

stm32f429-DMA Tutorial

제작자: 유영재

목차

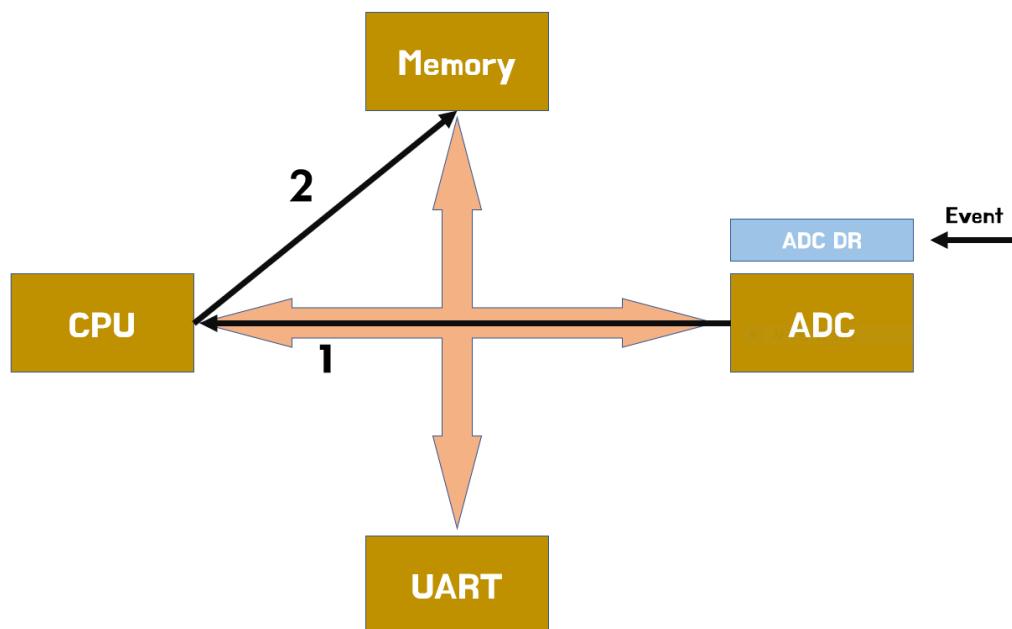
1.	DMA 소개	3
1.1	Master-slave system.....	3
1.2	DMA 사용 예	4
1.3	MCU Block Diagram	5
1.4	Bus matrix.....	10
1.5	Interrupt와 DMA 비교.....	16
2.	DMA 예제.....	21
2.1	LED Toggle.....	21
2.2	LED Toggle with Interrupt.....	28
2.3	DMA를 이용한 SRAM 간 데이터 공유	31
2.4	DMA1으로 했을 때의 오류 발생.....	34
2.5	DMA를 이용한 UART-SRAM 데이터 공유	35

1. DMA 소개

- DMA는 Direct Memory Access의 약자로 최근 MCU에는 기본적으로 들어가 있는 Peripheral 중 하나다. 현재 우리가 다룰 arm-cortex M4 기반의 stm32f429 도 총 2개의 dma 컨트롤러가 내장되어 있다. **dma를 이해하기 위해선 arm-cortex의 버스 시스템을 이해하고 있어야 한다**

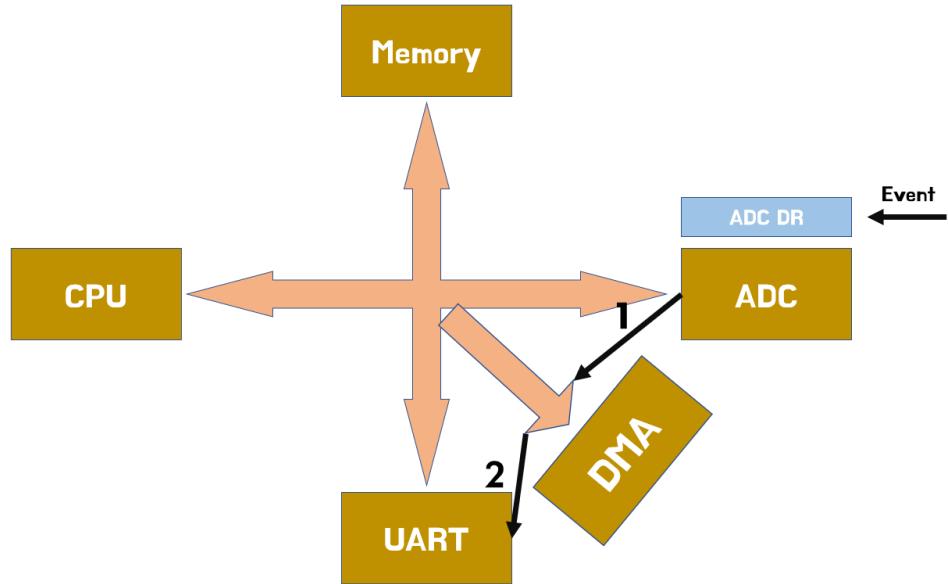
1.1 Master-slave system

아래 그림은 ARM의 버스 시스템을 나타낸 것이다. ARM 버스 시스템은 기본적으로 CPU와 주변 Peripheral들은 버스로 연결되어 있는 것을 볼 수 있다. 예를 들어 전역 변수에 ADC 데이터 레지스터 값을 저장하려고 한다



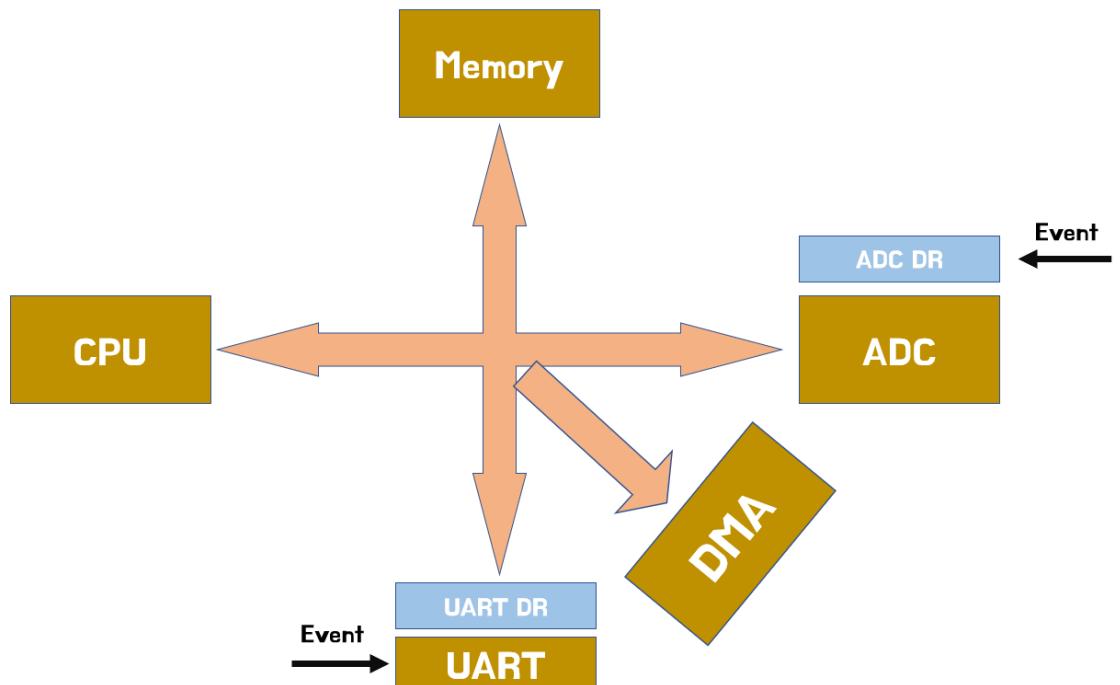
- A. 하나의 상황을 예를 들어서 설명을 해보려고 한다. ADC에 이벤트가 발생해서 digitize 된 값이 ADC 데이터 레지스터로 써지게 된다
- B. 그러면 ADC는 CPU에게 Event를 발생시켜서 CPU는 해당 데이터를 프로세서 레지스터에 저장한 이후 SRAM 메모리에 쓸 수 있게 된다
- C. 위에서 설명했듯이 총 2개의 경로로 데이터는 메모리에 써지게 된다. **그러면 바로 ADC DR 값이 메모리로 쓸 수는 없을까?**
- D. 답은 그렇게 할 수 없다. 왜냐하면 명령어 중 하나인 load는 CPU만 가지고 있기 때문이다. 즉 각 주변장치들은 두뇌가 없기 때문에 해당 명령을 실행할 수 없다. 그래서 매번 CPU의 도움을 받기 위해서 Event를 발생시키는 것이다
- E. 그래서 **버스 시스템에서 버스를 컨트롤 할 수 있는 기능을 가지고 있는 것은 master라고 부르며, 아닌 것은 slave라고 지칭한다**. 그래서 slave끼리는 버스를 끼고 데이터 공유가 불가능한 것이다
- F. 그러면 CPU 말고도 master 역할을 대신 할 수 있는 것은 없나? 그 역할을 하는 것이 바로 DMA controller다.

- G. DMA 컨트롤러가 master라고 지칭할 수 있어도, 명령어(instruction)를 제공하는 장치는 CPU밖에 존재하지 않는다. 다만 DMA가 하드웨어 로직으로 CPU의 일을 offload할 수 있게 설계되어 있을 뿐이다. 그래서 도움을 받아 버스를 control 할 수 있게 된다



1.2 DMA 사용 예

- DMA가 CPU load를 덜어주는 역할을 한다고 하지만, 언제 사용하게 되는가? 단순하게 CPU가 하나의 일만 수행을 한다면 굳이 사용할 필요는 없다. 다음과 같은 예를 들어보기로 한다



- A. 두 인터럽트가 동시에 config되어 있고, ADC, UART 모두 동시에 들어오는 상황이라고 가정을 한다. 인터럽트로 받은 데이터를 모두 메모리에 저장해야 하는 상황이다
- B. ADC 우선순위가 더 높은 상황이고, 데이터는 두 주변장치에서 지속적으로 들어오고 있다. 그래서 ADC는 데이터가 지속적으로 SRAM에 저장되지만, UART는 그렇지 않다
- C. 이럴 때 UART 데이터 손실을 막기 위해서 UART 데이터는 DMA 컨트롤러로 처리를 하게 하는 것이다. 따라서 DMA를 거쳐 SRAM으로 저장되게 된다

- 그리고 두번째 이유로 뒤에 실험을 하겠지만, ARM ON일 때와 ARM OFF/DMA ON일 때의 전류를 비교하면 차이가 생기게 된다. 전력을 아끼는 쪽이 DMA이기 때문에 좋은 Application에는 DMA 사용이 반드시 따라오게 된다

1.3 MCU Block Diagram

MCU Block Diagram은 DMA를 이해하는 데 반드시 숙지해야 하는 부분이다. RM 문서 2장 Memory and bus architecture을 보면 위에서 언급한 master/slave 개념이 드러나고 있다. stm32f429에는 2개의 DMA를 포함해서 10개의 master 버스가 존재한다

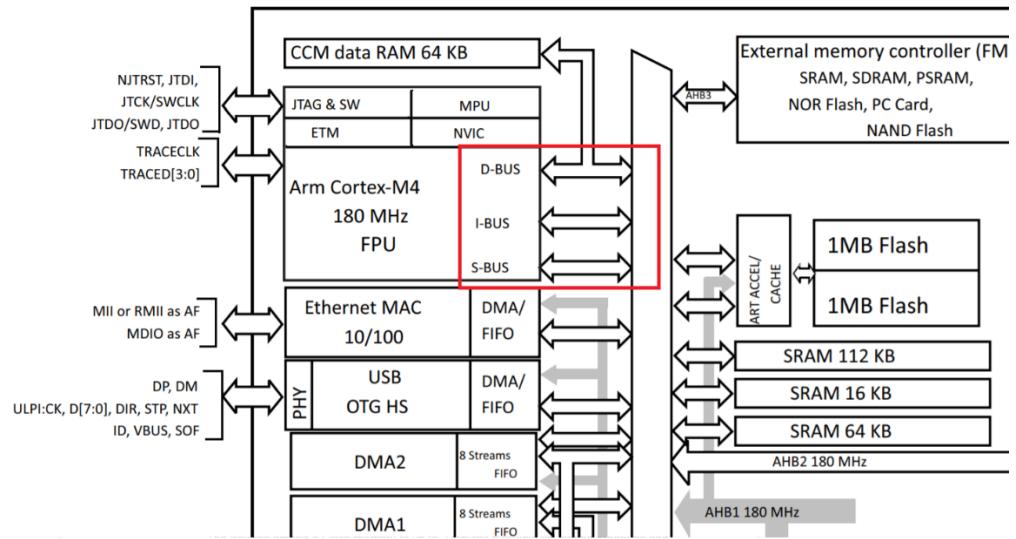
In the STM32F42xx and STM32F43xx devices, the main system consists of 32-bit multilayer AHB bus matrix that interconnects:

- Ten masters:
 - Cortex[®]-M4 with FPU core I-bus, D-bus and S-bus
 - DMA1 memory bus
 - DMA2 memory bus
 - DMA2 peripheral bus
 - Ethernet DMA bus
 - USB OTG HS DMA bus
 - LCD Controller DMA-bus
 - DMA2D (Chrom-Art Accelerator™) memory bus
- Eight slaves:
 - Internal Flash memory ICode bus
 - Internal Flash memory DCode bus
 - Main internal SRAM1 (112 KB)
 - Auxiliary internal SRAM2 (16 KB)
 - Auxiliary internal SRAM3 (64 KB)
 - AHB1peripherals including AHB to APB bridges and APB peripherals
 - AHB2 peripherals
 - FMC

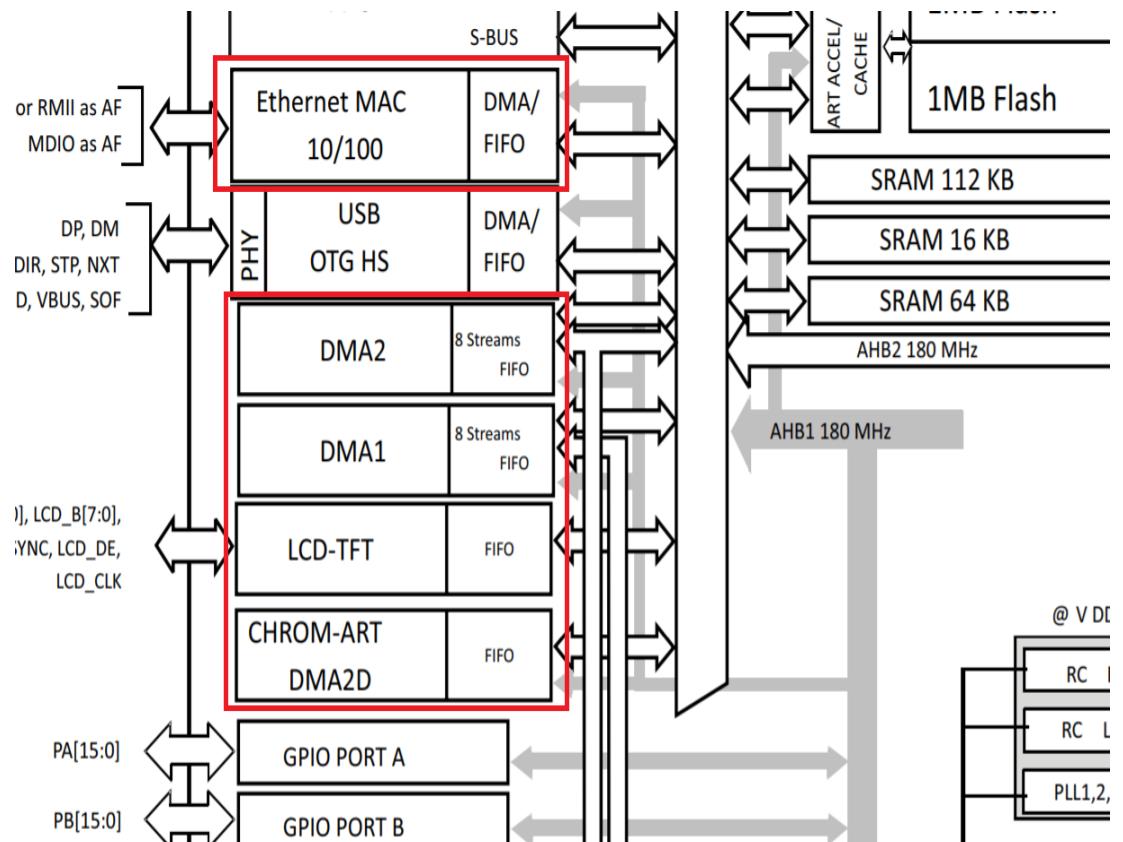
The bus matrix provides access from a master to a slave, enabling concurrent access and efficient operation even when several high-speed peripherals work simultaneously. The 64-Kbyte CCM (core coupled memory) data RAM is not part of the bus matrix and can be accessed only through the CPU. This architecture is shown in [Figure 2](#).

A. Master

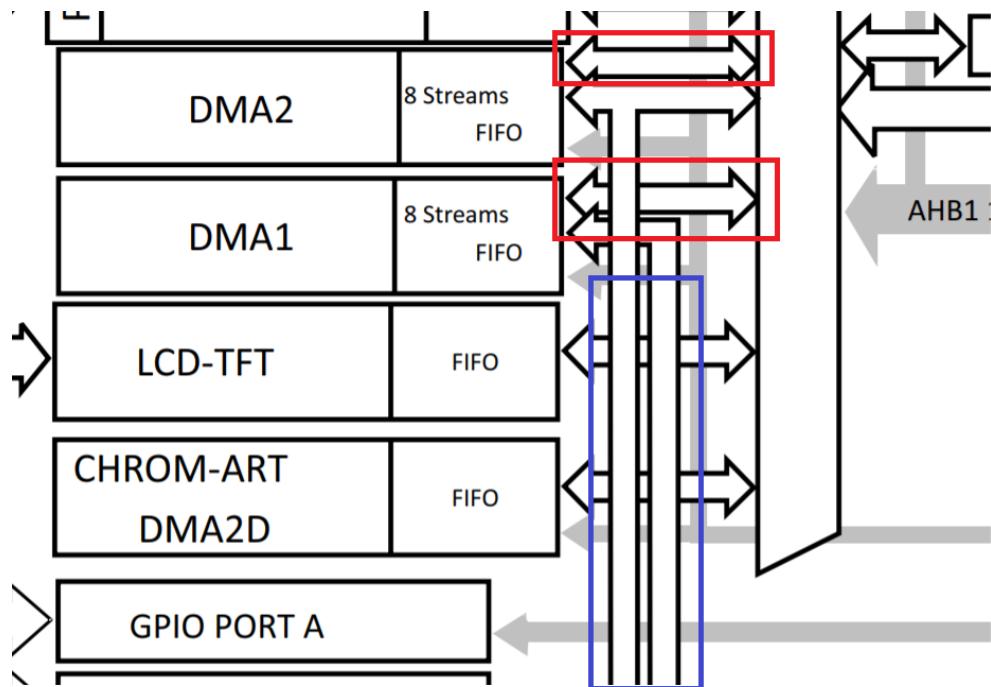
a. Core I-bus, S-bus, D-bus



b. 다른 Master



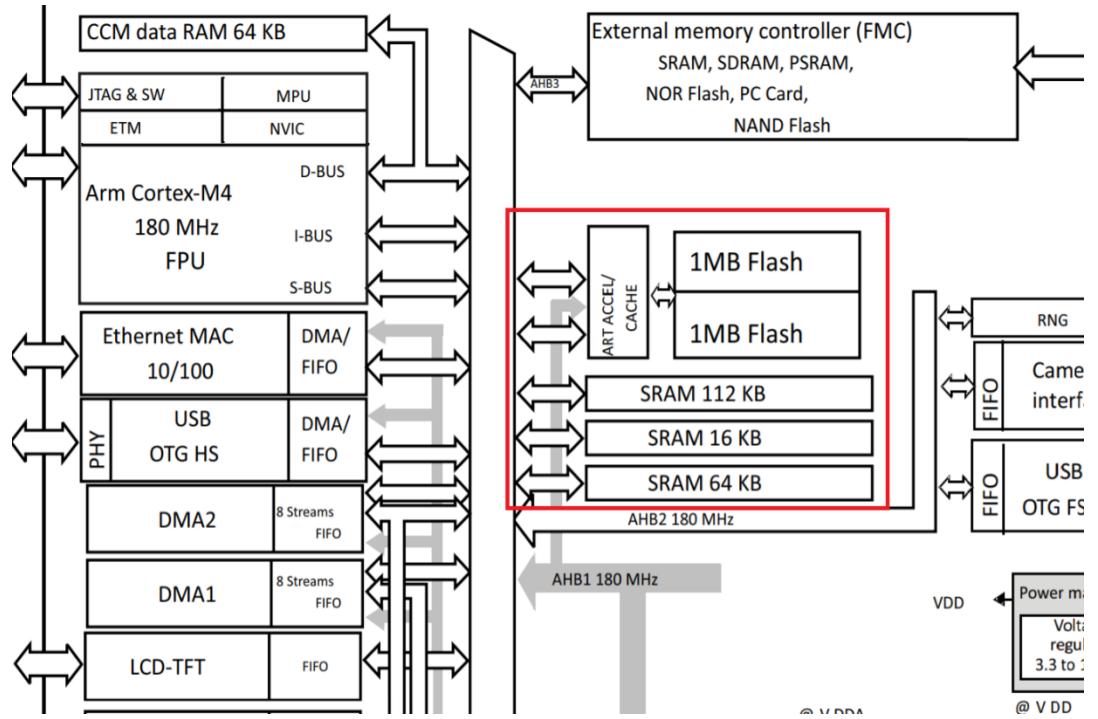
참고로 DMA controller에서 두 갈래의 길로 나눠진다. 하나는 memory쪽 버스와 나머지는 peripheral쪽 버스가 된다. 아래 버스에서 빨간색이 memory, 파란색이 peripheral로 해당된다



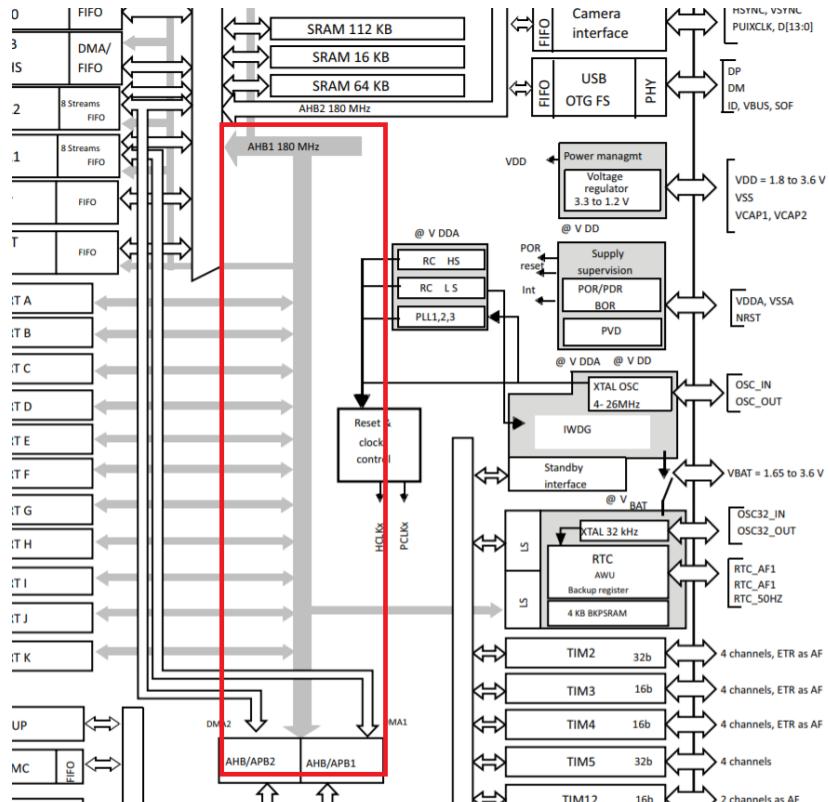
따라서 DMA 컨트롤러를 통해서 M2M, P2M, M2P가 가능하게 된다

B. Slave

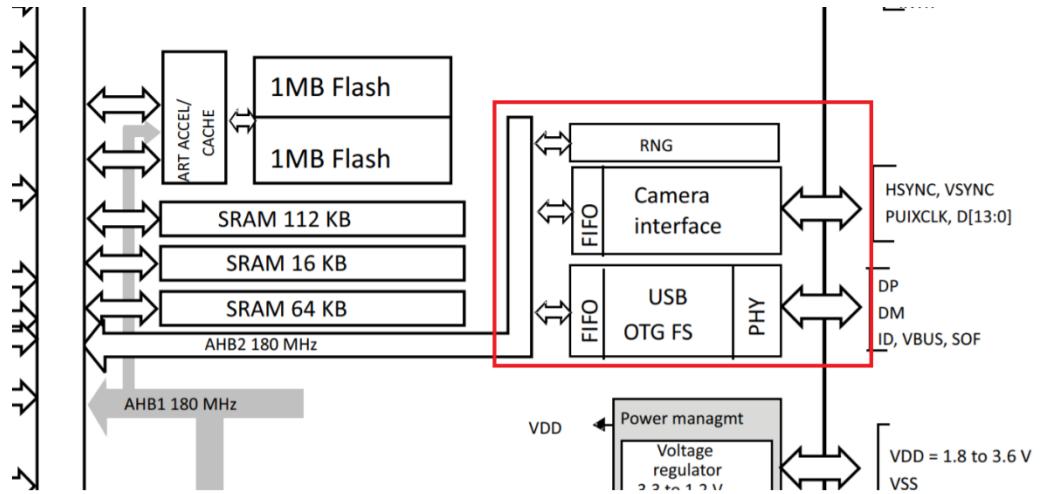
a. Flash I-code, D-code, SRAM



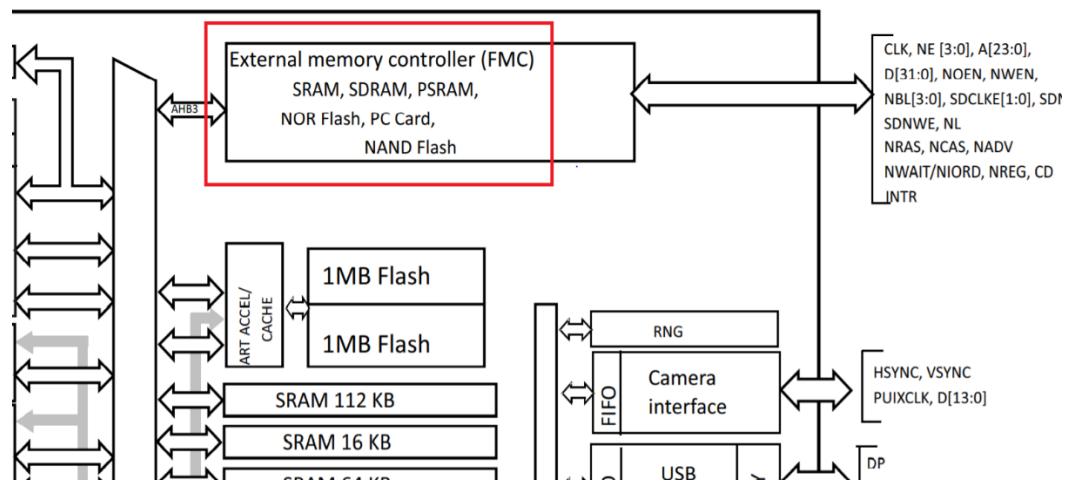
b. AHB1은 APB1, 2 버스를 포함하고 있다



c. AHB2



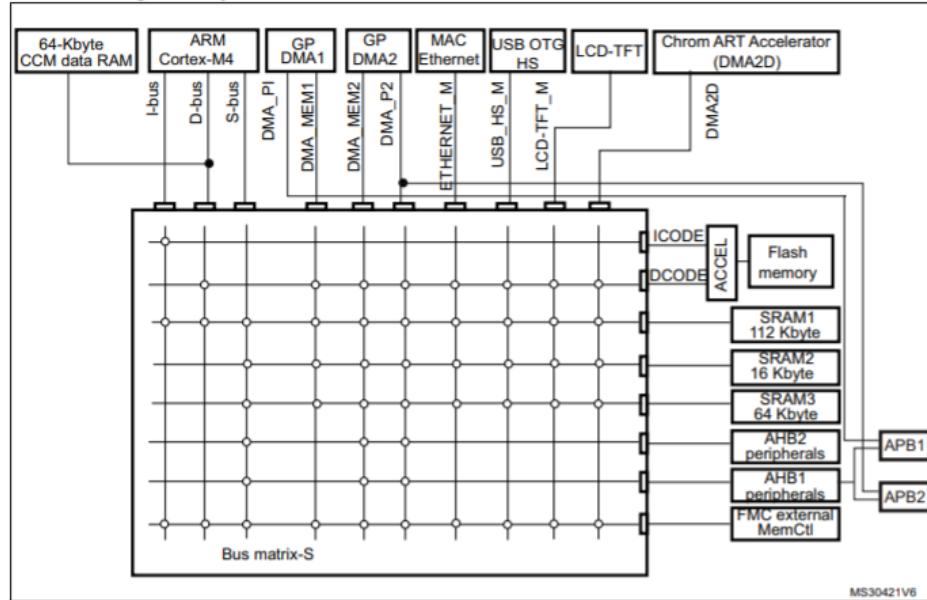
d. FMC



1.4 Bus matrix

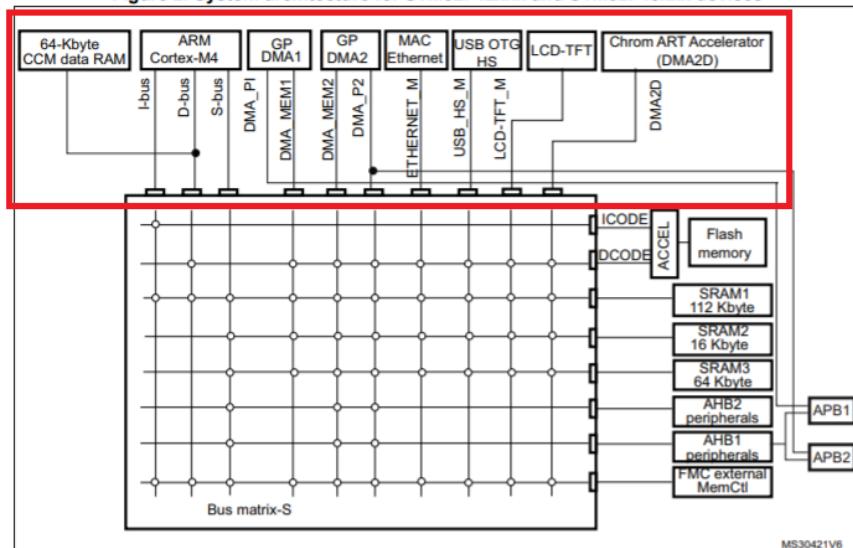
- RM 데이터시트에는 바로 밑 페이지에 위 내용을 matrix 형식으로 정리한 diagram을 제공하고 있다. 아래 matrix로 DMA를 좀 더 쉽게 이해해 보고자 한다

Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



A. Master

Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices

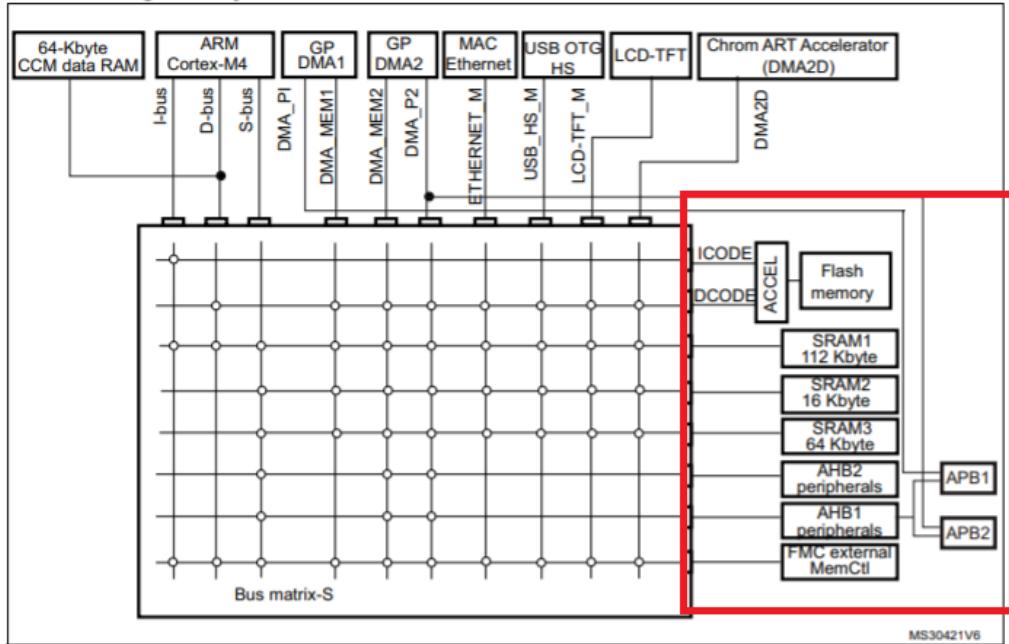


Q. ARM과 DMA를 제외한 나머지들이 master 역할을 할 수 있는 이유는?

- in this MCU, we have advance peripherals that uses an advanced bus matrix interconnect on which the USB, TFT, Ethernet acts as a master which means it can do its own memory transfer based on the software configuration.

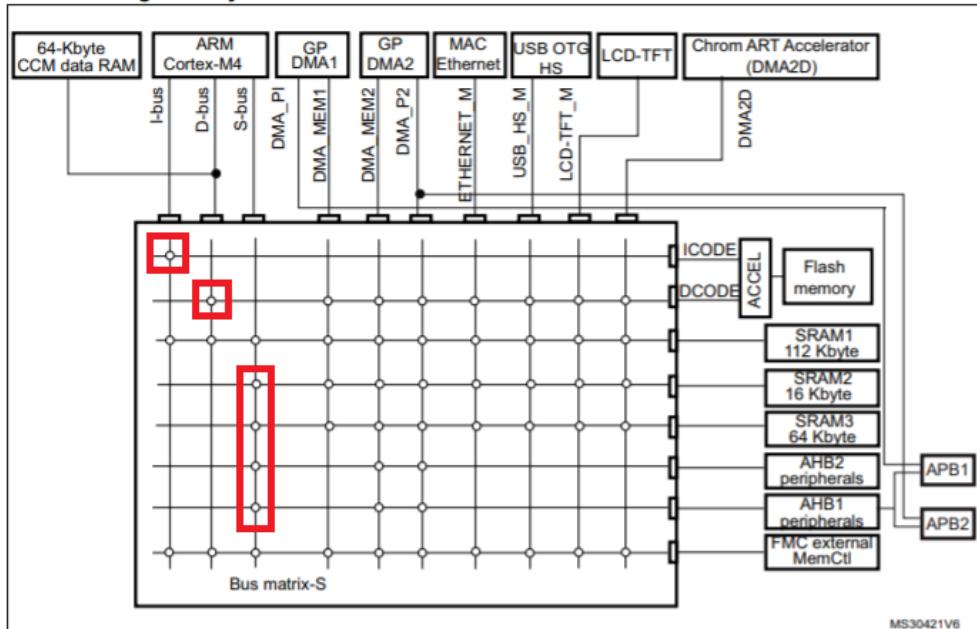
B. Slave

Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



C. Matrix 보는 법

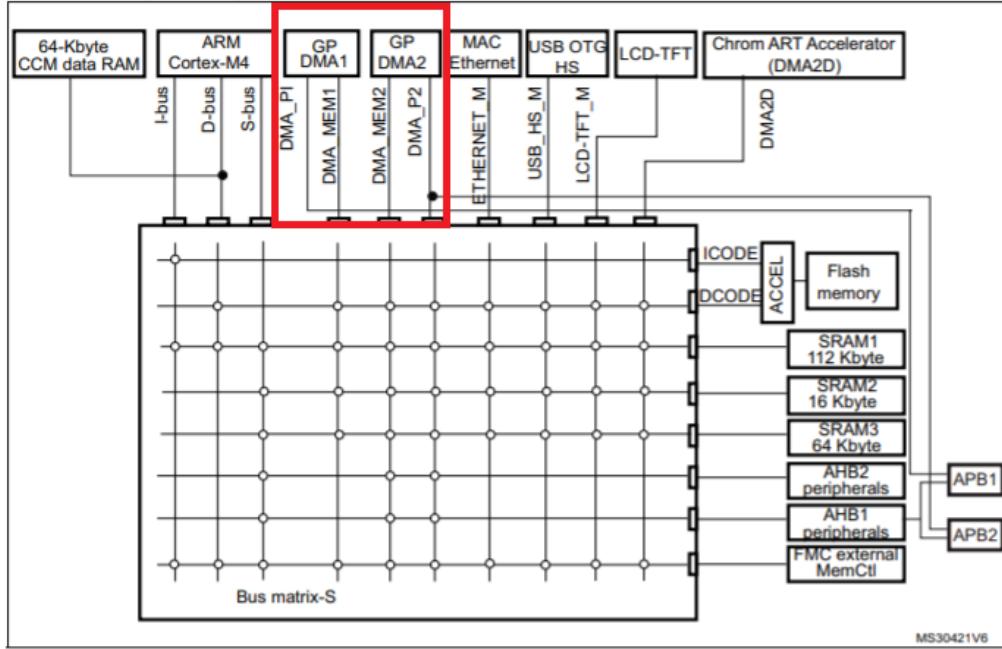
Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



빨간색 박스가 쳐진 부분은 연결된 부분을 뜻한다. 따라서 ARM 코어를 기반으로 보면 Flash 메모리와는 I-bus와 D-bus로 내용을 주고받는 것을 볼 수 있다. 또한 SRAM2, SRAM3, rr 다른 peripheral bus에는 S-bus만 접근 가능한 것을 확인할 수 있다

D. DMA Matrix

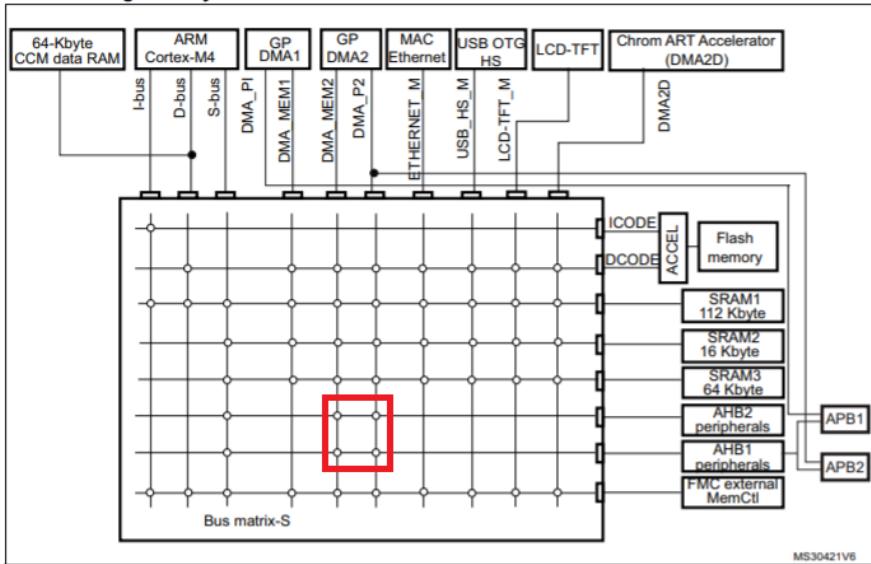
Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



stm32f429에는 총 2개의 DMA 컨트롤러가 존재하고 있다. 각 컨트롤러에는 DMA_P1, DMA_MEM1 2가지 줄기가 뻗어져 있다. 선을 잘 따라가보면 Px 라인에는 APB1, 2와 연결되어 있다. 추측해보면 peripheral과 memory 사이의 처리는 dma 컨트롤러를 통해서 처리될 수 있는 것으로 보인다.

또한 DMA2는 AHB 사이의 처리도 담당해줄 수 있는 것으로 보인다. 다만 DMA1은 P2M(Peripheral to Memory)만 가능한 것을 볼 수 있다

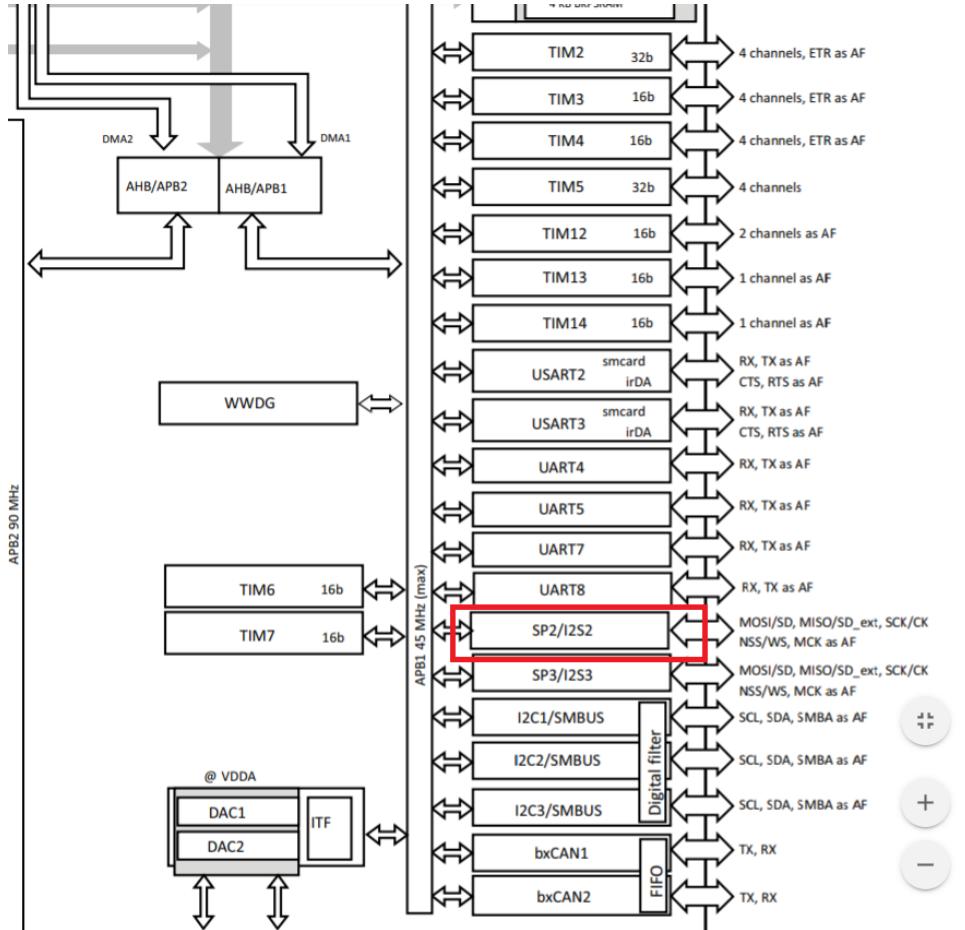
Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



E. 상황 예제

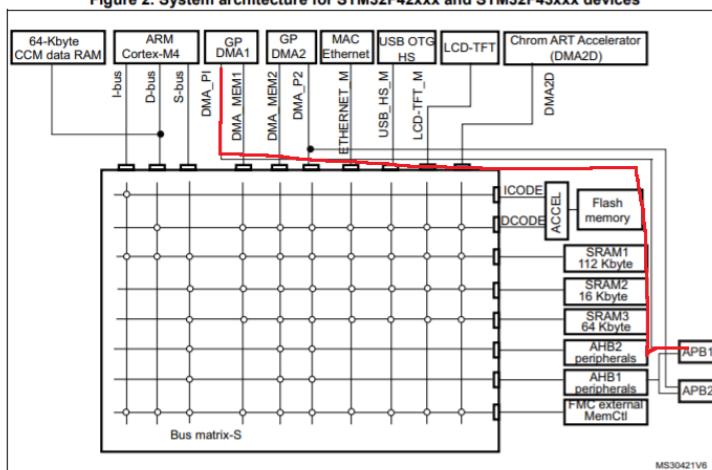
예를 들어 SPI2의 데이터를 SRAM1으로 쓰고 싶을 때 어떻게 DMA Path는 구성될 수 있을까?

먼저 SPI2는 APB1 버스에 연결된 것을 확인할 수 있다



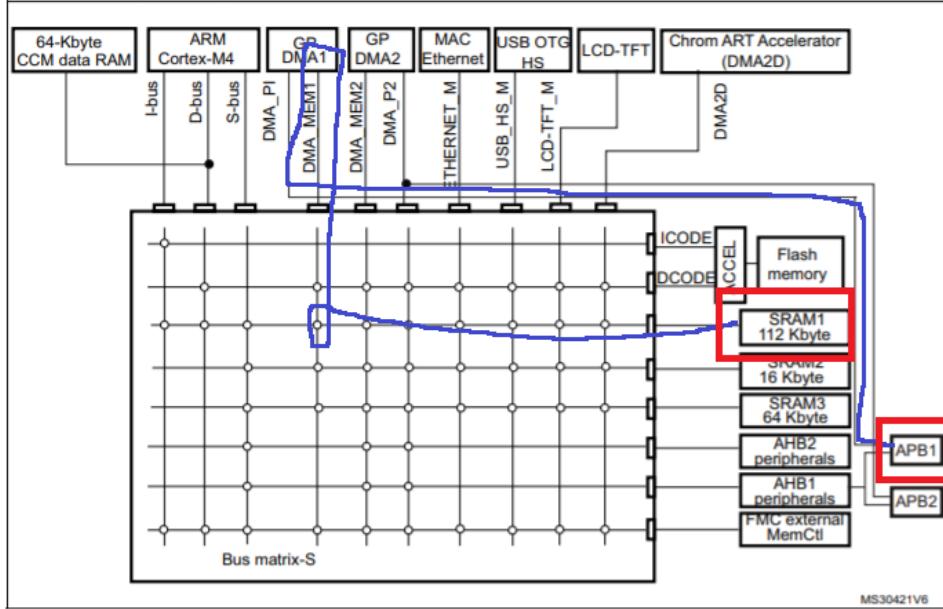
Bus matrix로 봤을 때 APB1은 DMA1_P1과 연결되어 있는 것을 볼 수 있다

Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



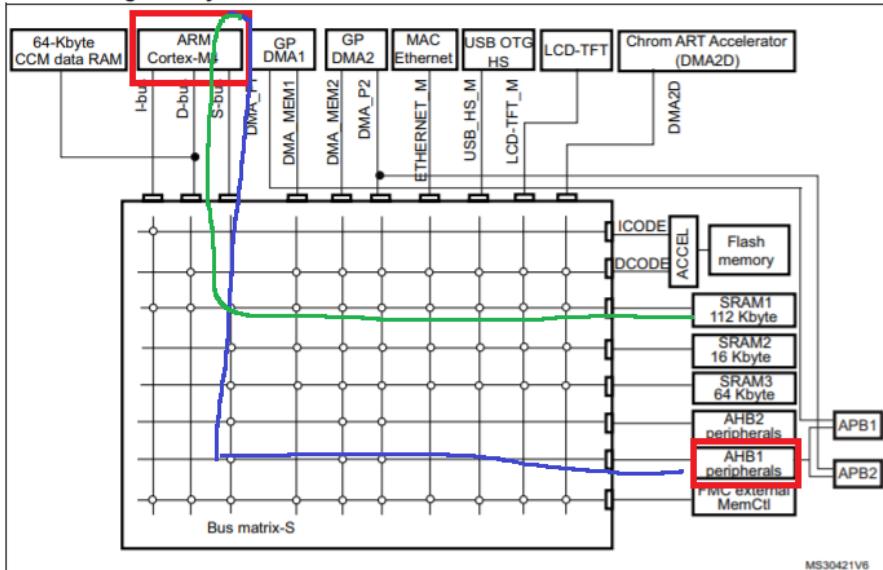
그러면 다음과 같은 path로 DMA1을 통해서 SRAM1 데이터 저장이 가능하다. 다음 path를 확인하면 ARM 코어를 전혀 거치지 않는다는 점을 확인할 수 있다

Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



F. ARM 코어를 통한 Path (SPI2, AHB1 peripheral)

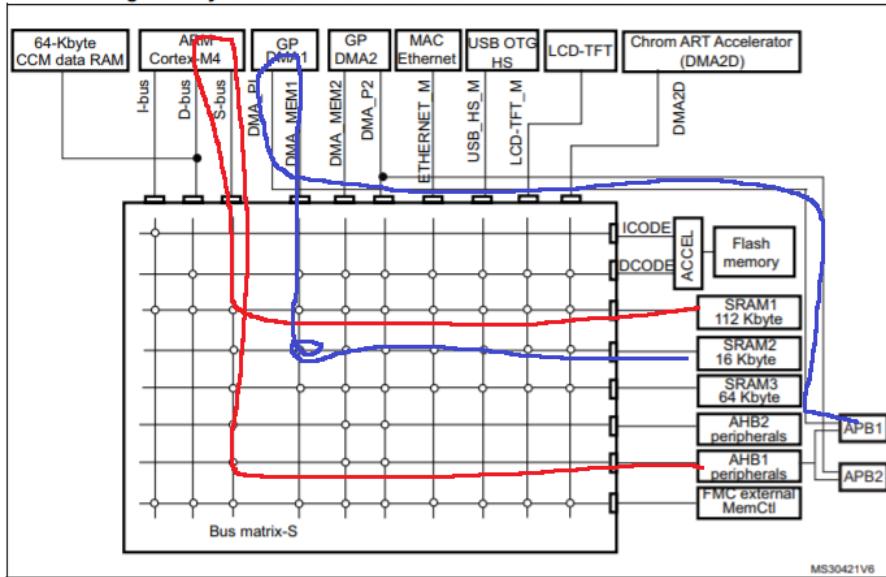
Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



G. DMA와 ARM 코어를 이용한 동시 데이터 전달

위의 내용을 종합해보면 DMA는 ARM과 별개로 데이터 처리를 할 수 있도록 되어 있다. 예를 들어, 1) **UART 데이터를 SRAM1에 저장** 2) **ADC 데이터를 SRAM2에 저장**이 아래 Path와 같이 동시에 별도로 동작이 가능하다

Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



H. 만일 RAM 메모리가 SRAM1 하나만 존재한다면, 동시에 SRAM1에 저장하는 길을 동시에 이용하게 된다. 순간적인 동시 이용은 불가능하기 때문에 priority가 높은 master가 먼저 bus를 선점하게 된다

이렇게 되면 데이터를 잃을 수도 있지만, DMA에는 따로 FIFO가 존재하기 때문에 손실없이 bus의 기회가 올때까지 기다리게 된다

1.5 Interrupt와 DMA 비교

- 두 프로그램을 구성해서 비교해보려고 한다. 하나는 ARM 코어가 지속적으로 while 무한루프를 수행하고 있는데, 인터럽트로 코어가 다른 일을 처리하게끔 하는 것이다. 나머지는 DMA로 코어가 일을 멈추는 것 없이 DMA 컨트롤러에 일을 맡기는 것이다
- User Application은 SRAM1에 지속적으로 데이터를 쓰는 작업을 하는 것이다

```
/* USER CODE BEGIN 0 */
uint8_t src_data[50];
#define OFF_SET 0X500
#define DEST_ADDRESS (volatile uint8_t*) (SRAM1_BASE + OFF_SET)

for( uint32_t i = 0 ; i < 50 ; i++)
{
    src_data[i] = 0xAA;
}

// receive 250 bytes
HAL_UART_Receive_IT(&huart1,(uint8_t*)SRAM2_BASE, 250);
/* USER CODE END 2 */

/* Infinite loop */
/* USER CODE BEGIN WHILE */
while (1)
{
    /* USER CODE END WHILE */

    /* USER CODE BEGIN 3 */
        HAL_GPIO_WritePin(GPIOG,GPIO_PIN_13,GPIO_PIN_SET);

        for( i = 0 ; i < 50 ; i++)
        {
            *(DEST_ADDRESS+i) = src_data[i];

        }
        HAL_GPIO_WritePin(GPIOG,GPIO_PIN_13,GPIO_PIN_RESET);
    }
}
}
```

- A. Logic 분석기로 총 3가지 신호를 파악하려고 한다. While 루프에서 GPIOG_13에 대한 set, unset을 보려고 한다
- B. 그리고 UART 인터럽트를 1바이트 받을 때마다, 250바이트를 모두 받을 때까지의 신호를 측정하려고 한다

```
void HAL_UART_RxCpltCallback(UART_HandleTypeDef *huart)
{
    /* Prevent unused argument(s) compilation warning */
    // UNUSED(huart);
    HAL_GPIO_WritePin(GPIOG, GPIO_PIN_14, GPIO_PIN_SET);
    HAL_GPIO_WritePin(GPIOG, GPIO_PIN_14, GPIO_PIN_RESET);

    HAL_UART_Receive_IT(&huart1,(uint8_t*)SRAM2_BASE, 250);
    /* NOTE: This function Should not be modified, when the callback is
needed,
        the HAL_UART_TxCpltCallback could be implemented in the user file
    */
}
```

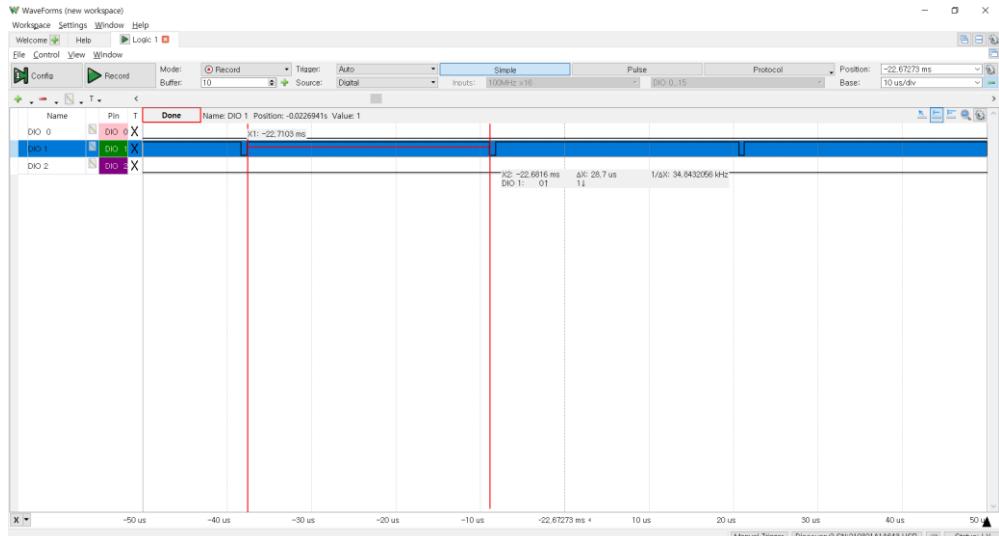
```

void USART1_IRQHandler(void)
{
    /* USER CODE BEGIN USART1_IRQHandler_0 */
    HAL_GPIO_WritePin(GPIOG,GPIO_PIN_12,GPIO_PIN_SET);
    /* USER CODE END USART1_IRQHandler_0 */
    HAL_UART_IRQHandler(&huart1);
    /* USER CODE BEGIN USART1_IRQHandler_1 */
    HAL_GPIO_WritePin(GPIOG,GPIO_PIN_12,GPIO_PIN_SET);
    /* USER CODE END USART1_IRQHandler_1 */
}

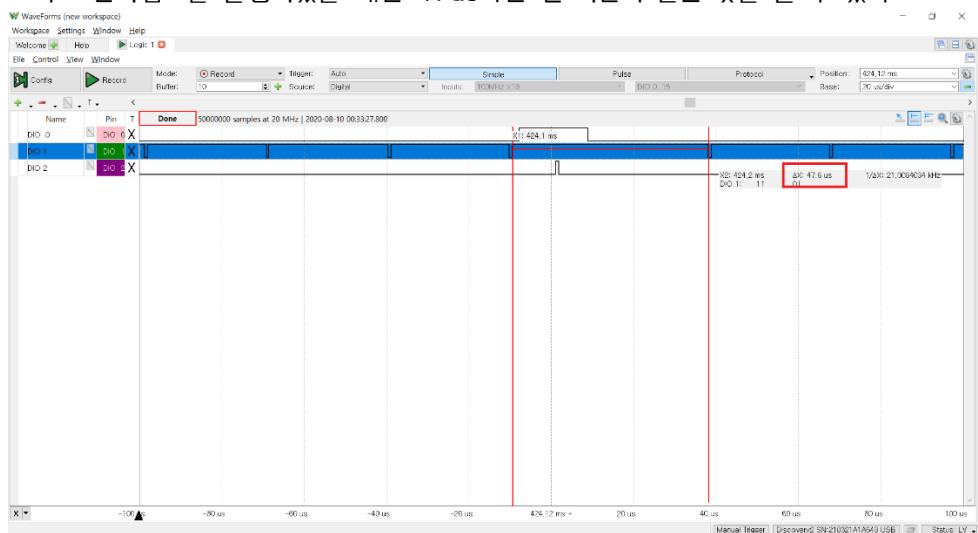
```

- C. 코드를 다운로드 한 후 ARM 코어가 SRAM2에 Write를 하는 시간을 측정해보려고 한다. Sample Rate는 측정하고자 하는 주파수의 5배로 지정한다. 현재 16MHz의 클럭으로 동작하고 있기 때문에, 여러 실험을 통해 약 5MHz 이상의 Sample Rate에서 정확한 측정을 할 수 있었다. 그렇지 않으면 신호를 놓치게 되었다

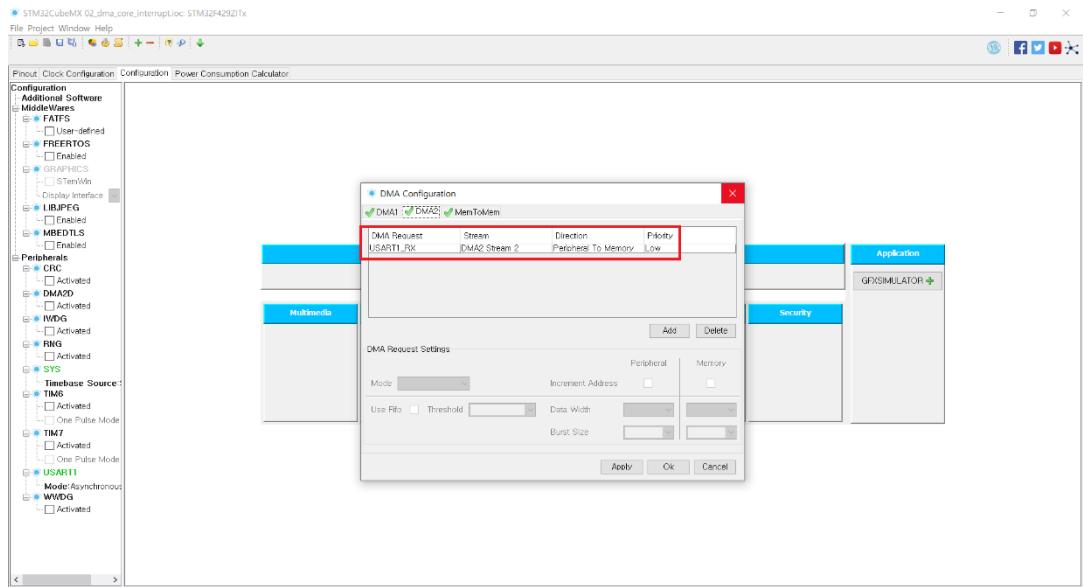
따라서 아래 측정 결과를 보면 인터럽트가 없을 때는 약 29us에 SRAM1에 데이터를 모두 쓰게 된다



- D. 그리고 인터럽트를 발생시켰을 때는 47us라는 긴 시간이 걸린 것을 볼 수 있다



- E. 이제는 DMA 코드를 넣어서 실행해보려고 한다. 먼저 CubeMX로 설정을 하도록 한다. 자세한 내용은 이후에 다루려고 한다



- F. 그리고 소스코드를 인터럽트가 아닌 DMA로 받도록 한다

```

void HAL_UART_RxCpltCallback(UART_HandleTypeDef *huart)
{
    /* Prevent unused argument(s) compilation warning */
    // UNUSED(huart);
    HAL_GPIO_WritePin(GPIOG, GPIO_PIN_14, GPIO_PIN_SET);
    HAL_GPIO_WritePin(GPIOG, GPIO_PIN_14, GPIO_PIN_RESET);

    HAL_UART_Receive_DMA(&huart1, (uint8_t*)SRAM2_BASE, 250);
    /* NOTE: This function Should not be modified, when the callback
     * is needed,
     * the HAL_UART_TxCpltCallback could be implemented in the
     * user file
    */

    // HAL_UART_Receive_IT(&huart1, (uint8_t*)SRAM2_BASE, 250);
    HAL_UART_Receive_DMA(&huart1, (uint8_t*)SRAM2_BASE, 250);
    /* USER CODE END 2 */

    /* Infinite loop */
    /* USER CODE BEGIN WHILE */
    while (1)
    {

        /* USER CODE END WHILE */

        /* USER CODE BEGIN 3 */
        HAL_GPIO_WritePin(GPIOG, GPIO_PIN_13, GPIO_PIN_SET);

        for( i = 0 ; i < 50 ; i++)
        {
            *(DEST_ADDRESS+i) = src_data[i];
        }
    }
}

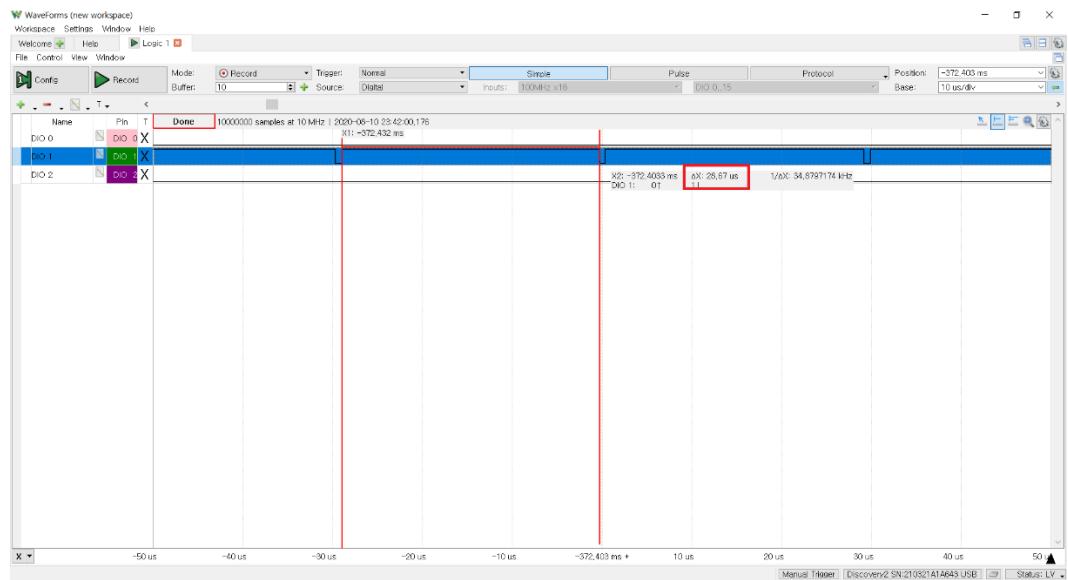
```

```

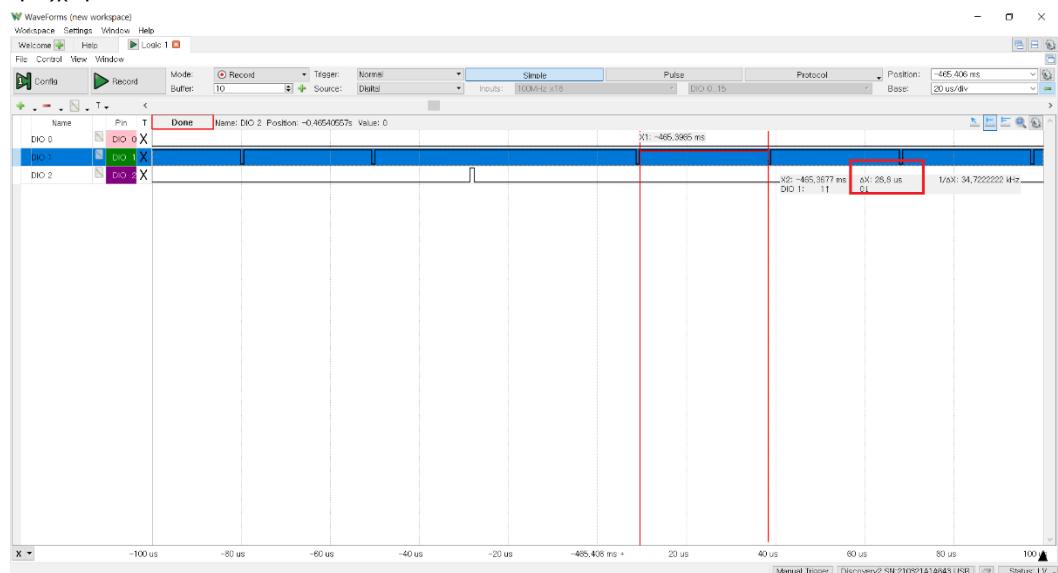
    }
    HAL_GPIO_WritePin(GPIOG, GPIO_PIN_13, GPIO_PIN_RESET);
}

```

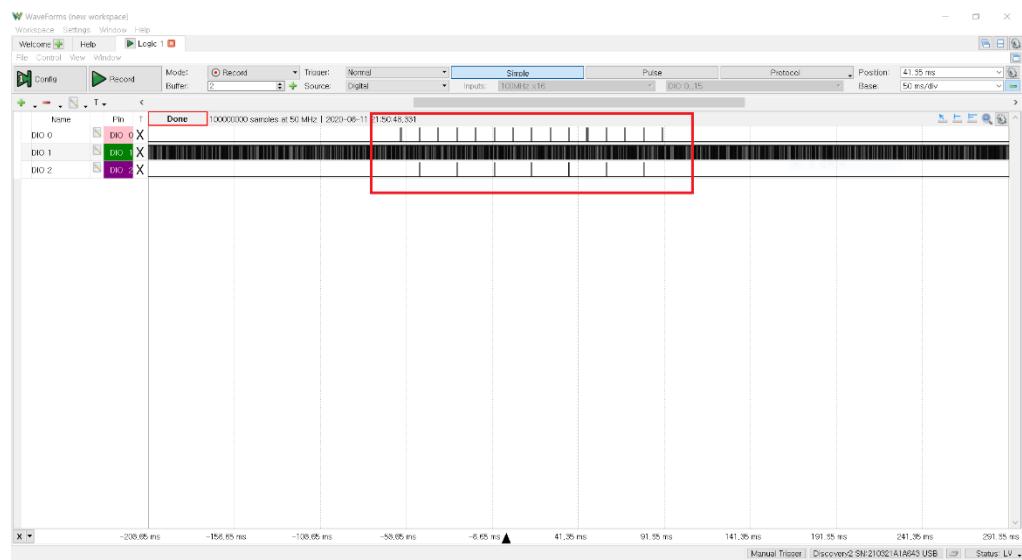
프로그램을 다운로드 한 후 측정을 하면 UART 데이터를 넣지 않았을 때는 28us로 기존 인터럽트와 비슷했다



G. DMA를 통해 지속적으로 250바이트를 송신해도 while문 안에는 28us를 유지하는 것을 볼 수 있다



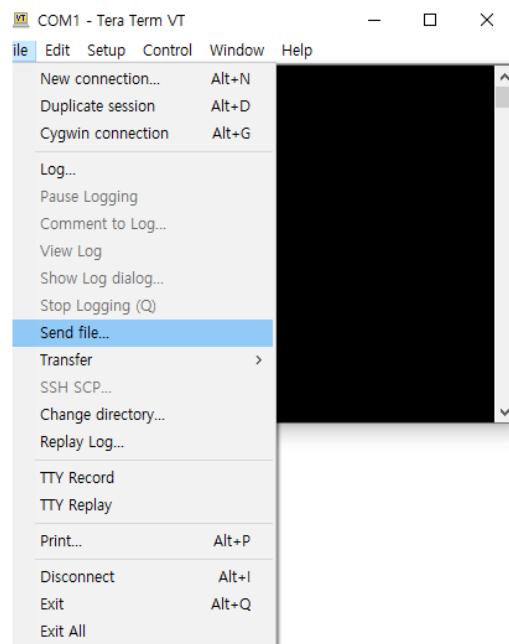
그리고 인터럽트 때만 ARM 코어가 DMA handler를 처리하는 것을 볼 수 있다. 코드 흐름 자체는 DMA 핸들러가 모든 바이트를 받은 후 UART로 전달한다는 것을 디버깅을 통해서 확인 할 수 있었다. 그리고 DMA 핸들러는 UART 수신보다 2배로 반응하는 것을 알 수 있었다. 이는 ARM 코어에서 처리되는 부분이기 때문이다



정확한 내용은 추후에 알아보려고 한다 (DMA IRQ Handler는 half 때마다 한 번씩 들어온다. 그리고 안에서 콜백 함수가 등록될 때 half complete 때라면 콜백 함수를 호출하는 구조다. 따라서 실제로는 2배로 신호가 뛰는 것이다)

● 참고

시리얼을 통한 파일 전송을 tera term의 send file을 이용하도록 한다

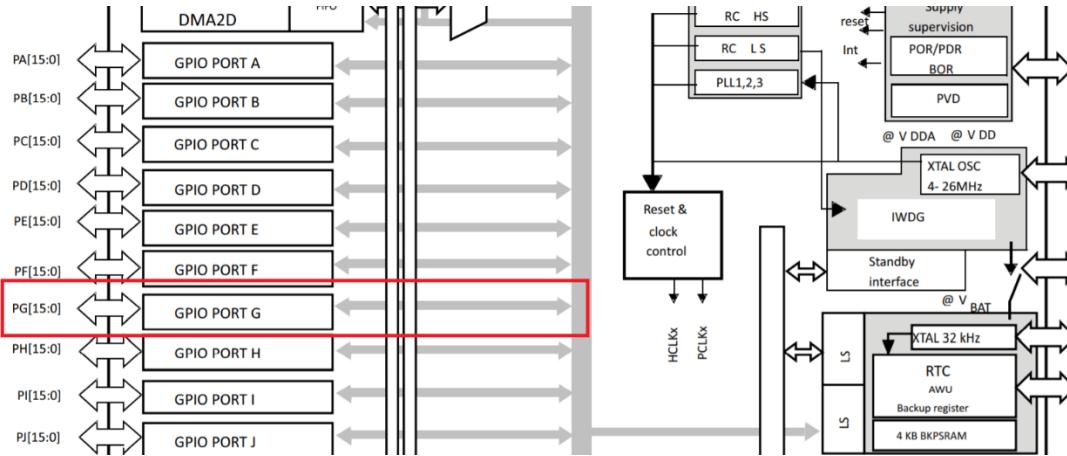


2. DMA 예제

- 간단히 DMA 예제를 작성해서 DMA API와 Bus Matrix를 이해해보려고 한다

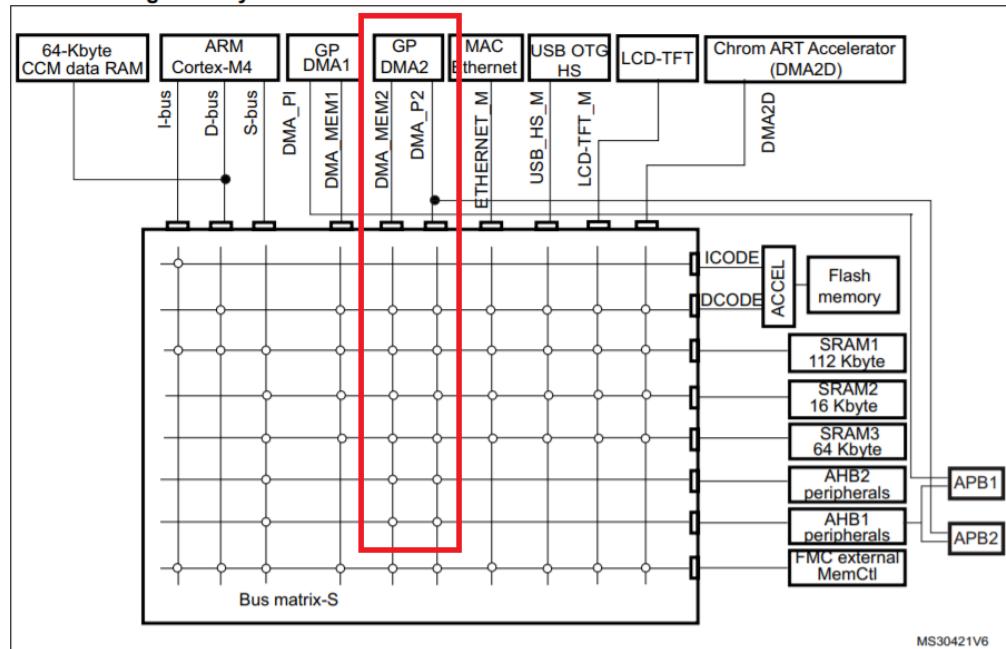
2.1 LED Toggle

- SRAM 데이터를 LED와 연결되어 있는 GPIO 데이터 레지스터를 쓰려고 한다. stm32f429의 GPIO는 AHB1 버스에 연결되어 있다



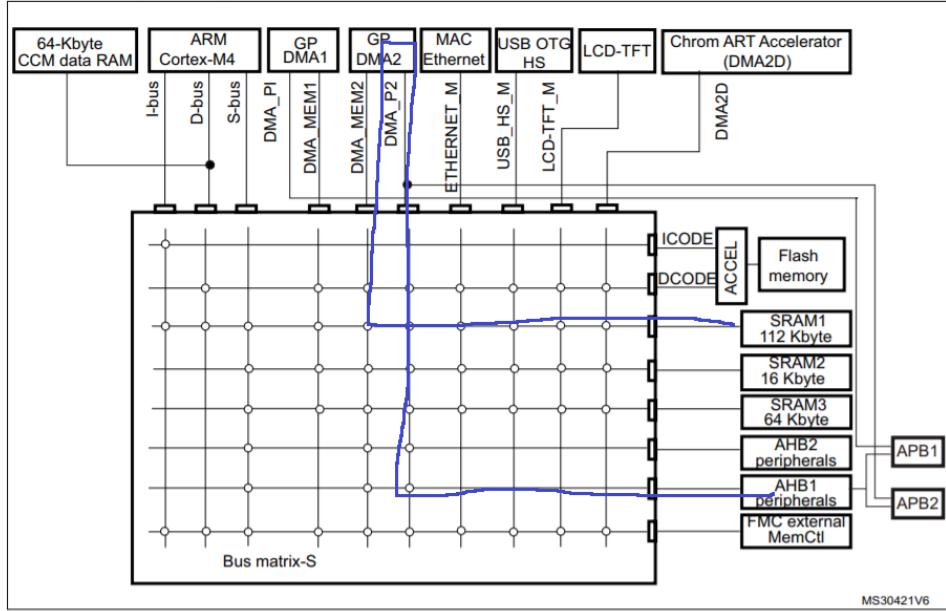
- 그러면 SRAM과 AHB1 버스와 통신할 수 있는 DMA Controller를 알아봐야 한다

Figure 2. System architecture for STM32F429xx and STM32F439xx devices

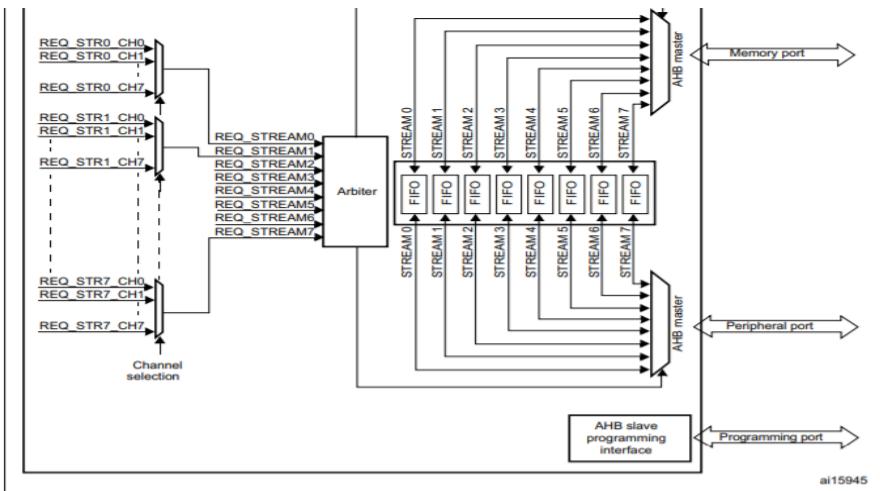


그래서 matrix 길을 따라가보면 다음과 같이 표현할 수 있다

Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



- Bus matrix에서 DMA는 2가지 포트가 나와있는 것을 볼 수 있다. 하나는 Memory, 나머지는 Peripheral 포트다. 이는 MCU 벤더에 따라 이름 짓는 것이 자유인데, 확장해보면 주변장치는 곧 메모리 mapped로 바꿔 말할 수 있다. 따라서 의미상 나눈 것으로 확인된다



The DMA controller performs direct memory transfer: as an AHB master, it can take the control of the AHB bus matrix to initiate AHB transactions.

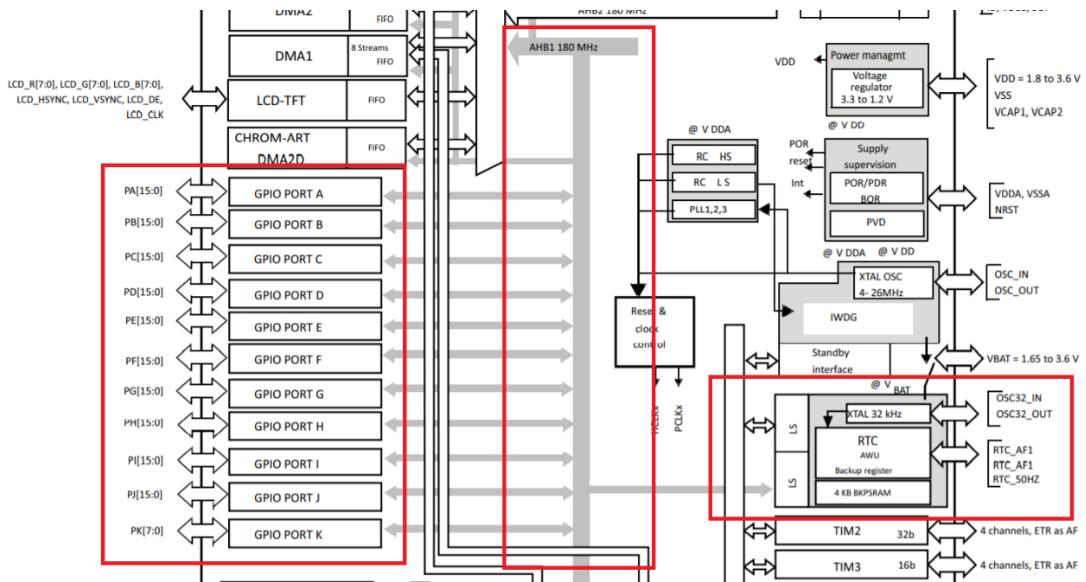
It can carry out the following transactions:

- peripheral-to-memory
- memory-to-peripheral
- memory-to-memory

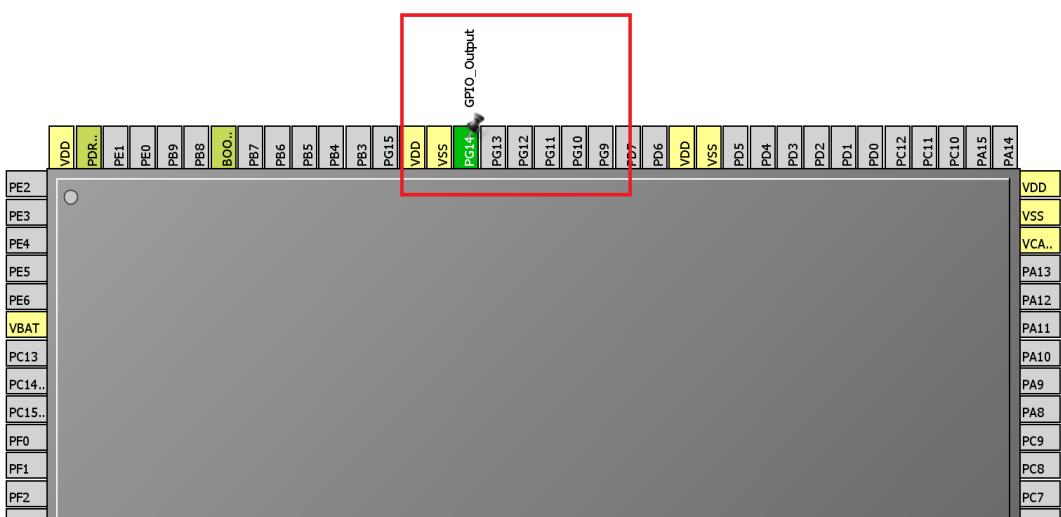
The DMA controller provides two AHB master ports: the *AHB memory port*, intended to be connected to memories and the *AHB peripheral port*, intended to be connected to peripherals. However, to allow memory-to-memory transfers, the *AHB peripheral port* must also have access to the memories.

The AHB slave port is used to program the DMA controller (it supports only 32-bit accesses).

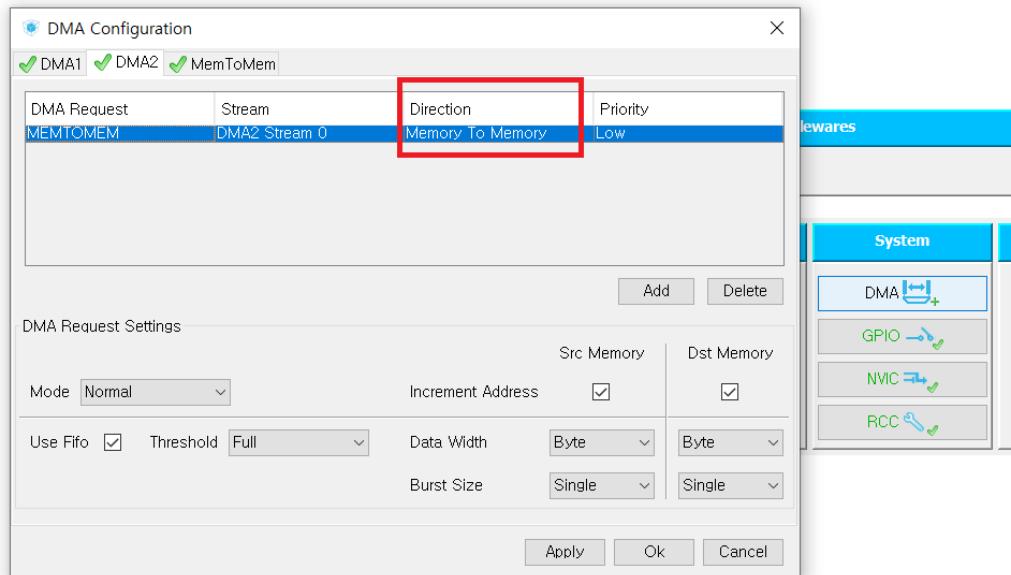
- 데이터시트에서는 추가적으로 Peripheral 포트는 곧 memory에도 접근할 수 있다고 나와있기 때문에 어느정도 위의 말과 일맥상통한다. 따라서 DMA2로는 APB2와 연결된 메모리를 제외하고 접근이 가능하다
 - 헷갈렸던 부분이 AHB1이 APB1, 2와 합쳐 있는 것으로 알았는데, 그것이 아니라 AHB1에 단독으로 연결되어 있는 주변장치가 있다. 아래 표시해둔 것이 그러한 주변장치들이다



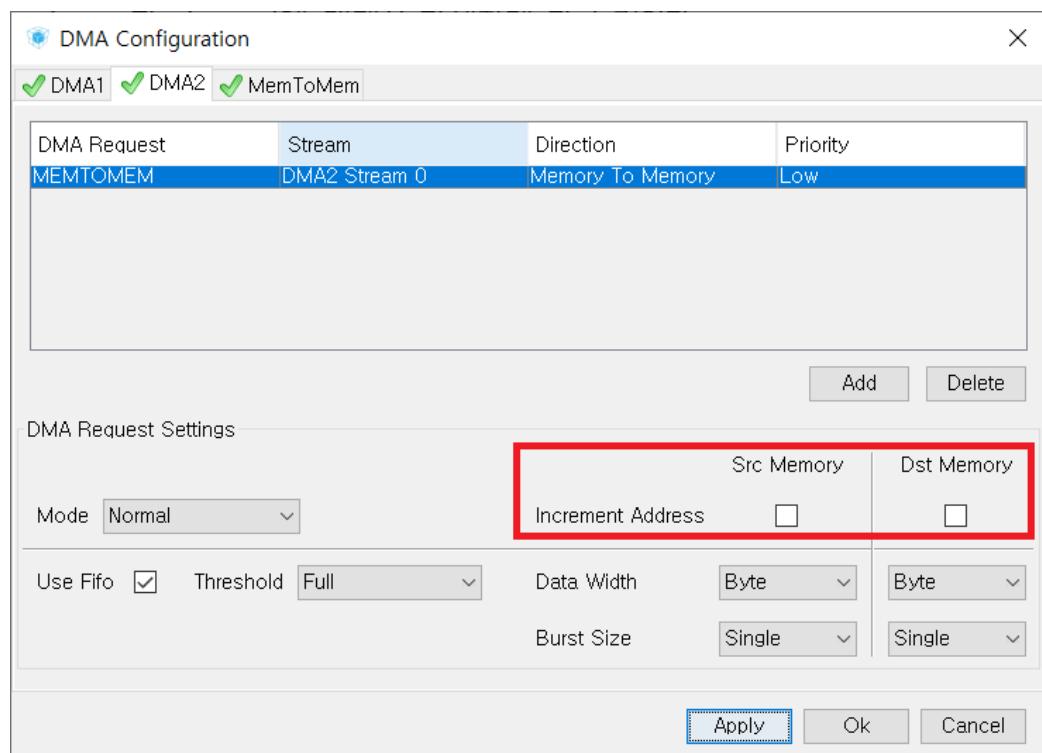
A. 이제 코드를 작성해보려고 한다



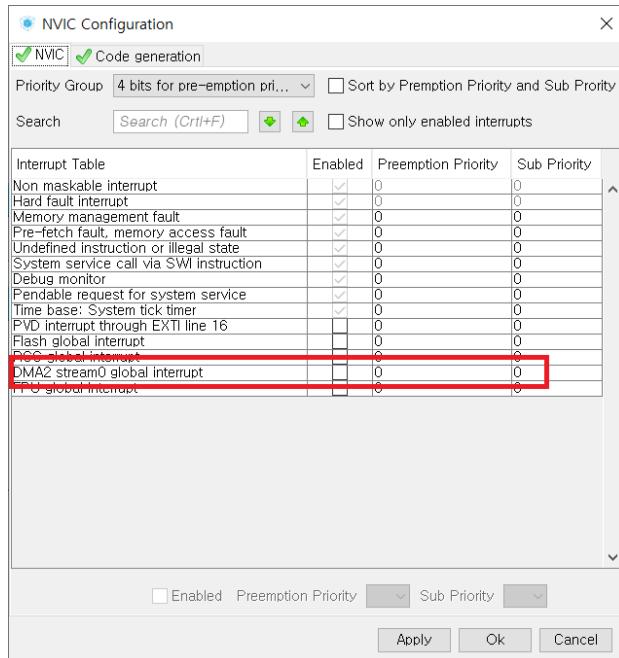
- B. 그래서 AHB1(GPIO 포트)은 DMA2에 연결되어 있기 때문에 아무 stream으로 지정하도록 한다. 뒤에서 stream과 channel에 대해서 자세하게 다룰 것이다



그리고 자동으로 주소를 증가시키는 것이 아닌, 코드로 직접적으로 주소를 증가시킬 것이다



C. 현재는 interrupt가 아닌 polling으로 DMA를 실행할 것이다



D. 코드를 생성하면 DMA 변수가 생성된 것을 확인할 수 있다, 그리고 cube에서 지정한 설정들도 확인이 가능하다

```

/* USER CODE END Includes */

/* Private variables -----
DMA_HandleTypeDef hdma_memtomem_dma2_stream0;

/* USER CODE BEGIN PV */
/* Private variables ----- */

static void MX_DMA_Init(void)
{
    /* DMA controller clock enable */
    __HAL_RCC_DMA2_CLK_ENABLE();

    /* Configure DMA request hdma_memtomem_dma2_stream0 on DMA2_Stream0 */
    hdma_memtomem_dma2_stream0.Instance = DMA2_Stream0;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.Init.Channel = DMA_CHANNEL_0;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.Init.Direction = DMA_MEMORY_TO_MEMORY;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.InitPeriphInc = DMA_PINC_DISABLE;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.InitMemInc = DMA_MINC_DISABLE;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.InitPeriphDataAlignment = DMA_PDATAALIGN_BYTE;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.InitMemDataAlignment = DMA_MDATAALIGN_BYTE;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.Init.Mode = DMA_NORMAL;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.Init.Priority = DMA_PRIORITY_LOW;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.Init.FIFOMode = DMA_FIFOMODE_ENABLE;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.Init.FIFOThreshold = DMA_FIFO_THRESHOLD_FULL;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.Init.MemBurst = DMA_MBURST_SINGLE;
    hdma_memtomem_dma2_stream0.Init.PeriphBurst = DMA_PBURST_SINGLE;
    if (HAL_DMA_Init(&hdma_memtomem_dma2_stream0) != HAL_OK)
    {
        _Error_Handler(__FILE__, __LINE__);
    }
}

```

- E. 그리고 아웃라인 확인을 통해서 DMA API들을 살펴보도록 한다. Polling에서 사용할 함수들은 2가지가 있다. 하나는 DMA 시작, 나머지 하나는 polling 시스템에서 DMA가 도착지에 도달할 때까지 기다리는 것이다

```

Outline Build Targets Task List
  stm32f4xx_hal.h
  > (anonymous)
    DMA_Base_Registers : struct
    # HAL_TIMEOUT_DMA_ABORT
    DMA_SetConfig(DMA_HandleTypeDef*, uint32_t, uint32_t, uint32_t) : void
    DMA_CalcBaseAndBitshift(DMA_HandleTypeDef*) : uint32_t
    DMA_CheckFifoParam(DMA_HandleTypeDef*) : HAL_StatusTypeDef
    HAL_DMA_Init(DMA_HandleTypeDef*) : HAL_StatusTypeDef
    HAL_DMA_DelInit(DMA_HandleTypeDef*) : HAL_StatusTypeDef
    HAL_DMA_Start(DMA_HandleTypeDef*, uint32_t, uint32_t, uint32_t) : HAL_StatusTypeDef
    HAL_DMA_Start_IT(DMA_HandleTypeDef*, uint32_t, uint32_t, uint32_t) : HAL_StatusTypeDef
    HAL_DMA_Abort(DMA_HandleTypeDef*) : HAL_StatusTypeDef
    HAL_DMA_Abort_IT(DMA_HandleTypeDef*) : HAL_StatusTypeDef
    HAL_DMA_PollForTransfer(DMA_HandleTypeDef*, HAL_DMA_LevelCompleteTypeDef, uint32_t) : HAL_StatusTypeDef
    HAL_DMA_IRQHandler(DMA_HandleTypeDef*) : void
    HAL_DMA_RegisterCallback(DMA_HandleTypeDef*, HAL_DMA_CallbackIDTypeDef, void(*)(DMA_HandleTypeDef*)) : HAL_StatusTypeDef
    HAL_DMA_UnRegisterCallback(DMA_HandleTypeDef*, HAL_DMA_CallbackIDTypeDef) : HAL_StatusTypeDef
    HAL_DMA_GetState(DMA_HandleTypeDef*) : HAL_DMA_StateTypeDef
    HAL_DMA_GetError(DMA_HandleTypeDef*) : uint32_t
    DMA_SetConfig(DMA_HandleTypeDef*, uint32_t, uint32_t, uint32_t) : void
    DMA_CalcBaseAndBitshift(DMA_HandleTypeDef*) : uint32_t
    DMA_CheckFifoParam(DMA_HandleTypeDef*) : HAL_StatusTypeDef
  
```

- F. 그리고 다음과 같이 코드를 작성할 수 있다. 429보드에 있는 PG13, 14에 대한 LED를 제어하려고 한다

```

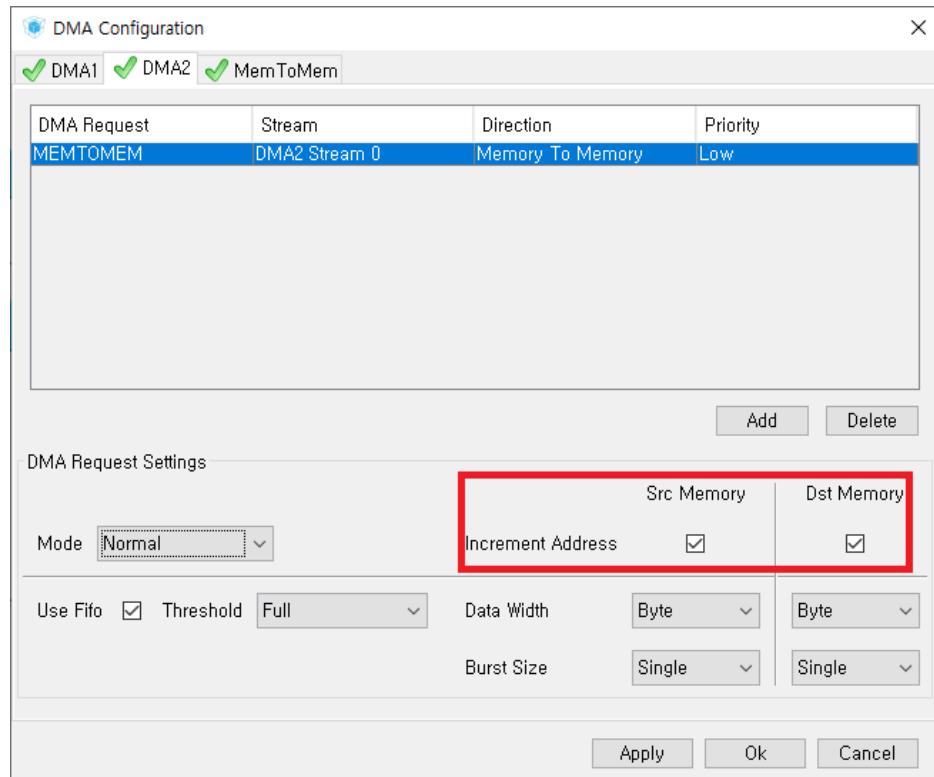
/* USER CODE BEGIN 0 */
uint16_t led_data[2] = {0xffff, 0x0000};
/* USER CODE END 0 */

/* USER CODE BEGIN WHILE */
while (1)
{
  /* USER CODE END WHILE */

  /* USER CODE BEGIN 3 */
  HAL_DMA_Start(&hdma_memtomem_dma2_stream0, (uint32_t)&led_data[0], (uint32_t)&GPIOG->ODR, 2);
  HAL_DMA_PollForTransfer(&hdma_memtomem_dma2_stream0, HAL_DMA_FULL_TRANSFER, HAL_MAX_DELAY);
  HAL_Delay(500);

  HAL_DMA_Start(&hdma_memtomem_dma2_stream0, (uint32_t)&led_data[1], (uint32_t)&GPIOG->ODR, 2);
  HAL_DMA_PollForTransfer(&hdma_memtomem_dma2_stream0, HAL_DMA_FULL_TRANSFER, HAL_MAX_DELAY);
  HAL_Delay(500);
  /* USER CODE END 3 */
}
  
```

- G. 실수했던 점은 DMA는 한 바이트씩 전달을 한다. 따라서 DMA_Start 함수 마지막 매개변수인 length을 2라고 명시해야만 13, 14 포트에 데이터가 써질 수 있다. 그리고 DMA가 작성될 때, 데이터가 써질 때 Dst, Src 주소가 자동으로 증가해야만 정상적으로 써질 수 있었다. 따라서 위에서 놓친 자동 increment 설정을 해야만 한다



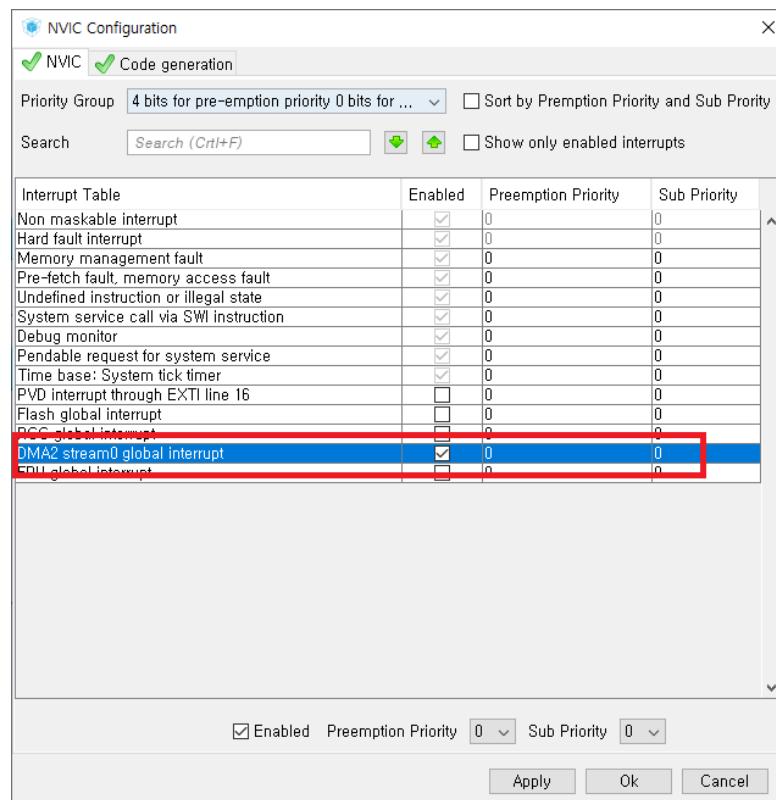
- H. 그러면 LED가 500ms 주기로 toggle 되는 것을 확인할 수 있다

[동영상]

2.2 LED Toggle with Interrupt

- 이전에 polling으로 DMA를 활용해봤다. 조금은 다르지만 거의 비슷한 프로그램 방식으로 인터럽트 방식을 활용하려고 한다

A. DMA2에 대한 NVIC을 활성화한다



B. 그리고 이번에는 IT API인 DMA_Start_IT를 실행해보도록 할 것이다

```
/* USER CODE BEGIN SysInit */

/* USER CODE END SysInit */

/* Initialize all configured peripherals */
MX_GPIO_Init();
MX_DMA_Init();
/* USER CODE BEGIN 2 */

HAL_DMA_Start_IT(&hdma_memtomem_dma2_stream0, (uint32_t)&led_data[idx], (uint32_t)&GPIOG->ODR, 2);
/* USER CODE END 2 */

/* Infinite loop */
/* USER CODE BEGIN WHILE */
while (1)
{
    /* USER CODE END WHILE */

    /* USER CODE BEGIN 3 */
}
```

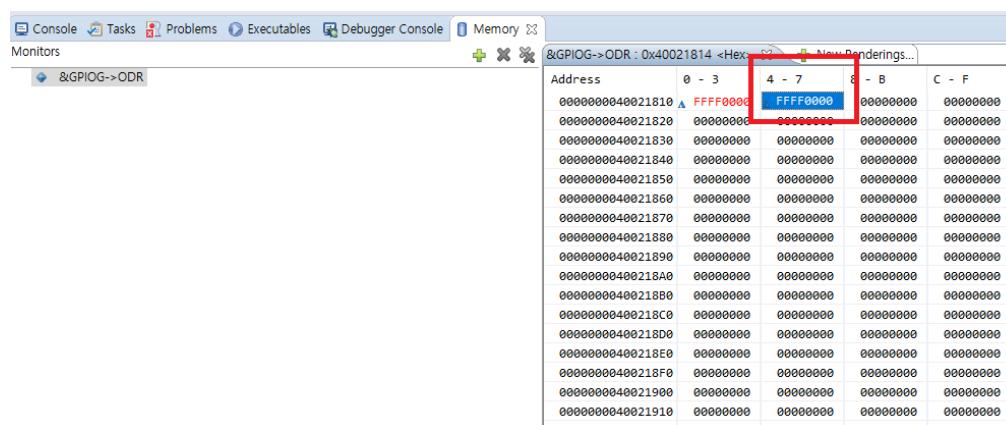
C. 디버깅을 실행하면 Handler로 진입하는 것을 알 수 있다

```

197 */
198 void DMA2_Stream0_IRQHandler(void)
199 {
200     /* USER CODE BEGIN DMA2_Stream0_IRQHandler 0 */
201
202     /* USER CODE END DMA2_Stream0_IRQHandler 0 */
203     HAL_DMA_IRQHandler(&hdma_memtomem_dma2_stream0);
204     /* USER CODE BEGIN DMA2_Stream0_IRQHandler 1 */
205
206     /* USER CODE END DMA2_Stream0_IRQHandler 1 */
207 }
208
209 /* USER CODE BEGIN 1 */
210
211 /* USER CODE END 1 */

```

그리고 메모리에 값이 제대로 쓰여지는 것도 확인이 가능하다



D. 하지만 Handler 안에서 정확한 callback이 정해져 있지 않아서 callback 함수가 실행이 되지 않는다. 아래 빨간 박스에 진입이 되지 않는다

```

912     if((hdma->Instance->CR & DMA_SxCR_CIRC) == RESET)
913     {
914         /* Disable the transfer complete interrupt */
915         hdma->Instance->CR  &= ~(DMA_IT_TC);
916
917         /* Process Unlocked */
918         __HAL_UNLOCK(hdma);
919
920         /* Change the DMA state */
921         hdma->State = HAL_DMA_STATE_READY;
922     }
923
924     if(hdma->XferCpltCallback != NULL)
925     {
926         /* Transfer complete callback */
927         hdma->XferCpltCallback(hdma);
928     }
929 }
930 }
931
932 /* manage error case */
933 if(hdma->ErrorCode != HAL_DMA_ERROR_NONE)
934 {
935     if((hdma->ErrorCode & HAL_DMA_ERROR_TE) != RESET)
936     {
937         hdma->State = HAL_DMA_STATE_ABORT;
938
939         /* Disable the stream */
940         __HAL_DMA_DISABLE(hdma);
941
942         do
943

```

E. 따라서 다음 API를 사용해서 콜백함수를 등록해야 한다

```

/**
 * @brief Register callbacks
 * @param hdma pointer to a DMA_HandleTypeDef structure that contains
 *              the configuration information for the specified DMA Stream.
 * @param CallbackID User Callback identifier
 * @param pCallback a DMA_HandleTypeDef structure as parameter.
 *                  pointer to private callback function which has pointer to
 *                  a DMA_HandleTypeDef structure as parameter.
 * @retval HAL status
 */
HAL_StatusTypeDef HAL_DMA_RegisterCallback(DMA_HandleTypeDef *_hdma, HAL_DMA_CallbackIDTypeDef CallbackID, void (* pCallback)(DMA_HandleTypeDef *_hdma))
{
    HAL_StatusTypeDef status = HAL_OK;

    /* Process locked */
    _HAL_LOCK(hdma);

    if(HAL_DMA_STATE_READY == hdma->State)
    {
        switch (CallbackID)
        {
            case HAL_DMA_XFER_CPLT_CB_ID:
                hdma->xferCpltCallback = pCallback;
                break;

            case HAL_DMA_XFER_HALFCPLT_CB_ID:
                hdma->xferHalfCpltCallback = pCallback;
                break;
        }
    }
}

HAL_DMA_RegisterCallback(&hdma_memtomem_dma2_stream0,
                        HAL_DMA_XFER_CPLT_CB_ID, dma_full_callback);

```

다음과 같이 callback 함수를 만들어서 DMA에 등록을 해주도록 한다. 다음 callback 함수는 모든 전송이 완료되었을 때 이뤄진다

```

04
65 /* USER CODE BEGIN 0 */
66 uint8_t idx;
67 volatile uint8_t dma_flag;
68 uint16_t led_data[2] = {0xffff, 0x0000};
69
70 void dma_full_callback(DMA_HandleTypeDef *_hdma)
71 {
72     dma_flag = 1;
73 }
/* USER CODE END 0 */

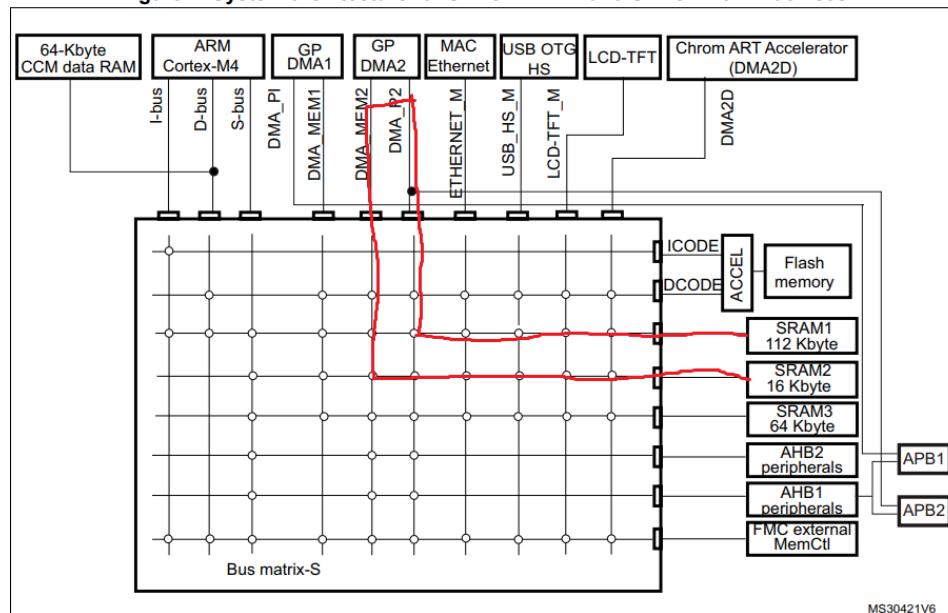
116 /* USER CODE BEGIN WHILE */
117 while (1)
118 {
119
120 /* USER CODE END WHILE */
121
122 /* USER CODE BEGIN 3 */
123     if(dma_flag) {
124         HAL_Delay(500);
125         idx = (idx + 1) % 2;
126         HAL_DMA_Start_IT(&hdma_memtomem_dma2_stream0, (uint32_t)&led_data[idx], (uint32_t)&GPIOG->ODR, 2);
127         dma_flag = 0;
128     }
129 }
/* USER CODE END 3 */
130
131 /* USER CODE END 3 */
132
133 }
134

```

2.3 DMA를 이용한 SRAM 간 데이터 공유

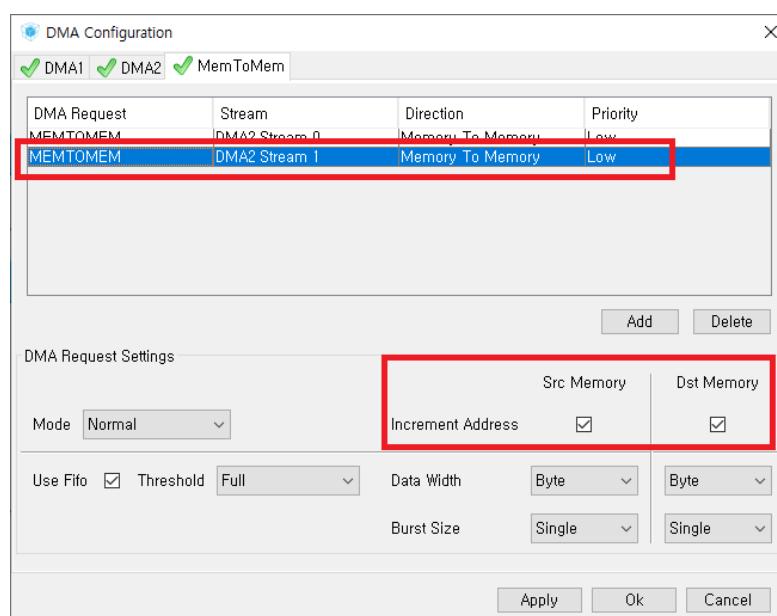
- DMA를 이용해서 SRAM1과 SRAM2 사이에 데이터를 공유하려고 한다. 먼저 버스 매트릭스를 통해서 어떤 루트로 데이터를 전달할 수 있을지 보려고 한다

Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices



DMA1은 Peripheral간 메모리 공유만 가능한 것을 볼 수 있고, DMA2만 빨간색 경로로 SRAM간 데이터 공유가 가능하다. 따라서 DMA2를 사용하려고 한다. 기존의 스트림을 사용해도 되고, 하나의 스트림을 새로 생성해도 좋다

A. 새로 스트림을 만들도록 한다



B. 코드를 생성한 이후에 SRAM2의 주소를 확인하도록 한다

Table 4. Memory mapping vs. Boot mode/physical remap
in STM32F42xxx and STM32F43xxx

Addresses	Boot/Remap in main Flash memory	Boot/Remap in embedded SRAM	Boot/Remap in System memory	Remap in FMC
0x2002 0000 - 0x2002 FFFF	SRAM3 (64 KB)	SRAM3 (64 KB)	SRAM3 (64 KB)	SRAM3 (64 KB)
0x2001 C000 - 0x2001 FFFF	SRAM2 (16 KB)	SRAM2 (16 KB)	SRAM2 (16 KB)	SRAM2 (16 KB)
0x2000 0000 - 0x2001 BFFF	SRAM1 (112 KB)	SRAM1 (112 KB)	SRAM1 (112 KB)	SRAM1 (112 KB)
0x1FFF 0000 - 0x1FFF 77FF	System memory	System memory	System memory	System memory
0x0810 0000 - 0x0FFF FFFF	Reserved	Reserved	Reserved	Reserved
0x0800 0000 - 0x081F FFFF	Flash memory	Flash memory	Flash memory	Flash memory

C. 임의로 SRAM2의 주소를 지정한다

```
/* USER CODE BEGIN 0 */

uint16_t dma_data[2] = {0x5678, 0x0000};

/* USER CODE END 0 */
```

D. 데이터와 DMA API로 호출하도록 한다. 이상하게 DMA를 한 후에 코드가 없으면 데이터는 써지는데 while 무한루프로 돌아가지 않는 것을 확인할 수 있다. 그래서 임의의 코드를 작성한다

```
HAL_DMA_Start(&hdma_memtomem_dma2_stream1, (uint32_t)&dma_data[0], (uint32_t)SRAM2_BASE_ADDR, 2);

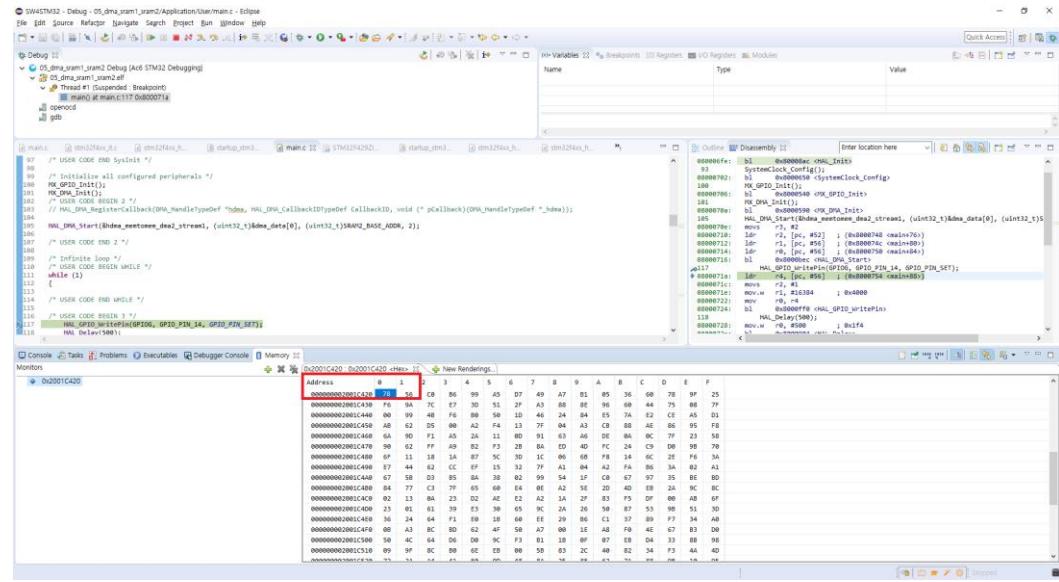
/* USER CODE END 2 */

/* Infinite loop */
/* USER CODE BEGIN WHILE */
while (1)
{
    /* USER CODE END WHILE */

    /* USER CODE BEGIN 3 */
    HAL_GPIO_WritePin(GPIOG, GPIO_PIN_14, GPIO_PIN_SET);
    HAL_Delay(500);

    HAL_GPIO_WritePin(GPIOG, GPIO_PIN_14, GPIO_PIN_RESET);
    HAL_Delay(500);
}
/* USER CODE END 3 */
```

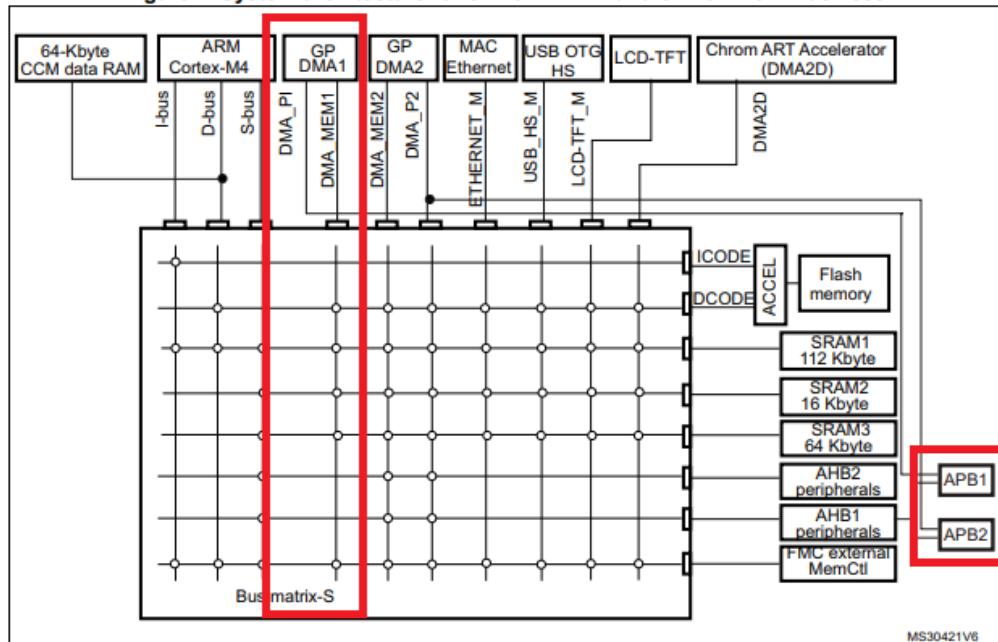
E. 데이터가 써진 것을 확인할 수 있다. 리틀 엔디안 방식을 따르기 때문에 주소가 낮은 곳이 오른쪽 부분이다



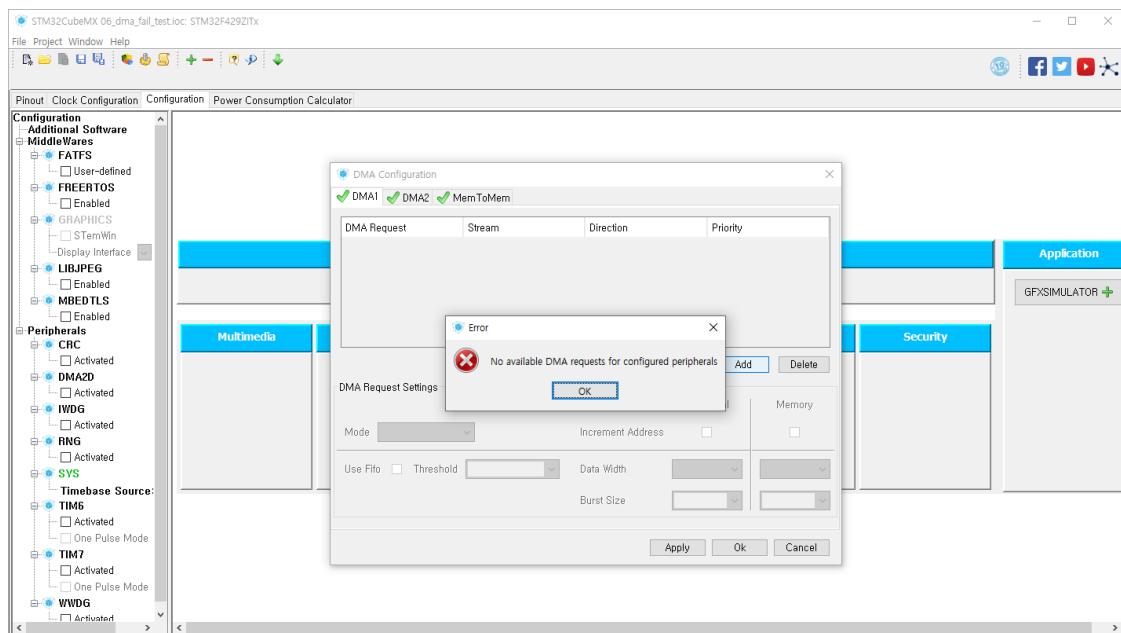
2.4 DMA1으로 했을 때의 오류 발생

- DMA1일 때는 버스 매트릭스로도 보았듯이, 페리페럴과 메모리간 DMA만 지원한다

Figure 2. System architecture for STM32F42xxx and STM32F43xxx devices

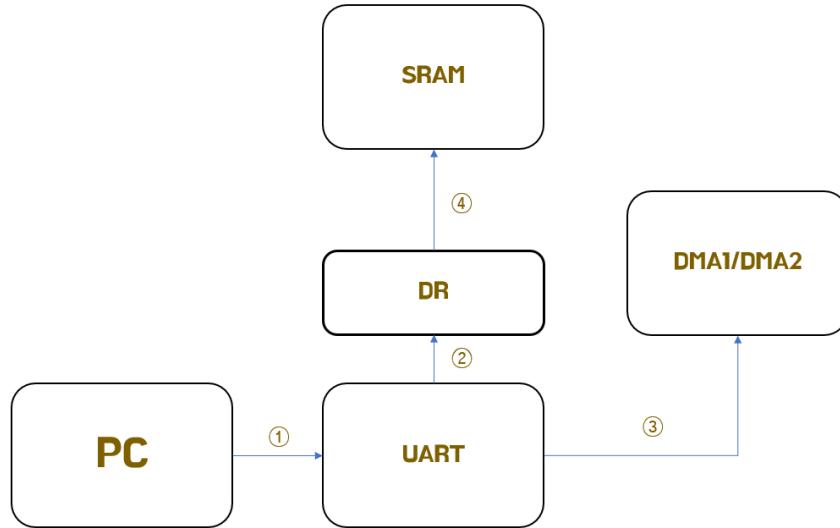


- 만일 cubemx에서 아무리 peripheral 없이 메모리간 DMA를 하기 위해서 Add를 하면 오류가 발생한다

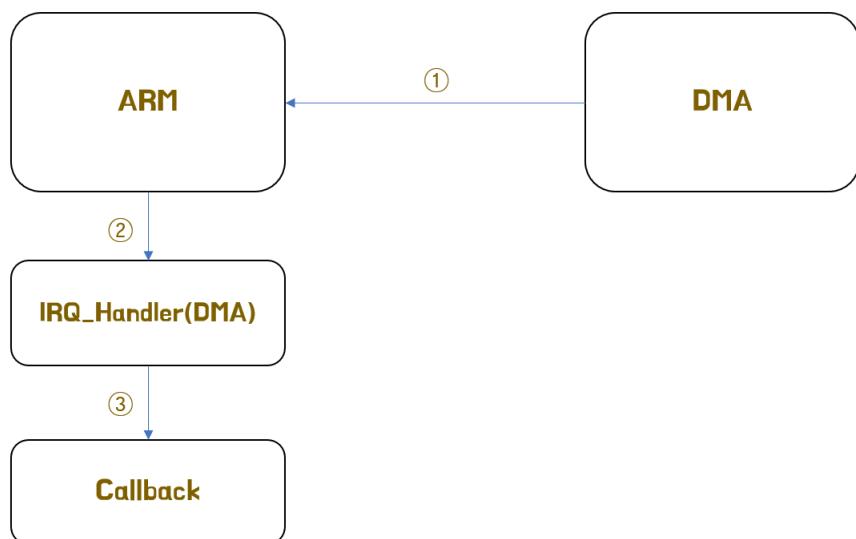


2.5 DMA를 이용한 UART-SRAM 데이터 공유

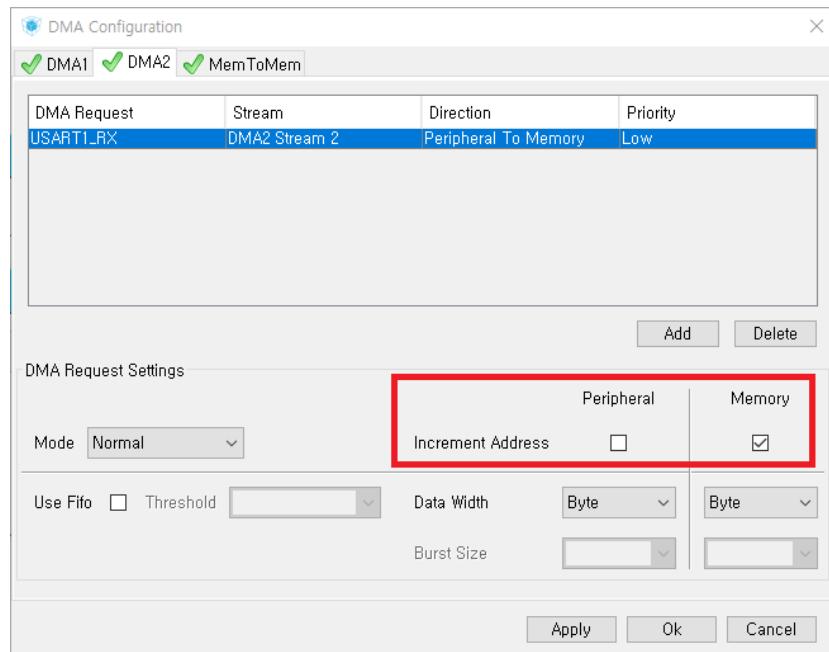
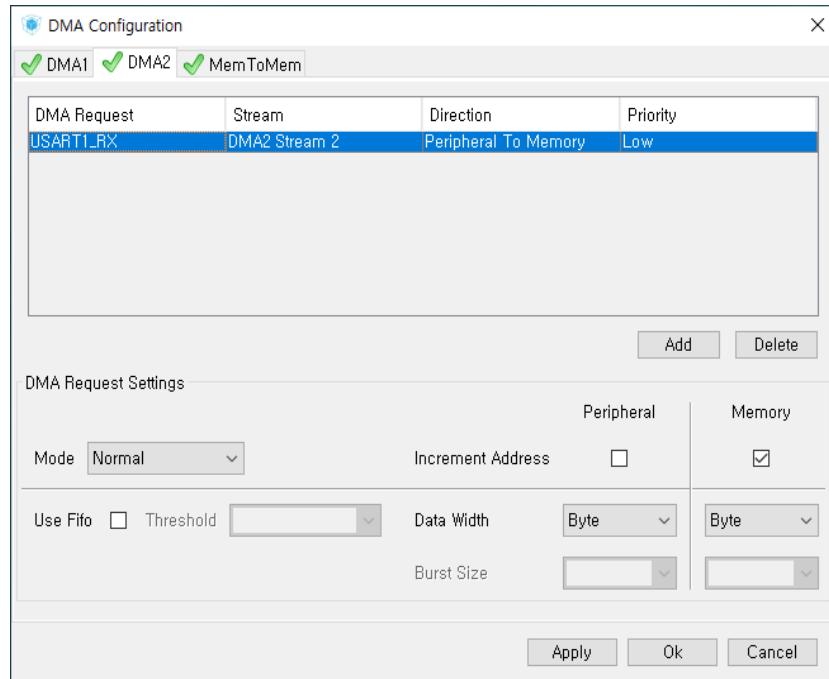
- 지금은 peripheral에서 memory로 데이터를 전달하려고 한다. Polling은 DMA를 쓰는 의미가 없다. 위에서 한 것은 DMA를 사용하기 위해서 실습을 해본 것이고, 지금부터는 인터럽트로 DMA를 사용하려고 한다
- DMA 요청은 다음과 같이 이뤄질 것이다



- 먼저 PC에서 UART로 데이터를 보내면 UART는 이를 데이터 레지스터에 저장한다
- 그리고 처음에 DMA1에 stream과 채널 개방을 요구한다. 열린다면 그 이후에 해당 stream으로 SRAM에 데이터를 저장할 수 있게 된다
- 그리고 config에서 설정한 데이터 바이트가 모두 전달되면 DMA는 ARM에게 handler 요청을하게 되어서, 이때 ARM이 처리를 하게 되는 것이다. 마지막으로 callback 함수를 호출하게 된다

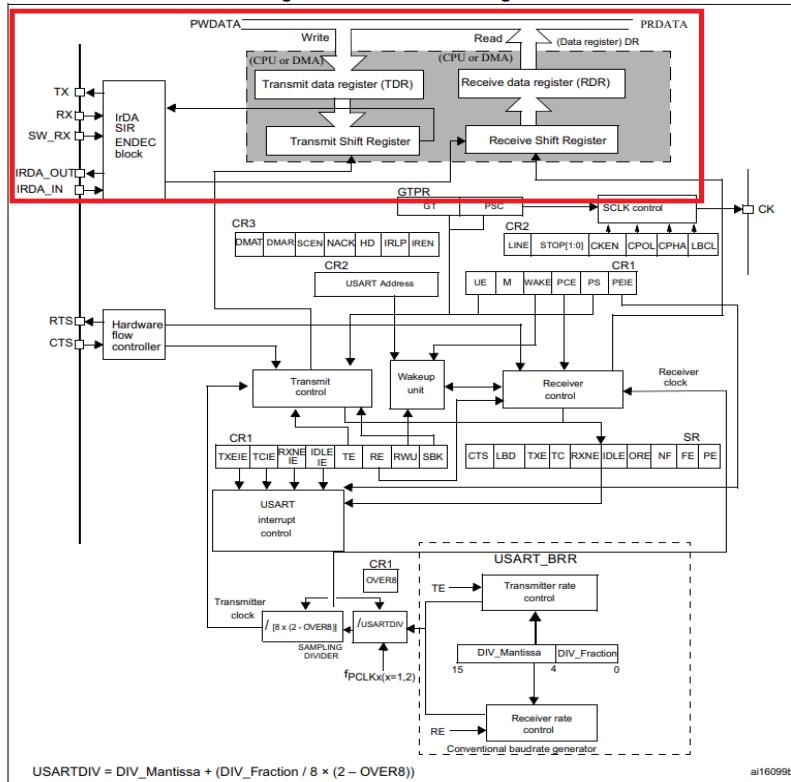


- A. Cubemx를 열어서 USART1을 비동기로 설정하고, DMA 셋팅을 하도록 한다. 페리페럴이기 때문에 채널과 스트림이 정해져 있다



빨간색 영역은 RX DR은 주소가 이미 정해져있는 1바이트 버퍼이고, 저장하려는 SRAM 영역은 연속적으로 증가해야 한다. 따라서 Memory 쪽만 Increment 하기로 한다

Figure 296. USART block diagram



B. 그리고 코드를 작성하도록 한다. UART를 DMA로 받으려고 하는 것이다. 다음 API를 사용하도록 한다

```
HAL_UART_Receive_DMA(&huart1, (uint8_t*)(SRAM_ADDR), 10);
/* USER CODE END 2 */
```

함수 안은 다음과 같이 작성되어 있다. Half, full 2가지 callback을 제공하고 있고, 디버깅 결과 모든 콜백이 호출된다는 것이 확인되었다

```
/* Set the UART DMA transfer complete callback */
huart->hdmarx->XferCpltCallback = UART_DMAReceiveCplt;

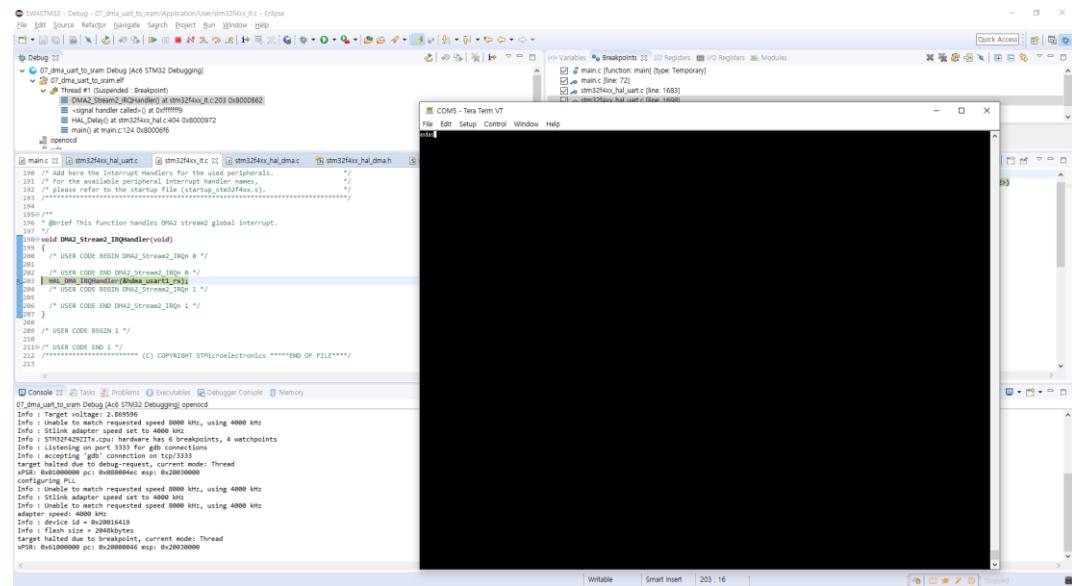
/* Set the UART DMA Half transfer complete callback */
huart->hdmarx->XferHalfCpltCallback = UART_DMARxHalfCplt;

/* Set the DMA error callback */
huart->hdmarx->XferErrorCallback = UART_DMAError;

/* Set the DMA abort callback */
huart->hdmarx->XferAbortCallback = NULL;

/* Enable the DMA Stream */
tmp = (uint32_t*)&pData;
HAL_DMA_Start_IT(huart->hdmarx, (uint32_t)&huart->Instance->DR, *(uint32_t*)tmp, Size);
```

C. Breakpoint를 몇 개 잡고나서 코드를 디버깅 해보도록 한다



먼저 총 5바이트를 입력하면 DMA가 ARM을 호출한다. 이유는 half 조건에서 걸렸기 때문이다. 그래서 다음으로 아래 2개의 함수를 지나가게 된다

```

060     * 
061 static void UART_DMARxHalfCplt(DMA_HandleTypeDef *hdma)
062 {
063     UART_HandleTypeDef* huart = (UART_HandleTypeDef*)((DMA_HandleTypeDef*)hdma)->Parent;
064
065     HAL_UART_RxHalfCpltCallback(huart);
066 }
067
068 /**
069 */
L695 __weak void HAL_UART_RxHalfCpltCallback(UART_HandleTypeDef *huart)
L696 {
L697     /* Prevent unused argument(s) compilation warning */
L698     UNUSED(huart);
L699     /* NOTE: This function Should not be modified, when the callback is needed,
L700             the HAL_UART_TxCpltCallback could be implemented in the user file
L701     */
L702 }
L703

```

D. 다시 재개 후 나머지 5바이트를 입력하도록 한다

```

DMA2_Stream2_IRQHandler() at stm32f4xx_it.c:203 0x8000862
<signal handler called>() at 0xfffffff9
HAL_Delay() at stm32f4xx_hal.c:404 0x8000976
main() at main.c:124 0x80006f6

main.c stm32f4xx_hal_uart.c stm32f4xx_it.c stm32f4xx_hal_dma.c stm32f4xx_hal_dma.h

190 /* Add here the Interrupt Handlers for the used peripherals.
191 /* For the available peripheral interrupt handler names,
192 /* please refer to the startup file (startup_stm32f4xx.s).
193 *****/
194
195 /**
196 * @brief This function handles DMA2 stream2 global interrupt.
197 */
198 void DMA2_Stream2_IRQHandler(void)
199 {
200     /* USER CODE BEGIN DMA2_Stream2_IRQHandler 0 */
201
202     /* USER CODE END DMA2_Stream2_IRQHandler 0 */
203     HAL_DMA_IRQHandler(&hdma_usart1_rx);
204     /* USER CODE BEGIN DMA2_Stream2_IRQHandler 1 */
205
206     /* USER CODE END DMA2_Stream2_IRQHandler 1 */
207 }
208
209 /* USER CODE BEGIN 1 */
210
211 /* USER CODE END 1 */
212 ****/ (C) COPYRIGHT STMicroelectronics *****END OF FILE****/
213

```

Console Tasks Problems Executables Debugger Console Memory

7.dma_uart_to_sram Debug [Acc STM32 Debugging] openocd

Info : STM32F429ZITx.cpu: hardware has 6 breakpoints, 4 watchpoints

Info : Listening on port 3333 for gdb connections

Info : accepting 'gdb' connection on tcp/3333

그리고 최종적으로 rxcompletecallback 함수에 걸리게 된다

```

/* USER CODE BEGIN 0 */
void HAL_UART_RxCpltCallback(UART_HandleTypeDef *huart)
{
    /* Prevent unused argument(s) compilation warning */
    UNUSED(huart);
    /* NOTE: This function Should not be modified, when the callback is needed,
       the HAL_UART_TxCpltCallback could be implemented in the user file
    */
}

```

Callback 함수에서 DMA를 재호출함으로써 계속 반복할 수 있게 된다

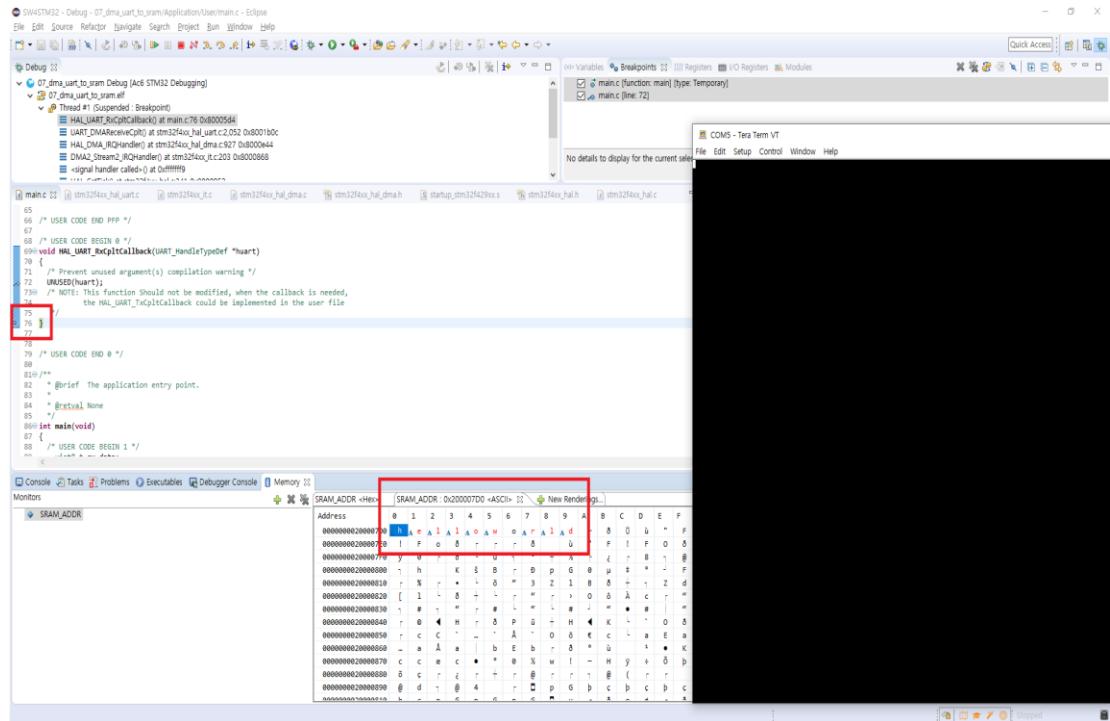
```

/* USER CODE BEGIN 0 */
void HAL_UART_RxCpltCallback(UART_HandleTypeDef *huart)
{
    /* Prevent unused argument(s) compilation warning */

    /* NOTE: This function Should not be modified, when the callback is needed,
       the HAL_UART_TxCpltCallback could be implemented in the user file
    */
    HAL_UART_Receive_DMA(&huart1, (uint8_t*)(SRAM_ADDR), 10);
}

```

E. 다음은 쓰여진 helloworld라는 문자열이 SRAM에 저장된 것을 나타낸 사진이다



참고사항: teraterm echo 설정

