

Dispositius Programables

Pràctica 1 - Entorn de treball

Francisco del Àguila López

Juliol 2011

Escola Politècnica Superior d'Enginyeria de Manresa
Universitat politècnica de Catalunya

1 Objectiu

L'objectiu d'aquesta primera pràctica és la presentació de les eines de treball, així com l'entorn, per desenvolupar aplicacions en llenguatge Assemblador per dispositius AVR d'Atmel. En particular, el kit que es farà servir és l'Arduino UNO.

2 Eines de treball

Les eines de treball es poden desglossar a nivell de maquinari i de programari.

A nivell de maquinari cal disposar d'un ordinador personal amb entorn Linux, d'un cable USB amb connector estàndard tipus A en un extrem i B a l'altre i del kit amb microcontrolador Arduino UNO. En pràctiques posteriors hi haurà la necessitat de fer servir la placa "protoboard" que ja s'ha fer servir en altres assignatures, així com alguns components electrònics bàsics com leds, resistències, ... Al laboratori també hi haurà disponible una placa de extensió de perifèrics en el cas que calgui fer ús de pantalles LCD o teclats numèrics.

A nivell de programari només caldrà el Toolchain de GNU pels dispositius AVR i l'aplicació per carregar els programes al microcontrolador que és l'avrdude.

2.1 Arduino UNO (Hardware)

Les plaques "Arduino" són una família de plaques de desenvolupament dissenyades al voltant dels microcontroladors de la família AVR d'Atmel. L'Arduino UNO, [Ard], és una placa amb les següents característiques:

1. Basada en el microcontrolador d'Atmel ATmega328p, amb arquitectura AVR, [ATmega328p].
2. Voltatge de funcionament de 5V.
3. Voltatge recomanat d'entrada de 7-12V.
4. Límits del voltatge d'entrada de 6-20V.
5. 14 pins d'entrada / sortida digital (6 dels quals ofereixen sortida PWM).
6. 6 entrades analògiques
7. Màxima corrent contínua per pin d'entrada / sortida de 40mA a 5V i de 50mA a 3.3V.
8. Memòria flash de 32 KB, dels quals 0.5 KB els usa el carregador (Bootloader).
9. SRAM de 2KB.
10. EEPROM de 1KB
11. Velocitat de rellotge de 16MHz

Podem trobar tant una imatge com l'esquema de la placa a [Ard].

2.2 Toolchain de GNU (Software)

Per desenvolupar aplicacions sobre Arduino hi ha diferents entorns. Aquests entorns majoritàriament estan basats en el llenguatge C, ja que una de les característiques importants dels AVR és que van estar dissenyats tenint molt en consideració aquest llenguatge i la feina que fan els compiladors de C per generar codi Assemblador. Per aquest motiu, el compilador de C pels AVR genera un codi Assemblador molt eficaç i optimitzat a diferència de la compilació per altres microcontroladors on el codi generat és més llarg i per tant menys eficaç.

Dos dels entorns més importants per desenvolupar aplicacions per Arduino són:

1. L'entorn de desenvolupament específic d'Arduino, que permet treballar amb C++. Aquest entorn és programari lliure
2. Usar el conjunt d'eines estàndards de GNU en versió per a l'arquitectura AVR. Aquestes eines inclouen el compilador (C, C++, Ada), el muntador, l'assemblador i les eines per gestionar binaris habituals (gestor de llibreries, convertidors de formats, etc.).

En aquest curs optarem per la segona opció ja que ofereix millor control del que s'està fent, és la mateixa eina de desenvolupament d'aplicacions per altres arquitectures i permet una millor comprensió dels elements que intervenen en el procés.

La descripció detallada d'aquest conjunt d'eines, les fases que intervenen en el procés de compilació a partir del codi font fins a generar el codi binari, així com el llenguatge C pròpiament dit es veuran més detalladament en assignatures posteriors. En aquest curs

es descriurà el procés de compilació a partir del codi Assemblador per generar el codi binari y en particular el procés de transferència d'aquest codi binari (generat en una màquina diferent) cap a l'Arduino.

L'assignatura de dispositius programables està basada exclusivament en el llenguatge Assemblador. El Toolchain de GNU permet treballar directament en el aquest nivell. Per altra banda, Atmel ofereix unes eines per treballar en Assemblador específiques [AtmAss], però la seva especificitat i falta de suport fa que sigui descartada. Per tant una de les consideracions a tenir en compte és que no existeix un únic assemblador pels AVR, per tant s'ha de preveure una possible adaptació entre projectes realitzats amb diferents Assembladors.

L'eina que permet controlar les transferències entre la nostra màquina que conté l'entorn de desenvolupament (el nostre ordinador personal) i els dispositius AVR és "Avrdude". Aquesta aplicació també és de codi lliure.

2.2.1 Instal·lació

Per instal·lar aquestes eines en un sistema Linux, distribució GNU/Debian o Ubuntu cal executar l'ordre:

```
apt-get install gcc-avr binutils-avr avr-libc avrdude
```

2.2.2 Eines importants

Les comandes més rellevants que s'utilitzaran són:

avr-gcc És el front-end principal de les eines de compilació. S'invoca tant per compilar codi C com per compilar codi Assemblador. Pot realitzar totes les tasques relacionades amb la compilació de forma automàtica fins obtenir directament el codi binari. Si el codi font és Assemblador en realitat la comanda executada és **avr-as** ja que és l'assemblador pròpiament dit.

avr-objcopy És una aplicació que permet canviar de format els executables. Habitualment l'usarem per canviar el format *elf*, el format estàndard de UNIX, a *hex*, el format necessari per carregar el programa en el microcontrolador.

avr-objdump Aquesta aplicació, entre altres coses, permet a partir del format executable *elf* obtenir el codi desassemblat.

avrdude És el que ens permet transferir un programa, generalment en format *hex*, [i]hex], al microcontrolador.

3 Llenguatge Assemblador

La programació basada en Assemblador consta essencialment de la crida seqüencial de les instruccions màquina definides al microprocessador amb els paràmetres adequats i de

un conjunt de directives que determinen alguna característica concreta del codi. Aquesta estructura seqüencial respon al fet de que el programa serà emmagatzemat en una memòria amb una disposició igualment seqüencial.

El joc d'instruccions corresponent als AVR [Instr] s'anirà introduint a les pràctiques en funció de les necessitats. De la mateixa manera, s'aniran introduint les directives del assembler del GNU [AS].

4 El primer programa

A proposta del professor es farà diverses proves amb el Toolchain de GNU començant per programes molt senzills. Es veurà l'estructura bàsica d'un programa i s'acabarà la pràctica amb la proposta d'encendre i apagar el led de la placa Arduino.

Referències

[Ard] Arduino UNO - <http://arduino.cc/en/Main/ArduinoBoardUno>

[ATmega328p] Atmel. ATmega328P datasheet. http://www.atmel.com/dyn/resources/prod_documents/doc8161.pdf

[AtmAss] Atmel Assembler documentation - <http://www.atmel.com/atmel/acrobat/doc1022.pdf>

[Instr] Joc d'instruccions dels AVR - <http://www.atmel.com/atmel/acrobat/doc0856.pdf>

[AS] Manual de referència del Assembler del GNU - <http://sourceware.org/binutils/docs/as/>

[ihex] Format de fitxer intel HEX - http://en.wikipedia.org/wiki/Intel_HEX