**Dokumentation**

**Simulation eines PIC 16F84 Microcontrollers**

**unter OSX 10.9**

Studiengang Informatik – Informationstechnik

an der

Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe

von

**Dennis Stengele und Irtaza Syed**

Kurs TINF12B3

Vorlesung Systemnahe Programmierung II

Betreuer Dipl. Ing Stefan Lehman

Abgabetermin 16.04.2014

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

# Vorwort

Im Studienfach Systemnahes Programmierung im 4. Semester soll durch die Programmierung eines PIC 16F84[[1]](#footnote-1) Microcontrollers die Funktionsweise und der Aufbau eines Microcontrollers vertieft werden. Das Verhalten eines realen PIC Microcontrollers soll möglichst genau nachgebildet werden. Um dies zu ermöglichen wird das Datenblatt des PIC 16F84 Microcontrollers verwendet.

In dieser Dokumentation wird die Funktionsweise des Microcontrollers und die Programmstruktur der Simulationssoftware beschrieben.

# Simulation

Eine Simulation ist ein Verfahren zur Nachbildung von realen oder gedachten Systemen. Dafür wird ein Modell/Simulator entwickelt, der die wichtigsten Merkmale und Funktionen das zu simulierenden Systems darstellt. So können bei der Simulation an dem Modell Experimente durchgeführt werden, um Erkenntnisse über das reale System zu gewinnen.

Im Falle der PIC 16F84 Microcontroller Simulation wird eine Software mit einer graphischen Benutzeroberfläche entwickelt. Das Datenblatt des realen PIC 16F84 Microcontrollers dient zur möglichst genauen Implementierung der einzelnen Funktionen des Microcontrollers.

Im Folgenden sind einige Vor- und Nachteile einer Simulation erläutert:

**Vorteile**:

* Kostengünstig, da keine Hardware bereitgestellt werden muss.
* Die Zwischenergebnisse können auf einer graphischen Benutzeroberfläche übersichtlicher dargestellt werden. Fehler können somit besser erkannt werden.

**Nachteile**:

* Eine Simulation kann zu einem verfälschten Ergebnis führen wenn die Software nicht richtig implementiert worden ist.
* Das Implementieren einer Simulation wird bei komplexer Hardware Zeit- und Kostenaufwändiger. Dabei steigt auch die Wahrscheinlichkeit des Fehlverhaltens eines Simulators.

# Programmiersprache und Benutzeroberfläche

Die graphische Benutzeroberfläche wird auf dem Betriebssystem OSX 10.9, mit der Entwicklungsumgebung Xcode 5.1.1 entwickelt.

Als Programmiersprache wird Objective – C verwendet. Objective – C ist eine objektorientierte Sprache und eine Erweiterung der Programmiersprache C.

Des Weiteren ist Objective-C die primäre Sprache von Cocoa (Mac OS X), die für die Erstellung von Anwendungen für Mac OS X und iOS verwendet.

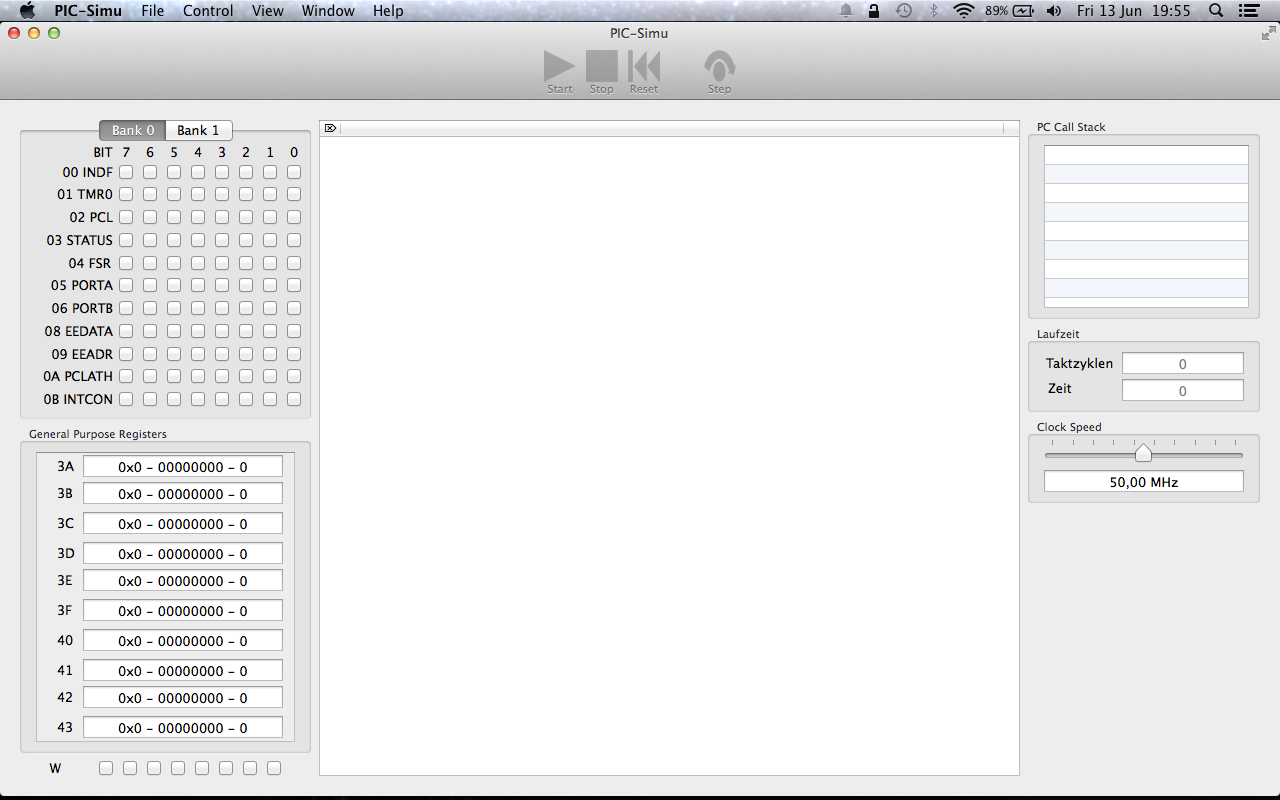


Abb. 1: PIC Simu GUI

Die GUI besteht aus vielen wichtigen Elementen die in Gruppen zusammengefasst eine bestimmte Funktion des Microcontrollers simulieren:

## Register



Abb. 2: Bank 1 und Bank 2

Die Special-Function-Register des Microcontrollers PIC1684 sind in zwei Tabs, Bank 0 und Bank 1 untergebracht. Die einzelnen Bits der Register können durch klicken in den entsprechenden Checkboxes gesetzt oder gelöscht werden.

## General Purpose Register

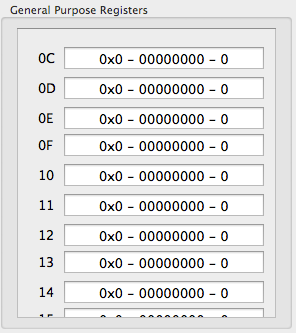


Abb. 3: General Purpose Register

Die General Purpose Register werden in einer Tabelle dargestellt deren Werte in Hexadezimal -, Binär- und Dezimaldarstellung angezeigt werden.

## Menüleiste

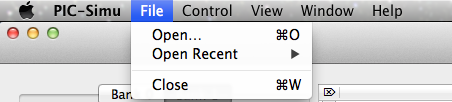


Abb. 4: Menüleiste

Eine Assembler Datei kann aus der Menüleiste mit einem Klick auf „Open“ oder mit dem Tastaturkürzel „cmd O“ geöffnet werden. Des Weiteren befinden sich in der Menüleiste Funktionen zur Anpassung von Programmfenster sowie die Steuerungsbuttons, die im Folgenden beschrieben werden.

## Buttons

Macintosh HD:Users:irtaza:Desktop:DHBW:Rechnerarchitektur II:BilderDoc:Buttons.tiff

Abb. 5: Steuerelemente

Die Buttons werden für die Steuerung der Simulation benötigt. Die Funktionalitäten beinhalten starten, stoppen, resetten einer Simulation. Mit dem Button „Step“ kann die geöffnete Assembler Datei manuell, Schritt für Schritt abgearbeitet werden.

## Code-Fenster mit Breakpoints

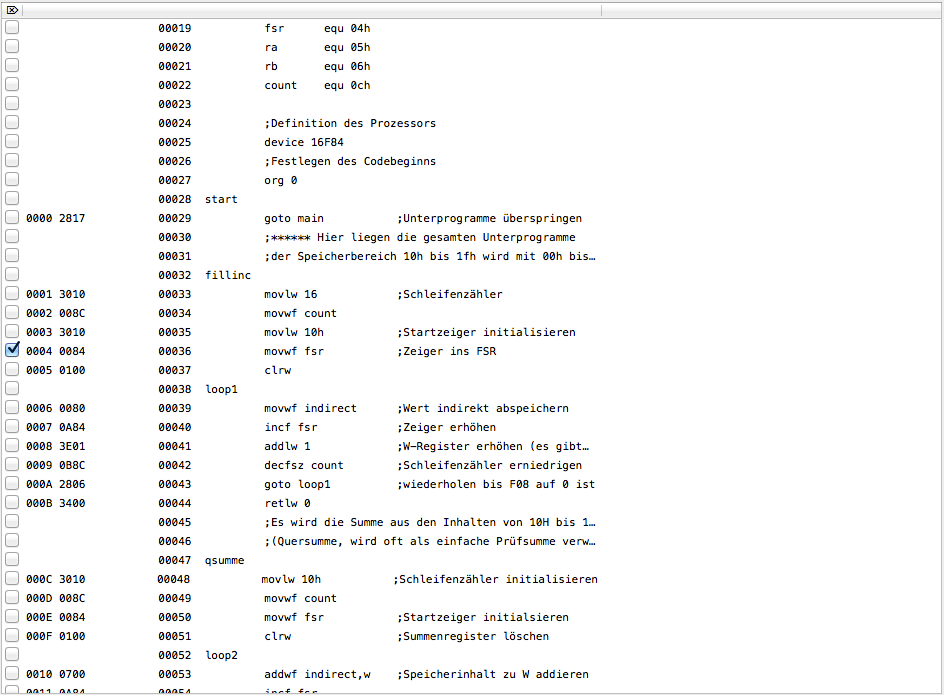


Abb. 6: Code-Fenster mit Breakpoints

Das Code-Fenster ist beim Start des Programms leer. Über der Menü-Leiste können die LST-Files eingelesen werden. Die Breakpoints können durch Klicken auf die Checkboxes erstellt werden.

## PC Call Stack

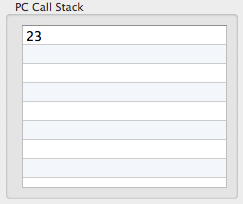


Abb. 7: PC Call Stack

## Laufzeit

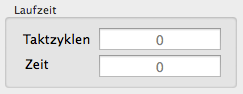


Abb. 8: Laufzeit

In den Feldern Taktzyklen und Zeit wird angezeigt, wie viele Taktzyklen bzw. wie viel Zeit eine Simulation braucht. Beides wird während der Simulation aufgezählt und in den Feldern angezeigt.

## Clock Speed

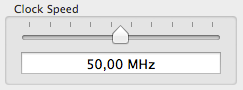
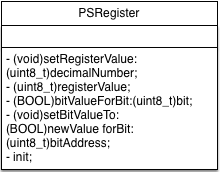


Abb. 9: Clock Speed

Über einen Schieberegler kann man die Quarzfrequenz einstellen. Die kleinste einstellbare Frequenz ist 1 MHz und die größte 100 MHz.

# Programmstruktur und wichtige Funktionen

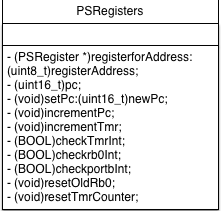
## Klassen



In der Klasse PSRegister wird festgelegt wie ein einzelnes Register aussehen soll.

* Anzahl Bits (8 Bits), Wert in Binär-, Hexadezimal- und Dezimaldarstellung.

Mithilfe dieser Klasse kann auf jedes einzelne Bit aller Register zugegriffen werden.



In der Klasse PSRegisters wurden die Special Function Regsiters und die General Purspose Registers implementiert. Auch der Programmzähler und der Timer ist in dieser Klassse implementiert.

* ....................... Darstellung von Programmstruktur und Ablauffunktionen des Simulators (mit eventuell einem Ablaufdiagramme)

## Flags

* Realisierung der Flags und deren Wirkungsmechanismen.

## Interrupts

//Wie wurden Interrupts implementiert

## TRIS-Register

* Wie wurde die Funktion des TRIS-Registers realisiert? (Latchfunktion?)

## Befehlsgruppen

Für den Microcontroller PIC16F84 gibt es drei Arten von Befehlen die sich im 14-Bit langen Opcode voneinander unterscheiden. Alle Befehlsfunktionen werden in der Klasse PSInstruction implementiert. In der Klasse werden zuerst die einzelnen Bitfelder der Instruktion gelesen. Danach wird das gelesene Instruktion mit dem Opcode des jeweiligen Befehls verglichen und bei Übereinstimmung den dazugehörigen Namen des Befehls übergeben:



Abb. 10: Opcode mit Instruktion vergleichen

Die zugewiesenen Namen werden dann benutzt, um die eigenlichen Funktionen zu implementieren die das Verhalten der einzelnen Befehle simulieren:



Abb. 11: Funktion des Befehls CLRWDT

In Abb.. wird als Beispiel der Wert des Watchdog Timers auf 0 gesetzt wenn der String „CLRWDT“ entspricht.

Im Folgenden werden die einzelnen Befehlsgruppen mithilfe jeweils einer Beispielfunktion beschrieben:

### Byte-Orientierte-Befehle

**DECFSZ:** Decrement f, Skip if 0.

DECFSZ verringert den Wert aus der Speicherzelle f um 1. Falls das Ergebnis 0 ergibt, dann wird ignoriere der nachfolgenden Befehl ignoriert.

Genauso wird auch die Funktion im Code implementiert. Der Wert aus der Speicherzelle f wird mit dem Dekrement Operator um 1 verringert. Danach wird in einer if-Anweisung geprüft, ob das Ergebnis 0 oder ungleich 0 ist. Bei 0 wird der Programmzähler um 1 erhöht und somit die nächste Zeile im Assembler-Code übersprungen (=> NOP) ansonsten soll die nächste Zeile ausgeführt werden.

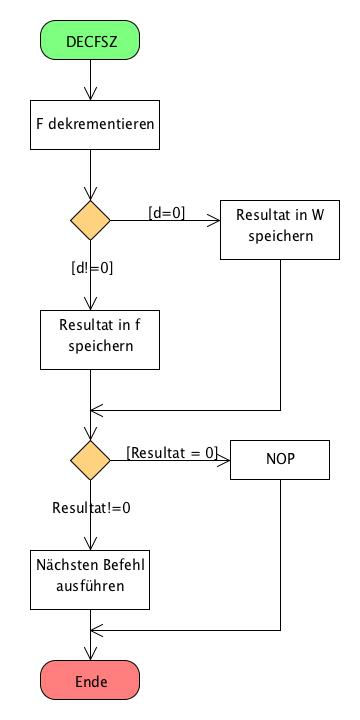


Abb. 12: DECFSZ

### Bit-Orientierte-Befehle

**BTFSC:** Bit Test File, Skip if Clear

Der Befehl BTFSC prüft, ob ein Bit b, im File-Register f gesetzt ist. Wenn ja wird der direkt folgende Befehl ausgeführt. Ist abgefragtes Bit im File-Register jedoch nicht gesetzt, wird er übersprungen.

Im Source-Code wird der Programmzähler erhöht, wenn das Bit nicht gesetzt ist. Dadurch wird die nächste Zeile im Assembler-Code übersprungen.

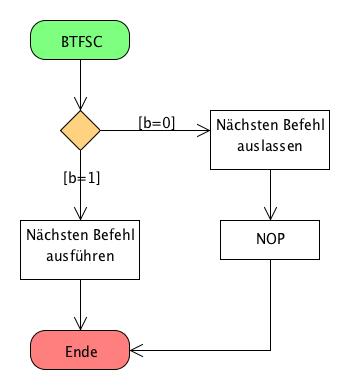


Abb. 13: BTFSC

### Literal-Orientierte-Befehle

**XORLW:** Exclusive OR literal with W

XORLW verknüft W und eine Zahl mit der Exclusiv-ODER-Funktion. Im Code wird dies mit dem Caret-Zeichen <^> ermöglicht.

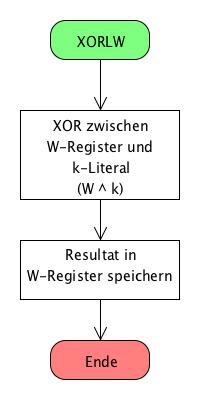
****

Abb. 14: XORLW

# Fazit

Die in diesem Projekt zur Umsetzung benötigten Kenntnisse erstreckten sich über ein weitläufiges Feld an Informationen, die wir bereits in früheren Vorlesungen erlernt hatten. Vor allem Vorkenntnisse aus den Fächern Digitaltechnik, Rechnertechnik I und Software-Engineering I und II sind mit in dieses Projekt eingeflossen. Dies bot die Möglichkeit Erlerntes anzuwenden und umzusetzen, um zugleich Wissen zu vertiefen, und die Erfahrung zu machen, fächerübergreifend zu arbeiten.

//////................................

1. siehe Datenblatt 30430D [↑](#footnote-ref-1)