해 timer를 다시 세트합니다.

해당 루틴을 hex\_timer.function 에 설정하여 timeintterupt 가 발생한 경우 실행되게 합니다.