



Módulo 0. Introdução ao CCS

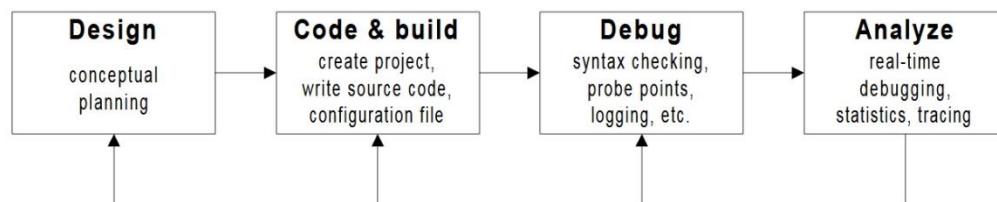
OBJETIVO:

Efetivar o primeiro contato com o Code Composer Studio (CCS). Escrever, montar e executar/depurar os primeiros programas em assembly.

DADOS:

Durante o semestre vamos trabalhar muito com o CCS. Ele é um ambiente integrado que oferece facilidades para se trabalhar com as diferentes fases do desenvolvimento de um sistema embarcado:

1. Projeto conceitual (Design),
2. Preparação do Código (Code & Build),
3. Depuração (Debug)
4. Análise (Analyse)



Na etapa de projeto conceitual, o projetista irá decidir qual é a melhor forma de resolver um dado problema. Ele deve escolher os pinos e os periféricos do microcontrolador que irá usar. É tarefa do projetista definir também, com base nas especificações de projeto, as configurações de cada periférico.

A segunda etapa consiste numa tradução das especificações de projeto em código (Assembly ou C). É a partir da segunda etapa que usamos o Code Composer Studio. A IDE fornece ao programador ferramentas para tornar o processo de escrita de um código mais fácil. O CCS possui recursos de auto completar, interpretador de erros do compilador e sugestões para melhorar a performance do seu código com base no microcontrolador que o projetista escolher.

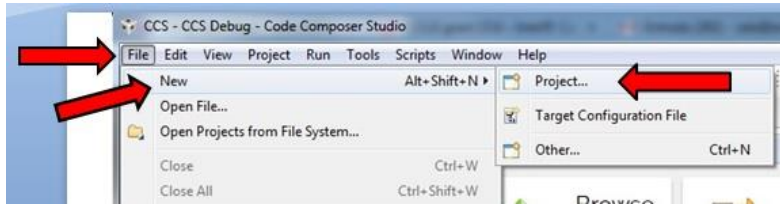
A terceira etapa, também conhecida como depuração ou debug, é fundamental para verificar o correto funcionamento do código. O CCS se conecta com a placa de hardware e permite ao projetista visualizar o conteúdo da memória juntamente com a execução passo-a-passo do software desenvolvido.

Por fim, na etapa de análise, o projetista pode ajustar parâmetros de compilação para melhorar características específicas do sistema dependendo dos requisitos de projeto. Pode compilar com otimizações para privilegiar tamanho do binário gerado ou pode privilegiar a performance de execução ou ainda diminuir o consumo de energia. Algumas launchPads (FR5994 e FR2355) possuem módulos para verificar o consumo energético da sua aplicação embarcada durante a execução do código.

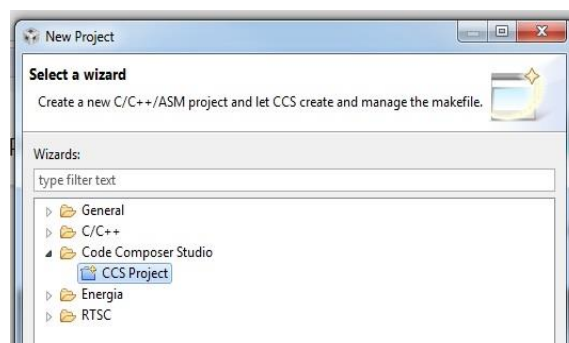


Para criar um projeto, siga as seguintes instruções:

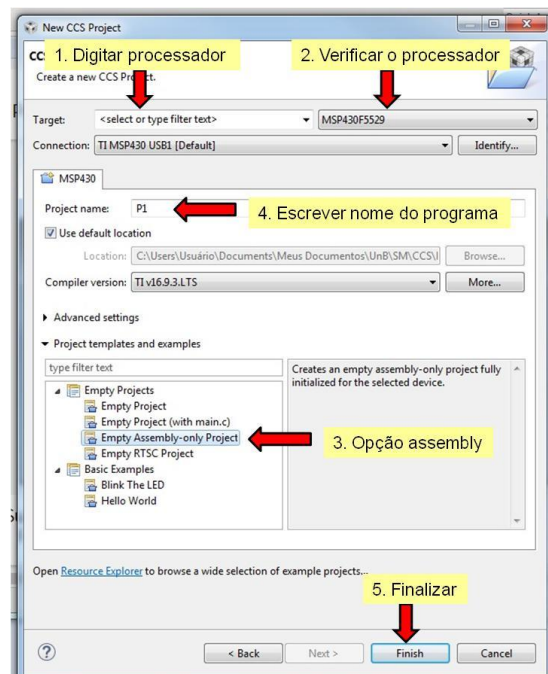
- 1) Clique nas opções: "File", "New..." e "Project".



- 2) Na janela "New Project". Clique na opção "CCS Project" dentro da pasta "Code Composer Studio" e clique em "Next".



- 3) Na janela "New CCS Project". Verifique o nome do processador "MSP430F5529". Caso não esteja correto, digite o nome correto à esquerda e selecione o microcontrolador à direita. Selecione a opção "Empty Assembly-only Project", defina um nome para o programa (sugestões: "ensaio1" ou "P1") e clique em finalizar.





Após essas etapas, deverá surgir a tela de edição com o "esqueleto" do programa mostrado abaixo. Seu código deverá ser digitado logo abaixo do campo "Main loop here". Nas próximas aulas comentaremos o porquê das demais linhas de programa que aparecem neste arquivo.

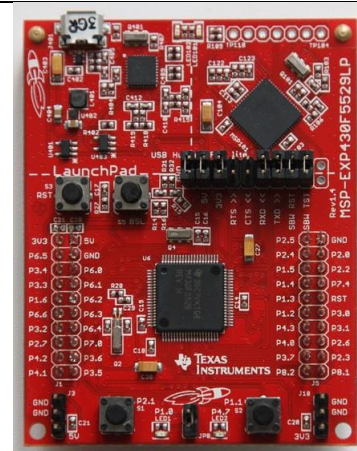
```
;-----  
; MSP430 Assembler Code Template for use with TI Code Composer Studio  
;  
;  
;-----  
        .cdecls C,LIST,"msp430.h"          ; Include device header file  
  
;-----  
        .def      RESET                    ; Export program entry-point to  
                                           ; make it known to linker.  
;-----  
        .text                               ; Assemble into program memory.  
        .retain                             ; Override ELF conditional linking  
                                           ; and retain current section.  
        .retainrefs                         ; And retain any sections that have  
                                           ; references to current section.  
  
;-----  
RESET      mov.w    #__STACK_END,SP        ; Initialize stackpointer  
StopWDT    mov.w    #WDTPW|WDTHOLD,&WDTCTL ; Stop watchdog timer  
  
;-----  
; Main loop here  
;-----  
  
        ← [ Seu código entra aqui. ]  
  
;-----  
; Stack Pointer definition  
;-----  
        .global  __STACK_END  
        .sect    .stack  
  
;-----  
; Interrupt Vectors  
;-----  
        .sect    ".reset"                  ; MSP430 RESET Vector  
        .short   RESET
```



Nosso objeto de estudo será o microcontrolador MSP430 (F5529). Seu uso é facilitado com o emprego da placa de desenvolvimento **MSP-EXP430F5529LP**, mostrada ao lado, que deve ser conectada ao computador via cabo USB.

O microcontrolador MSP430F5529 presente nesta placa disponibiliza diversos registradores, denominados R0, R1, ..., R15. Eles são usados para armazenar dados e realizar operações e podem trabalhar com 8 ou 16 bits.

As operações sobre esses registradores são indicadas por meio de instruções assembly. Cada instrução indica os registradores envolvidos e a operação a ser realizada.



Atalhos interessantes do Code Composer:



CTRL + S	Salva o programa
F11	Monta o programa e ativa o ambiente de debug
F5	Executa passo a passo (Step Into);
F6	Executa passo a passo, mas não “entra” nas sub-rotinas (Step Over);
F8	Executa (roda) o programa em modo contínuo.
ALT + F8	Pausa execução
CTRL + SHIFT + R	Soft Reset
CTRL + F2	Termina o debug e volta para o editor
CTRL + SHIFT + B	Insere ou remove um Ponto de Quebra (Break Point)




PEDIDOS:

Programa Ensaio 1:

Escreva, monte e execute com o debug o programa PE1, listado abaixo, que inicializa o conteúdo dos registradores R5 e R6 e depois os soma, guardando o resultado em R6. Note que ao lado de cada mnemônico foi colocado o modificador ".B". Ele indica que a instrução opera em 8 bits.

Utilizamos um montador para gerar o código de máquina a partir de um código assembly. Para montar o seu programa, clique no botão do *martelo* (build) . Se houver erros, eles serão mostrados na aba de erros. Para entrar em modo de depuração clique no botão do *inseto* (debug) . Se estiver se sentindo com sorte, (se achar que o código não tem erro) pode encadear as duas operações apertando F11.

Usando F5 (atalho para "step into" ) , execute o programa passo a passo. Você pôde ver o cursor se movendo a cada instrução, mas não conseguiu examinar os registradores.

Se a aba "Registers" não estiver visível, na Barra de Ferramentas, selecione as opções "View" → "Registers". Na nova janela, clique no pequeno triângulo à esquerda da linha "Core Registers" para expandir o conteúdo dos registradores. Clicando com o botão da direita sobre o registrador, você pode usar a opção "Number Format" para mudar a apresentação do número. A opção hexadecimal é a padrão.

```
-----  
; Main loop here  
-----  
;  
PE1:  MOV.B      #3,R5      ;Colocar o número 3 em R5  
      MOV.B      #4,R6      ;Colocar o número 4 em R6  
      ADD.B      R5,R6      ;Fazer a operação R6 = R5 + R6  
      JMP        $          ;Travar execução num laço infinito  
      NOP         ;Nenhuma operação
```

É preciso comentar alguns pontos importantes sobre um programa assembly. Note que ele é "arrumado" em 4 colunas verticais. Ao escrever seus programas, use a tabulação para separar essas diversas colunas.

Coluna 1: mais à esquerda, reservada para os rótulos (labels). No programa acima, "PE1" é um label que faz referência ao endereço da instrução `MOV.B #3,R5`. Sempre coloque seus labels nessa primeira coluna. Nunca coloque uma instrução nesta posição, pois ela será interpretada como label.

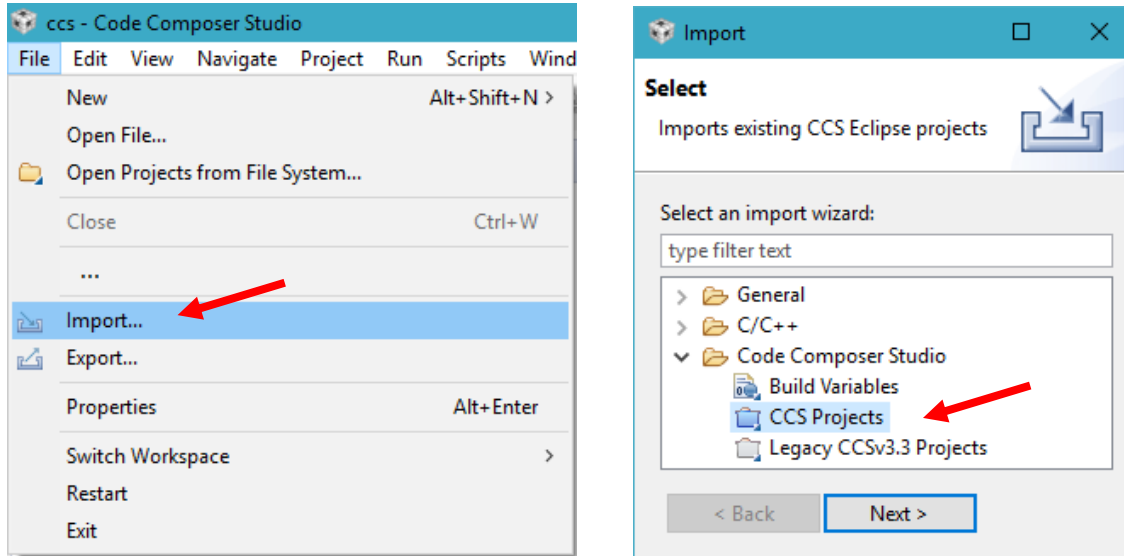
Coluna 2: onde são colocados os mnemônicos das instruções (MOV, ADD, JMP, etc).

Coluna 3: onde são colocados os operandos das instruções (#3,R5; R5,R6, etc). Note que a atribuição é da esquerda para a direita.

Coluna 4: destinada aos comentários. Tudo que estiver após o ponto e vírgula (;) é ignorado pelo montador assembly (assembler). Note que o comentário pode iniciar na primeira coluna.

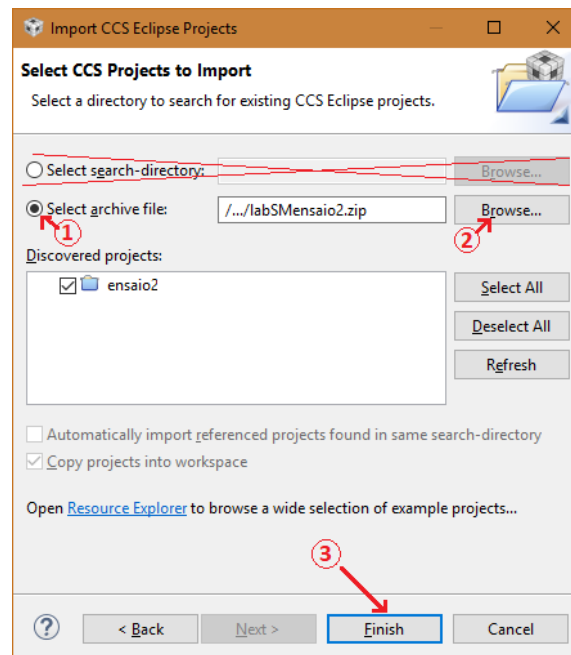
Programa Ensaio 2:

Neste ensaio, iremos aprender a importar um projeto existente. Clique em “File” -> “Import” e selecione a opção “CCS Projects” dentro da pasta “Code Composer Studio”.





Em seguida, selecione o arquivo zip contendo o projeto clicando em “Browse” do item “**Select archive file**”. Você irá encontrar o arquivo labSMensaio2.zip na pasta “Downloads”.

Atenção: não usar a opção “Select search-directory”.



Monte e execute com o debug o programa PE2 que você importou. Este programa inicializa o conteúdo dos registradores R5 e R6 e depois os soma, guardando o resultado em R6. Note que os números estão em hexadecimal. A ausência do modificador ".B" indica que as operações são realizadas em 16 bits.

**Programa Ensaio 3:**

Crie um novo projeto para o ensaio 3. Escreva, monte e execute com o debug o programa PE3, que é idêntico ao anterior, porém R5 é carregado com o número 0xFFFF. Execute o programa passo-a-passo, usando a tecla **F5** (step into ) ou **F6** (step over ). O que você notou de interessante ao executar o esse programa?

```
;-----  
; Main loop here  
;-----  
;  
PE3:      MOV      #0xFFFF,R5      ;Colocar o número 0xFFFF em R5  
          MOV      #0x4321,R6      ;Colocar o número 0x4321 em R6  
          ADD      R5,R6           ;Fazer a operação R6 = R5 + R6  
          JMP      $              ;Travar execução num laço infinito  
          NOP                       ;Nenhuma operação
```

Percebeu que o resultado em R6 foi 0x4320? Isso ocorre pois 0xFFFF é a representação de -1 em complemento a 2. Note que no ambiente de debug você sempre vê a representação 0xFFFF. Você pode substituir a instrução `MOV #0xFFFF,R5` pela instrução `MOV #-1,R5` que o resultado será o mesmo.

Programa Ensaio 4:

Escreva, monte e execute com o debug o programa PE4, listado abaixo. Note que o programa usa a subrotina “SUBROT” que soma 1 ao R5, duas vezes. O número de vezes em que a subrotina é chamada é ditado pelo valor em R6. Isto significa que R6 é o contador do laço (LOOP).

```
;-----  
; Main loop here  
;-----  
;  
PE4:      CLR      R5              ;Zerar R5  
          MOV      #4,R6          ;Colocar o número 4 em R6  
  
LOOP:     CALL     #SUBROT        ;Chamar subrotina "SUBROT"  
          DEC      R6             ;Decrementar R6  
          JNZ      LOOP          ;Se diferente de zero, ir para LOOP  
          NOP                       ;Nenhuma operação  
          JMP      $              ;Travar execução num laço infinito  
          NOP                       ;Nenhuma operação  
  
SUBROT:   ADD      #1,R5          ;Somar 1 em R5  
          ADD      #1,R5          ;Somar 1 em R5  
          RET                       ;Retornar
```

- 1) Rode o programa até o final, usando F5.
 - 2) Faça o Soft Reset (CTRL + SHIFT + R) e rode o programa até o final usando F6.
- Você notou alguma diferença?



Vamos agora introduzir o conceito de **ponto de quebra (break point)**. Quando a execução atinge um ponto de quebra, ela é interrompida e o controle é devolvido para o usuário. Coloque o cursor sobre a instrução **NOB**, logo antes do **JMP \$** e ative um ponto de quebra neste local (CTRL + SHIFT + B). Uma forma alternativa para ativar o ponto de quebra é dar dois cliques no número que aparece à esquerda da instrução. O ponto de quebra é útil para rotinas longas ou demoradas.

3) Faça o Soft Reset (CTRL + SHIFT + R) e rode o programa com F8. Note que o programa é interrompido quando atinge este ponto.

Programa Ensaio 5:

Escreva, monte e execute com o debug o programa PE5, listado abaixo. Note que o programa usa a instrução **RLA R5** que desloca o conteúdo de R5 uma vez para a esquerda. A quantidade de rotações é dada por R6.

```
;-----  
; Main loop here  
;-----  
PE5:          MOV      #1,R5      ;Colocar 1 em R5  
              MOV      #4,R6      ;Colocar o número 4 em R6  
LOOP:         RLA       R5        ;Deslocar 1 bit para a esquerda  
              DEC       R6        ;Decrementar R6  
              JNZ       LOOP      ;Se diferente de zero, ir para LOOP  
              NOP        ;Nenhuma operação  
              JMP       $         ;Travar execução num laço infinito  
              NOP        ;Nenhuma operação
```

O que aconteceu com o conteúdo de R5 a cada laço de repetição? Você notou alguma coisa interessante?

Ensaio 6 : Exporte o trabalho realizado num arquivo zip:

Ao final de cada módulo, será exigida a entrega de um programa na forma de um arquivo zip contendo o seu projeto CCS. Para exportar o seu trabalho, clique em “File” -> “Export” e selecione a opção “**Archive File**” dentro da pasta “General”. Você pode selecionar mais de um projeto para exportar se quiser.

