Bootloader

1. Simple bootloader

Jump to another application

Bước 1:

Tạo 1 chương trình test.

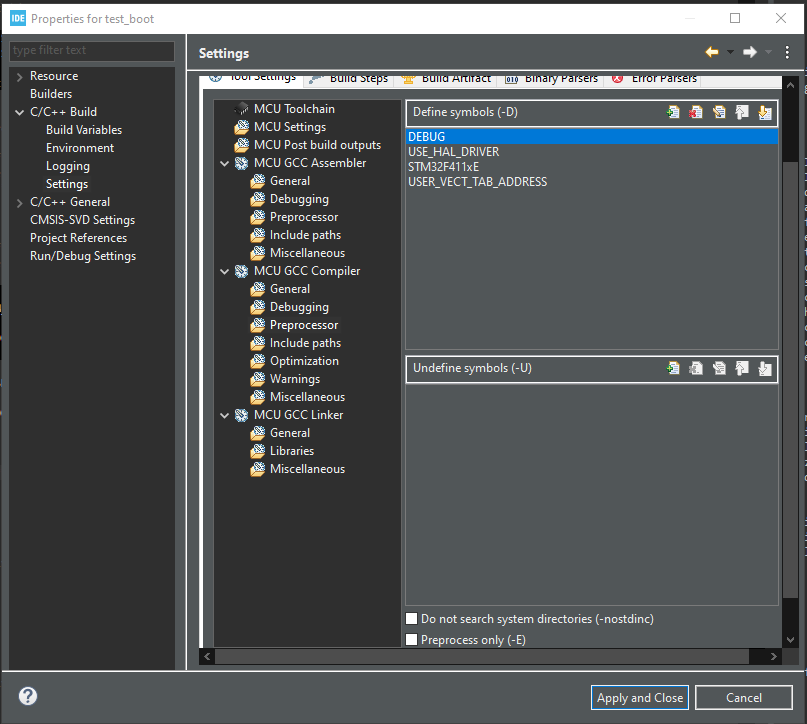
Thay đổi địa chỉ ghi chương trình bằng cách: ( ví dụ lưu ở 0x0800C000)

* Vào file system\_stm32f4xx.c
* Enable define USER\_VECT\_TAB\_ADDRESS

Ảnh có chứa văn bản, đen, ảnh chụp màn hình, màn hình

Mô tả được tạo tự động

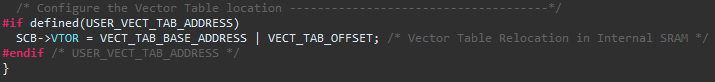
( Hoặc enable bằng cách:Project => Properties => C/C++ Build => MCU GCC Compiler => Preprocessor => Define symbols => Thêm USER\_VECT\_TAB\_ADDRESS)



* Thay đổi VECT\_TAB\_OFFSET sang địa chi muốn lưu. => Trường hợp này thì đổi thành 0x0000C000.



Vì



VECT\_TAB\_BASE\_ADDRESS = 0x08000000

VECT\_TAB\_OFFSET = 0x0000C000

Or với nhau thì ra địa chỉ muốn lưu = 0x0800C000

* Vào file STM32F411VRTX\_FLASH.ld sửa phần FLASH sang địa chỉ mình muốn ghi

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

* Upload code vào chip.

Bước 2: Viết chương trình bootloader

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

Thêm hàm này để bootloader nhảy để địa chỉ lưu chương trình trước.