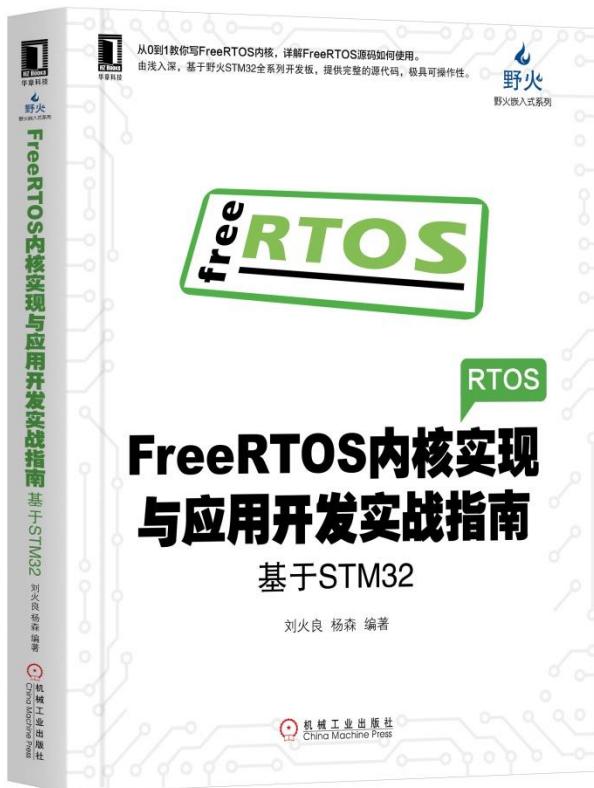




FreeRTOS 内核实现与应用开发实战指南

—基于野火 STM32 全系列（M3/4/7）开发板



《FreeRTOS 内核实现与应用开发实战指南》



关注野火公众号
下载图书电子版

野火 STM32 固件库和 GUI 书籍

第1章 前言

1.1 如何学习本书

本书是首本系统讲解 FreeRTOS 的中文书籍，共分为两个部分，第一部分为“从 0 到 1 教你写 FreeRTOS 内核”，即重点讲解 FreeRTOS 的原理实现，从 0 开始，不断迭代，教你 how 把 FreeRTOS 的内核写出来，让你彻底学会任务是如何定义的，系统是如何调度的（包括底层的汇编代码讲解），多优先级是如何实现的等等操作系统最深层次的知识。当你拿到本书开始学习的时候你一定会惊讶，原来 RTOS 的学习并没有那么复杂，反而是那么的有趣，原来自己也可以写 RTOS，成就感立马爆棚。

当第一部分知识你彻底掌握好之后，再切换到其它 RTOS 的学习，那简直就是易如反掌，纵观现在市面上流行的几种 RTOS，它们的内核的实现基本都差不多，只需要深入研究其中一种即可，没有必要每一种 RTOS 都深入的研究源码，如果你时间允许，看看那也无所谓。第二部分是“FreeRTOS 内核应用开发”，重点讲解 FreeRTOS 的移植，内核每个组件的应用，比起第一部分，这部分内容掌握起来比较容易。

全书内容循序渐进，不断迭代，前一章都是后一章的基础，必须从头开始阅读，不能进行跳跃式的阅读。在学习的时候务必做到两点：一是不能一味地看书，要把代码和书本结合起来学习，一边看书，一边调试代码。看书倒是很简单，那如何调试代码？即单步执行每一条程序，看看程序的执行流程和执行的效果与自己大脑所想是不是一样；二是在每学完一章之后，必须将配套的例程重写一遍（切记不要复制，哪怕是一个分号，但可以抄），做到举一反三，确保真正理解。在自己写的时候肯定会错漏百出，这个时候要珍惜这些错误，好好调试，这是你提高编程能力的最好的机会。记住，程序不是一气呵成写出来的，而是一步一步调试出来的。

1.2 本书的参考资料

- 1、FreeRTOS V9.0.0 官方源代码
- 2、FreeRTOS_Reference_Manual_V9.0.0（电子版）
- 3、Mastering_the_FreeRTOS_Real_Time_Kernel-A_Hands-On_Tutorial_Guide（电子版）
- 4、Using the FreeRTOS Real Time Kernel - A Practical Guide - Cortex-M3 Edition（电子版）
- 5、《STM32 库开发实战指南》（电子版）

1.3 本书的编写风格

本书第一部分以 FreeRTOS V9.0.0 官方源码为蓝本，抽丝剥茧，不断迭代，教你怎么从 0 开始把 FreeRTOS 内核写出来。书中涉及到的数据类型，变量名称、函数名称，文件名称，文件存放的位置都完全按照 FreeRTOS 官方的方式来实现，当你学完这本书之后可以无缝地切换到原版的 FreeRTOS 的使用。要注意的是，在实现的过程中，某些函数我会去掉一些形参和一些冗余的代码，只保留核心的功能，但这并不会影响我们学习。

本书第二部分主要讲 FreeRTOS 的移植和内核组件的使用，不会再深入讲解源码，着重讲应用，如果对第一部分不感兴趣的朋友，可以跳过第一部分，直接进入第二部分的学习，两者之间没有必然的联系。

1.4 本书的配套硬件

本书支持野火 STM32 开发板全套系列，具体型号见表格 1-1，具体图片见图 1-1、图 1-2、图 1-3、图 1-4 和图 1-5。学习的时候如果配套这些硬件平台做实验，学习必会达到事半功倍的效果，可以省去中间硬件不一样时移植遇到的各种问题。

表格 1-1 野火 STM32 开发板型号汇总

型号	区别			
-	内核	引脚	RAM	ROM
MINI	Cortex-M3	64	48KB	256KB
指南者	Cortex-M3	100	64KB	512KB
霸道	Cortex-M3	144	64KB	512KB
霸天虎	Cortex-M4	144	192KB	1MB
挑战者	Cortex-M4	176	256KB	1MB

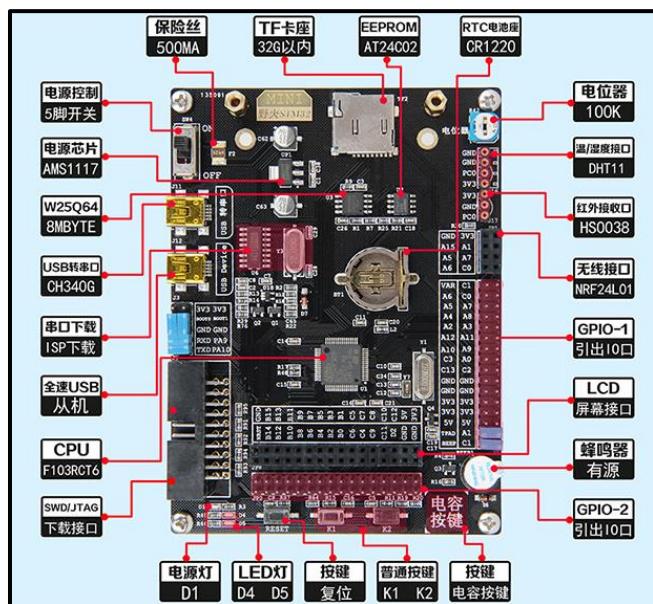


图 1-1 野火【MINI】STM32F103RCT6 开发板

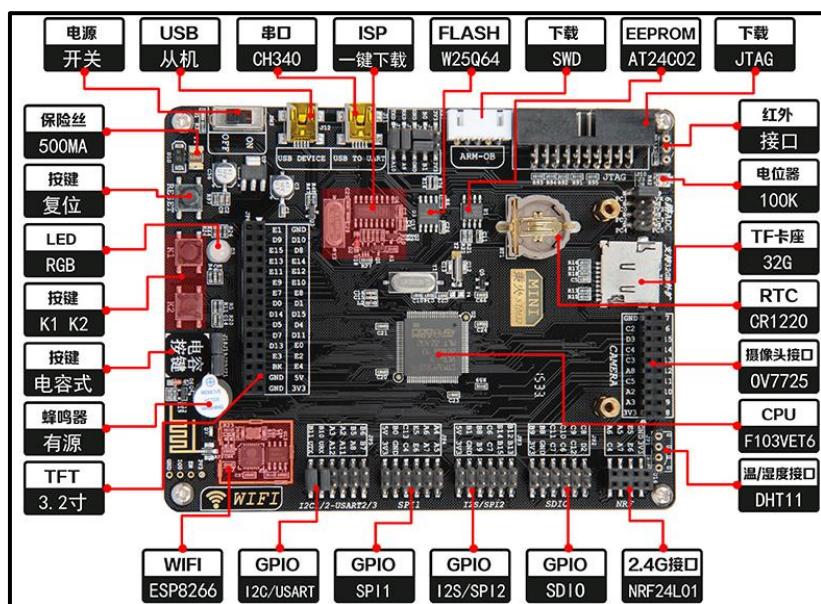


图 1-2 野火【指南者】STM32F103VET6 开发板

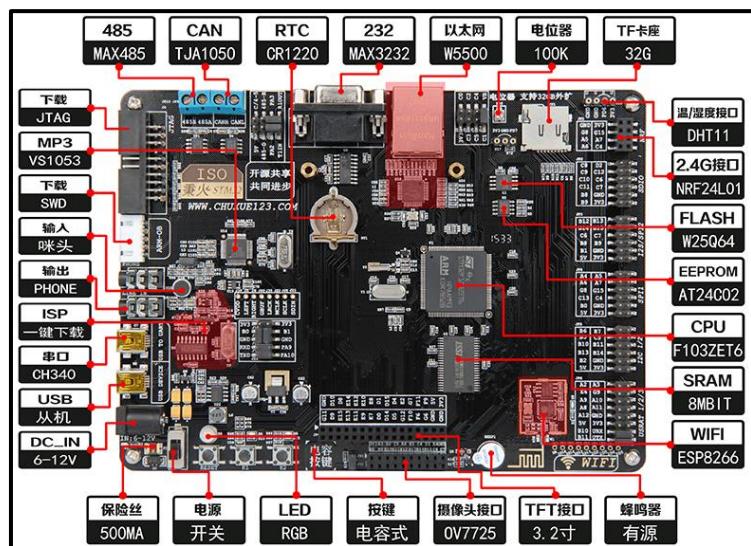


图 1-3 野火【霸道】STM32F103ZET6 开发板

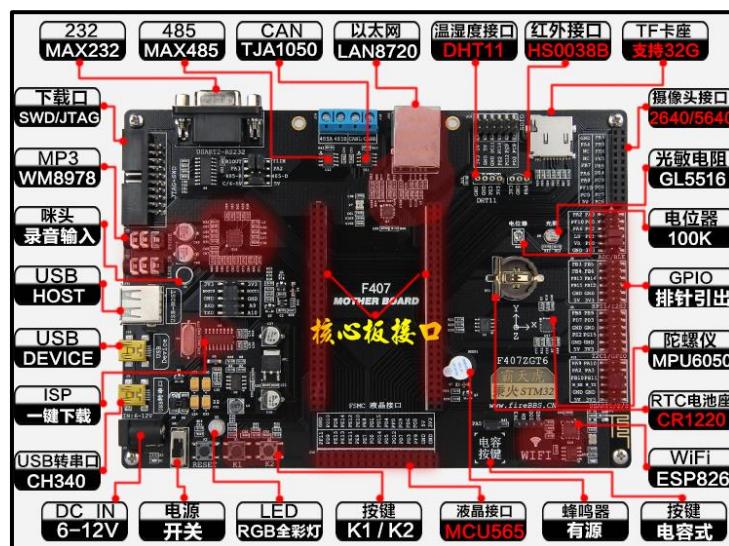


图 1-4 野火【霸天虎】STM32F407ZGT6 开发板

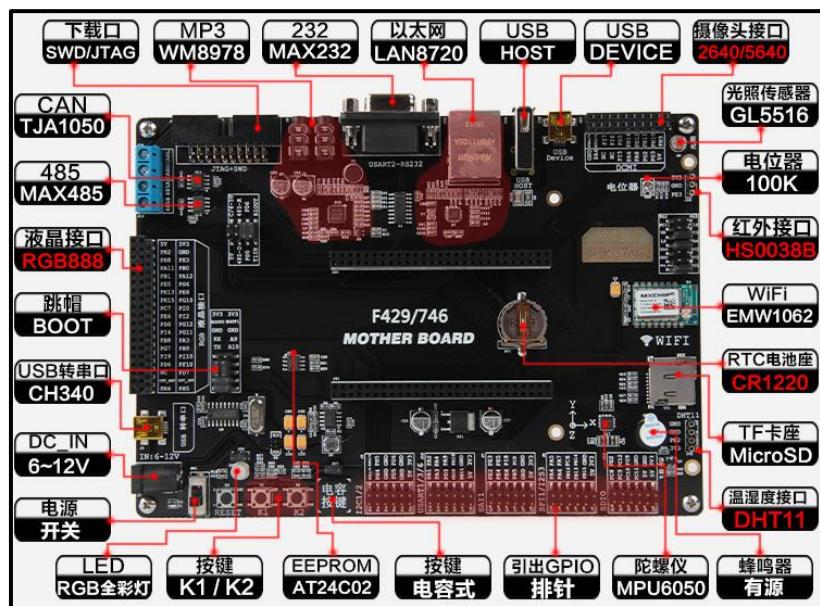


图 1-5 野火【挑战者】STM32F429IGT6 开发板

1.5 本书的技术论坛

如果在学习过程中遇到问题，可以到野火电子论坛：www.firebbs.cn 发帖交流，开源共享，共同进步。

鉴于水平有限，本书难免有纰漏，热心的读者也可把勘误发到论坛好让我们改进做得更好，祝您学习愉快，FreeRTOS 的世界，野火与您同行。

第2章 如何学习 RTOS

2.1 为什么要学习 RTOS

当我们进入嵌入式这个领域的时候，往往首先接触的都是单片机编程，单片机编程又首选 51 单片机来入门。这里面说的单片机编程通常都是指裸机编程，即不加入任何 RTOS（Real Time Operating System 实时操作系统）的程序。常用的 RTOS 有国外的 FreeRTOS、μC/OS、RTX 和国内的 FreeRTOS、Huawei LiteOS 和 AliOS-Things 等，其中尤以国外开源且免费的 FreeRTOS 的市场占有率最高。

在裸机系统中，所有的程序基本都是自己写的，所有的操作都是在一个无限的大循环里面实现。现实生活中的很多中小型的电子产品用的都是裸机系统，而且也能够满足需求。但是为什么还要学习 RTOS 编程，偏偏还要整个操作系统进来。一是项目需要，随着产品要实现的功能越来越多，单纯的裸机系统已经不能够完美地解决问题，反而会使编程变得更加复杂，如果想降低编程的难度，我们可以考虑引入 RTOS 实现多任务管理，这是使用 RTOS 的最大优势。二是学习的需要，必须学习更高级的东西，实现更好的职业规划，为将来走向人生巅峰迎娶白富美做准备，而不是一味的在裸机编程上面死磕。作为一个合格的嵌入式软件工程师，学习是永远不能停歇的事，时刻都得为将来准备。书到用时方恨少，我希望机会来临时你不要有这种感觉。

为了帮大家理清 RTOS 编程的套路，我们会在“裸机系统与多任务系统”章节简单的分析下这两种编程方式的区别，这个区别我称它为学习 RTOS 的命门，只要打通这个任督二脉，以后的 RTOS 学习可以说是易如反掌。在讲解这两种编程方法区别的时候，我们主要讲方法论，不会涉及到具体的代码编程，主要还是通过伪代码来讲解。

2.2 如何学习 RTOS

裸机编程和 RTOS 编程的风格有些不一样，而且有很多人说 RTOS 的学习很难，这就导致学习的人一听到 RTOS 编程就在心理面忌惮三分，结果就是出师未捷身先死。

那么到底如何学习一个 RTOS？最简单的就是在别人移植好的系统之上，看看 RTOS 里面的 API 使用说明，然后调用这些 API 实现自己想要的功能即可。完全，不用关心底层的移植，这是最简单快速的入门方法。这种方法各有利弊，如果是做产品，好处是可以快速的实现功能，将产品推向市场，赢得先机，弊端是当程序出现问题的时候，因对这个 RTOS 不够了解，会导致调试困难，焦头烂额，一筹莫展。如果是学习，那么只会简单的调用 API，那是不可取的，我们应该深入的学习其中一款 RTOS。

目前市场上现有的 RTOS，它们的内核实现方式都差不多，我们只需要深入学习其中一款就行。万变不离其宗，以后换到其它型号的 RTOS，使用起来，那自然是得心应手。那如何深入的学习一款 RTOS？这里有一个最有效也是最难的方法，就是阅读 RTOS 的源

码，深究内核和每个组件的实现方式，这个过程枯燥且痛苦。但为了能够学到 RTOS 的精华，你不入地狱谁入地狱？

市面上虽然有一些讲解相关 RTOS 源码的书，如果你基础不够，且先前没有使用过该款 RTOS，那么源码看起来还是会非常枯燥，且并不能从全局掌握整个 RTOS 的构成和实现。

现在，我们采用一种全新的方法来教大家学习一款 RTOS，即不是单纯的讲里面的 API 如何使用，也不是单纯的拿里面的源码一句句来讲解。而是，从 0 开始，层层叠加，不断地完善，教大家怎么把一个 RTOS 从 0 到 1 写出来，让你在每一个阶段都能享受到成功的喜悦。在这个 RTOS 实现的过程中，只需要你具备 C 语言的基础就行，然后就是跟着野火这个教程笃定前行，最后定有所成。

2.3 选择什么 RTOS

这个用来教学的 RTOS，我们不会完全自己写一个，不会再重复的造轮子，而是选取目前国内外市场占有率最高的 FreeRTOS 为蓝本，将其抽丝剥茧，层层叠加，从 0 到 1 写出来。在实现的过程中，数据类型、变量名、函数名称、文件类型等都完全按照 FreeRTOS 里面的写法，不会自己再重新命名。这样学完我们这个课程之后，就可以无缝地过度到 FreeRTOS 的使用。

第3章 初识 FreeRTOS

3.1 FreeRTOS 版权

FreeRTOS 由美国的 Richard Barry 于 2003 年发布，Richard Barry 是 FreeRTOS 的拥有者和维护者，在过去的十多年中 FreeRTOS 历经了 9 个版本，与众多半导体厂商合作密切，累计开发者数百万，是目前市场占有率最高的 RTOS。

FreeRTOS 于 2018 年被亚马逊收购，改名为 AWS FreeRTOS，版本号升级为 V10，且开源协议也由原来的 GPLv2+ 修改为 MIT，与 GPLv2+ 相比，MIT 更加开放，你完全可以理解为是为所欲为的免费。V9 以前的版本还是维持原样，V10 版本相比于 V9 就是加入了一些物联网相关的组件，内核基本不变。亚马逊收购 FreeRTOS 也是为了进军眼下炒的火热的物联网和人工智能。我们这本书还是以 V9 版本来讲解。

3.2 FreeRTOS 收费问题

3.2.1 FreeRTOS

FreeRTOS 是一款“开源免费”的实时操作系统，遵循的是 GPLv2+ 的许可协议。这里说到的开源，指的是你可以免费得获取到 FreeRTOS 的源代码，且当你的产品使用了 FreeRTOS 且没有修改 FreeRTOS 内核源码的时候，你的产品的全部代码都可以闭源，不用开源，但是当你修改了 FreeRTOS 内核源码的时候，就必须将修改的这部分开源，反馈给社区，其它应用部分不用开源。免费的意思是无论你是个人还是公司，都可以免费地使用，不需要掏一分钱。

3.2.2 OpenRTOS

FreeRTOS 和 OpenRTOS 拥有的代码是一样的，但是可从官方获取到的服务却是不一样的。FreeRTOS 号称免费，OpenRTOS 号称收费，它们的具体区别见表格 3-1。

表格 3-1 FreeRTOS 开源授权与 OpenRTOS 商业授权的区别

比较的项目	FreeRTOS	OpenRTOS
是否免费	是	否
可否商业使用	是	是
是否需要版权费	否	否
是否提供技术支持	否	是
是否被法律保护	否	是
是否需要开源工程代码	否	否
是否需要开源修改的内核源码	是	否
是否需要声明产品使用了 FreeRTOS	如果发布源码，则需要声明	否
是否需要提供 FreeRTOS 的整个工程代码	如果发布源码，则需要提供	否

3.2.3 SaveRTOS

SaveRTOS 也是基于 FreeRTOS，但是 SaveRTOS 为某些特定的领域做了安全相关的设计，有关 SaveRTOS 获得的安全验证具体见表格 3-2。当然，SaveRTOS 也是需要收费，人家这些安全验证可不是白做的。

表格 3-2 SaveRTOS 获得的安全方面的验证

行业类目	验证编号
工控	IEC 61508
铁路	EN 50128
医疗	IEC 62304/FDA 510K
Nuclear（翻译为核能？）	IEC 61513、IEC62138、ASME NQA-1
汽车电子	ISO 26262
Process（这个怎么翻译？）	IEC 61511
航空	DO178B

3.3 FreeRTOS 资料获取

FreeRTOS 的源码和相应的官方书籍均可从官网 www.freertos.org 获得，官网首页打开后具体见图 3-1。

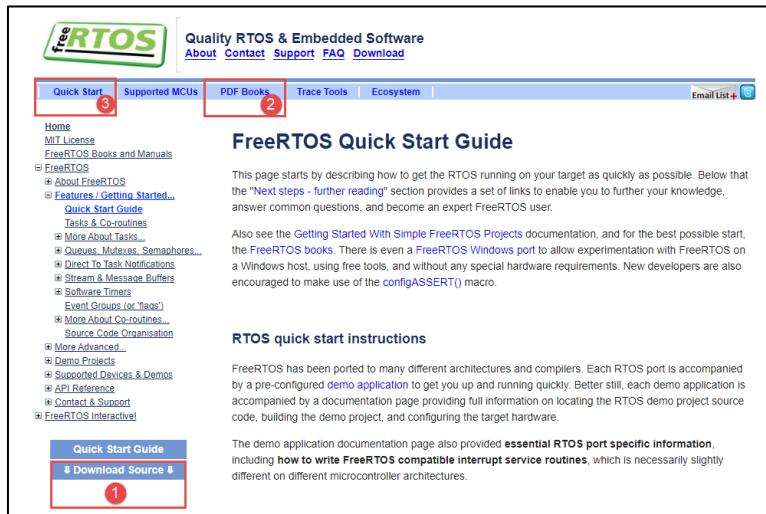


图 3-1 FreeRTOS 官网首页

3.3.1 获取源码

图 3-1①：点击 Download Source 按钮，可以下载 FreeRTOS 最新版本的源码。如果想下载以往版本的可从托管网址：<https://sourceforge.net/projects/freertos/files/FreeRTOS/> 下载。截止到目前，已经更新到 V10.0.1，具体见图 3-2。

Name	Modified	Size	Downloads / Week
Parent folder			
v10.0.1	2017-12-20	2,549	2,549
v10.0.0	2017-11-29	14	14
v9.0.0	2016-12-18	483	483
v8.2.3	2016-03-30	57	57
v8.2.2	2015-08-14	5	5
v8.2.1	2015-03-24	14	14
v8.2.0	2015-01-16	11	11
v8.0rc1	2014-12-24	3	3

图 3-2 FreeRTOS 版本更新目录

3.3.2 获取书籍

图 3-1②: 点击 PDF Books 可以下载 FreeRTOS 官方的两本电子书，分别为 FreeRTOS V10.0.0 Reference Manual.pdf 和 Mastering_the_FreeRTOS_Real_Time_Kernel-A_Hands-On_Tutorial_Guide.pdf，一本是 API 参考手册，另外一本是手把手入门教程。不过都是英文的，英文不好的朋友看起来还是有些吃力。

3.3.3 快速入门

图 3-1③: Quick Start Guide 是网页版的快速入门教程。

3.4 FreeRTOS 的编程风格

学习一个 RTOS，搞懂它的编程的风格很重要，这可以大大提供我们阅读代码的效率。下面我们就以 FreeRTOS 里面的数据类型、变量名、函数名和宏这几个方面做简单介绍。

3.4.1 数据类型

在 FreeRTOS 中，使用的数据类型虽然都是标准 C 里面的数据类型，但是针对不同的处理器，对标准 C 的数据类型又进行了重定义，给它们取了一个新的名字，比如 char 重新定义了一个名字 portCHAR，这里面的 port 表示接口的意思，就是 FreeRTOS 要移植到这些处理器上需要这些接口文件来把它们连接在一起。但是用户在写程序的时候并非一定要遵循 FreeRTOS 的风格，我们还是可以直接用 C 语言的标准类型。在 FreeRTOS 中，int 型从不使用，只使用 short 和 long 型。在 Cortex-M 内核的 MCU 中，short 为 16 位，long 为 32 位。

FreeRTOS 中详细的数据类型重定义在 portmacro.h 这个头文件中实现，具体汇总见表格 3-3 和 代码清单 3-1。

表格 3-3 FreeRTOS 中的数据类型重定义

新定义的数据类型	实际的数据类型（C 标准类型）
portCHAR	char
portSHORT	short

portLONG	long	
portTickType	unsigned short int	用于定义系统时基计数器的值和阻塞时间的值。当 FreeRTOSConfig.h 头文件中的宏 configUSE_16_BIT_TICKS 为 1 时则为 16 位。
	unsigned int	用于定义系统时基计数器的值和阻塞时间的值。FreeRTOSConfig.h 头文件中的宏 configUSE_16_BIT_TICKS 为 0 时则为 32 位。
portBASE_TYPE	long	根据处理器的架构来决定是多少位的，如果是 32/16/8bit 的处理器则是 32/16/8bit 的数据类型。一般用于定义函数的返回值或者布尔类型。

代码清单 3-1FreeRTOS 中的数据类型重定义

```

1 #define portCHAR          char
2 #define portFLOAT         float
3 #define portDOUBLE        double
4 #define portLONG          long
5 #define portSHORT         short
6 #define portSTACK_TYPE    uint32_t
7 #define portBASE_TYPE     long
8
9 typedef portSTACK_TYPE StackType_t;
10 typedef long BaseType_t;
11 typedef unsigned long UBaseType_t;
12
13 #if( configUSE_16_BIT_TICKS == 1 )
14 typedef uint16_t TickType_t;
15 #define portMAX_DELAY ( TickType_t ) 0xffff
16 #else
17 typedef uint32_t TickType_t;
18 #define portMAX_DELAY ( TickType_t ) 0xffffffffUL

```

在编程的时候，如果用户没有明确指定 `char` 的符号类型，那么编译器会默认的指定 `char` 型的变量为无符号或者有符号。正是因为这个原因，在 FreeRTOS 中，我们都需要明确的指定变量 `char` 是有符号的还是无符号的。在 keil 中，默认 `char` 是无符号的，但是也可以配置为有符号的，具体配套过程见图 3-3。

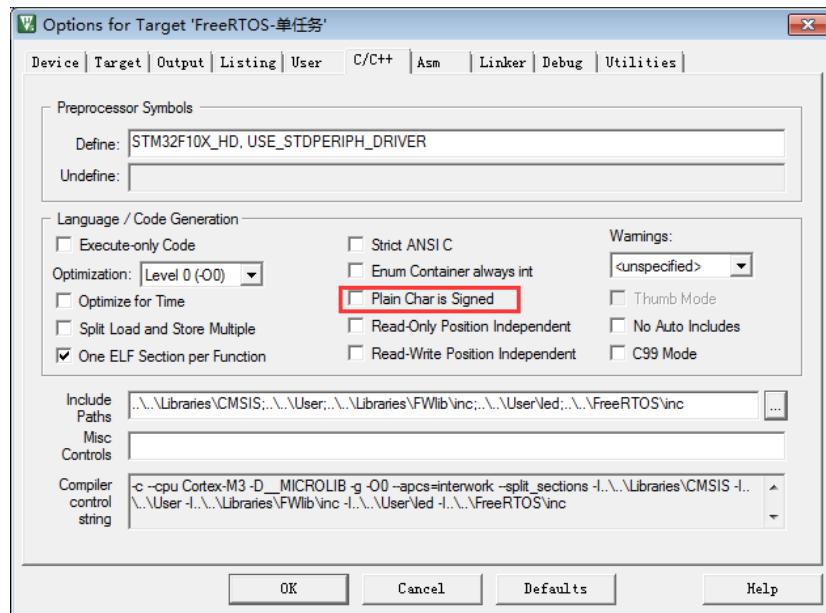


图 3-3 char 型变量的符号配置（KEIL）

3.4.2 变量名

在 FreeRTOS 中，定义变量的时候往往会在变量的类型前加一个前缀，这样的好处是让用户一看就知道该变量的类型。比如 `char` 型变量的前缀是 `c`，`short` 型变量的前缀是 `s`，`long` 型变量的前缀是 `l`，`portBASE_TYPE` 类型变量的前缀是 `x`。还有其他的数据类型，比如数据结构，任务句柄，队列句柄等定义的变量名的前缀也是 `x`。

如果一个变量是无符号型的那么会有一个前缀 `u`，如果是一个指针变量则会有一个前缀 `p`。因此，当我们定义一个无符号的 `char` 型变量的时候会加一个 `uc` 前缀，当定义一个 `char` 型的指针变量的时候会有一个 `pc` 前缀。

3.4.3 函数名

函数名包含了函数返回值的类型、函数所在的文件名和函数的功能，如果是私有的函数则会加一个 `prv` (`private`) 的前缀。特别的，在函数名中加入了函数所在的文件名，这极大的帮助了用户提高寻找函数定义的效率和了解函数作用的目的，具体的举例如下：

1. `vTaskPrioritySet()` 函数的返回值为 `void` 型，在 `task.c` 这个文件中定义。
2. `xQueueReceive()` 函数的返回值为 `portBASE_TYPE` 型，在 `queue.c` 这个文件中定义。
3. `vSemaphoreCreateBinary()` 函数的返回值为 `void` 型，在 `semphr.h` 这个文件中定义。

3.4.4 宏

宏均是由大写字母表示，并配有小写字母的前缀，前缀用于表示该宏在哪个头文件定义，部分举例具体见表格 3-4。

表格 3-4 FreeRTOS 宏定义举例

前缀	宏定义的文件
port (举例, portMAX_DELAY)	portable.h
task (举例, taskENTER_CRITICAL())	task.h
pd (举例, pdTRUE)	projdefs.h
config(举例, configUSE_PREEMPTION)	FreeRTOSConfig.h
err (举例, errQUEUE_FULL)	projdefs.h

这里有个地方要注意的是信号量的函数都是一个宏定义，但是它的函数的命名方法是遵循函数的命名方法而不是宏定义的方法。

在贯穿 FreeRTOS 的整个代码中，还有几个通用的宏定义我们也要注意下，都是表示 0 和 1 的宏，具体见表格 3-5。

表格 3-5 FreeRTOS 通用宏定义

宏	实际的值
pdTRUE	1
pdFALSE	0
pdPASS	1
pdFAIL	0

3.4.5 格式

一个 tab 键盘等于四个空格键。我们在编程的时候最好使用空格键而不是使用 tab 键，当两个编译器的 tab 键设置的大小不一样的时候，代码移植的时候代码的格式就会变乱，而使用空格键则不会出现这种问题。

第一部分：从 0 到 1 教你写 FreeRTOS 内核

本书第一部分以 FreeRTOS Nano 为蓝本，抽丝剥茧，不断迭代，教大家怎么从 0 开始把 FreeRTOS 写出来。这一部分是着重讲解 FreeRTOS 怎么实现的过程，当你学完这部分之后，再来重新使用 FreeRTOS 或者其它 RTOS，那将会得心应手，不仅知其然，而且知其所以然。在源码实现的过程中，涉及到的数据类型，变量名称，函数名称，文件名称以及文件的存放目录都会完全按照 FreeRTOS 的来实现，有些不必要的代码我会剔除，但并不会影响我们理解整个 OS 的功能。

这部分每一章都是前一章的基础，环环相扣，逐渐为你揭开 FreeRTOS 的神秘面纱，读起来会有一种豁然开朗的感觉。如果你再稍微上进一点，把代码都自己敲一遍，然后再仿真的时候出来的效果要是跟我一样的话，那从心里油然而生的成就感简直就要爆棚，恨不得一下子把本书读完，真是让人看了还想看，读了还想读，流连忘返之际，你不禁会歇斯底里大喊一句：火哥，我爱你。

第4章 新建 FreeRTOS 工程—软件仿真

在开始写 FreeRTOS 内核之前，我们先新建一个 FreeRTOS 的工程，Device 选择 Cortex-M3（Cortex-M4 或 Cortex-M7）内核的处理器，调试方式选择软件仿真，然后我们再开始一步一步地教大家把 FreeRTOS 内核从 0 到 1 写出来，让大家彻底搞懂 FreeRTOS 的内部实现和设计的哲学思想。最后我们再把 FreeRTOS 移植到野火 STM32 开发板上，到了最后的移植其实已经非常简单，只需要换一下启动文件和添加 bsp 驱动就行。

4.1 新建本地工程文件夹

在开始新建工程之前，我们先在本地电脑端新建一个文件夹用于存放工程。文件夹名字我们取为“新建 FreeRTOS 工程—软件仿真”（名字可以随意取），然后再在该文件夹下面新建各个文件夹和文件，有关这些文件夹的包含关系和作用具体见表格 4-1。

表格 4-1 工程文件夹根目录下的文件夹的作用

文件夹名称	文件夹	文件夹作用
Doc	-	用于存放对整个工程的说明文件，如 readme.txt。通常情况下，我们都要对整个工程实现的功能，如何编译，如何使用等做一个简要的说明。
Project	-	用于存放新建的工程文件。
freertos	Demo	存放板级支持包，暂时为空。
	License	存放 FreeRTOS 组件，暂时未空。
	Source/include	存放头文件，暂时为空。
	Source/portable/RVDS/ARM_CM3	存放与处理器相关的接口文件，也叫移植文件，暂时为空。
	Source/portable/RVDS/ARM_CM4	
	Source/portable/RVDS/ARM_CM7	
	Source	存放 FreeRTOS 内核源码，暂时为空。
User		存放 main.c 和其它的用户编写的程序，main.c 第一次使用需要用户自行新建。

4.2 使用 KEIL 新建工程

开发环境我们使用 KEIL5，版本为 5.23，高于或者低于 5.23 都行，只要是版本 5 就行。

4.2.1 New Project

首先打开 KEIL5 软件，新建一个工程，工程文件放在目录 Project 下面，名称命名为 Fire_FreeRTOS，名称可以随便取，但是必须是英文，不能是中文，切记。

4.2.2 Select Device For Target

当命名好工程名称，点击确定之后会弹出 Select Device for Target 的选项框，让我们选择处理器，这里我们选择 ARMCM3（ARMCM4 或 ARCM7）具体见图 4-1（图 4-2 或图 4-3）。

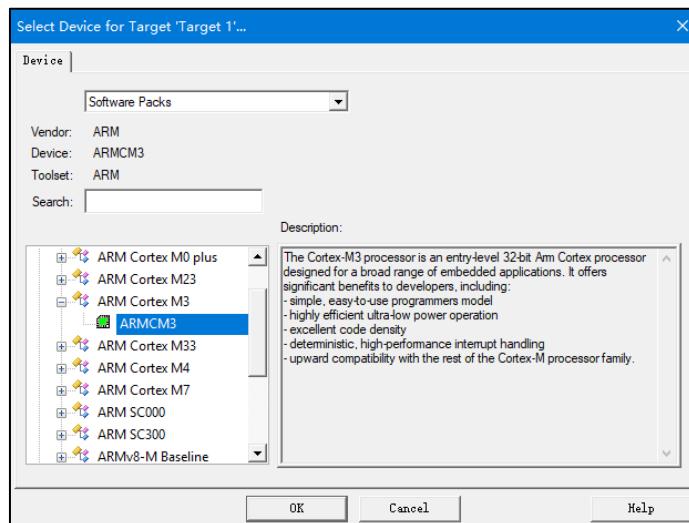


图 4-1 Select Device (ARCM3) For Target

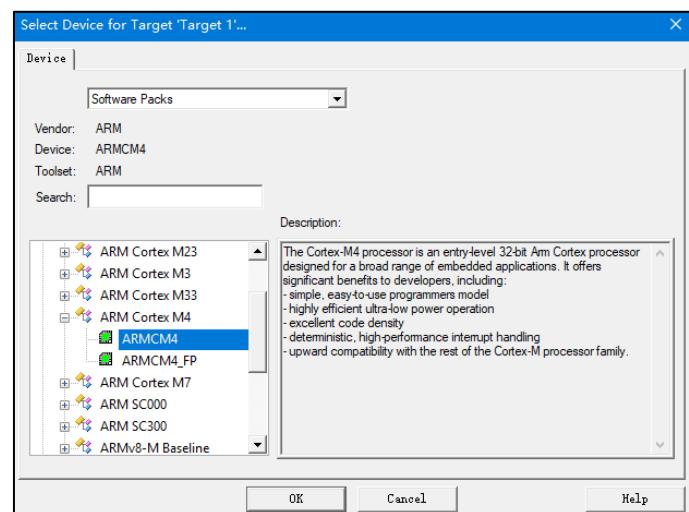


图 4-2 Select Device (ARCM4) For Target

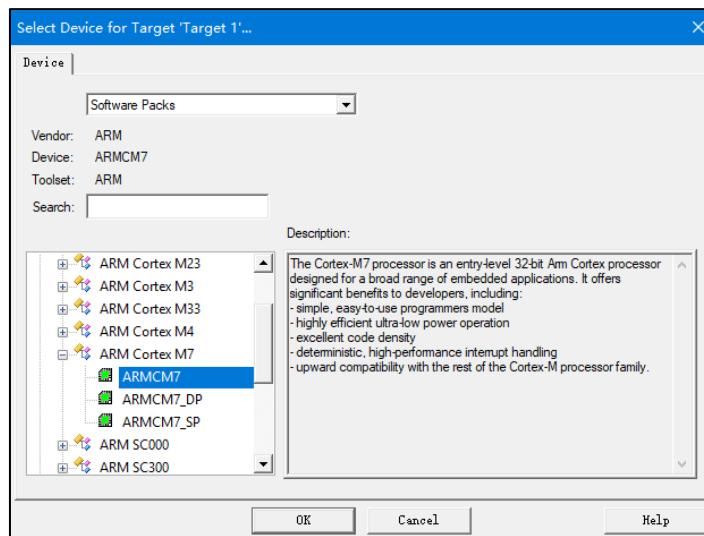


图 4-3 Select Device (ARMCM7) For Target

4.2.3 Manage Run-Time Environment

选择好处理器，点击 OK 按钮后会弹出 Manage Run-Time Environment 选项框。这里我们在 CMSIS 栏选中 CORE 和 Device 栏选中 Startup 这两个文件即可，具体见图 4-4。

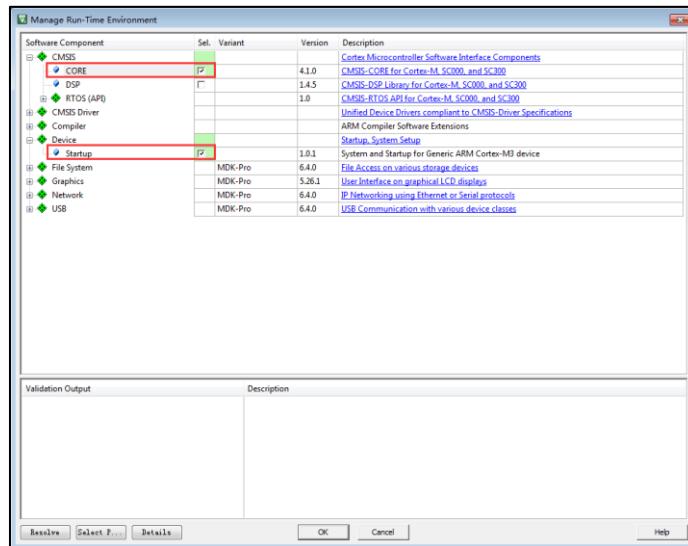


图 4-4 Manage Run-Time Environment

点击 OK，关闭 Manage Run-Time Environment 选项框之后，刚刚我们选择的 CORE 和 Startup 这两个文件就会添加到我们的工程组里面，具体见图 4-5。

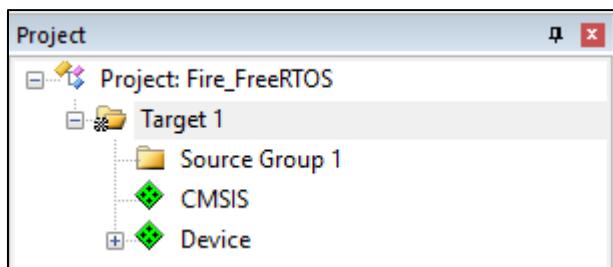


图 4-5CORE 和 Startup 文件

其实这两个文件刚开始都是存放在 KEIL 的安装目录下，当我们配置 Manage Run-Time Environment 选项框之后，软件就会把选中好的文件从 KEIL 的安装目录拷贝到我们的工程目录：Project\RTE\Device\ARMCM3（ARMCM4 或 ARMCM7）下面。其中 startup_ARMCM3.s（startup_ARMCM4.s 或 startup_ARMCM7.s）是汇编编写的启动文件，system_ARMCM3.c（startup_ARMCM4.c 或 startup_ARMCM7.c）是 C 语言编写的跟时钟相关的文件。更加具体的可直接阅读这两个文件的源码。只要是 Cortex-M3（ARMCM4 或 ARMCM7）内核的单片机，这两个文件都适用。

4.3 在 KEIL 工程里面新建文件组

在工程里面添加 user、rtt/ports、rtt/source 和 doc 这几个文件组，用于管理文件，具体见图 4-6。

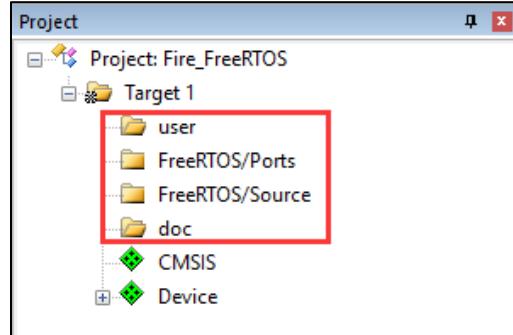


图 4-6 新添加的文件组

对于新手，这里有个问题就是如何添加文件组？具体的方法为鼠标右键 Target1，在弹出的选项里面选择 Add Group...即可，具体见图 4-7，需要多少个组就鼠标右击多少次 Target1。

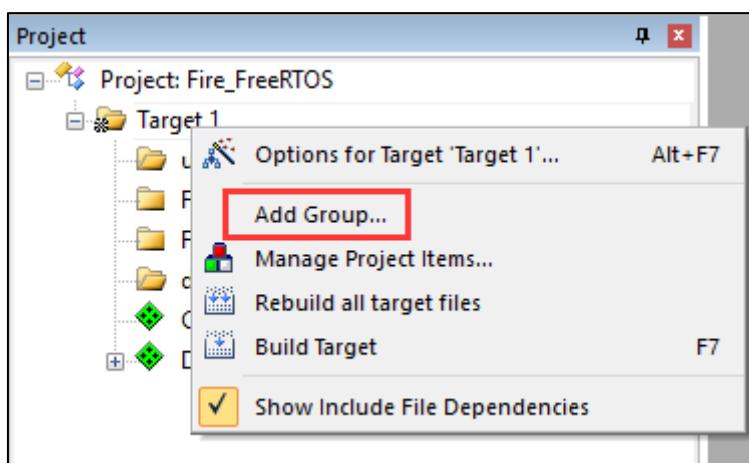


图 4-7 如何添加组

4.4 在 KEIL 工程里面添加文件

在工程里面添加好组之后，我们需要把本地工程里面新建好的文件添加到工程里面。具体为把 readme.txt 文件添加到 doc 组，main.c 添加到 user 组，至于 FreeRTOS 相关的文件我们还没有编写，那么 FreeRTOS 相关的组就暂时为空，具体见图 4-8。

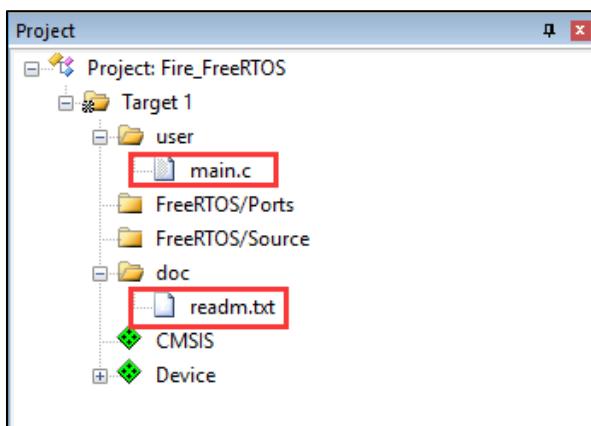


图 4-8 往组里面添加好的文件

对于新手，这里有个问题就是如何将本地工程里面的文件添加到工程组里里面？具体的方法为鼠标左键双击相应的组，在弹出的文件选择框中找到要添加的文件，默认的文件类型是 C 文件，如果要添加的是文本或者汇编文件，那么此时将看不到，这个时候就需要把文件类型选择为 All Files，最后点击 Add 按钮即可，具体见图 4-9。

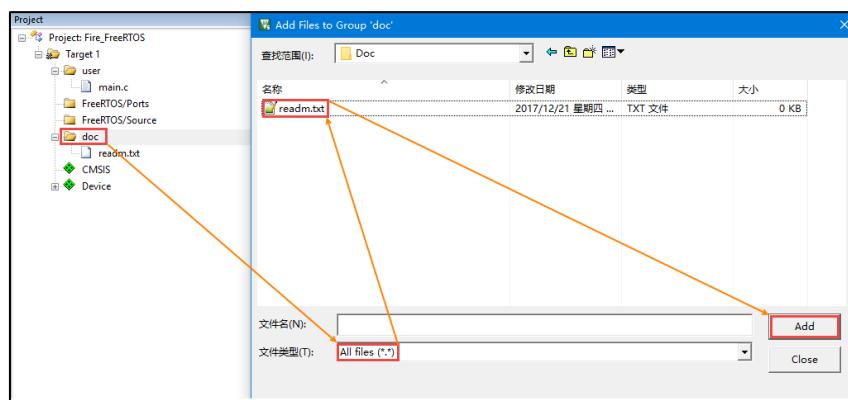


图 4-9 如何往组里面添加文件

4.4.1 编写 main 函数

一个工程如果没有 main 函数是编译不成功的，会出错。因为系统在开始执行的时候先执行启动文件里面的复位程序，复位程序里面会调用 C 库函数 __main，__main 的作用是初始化好系统变量，如全局变量，只读的，可读可写的等等。__main 最后会调用 __rtentry，再由 __rtentry 调用 main 函数，从而由汇编跳入到 C 的世界，这里面的 main 函数就需要我们手动编写，如果没有编写 main 函数，就会出现 main 函数没有定义的错误，具体见图 4-10。

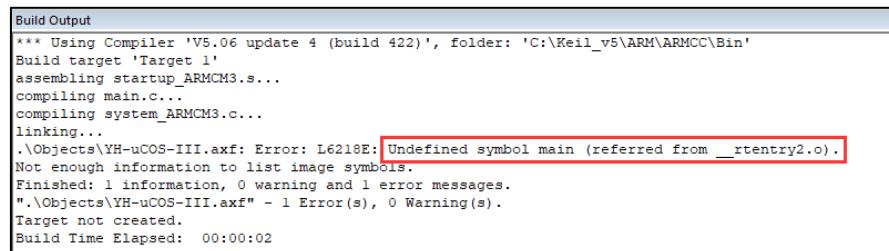


图 4-10 没定义 main 函数的错误

main 函数我们写在 main.c 文件里面，因为是刚刚新建工程，所以 main 函数暂时为空，具体见代码清单 4-1。

代码清单 4-1 main 函数

```

1  /*
2   * ***** main 函数 *****
3   */
4
5  int main(void)
6  {
7      for (;;)
8      {
9          /* 做点事 */
10     }
11 }
```

4.5 调试配置

4.5.1 设置软件仿真

最后，我们再配置下调试相关的配置即可。为了方便，我们全部代码都用软件仿真，即不需要开发板也不需要仿真器，只需要一个 KEIL 软件即可，有关软件仿真的配置具体见图 4-11。

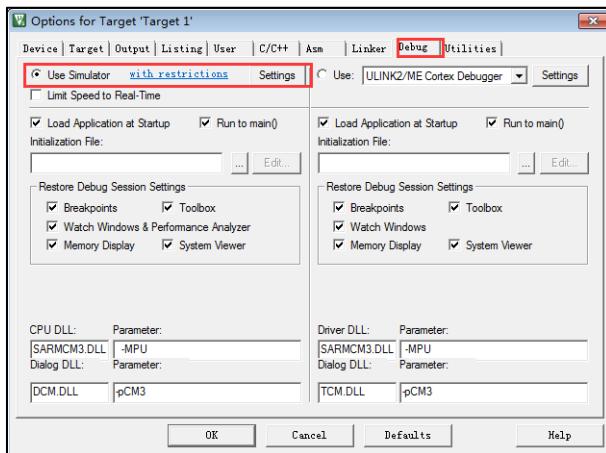


图 4-11 软件仿真的配置

4.5.2 修改时钟大小

在时钟相关文件 system_ARMCM3.c (system_ARMCM4.c 或 system_ARMCM7.c) 的开头，有一段代码定义了系统时钟的大小为 25M，具体见代码清单 4-2。在软件仿真的时候，确保时间的准确性，代码里面的系统时钟跟软件仿真的时钟必须一致，所以 Options for Target->Target 的时钟应该由默认的 12M 改成 25M，具体见图 4-12。

代码清单 4-2 时钟相关宏定义

```

1 #define __HSI          ( 8000000UL)
2 #define __XTAL         ( 5000000UL)
3
4 #define __SYSTEM_CLOCK   (5*__XTAL)

```

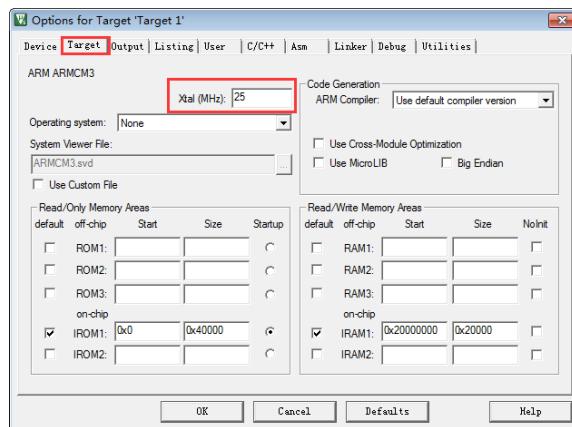


图 4-12 软件仿真时钟配置

4.5.3 添加头文件路径

在 C/C++ 选项卡里面指定工程头文件的路径，不然编译会出错，头文件路径的具体指定方法见图 4-13。

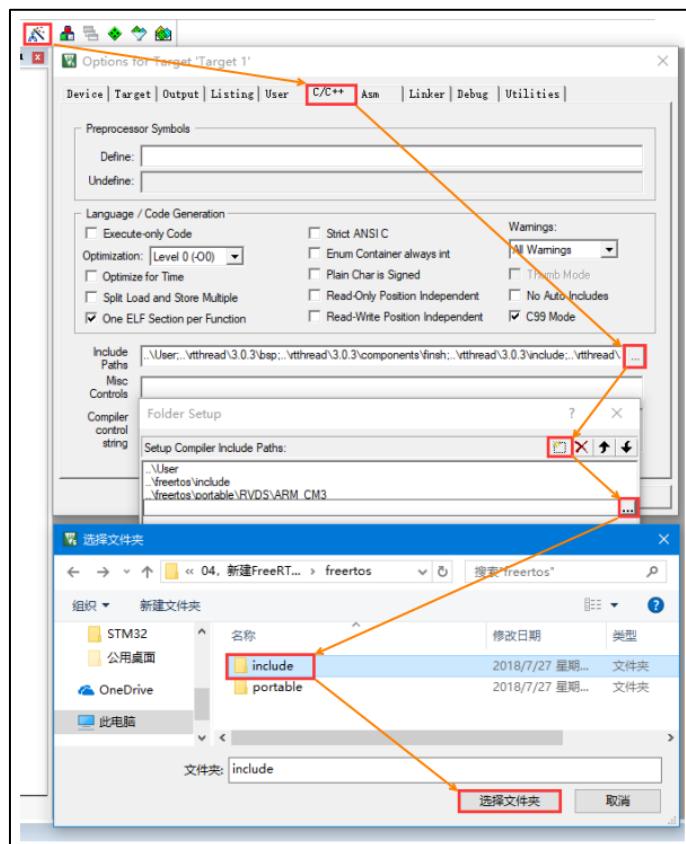


图 4-13 指定头文件的路径

至此，一个完整的基于 Cortex-M3（Cortex-M4 或 Cortex-M7）内核的 FreeRTOS 软件仿真的工程就建立完毕。

第5章 裸机系统与多任务系统

在真正开始动手写 RTOS 之前，我们先来讲解下单片机编程中的裸机系统和多任务系统的区别。

5.1 裸机系统

裸机系统通常分成轮询系统和前后台系统，有关这两者的具体实现方式请看下面的讲解。

5.1.1 轮询系统

轮询系统即是在裸机编程的时候，先初始化好相关的硬件，然后让主程序在一个死循环里面不断循环，顺序地做各种事情，大概的伪代码具体见代码清单 5-1。轮询系统是一种非常简单的软件结构，通常只适用于那些只需要顺序执行代码且不需要外部事件来驱动的就能完成的事情。在代码清单 5-1 中，如果只是实现 LED 翻转，串口输出，液晶显示等这些操作，那么使用轮询系统将会非常完美。但是，如果加入了按键操作等需要检测外部信号的事件，用来模拟紧急报警，那么整个系统的实时响应能力就不会那么好了。假设 DoSomething3 是按键扫描，当外部按键被按下，相当于一个警报，这个时候，需要立马响应，并做紧急处理，而这个时候程序刚好执行到 DoSomething1，要命的是 DoSomething1 需要执行的时间比较久，久到按键释放之后都没有执行完毕，那么当执行到 DoSomething3 的时候就会丢失掉一次事件。足见，轮询系统只适合顺序执行的功能代码，当有外部事件驱动时，实时性就会降低。

代码清单 5-1 轮询系统伪代码

```
1 int main(void)
2 {
3     /* 硬件相关初始化 */
4     HardWareInit();
5
6     /* 无限循环 */
7     for (;;) {
8         /* 处理事情 1 */
9         DoSomething1();
10
11        /* 处理事情 2 */
12        DoSomething2();
13
14        /* 处理事情 3 */
15        DoSomething3();
16    }
17 }
```

5.1.2 前后台系统

相比轮询系统，前后台系统是在轮询系统的基础上加入了中断。外部事件的响应在中断里面完成，事件的处理还是回到轮询系统中完成，中断在这里我们称为前台，main 函数里面的无限循环我们称为后台，大概的伪代码见代码清单 5-2。

代码清单 5-2 前后台系统伪代码

```
1 int flag1 = 0;
2 int flag2 = 0;
3 int flag3 = 0;
4
5 int main(void)
6 {
7     /* 硬件相关初始化 */
8     HardWareInit();
9
10    /* 无限循环 */
11    for (;;) {
12        if (flag1) {
13            /* 处理事情 1 */
14            DoSomething1();
15        }
16
17        if (flag2) {
18            /* 处理事情 2 */
19            DoSomething2();
20        }
21
22        if (flag3) {
23            /* 处理事情 3 */
24            DoSomething3();
25        }
26    }
27 }
28
29 void ISR1(void)
30 {
31     /* 置位标志位 */
32     flag1 = 1;
33     /* 如果事件处理时间很短，则在中断里面处理
34      如果事件处理时间比较长，在回到前台处理 */
35     DoSomething1();
36 }
37
38 void ISR2(void)
39 {
40     /* 置位标志位 */
41     flag2 = 1;
42
43     /* 如果事件处理时间很短，则在中断里面处理
44      如果事件处理时间比较长，在回到前台处理 */
45     DoSomething2();
46 }
47
48 void ISR3(void)
49 {
50     /* 置位标志位 */
51     flag3 = 1;
52 }
```

```
53     /* 如果事件处理时间很短，则在中断里面处理  
54         如果事件处理时间比较长，在回到前台处理 */  
55     DoSomething3();  
56 }
```

在顺序执行后台程序的时候，如果有中断来临，那么中断会打断后台程序的正常执行流，转而去执行中断服务程序，在中断服务程序里面标记事件，如果事件要处理的事情很简短，则可在中断服务程序里面处理，如果事件要处理的事情比较多，则返回到后台程序里面处理。虽然事件的响应和处理是分开了，但是事件的处理还是在后台里面顺序执行的，但相比轮询系统，前后台系统确保了事件不会丢失，再加上中断具有可嵌套的功能，这可以大大的提高程序的实时响应能力。在大多数的中小型项目中，前后台系统运用的好，堪称有操作系统的效果。

5.2 多任务系统

相比前后台系统，多任务系统的事件响应也是在中断中完成的，但是事件的处理是在任务中完成的。在多任务系统中，任务跟中断一样，也具有优先级，优先级高的任务会被优先执行。当一个紧急的事件在中断被标记之后，如果事件对应的任务的优先级足够高，就会立马得到响应。相比前后台系统，多任务系统的实时性又被提高了。多任务系统大概的伪代码具体见代码清单 5-3。

代码清单 5-3 多任务系统伪代码

```
1 int flag1 = 0;  
2 int flag2 = 0;  
3 int flag3 = 0;  
4  
5 int main(void)  
6 {  
7     /* 硬件相关初始化 */  
8     HardWareInit();  
9  
10    /* OS 初始化 */  
11    RTOSInit();  
12  
13    /* OS 启动，开始多任务调度，不再返回 */  
14    RTOSStart();  
15 }  
16  
17 void ISR1(void)  
18 {  
19     /* 置位标志位 */  
20     flag1 = 1;  
21 }  
22  
23 void ISR2(void)  
24 {  
25     /* 置位标志位 */  
26     flag2 = 2;  
27 }  
28  
29 void ISR3(void)  
30 {  
31     /* 置位标志位 */  
32     flag3 = 1;  
33 }
```

```

34
35 void DoSomething1(void)
36 {
37     /* 无限循环，不能返回 */
38     for (;;) {
39         /* 任务实体 */
40         if (flag1) {
41
42         }
43     }
44 }
45
46 void DoSomething2(void)
47 {
48     /* 无限循环，不能返回 */
49     for (;;) {
50         /* 任务实体 */
51         if (flag2) {
52
53         }
54     }
55 }
56
57 void DoSomething3(void)
58 {
59     /* 无限循环，不能返回 */
60     for (;;) {
61         /* 任务实体 */
62         if (flag3) {
63
64         }
65     }
66 }

```

相比前后台系统中后台顺序执行的程序主体，在多任务系统中，根据程序的功能，我们把这个程序主体分割成一个个独立的，无限循环且不能返回的小程序，这个小程序我们称之为任务。每个任务都是独立的，互不干扰的，且具备自身的优先级，它由操作系统调度管理。加入操作系统后，我们在编程的时候不需要精心地去设计程序的执行流，不用担心每个功能模块之间是否存在干扰。加入了操作系统，我们的编程反而变得简单了。整个系统随之带来的额外开销就是操作系统占据的那一丁点的 FLASH 和 RAM。现如今，单片机的 FLASH 和 RAM 是越来越大，完全足以抵挡 RTOS 那点开销。

无论是裸机系统中的轮询系统、前后台系统和多任务系统，我们不能一锤子的敲定孰优孰劣，它们是不同时代的产物，在各自的领域都还有相当大的应用价值，只有合适才是最好。有关这三者的软件模型区别具体见表格 5-1。

表格 5-1 轮询、前后台和多任务系统软件模型区别

模型	事件响应	事件处理	特点
轮询系统	主程序	主程序	轮询响应事件，轮询处理事件
前后台系统	中断	主程序	实时响应事件，轮询处理事件
多任务系统	中断	任务	实时响应事件，实时处理事件

第6章 数据结构—列表与列表项讲解

在 FreeRTOS 中存在着大量的基础数据结构列表和列表项的操作，要想读懂 FreeRTOS 的源码或者从 0 到 1 开始实现 FreeRTOS，就必须弄懂列表和列表项的操作，其实也没那么难。

列表和列表项是直接从 FreeRTOS 源码的注释中的 list 和 list item 翻译过来的，其实就是对应我们 C 语言当中的链表和节点，在后续的讲解中，我们说的链表就是列表，节点就是列表项。

6.1 C 语言链表简介

链表作为 C 语言中一种基础的数据结构，在平时写程序的时候用的并不多，但在操作系统里面使用的非常多。链表就好比一个圆形的晾衣架，具体见图 6-1，晾衣架上面有很多钩子，钩子首尾相连。链表也是，链表由节点组成，节点与节点之间首尾相连。

晾衣架的钩子本身不能代表很多东西，但是钩子本身却可以挂很多东西。同样，链表也类似，链表的节点本身不能存储太多东西，或者说链表的节点本来就不是用来存储大量数据的，但是节点跟晾衣架的钩子一样，可以挂很多数据。

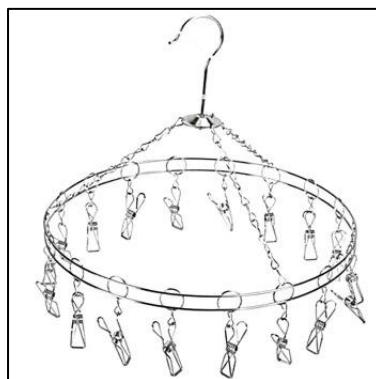


图 6-1 圆形晾衣架

链表分为单向链表和双向链表，单向链表很少用，使用最多的还是双向链表。

6.1.1 单向链表

1. 链表的定义

单向链表示意图具体见图 6-2。该链表中共有 n 个节点，前一个节点都有一个箭头指向后一个节点，首尾相连，组成一个圈。

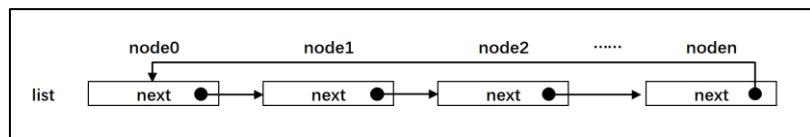


图 6-2 单向链表

节点本身必须包含一个节点指针，用于指向后一个节点，除了这个节点指针是必须有的之外，节点本身还可以携带一些私有信息，怎么携带？

节点都是一个自定义类型的数据结构，在这个数据结构里面可以有单个的数据、数组、指针数据和自定义的结构体数据类型等等信息，具体见代码清单 6-1。

代码清单 6-1 节点结构体定义

```

1 struct node
2 {
3     struct node *next;          /* 指向链表的下一个节点 */
4     char data1;                /* 单个的数据 */
5     unsigned char array[];     /* 数组 */
6     unsigned long *ptrt;       /* 指针数据 */
7     struct userstruct data2;   /* 自定义结构体类型数据 */
8     /* ..... */
9 }
  
```

在代码清单 6-1 除了 `struct node *next` 这个节点指针之外，剩下的成员都可以理解为节点携带的数据，但是这种方法很少用。通常的做法是节点里面只包含一个用于指向下一个节点的指针。要通过链表存储的数据内嵌一个节点即可，这些要存储的数据通过这个内嵌的节点即可挂接到链表中，就好像晾衣架的钩子一样，把衣服挂接到晾衣架中，具体的伪代码实现见代码清单 6-2，具体的示意图见图 6-3。

代码清单 6-2 节点内嵌在一个数据结构中

```

1 /* 节点定义 */
2 struct node
3 {
4     struct node *next;          /* 指向链表的下一个节点 */
5 }
6
7 struct userstruct
8 {
9     /* 在结构体中，内嵌一个节点指针，通过这个节点将数据挂接到链表 */
10    struct node *next;
11    /* 各种各样.....，要存储的数据 */
12 }
  
```

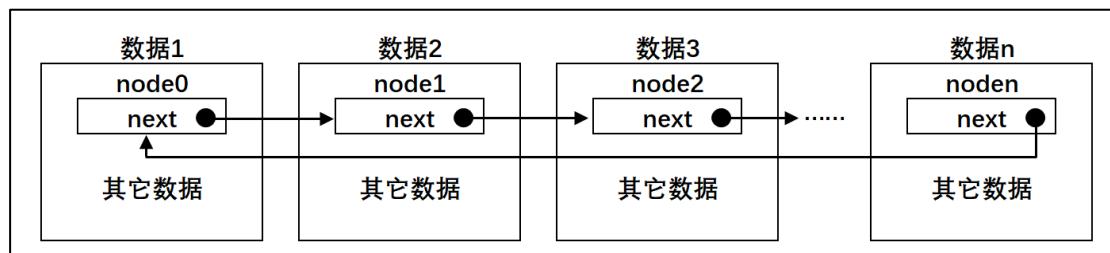


图 6-3 节点内嵌在一个数据结构中

2. 链表的操作

链表最大的作用是通过节点把离散的数据链接在一起，组成一个表，这大概就是链表的字面解释了吧。链表常规的操作就是节点的插入和删除，为了顺利的插入，通常一条链表我们会人为地规定一个根节点，这个根节点称为生产者。通常根节点还会有一个节点计数器，用于统计整条链表的节点个数，具体见图 6-4 中的 root_node。

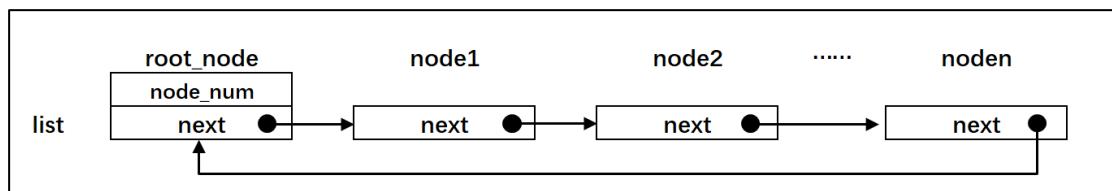


图 6-4 带根节点的链表

有关链表节点的删除和操作的代码讲解这里先略过，具体的可参考本章接下来的“FreeRTOS 中链表的实现”小节，在这个小节里面会有非常详细的讲解，这里我们先建立概念为主。

6.1.2 双向链表

双向链表与单向链表的区别就是节点中有两个节点指针，分别指向前后两个节点，其它完全一样。有关双向链表的文字描述参考单向链表小节即可，有关双向链表的示意图具体见图 6-5。

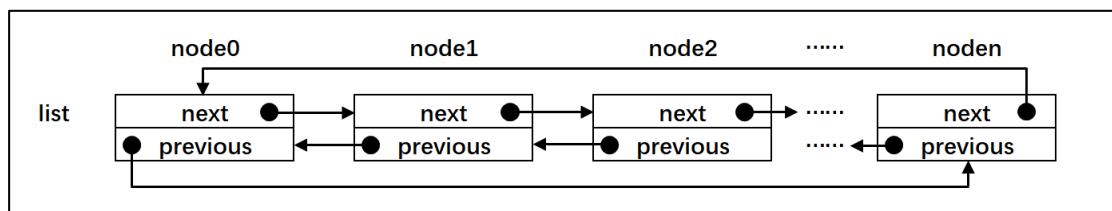


图 6-5 双向链表

6.1.3 链表与数组的对比

在很多公司的嵌入式面试中，通常会问到链表和数组的区别。在 C 语言中，链表与数组确实很像，两者的示意图具体见图 6-6，这里以双向链表为例。

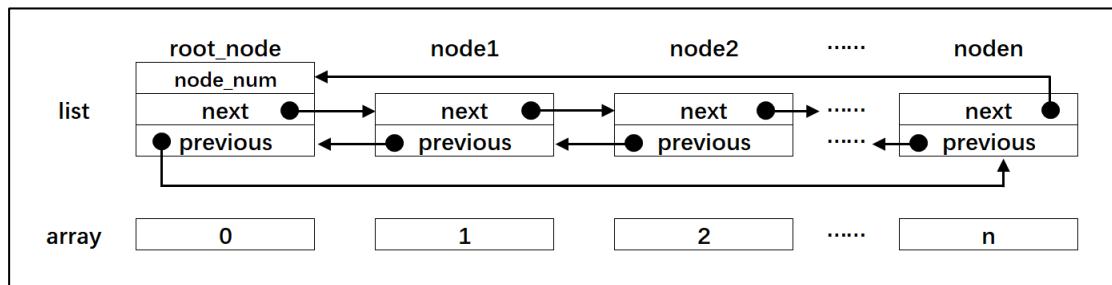


图 6-6 链表与数组的对比

链表是通过节点把离散的数据链接成一个表，通过对节点的插入和删除操作从而实现对数据的存取。而数组是通过开辟一段连续的内存来存储数据，这是数组和链表最大的区别。数组的每个成员对应链表的节点，成员和节点的数据类型可以是标准的 C 类型或者是用户自定义的结构体。数组有起始地址和结束地址，而链表是一个圈，没有头和尾之分，但是为了方便节点的插入和删除操作会人为的规定一个根节点。

6.2 FreeRTOS 中链表的实现

FreeRTOS 中与链表相关的操作均在 `list.h` 和 `list.c` 这两个文件中实现，`list.h` 第一次使用需要在 `include` 文件夹下面新建然后添加到工程 `freertos/source` 这个组文件，`list.c` 第一次使用需要在 `freertos` 文件夹下面新建然后添加到工程 `freertos/source` 这个组文件。

6.2.1 实现链表节点

1. 定义链表节点数据结构

链表节点的数据结构在 `list.h` 中定义，具体实现见代码清单 6-3，节点示意图具体见图 6-7。

代码清单 6-3 链表节点数据结构定义

```

1 struct xLIST_ITEM
2 {
3     TickType_t xItemValue;           /* 辅助值，用于帮助节点做顺序排列 */ (1)
4     struct xLIST_ITEM * pxNext;      /* 指向链表下一个节点 */ (2)
5     struct xLIST_ITEM * pxPrevious; /* 指向链表前一个节点 */ (3)
6     void * pvOwner;                /* 指向拥有该节点的内核对象，通常是 TCB */ (4)
7     void * pvContainer;            /* 指向该节点所在的链表 */ (5)
8 };
9 typedef struct xLIST_ITEM ListItem_t; /* 节点数据类型重定义 */ (6)

```

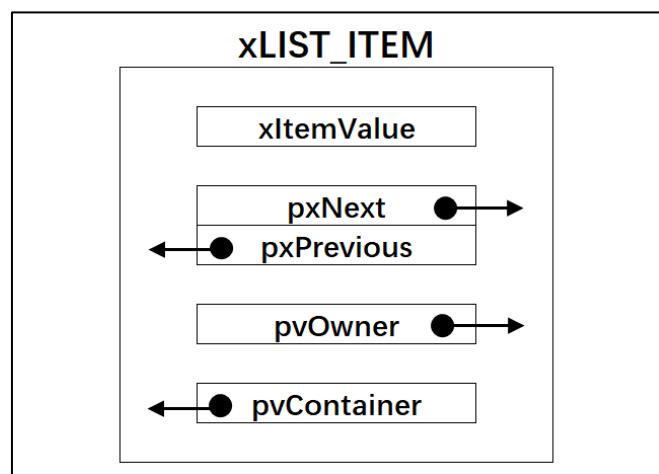


图 6-7 节点示意图

代码清单 6-3 (1)：一个辅助值，用于帮助节点做顺序排列。该辅助值的数据类型为 `TickType_t`，在 FreeRTOS 中，凡是涉及到数据类型的地方，FreeRTOS 都会将标准的 C 数

据类型用 `typedef` 重新取一个类型名。这些经过重定义的数据类型放在 `portmacro.h`（`portmacro.h` 第一次使用需要在 `include` 文件夹下面新建然后添加到工程 `freertos/source` 这个组文件）这个头文件，具体见代码清单 6-4。代码清单 6-4 中除了 `TickType_t` 外，其它数据类型重定义是本章后面内容需要使用到，这里统一贴出来，后面将不再赘述。

代码清单 6-4 `portmacro.h` 文件中的数据类型

```

1 #ifndef PORTMACRO_H
2 #define PORTMACRO_H
3
4 #include "stdint.h"
5 #include "stddef.h"
6
7
8 /* 数据类型重定义 */
9 #define portCHAR           char
10 #define portFLOAT          float
11 #define portDOUBLE         double
12 #define portLONG           long
13 #define portSHORT          short
14 #define portSTACK_TYPE     uint32_t
15 #define portBASE_TYPE      long
16
17 typedef portSTACK_TYPE StackType_t;
18 typedef long BaseType_t;
19 typedef unsigned long UBaseType_t;
20
21 #if( configUSE_16_BIT_TICKS == 1 )                               (1)
22     typedef uint16_t TickType_t;
23     #define portMAX_DELAY ( TickType_t ) 0xffff
24 #else
25     typedef uint32_t TickType_t;
26     #define portMAX_DELAY ( TickType_t ) 0xffffffffUL
27 #endif
28
29 #endif /* PORTMACRO_H */

```

代码清单 6-4 (1)： `TickType_t` 具体表示 16 位还是 32 位，由 `configUSE_16_BIT_TICKS` 这个宏决定，当该宏定义为 1 时，`TickType_t` 为 16 位，否则为 32 位。该宏在 `FreeRTOSConfig.h` (`FreeRTOSConfig.h` 第一次使用需要在 `include` 文件夹下面新建然后添加到工程 `freertos/source` 这个组文件) 中默认定义为 0，具体实现见代码清单 6-5，所以 `TickType_t` 表示 32 位。

代码清单 6-5 `configUSE_16_BIT_TICKS` 宏定义

```

1 #ifndef FREERTOS_CONFIG_H
2 #define FREERTOS_CONFIG_H
3
4 #define configUSE_16_BIT_TICKS          0
5
6 #endif /* FREERTOS_CONFIG_H */

```

代码清单 6-3 (2)：用于指向链表下一个节点。

代码清单 6-3 (3)：用于指向链表前一个节点。

代码清单 6-3 (4)：用于指向该节点的拥有者，即该节点内嵌在哪个数据结构中，属于哪个数据结构的一个成员。

代码清单 6-3 (5)：用于指向该节点所在的链表，通常指向链表的根节点。

代码清单 6-3 (6)：节点数据类型重定义。

2. 链表节点初始化

链表节点初始化函数在 list.c 中实现，具体实现见代码清单 6-6。

代码清单 6-6 链表节点初始化

```

1 void vListInitialiseItem( ListItem_t * const pxItem )
2 {
3     /* 初始化该节点所在的链表为空，表示节点还没有插入任何链表 */
4     pxItem->pvContainer = NULL; (1)
5 }
```

代码清单 6-6 (1)：链表节点 ListItem_t 总共有 5 个成员，但是初始化的时候只需将 pvContainer 初始化为空即可，表示该节点还没有插入到任何链表。一个初始化好的节点示意图具体见图 6-8。

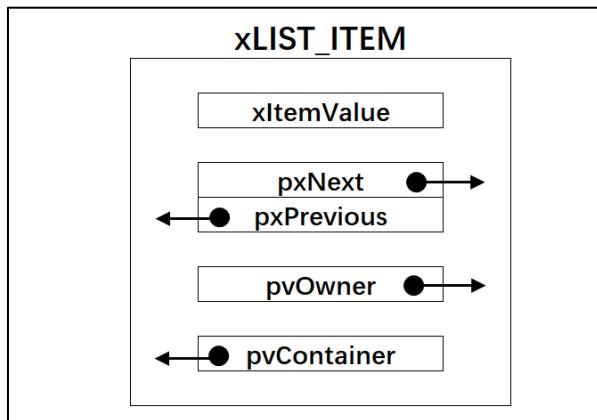


图 6-8 节点初始化

6.2.2 实现链表根节点

1. 定义链表根节点数据结构

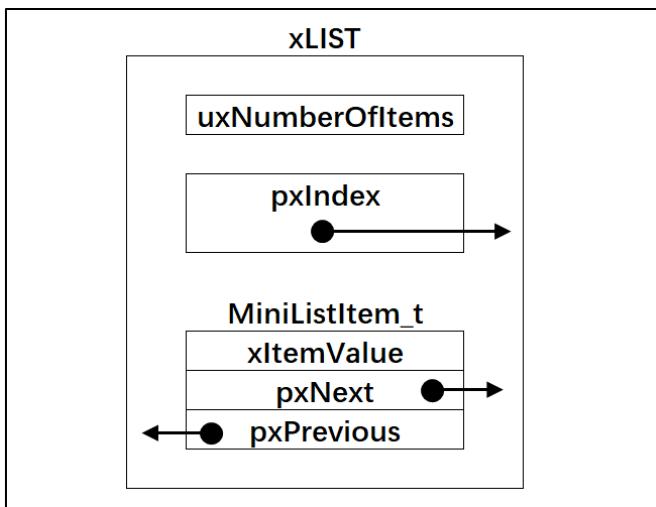
链表根节点的数据结构在 list.h 中定义，具体实现见代码清单 6-7，根节点示意图具体见图 6-7。

代码清单 6-7 链表根节点数据结构定义

```

1 typedef struct xLIST
2 {
3     UBaseType_t uxNumberOfItems;      /* 链表节点计数器 */ (1)
4     ListItem_t * pxIndex;            /* 链表节点索引指针 */ (2)
5     MiniListItem_t xListEnd;         /* 链表最后一个节点 */ (3)
}
```

```
6 } List_t;
```



代码清单 6-8 根节点示意图

代码清单 6-7 (1)：链表节点计数器，用于表示该链表下有多少个节点，根节点除外。

代码清单 6-7 (2)：链表节点索引指针，用于遍历节点。

代码清单 6-7 (3)：链表最后一个节点。我们知道，链表是首尾相连的，是一个圈，首就是尾，尾就是首，这里从字面上理解就是链表的最后一个节点，实际也就是链表的第一个节点，我们称之为生产者。该生产者的数据类型是一个精简的节点，也在 list.h 中定义，具体实现见。

代码清单 6-9 链表精简节点结构体定义

```

1 struct xMINI_LIST_ITEM
2 {
3     TickType_t xItemValue;                                /* 辅助值，用于帮助节点做升序排列 */
4     struct xLIST_ITEM * pxNext;                          /* 指向链表下一个节点 */
5     struct xLIST_ITEM * pxPrevious;                     /* 指向链表前一个节点 */
6 };
7 typedef struct xMINI_LIST_ITEM MiniListItem_t; /* 精简节点数据类型重定义 */
  
```

2. 链表根节点初始化

链表节点初始化函数在 list.c 中实现，具体实现见代码清单 6-10，初始化好的根节点示意图具体见。

代码清单 6-10 链表根节点初始化

```

1 void vListInitialise( List_t * const pxList )
2 {
3     /* 将链表索引指针指向最后一个节点 */ (1)
4     pxList->pxIndex = ( ListItem_t * ) &( pxList->xListEnd );
5
6     /* 将链表最后一个节点的辅助排序的值设置为最大，确保该节点就是链表的最后节点 */ (2)
7     pxList->xListEnd.xItemValue = portMAX_DELAY;
8
9     /* 将最后一个节点的 pxNext 和 pxPrevious 指针均指向节点自身，表示链表为空 */ (3)
10    pxList->xListEnd.pxNext = ( ListItem_t * ) &( pxList->xListEnd );
  
```

```

11     pxList->xListEnd.pxPrevious = ( ListItem_t * ) &( pxList->xListEnd );
12
13     /* 初始化链表节点计数器的值为 0, 表示链表为空 */ (4)
14     pxList->uxNumberOfItems = ( UBaseType_t ) 0U;
15 }

```

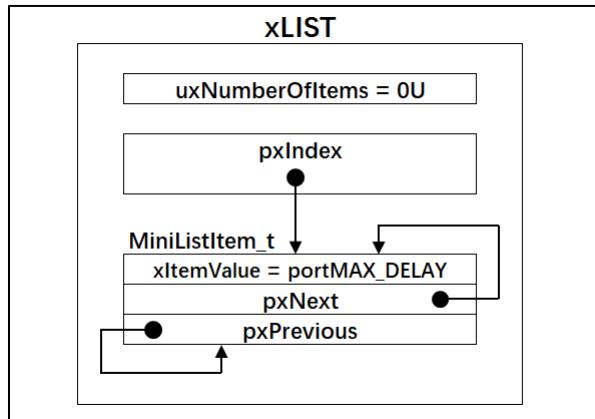


图 6-9 根节点初始化

代码清单 6-10 (1)：将链表索引指针指向最后一个节点，即第一个节点，或者第零个节点更准确，因为这个节点不会算入节点计数器的值。

代码清单 6-10 (2)：将链表最后（也可以理解为第一）一个节点的辅助排序的值设置为最大，确保该节点就是链表的最后节点（也可以理解为第一）。

代码清单 6-10 (3)：将最后一个节点（也可以理解为第一）的 pxNext 和 pxPrevious 指针均指向节点自身，表示链表为空。

代码清单 6-10 (4)：初始化链表节点计数器的值为 0，表示链表为空。

3. 将节点插入到链表的尾部

将节点插入到链表的尾部（可以理解为头部）就是将一个新的节点插入到一个空的链表，具体代码实现见代码清单 6-11，插入过程的示意图见图 6-10。

代码清单 6-11 将节点插入到链表的尾部

```

1 void vListInsertEnd( List_t * const pxList, ListItem_t * const pxNewListItem )
2 {
3     ListItem_t * const pxIndex = pxList->pxIndex;
4
5     pxNewListItem->pxNext = pxIndex;                                ①
6     pxNewListItem->pxPrevious = pxIndex->pxPrevious;               ②
7     pxIndex->pxPrevious->pxNext = pxNewListItem;                  ③
8     pxIndex->pxPrevious = pxNewListItem;                            ④
9
10    /* 记住该节点所在的链表 */
11    pxNewListItem->pvContainer = ( void * ) pxList;                 ⑤
12
13    /* 链表节点计数器++ */
14    ( pxList->uxNumberOfItems )++;                                  ⑥
15 }

```

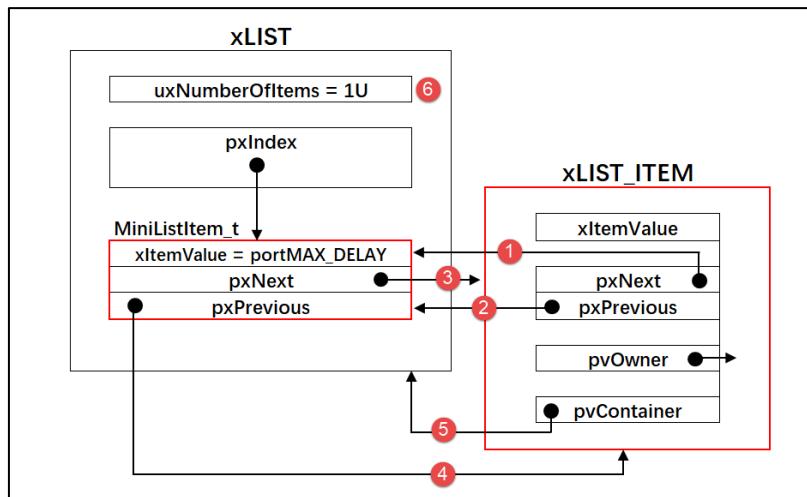


图 6-10 将节点插入到链表的尾部

4. 将节点按照升序排列插入到链表

将节点按照升序排列插入到链表，如果有两个节点的值相同，则新节点在旧节点的后面插入，具体实现见代码清单 6-12。

代码清单 6-12 将节点按照升序排列插入到链表

```

1 void vListInsert( List_t * const pxList, ListItem_t * const pxNewListItem )
2 {
3     ListItem_t *pxIterator;
4
5     /* 获取节点的排序辅助值 */
6     const TickType_t xValueOfInsertion = pxNewListItem->xItemValue; (1)
7
8     /* 寻找节点要插入的位置 */ (2)
9     if ( xValueOfInsertion == portMAX_DELAY )
10    {
11        pxIterator = pxList->xListEnd.pxPrevious;
12    }
13    else
14    {
15        for ( pxIterator = ( ListItem_t * ) &( pxList->xListEnd );
16              pxIterator->pxNext->xItemValue <= xValueOfInsertion;
17              pxIterator = pxIterator->pxNext )
18        {
19            /* 没有事情可做，不断迭代只为了找到节点要插入的位置 */
20        }
21    }
22    /* 根据升序排列，将节点插入 */ (3)
23    pxNewListItem->pxNext = pxIterator->pxNext; (1)
24    pxNewListItem->pxNext->pxPrevious = pxNewListItem; (2)
25    pxNewListItem->pxPrevious = pxIterator; (3)
26    pxIterator->pxNext = pxNewListItem; (4)
27
28    /* 记住该节点所在的链表 */
29    pxNewListItem->pvContainer = ( void * ) pxList; (5)
30
31    /* 链表节点计数器++ */

```

```

32     ( pxList->uxNumberOfItems )++;
33 }

```

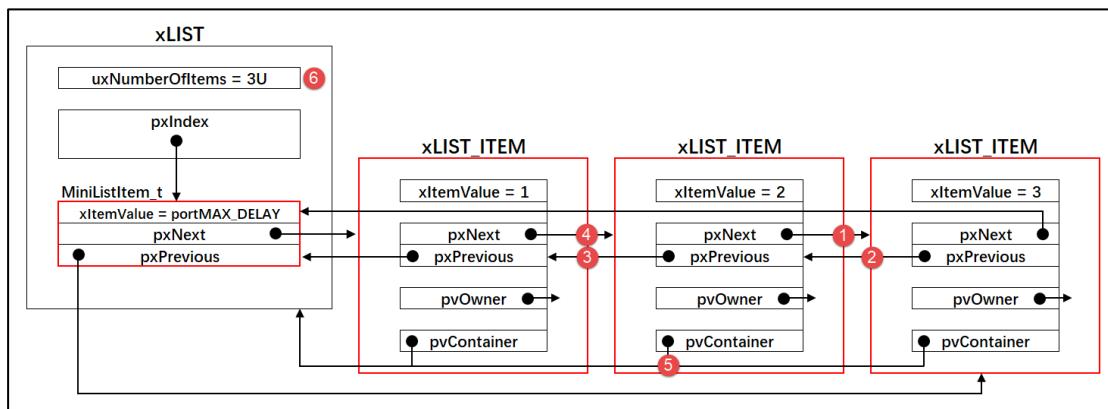


图 6-11 将节点按照升序排列插入到链表

代码清单 6-12 (1): 获取节点的排序辅助值。

代码清单 6-12 (2): 根据节点的排序辅助值, 找到节点要插入的位置, 按照升序排列。

代码清单 6-12 (3): 按照升序排列, 将节点插入到链表。假设将一个节点排序辅助值是 2 的节点插入到有两个节点的链表中, 这两个现有的节点的排序辅助值分别是 1 和 3, 那么插入过程的示意图具体见图 6-11。

5. 将节点从链表删除

将节点从链表删除具体实现见代码清单 6-13。假设将一个有三个节点的链表中的中间节点节点删除, 删除操作的过程示意图具体可见图 6-12。

代码清单 6-13 将节点从链表删除

```

1 UBaseType_t uxListRemove( ListItem_t * const pxItemToRemove )
2 {
3     /* 获取节点所在的链表 */
4     List_t * const pxList = ( List_t * ) pxItemToRemove->pvContainer;
5     /* 将指定的节点从链表删除 */
6     pxItemToRemove->pxNext->pxPrevious = pxItemToRemove->pxPrevious; ①
7     pxItemToRemove->pxPrevious->pxNext = pxItemToRemove->pxNext; ②
8
9     /* 调整链表的节点索引指针 */
10    if ( pxList->pxIndex == pxItemToRemove )
11    {
12        pxList->pxIndex = pxItemToRemove->pxPrevious;
13    }
14
15    /* 初始化该节点所在的链表为空, 表示节点还没有插入任何链表 */
16    pxItemToRemove->pvContainer = NULL; ③
17
18    /* 链表节点计数器-- */
19    ( pxList->uxNumberOfItems )--; ④
20
21    /* 返回链表中剩余节点的个数 */
22    return pxList->uxNumberOfItems;
23 }

```

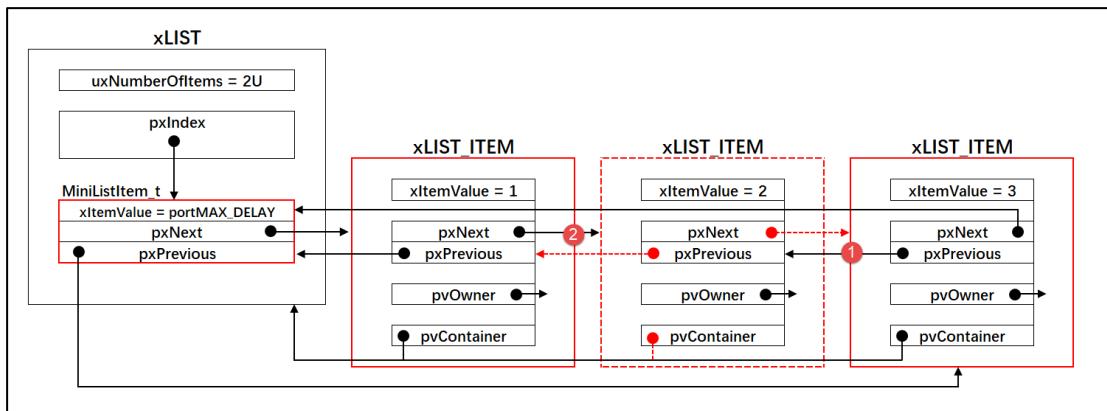


图 6-12 将节点从链表删除

6. 节点带参宏小函数

在 list.h 中，还定义了各种各样的带参宏，方便对节点做一些简单的操作，具体实现见代码清单 6-14 节点带参宏小函数。

代码清单 6-14 节点带参宏小函数

```

1 /* 初始化节点的拥有者 */
2 #define listSET_LIST_ITEM_OWNER( pxListItem, pxOwner ) \
3     ( ( pxListItem )->pvOwner = ( void * ) ( pxOwner ) )
4
5 /* 获取节点拥有者 */
6 #define listGET_LIST_ITEM_OWNER( pxListItem ) \
7     ( ( pxListItem )->pvOwner )
8
9 /* 初始化节点排序辅助值 */
10 #define listSET_LIST_ITEM_VALUE( pxListItem, xValue ) \
11     ( ( pxListItem )->xItemValue = ( xValue ) )
12
13 /* 获取节点排序辅助值 */
14 #define listGET_LIST_ITEM_VALUE( pxListItem ) \
15     ( ( pxListItem )->xItemValue )
16
17 /* 获取链表根节点的节点计数器的值 */
18 #define listGET_ITEM_VALUE_OF_HEAD_ENTRY( pxList ) \
19     ( ( ( pxList )->xListEnd ).pxNext->xItemValue )
20
21 /* 获取链表的入口节点 */
22 #define listGET_HEAD_ENTRY( pxList ) \
23     ( ( ( pxList )->xListEnd ).pxNext )
24
25 /* 获取节点的下一个节点 */
26 #define listGET_NEXT( pxListItem ) \
27     ( ( pxListItem )->pxNext )
28
29 /* 获取链表的最后一个节点 */
30 #define listGET_END_MARKER( pxList ) \
31     ( ( ListItem_t const * ) ( &( ( pxList )->xListEnd ) ) )
32

```

```

33 /* 判断链表是否为空 */
34 #define listLIST_IS_EMPTY( pxList ) \
35     ( ( BaseType_t ) ( ( pxList )->uxNumberOfItems == ( UBaseType_t ) \
0 ) )
36
37 /* 获取链表的节点数 */
38 #define listCURRENT_LIST_LENGTH( pxList ) \
39     ( ( pxList )->uxNumberOfItems )
40
41 /* 获取链表第一个节点的 OWNER, 即 TCB */
42 #define listGET_OWNER_OF_NEXT_ENTRY( pxTCB, pxList )
43 {
44     List_t * const pxConstList = ( pxList );
45     /* 节点索引指向链表第一个节点 */
46     ( pxConstList )->pxIndex = ( pxConstList )->pxIndex->pxNext;
47     /* 这个操作有啥用? */
48     if( ( void * ) ( pxConstList )->pxIndex == ( void * ) &( ( pxConstList )->xListEnd ) )
49     {
50         ( pxConstList )->pxIndex = ( pxConstList )->pxIndex->pxNext;
51     }
52     /* 获取节点的 OWNER, 即 TCB */
53     ( pxTCB ) = ( pxConstList )->pxIndex->pvOwner;
54 }
```

6.3 链表节点插入实验

我们新建一个根节点（也可以理解为链表）和三个普通节点，然后将这三个普通节点按照节点的排序辅助值做升序排列插入到链表中，具体代码见代码清单 6-15。

代码清单 6-15 链表节点插入实验

```

1 /*
2 *****
3 *          包含的头文件
4 *****
5 */
6 #include "list.h"
7
8 /*
9 *****
10 *          全局变量
11 *****
12 */
13
14 /* 定义链表根节点 */
15 struct xLIST      List_Test;      (1)
16
17 /* 定义节点 */
18 struct xLIST_ITEM List_Item1;      (2)
19 struct xLIST_ITEM List_Item2;
20 struct xLIST_ITEM List_Item3;
21
22
23
24 /*
25 *****
26 *          main 函数
27 *****
28 */
29 */
```

```

30 int main(void)
31 {
32
33     /* 链表根节点初始化 */
34     vListInitialise( &List_Test );                                (3)
35
36     /* 节点 1 初始化 */
37     vListInitialiseItem( &List_Item1 );                            (4)
38     List_Item1.xItemValue = 1;
39
40     /* 节点 2 初始化 */
41     vListInitialiseItem( &List_Item2 );
42     List_Item2.xItemValue = 2;
43
44     /* 节点 3 初始化 */
45     vListInitialiseItem( &List_Item3 );
46     List_Item3.xItemValue = 3;
47
48     /* 将节点插入链表，按照升序排列 */
49     vListInsert( &List_Test, &List_Item2 );
50     vListInsert( &List_Test, &List_Item1 );
51     vListInsert( &List_Test, &List_Item3 );
52
53     for (;;)
54     {
55         /* 啥事不干 */
56     }
57 }

```

代码清单 6-15 (1)：定义链表根节点，有根了，节点才能在此基础上生长。

代码清单 6-15 (2)：定义 3 个普通节点。

代码清单 6-15 (3)：链表根节点初始化，初始化完毕之后，根节点示意图见图 6-13。

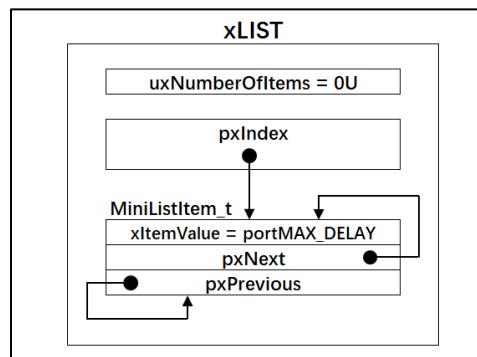


图 6-13 链表根节点初始化

代码清单 6-15 (4)：节点初始化，初始化完毕之后节点示意图见图 6-14，其中 xItemValue 等于你的初始化值。

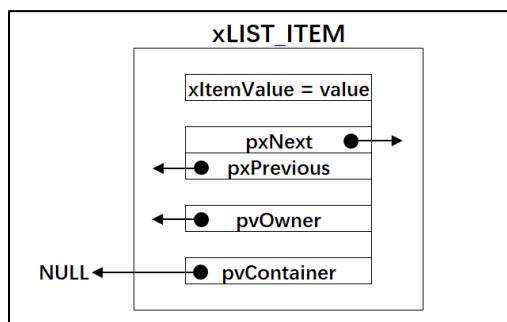


图 6-14 链表节点初始化

代码清单 6-15 (5)：将节点按照他们的排序辅助值做升序排列插入到链表，插入完成后链表的示意图见图 6-15。

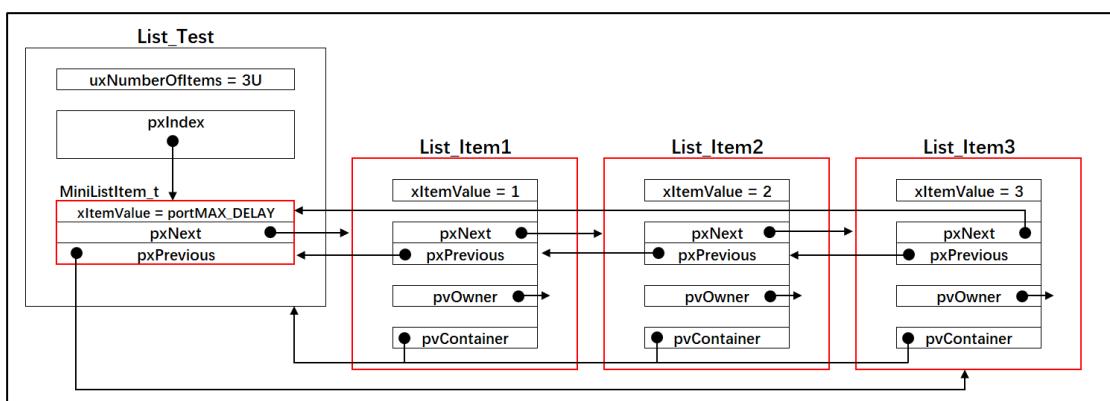


图 6-15 节点按照排序辅助值做升序排列插入到链表

6.3.1 实验现象

实验现象如图 6-15 所示，但这好像是我得出的结论，是否有准确的数据支撑？有的，我们可以通过软件仿真来证实。

将程序编译好之后，点击调试按钮，然后全速运行，再然后把 List_Test、List_Item1、List_Item2 和 List_Item3 这四个全局变量添加到观察窗口，然后查看这几个数据结构中 pxNext 和 pxPrevious 的值即可证实图 6-15 是正确的，具体的仿真数据见图 6-16。

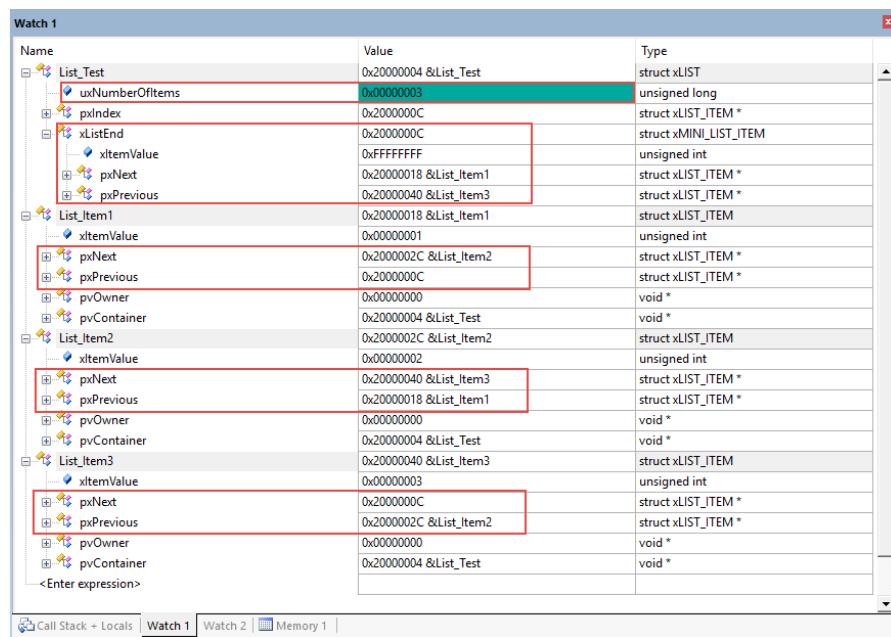


图 6-16 节点按照排序辅助值做升序排列插入到链表软件仿真数据

第7章 任务的定义与任务切换的实现

7.1 本章目标

本章是我们真正从 0 到 1 写 FreeRTOS 的第一章，属于基础中的基础，必须要学会创建任务，并重点掌握任务是如何切换的。因为任务的切换是由汇编代码来完成的，所以代码看起来比较难懂，但是我会尽力把代码讲得透彻。如果本章内容学不会，后面的内容根本无从下手。

在这章中，我们会创建两个任务，并让这两个任务不断地切换，任务的主体都是让一个变量按照一定的频率翻转，通过 KEIL 的软件仿真功能，在逻辑分析仪中观察变量的波形变化，最终的波形图具体见图 7-1。

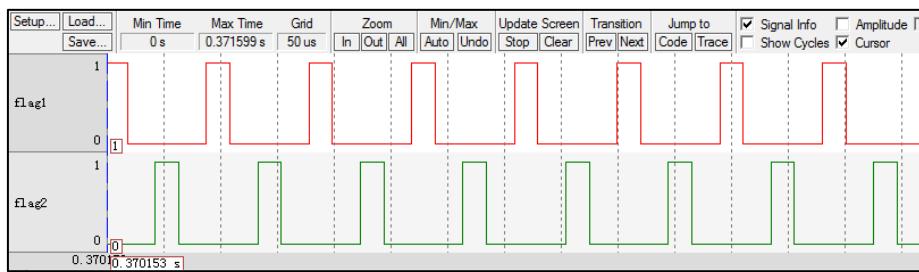


图 7-1 任务轮流切换波形图

其实，图 7-1 的波形图的效果，并不是真正的多任务系统中任务切换的效果图，这个效果其实可以完全由裸机代码来实现，具体见代码清单 7-1。

代码清单 7-1 裸机系统中两个变量轮流翻转

```

1  /* flag 必须定义成全局变量才能添加到逻辑分析仪里面观察波形
2  * 在逻辑分析仪中要设置以 bit 的模式才能看到波形，不能用默认的模拟量
3  */
4  uint32_t flag1;
5  uint32_t flag2;
6
7
8  /* 软件延时，不必纠结具体的时间 */
9  void delay( uint32_t count )
10 {
11     for ( ; count!=0; count-- );
12 }
13
14 int main(void)
15 {
16     /* 无限循环，顺序执行 */
17     for (;;) {
18         flag1 = 1;
19         delay( 100 );
20         flag1 = 0;
21         delay( 100 );
22
23         flag2 = 1;
24         delay( 100 );
25         flag2 = 0;
26         delay( 100 );

```

```
27     }
28 }
```

在多任务系统中，两个任务不断切换的效果图应该像图 7-2 所示那样，即两个变量的波形是完全一样的，就好像 CPU 在同时干两件事一样，这才是多任务的意义。虽然两者的波形图一样，但是，代码的实现方式是完全不一样的，由原来的顺序执行变成了任务的主动切换，这是根本区别。这章只是开始，我们先掌握好任务是如何切换，在后面章节中，我们会陆续的完善功能代码，加入系统调度，实现真正的多任务。千里之行，始于本章节，不要急。

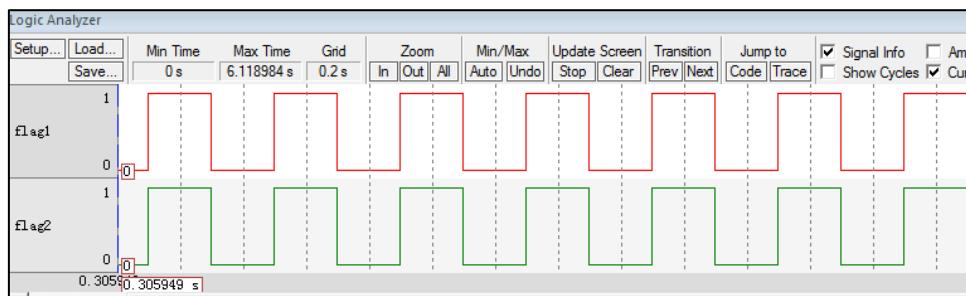


图 7-2 多任务系统任务切换波形图

7.2 什么是任务

在裸机系统中，系统的主体就是 main 函数里面顺序执行的无限循环，这个无限循环里面 CPU 按照顺序完成各种事情。在多任务系统中，我们根据功能的不同，把整个系统分割成一个个独立的且无法返回的函数，这个函数我们称为任务。任务的大概形式具体见代码清单 7-2。

代码清单 7-2 多任务系统中任务的形式

```
1 void task_entry (void *parg)
2 {
3     /* 任务主体，无限循环且不能返回 */
4     for (;;) {
5         /* 任务主体代码 */
6     }
7 }
```

7.3 创建任务

7.3.1 定义任务栈

我们先回想下，在一个裸机系统中，如果有全局变量，有子函数调用，有中断发生。那么系统在运行的时候，全局变量放在哪里，子函数调用时，局部变量放在哪里，中断发生时，函数返回地址放哪里。如果只是单纯的裸机编程，它们放哪里我们不用管，但是如果要写一个 RTOS，这些种种环境参数，我们必须弄清楚他们是如何存储的。在裸机系统中，他们统统放在一个叫栈的地方，栈是单片机 RAM 里面一段连续的内存空间，栈的大小一般在启动文件或者链接脚本里面指定，最后由 C 库函数_main 进行初始化。

但是，在多任务系统中，每个任务都是独立的，互不干扰的，所以要为每个任务都分配独立的栈空间，这个栈空间通常是一个预先定义好的全局数组，也可以是动态分配的一段内存空间，但它们都存在于 RAM 中。

本章我们要实现两个变量按照一定的频率轮流的翻转，每个变量对应一个任务，那么就需要定义两个任务栈，具体见代码清单 7-3。在多任务系统中，有多少个任务就需要定义多少个任务栈。

代码清单 7-3 定义任务栈

```

1 #define TASK1_STACK_SIZE           128      (2)
2 StackType_t Task1Stack[TASK1_STACK_SIZE];          (1)
3
4 #define TASK2_STACK_SIZE           128
5 StackType_t Task2Stack[TASK2_STACK_SIZE];

```

代码清单 7-3 (1)：任务栈其实就是一个预先定义好的全局数据，数据类型为 StackType_t，大小由 TASK1_STACK_SIZE 这个宏来定义，默认为 128，单位为字，即 512 字节，这也是 FreeRTOS 推荐的最小的任务栈。在 FreeRTOS 中，凡是涉及到数据类型的地方，FreeRTOS 都会将标准的 C 数据类型用 `typedef` 重新取一个类型名。这些经过重定义的数据类型放在 portmacro.h (`rtdef.h` 第一次使用需要在 `include` 文件夹下面新建然后添加到工程 `freertos/source` 这个组文件) 这个头文件，具体见代码清单 7-4。代码清单 7-4 中除了 StackType_t 外，其它数据类型重定义是本章后面内容需要使用到，这里统一贴出来，后面将不再赘述。

代码清单 7-4 portmacro.h 文件中的数据类型

```

1 #ifndef PORTMACRO_H
2 #define PORTMACRO_H
3
4 /* 包含标准库头文件 */
5 #include "stdint.h"
6 #include "stddef.h"
7
8
9 /* 数据类型重定义 */
10 #define portCHAR             char
11 #define portFLOAT            float
12 #define portDOUBLE           double
13 #define portLONG             long
14 #define portSHORT            short
15 #define portSTACK_TYPE uint32_t
16 #define portBASE_TYPE long
17
18 typedef portSTACK_TYPE StackType_t;
19 typedef long BaseType_t;
20 typedef unsigned long UBaseType_t;
21
22
23 #endif /* PORTMACRO_H */

```

7.3.2 定义任务函数

任务是一个独立的函数，函数主体无限循环且不能返回。本章我们在 `main.c` 中定义的两个任务具体见代码清单 7-5。

代码清单 7-5 任务函数

```

1 /* 软件延时 */
2 void delay( uint32_t count)
3 {
4     for( ; count!=0; count--);
5 }
6 /* 任务 1 */
7 void Task1_Entry( void *p_arg )           (1)
8 {
9     for( ; ; )
10    {
11         flag1 = 1;
12         delay( 100 );
13         flag1 = 0;
14         delay( 100 );
15     }
16 }
17
18 /* 任务 2 */
19 void Task2_Entry( void *p_arg )           (2)
20 {
21     for( ; ; )
22     {
23         flag2 = 1;
24         delay( 100 );
25         flag2 = 0;
26         delay( 100 );
27     }
28 }
```

代码清单 7-5 (1)、(2): 正如我们所说的那样，任务是一个独立的、无限循环且不能返回的函数。

7.3.3 定义任务控制块

在裸机系统中，程序的主体是 CPU 按照顺序执行的。而在多任务系统中，任务的执行是由系统调度的。系统为了顺利的调度任务，为每个任务都额外定义了一个任务控制块，这个任务控制块就相当于任务的身份证，里面存有任务的所有信息，比如任务的栈指针，任务名称，任务的形参等。有了这个任务控制块之后，以后系统对任务的全部操作都可以通过这个任务控制块来实现。定义一个任务控制块需要一个新的数据类型，该数据类型在 task.c 这 C 头文件中声明（为了 tskTCB 这个数据类型能在其它地方使用，讲解的时候我把这个任务控制块的声明放在了 FreeRTOS.h 这个头文件），具体的声明见代码清单 7-6，使用它可以为每个任务都定义一个任务控制块实体。

代码清单 7-6 任务控制块类型声明

```

1 typedef struct tskTaskControlBlock
2 {
3     volatile StackType_t      *pxTopOfStack;      /* 栈顶 */          (1)
4
5     ListItem_t                xStateListItem;      /* 任务节点 */      (2)
6
7     StackType_t                *pxStack;           /* 任务栈起始地址 */ (3)
8
9     char                      pcTaskName[ configMAX_TASK_NAME_LEN ]; /* 任务名称，字符串形式 */ (4)
10 } tskTCB;
```

```
11 typedef tskTCB TCB_t;      (5)
```

代码清单 7-6 (1)：栈顶指针，作为 TCB 的第一个成员。

代码清单 7-6 (2)：任务节点，这是一个内置在 TCB 控制块中的链表节点，通过这个节点，可以将任务控制块挂接到各种链表中。这个节点就类似晾衣架的钩子，TCB 就是衣服。有关链表的知识点我已经在本章之前独立开辟了一章做了详细讲解，不懂的可回看，这里不再赘述。

代码清单 7-6 (3)：任务栈起始地址。

代码清单 7-6 (4)：任务名称，字符串形式，长度由宏 configMAX_TASK_NAME_LEN 来控制，该宏在 FreeRTOSConfig.h 中定义，默认为 16。

代码清单 7-6 (5)：数据类型重定义。

在本章实验中，我们在 main.c 文件中为两个任务定义的任务控制块，具体见代码清单 7-7。

代码清单 7-7 任务控制块定义

```
1 /* 定义任务控制块 */
2 TCB_t Task1TCB;
3 TCB_t Task2TCB;
```

7.3.4 实现任务创建函数

任务的栈，任务的函数实体，任务的控制块最终需要联系起来才能由系统进行统一调度。那么这个联系的工作就由任务创建函数 xTaskCreateStatic() 来实现，该函数在 task.c (task.c 第一次使用需要自行在文件夹 freertos 中新建并添加到工程的 freertos/source 组) 中定义，在 task.h 中声明，所有跟任务相关的函数都在这个文件定义。xTaskCreateStatic() 函数的实现见代码清单 7-8。

1. xTaskCreateStatic() 函数

代码清单 7-8 xTaskCreateStatic() 函数

```
1 #if( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 ) (1)
2
3 TaskHandle_t xTaskCreateStatic( TaskFunction_t pxTaskCode,          (2)
4                               const char * const pcName,           (3)
5                               const uint32_t ulStackDepth,       (4)
6                               void * const pvParameters,        (5)
7                               StackType_t * const puxStackBuffer, (6)
8                               TCB_t * const pxTaskBuffer )      (7)
9 {
10     TCB_t *pxNewTCB;
11     TaskHandle_t xReturn; (8)
12
13     if ( ( pxTaskBuffer != NULL ) && ( puxStackBuffer != NULL ) )
14     {
15         pxNewTCB = ( TCB_t * ) pxTaskBuffer;
16         pxNewTCB->puxStack = ( StackType_t * ) puxStackBuffer;
17
18         /* 创建新的任务 */ (9)
19         prvInitialiseNewTask( pxTaskCode,             /* 任务入口 */
20                               pcName,                  /* 任务名称，字符串形式 */
21                               puxStackBuffer );
```

```

21             ulStackDepth,      /* 任务栈大小，单位为字 */
22             pvParameters,    /* 任务形参 */
23             &xReturn,          /* 任务句柄 */
24             pxNewTCB);       /* 任务栈起始地址 */

25
26     }
27     else
28     {
29         xReturn = NULL;
30     }
31
32     /* 返回任务句柄，如果任务创建成功，此时 xReturn 应该指向任务控制块 */
33     return xReturn; (10)
34 }
35
36 #endif /* configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION */

```

代码清单 7-8 (1)：FreeRTOS 中，任务的创建有两种方法，一种是使用动态创建，一种是使用静态创建。动态创建时，任务控制块和栈的内存是创建任务时动态分配的，任务删除时，内存可以释放。静态创建时，任务控制块和栈的内存需要事先定义好，是静态的内存，任务删除时，内存不能释放。目前我们以静态创建为例来讲解，configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION 在 FreeRTOSConfig.h 中定义，我们配置为 1。

代码清单 7-8 (2)：任务入口，即任务的函数名称。TaskFunction_t 是在 projdefs.h (projdefs.h 第一次使用需要在 include 文件夹下面新建然后添加到工程 freertos/source 这个组文件) 中重定义的一个数据类型，实际就是空指针，具体实现见代码清单 7-9 TaskFunction_t 定义。

代码清单 7-9 TaskFunction_t 定义

```

1 #ifndef PROJDEFS_H
2 #define PROJDEFS_H
3
4 typedef void (*TaskFunction_t)( void * );
5
6 #define pdFALSE           ( ( BaseType_t ) 0 )
7 #define pdTRUE            ( ( BaseType_t ) 1 )
8
9 #define pdPASS            ( pdTRUE )
10 #define pdFAIL           ( pdFALSE )
11
12
13 #endif /* PROJDEFS_H */

```

代码清单 7-8 (3)：任务名称，字符串形式，方便调试。

代码清单 7-8 (4)：任务栈大小，单位为字。

代码清单 7-8 (5)：任务形参。

代码清单 7-8 (6)：任务栈起始地址。

代码清单 7-8 (7)：任务控制块指针。

代码清单 7-8 (8)：定义一个任务句柄 xReturn，任务句柄用于指向任务的 TCB。任务句柄的数据类型为 TaskHandle_t，在 task.h 中定义，实际上就是一个空指针，具体实现见代码清单 7-9。

代码清单 7-10 TaskHandle_t 定义

```

1 /* 任务句柄 */

```

```
2 typedef void * TaskHandle_t;
```

代码清单 7-8 (9)：调用 prvInitialiseNewTask() 函数，创建新任务，该函数在 task.c 实现，具体实现见代码清单 7-11。

2. prvInitialiseNewTask() 函数

代码清单 7-11 prvInitialiseNewTask() 函数

```

1 static void prvInitialiseNewTask(TaskFunction_t pxTaskCode,          (1)
2                                     const char * const pcName,          (2)
3                                     const uint32_t ulStackDepth,        (3)
4                                     void * const pvParameters,         (4)
5                                     TaskHandle_t * const pxCreatedTask, (5)
6                                     TCB_t *pxNewTCB )                  (6)

7
8 {
9     StackType_t *pxTopOfStack;
10    UBaseType_t x;
11
12    /* 获取栈顶地址 */                      (7)
13    pxTopOfStack = pxNewTCB->pxStack + ( ulStackDepth - ( uint32_t ) 1 );
14    /* 向下做 8 字节对齐 */                  (8)
15    pxTopOfStack = ( StackType_t * ) \
16                ( ( ( uint32_t ) pxTopOfStack ) & ( ~ ( ( uint32_t ) 0x0007 ) ) );
17
18    /* 将任务的名字存储在 TCB 中 */          (9)
19    for ( x = ( UBaseType_t ) 0; x < ( UBaseType_t ) configMAX_TASK_NAME_LEN; x++ )
20    {
21        pxNewTCB->pcTaskName[ x ] = pcName[ x ];
22
23        if ( pcName[ x ] == 0x00 )
24        {
25            break;
26        }
27    }
28    /* 任务名字的长度不能超过 configMAX_TASK_NAME_LEN */      (10)
29    pxNewTCB->pcTaskName[ configMAX_TASK_NAME_LEN - 1 ] = '\0';
30
31    /* 初始化 TCB 中的 xStateListItem 节点 */                 (11)
32    vListInitialiseItem( &( pxNewTCB->xStateListItem ) );
33    /* 设置 xStateListItem 节点的拥有者 */                     (12)
34    listSET_LIST_ITEM_OWNER( &( pxNewTCB->xStateListItem ), pxNewTCB );
35
36
37    /* 初始化任务栈 */                                (13)
38    pxNewTCB->pxTopOfStack = pxPortInitialiseStack( pxTopOfStack,
39                                                    pxTaskCode,
40                                                    pvParameters );
41
42
43    /* 让任务句柄指向任务控制块 */                  (14)
44    if ( ( void * ) pxCreatedTask != NULL )
45    {
46        *pxCreatedTask = ( TaskHandle_t ) pxNewTCB;
47    }
48 }
```

代码清单 7-11 (1)：任务入口。

代码清单 7-11 (2)：任务名称，字符串形式。

代码清单 7-11 (3)：任务栈大小，单位为字。

代码清单 7-11 (4)：任务形参。

代码清单 7-11 (5)：任务句柄。

代码清单 7-11 (6)：任务控制块指针。

代码清单 7-11 (7)：获取栈顶地址。

代码清单 7-11 (8)：将栈顶指针向下做 8 字节对齐。在 Cortex-M3（Cortex-M4 或 Cortex-M7）内核的单片机中，因为总线宽度是 32 位的，通常只要栈保持 4 字节对齐就行，可这样为啥要 8 字节？难道有哪些操作是 64 位的？确实有，那就是浮点运算，所以要 8 字节对齐（但是目前我们都还没有涉及到浮点运算，只是为了后续兼容浮点运行的考虑）。如果栈顶指针是 8 字节对齐的，在进行向下 8 字节对齐的时候，指针不会移动，如果不是 8 字节对齐的，在做向下 8 字节对齐的时候，就会空出几个字节，不会使用，比如当 pxTopOfStack 是 33，明显不能整除 8，进行向下 8 字节对齐就是 32，那么就会空出一个字节不使用。

代码清单 7-11 (9)：将任务的名字存储在 TCB 中。

代码清单 7-11 (10)：任务名字的长度不能超过 configMAX_TASK_NAME_LEN，并以 '\0' 结尾。

代码清单 7-11 (11)：初始化 TCB 中的 xStateListItem 节点，即初始化该节点所在的链表为空，表示节点还没有插入任何链表。

代码清单 7-11 (12)：设置 xStateListItem 节点的拥有者，即拥有这个节点本身的 TCB。

代码清单 7-11 (13)：调用 pxPortInitialiseStack() 函数初始化任务栈，并更新栈顶指针，任务第一次运行的环境参数就存在任务栈中。该函数在 port.c（port.c 第一次使用需要在 freertos\portable\RVDS\ARM_CM3（ARM_CM4 或 ARM_CM7）文件夹下面新建然后添加到工程 freertos\source 这个组文件）中定义，具体实现见代码清单 7-12。任务栈初始化完毕之后，栈空间内部分布图具体见图 7-3。

3. pxPortInitialiseStack() 函数

代码清单 7-12 pxPortInitialiseStack 函数

```
1 #define portINITIAL_XPSR          ( 0x01000000 )
2 #define portSTART_ADDRESS_MASK    ( ( StackType_t ) 0xfffffffffeUL )
3
4 static void prvTaskExitError( void )
5 {
6     /* 函数停止在这里 */
7     for ( ; );
8 }
9
10 StackType_t *pxPortInitialiseStack( StackType_t *pxTopOfStack,
11                                     TaskFunction_t pxCode,
12                                     void *pvParameters )
13 {
```

```

14  /* 异常发生时，自动加载到 CPU 寄存器的内容 */          (1)
15  pxTopOfStack--;
16  *pxTopOfStack = portINITIAL_XPSR;                           (2)
17  pxTopOfStack--;
18  *pxTopOfStack = ( ( StackType_t ) pxCode ) & portSTART_ADDRESS_MASK; (3)
19  pxTopOfStack--;
20  *pxTopOfStack = ( StackType_t ) prvTaskExitError;           (4)
21  pxTopOfStack == 5; /* R12, R3, R2 and R1 默认初始化为 0 */
22  *pxTopOfStack = ( StackType_t ) pvParameters;                (5)
23
24  /* 异常发生时，手动加载到 CPU 寄存器的内容 */          (6)
25  pxTopOfStack == 8;
26
27  /* 返回栈顶指针，此时 pxTopOfStack 指向空闲栈 */        (7)
28  return pxTopOfStack;
29 }

```



图 7-3 任务栈初始化完后栈空间分布图

代码清单 7-12 (1): 异常发生时, CPU 自动从栈中加载到 CPU 寄存器的内容。包括 8 个寄存器, 分别为 R0、R1、R2、R3、R12、R14、R15 和 xPSR 的位 24, 且顺序不能变。

代码清单 7-12 (2): xPSR 的 bit24 必须置 1, 即 0x01000000。

代码清单 7-12 (3): 任务的入口地址。

代码清单 7-12 (4): 任务的返回地址, 通常任务是不会返回的, 如果返回了就跳转到 prvTaskExitError, 该函数是一个无限循环。

代码清单 7-12 (5): R12,R3,R2 and R1 默认初始化为 0。

代码清单 7-12 (6): 异常发生时, 需要手动加载到 CPU 寄存器的内容, 总共有 8 个, 分别为 R4、R5、R6、R7、R8、R9、R10 和 R11, 默认初始化为 0。

代码清单 7-12 (7): 返回栈顶指针, 此时 pxTopOfStack 指向具体见图 7-3。任务第一次运行时, 就是从这个栈指针开始手动加载 8 个字的内容到 CPU 寄存器: R4、R5、R6、R7、R8、R9、R10 和 R11, 当退出异常时, 栈中剩下的 8 个字的内容会自动加载到 CPU 寄存器: R0、R1、R2、R3、R12、R14、R15 和 xPSR 的位 24。此时 PC 指针就指向了任务入口地址, 从而成功跳转到第一个任务。

代码清单 7-11 (14)：让任务句柄指向任务控制块。

代码清单 7-8 (10)：返回任务句柄，如果任务创建成功，此时 xReturn 应该指向任务控制块，xReturn 作为形参传入到 prvInitialiseNewTask 函数。

7.4 实现就绪列表

7.4.1 定义就绪列表

任务创建好之后，我们需要把任务添加到就绪列表里面，表示任务已经就绪，系统随时可以调度。就绪列表在 task.c 中定义，具体见代码清单 7-13。

代码清单 7-13 定义就绪列表

```
1 /* 任务就绪列表 */
2 List_t pxReadyTasksLists[ configMAX_PRIORITIES ];
```

代码清单 7-13 (1)：就绪列表实际上就是一个 List_t 类型的数组，数组的大小由决定最大任务优先级的宏 configMAX_PRIORITIES 决定，configMAX_PRIORITIES 在 FreeRTOSConfig.h 中默认定义为 5，最大支持 256 个优先级。数组的下标对应了任务的优先级，同一优先级的任务统一插入到就绪列表的同一条链表中。一个空的就绪列表具体见图 7-4。

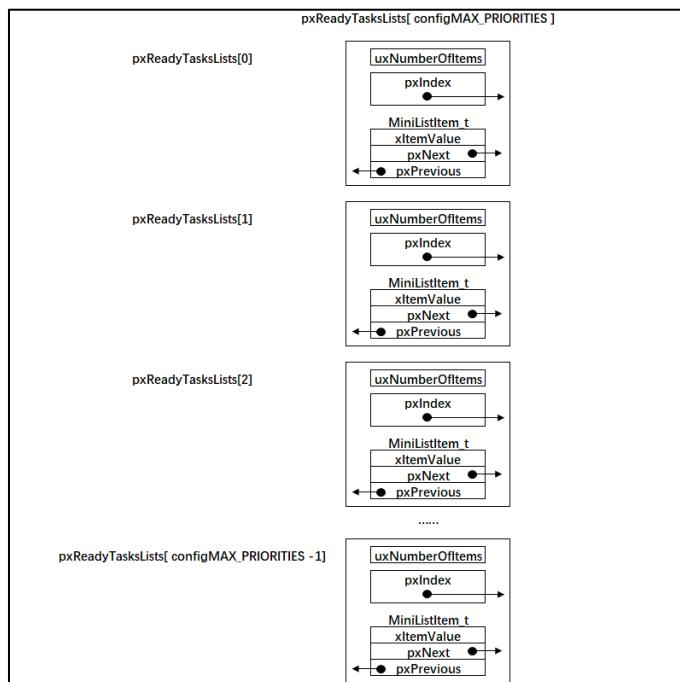


图 7-4 空的就绪列表

7.4.2 就绪列表初始化

就绪列表在使用前需要先初始化，就绪列表初始化的工作在函数 prvInitialiseTaskLists() 里面实现，具体见代码清单 7-14。就绪列表初始化完毕之后，示意图见。

代码清单 7-14 就绪列表初始化

```

1 void prvInitialiseTaskLists( void )
2 {
3     UBaseType_t uxPriority;
4
5
6     for ( uxPriority = ( UBaseType_t ) 0U;
7           uxPriority < ( UBaseType_t ) configMAX_PRIORITIES;
8           uxPriority++ )
9     {
10        vListInitialise( &( pxReadyTasksLists[ uxPriority ] ) );
11    }
12 }
```

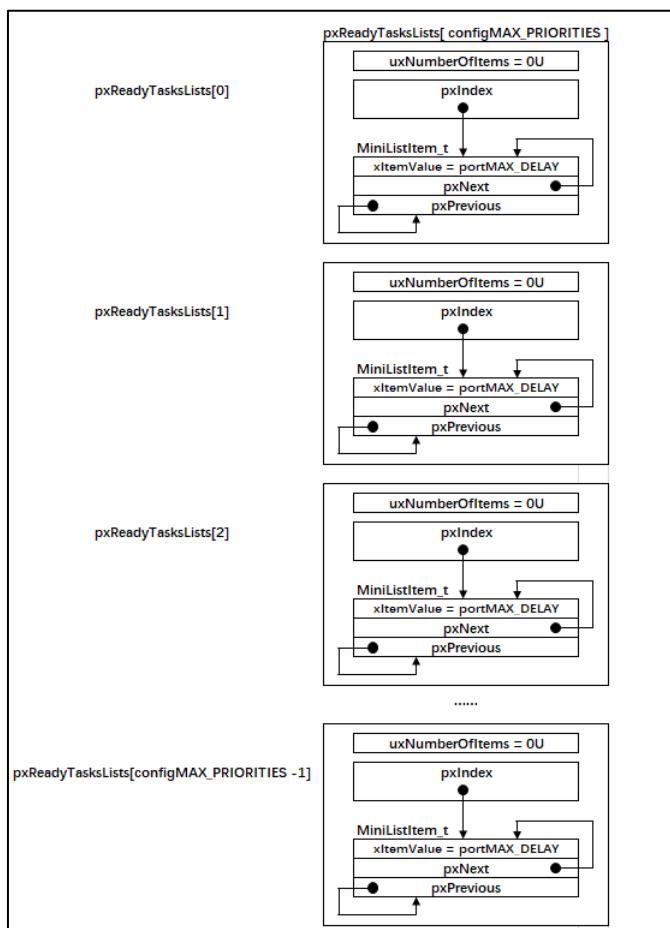


图 7-5 就绪列表初始化完毕之后示意图

7.4.3 将任务插入到就绪列表

任务控制块里面有一个 `xStateListItem` 成员，数据类型为 `ListItem_t`，我们将任务插入到就绪列表里面，就是通过将任务控制块的 `xStateListItem` 这个节点插入到就绪列表中来实现的。如果把就绪列表比作是晾衣架，任务是衣服，那 `xStateListItem` 就是晾衣架上面的钩子，每个任务都自带晾衣架钩子，就是为了把自己挂在各种不同的链表中。

在本章实验中，我们在任务创建好之后，紧跟着将任务插入到就绪列表，具体实现见代码清单 7-15 的加粗部分。

代码清单 7-15 将任务插入到就绪列表

```
1 /* 初始化与任务相关的列表，如就绪列表 */
2 prvInitialiseTaskLists();
3
4 Task1_Handle =
5     xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task1_Entry,           /* 任务句柄 */
6                         (char *)"Task1",                          /* 任务入口 */
7                         (uint32_t)TASK1_STACK_SIZE,                 /* 任务名称，字符串形式 */
8                         (void *) NULL,                            /* 任务栈大小，单位为字 */
9                         (StackType_t *)Task1Stack,                  /* 任务形参 */
10                        (TCB_t *)&Task1TCB );                   /* 任务栈起始地址 */
11                                         /* 任务控制块 */
12
13 /* 将任务添加到就绪列表 */
14 vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[1] ),           /* 就绪列表下标 */
15                 &( (TCB_t *)(&Task1TCB))->xStateListItem );
16
17 Task2_Handle =
18     xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task2_Entry,           /* 任务句柄 */
19                         (char *)"Task2",                          /* 任务入口 */
20                         (uint32_t)TASK2_STACK_SIZE,                 /* 任务名称，字符串形式 */
21                         (void *) NULL,                            /* 任务栈大小，单位为字 */
22                         (StackType_t *)Task2Stack,                  /* 任务形参 */
23                         (TCB_t *)&Task2TCB );                   /* 任务栈起始地址 */
24                                         /* 任务控制块 */
25
26 /* 将任务添加到就绪列表 */
27 vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[2] ),           /* 就绪列表下标 */
28                 &( (TCB_t *)(&Task2TCB))->xStateListItem );
```

就绪列表的下标对应的是任务的优先级，但是目前我们的任务还不支持优先级，有关支持多优先级的知识点我们后面会讲到，所以 Task1 和 Task2 任务在插入到就绪列表的时候，可以随便选择插入的位置。在代码清单 7-15 中，我们选择将 Task1 任务插入到就绪列表下标为 1 的链表中，Task2 任务插入到就绪列表下标为 2 的链表中，具体的示意图见图 7-6。

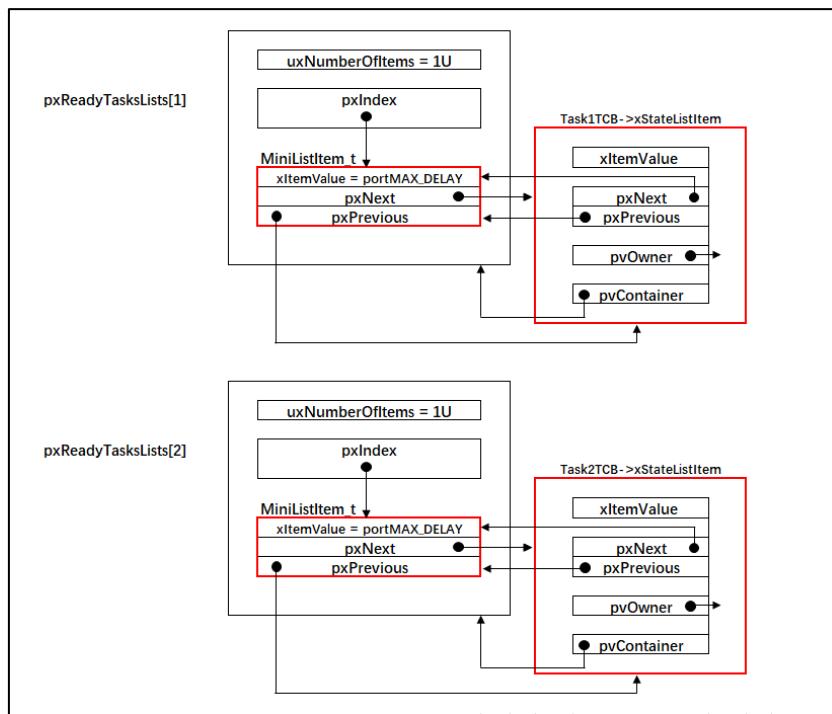


图 7-6 任务插入到就绪列表示意图

7.5 实现调度器

调度器是操作系统的核心，其主要功能就是实现任务的切换，即从就绪列表里面找到优先级最高的任务，然后去执行该任务。从代码上来看，调度器无非也就是由几个全局变量和一些可以实现任务切换的函数组成，全部都在 task.c 文件中实现。

7.5.1 启动调度器

调度器的启动由 vTaskStartScheduler() 函数来完成，该函数在 task.c 中定义，具体实现见代码清单 7-16。

1. vTaskStartScheduler() 函数

代码清单 7-16 vTaskStartScheduler() 函数

```

1 void vTaskStartScheduler( void )
2 {
3     /* 手动指定第一个运行的任务 */
4     pxCurrentTCB = &Task1TCB;                                (1)
5
6     /* 启动调度器 */
7     if ( xPortStartScheduler() != pdFALSE )
8     {
9         /* 调度器启动成功，则不会返回，即不会来到这里 */      (2)
10    }
11 }
```

代码清单 7-16 (1)： pxCurrentTCB 是一个在 task.c 定义的全局指针，用于指向当前正在运行或者即将要运行的任务的任务控制块。目前我们还不支持优先级，则手动指定第一个要运行的任务。

代码清单 7-16 (2)：调用函数 xPortStartScheduler() 启动调度器，调度器启动成功，则不会返回。该函数在 port.c 中实现，具体见代码清单 7-17。

2. xPortStartScheduler() 函数

代码清单 7-17 xPortStartScheduler() 函数

```

1  /*
2   * 参考资料《STM32F10xxx Cortex-M3 programming manual》4.4.7，百度搜索“PM0056”即可找到这个文档
3   * 在 Cortex-M 中，内核外设 SCB 中 SHPR3 寄存器用于设置 SysTick 和 PendSV 的异常优先级
4   * System handler priority register 3 (SCB_SHPR3) SCB_SHPR3: 0xE000 ED20
5   * Bits 31:24 PRI_15[7:0]: Priority of system handler 15, SysTick exception
6   * Bits 23:16 PRI_14[7:0]: Priority of system handler 14, PendSV
7   */
8 #define portNVIC_SYSPRI2_REG      ((volatile uint32_t *) 0xe000ed20)
9
10 #define portNVIC_PENDSV_PRI    (((uint32_t) configKERNEL_INTERRUPT_PRIORITY ) << 16UL)
11 #define portNVIC_SYSTICK_PRI   (((uint32_t) configKERNEL_INTERRUPT_PRIORITY ) << 24UL )
12
13 BaseType_t xPortStartScheduler( void )
14 {
15     /* 配置 PendSV 和 SysTick 的中断优先级为最低 */          (1)
16     portNVIC_SYSPRI2_REG |= portNVIC_PENDSV_PRI;
17     portNVIC_SYSPRI2_REG |= portNVIC_SYSTICK_PRI;
18
19     /* 启动第一个任务，不再返回 */          (2)
20     prvStartFirstTask();
21
22     /* 不应该运行到这里 */
23     return 0;
24 }
```

代码清单 7-17 (1)：配置 PendSV 和 SysTick 的中断优先级为最低。SysTick 和 PendSV 都会涉及到系统调度，系统调度的优先级要低于系统的其它硬件中断优先级，即优先相应系统中的外部硬件中断，所以 SysTick 和 PendSV 的中断优先级配置为最低。

代码清单 7-17 (2)：调用函数 prvStartFirstTask() 启动第一个任务，启动成功后，则不再返回，该函数由汇编编写，在 port.c 实现，具体代码见代码清单 7-18。

3. prvStartFirstTask() 函数

prvStartFirstTask() 函数用于开始第一个任务，主要做了两个动作，一个是更新 MSP 的值，二是产生 SVC 系统调用，然后去到 SVC 的中断服务函数里面真正切换到第一个任务。该函数的具体实现见代码清单 7-18。

代码清单 7-18 prvStartFirstTask() 函数

```

1  /*
2   * 参考资料《STM32F10xxx Cortex-M3 programming manual》4.4.3，百度搜索“PM0056”即可找到这个文档
3   * 在 Cortex-M 中，内核外设 SCB 的地址范围为：0xE000ED00~0xE000ED3F
4   * 0xE000ED008 为 SCB 外设中 SCB_VTOR 这个寄存器的地址，里面存放的是向量表的起始地址，即 MSP 的地址
5   */
6
```

```

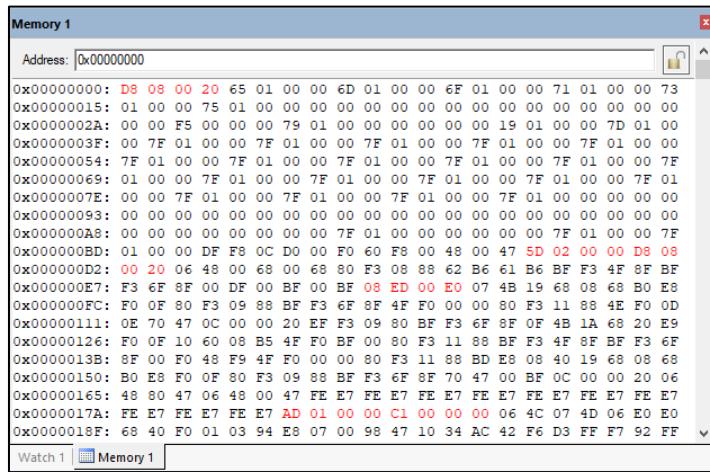
7  (1)
8  __asm void prvStartFirstTask( void )
9  {
10    PRESERVE8
11
12    /* 在 Cortex-M 中, 0xE000ED08 是 SCB_VTOR 这个寄存器的地址, (3)
13     里面存放的是向量表的起始地址, 即 MSP 的地址 */
14    ldr r0, =0xE000ED08
15    ldr r0, [r0]
16    ldr r0, [r0]
17
18    /* 设置主堆栈指针 msp 的值 */
19    msr msp, r0
20
21    /* 使能全局中断 */
22    cpsie i
23    cpsie f
24    dsb
25    isb
26
27    /* 调用 SVC 去启动第一个任务 */
28    svc 0
29    nop
30    nop
31 }

```

代码清单 7-18 (1)：

代码清单 7-18 (2)：当前栈需按照 8 字节对齐，如果都是 32 位的操作则 4 个字节对齐即可。在 Cortex-M 中浮点运算是 8 字节的。

代码清单 7-18 (3)：在 Cortex-M 中，0xE000ED08 是 SCB_VTOR 寄存器的地址，里面存放的是向量表的起始地址，即 MSP 的地址。向量表通常是从内部 FLASH 的起始地址开始存放，那么可知 memory: 0x00000000 处存放的就是 MSP 的值。这个可以通过仿真时查看内存的值证实，具体见图 7-7。



代码清单 7-18 (6)：将 0x00000000 这个地址指向的内容加载到 R0，此时 R0 等于 0x200008DB，与图 7-7 查询到的值吻合。

代码清单 7-18 (7)：将 R0 的值存储到 MSP，此时 MSP 等于 0x200008DB，这是主堆栈的栈顶指针。起始这一步操作有点多余，因为当系统启动的时候，执行完 Reset_Handler 的时候，向量表已经初始化完毕，MSP 的值就已经更新为向量表的起始值，即指向主堆栈的栈顶指针。

代码清单 7-18 (8)：使用 CPS 指令把全局中断打开。为了快速地开关中断，Cortex-M 内核专门设置了一条 CPS 指令，有 4 种用法，具体见代码清单 7-19。

代码清单 7-19 CPS 指令用法

```

1 CPSID I ;PRIMASK=1      ;关中断
2 CPSIE I ;PRIMASK=0      ;开中断
3 CPSID F ;FAULTMASK=1    ;关异常
4 CPSIE F ;FAULTMASK=0    ;开异常

```

代码清单 7-19 中 PRIMASK 和 FAULTMASK 是 Cortex-M 内核 里面三个中断屏蔽寄存器中的两个，还有一个是 BASEPRI，有关这三个寄存器的详细用法见表格 8-1。

表格 7-1 Cortex-M 内核中断屏蔽寄存器组描述

名字	功能描述
PRIMASK	这是个只有单一比特的寄存器。在它被置 1 后，就关掉所有可屏蔽的异常，只剩下 NMI 和硬 FAULT 可以响应。它的缺省值是 0，表示没有关中断。
FAULTMASK	这是个只有 1 个位的寄存器。当它置 1 时，只有 NMI 才能响应，所有其它的异常，甚至是硬 FAULT，也通通闭嘴。它的缺省值也是 0，表示没有关异常。
BASEPRI	这个寄存器最多有 9 位（由表达优先级的位数决定）。它定义了被屏蔽优先级的阈值。当它被设成某个值后，所有优先级号大于等于此值的中断都被关（优先级号越大，优先级越低）。但若被设成 0，则不关闭任何中断，0 也是缺省值。

代码清单 7-18 (9)：产生系统调用，服务号 0 表示 SVC 中断，接下来将会执行 SVC 中断服务函数。

4. vPortSVCHandler() 函数

SVC 中断要想被成功响应，其函数名必须与向量表注册的名称一致，在启动文件的向量表中，SVC 的中断服务函数注册的名称是 SVC_Handler，所以 SVC 中断服务函数的名称我们应该写成 SVC_Handler，但是在 FreeRTOS 中，官方版本写的是 vPortSVCHandler()，为了能够顺利的响应 SVC 中断，我们有两个选择，改中断向量表中 SVC 的注册的函数名称或者改 FreeRTOS 中 SVC 的中断服务名称。这里，我们采取第二种方法，即在 FreeRTOSConfig.h 中添加添加宏定义的方法来修改，具体见代码清单 7-20，顺便把 PendSV 和 SysTick 的中断服务函数名也改成与向量表的一致。

代码清单 7-20 修改 FreeRTOS 中 SVC、PendSV 和 SysTick 中断服务函数的名称

```

1 #define xPortPendSVHandler PendSV_Handler
2 #define xPortSysTickHandler SysTick_Handler
3 #define vPortSVCHandler SVC_Handler

```

vPortSVCHandler()函数开始真正启动第一个任务，不再返回，实现具体见代码清单 7-21。

代码清单 7-21 vPortSVCHandler()函数

```

1  __asm void vPortSVCHandler( void )
2  {
3      extern pxCurrentTCB;          (1)
4
5      PRESERVE8
6
7      ldr r3, =pxCurrentTCB        (2)
8      ldr r1, [r3]                 (3)
9      ldr r0, [r1]                 (4)
10     ldmia r0!, {r4-r11}         (5)
11     msr psp, r0                (6)
12     isb
13     mov r0, #0                  (7)
14     msr basepri, r0            (8)
15     orr r14, #0xd              (9)
16
17     bx r14                    (10)
18 }
```

代码清单 7-21 (1)：声明外部变量 pxCurrentTCB，pxCurrentTCB 是一个在 task.c 中定义的全局指针，用于指向当前正在运行或者即将要运行的任务的任务控制块。

代码清单 7-21 (2)：加载 pxCurrentTCB 的地址到 r3。

代码清单 7-21 (3)：加载 pxCurrentTCB 到 r3。

代码清单 7-21 (4)：加载 pxCurrentTCB 指向的任务控制块到 r0，任务控制块的第一个成员就是栈顶指针，所以此时 r0 等于栈顶指针。一个刚刚被创建还没有运行过的任务的栈空间分布具体如图 7-8 所示，即 r0 等于图 7-8 的 pxTopOfStack。



图 7-8 任务栈初始化完后栈空间分布图

代码清单 7-21 (5)：以 r0 为基地址，将栈中向上增长的 8 个字的内容加载到 CPU 寄存器 r4~r11，同时 r0 也会跟着自增。

代码清单 7-21 (6)：将新的栈顶指针 r0 更新到 psp，任务执行的时候使用的堆栈指针是 psp。此时 psp 的指向具体见。

代码清单 7-21 (7)：将寄存器 r0 清 0。

代码清单 7-21 (8)：设置 basepri 寄存器的值为 0，即打开所有中断。basepri 是一个中断屏蔽寄存器，大于等于此寄存器值的中断都将被屏蔽。

代码清单 7-21 (9)：当从 SVC 中断服务退出前，通过向 r14 寄存器最后 4 位按位或上 0x0D，使得硬件在退出时使用进程堆栈指针 PSP 完成出栈操作并返回后进入任务模式、返回 Thumb 状态。在 SVC 中断服务里面，使用的是 MSP 堆栈指针，是处在 ARM 状态。

当 r14 为 0xFFFFFFFFX，执行是中断返回指令，context-m3 的做法，X 的 bit0 为 1 表示返回 thumb 状态，bit1 和 bit2 分别表示返回后 sp 用 msp 还是 psp、以及返回到特权模式还是用户模式

代码清单 7-21 (10)：异常返回，这个时候出栈使用的是 PSP 指针，自动将栈中的剩下内容加载到 CPU 寄存器： xPSR, PC (任务入口地址), R14, R12, R3, R2, R1, R0 (任务的形参) 同时 PSP 的值也将更新，即指向任务栈的栈顶，具体指向见图 7-9。



图 7-9 第一个任务启动成功后，psp 的指向

7.5.2 任务切换

任务切换就是在就绪列表中寻找优先级最高的就绪任务，然后去执行该任务。但是目前我们还不支持优先级，仅实现两个任务轮流切换，任务切换函数 taskYIELD() 具体实现见代码清单 7-22。

1. taskYIELD()

代码清单 7-22 taskYIELD() 的实现

```

1 /* 在 task.h 中定义 */
2 #define taskYIELD()                               portYIELD()
3
4
5 /* 在 portmacro.h 中定义 */
6 /* 中断控制状态寄存器: 0xe000ed04
7 * Bit 28 PENDSVSET: PendSV 悬起位

```

```

8  /*
9  #define portNVIC_INT_CTRL_REG      (*((volatile uint32_t *) 0xe000ed04))
10 #define portNVIC_PENDSVSET_BIT    ( 1UL << 28UL )
11
12 #define portSY_FULL_READ_WRITE    ( 15 )
13
14 #define portYIELD()
15 {
16     /* 触发 PendSV, 产生上下文切换 */
17     portNVIC_INT_CTRL_REG = portNVIC_PENDSVSET_BIT; (1)
18     __dsb( portSY_FULL_READ_WRITE );
19     __isb( portSY_FULL_READ_WRITE );
20 }

```

代码清单 7-22 (1): portYIELD 的实现很简单，实际就是将 PendSV 的悬起位置 1，当没有其它中断运行的时候响应 PendSV 中断，去执行我们写好的 PendSV 中断服务函数，在里面实现任务切换。

2. xPortPendSVHandler() 函数

PendSV 中断服务函数是真正实现任务切换的地方，具体实现见代码清单 7-23。

代码清单 7-23 xPortPendSVHandler() 函数

```

1  __asm void xPortPendSVHandler( void )
2 {
3     extern pxCurrentTCB; (1)
4     extern vTaskSwitchContext; (2)
5
6     PRESERVE8 (3)
7
8     mrs r0, psp (4)
9     isb
10
11    ldr r3, =pxCurrentTCB (5)
12    ldr r2, [r3] (6)
13
14    stmdbeq r0!, {r4-r11} (7)
15    str r0, [r2] (8)
16
17    stmdbeq sp!, {r3, r14} (9)
18    mov r0, #configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY (10)
19    msr basepri, r0 (11)
20    dsb
21    isb
22    bl vTaskSwitchContext (12)
23    mov r0, #0 (13)
24    msr basepri, r0
25    ldmia sp!, {r3, r14} (14)
26
27    ldr r1, [r3] (15)
28    ldr r0, [r1] (16)
29    ldmia r0!, {r4-r11} (17)
30    msr psp, r0 (18)
31    isb
32    bx r14 (19)
33    nop
34 }

```

代码清单 7-23 (1): 声明外部变量 pxCurrentTCB，pxCurrentTCB 是一个在 task.c 中定义的全局指针，用于指向当前正在运行或者即将要运行的任务的任务控制块。

代码清单 7-23 (2)：声明外部函数 vTaskSwitchContext，等下会用到。

代码清单 7-23 (3)：当前栈需按照 8 字节对齐，如果都是 32 位的操作则 4 个字节对齐即可。在 Cortex-M 中浮点运算是 8 字节的。

代码清单 7-23 (4)：将 PSP 的值存储到 r0。当进入 PendSVC Handler 时，上一个任务运行的环境即：xPSR，PC（任务入口地址），R14，R12，R3，R2，R1，R0（任务的形参）这些 CPU 寄存器的值会自动存储到任务的栈中，剩下的 r4~r11 需要手动保存，同时 PSP 会自动更新（在更新之前 PSP 指向任务栈的栈顶），此时 PSP 具体指向见图 7-10。



图 7-10 上一个任务的运行环境自动存储到任务栈后，psp 的指向

代码清单 7-23 (5)：加载 pxCurrentTCB 的地址到 r3。

代码清单 7-23 (6)：加载 r3 指向的内容到 r2，即 r2 等于 pxCurrentTCB。

代码清单 7-23 (7)：以 r0 作为基址（指针先递减，再操作，STMDB 的 DB 表示 Decrease Before），将 CPU 寄存器 r4~r11 的值存储到任务栈，同时更新 r0 的值，此时 r0 的指向具体见。



图 7-11 上一个任务的运行环境手动存储到任务栈后，r0 的指向

代码清单 7-23 (8)：将 r0 的值存储到 r2 指向的内容，r2 等于 pxCurrentTCB。具体为将 r0 的值存储到上一个任务的栈顶指针 pxTopOfStack，具体指向如图 7-11 的 r0 指向一样。到此，上下文切换中的上文保存就完成了。

代码清单 7-23 (9)：将 R3 和 R14 临时压入堆栈（在整个系统中，中断使用的是主堆栈，栈指针使用的是 MSP），因为接下来要调用函数 vTaskSwitchContext，调用函数时，返回地址自动保存到 R14 中，所以一旦调用发生，R14 的值会被覆盖（PendSV 中断服务函数执行完毕后，返回的时候需要根据 R14 的值来决定返回处理器模式还是任务模式，出栈时使用的是 PSP 还是 MSP），因此需要入栈保护。R3 保存的是当前正在运行的任务（准确来说是上文，因为接下来即将要切换到新的任务）的 TCB 指针(pxCurrentTCB)地址，函数调用后 pxCurrentTCB 的值会被更新，后面我们还需要通过 R3 来操作 pxCurrentTCB，但是运行函数 vTaskSwitchContext 时不确定会不会使用 R3 寄存器作为中间变量，所以为了保险起见，R3 也入栈保护起来。

代码清单 7-23 (10)：将 configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY 的值存储到 r0，该宏在 FreeRTOSConfig.h 中定义，用来配置中断屏蔽寄存器 BASEPRI 的值，高四位有效。目前配置为 191，因为是高四位有效，所以实际值等于 11，即优先级高于或者等于 11 的中断都将被屏蔽。在关中断方面，FreeRTOS 与其它的 RTOS 关中断不同，而是操作 BASEPRI 寄存器来预留一部分中断，并不像 μC/OS 或者 RT-Thread 那样直接操作 PRIMASK 把所有中断都关闭掉（除了硬 FAULT）。

代码清单 7-23 (11)：关中断，进入临界段，因为接下来要更新全局指针 pxCurrentTCB 的值。

代码清单 7-23 (12)：调用函数 vTaskSwitchContext。该函数在 task.c 中定义，作用只有一个，选择优先级最高的任务，然后更新 pxCurrentTCB。目前我们还不支持优先级，则手动切换，不是任务 1 就是任务 2，该函数的具体实现见代码清单 7-24 vTaskSwitchContext() 函数。

3. vTaskSwitchContext() 函数

代码清单 7-24 vTaskSwitchContext() 函数

```

1 void vTaskSwitchContext( void )
2 {
3     /* 两个任务轮流切换 */
4     if ( pxCurrentTCB == &Task1TCB )          (1)
5     {
6         pxCurrentTCB = &Task2TCB;
7     }
8     else                                     (2)
9     {
10        pxCurrentTCB = &Task1TCB;
11    }
12 }
```

代码清单 7-24 (1)：如果当前任务为任务 1，则把下一个要运行的任务改为任务 2。

代码清单 7-24 (2)：如果当前任务为任务 2，则把下一个要运行的任务改为任务 1。

代码清单 7-23 (13)：退出临界段，开中断，直接往 BASEPRI 写 0。

代码清单 7-23 (14)：从主堆栈中恢复寄存器 r3 和 r14 的值，此时的 sp 使用的是 MSP。

代码清单 7-23 (15)：加载 r3 指向的内容到 r1。r3 存放的是 pxCurrentTCB 的地址，即让 r1 等于 pxCurrentTCB。pxCurrentTCB 在上面的 vTaskSwitchContext 函数中被更新，指向了下一个将要运行的任务的 TCB。

代码清单 7-23 (16)：加载 r1 指向的内容到 r0，即下一个要运行的任务的栈顶指针。

代码清单 7-23 (17)：以 r0 作为基地址（先取值，再递增指针，LDMIA 的 IA 表示 Increase After），将下一个要运行的任务的任务栈的内容加载到 CPU 寄存器 r4~r11。

代码清单 7-23 (18)：更新 psp 的值，等下异常退出时，会以 psp 作为基地址，将任务栈中剩下的内容自动加载到 CPU 寄存器。

代码清单 7-23 (19)：异常发生时，R14 中保存异常返回标志，包括返回后进入任务模式还是处理器模式、使用 PSP 堆栈指针还是 MSP 堆栈指针。此时的 r14 等于 0xfffffff1d，最表示异常返回后进入任务模式，SP 以 PSP 作为堆栈指针出栈，出栈完毕后 PSP 指向任务栈的栈顶。当调用 bx r14 指令后，系统以 PSP 作为 SP 指针出栈，把接下来要运行的新任务的任务栈中剩下的内容加载到 CPU 寄存器：R0（任务形参）、R1、R2、R3、R12、R14 (LR)、R15 (PC) 和 xPSR，从而切换到新的任务。

7.6 main 函数

任务的创建，就绪列表的实现，调度器的实现都已经讲完，现在我们把全部的测试代码都放到 main.c 里面，具体见代码清单 7-25。

代码清单 7-25 main.c 代码

```
1 /**
2 * @file    main.c
3 * @author  fire
4 * @version V1.0
5 * @date    2018-xx-xx
6 * @brief   《FreeRTOS 内核实现与应用开发实战指南》书籍例程
7 *          任务的定义与任务切换的实现
8 *
9 * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 系列 开发板
12 *
13 *
14 * 官网      :www.embedfire.com
15 * 论坛      :http://www.firebbs.cn
16 * 淘宝      :https://fire-stm32.taobao.com
17 *
18 */
19 */
20 /*
21 * 包含的头文件
22 */
23 #include "FreeRTOS.h"
24 #include "task.h"
```

```
28 /*
29 */
30 ****
31 * 全局变量
32 ****
33 */
34 portCHAR flag1;
35 portCHAR flag2;
36
37 extern List_t pxReadyTasksLists[ configMAX_PRIORITIES ];
38
39
40 /*
41 ****
42 * 任务控制块 & STACK
43 ****
44 */
45 TaskHandle_t Task1_Handle;
46 #define TASK1_STACK_SIZE 128
47 StackType_t Task1Stack[TASK1_STACK_SIZE];
48 TCB_t Task1TCB;
49
50 TaskHandle_t Task2_Handle;
51 #define TASK2_STACK_SIZE 128
52 StackType_t Task2Stack[TASK2_STACK_SIZE];
53 TCB_t Task2TCB;
54
55
56 /*
57 ****
58 * 函数声明
59 ****
60 */
61 void delay (uint32_t count);
62 void Task1_Entry( void *p_arg );
63 void Task2_Entry( void *p_arg );
64
65 /*
66 ****
67 * main 函数
68 ****
69 */
70 */
71 * 注意事项: 1、该工程使用软件仿真, debug 需选择 Ude Simulator
72 * 2、在 Target 选项卡里面把晶振 Xtal (Mhz) 的值改为 25, 默认是 12,
73 * 改成 25 是为了跟 system_ARMCM3.c 中定义的__SYSTEM_CLOCK 相同,
74 * 确保仿真的时候时钟一致
75 */
76 int main(void)
77 {
78     /* 硬件初始化 */
79     /* 将硬件相关的初始化放在这里, 如果是软件仿真则没有相关初始化代码 */
80
81     /* 初始化与任务相关的列表, 如就绪列表 */
82     prvInitialiseTaskLists();
83
84     /* 创建任务 */
85     Task1_Handle =
86         xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task1_Entry, /* 任务入口 */
87                           (char *)"Task1", /* 任务名称, 字符串形式 */
88                           (uint32_t)TASK1_STACK_SIZE, /* 任务栈大小, 单位为字 */
89                           (void *)NULL, /* 任务形参 */
90                           (StackType_t *)Task1Stack, /* 任务栈起始地址 */
```

```
91             (TCB_t *) &Task1TCB );           /* 任务控制块 */
92     /* 将任务添加到就绪列表 */
93     vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[1] ),
94                     &( ((TCB_t *)(&Task1TCB))->xStateListItem ) );
95
96     Task2_Handle =
97     xTaskCreateStatic( TaskFunction_t)Task2_Entry,      /* 任务入口 */
98                         (char *) "Task2",          /* 任务名称, 字符串形式 */
99                         (uint32_t)TASK2_STACK_SIZE , /* 任务栈大小, 单位为字 */
100                        (void *) NULL,            /* 任务形参 */
101                        (StackType_t *)Task2Stack, /* 任务栈起始地址 */
102                        (TCB_t *) &Task2TCB );    /* 任务控制块 */
103     /* 将任务添加到就绪列表 */
104     vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[2] ),
105                     &( ((TCB_t *)(&Task2TCB))->xStateListItem ) );
106
107    /* 启动调度器, 开始多任务调度, 启动成功则不返回 */
108    vTaskStartScheduler();
109
110    for ( ; )
111    {
112        /* 系统启动成功不会到达这里 */
113    }
114 }
115
116 /*
117 *****
118 *                                         函数实现
119 *****
120 */
121 /* 软件延时 */
122 void delay (uint32_t count)
123 {
124     for ( ; count!=0; count--);
125 }
126 /* 任务 1 */
127 void Task1_Entry( void *p_arg )
128 {
129     for ( ; )
130     {
131         flag1 = 1;
132         delay( 100 );
133         flag1 = 0;
134         delay( 100 );
135
136         /* 任务切换, 这里是手动切换 */
137         taskYIELD();                      (注意)
138     }
139 }
140
141 /* 任务 2 */
142 void Task2_Entry( void *p_arg )
143 {
144     for ( ; )
145     {
146         flag2 = 1;
147         delay( 100 );
148         flag2 = 0;
149         delay( 100 );
150
151         /* 任务切换, 这里是手动切换 */
152         taskYIELD();                      (注意)

```

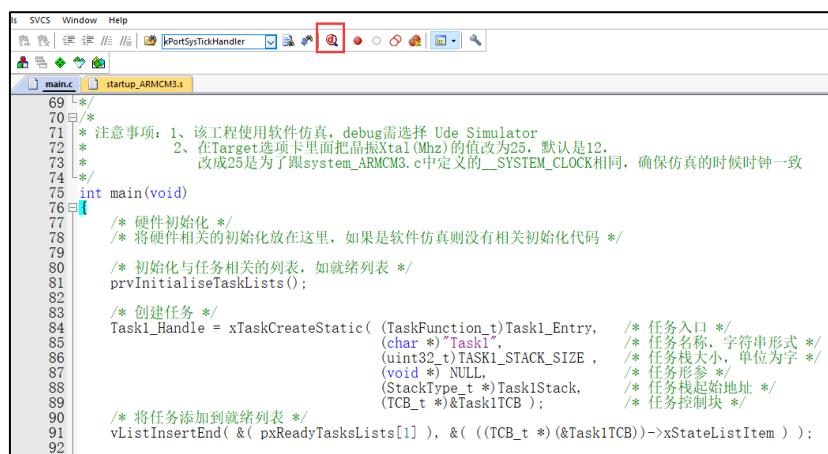
```
153      }
154 }
```

代码清单 7-25 中的每个局部的代码都已经讲解过，剩下的看代码注释即可。

代码清单 7-25 (注意)：因为目前还不支持优先级，每个任务执行完毕之后都主动调用任务切换函数 taskYIELD()来实现任务的切换。

7.7 实验现象

本章代码讲解完毕，接下来是软件调试仿真，具体过程见图 7-12、图 7-13、图 7-14、图 7-15 和图 7-16。



```
69 */
70 */
71 * 注意事项：1、该工程使用软件仿真，debug需选择 Use Simulator
72 *           2、在Target选项卡里面把晶振Xtal(Mhz)的值改为25，默认是12。
73 *           改成25是为了跟system_ARCM3.c中定义的__SYSTEM_CLOCK相同，确保仿真的时候时钟一致
74 */
75 int main(void)
76 {
77     /* 硬件初始化 */
78     /* 将硬件相关的初始化放在这里，如果是软件仿真则没有相关初始化代码 */
79
80     /* 初始化与任务相关的列表，如就绪列表 */
81     prvInitialiseTaskLists();
82
83     /* 创建任务 */
84     Task1_Handle = xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task1_Entry,    /* 任务入口 */
85                                     (char *)"Task1",          /* 任务名称，字符串形式 */
86                                     (uint32_t)TASK1_STACK_SIZE , /* 任务栈大小，单位为字 */
87                                     (void *)NULL,             /* 任务形参 */
88                                     (StackType_t *)Task1Stack, /* 任务栈起始地址 */
89                                     (TCB_t *)&Task1TCB );    /* 任务控制块 */
90
91     /* 将任务添加到就绪列表 */
92     vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[1] ), &( (TCB_t *)&Task1TCB )->xStateListItem );
93 }
```

图 7-12 点击 Debug 按钮，进入调试界面

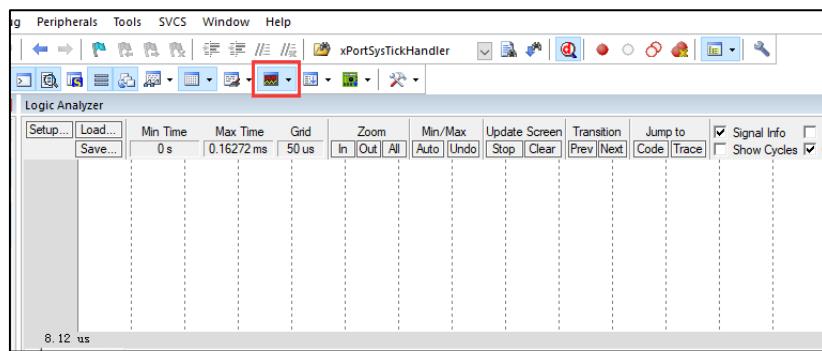


图 7-13 点击逻辑分析仪按钮，调出逻辑分析仪

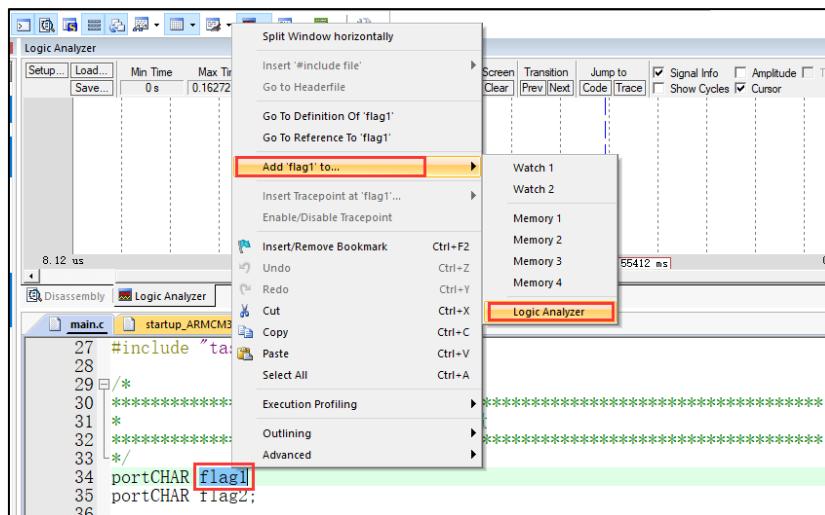


图 7-14 将要观察的变量添加到逻辑分析仪

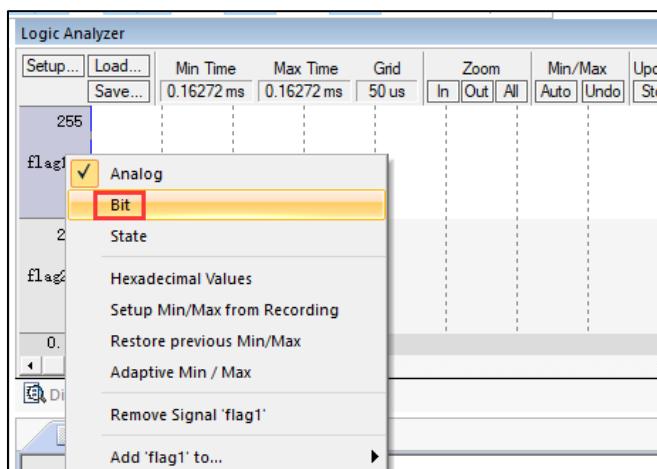


图 7-15 将变量设置为 Bit 模式，默认是 Analog

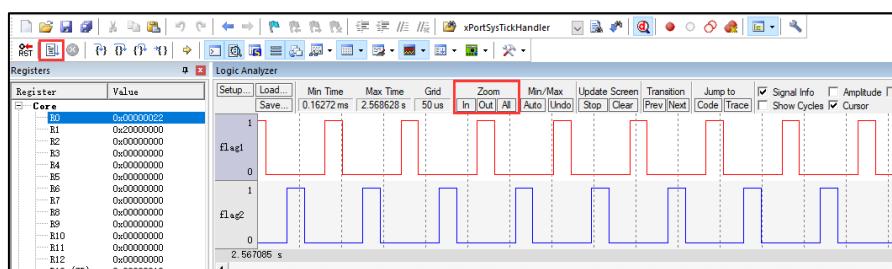


图 7-16 点击全速运行按钮，即可看到波形，Zoom 栏的 In Out All 可放大和缩小波形

至此，本章讲解完毕。但是，只是把本章的内容看完，然后再仿真看看波形是远远不够的，应该是把当前任务控制块指针 pxCurrentTCB、就绪列表 pxReadyTaskLists、每个任务的控制块和任务的栈这些变量统统添加到观察窗口，然后单步执行程序，看看这些变量是怎么变化的。特别是任务切换时，CPU 寄存器、任务栈和 PSP 这些是怎么变化的，让机器执行代码的过程在自己的脑子里面过一遍。图 7-17 就是我在仿真调试时的观察窗口。

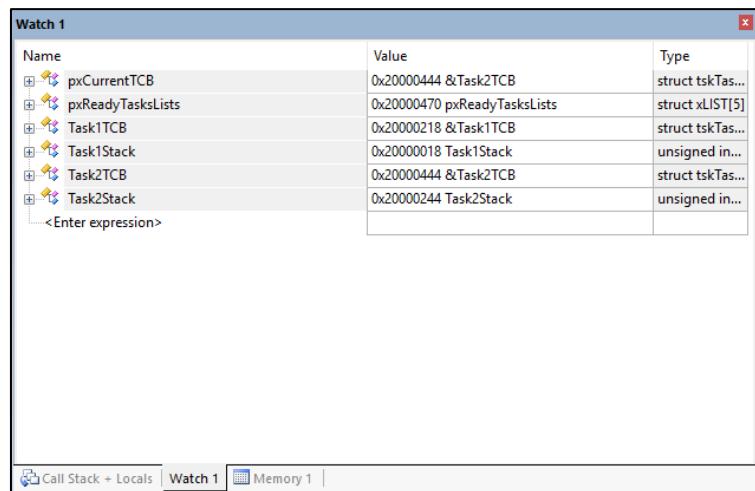


图 7-17 软件调试仿真时的 Watch 窗口

7.8 本章涉及到的汇编指令讲解

本章中有些函数是用汇编编写的，涉及到的 ARM 汇编指令具体参考表格 7-2。

表格 7-2 ARM 常用汇编指令讲解

指令名称	作用
EQU	给数字常量取一个符号名，相当于 C 语言中的 define
AREA	汇编一个新的代码段或者数据段
SPACE	分配内存空间
PRESERVE8	当前文件栈需按照 8 字节对齐
EXPORT	声明一个标号具有全局属性，可被外部的文件使用
DCD	以字为单位分配内存，要求 4 字节对齐，并要求初始化这些内存
PROC	定义子程序，与 ENDP 成对使用，表示子程序结束
WEAK	弱定义，如果外部文件声明了一个标号，则优先使用外部文件定义的标号，如果外部文件没有定义也不出错。要注意的是：这个不是 ARM 的指令，是编译器的，这里放在一起只是为了方便。
IMPORT	声明标号来自外部文件，跟 C 语言中的 EXTERN 关键字类似
B	跳转到一个标号
ALIGN	编译器对指令或者数据的存放地址进行对齐，一般需要跟一个立即数，缺省表示 4 字节对齐。要注意的是：这个不是 ARM 的指令，是编译器的，这里放在一起只是为了方便。
END	到达文件的末尾，文件结束
IF,ELSE,ENDIF	汇编条件分支语句，跟 C 语言的 if else 类似
MRS	加载特殊功能寄存器的值到通用寄存器
MSR	存储通用寄存器的值到特殊功能寄存器
CBZ	比较，如果结果为 0 就转移
CBNZ	比较，如果结果非 0 就转移
LDR	从存储器中加载字到一个寄存器中
LDR[伪指令]	加载一个立即数或者一个地址值到一个寄存器。举例：LDR Rd, = label，如果 label 是立即数，那 Rd 等于立即数，如果 label 是一个标识符，比如指针，那存到 Rd 的就是 label 这个标识符的地址

LDRH	从存储器中加载半字到一个寄存器中
LDRB	从存储器中加载字节到一个寄存器中
STR	把一个寄存器按字存储到存储器中
STRH	把一个寄存器的低半字存储到存储器中
STRB	把一个寄存器的低字节存储到存储器中
LDMIA	将多个字从存储器加载到 CPU 寄存器，先操作，指针在递增。
STMDB	将多个字从 CPU 寄存器存储到存储器，指针先递减，再操作
LDMFD	
ORR	按位或
BX	直接跳转到由寄存器给定的地址
BL	跳转到标号对应的地址，并且把跳转前的下条指令地址保存到 LR
BLX	跳转到由寄存器 REG 给出的地址，并根据 REG 的 LSB 切换处理器状态，还要把转移前的下条指令地址保存到 LR。ARM(LSB=0)，Thumb(LSB=1)。CM3 只在 Thumb 中运行，就必须保证 reg 的 LSB=1，否则一个 fault 打过来

第8章 临界段的保护

8.1 什么是临界段

临界段用一句话概括就是一段在执行的时候不能被中断的代码段。在 FreeRTOS 里面，这个临界段最常出现的就是对全局变量的操作，全局变量就好像是一个枪把子，谁都可以对他开枪，但是我开枪的时候，你就不能开枪，否则就不知道是谁命中了靶子。可能有人会说我在子弹上面做个标记，我说你能不能不要瞎扯淡。

那么什么情况下临界段会被打断？一个是系统调度，还有一个就是外部中断。在 FreeRTOS，系统调度，最终也是产生 PendSV 中断，在 PendSV Handler 里面实现任务的切换，所以还是可以归结为中断。既然这样，FreeRTOS 对临界段的保护最终还是回到对中断的开和关的控制。

8.2 Cortex-M 内核快速关中断指令

为了快速地开关中断，Cortex-M 内核专门设置了一条 CPS 指令，有 4 种用法，具体见代码清单 8-1。

代码清单 8-1 CPS 指令用法

```
1 CPSID I ;PRIMASK=1      ;关中断
2 CPSIE I ;PRIMASK=0      ;开中断
3 CPSID F ;FAULTMASK=1    ;关异常
4 CPSIE F ;FAULTMASK=0    ;开异常
```

代码清单 8-1 中 PRIMASK 和 FAULTMASK 是 Cortex-M 内核 里面三个中断屏蔽寄存器中的两个，还有一个是 BASEPRI，有关这三个寄存器的详细用法见表格 8-1。

表格 8-1 Cortex-M 内核中断屏蔽寄存器组描述

名字	功能描述
PRIMASK	这是个只有单一比特的寄存器。在它被置 1 后，就关掉所有可屏蔽的异常，只剩下 NMI 和硬 FAULT 可以响应。它的缺省值是 0，表示没有关中断。
FAULTMASK	这是个只有 1 个位的寄存器。当它置 1 时，只有 NMI 才能响应，所有其它的异常，甚至是硬 FAULT，也通通闭嘴。它的缺省值也是 0，表示没有关异常。
BASEPRI	这个寄存器最多有 9 位（由表达优先级的位数决定）。它定义了被屏蔽优先级的阈值。当它被设成某个值后，所有优先级号大于等于此值的中断都被关（优先级号越大，优先级越低）。但若被设成 0，则不关闭任何中断，0 也是缺省值。

但是，在 FreeRTOS 中，对中断的开和关是通过操作 BASEPRI 寄存器来实现的，即大于等于 BASEPRI 的值的中断会被屏蔽，小于 BASEPRI 的值的中断则不会被屏蔽，不受 FreeRTOS 管理。用户可以设置 BASEPRI 的值来选择性的给一些非常紧急的中断留一条后路。

8.3 关中断

FreeRTOS 关中断的函数在 portmacro.h 中定义，分不带返回值和带返回值两种，具体实现见代码清单 8-2。

代码清单 8-2 关中断函数

```
1 /* 不带返回值的关中断函数，不能嵌套，不能在中断里面使用 */ (1)
2 #define portDISABLE_INTERRUPTS() vPortRaiseBASEPRI()
3
4 void vPortRaiseBASEPRI( void )
5 {
6     uint32_t ulNewBASEPRI = configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY; (1)-①
7     __asm
8     {
9         msr basepri, ulNewBASEPRI (1)-②
10        dsb
11        isb
12    }
13 }
14
15 /* 带返回值的关中断函数，可以嵌套，可以在中断里面使用 */ (2)
16 #define portSET_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR() ulPortRaiseBASEPRI()
17 ulPortRaiseBASEPRI( void )
18 {
19     uint32_t ulReturn, ulNewBASEPRI = configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY; (2)-①
20     __asm
21     {
22         mrs ulReturn, basepri (2)-②
23         msr basepri, ulNewBASEPRI (2)-③
24         dsb
25         isb
26     }
27     return ulReturn; (2)-④
28 }
```

8.3.1 不带返回值的关中断函数

代码清单 8-2 (1)：不带返回值的关中断函数，不能嵌套，不能在中断里面使用。不带返回值的意思是：在往 BASEPRI 写入新的值的时候，不用先将 BASEPRI 的值保存起来，即不用管当前的中断状态是怎么样的，既然不用管当前的中断状态，也就意味着这样的函数不能在中断里面调用。

代码清单 8-2 (1)-①：configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY 是一个在 FreeRTOSConfig.h 中定义的宏，即要写入到 BASEPRI 寄存器的值。该宏默认定义为 191，高四位有效，即等于 0xb0，或者是 11，即优先级大于等于 11 的中断都会被屏蔽，11 以内的中断则不受 FreeRTOS 管理。

代码清单 8-2 (1)-②：将 configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY 的值写入 BASEPRI 寄存器，实现关中断（准确来说是关部分中断）。

8.3.2 带返回值的关中断函数

代码清单 8-2 (2)：带返回值的关中断函数，可以嵌套，可以在中断里面使用。带返回值的意思是：在往 BASEPRI 写入新的值的时候，先将 BASEPRI 的值保存起来，在更新完 BASEPRI 的值的时候，将之前保存好的 BASEPRI 的值返回，返回的值作为形参传入开中断函数。

代码清单 8-2 (2)-①：configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY 是一个在 FreeRTOSConfig.h 中定义的宏，即要写入到 BASEPRI 寄存器的值。该宏默认定义为 191，高四位有效，即等于 0xb0，或者是 11，即优先级大于等于 11 的中断都会被屏蔽，11 以内的中断则不受 FreeRTOS 管理

代码清单 8-2 (2)-②：保存 BASEPRI 的值，记录当前哪些中断被关闭。

代码清单 8-2 (2)-③：更新 BASEPRI 的值。

代码清单 8-2 (2)-④：返回原来 BASEPRI 的值。

8.4 开中断

FreeRTOS 开中断的函数在 portmacro.h 中定义，具体实现见代码清单 8-3。

代码清单 8-3 开中断函数

```

1 /* 不带中断保护的开中断函数 */
2 #define portENABLE_INTERRUPTS() vPortSetBASEPRI( 0 ) (2)
3
4 /* 带中断保护的开中断函数 */
5 #define portCLEAR_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR(x) vPortSetBASEPRI(x) (3)
6
7 void vPortSetBASEPRI( uint32_t ulBASEPRI ) (1)
8 {
9     __asm
10    {
11        msr basepri, ulBASEPRI
12    }
13 }
```

代码清单 8-3 (1)：开中断函数，具体是将传进来的形参更新到 BASEPRI 寄存器。根据传进来形参的不同，分为中断保护版本与非中断保护版本。

代码清单 8-3 (2)：不带中断保护的开中断函数，直接将 BASEPRI 的值设置为 0，与 portDISABLE_INTERRUPTS() 成对使用。

代码清单 8-3 (3)：带中断保护的开中断函数，将上一次关中断时保存的 BASEPRI 的值作为形参，与 portSET_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR() 成对使用。

8.5 进入/退出临界段的宏

进入和退出临界段的宏在 task.h 中定义，具体见代码清单 8-4。

代码清单 8-4 进入和退出临界段宏定义

```

1 #define taskENTER_CRITICAL()          portENTER_CRITICAL()
2 #define taskENTER_CRITICAL_FROM_ISR() portSET_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR()
3
```

```
4 #define taskEXIT_CRITICAL()           portEXIT_CRITICAL()
5 #define taskEXIT_CRITICAL_FROM_ISR( x ) portCLEAR_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR( x )
```

进入和退出临界段的宏分中断保护版本和非中断版本，但最终都是通过开/关中断来实现。有关开/光中断的底层代码我们已经讲解，那么接下来的退出和进入临界段的代码配套注释来理解即可。

8.5.1 进入临界段

进入临界段，不带中断保护版本且不能嵌套的代码实现具体见代码清单 8-5。

1. 不带中断保护版本，不能嵌套

代码清单 8-5 进入临界段，不带中断保护版本，不能嵌套

```
1 /* =====进入临界段，不带中断保护版本，不能嵌套===== */
2 /* 在 task.h 中定义 */
3 #define taskENTER_CRITICAL()           portENTER_CRITICAL()
4
5 /* 在 portmacro.h 中定义 */
6 #define portENTER_CRITICAL()          vPortEnterCritical()
7
8 /* 在 port.c 中定义 */
9 void vPortEnterCritical( void )
10 {
11     portDISABLE_INTERRUPTS();
12     uxCriticalNesting++;          (1)
13
14     if ( uxCriticalNesting == 1 )   (2)
15     {
16         configASSERT( ( portNVIC_INT_CTRL_REG & portVECTACTIVE_MASK ) == 0 );
17     }
18 }
19
20 /* 在 portmacro.h 中定义 */
21 #define portDISABLE_INTERRUPTS()      vPortRaiseBASEPRI()
22
23 /* 在 portmacro.h 中定义 */
24 static portFORCE_INLINE void vPortRaiseBASEPRI( void )
25 {
26     uint32_t ulNewBASEPRI = configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY;
27
28     __asm
29     {
30         msr basepri, ulNewBASEPRI
31         dsb
32         isb
33     }
34 }
```

代码清单 8-5 (1): uxCriticalNesting 是在 port.c 中定义的静态变量，表示临界段嵌套计数器， 默认初始化为 0xaaaaaaaaaa，在调度器启动时会被重新初始化为 0：vTaskStartScheduler()->xPortStartScheduler()->uxCriticalNesting = 0。

代码清单 8-5 (2): 如果 uxCriticalNesting 等于 1，即一层嵌套，要确保当前没有中断活跃，即内核外设 SCB 中的中断和控制寄存器 SCB_ICSR 的低 8 位要等于 0。有关 SCB_ICSR 的具体描述可参考“STM32F10xxx Cortex-M3 programming manual-4.4.2 小节”。

进入临界段，带中断保护版本且可以嵌套的代码实现具体见代码清单 8-6。

2. 带中断保护版本，可以嵌套

代码清单 8-6 进入临界段，带中断保护版本，可以嵌套

```

1 /* =====进入临界段，带中断保护版本，可以嵌套===== */
2 /* 在 task.h 中定义 */
3 #define taskENTER_CRITICAL()    portSET_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR()
4
5 /* 在 portmacro.h 中定义 */
6 #define portSET_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR()
7           ulPortRaiseBASEPRI()
8
9 static portFORCE_INLINE uint32_t ulPortRaiseBASEPRI( void )
10 {
11     uint32_t ulReturn, ulNewBASEPRI = configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY;
12
13     __asm
14     {
15         mrs ulReturn, basepri
16         msr basepri, ulNewBASEPRI
17         dsb
18         isb
19     }
20
21     return ulReturn;
22 }
```

8.5.2 退出临界段

退出临界段，不带中断保护版本且不能嵌套的代码实现具体见代码清单 8-7。

1. 不带中断保护的版本，不能嵌套

代码清单 8-7 退出临界段，不带中断保护版本，不能嵌套

```

1 /* =====退出临界段，不带中断保护版本，不能嵌套===== */
2 /* 在 task.h 中定义 */
3 #define taskEXIT_CRITICAL()          portEXIT_CRITICAL()
4
5 /* 在 portmacro.h 中定义 */
6 #define portEXIT_CRITICAL()         vPortExitCritical()
7
8 /* 在 port.c 中定义 */
9 void vPortExitCritical( void )
10 {
11     configASSERT( uxCriticalNesting );
12     uxCriticalNesting--;
13     if ( uxCriticalNesting == 0 )
```

```

14     {
15         portENABLE_INTERRUPTS();
16     }
17 }
18
19 /* 在 portmacro.h 中定义 */
20 #define portENABLE_INTERRUPTS()           vPortSetBASEPRI( 0 )
21
22 /* 在 portmacro.h 中定义 */
23 static portFORCE_INLINE void vPortSetBASEPRI( uint32_t ulBASEPRI )
24 {
25     __asm
26     {
27         msr basepri, ulBASEPRI
28     }
29 }

```

2. 带中断保护的版本，可以嵌套

代码清单 8-8 退出临界段，带中断保护版本，可以嵌套

```

1 /* ======退出临界段，带中断保护版本，可以嵌套===== */
2 /* 在 task.h 中定义 */
3 #define taskEXIT_CRITICAL_FROM_ISR( x ) portCLEAR_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR( x )
4
5 /* 在 portmacro.h 中定义 */
6 #define portCLEAR_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR(x)      vPortSetBASEPRI(x)
7
8 /* 在 portmacro.h 中定义 */
9 static portFORCE_INLINE void vPortSetBASEPRI( uint32_t ulBASEPRI )
10 {
11     __asm
12     {
13         msr basepri, ulBASEPRI
14     }
15 }

```

8.6 临界段代码的应用

在 FreeRTOS 中，对临界段的保护出现在两种场合，一种是在中断场合一种是在非中断场合，具体的应用见。

代码清单 8-9 临界段代码应用

```

1 /* 在中断场合，临界段可以嵌套 */
2 {
3     uint32_t ulReturn;
4     /* 进入临界段，临界段可以嵌套 */
5     ulReturn = taskENTER_CRITICAL_FROM_ISR();
6
7     /* 临界段代码 */
8
9     /* 退出临界段 */
10    taskEXIT_CRITICAL_FROM_ISR( ulReturn );
11 }
12

```

```
13 /* 在非中断场合，临界段不能嵌套 */
14 {
15     /* 进入临界段 */
16     taskENTER_CRITICAL();
17
18     /* 临界段代码 */
19
20     /* 退出临界段 */
21     taskEXIT_CRITICAL();
22 }
```

8.7 实验现象

本章没有实验，充分理解本章内容即可，这么简单，其实也没啥好理解的。

第9章 空闲任务与阻塞延时的实现

在上一章节中，任务体内的延时使用的是软件延时，即还是让 CPU 空等来达到延时的效果。使用 RTOS 的很大优势就是榨干 CPU 的性能，永远不能让它闲着，任务如果需要延时也就不能再让 CPU 空等来实现延时的效果。RTOS 中的延时叫阻塞延时，即任务需要延时的时候，任务会放弃 CPU 的使用权，CPU 可以去干其它的事情，当任务延时时间到，重新获取 CPU 使用权，任务继续运行，这样就充分地利用了 CPU 的资源，而不是干等着。

当任务需要延时，进入阻塞状态，那 CPU 又去干什么事情了？如果没有其它任务可以运行，RTOS 都会为 CPU 创建一个空闲任务，这个时候 CPU 就运行空闲任务。在 FreeRTOS 中，空闲任务是系统在【启动调度器】的时候创建的优先级最低的任务，空闲任务主体主要是做一些系统内存的清理工作。但是为了简单起见，我们本章实现的空闲任务只是对一个全局变量进行计数。鉴于空闲任务的这种特性，在实际应用中，当系统进入空闲任务的时候，可在空闲任务中让单片机进入休眠或者低功耗等操作。

9.1 实现空闲任务

目前我们在创建任务时使用的栈和 TCB 都使用的是静态的内存，即需要预先定义好内存，空闲任务也不例外。有关空闲任务的栈和 TCB 需要用到的内存空间均在 main.c 中定义。

9.1.1 定义空闲任务的栈

空闲任务的栈在我们在 main.c 中定义，具体见代码清单 9-1。

代码清单 9-1 定义空闲任务的栈

```
1 /* 定义空闲任务的栈 */
2 #define configMINIMAL_STACK_SIZE      ( ( unsigned short ) 128 ) (2)
3 StackType_t IdleTaskStack[configMINIMAL_STACK_SIZE]; (1)
```

代码清单 9-1 (1)：空闲任务的栈是一个定义好的数组，大小由 FreeRTOSConfig.h 中定义的宏 configMINIMAL_STACK_SIZE 控制，默认为 128，单位为字，即 512 个字节。

9.1.2 定义空闲任务的任务控制块

任务控制块是每一个任务必须的，空闲任务的的任务控制块我们在 main.c 中定义，是一个全局变量，具体见代码清单 9-2。

代码清单 9-2 定义空闲任务的任务控制块

```
1 /* 定义空闲任务的任务控制块 */
2 TCB_t IdleTaskTCB;
```

9.1.3 创建空闲任务

当定义好空闲任务的栈，任务控制块后，就可以创建空闲任务。空闲任务在调度器启动函数 vTaskStartScheduler() 中创建，具体实现见代码清单 9-3 的加粗部分。

代码清单 9-3 创建空闲任务

```

1 extern TCB_t IdleTaskTCB;
2 void vApplicationGetIdleTaskMemory( TCB_t **ppxIdleTaskTCBBuffer,
3                                     StackType_t **ppxIdleTaskStackBuffer,
4                                     uint32_t *pulIdleTaskStackSize );
5 void vTaskStartScheduler( void )
6 {
7     /*=====创建空闲任务 start=====*/
8     TCB_t *pxIdleTaskTCBBuffer = NULL;           /* 用于指向空闲任务控制块 */
9     StackType_t *pxIdleTaskStackBuffer = NULL; /* 用于空闲任务栈起始地址 */
10    uint32_t ulIdleTaskStackSize;
11
12    /* 获取空闲任务的内存：任务栈和任务 TCB */ (1)
13    vApplicationGetIdleTaskMemory( &pxIdleTaskTCBBuffer,
14                                   &pxIdleTaskStackBuffer,
15                                   &ulIdleTaskStackSize );
16
17    /* 创建空闲任务 */ (2)
18    xIdleTaskHandle =
19        xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)prvIdleTask,      /* 任务入口 */
20                           (char *)"IDLE",                      /* 任务名称，字符串形式 */
21                           (uint32_t)ulIdleTaskStackSize, /* 任务栈大小，单位为字 */
22                           (void *)NULL,                      /* 任务形参 */
23                           (StackType_t *)pxIdleTaskStackBuffer, /* 任务栈起始地址 */
24                           (TCB_t *)pxIdleTaskTCBBuffer ); /* 任务控制块 */
25
26    /* 将任务添加到就绪列表 */ (3)
27    vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[0] ),
28                    &( ((TCB_t *)pxIdleTaskTCBBuffer)->xStateListItem ) );
29
30    /*=====创建空闲任务 end=====*/
31
32    /* 手动指定第一个运行的任务 */
33    pxCurrentTCB = &Task1TCB;
34
35    /* 启动调度器 */
36    if ( xPortStartScheduler() != pdFALSE )
37    {
38        /* 调度器启动成功，则不会返回，即不会来到这里 */
39    }
40 }
```

代码清单 9-3 (1)：获取空闲任务的内存，即将 pxIdleTaskTCBBuffer 和 pxIdleTaskStackBuffer 这两个接下来要作为形参传到 xTaskCreateStatic() 函数的指针分别指向空闲任务的 TCB 和栈的起始地址，这个操作由函数 vApplicationGetIdleTaskMemory() 来实现，该函数需要用户自定义，目前我们在 main.c 中实现，具体见代码清单 9-4。

代码清单 9-4 vApplicationGetIdleTaskMemory() 函数

```

1 void vApplicationGetIdleTaskMemory( TCB_t **ppxIdleTaskTCBBuffer,
2                                     StackType_t **ppxIdleTaskStackBuffer,
3                                     uint32_t *pulIdleTaskStackSize )
4 {
5     *ppxIdleTaskTCBBuffer=&IdleTaskTCB;
6     *ppxIdleTaskStackBuffer=IdleTaskStack;
7     *pulIdleTaskStackSize=configMINIMAL_STACK_SIZE;
```

8 }

代码清单 9-3 (2)：调用 xTaskCreateStatic() 函数创建空闲任务。

代码清单 9-3 (3)：将空闲任务插入到就绪列表的开头。在下一章我们会支持优先级，空闲任务默认的优先级是最低的，即排在就绪列表的开头。

9.2 实现阻塞延时

9.2.1 vTaskDelay () 函数

阻塞延时的阻塞是指任务调用该延时函数后，任务会被剥离 CPU 使用权，然后进入阻塞状态，直到延时结束，任务重新获取 CPU 使用权才可以继续运行。在任务阻塞的这段时间，CPU 可以去执行其它的任务，如果其它的任务也在延时状态，那么 CPU 就将运行空闲任务。阻塞延时函数在 task.c 中定义，具体代码实现见代码清单 9-5。

代码清单 9-5 vTaskDelay() 函数

```

1 void vTaskDelay( const TickType_t xTicksToDelay )
2 {
3     TCB_t *pxTCB = NULL;
4
5     /* 获取当前任务的 TCB */
6     pxTCB = pxCurrentTCB;           (1)
7
8     /* 设置延时时间 */
9     pxTCB->xTicksToDelay = xTicksToDelay;   (2)
10
11    /* 任务切换 */
12    taskYIELD();                  (3)
13 }
```

代码清单 9-5 (1)：获取当前任务的任务控制块。pxCurrentTCB 是一个在 task.c 定义的全局指针，用于指向当前正在运行或者即将要运行的任务的任务控制块。

代码清单 9-5 (2)：xTicksToDelay 是任务控制块的一个成员，用于记录任务需要延时的时间，单位为 SysTick 的中断周期。比如我们本书当中 SysTick 的中断周期为 10ms，调用 vTaskDelay(2)则完成 2*10ms 的延时。xTicksToDelay 定义具体见代码清单 9-6 的加粗部分。

代码清单 9-6 xTicksToDelay 定义

```

1 typedef struct tskTaskControlBlock
2 {
3     volatile StackType_t      *pxTopOfStack;    /* 栈顶 */
4
5     ListItem_t                xStateListItem;   /* 任务节点 */
6
7     StackType_t                *pxStack;          /* 任务栈起始地址 */
8                                /* 任务名称，字符串形式 */
9     char                      pcTaskName[ configMAX_TASK_NAME_LEN ];
10
11    TickType_t xTicksToDelay; /* 用于延时 */
12 } tskTCB;
```

9.2.2 修改 vTaskSwitchContext()函数

代码清单 9-5 (3)：任务切换。调用 taskYIELD()会产生 PendSV 中断，在 PendSV 中断服务函数中会调用上下文切换函数 vTaskSwitchContext()，该函数的作用是寻找最高优先级的就绪任务，然后更新 pxCurrentTCB。上一章我们只有两个任务，则 pxCurrentTCB 不是指向任务 1 就是指向任务 2，本章节开始我们多增加了一个空闲任务，则需要让 pxCurrentTCB 在这三个任务中切换，算法需要改变，具体实现见代码清单 9-7 的加粗部分。

代码清单 9-7 vTaskSwitchContext()函数

```

1 #if 0
2 void vTaskSwitchContext( void )
3 { /* 两个任务轮流切换 */
4     if ( pxCurrentTCB == &Task1TCB )
5     {
6         pxCurrentTCB = &Task2TCB;
7     }
8     else
9     {
10        pxCurrentTCB = &Task1TCB;
11    }
12 }
13 #else
14
15 void vTaskSwitchContext( void )
16 {
17     /* 如果当前任务是空闲任务，那么就去尝试执行任务 1 或者任务 2，
18      看看他们的延时时间是否结束，如果任务的延时时间均没有到期，
19      那就返回继续执行空闲任务 */
20     if ( pxCurrentTCB == &IdleTaskTCB ) (1)
21     {
22         if ( Task1TCB.xTicksToDelay == 0 )
23         {
24             pxCurrentTCB = &Task1TCB;
25         }
26         else if ( Task2TCB.xTicksToDelay == 0 )
27         {
28             pxCurrentTCB = &Task2TCB;
29         }
30         else
31         {
32             return; /* 任务延时均没有到期则返回，继续执行空闲任务 */
33         }
34     }
35     else /* 当前任务不是空闲任务则会执行到这里 */ (2)
36     {
37         /*如果当前任务是任务 1 或者任务 2 的话，检查下另外一个任务，
38          如果另外的任务不在延时中，就切换到该任务
39          否则，判断下当前任务是否应该进入延时状态，
40          如果是的话，就切换到空闲任务。否则就不进行任何切换 */
41         if ( pxCurrentTCB == &Task1TCB )
42         {
43             if ( Task2TCB.xTicksToDelay == 0 )
44             {
45                 pxCurrentTCB = &Task2TCB;
46             }
47             else if ( pxCurrentTCB->xTicksToDelay != 0 )
48             {
49                 pxCurrentTCB = &IdleTaskTCB;

```

```

50         }
51     else
52     {
53         return;           /* 返回, 不进行切换, 因为两个任务都处于延时中 */
54     }
55 }
56 else if (pxCurrentTCB == &Task2TCB)
57 {
58     if (Task1TCB.xTicksToDelay == 0)
59     {
60         pxCurrentTCB = &Task1TCB;
61     }
62     else if (pxCurrentTCB->xTicksToDelay != 0)
63     {
64         pxCurrentTCB = &IdleTaskTCB;
65     }
66     else
67     {
68         return;           /* 返回, 不进行切换, 因为两个任务都处于延时中 */
69     }
70 }
71 }
72 }
73
74 #endif

```

代码清单 9-7 (1)：如果当前任务是空闲任务，那么就去尝试执行任务 1 或者任务 2，看看他们的延时时间是否结束，如果任务的延时时间均没有到期，那就返回继续执行空闲任务。

代码清单 9-7 (2)：如果当前任务是任务 1 或者任务 2 的话，检查下另外一个任务，如果另外的任务不在延时中，就切换到该任务。否则，判断下当前任务是否应该进入延时状态，如果是的话，就切换到空闲任务，否则就不进行任何切换。

9.3 SysTick 中断服务函数

在任务上下文切换函数 vTaskSwitchContext ()中，会判断每个任务的任务控制块中的延时成员 xTicksToDelay 的值是否为 0，如果为 0 就要将对应的任务就绪，如果不为 0 就继续延时。如果一个任务要延时，一开始 xTicksToDelay 肯定不为 0，当 xTicksToDelay 变为 0 的时候表示延时结束，那么 xTicksToDelay 是以什么周期在递减？在哪里递减？在 FreeRTOS 中，这个周期由 SysTick 中断提供，操作系统里面的最小的时间单位就是 SysTick 的中断周期，我们称之为一个 tick，SysTick 中断服务函数在 port.c.c 中实现，具体见错误!未找到引用源。。

代码清单 9-8 SysTick 中断服务函数

```

1 void xPortSysTickHandler( void )
2 {
3     /* 关中断 */
4     vPortRaiseBASEPRI();          (1)
5
6     /* 更新系统时基 */
7     xTaskIncrementTick();        (2)
8
9     /* 开中断 */

```

```

10     vPortClearBASEPRIFromISR();      (3)
11 }
```

代码清单 9-8 (1): 进入临界段，关中断。

9.3.1 xTaskIncrementTick()函数

代码清单 9-8 (2): 更新系统时基，该函数在 task.c 中定义，具体见代码清单 9-9。

代码清单 9-9 xTaskIncrementTick()函数

```

1 void xTaskIncrementTick( void )
2 {
3     TCB_t *pxTCB = NULL;
4     BaseType_t i = 0;
5
6     /* 更新系统时基计数器 xTickCount, xTickCount 是一个在 port.c 中定义的全局变量 */ (1)
7     const TickType_t xConstTickCount = xTickCount + 1;
8     xTickCount = xConstTickCount;
9
10
11    /* 扫描就绪列表中所有任务的 xTicksToDelay, 如果不为 0, 则减 1 */ (2)
12    for (i=0; i<configMAX_PRIORITIES; i++)
13    {
14        pxTCB = ( TCB_t * ) listGET_OWNER_OF_HEAD_ENTRY( ( &pxReadyTasksLists[i] ) );
15        if (pxTCB->xTicksToDelay > 0)
16        {
17            pxTCB->xTicksToDelay--;
18        }
19    }
20
21    /* 任务切换 */ (3)
22    portYIELD();
23 }
```

代码清单 9-9 (1): 更新系统时基计数器 xTickCount，加一操作。xTickCount 是一个在 port.c 中定义的全局变量，在函数 vTaskStartScheduler()中调用 xPortStartScheduler()函数前初始化。

代码清单 9-9 (2): 扫描就绪列表中所有任务的 xTicksToDelay，如果不为 0，则减 1。

代码清单 9-9 (3): 执行一次任务切换。

代码清单 9-8 (3): 退出临界段，开中断。

9.4 SysTick 初始化函数

SysTick 的中断服务函数要想被顺利执行，则 SysTick 必须先初始化。SysTick 初始化函数在 port.c 中定义，具体见代码清单 9-10。参考权威指南的 4.5.6

代码清单 9-10 vPortSetupTimerInterrupt()函数

```

1 /* SysTick 控制寄存器 */ (1)
2 #define portNVIC_SYSTICK_CTRL_REG  (*((volatile uint32_t *) 0xe000e010 ))
3 /* SysTick 重装载寄存器 */
4 #define portNVIC_SYSTICK_LOAD_REG  (*((volatile uint32_t *) 0xe000e014 ))
5
6 /* SysTick 时钟源选择 */
7 #ifndef configSYSTICK_CLOCK_HZ
8     #define configSYSTICK_CLOCK_HZ configCPU_CLOCK_HZ
```

```

9     /* 确保 SysTick 的时钟与内核时钟一致 */
10    #define portNVIC_SYSTICK_CLK_BIT      ( 1UL << 2UL )
11 #else
12    #define portNVIC_SYSTICK_CLK_BIT      ( 0 )
13 #endif
14
15 #define portNVIC_SYSTICK_INT_BIT          ( 1UL << 1UL )
16 #define portNVIC_SYSTICK_ENABLE_BIT       ( 1UL << 0UL )
17
18
19 void vPortSetupTimerInterrupt( void ) (2)
20 {
21     /* 设置重装载寄存器的值 */          (2)-①
22     portNVIC_SYSTICK_LOAD_REG = ( configSYSTICK_CLOCK_HZ / configTICK_RATE_HZ ) - 1UL;
23
24     /* 设置系统定时器的时钟等于内核时钟 (2)-②
25         使能 SysTick 定时器中断
26         使能 SysTick 定时器 */
27     portNVIC_SYSTICK_CTRL_REG = ( portNVIC_SYSTICK_CLK_BIT |
28                                 portNVIC_SYSTICK_INT_BIT |
29                                 portNVIC_SYSTICK_ENABLE_BIT );
30 }

```

代码清单 9-10(1)：配置 SysTick 需要用到的寄存器和宏定义，在 port.c 中实现。

代码清单 9-10(2)：SysTick 初始化函数 vPortSetupTimerInterrupt()，在 xPortStartScheduler() 中被调用，具体见代码清单 9-11 的加粗部分。

代码清单 9-11 xPortStartScheduler() 函数中调用 vPortSetupTimerInterrupt()

```

1 BaseType_t xPortStartScheduler( void )
2 {
3     /* 配置 PendSV 和 SysTick 的中断优先级为最低 */
4     portNVIC_SYSPRI2_REG |= portNVIC_PENDSV_PRI;
5     portNVIC_SYSPRI2_REG |= portNVIC_SYSTICK_PRI;
6
7     /* 初始化 SysTick */
8     vPortSetupTimerInterrupt();
9
10    /* 启动第一个任务，不再返回 */
11    prvStartFirstTask();
12
13    /* 不应该运行到这里 */
14    return 0;
15 }

```

代码清单 9-10(2)-①：设置重装载寄存器的值，决定 SysTick 的中断周期。从代码清单 9-10(1) 可以知道：如果没有定义 configSYSTICK_CLOCK_HZ 那么 configSYSTICK_CLOCK_HZ 就等于 configCPU_CLOCK_HZ，configSYSTICK_CLOCK_HZ 确实没有定义，则 configSYSTICK_CLOCK_HZ 由在 FreeRTOSConfig.h 中定义的 configCPU_CLOCK_HZ 决定，同时 configTICK_RATE_HZ 也在 FreeRTOSConfig.h 中定义，具体见代码清单 9-12。

代码清单 9-12 configCPU_CLOCK_HZ 与 configTICK_RATE_HZ 宏定义

```

1 #define configCPU_CLOCK_HZ      (( unsigned long ) 25000000) (1)
2 #define configTICK_RATE_HZ      (( TickType_t ) 100)        (2)

```

代码清单 9-12(1)：系统时钟的大小，因为目前是软件仿真，需要配置成与 system_ARCMCM3.c(system_ARCMCM4.c 或 system_ARCMCM7.c)文件中的 SYSTEM_CLOCK 的一样，即等于 25M。如果有具体的硬件，则配置成与硬件的系统时钟一样。

代码清单 9-12(2)：SysTick 每秒中断多少次，目前配置为 100，即每 10ms 中断一次。

代码清单 9-10(2)-②：设置系统定时器的时钟等于内核时钟，使能 SysTick 定时器中断，使能 SysTick 定时器。

9.5 main 函数

main 函数和任务代码变动不大，具体见代码清单 9-13，有变动部分代码已加粗。

代码清单 9-13 main 函数

```
1 /*  
2  ****  
3 *          包含的头文件  
4 ****  
5 */  
6 #include "FreeRTOS.h"  
7 #include "task.h"  
8  
9 /*  
10 ****  
11 *          全局变量  
12 ****  
13 */  
14 portCHAR flag1;  
15 portCHAR flag2;  
16  
17 extern List_t pxReadyTasksLists[ configMAX_PRIORITIES ];  
18  
19  
20 /*  
21 *          任务控制块 & STACK  
22 ****  
23 */  
24 /  
25 TaskHandle_t Task1_Handle;  
26 #define TASK1_STACK_SIZE           128  
27 StackType_t Task1Stack[TASK1_STACK_SIZE];  
28 TCB_t Task1TCB;  
29  
30 TaskHandle_t Task2_Handle;  
31 #define TASK2_STACK_SIZE           128  
32 StackType_t Task2Stack[TASK2_STACK_SIZE];  
33 TCB_t Task2TCB;  
34  
35  
36 /*  
37 ****  
38 *          函数声明  
39 ****  
40 */  
41 void delay (uint32_t count);  
42 void Task1_Entry( void *p_arg );  
43 void Task2_Entry( void *p_arg );
```

```
44
45 /*
46 ****
47 *          main 函数
48 ****
49 */
50
51 int main(void)
52 {
53     /* 硬件初始化 */
54     /* 将硬件相关的初始化放在这里，如果是软件仿真则没有相关初始化代码 */
55
56     /* 初始化与任务相关的列表，如就绪列表 */
57     prvInitialiseTaskLists();
58
59     /* 创建任务 */
60     Task1_Handle =
61         xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task1_Entry,           /* 任务入口 */
62                           (char *)"Task1",                                /* 任务名称，字符串形式 */
63                           (uint32_t)TASK1_STACK_SIZE,                      /* 任务栈大小，单位为字 */
64                           (void *) NULL,                                 /* 任务形参 */
65                           (StackType_t *)Task1Stack,                     /* 任务栈起始地址 */
66                           (TCB_t *) &Task1TCB );                         /* 任务控制块 */
67
68     /* 将任务添加到就绪列表 */
69     vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[1] ),
70                     &( ((TCB_t *)(&Task1TCB))->xStateListItem ) );
71
72     Task2_Handle =
73     xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task2_Entry,           /* 任务入口 */
74                       (char *)"Task2",                                /* 任务名称，字符串形式 */
75                       (uint32_t)TASK2_STACK_SIZE,                      /* 任务栈大小，单位为字 */
76                       (void *) NULL,                                 /* 任务形参 */
77                       (StackType_t *)Task2Stack,                     /* 任务栈起始地址 */
78                       (TCB_t *) &Task2TCB );                         /* 任务控制块 */
79
80     /* 将任务添加到就绪列表 */
81     vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[2] ),
82                     &( ((TCB_t *)(&Task2TCB))->xStateListItem ) );
83
84     /* 启动调度器，开始多任务调度，启动成功则不返回 */
85     vTaskStartScheduler();
86
87     /* 系统启动成功不会到达这里 */
88 }
89 }
90
91 /*
92 ****
93 *          函数实现
94 ****
95 */
96 /* 软件延时 */
97 void delay (uint32_t count)
98 {
99     for ( ; count!=0; count--);
100 }
101 /* 任务 1 */
102 void Task1_Entry( void *p_arg )
103 {
104     for ( ; ; )
105     {
```

```
106 #if 0
107     flag1 = 1;
108     delay( 100 );
109     flag1 = 0;
110     delay( 100 );
111
112     /* 任务切换, 这里是手动切换 */
113     portYIELD();
114 #else
115     flag1 = 1;
116     vTaskDelay( 2 );                                (1)
117     flag1 = 0;
118     vTaskDelay( 2 );
119 #endif
120 }
121 }
122
123 /* 任务 2 */
124 void Task2_Entry( void *p_arg )
125 {
126     for ( ; )
127     {
128 #if 0
129         flag2 = 1;
130         delay( 100 );
131         flag2 = 0;
132         delay( 100 );
133
134         /* 任务切换, 这里是手动切换 */
135         portYIELD();
136 #else
137         flag2 = 1;
138         vTaskDelay( 2 );                                (2)
139         flag2 = 0;
140         vTaskDelay( 2 );
141 #endif
142     }
143 }
144
145 /* 获取空闲任务的内存 */
146 StackType_t IdleTaskStack[configMINIMAL_STACK_SIZE]; (3)
147 TCB_t IdleTaskTCB;
148 void vApplicationGetIdleTaskMemory( TCB_t **ppxIdleTaskTCBBuffer,
149                                     StackType_t **ppxIdleTaskStackBuffer,
150                                     uint32_t *pulIdleTaskStackSize )
151 {
152     *ppxIdleTaskTCBBuffer=&IdleTaskTCB;
153     *ppxIdleTaskStackBuffer=IdleTaskStack;
154     *pulIdleTaskStackSize=configMINIMAL_STACK_SIZE;
155 }
```

代码清单 9-13 (1) 和 (2): 延时函数均由原来的软件延时替代为阻塞延时, 延时时间为 2 个 SysTick 中断周期, 即 20ms。

代码清单 9-13 (3): 定义空闲任务的栈和 TCB。

9.6 实验现象

进入软件调试，全速运行程序，从逻辑分析仪中可以看到两个任务的波形是完全同步，就好像 CPU 在同时干两件事情，具体仿真的波形图见图 9-1 和图 9-2。

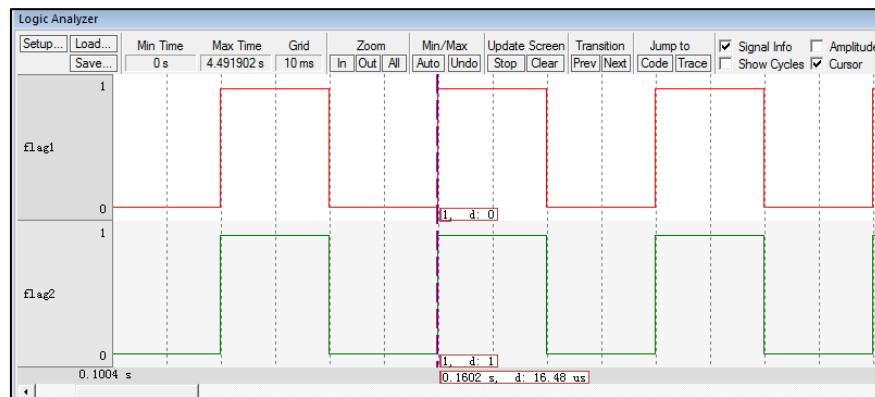


图 9-1 实验现象 1

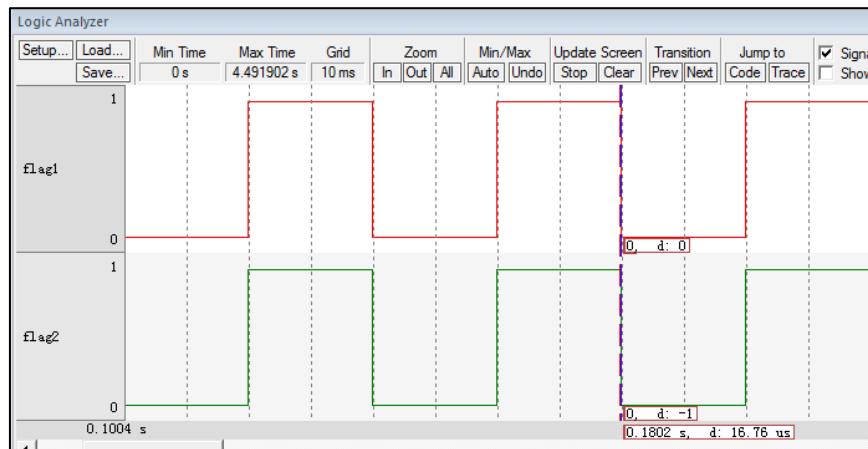


图 9-2 实验现象 2

从图 9-1 和图 9-2 可以看出，flag1 和 flag2 的高电平的时间为(0.1802-0.1602)s，刚好等于阻塞延时的 20ms，所以实验现象跟代码要实现的功能是一致的。

第10章 支持多优先级

在本章之前，FreeRTOS 还没有支持多优先级，只支持两个任务互相切换，从本章开始，任务中我们开始加入优先级的功能。在 FreeRTOS 中，数字优先级越小，逻辑优先级也越小，这与隔壁的 RT-Thread 和 μC/OS 刚好相反。

10.1 如何支持多优先级

就绪列表 pxReadyTasksLists[configMAX_PRIORITIES] 是一个数组，数组里面存的是就绪任务的 TCB（准确来说是 TCB 里面的 xStateListItem 节点），数组的下标对应任务的优先级，优先级越低对应的数组下标越小。空闲任务的优先级最低，对应的是下标为 0 的链表。图 10-1 演示的是就绪列表中有两个任务就绪，优先级分别为 1 和 2，其中空闲任务没有画出来，空闲任务自系统启动后会一直就绪，因为系统至少得保证有一个任务可以运行。

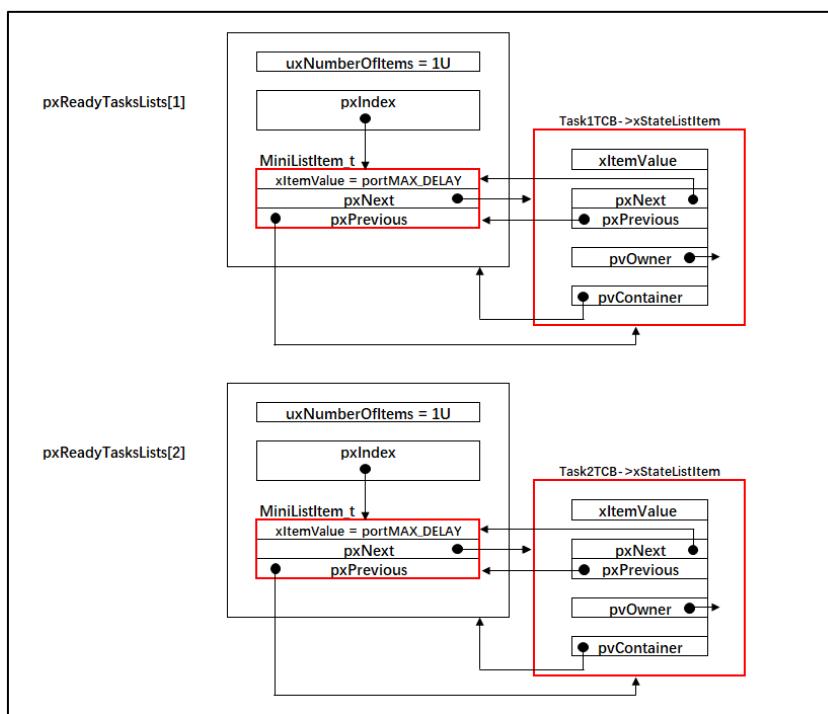


图 10-1 就绪列表中有两个任务就绪

任务在创建的时候，会根据任务的优先级将任务插入到就绪列表不同的位置。相同优先级的任务插入到就绪列表里面的一条链表中，这就是我们下一章要讲解的支持时间片。

pxCurrentTCB 是一个全局的 TCB 指针，用于指向优先级最高的就绪任务的 TCB，即当前正在运行的 TCB。那么我们要想让任务支持优先级，即只要解决在任务切换 (taskYIELD) 的时候，让 pxCurrentTCB 指向最高优先级的就绪任务的 TCB 就可以，前面的章节我们是手动地让 pxCurrentTCB 在任务 1、任务 2 和空闲任务中轮转，现在我们要改成 pxCurrentTCB 在任务切换的时候指向最高优先级的就绪任务的 TCB 即可，那问题的关

键就是：如果找到最高优先级的就绪任务的 TCB。FreeRTOS 提供了两套方法，一套是通用的，一套是根据特定的处理器优化过的，接下来我们重点讲解下这两个方法。

10.2 讲解查找最高优先级的就绪任务相关代码

寻找最高优先级的就绪任务相关代码在 task.c 中定义，具体见代码清单 10-1。

代码清单 10-1 查找最高优先级的就绪任务的相关代码

```
1 /* 查找最高优先级的就绪任务：通用方法 */
2 #if ( configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION == 0 )          (1)
3     /* uxTopReadyPriority 存的是就绪任务的最高优先级 */
4     #define taskRECORD_READY_PRIORITY( uxPriority ) \
5         (\ 
6             if( ( uxPriority ) > uxTopReadyPriority ) \
7             { \
8                 uxTopReadyPriority = ( uxPriority ); \
9             } \
10        ) /* taskRECORD_READY_PRIORITY */
11
12 /-----*/
13
14 #define taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK()          (3)
15 (\ 
16     UBaseType_t uxTopPriority = uxTopReadyPriority; \ (3)-①
17     /* 寻找包含就绪任务的最高优先级的队列 */ \ (3)-②
18     while( listLIST_IS_EMPTY( &( pxReadyTasksLists[ uxTopPriority ] ) ) ) \
19     { \
20         --uxTopPriority; \
21     } \
22     /* 获取优先级最高的就绪任务的 TCB，然后更新到 pxCurrentTCB */ \
23     listGET_OWNER_OF_NEXT_ENTRY(pxCurrentTCB, &( pxReadyTasksLists[ uxTopPriority ] )); \ (3)-③
24     /* 更新 uxTopReadyPriority */ \
25     uxTopReadyPriority = uxTopPriority; \ (3)-④
26 } /* taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK */
27
28 /-----*/
29
30 /* 这两个宏定义只有在选择优化方法时才用，这里定义为空 */
31 #define taskRESET_READY_PRIORITY( uxPriority )
32 #define portRESET_READY_PRIORITY( uxPriority, uxTopReadyPriority )
33
34 /* 查找最高优先级的就绪任务：根据处理器架构优化后的方法 */
35 #else /* configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION */          (4)
36
37     #define taskRECORD_READY_PRIORITY( uxPriority ) \
38         portRECORD_READY_PRIORITY( uxPriority, uxTopReadyPriority ) \
39
40 /-----*/
41
42 #define taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK()          (7)
43 (\ 
44     UBaseType_t uxTopPriority; \
45     /* 寻找最高优先级 */ \
46     portGET_HIGHEST_PRIORITY( uxTopPriority, uxTopReadyPriority ); \ (7)-①
47     /* 获取优先级最高的就绪任务的 TCB，然后更新到 pxCurrentTCB */ \
48     listGET_OWNER_OF_NEXT_ENTRY( pxCurrentTCB, &( pxReadyTasksLists[ uxTopPriority ] ) ); \ (7)-②
49 } /* taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK() */
50
51 /-----*/
52 #if 0
```

```

53     #define taskRESET_READY_PRIORITY( uxPriority )\\ (注意)
54     {\\
55         if(listCURRENT_LIST_LENGTH(&(pxReadyTasksLists[( uxPriority )]))==(UBaseType_t)0)\\
56         {\\
57             portRESET_READY_PRIORITY( ( uxPriority ), ( uxTopReadyPriority ) );\\
58         }\\
59     }
60 #else
61     #define taskRESET_READY_PRIORITY( uxPriority )\\ (6)
62     {\\
63         portRESET_READY_PRIORITY((uxPriority ), (uxTopReadyPriority));\\
64     }
65 #endif
66
67 #endif /* configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION */

```

代码清单 10-1 (1)：查找最高优先级的就绪任务有两种方法，具体由 configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION 这个宏控制，定义为 0 选择通用方法，定义为 1 选择根据处理器优化的方法，该宏默认在 portmacro.h 中定义为 1，即使用优化过的方法，但是通用方法我们也讲解下。

10.2.1 通用方法

1. taskRECORD_READY_PRIORITY()

代码清单 10-1 (2)：taskRECORD_READY_PRIORITY() 用于更新 uxTopReadyPriority 的值。uxTopReadyPriority 是一个在 task.c 中定义的静态变量，用于表示创建的任务的最高优先级，默认初始化为 0，即空闲任务的优先级，具体实现见代码清单 10-2。

代码清单 10-2 uxTopReadyPriority 定义

```

1 /* 空闲任务优先级宏定义，在 task.h 中定义 */
2 #define tskIDLE_PRIORITY           ( ( UBaseType_t ) 0U )
3
4 /* 定义 uxTopReadyPriority，在 task.c 中定义 */
5 static volatile UBaseType_t uxTopReadyPriority = tskIDLE_PRIORITY;

```

2. taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK()

代码清单 10-1 (3)：taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK() 用于寻找优先级最高的就绪任务，实质就是更新 uxTopReadyPriority 和 pxCurrentTCB 的值。

代码清单 10-1 (3)-①：将 uxTopReadyPriority 的值暂存到局部变量 uxTopPriority，接下来需要用到。

代码清单 10-1 (3)-②：从最高优先级对应的就绪列表数组下标开始寻找当前链表下是否有任务存在，如果没有，则 uxTopPriority 减一操作，继续寻找下一个优先级对应的链表中是否有任务存在，如果有则跳出 while 循环，表示找到了最高优先级的就绪任务。之所以可以采用从最高优先级往下搜索，是因为任务的优先级与就绪列表的下标是一一对应的，优先级越高，对应的就绪列表数组的下标越大。

代码清单 10-1 (3)-③：获取优先级最高的就绪任务的 TCB，然后更新到 pxCurrentTCB。

代码清单 10-1 (3)-④：更新 uxTopPriority 的值到 uxTopReadyPriority。

10.2.2 优化方法

代码清单 10-1 (4)：优化的方法，这得益于 Cortex-M 内核有一个计算前导零的指令 CLZ，所谓前导零就是计算一个变量（Cortex-M 内核单片机的变量为 32 位）从高位开始第一次出现 1 的位的前面的零的个数。比如：一个 32 位的变量 uxTopReadyPriority，其位 0、位 24 和位 25 均置 1，其余位为 0，具体见。那么使用前导零指令 __CLZ(uxTopReadyPriority) 可以很快的计算出 uxTopReadyPriority 的前导零的个数为 6。

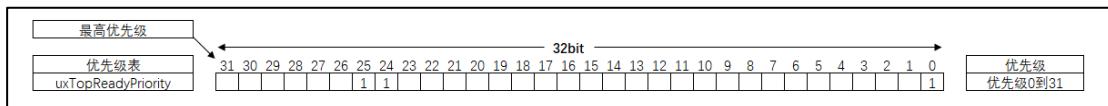


图 10-2 uxTopReadyPriority 位展示

如果 uxTopReadyPriority 的每个位号对应的是任务的优先级，任务就绪时，则将对应的位置 1，反之则清零。那么图 10-2 就表示优先级 0、优先级 24 和优先级 25 这三个任务就绪，其中优先级为 25 的任务优先级最高。利用前导零计算指令可以很快计算出就绪任务中的最高优先级为： $(31UL - (\text{uint32_t})\text{__clz}((\text{uxReadyPriorities})) = (31UL - (\text{uint32_t})6) = 25$ 。

1. taskRECORD_READY_PRIORITY()

代码清单 10-1 (5)：taskRECORD_READY_PRIORITY() 用于根据传进来的形参（通常形参就是任务的优先级）将变量 uxTopReadyPriority 的某个位置 1。uxTopReadyPriority 是一个在 task.c 中定义的静态变量，默认初始化为 0。与通用方法中用来表示创建的任务的最高优先级不一样，它在优化方法中担任的是一个优先级位图表的角色，即该变量的每个位对应任务的优先级，如果任务就绪，则将对应的位置 1，反之清零。根据这个原理，只需要计算出 uxTopReadyPriority 的前导零个数就算找到了就绪任务的最高优先级。与 taskRECORD_READY_PRIORITY() 作用相反的是 taskRESET_READY_PRIORITY()。taskRECORD_READY_PRIORITY() 与 taskRESET_READY_PRIORITY() 具体的实现见代码清单 10-3。

代码清单 10-3 taskRECORD_READY_PRIORITY()taskRESET_READY_PRIORITY() (portmacro.h 中定义)

```

1 #define portRECORD_READY_PRIORITY( uxPriority, uxReadyPriorities ) \
2     ( uxReadyPriorities ) |= ( 1UL << ( uxPriority ) )
3
4 #define portRESET_READY_PRIORITY( uxPriority, uxReadyPriorities ) \
5     ( uxReadyPriorities ) &= ~( 1UL << ( uxPriority ) )

```

2. taskRESET_READY_PRIORITY()

代码清单 10-1 (6)：taskRESET_READY_PRIORITY() 用于根据传进来的形参（通常形参就是任务的优先级）将变量 uxTopReadyPriority 的某个位清零。

代码清单 10-1 (注意)：实际上根据优先级调用 taskRESET_READY_PRIORITY() 函数复位 uxTopReadyPriority 变量中对应的位时，要先确保就绪列表中对应该优先级下的链表没有任务才行。但是我们当前实现的阻塞延时方案还是通过扫描就绪列表里面的 TCB 的延时

变量 `xTicksToDelay` 来实现的，还没有单独实现延时列表（任务延时列表将在下一个章节讲解），所以任务非就绪时暂时不能将任务从就绪列表移除，而是仅仅通过将任务优先级在变量 `uxTopReadyPriority` 中对应的位清零。在下一章我们实现任务延时列表之后，任务非就绪时，不仅会将任务优先级在变量 `uxTopReadyPriority` 中对应的位清零，还会将任务从就绪列表删除。

3. taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK()

代码清单 10-1 (7)：`taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK()` 用于寻找优先级最高的就绪任务，实质就是更新 `uxTopReadyPriority` 和 `pxCurrentTCB` 的值。

代码清单 10-1 (7)-①：根据 `uxTopReadyPriority` 的值，找到最高优先级，然后更新到 `uxTopPriority` 这个局部变量中。`portGET_HIGHEST_PRIORITY()` 具体的宏实现见代码清单 10-4，在 `portmacro.h` 中定义。

代码清单 10-4 `portGET_HIGHEST_PRIORITY()` 宏定义

```
1 #define portGET_HIGHEST_PRIORITY( uxTopPriority, uxReadyPriorities ) \
2   uxTopPriority = ( 31UL - ( uint32_t ) __clz( ( uxReadyPriorities ) ) )
```

代码清单 10-1 (7)-②：根据 `uxTopPriority` 的值，从就绪列表中找到就绪的最高优先级的任务的 TCB，然后将 TCB 更新到 `pxCurrentTCB`。

10.3 修改代码，支持多优先级

接下来我们在上一章的代码上，继续迭代修改，从而实现多优先级。

10.3.1 修改任务控制块

在任务控制块中增加与优先级相关的成员，具体见代码清单 10-5 加粗部分。

代码清单 10-5 修改任务控制块代码，增加优先级相关成员

```
1 typedef struct tskTaskControlBlock
2 {
3     volatile StackType_t      *pxTopOfStack;      /* 栈顶 */
4
5     ListItem_t                xStateListItem;    /* 任务节点 */
6
7     StackType_t               *pxStack;          /* 任务栈起始地址 */
8     /* 任务名称，字符串形式 */
9     char                      pcTaskName[ configMAX_TASK_NAME_LEN ];
10
11    TickType_t               xTicksToDelay;
12    UBaseType_t              uxPriority;
13 } tskTCB;
```

10.3.2 修改 `xTaskCreateStatic()` 函数

修改任务创建 `xTaskCreateStatic()` 函数，具体见代码清单 10-6 的加粗部分。

代码清单 10-6 `xTaskCreateStatic()` 函数

```
1 TaskHandle_t
2 xTaskCreateStatic(TaskFunction_t pxTaskCode,
```

```

3          const char * const pcName,
4          const uint32_t ulStackDepth,
5          void * const pvParameters,
6          /* 任务优先级，数值越大，优先级越高 */
7          UBaseType_t uxPriority,           (1)
8          StackType_t * const puxStackBuffer,
9          TCB_t * const pxTaskBuffer )
10 {
11     TCB_t *pxNewTCB;
12     TaskHandle_t xReturn;
13
14     if ( ( pxTaskBuffer != NULL ) && ( puxStackBuffer != NULL ) )
15     {
16         pxNewTCB = ( TCB_t * ) pxTaskBuffer;
17         pxNewTCB->pxStack = ( StackType_t * ) puxStackBuffer;
18
19         /* 创建新的任务 */           (2)
20         prvInitialiseNewTask( pxTaskCode,
21                               pcName,
22                               ulStackDepth,
23                               pvParameters,
24                               uxPriority,
25                               &xReturn,
26                               pxNewTCB );
27
28         /* 将任务添加到就绪列表 */      (3)
29         prvAddNewTaskToReadyList( pxNewTCB );
30
31     }
32     else
33     {
34         xReturn = NULL;
35     }
36
37     return xReturn;
38 }

```

代码清单 10-6 (1): 增加优先级形参，数值越大，优先级越高。

1. prvInitialiseNewTask() 函数

代码清单 10-6 (2): 修改 prvInitialiseNewTask() 函数，增加优先级形参和优先级初始化相关代码，具体修改见代码清单 10-7 的加粗部分。

代码清单 10-7 prvInitialiseNewTask() 函数

```

1 static void prvInitialiseNewTask(TaskFunction_t pxTaskCode,
2                                  const char * const pcName,
3                                  const uint32_t ulStackDepth,
4                                  void * const pvParameters,
5                                  /* 任务优先级，数值越大，优先级越高 */
6                                  UBaseType_t uxPriority,
7                                  TaskHandle_t * const pxCreatedTask,
8                                  TCB_t *pxNewTCB )
9
10 {
11     StackType_t *pxTopOfStack;
12     UBaseType_t x;
13
14     /* 获取栈顶地址 */
15     pxTopOfStack = pxNewTCB->pxStack + ( ulStackDepth - ( uint32_t ) 1 );
16     /* 向下做 8 字节对齐 */

```

```

17 pxTopOfStack = ( StackType_t * ) ( ( ( uint32_t ) pxTopOfStack ) & ( ~( ( uint32_t ) 0x0007 ) ) );
18
19 /* 将任务的名字存储在 TCB 中 */
20 for ( x = ( UBaseType_t ) 0; x < ( UBaseType_t ) configMAX_TASK_NAME_LEN; x++ )
21 {
22     pxNewTCB->pcTaskName[ x ] = pcName[ x ];
23
24     if ( pcName[ x ] == 0x00 )
25     {
26         break;
27     }
28 }
29 /* 任务名字的长度不能超过 configMAX_TASK_NAME_LEN */
30 pxNewTCB->pcTaskName[ configMAX_TASK_NAME_LEN - 1 ] = '\0';
31
32 /* 初始化 TCB 中的 xStateListItem 节点 */
33 vListInitialiseItem( &( pxNewTCB->xStateListItem ) );
34 /* 设置 xStateListItem 节点的拥有者 */
35 listSET_LIST_ITEM_OWNER( &( pxNewTCB->xStateListItem ), pxNewTCB );
36
37 /* 初始化优先级 */
38 if ( uxPriority >= ( UBaseType_t ) configMAX_PRIORITIES )
39 {
40     uxPriority = ( UBaseType_t ) configMAX_PRIORITIES - ( UBaseType_t ) 1U;
41 }
42 pxNewTCB->uxPriority = uxPriority;
43
44 /* 初始化任务栈 */
45 pxNewTCB->pxTopOfStack = pxPortInitialiseStack( pxTopOfStack, pxTaskCode, pvParameters );
46
47 /* 让任务句柄指向任务控制块 */
48 if ( ( void * ) pxCreatedTask != NULL )
49 {
50     *pxCreatedTask = ( TaskHandle_t ) pxNewTCB;
51 }
52 }

```

2. prvAddNewTaskToReadyList() 函数

代码清单 10-6 (3)：新增将任务添加到就绪列表的函数 `prvAddNewTaskToReadyList()`，该函数在 `task.c` 中实现，具体见代码清单 10-8。

代码清单 10-8 `prvAddNewTaskToReadyList()` 函数

```

1 static void prvAddNewTaskToReadyList( TCB_t *pxNewTCB )
2 {
3     /* 进入临界段 */
4     taskENTER_CRITICAL();
5     {
6         /* 全局任务计时器加一操作 */
7         uxCurrentNumberOfTasks++;                                (1)
8
9         /* 如果 pxCurrentTCB 为空，则将 pxCurrentTCB 指向新创建的任务 */
10        if ( pxCurrentTCB == NULL )                            (2)
11        {
12            pxCurrentTCB = pxNewTCB;
13
14        /* 如果是第一次创建任务，则需要初始化任务相关的列表 */
15        if ( uxCurrentNumberOfTasks == ( UBaseType_t ) 1 )    (3)
16        {
17            /* 初始化任务相关的列表 */

```

```

18         prvInitialiseTaskLists();
19     }
20 }
21 else /* 如果 pxCurrentTCB 不为空,      (4)
22     则根据任务的优先级将 pxCurrentTCB 指向最高优先级任务的 TCB */
23 {
24     if ( pxCurrentTCB->uxPriority <= pxNewTCB->uxPriority )
25     {
26         pxCurrentTCB = pxNewTCB;
27     }
28 }
29
30 /* 将任务添加到就绪列表 */
31 prvAddTaskToReadyList( pxNewTCB ); (5)
32
33 }
34 /* 退出临界段 */
35 taskEXIT_CRITICAL();
36 }
```

代码清单 10-8 (1)：全局任务计时器 uxCurrentNumberOfTasks 加一操作。uxCurrentNumberOfTasks 是一个在 task.c 中定义的静态变量，默认初始化为 0

代码清单 10-8 (2)：如果 pxCurrentTCB 为空，则将 pxCurrentTCB 指向新创建的任务。pxCurrentTCB 是一个在 task.c 定义的全局指针，用于指向当前正在运行或者即将要运行的任务的任务控制块，默认初始化为 NULL。

代码清单 10-8 (3)：如果是第一次创建任务，则需要调用函数 prvInitialiseTaskLists() 初始化任务相关的列表，目前只有就绪列表需要初始化，该函数在 task.c 中定义，具体实现见代码清单 10-9。

prvInitialiseTaskLists() 函数

代码清单 10-9 prvInitialiseTaskLists() 函数

```

1 /* 初始化任务相关的列表 */
2 void prvInitialiseTaskLists( void )
3 {
4     UBaseType_t uxPriority;
5
6     for ( uxPriority = ( UBaseType_t ) 0U; uxPriority < ( UBaseType_t ) configMAX_PRIORITIES; uxPriority++ )
7     {
8         vListInitialise( &( pxReadyTasksLists[ uxPriority ] ) );
9     }
10 }
```

代码清单 10-8 (4)：如果 pxCurrentTCB 不为空，表示当前已经有任务存在，则根据任务的优先级将 pxCurrentTCB 指向最高优先级任务的 TCB。在创建任务时，始终让 pxCurrentTCB 指向最高优先级任务的 TCB。

代码清单 10-8 (5)：将任务添加到就绪列表。prvAddTaskToReadyList() 是一个带参宏，在 task.c 中定义，具体实现见代码清单 10-10。

prvAddTaskToReadyList() 函数

代码清单 10-10 prvAddTaskToReadyList() 函数

```

1 /* 将任务添加到就绪列表 */
```

```

2 #define prvAddTaskToReadyList( pxTCB ) \
3     taskRECORD_READY_PRIORITY( ( pxTCB )->uxPriority );\           (1)
4     vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[ ( pxTCB )->uxPriority ] ),\    (2)
5     &( ( pxTCB )->xStateListItem ) );

```

代码清单 10-10 (1)：根据优先级将优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位置位。

代码清单 10-10 (2)：根据优先级将任务插入到就绪列表 pxReadyTasksLists[]。

10.3.3 修改 vTaskStartScheduler() 函数

修改开启任务调度函数 vTaskStartScheduler()，具体见代码清单 10-11 的加粗部分。

代码清单 10-11 vTaskStartScheduler() 函数

```

1 void vTaskStartScheduler( void )
2 {
3     /*=====创建空闲任务 start=====*/
4     TCB_t *pxIdleTaskTCBBuffer = NULL;
5     StackType_t *pxIdleTaskStackBuffer = NULL;
6     uint32_t ulIdleTaskStackSize;
7
8     /* 获取空闲任务的内存：任务栈和任务 TCB */
9     vApplicationGetIdleTaskMemory( &pxIdleTaskTCBBuffer,
10                                     &pxIdleTaskStackBuffer,
11                                     &ulIdleTaskStackSize );
12
13     xIdleTaskHandle =
14     xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)prvIdleTask,
15                         (char *)"IDLE",
16                         (uint32_t)ulIdleTaskStackSize ,
17                         (void *)NULL,
18                         /* 任务优先级，数值越大，优先级越高 */
19                         (UBaseType_t) tskIDLE_PRIORITY,          (1)
20                         (StackType_t *)pxIdleTaskStackBuffer,
21                         (TCB_t *)pxIdleTaskTCBBuffer );
22     /* 将任务添加到就绪列表 */                      (2)
23     /* vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[0] ), */
24     /*                 &( ((TCB_t *)pxIdleTaskTCBBuffer)->xStateListItem ) ); */
25     /*=====创建空闲任务 end=====*/                  (3)
26
27     /* 手动指定第一个运行的任务 */
28     //pxCurrentTCB = &Task1TCB;
29
30     /* 启动调度器 */
31     if ( xPortStartScheduler() != pdFALSE )
32     {
33         /* 调度器启动成功，则不会返回，即不会来到这里 */
34     }
35 }

```

代码清单 10-11 (1)：创建空闲任务时，优先级配置为 tskIDLE_PRIORITY，该宏在 task.h 中定义，默认为 0，表示空闲任务的优先级为最低。

代码清单 10-11 (2)：刚刚我们已经修改了创建任务函数 xTaskCreateStatic()，在创建任务时，就已经将任务添加到了就绪列表，这里将注释掉。

代码清单 10-11 (3)：在刚刚修改的创建任务函数 xTaskCreateStatic() 中，增加了将任务添加到就绪列表的函数 prvAddNewTaskToReadyList()，这里将注释掉。

10.3.4 修改 vTaskDelay()函数

vTaskDelay()函数修改内容是添加了将任务从就绪列表移除的操作，具体实现见代码清单 10-12 加粗部分。

代码清单 10-12 vTaskDelay()函数

```

1 void vTaskDelay( const TickType_t xTicksToDelay )
2 {
3     TCB_t *pxTCB = NULL;
4
5     /* 获取当前任务的 TCB */
6     pxTCB = pxCurrentTCB;
7
8     /* 设置延时时间 */
9     pxTCB->xTicksToDelay = xTicksToDelay;
10
11    /* 将任务从就绪列表移除 */
12    //uxListRemove( &( pxTCB->xStateListItem ) ); (注意)
13    taskRESET_READY_PRIORITY( pxTCB->uxPriority );
14
15    /* 任务切换 */
16    taskYIELD();
17 }
```

错误!未找到引用源。 (注意)：将任务从就绪列表移除本应该完成两个操作：1 个是将任务从就绪列表移除，由函数 uxListRemove()来实现；另一个是根据优先级将优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位清零，由函数 taskRESET_READY_PRIORITY()来实现。但是鉴于我们目前的时基更新函数 xTaskIncrementTick 还是需要通过扫描就绪列表的任务来判断任务的延时时间是否到期，所以不能将任务从就绪列表移除。当我们在接下来的“任务延时列表的实现”章节中，会专门添加一个延时列表，到时延时的时候除了根据优先级将优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位清零外，还需要将任务从就绪列表移除。

10.3.5 修改 vTaskSwitchContext()函数

在新的任务切换函数 vTaskSwitchContext()中，不再是手动的让 pxCurrentTCB 指针在任务 1、任务 2 和空闲任务中切换，而是直接调用函数 taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK()寻找到优先级最高的就绪任务的 TCB，然后更新到 pxCurrentTCB，具体实现见代码清单 10-13 的加粗部分。

代码清单 10-13 vTaskSwitchContext()函数

```

1 #if 1
2 /* 任务切换，即寻找优先级最高的就绪任务 */
3 void vTaskSwitchContext( void )
4 {
5     /* 获取优先级最高的就绪任务的 TCB，然后更新到 pxCurrentTCB */
6     taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK();
7 }
8 #else
9 void vTaskSwitchContext( void )
10 {
```

```
11  /* 如果当前任务是空闲任务, 那么就去尝试执行任务 1 或者任务 2,
12   看看他们的延时时间是否结束, 如果任务的延时时间均没有到期,
13   那就返回继续执行空闲任务 */
14  if ( pxCurrentTCB == &IdleTaskTCB )
15  {
16      if ( Task1TCB.xTicksToDelay == 0 )
17      {
18          pxCurrentTCB = &Task1TCB;
19      }
20      else if ( Task2TCB.xTicksToDelay == 0 )
21      {
22          pxCurrentTCB = &Task2TCB;
23      }
24      else
25      {
26          return;      /* 任务延时均没有到期则返回, 继续执行空闲任务 */
27      }
28  }
29 else
30 {
31     /*如果当前任务是任务 1 或者任务 2 的话,
32      检查下另外一个任务, 如果另外的任务不在延时中,
33      就切换到该任务。否则, 判断下当前任务是否应该进入延时状态,
34      如果是的话, 就切换到空闲任务。否则就不进行任何切换 */
35     if ( pxCurrentTCB == &Task1TCB )
36     {
37         if ( Task2TCB.xTicksToDelay == 0 )
38         {
39             pxCurrentTCB = &Task2TCB;
40         }
41         else if ( pxCurrentTCB->xTicksToDelay != 0 )
42         {
43             pxCurrentTCB = &IdleTaskTCB;
44         }
45         else
46         {
47             return;      /* 返回, 不进行切换, 因为两个任务都处于延时中 */
48         }
49     }
50     else if ( pxCurrentTCB == &Task2TCB )
51     {
52         if ( Task1TCB.xTicksToDelay == 0 )
53         {
54             pxCurrentTCB = &Task1TCB;
55         }
56         else if ( pxCurrentTCB->xTicksToDelay != 0 )
57         {
58             pxCurrentTCB = &IdleTaskTCB;
59         }
60         else
61         {
62             return;      /* 返回, 不进行切换, 因为两个任务都处于延时中 */
63         }
64     }
65 }
66 }
67
68 #endif
```

10.3.6 修改 xTaskIncrementTick()函数

修改 xTaskIncrementTick()函数，即在原来的基础上增加：当任务延时时间到，将任务就绪的代码，具体见代码清单 10-14 的加粗部分。

代码清单 10-14 xTaskIncrementTick()函数

```

1 void xTaskIncrementTick( void )
2 {
3     TCB_t *pxTCB = NULL;
4     BaseType_t i = 0;
5
6     const TickType_t xConstTickCount = xTickCount + 1;
7     xTickCount = xConstTickCount;
8
9
10    /* 扫描就绪列表中所有任务的 remaining_tick，如果不为 0，则减 1 */
11    for (i=0; i<configMAX_PRIORITIES; i++)
12    {
13        pxTCB = ( TCB_t * ) listGET_OWNER_OF_HEAD_ENTRY( ( &pxReadyTasksLists[i] ) );
14        if ( pxTCB->xTicksToDelay > 0 )
15        {
16            pxTCB->xTicksToDelay--;
17
18            /* 延时时间到，将任务就绪 */ (增加)
19            if ( pxTCB->xTicksToDelay ==0 )
20            {
21                taskRECORD_READY_PRIORITY( pxTCB->uxPriority );
22            }
23        }
24    }
25
26    /* 任务切换 */
27    portYIELD();
28 }
```

代码清单 10-14 (增加)：延时时间到，将任务就绪。即根据优先级将优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位置位。在刚刚修改的上下文切换函数 vTaskSwitchContext() 中，就是通过优先级位图表 uxTopReadyPriority 来寻找就绪任务的最高优先级的。

10.4 main 函数

本章 main 函数与上一章基本一致，修改不大，具体修改见代码清单 10-15 的加粗部分。

代码清单 10-15 main 函数

```

1 /*
2 *****
3 *          包含的头文件
4 *****
5 */
6 #include "FreeRTOS.h"
7 #include "task.h"
8
9 /*
10 *****
11 *          全局变量
12 *****
```

```
13 */
14 portCHAR flag1;
15 portCHAR flag2;
16
17
18 extern List_t pxReadyTasksLists[ configMAX_PRIORITIES ];
19
20
21 /*
22 *****任务控制块 & STACK*****
23 *          任务控制块 & STACK
24 *****任务控制块 & STACK*****
25 */
26 TaskHandle_t Task1_Handle;
27 #define TASK1_STACK_SIZE           128
28 StackType_t Task1Stack[TASK1_STACK_SIZE];
29 TCB_t Task1TCB;
30
31 TaskHandle_t Task2_Handle;
32 #define TASK2_STACK_SIZE           128
33 StackType_t Task2Stack[TASK2_STACK_SIZE];
34 TCB_t Task2TCB;
35
36
37 /*
38 *****函数声明*****
39 *          函数声明
40 *****函数声明*****
41 */
42 void delay (uint32_t count);
43 void Task1_Entry( void *p_arg );
44 void Task2_Entry( void *p_arg );
45
46
47 /*
48 *****main 函数*****
49 *          main 函数
50 *****main 函数*****
51 */
52 int main(void)
53 {
54     /* 硬件初始化 */
55     /* 将硬件相关的初始化放在这里，如果是软件仿真则没有相关初始化代码 */
56
57
58     /* 创建任务 */
59     Task1_Handle =
60         xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task1_Entry,
61                           (char *)"Task1",
62                           (uint32_t)TASK1_STACK_SIZE ,
63                           (void *) NULL,
64                           /* 任务优先级，数值越大，优先级越高 */ (1)
65                           (UBaseType_t) 1,
66                           (StackType_t *)Task1Stack,
67                           (TCB_t *) &Task1TCB );
68     /* 将任务添加到就绪列表 */ (2)
69     /* vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[1] ),
70                      &( ((TCB_t *)(&Task1TCB))->xStateListItem ) ); */
71
72     Task2_Handle =
73         xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task2_Entry,
74                           (char *)"Task2",
75                           (uint32_t)TASK2_STACK_SIZE ,
76                           (void *) NULL,
```

```
77          /* 任务优先级，数值越大，优先级越高 */ (3)
78          (UBaseType_t) 2,
79          (StackType_t *) Task2Stack,
80          (TCB_t *) &Task2TCB );
81      /* 将任务添加到就绪列表 */ (4)
82      /* vListInsertEnd( &( pxReadyTasksLists[2] ),
83                      &( ((TCB_t *)(&Task2TCB))->xStateListItem ) ); */
84
85      /* 启动调度器，开始多任务调度，启动成功则不返回 */
86      vTaskStartScheduler();
87
88      for (;;)
89      {
90          /* 系统启动成功不会到达这里 */
91      }
92 }
93
94 /*
95 *****
96 * 函数实现
97 *****
98 */
99 /* 软件延时 */
100 void delay (uint32_t count)
101 {
102     for ( ; count!=0; count--);
103 }
104 /* 任务 1 */
105 void Task1_Entry( void *p_arg )
106 {
107     for ( ;; )
108     {
109         flag1 = 1;
110         vTaskDelay( 2 );
111         flag1 = 0;
112         vTaskDelay( 2 );
113     }
114 }
115
116 /* 任务 2 */
117 void Task2_Entry( void *p_arg )
118 {
119     for ( ;; )
120     {
121         flag2 = 1;
122         vTaskDelay( 2 );
123         flag2 = 0;
124         vTaskDelay( 2 );
125     }
126 }
127
128
129 /* 获取空闲任务的内存 */
130 StackType_t IdleTaskStack[configMINIMAL_STACK_SIZE];
131 TCB_t IdleTaskTCB;
132 void vApplicationGetIdleTaskMemory( TCB_t **ppxIdleTaskTCBBuffer,
133                                     StackType_t **ppxIdleTaskStackBuffer,
134                                     uint32_t *pulIdleTaskStackSize )
135 {
136     *ppxIdleTaskTCBBuffer=&IdleTaskTCB;
137     *ppxIdleTaskStackBuffer=IdleTaskStack;
138     *pulIdleTaskStackSize=configMINIMAL_STACK_SIZE;
139 }
```

代码清单 10-15 (1) 和 (3): 设置任务的优先级, 数字优先级越高, 逻辑优先级越高。

代码清单 10-15 (2) 和 (4): 这部分代码删除, 因为在任务创建函数 xTaskCreateStatic() 中, 已经调用函数 prvAddNewTaskToReadyList() 将任务插入到了就绪列表。。

10.5 实验现象

进入软件调试, 全速运行程序, 从逻辑分析仪中可以看到两个任务的波形是完全同步, 就好像 CPU 在同时干两件事情, 具体仿真的波形图见图 10-3 和图 10-4。



图 10-3 实验现象 1

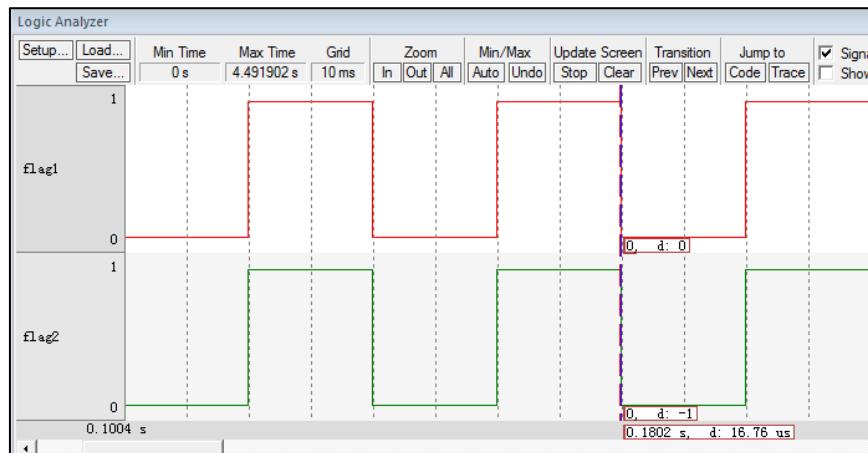


图 10-4 实验现象 2

从图 9-1 和图 9-2 可以看出, flag1 和 flag2 的高电平的时间为(0.1802-0.1602)s, 刚好等于阻塞延时的 20ms, 所以实验现象跟代码要实现的功能是一致的。。

第11章 任务延时列表的实现

在本章之前，为了实现任务的阻塞延时，在任务控制块中内置了一个延时变量 `xTicksToDelay`。每当任务需要延时的时候，就初始化 `xTicksToDelay` 需要延时的时间，然后将任务挂起，这里的挂起只是将任务在优先级位图表 `uxTopReadyPriority` 中对应的位清零，并不会将任务从就绪列表中删除。当每次时基中断（`SysTick` 中断）来临时，就扫描就绪列表中的每个任务的 `xTicksToDelay`，如果 `xTicksToDelay` 大于 0 则递减一次，然后判断 `xTicksToDelay` 是否为 0，如果为 0 则表示延时时间到，将该任务就绪（即将任务在优先级位图表 `uxTopReadyPriority` 中对应的位置位），然后进行任务切换。这种延时的缺点是，在每个时基中断中需要对所有任务都扫描一遍，费时，优点是容易理解。之所以先这样讲解是为了慢慢地过度到 FreeRTOS 任务延时列表的讲解。

11.1 任务延时列表的工作原理

在 FreeRTOS 中，有一个任务延时列表（实际上有两个，为了方便讲解原理，我们假装合并为一个，其实两个的作用是一样的），当任务需要延时的时候，则先将任务挂起，即先将任务从就绪列表删除，然后插入到任务延时列表，同时更新下一个任务的解锁时刻变量：`xNextTaskUnblockTime` 的值。

`xNextTaskUnblockTime` 的值等于系统时基计数器的值 `xTickCount` 加上任务需要延时的值 `xTicksToDelay`。当系统时基计数器 `xTickCount` 的值与 `xNextTaskUnblockTime` 相等时，就表示有任务延时到期了，需要将该任务就绪。与 RT-Thread 和 μC/OS 在解锁延时任务时要扫描定时器列表这种时间不确定性的方法相比，FreeRTOS 这个 `xNextTaskUnblockTime` 全局变量设计的非常巧妙。

任务延时列表维护着一条双向链表，每个节点代表了正在延时的任务，节点按照延时时间大小做升序排列。当每次时基中断（`SysTick` 中断）来临时，就拿系统时基计数器的值 `xTickCount` 与下一个任务的解锁时刻变量 `xNextTaskUnblockTime` 的值相比较，如果相等，则表示有任务延时到期，需要将该任务就绪，否则只是单纯地更新系统时基计数器 `xTickCount` 的值，然后进行任务切换。

11.2 实现任务延时列表

接下来具体讲解下 FreeRTOS 中任务延时列表的实现。

11.2.1 定义任务延时列表

任务延时列表在 `task.c` 中定义，具体见代码清单 11-1。

代码清单 11-1 任务延时列表定义

```
1 static List_t xDelayedTaskList1;          (1)
2 static List_t xDelayedTaskList2;          (2)
3 static List_t * volatile pxDelayedTaskList; (3)
```

```
4 static List_t * volatile pxOverflowDelayedTaskList; (4)
```

代码清单 11-1 (1) (2)：FreeRTOS 定义了两个任务延时列表，当系统时基计数器 xTickCount 没有溢出时，用一条列表，当 xTickCount 溢出后，用另外一条列表。

代码清单 11-1 (3)：任务延时列表指针，指向 xTickCount 没有溢出时使用的那条列表。

代码清单 11-1 (7)：任务延时列表指针，指向 xTickCount 溢出时使用的那条列表。

11.2.2 任务延时列表初始化

任务延时列表属于任务列表的一种，在 prvInitialiseTaskLists() 函数中初始化，具体见代码清单 11-2 的加粗部分。

代码清单 11-2 prvInitialiseTaskLists() 函数

```
1 /* 初始化任务相关的列表 */
2 void prvInitialiseTaskLists( void )
3 {
4     UBaseType_t uxPriority;
5
6     /* 初始化就绪列表 */
7     for ( uxPriority = ( UBaseType_t ) 0U;
8           uxPriority < ( UBaseType_t ) configMAX_PRIORITIES;
9           uxPriority++ )
10    {
11        vListInitialise( &( pxReadyTasksLists[ uxPriority ] ) );
12    }
13
14    vListInitialise( &xDelayedTaskList1 );
15    vListInitialise( &xDelayedTaskList2 );
16
17    pxDelayedTaskList = &xDelayedTaskList1;
18    pxOverflowDelayedTaskList = &xDelayedTaskList2;
19 }
```

11.2.3 定义 xNextTaskUnblockTime

xNextTaskUnblockTime 是一个在 task.c 中定义的静态变量，用于表示下一个任务的解锁时刻。xNextTaskUnblockTime 的值等于系统时基计数器的值 xTickCount 加上任务需要延时值 xTicksToDelay。当系统时基计数器 xTickCount 的值与 xNextTaskUnblockTime 相等时，就表示有任务延时到期了，需要将该任务就绪。

11.2.4 初始化 xNextTaskUnblockTime

xNextTaskUnblockTime 在 vTaskStartScheduler() 函数中初始化为 portMAX_DELAY (portMAX_DELAY 是一个 portmacro.h 中定义的宏，默认为 0xffffffffUL)，具体实现见代码清单 11-3 的加粗部分。

代码清单 11-3 初始化 xNextTaskUnblockTime

```
1 void vTaskStartScheduler( void )
2 {
3     /*=====创建空闲任务 start=====*/
4     TCB_t *pxIdleTaskTCBBuffer = NULL;
```

```

5   StackType_t *pxIdleTaskStackBuffer = NULL;
6   uint32_t ulIdleTaskStackSize;
7
8   /* 获取空闲任务的内存：任务栈和任务 TCB */
9   vApplicationGetIdleTaskMemory( &pxIdleTaskTCBBuffer,
10                               &pxIdleTaskStackBuffer,
11                               &ulIdleTaskStackSize );
12
13   xIdleTaskHandle =
14   xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)prvIdleTask,
15                      (char *)"IDLE",
16                      (uint32_t)ulIdleTaskStackSize ,
17                      (void *) NULL,
18                      (UBaseType_t) tskIDLE_PRIORITY,
19                      (StackType_t *)pxIdleTaskStackBuffer,
20                      (TCB_t *)pxIdleTaskTCBBuffer );
21   /*=====创建空闲任务 end=====*/
22
23   xNextTaskUnblockTime = portMAX_DELAY;
24
25   xTickCount = ( TickType_t ) 0U;
26
27   /* 启动调度器 */
28   if ( xPortStartScheduler() != pdFALSE )
29   {
30       /* 调度器启动成功，则不会返回，即不会来到这里 */
31   }
32 }
```

11.3 修改代码，支持任务延时列表

接下来我们在上一章的代码上，继续迭代修改，从而支持任务延时列表。

11.3.1 修改 vTaskDelay() 函数

代码清单 11-4 vTaskDelay() 函数

```

1 void vTaskDelay( const TickType_t xTicksToDelay )
2 {
3     TCB_t *pxTCB = NULL;
4
5     /* 获取当前任务的 TCB */
6     pxTCB = pxCurrentTCB;
7
8     /* 设置延时时间 */
9     //pxTCB->xTicksToDelay = xTicksToDelay;           (1)
10
11    /* 将任务插入到延时列表 */
12    prvAddCurrentTaskToDelayedList( xTicksToDelay );    (2)
13
14    /* 任务切换 */
15    taskYIELD();
16 }
```

代码清单 11-4 (1)：从本章开始，添加了任务的延时列表，延时的时候不用再依赖任务 TCB 中内置的延时变量 xTicksToDelay。

代码清单 11-4 (2)：将任务插入到延时列表。函数 prvAddCurrentTaskToDelayedList() 在 task.c 中定义，具体实现见代码清单 11-5。

1. prvAddCurrentTaskToDelayedList() 函数

代码清单 11-5 prvAddCurrentTaskToDelayedList() 函数

```

1 static void prvAddCurrentTaskToDelayedList( TickType_t xTicksToWait )
2 {
3     TickType_t xTimeToWake;
4
5     /* 获取系统时基计数器 xTickCount 的值 */
6     const TickType_t xConstTickCount = xTickCount;          (1)
7
8     /* 将任务从就绪列表中移除 */
9     if ( uxListRemove( &( pxCurrentTCB->xStateListItem ) )
10         == ( UBaseType_t ) 0 )
11     {
12         /* 将任务在优先级位图中对应的位清除 */
13         portRESET_READY_PRIORITY( pxCurrentTCB->uxPriority,
14                                     uxTopReadyPriority );
15     }
16
17     /* 计算任务延时到期时，系统时基计数器 xTickCount 的值是多少 */
18     xTimeToWake = xConstTickCount + xTicksToWait;           (3)
19
20     /* 将延时到期的值设置为节点的排序值 */
21     listSET_LIST_ITEM_VALUE( &( pxCurrentTCB->xStateListItem ),
22                             xTimeToWake );                                (4)
23
24     /* 溢出 */
25     if ( xTimeToWake < xConstTickCount )                   (5)
26     {
27         vListInsert( pxOverflowDelayedTaskList,
28                     &( pxCurrentTCB->xStateListItem ) );
29     }
30     else /* 没有溢出 */
31     {
32
33         vListInsert( pxDelayedTaskList,
34                     &( pxCurrentTCB->xStateListItem ) );        (6)
35
36         /* 更新下一个任务解锁时刻变量 xNextTaskUnblockTime 的值 */
37         if ( xTimeToWake < xNextTaskUnblockTime )           (7)
38         {
39             xNextTaskUnblockTime = xTimeToWake;
40         }
41     }
42 }
```

代码清单 11-5 (1): 获取系统时基计数器 xTickCount 的值，xTickCount 是一个在 task.c 中定义的全局变量，用于记录 SysTick 的中断次数。

代码清单 11-5 (2): 调用函数 uxListRemove() 将任务从就绪列表移除，uxListRemove() 会返回当前链表下节点的个数，如果为 0，则表示当前链表下没有任务就绪，则调用函数 portRESET_READY_PRIORITY() 将任务在优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位清除。因为 FreeRTOS 支持同一个优先级下可以有多个任务，所以在清除优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位时要判断下该优先级下的就绪列表是否还有其它的任务。目前为止，我们还没有支持同一个优先级下有多个任务的功能，这个功能我们将在下一章“支持时间片”里面实现。

代码清单 11-5 (3)：计算任务延时到期时，系统时基计数器 xTickCount 的值是多少。

代码清单 11-5 (4)：将任务延时到期的值设置为节点的排序值。将任务插入到延时列表时就是根据这个值来做升序排列的，最先延时到期的任务排在最前面。

代码清单 11-5 (5)：xTimeToWake 溢出，将任务插入到溢出任务延时列表。溢出？什么意思？xTimeToWake 等于系统时基计数器 xTickCount 的值加上任务需要延时的时间 xTicksToWait。举例：如果当前 xTickCount 的值等于 0xffffffffUL，xTicksToWait 等于 0x03，那么 $xTimeToWake = 0xffffffffUL + 0x03 = 1$ ，显然得出的值比任务需要延时的时间 0x03 还小，这肯定不正常，说明溢出了，这个时候需要将任务插入到溢出任务延时列表。

代码清单 11-5 (6)：xTimeToWake 没有溢出，则将任务插入到正常任务延时列表。

代码清单 11-5 (7)：更新下一个任务解锁时刻变量 xNextTaskUnblockTime 的值。这一步很重要，在 xTaskIncrementTick() 函数中，我们只需要让系统时基计数器 xTickCount 与 xNextTaskUnblockTime 的值先比较就知道延时最快结束的任务是否到期。

11.3.2 修改 xTaskIncrementTick() 函数

xTaskIncrementTick() 函数改动较大，具体见代码清单 11-6 的加粗部分。

代码清单 11-6 xTaskIncrementTick() 函数

```

1 void xTaskIncrementTick( void )
2 {
3     TCB_t * pxTCB;
4     TickType_t xItemValue;
5
6     const TickType_t xConstTickCount = xTickCount + 1;          (1)
7     xTickCount = xConstTickCount;
8
9     /* 如果 xConstTickCount 溢出，则切换延时列表 */          (2)
10    if ( xConstTickCount == ( TickType_t ) 0U )
11    {
12        taskSWITCH_DELAYED_LISTS();
13    }
14
15    /* 最近的延时任务延时到期 */          (3)
16    if ( xConstTickCount >= xNextTaskUnblockTime )
17    {
18        for ( ; )
19        {
20            if ( listLIST_IS_EMPTY( pxDelayedTaskList ) != pdFALSE ) (4)
21            {
22                /* 延时列表为空，设置 xNextTaskUnblockTime 为可能的最大值 */
23                xNextTaskUnblockTime = portMAX_DELAY;
24                break;
25            }
26            else /* 延时列表不为空 */ (5)
27            {
28                pxTCB = ( TCB_t * ) listGET_OWNER_OF_HEAD_ENTRY( pxDelayedTaskList );
29                xItemValue = listGET_LIST_ITEM_VALUE( &( pxTCB->xStateListItem ) ); (6)
30
31                /* 直到将延时列表中所有延时到期的任务移除才跳出 for 循环 */ (7)
32                if ( xConstTickCount < xItemValue )
33                {
34                    xNextTaskUnblockTime = xItemValue;
35                    break;
36                }

```

```

37             /* 将任务从延时列表移除，消除等待状态 */ (8)
38             ( void ) uxListRemove( &( pxtcb->xStateListItem ) );
39
40         /* 将解除等待的任务添加到就绪列表 */
41         prvAddTaskToReadyList( pxtcb ); (9)
42     }
43 }
44 } /* xConstTickCount >= xNextTaskUnblockTime */
45
46 /* 任务切换 */
47 portYIELD(); (10)
48
49 }

```

代码清单 11-6 (1)：更新系统时基计数器 xTickCount 的值。

代码清单 11-6 (2)：如果系统时基计数器 xTickCount 溢出，则切换延时列表。

taskSWITCH_DELAYED_LISTS() 函数在 task.c 中定义，具体实现见代码清单 11-7。

1. taskSWITCH_DELAYED_LISTS() 函数

代码清单 11-7 taskSWITCH_DELAYED_LISTS() 函数

```

1 #define taskSWITCH_DELAYED_LISTS() \
2 { \
3     List_t *pxTemp; \
4     pxTemp = pxDelayedTaskList; \
5     pxDelayedTaskList = pxOverflowDelayedTaskList; \
6     pxOverflowDelayedTaskList = pxTemp; \
7     xNumOfOverflows++; \
8     prvResetNextTaskUnblockTime(); \
9 }

```

代码清单 11-7 (1)：切换延时列表，实际就是更换 pxDelayedTaskList 和 pxOverflowDelayedTaskList 这两个指针的指向。

代码清单 11-7 (2)：复位 xNextTaskUnblockTime 的值。prvResetNextTaskUnblockTime() 函数在 task.c 中定义，具体实现见代码清单 11-8。

prvResetNextTaskUnblockTime 函数

代码清单 11-8 prvResetNextTaskUnblockTime 函数

```

1 static void prvResetNextTaskUnblockTime( void )
2 {
3     TCB_t *pxTCB;
4
5     if ( listLIST_IS_EMPTY( pxDelayedTaskList ) != pdFALSE )
6     {
7         /* 当前延时列表为空，则设置 xNextTaskUnblockTime 等于最大值 */
8         xNextTaskUnblockTime = portMAX_DELAY;
9     }
10    else
11    {
12        /* 当前列表不为空，则有任务在延时，则获取当前列表下第一个节点的排序值
13           然后将该节点的排序值更新到 xNextTaskUnblockTime */
14        ( pxtcb ) = ( TCB_t * ) listGET_OWNER_OF_HEAD_ENTRY( pxDelayedTaskList );
15        xNextTaskUnblockTime = listGET_LIST_ITEM_VALUE( &( ( pxtcb )->xStateListItem ) );
16    }
17 }

```

代码清单 11-8 (1)：当前延时列表为空，则设置 xNextTaskUnblockTime 等于最大值。

代码清单 11-8(2)：当前列表不为空，则有任务在延时，则获取当前列表下第一个节点的排序值，然后将该节点的排序值更新到 xNextTaskUnblockTime。

代码清单 11-6(3)：有任务延时到期，则进入下面的 for 循环，一一将这些延时到期的任务从延时列表移除。

代码清单 11-6(4)：延时列表为空，则将 xNextTaskUnblockTime 设置为最大值，然后跳出 for 循环。

代码清单 11-6(5)：延时列表不为空，则需要将延时列表里面延时到期的任务删除，并将它们添加到就绪列表。

代码清单 11-6(6)：取出延时列表第一个节点的排序辅助值。

代码清单 11-6(7)：直到将延时列表中所有延时到期的任务移除才跳出 for 循环。延时列表中有可能存在多个延时相等的任务。

代码清单 11-6(8)：将任务从延时列表移除，消除等待状态。

代码清单 11-6(9)：将解除等待的任务添加到就绪列表。

代码清单 11-6(10)：执行一次任务切换。

11.3.3 修改 taskRESET_READY_PRIORITY()函数

在没有添加任务延时列表之前，与任务相关的列表只有一个，就是就绪列表，无论任务在延时还是就绪都只能通过扫描就绪列表来找到任务的 TCB，从而实现系统调度。所以在上一章“支持多优先级”中，实现 taskRESET_READY_PRIORITY()函数的时候，不用先判断当前优先级下就绪列表中的链表的节点是否为 0，而是直接把任务在优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位清零。因为当前优先级下就绪列表中的链表的节点不可能为 0，目前我们还没有添加其它列表来存放任务的 TCB，只有一个就绪列表。

但是从本章开始，我们额外添加了延时列表，当任务要延时的时候，将任务从就绪列表移除，然后添加到延时列表，同时将任务在优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位清除。在清除任务在优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位的时候，与上一章不同的是需要判断就绪列表 pxReadyTasksLists[] 在当前优先级下对应的链表的节点是否为 0，只有当该链表下没有任务时才真正地将任务在优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位清零。

taskRESET_READY_PRIORITY()函数的具体修改见代码清单 11-9 的加粗部分。那什么情况下就绪列表的链表里面会有多个任务节点？即同一优先级下有多个任务？这个就是我们下一章“支持时间片”要讲的内容。

代码清单 11-9 taskRESET_READY_PRIORITY()函数

```

1 #if 1      /* 本章的实现方法 */
2   #define taskRESET_READY_PRIORITY( uxPriority ) \
3   { \
4     if( listCURRENT_LIST_LENGTH( &( pxReadyTasksLists[ ( uxPriority ) ] ) ) == ( UBaseType_t ) 0 ) \
5     { \
6       portRESET_READY_PRIORITY( ( uxPriority ), ( uxTopReadyPriority ) ); \

```

```
7      } \
8  }
9 #else      /* 上一章的实现方法 */
10 #define taskRESET_READY_PRIORITY( uxPriority ) \
11 { \
12     portRESET_READY_PRIORITY( ( uxPriority ), ( uxTopReadyPriority ) ); \
13 }
14#endif
```

11.4 main 函数

main 函数与上一章一样，无需改动。

11.5 实验现象

实验现象与上一章一样，虽说一样，但是实现延时的方法本质却变了，需要好好理解代码的实现，特别是当系统时基计数器 xTickCount 发生溢出时，延时列表的更换是难点，这个可把我搞的云里雾里。

第12章 支持时间片

FreeRTOS 与隔壁的 RT-Thread 和 μC/OS 一样，都支持时间片的功能。所谓时间片就是同一个优先级下可以有多个任务，每个任务轮流地享有相同的 CPU 时间，享有 CPU 的时间我们叫时间片。在 RTOS 中，最小的时间单位为一个 tick，即 SysTick 的中断周期，RT-Thread 和 μC/OS 可以指定时间片的大小为多个 tick，但是 FreeRTOS 不一样，时间片只能是一个 tick。与其说 FreeRTOS 支持时间片，倒不如说它的时间片就是正常的任务调度。

其实时间片的功能我们已经实现，剩下的就是通过实验来验证。那么接下来我们就先看实验现象，再分析原理，透过现象看本质。

12.1 时间片测试实验

假设目前系统中有三个任务就绪（算上空闲任务就是 4 个），任务 1 和任务 2 的优先级为 2，任务 3 的优先级为 3，整个就绪列表的示意图具体见图 12-1。

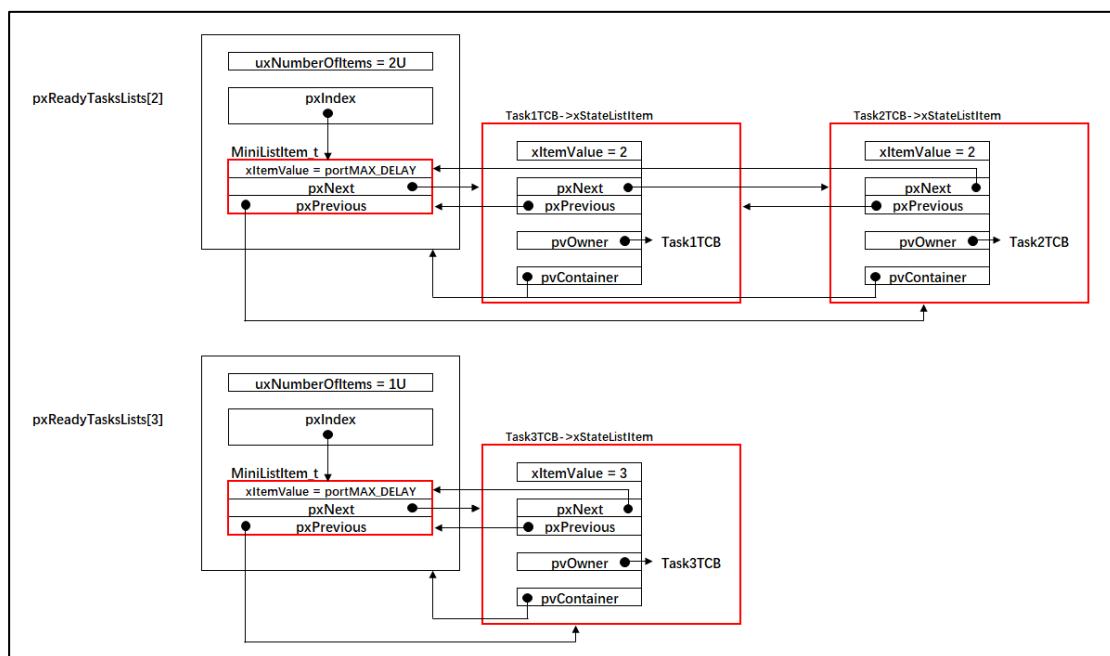


图 12-1 有三个任务就绪时 就绪列表示意图（空闲任务没有画出来）

为了方便在逻辑分析仪中分辨出任务 1 和任务 2 使用的时间片大小，任务 1 和任务 2 的主体编写成一个无限循环函数，不会阻塞，任务 3 的阻塞时间设置为 1 个 tick。任务 1 和任务 2 的任务主体编写为一个无限循环，这就意味着，优先级低于 2 的任务就会被饿死，得不到执行，比如空闲任务。在真正的项目中，并不会这样写，这里只是为了实验方便。整个 mai.c 的文件的实验代码具体见代码清单 12-1。

12.2 main 函数

代码清单 12-1 时间片实验

```
1  /*
2  ****
3  *          包含的头文件
4  ****
5  */
6 #include "FreeRTOS.h"
7 #include "task.h"
8
9 /*
10 ****
11 *          全局变量
12 ****
13 */
14 portCHAR flag1;
15 portCHAR flag2;
16 portCHAR flag3;
17
18 extern List_t pxReadyTasksLists[ configMAX_PRIORITIES ];
19
20 /*
21 ****
22 *          任务控制块 & STACK
23 ****
24 */
25 TaskHandle_t Task1_Handle;
26 #define TASK1_STACK_SIZE           128
27 StackType_t Task1Stack[TASK1_STACK_SIZE];
28 TCB_t Task1TCB;
29
30 TaskHandle_t Task2_Handle;
31 #define TASK2_STACK_SIZE           128
32 StackType_t Task2Stack[TASK2_STACK_SIZE];
33 TCB_t Task2TCB;
34
35 TaskHandle_t Task3_Handle;
36 #define TASK3_STACK_SIZE           128
37 StackType_t Task3Stack[TASK3_STACK_SIZE];
38 TCB_t Task3TCB;
39
40 /*
41 ****
42 *          函数声明
43 ****
44 */
45 void delay (uint32_t count);
46 void Task1_Entry( void *p_arg );
47 void Task2_Entry( void *p_arg );
48 void Task3_Entry( void *p_arg );
49
50
51 /*
52 ****
53 *          main 函数
54 ****
55 */
56 int main(void)
57 {
58     /* 硬件初始化 */
59     /* 将硬件相关的初始化放在这里，如果是软件仿真则没有相关初始化代码 */
60
61     /* 创建任务 */
62     Task1_Handle =
```

```
63     xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task1_Entry,
64                         (char *)"Task1",
65                         (uint32_t)TASK1_STACK_SIZE ,
66                         (void *) NULL,
67                         (UBaseType_t) 2,
68                         (StackType_t *)Task1Stack,
69                         (TCB_t *)&Task1TCB );
70
71     Task2_Handle =
72     xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task2_Entry,
73                         (char *)"Task2",
74                         (uint32_t)TASK2_STACK_SIZE ,
75                         (void *) NULL,
76                         (UBaseType_t) 2,
77                         (StackType_t *)Task2Stack,
78                         (TCB_t *)&Task2TCB );
79
80     Task3_Handle =
81     xTaskCreateStatic( (TaskFunction_t)Task3_Entry,
82                         (char *)"Task3",
83                         (uint32_t)TASK3_STACK_SIZE ,
84                         (void *) NULL,
85                         (UBaseType_t) 3,
86                         (StackType_t *)Task3Stack,
87                         (TCB_t *)&Task3TCB );
88
89     portDISABLE_INTERRUPTS();
90
91     /* 启动调度器，开始多任务调度，启动成功则不返回 */
92     vTaskStartScheduler(); (1)
93
94     for (;;)
95     {
96         /* 系统启动成功不会到达这里 */
97     }
98 }
99
100 /*
101 *****
102 * 函数实现
103 *****
104 */
105 /* 软件延时 */
106 void delay (uint32_t count)
107 {
108     for ( ; count!=0; count--);
109 }
110 /* 任务 1 */ (2)
111 void Task1_Entry( void *p_arg )
112 {
113     for ( ;; )
114     {
115         flag1 = 1;
116         //vTaskDelay( 1 );
117         delay (100);
118         flag1 = 0;
119         delay (100);
120         //vTaskDelay( 1 );
121     }
122 }
123
124 /* 任务 2 */ (3)
125 void Task2_Entry( void *p_arg )
126 {
```

```
127     for ( ; ; )
128     {
129         flag2 = 1;
130         //vTaskDelay( 1 );
131         delay (100);
132         flag2 = 0;
133         delay (100);
134         //vTaskDelay( 1 );
135     }
136 }
137
138
139 void Task3_Entry( void *p_arg )          (4)
140 {
141     for ( ; ; )
142     {
143         flag3 = 1;
144         vTaskDelay( 1 );
145         //delay (100);
146         flag3 = 0;
147         vTaskDelay( 1 );
148         //delay (100);
149     }
150 }
151
152 /* 获取空闲任务的内存 */
153 StackType_t IdleTaskStack[configMINIMAL_STACK_SIZE];
154 TCB_t IdleTaskTCB;
155 void vApplicationGetIdleTaskMemory( TCB_t **ppxIdleTaskTCBBuffer,
156                                     StackType_t **ppxIdleTaskStackBuffer,
157                                     uint32_t *pulIdleTaskStackSize )
158 {
159     *ppxIdleTaskTCBBuffer=&IdleTaskTCB;
160     *ppxIdleTaskStackBuffer=IdleTaskStack;
161     *pulIdleTaskStackSize=configMINIMAL_STACK_SIZE;
162 }
```

代码清单 12-1 (2)和(3): 为了方便观察任务 1 和任务 2 使用的时间片大小, 特意将任务的主体编写成一个无限循环。实际项目中不会这样使用, 否则低于任务 1 和任务 2 优先级的任务就会被饿死, 一直没有机会被执行。

代码清单 12-1 (4): 因为任务 1 和任务 2 的主体是无限循环的, 要想任务 3 有机会执行, 其优先级就必须高于任务 1 和任务 2 的优先级。为了方便观察任务 1 和任务 2 使用的时间片大小, 任务 3 的阻塞延时我们设置为 1 个 tick。

12.3 实验现象

进入软件调试, 全速运行程序, 从逻辑分析仪中可以看到任务 1 和任务 2 轮流执行, 每一次运行的时间等于任务 3 中 flag3 输出高电平或者低电平的时间, 即一个 tick, 具体仿真的波形图见图 12-2。



图 12-2 时间片实验 实验现象

在这一个 tick (时间片) 里面，任务 1 和任务 2 的 flag 标志位做了很多次的翻转，点击逻辑分析仪中 Zoom In 按钮将波形放大后就可以看到 flag 翻转的细节，具体见图 12-3。

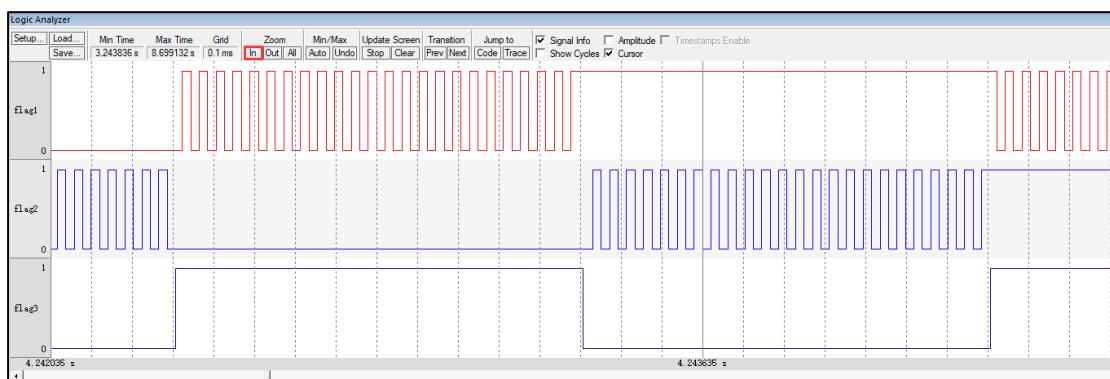


图 12-3 任务中 flag 翻转的细节图

12.4 原理分析

之所以在同一个优先级下可以有多个任务，最终还是得益于 taskRESET_READY_PRIORITY() 和 taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK() 这两个函数的实现方法。接下来我们分析下这两个函数是如何在同一个优先级下有多个任务的时候起作用的。

系统在任务切换的时候总会从就绪列表中寻找优先级最高的任务来执行，寻找优先级最高的任务这个功能由 taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK() 函数来实现，该函数在 task.c 中定义，具体实现见代码清单 12-2。

12.4.1 taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK() 函数

代码清单 12-2 taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK() 函数

```
1 #define taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK() \
2 { \
3     UBaseType_t uxTopPriority; \
```

```

4      /* 寻找就绪任务的最高优先级 */          (1)
5      portGET_HIGHEST_PRIORITY( uxTopPriority, uxTopReadyPriority ); \
6      /* 获取优先级最高的就绪任务的 TCB，然后更新到 pxCurrentTCB */ (2)
7      listGET_OWNER_OF_NEXT_ENTRY( pxCurrentTCB, \
8                                     &( pxReadyTasksLists[ uxTopPriority ] ) );
9  }

```

代码清单 12-2(1)：寻找就绪任务的最高优先级。即根据优先级位图表 uxTopReadyPriority 找到就绪任务的最高优先级，然后将优先级暂存在 uxTopPriority。

代码清单 12-2(2)：获取优先级最高的就绪任务的 TCB，然后更新到 pxCurrentTCB。目前我们的实验是在优先级 2 上有任务 1 和任务 2，假设任务 1 运行了一个 tick，那接下来再从对应优先级 2 的就绪列表上选择任务来运行就应该是选择任务 2？怎么选择，代码上怎么实现？奥妙就在 listGET_OWNER_OF_NEXT_ENTRY() 函数中，该函数在 list.h 中定义，具体实现见代码清单 12-3。

代码清单 12-3 listGET_OWNER_OF_NEXT_ENTRY() 函数

```

1 #define listGET_OWNER_OF_NEXT_ENTRY( pxTCB, pxList ) \
2 { \
3     List_t * const pxConstList = ( pxList ); \
4     /* 节点索引指向链表第一个节点调整节点索引指针，指向下一个节点， \
5      如果当前链表有 N 个节点，当第 N 次调用该函数时，pxIndex 则指向第 N 个节点 */ \
6     ( pxConstList )->pxIndex = ( pxConstList )->pxIndex->pxNext; \
7     /* 当遍历完链表后，pxIndex 回指到根节点 */ \
8     if( ( void * ) ( pxConstList )->pxIndex == ( void * ) &( ( pxConstList )->xListEnd ) ) \
9     { \
10         ( pxConstList )->pxIndex = ( pxConstList )->pxIndex->pxNext; \
11     } \
12     /* 获取节点的 OWNER，即 TCB */ \
13     ( pxTCB ) = ( pxConstList )->pxIndex->pvOwner; \
14 }

```

listGET_OWNER_OF_NEXT_ENTRY() 函数的妙处在于它并不是获取链表下的第一个节点的 OWNER，而且用于获取下一个节点的 OWNER。有下一个那么就会有上一个的说法，怎么理解？假设当前链表有 N 个节点，当第 N 次调用该函数时，pxIndex 则指向第 N 个节点，即每调用一次，节点遍历指针 pxIndex 则会向后移动一次，用于指向下一个节点。

本实验中，优先级 2 下有两个任务，当系统第一次切换到优先级为 2 的任务（包含了任务 1 和任务 2，因为它们的优先级相同）时，pxIndex 指向任务 1，任务 1 得到执行。当任务 1 执行完毕，系统重新切换到优先级为 2 的任务时，这个时候 pxIndex 指向任务 2，任务 2 得到执行，任务 1 和任务 2 轮流执行，享有相同的 CPU 时间，即所谓的时间片。

本实验中，任务 1 和任务 2 的主体都是无限循环，那如果任务 1 和任务 2 都会调用将自己挂起的函数（实际运用中，任务体都不能是无限循环的，必须调用能将自己挂起的函数），比如 vTaskDelay()。调用能将任务挂起的函数中，都会先将任务从就绪列表删除，然后将任务在优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位清零，这一功能由 taskRESET_READY_PRIORITY() 函数来实现，该函数在 task.c 中定义，具体实现见代码清单 12-4。

12.4.1 taskRESET_READY_PRIORITY()函数

代码清单 12-4 taskRESET_READY_PRIORITY()函数

```

1 #define taskRESET_READY_PRIORITY( uxPriority ) \
2 { \
3     if( listCURRENT_LIST_LENGTH( &( pxReadyTasksLists[ ( uxPriority ) ] ) ) \
4         == ( UBaseType_t ) 0 ) \
5     { \
6         portRESET_READY_PRIORITY( ( uxPriority ), \
7                                     ( uxTopReadyPriority ) ); \
8     } \
9 }

```

taskRESET_READY_PRIORITY() 函数的妙处在于清除优先级位图表 uxTopReadyPriority 中相应的位时候，会先判断当前优先级链表下是否还有其它任务，如果有则不清零。假设当前实验中，任务 1 会调用 vTaskDelay()，会将自己挂起，只能是将任务 1 从就绪列表删除，不能将任务 1 在优先级位图表 uxTopReadyPriority 中对应的位清 0，因为该优先级下还有任务 2，否则任务 2 将得不到执行。

12.5 修改代码，支持优先级

其实，我们的代码已经支持了时间片，实现的算法与 FreeRTOS 官方是一样的，即 taskSELECT_HIGHEST_PRIORITY_TASK() 和 taskRESET_READY_PRIORITY() 这两个函数的实现。但是在代码的编排组织上与 FreeRTOS 官方的还是有点不一样，为了与 FreeRTOS 官方代码统一起来，我们还是稍作修改。

12.5.1 xPortSysTickHandler()函数

xPortSysTickHandler() 函数具体修改见代码清单 12-5 的加粗部分，即当 xTaskIncrementTick() 函数返回为真时才进行任务切换，原来的 xTaskIncrementTick() 是不带返回值的，执行到最后会调用 taskYIELD() 执行任务切换。

代码清单 12-5 xPortSysTickHandler()函数

```

1 void xPortSysTickHandler( void )
2 {
3     /* 关中断 */
4     vPortRaiseBASEPRI();
5
6     {
7         //xTaskIncrementTick();
8
9         /* 更新系统时基 */
10        if( xTaskIncrementTick() != pdFALSE )
11        {
12            /* 任务切换，即触发 PendSV */
13            //portNVIC_INT_CTRL_REG = portNVIC_PENDSVSET_BIT;
14            taskYIELD();
15        }
16    }
17
18    /* 开中断 */
19    vPortClearBASEPRIFromISR();

```

1. 修改 xTaskIncrementTick() 函数

xTaskIncrementTick() 函数具体修改见代码清单 12-6 的加粗部分。

代码清单 12-6 xTaskIncrementTick() 函数

```
1 //void xTaskIncrementTick( void )
2 BaseType_t xTaskIncrementTick( void )                                (1)
3 {
4     TCB_t * pxTCB;
5     TickType_t xItemValue;
6     BaseType_t xSwitchRequired = pdFALSE;                                (2)
7
8     const TickType_t xConstTickCount = xTickCount + 1;
9     xTickCount = xConstTickCount;
10
11    /* 如果 xConstTickCount 溢出，则切换延时列表 */
12    if ( xConstTickCount == ( TickType_t ) 0U )
13    {
14        taskSWITCH_DELAYED_LISTS();
15    }
16
17    /* 最近的延时任务延时到期 */
18    if ( xConstTickCount >= xNextTaskUnblockTime )
19    {
20        for ( ; ; )
21        {
22            if ( listLIST_IS_EMPTY( pxDelayedTaskList ) != pdFALSE )
23            {
24                /* 延时列表为空，设置 xNextTaskUnblockTime 为可能的最大值 */
25                xNextTaskUnblockTime = portMAX_DELAY;
26                break;
27            }
28            else /* 延时列表不为空 */
29            {
30                pxTCB = ( TCB_t * ) listGET_OWNER_OF_HEAD_ENTRY( pxDelayedTaskList );
31                xItemValue = listGET_LIST_ITEM_VALUE( &( pxTCB->xStateListItem ) );
32
33                /* 直到将延时列表中所有延时到期的任务移除才跳出 for 循环 */
34                if ( xConstTickCount < xItemValue )
35                {
36                    xNextTaskUnblockTime = xItemValue;
37                    break;
38                }
39
40                /* 将任务从延时列表移除，消除等待状态 */
41                ( void ) uxListRemove( &( pxTCB->xStateListItem ) );
42
43                /* 将解除等待的任务添加到就绪列表 */
44                prvAddTaskToReadyList( pxTCB );
45
46
47 #if ( configUSE_PREEMPTION == 1 )                                     (3)
48 {
49     if ( pxTCB->uxPriority >= pxCurrentTCB->uxPriority )
50     {
51         xSwitchRequired = pdTRUE;
52     }
53 }
54 #endif /* configUSE_PREEMPTION */
```

```
55         }
56     }
57 } /* xConstTickCount >= xNextTaskUnblockTime */
58
59 #if ( ( configUSE_PREEMPTION == 1 ) && ( configUSE_TIME_SLICING == 1 ) ) (4)
60 {
61     if ( listCURRENT_LIST_LENGTH( &( pxReadyTasksLists[ pxCurrentTCB->uxPriority ] ) )
62         > ( UBaseType_t ) 1 )
63     {
64         xSwitchRequired = pdTRUE;
65     }
66 }
67 #endif /* ( ( configUSE_PREEMPTION == 1 ) && ( configUSE_TIME_SLICING == 1 ) ) */
68
69
70 /* 任务切换 */
71 //portYIELD();          (5)
72 }
```

代码清单 12-6 (1)：将 xTaskIncrementTick() 函数修改成带返回值的函数。

代码清单 12-6 (2)：定义一个局部变量 xSwitchRequired，用于存储 xTaskIncrementTick() 函数的返回值，当返回值是 pdTRUE 时，需要执行一次任务切换，默认初始化为 pdFALSE。

代码清单 12-6 (3)：configUSE_PREEMPTION 是在 FreeRTOSConfig.h 的一个宏，默认为 1，表示有任务就绪且就绪任务的优先级比当前优先级高时，需要执行一次任务切换，即将 xSwitchRequired 的值置为 pdTRUE。在 xTaskIncrementTick() 函数还没有修改成带返回值的时候，我们是在执行完 xTaskIncrementTick() 函数的时候，不管是否有任务就绪，不管就绪的任务的优先级是否比当前任务优先级高都执行一次任务切换。如果就绪任务的优先级比当前优先级高，那么执行一次任务切换与加了代码清单 12-6 (3) 这段代码实现的功能是一样的。如果没有任务就绪呢？就不需要执行任务切换，这样与之前的实现方法相比就省了一次任务切换的时间。虽然说没有更高优先级的任务就绪，执行任务切换的时候还是会运行原来的任务，但这是以多花一次任务切换的时间为代价的。

代码清单 12-6 (4)：这部分与时间片功能相关。当 configUSE_PREEMPTION 与 configUSE_TIME_SLICING 都为真，且当前优先级下不止一个任务时就执行一次任务切换，即将 xSwitchRequired 置为 pdTRUE 即可。在 xTaskIncrementTick() 函数还没有修改成带返回值之前，这部分代码不需要也是可以实现时间片功能的，即只要在执行完 xTaskIncrementTick() 函数后执行一次任务切换即可。configUSE_PREEMPTION 在 FreeRTOSConfig.h 中默认定义为 1，configUSE_TIME_SLICING 如果没有定义，则会默认在 FreeRTOS.h 中定义为 1。

其实 FreeRTOS 的这种时间片功能不能说是真正意义的时间片，因为它不能随意的设置时间为多少个 tick，而是默认一个 tick，然后默认在每个 tick 中断周期中进行任务切换而已。

代码清单 12-6 (5)：不在这里进行任务切换，而是放到了 xPortSysTickHandler() 函数中。当 xTaskIncrementTick() 函数的返回值为真时才进行任务切换。



至此，FreeRTOS 时间片功能就讲完。本书第一部分的知识点“从 0 到 1 教你写 FreeRTOS 内核”也就到这里完结。

第二部分：FreeRTOS 内核应用开发

本书第二部分以野火 STM32 全系列开发板（包括 M3、M4 和 M7）为硬件平台，来讲解 FreeRTOS 的内核应用。这部分不会再深究源码的实现，着重讲解 FreeRTOS 各个内核对象的使用，例如任务如何创建、优先级如何分配、内部 IPC 通信机制如何使用等 RTOS 知识点。

第13章 移植 FreeRTOS 到 STM32

本章开始，先新建一个基于野火 STM32 全系列（包含 M3/4/7）开发板的的 FreeRTOS 的工程模板，让 FreeRTOS 先跑起来。以后所有的 FreeRTOS 相关的例程我们都在此模板上修改和添加代码，不用再反反复复地新建。在本书配套的例程中，每一章的例程对野火 STM32 的每一个板子都会有一个对应的例程，但是区别都很小，如果有区别的地方我会在教程里面详细指出，如果没有特别备注那么都是一样的。

13.1 获取 STM32 的裸机工程模板

STM32 的裸机工程模板我们直接使用野火 STM32 开发板配套的固件库例程即可。这里我们选取比较简单的例程—“GPIO 输出—使用固件库点亮 LED”作为裸机工程模板。该裸机工程模板均可以在对应板子的 A 盘/程序源码/固件库例程的目录下获取到，下面以野火 F103-霸道板子的光盘目录为例，具体见图 13-1。

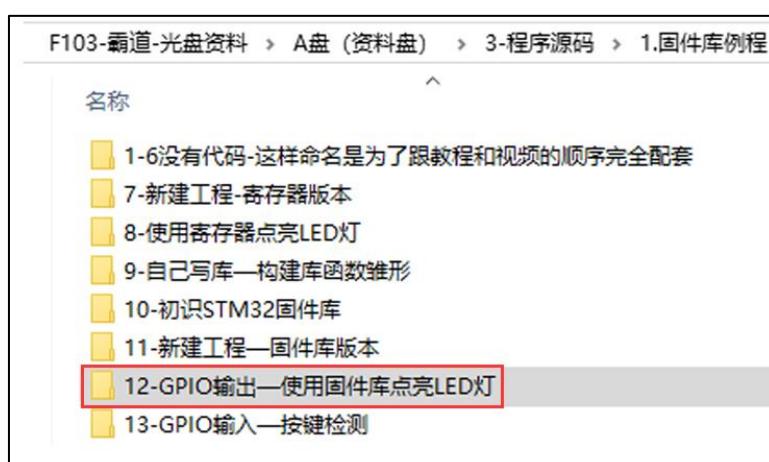


图 13-1 STM32 裸机工程模板在光盘资料中的位置

13.2 下载 FreeRTOS V9.0.0 源码

在移植之前，我们首先要获取到 FreeRTOS 的官方的源码包。这里我们提供两个下载链接，一个是官网：<http://www.freertos.org/>，另外一个是代码托管网站：<https://sourceforge.net/projects/freertos/files/FreeRTOS/>。这里我们演示如何在代码托管网站里面下载。打开网站链接之后，我们选择 FreeRTOS 的最新版本 V9.0.0（2016 年），尽管现在 FreeRTOS 的版本已经更新到 V10.0.1 了，但是我们还是选择 V9.0.0，因为内核很稳定，并且网上资料很多，因为 V10.0.0 版本之后是亚马逊收购了 FreeRTOS 之后才出来的版本，主要添加了一些云端组件，我们本书所讲的 FreeRTOS 是实时内核，采用 V9.0.0 版本足以。

我们打开 FreeRTOS 的代码托管网站，就可以看到 FreeRTOS 的源码及其版本信息了，具体见图 13-2。



The screenshot shows the SourceForge project page for FreeRTOS. At the top, there's a navigation bar with links for SOURCEFORGE, Articles, Cloud Storage, and Books. Below the header, a banner for FreeRTOS Real Time Kernel (RTOS) is displayed, stating "Market leading real time kernel for 35+ microcontroller architectures" and "Brought to you by: rtel". The main content area has tabs for Summary, Files, Reviews, Support, Tickets, News, Discussion, and Code. A prominent green button says "Download Latest Version FreeRTOSv10.0.1.exe (18.5 MB)". To its right is a blue "Get Updates" button. On the far right is a blue RSS feed icon. The file list table has columns for Name, Modified, Size, and Downloads / Week. The V9.0.0 folder is highlighted with a red border. Other versions listed include V10.0.1, V10.0.0, V8.2.3, V8.2.2, V8.2.1, V8.2.0, and V8.2.0rc1.

图 13-2 FreeRTOS V9.0.0 版本源码

点击 V9.0.0 会跳转到版本目录，具体见图 13-3。这里有 zip 和 exe 格式的压缩包，其实都是 FreeRTOS 的源码，只是压缩的格式不一样，所以大小也不一样，我们这里选择 zip 的下载，点击了就会出现下载的链接，下载完成解压后就可以得到我们想要的 FreeRTOS V9.0.0 版本的源码了，具体见图 13-4。

This screenshot shows the SourceForge project page for the V9.0.0 folder of FreeRTOS. The interface is similar to Figure 13-2, with tabs for Summary, Files, Reviews, etc. A green "Download Latest Version" button for "FreeRTOSv10.0.1.exe (18.5 MB)" is visible. The file list table shows four items: "source-code-for-book-examples.zip", "FreeRTOSv9.0.0.zip", "README", and "FreeRTOSv9.0.0.exe". The "FreeRTOSv9.0.0.zip" file is highlighted with a red border. The table columns are Name, Modified, Size, and Downloads / Week. The total download count for the folder is 438.

图 13-3 FreeRTOS 源码包下载链接

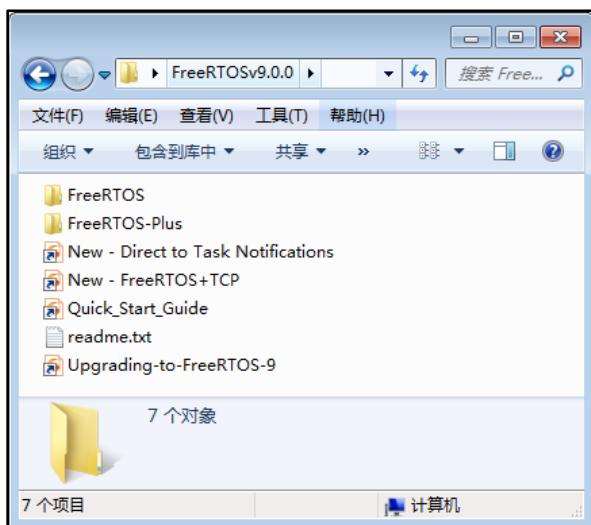


图 13-4 FreeRTOSv9.0.0 源码

13.3 FreeRTOS 文件夹内容简介

13.3.1 FreeRTOS 文件夹

FreeRTOS 包含 Demo 例程和内核源码（比较重要，我们就需要提取该目录下的大部分文件），具体见图 13-5。FreeRTOS 文件夹下的 Source 文件夹里面包含的是 FreeRTOS 内核的源代码，我们移植 FreeRTOS 的时候就需要这部分源代码；FreeRTOS 文件夹下的 Demo 文件夹里面包含了 FreeRTOS 官方为各个单片机移植好的工程代码，FreeRTOS 为了推广自己，会给各种半导体厂商的评估板写好完整的工程程序，这些程序就放在 Demo 这个目录下，这部分 Demo 非常有参考价值。我们把 FreeRTOS 到 STM32 的时候，FreeRTOSConfig.h 这个头文件就是从这里拷贝过来的，下面我们将对 FreeRTOS 的文件夹进行分析说明。

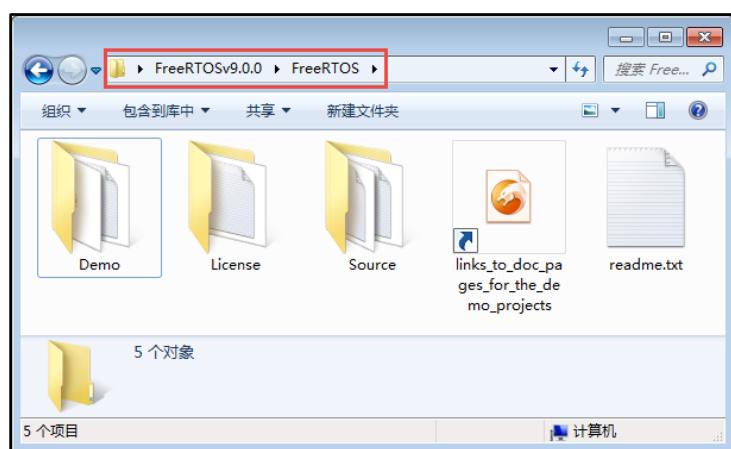


图 13-5 FreeRTOS 文件夹内容

1. Source 文件夹

这里我们再重点分析下 FreeRTOS/ Source 文件夹下的文件，具体见图 13-6。编号①和③包含的是 FreeRTOS 的通用的头文件和 C 文件，这两部分的文件适用于各种编译器和处理器，是通用的。需要移植的头文件和 C 文件放在编号②portbllle 这个文件夹。

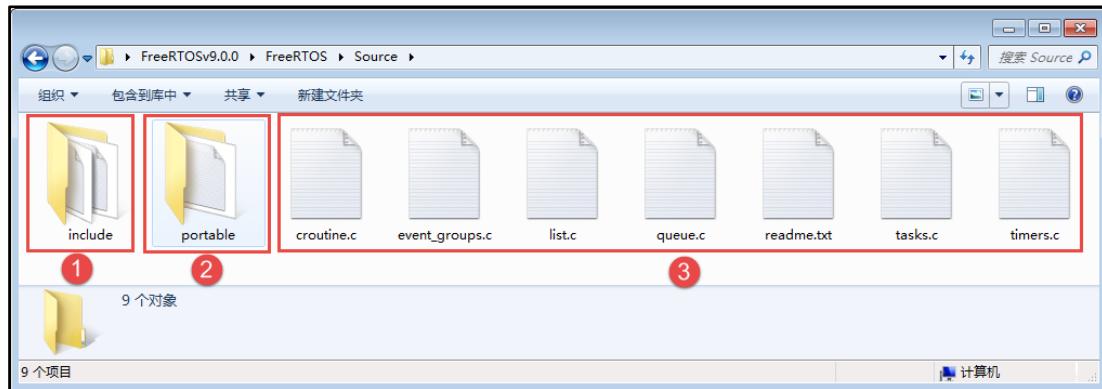


图 13-6 Source 文件夹内容

我们打开 portbllle 这个文件夹，可以看到里面很多与编译器相关的文件夹，在不同的编译器中使用不同的支持文件。编号①中的 KEIL 就是我们使用的编译器，当年打开 KEIL 文件夹的时候，你会看到一句话“See-also-the-RVDS-directory.txt”，其实 KEIL 里面的内容跟 RVDS 里面的内容一样，所以，我们只需要编号③RVDS 文件夹里面的内容即可。而编号②MemMang 文件夹下存放的是跟内存管理相关的，稍后具体介绍，portbllle 文件夹内容具体见图 13-7。

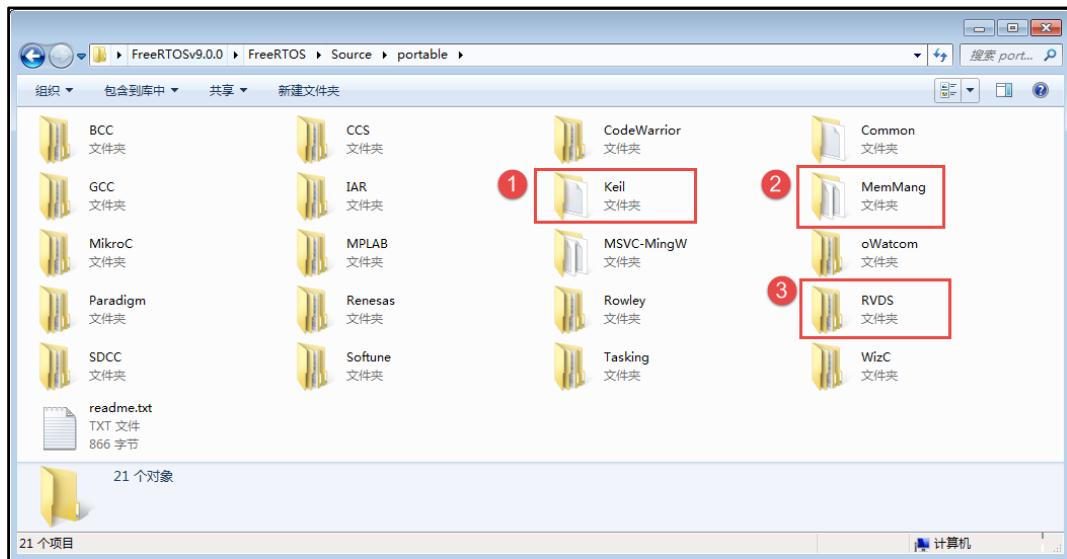


图 13-7 portbllle 文件夹内容

打开 RVDS 文件夹，下面包含了各种处理器相关的文件夹，从文件夹的名字我们就非常熟悉了，我们学习的 STM32 有 M0、M3、M4 等各种系列，FreeRTOS 是一个软件，单片机是一个硬件，FreeRTOS 要想运行在一个单片机上面，它们就必须关联在一起，那么怎

么关联？还是得通过写代码来关联，这部分关联的文件叫接口文件，通常由汇编和 C 联合编写。这些接口文件都是跟硬件密切相关的，不同的硬件接口文件是不一样的，但都大同小异。编写这些接口文件的过程我们就叫移植，移植的过程通常由 FreeRTOS 和 mcu 原厂的人来负责，移植好的这些接口文件就放在 RVDS 这个文件夹的目录下，具体见图 13-8。

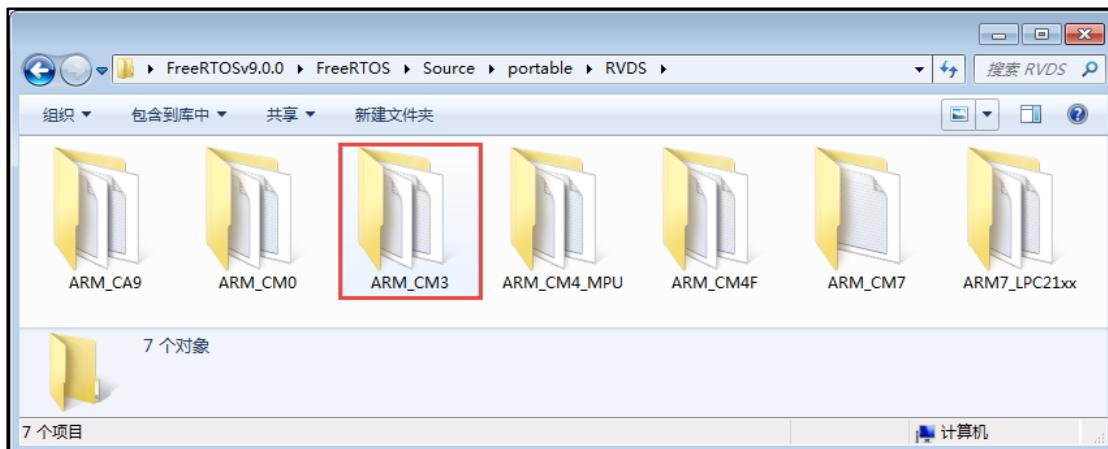


图 13-8 RVDS 文件夹内容

FreeRTOS 为我们提供了 cortex-m0、m3、m4 和 m7 等内核的单片机的接口文件，只要是使用了这些内核的 mcu 都可以使用里面的接口文件。通常网络上出现的叫“移植某某某 RTOS 到某某某 MCU”的教程，其实准确来说，不能够叫移植，应该叫使用官方的移植，因为这些跟硬件相关的接口文件，RTOS 官方都已经写好了，我们只是使用而已。我们本章讲的移植也是使用 FreeRTOS 官方的移植，关于这些底层的移植文件我们已经在第一部分“从 0 到 1 教你写 FreeRTOS 内核”有非常详细的讲解，这里我们直接使用即可。我们这里以 ARM_CM3 这个文件夹为例，看看里面的文件，里面只有“port.c”与“portmacro.h”两个文件，port.c 文件里面的内容是由 FreeRTOS 官方的技术人员为 Cortex-M3 内核的处理器写的接口文件，里面核心的上下文切换代码是由汇编语言编写而成，对技术员的要求比较高，我们刚开始学习的之后只需拷贝过来用即可，深入的学习可以放在后面的日子；portmacro.h 则是 port.c 文件对应的头文件，主要是一些数据类型和宏定义，具体见图 13-9。

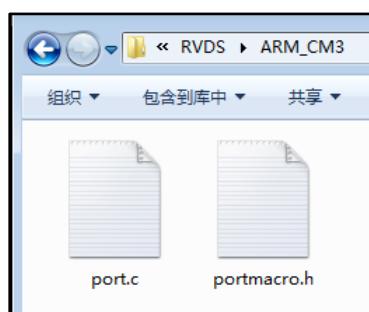


图 13-9 ARM_CM3 文件夹内容

编号②MemMang 文件夹下存放的是跟内存管理相关的，总共有五个 heap 文件以及一个 readme 说明文件，这五个 heap 文件在移植的时候必须使用一个，因为 FreeRTOS 在创建内核对象的时候使用的是动态分配内存，而这些动态内存分配的函数则在这几个文件里面

实现，不同的分配算法会导致不同的效率与结果，后面在内存管理中我们会讲解每个文件的区别，由于现在是初学，所以我们选用 heap4.c 即可，具体见图 13-10。

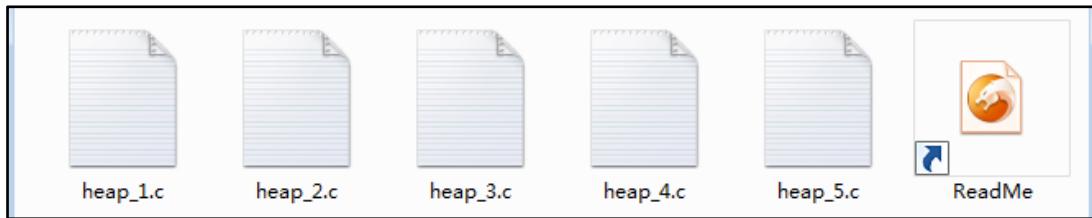


图 13-10 MemMang 文件夹内容

至此，FreeRTOS/source 文件夹下的主要内容就讲完，剩下的可根据兴趣自行查阅。

2. Demo 文件夹

这个目录下内容就是 Deme 例程，我们可以直接打开里面的工程文件，各种开发平台的完整 Demo，开发者可以方便的以此搭建出自己的项目，甚至直接使用。FreeRTOS 当然也为 ST 写了很多 Demo，其中就有 F1、F4、F7 等工程，这样子对我们学习 FreeRTOS 是非常方便的，当遇到不懂的直接就可以参考官方的 Demo，具体见图 13-11。

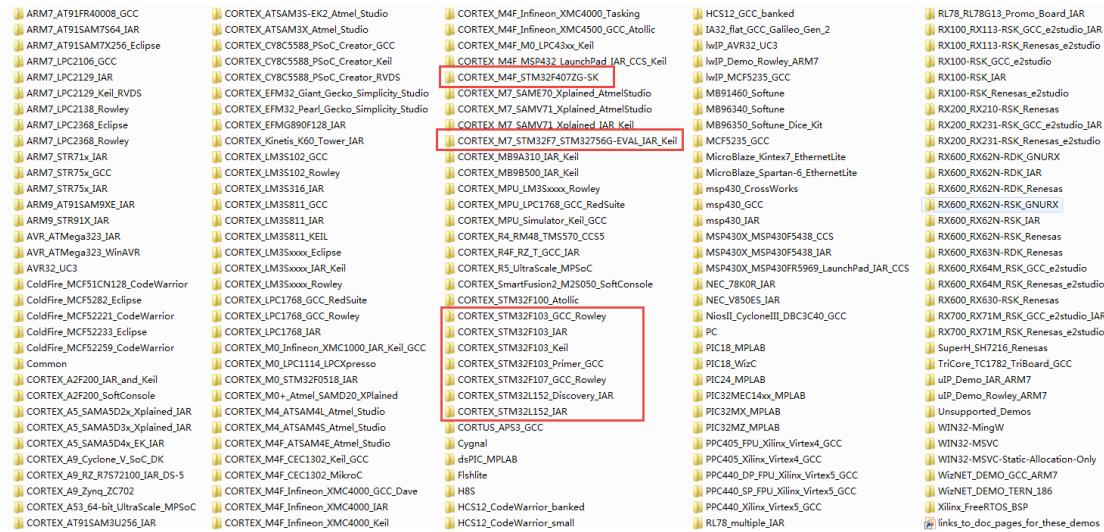


图 13-11 Demo 文件夹内容

3. License 文件夹

这里面只有一个许可文件 “license.txt”，用 FreeRTOS 做产品的话就需要看看这个文件，但是我们是学习 FreeRTOS，所以暂时不需要理会这个文件。

13.3.2 FreeRTOS-Plus 文件夹

FreeRTOS-Plus 文件夹里面包含的是第三方的产品，一般我们不需要使用，FreeRTOS-Plus 的预配置演示项目组件（组件大多数都要收费），大多数演示项目都是在 Windows 环境中运行的，使用 FreeRTOS windows 模拟器，所以暂时不需要关注这个文件夹。

13.3.3 HTML 文件

一些直接可以打开的网页文件，里面包含一些关于 FreeRTOS 的介绍，是 FreeRTOS 官方人员所写，所以都是英文的，有兴趣可以打开看看，具体相关内容可以看 HTML 文件名称。

13.4 往裸机工程添加 FreeRTOS 源码

13.4.1 提取 FreeRTOS 最简源码

在前一章节中，我们看到了 FreeRTOS 源码中那么多文件，一开始学我们根本看不过来那么多文件，我们需要提取源码中的最简洁的部分代码，方便同学们学习，更何况我们学习的只是 FreeRTOS 的实时内核中的知识，因为这才是 FreeRTOS 的核心，那些 demo 都是基于此移植而来的，而其他无关的我们暂时不需要学习，下面提取源码的操作过程。

1. 首先在我们的 STM32 裸机工程模板根目录下新建一个文件夹，命名为“FreeRTOS”，并且在 FreeRTOS 文件夹下新建两个空文件夹，分别命名为“src”与“port”，src 文件夹用于保存 FreeRTOS 中的核心源文件，也就是我们常说的‘.c 文件’，port 文件夹用于保存内存管理以及处理器架构相关代码，这些代码 FreeRTOS 官方已经提供给我们的，直接使用即可，在前面已经说了，FreeRTOS 是软件，我们的开发版是硬件，软硬件必须有桥梁来连接，这些与处理器架构相关的代码，可以称之为 RTOS 硬件接口层，它们位于 FreeRTOS/Source/Portable 文件夹下。
2. 打开 FreeRTOS V9.0.0 源码，在“FreeRTOSv9.0.0\FreeRTOS\Source”目录下找到所有的‘.c 文件’，将它们拷贝到我们新建的 src 文件夹中，具体见图 13-12。

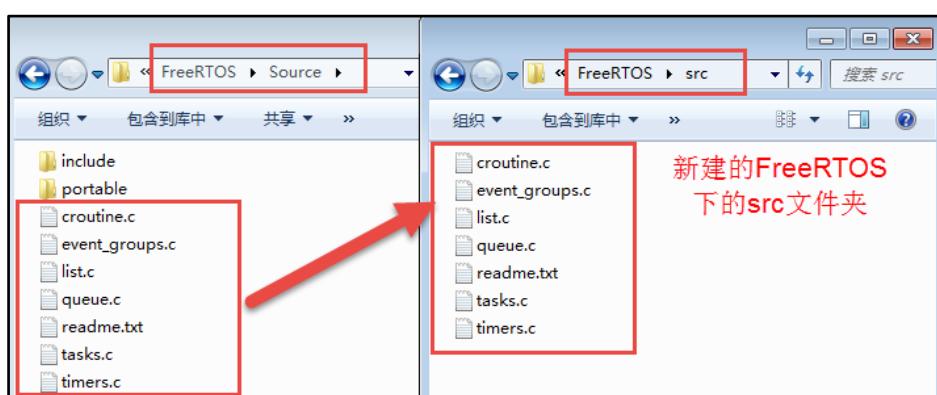


图 13-12 提取 FreeRTOS 源码文件 (*.c 文件)

3. 打开 FreeRTOS V9.0.0 源码，在“FreeRTOSv9.0.0\FreeRTOS\Source\portable”目录下找到“MemMang”文件夹与“RVDS”文件夹，将它们拷贝到我们新建的 port 文件夹中，具体见



图 13-13 提取 MemMang 与 RVDS 源码文件

4. 打开 FreeRTOS V9.0.0 源码，在“FreeRTOSv9.0.0\FreeRTOS\Source”目录下找到“include”文件夹，它是我们需要用到 FreeRTOS 的一些头文件，将它直接拷贝到我们新建的 FreeRTOS 文件夹中，完成这一步之后就可以看到我们新建的 FreeRTOS 文件夹已经有 3 个文件夹，这 3 个文件夹就包含 FreeRTOS 的核心文件，至此，FreeRTOS 的源码就提取完成，具体见图 13-14。



图 13-14 提取 FreeRTOS 核心文件完成状态

13.4.2 拷贝 FreeRTOS 到裸机工程根目录

鉴于 FreeRTOS 容量很小，我们直接将刚刚提取的整个 FreeRTOS 文件夹拷贝到我们的 STM32 裸机工程里面，让整个 FreeRTOS 跟随我们的工程一起发布，使用这种方法打包的 FreeRTOS 工程，即使是将工程拷贝到一台没有安装 FreeRTOS 支持包（MDK 中有 FreeRTOS 的支持包）的电脑上面都是可以直接使用的，因为工程已经包含了 FreeRTOS 的源码。具体见图 13-15。

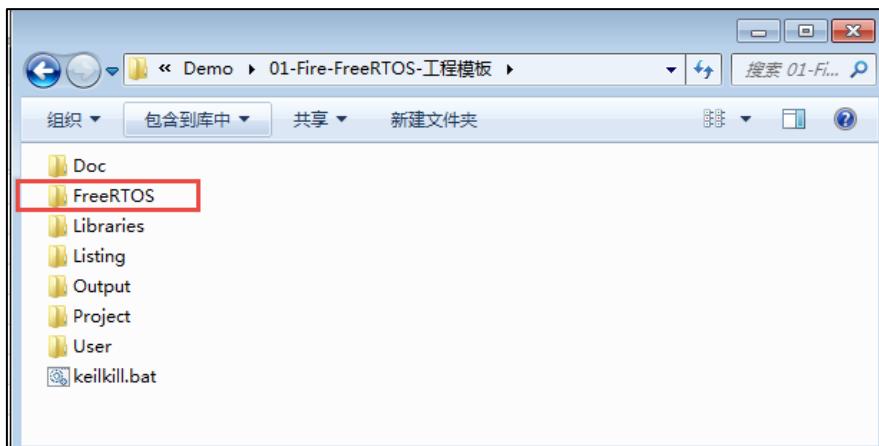


图 13-15 拷贝 FreeRTOS Package 到裸机工程

图 13-15 中 FreeRTOS 文件夹下就是我们提取的 FreeRTOS 的核心代码，该文件夹下的具体内容作用在前面就已经描述的很清楚了，这里就不再重复赘述。

13.4.3 拷贝 FreeRTOSConfig.h 文件到 user 文件夹

FreeRTOSConfig.h 文件是 FreeRTOS 的工程配置文件，因为 FreeRTOS 是可以裁剪的实时操作内核，应用于不同的处理器平台，用户可以通过修改这个 FreeRTOS 内核的配置头文件来裁剪 FreeRTOS 的功能，所以我们把它拷贝一份放在 user 这个文件夹下面。

打开 FreeRTOSv9.0.0 源码，在“FreeRTOSv9.0.0\FreeRTOS\Demo”文件夹下面找到“CORTEX_STM32F103_Keil”这个文件夹，双击打开，在其根目录下找到这个“FreeRTOSConfig.h”文件，然后拷贝到我们工程的 user 文件夹下即可，等下我们需要对这个文件进行修改。user 文件夹，见名知义我们就可以知道里面存放的文件都是用户自己编写的。

13.4.4 添加 FreeRTOS 源码到工程组文件夹

在上一步我们只是将 FreeRTOS 的源码放到了本地工程目录下，还没有添加到开发环境里面的组文件夹里面，FreeRTOS 也就没有移植到我们的工程中去。

1. 新建 FreeRTOS/src 和 FreeRTOS/port 组

接下来我们在开发环境里面新建 FreeRTOS/src 和 FreeRTOS/port 两个组文件夹，其中 FreeRTOS/src 用于存放 src 文件夹的内容，FreeRTOS/port 用于存放 port\MemMang 文件夹与 port\RVDS\ARM_CM? 文件夹的内容，“?”表示 3、4 或者 7，具体选择哪个得看你使用的是野火哪个型号的 STM32 开发板，具体见表格 13-1。

表格 13-1 野火 STM32 开发板型号对应 FreeRTOS 的接口文件

野火 STM32 开发板型号	具体芯片型号	FreeRTOS 不同内核的接口文件
MINI	STM32F103RCT6	port\RVDS\ARM_CM3
指南者	STM32F103VET6	

霸道	STM32F103ZET6	
霸天虎	STM32F407ZGT6	port\RVDS\ARM_CM4
F429-挑战者	STM32F429IGT6	
F767-挑战者	STM32F767IGT6	port\RVDS\ARM_CM7
H743-挑战者	STM32H743IIT6	

然后我们将工程文件中 FreeRTOS 的内容添加到工程中去，按照已经新建的分组添加我们的 FreeRTOS 工程源码。

在 FreeRTOS/port 分组中添加 MemMang 文件夹中的文件只需选择其中一个即可，我们选择“heap_4.c”，这是 FreeRTOS 的一个内存管理源码文件。同时，需要根据自己的开发板型号在 FreeRTOS\port\RVDS\ARM_CM?中选择，“?”表示 3、4 或者 7，具体选择哪个得看你使用的是野火哪个型号的 STM32 开发板，具体见表格 13-1。

然后在 user 分组中添加我们 FreeRTOS 的配置文件“FreeRTOSConfig.h”，因为这是头文件 (.h)，所以需要在添加时选择文件类型为“All files (*.*)”，至此我们的 FreeRTOS 添加到工程中就已经完成，完成的效果具体见图 13-16。

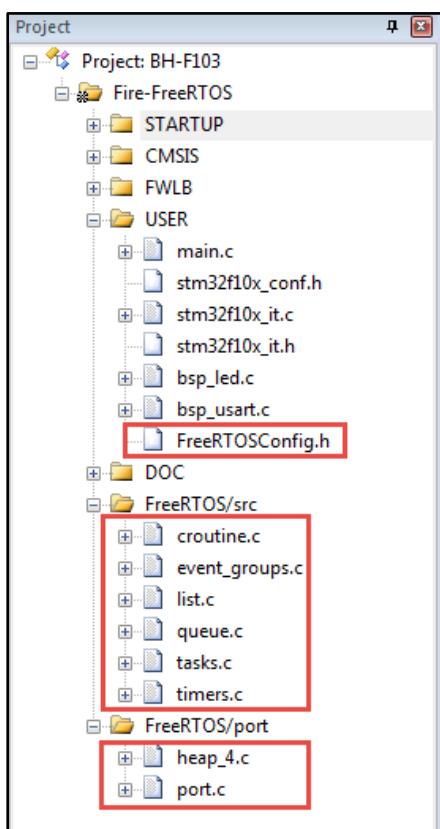


图 13-16 添加 FreeRTOS 源码到工程分组中

2. 指定 FreeRTOS 头文件的路径

FreeRTOS 的源码已经添加到开发环境的组文件夹下面，编译的时候需要为这些源文件指定头文件的路径，不然编译会报错。FreeRTOS 的源码里面只有 FreeRTOS\include 和 FreeRTOS\port\RVDS\ARM_CM? 这两个文件夹下面有头文件，只需要将这两个头文件的

路径在开发环境里面指定即可。同时我们还将 FreeRTOSConfig.h 这个头文件拷贝到了工程根目录下的 user 文件夹下，所以 user 的路径也要加到开发环境里面。FreeRTOS 头文件的路径添加完成后的效果具体见图 13-17。

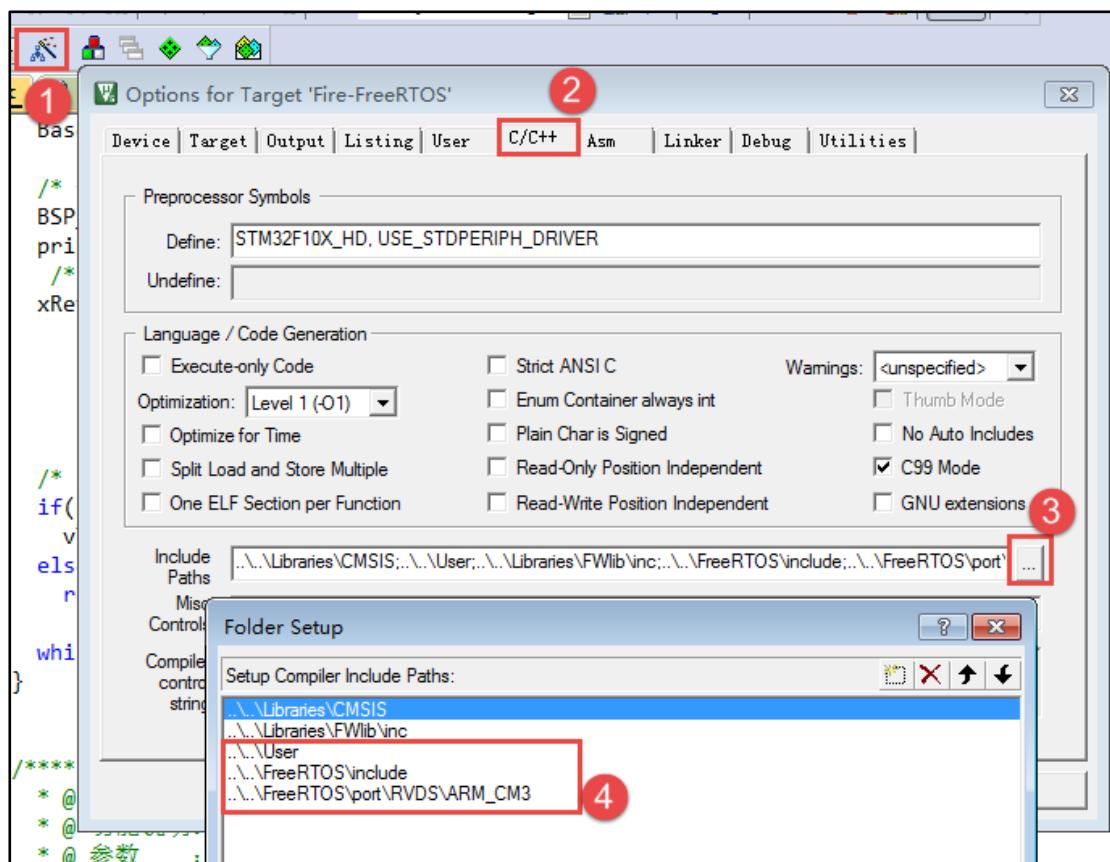


图 13-17 在开发环境中指定 FreeRTOS 的头文件的路径

至此，FreeRTOS 的整体工程基本移植完毕，我们需要修改 FreeRTOS 配置文件，按照我们的需求来进行修改。

13.5 修改 FreeRTOSConfig.h

FreeRTOSConfig.h 是直接从 demo 文件夹下面拷贝过来的，该头文件对裁剪整个 FreeRTOS 所需的功能的宏均做了定义，有些宏定义被使能，有些宏定义被失能，一开始我们只需要配置最简单的功能即可。要想随心所欲的配置 FreeRTOS 的功能，我们必须对这些宏定义的功能有所掌握，下面我们先简单的介绍下这些宏定义的含义，然后再对这些宏定义进行修改。

注意：此 FreeRTOSConfig.h 文件内容与我们从 demo 移植过来的 FreeRTOSConfig.h 文件不一样，因为这是我们野火修改过的 FreeRTOSConfig.h 文件，并不会影响 FreeRTOS 的功能，我们只是添加了一些中文注释，并且把相关的头文件进行分类，方便查找宏定义已经阅读，仅此而已。强烈建议使用我们修加工过的 FreeRTOSConfig.h 文件。

13.5.1 FreeRTOSConfig.h 文件内容讲解

代码清单 13-1 FreeRTOSConfig.h 文件内容

```
1 #ifndef FREERTOS_CONFIG_H
2 #define FREERTOS_CONFIG_H
3
4 //针对不同的编译器调用不同的 stdint.h 文件
5 #if defined(__ICCARM__) || defined(__CC_ARM) || defined(__GNUC__)
6 #include <stdint.h>
7 extern uint32_t SystemCoreClock;
8 #endif
9
10 //断言
11 #define vAssertCalled(char,int) printf("Error:%s,%d\r\n",char,int)
12 #define configASSERT(x) if((x)==0) vAssertCalled(__FILE__,__LINE__)
13
14 /***** FreeRTOS 基础配置配置选项 *****/
15 /* 置 1: RTOS 使用抢占式调度器; 置 0: RTOS 使用协作式调度器 (时间片)
16 */
17 /* 注: 在多任务管理机制上, 操作系统可以分为抢占式和协作式两种。
18 * 协作式操作系统是任务主动释放 CPU 后, 切换到下一个任务。
19 * 任务切换的时机完全取决于正在运行的任务。
20 */
21
22 /* 配置宏 */
23 #define configUSE_PREEMPTION 1 (3)
24
25 //1 使能时间片调度(默认式使能的)
26 #define configUSE_TIME_SLICING 1 (4)
27
28 /* 某些运行 FreeRTOS 的硬件有两种方法选择下一个要执行的任务:
29 * 通用方法和特定于硬件的方法(以下简称“特殊方法”).
30 *
31 * 通用方法:
32 *      1.configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION 为 0 或者硬件不支持这种特殊方法。
33 *      2.可以用于所有 FreeRTOS 支持的硬件
34 *      3.完全用 C 实现, 效率略低于特殊方法。
35 *      4.不强制要求限制最大可用优先级数目
36 * 特殊方法:
37 *      1.必须将 configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION 设置为 1。
38 *      2.依赖一个或多个特定架构的汇编指令(一般是类似计算前导零[CLZ]指令)。
39 *      3.比通用方法更高效
40 *      4.一般强制限定最大可用优先级数目为 32
41 *
42 * 一般是硬件计算前导零指令, 如果所使用的, MCU 没有这些硬件指令的话此宏应该设置为 0!
43 */
44 #define configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION 1 (5)
45
46 /* 置 1: 使能低功耗 tickless 模式; 置 0: 保持系统节拍(tick)中断一直运行 */
47 #define configUSE_TICKLESS_IDLE 0 (6)
48
49 /*
50 * 写入实际的 CPU 内核时钟频率, 也就是 CPU 指令执行频率, 通常称为 Fclk
51 * Fclk 为供给 CPU 内核的时钟信号, 我们所说的 cpu 主频为 xx MHz,
52 * 就是指的这个时钟信号, 相应的, 1/Fclk 即为 cpu 时钟周期;
53 */
54 #define configCPU_CLOCK_HZ (SystemCoreClock) (7)
55
```

```
56 //RTOS 系统节拍中断的频率。即一秒中断的次数，每次中断 RTOS 都会进行任务调度
57 #define configTICK_RATE_HZ          (( TickType_t )1000)           (8)
58
59 //可使用的最大优先级
60 #define configMAX_PRIORITIES      (32)                            (9)
61
62 //空闲任务使用的堆栈大小
63 #define configMINIMAL_STACK_SIZE   ( (unsigned short)128)        (10)
64
65 //任务名字字符串长度
66 #define configMAX_TASK_NAME_LEN    (16)                            (11)
67
68 //系统节拍计数器变量数据类型，1 表示为 16 位无符号整形，0 表示为 32 位无符号整形
69 #define configUSE_16_BIT_TICKS     0                                (12)
70
71 //空闲任务放弃 CPU 使用权给其他同优先级的用户任务
72 #define configIDLE_SHOULD_YIELD   1                                (13)
73
74 //启用队列
75 #define configUSE_QUEUE_SETS       1                                (14)
76
77 //开启任务通知功能，默认开启
78 #define configUSE_TASK_NOTIFICATIONS 1                                (15)
79
80 //使用互斥信号量
81 #define configUSE_MUTEXES         1                                (16)
82
83 //使用递归互斥信号量
84 #define configUSE_RECURSIVE_MUTEXES 1                                (17)
85
86 //为 1 时使用计数信号量
87 #define configUSE_COUNTING_SEMAPHORES 1                            (18)
88
89 /* 设置可以注册的信号量和消息队列个数 */
90 #define configQUEUE_REGISTRY_SIZE 10                             (19)
91
92 #define configUSE_APPLICATION_TASK_TAG    0
93
94
95 /***** FreeRTOS 与内存申请有关配置选项 ****/
96
97 *****
98 //支持动态内存申请
99 #define configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION 1                     (20)
100 //支持静态内存
101#define configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION 0
102 //系统所有总的堆大小
103 #define configTOTAL_HEAP_SIZE      ( (size_t) (36*1024))        (21)
104 *****
105
106 ***** FreeRTOS 与钩子函数有关的配置选项 ****/
107 /* 置 1：使用空闲钩子（Idle Hook 类似于回调函数）；置 0：忽略空闲钩子
108 *
109 * 空闲任务钩子是一个函数，这个函数由用户来实现，
110 * FreeRTOS 规定了函数的名字和参数：void vApplicationIdleHook(void)，
111 * 这个函数在每个空闲任务周期都会被调用
112 * 对于已经删除的 RTOS 任务，空闲任务可以释放分配给它们的堆栈内存。
113 * 因此必须保证空闲任务可以被 CPU 执行
114 * 使用空闲钩子函数设置 CPU 进入省电模式是很常见的
115 * 不可以调用会引起空闲任务阻塞的 API 函数
116 */
```

```
117 #define configUSE_IDLE_HOOK 0 (22)
118
119 /* 置 1：使用时间片钩子（Tick Hook）；置 0：忽略时间片钩子
120 *
121 *
122 * 时间片钩子是一个函数，这个函数由用户来实现，
123 * FreeRTOS 规定了函数的名字和参数：void vApplicationTickHook(void)
124 * 时间片中断可以周期性的调用
125 * 函数必须非常短小，不能大量使用堆栈，
126 * 不能调用以"FromISR" 或 "FROM_ISR"结尾的 API 函数
127 */
128 #define configUSE_TICK_HOOK 0 (23)
129
130 //使用内存申请失败钩子函数
131 #define configUSE_MALLOC_FAILED_HOOK 0 (24)
132
133 /*
134 * 大于 0 时启用堆栈溢出检测功能，如果使用此功能
135 * 用户必须提供一个栈溢出钩子函数，如果使用的话
136 * 此值可以为 1 或者 2，因为有两种栈溢出检测方法 */
137 #define configCHECK_FOR_STACK_OVERFLOW 0 (25)
138
139
140 /***** FreeRTOS 与运行时间和任务状态收集有关的配置选项 *****/
141
142 ***** FreeRTOS 与协程有关的配置选项 *****/
143 //启用运行时间统计功能
144 #define configGENERATE_RUN_TIME_STATS 0 (26)
145 //启用可视化跟踪调试
146 #define configUSE_TRACE_FACILITY 0 (27)
147 /* 与宏 configUSE_TRACE_FACILITY 同时为 1 时会编译下面 3 个函数
148 * prvWriteNameToBuffer()
149 * vTaskList(),
150 * vTaskGetRunTimeStats()
151 */
152 #define configUSE_STATS_FORMATTING_FUNCTIONS 1
153
154
155 /***** FreeRTOS 与软件定时器有关的配置选项 *****/
156
157 ***** FreeRTOS 可选函数配置选项 *****/
158 //启用协程，启用协程以后必须添加文件 croutine.c
159 #define configUSE_CO_ROUTINES 0 (28)
160 //协程的有效优先级数目
161 #define configMAX_CO_ROUTINE_PRIORITIES (2) (29)
162
163
164 /***** FreeRTOS 与软件定时器有关的配置选项 *****/
165
166 ***** FreeRTOS 可选函数配置选项 *****/
167 //启用软件定时器
168 #define configUSE_TIMERS 1 (30)
169 //软件定时器优先级
170 #define configTIMER_TASK_PRIORITY (configMAX_PRIORITIES-1) (31)
171 //软件定时器队列长度
172 #define configTIMER_QUEUE_LENGTH 10 (32)
173 //软件定时器任务堆栈大小
174 #define configTIMER_TASK_STACK_DEPTH (configMINIMAL_STACK_SIZE*2) (33)
175
176 /***** FreeRTOS 可选函数配置选项 *****/
177
178 ***** FreeRTOS 可选函数配置选项 *****/
```

```

179 #define INCLUDE_xTaskGetSchedulerState           1      (34)
180 #define INCLUDE_vTaskPrioritySet                1      (35)
181 #define INCLUDE_uxTaskPriorityGet              1      (36)
182 #define INCLUDE_vTaskDelete                   1      (37)
183 #define INCLUDE_vTaskCleanUpResources          1
184 #define INCLUDE_vTaskSuspend                  1
185 #define INCLUDE_vTaskDelayUntil              1
186 #define INCLUDE_vTaskDelay                  1
187 #define INCLUDE_eTaskGetState               1
188 #define INCLUDE_xTimerPendFunctionCall       1
189
190 /***** FreeRTOS 与中断有关的配置选项 *****/
191
192 #ifndef __NVIC_PRIO_BITS
193 #define configPRIO_BITS                      __NVIC_PRIO_BITS        (38)
194 #else
195 #define configPRIO_BITS                     4                  (39)
196 #endif
197
198 // 中断最低优先级
199 #define configLIBRARY_LOWEST_INTERRUPT_PRIORITY 15      (40)
200
201 // 系统可管理的最高中断优先级
202 #define configLIBRARY_MAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY 5      (41)
203 #define configKERNEL_INTERRUPT_PRIORITY          5      (42)
204 ( configLIBRARY_LOWEST_INTERRUPT_PRIORITY << (8 - configPRIO_BITS) )
205
206 #define configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY      (43)
207 ( configLIBRARY_MAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY << (8 - configPRIO_BITS) )
208 /***** FreeRTOS 与中断服务函数有关的配置选项 *****/
209
210 #define xPortPendSVHandler      PendSV_Handler
211 #define vPortSVCHandler        SVC_Handler
212
213
214 /* 以下为使用 Percepio Tracealyzer 需要的东西，不需要时将
215   configUSE_TRACE_FACILITY 定义为 0 */
216 #if ( configUSE_TRACE_FACILITY == 1 )           (44)
217 #include "trcRecorder.h"
218 #define INCLUDE_xTaskGetCurrentTaskHandle     0
219 // 启用一个可选函数（该函数被 Trace 源码使用，默认该值为 0 表示不用）
220 #endif
221
222
223 #endif /* FREERTOS_CONFIG_H */
224

```

代码清单 13-1 (1)：针对不同的编译器调用不同的 stdint.h 文件，在 MDK 中，我们默认的是__CC_ARM。

代码清单 13-1 (2)：断言简介：在使用 C 语言编写工程代码时，我们总会对某种假设条件进行检查，断言就是用于在代码中捕捉这些假设，可以将断言看作是异常处理的一种高级形式。断言表示为一些布尔表达式，程序员相信在程序中的某个特定表达式值为真。可以在任何时候启用和禁用断言验证，因此可以在测试时启用断言，而在发布时禁用断言。同样，程序投入运行后，最终用户在遇到问题时可以重新启用断言。它可以快速发现并定位软件问题，同时对系统错误进行自动报警。断言可以对在系统中隐藏很深，用其它手段极难发现的问题可以用断言来进行定位，从而缩短软件问题定位时间，提高系统的可测性。实际应用时，可根据具体情况灵活地设计断言。这里只是使用宏定义实现了断言的功能，

断言作用很大，特别是在调试的时候，而 FreeRTOS 中使用了很多断言接口 configASSERT，所以我们需要实现断言，把错误信息打印出来从而在调试中快速定位，打印信息的内容是 xxx 文件 xxx 行(__FILE__, __LINE__).

代码清单 13-1 (3)：置 1：FreeRTOS 使用抢占式调度器；置 0：FreeRTOS 使用协作式调度器（时间片）。抢占式调度：在这种调度方式中，系统总是选择优先级最高的任务进行调度，并且一旦高优先级的任务准备就绪之后，它就会马上被调度而不等待低优先级的任务主动放弃 CPU，高优先级的任务抢占了低优先级任务的 CPU 使用权，这就是抢占，在实习操作系统中，这样子的方式往往是最适用的。而协作式调度则是由任务主动放弃 CPU，然后才进行任务调度。

注意：在多任务管理机制上，操作系统可以分为抢占式和协作式两种。协作式操作系统是任务主动释放 CPU 后，切换到下一个任务。任务切换的时机完全取决于正在运行的任务。

代码清单 13-1 (4)：使能时间片调度(默认是使能的)。当优先级相同的时候，就会采用时间片调度，这意味着 RTOS 调度器总是运行处于最高优先级的就绪任务，在每个 FreeRTOS 系统节拍中断时在相同优先级的多个任务间进行任务切换。如果宏 configUSE_TIME_SLICING 设置为 0，FreeRTOS 调度器仍然总是运行处于最高优先级的就绪任务，但是当 RTOS 系统节拍中断发生时，相同优先级的多个任务之间不再进行任务切换，而是在执行完高优先级的任务之后才进行任务切换。一般来说，FreeRTOS 默认支持 32 个优先级，很少情况会把 32 个优先级全用完，所以，官方建议采用抢占式调度。

代码清单 13-1 (5)：FreeRTOS 支持两种方法选择下一个要执行的任务：一个是软件方法扫描就绪链表，这种方法我们通常称为通用方法，configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION 为 0 或者硬件不支持特殊方法，才使用通用方法获取下一个即将运行的任务，通用方法可以用于所有 FreeRTOS 支持的硬件平台，因为这种方法是完全用 C 语言实现，所以效率略低于特殊方法，但不强制要求限制最大可用优先级数目；另一个是硬件方式查找下一个要运行的任务，必须将 configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION 设置为 1，因为是必须依赖一个或多个特定架构的汇编指令（一般是类似计算前导零[CLZ]指令，在 M3、M4、M7 内核中都有，这个指令是用来计算一个变量从最高位开始的连续零的个数），所以效率略高于通用方法，但受限于硬件平台，一般强制限定最大可用优先级数目为 32，这也是 FreeRTOS 官方为什么推荐使用 32 位优先级的原因。

代码清单 13-1 (6)：低功耗 tickless 模式。置 1：使能低功耗 tickless 模式；置 0：保持系统节拍（tick）中断一直运行，如果不是用于低功耗场景，我们一般置 0 即可。

代码清单 13-1 (7)：配置 CPU 内核时钟频率，也就是 CPU 指令执行频率，通常称为 Fclk，Fclk 为供给 CPU 内核的时钟信号，我们所说的 cpu 主频为 XX MHz，就是指的这个时钟信号，相应的，1/Fclk 即为 CPU 时钟周期，在野火 STM32 霸道开发板上系统时钟为 SystemCoreClock=SYSCLK_FREQ_72MHz，也就是 72MHz。

代码清单 13-1 (8)：FreeRTOS 系统节拍中断的频率。表示操作系统每 1 秒钟产生多少个 tick，tick 即是操作系统节拍的时钟周期，时钟节拍就是系统以固定的频率产生中断（时基中断），并在中断中处理与时间相关的事件，推动所有任务向前运行。时钟节拍需要依赖于硬件定时器，在 STM32 裸机程序中经常使用的 SysTick 时钟是 MCU 的内核定时器，通常都使用该定时器产生操作系统的时钟节拍。在 FreeRTOS 中，系统延时和阻塞时间都是以 tick 为单位，配置 configTICK_RATE_HZ 的值可以改变中断的频率，从而间接改变了 FreeRTOS 的时钟周期 ($T=1/f$)。我们设置为 1000，那么 FreeRTOS 的时钟周期为 1ms，过高的系统节拍中断频率也意味着 FreeRTOS 内核占用更多的 CPU 时间，因此会降低效率，一般配置为 100~1000 即可。

代码清单 13-1 (9)：可使用的最大优先级，默認為 32 即可，官方推荐的也是 32。每一个任务都必须被分配一个优先级，优先级值从 0~ (configMAX_PRIORITIES - 1) 之间。低优先级数值表示低优先级任务。空闲任务的优先级为 0 (tskIDLE_PRIORITY)，因此它是最低优先级任务。FreeRTOS 调度器将确保处于就绪态的高优先级任务比同样处于就绪状态的低优先级任务优先获取处理器时间。换句话说，FreeRTOS 运行的永远是处于就绪态的高优先级任务。处于就绪状态的相同优先级任务使用时间片调度机制共享处理器时间。

代码清单 13-1 (10)：空闲任务默认使用的堆栈大小，默認為 128 字即可（在 M3、M4、M7 中为 128*4 字节），堆栈大小不是以字节为单位而是以字为单位的，比如在 32 位架构下，栈大小为 100 表示栈内存占用 400 字节的空间。

代码清单 13-1 (11)：任务名字字符串长度，这个宏用来定义该字符串的最大长度。这里定义的长度包括字符串结束符' \0 '。

代码清单 13-1 (12)：系统节拍计数器变量数据类型，1 表示为 16 位无符号整形，0 表示为 32 位无符号整形，STM32 是 32 位机器，所以默认使用为 0 即可，这个值位数的大小决定了能计算多少个 tick，比如假设系统以 1ms 产生一个 tick 中断的频率计时，那么 32 位无符号整形的值则可以计算 4294967295 个 tick，也就是系统从 0 运行到 4294967.295 秒的时候才溢出，转换为小时的话，则能运行 1193 个小时左右才溢出，当然，溢出就会重置时间，这点完全不用担心；而假如使用 16 位无符号整形的值，只能计算 65535 个 tick，在 65.535 秒之后就会溢出，然后重置。

代码清单 13-1 (13)：控制任务在空闲优先级中的行为，空闲任务放弃 CPU 使用权给其他同优先级的用户任务。仅在满足下列条件后，才会起作用，1：启用抢占式调度；2：用户任务优先级与空闲任务优先级相等。一般不建议使用这个功能，能避免尽量避免，1：设置用户任务优先级比空闲任务优先级高，2：这个宏定义配置为 0。

代码清单 13-1 (14)：启用消息队列，消息队列是 FreeRTOS 的 IPC 通信的一种，用于传递消息。

代码清单 13-1 (15)：开启任务通知功能，默認為开启。每个 FreeRTOS 任务具有一个 32 位的通知值，FreeRTOS 任务通知是直接向任务发送一个事件，并且接收任务的通知值是可以选择的，任务通过接收到的任务通知值来解除任务的阻塞状态（假如因等待该任务通知而进入阻塞状态）。相对于队列、二进制信号量、计数信号量或事件组等 IPC 通信，使用

任务通知显然更灵活。官方说明：相比于使用信号量解除任务阻塞，使用任务通知可以快 45%（使用 GCC 编译器，-o2 优化级别），并且使用更少的 RAM。

FreeRTOS 官方说明：Unblocking an RTOS task with a direct notification is 45% faster and uses less RAM than unblocking a task with a binary semaphore.

代码清单 13-1 (16)：使用互斥信号量。

代码清单 13-1 (17)：使用递归互斥信号量。

代码清单 13-1 (18)：使用计数信号量。

代码清单 13-1 (19)：设置可以注册的信号量和消息队列个数，用户可以根据自己需要修改即可，RAM 小的芯片尽量裁剪得小一些。

代码清单 13-1 (20)：支持动态分配申请，一般在系统中采用的内存分配都是动态内存分配。FreeRTOS 同时也支持静态分配内存，但是常用的就是动态分配了。

代码清单 13-1 (21)：FreeRTOS 内核总计可用的有效 RAM 大小，不能超过芯片的 RAM 大小，一般来说用户可用的内存大小会小于 configTOTAL_HEAP_SIZE 定义的大小，因为系统本身就需要内存。每当创建任务、队列、互斥量、软件定时器或信号量时，FreeRTOS 内核会为这些内核对象分配 RAM，这里的 RAM 都属于 configTOTAL_HEAP_SIZE 指定的内存区。

代码清单 13-1 (22)：配置空闲钩子函数，钩子函数是类似一种回调函数，在任务执行到某个点的时候，跳转到对应的钩子函数执行，这个宏定义表示是否启用空闲任务钩子函数，这个函数由用户来实现，但是 FreeRTOS 规定了函数的名字和参数：void vApplicationIdleHook(void)，我们自定义的钩子函数不允许出现阻塞的情况。

代码清单 13-1 (23)：配置时间片钩子函数，与空闲任务钩子函数一样。这个宏定义表示是否启用时间片钩子函数，这个函数由用户来实现，但是 FreeRTOS 规定了函数的名字和参数：void vApplicationTickHook(void)，我们自定义的钩子函数不允许出现阻塞的情况。同时需要知道的是 xTaskIncrementTick 函数在 xPortSysTickHandler 中断函数中被调用的。因此，vApplicationTickHook() 函数执行的时间必须很短才行，同时不能调用任何不是以”FromISR”或”FROM_ISR”结尾的 API 函数。

代码清单 13-1 (24)：使用内存申请失败钩子函数。

代码清单 13-1 (25)：这个宏定义大于 0 时启用堆栈溢出检测功能，如果使用此功能，用户必须提供一个栈溢出钩子函数，如果使用的话，此值可以为 1 或者 2，因为有两种栈溢出检测方法。使用该功能，可以分析是否有内存越界的情况。

代码清单 13-1 (26)：不启用运行时间统计功能。

代码清单 13-1 (27)：启用可视化跟踪调试。

代码清单 13-1 (28)：启用协程，启用协程以后必须添加文件 croutine.c，默认不使用，因为 FreeRTOS 不对协程做支持了。

代码清单 13-1 (29)：协程的有效优先级数目，当 configUSE_CO_ROUTINES 这个宏定义有效的时候才有效，默认即可。

代码清单 13-1 (30)：启用软件定时器。

代码清单 13-1 (31)：配置软件定时器任务优先级为最高优先级 (configMAX_PRIORITIES-1)。

代码清单 13-1 (32)：软件定时器队列长度，也就是允许配置多少个软件定时器的数量，其实 FreeRTOS 中理论上能配置无数个软件定时器，因为软件定时器是不基于硬件的。

代码清单 13-1 (33)：配置软件定时器任务堆栈大小，默认为 (configMINIMAL_STACK_SIZE*2)。

代码清单 13-1 (34)：必须将 INCLUDE_XTaskGetSchedulerState 这个宏定义必须设置为 1 才能使用 xTaskGetSchedulerState()这个 API 函数接口。

代码清单 13-1 (35)：INCLUDE_VTaskPrioritySet 这个宏定义必须设置为 1 才能使 vTaskPrioritySet()这个 API 函数接口。

代码清单 13-1 (36)：INCLUDE_uxTaskPriorityGet 这个宏定义必须设置为 1 才能使 uxTaskPriorityGet()这个 API 函数接口。

代码清单 13-1 (37)：INCLUDE_vTaskDelete 这个宏定义必须设置为 1 才能使 vTaskDelete()这个 API 函数接口。其他都是可选的宏定义，根据需要自定义即可。

代码清单 13-1 (38)：定义__NVIC_PRIO_BITS 表示配置 FreeRTOS 使用多少位作为中断优先级，在 STM32 中使用 4 位作为中断的优先级。

代码清单 13-1 (39)：如果没有定义，那么默认就是 4 位。

代码清单 13-1 (40)：配置中断最低优先级是 15（一般配置为 15）。 configLIBRARY_LOWEST_INTERRUPT_PRIORITY 是用于配置 SysTick 与 PendSV 的。注意了：这里是中断优先级，中断优先级的数值越小，优先级越高。而 FreeRTOS 的任务优先级是，任务优先级数值越小，任务优先级越低。

代码清单 13-1 (41)：配置系统可管理的最高中断优先级为 5， configLIBRARY_MAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY 是用于配置 basepri 寄存器的，当 basepri 设置为某个值的时候，会让系统不响应比该优先级低的中断，而优先级比之更高的中断则不受影响。就是说当这个宏定义配置为 5 的时候，中断优先级数值在 0、1、2、3、4 的这些中断是不受 FreeRTOS 管理的，不可被屏蔽，也不能调用 FreeRTOS 中的 API 函数接口，而中断优先级在 5 到 15 的这些中断是受到系统管理，可以被屏蔽的。

代码清单 13-1 (42)：对需要配置的 SysTick 与 PendSV 进行偏移（因为是高 4 位才有效），在 port.c 中会用到 configKERNEL_INTERRUPT_PRIORITY 这个宏定义来配置 SCB_SHPR3（系统处理优先级寄存器，地址为：0xE000 ED20），具体见图 13-18。

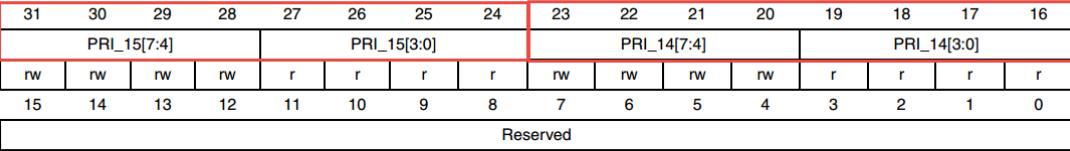
System handler priority register 3 (SCB_SHPR3)															
Address: 0xE000 ED20															
Reset value: 0x0000 0000															
Required privilege: Privileged															
配置 systick 优先级															
															
Bits 31:24 PRI_15[7:0] : Priority of system handler 15, SysTick exception															
Bits 23:16 PRI_14[7:0] : Priority of system handler 14, PendSV															
Bits 15:0 Reserved, must be kept cleared															

图 13-18 配置 SysTick 与 PendSV（高 4 位才可读）

代码清单 13-1 (43)： configLIBRARY_MAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY 是用于配置 basepri 寄存器的，让 FreeRTOS 屏蔽优先级数值大于这个宏定义的中断（数值越大，优先级越低），而 basepri 的有效位为高 4 位，所以需要进行偏移，因为 STM32 只使用了优先级寄存器中的 4 位，所以要以最高有效位对齐，具体见图 13-19。

还需要注意的是：中断优先级 0（具有最高的逻辑优先级）不能被 basepri 寄存器屏蔽，因此，configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY 绝不可以设置成 0。

Figure 7. BASEPRI bit assignments	
31
	
Table 9. BASEPRI register bit assignments	
Bits	Function
Bits 31:8	Reserved
Bits 7:4	BASEPRI[7:4] Priority mask bits ⁽¹⁾ 0x00: no effect Nonzero: defines the base priority for exception processing. The processor does not process any exception with a priority value greater than or equal to BASEPRI.
Bits 3:0	Reserved 低4位保留

图 13-19 配置 basepri 寄存器

为什么要屏蔽中断？

先了解一下什么是临界段！临界段用一句话概括就是一段在执行的时候不能被中断的代码段。在 FreeRTOS 里面，这个临界段最常出现的就是对全局变量的操作，全局变量就好像是一个枪把子，谁都可以对他开枪，但是我开枪的时候，你就不能开枪，否则就不知道是谁命中了靶子。

那么什么情况下临界段会被打断？一个是系统调度，还有一个就是外部中断。在 FreeRTOS 中，系统调度，最终也是产生 PendSV 中断，在 PendSV Handler 里面实现任务的切换，所以还是可以归结为中断。既然这样，FreeRTOS 对临界段的保护就很有必要了，在必要的时候将中断屏蔽掉，但是又必须保证某些特别紧急的中断的处理，比如像无人机的碰撞检测。

PRIMASK 和 FAULTMASK 是 Cortex-M 内核里面三个中断屏蔽寄存器中的两个，还有一个是 BASEPRI，有关这三个寄存器的详细用法见表格 13-2。

表格 13-2 Cortex-M 内核中断屏蔽寄存器组描述

名字	功能描述
PRIMASK	这是个只有单一比特的寄存器。在它被置 1 后，就关掉所有可屏蔽的异常，只剩下 NMI 和硬 FAULT 可以响应。它的缺省值是 0，表示没有关中断。
FAULTMASK	这是个只有 1 个位的寄存器。当它置 1 时，只有 NMI 才能响应，所有其它的异常，甚至是硬 FAULT，也通通闭嘴。它的缺省值也是 0，表示没有关异常。
BASEPRI	这个寄存器最多有 9 位（由表达优先级的位数决定）。它定义了被屏蔽优先级的阈值。当它被设成某个值后，所有优先级号大于等于此值的中断都被关（优先级号越大，优先级越低）。但若被设成 0，则不关闭任何中断，0 也是缺省值。

代码清单 13-1 (44)： configUSE_TRACE_FACILITY 这个宏定义是用于 FreeRTOS 可视化调试软件 Tracealyzer 需要的东西，我们现在暂时不需要，将 configUSE_TRACE_FACILITY 定义为 0 即可。

13.5.2 FreeRTOSConfig.h 文件修改

FreeRTOSConfig.h 头文件的内容修改的不多，具体是：修改与对应开发板的头文件，如果是使用野火 STM32F1 的开发板，则包含 F1 的头文件 #include "stm32f10x.h"，同理是使用了其它系列的开发板，则包含与开发板对应的头文件即可，当然还需要包含我们的串口的头文件 “bsp_usart.h”，因为在我们 FreeRTOSConfig.h 中实现了断言操作，需要打印一些信息。其他根据需求修改即可，具体见代码清单 13-2 的加粗部分。

提示：虽然 FreeRTOS 中默认是打开很多宏定义的，但是用户还是要根据需要选择打开与关闭，因为这样子的系统会更适合用户需要，更严谨与更加节省系统资源。

代码清单 13-2 rtconfig.h 文件修改

```

1 #ifndef FREERTOS_CONFIG_H
2 #define FREERTOS_CONFIG_H
3
4
5 #include "stm32f10x.h"
6 #include "bsp_usart.h"
7
8
9 //针对不同的编译器调用不同的 stdint.h 文件
10 #if defined(__ICCARM__) || defined(__CC_ARM) || defined(__GNUC__)
11 #include <stdint.h>
12 extern uint32_t SystemCoreClock;
13 #endif
14

```

```
15 //断言
16 #define vAssertCalled(char,int) printf("Error:%s,%d\r\n",char,int)
17 #define configASSERT(x) if((x)==0) vAssertCalled(__FILE__,__LINE__)
18
19 /***** FreeRTOS 基础配置配置选项 *****/
20
21 /* 置 1: RTOS 使用抢占式调度器; 置 0: RTOS 使用协作式调度器 (时间片)
22 *   *
23 *   * 注: 在多任务管理机制上, 操作系统可以分为抢占式和协作式两种。
24 *   * 协作式操作系统是任务主动释放 CPU 后, 切换到下一个任务。
25 *   * 任务切换的时机完全取决于正在运行的任务。
26 *   */
27
28 #define configUSE_PREEMPTION           1
29
30 //1 使能时间片调度(默认式使能)
31 #define configUSE_TIME_SLICING         1
32
33 /* 某些运行 FreeRTOS 的硬件有两种方法选择下一个要执行的任务:
34 * 通用方法和特定于硬件的方法(以下简称“特殊方法”).
35 *
36 * 通用方法:
37 *   1.configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION 为 0 或者硬件不支持这种特殊方法。
38 *   2.可用于所有 FreeRTOS 支持的硬件
39 *   3.完全用 C 实现, 效率略低于特殊方法。
40 *   4.不强制要求限制最大可用优先级数目
41 * 特殊方法:
42 *   1.必须将 configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION 设置为 1。
43 *   2.依赖一个或多个特定架构的汇编指令(一般是类似计算前导零[CLZ]指令)。
44 *   3.比通用方法更高效
45 *   4.一般强制限定最大可用优先级数目为 32
46 *
47 一般是硬件计算前导零指令, 如果所使用的, MCU 没有这些硬件指令的话此宏应该设置为 0!
48 */
49 #define configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION      1
50
51 /* 置 1: 使能低功耗 tickless 模式; 置 0: 保持系统节拍(tick)中断一直运行 */
52 #define configUSE_TICKLESS_IDLE                     1
53
54 /*
55 * 写入实际的 CPU 内核时钟频率, 也就是 CPU 指令执行频率, 通常称为 Fclk
56 * Fclk 为供给 CPU 内核的时钟信号, 我们所说的 cpu 主频为 xx MHz,
57 * 就是指的这个时钟信号, 相应的, 1/Fclk 即为 cpu 时钟周期;
58 */
59 #define configCPU_CLOCK_HZ                         (SystemCoreClock)
60
61 //RTOS 系统节拍中断的频率。即一秒中断的次数, 每次中断 RTOS 都会进行任务调度
62 #define configTICK_RATE_HZ                        (( TickType_t )1000)
63
64 //可使用的最大优先级
65 #define configMAX_PRIORITIES                    (32)
66
67 //空闲任务使用的堆栈大小
68 #define configMINIMAL_STACK_SIZE                ((unsigned short)128)
69
70 //任务名字字符串长度
71 #define configMAX_TASK_NAME_LEN                 (16)
72
73 //系统节拍计数器变量数据类型, 1 表示为 16 位无符号整形, 0 表示为 32 位无符号整形
74 #define configUSE_16_BIT TICKS                  0
75
```

```
76 //空闲任务放弃 CPU 使用权给其他同优先级的用户任务
77 #define configIDLE_SHOULD_YIELD           1
78
79 //启用队列
80 #define configUSE_QUEUE_SETS              1
81
82 //开启任务通知功能， 默认开启
83 #define configUSE_TASK_NOTIFICATIONS      1
84
85 //使用互斥信号量
86 #define configUSE_MUTEXES                 1
87
88 //使用递归互斥信号量
89 #define configUSE_RECURSIVE_MUTEXES       1
90
91 //为 1 时使用计数信号量
92 #define configUSE_COUNTING_SEMAPHORES     1
93
94 /* 设置可以注册的信号量和消息队列个数 */
95 #define configQUEUE_REGISTRY_SIZE         10
96
97 #define configUSE_APPLICATION_TASK_TAG    0
98
99
100 /*****
101          FreeRTOS 与内存申请有关配置选项
102 *****/
103 //支持动态内存申请
104 #define configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION   1
105 //系统所有总的堆大小
106 #define configTOTAL_HEAP_SIZE            ((size_t)(36*1024))
107
108
109 /*****
110          FreeRTOS 与钩子函数有关的配置选项
111 *****/
112 /* 置 1： 使用空闲钩子（Idle Hook 类似于回调函数）； 置 0： 忽略空闲钩子
113 *
114 * 空闲任务钩子是一个函数，这个函数由用户来实现，
115 * FreeRTOS 规定了函数的名字和参数： void vApplicationIdleHook(void) ,
116 * 这个函数在每个空闲任务周期都会被调用
117 * 对于已经删除的 RTOS 任务，空闲任务可以释放分配给它们的堆栈内存。
118 * 因此必须保证空闲任务可以被 CPU 执行
119 * 使用空闲钩子函数设置 CPU 进入省电模式是很常见的
120 * 不可以调用会引起空闲任务阻塞的 API 函数
121 */
122 #define configUSE_IDLE_HOOK               0
123
124 /* 置 1： 使用时间片钩子（Tick Hook）； 置 0： 忽略时间片钩子
125 *
126 *
127 * 时间片钩子是一个函数，这个函数由用户来实现，
128 * FreeRTOS 规定了函数的名字和参数： void vApplicationTickHook(void) ,
129 * 时间片中断可以周期性的调用
130 * 函数必须非常短小，不能大量使用堆栈，
131 * 不能调用以"FromISR" 或 "FROM_ISR"结尾的 API 函数
132 */
133 /* xTaskIncrementTick 函数是在 xPortSysTickHandler 中断函数中被调用的。因此，
134 * vApplicationTickHook() 函数执行的时间必须很短才行
135 */
136
```

```
137
138 #define configUSE_TICK_HOOK 0
139
140 //使用内存申请失败钩子函数
141 #define configUSE_MALLOC_FAILED_HOOK 0
142
143 /*
144  * 大于 0 时启用堆栈溢出检测功能，如果使用此功能
145  * 用户必须提供一个栈溢出钩子函数，如果使用的话
146  * 此值可以为 1 或者 2，因为有两种栈溢出检测方法 */
147 #define configCHECK_FOR_STACK_OVERFLOW 0
148
149
150 /*****
151          FreeRTOS 与运行时间和任务状态收集有关的配置选项
152 *****/
153 //启用运行时间统计功能
154 #define configGENERATE_RUN_TIME_STATS 0
155 //启用可视化跟踪调试
156 #define configUSE_TRACE_FACILITY 0
157 /* 与宏 configUSE_TRACE_FACILITY 同时为 1 时会编译下面 3 个函数
158  * prvWriteNameToBuffer()
159  * vTaskList(),
160  * vTaskGetRunTimeStats()
161 */
162 #define configUSE_STATS_FORMATTING_FUNCTIONS 1
163
164
165 /*****
166          FreeRTOS 与协程有关的配置选项
167 *****/
168 //启用协程，启用协程以后必须添加文件 croutine.c
169 #define configUSE_CO_ROUTINES 0
170 //协程的有效优先级数目
171 #define configMAX_CO_ROUTINE_PRIORITIES ( 2 )
172
173
174 /*****
175          FreeRTOS 与软件定时器有关的配置选项
176 *****/
177 //启用软件定时器
178 #define configUSE_TIMERS 1
179 //软件定时器优先级
180 #define configTIMER_TASK_PRIORITY (configMAX_PRIORITIES-1)
181 //软件定时器队列长度
182 #define configTIMER_QUEUE_LENGTH 10
183 //软件定时器任务堆栈大小
184 #define configTIMER_TASK_STACK_DEPTH (configMINIMAL_STACK_SIZE*2)
185
186 /*****
187          FreeRTOS 可选函数配置选项
188 *****/
189 #define INCLUDE_xTaskGetSchedulerState 1
190 #define INCLUDE_vTaskPrioritySet 1
191 #define INCLUDE_uxTaskPriorityGet 1
192 #define INCLUDE_vTaskDelete 1
193 #define INCLUDE_vTaskCleanUpResources 1
194 #define INCLUDE_vTaskSuspend 1
195 #define INCLUDE_vTaskDelayUntil 1
196 #define INCLUDE_vTaskDelay 1
197 #define INCLUDE_eTaskGetState 1
198 #define INCLUDE_xTimerPendFunctionCall 1
```

```
199
200 //*****FreeRTOS 与中断有关的配置选项*****
201
202 ****
203 #ifdef __NVIC_PRIO_BITS
204 #define configPrio_Bits           __NVIC_PRIO_BITS
205 #else
206 #define configPrio_Bits           4
207 #endif
208 //中断最低优先级
209 #define configLIBRARY_LOWEST_INTERRUPT_PRIORITY
210           15
211
212 //系统可管理的最高中断优先级
213 #define configLIBRARY_MAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY      5
214
215 #define configKERNEL_INTERRUPT_PRIORITY          /* 240 */
216 ( configLIBRARY_LOWEST_INTERRUPT_PRIORITY << (8 - configPrio_Bits) )
217 #define configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY
218 ( configLIBRARY_MAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY << (8 - configPrio_Bits) )
219
220 //*****FreeRTOS 与中断服务函数有关的配置选项*****
221 ****
222 #define xPortPendSVHandler    PendSV_Handler
223 #define vPortSVCHandler       SVC_Handler
224
225
226 /* 以下为使用 Percepio Tracealyzer 需要的东西，不需要时将
configUSE_TRACE_FACILITY 定义为 0 */
227 #if ( configUSE_TRACE_FACILITY == 1 )
228 #include "trcRecorder.h"
229 // 启用一个可选函数（该函数被 Trace 源码使用，默认该值为 0 表示不用）
230 #define INCLUDE_xTaskGetCurrentTaskHandle      1
231 #endif
232
233
234 #endif /* FREERTOS_CONFIG_H */
235
```

13.6 修改 stm32f10x_it.c

SysTick 中断服务函数是一个非常重要的函数，FreeRTOS 所有跟时间相关的事情都在里面处理，SysTick 就是 FreeRTOS 的一个心跳时钟，驱动着 FreeRTOS 的运行，就像人的心跳一样，假如没有心跳，我们就相当于“死了”，同样的，FreeRTOS 没有了心跳，那么它就会卡死在某个地方，不能进行任务调度，不能运行任何的东西，因此我们需要实现一个 FreeRTOS 的心跳时钟，FreeRTOS 帮我们实现了 SysTick 的启动的配置：在 port.c 文件中已经实现 vPortSetupTimerInterrupt() 函数，并且 FreeRTOS 通用的 SysTick 中断服务函数也实现了：在 port.c 文件中已经实现 xPortSysTickHandler() 函数，所以移植的时候只需要我们在 stm32f10x_it.c 文件中实现我们对应（STM32）平台上的 SysTick_Handler() 函数即可。FreeRTOS 为开发者考虑得特别多，PendSV_Handler() 与 SVC_Handler() 这两个很重要的函数都帮我们实现了，在 port.c 文件中已经实现 xPortPendSVHandler() 与 vPortSVCHandler() 函数，防止我们自己实现不了，那么在 stm32f10x_it.c 中就需要我们注释掉 PendSV_Handler() 与 SVC_Handler() 这两个函数了，具体实现见代码清单 13-3 加粗部分。

代码清单 13-3 stm32f10x_it.c 文件内容

```
1 /* Includes -----*/
2 #include "stm32f10x_it.h"
3 //FreeRTOS 使用
4 #include "FreeRTOS.h"
5 #include "task.h"
6
7 /** @addtogroup STM32F10x_StdPeriph_Template
8  * @{
9  */
10
11 /* Private typedef -----*/
12 /* Private define -----*/
13 /* Private macro -----*/
14 /* Private variables -----*/
15 /* Private function prototypes -----*/
16 /* Private functions -----*/
17
18 /***** Cortex-M3 Processor Exceptions Handlers ****/
19 /* Cortex-M3 Processor Exceptions Handlers */
20 /***** Cortex-M3 Processor Exceptions Handlers ****/
21
22 /**
23  * @brief This function handles NMI exception.
24  * @param None
25  * @retval None
26  */
27 void NMI_Handler(void)
28 {
29 }
30
31 /**
32  * @brief This function handles Hard Fault exception.
33  * @param None
34  * @retval None
35  */
36 void HardFault_Handler(void)
37 {
38     /* Go to infinite loop when Hard Fault exception occurs */
39     while (1) {
40     }
41 }
42
43 /**
44  * @brief This function handles Memory Manage exception.
45  * @param None
46  * @retval None
47  */
48 void MemManage_Handler(void)
49 {
50     /* Go to infinite loop when Memory Manage exception occurs */
51     while (1) {
52     }
53 }
54
55 /**
56  * @brief This function handles Bus Fault exception.
57  * @param None
58  * @retval None
59  */
60 void BusFault_Handler(void)
61 {
62     /* Go to infinite loop when Bus Fault exception occurs */
63     while (1) {
```

```
64      }
65  }
66
67 /**
68  * @brief This function handles Usage Fault exception.
69  * @param None
70  * @retval None
71  */
72 void UsageFault_Handler(void)
73 {
74     /* Go to infinite loop when Usage Fault exception occurs */
75     while (1) {
76     }
77 }
78
79 /**
80  * @brief This function handles SVC call exception.
81  * @param None
82  * @retval None
83  */
84 //void SVC_Handler(void)
85 //{
86 //}
87
88 /**
89  * @brief This function handles Debug Monitor exception.
90  * @param None
91  * @retval None
92  */
93 void DebugMon_Handler(void)
94 {
95 }
96
97 /**
98  * @brief This function handles PendSV exception.
99  * @param None
100 * @retval None
101 */
102 //void PendSV_Handler(void)
103 //{
104 //}
105
106 /**
107 * @brief This function handles SysTick Handler.
108 * @param None
109 * @retval None
110 */
111 extern void xPortSysTickHandler(void);
112 //sysystick 中断服务函数
113 void SysTick_Handler(void)
114 {
115 #if (INCLUDE_xTaskGetSchedulerState == 1)
116     if (xTaskGetSchedulerState() != taskSCHEDULER_NOT_STARTED) {
117 #endif /* INCLUDE_xTaskGetSchedulerState */
118         xPortSysTickHandler();
119 #if (INCLUDE_xTaskGetSchedulerState == 1)
120     }
121 #endif /* INCLUDE_xTaskGetSchedulerState */
122 }
123
124 ****
125 /* STM32F10x Peripherals Interrupt Handlers */
126 /* Add here the Interrupt Handler for the used peripheral(s) (PPP), for the */
127 /* available peripheral interrupt handler's name please refer to the startup */
128 /* file (startup_stm32f10x_xx.s). */
```

```

129 /*****
130 */
131 /**
132 * @brief This function handles PPP interrupt request.
133 * @param None
134 * @retval None
135 */
136 /*void PPP_IRQHandler(void)
137 {
138 }*/
139 /**
140 * @}
141 */
142 */
143
144
145 **** (C) COPYRIGHT 2011 STMicroelectronics *****END OF FILE****/

```

至此，我们的 FreeRTOS 基本移植完成，下面是测试的时候了。

13.7 修改 main.c

我们将原来裸机工程里面 main.c 的文件内容全部删除，新增如下内容，具体见代码清单 13-4。

代码清单 13-4 main.c 文件内容

```

1 /**
2 ****
3 * @file      main.c
4 * @author    fire
5 * @version   V1.0
6 * @date      2018-xx-xx
7 * @brief     FreeRTOS 3.0 + STM32 工程模版
8 ****
9 * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 开发板
12 * 论坛      :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝      :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
15 ****
16 */
17
18 /*
19 ****
20 *          包含的头文件
21 ****
22 */
23 #include "FreeRTOS.h"
24 #include "task.h"
25
26
27 /*
28 ****
29 *          变量
30 ****
31 */
32
33
34 /*
35 ****
36 *          函数声明

```

```
37 ****
38 */
39
40
41
42 /*
43 ****
44 *          main 函数
45 ****
46 */
47 /**
48  * @brief 主函数
49  * @param 无
50  * @retval 无
51  */
52 int main(void)
53 {
54     /* 暂时没有在 main 任务里面创建任务应用任务 */
55 }
56
57
58 ****END OF FILE****
```

13.8 下载验证

将程序编译好，用 DAP 仿真器把程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），一看，啥现象都没有，一脸懵逼，我说，你急个肾，目前我们还没有在 main 任务里面创建应用任务，但是系统是已经跑起来了，只有默认的空闲任务和 main 任务。要想看现象，得自己在 main 创建里面应用任务，如果创建任务，请看下一章“创建任务”。

第14章 创建任务

在上一章，我们已经基于野火 STM32 开发板创建好了 FreeRTOS 的工程模板，这章开始我们将真正进入如何使用 FreeRTOS 的征程，先从最简单的创建任务开始，点亮一个 LED，以慰藉下尔等初学者弱小的心灵。

14.1 硬件初始化

本章创建的任务需要用到开发板上的 LED，所以先要将 LED 相关的函数初始化好，为了方便以后统一管理板级外设的初始化，我们在 main.c 文件中创建一个 `BSP_Init()` 函数，专门用于存放板级外设初始化函数，具体见代码清单 14-1 的加粗部分。

代码清单 14-1 `BSP_Init()` 中添加硬件初始化函数

```
1 /*****
2  * @ 函数名 : BSP_Init
3  * @ 功能说明: 板级外设初始化，所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
4  * @ 参数   :
5  * @ 返回值 : 无
6 *****/
7 static void BSP_Init(void)
8 {
9     /*
10      * STM32 中断优先级分组为 4，即 4bit 都用来表示抢占优先级，范围为: 0~15
11      * 优先级分组只需要分组一次即可，以后如果有其他的任务需要用到中断，
12      * 都统一用这个优先级分组，千万不要再分组，切忌。
13      */
14     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
15
16     /* LED 初始化 */
17     LED_GPIO_Config();
18
19     /* 串口初始化 */
20     USART_Config();
21
22 }
```

执行到 `BSP_Init()` 函数的时候，操作系统完全都还没有涉及到，即 `BSP_Init()` 函数所做的工作跟我们以前编写的裸机工程里面的硬件初始化工作是一模一样的。运行完 `BSP_Init()` 函数，接下来才慢慢启动操作系统，最后运行创建好的任务。有时候任务创建好，整个系统跑起来了，可想要的实验现象就是不出来，比如 LED 不会亮，串口没有输出，LCD 没有显示等等。如果是初学者，这个时候就会心急如焚，四处求救，那怎么办？这个时候如何排除是硬件的问题还是系统的问题，这里面有个小小的技巧，即在硬件初始化好之后，顺便测试下硬件，测试方法跟裸机编程一样，具体实现见代码清单 14-2 的加粗部分。

代码清单 14-2 `BSP_Init()` 中添加硬件测试函数

```
1 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
2 #include "bsp_led.h"
3 #include "bsp_usart.h"
4
5 *****
6   * @ 函数名 : BSP_Init
```

```

7  * @ 功能说明： 板级外设初始化，所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
8  * @ 参数     ：
9  * @ 返回值   ： 无
10 ****
11 static void BSP_Init(void)
12 {
13     /*
14     * STM32 中断优先级分组为 4，即 4bit 都用来表示抢占优先级，范围为：0~15
15     * 优先级分组只需要分组一次即可，以后如果有其他的任务需要用到中断，
16     * 都统一用这个优先级分组，千万不要再分组，切忌。
17     */
18     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
19
20     /* LED 初始化 */
21     LED_GPIO_Config();                                (1)
22
23     /* 测试硬件是否正常工作 */                         (2)
24     LED1_ON;
25
26     /* 其它硬件初始化和测试 */
27
28     /* 让程序停在这里，不再继续往下执行 */
29     while (1);                                     (3)
30
31     /* 串口初始化 */
32     USART_Config();
33 }

```

代码清单 14-2 (1)：初始化硬件后，顺便测试硬件，看下硬件是否正常工作。

代码清单 14-2 (2)：可以继续添加其它的硬件初始化和测试。硬件确认没有问题之后，硬件测试代码可删可不删，因为 `BSP_Init()` 函数只执行一遍。

代码清单 14-2 (3)：方便测试硬件好坏，让程序停在这里，不再继续往下执行，当测试完毕后，这个 `while(1);` 必须删除。

14.2 创建单任务—SRAM 静态内存

这里，我们创建一个单任务，任务使用的栈和任务控制块都使用静态内存，即预先定义好的全局变量，这些预先定义好的全局变量都存在内部的 SRAM 中。

14.2.1 定义任务函数

任务实际上就是一个无限循环且不带返回值的 C 函数。目前，我们创建一个这样的任务，让开发板上面的 LED 灯以 500ms 的频率闪烁，具体实现见代码清单 14-3。

代码清单 14-3 20.6.1 定义任务函数

```

1 static void LED_Task (void* parameter)
2 {
3     while (1);                                (1)
4     {
5         LED1_ON;
6         vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */ (2)
7
8         LED1_OFF;
9         vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
10

```

```
11     }
12 }
```

代码清单 14-3 (1)：任务必须是一个死循环，否则任务将通过 LR 返回，如果 LR 指向了非法的内存就会产生 HardFault_Handler，而 FreeRTOS 指向一个死循环，那么任务返回之后就在死循环中执行，这样子的任务是不安全的，所以避免这种情况，任务一般都是死循环并且无返回值的。我们的 AppTaskCreate 任务，执行一次之后就进行删除，则不影响系统运行，所以，只执行一次的任务在执行完毕要记得及时删除。

代码清单 14-3 (2)：任务里面的延时函数必须使用 FreeRTOS 里面提供的延时函数，并不能使用我们裸机编程中的那种延时。这两种的延时的区别是 FreeRTOS 里面的延时是阻塞延时，即调用 vTaskDelay() 函数的时候，当前任务会被挂起，调度器会切换到其它就绪的任务，从而实现多任务。如果还是使用裸机编程中的那种延时，那么整个任务就变成了一个死循环，如果恰好该任务的优先级是最高的，那么系统永远都是在这个任务中运行，比它优先级更低的任务无法运行，根本无法实现多任务。

14.2.2 空闲任务与定时器任务堆栈函数实现

当我们使用了静态创建任务的时候， configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION 这个宏定义必须为 1（在 FreeRTOSConfig.h 文件中），并且我们需要实现两个函数：vApplicationGetIdleTaskMemory() 与 vApplicationGetTimerTaskMemory()，这两个函数是用户设定的空闲（Idle）任务与定时器（Timer）任务的堆栈大小，必须由用户自己分配，而不能是动态分配，具体见代码清单 14-4 加粗部分。

代码清单 14-4 空闲任务与定时器任务堆栈函数实现

```
1 /* 空闲任务堆栈 */
2 static StackType_t Idle_Task_Stack[configMINIMAL_STACK_SIZE];
3 /* 定时器任务堆栈 */
4 static StackType_t Timer_Task_Stack[configTIMER_TASK_STACK_DEPTH];
5
6 /* 空闲任务控制块 */
7 static StaticTask_t Idle_Task_TCB;
8 /* 定时器任务控制块 */
9 static StaticTask_t Timer_Task_TCB;
10 /**
11 */
12 *****
13 * @brief 获取空闲任务的任务堆栈和任务控制块内存
14 * ppxTimerTaskTCBBuffer : 任务控制块内存
15 * ppxTimerTaskStackBuffer : 任务堆栈内存
16 * pulTimerTaskStackSize : 任务堆栈大小
17 * @author fire
18 * @version V1.0
19 * @date 2018-xx-xx
20 *****
21 */
22 void vApplicationGetIdleTaskMemory(StaticTask_t **ppxIdleTaskTCBBuffer,
23                                     StackType_t **ppxIdleTaskStackBuffer,
24                                     uint32_t *pulIdleTaskStackSize)
25 {
26     *ppxIdleTaskTCBBuffer=&Idle_Task_TCB; /* 任务控制块内存 */
27     *ppxIdleTaskStackBuffer=Idle_Task_Stack; /* 任务堆栈内存 */
```

```

28     *pulIdleTaskStackSize=configMINIMAL_STACK_SIZE; /* 任务堆栈大小 */
29 }
30
31 /**
32  *****
33  * @brief 获取定时器任务的堆栈和任务控制块内存
34  * ppxTimerTaskTCBBuffer : 任务控制块内存
35  * ppxTimerTaskStackBuffer : 任务堆栈内存
36  * pulTimerTaskStackSize : 任务堆栈大小
37  * @author fire
38  * @version V1.0
39  * @date 2018-xx-xx
40  *****
41 */
42 void vApplicationGetTimerTaskMemory(StaticTask_t **ppxTimerTaskTCBBuffer,
43                                     StackType_t **ppxTimerTaskStackBuffer,
44                                     uint32_t *pulTimerTaskStackSize)
45 {
46     *ppxTimerTaskTCBBuffer=&Timer_Task_TCB; /* 任务控制块内存 */
47     *ppxTimerTaskStackBuffer=Timer_Task_Stack; /* 任务堆栈内存 */
48     *pulTimerTaskStackSize=configTIMER_TASK_DEPTH; /* 任务堆栈大小 */
49 }
```

14.2.3 定义任务栈

目前我们只创建了一个任务，当任务进入延时的时候，因为没有另外就绪的用户任务，那么系统就会进入空闲任务，空闲任务是 FreeRTOS 系统自己启动的一个任务，优先级最低。当整个系统都没有就绪任务的时候，系统必须保证有一个任务在运行，空闲任务就是为这个设计的。当用户任务延时到期，又会从空闲任务切换回用户任务。

在 FreeRTOS 系统中，每一个任务都是独立的，他们的运行环境都单独的保存在他们的栈空间当中。那么在定义好任务函数之后，我们还要为任务定义一个栈，目前我们使用的是静态内存，所以任务栈是一个独立的全局变量，具体见代码清单 14-5。任务的栈占用的是 MCU 内部的 RAM，当任务越多的时候，需要使用的栈空间就越大，即需要使用的 RAM 空间就越多。一个 MCU 能够支持多少任务，就得看你的 RAM 空间有多少。

代码清单 14-5 定义任务栈

```

1 /* AppTaskCreate 任务任务堆栈 */
2 static StackType_t AppTaskCreate_Stack[128];
3
4 /* LED 任务堆栈 */
5 static StackType_t LED_Task_Stack[128];
```

在大多数系统中需要做栈空间地址对齐，在 FreeRTOS 中是以 8 字节大小对齐，并且会检查堆栈是否已经对齐，其中 portBYTE_ALIGNMENT 是在 portmacro.h 里面定义的一个宏，其值为 8，就是配置为按 8 字节对齐，当然用户可以选择按 1、2、4、8、16、32 等字节对齐，目前默认为 8，具体见代码清单 14-6。

代码清单 14-6 栈空间地址对齐实现

```

1 #define portBYTE_ALIGNMENT
2
3 #if portBYTE_ALIGNMENT == 8
4 #define portBYTE_ALIGNMENT_MASK ( 0x0007 )
5 #endif
```

```

6
7 pxTopOfStack = pxNewTCB->pxStack + ( ulStackDepth - ( uint32_t ) 1 );
8 pxTopOfStack = ( StackType_t * ) ( ( ( portPOINTER_SIZE_TYPE ) pxTopOfStack ) &
9           ( ~( ( portPOINTER_SIZE_TYPE ) portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) ) );
10
11 /* 检查计算出的堆栈顶部的对齐方式是否正确。 */
12 configASSERT( ( ( portPOINTER_SIZE_TYPE ) pxTopOfStack &
13           ( portPOINTER_SIZE_TYPE ) portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) == 0UL ) ;

```

14.2.4 定义任务控制块

定义好任务函数和任务栈之后，我们还需要为任务定义一个任务控制块，通常我们称这个任务控制块为任务的身份证。在 C 代码上，任务控制块就是一个结构体，里面有非常多的成员，这些成员共同描述了任务的全部信息，具体见代码清单 14-7。

代码清单 14-7 定义任务控制块

```

1 /* AppTaskCreate 任务控制块 */
2 static StaticTask_t AppTaskCreate_TCB;
3 /* AppTaskCreate 任务控制块 */
4 static StaticTask_t LED_Task_TCB;

```

14.2.5 静态创建任务

一个任务的三要素是任务主体函数，任务栈，任务控制块，那么怎么样把这三个要素联合在一起？FreeRTOS 里面有一个叫静态任务创建函数 `xTaskCreateStatic()`，它就是干这个活的。它将任务主体函数，任务栈（静态的）和任务控制块（静态的）这三者联系在一起，让任务可以随时被系统启动，具体见代码清单 14-8。

代码清单 14-8 静态创建任务

```

1 /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
2 AppTaskCreate_Handle = xTaskCreateStatic((TaskFunction_t)AppTaskCreate, //任务函数 (1)
3                                         (const char*) "AppTaskCreate", //任务名称 (2)
4                                         (uint32_t) 128, //任务堆栈大小 (3)
5                                         (void*) NULL, //传递给任务函数的参数 (4)
6                                         (UBaseType_t) 3, //任务优先级 (5)
7                                         (StackType_t*) AppTaskCreate_Stack, //任务堆栈 (6)
8                                         (StaticTask_t*) &AppTaskCreate_TCB); //任务控制块 (7)
9
10 if (NULL != AppTaskCreate_Handle) /* 创建成功 */
11     vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */

```

代码清单 14-8 (1)：任务入口函数，即任务函数的名称，需要我们自己定义并且实现。

代码清单 14-8 (2)：任务名字，字符串形式，最大长度由 `FreeRTOSConfig.h` 中定义的 `configMAX_TASK_NAME_LEN` 宏指定，多余部分会被自动截掉，这里任务名字最好要与任务函数入口名字一致，方便进行调试。

代码清单 14-8 (3)：任务堆栈大小，单位为字节，在 32 位的处理器下（STM32），一个字等于 4 个字节，那么任务大小就为 $128 * 4$ 字节。

代码清单 14-8 (4)：任务入口函数形参，不用的时候配置为 0 或者 `NULL` 即可。

代码清单 14-8 (5)：任务的优先级。优先级范围根据 `FreeRTOSConfig.h` 中的宏 `configMAX_PRIORITIES` 决定，如果使能 `configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION`,

这个宏定义，则最多支持 32 个优先级；如果不用特殊方法查找下一个运行的任务，那么则不强制要求限制最大可用优先级数目。在 FreeRTOS 中，数值越大优先级越高，0 代表最低优先级。

代码清单 14-8 (6)：任务栈起始地址，只有在使用静态内存的时候才需要提供，在使用动态内存的时候会根据提供的任务栈大小自动创建。

代码清单 14-8 (7)：任务控制块指针，在使用静态内存的时候，需要给任务初始化函数 `xTaskCreateStatic()` 传递预先定义好的任务控制块的指针。在使用动态内存的时候，任务创建函数 `xTaskCreate()` 会返回一个指针指向任务控制块，该任务控制块是 `xTaskCreate()` 函数里面动态分配的一块内存。

14.2.6 启动任务

当任务创建好后，是处于任务就绪（Ready），在就绪态的任务可以参与操作系统的调度。但是此时任务仅仅是创建了，还未开启任务调度器，也没创建空闲任务与定时器任务（如果使能了 `configUSE_TIMERS` 这个宏定义），那这两个任务就是在启动任务调度器中实现，每个操作系统，任务调度器只启动一次，之后就不会再次执行了，FreeRTOS 中启动任务调度器的函数是 `vTaskStartScheduler()`，并且启动任务调度器的时候就不会返回，从此任务管理都由 FreeRTOS 管理，此时才是真正进入实时操作系统中的第一步，具体见代码清单 14-9。

代码清单 14-9 启动任务

```
/* 启动任务，开启调度 */
1 vTaskStartScheduler();
```

14.2.7 main.c 文件内容全貌

现在我们把任务主体，任务栈，任务控制块这三部分代码统一放到 `main.c` 中，我们在 `main.c` 文件中创建一个 `AppTaskCreate` 任务，这个任务是用于创建用户任务，为了方便管理，我们的所有的任务创建都统一放在这个函数中，在这个函数中创建成功的任务就可以直接参与任务调度了，具体内容见代码清单 14-10。

代码清单 14-10 main.c 文件内容全貌

```
1 /**
2  * @file    main.c
3  * @author  fire
4  * @version V1.0
5  * @date    2018-xx-xx
6  * @brief   FreeRTOS v9.0.0 + STM32 工程模板
7  *
8  * @attention
9  *
10 */
11 * 实验平台:野火 STM32 开发板
12 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
14 */
15 */
16 */
17 */
18 */
19 */
```

```
20 *                                包含的头文件
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
27 #include "bsp_led.h"
28 #include "bsp_usart.h"
29
30 /***** 任务句柄 *****/
31 /*
32  * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
33  * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
34  * 这个句柄可以为 NULL。
35 */
36 /* 创建任务句柄 */
37 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle;
38 /* LED 任务句柄 */
39 static TaskHandle_t LED_Task_Handle;
40
41 /***** 内核对象句柄 *****/
42 /*
43  * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
44  * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
45  * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
46 */
47
48 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
49 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
50 * 来完成的
51 *
52 */
53
54
55 /***** 全局变量声明 *****/
56 /*
57  * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
58 */
59 /* AppTaskCreate 任务任务堆栈 */
60 static StackType_t AppTaskCreate_Stack[128];
61 /* LED 任务堆栈 */
62 static StackType_t LED_Task_Stack[128];
63
64 /* AppTaskCreate 任务控制块 */
65 static StaticTask_t AppTaskCreate_TCB;
66 /* AppTaskCreate 任务控制块 */
67 static StaticTask_t LED_Task_TCB;
68
69 /* 空闲任务任务堆栈 */
70 static StackType_t Idle_Task_Stack[configMINIMAL_STACK_SIZE];
71 /* 定时器任务堆栈 */
72 static StackType_t Timer_Task_Stack[configTIMER_TASK_STACK_DEPTH];
73
74 /* 空闲任务控制块 */
75 static StaticTask_t Idle_Task_TCB;
76 /* 定时器任务控制块 */
77 static StaticTask_t Timer_Task_TCB;
78
79 /*
80 ****
```

```
81 *          函数声明
82 ****
83 */
84 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
85
86 static void LED_Task(void* pvParameters); /* LED_Task 任务实现 */
87
88 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
89
90 /**
91      * 使用了静态分配内存，以下这两个函数是由用户实现，函数在 task.c 文件中有引用
92      * 当且仅当 configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION 这个宏定义为 1 的时候才有效
93      */
94 void vApplicationGetTimerTaskMemory(StaticTask_t **ppxTimerTaskTCBBuffer,
95                                     StackType_t **ppxTimerTaskStackBuffer,
96                                     uint32_t *pulTimerTaskStackSize);
97
98 void vApplicationGetIdleTaskMemory(StaticTask_t **ppxIdleTaskTCBBuffer,
99                                     StackType_t **ppxIdleTaskStackBuffer,
100                                    uint32_t *pulIdleTaskStackSize);
101
102 /**
103      * @brief 主函数
104      * @param 无
105      * @retval 无
106      * @note 第一步：开发板硬件初始化
107             第二步：创建 APP 应用任务
108             第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
109 */
110 int main(void)
111 {
112     /* 开发板硬件初始化 */
113     BSP_Init();
114     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS-静态创建任务!\r\n");
115     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
116     AppTaskCreate_Handle = xTaskCreateStatic((TaskFunction_t)AppTaskCreate,
117                                              (const char*)"AppTaskCreate", //任务名称
118                                              (uint32_t)128, //任务堆栈大小
119                                              (void*)NULL, //传递给任务函数的参数
120                                              (UBaseType_t)3, //任务优先级
121                                              (StackType_t*)AppTaskCreate_Stack,
122                                              (StaticTask_t*)&AppTaskCreate_TCB);
123
124     if (NULL != AppTaskCreate_Handle) /* 创建成功 */
125         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
126
127     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
128 }
129
130
131 /**
132      * @ 函数名 : AppTaskCreate
133      * @ 功能说明：为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
134      * @ 参数 : 无
135      * @ 返回值 : 无
136 */
137 static void AppTaskCreate(void)
138 {
139     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
140
141     /* 创建 LED_Task 任务 */
```

```
142     LED_Task_Handle = xTaskCreateStatic((TaskFunction_t )LED_Task, //任务函数
143                                         (const char*)"LED_Task", //任务名称
144                                         (uint32_t)128, //任务堆栈大小
145                                         (void*)NULL, //传递给任务函数的参数
146                                         (UBaseType_t)4, //任务优先级
147                                         (StackType_t*)LED_Task_Stack,//任务堆栈
148                                         (StaticTask_t*)&LED_Task_TCB); //任务控制块
149
150     if (NULL != LED_Task_Handle) /* 创建成功 */
151         printf("LED_Task 任务创建成功!\n");
152     else
153         printf("LED_Task 任务创建失败!\n");
154
155     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
156
157     taskEXIT_CRITICAL(); //退出临界区
158 }
159
160
161
162 /*****
163 * @ 函数名 : LED_Task
164 * @ 功能说明: LED_Task 任务主体
165 * @ 参数 :
166 * @ 返回值 : 无
167 ****/
168 static void LED_Task(void* parameter)
169 {
170     while (1) {
171         LED1_ON;
172         vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
173         printf("led1_task running,LED1_ON\r\n");
174
175         LED1_OFF;
176         vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
177         printf("led1_task running,LED1_OFF\r\n");
178     }
179 }
180
181 /*****
182 * @ 函数名 : BSP_Init
183 * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
184 * @ 参数 :
185 * @ 返回值 : 无
186 ****/
187 static void BSP_Init(void)
188 {
189     /*
190      * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
191      * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
192      * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
193      */
194     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
195
196     /* LED 初始化 */
197     LED_GPIO_Config();
198
199     /* 串口初始化 */
200     USART_Config();
201
202 }
```

```
203
204
205 /**
206 * @brief 获取空闲任务的任务堆栈和任务控制块内存
207 * ppxTimerTaskTCBBuffer : 任务控制块内存
208 * ppxTimerTaskStackBuffer : 任务堆栈内存
209 * pulTimerTaskStackSize : 任务堆栈大小
210 * @author fire
211 * @version V1.0
212 * @date 2018-xx-xx
213 * ****
214 */
215
216 void vApplicationGetIdleTaskMemory(StaticTask_t **ppxIdleTaskTCBBuffer,
217                                     StackType_t **ppxIdleTaskStackBuffer,
218                                     uint32_t *pulIdleTaskStackSize)
219 {
220     *ppxIdleTaskTCBBuffer=&Idle_Task_TCB; /* 任务控制块内存 */
221     *ppxIdleTaskStackBuffer=Idle_Task_Stack; /* 任务堆栈内存 */
222     *pulIdleTaskStackSize=configMINIMAL_STACK_SIZE; /* 任务堆栈大小 */
223 }
224
225 /**
226 * @brief 获取定时器任务的任务堆栈和任务控制块内存
227 * ppxTimerTaskTCBBuffer : 任务控制块内存
228 * ppxTimerTaskStackBuffer : 任务堆栈内存
229 * pulTimerTaskStackSize : 任务堆栈大小
230 * @author fire
231 * @version V1.0
232 * @date 2018-xx-xx
233 * ****
234 */
235
236 void vApplicationGetTimerTaskMemory(StaticTask_t **ppxTimerTaskTCBBuffer,
237                                     StackType_t **ppxTimerTaskStackBuffer,
238                                     uint32_t *pulTimerTaskStackSize)
239 {
240     *ppxTimerTaskTCBBuffer=&Timer_Task_TCB; /* 任务控制块内存 */
241     *ppxTimerTaskStackBuffer=Timer_Task_Stack; /* 任务堆栈内存 */
242     *pulTimerTaskStackSize=configTIMER_TASK_DEPTH; /* 任务堆栈大小 */
243 }
244
245 /** END OF FILE ***/
246
```

注意：在使用静态创建任务的时候必须要将 FreeRTOSConfig.h 中的 configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION 宏配置为 1。

14.3 下载验证

将程序编译好，用 DAP 仿真器把程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），可以看到板子上面的 LED 灯已经在闪烁，说明我们创建的单任务（使用静态内存）已经跑起来了。

在当前这个例程，任务的栈，任务的控制块用的都是静态内存，必须由用户预先定义，这种方法我们在使用 FreeRTOS 的时候用的比较少，通常的方法是在任务创建的时候动态的分配任务栈和任务控制块的内存空间，接下来我们讲解下“创建单任务—SRAM 动态内存”的方法。

14.4 创建单任务—SRAM 动态内存

这里，我们创建一个单任务，任务使用的栈和任务控制块是在创建任务的时候 FreeRTOS 动态分配的，并不是预先定义好的全局变量。那这些动态的内存堆是从哪里来？继续往下看。

14.4.1 动态内存空间的堆从哪里来

在创建单任务—SRAM 静态内存的例程中，任务控制块和任务栈的内存空间都是从内部的 SRAM 里面分配的，具体分配到哪个地址由编译器决定。现在我们开始使用动态内存，即堆，其实堆也是内存，也属于 SRAM。FreeRTOS 做法是在 SRAM 里面定义一个大数组，也就是堆内存，供 FreeRTOS 的动态内存分配函数使用，在第一次使用的时候，系统会将定义的堆内存进行初始化，这些代码在 FreeRTOS 提供的内存管理方案中实现（heap_1.c、heap_2.c、heap_4.c 等，具体的内存管理方案后面详细讲解），具体见代码清单 14-11。

代码清单 14-11 定义 FreeRTOS 的堆到内部 SRAM

```

1 //系统所有总的堆大小
2 #define configTOTAL_HEAP_SIZE          ((size_t)(36*1024))      (1)
3 static uint8_t ucHeap[ configTOTAL_HEAP_SIZE ];                      (2)
4 /* 如果这是第一次调用 malloc 那么堆将需要
5   初始化，以设置空闲块列表。*/
6 if ( pxEnd == NULL )
7 {
8     prvHeapInit();                                                     (3)
9 } else
10 {
11     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
12 }
```

代码清单 14-11 (1)：堆内存的大小为 configTOTAL_HEAP_SIZE，在 FreeRTOSConfig.h 中由我们自己定义，configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION 这个宏定义在使用 FreeRTOS 操作系统的时候必须开启。

代码清单 14-11 (2)：从内部 SRAM 里面定义一个静态数组 ucHeap，大小由 configTOTAL_HEAP_SIZE 这个宏决定，目前定义为 36KB。定义的堆大小不能超过内部 SRAM 的总大小。

代码清单 14-11 (3)：如果这是第一次调用 malloc 那么需要将堆进行初始化，以设置空闲块列表，方便以后分配内存，初始化完成之后会取得堆的结束地址，在 MemMang 中的 5 个内存分配 heap_x.c 文件中实现。

14.4.2 定义任务函数

使用动态内存的时候，任务的主体函数与使用静态内存时是一样的，具体见代码清单 14-12。

代码清单 14-12 定义任务函数

```

1 static void LED_Task (void* parameter)
2 {
```

```

3   while (1)                                (1)
4   {
5     LED1_ON;
6     vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */      (2)
7
8     LED1_OFF;
9     vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
10
11 }
12 }
```

代码清单 14-12 (1): 任务必须是一个死循环，否则任务将通过 LR 返回，如果 LR 指向了非法的内存就会产生 HardFault_Handler，而 FreeRTOS 指向一个任务退出函数 prvTaskExitError()，里面是一个死循环，那么任务返回之后就在死循环中执行，这样子的任务是不安全的，所以避免这种情况，任务一般都是死循环并且无返回值的。我们的 AppTaskCreate 任务，执行一次之后就进行删除，则不影响系统运行，所以，只执行一次的任务在执行完毕要记得及时删除。

代码清单 14-12 (2): 任务里面的延时函数必须使用 FreeRTOS 里面提供的延时函数，并不能使用我们裸机编程中的那种延时。这两种的延时的区别是 FreeRTOS 里面的延时是阻塞延时，即调用 vTaskDelay() 函数的时候，当前任务会被挂起，调度器会切换到其它就绪的任务，从而实现多任务。如果还是使用裸机编程中的那种延时，那么整个任务就成为了一个死循环，如果恰好该任务的优先级是最高的，那么系统永远都是在这个任务中运行，比它优先级更低的任务无法运行，根本无法实现多任务。

14.4.3 定义任务栈

使用动态内存的时候，任务栈在任务创建的时候创建，不用跟使用静态内存那样要预先定义好一个全局的静态的栈空间，动态内存就是按需分配内存，随用随取。

14.4.4 定义任务控制块指针

使用动态内存时候，不用跟使用静态内存那样要预先定义好一个全局的静态的任务控制块空间。任务控制块是在任务创建的时候分配内存空间创建，任务创建函数会返回一个指针，用于指向任务控制块，所以要预先为任务栈定义一个任务控制块指针，也是我们常说的任务句柄，具体见代码清单 14-13。

代码清单 14-13 定义任务句柄

```

1 /***** 任务句柄 *****/
2 /*
3  * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
4  * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
5  * 这个句柄可以为 NULL。
6 */
7 /* 创建任务句柄 */
8 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL;
9 /* LED 任务句柄 */
10 static TaskHandle_t LED_Task_Handle = NULL;
```

14.4.5 动态创建任务

使用静态内存时，使用 `xTaskCreateStatic()` 来创建一个任务，而使用动态内存的时，则使用 `xTaskCreate()` 函数来创建一个任务，两者的函数名不一样，具体的形参也有区别，具体见代码清单 14-14。

代码清单 14-14 动态创建任务

```
1 /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
2 xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */(1)
3                      (const char*) "AppTaskCreate", /* 任务名字 */(2)
4                      (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */(3)
5                      (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */(4)
6                      (UBaseType_t) 1, /* 任务的优先级 */(5)
7                      (TaskHandle_t*) &AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */(6)
8 /* 启动任务调度 */
9 if (pdPASS == xReturn)
10    vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
```

代码清单 14-14 (1)：任务入口函数，即任务函数的名称，需要我们自己定义并且实现。

代码清单 14-14 (2)：任务名字，字符串形式，最大长度由 `FreeRTOSConfig.h` 中定义的 `configMAX_TASK_NAME_LEN` 宏指定，多余部分会被自动截掉，这里任务名字最好要与任务函数入口名字一致，方便进行调试。

代码清单 14-14 (3)：任务堆栈大小，单位为字，在 32 位的处理器下（STM32），一个字等于 4 个字节，那么任务大小就为 $128 * 4$ 字节。

代码清单 14-14 (4)：任务入口函数形参，不用的时候配置为 0 或者 `NULL` 即可。

代码清单 14-14 (5)：任务的优先级。优先级范围根据 `FreeRTOSConfig.h` 中的宏 `configMAX_PRIORITIES` 决定，如果使能 `configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION`，这个宏定义，则最多支持 32 个优先级；如果不用特殊方法查找下一个运行的任务，那么则不强制要求限制最大可用优先级数目。在 FreeRTOS 中，数值越大优先级越高，0 代表最低优先级。

代码清单 14-14 (6)：任务控制块指针，在使用内存的时候，需要给任务初始化函数 `xTaskCreateStatic()` 传递预先定义好的任务控制块的指针。在使用动态内存的时候，任务创建函数 `xTaskCreate()` 会返回一个指针指向任务控制块，该任务控制块是 `xTaskCreate()` 函数里面动态分配的一块内存。

14.4.6 启动任务

当任务创建好后，是处于任务就绪（Ready），在就绪态的任务可以参与操作系统的调度。但是此时任务仅仅是创建了，还未开启任务调度器，也没创建空闲任务与定时器任务（如果使能了 `configUSE_TIMERS` 这个宏定义），那这两个任务就是在启动任务调度器中实现，每个操作系统，任务调度器只启动一次，之后就不会再次执行了，FreeRTOS 中启动任务调度器的函数是 `vTaskStartScheduler()`，并且启动任务调度器的时候就不会返回，从此任务管理都由 FreeRTOS 管理，此时才是真正进入实时操作系统中的第一步，具体见代码清单 14-15。

代码清单 14-15 启动任务

```
1 /* 启动任务调度 */
2 if (pdPASS == xReturn)
3     vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
4 else
5     return -1;
```

14.4.7 main.c 文件内容全貌

现在我们把任务主体，任务栈，任务控制块这三部分代码统一放到 main.c 中，我们在 main.c 文件中创建一个 AppTaskCreate 任务，这个任务是用于创建用户任务，为了方便管理，我们的所有的任务创建都统一放在这个函数中，在这个函数中创建成功的任务就可以直接参与任务调度了，具体内容见代码清单 14-16。

代码清单 14-16main.c 文件内容全貌

```
1 /**
2  * @file    main.c
3  * @author  fire
4  * @version V1.0
5  * @date    2018-xx-xx
6  * @brief   FreeRTOS v9.0.0 + STM32 工程模版
7  *
8  * @attention
9  */
10 /*
11 * 实验平台：野火 STM32 全系列开发板
12 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
14 */
15 */
16 */
17 /*
18 */
19 ****包含的头文件****
20 */
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
27 #include "bsp_led.h"
28 #include "bsp_usart.h"
29 */
30 ****任务句柄****
31 /*
32 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
33 * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
34 * 这个句柄可以为 NULL。
35 */
36 /* 创建任务句柄 */
37 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL;
38 /* LED 任务句柄 */
39 static TaskHandle_t LED_Task_Handle = NULL;
40 */
41 ****内核对象句柄****
42 /*
43 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
44 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
```

```
45 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
46 *
47 *
48 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
49 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
50 * 来完成的
51 *
52 */
53
54
55 /***** 全局变量声明 *****/
56 /*
57 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
58 */
59
60
61 /*
62 ***** 函数声明 *****
63 *
64 */
65 */
66 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
67
68 static void LED_Task(void* pvParameters); /* LED_Task 任务实现 */
69
70 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
71
72 *****
73 * @brief 主函数
74 * @param 无
75 * @retval 无
76 * @note 第一步：开发板硬件初始化
77 *       第二步：创建 APP 应用任务
78 *       第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
79 *****
80 int main(void)
81 {
82     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
83
84     /* 开发板硬件初始化 */
85     BSP_Init();
86     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS-工程模板!\r\n");
87     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
88     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
89                           (const char*) "AppTaskCreate", /* 任务名字 */
90                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
91                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
92                           (UBaseType_t) 1, /* 任务的优先级 */
93                           (TaskHandle_t*) &AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
94     /* 启动任务调度 */
95     if (pdPASS == xReturn)
96         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
97     else
98         return -1;
99
100    while (1); /* 正常不会执行到这里 */
101 }
102
103
104 *****
105 * @函数名 : AppTaskCreate
```

```
106  * @ 功能说明： 为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
107  * @ 参数      : 无
108  * @ 返回值    : 无
109
110 static void AppTaskCreate(void)
111 {
112     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
113
114     taskENTER_CRITICAL();           //进入临界区
115
116     /* 创建 LED_Task 任务 */
117     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )LED_Task, /* 任务入口函数 */
118                           (const char*) "LED_Task", /* 任务名字 */
119                           (uint16_t) 512,          /* 任务栈大小 */
120                           (void*) NULL,           /* 任务入口函数参数 */
121                           (UBaseType_t) 2,         /* 任务的优先级 */
122                           (TaskHandle_t*) &LED_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
123     if (pdPASS == xReturn)
124         printf("创建 LED_Task 任务成功!\r\n");
125
126     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
127
128     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
129 }
130
131
132
133 /*****
134  * @ 函数名   : LED_Task
135  * @ 功能说明： LED_Task 任务主体
136  * @ 参数     :
137  * @ 返回值    : 无
138 *****/
139 static void LED_Task(void* parameter)
140 {
141     while (1) {
142         LED1_ON;
143         vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
144         printf("led1_task running,LED1_ON\r\n");
145
146         LED1_OFF;
147         vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
148         printf("led1_task running,LED1_OFF\r\n");
149     }
150 }
151
152 /*****
153  * @ 函数名   : BSP_Init
154  * @ 功能说明： 板级外设初始化，所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
155  * @ 参数     :
156  * @ 返回值    : 无
157 *****/
158 static void BSP_Init(void)
159 {
160     /*
161      * STM32 中断优先级分组为 4，即 4bit 都用来表示抢占优先级，范围为：0~15
162      * 优先级分组只需要分组一次即可，以后如果有其他的任务需要用到中断，
163      * 都统一用这个优先级分组，千万不要再分组，切忌。
164      */
165     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
```

```

166
167     /* LED 初始化 */
168     LED_GPIO_Config();
169
170     /* 串口初始化 */
171     USART_Config();
172
173 }
174
175 /*****END OF FILE*****/
176

```

其实动态创建与静态创建的差别就是特别小，以后我们使用 FreeRTOS 除非是特别说明，否则我们都使用动态创建任务。

14.5 下载验证

将程序编译好，用 DAP 仿真器把程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），可以看到板子上面的 LED 灯已经在闪烁，说明我们创建的单任务（使用动态内存）已经跑起来了。在往后的实验中，我们创建内核对象均采用动态内存分配方案。

14.6 创建多任务—SRAM 动态内存

创建多任务只需要按照创建单任务的套路依葫芦画瓢即可，接下来我们创建两个任务，任务 1 让一个 LED 灯闪烁，任务 2 让另外一个 LED 闪烁，两个 LED 闪烁的频率不一样，具体实现见代码清单 14-17 的加粗部分，两个任务的优先级不一样。

代码清单 14-17 创建多任务—SRAM 动态内存

```

1 /**
2  ****
3  * @file    main.c
4  * @author  fire
5  * @version V1.0
6  * @date    2018-xx-xx
7  * @brief   FreeRTOS v9.0.0 + STM32 多任务创建
8  ****
9  * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 全系列开发板
12 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
15 ****
16 */
17
18 /*
19 ****
20 *                      包含的头文件
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
27 #include "bsp_led.h"
28 #include "bsp_usart.h"

```

```
29 //***** 任务句柄 *****/
30 /* 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
31 * 以后我们想要操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
32 * 这个句柄可以为 NULL。
33 */
34 /* 创建任务句柄 */
35 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL;
36 /* LED1 任务句柄 */
37 static TaskHandle_t LED1_Task_Handle = NULL;
38 /* LED2 任务句柄 */
39 static TaskHandle_t LED2_Task_Handle = NULL;
40 //***** 内核对象句柄 *****/
41 /*
42 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
43 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
44 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
45 */
46 /*
47 */
48 /*
49 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
50 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
51 * 来完成的
52 */
53 /*
54 */
55 /*
56 //***** 全局变量声明 *****/
57 /*
58 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
59 */
60 /*
61 */
62 /*
63 * 函数声明
64 */
65 /*
66 */
67 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
68
69 static void LED1_Task(void* pvParameters); /* LED1_Task 任务实现 */
70 static void LED2_Task(void* pvParameters); /* LED2_Task 任务实现 */
71
72 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
73
74 //***** 主函数 *****/
75 * @brief 主函数
76 * @param 无
77 * @retval 无
78 * @note 第一步：开发板硬件初始化
79 * 第二步：创建 APP 应用任务
80 * 第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
81 */
82 int main(void)
83 {
84     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
85
86     /* 开发板硬件初始化 */
87     BSP_Init();
88     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS-多任务创建实验!\r\n");
```

```
89     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
90     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate,    /* 任务入口函数 */
91                           (const char*      )"AppTaskCreate",/* 任务名字 */
92                           (uint16_t        )512,   /* 任务栈大小 */
93                           (void*          )NULL,  /* 任务入口函数参数 */
94                           (UBaseType_t     )1,    /* 任务的优先级 */
95                           (TaskHandle_t*   )&AppTaskCreate_Handle);/* 任务控制块指针 */
96     /* 启动任务调度 */
97     if (pdPASS == xReturn)
98         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务, 开启调度 */
99     else
100         return -1;
101
102     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
103 }
104
105
106 /***** @ 函数名 : AppTaskCreate
107 * @ 功能说明: 为了方便管理, 所有的任务创建函数都放在这个函数里面
108 * @ 参数      : 无
109 * @ 返回值    : 无
110
111 *****/
112 static void AppTaskCreate(void)
113 {
114     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
115
116     taskENTER_CRITICAL();           //进入临界区
117
118     /* 创建 LED_Task 任务 */
119     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )LED1_Task, /* 任务入口函数 */
120                           (const char*      )"LED1_Task",/* 任务名字 */
121                           (uint16_t        )512,   /* 任务栈大小 */
122                           (void*          )NULL,  /* 任务入口函数参数 */
123                           (UBaseType_t     )2,    /* 任务的优先级 */
124                           (TaskHandle_t*   )&LED1_Task_Handle);/* 任务控制块指针 */
125     if (pdPASS == xReturn)
126         printf("创建 LED1_Task 任务成功!\r\n");
127
128     /* 创建 LED_Task 任务 */
129     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )LED2_Task, /* 任务入口函数 */
130                           (const char*      )"LED2_Task",/* 任务名字 */
131                           (uint16_t        )512,   /* 任务栈大小 */
132                           (void*          )NULL,  /* 任务入口函数参数 */
133                           (UBaseType_t     )3,    /* 任务的优先级 */
134                           (TaskHandle_t*   )&LED2_Task_Handle);/* 任务控制块指针 */
135     if (pdPASS == xReturn)
136         printf("创建 LED2_Task 任务成功!\r\n");
137
138     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
139
140     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
141 }
142
143
144
145 /***** @ 函数名 : LED1_Task
146 * @ 功能说明: LED1_Task 任务主体
```

```
148     * @ 参数      :
149     * @ 返回值    : 无
150     ****
151 static void LED1_Task(void* parameter)
152 {
153     while (1) {
154         LED1_ON;
155         vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
156         printf("led1_task running,LED1_ON\r\n");
157
158         LED1_OFF;
159         vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
160         printf("led1_task running,LED1_OFF\r\n");
161     }
162 }
163 ****
164
165     * @ 函数名    : LED2_Task
166     * @ 功能说明: LED2_Task 任务主体
167     * @ 参数      :
168     * @ 返回值    : 无
169     ****
170 static void LED2_Task(void* parameter)
171 {
172     while (1) {
173         LED2_ON;
174         vTaskDelay(1000); /* 延时 500 个 tick */
175         printf("led1_task running,LED2_ON\r\n");
176
177         LED2_OFF;
178         vTaskDelay(1000); /* 延时 500 个 tick */
179         printf("led1_task running,LED2_OFF\r\n");
180     }
181 }
182 ****
183     * @ 函数名    : BSP_Init
184     * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
185     * @ 参数      :
186     * @ 返回值    : 无
187     ****
188 static void BSP_Init(void)
189 {
190     /*
191     * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
192     * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
193     * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
194     */
195     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
196
197     /* LED 初始化 */
198     LED_GPIO_Config();
199
200     /* 串口初始化*/
201     USART_Config();
202
203 }
204
205 ****END OF FILE****
206
```

目前多任务我们只创建了两个，如果要创建 3 个、4 个甚至更多都是同样的套路，容易忽略的地方是任务栈的大小，每个任务的优先级。大的任务，栈空间要设置大一点，重要的任务优先级要设置的高一点。

14.7 下载验证

将程序编译好，用 DAP 仿真器把程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），可以看到板子上面的两个 LED 灯以不同的频率在闪烁，说明我们创建的多任务（使用动态内存）已经跑起来了。在往后的实验中，我们创建内核对象均采用动态内存分配方案。

第15章 FreeRTOS 的启动流程

在目前的 RTOS 中，主要有两种比较流行的启动方式，暂时还没有看到第三种，接下来我将通过伪代码的方式来讲解下这两种启动方式的区别，然后再具体分析下 FreeRTOS 的启动流程。

15.1 万事俱备，只欠东风

第一种我称之为万事俱备，只欠东风法。这种方法是在 main 函数中将硬件初始化，RTOS 系统初始化，所有任务的创建这些都弄好，这个我称之为万事都已经准备好。最后只欠一道东风，即启动 RTOS 的调度器，开始多任务的调度，具体的伪代码实现见代码清单 15-1。

代码清单 15-1 万事俱备，只欠东风法伪代码实现

```
1 int main (void)
2 {
3     /* 硬件初始化 */
4     HardWare_Init();                                (1)
5
6     /* RTOS 系统初始化 */
7     RTOS_Init();                                    (2)
8
9     /* 创建任务 1，但任务 1 不会执行，因为调度器还没有开启 */
10    RTOS_TaskCreate(Task1);
11    /* 创建任务 2，但任务 2 不会执行，因为调度器还没有开启 */
12    RTOS_TaskCreate(Task2);
13
14    /* .....继续创建各种任务 */
15
16    /* 启动 RTOS，开始调度 */
17    RTOS_Start();                                   (4)
18 }
19
20 void Task1( void *arg )                         (5)
21 {
22     while (1)
23     {
24         /* 任务实体，必须有阻塞的情况出现 */
25     }
26 }
27
28 void Task1( void *arg )                         (6)
29 {
30     while (1)
31     {
32         /* 任务实体，必须有阻塞的情况出现 */
33     }
34 }
```

代码清单 15-1 (1)：硬件初始化。硬件初始化这一步还属于裸机的范畴，我们可以把需要使用到的硬件都初始化好而且测试好，确保无误。

代码清单 15-1 (2)：RTOS 系统初始化。比如 RTOS 里面的全局变量的初始化，空闲任务的创建等。不同的 RTOS，它们的初始化有细微的差别。

代码清单 15-1 (3)：创建各种任务。这里把所有要用到的任务都创建好，但还不会进入调度，因为这个时候 RTOS 的调度器还没有开启。

代码清单 15-1 (4)：启动 RTOS 调度器，开始任务调度。这个时候调度器就从刚刚创建好的任务中选择一个优先级最高的任务开始运行。

代码清单 15-1 (5) (6)：任务实体通常是一个不带返回值的无限循环的 C 函数，函数体必须有阻塞的情况出现，不然任务（如果优先权恰好是最高）会一直在 while 循环里面执行，导致其它任务没有执行的机会。

15.2 小心翼翼，十分谨慎

第二种我称之为小心翼翼，十分谨慎法。这种方法是在 main 函数中将硬件和 RTOS 系统先初始化好，然后创建一个启动任务后就启动调度器，然后在启动任务里面创建各种应用任务，当所有任务都创建成功后，启动任务把自己删除，具体的伪代码实现见代码清单 15-2。

代码清单 15-2 小心翼翼，十分谨慎法伪代码实现

```
1 int main (void)
2 {
3     /* 硬件初始化 */
4     HardWare_Init();                                (1)
5
6     /* RTOS 系统初始化 */
7     RTOS_Init();                                    (2)
8
9     /* 创建一个任务 */
10    RTOS_TaskCreate(AppTaskCreate);                (3)
11
12    /* 启动 RTOS，开始调度 */
13    RTOS_Start();                                  (4)
14 }
15
16 /* 起始任务，在里面创建任务 */
17 void AppTaskCreate( void *arg )                  (5)
18 {
19     /* 创建任务 1，然后执行 */
20     RTOS_TaskCreate(Task1);                      (6)
21
22     /* 当任务 1 阻塞时，继续创建任务 2，然后执行 */
23     RTOS_TaskCreate(Task2);
24
25     /* .....继续创建各种任务 */
26
27     /* 当任务创建完成，删除起始任务 */
28     RTOS_TaskDelete(AppTaskCreate);              (7)
29 }
30
31 void Task1( void *arg )                         (8)
32 {
33     while (1)
34     {
35         /* 任务实体，必须有阻塞的情况出现 */
36     }
37 }
38
```

```

39 void Task2( void *arg )                               (9)
40 {
41     while (1)
42     {
43         /* 任务实体，必须有阻塞的情况出现 */
44     }
45 }
```

代码清单 15-2 (1)：硬件初始化。来到硬件初始化这一步还属于裸机的范畴，我们可以把需要使用到的硬件都初始化好而且测试好，确保无误。

代码清单 15-2 (2)：RTOS 系统初始化。比如 RTOS 里面的全局变量的初始化，空闲任务的创建等。不同的 RTOS，它们的初始化有细微的差别。

代码清单 15-2 (3)：创建一个开始任务。然后在这个初始任务里面创建各种应用任务。

代码清单 15-2 (4)：启动 RTOS 调度器，开始任务调度。这个时候调度器就去执行刚刚创建好的初始任务。

代码清单 15-2 (5)：我们通常说任务是一个不带返回值的无限循环的 C 函数，但是因为初始任务的特殊性，它不能是无限循环的，只执行一次后就关闭。在初始任务里面我们创建我们需要的各种任务。

代码清单 15-2 (6)：创建任务。每创建一个任务后它都将进入就绪态，系统会进行一次调度，如果新创建的任务的优先级比初始任务的优先级高的话，那将去执行新创建的任务，当新的任务阻塞时再回到初始任务被打断的地方继续执行。反之，则继续往下创建新的任务，直到所有任务创建完成。

代码清单 15-2 (7)：各种应用任务创建完成后，初始任务自己关闭自己，使命完成。

代码清单 15-2 (8) (9)：任务实体通常是一个不带返回值的无限循环的 C 函数，函数体必须有阻塞的情况出现，不然任务（如果优先权恰好是最高）会一直在 while 循环里面执行，其它任务没有执行的机会。

15.3 孰优孰劣

那有关这两种方法孰优孰劣？我暂时没发现，我个人还是比较喜欢使用第一种。LiteOS 和 ucos 第一种和第二种都可以使用，由用户选择，RT-Thread 和 FreeRTOS 则默认使用第二种。接下来我们详细讲解下 FreeRTOS 的启动流程。

15.4 FreeRTOS 的启动流程

我们知道，在系统上电的时候第一个执行的是启动文件里面由汇编编写的复位函数 Reset_Handler，具体见代码清单 15-3。复位函数的最后会调用 C 库函数__main，具体见代码清单 15-3 的加粗部分。__main 函数的主要工作是初始化系统的堆和栈，最后调用 C 中的 main 函数，从而进入到 C 的世界。

代码清单 15-3 Reset_Handler 函数

```

1 Reset_Handler    PROC
2                 EXPORT  Reset_Handler          [WEAK]
3                 IMPORT  __main
4                 IMPORT  SystemInit
5                 LDR      R0, =SystemInit
```

175 / 466

```

6          BLX      R0
7          LDR      R0, =__main
8          BX       R0
9          ENDP

```

15.4.1 创建任务 xTaskCreate()函数

在 main()函数中，我们直接可以对 FreeRTOS 进行创建任务操作，因为 FreeRTOS 会自动帮我们做初始化的事情，比如初始化堆内存。FreeRTOS 的简单方便是在别的实时操作系统上都没有的，像 RT-Tharead，需要做很多事情，具体可以看野火出版的另一本书《RT-Thread 内核实现与应用开发实战—基于 STM32》；华为 LiteOS 也需要我们用户进行初始化内核，具体可以看野火出版的另一本书籍华为 LiteOS《华为 LiteOS 内核实现与应用开发实战—基于 STM32》。

这种简单的特点使得 FreeRTOS 在初学的时候变得很简单，我们自己在 main()函数中直接初始化我们的板级外设——BSP_Init()，然后进行任务的创建即可——xTaskCreate()，在任务创建中，FreeRTOS 会帮我们进行一系列的系统初始化，在创建任务的时候，会帮我们初始化堆内存，具体见代码清单 15-4。

代码清单 15-4 xTaskCreate 函数内部进行堆内存初始化

```

1 BaseType_t xTaskCreate( TaskFunction_t pxTaskCode,
2                         const char * const pcName,
3                         const uint16_t usStackDepth,
4                         void * const pvParameters,
5                         UBaseType_t uxPriority,
6                         TaskHandle_t * const pxCreatedTask )
7 {
8     if ( pxStack != NULL ) {
9         /* 分配任务控制块内存 */
10        pxNewTCB = ( TCB_t * ) pvPortMalloc( sizeof( TCB_t ) ); (1)
11
12
13        if ( pxNewTCB != NULL ) {
14            /* 将堆栈位置存储在 TCB 中。 */
15            pxNewTCB->pxStack = pxStack;
16        }
17    }
18    /*
19     省略代码
20     .....
21    */
22 }
23
24 /* 分配内存函数 */
25 void *pvPortMalloc( size_t xWantedSize )
26 {
27     BlockLink_t *pxBlock, *pxPreviousBlock, *pxNewBlockLink;
28     void *pvReturn = NULL;
29
30     vTaskSuspendAll();
31     {
32
33         /*如果这是对 malloc 的第一次调用，那么堆将需要初始化来设置空闲块列表。*/
34         if ( pxEnd == NULL ) {
35             prvHeapInit(); (2)
36         } else {
37             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();

```

176 / 466

```

38     }
39     /*
40      省略代码
41      .....
42     */
43
44 }
45 }
```

从代码清单 15-4 的 (1) (2) 中，我们知道：在未初始化内存的时候一旦调用了 xTaskCreate() 函数，FreeRTOS 就会帮我们自动进行内存的初始化，内存的初始化具体见代码清单 15-5。注意，此函数是 FreeRTOS 内部调用的，目前我们暂时不用管这个函数的实现，在后面我们会仔细讲解 FreeRTOS 的内存管理相关知识，现在我们知道 FreeRTOS 会帮我们初始化系统要用的东西即可。

代码清单 15-5 prvHeapInit() 函数定义

```

1 static void prvHeapInit( void )
2 {
3     BlockLink_t *pxFirstFreeBlock;
4     uint8_t *pucAlignedHeap;
5     size_t uxAddress;
6     size_t xTotalHeapSize = configTOTAL_HEAP_SIZE;
7
8
9     uxAddress = ( size_t ) ucHeap;
10    /* 确保堆在正确对齐的边界上启动。*/
11    if ( ( uxAddress & portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) != 0 ) {
12        uxAddress += ( portBYTE_ALIGNMENT - 1 );
13        uxAddress &= ~ ( ( size_t ) portBYTE_ALIGNMENT_MASK );
14        xTotalHeapSize -= uxAddress - ( size_t ) ucHeap;
15    }
16
17    pucAlignedHeap = ( uint8_t * ) uxAddress;
18
19    /* xStart 用于保存指向空闲块列表中第一个项目的指针。
20       void 用于防止编译器警告*/
21    xStart.pxNextFreeBlock = ( void * ) pucAlignedHeap;
22    xStart.xBlockSize = ( size_t ) 0;
23
24
25    /* pxEnd 用于标记空闲块列表的末尾，并插入堆空间的末尾。*/
26    uxAddress = ( ( size_t ) pucAlignedHeap ) + xTotalHeapSize;
27    uxAddress -= xHeapStructSize;
28    uxAddress &= ~ ( ( size_t ) portBYTE_ALIGNMENT_MASK );
29    pxEnd = ( void * ) uxAddress;
30    pxEnd->xBlockSize = 0;
31    pxEnd->pxNextFreeBlock = NULL;
32
33
34    /* 首先，有一个空闲块，其大小可以占用整个堆空间，减去 pxEnd 占用的空间。*/
35    pxFirstFreeBlock = ( void * ) pucAlignedHeap;
36    pxFirstFreeBlock->xBlockSize = uxAddress - ( size_t ) pxFirstFreeBlock;
37    pxFirstFreeBlock->pxNextFreeBlock = pxEnd;
38
39    /* 只存在一个块 - 它覆盖整个可用堆空间。因为是刚初始化的堆内存*/
40    xMinimumEverFreeBytesRemaining = pxFirstFreeBlock->xBlockSize;
41    xFreeBytesRemaining = pxFirstFreeBlock->xBlockSize;
42
43
44    xBlockAllocatedBit = ( ( size_t ) 1 ) << ( ( sizeof( size_t ) *
45                                              heapBITS_PER_BYTE ) - 1 );
```

```

46 }
47 /*-----*/

```

15.4.2 vTaskStartScheduler()函数

在创建完任务的时候，我们需要开启调度器，因为创建仅仅是把任务添加到系统中，还没真正调度，并且空闲任务也没实现，定时器任务也没实现，这些都是在开启调度函数 vTaskStartScheduler() 中实现的。为什么要空闲任务？因为 FreeRTOS 一旦启动，就必须要保证系统中每时每刻都有一个任务处于运行态（Runing），并且空闲任务不可以被挂起与删除，空闲任务的优先级是最低的，以便系统中其他任务能随时抢占空闲任务的 CPU 使用权。这些都是系统必要的东西，也无需用户自己实现，FreeRTOS 全部帮我们搞定了。处理完这些必要的东西之后，系统才真正开始启动，具体见代码清单 15-6 加粗部分。

代码清单 15-6 vTaskStartScheduler() 函数

```

1 /*-----*/
2
3 void vTaskStartScheduler( void )
4 {
5     BaseType_t xReturn;
6
7     /*添加空闲任务*/
8 #if( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 )
9     {
10         StaticTask_t *pxIdleTaskTCBBuffer = NULL;
11         StackType_t *pxIdleTaskStackBuffer = NULL;
12         uint32_t ulIdleTaskStackSize;
13
14         /* 空闲任务是使用用户提供的 RAM 创建的 - 获取
15            然后 RAM 的地址创建空闲任务。这是静态创建任务，我们不用管 */
16         vApplicationGetIdleTaskMemory( &pxIdleTaskTCBBuffer,
17                                         &pxIdleTaskStackBuffer,
18                                         &ulIdleTaskStackSize );
19         xIdleTaskHandle = xTaskCreateStatic(prvIdleTask,
20                                              "IDLE",
21                                              ulIdleTaskStackSize,
22                                              ( void * ) NULL,
23                                              ( tskIDLE_PRIORITY | portPRIVILEGE_BIT ),
24                                              pxIdleTaskStackBuffer,
25                                              pxIdleTaskTCBBuffer );
26
27         if ( xIdleTaskHandle != NULL ) {
28             xReturn = pdPASS;
29         } else {
30             xReturn = pdFAIL;
31         }
32     }
33 #else /* 这里才是动态创建 idle 任务 */
34     {
35         /* 使用动态分配的 RAM 创建空闲任务。 */
36         xReturn = xTaskCreate( prvIdleTask,
37                               "IDLE", configMINIMAL_STACK_SIZE,
38                               ( void * ) NULL,
39                               ( tskIDLE_PRIORITY | portPRIVILEGE_BIT ),
40                               &xIdleTaskHandle );
41     }
42 #endif
43
44 #if ( configUSE_TIMERS == 1 )

```

(1)

```
45      {
46      /* 如果使能了 configUSE_TIMERS 宏定义
47      表明使用定时器，需要创建定时器任务*/
48      if ( xReturn == pdPASS ) {
49          xReturn = xTimerCreateTimerTask();                                     (2)
50      } else {
51          mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
52      }
53  }
54 #endif /* configUSE_TIMERS */
55
56 if ( xReturn == pdPASS ) {
57     /* 此处关闭中断，以确保不会发生中断
58     在调用 xPortStartScheduler() 之前或期间。 堆栈的
59     创建的任务包含打开中断的状态
60     因此，当第一个任务时，中断将自动重新启用
61     开始运行。 */
62     portDISABLE_INTERRUPTS();
63
64 #if ( configUSE_NEWLIB_REENTRANT == 1 )
65 {
66     /* 不需要理会，这个宏定义没打开 */
67     _impure_ptr = &( pxCurrentTCB->xNewLib_reent );
68 }
69 #endif /* configUSE_NEWLIB_REENTRANT */
70
71     xNextTaskUnblockTime = portMAX_DELAY;
72     xSchedulerRunning = pdTRUE;                                         (3)
73     xTickCount = ( TickType_t ) 0U;
74
75     /* 如果定义了 configGENERATE_RUN_TIME_STATS，则以下内容
76     必须定义宏以配置用于生成的计时器/计数器
77     运行时计数器时基。目前没启用该宏定义 */
78     portCONFIGURE_TIMER_FOR_RUN_TIME_STATS();
79
80     /* 调用 xPortStartScheduler 函数配置相关硬件
81     如滴答定时器、FPU、pendsv 等 */                                 (4)
82     if ( xPortStartScheduler() != pdFALSE ) {
83         /* 如果 xPortStartScheduler 函数启动成功，则不会运行到这里 */
84     } else {
85         /* 不会运行到这里，除非调用 xTaskEndScheduler() 函数 */
86     }
87 } else {
88     /* 只有在内核无法启动时才会到达此行，
89     因为没有足够的堆内存来创建空闲任务或计时器任务。
90     此处使用了断言，会输出错误信息，方便错误定位 */
91     configASSERT( xReturn != errCOULD_NOT_ALLOCATE_REQUIRED_MEMORY );
92 }
93
94     /* 如果 INCLUDE_xTaskGetIdleTaskHandle 设置为 0，则防止编译器警告，
95     这意味着在其他任何地方都不使用 xIdleTaskHandle。暂时不用理会 */
96     ( void ) xIdleTaskHandle;
97 }
98 /*-----*/
```

代码清单 15-6 (1)： 动态创建空闲任务（IDLE），因为现在我们不使用静态创建，这个 configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION 宏定义为 0，只能是动态创建空闲任务，并且空闲任务的优先级与堆栈大小都在 FreeRTOSConfig.h 中由用户定义，空闲任务的任务句柄

存放在静态变量 xIdleTaskHandle 中，用户可以调用 API 函数 xTaskGetIdleTaskHandle() 获得空闲任务句柄。

代码清单 15-6 (2)：如果在 FreeRTOSConfig.h 中使能了 configUSE_TIMERS 这个宏定义，那么需要创建一个定时器任务，这个定时器任务也是调用 xTaskCreate() 函数完成创建，过程十分简单，这也是系统的初始化内容，在调度器启动的过程中发现必要初始化的东西，FreeRTOS 就会帮我们完成，真的对开发者太友好了，xTimerCreateTimerTask() 函数具体见代码清单 15-7 加粗部分。

代码清单 15-7 xTimerCreateTimerTask 源码

```
1 BaseType_t xTimerCreateTimerTask( void )
2 {
3     BaseType_t xReturn = pdFAIL;
4
5     /* 检查使用了哪些活动计时器的列表，以及
6      用于与计时器服务通信的队列，已经
7      初始化。*/
8     prvCheckForValidListAndQueue();
9
10    if ( xTimerQueue != NULL ) {
11 #if( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 )
12        {
13            /* 这是静态创建的，无需理会 */
14            StaticTask_t *pxTimerTaskTCBBuffer = NULL;
15            StackType_t *pxTimerTaskStackBuffer = NULL;
16            uint32_t ulTimerTaskStackSize;
17
18            vApplicationGetTimerTaskMemory( &pxTimerTaskTCBBuffer,
19                                            &pxTimerTaskStackBuffer,
20                                            &ulTimerTaskStackSize );
21            xTimerTaskHandle = xTaskCreateStatic( prvTimerTask,
22                                                "Tmr Svc",
23                                                ulTimerTaskStackSize,
24                                                NULL,
25                                                ( ( UBaseType_t ) configTIMER_TASK_PRIORITY ) |
26                                                portPRIVILEGE_BIT,
27                                                pxTimerTaskStackBuffer,
28                                                pxTimerTaskTCBBuffer );
29
30            if ( xTimerTaskHandle != NULL )
31            {
32                xReturn = pdPASS;
33            }
34        }
35 #else
36        {
37            /* 这才是动态创建定时器任务 */
38            xReturn = xTaskCreate( prvTimerTask,
39                                  "Tmr Svc",
40                                  configTIMER_TASK_STACK_DEPTH,
41                                  NULL,
42                                  ( ( UBaseType_t ) configTIMER_TASK_PRIORITY ) |
43                                  portPRIVILEGE_BIT,
44                                  &xTimerTaskHandle );
45        }
46 #endif /* configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION */
47    } else {
48        mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
49    }
50    configASSERT( xReturn );
```

```
51     return xReturn;
52 }
```

代码清单 15-6(3)：xSchedulerRunning 等于 pdTRUE，表示调度器开始运行了，而 xTickCount 初始化需要初始化为 0，这个 xTickCount 变量用于记录系统的时间，在节拍定时器（SysTick）中断服务函数中进行自加。

代码清单 15-6(4)：调用函数 xPortStartScheduler() 来启动系统节拍定时器（一般都是使用 SysTick）并启动第一个任务。因为设置系统节拍定时器涉及到硬件特性，因此函数 xPortStartScheduler() 由移植层提供（在 port.c 文件实现），不同的硬件架构，这个函数的代码也不相同，在 ARM_CM3 中，使用 SysTick 作为系统节拍定时器。有兴趣可以看看 xPortStartScheduler() 的源码内容，下面我只是简单介绍一下相关知识。

在 Cortex-M3 架构中，FreeRTOS 为了任务启动和任务切换使用了三个异常：SVC、PendSV 和 SysTick：

SVC（系统服务调用，亦简称系统调用）用于任务启动，有些操作系统不允许应用程序直接访问硬件，而是通过提供一些系统服务函数，用户程序使用 SVC 发出对系统服务函数的呼叫请求，以这种方法调用它们来间接访问硬件，它就会产生一个 SVC 异常。

PendSV（可挂起系统调用）用于完成任务切换，它是可以像普通的中断一样被挂起的，它的最大特性是如果当前有优先级比它高的中断在运行，PendSV 会延迟执行，直到高优先级中断执行完毕，这样子产生的 PendSV 中断就不会打断其他中断的运行。

SysTick 用于产生系统节拍时钟，提供一个时间片，如果多个任务共享同一个优先级，则每次 SysTick 中断，下一个任务将获得一个时间片。关于详细的 SVC、PendSV 异常描述，推荐《Cortex-M3 权威指南》一书的“异常”部分。

这里将 PendSV 和 SysTick 异常优先级设置为最低，这样任务切换不会打断某个中断服务程序，中断服务程序也不会被延迟，这样简化了设计，有利于系统稳定。有人可能会问，那 SysTick 的优先级配置为最低，那延迟的话系统时间会不会有偏差？答案是不会的，因为 SysTick 只是当次响应中断被延迟了，而 SysTick 是硬件定时器，它一直在计时，这一次的溢出产生中断与下一次的溢出产生中断的时间间隔是一样的，至于系统是否响应还是延迟响应，这个与 SysTick 无关，它照样在计时。

15.4.3 main 函数

当我们拿到一个移植好 FreeRTOS 的例程的时候，不出意外，你首先看到的是 main 函数，当你认真一看 main 函数里面只是创建并启动一些任务和硬件初始化，具体见代码清单 15-8。而系统初始化这些工作不需要我们实现，因为 FreeRTOS 在我们使用创建与开启调度的时候就已经偷偷帮我们做完了，如果只是使用 FreeRTOS 的话，无需关注 FreeRTOS API 函数里面的实现过程，但是我们还是建议需要深入了解 FreeRTOS 然后再去使用，避免出现问题。

代码清单 15-8 main 函数

```
1 /*****
2  * @brief 主函数
*****
```

```

3  * @param 无
4  * @retval 无
5  * @note 第一步：开发板硬件初始化
6  *        第二步：创建 APP 应用任务
7  *        第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
8  ****
9 int main(void)
10 {
11     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
12
13     /* 开发板硬件初始化 */
14     BSP_Init();                                (1)
15     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS-多任务创建实验!\r\n");
16     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */                (2)
17     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
18                           (const char*)"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
19                           (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
20                           (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
21                           (UBaseType_t)1, /* 任务的优先级 */
22                           (TaskHandle_t*)&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
23
24     /* 启动任务调度 */
25     if (pdPASS == xReturn)
26         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */ (3)
27     else
28         return -1;                                (4)
29
30 }

```

代码清单 15-8 (1): 开发板硬件初始化，FreeRTOS 系统初始化是经在创建任务与开启调度器的时候完成的。

代码清单 15-8 (2): 在 AppTaskCreate 中创建各种应用任务，具体见代码清单 15-9。

代码清单 15-9 AppTaskCreate 函数

```

1 ****
2  * @ 函数名 : AppTaskCreate
3  * @ 功能说明: 为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
4  * @ 参数 : 无
5  * @ 返回值 : 无
6  ****
7 static void AppTaskCreate(void)
8 {
9     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
10
11    taskENTER_CRITICAL();           //进入临界区
12
13    /* 创建 LED_Task 任务 */
14    xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)LED1_Task, /* 任务入口函数 */
15                          (const char*)"LED1_Task", /* 任务名字 */
16                          (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
17                          (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
18                          (UBaseType_t)2, /* 任务的优先级 */
19                          (TaskHandle_t*)&LED1_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
20
21    if (pdPASS == xReturn)
22        printf("创建 LED1_Task 任务成功!\r\n");
23
24    /* 创建 LED_Task 任务 */
25    xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)LED2_Task, /* 任务入口函数 */

```

```
26             (uint16_t      )512,    /* 任务栈大小 */
27             (void*        )NULL,   /* 任务入口函数参数 */
28             (UBaseType_t   )3,      /* 任务的优先级 */
29             (TaskHandle_t*) &LED2_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
30     if (pdPASS == xReturn)
31         printf("创建 LED2_Task 任务成功!\r\n");
32
33     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
34
35     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
36 }
```

当创建的应用任务的优先级比 AppTaskCreate 任务的优先级高、低或者相等时候，程序是如何执行的？假如像我们代码一样在临界区创建任务，任务只能在退出临界区的时候才执行最高优先级任务。假如没使用临界区的话，就会分三种情况：1、应用任务的优先级比初始任务的优先级高，那创建完后立马去执行刚刚创建的应用任务，当应用任务被阻塞时，继续回到初始任务被打断的地方继续往下执行，直到所有应用任务创建完成，最后初始任务把自己删除，完成自己的使命；2、应用任务的优先级与初始任务的优先级一样，那创建完后根据任务的时间片来执行，直到所有应用任务创建完成，最后初始任务把自己删除，完成自己的使命；3、应用任务的优先级比初始任务的优先级低，那创建完后任务不会被执行，如果还有应用任务紧接着创建应用任务，如果应用任务的优先级出现了比初始任务高或者相等的情况，请参考 1 和 2 的处理方式，直到所有应用任务创建完成，最后初始任务把自己删除，完成自己的使命。

代码清单 15-8 (3) (4)：在启动任务调度器的时候，假如启动成功的话，任务就不会有返回了，假如启动没成功，则通过 LR 寄存器指定的地址退出，在创建 AppTaskCreate 任务的时候，任务栈对应 LR 寄存器指向是任务退出函数 prvTaskExitError()，该函数里面是一个死循环，这代表着假如创建任务没成功的话，就会进入死循环，该任务也不会运行。

第16章 任务管理

16.1 任务的基本概念

从系统的角度看，任务是竞争系统资源的最小运行单元。FreeRTOS 是一个支持多任务的操作系统。在 FreeRTOS 中，任务可以使用或等待 CPU、使用内存空间等系统资源，并独立于其它任务运行，任何数量的任务可以共享同一个优先级，如果宏 configUSE_TIME_SLICING 定义为 1，处于就绪态的多个相同优先级任务将会以时间片切换的方式共享处理器。

简而言之：FreeRTOS 的任务可认为是一系列独立任务的集合。每个任务在自己的环境中运行。在任何时刻，只有一个任务得到运行，FreeRTOS 调度器决定运行哪个任务。调度器会不断的启动、停止每一个任务，宏观看上去所有的任务都在同时在执行。作为任务，不需要对调度器的活动有所了解，在任务切入切出时保存上下文环境（寄存器值、堆栈内容）是调度器主要的职责。为了实现这点，每个 FreeRTOS 任务都需要有自己的栈空间。当任务切出时，它的执行环境会被保存在该任务的栈空间中，这样当任务再次运行时，就能从堆栈中正确的恢复上次的运行环境，任务越多，需要的堆栈空间就越大，而一个系统能运行多少个任务，取决于系统的可用的 SRAM。

FreeRTOS 的可以给用户提供多个任务单独享有独立的堆栈空间，系统可以决定任务的状态，决定任务是否可以运行，同时还能运用内核的 IPC 通信资源，实现了任务之间的通信，帮助用户管理业务程序流程。这样用户可以将更多的精力投入到业务功能的实现中。

FreeRTOS 中的任务是抢占式调度机制，高优先级的任务可打断低优先级任务，低优先级任务必须在高优先级任务阻塞或结束后才能得到调度。同时 FreeRTOS 也支持时间片轮转调度方式，只不过时间片的调度是不允许抢占任务的 CPU 使用权。

任务通常会运行在一个死循环中，也不会退出，如果一个任务不再需要，可以调用 FreeRTOS 中的任务删除 API 函数接口显式地将其删除。

16.2 任务调度器的基本概念

FreeRTOS 中提供的任务调度器是基于优先级的全抢占式调度：在系统中除了中断处理函数、调度器上锁部分的代码和禁止中断的代码是不可抢占的之外，系统的其他部分都是可以抢占的。系统理论上可以支持无数个优先级(0 ~ N，优先级数值越小的任务优先级越低，0 为最低优先级，分配给空闲任务使用，一般不建议用户来使用这个优先级。假如使能了 configUSE_PORT_OPTIMISED_TASK_SELECTION 这个宏（在 FreeRTOSConfig.h 文件定义），一般强制限定最大可用优先级数目为 32。在一些资源比较紧张的系统中，可以根据实际情况选择只支持 8 个或 32 个优先级的系统配置。在系统中，当有比当前任务优先级更高的任务就绪时，当前任务将立刻被换出，高优先级任务抢占处理器运行。

一个操作系统如果只是具备了高优先级任务能够“立即”获得处理器并得到执行的特点，那么它仍然不算是实时操作系统。因为这个查找最高优先级任务的过程决定了调度时间是否具有确定性，例如一个包含 n 个就绪任务的系统中，如果仅仅从头找到尾，那么这个时间将直接和 n 相关，而下一个就绪任务抉择时间的长短将会极大的影响系统的实时性。

FreeRTOS 内核中采用两种方法寻找最高优先级的任务，第一种是通用的方法，在就绪链表中查找从高优先级往低查找 `uxTopPriority`，因为在创建任务的时候已经将优先级进行排序，查找到的第一个 `uxTopPriority` 就是我们需要的任务，然后通过 `uxTopPriority` 获取对应的任务控制块。第二种方法则是特殊方法，利用计算前导零指令 `CLZ`，直接在 `uxTopReadyPriority` 这个 32 位的变量中直接得出 `uxTopPriority`，这样子就知道哪一个优先级任务能够运行，这种调度算法比普通方法更快捷，但受限于平台（在 STM32 中我们就使用这种方法）。

FreeRTOS 内核中也允许创建相同优先级的任务。相同优先级的任务采用时间片轮转方式进行调度（也就是通常说的分时调度器），时间片轮转调度仅在当前系统中无更高优先级就绪任务存在的情况下才有效。为了保证系统的实时性，系统尽最大可能地保证高优先级的任务得以运行。任务调度的原则是一旦任务状态发生了改变，并且当前运行的任务优先级小于优先级队列组中任务最高优先级时，立刻进行任务切换（除非当前系统处于中断处理程序中或禁止任务切换的状态）。

16.3 任务状态迁移

FreeRTOS 系统中的每一个任务都有多种运行状态，他们之间的转换关系是怎么样的呢？从运行态任务变成阻塞态，或者从阻塞态变成就绪态，这些任务状态是如何进行迁移？下面就让我们一起了解任务状态迁移吧，具体见图 16-1。

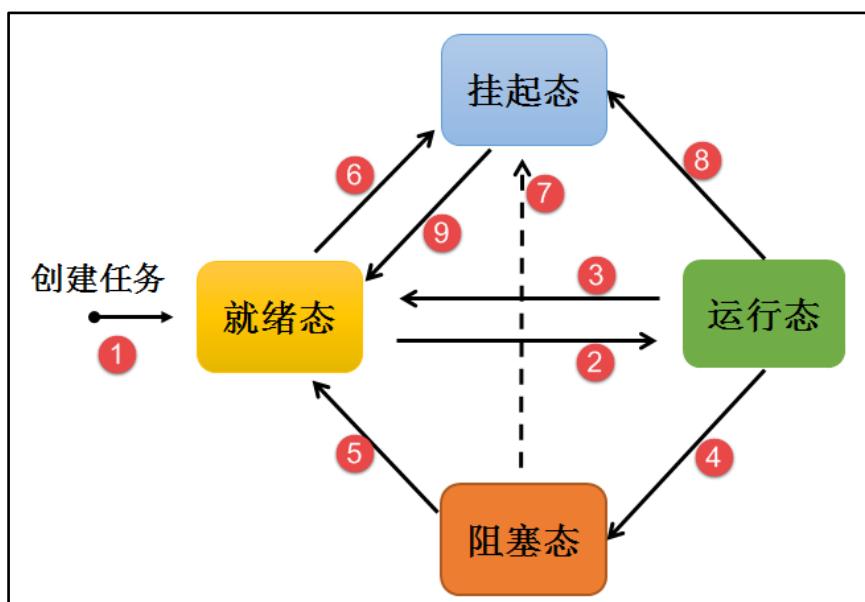


图 16-1 任务状态迁移图

图 16-1 (1)：创建任务→就绪态（Ready）：任务创建完成后进入就绪态，表明任务已准备就绪，随时可以运行，只等待调度器进行调度。

图 16-1 (2)：就绪态→运行态（Running）：发生任务切换时，就绪列表中最高优先级的任务被执行，从而进入运行态。

图 16-1 (3)：运行态→就绪态：有更高优先级任务创建或者恢复后，会发生任务调度，此刻就绪列表中最高优先级任务变为运行态，那么原先运行的任务由运行态变为就绪态，依然在就绪列表中，等待最高优先级的任务运行完毕继续运行原来的任务（此处可以看做是 CPU 使用权被更高优先级的任务抢占了）。

图 16-1 (4)：运行态→阻塞态（Blocked）：正在运行的任务发生阻塞（挂起、延时、读信号量等待）时，该任务会从就绪列表中删除，任务状态由运行态变成阻塞态，然后发生任务切换，运行就绪列表中当前最高优先级任务。

图 16-1 (5)：阻塞态→就绪态：阻塞的任务被恢复后（任务恢复、延时时间超时、读信号量超时或读到信号量等），此时被恢复的任务会被加入就绪列表，从而由阻塞态变成就绪态；如果此时被恢复任务的优先级高于正在运行任务的优先级，则会发生任务切换，将该任务将再次转换任务状态，由就绪态变成运行态。

图 16-1 (6) (7) (8)：就绪态、阻塞态、运行态→挂起态（Suspended）：任务可以通过调用 vTaskSuspend() API 函数都可以将处于任何状态的任务挂起，被挂起的任务得不到 CPU 的使用权，也不会参与调度，除非它从挂起态中解除。

图 16-1 (9)：挂起态→就绪态：把一个挂起状态的任务恢复的唯一途径就是调用 vTaskResume() 或 vTaskResumeFromISR() API 函数，如果此时被恢复任务的优先级高于正在运行任务的优先级，则会发生任务切换，将该任务将再次转换任务状态，由就绪态变成运行态。

16.4 任务状态的概念

FreeRTOS 系统中的每一任务都有多种运行状态。系统初始化完成后，创建的任务就可以在系统中竞争一定的资源，由内核进行调度。

任务状态通常分为以下四种：

- 就绪（Ready）：该任务在就绪列表中，就绪的任务已经具备执行的能力，只等待调度器进行调度，新创建的任务会初始化为就绪态。
- 运行（Running）：该状态表明任务正在执行，此时它占用处理器，FreeRTOS 调度器选择运行的永远是处于最高优先级的就绪态任务，当任务被运行的一刻，它的任务状态就变成了运行态。
- 阻塞（Blocked）：如果任务当前正在等待某个时序或外部中断，我们就说这个任务处于阻塞状态，该任务不在就绪列表中。包含任务被挂起、任务被延时、任务正在等待信号量、读写队列或者等待读写事件等。
- 挂起态(Suspended): 处于挂起态的任务对调度器而言是不可见的，让一个任务进入挂起状态的唯一办法就是调用 vTaskSuspend()函数；而把一个挂起状态的

任务恢复的唯一途径就是调用 vTaskResume() 或 vTaskResumeFromISR() 函数，我们可以这么理解挂起态与阻塞态的区别，当任务有较长的时间不允许运行的时候，我们可以挂起任务，这样子调度器就不会管这个任务的任何信息，直到我们调用恢复任务的 API 函数；而任务处于阻塞态的时候，系统还需要判断阻塞态的任务是否超时，是否可以解除阻塞。

16.5 常用的任务函数讲解

相信大家通过第一部分章节的学习，对任务创建以及任务调度的实现已然掌握了，下面就补充一些 FreeRTOS 提供给我们对任务操作的一些常用函数。

16.5.1 任务挂起函数

1. vTaskSuspend()

挂起指定任务。被挂起的任务绝不会得到 CPU 的使用权，不管该任务具有什么优先级。

任务可以通过调用 vTaskSuspend() 函数都可以将处于任何状态的任务挂起，被挂起的任务得不到 CPU 的使用权，也不会参与调度，它相对于调度器而言是不可见的，除非它从挂起态中解除。任务挂起是我们经常使用的一个函数，下面一起看看任务挂起的源码吧，具体见代码清单 16-1。

代码清单 16-1 任务挂起函数 vTaskSuspend() 源码

```
1 /*-----*/
2
3 #if ( INCLUDE_vTaskSuspend == 1 )                                     (1)
4
5 void vTaskSuspend( TaskHandle_t xTaskToSuspend )                      (2)
6 {
7     TCB_t *pxTCB;
8
9     taskENTER_CRITICAL();
10    {
11        /* 如果在此处传递 null，那么它正在被挂起的正在运行的任务。 */
12        pxTCB = prvGetTCBFromHandle( xTaskToSuspend );                (3)
13
14        traceTASK_SUSPEND( pxTCB );
15
16        /* 从就绪/阻塞列表中删除任务并放入挂起列表中。 */
17        if ( uxListRemove( &( pxTCB->xStateListItem ) ) == ( UBaseType_t ) 0 ) {
18            taskRESET_READY_PRIORITY( pxTCB->uxPriority );           (4)
19        } else {
20            mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
21        }
22
23        /* 如果任务在等待事件，也从等待事件列表中移除 */
24        if ( listLIST_ITEM_CONTAINER( &( pxTCB->xEventListItem ) ) != NULL ) {
25            ( void ) uxListRemove( &( pxTCB->xEventListItem ) );      (5)
26        } else {
27            mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
28        }
29        /* 将任务状态添加到挂起列表中 */
30        vListInsertEnd( &xSuspendedTaskList, &(pxTCB->xStateListItem) ); (6)
31
32    }
```

```
33     taskEXIT_CRITICAL();
34
35     if ( xSchedulerRunning != pdFALSE ) {
36         /* 重置下一个任务的解除阻塞时间。
37            重新计算一下还要多长时间执行下一个任务。
38            如果下个任务的解锁，刚好是被挂起的那个任务，
39            那么变量 NextTaskUnblockTime 就不对了，
40            所以要重新从延时列表中获取一下。 */
41
42     taskENTER_CRITICAL();
43     {
44         prvResetNextTaskUnblockTime(); (7)
45     }
46     taskEXIT_CRITICAL();
47 } else {
48     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
49 }
50
51 if ( pxTCB == pxCurrentTCB ) {
52     if ( xSchedulerRunning != pdFALSE ) { (8)
53         /* 当前的任务已经被挂起。 */
54         configASSERT( uxSchedulerSuspended == 0 );
55
56         /* 调度器在运行时，如果这个挂起的任务是当前任务，立即切换任务。 */
57         portYIELD_WITHIN_API();
58     } else { (9)
59         /* 调度器未运行(xSchedulerRunning == pdFALSE)，
60         但 pxCurrentTCB 指向的任务刚刚被暂停，
61         所以必须调整 pxCurrentTCB 以指向其他任务。
62         首先调用函数 listCURRENT_LIST_LENGTH()
63         判断一下系统中所有的任务是不是都被挂起了，
64         也就是查看列表 xSuspendedTaskList
65         的长度是不是等于 uxCurrentNumberOfTasks,
66         事实上并不会发生这种情况，
67         因为空闲任务是不允许被挂起和阻塞的，
68         必须保证系统中无论如何都有一个任务可以运行*/
69
70     if ( listCURRENT_LIST_LENGTH( &xSuspendedTaskList )
71         == uxCurrentNumberOfTasks ) { (10)
72         /* 没有其他任务准备就绪，因此将 pxCurrentTCB 设置回 NULL，
73         以便在创建下一个任务时 pxCurrentTCB 将被设置为指向它，
74         实际上并不会执行到这里 */
75
76         pxCurrentTCB = NULL; (11)
77     } else {
78         /* 有其他任务，则切换到其他任务 */
79
80         vTaskSwitchContext(); (12)
81     }
82 }
83 } else {
84     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
85 }
86 }
87
88 #endif /* INCLUDE_vTaskSuspend */
89 /*-----*/
```

代码清单 16-1 (1)：如果想要使用任务挂起函数 vTaskSuspend()则必须将宏定义 INCLUDE_vTaskSuspend 配置为 1。

代码清单 16-1 (2)：`xTaskToSuspend` 是挂起指定任务的任务句柄，任务必须为已创建的任务，可以通过传递 `NULL` 来挂起任务自己。

代码清单 16-1 (3)：利用任务句柄 `xTaskToSuspend` 来获取任务控制块，通过调用 `prvGetTCBFromHandle()` API 函数得到对应的任务控制块。

代码清单 16-1 (4)：从就绪/阻塞列表中删除即将要挂起的任务。然后更新“最高优先级变量 `uxReadyPriorities`”，目的是维护这个变量，这个变量的如下功能：

1. 在使用通用方法找到最高优先级任务时，它用来记录最高优先级任务的优先级。

2. 在使用硬件方法找到最高优先级任务时，它的每一位（共 32bit）的状态代表这个优先级上边，有没有就绪的任务，具体见 10.2 小节查找最高优先级就绪任务的讲解。

代码清单 16-1 (5)：如果任务在等待事件，也将任务从等待事件列表中移除。

代码清单 16-1 (6)：将任务状态添加到挂起列表中。在 FreeRTOS 中有专门的列表用于记录任务的状态，记录任务挂起态的列表就是 `xSuspendedTaskList`，所有被挂起的任务都会放到这个列表中。

代码清单 16-1 (7)：重置下一个任务的解除阻塞时间。重新计算一下还要多长时间执行下一个任务，如果下个任务的解锁，刚好是被挂起的那个任务，那么就是不正确的了，因为挂起的任务对调度器而言是不可见的，所以调度器是无法对挂起态的任务进行调度，所以要重新从延时列表中获取下一个要解除阻塞的任务。

代码清单 16-1 (8)：如果挂起的是当前运行中的任务，并且调度器已经是运行的，则需要立即切换任务。不然系统的任务就错乱了，这是不允许的。

代码清单 16-1 (9)：调度器未运行(`xSchedulerRunning == pdFALSE`)，但 `pxCurrentTCB` 指向的任务刚刚被挂起，所以必须重置 `pxCurrentTCB` 以指向其他可以运行的任务。

代码清单 16-1 (10)：首先调用函数 `listCURRENT_LIST_LENGTH()` 判断一下系统中所有的任务是不是都被挂起了，也就是查看列表 `xSuspendedTaskList` 的长度是不是等于 `uxCurrentNumberOfTasks`，事实上并不会发生这种情况，因为空闲任务是不允许被挂起和阻塞的，必须保证系统中无论如何都有一个任务可以运行。

代码清单 16-1 (11)：如果没有其他任务准备就绪，因此将 `pxCurrentTCB` 设置为 `NULL`，在创建下一个任务时 `pxCurrentTCB` 将重新被设置。但是实际上并不会执行到这里，因为系统中的空闲任务永远是可以运行的。

代码清单 16-1 (12)：有其他可运行的任务，则切换到其他任务。

注：任务可以调用 `vTaskSuspend()` 这个函数来挂起任务自身，但是在挂起自身的时候会进行一次任务上下文切换，需要挂起自身就将 `xTaskToSuspend` 设置为 `NULL` 传递进来即可。无论任务是什么状态都可以被挂起，只要调用了 `vTaskSuspend()` 这个函数就会挂起成功，不论是挂起其他任务还是挂起任务自身。

任务的挂起与恢复函数很多时候都是很有用的，比如我们想暂停某个任务运行一段时间，但是我们又需要在其恢复的时候继续工作，那么删除任务是不可能的，因为删除了任务的话，任务的所有信息都是不可能恢复的了，删除是完完全全删除了，里面的资源都被系统释放掉，但是挂起任务就不会这样子，调用挂起任务函数，仅仅是将任务进入挂

起态，其内部的资源都会保留下，同时也不会参与系统中任务的调度，当调用恢复函数的时候，整个任务立即从挂起态进入就绪态，并且参与任务的调度，如果该任务的优先级是当前就绪态优先级最高的任务，那么立即会按照挂起前的任务状态继续执行该任务，从而达到我们需要的效果，注意，是继续执行，也就是说，挂起任务之前是什么状态，都会被系统保留下，在恢复的瞬间，继续执行。这个任务函数的使用方法是很简单的，只需把任务句柄传递进来即可，vTaskSuspend()会根据任务句柄的信息将对应的任务挂起，具体见代码清单 16-2 加粗部分。

代码清单 16-2 任务挂起函数 vTaskSuspend()使用实例

```

1 /***** 任务句柄 *****/
2 /*
3  * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
4  * 以后我们想要操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
5  * 这个句柄可以为 NULL。
6 */
7 static TaskHandle_t LED_Task_Handle = NULL; /* LED 任务句柄 */
8
9 static void KEY_Task(void* parameter)
10 {
11     while (1) {
12         if (Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT, KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON) {
13             /* K1 被按下 */
14             printf("挂起 LED 任务! \n");
15             vTaskSuspend(LED_Task_Handle); /* 挂起 LED 任务 */
16         }
17         vTaskDelay(20); /* 延时 20 个 tick */
18     }
19 }
```

2. vTaskSuspendAll()

这个函数就是比较有意思的，将所有的任务都挂起，其实源码很简单，也很有意思，不管三七二十一将调度器锁定，并且这个函数是可以进行嵌套的，说白了挂起所有任务就是挂起任务调度器。调度器被挂起后则不能进行上下文切换，但是中断还是使能的。当调度器被挂起的时候，如果有中断需要进行上下文切换，那么这个任务将会被挂起，在调度器恢复之后才执行切换任务。vTaskSuspendAll()源码具体见代码清单 16-3。调度器恢复可以调用 xTaskResumeAll() 函数，调用了多少次的 vTaskSuspendAll() 就要调用多少次 xTaskResumeAll() 进行恢复，xTaskResumeAll() 的源码会在恢复任务函数中讲解。

代码清单 16-3 vTaskSuspendAll()源码

```

1 void vTaskSuspendAll( void )
2 {
3     ++uxSchedulerSuspended;          (1)
4 }
```

代码清单 16-3 (1)：uxSchedulerSuspended 用于记录调度器是否被挂起，该变量默认初始值为 pdFALSE，表明调度器是没被挂起的，每调用一次 vTaskSuspendAll() 函数就将变量加一，用于记录调用了多少次 vTaskSuspendAll() 函数。

16.5.2 任务恢复函数

1. vTaskResume()

既然有任务的挂起，那么当然一样有恢复，不然任务怎么恢复呢，任务恢复就是让挂起的任务重新进入就绪状态，恢复的任务会保留挂起前的状态信息，在恢复的时候根据挂起时的状态继续运行。如果被恢复任务在所有就绪态任务中，处于最高优先级列表的第一位，那么系统将进行任务上下文的切换。下面一起看看任务恢复函数 vTaskResume()的源码，具体见代码清单 16-4。

代码清单 16-4 任务恢复函数 vTaskResume()源码

```
1 #if ( _INCLUDE_vTaskSuspend == 1 )                                     (1)
2
3 void vTaskResume( TaskHandle_t xTaskToResume )                         (2)
4 {
5     /* 根据 xTaskToResume 获取对应的任务控制块 */
6     TCB_t * const pxTCB = ( TCB_t * ) xTaskToResume;                   (3)
7
8     /* 检查要恢复的任务是否被挂起,
9      如果没被挂起,恢复调用任务没有意义 */
10    configASSERT( xTaskToResume );                                         (4)
11
12    /* 该参数不能为 NULL,
13       同时也无法恢复当前正在执行的任务,
14       因为当前正在运行的任务不需要恢复,
15       只能恢复处于挂起态的任务
16       */
17    if ( ( pxTCB != NULL ) && ( pxTCB != pxCurrentTCB ) ) {           (5)
18        /* 进入临界区 */
19        taskENTER_CRITICAL();                                              (6)
20        {
21            if ( prvTaskIsTaskSuspended( pxTCB ) != pdFALSE ) {          (7)
22                traceTASK_RESUME( pxTCB );
23
24                /* 由于我们处于临界区,
25                  即使任务被挂起,我们也可以访问任务的状态列表。
26                  将要恢复的任务从挂起列表中删除 */
27                ( void ) uxListRemove( &( pxTCB->xStateListItem ) );   (8)
28
29                /* 将要恢复的任务添加到就绪列表中去 */
30                prvAddTaskToReadyList( pxTCB );                                (9)
31
32                /* 如果刚刚恢复的任务优先级比当前任务优先级更高
33                  则需要进行任务的切换 */
34                if ( pxTCB->uxPriority >= pxCurrentTCB->uxPriority ) {
35                    /* 因为恢复的任务在当前情况下的优先级最高
36                      调用 taskYIELD_IF_USING_PREEMPTION() 进行一次任务切换 */
37                    taskYIELD_IF_USING_PREEMPTION();                           (10)
38                } else {
39                    mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
40                }
41            } else {
42                mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
43            }
44        }
45        taskEXIT_CRITICAL();                                               (11)
46    /* 退出临界区 */
47 }
```

```

47     } else {
48         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
49     }
50 }
51
52 #endif /* INCLUDE_vTaskSuspend */
53
54 /*-----*/

```

代码清单 16-4 (1)：如果想要使用任务恢复函数 vTaskResume()则必须将宏定义 INCLUDE_vTaskSuspend 配置为 1，因为任务挂起只能通过调用 vTaskSuspend()函数进行挂起，没挂起的任务就无需恢复，当年需要调用 vTaskSuspend()函数就必须使能 INCLUDE_vTaskSuspend 这个宏定义，所以想要使用 FreeRTOS 的任务挂起与恢复函数就必须将这个宏定义配置为 1。

代码清单 16-4 (2)：xTaskToResume 是恢复指定任务的任务句柄。

代码清单 16-4 (3)：根据 xTaskToResume 任务句柄获取对应的任务控制块。

代码清单 16-4 (4)：检查要恢复的任务是否存在，如果不存在，调用恢复任务函数没有任何意义。

代码清单 16-4 (5)：pxTCB 任务控制块指针不能为 NULL，肯定要已经挂起的任务才需要恢复，同时要恢复的任务不能是当前正在运行的任务，因为当前正在运行（运行态）的任务不需要恢复，只能恢复处于挂起态的任务。

代码清单 16-4 (6)：进入临界区，防止被打断。

代码清单 16-4 (7)：判断要恢复的任务是否真的被挂起了，如果被挂起才需要恢复，没被挂起那当然也不需要恢复。

代码清单 16-4 (8)：将要恢复的任务从挂起列表中删除。在 FreeRTOS 中有专门的列表用于记录任务的状态，记录任务挂起态的列表就是 xSuspendedTaskList，现在恢复任务就将要恢复的任务从列表中删除。

代码清单 16-4 (9)：将要恢复的任务添加到就绪列表中去，任务从挂起态恢复为就绪态。FreeRTOS 也是有专门的列表记录处于就绪态的任务，这个列表就是 pxReadyTasksLists。

代码清单 16-4 (10)：如果恢复的任务优先级比当前正在运行的任务优先级更高，则需要进行任务的切换，调用 taskYIELD_IF_USING_PREEMPTION()进行一次任务切换。

代码清单 16-4 (11)：退出临界区。

vTaskResume()函数用于恢复挂起的任务。无论任务在挂起时候调用过多少次这个 vTaskSuspend()函数，也只需调用一次 vTaskResume ()函数即可将任务恢复运行，当然，无论调用多少次的 vTaskResume()函数，也只在任务是挂起态的时候才进行恢复。下面来看看任务恢复函数 vTaskResume()的使用实例，具体见代码清单 16-5 加粗部分。

代码清单 16-5 任务恢复函数 vTaskResume()实例

```

1 /*
2  * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
3  * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
4  * 这个句柄可以为 NULL。
5 */

```

```

6 static TaskHandle_t LED_Task_Handle = NULL; /* LED 任务句柄 */
7
8 static void KEY_Task(void* parameter)
9 {
10    while (1) {
11        if (Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON) {
12            /* K2 被按下 */
13            printf("恢复 LED 任务! \n");
14            vTaskResume(LED_Task_Handle); /* 恢复 LED 任务! */
15        }
16        vTaskDelay(20); /* 延时 20 个 tick */
17    }
18 }
```

2. xTaskResumeFromISR()

xTaskResumeFromISR()与 vTaskResume()一样都是用于恢复被挂起的任务，不一样的是 xTaskResumeFromISR()专门用在中断服务程序中。无论通过调用一次或多次 vTaskSuspend()函数而被挂起的任务，也只需调用一次 xTaskResumeFromISR()函数即可解挂。要想使用该函数必须在 FreeRTOSConfig.h 中把 INCLUDE_vTaskSuspend 和 INCLUDE_vTaskResumeFromISR 都定义为 1 才有效。任务还没有处于挂起态的时候，调用 xTaskResumeFromISR()函数是没有任何意义的，xTaskResumeFromISR()源码具体见代码清单 16-6。

代码清单 16-6 xTaskResumeFromISR()源码

```

1 /*-----*/
2
3 #if ( ( INCLUDE_xTaskResumeFromISR == 1 ) && ( INCLUDE_vTaskSuspend == 1 ) )
4
5 BaseType_t xTaskResumeFromISR( TaskHandle_t xTaskToResume )          (1)
6 {
7     BaseType_t xYieldRequired = pdFALSE;                                (2)
8     TCB_t * const pxTCB = ( TCB_t * ) xTaskToResume;                   (3)
9     UBaseType_t uxSavedInterruptStatus;                                  (4)
10
11    configASSERT( xTaskToResume );                                       (5)
12
13    portASSERT_IF_INTERRUPT_PRIORITY_INVALID();
14
15    uxSavedInterruptStatus = portSET_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR();       (6)
16    {
17        if ( prvTaskIsTaskSuspended( pxTCB ) != pdFALSE ) {           (7)
18            traceTASK_RESUME_FROM_ISR( pxTCB );
19
20            /* 检查可以访问的就绪列表, 检查调度器是否被挂起 */
21            if ( uxSchedulerSuspended == ( UBaseType_t ) pdFALSE ) { (8)
22                /* 如果刚刚恢复的任务优先级比当前任务优先级更高
23                 需要进行一次任务的切换
24                 xYieldRequired 表示需要进行任务切换*/
25                if ( pxTCB->uxPriority >= pxCurrentTCB->uxPriority ) { (9)
26                    xYieldRequired = pdTRUE;
27                } else {
28                    mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
29                }
30
31            /* 可以访问就绪列表,
32             因此可以将任务从挂起列表删除
33             然后添加到就绪列表中。*/
34            ( void ) uxListRemove( &( pxTCB->xStateListItem ) ); (10)

```

```
35             prvAddTaskToReadyList( pxTCB );
36     } else {
37         /* 无法访问就绪列表,
38            因此任务将被添加到待处理的就绪列表中,
39            直到调度器被恢复再进行任务的处理。 */
40         vListInsertEnd( &( xPendingReadyList ),
41                         &( pxTCB->xEventListItem ) );      (11)
42     }
43 } else {
44     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
45 }
46 }
47 portCLEAR_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR( uxSavedInterruptStatus ); (12)
48
49 return xYieldRequired;                                         (13)
50 }
51
52 #endif
53 /*-----*/
```

代码清单 16-6 (1)：xTaskToResume 是恢复指定任务的任务句柄。

代码清单 16-6 (2)：定义一个是否需要进行任务切换的变量 xYieldRequired，默认为 pdFALSE，当任务恢复成功并且需要任务切换的话则重置为 pdTRUE，以表示需要进行任务切换。

代码清单 16-6 (3)：根据 xTaskToResume 任务句柄获取对应的任务控制块。

代码清单 16-6 (4)：定义一个变量 uxSavedInterruptStatus 用于保存关闭中断的状态。

代码清单 16-6 (5)：检查要恢复的任务是否存在，如果不存在，调用恢复任务函数没有任何意义。

代码清单 16-6 (6)：调用 portSET_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR() 函数设置 basepri 寄存器用于屏蔽系统可管理的中断，防止被处理被其他中断打断，当 basepri 设置为 configMAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY 的时候（该宏在 FreeRTOSConfig.h 中定义，现在配置为 5），会让系统不响应比该优先级低的中断，而优先级比之更高的中断则不受影响。就是说当这个宏定义配置为 5 的时候，中断优先级数值在 0、1、2、3、4 的这些中断是不受 FreeRTOS 管理的，不可被屏蔽，而中断优先级在 5 到 15 的中断是受到系统管理，可用被屏蔽的。

代码清单 16-6 (7)：判断要恢复的任务是否真的被挂起了，如果被挂起才需要恢复，没被挂起那当然也不需要恢复。

代码清单 16-6 (8)：检查可以访问的就绪列表，检查调度器是否被挂起，如果没有被挂起，则继续执行 (9) (10) 的程序内容。

代码清单 16-6 (9)：如果刚刚恢复的任务优先级比当前任务优先级更高需要进行一次任务的切换，重置 xYieldRequired = pdTRUE 表示需要进行任务切换。

代码清单 16-6 (10)：可以访问就绪列表，因此可以将任务从挂起列表中删除，然后添加到就绪列表中。

代码清单 16-6 (11)：因为 uxSchedulerSuspended 调度器被挂起，无法访问就绪列表，因此任务将被添加到待处理的就绪列表中，直到调度器被恢复再进行任务的处理。

代码清单 16-6 (12)：调用 portCLEAR_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR() 函数清除 basepri 的设置，恢复屏蔽的中断。

代码清单 16-6 (13)：返回 xYieldRequired 结果，在外部选择是否进行任务切换。

使用 xTaskResumeFromISR() 的时候有几个需要注意的地方：

1. 当函数的返回值为 pdTRUE 时：恢复运行的任务的优先级等于或高于正在运行的任务，表明在中断服务函数退出后必须进行一次上下文切换，使用 portYIELD_FROM_ISR() 进行上下文切换。当函数的返回值为 pdFALSE 时：恢复运行的任务的优先级低于当前正在运行的任务，表明在中断服务函数退出后不需要进行上下文切换。
2. xTaskResumeFromISR() 通常被认为是一个危险的函数，因为它的调用并非是固定的，中断可能随时来来临。所以，xTaskResumeFromISR() 不能用于任务和中断间的同步，如果中断恰巧在任务被挂起之前到达，这就会导致一次中断丢失（任务还没有挂起，调用 xTaskResumeFromISR() 函数是没有意义的，只能等下一次中断）。这种情况下，可以使用信号量或者任务通知来同步就可以避免这种情况。

xTaskResumeFromISR() 的使用方法具体见代码清单 16-7 加粗部分。

代码清单 16-7 xTaskResumeFromISR() 实例

```

1 void vAnExampleISR( void )
2 {
3     BaseType_t xYieldRequired;
4
5     /* 恢复被挂起的任务 */
6     xYieldRequired = xTaskResumeFromISR( xHandle );
7
8     if ( xYieldRequired == pdTRUE ) {
9         /* 执行上下文切换， ISR 返回的时候将运行另外一个任务 */
10        portYIELD_FROM_ISR();
11    }
12 }
```

3. xTaskResumeAll()

之前我们讲解过 vTaskSuspendAll() 函数，那么当调用了 vTaskSuspendAll() 函数将调度器挂起，想要恢复调度器的时候我们就需要调用 xTaskResumeAll() 函数，下面一起来看看 xTaskResumeAll() 的源码，具体见代码清单 16-8。

代码清单 16-8 xTaskResumeAll() 源码

```

1 /*-----*/
2
3 BaseType_t xTaskResumeAll( void )
4 {
5     TCB_t *pxTCB = NULL;
6     BaseType_t xAlreadyYielded = pdFALSE;
7
8     /* 如果 uxSchedulerSuspended 为 0,
9      则此函数与先前对 vTaskSuspendAll() 的调用不匹配,
10     不需要调用 xTaskResumeAll() 恢复调度器。 */
11 configASSERT( uxSchedulerSuspended ); (1)
12
13
14
15     /* 屏蔽中断 */
```

```

16     taskENTER_CRITICAL();                                (2)
17
18     {
19         --uxSchedulerSuspended;                         (3)
20
21     if ( uxSchedulerSuspended == ( UBaseType_t ) pdFALSE ) { (4)
22         if ( uxCurrentNumberOfTasks > ( UBaseType_t ) 0U ) {
23             /* 将任何准备好的任务从待处理就绪列表
24                 移动到相应的就绪列表中。 */
25             while ( listLIST_IS_EMPTY( &xPendingReadyList ) == pdFALSE ) { (5)
26                 pxTCB = ( TCB_t * ) listGET_OWNER_OF_HEAD_ENTRY
27                     ( ( &xPendingReadyList ) );
28                 ( void ) uxListRemove( & ( pxTCB->xEventListItem ) );
29                 ( void ) uxListRemove( & ( pxTCB->xStateListItem ) );
30                 prvAddTaskToReadyList( pxTCB );
31
32             /* 如果移动的任务的优先级高于当前任务,
33                 需要进行一次任务的切换
34                 xYieldPending = pdTRUE 表示需要进行任务切换 */
35             if ( pxTCB->uxPriority >= pxCurrentTCB->uxPriority ) { (6)
36                 xYieldPending = pdTRUE;
37             } else {
38                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
39             }
40         }
41
42         if ( pxTCB != NULL ) {
43             /* 在调度器被挂起时, 任务被解除阻塞,
44                 这可能阻止了重新计算下一个解除阻塞时间,
45                 在这种情况下, 重置下一个任务的解除阻塞时间 */
46
47             prvResetNextTaskUnblockTime();                      (7)
48         }
49
50     /* 如果在调度器挂起这段时间产生滴答定时器的计时
51         并且在这段时间有任务解除阻塞, 由于调度器的挂起导致
52         没法切换任务, 当恢复调度器的时候应立即处理这些任务。
53         这样确保了滴答定时器的计数不会滑动,
54         并且任何在延时的任务都会在正确的时间恢复。 */
55     {
56         UBaseType_t uxPendedCounts = uxPendedTicks;
57
58         if ( uxPendedCounts > ( UBaseType_t ) 0U ) { (8)
59             do {
60                 if ( xTaskIncrementTick() != pdFALSE ) { (9)
61                     xYieldPending = pdTRUE;
62                 } else {
63                     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
64                 }
65                 --uxPendedCounts;
66             } while ( uxPendedCounts > ( UBaseType_t ) 0U );
67
68             uxPendedTicks = 0;
69         } else {
70             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
71         }
72     }
73
74     if ( xYieldPending != pdFALSE ) {
75 #if( configUSE_PREEMPTION != 0 )
76     {
77         xAlreadyYielded = pdTRUE;
78     }

```

```

79 #endif
80             taskYIELD_IF_USING_PREEMPTION();           (10)
81         } else {
82             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
83         }
84     }
85 } else {
86     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
87 }
88 }
89 taskEXIT_CRITICAL();                           (11)
90
91 return xAlreadyYielded;
92 }

```

代码清单 16-8 (1)：断言，如果 uxSchedulerSuspended 为 0，则此函数与先前对 vTaskSuspendAll() 的调用次数不匹配，也就是说明没有调用过不需要调用 vTaskSuspendAll() 函数，不需要调用 xTaskResumeAll() 恢复调度器。

代码清单 16-8 (2)：进入临界区。

代码清单 16-8 (3)：我们知道，每调用一次 vTaskSuspendAll() 函数就会将 uxSchedulerSuspended 变量加一，那么调用对应的 xTaskResumeAll() 肯定就是将变量减一。

代码清单 16-8 (4)：如果调度器恢复正常工作，也就是调度器没有被挂起，就可以将所有待处理的就绪任务从待处理就绪列表 xPendingReadyList 移动到适当的就绪列表中。

代码清单 16-8 (5)：当待处理就绪列表 xPendingReadyList 中是非空的时候，就需要将待处理就绪列表中的任务移除，添加到就绪列表中去。

代码清单 16-8 (6)：如果移动的任务的优先级高于当前任务，需要进行一次任务的切换，重置 xYieldPending = pdTRUE 表示需要进行任务切换。

代码清单 16-8 (7)：在调度器被挂起时，任务被解除阻塞，这可能阻止了重新计算下一个解除阻塞时间，在这种情况下，需要重置下一个任务的解除阻塞时间。调用 prvResetNextTaskUnblockTime() 函数将从延时列表中获取下一个要解除阻塞的任务。

代码清单 16-8 (8)：如果在调度器挂起这段时间产生滴答定时器的计时，并且在这段时间有任务解除阻塞，由于调度器的挂起导致没法切换任务，当恢复调度器的时候应立即处理这些任务。这样既确保了滴答定时器的计数不会滑动，也保证了所有在延时的任务都会在正确的时间恢复。

代码清单 16-8 (9)：调用 xTaskIncrementTick() 函数查找是否有待进行切换的任务，如果有则应该进行任务切换。

代码清单 16-8 (10)：如果需要任务切换，则调用 taskYIELD_IF_USING_PREEMPTION() 函数发起一次任务切换。

代码清单 16-8 (11)：退出临界区。

xTaskResumeAll 函数的使用方法很简单，但是要注意，调用了多少次 vTaskSuspendAll() 函数就必须同样调用多少次 xTaskResumeAll() 函数，具体见代码清单 16-9 加粗部分。

代码清单 16-9 xTaskResumeAll() 实例伪代码

```
1 void vDemoFunction( void )
```

```

2 {
3     vTaskSuspendAll();
4     /* 处理 xxx 代码 */
5     vTaskSuspendAll();
6     /* 处理 xxx 代码 */
7     vTaskSuspendAll();
8     /* 处理 xxx 代码 */
9
10    xTaskResumeAll();
11    xTaskResumeAll();
12    xTaskResumeAll();
13 }
```

16.5.3 任务删除函数 vTaskDelete()

vTaskDelete()用于删除一个任务。当一个任务删除另外一个任务时，形参为要删除任务创建时返回的任务句柄，如果是删除自身，则形参为 NULL。要想使用该函数必须在 FreeRTOSConfig.h 中把 INCLUDE_vTaskDelete 定义为 1，删除的任务将从所有就绪，阻塞，挂起和事件列表中删除，任务删除函数 vTaskDelete()源码具体见代码清单 16-10。

代码清单 16-10 任务删除函数 vTaskDelete()源码

```

1 /*-----*/
2
3 #if ( INCLUDE_vTaskDelete == 1 )
4
5 void vTaskDelete( TaskHandle_t xTaskToDelete )          (1)
6 {
7     TCB_t *pxTCB;
8
9     taskENTER_CRITICAL();
10    {
11        /* 获取任务控制块，如果 xTaskToDelete 为 null
12         则删除任务自身 */
13        pxTCB = prvGetTCBFromHandle( xTaskToDelete );      (2)
14
15        /* 将任务从就绪列表中移除 */
16        if ( uxListRemove( &( pxTCB->xStateListItem ) ) == ( UBaseType_t ) 0 ) {
17            /* 清除任务的就绪优先级变量中的标志位 */
18            taskRESET_READY_PRIORITY( pxTCB->uxPriority ); (3)
19        } else {
20            mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
21        }
22
23        /* 如果当前任务在等待事件，那么将任务从事件列表中移除 */
24        if ( listLIST_ITEM_CONTAINER( &( pxTCB->xEventListItem ) ) != NULL ) {
25            ( void ) uxListRemove( &( pxTCB->xEventListItem ) ); (4)
26        } else {
27            mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
28        }
29
30        uxTaskNumber++;
31
32        if ( pxTCB == pxCurrentTCB ) {
33            /*
34             * 任务正在删除自己。这不能在任务本身内完成，
35             * 因为需要上下文切换到另一个任务。
36             * 将任务放在结束列表中。空闲任务会检查结束
37             * 列表并释放掉删除的任务控制块
38             * 和已删除任务的堆栈的任何内存。 */
39    }
```

```

39         vListInsertEnd( &xTasksWaitingTermination,
40                         &( pxTCB->xStateListItem ) );
41
42     /* 增加 uxDeletedTasksWaitingCleanUp 变量,
43    记录有多少个任务需要释放内存,
44    以便空闲任务知道有一个已删除的任务, 然后进行内存释放
45    空闲任务会检查结束列表 xTasksWaitingTermination */
46     ++uxDeletedTasksWaitingCleanUp;                                (6)
47
48     /* 任务删除钩子函数 */
49     portPRE_TASK_DELETE_HOOK( pxTCB, &xYieldPending );
50 } else {
51     /* 当前任务数减一, uxCurrentNumberOfTasks 是全局变量
52    用于记录当前的任务数量 */
53     --uxCurrentNumberOfTasks;                                       (7)
54
55     /* 删除任务控制块 */
56     prvDeleteTCB( pxTCB );                                         (8)
57
58     /* 重置下一个任务的解除阻塞时间。重新计算一下
59    还要多长时间执行下一个任务, 如果下个任务的解锁,
60    刚好是被删除的任务, 那么这就是不正确的,
61    因为删除的任务对调度器而言是不可见的,
62    所以调度器是无法对删除的任务进行调度,
63    所以要重新从延时列表中获取下一个要解除阻塞的任务。
64    它是从延时列表的头部来获取的任务 TCB, 延时列表是按延时时间排序的*/
65     prvResetNextTaskUnblockTime();                                  (9)
66
67     traceTASK_DELETE( pxTCB );
68 }
69 taskEXIT_CRITICAL();                                              (10)
70
71 /* 如删除的是当前的任务, 则需要发起一次任务切换 */
72 if ( xSchedulerRunning != pdFALSE ) {
73     if ( pxTCB == pxCurrentTCB ) {
74         configASSERT( uxSchedulerSuspended == 0 );
75         portYIELD_WITHIN_API();                                     (11)
76     } else {
77         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
78     }
79 }
80 }
81 #endif /* INCLUDE_vTaskDelete */
82 /*-----*/

```

代码清单 16-10(1)：如果想要使用任务恢复函数 vTaskDelete() 则必须在 FreeRTOSConfig.h 中将宏定义 INCLUDE_vTaskDelete 配置为 1，xTaskToDelete 是删除指定任务的任务句柄。

代码清单 16-10(2)：利用任务句柄 xTaskToDelete 来获取任务控制块，通过调用 prvGetTCBFromHandle() 函数得到对应的任务控制块。如果如果 xTaskToDelete 为 NULL 则会删除任务自身。

代码清单 16-10(3)：将任务从就绪列表中删除，如果删除后就绪列表的长度为 0，当前没有就绪的任务，应该调用 taskRESET_READY_PRIORITY() 函数清除任务的最高就绪优先级变量 uxTopReadyPriority 中的位。

代码清单 16-10(4)：如果当前任务在等待事件，那么将任务从事件列表中移除。

代码清单 16-10 (5)：如果此时删除的任务是任务自身的话，那么删除任务函数不能在任务本身内完成，因为需要上下文切换到另一个任务。所以需要将任务放在结束列表中（xTasksWaitingTermination），空闲任务会检查结束列表并在空闲任务中释放删除任务的控制块和已删除任务的堆栈内存。

代码清单 16-10 (6)：增加 uxDeletedTasksWaitingCleanUp 变量的值，该变量用于记录有多少个任务需要释放内存，以便空闲任务知道有多少个已删除的任务需要进行内存释放，空闲任务会检查结束列表 xTasksWaitingTermination 并且释放对应删除任务的内存空间，空闲任务调用 prvCheckTasksWaitingTermination() 函数进行这些相应操作，该函数是 FreeRTOS 内部调用的函数，在 prvIdleTask 中调用，本是无需用户理会的，现在为了学习原理就把它贴出来，源码具体见代码清单 16-11。

代码清单 16-11prvCheckTasksWaitingTermination()源码

```

1 static void prvCheckTasksWaitingTermination( void )
2 {
3     /* 这个函数是被空闲任务调用的 prvIdleTask */
4
5 #if ( INCLUDE_vTaskDelete == 1 )
6     {
7         BaseType_t xListIsEmpty;
8
9         /* uxDeletedTasksWaitingCleanUp 这个变量的值用于
10            记录需要进行内存释放的任务个数,
11            防止在空闲任务中过于频繁地调用 vTaskSuspendAll()。 */
12         while ( uxDeletedTasksWaitingCleanUp > ( UBaseType_t ) 0U ) { (1)
13             vTaskSuspendAll();                                     (2)
14             {
15                 /* 检查结束列表中的任务 */
16                 xListIsEmpty = listLIST_IS_EMPTY( &xTasksWaitingTermination ); (3)
17             }
18             ( void ) xTaskResumeAll();
19
20             if ( xListIsEmpty == pdFALSE ) {
21                 TCB_t *pxTCB;
22
23                 taskENTER_CRITICAL();
24                 {
25                     /* 获取对应任务控制块 */
26                     pxTCB = ( TCB_t * ) listGET_OWNER_OF_HEAD_ENTRY
27                         ( ( &xTasksWaitingTermination ) ); (4)
28
29                     /* 将任务从状态列表中删除 */
30                     ( void ) uxListRemove( &(pxTCB->xStateListItem) ); (5)
31
32                     /* 当前任务个数减一 */
33                     --uxCurrentNumberOfTasks;                           (6)
34                     /* uxDeletedTasksWaitingCleanUp 的值减一，直到为 0 退出循环 */
35                     --uxDeletedTasksWaitingCleanUp;
36                 }
37                 taskEXIT_CRITICAL();
38                 /* 删除任务控制块与堆栈 */
39                 prvDeleteTCB( pxTCB );                            (7)
40             } else {
41                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
42             }
43         }
44     }
}

```

```
45 #endif /* INCLUDE_vTaskDelete */
46 }
```

代码清单 16-11 (1)：uxDeletedTasksWaitingCleanUp 这个变量的值用于记录需要进行内存释放的任务个数，只有在需要进行释放的时候才进入循环查找释放的任务，防止在空闲任务中过于频繁地调用 vTaskSuspendAll()。

代码清单 16-11 (2)：挂起任务调度器。

代码清单 16-11 (3)：检查结束列表 xTasksWaitingTermination 中的任务个数是否为空。

代码清单 16-11 (4)：如果结束列表是非空的话就根据 xTasksWaitingTermination 中的任务获取对应的任务控制块。

代码清单 16-11 (5)：将任务从状态列表中删除。

代码清单 16-11 (6)：当前任务个数减一，并且 uxDeletedTasksWaitingCleanUp 的值也减一，直到为 0 退出循环。

代码清单 16-11 (7)：调用 prvDeleteTCB()函数释放任务控制块与堆栈空间。

这个函数的作用是在任务删除自身的时候才起作用，删除其他任务的时候是直接在删除函数中将其他任务的内存释放掉，不需要在空闲任务中释放。

代码清单 16-10 (7)：删除的任务并非自身，则将当前任务个数减一，uxCurrentNumberOfTasks 是全局变量，用于记录当前的任务总数量。

代码清单 16-10 (8)：调用 prvDeleteTCB()函数释放任务控制块与堆栈空间。此处与在空闲任务中用法一致。

代码清单 16-10 (9)：重置下一个任务的解除阻塞时间。重新计算一下还要多长时间执行下一个任务，如果下个任务的解锁，刚好是被删除的任务，那么这就是不正确的，因为删除的任务对调度器而言是不可见的，所以调度器是无法对删除的任务进行调度，所以要重新从延时列表中获取下一个要解除阻塞的任务。调用 prvResetNextTaskUnblockTime()函数从延时列表的头部来获取下一个要解除任务的 TCB，延时列表按延时时间排序。

代码清单 16-10 (10)：退出临界区。

代码清单 16-10 (11)：如删除的是当前的任务，则需要发起一次任务切换。

删除任务时，只会自动释放内核本身分配给任务的内存。应用程序（而不是内核）分配给任务的内存或任何其他资源必须是删除任务时由应用程序显式释放。怎么理解这句话？就好像在某个任务中我申请了一大块内存，但是没释放就把任务删除，这块内存的任务删除之后不会自动释放的，所以我们应该在删除任务之前就把任务中的这些资源释放掉，然后再进行删除，否则很容易造成内存泄漏，删除任务的使用很简单，具体见代码清单 16-12 加粗部分。

代码清单 16-12 任务删除函数 vTaskDelete()实例

```
1 /* 创建一个任务，将创建的任务句柄存储在 DeleteHandle 中*/
2 TaskHandle_t DeleteHandle;
3
4 if (xTaskCreate(DeleteTask,
5                 "DeleteTask",
6                 STACK_SIZE,
7                 NULL,
8                 Priority,
```

```

9             &DeleteHandle) != pdPASS )
10 {
11     /* 创建任务失败，因为没有足够的堆内存可分配。 */
12 }
13
14 void DeleteTask( void )
15 {
16     /* 用户代码 xxxxx */
17     .....
18
19     /* 删除任务本身 */
20     vTaskDelete( NULL );
21 }
22
23 /* 在其他任务删除 DeleteTask 任务 */
24 vTaskDelete( DeleteHandle );

```

16.5.4 任务延时函数

1. vTaskDelay()

vTaskDelay()在我们任务中用得非常之多，每个任务都必须是死循环，并且是必须要阻塞的情况，否则低优先级的任务就无法被运行了。要想使用 FreeRTOS 中的 vTaskDelay() 函数必须在 FreeRTOSConfig.h 中把 INCLUDE_vTaskDelay 定义为 1 来使能。

代码清单 16-13 vTaskDelay 函数原型

```
1 void vTaskDelay( const TickType_t xTicksToDelay )
```

vTaskDelay()用于阻塞延时，调用该函数后，任务将进入阻塞状态，进入阻塞态的任务将让出 CPU 资源。延时的时长由形参 xTicksToDelay 决定，单位为系统节拍周期，比如系统的时钟节拍周期为 1ms，那么调用 vTaskDelay(1) 的延时时间为 1ms。

vTaskDelay()延时是相对性的延时，它指定的延时时间是从调用 vTaskDelay() 结束后开始计算的，经过指定的时间后延时结束。比如 vTaskDelay(100)，从调用 vTaskDelay() 结束后，任务进入阻塞状态，经过 100 个系统时钟节拍周期后，任务解除阻塞。因此，vTaskDelay()并不适用于周期性执行任务的场合。此外，其它任务和中断活动，也会影响到 vTaskDelay() 的调用（比如调用前高优先级任务抢占了当前任务），进而影响到任务的下一次执行的时间，下面来了解一下任务相对延时函数 vTaskDelay() 的源码，具体见代码清单 16-14。

代码清单 16-14 任务相对延时函数 vTaskDelay() 源码

```

1 /*-----*/
2 #if ( INCLUDE_vTaskDelay == 1 )
3
4 void vTaskDelay( const TickType_t xTicksToDelay )
5 {
6     BaseType_t xAlreadyYielded = pdFALSE;
7
8     /* 延时时间要大于 0 个 tick
9      否则会进行强制切换任务 */
10    if ( xTicksToDelay > ( TickType_t ) 0U ) { (1)
11        configASSERT( uxSchedulerSuspended == 0 );
12        vTaskSuspendAll(); (2)
13        {
14            traceTASK_DELAY();

```

202 / 466

```

15
16     /* 将任务添加到延时列表中去 */
17     prvAddCurrentTaskToDelayedList( xTicksToDelay, pdFALSE ); (3)
18 }
19     xAlreadyYielded = xTaskResumeAll(); (4)
20 } else {
21     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
22 }
23
24 /* 强制切换任务, 将 PendSV 的 bit28 置 1 */
25 if ( xAlreadyYielded == pdFALSE ) {
26     portYIELD_WITHIN_API(); (5)
27 } else {
28     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
29 }
30 }
31
32 #endif /* INCLUDE_vTaskDelay */
33 /*-----*/

```

代码清单 16-14(1)：延时时间 xTicksToDelay 要大于 0 个 tick，否则会进行强制切换任务。

代码清单 16-14(2)：挂起任务调度器。

代码清单 16-14(3)：将任务添加到延时列表中，prvAddCurrentTaskToDelayedList()这个函数在后面详细讲解，具体见代码清单 16-15。

代码清单 16-14(4)：恢复任务调度器。

代码清单 16-14(5)：强制切换任务，调用 portYIELD_WITHIN_API()函数将 PendSV 的 bit28 置 1。

代码清单 16-15prvAddCurrentTaskToDelayedList()源码（已省略无用代码）

```

1 /*****
2 static void prvAddCurrentTaskToDelayedList(
3     TickType_t xTicksToWait, (1)
4     const BaseType_t xCanBlockIndefinitely ) (2)
5 {
6     TickType_t xTimeToWake;
7     const TickType_t xConstTickCount = xTickCount; (3)
8
9     /* 在将任务添加到阻止列表之前, 从就绪列表中删除任务,
10      因为两个列表都使用相同的列表项。 */
11     if ( uxListRemove( &( pxCurrentTCB->xStateListItem ) )
12         == ( UBaseType_t ) 0 ) { (4)
13         portRESET_READY_PRIORITY( pxCurrentTCB->uxPriority,
14                                     uxTopReadyPriority );
15     } else {
16         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
17     }
18
19 #if ( INCLUDE_vTaskSuspend == 1 )
20 {
21     if ( ( xTicksToWait == portMAX_DELAY ) &&
22         ( xCanBlockIndefinitely != pdFALSE ) ) { (5)
23         /* 支持挂起, 则将当前任务挂起,
24          直接将任务添加到挂起列表, 而不是延时列表! */
25         vListInsertEnd( &xSuspendedTaskList,
26                         &( pxCurrentTCB->xStateListItem ) ); (6)
27     } else {
28         /* 计算唤醒任务的时间 */
29         xTimeToWake = xConstTickCount + xTicksToWait; (7)

```

```

30
31     /* 列表项将按唤醒时间顺序插入 */
32     listSET_LIST_ITEM_VALUE(
33         &( pxCurrentTCB->xStateListItem ), xTimeToWake );
34
35     if ( xTimeToWake < xConstTickCount ) { (8)
36         /* 唤醒时间如果溢出了，则会添加到延时溢出列表中 */
37         vListInsert( pxOverflowDelayedTaskList,
38                     &( pxCurrentTCB->xStateListItem ) );
39     } else {
40         /* 没有溢出，添加到延时列表中 */
41         vListInsert( pxDelayedTaskList,
42                     &( pxCurrentTCB->xStateListItem ) ); (9)
43
44         /* 如果进入阻塞状态的任务被放置在被阻止任务列表的头部，
45         也就是下一个要唤醒的任务就是当前任务，那么就需要更新
46         xNextTaskUnblockTime 的值 */
47         if ( xTimeToWake < xNextTaskUnblockTime ) { (10)
48             xNextTaskUnblockTime = xTimeToWake;
49         } else {
50             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
51         }
52     }
53 }
54 }
55 }
```

代码清单 16-15 (1)：xTicksToWait 表示要延时多长时间，单位为系统节拍周期。

代码清单 16-15 (2)：xCanBlockIndefinitely 表示是否可以永久阻塞，如果 pdFALSE 表示不允许永久阻塞，也就是不允许挂起当然任务，而如果是 pdTRUE，则可以永久阻塞。

代码清单 16-15 (3)：获取当前调用延时函数的时间点。

代码清单 16-15 (4)：在将任务添加到阻止列表之前，从就绪列表中删除任务，因为两个列表都使用相同的列表项。调用 uxListRemove() 函数将任务从就绪列表中删除。

代码清单 16-15 (5)：支持挂起，则将当前任务挂起，此操作必须将 INCLUDE_vTaskSuspend 宏定义使能，并且 xCanBlockIndefinitely 为 pdTRUE。

代码清单 16-15 (6)：调用 vListInsertEnd() 函数直接将任务添加到挂起列表 xSuspendedTaskList，而不是延时列表。

代码清单 16-15 (7)：计算唤醒任务的时间。

代码清单 16-15 (8)：唤醒时间如果溢出了，则会将任务添加到延时溢出列表中，任务的延时由两个列表来维护，一个是用于延时溢出情况，另一个用于非溢出情况，具体见代码清单 16-16。

代码清单 16-16 两个延时列表

```

1 PRIVILEGED_DATA static List_t * volatile pxDelayedTaskList;
2
3 PRIVILEGED_DATA static List_t * volatile pxOverflowDelayedTaskList;
```

代码清单 16-15 (9)：如果唤醒任务的时间没有溢出，就会将任务添加到延时列表中，而不是延时溢出列表。

代码清单 16-15 (10)：如果下一个要唤醒的任务就是当前延时的任务，那么就需要重置下一个任务的解除阻塞时间 xNextTaskUnblockTime 为唤醒当前延时任务的时间 xTimeToWake。

任务的延时在实际中运用特别多，因为需要暂停一个任务，让任务放弃 CPU，延时结束后再继续运行该任务，如果任务中没有阻塞的话，比该任务优先级低的任务则无法得到 CPU 的使用权，就无法运行，具体见代码清单 16-17 加粗部分。

代码清单 16-17 相对延时函数 vTaskDelay()的使用实例

```

1 void vTaskA( void * pvParameters )
2 {
3     while (1) {
4         // ...
5         // 这里为任务主体代码
6         // ...
7
8     /* 调用相对延时函数,阻塞 1000 个 tick */
9     vTaskDelay( 1000 );
10 }
11 }
```

2. vTaskDelayUntil()

在 FreeRTOS 中，除了相对延时函数，还有绝对延时函数 vTaskDelayUntil()，这个绝对延时常用于较精确的周期运行任务，比如我有一个任务，希望它以固定频率定期执行，而不受外部的影响，任务从上一次运行开始到下一次运行开始的时间间隔是绝对的，而不是相对的，下面来学习一下 vTaskDelayUntil()函数的实现过程，函数原型具体见代码清单 16-18。

代码清单 16-18 vTaskDelayUntil()函数原型

```

1 #if ( INCLUDE_vTaskDelayUntil == 1 )
2
3 void vTaskDelayUntil( TickType_t * const pxPreviousWakeTime,
4                     const TickType_t xTimeIncrement );
```

要想使用该函数必须在 FreeRTOSConfig.h 中把 INCLUDE_vTaskDelayUntil 定义为 1 来使能。

vTaskDelayUntil() 与 vTaskDelay ()一样都是用来实现任务的周期性延时。但 vTaskDelay ()的延时是相对的，是不确定的，它的延时是等 vTaskDelay ()调用完毕后开始计算的。并且 vTaskDelay ()延时的时间到了之后，如果有高优先级的任务或者中断正在执行，被延时阻塞的任务并不会马上解除阻塞，所有每次执行任务的周期并不完全确定。而 vTaskDelayUntil() 延时是绝对的，适用于周期性执行的任务。当(*pxPreviousWakeTime + xTimeIncrement)时间到达后，vTaskDelayUntil()函数立刻返回，如果任务是最高优先级的，那么任务会立马解除阻塞，所以说 vTaskDelayUntil()函数的延时是绝对性的，其实现源码具体见代码清单 16-19。

代码清单 16-19 任务绝对延时函数 vTaskDelayUntil()源码

```

1 #if ( INCLUDE_vTaskDelayUntil == 1 )
2
3 void vTaskDelayUntil( TickType_t * const pxPreviousWakeTime,      (1)
4                     const TickType_t xTimeIncrement )           (2)
5 {
6     TickType_t xTimeToWake;
7     BaseType_t xAlreadyYielded, xShouldDelay = pdFALSE;
8 }
```

```
9 configASSERT( pxPreviousWakeTime );
10 configASSERT( ( xTimeIncrement > 0U ) );
11 configASSERT( uxSchedulerSuspended == 0 );
12
13 vTaskSuspendAll();
14 {
15     /* 获取开始进行延时的时间点 */
16     const TickType_t xConstTickCount = xTickCount;          (3)
17
18     /* 计算延时到达的时间，也就是唤醒任务的时间 */
19     xTimeToWake = *pxPreviousWakeTime + xTimeIncrement;    (4)
20
21     /* pxPreviousWakeTime 中保存的是上次唤醒时间，
22      唤醒后需要一定时间执行任务主体代码，
23      如果上次唤醒时间大于当前时间，说明节拍计数器溢出了*/
24     if ( xConstTickCount < *pxPreviousWakeTime ) {           (5)
25         /* 如果唤醒的时间小于上次唤醒时间，
26         并且唤醒时间大于开始计时的时间，
27         这样子就是相当于没有溢出，
28         也就是保证了延时时间大于任务主体代码的执行时间*/
29         if ( ( xTimeToWake < *pxPreviousWakeTime )
30             && ( xTimeToWake > xConstTickCount ) ) {           (6)
31             xShouldDelay = pdTRUE;
32         } else {
33             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
34         }
35     } else {
36         /* 只是唤醒时间溢出的情况
37         或者都没溢出，
38         保证了延时时间大于任务主体代码的执行时间*/
39         if ( ( xTimeToWake < *pxPreviousWakeTime )
40             || ( xTimeToWake > xConstTickCount ) ) {           (7)
41             xShouldDelay = pdTRUE;
42         } else {
43             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
44         }
45     }
46
47     /* 更新上一次的唤醒时间 */
48     *pxPreviousWakeTime = xTimeToWake;                      (8)
49
50     if ( xShouldDelay != pdFALSE ) {
51         traceTASK_DELAY_UNTIL( xTimeToWake );
52
53         /* prvAddCurrentTaskToDelayedList() 函数需要的是阻塞时间
54         而不是唤醒时间，因此减去当前的滴答计数。 */
55         prvAddCurrentTaskToDelayedList(
56             xTimeToWake - xConstTickCount, pdFALSE );        (9)
57     } else {
58         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
59     }
60 }
61 xAlreadyYielded = xTaskResumeAll();
62
63 /* 强制执行一次上下文切换 */
64 if ( xAlreadyYielded == pdFALSE ) {                         (10)
65     portYIELD_WITHIN_API();
66 } else {
67     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
68 }
69 }
```

代码清单 16-19 (1)：指针，指向一个变量，该变量保存任务最后一次解除阻塞的时刻。第一次使用时，该变量必须初始化为当前时间，之后这个变量会在 vTaskDelayUntil() 函数内自动更新。

代码清单 16-19 (2)：周期循环时间。当时间等于 (*pxPreviousWakeTime + xTimeIncrement) 时，任务解除阻塞。如果不改变参数 xTimeIncrement 的值，调用该函数的任务会按照固定频率执行。

代码清单 16-19 (3)：获取开始进行延时的时间点。

代码清单 16-19 (4)：计算延时到达的时间，也就是唤醒任务的时间，由于变量 xTickCount 与 xTimeToWake 可能会溢出，所以程序必须检测各种溢出情况，并且要保证延时周期不得小于任务主体代码执行时间，才能保证绝对延时的正确性，具体见下面的几种溢出情况。

代码清单 16-19 (5)：pxPreviousWakeTime 中保存的是上次唤醒时间，唤醒后需要一定时间执行任务主体代码，如果上次唤醒时间大于当前时间，说明节拍计数器溢出了。

代码清单 16-19 (6)：如果本次任务的唤醒时间小于上次唤醒时间，但是大于开始进入延时的时间，进入延时的时间与任务唤醒时间都已经溢出了，这样子就可以看做没有溢出，其实也就是保证了周期性延时时间大于任务主体代码的执行时间，具体见图 16-2。

注意记住下面单词表示的含义：

xTimeIncrement：任务周期时间。

pxPreviousWakeTime：上一次唤醒任务的时间点。

xTimeToWake：本次要唤醒任务的时间点。

xConstTickCount：进入延时的时间点。

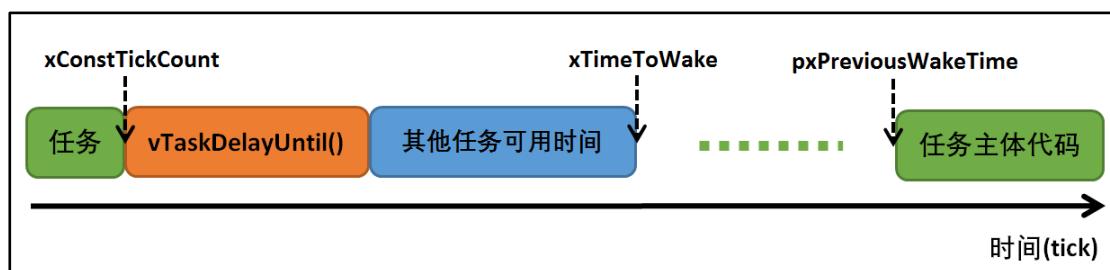
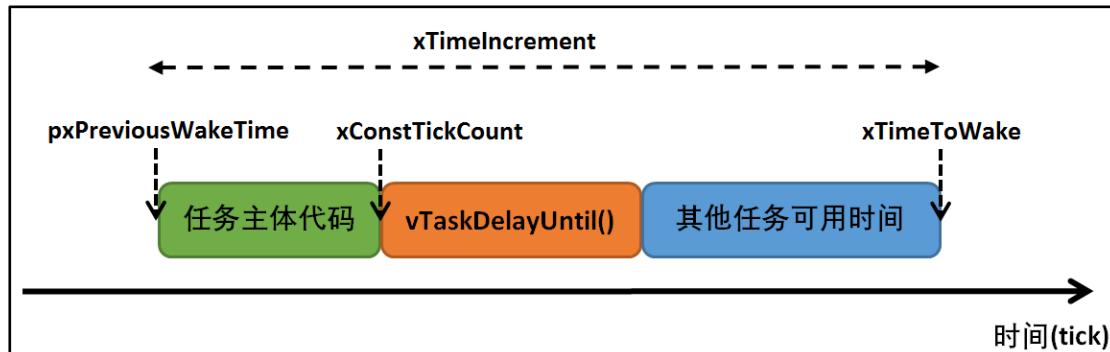
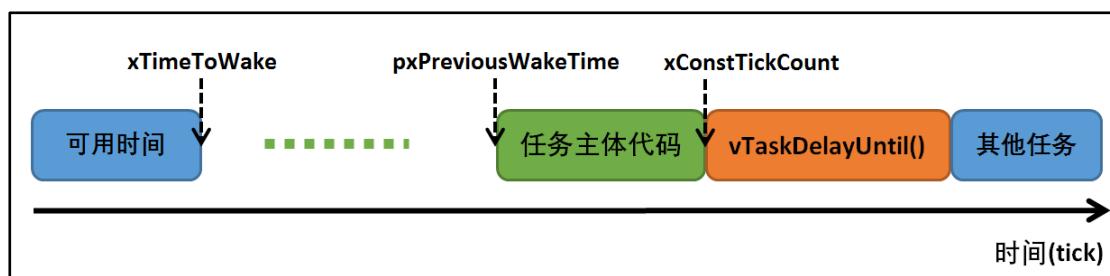


图 16-2 进入延时的时间与任务唤醒时间都溢出

代码清单 16-19 (7)：只是唤醒时间 xTimeToWake 溢出的情况，或者是 xTickCount 与 xTimeToWake 都没溢出的情况，都是符合要求的，因为都保证了周期性延时时间大于任务主体代码的执行时间，具体见图 16-3 与图 16-4。



从图 16-2、图 16-3 与图 16-4 可以看出无论是溢出还是没有溢出，都要求在下次唤醒任务之前，当前任务主体代码必须被执行完。也就是说任务执行的时间必须小于任务周期时间 xTimeIncrement，总不能存在任务周期为 10ms 的任务，其主体代码执行时间为 20ms，这样子根本执行不完任务主体代码。计算的唤醒时间合法后，就将当前任务加入延时列表，同样延时列表也有两个。每次产生系统节拍中断，都会检查这两个延时列表，查看延时的任务是否到期，如果时间到，则将任务从延时列表中删除，重新加入就绪列表，任务从阻塞态变成就绪态，如果此时的任务优先级是最高的，则会触发一次上下文切换。

代码清单 16-19 (8)：更新上一次唤醒任务的时间 pxPreviousWakeTime。

代码清单 16-19 (9)：prvAddCurrentTaskToDelayedList()函数需要的是阻塞时间而不是唤醒时间，因此减去当前的进入延时的时间 xConstTickCount。

代码清单 16-19 (10)：强制执行一次上下文切换。

下面看看 vTaskDelayUntil()的使用方法，注意了，这 vTaskDelayUntil()的使用方法与 vTaskDelay()不一样，具体见代码清单 16-20 加粗部分。

代码清单 16-20 绝对延时函数 vTaskDelayUntil()实例

```

1 void vTaskA( void * pvParameters )
2 {
3     /* 用于保存上次时间。调用后系统自动更新 */
4     static portTickType PreviousWakeTime;
5     /* 设置延时时间，将时间转为节拍数 */
6     const portTickType TimeIncrement = pdMS_TO_TICKS(1000);
7
8     /* 获取当前系统时间 */
9     PreviousWakeTime = xTaskGetTickCount();
10
11    while (1)

```

```
12  {
13
14
15  /* 调用绝对延时函数,任务时间间隔为 1000 个 tick */
16  vTaskDelayUntil( &PreviousWakeTime, TimeIncrement );
17
18
19  // ...
20  // 这里为任务主体代码
21  // ...
22
23 }
24 }
```

注意：在使用的时候要将延时时间转化为系统节拍，在任务主体之前要调用延时函数。任务会先调用 `vTaskDelayUntil()` 使任务进入阻塞态，等到时间到了就从阻塞中解除，然后执行主体代码，任务主体代码执行完毕。会继续调用 `vTaskDelayUntil()` 使任务进入阻塞态，然后就是循环这样子执行。即使任务在执行过程中发生中断，那么也不会影响这个任务的运行周期，仅仅是缩短了阻塞的时间而已，到了要唤醒的时间依旧会将任务唤醒。

16.6 任务的设计要点

作为一个嵌入式开发人员，要对自己设计的嵌入式系统要了如指掌，任务的优先级信息，任务与中断的处理，任务的运行时间、逻辑、状态等都要知道，才能设计出好的系统，所以，在设计的时候需要根据需求制定框架。在设计之初就应该考虑下面几点因素：任务运行的上下文环境、任务的执行时间合理设计。

FreeRTOS 中程序运行的上下文包括：

- 中断服务函数。
- 普通任务。
- 空闲任务。

1. 中断服务函数：

中断服务函数是一种需要特别注意的上下文环境，它运行在非任务的执行环境下（一般为芯片的一种特殊运行模式（也被称作特权模式）），在这个上下文环境中不能使用挂起当前任务的操作，不允许调用任何会阻塞运行的 API 函数接口。另外需要注意的是，中断服务程序最好保持精简短小，快进快出，一般在中断服务函数中只做标记事件的发生，然后通知任务，让对应任务去执行相关处理，因为中断服务函数的优先级高于任何优先级的任务，如果中断处理时间过长，将会导致整个系统的任务无法正常运行。所以在设计的时候必须考虑中断的频率、中断的处理时间等重要因素，以便配合对应中断处理任务的工作。

2. 任务：

任务看似没有什么限制程序执行的因素，似乎所有的操作都可以执行。但是做一个优先级明确的实时系统，如果一个任务中的程序出现了死循环操作（此处的死循环是指没有阻塞机制的任务循环体），那么比这个任务优先级低的任务都将无法执行，当然也包括了空闲任务，因为死循环的时候，任务不会主动让出 CPU，低优先级的任务是不可能得到

CPU 的使用权的，而高优先级的任务就可以抢占 CPU。这个情况在实时操作系统中是必须注意的一点，所以在任务中不允许出现死循环。如果一个任务只有就绪态而无阻塞态，势必会影响到其他低优先级任务的执行，所以在进行任务设计时，就应该保证任务在不活跃的时候，任务可以进入阻塞态以交出 CPU 使用权，这就需要我们自己明确知道什么情况下让任务进入阻塞态，保证低优先级任务可以正常运行。在实际设计中，一般会将紧急的处理事件的任务优先级设置得高一些。

3. 空闲任务：

空闲任务（idle 任务）是 FreeRTOS 系统中没有其他工作进行时自动进入的系统任务。因为处理器总是需要代码来执行——所以至少要有一个任务处于运行态。FreeRTOS 为了保证这一点，当调用 vTaskStartScheduler()时，调度器会自动创建一个空闲任务，空闲任务是一个非常短小的循环。用户可以通过空闲任务钩子方式，在空闲任务上钩入自己的功能函数。通常这个空闲任务钩子能够完成一些额外的特殊功能，例如系统运行状态的指示，系统省电模式等。除了空闲任务钩子，FreeRTOS 系统还把空闲任务用于一些其他的功能，比如当系统删除一个任务或一个动态任务运行结束时，在执行删除任务的时候，并不会释放任务的内存空间，只会将任务添加到结束列表中，真正的系统资源回收工作在空闲任务完成，空闲任务是唯一一个不允许出现阻塞情况的任务，因为 FreeRTOS 需要保证系统永远都有一个可运行的任务。

对于空闲任务钩子上挂接的空闲钩子函数，它应该满足以下的条件：

- 永远不会挂起空闲任务；
- 不应该陷入死循环，需要留出部分时间用于系统处理系统资源回收。

4. 任务的执行时间：

任务的执行时间一般是指两个方面，一是任务从开始到结束的时间，二是任务的周期。

在系统设计的时候这两个时间我们都需要考虑，例如，对于事件 A 对应的服务任务 Ta，系统要求的实时响应指标是 10ms，而 Ta 的最大运行时间是 1ms，那么 10ms 就是任务 Ta 的周期了，1ms 则是任务的运行时间，简单来说任务 Ta 在 10ms 内完成对事件 A 的响应即可。此时，系统中还存在着以 50ms 为周期的另一任务 Tb，它每次运行的最大时间长度是 100us。在这种情况下，即使把任务 Tb 的优先级抬到比 Ta 更高的位置，对系统的实时性指标也没什么影响，因为即使在 Ta 的运行过程中，Tb 抢占了 Ta 的资源，等到 Tb 执行完毕，消耗的时间也只不过是 100us，还是在事件 A 规定的响应时间内(10ms)，Ta 能够安全完成对事件 A 的响应。但是假如系统中还存在任务 Tc，其运行时间为 20ms，假如将 Tc 的优先级设置比 Ta 更高，那么在 Ta 运行的时候，突然间被 Tc 打断，等到 Tc 执行完毕，那 Ta 已经错过对事件 A (10ms) 的响应了，这是不允许的。所以在我们设计的时候，必须考虑任务的时间，一般来说处理时间更短的任务优先级应设置更高一些。

16.7 任务管理实验

任务管理实验是将任务常用的函数进行一次实验，在野火 STM32 开发板上进行该试验，通过创建两个任务，一个是 LED 任务，另一个是按键任务，LED 任务是显示任务运行的状

态，而按键任务是通过检测按键的按下与否来进行对 LED 任务的挂起与恢复，具体见代码清单 16-21 加粗部分。

代码清单 16-21 任务管理实验

```
1 /**
2  * @file      main.c
3  * @author    fire
4  * @version   V1.0
5  * @date      2018-xx-xx
6  * @brief     FreeRTOS V9.0.0 + STM32 任务管理
7  */
8 /**
9  * @attention
10 */
11 /**
12  * 实验平台：野火 STM32 全系列开发板
13  * 论坛      :http://www.firebbs.cn
14  * 淘宝      :https://fire-stm32.taobao.com
15 */
16 */
17 /**
18 */
19 /**
20  *          包含的头文件
21 */
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
27 #include "bsp_led.h"
28 #include "bsp_usart.h"
29 #include "bsp_key.h"
30 /**
31  * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
32  * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
33  * 这个句柄可以为 NULL。
34 */
35 */
36 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
37 static TaskHandle_t LED_Task_Handle = NULL; /* LED 任务句柄 */
38 static TaskHandle_t KEY_Task_Handle = NULL; /* KEY 任务句柄 */
39 /**
40  * 内核对象句柄
41 */
42 /**
43  * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
44  * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
45  * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
46 */
47 /**
48  * 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
49  * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
50  * 来完成的
51 */
52 /**
53 */
54 /**
55 */
56 /**
57  * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
58 */
```

```
57  */
58
59
60 /* ****
61 ***** 函数声明 ****
62 */
63 ****
64 */
65 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
66
67 static void LED_Task(void* pvParameters); /* LED_Task 任务实现 */
68 static void KEY_Task(void* pvParameters); /* KEY_Task 任务实现 */
69
70 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
71
72 ****
73 * @brief 主函数
74 * @param 无
75 * @retval 无
76 * @note 第一步：开发板硬件初始化
77          第二步：创建 APP 应用任务
78          第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
79 ****
80 int main(void)
81 {
82     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
83
84     /* 开发板硬件初始化 */
85     BSP_Init();
86
87     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 任务管理实验! \n\n");
88     printf("按下 KEY1 挂起任务，按下 KEY2 恢复任务\n");
89
90     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
91     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
92                           (const char*)"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
93                           (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
94                           (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
95                           (UBaseType_t)1, /* 任务的优先级 */
96                           (TaskHandle_t*)&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
97
98     /* 启动任务调度 */
99     if (pdPASS == xReturn)
100         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
101     else
102         return -1;
103
104     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
105 }
106
107 ****
108 * @ 函数名 : AppTaskCreate
109 * @ 功能说明：为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
110 * @ 参数 : 无
111 * @ 返回值 : 无
112
113 ****
114 static void AppTaskCreate(void)
115 {
116     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
```

```
117     taskENTER_CRITICAL();           //进入临界区
118
119     /* 创建 LED_Task 任务 */
120     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )LED_Task, /* 任务入口函数 */
121                           (const char* )"LED_Task",/* 任务名字 */
122                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
123                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
124                           (UBaseType_t )2, /* 任务的优先级 */
125                           (TaskHandle_t* )&LED_Task_Handle);/* 任务控制块指针 */
126     if (pdPASS == xReturn)
127         printf("创建 LED_Task 任务成功!\r\n");
128     /* 创建 KEY_Task 任务 */
129     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )KEY_Task, /* 任务入口函数 */
130                           (const char* )"KEY_Task",/* 任务名字 */
131                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
132                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
133                           (UBaseType_t )3, /* 任务的优先级 */
134                           (TaskHandle_t* )&KEY_Task_Handle);/* 任务控制块指针 */
135     if (pdPASS == xReturn)
136         printf("创建 KEY_Task 任务成功!\r\n");
137
138     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
139
140     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
141 }
142
143
144
145 /*****
146     * @ 函数名 : LED_Task
147     * @ 功能说明: LED_Task 任务主体
148     * @ 参数 :
149     * @ 返回值 : 无
150 ****/
151 static void LED_Task(void* parameter)
152 {
153     while (1) {
154         LED1_ON;
155         printf("led_task running,LED1_ON\r\n");
156         vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
157
158         LED1_OFF;
159         printf("led_task running,LED1_OFF\r\n");
160         vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
161     }
162 }
163
164 /*****
165     * @ 函数名 : KEY_Task
166     * @ 功能说明: KEY_Task 任务主体
167     * @ 参数 :
168     * @ 返回值 : 无
169 ****/
170 static void KEY_Task(void* parameter)
171 {
172     while (1) {
173         if ( Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
174             /* KEY1 被按下 */
175             printf("挂起 LED 任务! \n");
176             vTaskSuspend(LED_Task_Handle);/* 挂起 LED 任务 */
```

```
177         }
178     if ( Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
179         /* KEY2 被按下 */
180         printf("恢复 LED 任务! \n");
181         vTaskResume(LED_Task_Handle); /* 恢复 LED 任务! */
182     }
183     vTaskDelay(20); /* 延时 20 个 tick */
184 }
185 }
186
187 /***** @ 函数名 : BSP_Init
188 * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
189 * @ 参数 :
190 * @ 返回值 : 无
191 *****/
192 static void BSP_Init(void)
193 {
194     /*
195     * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
196     * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
197     * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
198     */
199     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
200
201     /* LED 初始化 */
202     LED_GPIO_Config();
203
204     /* 串口初始化 */
205     USART_Config();
206
207     /* 按键初始化 */
208     Key_GPIO_Config();
209
210 }
211
212
213 ****END OF FILE****
```

16.8 任务管理实验现象

将程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，在开发板可以看到，LED 在闪烁，按下开发板的 KEY1 按键挂起任务，按下 KEY2 按键恢复任务；我们按下 KEY1 试试，可以看到开发板上的灯也不闪烁了，同时在串口调试助手也输出了相应的信息，说明任务已经被挂起，我们按下 KEY2 试试，可以看到开发板上的灯也恢复闪烁了，同时在串口调试助手也输出了相应的信息，说明任务已经被恢复，具体见图 16-5。



图 16-5 任务管理实验现象

第17章 消息队列

同学们，回想一下，在我们裸机的编程中，我们是怎么样用全局的一个数组的呢？

17.1 消息队列的基本概念

队列又称消息队列，是一种常用于任务间通信的数据结构，队列可以在任务与任务间、中断和任务间传递信息，实现了任务接收来自其他任务或中断的不固定长度的消息，任务能够从队列里面读取消息，当队列中的消息是空时，读取消息的任务将被阻塞，用户还可以指定阻塞的任务时间 `xTicksToWait`，在这段时间中，如果队列为空，该任务将保持阻塞状态以等待队列数据有效。当队列中有新消息时，被阻塞的任务会被唤醒并处理新消息；当等待的时间超过了指定的阻塞时间，即使队列中尚无有效数据，任务也会自动从阻塞态转为就绪态。消息队列是一种异步的通信方式。

通过消息队列服务，任务或中断服务例程可以将一条或多条消息放入消息队列中。同样，一个或多个任务可以从消息队列中获得消息。当有多个消息发送到消息队列时，通常是将先进入消息队列的消息先传给任务，也就是说，任务先得到的是最先进入消息队列的消息，即先进先出原则（FIFO），但是也支持后进先出原则（LIFO）。

FreeRTOS 中使用队列数据结构实现任务异步通信工作，具有如下特性：

- 消息支持先进先出方式排队，支持异步读写工作方式。
- 读写队列均支持超时机制。
- 消息支持后进先出方式排队，往队首发送消息（LIFO）。
- 可以允许不同长度（不超过队列节点最大值）的任意类型消息。
- 一个任务能够从任意一个消息队列接收和发送消息。
- 多个任务能够从同一个消息队列接收和发送消息。
- 当队列使用结束后，可以通过删除队列函数进行删除。

17.2 消息队列的运作机制

创建消息队列时 FreeRTOS 会先给消息队列分配一块内存空间，这块内存的大小等于消息队列控制块大小加上（单个消息空间大小与消息队列长度的乘积），接着再初始化消息队列，此时消息队列为空。FreeRTOS 的消息队列控制块由多个元素组成，当消息队列被创建时，系统会为控制块分配对应的内存空间，用于保存消息队列的一些信息如消息的存储位置，头指针 `pcHead`、尾指针 `pcTail`、消息大小 `uxItemSize` 以及队列长度 `uxLength` 等。同时每个消息队列都与消息空间在同一段连续的内存空间中，在创建成功的时候，这些内存就被占用了，只有删除了消息队列的时候，这段内存才会被释放掉，创建成功的时候就已经分配好每个消息空间与消息队列的容量，无法更改，每个消息空间可以存放不大于消息大小 `uxItemSize` 的任意类型的数据，所有消息队列中的消息空间总数即是消息队列的长度，这个长度可在消息队列创建时指定。

任务或者中断服务程序都可以给消息队列发送消息，当发送消息时，如果队列未满或者允许覆盖入队，FreeRTOS 会将消息拷贝到消息队列队尾，否则，会根据用户指定的阻塞超时时间进行阻塞，在这段时间中，如果队列一直不允许入队，该任务将保持阻塞状态以等待队列允许入队。当其它任务从其等待的队列中读取入了数据（队列未满），该任务将自动由阻塞态转移为就绪态。当等待的时间超过了指定的阻塞时间，即使队列中还不允许入队，任务也会自动从阻塞态转移为就绪态，此时发送消息的任务或者中断程序会收到一个错误码 errQUEUE_FULL。

发送紧急消息的过程与发送消息几乎一样，唯一的不同是，当发送紧急消息时，发送的位置是消息队列队头而非队尾，这样，接收者就能够优先接收到紧急消息，从而及时进行消息处理。

当某个任务试图读一个队列时，其可以指定一个阻塞超时时间。在这段时间中，如果队列为空，该任务将保持阻塞状态以等待队列数据有效。当其它任务或中断服务程序往其等待的队列中写入了数据，该任务将自动由阻塞态转移为就绪态。当等待的时间超过了指定的阻塞时间，即使队列中尚无有效数据，任务也会自动从阻塞态转移为就绪态。

当消息队列不再被使用时，应该删除它以释放系统资源，一旦操作完成，消息队列将被永久性的删除。

消息队列的运作过程具体见图 17-1。

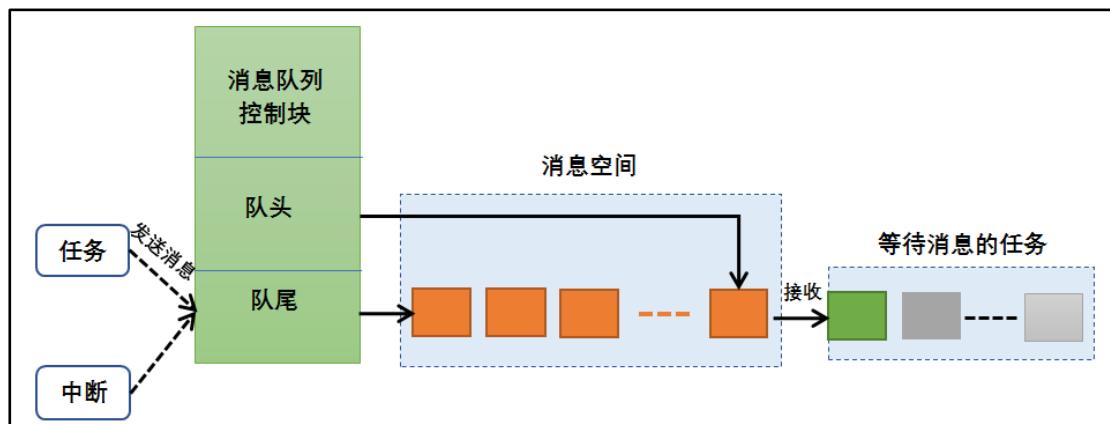


图 17-1 消息队列运作过程

17.3 消息队列的阻塞机制

很简单，因为 FreeRTOS 已经为我们做好了，我们直接使用就好了，每个对消息队列读写的函数，都有这种机制，我称之为阻塞机制。假设有一个任务 A 对某个队列进行读操作的时候（也就是我们所说的出队），发现它没有消息，那么此时任务 A 有 3 个选择：第一个选择，任务 A 扭头就走，既然队列没有消息，那我也不等了，干其它事情去，这样子任务 A 不会进入阻塞态；第二个选择，任务 A 还是在这里等等吧，可能过一会队列就有消息，此时任务 A 会进入阻塞状态，在等待着消息的到来，而任务 A 的等待时间就由我们自己定义，比如设置 1000 个系统时钟节拍 tick 的等待，在这 1000 个 tick 到来之前任务 A 都是处于阻塞态，当阻塞的这段时间任务 A 等到了队列的消息，那么任务 A 就会从阻塞态变

成就绪态，如果此时任务 A 比当前运行的任务优先级还高，那么，任务 A 就会得到消息并且运行；假如 1000 个 tick 都过去了，队列还没消息，那任务 A 就不等了，从阻塞态中唤醒，返回一个没等到消息的错误代码，然后继续执行任务 A 的其他代码；第三个选择，任务 A 死等，不等到消息就不走了，这样子任务 A 就会进入阻塞态，直到完成读取队列的消息。

而在发送消息操作的时候，为了保护数据，当且仅当队列允许入队的时候，发送者才能成功发送消息；队列中无可用消息空间时，说明消息队列已满，此时，系统会根据用户指定的阻塞超时时间将任务阻塞，在指定的超时时间内如果还不能完成入队操作，发送消息的任务或者中断服务程序会收到一个错误码 `errQUEUE_FULL`，然后解除阻塞状态；当然，只有在任务中发送消息才允许进行阻塞状态，而在中断中发送消息不允许带有阻塞机制的，需要调用在中断中发送消息的 API 函数接口，因为发送消息的上下文环境是在中断中，不允许有阻塞的情况。

假如有多个任务阻塞在一个消息队列中，那么这些阻塞的任务将按照任务优先级进行排序，优先级高的任务将优先获得队列的访问权。

17.4 消息队列的应用场景

消息队列可以应用于发送不定长消息的场合，包括任务与任务间的消息交换，队列是 FreeRTOS 主要的任务间通讯方式，可以在任务与任务间、中断和任务间传送信息，发送到队列的消息是通过拷贝方式实现的，这意味着队列存储的数据是原数据，而不是原数据的引用。

17.5 消息队列控制块

FreeRTOS 的消息队列控制块由多个元素组成，当消息队列被创建时，系统会为控制块分配对应的内存空间，用于保存消息队列的一些信息如消息的存储位置，头指针 `pcHead`、尾指针 `pcTail`、消息大小 `uxItemSize` 以及队列长度 `uxLength`，以及当前队列消息个数 `uxMessagesWaiting` 等，具体见代码清单 17-1。

代码清单 17-1 消息队列控制块

```
1 typedef struct QueueDefinition {
2     int8_t *pcHead;                                (1)
3     int8_t *pcTail;                                (2)
4     int8_t *pcWriteTo;                             (3)
5
6     union {
7         int8_t *pcReadFrom;                         (4)
8         UBaseType_t uxRecursiveCallCount;          (5)
9     } u;
10
11    List_t xTasksWaitingToSend;                  (6)
12    List_t xTasksWaitingToReceive;                (7)
13
14    volatile UBaseType_t uxMessagesWaiting;       (8)
15    UBaseType_t uxLength;                        (9)
16    UBaseType_t uxItemSize;                      (10)
17
```

```
18     volatile int8_t cRxLock;                      (11)
19     volatile int8_t cTxLock;                      (12)
20
21 #if( ( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 )
22     && ( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 ) )
23     uint8_t ucStaticallyAllocated;
24 #endif
25
26 #if ( configUSE_QUEUE_SETS == 1 )
27     struct QueueDefinition *pxQueueSetContainer;
28 #endif
29
30 #if ( configUSE_TRACE_FACILITY == 1 )
31     UBaseType_t uxQueueNumber;
32     uint8_t ucQueueType;
33 #endif
34
35 } xQUEUE;
36
37 typedef xQUEUE Queue_t;
```

代码清单 17-1 (1)：pcHead 指向队列消息存储区起始位置，即第一个消息空间。

代码清单 17-1 (2)：pcTail 指向队列消息存储区结束位置地址。

代码清单 17-1 (3)：pcWriteTo 指向队列消息存储区下一个可用消息空间。

代码清单 17-1 (4)：pcReadFrom 与 uxRecursiveCallCount 是一对互斥变量，使用联合体用来确保两个互斥的结构体成员不会同时出现。当结构体用于队列时，pcReadFrom 指向出队消息空间的最后一个，见文知义，就是读取消息时候是从 pcReadFrom 指向的空间读取消息内容。

代码清单 17-1 (5)：当结构体用于互斥量时，uxRecursiveCallCount 用于计数，记录递归互斥量被“调用”的次数。

代码清单 17-1 (6)：xTasksWaitingToSend 是一个发送消息阻塞列表，用于保存阻塞在此队列的任务，任务按照优先级进行排序，由于队列已满，想要发送消息的任务无法发送消息。

代码清单 17-1 (7)：xTasksWaitingToReceive 是一个获取消息阻塞列表，用于保存阻塞在此队列的任务，任务按照优先级进行排序，由于队列是空的，想要获取消息的任务无法获取到消息。

代码清单 17-1 (8)：uxMessagesWaiting 用于记录当前消息队列的消息个数，如果消息队列被用于信号量的时候，这个值就表示有效信号量个数。

代码清单 17-1 (9)：uxLength 表示队列的长度，也就是能存放多少消息。

代码清单 17-1 (10)：uxItemSize 表示单个消息的大小。

代码清单 17-1 (11)：队列上锁后，储存从队列收到的列表项数目，也就是出队的数量，如果队列没有上锁，设置为 queueUNLOCKED。

代码清单 17-1 (12)：队列上锁后，储存发送到队列的列表项数目，也就是入队的数量，如果队列没有上锁，设置为 queueUNLOCKED。

这两个成员变量为 queueUNLOCKED 时，表示队列未上锁；当这两个成员变量为 queueLOCKED_UNMODIFIED 时，表示队列上锁。

17.6 消息队列常用函数讲解

使用队列模块的典型流程如下：

- 创建消息队列。
- 写队列操作。
- 读队列操作。
- 删除队列。

17.6.1 消息队列创建函数 xQueueCreate()

xQueueCreate()用于创建一个新的队列并返回可用于访问这个队列的队列句柄。队列句柄其实就是一个指向队列数据结构类型的指针。

队列就是一个数据结构，用于任务间的数据的传递。每创建一个新的队列都需要为其分配 RAM，一部分用于存储队列的状态，剩下的作为队列消息的存储区域。使用xQueueCreate()创建队列时，使用的是动态内存分配，所以要想使用该函数必须在FreeRTOSConfig.h 中把 configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION 定义为 1 来使能，这是个用于使能动态内存分配的宏，通常情况下，在 FreeRTOS 中，凡是创建任务，队列，信号量和互斥量等内核对象都需要使用动态内存分配，所以这个宏默认在FreeRTOS.h 头文件中已经使能（即定义为 1）。如果想使用静态内存，则可以使用 xQueueCreateStatic() 函数来创建一个队列。使用静态创建消息队列函数创建队列时需要的形参更多，需要的内存由编译的时候预先分配好，一般很少使用这种方法。xQueueCreate()函数原型具体见代码清单 17-2 加粗部分，使用说明具体见表格 17-1。

代码清单 17-2 xQueueCreate()函数原型

```
1 #if( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 )
2 #define xQueueCreate( uxQueueLength, uxItemSize )           \
3     xQueueGenericCreate( ( uxQueueLength ), ( uxItemSize ), ( queueQUEUE_TYPE_BASE ) )
4 #endif
```

表格 17-1 xQueueCreate()函数说明

函数原型	QueueHandle_t xQueueCreate(UBaseType_t uxQueueLength, UBaseType_t uxItemSize);	
功能	用于创建一个新的队列。	
参数	uxQueueLength	队列能够存储的最大消息单元数目，即队列长度。
	uxItemSize	队列中消息单元的大小，以字节为单位。
返回值	如果创建成功则返回一个队列句柄，用于访问创建的队列。如果创建不成功则返回 NULL，可能原因是创建队列需要的 RAM 无法分配成功。	

从函数原型中，我们可以看到，创建队列真正使用的函数是 xQueueGenericCreate()，消息队列创建函数，顾名思义，就是创建一个队列，与任务一样，都是需要先创建才能使

用的东西，FreeRTOS 肯定不知道我们需要什么样的队列，比如队列的长度，消息的大小这些信息都是需要我们自己定义的，FreeRTOS 提供给我们这个创建函数，爱怎么搞都是我们自己来实现，下面来看看 xQueueGenericCreate() 函数源码，具体见代码清单 17-3。

代码清单 17-3 xQueueGenericCreate() 函数源码

```

1  /*-----*/
2  #if( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 )
3
4  QueueHandle_t xQueueGenericCreate( const UBaseType_t uxQueueLength,
5                                     const UBaseType_t uxItemSize,
6                                     const uint8_t ucQueueType )
7 {
8     Queue_t *pxNewQueue;
9     size_t xQueueSizeInBytes;
10    uint8_t *pucQueueStorage;
11
12    configASSERT( uxQueueLength > ( UBaseType_t ) 0 );
13
14    if ( uxItemSize == ( UBaseType_t ) 0 ) {
15        /* 消息空间大小为 0 */
16        xQueueSizeInBytes = ( size_t ) 0;                                (1)
17    } else {
18        /* 分配足够消息存储空间，空间的大小为队列长度*单个消息大小 */
19        xQueueSizeInBytes = ( size_t ) ( uxQueueLength * uxItemSize ); (2)
20    }
21    /* 向系统申请内存，内存大小为消息队列控制块大小+消息存储空间大小 */
22    pxNewQueue=(Queue_t*)pvPortMalloc(sizeof(Queue_t)+xQueueSizeInBytes); (3)
23
24    if ( pxNewQueue != NULL ) {
25        /* 计算出消息存储空间的起始地址 */
26        pucQueueStorage = ( ( uint8_t * ) pxNewQueue ) + sizeof( Queue_t ); (4)
27
28 #if( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 )
29    {
30
31        pxNewQueue->ucStaticallyAllocated = pdFALSE;
32    }
33#endif
34
35    prvInitialiseNewQueue( uxQueueLength,                               (5)
36                           uxItemSize,
37                           pucQueueStorage,
38                           ucQueueType,
39                           pxNewQueue );
40
41
42    return pxNewQueue;
43 }
44
45#endif
46 /*-----*/

```

代码清单 17-3 (1)：如果 uxItemSize 为 0，也就是单个消息空间大小为 0，这样子就不需要申请内存了，那么 xQueueSizeInBytes 也设置为 0 即可，设置为 0 是可以的，用作信号量的时候这个就可以设置为 0。

代码清单 17-3 (2)：uxItemSize 并不是为 0，那么需要分配足够存储消息的空间，内存的大小为队列长度*单个消息大小。

代码清单 17-3 (3)：FreeRTOS 调用 `pvPortMalloc()` 函数向系统申请内存空间，内存大小为消息队列控制块大小加上消息存储空间大小，因为这段内存空间是需要保证连续的，具体见图 17-2。

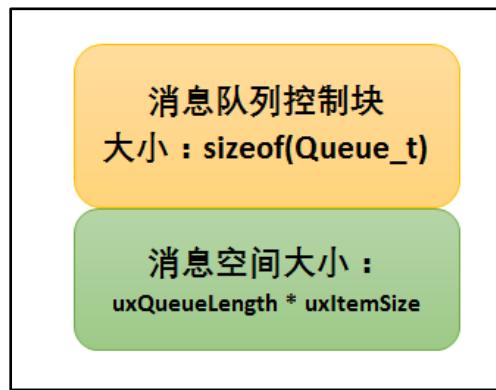


图 17-2 消息队列的内存空间示意图

代码清单 17-3 (4)：计算出消息存储内存空间的起始地址，因为 (3) 步骤中申请的内存是包含了消息队列控制块的内存空间，但是我们存储消息的内存空间在消息队列控制块后面。

代码清单 17-3 (5)：调用 `prvInitialiseNewQueue()` 函数将消息队列进行初始化。其实 `xQueueGenericCreate()` 主要是用于分配消息队列内存的，消息队列初始化函数源码具体见代码清单 17-4。

代码清单 17-4 `prvInitialiseNewQueue()` 函数源码

```

1  /*-----*/
2  static void prvInitialiseNewQueue( const UBaseType_t uxQueueLength, (1)
3  const UBaseType_t uxItemSize, (2)
4  uint8_t *pucQueueStorage, (3)
5  const uint8_t ucQueueType, (4)
6  Queue_t *pxNewQueue ) (5)
7  {
8      ( void ) ucQueueType;
9
10     if ( uxItemSize == ( UBaseType_t ) 0 ) {
11         /* 没有为消息存储分配内存，但是 pcHead 指针不能设置为 NULL，  

12         因为队列用作互斥量时，pcHead 要设置成 NULL。  

13         这里只是将 pcHead 指向一个已知的区域 */  

14         pxNewQueue->pcHead = ( int8_t * ) pxNewQueue; (6)  

15     } else {  

16         /* 设置 pcHead 指向存储消息的起始地址 */  

17         pxNewQueue->pcHead = ( int8_t * ) pucQueueStorage; (7)  

18     }
19
20     /* 初始化消息队列控制块的其他成员 */  

21     pxNewQueue->uxLength = uxQueueLength; (8)  

22     pxNewQueue->uxItemSize = uxItemSize;  

23     /* 重置消息队列 */  

24     ( void ) xQueueGenericReset( pxNewQueue, pdTRUE ); (9)  

25
26 #if ( configUSE_TRACE_FACILITY == 1 )
27 {
28     pxNewQueue->ucQueueType = ucQueueType;
29 }

```

```

30 #endif
31
32 #if( configUSE_QUEUE_SETS == 1 )
33 {
34     pxNewQueue->pxQueueSetContainer = NULL;
35 }
36 #endif
37
38     traceQUEUE_CREATE( pxNewQueue );
39 }
40 /*-----*/

```

代码清单 17-4 (1): 消息队列长度。

代码清单 17-4 (2): 单个消息大小。

代码清单 17-4 (3): 存储消息起始地址。

代码清单 17-4 (4): 消息队列类型:

- queueQUEUE_TYPE_BASE: 表示队列。
- queueQUEUE_TYPE_SET: 表示队列集合。
- queueQUEUE_TYPE_MUTEX: 表示互斥量。
- queueQUEUE_TYPE_COUNTING_SEMAPHORE: 表示计数信号量。
- queueQUEUE_TYPE_BINARY_SEMAPHORE: 表示二进制信号量。
- queueQUEUE_TYPE_RECURSIVE_MUTEX: 表示递归互斥量。

代码清单 17-4 (5): 消息队列控制块。

代码清单 17-4 (6): 如果没有为消息队列分配存储消息的内存空间, 而且 pcHead 指针不能设置为 NULL, 因为队列用作互斥量时, pcHead 要设置成 NULL, 这里只能将 pcHead 指向一个已知的区域, 指向消息队列控制块 pxNewQueue。

代码清单 17-4 (7): 如果分配了存储消息的内存空间, 则设置 pcHead 指向存储消息的起始地址 pucQueueStorage。

代码清单 17-4 (8): 初始化消息队列控制块的其他成员, 消息队列的长度与消息的大小。

代码清单 17-4 (9): 重置消息队列, 在消息队列初始化的时候, 需要重置一下相关参数, 具体见代码清单 17-5。

代码清单 17-5 重置消息队列 xQueueGenericReset()源码

```

1 /*-----*/
2 BaseType_t xQueueGenericReset( QueueHandle_t xQueue,
3                                 BaseType_t xNewQueue )
4 {
5     Queue_t * const pxQueue = ( Queue_t * ) xQueue;
6
7     configASSERT( pxQueue );
8
9     taskENTER_CRITICAL();                                     (1)
10    {
11        pxQueue->pcTail = pxQueue->pcHead +
12            ( pxQueue->uxLength * pxQueue->uxItemSize );   (2)
13        pxQueue->uxMessagesWaiting = ( UBaseType_t ) 0U;      (3)
14        pxQueue->pcWriteTo = pxQueue->pcHead;                (4)
15        pxQueue->u.pcReadFrom = pxQueue->pcHead +
16        ( ( pxQueue->uxLength - ( UBaseType_t ) 1U ) * pxQueue->uxItemSize ); (5)
17        pxQueue->cRxLock = queueUNLOCKED;                     (6)

```

```
18     pxQueue->cTxLock = queueUNLOCKED;
19
20     if ( xNewQueue == pdFALSE ) {                                     (7)
21         if ( listLIST_IS_EMPTY
22             ( &( pxQueue->xTasksWaitingToSend ) ) == pdFALSE ) {
23             if ( xTaskRemoveFromEventList
24                 ( &( pxQueue->xTasksWaitingToSend ) ) != pdFALSE ) {
25                 queueYIELD_IF_USING_PREEMPTION();
26             } else {
27                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
28             }
29         } else {
30             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
31         }
32     } else {
33         vListInitialise( &( pxQueue->xTasksWaitingToSend ) );
34         vListInitialise( &( pxQueue->xTasksWaitingToReceive ) );
35     }
36 }
37 taskEXIT_CRITICAL();                                                 (8)
38
39     return pdPASS;
40 }
41 /*-----*/
```

代码清单 17-5 (1)：进入临界段。

代码清单 17-5 (2)：重置消息队列的成员变量，pcTail 指向存储消息内存空间的结束地址。

代码清单 17-5 (3)：当前消息队列中的消息个数 uxMessagesWaiting 为 0。

代码清单 17-5 (4)：pcWriteTo 指向队列消息存储区下一个可用消息空间，因为是重置消息队列，就指向消息队列的第一个消息空间，也就是 pcHead 指向的空间。

代码清单 17-5 (5)：pcReadFrom 指向消息队列最后一个消息空间。

代码清单 17-5 (6)：消息队列没有上锁，设置为 queueUNLOCKED。

代码清单 17-5 (7)：如果不是新建一个消息队列，那么之前的消息队列可能阻塞了一些任务，需要将其解除阻塞。如果有发送消息任务被阻塞，那么需要将它恢复，而如果任务是因为读取消息而阻塞，那么重置之后的消息队列也是空的，则无需被恢复。

代码清单 17-5 (8)：如果是新创建一个消息队列，则需要将 xTasksWaitingToSend 列表与 xTasksWaitingToReceive 列表初始化，列表的初始化在前面的章节已经讲解了，具体见 6.2 小节。

代码清单 17-5 (9)：退出临界段。

至此，消息队列的创建就讲解完毕，创建完成的消息队列示意图具体见图 17-3。

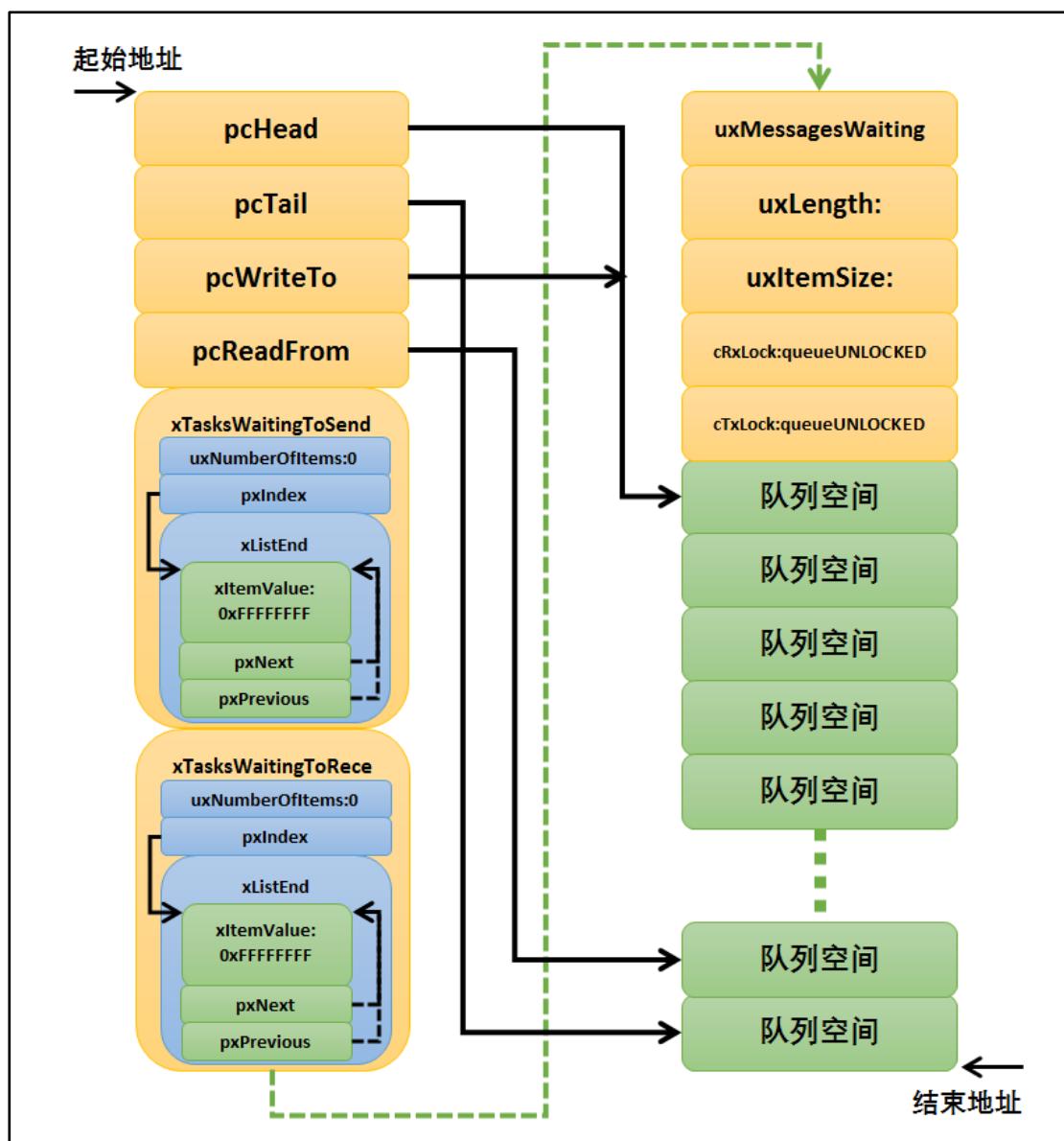


图 17-3 消息队列创建完成示意图

在创建消息队列的时候，是需要用户自己定义消息队列的句柄的，但是注意了，定义了队列的句柄并不等于创建了队列，创建队列必须是调用消息队列创建函数进行创建（可以是静态也可以是动态创建），否则，以后根据队列句柄使用消息队列的其它函数的时候会发生错误，创建完成会返回消息队列的句柄，用户通过句柄就可使用消息队列进行发送与读取消息队列的操作，如果返回的是 NULL 则表示创建失败，消息队列创建函数 xQueueCreate() 使用实例具体见代码清单 17-6 加粗部分。

代码清单 17-6 xQueueCreate()实例

```

1 QueueHandle_t Test_Queue =NULL;
2
3 #define QUEUE_LEN    4 /* 队列的长度，最大可包含多少个消息 */
4 #define QUEUE_SIZE   4 /* 队列中每个消息大小（字节） */
5
6 BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */

```

```

7
8 taskENTER_CRITICAL();           //进入临界区
9
10 /* 创建 Test_Queue */
11 Test_Queue = xQueueCreate((UBaseType_t) QUEUE_LEN, /* 消息队列的长度 */
12                           (UBaseType_t) QUEUE_SIZE); /* 消息的大小 */
13 if (NULL != Test_Queue)
14     printf("创建 Test_Queue 消息队列成功!\r\n");
15
16 taskEXIT_CRITICAL();          //退出临界区

```

17.6.2 消息队列静态创建函数 xQueueCreateStatic()

xQueueCreateStatic()用于创建一个新的队列并返回可用于访问这个队列的队列句柄。队列句柄其实就是一个指向队列数据结构类型的指针。

队列就是一个数据结构，用于任务间的数据传递。每创建一个新的队列都需要为其分配 RAM，一部分用于存储队列的状态，剩下的作为队列的存储区。使用xQueueCreateStatic()创建队列时，使用的是静态内存分配，所以要想使用该函数必须在FreeRTOSConfig.h中把 configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION定义为1来使能。这是个用于使能静态内存分配的宏，需要的内存在程序编译的时候分配好，由用户自己定义，其实创建过程与xQueueCreate()都是差不多的，我们暂不深入讲解。xQueueCreateStatic()函数的具体说明见表格17-2，使用实例具体见代码清单17-7加粗部分。

表格 17-2 xQueueCreateStatic()函数说明

函数原型	QueueHandle_t xQueueCreateStatic(UBaseType_t uxQueueLength, UBaseType_t uxItemSize, uint8_t *pucQueueStorageBuffer, StaticQueue_t *pxQueueBuffer);		
功能	用于创建一个新的队列。		
参数	uxQueueLength	队列能够存储的最大单元数目，即队列深度。	
	uxItemSize	队列中数据单元的长度，以字节为单位。	
	pucQueueStorageBuffer	指针，指向一个 uint8_t 类型的数组，数组的大小至少有 uxQueueLength* uxItemSize 个字节。当 uxItemSize 为 0 时，pucQueueStorageBuffer 可以为 NULL。	
	pxQueueBuffer	指针，指向 StaticQueue_t 类型的变量，该变量用于存储队列的数据结构。	
返回值	如果创建成功则返回一个队列句柄，用于访问创建的队列。如果创建不成功则返回 NULL，可能原因是创建队列需要的 RAM 无法分配成功。		

代码清单 17-7 xQueueCreateStatic()函数使用实例

```

1 /* 创建一个可以最多可以存储 10 个 64 位变量的队列 */
2 #define QUEUE_LENGTH    10
3 #define ITEM_SIZE        sizeof( uint64_t )
4
5 /* 该变量用于存储队列的数据结构 */
6 static StaticQueue_t xStaticQueue;

```

```

7
8 /* 该数组作为队列的存储区域，大小至少有 uxQueueLength * uxItemSize 个字节 */
9 uint8_t ucQueueStorageArea[ QUEUE_LENGTH * ITEM_SIZE ];
10
11 void vATask( void *pvParameters )
12 {
13     QueueHandle_t xQueue;
14
15     /* 创建一个队列 */
16     xQueue = xQueueCreateStatic( QUEUE_LENGTH,           /* 队列深度 */
17                                ITEM_SIZE,             /* 队列数据单元的单位 */
18                                ucQueueStorageArea, /* 队列的存储区域 */
19                                &xStaticQueue );    /* 队列的数据结构 */
20
21     /* 剩下的其他代码 */
22 }

```

17.6.3 消息队列删除函数 vQueueDelete()

队列删除函数是根据消息队列句柄直接删除的，删除之后这个消息队列的所有信息都会被系统回收清空，而且不能再次使用这个消息队列了，但是需要注意的是，如果某个消息队列没有被创建，那也是无法被删除的，动脑子想想都知道，没创建的东西就不存在，怎么可能被删除。xQueue 是 vQueueDelete() 函数的形参，是消息队列句柄，表示的是要删除哪个队列，其函数源码具体见代码清单 17-8。

代码清单 17-8 消息队列删除函数 vQueueDelete() 源码（已省略暂时无用部分）

```

1 void vQueueDelete( QueueHandle_t xQueue )
2 {
3     Queue_t * const pxQueue = ( Queue_t * ) xQueue;
4
5     /* 断言 */
6     configASSERT( pxQueue );                               (1)
7     traceQUEUE_DELETE( pxQueue );
8
9 #if ( configQUEUE_REGISTRY_SIZE > 0 )
10 {
11     /* 将消息队列从注册表中删除，我们目前没有添加到注册表中，暂时不用理会 */
12     vQueueUnregisterQueue( pxQueue );                   (2)
13 }
14 #endif
15
16 #if( ( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 )
17     && ( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 0 ) )
18     /* 因为用的消息队列是动态分配内存的，所以需要调用
19      vPortFree 来释放消息队列的内存 */
20     vPortFree( pxQueue );                            (3)
21 }
22 }

```

代码清单 17-8 (1)：对传入的消息队列句柄进行检查，如果消息队列是有效的才允许进行删除操作。

代码清单 17-8 (2)：将消息队列从注册表中删除，我们目前没有添加到注册表中，暂时不用理会。

代码清单 17-8 (3)：因为用的消息队列是动态分配内存的，所以需要调用 vPortFree() 函数来释放消息队列的内存。

消息队列删除函数 `vQueueDelete()` 的使用也是很简单的，只需传入要删除的消息队列的句柄即可，调用函数时，系统将删除这个消息队列。需要注意的是调用删除消息队列函数前，系统应存在 `xQueueCreate()` 或 `xQueueCreateStatic()` 函数创建的消息队列。此外 `vQueueDelete()` 也可用于删除信号量。如果删除消息队列时，有任务正在等待消息，则不应该进行删除操作（官方说的是不允许进行删除操作，但是源码并没有禁止删除的操作，使用的时候注意一下就行了），删除消息队列的实例具体见代码清单 17-9 加粗部分。

代码清单 17-9 消息队列删除函数 `vQueueDelete()` 使用实例

```

1 #define QUEUE_LENGTH      5
2 #define QUEUE_ITEM_SIZE   4
3
4 int main( void )
5 {
6     QueueHandle_t xQueue;
7     /* 创建消息队列 */
8     xQueue = xQueueCreate( QUEUE_LENGTH, QUEUE_ITEM_SIZE );
9
10    if ( xQueue == NULL ) {
11        /* 消息队列创建失败 */
12    } else {
13        /* 删除已创建的消息队列 */
14        vQueueDelete( xQueue );
15    }
16 }
```

17.6.4 向消息队列发送消息函数

任务或者中断服务程序都可以给消息队列发送消息，当发送消息时，如果队列未满或者允许覆盖入队，FreeRTOS 会将消息拷贝到消息队列队尾，否则，会根据用户指定的阻塞超时时间进行阻塞，在这段时间中，如果队列一直不允许入队，该任务将保持阻塞状态以等待队列允许入队。当其它任务从其等待的队列中读取了数据（队列未满），该任务将自动由阻塞态转为就绪态。当任务等待的时间超过了指定的阻塞时间，即使队列中还不允许入队，任务也会自动从阻塞态转移为就绪态，此时发送消息的任务或者中断程序会收到一个错误码 `errQUEUE_FULL`。

发送紧急消息的过程与发送消息几乎一样，唯一的不同是，当发送紧急消息时，发送的位置是消息队列队头而非队尾，这样，接收者就能够优先接收到紧急消息，从而及时进行消息处理。

其实消息队列发送函数有好几个，都是使用宏定义进行展开的，有些只能在任务调用，有些只能在中断中调用，具体见下面讲解。

1. `xQueueSend()` 与 `xQueueSendToBack()`

代码清单 17-10 `xQueueSend()` 函数原型

```

1 #define xQueueSend( xQueue, pvItemToQueue, xTicksToWait )           \
2     xQueueGenericSend( ( xQueue ), ( pvItemToQueue ),                \
3                         ( xTicksToWait ), queueSEND_TO_BACK )           \\\
```

代码清单 17-11 `xQueueSendToBack()` 函数原型

```

1 #define xQueueSendToBack( xQueue, pvItemToQueue, xTicksToWait ) \
2     xQueueGenericSend( ( xQueue ), ( pvItemToQueue ), \
3                         ( xTicksToWait ), queueSEND_TO_BACK )

```

xQueueSend()是一个宏，宏展开是调用函数 xQueueGenericSend()，这个函数在后面会详细讲解其实现过程。该宏是为了向后兼容没有包含 xQueueSendToFront() 和 xQueueSendToBack() 这两个宏的 FreeRTOS 版本。xQueueSend() 等同于 xQueueSendToBack()。

xQueueSend()用于向队列尾部发送一个队列消息。消息以拷贝的形式入队，而不是以引用的形式。该函数绝对不能在中断服务程序里面被调用，中断中必须使用带有中断保护功能的 xQueueSendFromISR() 来代替。xQueueSend() 函数的具体说明见表格 17-3，应用实例具体见代码清单 17-12 加粗部分。

表格 17-3 xQueueSend() 函数说明

函数原型	BaseType_t xQueueSend(QueueHandle_t xQueue, const void * pvItemToQueue, TickType_t xTicksToWait);	
功能	用于向队列尾部发送一个队列消息。	
参数	xQueue	队列句柄。
	pvItemToQueue	指针，指向要发送到队列尾部的队列消息。
	xTicksToWait	队列满时，等待队列空闲的最大超时时间。如果队列满并且 xTicksToWait 被设置成 0，函数立刻返回。超时时间的单位为系统节拍周期，常量 portTICK_PERIOD_MS 用于辅助计算真实的时间，单位为 ms。如果 INCLUDE_vTaskSuspend 设置成 1，并且指定延时为 portMAX_DELAY 将导致任务挂起（没有超时）。
返回值	消息发送成功返回 pdTRUE，否则返回 errQUEUE_FULL。	

代码清单 17-12 xQueueSend() 函数使用实例

```

1 static void Send_Task(void* parameter)
2 {
3     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
4     uint32_t send_data1 = 1;
5     uint32_t send_data2 = 2;
6     while (1) {
7         if ( Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
8             /* K1 被按下 */
9             printf("发送消息 send_data1! \n");
10            xReturn = xQueueSend( Test_Queue, /* 消息队列的句柄 */
11                                &send_data1,/* 发送的消息内容 */
12                                0 );          /* 等待时间 0 */
13            if (pdPASS == xReturn)
14                printf("消息 send_data1 发送成功!\n\n");
15        }
16        if ( Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
17            /* K2 被按下 */
18            printf("发送消息 send_data2! \n");
19            xReturn = xQueueSend( Test_Queue, /* 消息队列的句柄 */

```

```

20           &send_data2, /* 发送的消息内容 */
21           0 );      /* 等待时间 0 */
22       if (pdPASS == xReturn)
23           printf("消息 send_data2 发送成功!\n\n");
24   }
25   vTaskDelay(20); /* 延时 20 个 tick */
26 }
27 }
```

2. xQueueSendFromISR()与 xQueueSendToBackFromISR()

代码清单 17-13 xQueueSendFromISR()函数原型

```

1 #define xQueueSendToFrontFromISR(xQueue,pvItemToQueue,pxHigherPriorityTaskWoken) \
2     xQueueGenericSendFromISR( ( xQueue ), ( pvItemToQueue ), \
3     ( pxHigherPriorityTaskWoken ), queueSEND_TO_FRONT )
```

xQueueSendToBackFromISR 等同于 xQueueSendFromISR ()。

代码清单 17-14 xQueueSendToBackFromISR()函数原型

```

1 #define xQueueSendToBackFromISR(xQueue,pvItemToQueue,pxHigherPriorityTaskWoken) \
2     xQueueGenericSendFromISR( ( xQueue ), ( pvItemToQueue ), \
3     ( pxHigherPriorityTaskWoken ), queueSEND_TO_BACK )
```

xQueueSendFromISR()是一个宏，宏展开是调用函数 xQueueGenericSendFromISR()。该宏是 xQueueSend()的中断保护版本，用于在中断服务程序中向队列尾部发送一个队列消息，等价于 xQueueSendToBackFromISR()。xQueueSendFromISR()函数具体说明见表格 17-4，使用实例具体见代码清单 17-15 加粗部分。

表格 17-4 xQueueSendFromISR()函数说明

函数原型	BaseType_t xQueueSendFromISR(QueueHandle_t xQueue, const void *pvItemToQueue, BaseType_t *pxHigherPriorityTaskWoken);	
功能	在中断服务程序中用于向队列尾部发送一个消息。	
参数	xQueue	队列句柄。
	pvItemToQueue	指针，指向要发送到队列尾部的消息。
	pxHigherPriorityTaskWoken	如果入队导致一个任务解锁，并且解锁的任务优先级高于当前被中断的任务，则将*pxHigherPriorityTaskWoken 设置成 pdTRUE，然后在中断退出前需要进行一次上下文切换，去执行被唤醒的优先级更高的任务。从 FreeRTOS V7.3.0 起，pxHigherPriorityTaskWoken 作为一个可选参数，可以设置为 NULL。
返回值	消息发送成功返回 pdTRUE，否则返回 errQUEUE_FULL。	

代码清单 17-15xQueueSendFromISR()函数使用实例

```

1 void vBufferISR( void )
2 {
3     char cIn;
4     BaseType_t xHigherPriorityTaskWoken;
5
6     /* 在 ISR 开始的时候，我们并没有唤醒任务 */
```

230 / 466

```

7  xHigherPriorityTaskWoken = pdFALSE;
8
9  /* 直到缓冲区为空 */
10 do {
11     /* 从缓冲区获取一个字节的数据 */
12     cIn = portINPUT_BYTE( RX_REGISTER_ADDRESS );
13
14     /* 发送这个数据 */
15     xQueueSendFromISR( xRxQueue, &cIn, &xHigherPriorityTaskWoken );
16
17 } while ( portINPUT_BYTE( BUFFER_COUNT ) );
18
19 /* 这时候 buffer 已经为空, 如果需要则进行上下文切换 */
20 if ( xHigherPriorityTaskWoken ) {
21     /* 上下文切换, 这是一个宏, 不同的处理器, 具体的方法不一样 */
22     taskYIELD_FROM_ISR();
23 }
24 }
```

3. xQueueSendToFront()

代码清单 17-16xQueueSendToFront()函数原型

```

1 #define xQueueSendToFront( xQueue, pvItemToQueue, xTicksToWait ) \
2     xQueueGenericSend( ( xQueue ), ( pvItemToQueue ), \
3     ( xTicksToWait ), queueSEND_TO_FRONT )
```

xQueueSendToFront() 是一个宏，宏展开也是调用函数 xQueueGenericSend()。xQueueSendToFront() 用于向队列队首发送一个消息。消息以拷贝的形式入队，而不是以引用的形式。该函数绝不能在中断服务程序里面被调用，而是必须使用带有中断保护功能的 xQueueSendToFrontFromISR() 来代替。xQueueSendToFront() 函数的具体说明见表格 17-5，使用方式与 xQueueSend() 函数一致。

表格 17-5xQueueSendToFront()函数说明

函数原型	BaseType_t xQueueSendToFront(QueueHandle_t xQueue, const void * pvItemToQueue, TickType_t xTicksToWait);	
功能	于向队列队首发送一个消息。	
参数	xQueue	队列句柄。
	pvItemToQueue	指针，指向要发送到队首的消息。
	xTicksToWait	队列满时，等待队列空闲的最大超时时间。如果队列满并且 xTicksToWait 被设置成 0，函数立刻返回。超时时间的单位为系统节拍周期，常量 portTICK_PERIOD_MS 用于辅助计算真实的时间，单位为 ms。如果 INCLUDE_vTaskSuspend 设置成 1，并且指定延时为 portMAX_DELAY 将导致任务无限阻塞（没有超时）。
返回值	发送消息成功返回 pdTRUE，否则返回 errQUEUE_FULL。	

4. xQueueSendToFrontFromISR()

代码清单 17-17 xQueueSendToFrontFromISR()函数原型

```

1 #define xQueueSendToFrontFromISR( xQueue, pvItemToQueue, pxHigherPriorityTaskWoken ) \
2     xQueueGenericSendFromISR( ( xQueue ), ( pvItemToQueue ),
```

```
3     ( pxHigherPriorityTaskWoken ), queueSEND_TO_FRONT )
```

`xQueueSendToFrontFromISR()` 是一个宏，宏展开是调用函数`xQueueGenericSendFromISR()`。该宏是`xQueueSendToFront()`的中断保护版本，用于在中断服务程序中向消息队列队首发送一个消息。`xQueueSendToFrontFromISR()`函数具体说明见表格17-6，使用方式与`xQueueSendFromISR()`函数一致。

表格 17-6xQueueSendToFromISR() 函数说明

函数原型	BaseType_t xQueueSendToFrontFromISR(QueueHandle_t xQueue, const void *pvItemToQueue, BaseType_t *pxHigherPriorityTaskWoken);	
功能	在中断服务程序中向消息队列队首发送一个消息。	
参数	xQueue	队列句柄。
	pvItemToQueue	指针，指向要发送到队首的消息。
	pxHigherPriorityTaskWoken	如果入队导致一个任务解锁，并且解锁的任务优先级高于当前被中断的任务，则将*pxHigherPriorityTaskWoken设置成 pdTRUE，然后在中断退出前需要进行一次上下文切换，去执行被唤醒的优先级更高的任务。从FreeRTOS V7.3.0 起，pxHigherPriorityTaskWoken 作为一个可选参数，可以设置为 NULL。
返回值	队列项投递成功返回 pdTRUE，否则返回 errQUEUE_FULL。	

5. 通用消息队列发送函数 xQueueGenericSend() (任务)

上面看到的那些在任务中发送消息的函数都是 `xQueueGenericSend()` 展开的宏定义，真正起作用的就是 `xQueueGenericSend()` 函数，根据指定的参数不一样，发送消息的结果就不一样，下面一起看看各级别的通用消息队列发送函数的实现过程，具体见代码清单 17-18。

代码清单 17-18 xQueueGenericSend() 函数源码（已删除）

```
1 /*-----*/
2 BaseType_t xQueueGenericSend( QueueHandle_t xQueue,
3                               const void * const pvItemToQueue,
4                               TickType_t xTicksToWait,
5                               const BaseType_t xCopyPosition ) (1)
6 {
7     BaseType_t xEntryTimeSet = pdFALSE, xYieldRequired;
8     TimeOut_t xTimeOut;
9     Queue_t * const pxQueue = ( Queue_t * ) xQueue; (2)
10
11    /* 已删除一些断言操作 */
12
13    for ( ; ; ) { (5)
14        taskENTER_CRITICAL();
15        {
16            /* 队列未满 */
17            if ( ( pxQueue->uxMessagesWaiting < pxQueue->uxLength ) (6)
18                || ( xCopyPosition == queueOVERWRITE ) ) {
```

```

19         traceQUEUE_SEND( pxQueue );
20         xYieldRequired =
21     prvCopyDataToQueue( pxQueue, pvItemToQueue, xCopyPosition ); (7)
22
23     /* 已删除使用队列集部分代码 */
24     /* 如果有任务在等待获取此消息队列 */
25     if ( listLIST_IS_EMPTY(&(pxQueue->xTasksWaitingToReceive))==pdFALSE) { (8)
26         /* 将任务从阻塞中恢复 */
27         if ( xTaskRemoveFromEventList(
28             &( pxQueue->xTasksWaitingToReceive ) )!=pdFALSE) { (9)
29             /* 如果恢复的任务优先级比当前运行任务优先级还高,
30             那么需要进行一次任务切换 */
31             queueYIELD_IF_USING_PREEMPTION(); (10)
32         } else {
33             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
34         }
35     } else if ( xYieldRequired != pdFALSE ) {
36         /* 如果没有等待的任务, 拷贝成功也需要任务切换 */
37         queueYIELD_IF_USING_PREEMPTION(); (11)
38     } else {
39         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
40     }
41
42     taskEXIT_CRITICAL(); (12)
43     return pdPASS;
44 }
45 /* 队列已满 */
46 else { (13)
47     if ( xTicksToWait == ( TickType_t ) 0 ) {
48         /* 如果用户不指定阻塞超时时间, 退出 */
49         taskEXIT_CRITICAL(); (14)
50         traceQUEUE_SEND_FAILED( pxQueue );
51         return errQUEUE_FULL;
52     } else if ( xEntryTimeSet == pdFALSE ) {
53         /* 初始化阻塞超时结构体变量, 初始化进入
54         阻塞的时间 xTickCount 和溢出次数 xNumOfOverflows */
55         vTaskSetTimeOutState( &xTimeOut ); (15)
56         xEntryTimeSet = pdTRUE;
57     } else {
58         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
59     }
60 }
61 taskEXIT_CRITICAL(); (16)
62 /* 挂起调度器 */
63 vTaskSuspendAll();
64 /* 队列上锁 */
65 prvLockQueue( pxQueue );
66
67 /* 检查超时时间是否已经过去了 */
68 if (xTaskCheckForTimeOut(&xTimeOut, &xTicksToWait)==pdFALSE){ (17)
69     /* 如果队列还是满的 */
70     if ( prvIsQueueFull( pxQueue ) != pdFALSE ) { (18)
71         traceBLOCKING_ON_QUEUE_SEND( pxQueue );
72         /* 将当前任务添加到队列的等待发送列表中
73         以及阻塞延时列表, 延时时间为用户指定的超时时间 xTicksToWait */
74         vTaskPlaceOnEventList(
75             &( pxQueue->xTasksWaitingToSend ), xTicksToWait ); (19)
76     /* 队列解锁 */
77     prvUnlockQueue( pxQueue ); (20)
78
79     /* 恢复调度器 */
80 }
```

```

81         if ( xTaskResumeAll() == pdFALSE ) {
82             portYIELD_WITHIN_API();
83         }
84     } else {
85         /* 队列有空闲消息空间，允许入队 */
86         prvUnlockQueue( pxQueue );
87         ( void ) xTaskResumeAll();                                (21)
88     }
89 } else {
90     /* 超时时间已过，退出 */
91     prvUnlockQueue( pxQueue );
92     ( void ) xTaskResumeAll();                                (22)
93
94     traceQUEUE_SEND_FAILED( pxQueue );
95     return errQUEUE_FULL;
96 }
97 }
98 }/*-----*/

```

代码清单 17-18 (1)：消息队列句柄。

代码清单 17-18 (2)：指针，指向要发送的消息。

代码清单 17-18 (3)：指定阻塞超时时间。

代码清单 17-18 (4)：发送数据到消息队列的位置，有以下 3 个选择，在 queue.h 中有定义，queueSEND_TO_BACK：发送到队尾；queueSEND_TO_FRONT：发送到队头；queueOVERWRITE：以覆盖的方式发送。

代码清单 17-18 (5)：进入临界段。

代码清单 17-18 (6)：判断队列是否已满，而如果是使用覆盖的方式发送数据，无论队列满或者没满，都可以发送。

代码清单 17-18 (7)：如果队列没满，可以调用 prvCopyDataToQueue() 函数将消息拷贝到消息队列中。

代码清单 17-18 (8)：消息拷贝完毕，那么就看看有没有任务在等待消息。

代码清单 17-18 (9)：如果有任务在等待获取此消息，就要将任务从阻塞中恢复，调用 xTaskRemoveFromEventList() 函数将等待的任务从队列的等待接收列表 xTasksWaitingToReceive 中删除，并且添加到就绪列表中。

代码清单 17-18 (10)：将任务从阻塞中恢复，如果恢复的任务优先级比当前运行任务的优先级高，那么需要进行一次任务切换。

代码清单 17-18 (11)：如果没有等待的任务，拷贝成功也需要进行一次任务切换。

代码清单 17-18 (12)：退出临界段。

代码清单 17-18 (13)：(7)-(12) 是队列未满的操作，如果队列已满，又会不一样的操作过程。

代码清单 17-18 (14)：如果用户不指定阻塞超时时间，则直接退出，不会发送消息。

代码清单 17-18 (15)：而如果用户指定了超时时间，系统就会初始化阻塞超时结构体变量，初始化进入阻塞的时间 xTickCount 和溢出次数 xNumOfOverflows，为后面的阻塞任务做准备。

代码清单 17-18 (16)：因为前面进入了临界段，所以应先退出临界段，并且把调度器挂起，因为接下来的操作系统不允许其他任务访问队列，简单粗暴挂起调度器就不会进行任务切换，但是挂起调度器并不会禁止中断的发生，所以还需给队列上锁，因为系统不希望突然有中断操作这个队列的 xTasksWaitingToReceive 列表和 xTasksWaitingToSend 列表。

代码清单 17-18 (17)：检查一下用户指定的超时时间是否已经过去了。如果没过则执行 (18) - (21)。

代码清单 17-18 (18)：如果队列还是满的，系统只能根据用户指定的超时时间来阻塞一下任务。

代码清单 17-18 (19)：当前任务添加到队列的等待发送列表中，以及阻塞延时列表，阻塞时间为用户指定时间 xTicksToWait。

代码清单 17-18 (20)：队列解锁，恢复调度器，如果调度器挂起期间有任务解除阻塞，并且解除阻塞的任务优先级比当前任务高，就需要进行一次任务切换。。

代码清单 17-18 (21)：队列有空闲消息空间，允许入队，就重新发送消息。

代码清单 17-18 (22)：超时时间已过，返回一个 errQUEUE_FULL 错误代码，退出。

从前面的函数中我们就知道怎么使用消息队列发送消息了，这里就不在重复赘述。

从消息队列的入队操作我们可以看出：如果阻塞时间不为 0，则任务会因为等待入队而进入阻塞，在将任务设置为阻塞的过程中，系统不希望有其它任务和中断操作这个队列的 xTasksWaitingToReceive 列表和 xTasksWaitingToSend 列表，因为可能引起其它任务解除阻塞，这可能会发生优先级翻转。比如任务 A 的优先级低于当前任务，但是在当前任务进入阻塞的过程中，任务 A 却因为其它原因解除阻塞了，这显然是要绝对禁止的。因此 FreeRTOS 使用挂起调度器禁止其它任务操作队列，因为挂起调度器意味着任务不能切换并且不准调用可能引起任务切换的 API 函数。但挂起调度器并不会禁止中断，中断服务函数仍然可以操作队列事件列表，可能会解除任务阻塞、可能会进行上下文切换，这也是不允许的。于是，解决办法是不但挂起调度器，还要给队列上锁，禁止任何中断来操作队列。

6. 消息队列发送函数 xQueueGenericSendFromISR()（中断）

既然有任务中发送消息的函数，当然也需要有在中断中发送消息函数，其实这个函数跟 xQueueGenericSend() 函数很像，只不过是执行的上下文环境是不一样的，xQueueGenericSendFromISR() 函数只能用于中断中执行，是不带阻塞机制的，源码具体见代码清单 17-19。

代码清单 17-19 xQueueGenericSendFromISR() 函数源码

```

1 BaseType_t xQueueGenericSendFromISR( QueueHandle_t xQueue,          (1)
2                                     const void * const pvItemToQueue,      (2)
3                                     BaseType_t * const xHigherPriorityTaskWoken, (3)
4                                     const BaseType_t xCopyPosition )           (4)
5 {
6     BaseType_t xReturn;
7     UBaseType_t uxSavedInterruptStatus;
8     Queue_t * const pxQueue = ( Queue_t * ) xQueue;
9
10    /* 已删除一些断言操作 */

```

```

11     uxSavedInterruptStatus = portSET_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR();
12
13 {
14     /* 队列未满 */
15     if ( ( pxQueue->uxMessagesWaiting < pxQueue->uxLength )
16         || ( xCopyPosition == queueOVERWRITE ) ) {
17         const int8_t cTxLock = pxQueue->cTxLock;
18         traceQUEUE_SEND_FROM_ISR( pxQueue );
19
20     /* 完成消息拷贝 */
21     (void)prvCopyDataToQueue( pxQueue, pvItemToQueue, xCopyPosition ); (6)
22
23     /* 判断队列是否上锁 */
24     if ( cTxLock == queueUNLOCKED ) { (7)
25     /* 已删除使用队列集部分代码 */
26     {
27         /* 如果有任务在等待获取此消息队列 */
28         if ( listLIST_IS_EMPTY(
29             &( pxQueue->xTasksWaitingToReceive ) ) == pdFALSE ) { (8)
30             /* 将任务从阻塞中恢复 */
31             if ( xTaskRemoveFromEventList(
32                 &( pxQueue->xTasksWaitingToReceive ) ) != pdFALSE ) { (9)
33                 if ( pxHigherPriorityTaskWoken != NULL ) {
34                     /* 解除阻塞的任务优先级比当前任务高, 记录上下文切换请求,
35                     等返回中断服务程序后, 就进行上下文切换 */
36                     *pxHigherPriorityTaskWoken = pdTRUE; (10)
37                 } else {
38                     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
39                 }
40             } else {
41                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
42             }
43         } else {
44             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
45         }
46     }
47
48 } else {
49     /* 队列上锁, 记录上锁次数, 等到任务解除队列锁时,
50     使用这个计数就可以知道有多少数据入队 */
51     pxQueue->cTxLock = ( int8_t ) ( cTxLock + 1 ); (11)
52 }
53
54     xReturn = pdPASS;
55 } else {
56     /* 队列是满的, 因为 API 执行的上下文环境是中断,
57     所以不能阻塞, 直接返回队列已满错误代码 errQUEUE_FULL */
58     traceQUEUE_SEND_FROM_ISR_FAILED( pxQueue ); (12)
59     xReturn = errQUEUE_FULL;
60 }
61 }
62 portCLEAR_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR( uxSavedInterruptStatus );
63
64     return xReturn;
65 }

```

代码清单 17-19 (1): 消息队列句柄。

代码清单 17-19 (2): 指针, 指向要发送的消息。

代码清单 17-19 (3): 如果入队导致一个任务解锁, 并且解锁的任务优先级高于当前运行的任务, 则该函数将 *pxHigherPriorityTaskWoken 设置成 pdTRUE。如果

xQueueSendFromISR()设置这个值为 pdTRUE，则中断退出前需要一次上下文切换。从FreeRTOS V7.3.0起，pxHigherPriorityTaskWoken 称为一个可选参数，并可以设置为 NULL。

代码清单 17-19 (4)：发送数据到消息队列的位置，有以下 3 个选择，在 queue.h 中有定义，queueSEND_TO_BACK：发送到队尾；queueSEND_TO_FRONT：发送到队头；queueOVERWRITE：以覆盖的方式发送。

代码清单 17-19 (5)：判断队列是否已满，而如果是使用覆盖的方式发送数据，无论队列满或者没满，都可以发送。

代码清单 17-19 (6)：如果队列没满，可以调用 prvCopyDataToQueue()函数将消息拷贝到消息队列中。

代码清单 17-19 (7)：判断队列是否上锁，如果队列上锁了，那么队列的等待接收列表就不能被访问。

代码清单 17-19 (8)：消息拷贝完毕，那么就看看有没有任务在等待消息，如果有任务在等待获取此消息，就要将任务从阻塞中恢复，

代码清单 17-19 (9)：调用 xTaskRemoveFromEventList()函数将等待的任务从队列的等待接收列表 xTasksWaitingToReceive 中删除，并且添加到就绪列表中。

代码清单 17-19 (10)：如果恢复的任务优先级比当前运行任务的优先级高，那么需要记录上下文切换请求，等发送完成后，就进行一次任务切换。

代码清单 17-19 (11)：如果队列上锁，就记录上锁次数，等到任务解除队列锁时，从这个记录次数就可以知道有多少数据入队。

代码清单 17-19 (12)：队列是满的，因为 API 执行的上下文环境是中断，所以不能阻塞，直接返回队列已满错误代码 errQUEUE_FULL。

xQueueGenericSendFromISR()函数没有阻塞机制，只能用于中断中发送消息，代码简单了很多，当成功入队后，如果有因为等待出队而阻塞的任务，系统会将该任务解除阻塞，要注意的是，解除了任务并不是会马上运行的，只是任务会被挂到就绪列表中。在执行解除阻塞操作之前，会判断队列是否上锁。如果没有上锁，则可以解除被阻塞的任务，然后根据任务优先级情况来决定是否需要进行任务切换；如果队列已经上锁，则不能解除被阻塞的任务，只能是记录 xTxLock 的值，表示队列上锁期间消息入队的个数，也用来记录可以解除阻塞任务的个数，在队列解锁中会将任务解除阻塞。

17.6.5 从消息队列读取消息函数

当任务试图读队列中的消息时，可以指定一个阻塞超时时间，当且仅当消息队列中有消息的时候，任务才能读取到消息。在这段时间中，如果队列为空，该任务将保持阻塞状态以等待队列数据有效。当其它任务或中断服务程序往其等待的队列中写入了数据，该任务将自动由阻塞态转为就绪态。当任务等待的时间超过了指定的阻塞时间，即使队列中尚无有效数据，任务也会自动从阻塞态转移为就绪态。

1. xQueueReceive() 与 xQueuePeek()

代码清单 17-20xQueueReceive() 函数原型

```
1 #define xQueueReceive( xQueue, pvBuffer, xTicksToWait ) \
2     xQueueGenericReceive( ( xQueue ), ( pvBuffer ), \
3     ( xTicksToWait ), pdFALSE ) \
```

xQueueReceive() 是一个宏，宏展开是调用函数 xQueueGenericReceive()。xQueueReceive() 用于从一个队列中接收消息并把消息从队列中删除。接收的消息是以拷贝的形式进行的，所以我们必须提供一个足够大空间的缓冲区。具体能够拷贝多少数据到缓冲区，这个在队列创建的时候已经设定。该函数绝不能在中断服务程序里面被调用，而是必须使用带有中断保护功能的 xQueueReceiveFromISR() 来代替。xQueueReceive() 函数的具体说明见表格 17-7，应用实例见代码清单 17-21 加粗部分。

表格 17-7 xQueueReceive() 函数说明

函数原型	BaseType_t xQueueReceive(QueueHandle_t xQueue, void *pvBuffer, TickType_t xTicksToWait);	
功能	用于从一个队列中接收消息，并把接收的消息从队列中删除。	
参数	xQueue	队列句柄。
	pvBuffer	指针，指向接收到要保存的数据。
	xTicksToWait	队列空时，阻塞超时的最大时间。如果该参数设置为 0，函数立刻返回。超时时间的单位为系统节拍周期，常量 portTICK_PERIOD_MS 用于辅助计算真实的时间，单位为 ms。如果 INCLUDE_vTaskSuspend 设置成 1，并且指定延时为 portMAX_DELAY 将导致任务无限阻塞（没有超时）。
返回值	队列项接收成功返回 pdTRUE，否则返回 pdFALSE。	

代码清单 17-21 xQueueReceive() 函数使用实例

```
1 static void Receive_Task(void* parameter)
2 {
3     BaseType_t xReturn = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
4     uint32_t r_queue; /* 定义一个接收消息的变量 */
5     while (1) {
6         xReturn = xQueueReceive( Test_Queue, /* 消息队列的句柄 */
7                               &r_queue, /* 发送的消息内容 */
8                               portMAX_DELAY); /* 等待时间一直等 */
9         if (pdTRUE== xReturn)
10             printf("本次接收到的数据是: %d\n\n",r_queue);
11         else
12             printf("数据接收出错,错误代码: 0x%lx\n",xReturn);
13     }
14 }
```

看到这里，有人就问了如果我接收了消息不想删除怎么办呢？其实，你能想到的东西，FreeRTOS 看到也想到了，如果不想要删除消息的话，就调用 xQueuePeek() 函数。

其实这个函数与 xQueueReceive() 函数的实现方式一样，连使用方法都一样，只不过 xQueuePeek() 函数接收消息完毕不会删除消息队列中的消息而已，函数原型具体见代码清单 17-22。

代码清单 17-22 xQueuePeek() 函数原型

```
1 #define xQueuePeek( xQueue, pvBuffer, xTicksToWait )           \
2     xQueueGenericReceive( ( xQueue ), ( pvBuffer ),           \
3     ( xTicksToWait ), pdTRUE )
```

2. xQueueReceiveFromISR() 与 xQueuePeekFromISR()

xQueueReceiveFromISR() 是 xQueueReceive() 的中断版本，用于在中断服务程序中接收一个队列消息并把消息从队列中删除；xQueuePeekFromISR() 是 xQueuePeek() 的中断版本，用于在中断中从一个队列中接收消息，但并不会把消息从队列中移除。

说白了这两个函数只能用于中断，是不带有阻塞机制的，并且是在中断中可以安全调用，函数说明具体见表格 17-8 与表格 17-9，函数的使用实例具体见代码清单 17-23 加粗部分。

表格 17-8 xQueueReceiveFromISR() 函数说明

函数原型	BaseType_t xQueueReceiveFromISR(QueueHandle_t xQueue, void *pvBuffer, BaseType_t *pxHigherPriorityTaskWoken);		
功能	在中断中从一个队列中接收消息，并从队列中删除该消息。		
参数	xQueue	队列句柄。	
	pvBuffer	指针，指向接收到要保存的数据。	
	pxHigherPriorityTaskWoken	任务在往队列投递信息时，如果队列满，则任务将阻塞在该队列上。如果 xQueueReceiveFromISR() 到账了一个任务解锁了则将 *pxHigherPriorityTaskWoken 设置为 pdTRUE，否则 *pxHigherPriorityTaskWoken 的值将不变。从 FreeRTOS V7.3.0 起，pxHigherPriorityTaskWoken 作为一个可选参数，可以设置为 NULL。	
返回值	队列项接收成功返回 pdTRUE，否则返回 pdFALSE。		

表格 17-9 xQueuePeekFromISR() 函数说明

函数原型	BaseType_t xQueuePeekFromISR(QueueHandle_t xQueue, void *pvBuffer);	
功	在中断中从一个队列中接收消息，但并不会把消息从该队列中移除。	

能		
参数	xQueue	队列句柄。
	pvBuffer	指针，指向接收到要保存的数据。
返回值	队列项接收(peek)成功返回 pdTRUE，否则返回 pdFALSE。	

代码清单 17-23xQueueReceiveFromISR()函数使用实例

```

1 QueueHandle_t xQueue;
2
3 /* 创建一个队列，并往队列里面发送一些数据 */
4 void vAFunction( void *pvParameters )
5 {
6     char cValueToPost;
7     const TickType_t xTicksToWait = ( TickType_t )0xff;
8
9     /* 创建一个可以容纳 10 个字符的队列 */
10    xQueue = xQueueCreate( 10, sizeof( char ) );
11    if ( xQueue == 0 ) {
12        /* 队列创建失败 */
13    }
14
15    /* ... 任务其他代码 */
16
17    /* 往队列里面发送两个字符
18     如果队列满了则等待 xTicksToWait 个系统节拍周期*/
19    cValueToPost = 'a';
20    xQueueSend( xQueue, ( void * ) &cValueToPost, xTicksToWait );
21    cValueToPost = 'b';
22    xQueueSend( xQueue, ( void * ) &cValueToPost, xTicksToWait );
23
24    /* 继续往队列里面发送字符
25     当队列满的时候该任务将被阻塞*/
26    cValueToPost = 'c';
27    xQueueSend( xQueue, ( void * ) &cValueToPost, xTicksToWait );
28 }
29
30
31 /* 中断服务程序：输出所有从队列中接收到的字符 */
32 void vISR_Routine( void )
33 {
34     BaseType_t xTaskWokenByReceive = pdFALSE;
35     char cRxedChar;
36
37     while ( xQueueReceiveFromISR( xQueue,
38                                     ( void * ) &cRxedChar,
39                                     &xTaskWokenByReceive ) ) {
40
41         /* 接收到一个字符，然后输出这个字符 */
42         vOutputCharacter( cRxedChar );
43
44         /* 如果从队列移除一个字符串后唤醒了向此队列投递字符的任务，
45          那么参数 xTaskWokenByReceive 将会设置成 pdTRUE，这个循环无论重复多少次，
46          仅会有一个任务被唤醒 */
47     }
48
49     if ( xTaskWokenByReceive != pdFALSE ) {
50         /* 我们应该进行一次上下文切换，当 ISR 返回的时候则执行另外一个任务 */

```

```

51     /* 这是一个上下文切换的宏，不同的处理器，具体处理的方式不一样 */
52     taskYIELD();
53 }
54 }
```

3. 从队列读取消息函数 xQueueGenericReceive()

由于在中断中接收消息的函数用的并不多，我们只讲解在任务中读取消息的函数——xQueueGenericReceive()，具体见代码清单 17-24。

代码清单 17-24 xQueueGenericReceive() 函数源码

```

1  /*-----*/
2 BaseType_t xQueueGenericReceive( QueueHandle_t xQueue,
3                                     void * const pvBuffer,
4                                     TickType_t xTicksToWait,
5                                     const BaseType_t xJustPeeking ) (1)
6 {
7     BaseType_t xEntryTimeSet = pdFALSE;
8     TimeOut_t xTimeOut;
9     int8_t *pcOriginalReadPosition;
10    Queue_t * const pxQueue = ( Queue_t * ) xQueue;
11
12    /* 已删除一些断言 */
13    for ( ; ; ) {
14        taskENTER_CRITICAL(); (2)
15        {
16            const UBaseType_t uxMessagesWaiting = pxQueue->uxMessagesWaiting;
17
18            /* 看看队列中有没有消息 */
19            if ( uxMessagesWaiting > ( UBaseType_t ) 0 ) { (3)
20                /* 防止仅仅是读取消息，而不进行消息出队操作 */
21                pcOriginalReadPosition = pxQueue->u.pcReadFrom; (4)
22                /* 拷贝消息到用户指定存放区域 pvBuffer */
23                prvCopyDataFromQueue( pxQueue, pvBuffer ); (5)
24
25                if ( xJustPeeking == pdFALSE ) { (6)
26                    /* 读取消息并且消息出队 */
27                    traceQUEUE_RECEIVE( pxQueue );
28
29                    /* 获取了消息，当前消息队列的消息个数需要减一 */
30                    pxQueue->uxMessagesWaiting = uxMessagesWaiting - 1; (7)
31                    /* 判断一下消息队列中是否有等待发送消息的任务 */
32                    if ( listLIST_IS_EMPTY( (8)
33                        &( pxQueue->xTasksWaitingToSend ) ) == pdFALSE ) {
34                        /* 将任务从阻塞中恢复 */
35                        if ( xTaskRemoveFromEventList( (9)
36                            &( pxQueue->xTasksWaitingToSend ) ) != pdFALSE ) {
37                            /* 如果被恢复的任务优先级比当前任务高，会进行一次任务切换 */
38                            queueYIELD_IF_USING_PREEMPTION(); (10)
39                        } else {
40                            mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
41                        }
42                    } else {
43                        mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
44                    }
45                } else { (11)
46                    /* 任务只是看一下消息（peek），并不出队 */
47                    traceQUEUE_PEEK( pxQueue );
48
49                    /* 因为是只读消息，所以还要还原读消息位置指针 */
50                    pxQueue->u.pcReadFrom = pcOriginalReadPosition; (12)
51                }
52            }
53        }
54    }
55 }
```

```
52     /* 判断一下消息队列中是否还有等待获取消息的任务 */
53     if ( listLIST_IS_EMPTY(
54         & ( pxQueue->xTasksWaitingToReceive ) ) == pdFALSE ) { (16)
55         /* 将任务从阻塞中恢复 */
56         if ( xTaskRemoveFromEventList(
57             & ( pxQueue->xTasksWaitingToReceive ) ) != pdFALSE ) {
58             /* 如果被恢复的任务优先级比当前任务高，会进行一次任务切换 */
59             queueYIELD_IF_USING_PREEMPTION();
60         } else {
61             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
62         }
63     } else {
64         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
65     }
66 }
67
68     taskEXIT_CRITICAL(); (17)
69     return pdPASS;
70 } else { (18)
71     /* 消息队列中没有消息可读 */
72     if ( xTicksToWait == ( TickType_t ) 0 ) { (19)
73         /* 不等待，直接返回 */
74         taskEXIT_CRITICAL();
75         traceQUEUE_RECEIVE FAILED( pxQueue );
76         return errQUEUE_EMPTY;
77     } else if ( xEntryTimeSet == pdFALSE ) {
78         /* 初始化阻塞超时结构体变量，初始化进入
79         阻塞的时间 xTickCount 和溢出次数 xNumOfOverflows */
80         vTaskSetTimeOutState( &xTimeOut ); (20)
81         xEntryTimeSet = pdTRUE;
82     } else {
83         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
84     }
85 }
86
87     taskEXIT_CRITICAL();
88
89     vTaskSuspendAll();
90     prvLockQueue( pxQueue ); (21)
91
92     /* 检查超时时间是否已经过去了 */
93     if ( xTaskCheckForTimeOut( &xTimeOut, &xTicksToWait ) == pdFALSE ) { (22)
94         /* 如果队列还是空的 */
95         if ( prvIsQueueEmpty( pxQueue ) != pdFALSE ) {
96             traceBLOCKING_ON_QUEUE_RECEIVE( pxQueue ); (23)
97             /* 将当前任务添加到队列的等待接收列表中
98             以及阻塞延时列表，阻塞时间为用户指定的超时时间 xTicksToWait */
99             vTaskPlaceOnEventList(
100                 & ( pxQueue->xTasksWaitingToReceive ), xTicksToWait );
101             prvUnlockQueue( pxQueue );
102             if ( xTaskResumeAll() == pdFALSE ) {
103                 /* 如果有任务优先级比当前任务高，会进行一次任务切换 */
104                 portYIELD_WITHIN_API();
105             } else {
106                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
107             }
108         } else {
109             /* 如果队列有消息了，就再试一次获取消息 */
110             prvUnlockQueue( pxQueue ); (24)
111             ( void ) xTaskResumeAll();
112         }
113     } else {
114         /* 超时时间已过，退出 */
115     }
116 }
```

```

115     prvUnlockQueue( pxQueue );
116     ( void ) xTaskResumeAll();                                (25)
117
118     if ( prvIsQueueEmpty( pxQueue ) != pdFALSE ) {
119         /* 如果队列还是空的, 返回错误代码 errQUEUE_EMPTY */
120         traceQUEUE_RECEIVE_FAILED( pxQueue );
121         return errQUEUE_EMPTY;                                 (26)
122     } else {
123         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
124     }
125 }
126 }
127 }
128 /*-----*/

```

代码清单 17-24 (1)：消息队列句柄。

代码清单 17-24 (2)：指针，指向接收到要保存的数据。

代码清单 17-24 (3)：队列空时，用户指定的阻塞超时时间。如果该参数设置为 0，函数立刻返回。超时时间的单位为系统节拍周期，常量 portTICK_PERIOD_MS 用于辅助计算真实的时间，单位为 ms。如果 INCLUDE_vTaskSuspend 设置成 1，并且指定延时为 portMAX_DELAY 将导致任务无限阻塞（没有超时）。

代码清单 17-24 (4)：xJustPeeking 用于标记消息是否需要出队，如果是 pdFALSE，表示读取消息之后会进行出队操作，即读取消息后会把消息从队列中删除；如果是 pdTRUE，则读取消息之后不会进行出队操作，消息还会保留在队列中。

代码清单 17-24 (5)：进入临界段。

代码清单 17-24 (6)：看看队列中有没有可读的消息。

代码清单 17-24 (7)：如果有消息，先记录读消息位置，防止仅仅是读取消息，而不进行消息出队操作。

代码清单 17-24 (8)：拷贝消息到用户指定存放区域 pvBuffer，pvBuffer 由用户设置的，其空间大小必须不小于消息的大小。

代码清单 17-24 (9)：判断一下 xJustPeeking 的值，如果是 pdFALSE，表示读取消息之后会进行出队操作。

代码清单 17-24 (10)：因为上面拷贝了消息到用户指定的数据区域，当前消息队列的消息个数需要减一。

代码清单 17-24 (11)：判断一下消息队列中是否有等待发送消息的任务。

代码清单 17-24 (12)：如果有任务在等待发送消息到这个队列，就要将任务从阻塞中恢复，调用 xTaskRemoveFromEventList() 函数将等待的任务从队列的等待发送列表 xTasksWaitingToSend 中删除，并且添加到就绪列表中。

代码清单 17-24 (13)：将任务从阻塞中恢复，如果恢复的任务优先级比当前运行任务的优先级高，那么需要进行一次任务切换。

代码清单 17-24 (14)：任务只是读取消息（xJustPeeking 为 pdTRUE），并不出队。

代码清单 17-24 (15)：因为是只读消息，所以还要还原读消息位置指针。

代码清单 17-24 (16)：判断一下消息队列中是否还有等待获取消息的任务，将那些任务恢复过来，如果恢复的任务优先级比当前运行任务的优先级高，那么需要进行一次任务切换。

代码清单 17-24 (17)：退出临界段。

代码清单 17-24 (18)：如果当前队列中没有可读的消息，那么系统会根据用户指定的阻塞超时时间 xTicksToWait 进行阻塞任务。

代码清单 17-24 (19)：xTicksToWait 为 0，那么不等待，直接返回 errQUEUE_EMPTY。

代码清单 17-24 (20)：而如果用户指定了超时时间，系统就会初始化阻塞超时结构体变量，初始化进入阻塞的时间 xTickCount 和溢出次数 xNumOfOverflows，为后面的阻塞任务做准备。

代码清单 17-24 (21)：因为前面进入了临界段，所以应先退出临界段，并且把调度器挂起，因为接下来的操作系统不允许其他任务访问队列，简单粗暴挂起调度器就不会进行任务切换，但是挂起调度器并不会禁止中断的发生，所以还需给队列上锁，因为系统不希望突然有中断操作这个队列的 xTasksWaitingToReceive 列表和 xTasksWaitingToSend 列表。

代码清单 17-24 (22)：检查一下用户指定的超时时间是否已经过去了。如果没过则执行 (22) – (24)。

代码清单 17-24 (23)：如果队列还是空的，就将当前任务添加到队列的等待接收列表中以及阻塞延时列表，阻塞时间为用户指定的超时时间 xTicksToWait，然后恢复调度器，如果调度器挂起期间有任务解除阻塞，并且解除阻塞的任务优先级比当前任务高，就需要进行一次任务切换。

代码清单 17-24 (24)：如果队列有消息了，就再试一次获取消息。

代码清单 17-24 (25)：超时时间已过，退出。

代码清单 17-24 (26)：返回错误代码 errQUEUE_EMPTY。

17.7 消息队列使用注意事项

在使用 FreeRTOS 提供的消息队列函数的时候，需要了解以下几点：

1. 使用 xQueueSend()、xQueueSendFromISR()、xQueueReceive() 等这些函数之前应先创建需消息队列，并根据队列句柄进行操作。
2. 队列读取采用的是先进先出（FIFO）模式，会先读取先存储在队列中的数据。当然也 FreeRTOS 也支持后进先出（LIFO）模式，那么读取的时候就会读取到后进队列的数据。
3. 在获取队列中的消息时候，我们必须要定义一个存储读取数据的地方，并且该数据区域大小不小于消息大小，否则，很可能引发地址非法的错误。
4. 无论是发送或者是接收消息都是以拷贝的方式进行，如果消息过于庞大，可以将消息的地址作为消息进行发送、接收。

5. 队列是具有自己独立权限的内核对象，并不属于任何任务。所有任务都可以向同一队列写入和读出。一个队列由多任务或中断写入是经常的事，但由多个任务读出倒是用的比较少。

17.8 消息队列实验

消息队列实验是在 FreeRTOS 中创建了两个任务，一个是发送消息任务，一个是获取消息任务，两个任务独立运行，发送消息任务是通过检测按键的按下情况来发送消息，假如发送消息不成功，就把返回的错误码在串口打印出来，另一个任务是获取消息任务，在消息队列没有消息之前一直等待消息，一旦获取到消息就把消息打印在串口调试助手里，具体见代码清单 17-25 加粗部分。

代码清单 17-25 消息队列实验

```
1 /**
2 * @file    main.c
3 * @author  fire
4 * @version V1.0
5 * @date    2018-xx-xx
6 * @brief   FreeRTOS V9.0.0 + STM32 消息队列
7 * @attention
8 *
9 * 实验平台:野火 STM32 开发板
10 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
11 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
12 *
13 */
14 ****
15 */
16 */
17 */
18 */
19 ****
20 *          包含的头文件
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 #include "queue.h"
27 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
28 #include "bsp_led.h"
29 #include "bsp_usart.h"
30 #include "bsp_key.h"
31 **** 任务句柄 ****
32 /*
33 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
34 * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
35 * 这个句柄可以为 NULL。
36 */
37 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
38 static TaskHandle_t Receive_Task_Handle = NULL; /* LED 任务句柄 */
39 static TaskHandle_t Send_Task_Handle = NULL; /* KEY 任务句柄 */
40 */
41 **** 内核对象句柄 ****
42 */
43 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
```

```
44 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
45 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
46 *
47 *
48 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
49 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
50 * 来完成的
51 *
52 */
53 QueueHandle_t Test_Queue =NULL;
54
55 /***** 全局变量声明 *****/
56 /*
57 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
58 */
59
60
61 /***** 宏定义 *****/
62 /*
63 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。
64 */
65 #define QUEUE_LEN 4 /* 队列的长度，最大可包含多少个消息 */
66 #define QUEUE_SIZE 4 /* 队列中每个消息大小（字节） */
67
68 /*
69 **** 函数声明 ****
70 */
71 ****
72 */
73 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
74
75 static void Receive_Task(void* pvParameters); /* Receive_Task 任务实现 */
76 static void Send_Task(void* pvParameters); /* Send_Task 任务实现 */
77
78 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
79
80 ****
81 * @brief 主函数
82 * @param 无
83 * @retval 无
84 * @note 第一步：开发板硬件初始化
85 * 第二步：创建 APP 应用任务
86 * 第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
87 ****
88 int main(void)
89 {
90     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
91
92     /* 开发板硬件初始化 */
93     BSP_Init();
94     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 消息队列实验！\n");
95     printf("按下 KEY1 或者 KEY2 发送队列消息\n");
96     printf("Receive 任务接收到消息在串口回显\n\n");
97     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
98     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
99                           (const char*)"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
100                          (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
101                          (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
102                          (UBaseType_t)1, /* 任务的优先级 */
103                          (TaskHandle_t*)&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指*/
```

```
104     /* 启动任务调度 */
105     if (pdPASS == xReturn)
106         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
107     else
108         return -1;
109
110     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
111 }
112
113
114 /*****
115     * @ 函数名 : AppTaskCreate
116     * @ 功能说明: 为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
117     * @ 参数    : 无
118     * @ 返回值  : 无
119 *****/
120 static void AppTaskCreate(void)
121 {
122     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
123
124     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
125
126     /* 创建 Test_Queue */
127     Test_Queue = xQueueCreate((UBaseType_t) QUEUE_LEN, /* 消息队列的长度 */
128                             (UBaseType_t) QUEUE_SIZE); /* 消息的大小 */
129     if (NULL != Test_Queue)
130         printf("创建 Test_Queue 消息队列成功!\r\n");
131
132     /* 创建 Receive_Task 任务 */
133     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)Receive_Task, /* 任务入口函数 */
134                           (const char*)"Receive_Task", /* 任务名字 */
135                           (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
136                           (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
137                           (UBaseType_t)2, /* 任务的优先级 */
138                           (TaskHandle_t*)&Receive_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
139     if (pdPASS == xReturn)
140         printf("创建 Receive_Task 任务成功!\r\n");
141
142     /* 创建 Send_Task 任务 */
143     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)Send_Task, /* 任务入口函数 */
144                           (const char*)"Send_Task", /* 任务名字 */
145                           (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
146                           (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
147                           (UBaseType_t)3, /* 任务的优先级 */
148                           (TaskHandle_t*)&Send_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
149     if (pdPASS == xReturn)
150         printf("创建 Send_Task 任务成功!\n\n");
151
152     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
153
154     taskEXIT_CRITICAL(); //退出临界区
155 }
156
157
158
159 *****
160     * @ 函数名 : Receive_Task
161     * @ 功能说明: Receive_Task 任务主体
162     * @ 参数    :
163     * @ 返回值  : 无
```

```
164  ****
165 static void Receive_Task(void* parameter)
166 {
167     BaseType_t xReturn = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值， 默认为 pdTRUE */
168     uint32_t r_queue; /* 定义一个接收消息的变量 */
169     while (1) {
170         xReturn = xQueueReceive( Test_Queue, /* 消息队列的句柄 */
171                               &r_queue, /* 发送的消息内容 */
172                               portMAX_DELAY); /* 等待时间一直等 */
173         if (pdTRUE == xReturn)
174             printf("本次接收到的数据是%d\n\n",r_queue);
175         else
176             printf("数据接收出错，错误代码: 0x%lx\n",xReturn);
177     }
178 }
179 ****
180 * @ 函数名 : Send_Task
181 * @ 功能说明: Send_Task 任务主体
182 * @ 参数   :
183 * @ 返回值 : 无
184 ****
185 static void Send_Task(void* parameter)
186 {
187     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值， 默认为 pdPASS */
188     uint32_t send_data1 = 1;
189     uint32_t send_data2 = 2;
190     while (1) {
191         if ( Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
192             /* KEY1 被按下 */
193             printf("发送消息 send_data1! \n");
194             xReturn = xQueueSend( Test_Queue, /* 消息队列的句柄 */
195                               &send_data1, /* 发送的消息内容 */
196                               0 ); /* 等待时间 0 */
197             if (pdPASS == xReturn)
198                 printf("消息 send_data1 发送成功!\n\n");
199         }
200         if ( Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
201             /* KEY2 被按下 */
202             printf("发送消息 send_data2! \n");
203             xReturn = xQueueSend( Test_Queue, /* 消息队列的句柄 */
204                               &send_data2, /* 发送的消息内容 */
205                               0 ); /* 等待时间 0 */
206             if (pdPASS == xReturn)
207                 printf("消息 send_data2 发送成功!\n\n");
208         }
209         vTaskDelay(20); /* 延时 20 个 tick */
210     }
211 }
212 ****
213 * @ 函数名 : BSP_Init
214 * @ 功能说明: 板级外设初始化，所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
215 * @ 参数   :
216 * @ 返回值 : 无
217 ****
218 static void BSP_Init(void)
219 {
220     /*
221      * STM32 中断优先级分组为 4，即 4bit 都用来表示抢占优先级，范围为: 0~15
222 
```

```

224     * 优先级分组只需要分组一次即可，以后如果有其他的任务需要用到中断,
225     * 都统一用这个优先级分组，千万不要再分组，切忌。
226     */
227     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
228
229     /* LED 初始化 */
230     LED_GPIO_Config();
231
232     /* 串口初始化 */
233     USART_Config();
234
235     /* 按键初始化 */
236     Key_GPIO_Config();
237
238 }
239
240 /*****END OF FILE*****
```

17.9 消息队列实验现象

将程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，按下开发版的 KEY1 按键发送消息 1，按下 KEY2 按键发送消息 2；我们按下 KEY1 试试，在串口调试助手中可以看到接收到消息 1，我们按下 KEY2 试试，在串口调试助手中可以看到接收到消息 2，具体见图 17-4。



图 17-4 消息队列实验现象



第18章 信号量

同志们，回想一下，你是否在裸机编程中这样使用过一个变量：用于标记某个事件是否发生，或者标志一下某个东西是否正在被使用，如果是被占用了的或者没发生，我们就不对它进行操作。

18.1 信号量基本概念

信号量（Semaphore）是一种实现任务间通信的机制，可以实现任务之间同步或临界资源的互斥访问，常用于协助一组相互竞争的任务来访问临界资源。在多任务系统中，各任务之间需要同步或互斥实现临界资源的保护，信号量功能可以为用户提供这方面的支持。

抽象的来讲，信号量是一个非负整数，所有获取它的任务都会将该整数减一（获取它当然是为了使用资源），当该整数值为零时，所有试图获取它的任务都将处于阻塞状态。通常一个信号量的计数值用于对应有效的资源数，表示剩下的可被占用的互斥资源数。其值的含义分两种情况：

- 0：表示没有积累下来的释放信号量操作，且有可能有在此信号量上阻塞的任务。
- 正值，表示有一个或多个释放信号量操作。

18.1.1 二值信号量

二值信号量既可以用于临界资源访问也可以用于同步功能。

二值信号量和互斥信号量（以下使用互斥量表示互斥信号量）非常相似，但是有一些细微差别：互斥量有优先级继承机制，二值信号量则没有这个机制。这使得二值信号量更偏向应用于同步功能（任务与任务间的同步或任务和中断间同步），而互斥量更偏向应用于临界资源的访问。

用作同步时，信号量在创建后应被置为空，任务 1 获取信号量而进入阻塞，任务 2 在某种条件发生后，释放信号量，于是任务 1 获得信号量得以进入就绪态，如果任务 1 的优先级是最高的，那么就会立即切换任务，从而达到了两个任务间的同步。同样的，在中断服务函数中释放信号量，任务 1 也会得到信号量，从而达到任务与中断间的同步。

还记得我们经常说的中断要快进快出吗，在裸机开发中我们经常是在中断中做一个标记，然后在退出的时候进行轮询处理，这个就是类似我们使用信号量进行同步的，当标记发生了，我们再做其他事情。在 FreeRTOS 中我们用信号量用于同步，任务与任务的同步，中断与任务的同步，可以大大提高效率。

可以将二值信号量看作只有一个消息的队列，因此这个队列只能为空或满（因此称为二值），我们在运用的时候只需要知道队列中是否有消息即可，而无需关注消息是什么。

18.1.2 计数信号量

二进制信号量可以被认为是长度为 1 的队列，而计数信号量则可以被认为长度大于 1 的队列，信号量使用者依然不必关心存储在队列中的消息，只需关心队列是否有消息即可。

顾名思义，计数信号量肯定是用于计数的，在实际的使用中，我们常将计数信号量用于事件计数与资源管理。每当某个事件发生时，任务或者中断将释放一个信号量（信号量计数值加 1），当处理被事件时（一般在任务中处理），处理任务会取走该信号量（信号量计数值减 1），信号量的计数值则表示还有多少个事件没被处理。此外，系统还有很多资源，我们也可以使用计数信号量进行资源管理，信号量的计数值表示系统中可用的资源数目，任务必须先获取到信号量才能获取资源访问权，当信号量的计数值为零时表示系统没有可用的资源，但是要注意，在使用完资源的时候必须归还信号量，否则当计数值为 0 的时候任务就无法访问该资源了。

计数型信号量允许多个任务对其进行操作，但限制了任务的数量。比如有一个停车场，里面只有 100 个车位，那么能停的车只有 100 辆，也相当于我们的信号量有 100 个，假如一开始停车场的车位还有 100 个，那么每进去一辆车就要消耗一个停车位，车位的数量就要减一，对应的，我们的信号量在使用之后也需要减一，当停车场停满了 100 辆车的时候，此时的停车位为 0，再来的车就不能停进去了，否则将造成事故，也相当于我们的信号量为 0，后面的的任务对这个停车场资源的访问也无法进行，当有车从停车场离开的时候，车位又空余出来了，那么，后面的车就能停进去了，我们信号量的操作也是一样的，当我们释放了这个资源，后面的的任务才能对这个资源进行访问。

18.1.3 互斥信号量

互斥信号量其实是特殊的二值信号量，由于其特有的优先级继承机制从而使它更适用于简单互锁，也就是保护临界资源（什么是优先级继承在后续相信讲解）。

用作互斥时，信号量创建后可用信号量个数应该是满的，任务在需要使用临界资源时，（临界资源是指任何时刻只能被一个任务访问的资源），先获取互斥信号量，使其变空，这样其他任务需要使用临界资源时就会因为无法获取信号量而进入阻塞，从而保证了临界资源的安全。

在操作系统中，我们使用信号量的很多时候是为了给临界资源建立一个标志，信号量表示了该临界资源被占用情况。这样，当一个任务在访问临界资源的时候，就会先对这个资源信息进行查询，从而在了解资源被占用的情况之后，再做处理，从而使得临界资源得到有效的保护。

18.1.4 递归信号量

递归信号量，见文知义，递归嘛，就是可以重复获取调用的，本来按照信号量的特性，每获取一次可用信号量个数就会减少一个，但是递归则不然，对于已经获取递归互斥量的

任务可以重复获取该递归互斥量，该任务拥有递归信号量的所有权。任务成功获取几次递归互斥量，就要返还几次，在此之前递归互斥量都处于无效状态，其他任务无法获取，只有持有递归信号量的任务才能获取与释放。

18.2 二值信号量应用场景

在嵌入式操作系统中二值信号量是任务间、任务与中断间同步的重要手段，信号量使用最多的一般都是二值信号量与互斥信号量（互斥信号量在下一章讲解）。为什么叫二值信号量呢？因为信号量资源被获取了，信号量值就是 0，信号量资源被释放，信号量值就是 1，把这种只有 0 和 1 两种情况的信号量称之为二值信号量。

在多任务系统中，我们经常会使用这个二值信号量，比如，某个任务需要等待一个标记，那么任务可以在轮询中查询这个标记有没有被置位，但是这样子做，就会很消耗 CPU 资源并且妨碍其它任务执行，更好的做法是任务的大部分时间处于阻塞状态（允许其它任务执行），直到某些事件发生该任务才被唤醒去执行。可以使用二进制信号量实现这种同步，当任务取信号量时，因为此时尚未发生特定事件，信号量为空，任务会进入阻塞状态；当事件的条件满足后，任务/中断便会释放信号量，告知任务这个事件发生了，任务取得信号量便被唤醒去执行对应的操作，任务执行完毕并不需要归还信号量，这样子的 CPU 的效率可以大大提高，而且实时响应也是最快的。

再比如某个任务使用信号量在等中断的标记的发生，在这之前任务已经进入了阻塞态，在等待着中断的发生，当在中断发生之后，释放一个信号量，也就是我们常说的标记，当它退出中断之后，操作系统会进行任务的调度，如果这个任务能够运行，系统就会把等待这个任务运行起来，这样子就大大提高了我们的效率。

二值信号量在任务与任务中同步的应用场景：假设我们有一个温湿度的传感器，假设是 1s 采集一次数据，那么我们让他在液晶屏中显示数据出来，这个周期也是要 1s 一次的，如果液晶屏刷新的周期是 100ms 更新一次，那么此时的温湿度的数据还没更新，液晶屏根本无需刷新，只需要在 1s 后温湿度数据更新的时候刷新即可，否则 CPU 就是白白做了多次的无效数据更新，CPU 的资源就被刷新数据这个任务占用了大半，造成 CPU 资源浪费，如果液晶屏刷新的周期是 10s 更新一次，那么温湿度的数据都变化了 10 次，液晶屏才来更新数据，那拿这个产品有啥用，根本就是不准确的，所以，还是需要同步协调工作，在温湿度采集完毕之后，进行液晶屏数据的刷新，这样子，才是最准确的，并且不会浪费 CPU 的资源。

同理，二值信号量在任务与中断同步的应用场景：我们在串口接收中，我们不知道啥时候有数据发送过来，有一个任务是做接收这些数据处理，总不能在任务中每时每刻都在任务查询有没有数据到来，那样会浪费 CPU 资源，所以在这种情况下使用二值信号量是很好的办法，当没有数据到来的时候，任务就进入阻塞态，不参与任务的调度，等到数据到来了，释放一个二值信号量，任务就立即从阻塞态中解除，进入就绪态，然后运行的时候处理数据，这样子系统的资源就会很好的被利用起来。

18.3 二值信号量运作机制

创建信号量时，系统会为创建的信号量对象分配内存，并把可用信号量初始化为用户自定义的个数，二值信号量的最大可用信号量个数为 1。

二值信号量获取，任何任务都可以从创建的二值信号量资源中获取一个二值信号量，获取成功则返回正确，否则任务会根据用户指定的阻塞超时时间来等待其它任务/中断释放信号量。在等待这段时间，系统将任务变成阻塞态，任务将被挂到该信号量的阻塞等待列表中。

在二值信号量无效的时候，假如此时有任务获取该信号量的话，那么任务将进入阻塞状态，具体见图 18-1。

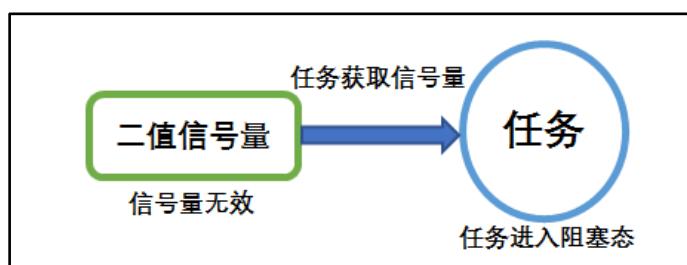


图 18-1 信号量无效时候获取

假如某个时间中断/任务释放了信号量，其过程具体见图 18-2，那么，由于获取无效信号量而进入阻塞态的任务将获得信号量并且恢复为就绪态，其过程具体见图 18-3。

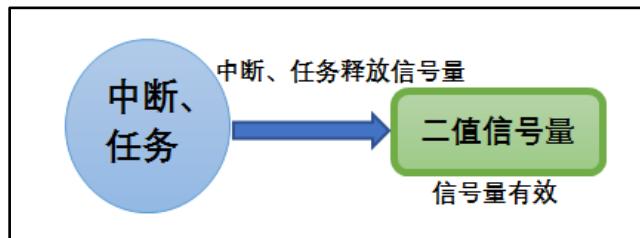


图 18-2 中断、任务释放信号量

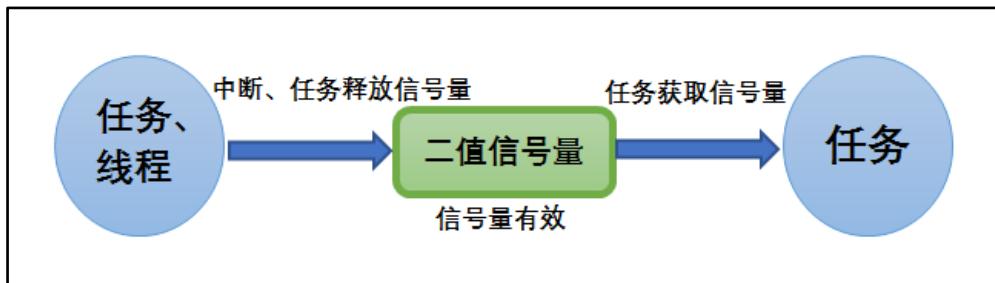


图 18-3 二值信号量运作机制

18.4 计数信号量运作机制

计数信号量可以用于资源管理，允许多个任务获取信号量访问共享资源，但会限制任务的最大数目。访问的任务数达到可支持的最大数目时，会阻塞其他试图获取该信号量的任务，直到有任务释放了信号量。这就是计数型信号量的运作机制，虽然计数信号量允许

多个任务访问同一个资源，但是也有限定，比如某个资源限定只能有 3 个任务访问，那么第 4 个任务访问的时候，会因为获取不到信号量而进入阻塞，等到有任务（比如任务 1）释放掉该资源的时候，第 4 个任务才能获取到信号量从而进行资源的访问，其运作的机制具体见图 18-4。

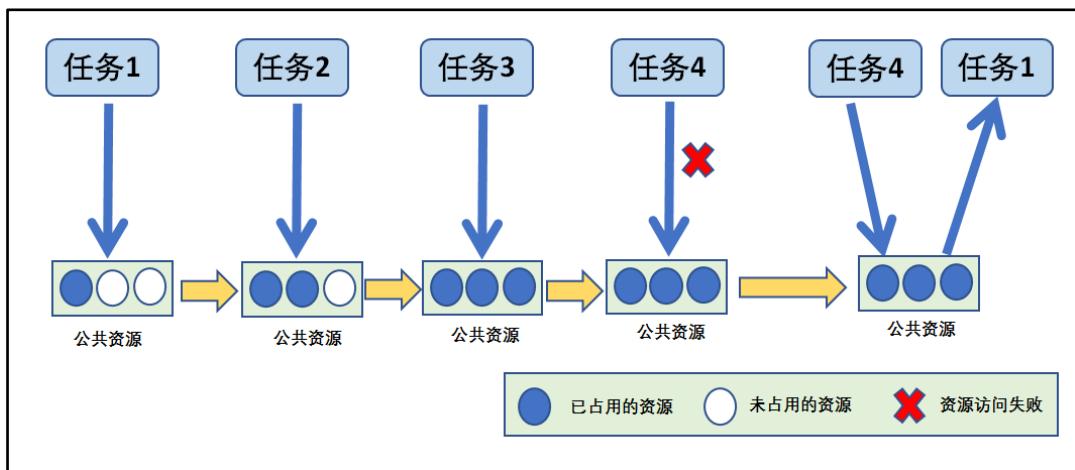


图 18-4 计数信号量运作示意图

18.5 信号量控制块

信号量 API 函数实际上都是宏，它使用现有的队列机制，这些宏定义在 semphr.h 文件中，如果使用信号量或者互斥量，需要包含 semphr.h 头文件。所以 FreeRTOS 的信号量控制块结构体与消息队列结构体是一模一样的，只不过结构体中某些成员变量代表的含义不一样而已，我们会具体讲解一下哪里与消息队列不一样。先来看看信号量控制块，具体见代码清单 18-1 加粗部分。

注意：没说明的部分与消息队列一致。

代码清单 18-1 信号量控制块

```

1 typedef struct QueueDefinition {
2     int8_t *pcHead;
3     int8_t *pcTail;
4     int8_t *pcWriteTo;
5
6     union {
7         int8_t *pcReadFrom;
8         UBaseType_t uxRecursiveCallCount;
9     } u;
10
11     List_t xTasksWaitingToSend;
12     List_t xTasksWaitingToReceive;
13
14     volatile UBaseType_t uxMessagesWaiting;      (1)
15     UBaseType_t uxLength;                      (2)
16     UBaseType_t uxItemSize;                    (3)
17
18     volatile int8_t cRxLock;
19     volatile int8_t cTxLock;
20
21 #if( ( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 )
22     && ( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 ) )
23     uint8_t ucStaticallyAllocated;

```

255 / 466

```

24 #endif
25
26 #if ( configUSE_QUEUE_SETS == 1 )
27     struct QueueDefinition *pxQueueSetContainer;
28 #endif
29
30 #if ( configUSE_TRACE_FACILITY == 1 )
31     UBaseType_t uxQueueNumber;
32     uint8_t ucQueueType;
33 #endif
34
35 } xQUEUE;
36
37 typedef xQUEUE Queue_t;

```

代码清单 18-1 (1)：如果控制块结构体是用于消息队列：uxMessagesWaiting 用来记录当前消息队列的消息个数；如果控制块结构体被用于信号量的时候，这个值就表示有效信号量个数，有以下两种情况：

- 如果信号量是二值信号量、互斥信号量，这个值是 1 则表示有可用信号量，如果是 0 则表示没有可用信号量。
- 如果是计数信号量，这个值表示可用的信号量个数，在创建计数信号量的时候会被初始化一个可用信号量个数 uxInitialCount，最大不允许超过创建信号量的初始值 uxMaxCount。

代码清单 18-1 (2)：如果控制块结构体是用于消息队列：uxLength 表示队列的长度，也就是能存放多少消息；如果控制块结构体被用于信号量的时候，uxLength 表示最大的信号量可用个数，会有以下两种情况：

- 如果信号量是二值信号量、互斥信号量，uxLength 最大为 1，因为信号量要么是有效的，要么是无效的。
- 如果是计数信号量，这个值表示最大的信号量个数，在创建计数信号量的时候将由用户指定这个值 uxMaxCount。

代码清单 18-1 (3)：如果控制块结构体是用于消息队列：uxItemSize 表示单个消息的大小；如果控制块结构体被用于信号量的时候，则无需存储空间，为 0 即可。

18.6 常用信号量函数接口讲解

18.6.1 创建信号量函数

1. 创建二值信号量 xSemaphoreCreateBinary()

xSemaphoreCreateBinary()用于创建一个二值信号量，并返回一个句柄。其实二值信号量和互斥量都共同使用一个类型 SemaphoreHandle_t 的句柄 (.h 文件 79 行)，该句柄的原型是一个 void 型的指针。使用该函数创建的二值信号量是空的，在使用函数 xSemaphoreTake()获取之前必须先调用函数 xSemaphoreGive()释放后才可以获取。如果是使用老式的函数 vSemaphoreCreateBinary()创建的二值信号量，则为 1，在使用之前不用先释放。要想使用该函数必须在 FreeRTOSConfig.h 中把宏

configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION 定义为 1，即开启动态内存分配。其实该宏在 FreeRTOS.h 中默认定义为 1，即所有 FreeRTOS 的对象在创建的时候都默认使用动态内存分配方案，xSemaphoreCreateBinary()函数原型具体见代码清单 18-2。

代码清单 18-2 xSemaphoreCreateBinary()函数原型

```

1 #if( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 )
2
3 #define xSemaphoreCreateBinary()
4     xQueueGenericCreate(
5         ( UBaseType_t ) 1,                                \
6             semSEMAPHORE_QUEUE_ITEM_LENGTH,               \
7             queueQUEUE_TYPE_BINARY_SEMAPHORE )           \
8
9 #endif

```

从这个函数原型我们就可以知道二值信号量的创建实际使用的函数就是 xQueueGenericCreate()函数，是不是很熟悉，这就是消息队列的创建使用的函数，但是参数不一样，根据 xQueueGenericCreate()函数原型来讲解一下参数的作用。

代码清单 18-3xQueueGenericCreate()函数原型

```

1 QueueHandle_t xQueueGenericCreate( const UBaseType_t uxQueueLength,
2                                     const UBaseType_t uxItemSize,
3                                     const uint8_t ucQueueType )

```

代码清单 18-2 (1)：uxQueueLength 为 1 表示创建的队列长度为 1，其实用作信号量就表示信号量的最大可用个数，从前面的知识点我们就知道，二值信号量的非空即满，长度为 1 不正是这样子的表示吗。

代码清单 18-2 (2)：semSEMAPHORE_QUEUE_ITEM_LENGTH 其实是一个宏定义，其值为 0，见文知义，它表示创建的消息空间（队列项）大小为 0，因为这个所谓的“消息队列”其实并不是用于存储消息的，而是被用作二值信号量，因为我们根本无需关注消息内容是什么，只要知道有没有信号量就行了。

代码清单 18-2 (3)：ucQueueType 表示的是创建消息队列的类型，在 queue.h 中有定义，具体见代码清单 18-4，现在创建的是二值信号量，其类型就是 queueQUEUE_TYPE_BINARY_SEMAPHORE。

代码清单 18-4 ucQueueType 可选类型

1 #define queueQUEUE_TYPE_BASE	((uint8_t) 0U)
2 #define queueQUEUE_TYPE_SET	((uint8_t) 0U)
3 #define queueQUEUE_TYPE_MUTEX	((uint8_t) 1U)
4 #define queueQUEUE_TYPE_COUNTING_SEMAPHORE	((uint8_t) 2U)
5 #define queueQUEUE_TYPE_BINARY_SEMAPHORE	((uint8_t) 3U)
6 #define queueQUEUE_TYPE_RECURSIVE_MUTEX	((uint8_t) 4U)

可能很多人会问了，创建一个没有消息存储空间的队列，信号量用什么表示？其实二值信号量的释放和获取都是通过操作队列结控制块构体成员 uxMessageWaiting 来实现的，它表示信号量中当前可用的信号量个数。在信号量创建之后，变量 uxMessageWaiting 的值为 0，这说明当前信号量处于无效状态，此时的信号量是无法被获取的，在获取信号之前，应先释放一个信号量。后面讲到信号量释放和获取时还会详细介绍。

二值信号量的创建过程具体见 17.6.1 章节，因为都是使用一样的函数创建，创建信号量后的示意图具体见图 18-5。

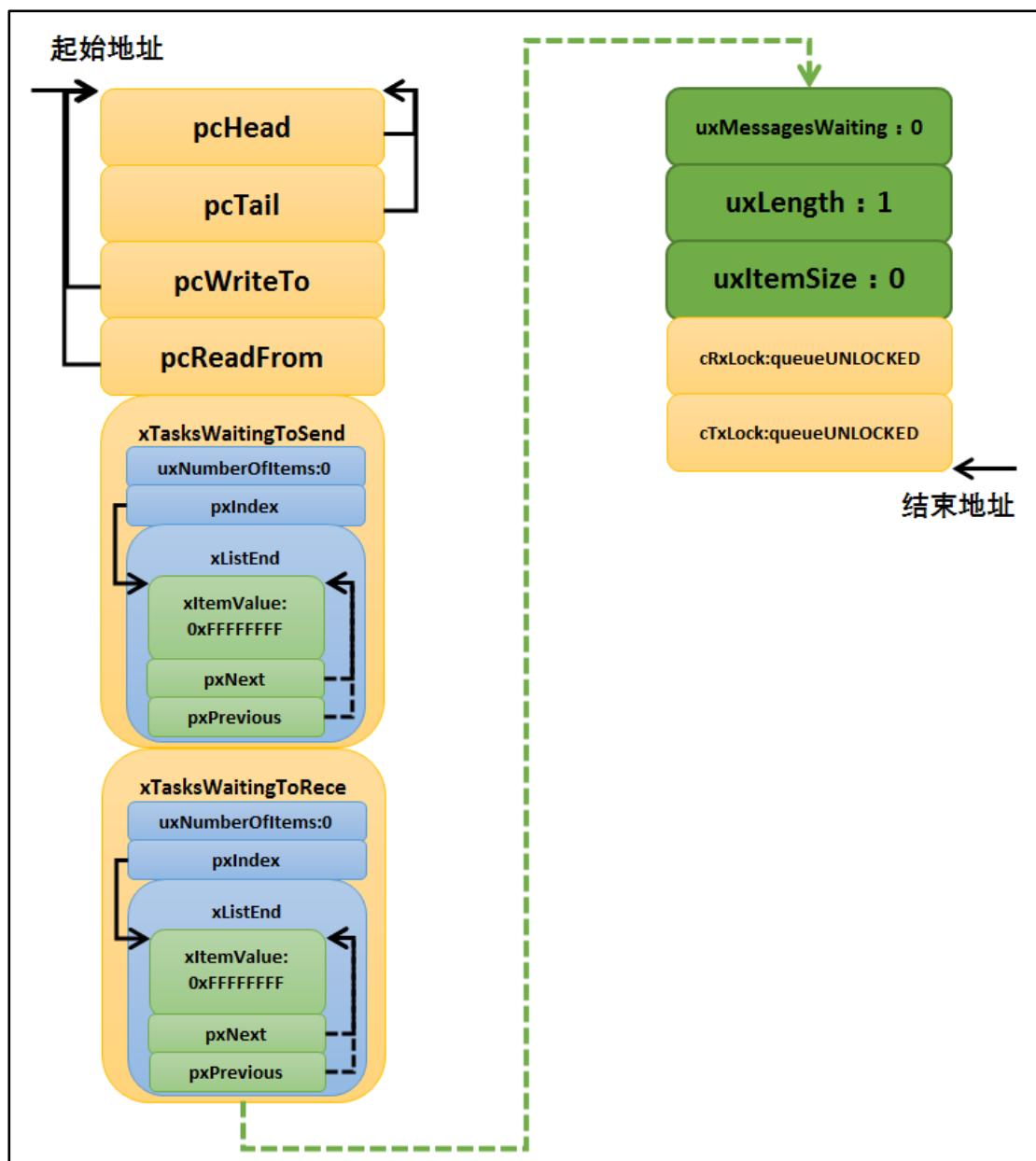


图 18-5 二值信号量创建完成示意图

2. 创建计数信号量 xSemaphoreCreateCounting()

xSemaphoreCreateCounting() 用于创建一个计数信号量。要想使用该函数必须在 FreeRTOSConfig.h 中把宏 configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION 定义为 1，即开启启动动态内存分配。其实该宏在 FreeRTOS.h 中默认定义为 1，即所有 FreeRTOS 的对象在创建的时候都默认使用动态内存分配方案。

其实计数信号量跟二值信号量的创建过程都差不多，其实也是间接调用 xQueueGenericCreate() 函数进行创建，xSemaphoreCreateCounting() 函数说明具体见表格 18-1，其函数原型与源码具体见代码清单 18-5。

表格 18-1 xSemaphoreCreateCounting() 函数说明

函数原型	SemaphoreHandle_t xSemaphoreCreateCounting(UBaseType_t uxMaxCount, UBaseType_t uxInitialCount);	
功能	创建一个计数信号量。	
参数	uxMaxCount	计数信号量的最大值，当达到这个值的时候，信号量不能再被释放。
	uxInitialCount	创建计数信号量的初始值。
返回值	如果创建成功则返回一个计数信号量句柄，用于访问创建的计数信号量。如果创建不成功则返回 NULL。	

代码清单 18-5 创建计数信号量 xQueueCreateCountingSemaphore() 源码

```

1 #if( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 )
2
3 #define xSemaphoreCreateCounting( uxMaxCount, uxInitialCount ) \
4     xQueueCreateCountingSemaphore((uxMaxCount),(uxInitialCount))
5
6 #endif
7 //下面是函数源码
8 #if( ( configUSE_COUNTING_SEMAPHORES == 1 ) \
9      && ( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 ) )
10
11 QueueHandle_t xQueueCreateCountingSemaphore(
12             const UBaseType_t uxMaxCount,
13             const UBaseType_t uxInitialCount )
14 {
15     QueueHandle_t xHandle;
16
17     configASSERT( uxMaxCount != 0 );
18     configASSERT( uxInitialCount <= uxMaxCount );
19
20     xHandle = xQueueGenericCreate( uxMaxCount,
21                                 queueSEMAPHORE_QUEUE_ITEM_LENGTH,
22                                 queueQUEUE_TYPE_COUNTING_SEMAPHORE );
23
24     if ( xHandle != NULL ) {
25         ( ( Queue_t * ) xHandle )->uxMessagesWaiting =
26             uxInitialCount;
27
28         traceCREATE_COUNTING_SEMAPHORE();
29     } else {
30         traceCREATE_COUNTING_SEMAPHORE_FAILED();
31     }
32
33     return xHandle;
34 }
35
36 #endif
37 /*-----*/

```

从代码清单 18-5 加粗部分可以看出，创建计数信号量仍然调用通用队列创建函数 xQueueGenericCreate() 来创建一个计数信号量，信号量最大个数由参数 uxMaxCount 指定，每个消息空间的大小由宏 queueSEMAPHORE_QUEUE_ITEM_LENGTH 指定，这个宏被定

义为 0，也就是说创建的计数信号量只有消息队列控制块结构体存储空间而没有消息存储空间，这一点与二值信号量一致，创建的信号量类型是计数信号量 queueQUEUE_TYPE_COUNTING_SEMAPHORE。如果创建成功，还会将消息队列控制块中的 uxMessagesWaiting 成员变量赋值为用户指定的初始可用信号量个数 uxInitialCount，如果这个值大于 0，则表示此时有 uxInitialCount 个计数信号量是可用的，这点与二值信号量的创建不一样，二值信号量在创建成功的时候是无效的（FreeRTOS 新版源码，旧版源码在创建成功默认是有效的）。

如果我们创建一个最大计数值为 5，并且默认有效的可用信号量个数为 5 的计数信号量，那么计数信号量创建成功的示意图具体见图 18-6。

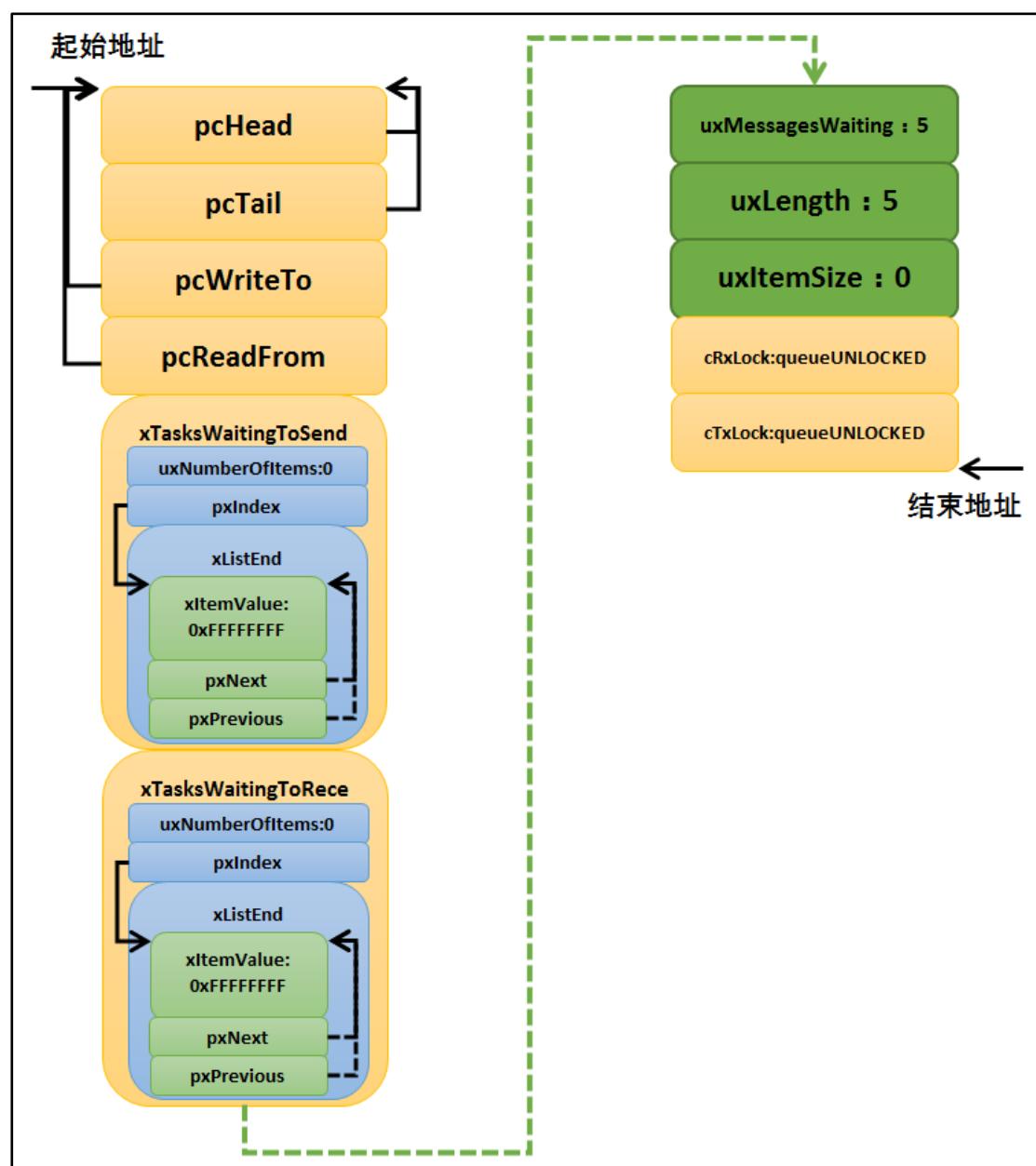


图 18-6 计数信号量创建成功示意图

创建二值信号量与计数信号量的使用实例具体见代码清单 18-6 与代码清单 18-7 加粗部分。

代码清单 18-6 二值信号量创建函数 xSemaphoreCreateBinary() 使用实例

```

1 SemaphoreHandle_t xSemaphore = NULL;
2
3
4 void vATask( void * pvParameters )
5 {
6     /* 尝试创建一个信号量 */
7     xSemaphore = xSemaphoreCreateBinary();
8
9     if ( xSemaphore == NULL ) {
10         /* 内存不足，创建失败 */
11     } else {
12         /* 信号量现在可以使用，句柄存在变量 xSemaphore 中
13         这个时候还不能调用函数 xSemaphoreTake() 来获取信号量
14         因为使用 xSemaphoreCreateBinary() 函数创建的信号量是空的
15         在第一次获取之前必须先调用函数 xSemaphoreGive() 先提交 */
16     }
17 }
```

代码清单 18-7 计数信号量创建函数 xSemaphoreCreateCounting() 使用实例

```

1 void vATask( void * pvParameters )
2 {
3     SemaphoreHandle_t xSemaphore;
4     /* 创建一个计数信号量，用于事件计数 */
5     xSemaphore = xSemaphoreCreateCounting( 5, 5 );
6
7     if ( xSemaphore != NULL ) {
8         /* 计数信号量创建成功 */
9     }
10 }
```

当然，创建信号量也有静态创建，其实都是差不多的，但是我们一般常使用动态创建，静态创建的我们暂时不讲解。

18.6.2 信号量删除函数 vSemaphoreDelete()

vSemaphoreDelete() 用于删除一个信号量，包括二值信号量，计数信号量，互斥量和递归互斥量。如果有任务阻塞在该信号量上，那么不要删除该信号量。该函数的具体说明见。表格 18-2。

表格 18-2 vSemaphoreDelete() 函数说明

函数原型	void vSemaphoreDelete(SemaphoreHandle_t xSemaphore);	
功能	删除一个信号量。	
参数	xSemaphore	信号量句柄。

返回值

无。

删除信号量过程其实就是删除消息队列过程，因为信号量其实就是消息队列，只不过是无法存储消息的队列而已，其函数原型具体见代码清单 18-8，具体的实现过程见 17.6.3 章节。

代码清单 18-8vSemaphoreDelete()函数原型

```
1 #define vSemaphoreDelete( xSemaphore ) \
2     vQueueDelete( ( QueueHandle_t ) ( xSemaphore ) )
```

18.6.3 信号量释放函数

与消息队列的操作一样，信号量的释放可以在任务、中断中使用，所以需要有不一样的 API 函数在不一样的上下文环境中调用。

在前面的讲解中，我们知道，当信号量有效的时候，任务才能获取信号量，那么，是什么函数使得信号量变得有效？其实有两个方式，一个是在创建的时候进行初始化，将它可用的信号量个数设置一个初始值；在二值信号量中，该初始值的范围是 0~1（旧版本的 FreeRTOS 中创建二值信号量默认是有效的，而新版本则默认是无效），假如初始值为 1 个可用的信号量的话，被申请一次就变得无效了，那就需要我们释放信号量，FreeRTOS 提供了信号量释放函数，每调用一次该函数就释放一个信号量。但是有个问题，能不能一直释放？很显然，这是不能的，无论是你的信号量是二值信号量还是计数信号量，都要注意可用信号量的范围，当用作二值信号量的时候，必须确保其可用值在 0~1 范围内；而用作计数信号量的话，其范围是由用户在创建时指定 uxMaxCount，其最大可用信号量不允许超出 uxMaxCount，这代表我们不能一直调用信号量释放函数来释放信号量，其实一直调用也是无法释放成功的，在写代码的时候，我们要注意代码的严谨性罢了。

1. xSemaphoreGive()（任务）

xSemaphoreGive()是一个用于释放信号量的宏，真正的实现过程是调用消息队列通用发送函数，xSemaphoreGive()函数原型具体见代码清单 18-8。释放的信号量对象必须是已经被创建的，可以用于二值信号量、计数信号量、互斥量的释放，但不能释放由函数 xSemaphoreCreateRecursiveMutex() 创建的递归互斥量。此外该函数不能在中断中使用。

代码清单 18-9xSemaphoreGive()函数原型

```
1 #define xSemaphoreGive( xSemaphore ) \
2     vQueueGenericSend( ( QueueHandle_t ) ( xSemaphore ), \
3                         NULL, \
4                         semGIVE_BLOCK_TIME, \
5                         queueSEND_TO_BACK )
```

从该宏定义可以看出释放信号量实际上是一次入队操作，并且是不允许入队阻塞，因为阻塞时间为 semGIVE_BLOCK_TIME，该宏的值为 0。

通过消息队列入队过程分析，我们可以将释放一个信号量的过程简化：如果信号量未满，控制块结构体成员 uxMessageWaiting 就会加 1，然后判断是否有阻塞的任务，如果有

的话就会恢复阻塞的任务，然后返回成功信息（pdPASS）；如果信号量已满，则返回错误代码（err_QUEUE_FULL），具体的源码分析过程参考 17.6 章节。

xSemaphoreGive()函数使用实例见代码清单 18-10 加粗部分。

代码清单 18-10 xSemaphoreGive()函数使用实例

```

1 static void Send_Task(void* parameter)
2 {
3     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
4     while (1) {
5         /* K1 被按下 */
6         if (Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT, KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON) {
7             xReturn = xSemaphoreGive( BinarySem_Handle ); //给出二值信号量
8             if (xReturn == pdTRUE)
9                 printf("BinarySem_Handle 二值信号量释放成功!\r\n");
10            else
11                printf("BinarySem_Handle 二值信号量释放失败!\r\n");
12        }
13        /* K2 被按下 */
14        if (Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT, KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON) {
15            xReturn = xSemaphoreGive( BinarySem_Handle ); //给出二值信号量
16            if (xReturn == pdTRUE)
17                printf("BinarySem_Handle 二值信号量释放成功!\r\n");
18            else
19                printf("BinarySem_Handle 二值信号量释放失败!\r\n");
20        }
21        vTaskDelay(20);
22    }
23 }
```

2. xSemaphoreGiveFromISR()（中断）

用于释放一个信号量，带中断保护。被释放的信号量可以是二进制信号量和计数信号量。和普通版本的释放信号量 API 函数有些许不同，它不能释放互斥量，这是因为互斥量不可以在中断中使用，互斥量的优先级继承机制只能在任务中起作用，而在中断中毫无意义。带中断保护的信号量释放其实也是一个宏，真正调用的函数是 xQueueGiveFromISR ()，宏定义如下具体见代码清单 18-11。

代码清单 18-11 xSemaphoreGiveFromISR()源码

```

1 #define xSemaphoreGiveFromISR( xSemaphore,           \
2                             pxHigherPriorityTaskWoken )           \
3     xQueueGiveFromISR( ( QueueHandle_t )           \
4                         ( xSemaphore ),                   \
5                         ( pxHigherPriorityTaskWoken ) )
```

如果可用信号量未满，控制块结构体成员 uxMessageWaiting 就会加 1，然后判断是否有阻塞的任务，如果说有的话就会恢复阻塞的任务，然后返回成功信息（pdPASS），如果恢复的任务优先级比当前任务优先级高，那么在退出中断要进行任务切换一次；如果信号量满，则返回错误代码（err_QUEUE_FULL），表示信号量满，xQueueGiveFromISR()源码的实现过程在消息队列章节已经讲解，具体见 17.6.4.6 小节。

一个或者多个任务有可能阻塞在同一个信号量上，调用函数 xSemaphoreGiveFromISR() 可能会唤醒阻塞在该信号量上的任务，如果被唤醒的任务的优先级大于当前任务的优先级，那么形参 pxHigherPriorityTaskWoken 就会被设置为 pdTRUE，然后在中断退出前执行一次

上下文切换。从 FreeRTOS V7.3.0 版本开始， pxHigherPriorityTaskWoken 是一个可选的参数，可以设置为 NULL， xSemaphoreGiveFromISR() 函数使用实例具体见代码清单 18-12 加粗部分。

代码清单 18-12xSemaphoreGiveFromISR() 函数使用实例

```

1 void vTestISR( void )
2 {
3     BaseType_t pxHigherPriorityTaskWoken;
4     uint32_t ulReturn;
5     /* 进入临界段，临界段可以嵌套 */
6     ulReturn = taskENTER_CRITICAL_FROM_ISR();
7
8     /* 判断是否产生中断 */
9     {
10         /* 如果产生中断，清除中断标志位 */
11
12         //释放二值信号量，发送接收到新数据标志，供前台程序查询
13         xSemaphoreGiveFromISR(BinarySem_Handle, &
14                               pxHigherPriorityTaskWoken);
15
16         //如果需要的话进行一次任务切换，系统会判断是否需要进行切换
17         portYIELD_FROM_ISR(pxHigherPriorityTaskWoken);
18     }
19
20     /* 退出临界段 */
21     taskEXIT_CRITICAL_FROM_ISR( ulReturn );
22 }
```

18.6.4 信号量获取函数

与消息队列的操作一样，信号量的获取可以在任务、中断（中断中使用并不常见）中使用，所以需要有不一样的 API 函数在不一样的上下文环境中调用。

与释放信号量对应的是获取信号量，我们知道，当信号量有效的时候，任务才能获取信号量，当任务获取了某个信号量的时候，该信号量的可用个数就减一，当它减到 0 的时候，任务就无法再获取了，并且获取的任务会进入阻塞态（假如用户指定了阻塞超时时间的话）。如果某个信号量中当前拥有 1 个可用的信号量的话，被获取一次就变得无效了，那么此时另外一个任务获取该信号量的时候，就会无法获取成功，该任务便会进入阻塞态，阻塞时间由用户指定。

1. xSemaphoreTake()（任务）

xSemaphoreTake() 函数用于获取信号量，不带中断保护。获取的信号量对象可以是二值信号量、计数信号量和互斥量，但是递归互斥量并不能使用这个 API 函数获取。其实获取信号量是一个宏，真正调用的函数是 xQueueGenericReceive()。该宏不能在中断使用，而是必须由具体中断保护功能的 xQueueReceiveFromISR() 版本代替。该函数的具体说明见表格 18-3，应用举例见代码清单 18-13。

表格 18-3xSemaphoreTake() 函数说明

函数	#define xSemaphoreTake(xSemaphore, xBlockTime) xQueueGenericReceive((QueueHandle_t)(xSemaphore),
----	--

原型	NULL, (xBlockTime), pdFALSE)	
功能	获取一个信号量，可以是二值信号量、计数信号量、互斥量。	
参数	xSemaphore	信号量句柄。
	xBlockTime	等待信号量可用的最大超时时间，单位为 tick（即系统节拍周期）。如果宏 INCLUDE_vTaskSuspend 定义为 1 且形参 xTicksToWait 设置为 portMAX_DELAY，则任务将一直阻塞在该信号量上（即没有超时时间）。
返回值	获取成功则返回 pdTRUE，在指定的超时时间中没有获取成功则返回 errQUEUE_EMPTY。	

从该宏定义可以看出释放信号量实际上是一次消息出队操作，阻塞时间由用户指定 xBlockTime，当有任务试图获取信号量的时候，当且仅当信号量有效的时候，任务才能读取到信号量。如果信号量无效，在用户指定的阻塞超时时间中，该任务将保持阻塞状态以等待信号量有效。当其它任务或中断释放了有效的信号量，该任务将自动由阻塞态转移为就绪态。当任务等待的时间超过了指定的阻塞时间，即使信号量中还是没有可用信号量，任务也会自动从阻塞态转移为就绪态。

通过前面消息队列出队过程分析，我们可以将获取一个信号量的过程简化：如果有可用信号量，控制块结构体成员 uxMessageWaiting 就会减 1，然后返回获取成功信息（pdPASS）；如果信号量无效并且阻塞时间为 0，则返回错误代码（errQUEUE_EMPTY）；如果信号量无效并且用户指定了阻塞时间，则任务会因为等待信号量而进入阻塞状态，任务会被挂接到延时列表中。具体的源码分析过程参考 17.6 章节。（此处暂时未讲解互斥信号量）

xSemaphoreTake()函数使用实例具体见代码清单 18-13 加粗部分。

代码清单 18-13xSemaphoreTake()函数使用实例

```

1 static void Receive_Task(void* parameter)
2 {
3     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
4     while (1) {
5         //获取二值信号量 xSemaphore,没获取到则一直等待
6         xReturn = xSemaphoreTake(BinarySem_Handle, /* 二值信号量句柄 */
7                                 portMAX_DELAY); /* 等待时间 */
8         if (pdTRUE == xReturn)
9             printf("BinarySem_Handle 二值信号量获取成功!\n\n");
10        LED1_TOGGLE;
11    }
12 }
```

2. xSemaphoreTakeFromISR()（中断）

xSemaphoreTakeFromISR()是函数 xSemaphoreTake()的中断版本，用于获取信号量，是一个不带阻塞机制获取信号量的函数，获取对象必须由是已经创建的信号量，信号量类型可以是二值信号量和计数信号量，它与 xSemaphoreTake()函数不同，它不能用于获取互斥

量，因为互斥量不可以在中断中使用，并且互斥量特有的优先级继承机制只能在任务中起作用，而在中断中毫无意义。该函数的具体说明见表格 18-4。

表格 18-4xSemaphoreTakeFromISR()函数说明

函数原型	xSemaphoreTakeFromISR(SemaphoreHandle_t xSemaphore, signed BaseType_t *pxHigherPriorityTaskWoken)	
功能	在中断中获一个信号量（其实很少在中断中获取信号量）。可以是二值信号量、计数信号量。	
参数	xSemaphore	信号量句柄。
	pxHigherPriorityTaskWoken	一个或者多个任务有可能阻塞在同一个信号量上，调用函数 xSemaphoreTakeFromISR()会唤醒阻塞在该信号量上优先级最高的信号量入队任务，如果被唤醒的任务的优先级大于或者等于被中断的任务的优先级，那么形参 pxHigherPriorityTaskWoken 就会被设置为 pdTRUE，然后在中断退出前执行一次上下文切换，中断退出后则直接返回刚刚被唤醒的高优先级的任务。从 FreeRTOS V7.3.0 版本开始，pxHigherPriorityTaskWoken 是一个可选的参数，可以设置为 NULL。
返回值	获取成功则返回 pdTRUE，没有获取成功则返回 errQUEUE_EMPTY，没有获取成功是因为信号量不可用。	

18.7 信号量实验

18.7.1 二值信号量同步实验

信号量同步实验是在 FreeRTOS 中创建了两个任务，一个是获取信号量任务，一个是释放互斥量任务，两个任务独立运行，获取信号量任务是一直在等待信号量，其等待时间是 portMAX_DELAY，等到获取到信号量之后，任务开始执行任务代码，如此反复等待另外任务释放的信号量。

释放信号量任务在检测按键是否按下，如果按下则释放信号量，此时释放信号量会唤醒获取任务，获取任务开始运行，然后形成两个任务间的同步，因为如果没按下按键，那么信号量就不会释放，只有当信号量释放的时候，获取信号量的任务才会被唤醒，如此一来就达到任务与任务的同步，同时程序的运行会在串口打印出相关信息，具体见代码清单 18-14 加粗部分。

代码清单 18-14 二值信号量同步实验

```

1 /**
2  ****
3  * @file    main.c
4  * @author  fire
5  * @version V1.0
6  * @date    2018-xx-xx

```

```
7  * @brief    FreeRTOS V9.0.0 + STM32 二值信号量同步
8  ****
9  * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 全系列开发板
12 * 论坛      :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝      :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
15 ****
16 */
17
18 /*
19 **** 包含的头文件
20 */
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 #include "queue.h"
27 #include "semphr.h"
28 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
29 #include "bsp_led.h"
30 #include "bsp_usart.h"
31 #include "bsp_key.h"
32 /***** 任务句柄 *****/
33 /*
34 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
35 * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
36 * 这个句柄可以为 NULL。
37 */
38 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
39 static TaskHandle_t Receive_Task_Handle = NULL; /* LED 任务句柄 */
40 static TaskHandle_t Send_Task_Handle = NULL; /* KEY 任务句柄 */
41
42 /***** 内核对象句柄 *****/
43 /*
44 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
45 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
46 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
47 *
48 *
49 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
50 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
51 * 来完成的
52 *
53 */
54 SemaphoreHandle_t BinarySem_Handle =NULL;
55
56 /***** 全局变量声明 *****/
57 /*
58 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
59 */
60
61
62 /***** 宏定义 *****/
63 /*
64 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。
65 */
66
```

```
67
68 /*
69 ****
70 *          函数声明
71 ****
72 */
73 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
74
75 static void Receive_Task(void* pvParameters); /* Receive_Task 任务实现 */
76 static void Send_Task(void* pvParameters); /* Send_Task 任务实现 */
77
78 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
79
80 ****
81     * @brief 主函数
82     * @param 无
83     * @retval 无
84     * @note 第一步：开发板硬件初始化
85             第二步：创建 APP 应用任务
86             第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
87 ****
88 int main(void)
89 {
90     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
91
92     /* 开发板硬件初始化 */
93     BSP_Init();
94     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 二值信号量同步实验！\n");
95     printf("按下 KEY1 或者 KEY2 进行任务与任务间的同步\n");
96     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
97     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
98                           (const char* )"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
99                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
100                          (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
101                          (UBaseType_t )1, /* 任务的优先级 */
102                          (TaskHandle_t*)&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
103
104     /* 启动任务调度 */
105     if (pdPASS == xReturn)
106         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
107     else
108         return -1;
109
110 }
111
112
113 ****
114     * @函数名 : AppTaskCreate
115     * @功能说明：为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
116     * @参数 : 无
117     * @返回值 : 无
118 ****
119 static void AppTaskCreate(void)
120 {
121     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
122
123     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
124
125     /* 创建 BinarySem */
126     BinarySem_Handle = xSemaphoreCreateBinary();
```

```
127     if (NULL != BinarySem_Handle)
128         printf("BinarySem_Handle 二值信号量创建成功!\r\n");
129
130     /* 创建 Receive_Task 任务 */
131     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Receive_Task, /* 任务入口函数 */
132                           (const char*) "Receive_Task", /* 任务名字 */
133                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
134                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
135                           (UBaseType_t) 2, /* 任务的优先级 */
136                           (TaskHandle_t*) &Receive_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
137     if (pdPASS == xReturn)
138         printf("创建 Receive_Task 任务成功!\r\n");
139
140     /* 创建 Send_Task 任务 */
141     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Send_Task, /* 任务入口函数 */
142                           (const char*) "Send_Task", /* 任务名字 */
143                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
144                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
145                           (UBaseType_t) 3, /* 任务的优先级 */
146                           (TaskHandle_t*) &Send_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
147     if (pdPASS == xReturn)
148         printf("创建 Send_Task 任务成功!\n\n");
149
150     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
151
152     taskEXIT_CRITICAL(); //退出临界区
153 }
154
155
156
157 /*****
158 * @ 函数名 : Receive_Task
159 * @ 功能说明: Receive_Task 任务主体
160 * @ 参数   :
161 * @ 返回值 : 无
162 *****/
163 static void Receive_Task(void* parameter)
164 {
165     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
166     while (1) {
167         //获取二值信号量 xSemaphore, 没获取到则一直等待
168         xReturn = xSemaphoreTake(BinarySem_Handle, /* 二值信号量句柄 */
169                               portMAX_DELAY); /* 等待时间 */
170         if (pdTRUE == xReturn)
171             printf("BinarySem_Handle 二值信号量获取成功!\n\n");
172         LED1_TOGGLE;
173     }
174 }
175
176 /*****
177 * @ 函数名 : Send_Task
178 * @ 功能说明: Send_Task 任务主体
179 * @ 参数   :
180 * @ 返回值 : 无
181 *****/
182 static void Send_Task(void* parameter)
183 {
184     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
185     while (1) {
186         /* KEY1 被按下 */
```

```

187     if ( Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
188         xReturn = xSemaphoreGive( BinarySem_Handle );//给出二值信号量
189         if ( xReturn == pdTRUE )
190             printf("BinarySem_Handle 二值信号量释放成功!\r\n");
191         else
192             printf("BinarySem_Handle 二值信号量释放失败!\r\n");
193     }
194     /* KEY2 被按下 */
195     if ( Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
196         xReturn = xSemaphoreGive( BinarySem_Handle );//给出二值信号量
197         if ( xReturn == pdTRUE )
198             printf("BinarySem_Handle 二值信号量释放成功!\r\n");
199         else
200             printf("BinarySem_Handle 二值信号量释放失败!\r\n");
201     }
202     vTaskDelay(20);
203 }
204 */
205 /* @ 函数名 : BSP_Init
206 * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
207 * @ 参数   :
208 * @ 返回值 : 无
209 */
210 static void BSP_Init(void)
211 {
212     /*
213     * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
214     * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
215     * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
216     */
217     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
218
219     /* LED 初始化 */
220     LED_GPIO_Config();
221
222     /* 串口初始化 */
223     USART_Config();
224
225     /* 按键初始化 */
226     Key_GPIO_Config();
227
228 }
229 */
230
231 /* END_OF_FILE */

```

18.7.2 计数信号量实验

计数型信号量实验是模拟停车场工作运行。在创建信号量的时候初始化 5 个可用的信号量，并且创建了两个任务：一个是获取信号量任务，一个是释放信号量任务，两个任务独立运行，获取信号量任务是通过按下 KEY1 按键进行信号量的获取，模拟停车场停车操作，其等待时间是 0，在串口调试助手输出相应信息。

释放信号量任务则是信号量的释放，释放信号量任务也是通过按下 KEY2 按键进行信号量的释放，模拟停车场取车操作，在串口调试助手输出相应信息，实验源码具体见代码清单 18-15 加粗部分。

代码清单 18-15 计数信号量实验

```
1 /**
2  * @file    main.c
3  * @author  fire
4  * @version V1.0
5  * @date    2018-xx-xx
6  * @brief   FreeRTOS V9.0.0 + STM32 计数信号量实验
7  * @attention
8  *
9  * 实验平台:野火 STM32 全系列开发板
10 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
11 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
12 *
13 ****
14 */
15 ****
16 */
17 */
18 */
19 **** 包含的头文件
20 ****
21 */
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 #include "queue.h"
27 #include "semphr.h"
28 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
29 #include "bsp_led.h"
30 #include "bsp_usart.h"
31 #include "bsp_key.h"
32 **** 任务句柄 ****/
33 */
34 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
35 * 以后我们想要操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
36 * 这个句柄可以为 NULL。
37 */
38 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
39 static TaskHandle_t Take_Task_Handle = NULL; /* Take_Task 任务句柄 */
40 static TaskHandle_t Give_Task_Handle = NULL; /* Give_Task 任务句柄 */
41 */
42 **** 内核对象句柄
43 */
44 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
45 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
46 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
47 *
48 *
49 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
50 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
51 * 来完成的
52 *
53 */
54 SemaphoreHandle_t CountSem_Handle =NULL;
55 */
56 **** 全局变量声明 ****/
57 */
58 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
59 */
```

```
60
61
62 /***** 宏定义 *****/
63 /*
64 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。
65 */
66
67
68 /*
69 **** 函数声明 ****
70 */
71 ****
72 */
73 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
74
75 static void Take_Task(void* pvParameters); /* Take_Task 任务实现 */
76 static void Give_Task(void* pvParameters); /* Give_Task 任务实现 */
77
78 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
79
80 ****
81 * @brief 主函数
82 * @param 无
83 * @retval 无
84 * @note 第一步：开发板硬件初始化
85 *        第二步：创建 APP 应用任务
86 *        第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
87 ****
88 int main(void)
89 {
90     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
91
92     /* 开发板硬件初始化 */
93     BSP_Init();
94
95     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 计数信号量实验！\n");
96     printf("车位默认值为 5 个，按下 KEY1 申请车位，按下 KEY2 释放车位！\n\n");
97
98     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
99     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
100                           (const char*)"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
101                           (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
102                           (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
103                           (UBaseType_t)1, /* 任务的优先级 */
104                           (TaskHandle_t*)&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
105
106     /* 启动任务调度 */
107     if (pdPASS == xReturn)
108         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
109     else
110         return -1;
111
112     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
113 }
114
115 ****
116 * @ 函数名 : AppTaskCreate
117 * @ 功能说明：为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
118 * @ 参数 : 无
119 * @ 返回值 : 无
```

```
120  ****
121 static void AppTaskCreate(void)
122 {
123     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
124
125     taskENTER_CRITICAL();           //进入临界区
126
127     /* 创建 CountSem */
128     CountSem_Handle = xSemaphoreCreateCounting(5,5);
129     if (NULL != CountSem_Handle)
130         printf("CountSem_Handle 计数信号量创建成功!\r\n");
131
132     /* 创建 Take_Task 任务 */
133     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Take_Task, /* 任务入口函数 */
134                           (const char*) "Take_Task", /* 任务名字 */
135                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
136                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
137                           (UBaseType_t) 2, /* 任务的优先级 */
138                           (TaskHandle_t*) &Take_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
139     if (pdPASS == xReturn)
140         printf("创建 Take_Task 任务成功!\r\n");
141
142     /* 创建 Give_Task 任务 */
143     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Give_Task, /* 任务入口函数 */
144                           (const char*) "Give_Task", /* 任务名字 */
145                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
146                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
147                           (UBaseType_t) 3, /* 任务的优先级 */
148                           (TaskHandle_t*) &Give_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
149     if (pdPASS == xReturn)
150         printf("创建 Give_Task 任务成功!\n\n");
151
152     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
153
154     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
155 }
156
157
158
159 ****
160 * @ 函数名 : Take_Task
161 * @ 功能说明: Take_Task 任务主体
162 * @ 参数   :
163 * @ 返回值 : 无
164 ****
165 static void Take_Task(void* parameter)
166 {
167     BaseType_t xReturn = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
168     /* 任务都是一个无限循环，不能返回 */
169     while (1) {
170         //如果 KEY1 被按下
171         if ( Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
172             /* 获取一个计数信号量 */
173             xReturn = xSemaphoreTake(CountSem_Handle, /* 计数信号量句柄 */
174                                    0);           /* 等待时间: 0 */
175             if ( pdTRUE == xReturn )
176                 printf( "KEY1 被按下，成功申请到停车位。 \n" );
177             else
178                 printf( "KEY1 被按下，不好意思，现在停车场已满！ \n" );
179         }
180     }
181 }
```

```
180         vTaskDelay(20);      //每 20ms 扫描一次
181     }
182 }
183
184 /***** @ 函数名 : Give_Task
185 * @ 功能说明: Give_Task 任务主体
186 * @ 参数    :
187 * @ 返回值  : 无
188 *****/
189 static void Give_Task(void* parameter)
190 {
191     BaseType_t xReturn = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
192     /* 任务都是一个无限循环, 不能返回 */
193     while (1) {
194         //如果 KEY2 被按下
195         if ( Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
196             /* 获取一个计数信号量 */
197             xReturn = xSemaphoreGive(CountSem_Handle); //给出计数信号量
198             if ( pdTRUE == xReturn )
199                 printf( "KEY2 被按下, 释放 1 个停车位。\\n" );
200             else
201                 printf( "KEY2 被按下, 但已无车位可以释放! \\n" );
202         }
203         vTaskDelay(20);      //每 20ms 扫描一次
204     }
205 }
206 */
207 /***** @ 函数名 : BSP_Init
208 * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
209 * @ 参数    :
210 * @ 返回值  : 无
211 *****/
212 static void BSP_Init(void)
213 {
214     /*
215      * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
216      * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
217      * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
218      */
219     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
220
221     /* LED 初始化 */
222     LED_GPIO_Config();
223
224     /* 按键初始化 */
225     Key_GPIO_Config();
226
227     /* 串口初始化 */
228     USART_Config();
229
230
231
232
233 }
234
235 ****END OF FILE****
```

18.8 信号量实验现象

18.8.1 二值信号量实验现象

将程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，它里面输出了信息表明任务正在运行中，我们按下开发板的按键，串口打印任务运行的信息，表明两个任务同步成功，具体见图 18-7。

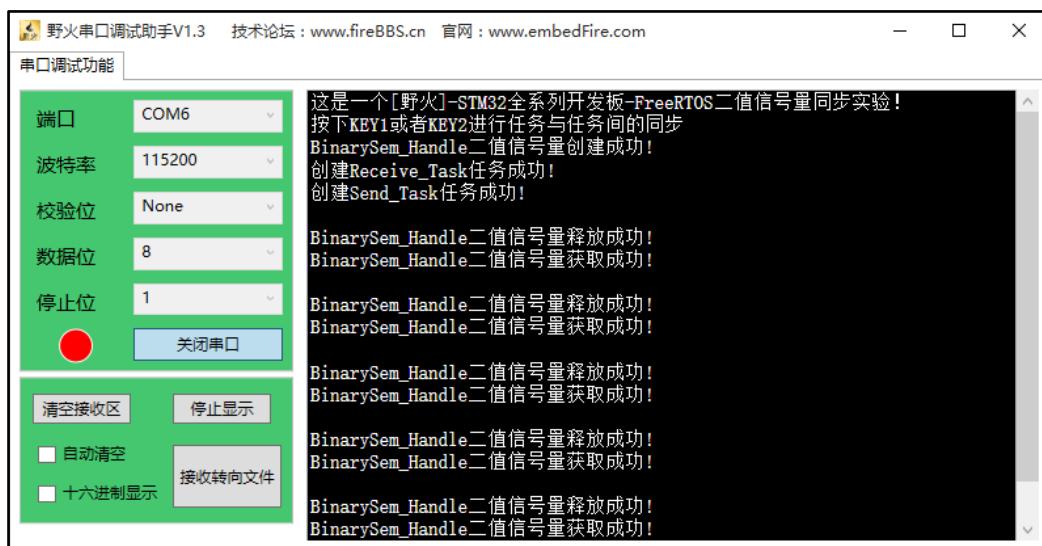


图 18-7 二值信号量同步实验现象

18.8.2 计数信号量实验现象

将程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，按下开发版的 KEY1 按键获取信号量模拟停车，按下 KEY2 按键释放信号量模拟取车；我们按下 KEY1 与 KEY2 试试，在串口调试助手中可以看到运行结果，具体见图 18-8。



图 18-8 计数信号量实验现象

第19章 互斥量

19.1 互斥量基本概念

互斥量又称互斥信号量（本质是信号量），是一种特殊的二值信号量，它和信号量不同的是，它支持互斥量所有权、递归访问以及防止优先级翻转的特性，用于实现对临界资源的独占式处理。任意时刻互斥量的状态只有两种，开锁或闭锁。当互斥量被任务持有时，该互斥量处于闭锁状态，这个任务获得互斥量的所有权。当该任务释放这个互斥量时，该互斥量处于开锁状态，任务失去该互斥量的所有权。当一个任务持有互斥量时，其他任务将不能再对该互斥量进行开锁或持有。持有该互斥量的任务也能够再次获得这个锁而不被挂起，这就是递归访问，也就是递归互斥量的特性，这个特性与一般的信号量有很大的不同，在信号量中，由于已经不存在可用的信号量，任务递归获取信号量时会发生主动挂起任务最终形成死锁。

如果想要用于实现同步（任务之间或者任务与中断之间），二值信号量或许是更好的选择，虽然互斥量也可以用于任务与任务、任务与中断的同步，但是互斥量更多的是用于保护资源的互锁。

用于互锁的互斥量可以充当保护资源的令牌，当一个任务希望访问某个资源时，它必须先获取令牌。当任务使用完资源后，必须还回令牌，以便其它任务可以访问该资源。是不是很熟悉，在我们的二值信号量里面也是一样的，用于保护临界资源，保证多任务的访问井然有序。当任务获取到信号量的时候才能开始使用被保护的资源，使用完就释放信号量，下一个任务才能获取到信号量从而可用使用被保护的资源。但是信号量会导致的另一个潜在问题，那就是任务优先级翻转（具体会在下文讲解）。而 FreeRTOS 提供的互斥量可以通过优先级继承算法，可以降低优先级翻转问题产生的影响，所以，用于临界资源的保护一般建议使用互斥量。

19.2 互斥量的优先级继承机制

在 FreeRTOS 操作系统中为了降低优先级翻转问题利用了优先级继承算法。优先级继承算法是指，暂时提高某个占有某种资源的低优先级任务的优先级，使之与在所有等待该资源的任务中优先级最高那个任务的优先级相等，而当这个低优先级任务执行完毕释放该资源时，优先级重新回到初始设定值。因此，继承优先级的任务避免了系统资源被任何中间优先级的任务抢占。

互斥量与二值信号量最大的不同是：互斥量具有优先级继承机制，而信号量没有。也就是说，某个临界资源受到一个互斥量保护，如果这个资源正在被一个低优先级任务使用，那么此时的互斥量是闭锁状态，也代表了没有任务能申请到这个互斥量，如果此时一个高优先级任务想要对这个资源进行访问，去申请这个互斥量，那么高优先级任务会因为申请不到互斥量而进入阻塞态，那么系统会将现在持有该互斥量的任务的优先级临时提升到与

高优先级任务的优先级相同，这个优先级提升的过程叫做优先级继承。这个优先级继承机制确保高优先级任务进入阻塞状态的时间尽可能短，以及将已经出现的“优先级翻转”危害降低到最小。

没有理解？没问题，结合过程示意图再说一遍。我们知道任务的优先级在创建的时候就已经是设置好的，高优先级的任务可以打断低优先级的任务，抢占 CPU 的使用权。但是在很多场合中，某些资源只有一个，当低优先级任务正在占用该资源的时候，即便高优先级任务也只能乖乖的等待低优先级任务使用完该资源后释放资源。这里高优先级任务无法运行而低优先级任务可以运行的现象称为“优先级翻转”。

为什么说优先级翻转在操作系统中是危害很大？因为在我们一开始创造这个系统的时候，我们就已经设置好了任务的优先级了，越重要的任务优先级越高。但是发生优先级翻转，对我们操作系统是致命的危害，会导致系统的高优先级任务阻塞时间过长。

举个例子，现在有 3 个任务分别为 H 任务（High）、M 任务（Middle）、L 任务（Low），3 个任务的优先级顺序为 H 任务>M 任务>L 任务。正常运行的时候 H 任务可以打断 M 任务与 L 任务，M 任务可以打断 L 任务，假设系统中有一个资源被保护了，此时该资源被 L 任务正在使用中，某一刻，H 任务需要使用该资源，但是 L 任务还没使用完，H 任务则因为申请不到资源而进入阻塞态，L 任务继续使用该资源，此时已经出现了“优先级翻转”现象，高优先级任务在等着低优先级的任务执行，如果在 L 任务执行的时候刚好 M 任务被唤醒了，由于 M 任务优先级比 L 任务优先级高，那么会打断 L 任务，抢占了 CPU 的使用权，直到 M 任务执行完，再把 CPU 使用权归还给 L 任务，L 任务继续执行，等到执行完毕之后释放该资源，H 任务此时才从阻塞态解除，使用该资源。这个过程，本来是最高优先级的 H 任务，在等待了更低优先级的 L 任务与 M 任务，其阻塞的时间是 M 任务运行时间+L 任务运行时间，这只是只有 3 个任务的系统，假如很多个这样子的任务打断最低优先级的任务，那这个系统最高优先级任务岂不是崩溃了，这个现象是绝对不允许出现的，高优先级的任务必须能及时响应。所以，没有优先级继承的情况下，使用资源保护，其危害极大，具体见图 19-1。

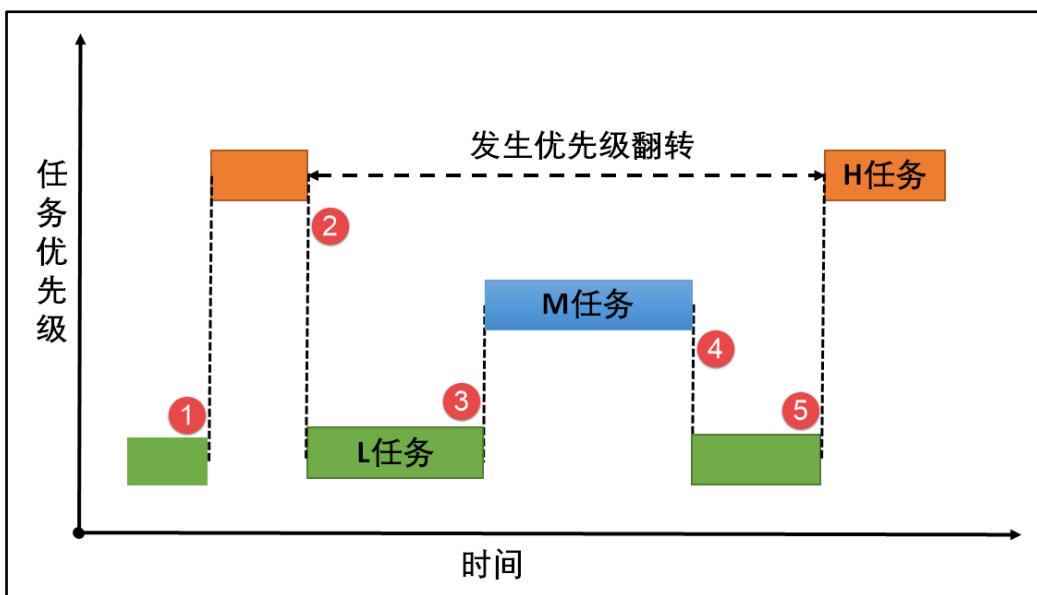


图 19-1 优先级翻转图解

图 19-1 (1): L 任务正在使用某临界资源, H 任务被唤醒, 执行 H 任务。但 L 任务并未执行完毕, 此时临界资源还未释放。

图 19-1 (2): 这个时刻 H 任务也要对该临界资源进行访问, 但 L 任务还未释放资源, 由于保护机制, H 任务进入阻塞态, L 任务得以继续运行, 此时已经发生了优先级翻转现象。

图 19-1 (3): 某个时刻 M 任务被唤醒, 由于 M 任务的优先级高于 L 任务, M 任务抢占了 CPU 的使用权, M 任务开始运行, 此时 L 任务尚未执行完, 临界资源还没被释放。

图 19-1 (4): M 任务运行结束, 归还 CPU 使用权, L 任务继续运行。

图 19-1 (5): L 任务运行结束, 释放临界资源, H 任务得以对资源进行访问, H 任务开始运行。

在这过程中, H 任务的等待时间过长, 这对系统来说这是很致命的, 所以这种情况不允许出现, 而互斥量就是用来降低优先级翻转的产生的危害。

假如有优先级继承呢? 那么, 在 H 任务申请该资源的时候, 由于申请不到资源会进入阻塞态, 那么系统就会把当前正在使用资源的 L 任务的优先级临时提高到与 H 任务优先级相同, 此时 M 任务被唤醒了, 因为它的优先级比 H 任务低, 所以无法打断 L 任务, 因为此时 L 任务的优先级被临时提升到 H, 所以当 L 任务使用完该资源了, 进行释放, 那么此时 H 任务优先级最高, 将接着抢占 CPU 的使用权, H 任务的阻塞时间仅仅是 L 任务的执行时间, 此时的优先级的危害降到了最低, 看! 这就是优先级继承的优势, 具体见图 19-2。

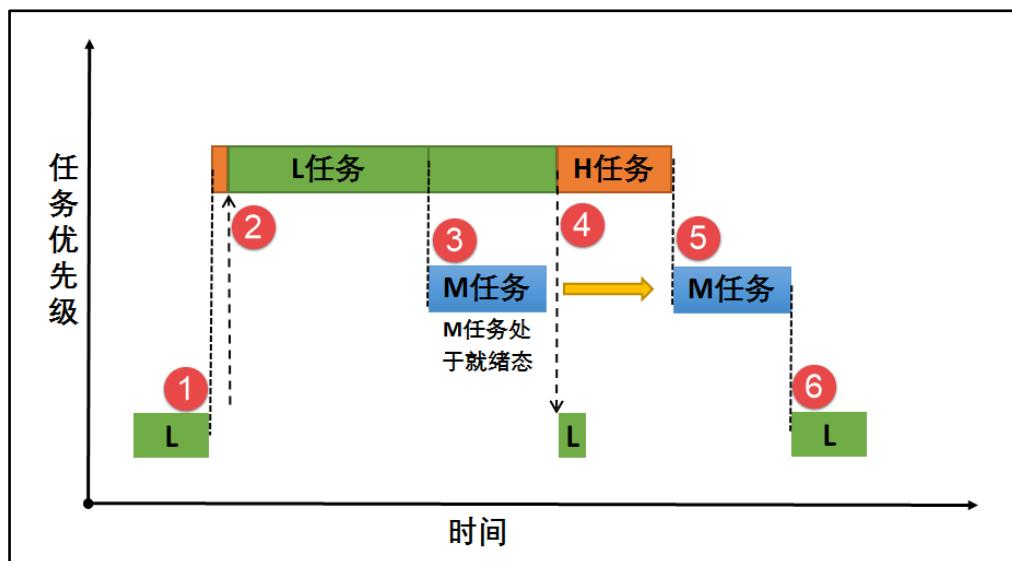


图 19-2 优先级继承

图 19-2 (1): L 任务正在使用某临界资源, L 任务正在使用某临界资源, H 任务被唤醒, 执行 H 任务。但 L 任务并未执行完毕, 此时临界资源还未释放。

图 19-2 (2): 某一时刻 H 任务也要对该资源进行访问, 由于保护机制, H 任务进入阻塞态。此时发生优先级继承, 系统将 L 任务的优先级暂时提升到与 H 任务优先级相同, L 任务继续执行。

图 19-2 (3): 在某一时刻 M 任务被唤醒, 由于此时 M 任务的优先级暂时低于 L 任务, 所以 M 任务仅在就绪态, 而无法获得 CPU 使用权。

图 19-2 (4): L 任务运行完毕, H 任务获得对资源的访问权, H 任务从阻塞态变成运行态, 此时 L 任务的优先级会变回原来的优先级。

图 19-2 (5): 当 H 任务运行完毕, M 任务得到 CPU 使用权, 开始执行。

图 19-2 (6): 系统正常运行, 按照设定好的优先级运行。

但是使用互斥量的时候一定需要注意: 在获得互斥量后, 请尽快释放互斥量, 同时需要注意的是在任务持有互斥量的这段时间, 不得更改任务的优先级。FreeRTOS 的优先级继承机制不能解决优先级反转, 只能将这种情况的影响降低到最小, 硬实时系统在一开始设计时就要避免优先级反转发生。

19.3 互斥量应用场景

互斥量的使用比较单一, 因为它是信号量的一种, 并且它是以锁的形式存在。在初始化的时候, 互斥量处于开锁的状态, 而被任务持有的时候则立刻转为闭锁的状态。互斥量更适合于:

- 可能会引起优先级翻转的情况。
- 递归互斥量更适用于:
- 任务可能会多次获取互斥量的情况下。这样可以避免同一任务多次递归持有而造成死锁的问题。

多任务环境下往往存在多个任务竞争同一临界资源的应用场景，互斥量可被用于对临界资源的保护从而实现独占式访问。另外，互斥量可以降低信号量存在的优先级翻转问题带来的影响。

比如有两个任务需要对串口进行发送数据，其硬件资源只有一个，那么两个任务肯定不能同时发送啦，不然导致数据错误，那么，就可以用互斥量对串口资源进行保护，当一个任务正在使用串口的时候，另一个任务则无法使用串口，等到任务使用串口完毕之后，另外一个任务才能获得串口的使用权。

另外需要注意的是互斥量不能在中断服务函数中使用，因为其特有的优先级继承机制只在任务起作用，在中断的上下文环境毫无意义。

19.4 互斥量运作机制

多任务环境下会存在多个任务访问同一临界资源的场景，该资源会被任务独占处理。其他任务在资源被占用的情况下不允许对该临界资源进行访问，这个时候就需要用到FreeRTOS的互斥量来进行资源保护，那么互斥量是怎样来避免这种冲突？

用互斥量处理不同任务对临界资源的同步访问时，任务想要获得互斥量才能进行资源访问，如果一旦有任务成功获得了互斥量，则互斥量立即变为闭锁状态，此时其他任务会因为获取不到互斥量而不能访问这个资源，任务会根据用户自定义的等待时间进行等待，直到互斥量被持有的任务释放后，其他任务才能获取互斥量从而得以访问该临界资源，此时互斥量再次上锁，如此一来就可以确保每个时刻只有一个任务正在访问这个临界资源，保证了临界资源操作的安全性。

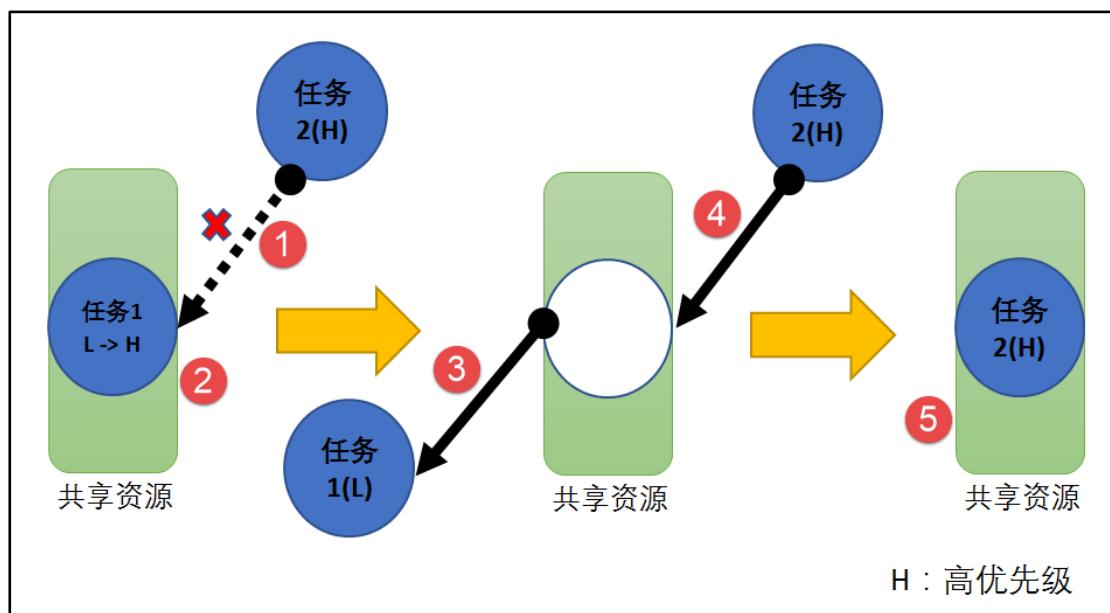


图 19-3 互斥量运作机制

图 19-3 (1): 因为互斥量具有优先级继承机制，一般选择使用互斥量对资源进行保护，如果资源被占用的时候，无论是什么优先级的任务想要使用该资源都会被阻塞。

图 19-3 (2): 假如正在使用该资源的任务 1 比阻塞中的任务 2 的优先级还低, 那么任务 1 将被系统临时提升到与高优先级任务 2 相等的优先级 (任务 1 的优先级从 L 变成 H)。

图 19-3 (3): 当任务 1 使用完资源之后, 释放互斥量, 此时任务 1 的优先级会从 H 变回原来的 L。

图 19-3 (4) - (5): 任务 2 此时可以获得互斥量, 然后进行资源的访问, 当任务 2 访问了资源的时候, 该互斥量的状态又为闭锁状态, 其他任务无法获取互斥量。

19.5 互斥量控制块

互斥量的 API 函数实际上都是宏, 它使用现有的队列机制, 这些宏定义在 semphr.h 文件中, 如果使用互斥量, 需要包含 semphr.h 头文件。所以 FreeRTOS 的互斥量控制块结构体与消息队列结构体是一模一样的, 只不过结构体中某些成员变量代表的含义不一样而已, 我们会具体讲解一下哪里与消息队列不一样。先来看看结构体控制块, 具体见代码清单 19-1 加粗部分。

注意: 没说明的部分与消息队列一致。

代码清单 19-1 互斥量控制块

```
1 typedef struct QueueDefinition {
2     int8_t *pcHead;
3     int8_t *pcTail;
4     int8_t *pcWriteTo;
5
6     union {
7         int8_t *pcReadFrom;
8         UBaseType_t uxRecursiveCallCount;          (1)
9     } u;
10
11    List_t xTasksWaitingToSend;
12    List_t xTasksWaitingToReceive;
13
14    volatile UBaseType_t uxMessagesWaiting;      (1)
15    UBaseType_t uxLength;                        (2)
16    UBaseType_t uxItemSize;                      (3)
17
18    volatile int8_t cRxLock;
19    volatile int8_t cTxLock;
20
21 #if( ( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 )
22     && ( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 ) )
23     uint8_t ucStaticallyAllocated;
24 #endif
25
26 #if ( configUSE_QUEUE_SETS == 1 )
27     struct QueueDefinition *pxQueueSetContainer;
28 #endif
29
30 #if ( configUSE_TRACE_FACILITY == 1 )
31     UBaseType_t uxQueueNumber;
32     uint8_t ucQueueType;
33 #endif
34
35 } xQUEUE;
36
37 typedef xQUEUE Queue_t;
```

代码清单 19-1 (1)： pcReadFrom 与 uxRecursiveCallCount 是一对互斥变量，使用联合体用来确保两个互斥的结构体成员不会同时出现。当结构体用于队列时， pcReadFrom 指向出队消息空间的最后一个，见文知义，就是读取消息时候是从 pcReadFrom 指向的空间读取消息内容。当结构体用于互斥量时， uxRecursiveCallCount 用于计数，记录递归互斥量被“调用”的次数。

代码清单 19-1 (2)：如果控制块结构体是用于消息队列： uxMessagesWaiting 用来记录当前消息队列的消息个数；如果控制块结构体被用于互斥量的时候，这个值就表示有效互斥量个数，这个值是 1 则表示互斥量有效，如果是 0 则表示互斥量无效。

代码清单 19-1 (3)：如果控制块结构体是用于消息队列： uxLength 表示队列的长度，也就是能存放多少消息；如果控制块结构体被用于互斥量的时候， uxLength 表示最大的信号量可用个数， uxLength 最大为 1，因为信号量要么是有效的，要么是无效的。

代码清单 19-1 (4)：如果控制块结构体是用于消息队列： uxItemSize 表示单个消息的大小；如果控制块结构体被用于互斥量的时候，则无需存储空间，为 0 即可。

19.6 互斥量函数接口讲解

19.6.1 互斥量创建函数 xSemaphoreCreateMutex()

xSemaphoreCreateMutex() 用于创建一个互斥量，并返回一个互斥量句柄。该句柄的原型是一个 void 型的指针，在使用之前必须先由用户定义一个互斥量句柄。要想使用该函数必须在 FreeRTOSConfig.h 中把宏 configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION 定义为 1，即开启动态内存分配，其实该宏在 FreeRTOS.h 中默认定义为 1，即所有 FreeRTOS 的对象在创建的时候都默认使用动态内存分配方案，同时还需在 FreeRTOSConfig.h 中把 configUSE_MUTEXES 宏定义打开，表示使用互斥量。

代码清单 19-2 xSemaphoreCreateMutex() 函数原型

```
1 #if( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 )
2 #define xSemaphoreCreateMutex() xQueueCreateMutex( queueQUEUE_TYPE_MUTEX )
3 #endif
```

从 xSemaphoreCreateMutex() 函数原型就可以看出，创建互斥量其实是调用 xQueueCreateMutex 函数，下面看看 xQueueCreateMutex 的源码，具体见代码清单 19-3。

代码清单 19-3 xQueueCreateMutex 源码

```
1 #if( ( configUSE_MUTEXES == 1 ) && \
2     ( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 ) )
3
4 QueueHandle_t xQueueCreateMutex( const uint8_t ucQueueType )
5 {
6     Queue_t *pxNewQueue;
7     const UBaseType_t uxMutexLength = ( UBaseType_t ) 1,
8     uxMutexSize = ( UBaseType_t ) 0;
9
10    pxNewQueue = ( Queue_t * ) xQueueGenericCreate(
11        uxMutexLength,
12        uxMutexSize,
13        ucQueueType );
14    prvInitialiseMutex( pxNewQueue );
```

(1)
(2)

```

15
16     return pxNewQueue;
17 }

```

这个函数是带条件编译的，只有将宏 configUSE_MUTEXES 定义为 1 才会编译这个函数。

代码清单 19-3 (1)：其实互斥量的创建也是调用 xQueueGenericCreate() 函数进行创建。uxQueueLength 为 1 表示创建的队列长度为 1，其实用作互斥量就表示互斥量的最大可用个数，从前面的知识点我们就知道，互斥量要么是开锁（有效），要么是闭锁（无效），长度为 1 不正是这样子的表示吗？同时 uxMutexSize 的值为 0，表示创建的消息空间（队列项）大小为 0，因为这个所谓的“消息队列”其实并不是用于存储消息的，而是被用作互斥量，因为我们根本无需关注消息内容是什么，只要知道互斥量是否有效即可，ucQueueType 表示的是创建队列的类型，在 queue.h 中有定义，具体见代码清单 18-4，现在创建的是互斥量，其类型就是 queueQUEUE_TYPE_MUTEX，在前面的章节我们已经讲解了通用队列创建函数，在此就不重复赘述。

代码清单 19-3 (2)：调用 prvInitialiseMutex() 函数进行初始化互斥量，函数源码具体见代码清单 19-4。

代码清单 19-4 prvInitialiseMutex() 源码

```

1 #define pxMutexHolder          pcTail    (4)
2 #define uxQueueType            pcHead
3 #define queueQUEUE_IS_MUTEX   NULL
4
5 #if( configUSE_MUTEXES == 1 )
6
7 static void prvInitialiseMutex( Queue_t *pxNewQueue )
8 {
9     if ( pxNewQueue != NULL ) {
10         pxNewQueue->pxMutexHolder = NULL;                      (1)
11         pxNewQueue->uxQueueType = queueQUEUE_IS_MUTEX;
12
13         pxNewQueue->u.uxRecursiveCallCount = 0;                (2)
14
15         traceCREATE_MUTEX( pxNewQueue );
16
17         ( void ) xQueueGenericSend( pxNewQueue,
18                                     NULL,
19                                     ( TickType_t ) 0U,
20                                     queueSEND_TO_BACK );                                (3)
21     } else {
22         traceCREATE_MUTEX_FAILED();
23     }
24 }
25
26 #endif

```

代码清单 19-4 (1)：第一次看源码，是不是会感觉很奇怪，pxMutexHolder 与 uxQueueType 这个成员变量是从哪出来的？明明结构体中没有这个东西，其实，FreeRTOS 为了代码的可读性，真的做了很多优化的工作，在代码清单 19-4 (4) 中，我们可以看到，FreeRTOS 用宏定义的方式来重新定义了结构体中的 pcTail 与 pcHead 成员变量，更方便阅读。为什么要这样子呢？我们知道，pcTail 与 pcHead 用于指向消息存储区域的，但是如果队列用作互斥量，那么我们就无需理会消息存储区域了，因为都没有消息存储区域，但是

互斥量有个很重要的特性，那就是优先级继承机制，所有，我们要知道持有互斥量的任务是哪一个，因为只有持有互斥量的任务才能得到互斥量的所有权，所以，pxMutexHolder 就被用于指向持有互斥量的任务控制块，现在初始化的时候，就初始化为 NULL，表示没有任务持有互斥量。uxQueueType 表示队列的类型，设置为 queueQUEUE_IS_MUTEX (NULL)，表示的是用作互斥量。

代码清单 19-4 (2)：如果是递归互斥量的话，还需要联合体成员变量 u.uxRecursiveCallCount 初始化一下。

代码清单 19-4 (3)：调用 xQueueGenericSend() 函数释放互斥量，在创建成功的时候互斥量默认是有效的。

互斥量创建成功的示意图具体见图 19-4。

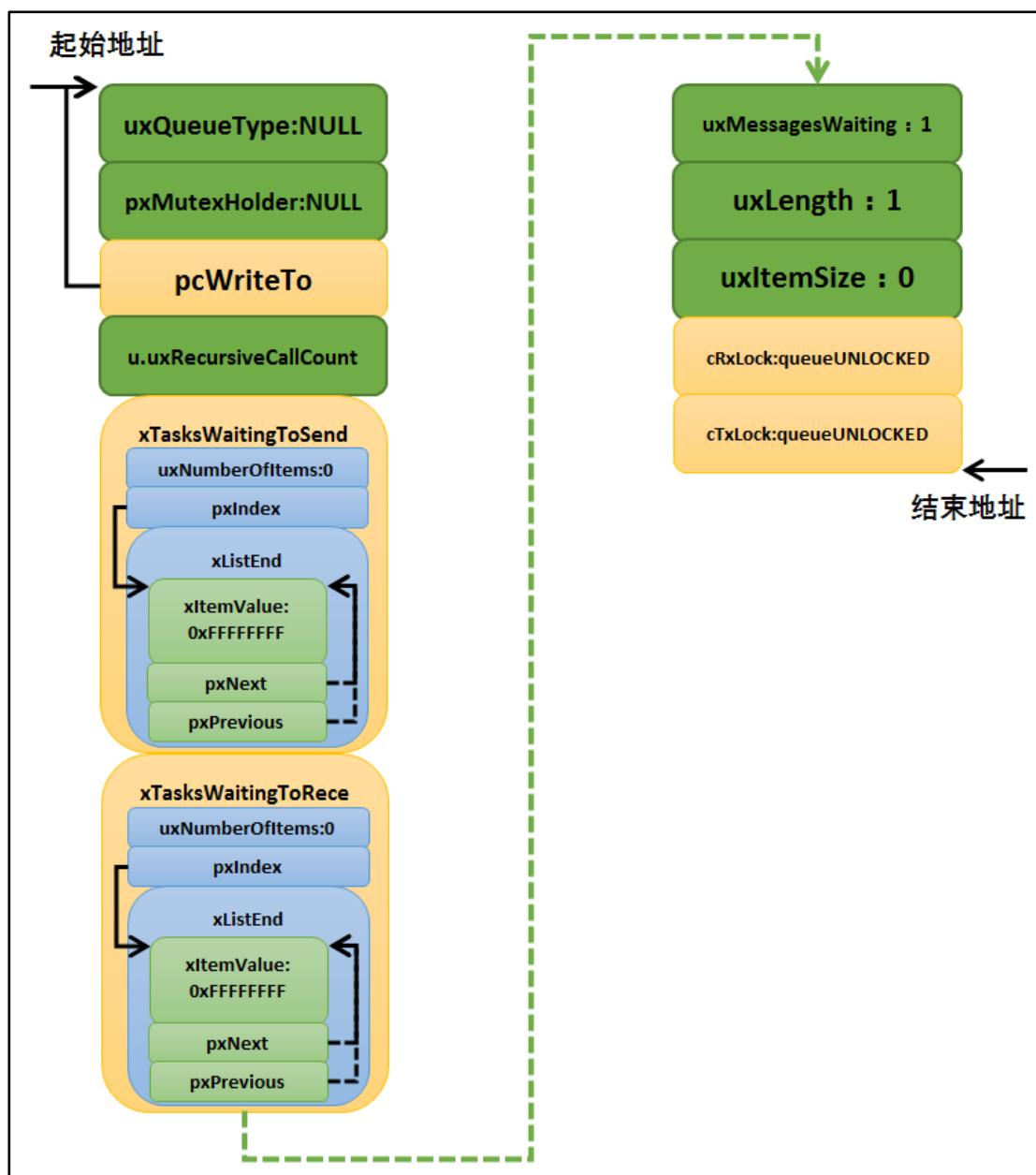


图 19-4 互斥量创建完成示意图

xSemaphoreCreateMutex()函数使用是非常简单的，只不过需要用户自己定义一个互斥量的控制块指针，使用实例具体见代码清单 19-5 加粗部分。

代码清单 19-5xSemaphoreCreateMutex()函数使用实例

```

1 SemaphoreHandle_t MuxSem_Handle;
2
3 void vATask( void * pvParameters )
4 {
5     /* 创建一个互斥量 */
6     MuxSem_Handle= xSemaphoreCreateMutex();
7
8     if (MuxSem_Handle!= NULL ) {
9         /* 互斥量创建成功 */
10    }

```

11 }

19.6.2 递归互斥量创建函数 xSemaphoreCreateRecursiveMutex()

xSemaphoreCreateRecursiveMutex()用于创建一个递归互斥量，不是递归的互斥量由函数 xSemaphoreCreateMutex() 或 xSemaphoreCreateMutexStatic() 创建（我们只讲解动态创建），且只能被同一个任务获取一次，如果同一个任务想再次获取则会失败。递归信号量则相反，它可以被同一个任务获取很多次，获取多少次就需要释放多少次。递归信号量与互斥量一样，都实现了优先级继承机制，可以降低优先级反转的危害。

要想使用该函数必须在 FreeRTOSConfig.h 中把宏 configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION 和 configUSE_RECURSIVE_MUTEXES 均定义为 1。宏 configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION 定义为 1 即表示开启动态内存分配，其实该宏在 FreeRTOS.h 中默认定义为 1，即所有 FreeRTOS 的对象在创建的时候都默认使用动态内存分配方案。该函数的具体说明见表格 19-1，应用举例见其实 xSemaphoreCreateRecursiveMutex() 实际调用的函数就是 xQueueCreateMutex() 函数，具体的创建过程也不再重复赘述，参考前一小节，下面来看看如何使用 xSemaphoreCreateRecursiveMutex() 函数，具体见代码清单 19-6 加粗部分。

代码清单 19-6。

表格 19-1 xSemaphoreCreateRecursiveMutex() 函数说明

函数原型	#if(configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION==1) && (configUSE_RECURSIVE_MUTEXES ==1)) #define xSemaphoreCreateRecursiveMutex() xQueueCreateMutex(queueQUEUE_TYPE_RECURSIVE_MUTEX) #endif
功能	创建一个递归互斥量。
参数	void 无。
返回值	如果创建成功则返回一个递归互斥量句柄，用于访问创建的递归互斥量。如果创建不成功则返回 NULL。

其实 xSemaphoreCreateRecursiveMutex() 实际调用的函数就是 xQueueCreateMutex() 函数，具体的创建过程也不再重复赘述，参考前一小节，下面来看看如何使用 xSemaphoreCreateRecursiveMutex() 函数，具体见代码清单 19-6 加粗部分。

代码清单 19-6 xSemaphoreCreateRecursiveMutex() 函数使用实例

```

1 SemaphoreHandle_t xMutex;
2
3 void vATask( void * pvParameters )
4 {
5     /* 创建一个递归互斥量 */
6     xMutex = xSemaphoreCreateRecursiveMutex();
7
8     if ( xMutex != NULL ) {
9         /* 递归互斥量创建成功 */
10    }

```

11 }

19.6.3 互斥量删除函数 vSemaphoreDelete()

互斥量的本质是信号量，直接调用 `vSemaphoreDelete()` 函数进行删除即可，具体见 18.6.2 信号量删除函数章节。

19.6.4 互斥量获取函数 xSemaphoreTake()

我们知道，当互斥量处于开锁的状态，任务才能获取互斥量成功，当任务持有了某个互斥量的时候，其它任务就无法获取这个互斥量，需要等到持有互斥量的任务进行释放后，其他任务才能获取成功，任务通过互斥量获取函数来获取互斥量的所有权。任务对互斥量的所有权是独占的，任意时刻互斥量只能被一个任务持有，如果互斥量处于开锁状态，那么获取该互斥量的任务将成功获得该互斥量，并拥有互斥量的使用权；如果互斥量处于闭锁状态，获取该互斥量的任务将无法获得互斥量，任务将被挂起，在任务被挂起之前，会进行优先级继承，如果当前任务优先级比持有互斥量的任务优先级高，那么将会临时提升持有互斥量任务的优先级。互斥量的获取函数是一个宏定义，实际调用的函数就是 `xQueueGenericReceive()`，具体见代码清单 19-7。

代码清单 19-7 xSemaphoreTake() 函数原型

```

1 #define xSemaphoreTake( xSemaphore, xBlockTime )           \
2     xQueueGenericReceive( ( QueueHandle_t ) ( xSemaphore ),    \
3                           NULL,                                     \
4                           (xBlockTime),                                \
5                           pdFALSE )
```

`xQueueGenericReceive()` 函数想必我们都不陌生，其实就是消息队列获取函数，只不过如果是使用了互斥量的时候，这个函数会稍微有点不一样，因为互斥量本身的优先级继承机制，所以，在这个函数里面会使用宏定义进行编译，如果获取的对象是互斥量，那么这个函数就拥有优先级继承算法，如果获取对象不是互斥量，就没有优先级继承机制，下面来看看 `xQueueGenericReceive` 源码，具体见代码清单 19-8 加粗部分，其他地方的解释具体见 17.6.5.3 章节。

代码清单 19-8 xQueueGenericReceive 源码（已删减）

```

1 BaseType_t xQueueGenericReceive( QueueHandle_t xQueue,
2                                 void * const pvBuffer,
3                                 TickType_t xTicksToWait,
4                                 const BaseType_t xJustPeeking )
5 {
6     BaseType_t xEntryTimeSet = pdFALSE;
7     TimeOut_t xTimeOut;
8     int8_t *pcOriginalReadPosition;
9     Queue_t * const pxQueue = ( Queue_t * ) xQueue;
10
11    /* 已删除一些断言 */
12
13    for ( ; ; ) {
14        taskENTER_CRITICAL();
15        {
16            const UBaseType_t uxMessagesWaiting = pxQueue->uxMessagesWaiting;
```

```
18  /* 看看队列中有没有消息 */
19  if ( uxMessagesWaiting > ( UBaseType_t ) 0 ) {
20      /*防止仅仅是读取消息，而不进行消息出队操作*/
21      pcOriginalReadPosition = pxQueue->u.pcReadFrom;
22
23      /* 拷贝消息到用户指定存放区域 pvBuffer */
24      prvCopyDataFromQueue( pxQueue, pvBuffer );
25
26      if ( xJustPeeking == pdFALSE ) {
27          /* 读取消息并且消息出队 */
28          traceQUEUE_RECEIVE( pxQueue );
29
30          /* 获取了消息，当前消息队列的消息个数需要减一 */
31          pxQueue->uxMessagesWaiting = uxMessagesWaiting - 1;
32
33          /* 如果系统支持使用互斥量 */
34 #if ( configUSE_MUTEXES == 1 )
35          {
36              /* 如果队列类型是互斥量 */
37              if(pxQueue->uxQueueType == queueQUEUE_IS_MUTEX) {
38                  /* 获取当前任务控制块 */ (1)
39                  pxQueue->pxMutexHolder =
40                      ( int8_t * )pvTaskIncrementMutexHeldCount();
41              } else {
42                  mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
43              }
44          }
45 #endif
46
47      /* 判断一下消息队列中是否有等待发送消息的任务 */
48      if ( listLIST_IS_EMPTY(
49          &( pxQueue->xTasksWaitingToSend ) ) == pdFALSE) {
50          /* 将任务从阻塞中恢复 */
51          if ( xTaskRemoveFromEventList(
52              &( pxQueue->xTasksWaitingToSend)) != pdFALSE ) {
53              /* 如果被恢复的任务优先级比当前任务高，会进行一次任务切换 */
54              queueYIELD_IF_USING_PREEMPTION();
55          } else {
56              mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
57          }
58      } else {
59          mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
60      }
61  }
62
63  taskEXIT_CRITICAL();
64  return pdPASS;
65 }
66 /* 消息队列中没有消息可读 */
67 else {
68     if ( xTicksToWait == ( TickType_t ) 0 ) {
69         /* 不等待，直接返回 */
70         taskEXIT_CRITICAL();
71         traceQUEUE_RECEIVE_FAILED( pxQueue );
72         return errQUEUE_EMPTY;
73     } else if ( xEntryTimeSet == pdFALSE ) {
74         /* 初始化阻塞超时结构体变量，初始化进入
75         阻塞的时间 xTickCount 和溢出次数 xNumOfOverflows */
76         vTaskSetTimeOutState( &xTimeOut );
77         xEntryTimeSet = pdTRUE;
78     } else {
79         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
80     }
}
```

```
81         }
82     }
83     taskEXIT_CRITICAL();
84
85
86     vTaskSuspendAll();
87     prvLockQueue( pxQueue );
88
89     /* 检查超时时间是否已经过去了 */
90     if( xTaskCheckForTimeOut( &xTimeOut, &xTicksToWait ) == pdFALSE ) {
91         /* 如果队列还是空的 */
92         if( prvIsQueueEmpty( pxQueue ) != pdFALSE ) {
93             traceBLOCKING_ON_QUEUE_RECEIVE( pxQueue );
94
95         /* 如果系统支持使用互斥量 */
96         #if ( configUSE_MUTEXES == 1 )
97             {
98                 /* 如果队列类型是互斥量 */
99                 if( pxQueue->uxQueueType == queueQUEUE_IS_MUTEX ) {
100                     taskENTER_CRITICAL();
101                     {
102                         /* 进行优先级继承 */
103                         vTaskPriorityInherit((void*)pxQueue->pMutexHolder); (2)
104                     }
105                     taskEXIT_CRITICAL();
106                 } else {
107                     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
108                 }
109             }
110         #endif
111
112         /* 将当前任务添加到队列的等待接收列表中
113         以及阻塞延时列表，阻塞时间为用户指定的超时时间 xTicksToWait */
114
115         vTaskPlaceOnEventList(
116             &( pxQueue->xTasksWaitingToReceive ), xTicksToWait );
117         prvUnlockQueue( pxQueue );
118         if( xTaskResumeAll() == pdFALSE ) {
119             /* 如果有任务优先级比当前任务高，会进行一次任务切换 */
120             portYIELD_WITHIN_API();
121         } else {
122             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
123         }
124     } else {
125         /* 如果队列有消息了，就再试一次获取消息 */
126         prvUnlockQueue( pxQueue );
127         ( void ) xTaskResumeAll();
128     }
129 } else {
130     /* 超时时间已过，退出 */
131     prvUnlockQueue( pxQueue );
132     ( void ) xTaskResumeAll();
133
134     if( prvIsQueueEmpty( pxQueue ) != pdFALSE ) {
135         /* 如果队列还是空的，返回错误代码 errQUEUE_EMPTY */
136         traceQUEUE_RECEIVE_FAILED( pxQueue );
137         return errQUEUE_EMPTY;
138     } else {
139         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
140     }
141 }
142 }
143 }
```

144

/* ----- */

对于获取互斥量过程，因为与操作队列消息队列没啥差别，我们可以将其简化一下，但是有一些地方要注意一点，过程简化后具体如下：

如果互斥量有效，调用获取互斥量函数后结构体成员变量 uxMessageWaiting 会减 1，然后将队列结构体成员指针 pxMutexHolder 指向任务控制块，表示这个互斥量被哪个任务持有，只有这个任务才拥有互斥量的所有权，并且该任务的控制块结构体成员 uxMutexesHeld 会加 1，表示任务已经获取到互斥量。

如果此时互斥量是无效状态并且用户指定的阻塞时间为 0，则直接返回错误码（errQUEUE_EMPTY）。

而如果用户指定的阻塞超时时间不为 0，则当前任务会因为等待互斥量有效而进入阻塞状态，在将任务添加到延时列表之前，会判断当前任务和拥有互斥量的任务优先级哪个更高，如果当前任务优先级高，则拥有互斥量的任务继承当前任务优先级，也就是我们说的优先级继承机制。

代码清单 19-8 (1)：如果互斥量是有效的，获取成功后结构体成员变量 pxMutexHolder 指向当前任务控制块。pvTaskIncrementMutexHeldCount()函数做了两件事，把当前任务控制块的成员变量 uxMutexesHeld 加 1，表示当前任务持有的互斥量数量，然后返回指向当前任务控制块的指针 pxCurrentTCB。

代码清单 19-8 (2)：如果互斥量是无效状态，当前任务是无法获取到互斥量的，并且用户指定了阻塞时间，那么在当前任务进入阻塞的时候，需要进行优先级继承。而 vTaskPriorityInherit()函数就是进行优先级继承操作，源码具体见代码清单 19-9。

代码清单 19-9 vTaskPriorityInherit()函数源码

```

1 #if ( configUSE_MUTEXES == 1 )
2
3 void vTaskPriorityInherit( TaskHandle_t const pxMutexHolder )
4 {
5     TCB_t * const pxTCB = ( TCB_t * ) pxMutexHolder;           (1)
6
7
8     if ( pxMutexHolder != NULL ) {
9         /* 判断当前任务与持有互斥量任务的优先级 */
10        if ( pxTCB->uxPriority < pxCurrentTCB->uxPriority ) {      (2)
11            if ( ( listGET_LIST_ITEM_VALUE( &( pxTCB->xEventListItem ) )
12                  & taskEVENT_LIST_ITEM_VALUE_IN_USE ) == OUL ) {
13                /* 调整互斥锁持有者等待的事件列表项的优先级 */
14                listSET_LIST_ITEM_VALUE( &( pxTCB->xEventListItem ),
15                                         ( TickType_t ) configMAX_PRIORITIES -
16                                         ( TickType_t ) pxCurrentTCB->uxPriority ); (3)
17            } else {
18                mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
19            }
20
21            /* 如果被提升优先级的任务处于就绪列表中 */
22            if ( listIS_CONTAINED_WITHIN( &( pxReadyTasksLists[ pxTCB->uxPriority ] ),
23                                         &( pxTCB->xStateListItem ) ) != pdFALSE ) { (4)
24                /* 先将任务从就绪列表中移除 */
25                if ( uxListRemove( &( pxTCB->xStateListItem ) ) == ( UBaseType_t ) 0 ) {
26                    taskRESET_READY_PRIORITY( pxTCB->uxPriority ); (5)
27                } else {
28                    mtCOVERAGE_TEST_MARKER();

```

```

29
30     }
31     /* 暂时提升持有互斥量任务的优先级，提升到与当前任务优先级一致 */
32     pxTCB->uxPriority = pxCurrentTCB->uxPriority;      (6)
33
34     /* 再插入就绪列表中 */
35     prvAddTaskToReadyList( pxTCB );                           (7)
36     } else {
37         /* 如果任务不是在就绪列表中，就仅仅是提升任务优先级即可 */
38         pxTCB->uxPriority = pxCurrentTCB->uxPriority;      (8)
39     }
40
41     traceTASK_PRIORITY_INHERIT( pxTCB, pxCurrentTCB->uxPriority );
42 } else {
43     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
44 } else {
45     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
46 }
47 }
48
49 #endif /* configUSE_MUTEXES */
50 /*-----*/

```

代码清单 19-9 (1)：获取持互斥量的任务控制块。

代码清单 19-9 (2)：判断当前任务与持有互斥量任务的优先级，如果当前任务比持有互斥量任务的优先级高，那么需要进行优先级继承。

代码清单 19-9 (3)：如果持有互斥量的任务在等待事件列表中，就调整互斥锁持有者等待的事件列表项的优先级，因为待会会暂时修改持有互斥量任务的优先级。

代码清单 19-9 (4)：如果被提升优先级的任务处于就绪列表中，就要麻烦一点，因为如果修改了任务的优先级，那么在就绪列表中的任务也要重新排序。

代码清单 19-9 (5)：先将任务从就绪列表中移除，待优先级继承完毕就重新插入就绪列表中。

代码清单 19-9 (6)：修改持有互斥量任务的优先级，暂时提升到与当前任务优先级一致。

代码清单 19-9 (7)：调用 `prvAddTaskToReadyList()` 函数将已经修改的任务优先级重新插入就绪列表，插入就绪列表会重新按照优先级进行排序。

代码清单 19-9 (8)：如果持有互斥量的任务不是在就绪列表中，就仅仅是提升任务优先级即可。

至此，获取互斥量的操作就完成了，如果任务获取互斥量成功，那么在使用完毕需要立即释放，否则很容易造成其他任务无法获取互斥量，因为互斥量的优先级继承机制是只能将优先级危害降低，而不能完全消除。同时还需注意的是，互斥量是不允许在中断中操作的，因为优先级继承机制在中断是无意义的，互斥量获取函数的使用实例具体见代码清单 19-10 加粗部分。

代码清单 19-10 xSemaphoreTake() 函数使用实例

```

1 static void HighPriority_Task(void* parameter)
2 {
3     BaseType_t xReturn = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdTRUE */
4     while (1) {
5         printf("HighPriority_Task 获取信号量\n");

```

```

6      //获取互斥量 MuxSem,没获取到则一直等待
7      xReturn = xSemaphoreTake(MuxSem_Handle, /* 互斥量句柄 */
8                                portMAX_DELAY); /* 等待时间 */
9      if (pdTRUE == xReturn)
10         printf("HighPriority_Task Runing\n");
11     LED1_TOGGLE;
12     //处理临界资源
13
14     printf("HighPriority_Task 释放信号量!\r\n");
15
16     xSemaphoreGive( MuxSem_Handle ); //释放互斥量
17
18     vTaskDelay(1000);
19 }
20 }
```

19.6.5 递归互斥量获取函数 xSemaphoreTakeRecursive()

xSemaphoreTakeRecursive()是一个用于获取递归互斥量的宏，与互斥量的获取函数一样，xSemaphoreTakeRecursive()也是一个宏定义，它最终使用现有的队列机制，实际执行的函数是xQueueTakeMutexRecursive()。互斥量之前必须由xSemaphoreCreateRecursiveMutex()这个函数创建。要注意的是该函数不能用于获取由函数xSemaphoreCreateMutex()创建的互斥量。要想使用该函数必须在头文件FreeRTOSConfig.h中把宏configUSE_RECURSIVE_MUTEXES定义为1。该函数的具体说明见表格19-2，应用举例见代码清单19-12。

表格 19-2xSemaphoreTakeRecursive()函数说明

函数原型	#if(configUSE_RECURSIVE_MUTEXES == 1) #define xSemaphoreTakeRecursive(xMutex, xBlockTime) xQueueTakeMutexRecursive((xMutex), (xBlockTime)) #endif	
功能	获取递归互斥量。	
参数	xMutex	信号量句柄。
	xBlockTime	如果不是持有互斥量的任务去获取无效的互斥量，那么任务将进行等待用户指定超时时间，单位为 tick（即系统节拍周期）。如果宏INCLUDE_vTaskSuspend 定义为 1 且形参 xTicksToWait 设置为 portMAX_DELAY，则任务将一直阻塞在该递归互斥量上（即没有超时时间）。
返回值	获取成功则返回 pdTRUE，在超时之前没有获取成功则返回 errQUEUE_EMPTY。	

下面来看看获取递归互斥量的实现过程，具体见代码清单19-11。

代码清单 19-11 xQueueTakeMutexRecursive 源码

```

1 #if ( configUSE_RECURSIVE_MUTEXES == 1 )
2
3 BaseType_t xQueueTakeMutexRecursive( QueueHandle_t xMutex,
4                                     TickType_t xTicksToWait )
```

```

5  {
6      BaseType_t xReturn;
7      Queue_t * const pxMutex = ( Queue_t * ) xMutex;
8
9      configASSERT( pxMutex );
10
11     traceTAKE_MUTEX_RECURSIVE( pxMutex );
12
13     /* 如果持有互斥量的任务就是当前任务 */
14     if ( pxMutex->pxMutexHolder == ( void * ) xTaskGetCurrentTaskHandle() ){ (1)
15
16         /* u.uxRecursiveCallCount 自加，表示调用了多少次递归互斥量获取 */
17         ( pxMutex->u.uxRecursiveCallCount )++;
18         xReturn = pdPASS;
19     } else {
20         /* 如果持有递归互斥量的任务不是当前任务，就只能等待递归互斥量被释放 */
21         xReturn = xQueueGenericReceive( pxMutex, NULL, xTicksToWait, pdFALSE ); (2)
22
23         if ( xReturn != pdFAIL ) {
24             /* 获取递归互斥量成功，记录递归互斥量的获取次数 */
25             ( pxMutex->u.uxRecursiveCallCount )++; (3)
26         } else {
27             traceTAKE_MUTEX_RECURSIVE_FAILED( pxMutex );
28         }
29     }
30
31     return xReturn;
32 }
33
34 #endif

```

代码清单 19-11 (1)：判断一下持有递归互斥量的任务是不是当前要获取的任务，如果是，则只需要将结构体中 `u.uxRecursiveCallCount` 成员变量自加，表示该任务调用了多少次递归互斥量获取即可，然后返回 `pdPASS`，这样子就无需理会用户指定的超时时间了，效率就会很高。

代码清单 19-11 (2)：如果不是同一个任务去获取递归互斥量，那么按照互斥量的性质，当递归互斥量有效的时候才能被获取成功。如果此时有任务持有该递归互斥量，那么当前获取递归互斥量的任务就会进入阻塞等待，阻塞超时时间 `xTicksToWait` 由用户指定，这其实就是消息队列的出队操作，前面的章节已经详细讲解，就不再重复赘述。

代码清单 19-11 (3)：当任务获取递归互斥量成功，就需要把结构体中 `u.uxRecursiveCallCount` 成员变量加 1，记录递归互斥量的获取次数，并且返回获取成功。

递归互斥量可以在一个任务中多次获取，当第一次获取递归互斥量时，队列结构体成员指针 `pxMutexHolder` 指向获取递归互斥量的任务控制块，当任务再次尝试获取这个递归互斥量时，如果任务就是拥有递归互斥量所有权的任务，那么只需要将记录获取递归次数的成员变量 `u.uxRecursiveCallCount` 加 1 即可，不需要再操作队列，下面看看 `xSemaphoreTakeRecursive()` 函数的使用实例，具体见代码清单 19-12 加粗部分。

代码清单 19-12xSemaphoreTakeRecursive()函数使用实例

```

1 SemaphoreHandle_t xMutex = NULL;
2
3 /* 创建信号量的任务 */
4 void vATask( void * pvParameters )
5 {
6     /* 创建一个递归互斥量，保护共享资源 */

```

294 / 466

```

7     xMutex = xSemaphoreCreateRecursiveMutex();
8 }
9
10 /* 使用互斥量 */
11 void vAnotherTask( void * pvParameters )
12 {
13     /* ... 做其他的事情 */
14
15     if ( xMutex != NULL ) {
16         /* 尝试获取递归信号量。
17            如果信号量不可用则等待 10 个 ticks */
18         if(xSemaphoreTakeRecursive( xMutex, ( TickType_t )10)==pdTRUE ) {
19             /* 获得到递归信号量，可以访问共享资源 */
20             /* ... 其他功能代码 */
21
22             /* 重复获取递归信号量 */
23             xSemaphoreTakeRecursive( xMutex, ( TickType_t ) 10 );
24             xSemaphoreTakeRecursive( xMutex, ( TickType_t ) 10 );
25
26             /* 释放递归信号量，获取了多少次就要释放多少次 */
27             xSemaphoreGiveRecursive( xMutex );
28             xSemaphoreGiveRecursive( xMutex );
29             xSemaphoreGiveRecursive( xMutex );
30
31             /* 现在递归互斥量可以被其他任务获取 */
32         } else {
33             /* 没能成功获取互斥量，所以不能安全的访问共享资源 */
34         }
35     }
36 }
```

19.6.6 互斥量释放函数 xSemaphoreGive()

任务想要访问某个资源的时候，需要先获取互斥量，然后进行资源访问，在任务使用完该资源的时候，必须要及时归还互斥量，这样别的任务才能对资源进行访问。在前面的讲解中，我们知道，当互斥量有效的时候，任务才能获取互斥量，那么，是什么函数使得信号量变得有效呢？FreeRTOS 给我们提供了互斥量释放函数 xSemaphoreGive()，任务可以调用 xSemaphoreGive() 函数进行释放互斥量，表示我已经用完了，别人可以申请使用，互斥量的释放函数与信号量的释放函数一致，都是调用 xSemaphoreGive() 函数，但是要注意的是，互斥量的释放只能在任务中，不允许在中断中释放互斥量。

使用该函数接口时，只有已持有互斥量所有权的任务才能释放它，当任务调用 xSemaphoreGive() 函数时会将互斥量变为开锁状态，等待获取该互斥量的任务将被唤醒。如果任务的优先级被互斥量的优先级翻转机制临时提升，那么当互斥量被释放后，任务的优先级将恢复为原本设定的优先级，具体见代码清单 19-13。

代码清单 19-13 xSemaphoreGive() 函数原型

```

1 #define xSemaphoreGive( xSemaphore )           \
2     xQueueGenericSend( ( QueueHandle_t ) ( xSemaphore ),    \
3                         NULL,                                \
4                         semGIVE_BLOCK_TIME,                  \
5                         queueSEND_TO_BACK )
```

我们知道互斥量、信号量的释放就是调用 xQueueGenericSend()函数，但是互斥量的处理还是有一些不一样的地方，因为它有优先级继承机制，在释放互斥量的时候我们需要恢复任务的初始优先级，所以，下面我们来看看具体在哪恢复任务的优先级，其实就是 prvCopyDataToQueue()这个函数，该函数在 xQueueGenericSend()中被调用，源码具体见代码清单 19-14。

代码清单 19-14 prvCopyDataToQueue()源码（已删减，只保留互斥量部分）

```

1 #if ( configUSE_MUTEXES == 1 )
2 {
3     if ( pxQueue->uxQueueType == queueQUEUE_IS_MUTEX )
4     {
5         /* The mutex is no longer being held. */
6         xReturn = xTaskPriorityDisinherit( ( void * ) pxQueue->pxMutexHolder );
7         pxQueue->pxMutexHolder = NULL;
8     } else
9     {
10        mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
11    }
12 }
13 #endif /* configUSE_MUTEXES */
14
15 pxQueue->uxMessagesWaiting = uxMessagesWaiting + 1;

```

看 FreeRTOS 的源码就是比较头大，层层调用，真正恢复任务的优先级函数其实是调用 xTaskPriorityDisinherit()，而且系统会将结构体的 pxMutexHolder 成员变量指向 NULL，表示暂时没有任务持有改互斥量，对结构体成员 uxMessagesWaiting 加 1 操作就代表了释放互斥量，表示此时互斥量是有效的，其他任务可以来获取。下面来看看 xTaskPriorityDisinherit()函数的源码，具体见代码清单 19-15。

代码清单 19-15 xTaskPriorityDisinherit()源码

```

1 #if ( configUSE_MUTEXES == 1 )
2
3 BaseType_t xTaskPriorityDisinherit( TaskHandle_t const pxMutexHolder )
4 {
5     TCB_t * const pxtCB = ( TCB_t * ) pxMutexHolder;
6     BaseType_t xReturn = pdFALSE;
7
8     if ( pxMutexHolder != NULL ) {                                (1)
9         configASSERT( pxtCB == pxCurrentTCB );
10
11        configASSERT( pxtCB->uxMutexesHeld );
12        ( pxtCB->uxMutexesHeld )--;
13
14        /* 判断优先级是否被临时提升 */
15        if ( pxtCB->uxPriority != pxtCB->uxBasePriority ) {      (2)
16            /* 如果任务没有持有其他互斥量 */
17            if ( pxtCB->uxMutexesHeld == ( UBaseType_t ) 0 ) {      (3)
18                /* 将任务从状态列表中删除 */
19                if ( uxListRemove( &( pxtCB->xStateListItem ) ) == ( UBaseType_t ) 0 ) {
20                    taskRESET_READY_PRIORITY( pxtCB->uxPriority ); (4)
21                } else {
22                    mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
23                }
24                traceTASK_PRIORITY_DISINHERIT( pxtCB, pxtCB->uxBasePriority );
25
26            /* 在将任务添加到新的就绪列表之前，恢复任务的初始优先级 */
27            pxtCB->uxPriority = pxtCB->uxBasePriority;          (5)
28

```

```

29     /* 同时要重置等待事件列表的优先级 */
30     listSET_LIST_ITEM_VALUE( &( pxTCB->xEventListItem ),      (6)
31     ( TickType_t ) configMAX_PRIORITIES -(TickType_t ) pxTCB->uxPriority );
32
33     /* 将任务重新添加到就绪列表中 */
34     prvAddTaskToReadyList( pxTCB );                                     (7)
35
36     xReturn = pdTRUE;
37 } else {
38     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
39 }
40 } else {
41     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
42 }
43 } else {
44     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
45 }
46
47 return xReturn;
48 }
49
50 #endif /* configUSE_MUTEXES */

```

代码清单 19-15 (1)：只有当有任务持有互斥量的时候，才会进行释放互斥量的操作。而且必须是持有互斥量的任务才允许释放互斥量，其他任务都没有权利去操作被任务持有的互斥量。

代码清单 19-15 (2)：判断优先级是否被提升，如果没有继承过优先级，那也无需进行优先级恢复的操作 (3) – (8)，可以直接退出。

代码清单 19-15 (3)：再看看这个任务持有多少个互斥量，因为任务可以持有多个互斥量的，如果这个互斥量释放了，就恢复初始的优先级，那么其他互斥量的优先级继承机制岂不是不起作用了，当然啦，这种一个任务持有多个互斥量的情景不多见，一般情况都是一个任务持有一个互斥量。

代码清单 19-15 (4)：调用 uxListRemove() 函数将任务从状态列表中删除，无论该任务处于什么状态，因为要恢复任务的初始优先级，就必须先从状态列表中移除，待恢复初后再添加到就绪列表中，按优先级进行排序。

代码清单 19-15 (5)：在将任务添加到就绪列表之前，恢复任务的初始优先级。

代码清单 19-15 (6)：同时要重置等待事件列表的优先级。

代码清单 19-15 (7)：将任务重新添加到就绪列表中。

至此，优先级继承恢复就讲解完毕，简单总结一下互斥量释放的过程：

被释放前的互斥量是处于无效状态，被释放后互斥量才变得有效，除了结构体成员变量 uxMessageWaiting 加 1 外，还要判断持有互斥量的任务是否有优先级继承，如果说有的话，要将任务的优先级恢复到初始值。当然，该任务必须在没有持有其它互斥量的情况下，才能将继承的优先级恢复到原始值。然后判断是否有任务要获取互斥量并且进入阻塞状态，有的话解除阻塞，最后返回成功信息 (pdPASS)，下面看看互斥量释放函数是如何使用的，具体见代码清单 19-16 加粗部分。

代码清单 19-16 xSemaphoreGive() 使用实例

```

1 SemaphoreHandle_t xSemaphore = NULL;
2

```

```

3 void vATask( void * pvParameters )
4 {
5     /* 创建一个互斥量用于保护共享资源 */
6     xSemaphore = xSemaphoreCreateMutex();
7
8     if ( xSemaphore != NULL ) {
9         if ( xSemaphoreGive( xSemaphore ) != pdTRUE ) {
10            /*
11             如果要释放一个互斥量，必须先有第一次的获取*/
12        }
13
14     /* 获取互斥量，不等待 */
15     if ( xSemaphoreTake( xSemaphore, ( TickType_t ) 0 ) ) {
16         /* 获取到互斥量，可以访问共享资源 */
17
18         /* ... 访问共享资源代码 */
19
20     /* 共享资源访问完毕，释放互斥量 */
21     if ( xSemaphoreGive( xSemaphore ) != pdTRUE ) {
22         /* 互斥量释放失败，这可不是我们希望的 */
23     }
24   }
25 }
26 }
```

19.6.7 递归互斥量释放函数 xSemaphoreGiveRecursive()

xSemaphoreGiveRecursive()是一个用于释放递归互斥量的宏。要想使用该函数必须在头文件 FreeRTOSConfig.h 把宏 configUSE_RECURSIVE_MUTEXES 定义为 1。

代码清单 19-17 xSemaphoreGiveRecursive 函数原型

```

1 #if( configUSE_RECURSIVE_MUTEXES == 1 )
2
3 #define xSemaphoreGiveRecursive( xMutex )           \
4     xQueueGiveMutexRecursive( ( xMutex ) )
5
6 #endif
```

xSemaphoreGiveRecursive()函数用于释放一个递归互斥量。已经获取递归互斥量的任务可以重复获取该递归互斥量。使用 xSemaphoreTakeRecursive() 函数成功获取几次递归互斥量，就要使用 xSemaphoreGiveRecursive() 函数返还几次，在此之前递归互斥量都处于无效状态，别的任务就无法获取该递归互斥量。使用该函数接口时，只有已持有互斥量所有权的任务才能释放它，每释放一次该递归互斥量，它的计数值就减 1。当该互斥量的计数值为 0 时（即持有任务已经释放所有的持有操作），互斥量则变为开锁状态，等待在该互斥量上的任务将被唤醒。如果任务的优先级被互斥量的优先级翻转机制临时提升，那么当互斥量被释放后，任务的优先级将恢复为原本设定的优先级，具体见代码清单 19-18。

代码清单 19-18 xQueueGiveMutexRecursive 源码

```

1 #if ( configUSE_RECURSIVE_MUTEXES == 1 )
2
3 BaseType_t xQueueGiveMutexRecursive( QueueHandle_t xMutex )
4 {
5     BaseType_t xReturn;
6     Queue_t * const pxMutex = ( Queue_t * ) xMutex;
7
8     configASSERT( pxMutex );
```

```

9     /* 判断任务是否持有这个递归互斥量 */
10    if ( pxMutex->pxMutexHolder == (void *)xTaskGetCurrentTaskHandle() ){ (1)
11        traceGIVE_MUTEX_RECURSIVE( pxMutex );
12
13        /* 调用次数的计数值减一 */
14        ( pxMutex->u.uxRecursiveCallCount )--; (2)
15
16        /* 如果计数值减到 0 */
17        if ( pxMutex->u.uxRecursiveCallCount==(UBaseType_t) 0 ){ (3)
18            /* 释放成功 */
19            ( void ) xQueueGenericSend( pxMutex,
20                                         NULL,
21                                         queueMutex_GIVE_BLOCK_TIME,
22                                         queueSEND_TO_BACK ); (4)
23        } else {
24            mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
25        }
26
27        xReturn = pdPASS;
28    } else {
29        /* 这个任务不具备释放这个互斥量的权利 */
30        xReturn = pdFAIL; (5)
31
32        traceGIVE_MUTEX_RECURSIVE_FAILED( pxMutex );
33    }
34
35    return xReturn;
36 }
37
38 #endif /* configUSE_RECURSIVE_MUTEXES */
39 */

```

代码清单 19-18 (1)：判断任务是否持有这个递归互斥量，只有拥有这个递归互斥量所有权的任务才能对其进行释放操作。

代码清单 19-18 (2)：每调用一次递归互斥量释放函数，递归互斥量的计数值 u.uxRecursiveCallCount 就会减一。

代码清单 19-18 (3)：如果计数值减到 0，就表明这个递归互斥量已经可以变得有效了。

代码清单 19-18 (4)：需要调用一次通用入队函数 xQueueGenericSend() 释放一个递归互斥量，注意了，这一步才是让递归互斥量从无效变成有效，同时系统还需要检查一下释放有任务想获取这个递归互斥量，如果有就将其恢复。

代码清单 19-18 (5)：这个任务不具备释放这个互斥量的权利，直接返回错误。

互斥量和递归互斥量的最大区别在于一个递归互斥量可以被已经获取这个递归互斥量的任务重复获取，而不会形成死锁。这个递归调用功能是通过队列结构体成员 u.uxRecursiveCallCount 实现的，这个变量用于存储递归调用的次数，每次获取递归互斥量后，这个变量加 1，在释放递归互斥量后，这个变量减 1。只有这个变量减到 0，即释放和获取的次数相等时，互斥量才能变成有效状态，然后才允许使用 xQueueGenericSend() 函数释放一个递归互斥量，xSemaphoreGiveRecursive() 函数使用实例具体见代码清单 19-19 加粗部分。

代码清单 19-19xSemaphoreGiveRecursive() 函数使用实例

```

1 SemaphoreHandle_t xMutex = NULL;
2
3 void vATask( void * pvParameters )

```

```

4  {
5      /* 创建一个递归互斥量用于保护共享资源 */
6      xMutex = xSemaphoreCreateRecursiveMutex();
7  }
8
9 void vAnotherTask( void * pvParameters )
10 {
11     /* 其他功能代码 */
12
13     if ( xMutex != NULL ) {
14         /* 尝试获取递归互斥量
15          如果不可用则等待 10 个 ticks */
16         if(xSemaphoreTakeRecursive( xMutex, ( TickType_t ) 10 )== pdTRUE) {
17             /* 获得到递归信号量，可以访问共享资源 */
18             /* ... 其他功能代码 */
19
20             /* 重复获取递归互斥量 */
21             xSemaphoreTakeRecursive( xMutex, ( TickType_t ) 10 );
22             xSemaphoreTakeRecursive( xMutex, ( TickType_t ) 10 );
23
24             /* 释放递归互斥量，获取了多少次就要释放多少次 */
25             xSemaphoreGiveRecursive( xMutex );
26             xSemaphoreGiveRecursive( xMutex );
27             xSemaphoreGiveRecursive( xMutex );
28
29             /* 现在递归互斥量可以被其他任务获取 */
30         } else {
31             /* 没能成功获取互斥量，所以不能安全的访问共享资源 */
32         }
33     }
34 }
```

19.7 互斥量实验

19.7.1 模拟优先级翻转实验

模拟优先级翻转实验是在 FreeRTOS 中创建了三个任务与一个二值信号量，任务分别是高优先级任务，中优先级任务，低优先级任务，用于模拟产生优先级翻转。低优先级任务在获取信号量的时候，被中优先级打断，中优先级的任务执行时间较长，因为低优先级还未释放信号量，那么高优先级任务就无法取得信号量继续运行，此时就发生了优先级翻转，任务在运行中，使用串口打印出相关信息，具体见代码清单 19-20 加粗部分。

代码清单 19-20 模拟优先级翻转实验

```

1 /**
2  ****
3  * @file    main.c
4  * @author  fire
5  * @version V1.0
6  * @date    2018-xx-xx
7  * @brief   FreeRTOS V9.0.0 + STM32 模拟优先级翻转
8  ****
9  * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 开发板
12 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
```

```
15 ****  
16 */  
17  
18 /*  
19 **** 包含的头文件  
20 */  
21 ****  
22 */  
23 /* FreeRTOS 头文件 */  
24 #include "FreeRTOS.h"  
25 #include "task.h"  
26 #include "queue.h"  
27 #include "semphr.h"  
28 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */  
29 #include "bsp_led.h"  
30 #include "bsp_usart.h"  
31 #include "bsp_key.h"  
32 **** 任务句柄 ****/  
33 /*  
34 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄  
35 * 以后我们想要操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么  
36 * 这个句柄可以为 NULL。  
37 */  
38 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */  
39 static TaskHandle_t LowPriority_Task_Handle = NULL; /* LowPriority_Task 任务句柄 */  
40 static TaskHandle_t MidPriority_Task_Handle = NULL; /* MidPriority_Task 任务句柄 */  
41 static TaskHandle_t HighPriority_Task_Handle = NULL; /* HighPriority_Task 任务句柄 */  
42 **** 内核对象句柄 ****/  
43 /*  
44 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核  
45 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我  
46 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。  
47 */  
48 /*  
49 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，  
50 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数  
51 * 来完成的  
52 */  
53 /*  
54 SemaphoreHandle_t BinarySem_Handle =NULL;  
55  
56 **** 全局变量声明 ****/  
57 /*  
58 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。  
59 */  
60  
61  
62 **** 宏定义 ****/  
63 /*  
64 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。  
65 */  
66  
67  
68 /*  
69 **** 函数声明 ****/  
70 */  
71 ****  
72 /*  
73 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */  
74  
75 static void LowPriority_Task(void* pvParameters); /* LowPriority_Task 任务实现 */  
76 static void MidPriority_Task(void* pvParameters); /* MidPriority_Task 任务实现 */
```

```
77 static void HighPriority_Task(void* pvParameters); /* MidPriority_Task 任务实现 */
78
79 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
80
81 /*****
82  * @brief 主函数
83  * @param 无
84  * @retval 无
85  * @note 第一步：开发板硬件初始化
86  *        第二步：创建 APP 应用任务
87  *        第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
88 ****/
89 int main(void)
90 {
91     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
92
93     /* 开发板硬件初始化 */
94     BSP_Init();
95     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 优先级翻转实验！\n");
96     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
97     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
98                           (const char*) "AppTaskCreate", /* 任务名字 */
99                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
100                          (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
101                          (UBaseType_t) 1, /* 任务的优先级 */
102                          (TaskHandle_t*) &AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
103
104     /* 启动任务调度 */
105     if (pdPASS == xReturn)
106         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
107     else
108         return -1;
109
110 }
111
112
113 /*****
114  * @函数名 : AppTaskCreate
115  * @功能说明：为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
116  * @参数   : 无
117  * @返回值 : 无
118 ****/
119 static void AppTaskCreate(void)
120 {
121     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
122
123     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
124
125     /* 创建 Test_Queue */
126     BinarySem_Handle = xSemaphoreCreateBinary();
127     if (NULL != BinarySem_Handle)
128         printf("BinarySem_Handle 二值信号量创建成功!\r\n");
129
130     xReturn = xSemaphoreGive( BinarySem_Handle ); //给出二值信号量
131 //    if( xReturn == pdTRUE )
132 //        printf("释放信号量!\r\n");
133
134     /* 创建 LowPriority_Task 任务 */
135     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )LowPriority_Task, /* 任务入口函数 */
136                           (const char*) "LowPriority_Task", /* 任务名字 */
```

```
137             (uint16_t      )512,    /* 任务栈大小 */
138             (void*        )NULL,     /* 任务入口函数参数 */
139             (UBaseType_t   )2,       /* 任务的优先级 */
140             (TaskHandle_t*) &LowPriority_Task_Handle);
141     if (pdPASS == xReturn)
142         printf("创建 LowPriority_Task 任务成功!\r\n");
143
144     /* 创建 MidPriority_Task 任务 */
145     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )MidPriority_Task, /* 任务入口函数 */
146                           (const char*   )"MidPriority_Task",/* 任务名字 */
147                           (uint16_t     )512,    /* 任务栈大小 */
148                           (void*        )NULL,    /* 任务入口函数参数 */
149                           (UBaseType_t   )3,       /* 任务的优先级 */
150                           (TaskHandle_t*) &MidPriority_Task_Handle); /*任务控制块指针 */
151     if (pdPASS == xReturn)
152         printf("创建 MidPriority_Task 任务成功!\n");
153
154     /* 创建 HighPriority_Task 任务 */
155     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )HighPriority_Task, /* 任务入口函数 */
156                           (const char*   )"HighPriority_Task",/* 任务名字 */
157                           (uint16_t     )512,    /* 任务栈大小 */
158                           (void*        )NULL,    /* 任务入口函数参数 */
159                           (UBaseType_t   )4,       /* 任务的优先级 */
160                           (TaskHandle_t*) &HighPriority_Task_Handle); /*任务控制块指针 */
161     if (pdPASS == xReturn)
162         printf("创建 HighPriority_Task 任务成功!\n\n");
163
164     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
165
166     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
167 }
168
169
170
171 /***** 函数实现 *****/
172 * @ 函数名 : LowPriority_Task
173 * @ 功能说明: LowPriority_Task 任务主体
174 * @ 参数   :
175 * @ 返回值 : 无
176 *****/
177 static void LowPriority_Task(void* parameter)
178 {
179     static uint32_t i;
180     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
181     while (1) {
182         printf("LowPriority_Task 获取信号量\r\n");
183         //获取二值信号量 xSemaphore, 没获取到则一直等待
184         xReturn = xSemaphoreTake(BinarySem_Handle, /* 二值信号量句柄 */
185                               portMAX_DELAY); /* 等待时间 */
186         if ( xReturn == pdTRUE )
187             printf("LowPriority_Task Runing\r\n\r\n");
188
189         for (i=0; i<2000000; i++) { //模拟低优先级任务占用信号量
190             taskYIELD(); //发起任务调度
191         }
192
193         printf("LowPriority_Task 释放信号量!\r\n");
194         xReturn = xSemaphoreGive( BinarySem_Handle ); //给出二值信号量
195 //     if( xReturn == pdTRUE )
196 //         ; /* 什么都不做 */
```

```
197     LED1_TOGGLE;
198
199     vTaskDelay(500);
200 }
201 }
202 }
203
204 /*****
205 * @ 函数名 : MidPriority_Task
206 * @ 功能说明: MidPriority_Task 任务主体
207 * @ 参数 :
208 * @ 返回值 : 无
209 *****/
210 static void MidPriority_Task(void* parameter)
211 {
212     while (1) {
213         printf("MidPriority_Task Runing\n");
214         vTaskDelay(500);
215     }
216 }
217
218 /*****
219 * @ 函数名 : HighPriority_Task
220 * @ 功能说明: HighPriority_Task 任务主体
221 * @ 参数 :
222 * @ 返回值 : 无
223 *****/
224 static void HighPriority_Task(void* parameter)
225 {
226     BaseType_t xReturn = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
227     while (1) {
228         printf("HighPriority_Task 获取信号量\n");
229         //获取二值信号量 xSemaphore,没获取到则一直等待
230         xReturn = xSemaphoreTake(BinarySem_Handle, /* 二值信号量句柄 */
231                             portMAX_DELAY); /* 等待时间 */
232         if (pdTRUE == xReturn)
233             printf("HighPriority_Task Runing\n");
234         LED1_TOGGLE;
235         xReturn = xSemaphoreGive( BinarySem_Handle );//给出二值信号量
236 //        if( xReturn == pdTRUE )
237 //            printf("HighPriority_Task 释放信号量!\r\n");
238
239         vTaskDelay(500);
240     }
241 }
242
243
244 /*****
245 * @ 函数名 : BSP_Init
246 * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
247 * @ 参数 :
248 * @ 返回值 : 无
249 *****/
250 static void BSP_Init(void)
251 {
252     /*
253     * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
254     * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
255     * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
256     */
257     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
258 }
```

```

259     /* LED 初始化 */
260     LED_GPIO_Config();
261
262     /* 串口初始化 */
263     USART_Config();
264
265     /* 按键初始化 */
266     Key_GPIO_Config();
267
268 }
269
270 /*****END OF FILE*****/

```

19.7.2 互斥量实验

互斥量实验是基于优先级翻转实验进行修改的，目的是为了测试互斥量的优先级继承机制是否有效，具体见代码清单 19-21 加粗部分。

代码清单 19-21 互斥量实验

```

1 /**
2  ****
3 * @file    main.c
4 * @author  fire
5 * @version V1.0
6 * @date    2018-xx-xx
7 * @brief   FreeRTOS V9.0.0 + STM32 互斥量同步
8 ****
9 * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 开发板
12 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
15 ****
16 */
17
18 /*
19 ****
20 *          包含的头文件
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 #include "queue.h"
27 #include "semphr.h"
28 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
29 #include "bsp_led.h"
30 #include "bsp_usart.h"
31 #include "bsp_key.h"
32 /***** 任务句柄 *****/
33 /*
34 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
35 * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
36 * 这个句柄可以为 NULL。
37 */
38 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
39 static TaskHandle_t LowPriority_Task_Handle = NULL; /* LowPriority_Task 任务句柄 */

```

```
40 static TaskHandle_t MidPriority_Task_Handle = NULL; /* MidPriority_Task 任务句柄 */
41 static TaskHandle_t HighPriority_Task_Handle = NULL; /* HighPriority_Task 任务句柄 */
42 /***** 内核对象句柄 *****/
43 /*
44  * 信号量, 消息队列, 事件标志组, 软件定时器这些都属于内核的对象, 要想使用这些内核
45  * 对象, 必须先创建, 创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针, 后续我
46  * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
47 *
48 */
49 内核对象说白了就是一种全局的数据结构, 通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信,
50 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
51 * 来完成的
52 *
53 */
54 SemaphoreHandle_t MuxSem_Handle =NULL;
55
56 /***** 全局变量声明 *****/
57 /*
58 * 当我们在写应用程序的时候, 可能需要用到一些全局变量。
59 */
60
61
62 /***** 宏定义 *****/
63 /*
64 * 当我们在写应用程序的时候, 可能需要用到一些宏定义。
65 */
66
67
68 /*
69 ***** 函数声明 *****
70 *
71 *****
72 */
73 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
74
75 static void LowPriority_Task(void* pvParameters); /* LowPriority_Task 任务实现 */
76 static void MidPriority_Task(void* pvParameters); /* MidPriority_Task 任务实现 */
77 static void HighPriority_Task(void* pvParameters); /* MidPriority_Task 任务实现 */
78
79 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
80
81 /*****
82 * @brief 主函数
83 * @param 无
84 * @retval 无
85 * @note 第一步: 开发板硬件初始化
86 * 第二步: 创建 APP 应用任务
87 * 第三步: 启动 FreeRTOS, 开始多任务调度
88 *****/
89 int main(void)
90 {
91     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
92
93     /* 开发板硬件初始化 */
94     BSP_Init();
95     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 优先级翻转实验! \n");
96     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
97     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /*任务入口函数 */
98                           (const char* )"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
99                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
100                          (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
```

```
101             (UBaseType_t      )1, /* 任务的优先级 */
102             (TaskHandle_t*)&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
103     /* 启动任务调度 */
104     if (pdPASS == xReturn)
105         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
106     else
107         return -1;
108
109     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
110 }
111
112
113 /***** @ 函数名 : AppTaskCreate
114 * @ 功能说明：为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
115 * @ 参数    : 无
116 * @ 返回值  : 无
117 *****/
118 static void AppTaskCreate(void)
119 {
120     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
121
122     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
123
124     /* 创建 MuxSem */
125     MuxSem_Handle = xSemaphoreCreateMutex();
126     if (NULL != MuxSem_Handle)
127         printf("MuxSem_Handle 互斥量创建成功!\r\n");
128
129
130     xReturn = xSemaphoreGive( MuxSem_Handle ); //给出互斥量
131 //    if( xReturn == pdTRUE )
132 //        printf("释放信号量!\r\n");
133
134     /* 创建 LowPriority_Task 任务 */
135     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )LowPriority_Task, /* 任务入口函数 */
136                           (const char*) "LowPriority_Task", /* 任务名字 */
137                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
138                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
139                           (UBaseType_t) 2, /* 任务的优先级 */
140                           (TaskHandle_t*)&LowPriority_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
141     if (pdPASS == xReturn)
142         printf("创建 LowPriority_Task 任务成功!\r\n");
143
144     /* 创建 MidPriority_Task 任务 */
145     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )MidPriority_Task, /* 任务入口函数 */
146                           (const char*) "MidPriority_Task", /* 任务名字 */
147                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
148                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
149                           (UBaseType_t) 3, /* 任务的优先级 */
150                           (TaskHandle_t*)&MidPriority_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
151     if (pdPASS == xReturn)
152         printf("创建 MidPriority_Task 任务成功!\r\n");
153
154     /* 创建 HighPriority_Task 任务 */
155     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )HighPriority_Task, /* 任务入口函数 */
156                           (const char*) "HighPriority_Task", /* 任务名字 */
157                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
158                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
159                           (UBaseType_t) 4, /* 任务的优先级 */
160                           (TaskHandle_t*)&HighPriority_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
```

```
161     if (pdPASS == xReturn)
162         printf("创建 HighPriority_Task 任务成功!\n\n");
163
164     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
165
166     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
167 }
168
169
170
171 /***** @ 函数名 : LowPriority_Task
172 * @ 功能说明: LowPriority_Task 任务主体
173 * @ 参数      :
174 * @ 返回值    : 无
175 *****/
176 static void LowPriority_Task(void* parameter)
177 {
178     static uint32_t i;
179     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
180     while (1) {
181         printf("LowPriority_Task 获取信号量\n");
182         //获取互斥量 MuxSem,没获取到则一直等待
183         xReturn = xSemaphoreTake(MuxSem_Handle, /* 互斥量句柄 */
184                                 portMAX_DELAY); /* 等待时间 */
185         if (pdTRUE == xReturn)
186             printf("LowPriority_Task Runing\n\n");
187
188         for (i=0; i<2000000; i++) { //模拟低优先级任务占用互斥量
189             taskYIELD(); //发起任务调度
190         }
191
192         printf("LowPriority_Task 释放信号量!\r\n");
193         xReturn = xSemaphoreGive( MuxSem_Handle ); //给出互斥量
194
195         LED1_TOGGLE;
196
197         vTaskDelay(1000);
198     }
199 }
200
201 /***** @ 函数名 : MidPriority_Task
202 * @ 功能说明: MidPriority_Task 任务主体
203 * @ 参数      :
204 * @ 返回值    : 无
205 *****/
206 static void MidPriority_Task(void* parameter)
207 {
208     while (1) {
209         printf("MidPriority_Task Runing\n");
210         vTaskDelay(1000);
211     }
212 }
213
214
215 /***** @ 函数名 : HighPriority_Task
216 * @ 功能说明: HighPriority_Task 任务主体
217 * @ 参数      :
218 * @ 返回值    : 无
219 *****/
220
```

```

222 static void HighPriority_Task(void* parameter)
223 {
224     BaseType_t xReturn = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值， 默认为 pdPASS */
225     while (1) {
226         printf("HighPriority_Task 获取信号量\r\n");
227         //获取互斥量 MuxSem,没获取到则一直等待
228         xReturn = xSemaphoreTake(MuxSem_Handle, /* 互斥量句柄 */
229                                 portMAX_DELAY); /* 等待时间 */
230         if (pdTRUE == xReturn)
231             printf("HighPriority_Task Runing\r\n");
232         LED1_TOGGLE;
233
234         printf("HighPriority_Task 释放信号量!\r\n");
235         xSemaphoreGive( MuxSem_Handle );//给出互斥量
236
237
238         vTaskDelay(1000);
239     }
240 }
241
242
243 /***** @ 函数名 : BSP_Init
244 * @ 功能说明: 板级外设初始化，所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
245 * @ 参数 :
246 * @ 返回值 : 无
247 *****/
248
249 static void BSP_Init(void)
250 {
251     /*
252     * STM32 中断优先级分组为 4，即 4bit 都用来表示抢占优先级，范围为: 0~15
253     * 优先级分组只需要分组一次即可，以后如果有其他的任务需要用到中断，
254     * 都统一用这个优先级分组，千万不要再分组，切忌。
255     */
256     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
257
258     /* LED 初始化 */
259     LED_GPIO_Config();
260
261     /* 串口初始化 */
262     USART_Config();
263
264     /* 按键初始化 */
265     Key_GPIO_Config();
266
267 }
268
269 /***** END OF FILE *****/

```

19.8 互斥量实验现象

19.8.1 模拟优先级翻转实验现象

将程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，它里面输出了信息表明任务正在运行中，并且很明

确可以看到高优先级任务在等待低优先级任务运行完毕才能得到信号量继续运行，具体见图 19-5。

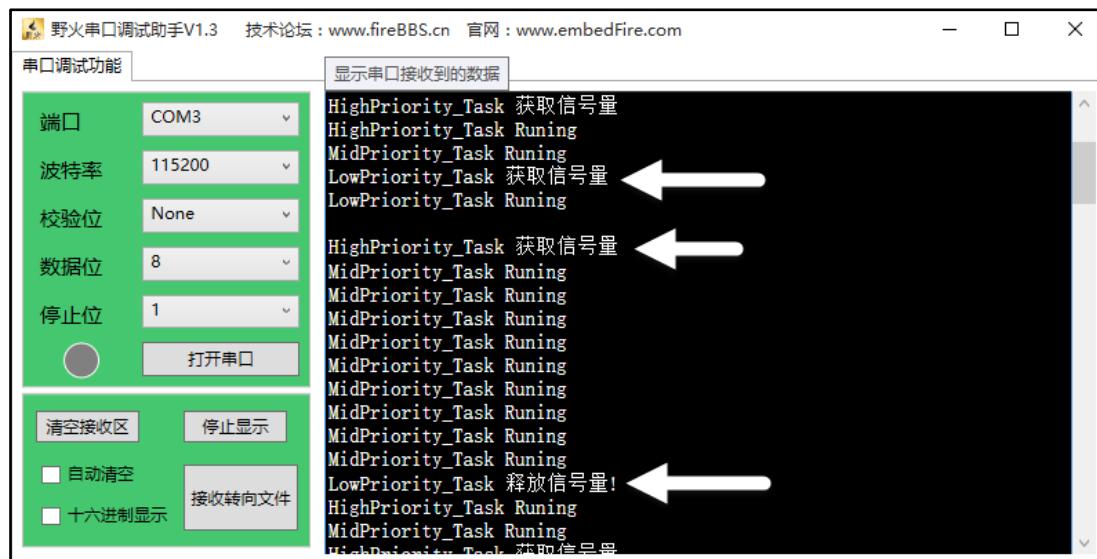


图 19-5 优先级翻转实验现象

19.8.2 互斥量实验现象

将程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，它里面输出了信息表明任务正在运行中，并且很明确可以看到在低优先级任务运行的时候，中优先级任务无法抢占低优先级的任务，这是因为互斥量的优先级继承机制，从而最大程度降低了优先级翻转产生的危害，具体见图 19-6。

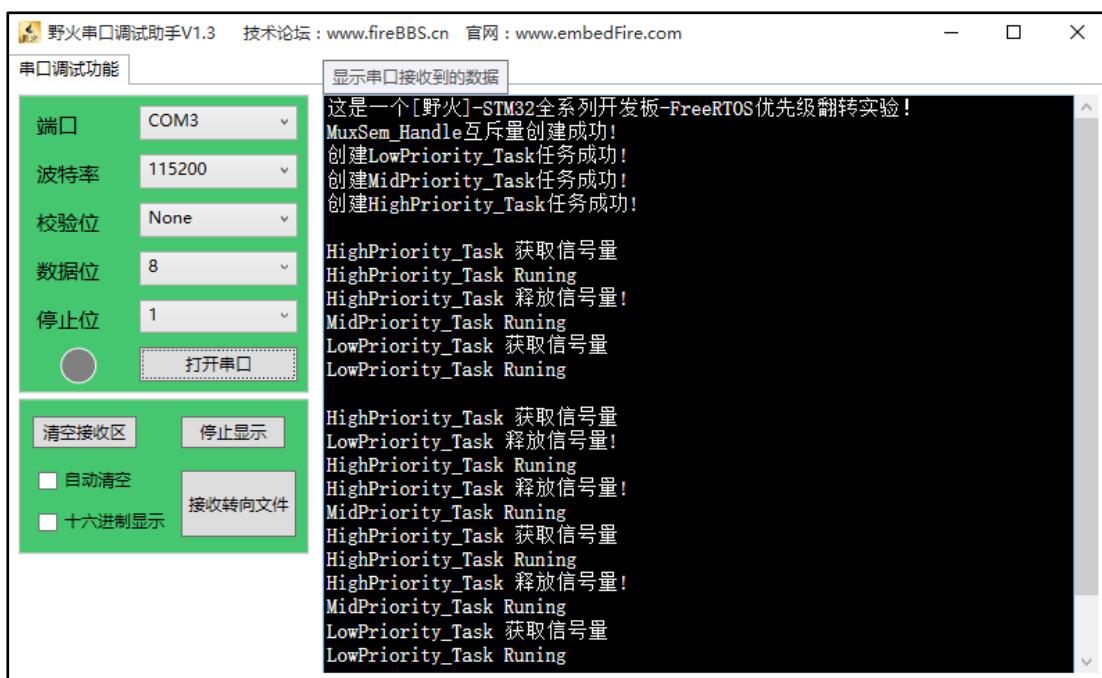


图 19-6 互斥量实验现象

第20章 事件

20.1 事件的基本概念

事件是一种实现任务间通信的机制，主要用于实现多任务间的同步，但事件通信只能是事件类型的通信，无数据传输。与信号量不同的是，它可以实现一对多，多对多的同步。即一个任务可以等待多个事件的发生：可以是任意一个事件发生时唤醒任务进行事件处理；也可以是几个事件都发生后才唤醒任务进行事件处理。同样，也可以是多个任务同步多个事件。

每一个事件组只需要很少的 RAM 空间来保存事件组的状态。事件组存储在一个 EventBits_t 类型的变量中，该变量在事件组结构体中定义。如果宏 configUSE_16_BIT_TICKS 定义为 1，那么变量 uxEventBits 就是 16 位的，其中有 8 个位用来存储事件组；而如果宏 configUSE_16_BIT_TICKS 定义为 0，那么变量 uxEventBits 就是 32 位的，其中有 24 个位用来存储事件组。在 STM32 中，我们一般将 configUSE_16_BIT_TICKS 定义为 0，那么 uxEventBits 是 32 位的，有 24 个位用来实现事件标志组。每一位代表一个事件，任务通过“逻辑与”或“逻辑或”与一个或多个事件建立关联，形成一个事件组。事件的“逻辑或”也被称作是独立型同步，指的是任务感兴趣的事件任一件发生即可被唤醒；事件“逻辑与”则被称为是关联型同步，指的是任务感兴趣的若干事件都发生时才被唤醒，并且事件发生的时间可以不同步。

多任务环境下，任务、中断之间往往需要同步操作，一个事件发生会告知等待中的任务，即形成一个任务与任务、中断与任务间的同步。事件可以提供一对多、多对多的同步操作。一对多同步模型：一个任务等待多个事件的触发，这种情况是比较常见的；多对多同步模型：多个任务等待多个事件的触发。

任务可以通过设置事件位来实现事件的触发和等待操作。FreeRTOS 的事件仅用于同步，不提供数据传输功能。

FreeRTOS 提供的事件具有如下特点：

- 事件只与任务相关联，事件相互独立，一个 32 位的事件集合（EventBits_t 类型的变量，实际可用与表示事件的只有 24 位），用于标识该任务发生的事件类型，其中每一位表示一种事件类型（0 表示该事件类型未发生、1 表示该事件类型已经发生），一共 24 种事件类型。
- 事件仅用于同步，不提供数据传输功能。
- 事件无排队性，即多次向任务设置同一事件(如果任务还未来得及读走)，等效于只设置一次。
- 允许多个任务对同一事件进行读写操作。
- 支持事件等待超时机制。

在 FreeRTOS 事件中，每个事件获取的时候，用户可以选择感兴趣的事件，并且选择读取事件信息标记，它有三个属性，分别是逻辑与，逻辑或以及是否清除标记。当任务等待事件同步时，可以通过任务感兴趣的事件位和事件信息标记来判断当前接收的事件是否满足要求，如果满足则说明任务等待到对应的事件，系统将唤醒等待的任务；否则，任务会根据用户指定的阻塞超时时间继续等待下去。

20.2 事件的应用场景

FreeRTOS 的事件用于事件类型的通讯，无数据传输，也就是说，我们可以用事件来做标志位，判断某些事件是否发生了，然后根据结果做处理，那很多人又会问了，为什么我不直接用变量做标志呢，岂不是更好更有效率？非也非也，若是在裸机编程中，用全局变量是最为有效的方法，这点我不否认，但是在操作系统中，使用全局变量就要考虑以下问题了：

- 如何对全局变量进行保护呢，如何处理多任务同时对它进行访问？
- 如何让内核对事件进行有效管理呢？使用全局变量的话，就需要在任务中轮询查看事件是否发送，这简直就是在浪费 CPU 资源啊，还有等待超时机制，使用全局变量的话需要用户自己去实现。

所以，在操作系统中，还是使用操作系统给我们提供的通信机制就好了，简单方便还实用。

在某些场合，可能需要多个时间发生了才能进行下一步操作，比如一些危险机器的启动，需要检查各项指标，当指标不达标的时候，无法启动，但是检查各个指标的时候，不能一下子检测完毕啊，所以，需要事件来做统一的等待，当所有的事件都完成了，那么机器才允许启动，这只是事件的其中一个应用。

事件可使用于多种场合，它能够在一定程度上替代信号量，用于任务与任务间，中断与任务间的同步。一个任务或中断服务例程发送一个事件给事件对象，而后等待的任务被唤醒并对相应的事件进行处理。但是它与信号量不同的是，事件的发送操作是不可累计的，而信号量的释放动作是可累计的。事件另外一个特性是，接收任务可等待多种事件，即多个事件对应一个任务或多个任务。同时按照任务等待的参数，可选择是“逻辑或”触发还是“逻辑与”触发。这个特性也是信号量等所不具备的，信号量只能识别单一同步动作，而不能同时等待多个事件的同步。

各个事件可分别发送或一起发送给事件对象，而任务可以等待多个事件，任务仅对感兴趣的事件进行关注。当有它们感兴趣的事件发生时并且符合感兴趣的条件，任务将被唤醒并进行后续的处理动作。

20.3 事件运作机制

接收事件时，可以根据感兴趣的参事件类型接收事件的单个或者多个事件类型。事件接收成功后，必须使用 `xClearOnExit` 选项来清除已接收到的事件类型，否则不会清除已接

收到的事件，这样就需要用户显式清除事件位。用户可以自定义通过传入参数 `xWaitForAllBits` 选择读取模式，是等待所有感兴趣的事件还是等待感兴趣的任意一个事件。

设置事件时，对指定事件写入指定的事件类型，设置事件集合的对应事件位为 1，可以一次同时写多个事件类型，设置事件成功可能会触发任务调度。

清除事件时，根据入参数事件句柄和待清除的事件类型，对事件对应位进行清 0 操作。

事件不与任务相关联，事件相互独立，一个 32 位的变量（事件集合，实际用于表示事件的只有 24 位），用于标识该任务发生的事件类型，其中每一位表示一种事件类型（0 表示该事件类型未发生、1 表示该事件类型已经发生），一共 24 种事件类型具体见图 20-1。

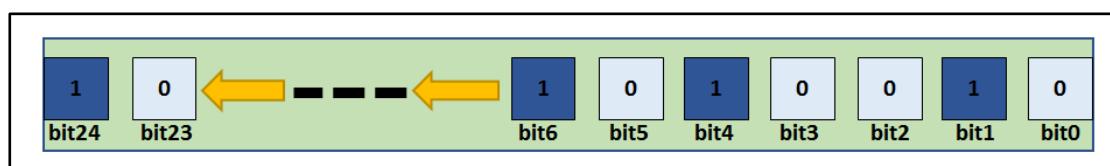


图 20-1 事件集合 set（一个 32 位的变量）

事件唤醒机制，当任务因为等待某个或者多个事件发生而进入阻塞态，当事件发生的时候会被唤醒，其过程具体见图 20-2。

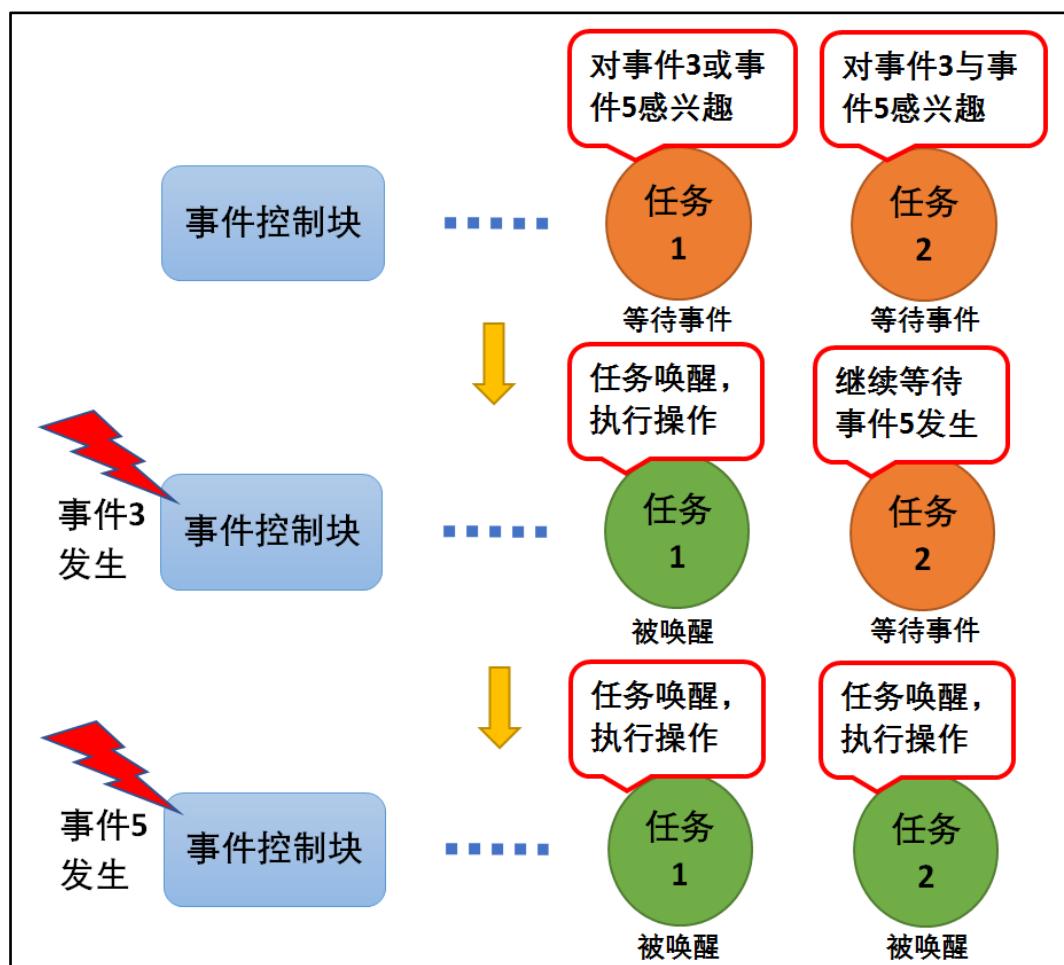


图 20-2 事件唤醒任务示意图

任务 1 对事件 3 或事件 5 感兴趣（逻辑或），当发生其中的某一个事件都会被唤醒，并且执行相应操作。而任务 2 对事件 3 与事件 5 感兴趣（逻辑与），当且仅当事件 3 与事件 5 都发生的时候，任务 2 才会被唤醒，如果只有一个其中一个事件发生，那么任务还是会继续等待事件发生。如果接在收事件函数中设置了清除事件位 xClearOnExit，那么当任务唤醒后将把事件 3 和事件 5 的事件标志清零，否则事件标志将依然存在。

20.4 事件控制块

事件标志组存储在一个 EventBits_t 类型的变量中，该变量在事件组结构体中定义，具体见代码清单 20-1 加粗部分。如果宏 configUSE_16_BIT_TICKS 定义为 1，那么变量 uxEventBits 就是 16 位的，其中有 8 个位用来存储事件组，如果宏 configUSE_16_BIT_TICKS 定义为 0，那么变量 uxEventBits 就是 32 位的，其中有 24 个位用来存储事件组，每一位代表一个事件的发生与否，利用逻辑或、逻辑与等实现不同事件的不同唤醒处理。在 STM32 中，uxEventBits 是 32 位的，所以我们有 24 个位用来实现事件组。除了事件标志组变量之外，FreeRTOS 还使用了一个链表来记录等待事件的任务，所有在等待此事件的任务均会被挂载在等待事件列表 xTasksWaitingForBits。

代码清单 20-1 事件控制块

```
1 typedef struct xEventGroupDefinition {
2     EventBits_t uxEventBits;
3     List_t xTasksWaitingForBits;
4
5 #if( configUSE_TRACE_FACILITY == 1 )
6     UBaseType_t uxEventGroupNumber;
7 #endif
8
9 #if( ( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 ) \
10     && ( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 ) )
11     uint8_t ucStaticallyAllocated;
12 #endif
13 } EventGroup_t;
```

20.5 事件函数接口讲解

20.5.1 事件创建函数 xEventGroupCreate()

xEventGroupCreate()用于创建一个事件组，并返回对应的句柄。要想使用该函数必须在头文件 FreeRTOSConfig.h 定义宏 configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION 为 1（在 FreeRTOS.h 中默认定义为 1）且需要把 FreeRTOS/source/event_groups.c 这个 C 文件添加到工程中。

每一个事件组只需要很少的 RAM 空间来保存事件的发生状态。如果使用函数 xEventGroupCreate()来创建一个事件，那么需要的 RAM 是动态分配的。如果使用函数 xEventGroupCreateStatic()来创建一个事件，那么需要的 RAM 是静态分配的。我们暂时不讲解静态创建函数 xEventGroupCreateStatic()。

事件创建函数，顾名思义，就是创建一个事件，与其他内核对象一样，都是需要先创建才能使用的资源，FreeRTOS 给我们提供了一个创建事件的函数 xEventGroupCreate()，当创建一个事件时，系统会首先给我们分配事件控制块的内存空间，然后对该事件控制块进行基本的初始化，创建成功返回事件句柄；创建失败返回 NULL。所以，在使用创建函数之前，我们需要先定义有个事件的句柄，事件创建的源码具体见代码清单 20-2。

代码清单 20-2 xEventGroupCreate() 源码

```

1 #if( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 )
2
3 EventGroupHandle_t xEventGroupCreate( void )
4 {
5     EventGroup_t *pxEventBits;
6
7     /* 分配事件控制块的内存 */
8     pxEventBits = ( EventGroup_t * ) pvPortMalloc( sizeof( EventGroup_t ) ); (1)
9
10    if ( pxEventBits != NULL ) { (2)
11        pxEventBits->uxEventBits = 0;
12        vListInitialise( &( pxEventBits->xTasksWaitingForBits ) );
13
14 #if( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 )
15     {
16         /*
17             静态分配内存的，此处暂时不用理会
18         */
19         pxEventBits->ucStaticallyAllocated = pdFALSE;
20     }
21 #endif
22
23     traceEVENT_GROUP_CREATE( pxEventBits );
24 } else {
25     traceEVENT_GROUP_CREATE_FAILED();
26 }
27
28     return ( EventGroupHandle_t ) pxEventBits;
29 }
30
31 #endif

```

代码清单 20-2 (1)：因为事件标志组是 FreeRTOS 的内部资源，也是需要 RAM 的，所以，在创建的时候，会向系统申请一块内存，大小是事件控制块大小 sizeof(EventGroup_t)。

代码清单 20-2 (2)：如果分配内存成功，那么久对事件控制块的成员变量进行初始化，事件标志组变量清零，因为现在是创建事件，还没有事件发生，所以事件集合中所有位都为 0，然后调用 vListInitialise() 函数将事件控制块中的等待事件列表进行初始化，该列表用于记录等待在此事件上的任务。

事件创建函数的源码都那么简单，其使用更为简单，不过需要我们在使用前定义一个指向事件控制块的指针，也就是常说的事件句柄，当事件创建成功，我们就可以根据我们定义的事件句柄来调用 FreeRTOS 的其他事件函数进行操作，具体见代码清单 20-3 加粗部分。

代码清单 20-3 事件创建函数 xEventGroupCreate() 使用实例

```

1 static EventGroupHandle_t Event_Handle =NULL;
2
3 /* 创建 Event_Handle */

```

```

4 Event_Handle = xEventGroupCreate();
5 if (NULL != Event_Handle)
6     printf("Event_Handle 事件创建成功!\r\n");
7 else
8     /* 创建失败，应为内存空间不足 */

```

20.5.2 事件删除函数 vEventGroupDelete()

在很多场合，某些事件只用一次的，就好比在事件应用场景说的危险机器的启动，假如各项指标都达到了，并且机器启动成功了，那这个事件之后可能就没用了，那就可以进行销毁了。想要删除事件怎么办？FreeRTOS 给我们提供了一个删除事件的函数——vEventGroupDelete()，使用它就能将事件进行删除了。当系统不再使用事件对象时，可以通过删除事件对象控制块来释放系统资源，具体见代码清单 20-4。

代码清单 20-4 vEventGroupDelete() 源码

```

1 /*-----*/
2 void vEventGroupDelete( EventGroupHandle_t xEventGroup )
3 {
4     EventGroup_t *pxEventBits = ( EventGroup_t * ) xEventGroup;
5     const List_t *pxTasksWaitingForBits = &( pxEventBits->xTasksWaitingForBits );
6
7     vTaskSuspendAll();                                     (1)
8     {
9         traceEVENT_GROUP_DELETE( xEventGroup );
10        while(listCURRENT_LIST_LENGTH( pxTasksWaitingForBits )>(UBaseType_t )0) (2)
11        {
12            /* 如果有任务阻塞在这个事件上，那么就要把事件从等待事件列表中移除 */
13            configASSERT( pxTasksWaitingForBits->xListEnd.pxNext
14                           != ( ListItem_t * ) &( pxTasksWaitingForBits->xListEnd ) );
15
16            ( void ) xTaskRemoveFromUnorderedEventList(
17                pxTasksWaitingForBits->xListEnd.pxNext,
18                eventUNBLOCKED_DUE_TO_BIT_SET );                      (3)
19        }
20 #if( ( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 ) \
21      && ( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 0 ) )
22 {
23     /* 释放事件的内存 */
24     vPortFree( pxEventBits );                                (4)
25 }
26
27     /* 已删除静态创建释放内存部分代码 */
28
29 #endif
30 }
31     ( void ) xTaskResumeAll();                            (5)
32 }
33 /*-----*/

```

代码清单 20-4 (1)：挂起调度器，因为接下来的操作不知道需要多长的时间，并且在删除的时候，不希望其他任务来操作这个事件标志组，所以暂时把调度器挂起，让当前任务占有 CPU。

代码清单 20-4 (2)：当有任务被阻塞在事件等待列表中的时候，我们就要把任务恢复过来，否则删除了事件的话，就无法对事件进行读写操作，那这些任务可能永远等不到事

件（因为任务有可能是一直在等待事件发生的），使用 while 循环保证所有的任务都会被恢复。

代码清单 20-4 (3)：调用 xTaskRemoveFromUnorderedEventList() 函数将任务从等待事件列表中移除，然后添加到就绪列表中，参与任务调度，当然，因为挂起了调度器，所以在段时间里，即使是优先级更高的任务被添加到就绪列表，系统也不会进行任务调度，所以也就不会影响当前任务删除事件的操作，这也是为什么需要挂起调度器的原因。但是，使用事件删除函数 vEventGroupDelete() 的时候需要注意，尽量在没有任务阻塞在这个事件的时候进行删除，否则任务无法等到正确的事件，因为删除之后，所有被恢复的任务都只能获得事件的值为 0。

代码清单 20-4 (4)：释放事件的内存，因为在创建事件的时候申请了内存的，在不使用事件的时候就把内核还给系统。

代码清单 20-4 (5)：恢复调度器，之前的操作是恢复了任务，现在恢复调度器，那么处于就绪态的最高优先级任务将被运行。

vEventGroupDelete() 用于删除由函数 xEventGroupCreate() 创建的事件组，只有被创建成功的事件才能被删除，但是需要注意的是该函数不允许在中断里面使用。当事件组被删除之后，阻塞在该事件组上的任务都会被解锁，并向等待事件的任务返回事件组的值为 0，其使用是非常简单的，具体见代码清单 20-5 加粗部分。

代码清单 20-5 vEventGroupDelete 函数使用实例

```

1 static EventHandle_t Event_Handle =NULL;
2
3 /* 创建 Event_Handle */
4 Event_Handle = xEventGroupCreate();
5 if (NULL != Event_Handle)
6 {
7     printf("Event_Handle 事件创建成功!\r\n");
8
9     /* 创建成功，可以删除 */
10    xEventGroupCreate(Event_Handle);
11 } else
12     /* 创建失败，应为内存空间不足 */

```

20.5.3 事件组置位函数 xEventGroupSetBits()（任务）

xEventGroupSetBits() 用于置位事件组中指定的位，当位被置位之后，阻塞在该位上的任务将会被解锁。使用该函数接口时，通过参数指定的事件标志来设定事件的标志位，然后遍历等待在事件对象上的事件等待列表，判断是否有任务的事件激活要求与当前事件对象标志值匹配，如果有，则唤醒该任务。简单来说，就是设置我们自己定义的事件标志位为 1，并且看看有没有任务在等待这个事件，有的话就唤醒它。

注意的是该函数不允许在中断中使用，xEventGroupSetBits() 的具体说明见表格 20-1，源码具体见代码清单 20-6。

表格 20-1 xEventGroupSetBits() 函数说明

函数	EventBits_t xEventGroupSetBits(EventHandle_t xEventGroup, const EventBits_t uxBitsToSet);
----	--

原型		
功能	置位事件组中指定的位。	
参数	xEventGroup	事件句柄。
	uxBitsToSet	指定事件中的事件标志位。如设置 uxBitsToSet 为 0x08 则只置位位 3，如果设置 uxBitsToSet 为 0x09 则位 3 和位 0 都需要被置位。
返回值	返回调用 xEventGroupSetBits() 时事件组中的值。	

代码清单 20-6 xEventGroupSetBits()源码

```

1  /*-----*/
2  EventBits_t xEventGroupSetBits( EventGroupHandle_t xEventGroup,
3                                const EventBits_t uxBitsToSet )
4 {
5     ListItem_t *pxListItem, *pxNext;
6     ListItem_t const *pxListEnd;
7     List_t *pxList;
8     EventBits_t uxBitsToClear = 0, uxBitsWaitedFor, uxControlBits;
9     EventGroup_t *pxEventBits = ( EventGroup_t * ) xEventGroup;
10    BaseType_t xMatchFound = pdFALSE;
11
12    /* 断言，判断事件是否有效 */
13    configASSERT( xEventGroup );
14    /* 断言，判断要设置的事件标志位是否有效 */
15    configASSERT((uxBitsToSet&eventEVENT_BITS_CONTROL_BYTES) == 0); (1)
16
17    pxList = &( pxEventBits->xTasksWaitingForBits );
18    pxListEnd = listGET_END_MARKER( pxList );
19
20    vTaskSuspendAll(); (2)
21    {
22        traceEVENT_GROUP_SET_BITS( xEventGroup, uxBitsToSet );
23
24        pxListItem = listGET_HEAD_ENTRY( pxList );
25
26        /* 设置事件标志位. */
27        pxEventBits->uxEventBits |= uxBitsToSet; (3)
28
29        /* 设置这个事件标志位可能是某个任务在等待的事件
30         就遍历等待事件列表中的任务 */
31        while ( pxListItem != pxListEnd ) { (4)
32            pxNext = listGET_NEXT( pxListItem );
33            uxBitsWaitedFor = listGET_LIST_ITEM_VALUE( pxListItem );
34            xMatchFound = pdFALSE;
35
36            /* 获取要等待事件的标记信息，是逻辑与还是逻辑或 */
37            uxControlBits = uxBitsWaitedFor & eventEVENT_BITS_CONTROL_BYTES; (5)
38            uxBitsWaitedFor &= ~eventEVENT_BITS_CONTROL_BYTES; (6)
39
40            /* 如果只需要有一个事件标志位满足即可 */
41            if ((uxControlBits & eventWAIT_FOR_ALL_BITS) == (EventBits_t)0) { (7)
42                /* 判断要等待的事件是否发生了 */
43                if ( ( uxBitsWaitedFor & pxEventBits->uxEventBits )
44                    != ( EventBits_t ) 0 ) {
45                    xMatchFound = pdTRUE; (8)

```

```

46             } else {
47                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
48             }
49         }
50     /* 否则就要所有事件都发生的时候才能解除阻塞 */
51     else if ( ( uxBitsWaitedFor & pxEventBits->uxEventBits )
52               == uxBitsWaitedFor ) {                                     (9)
53         /* 所有事件都发生了 */
54         xMatchFound = pdTRUE;
55     } else {                                                       (10)
56     /* Need all bits to be set, but not all the bits were set. */
57     }
58
59     if ( xMatchFound != pdFALSE ) {                                (11)
60         /* 找到了, 然后看下是否需要清除标志位
61          如果需要, 就记录下需要清除的标志位, 等遍历完队列之后统一处理 */
62         if ( ( uxControlBits & eventCLEAR_EVENTS_ON_EXIT_BIT )
63               != ( EventBits_t ) 0 ) {
64             uxBitsToClear |= uxBitsWaitedFor;                         (12)
65         } else {
66             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
67         }
68
69     /* 将满足事件条件的任务从等待列表中移除, 并且添加到就绪列表中 */
70     ( void ) xTaskRemoveFromUnorderedEventList( pxListItem,
71                                               pxEventBits->uxEventBits | eventUNBLOCKED_DUE_TO_BIT_SET );   (13)
72 }
73
74     /* 循环遍历事件等待列表, 可能不止一个任务在等待这个事件 */
75     pxListItem = pxNext;                                         (14)
76 }
77
78     /* 遍历完毕, 清除事件标志位 */
79     pxEventBits->uxEventBits &= ~uxBitsToClear;                  (15)
80 }
81     ( void ) xTaskResumeAll();                                    (16)
82
83     return pxEventBits->uxEventBits;                            (17)
84 }
85 */

```

代码清单 20-6 (1): 断言, 判断要设置的事件标志位是否有效, 因为一个 32 位的事件标志组变量只有 24 位是用于设置事件的, 而 16 位的事件标志组变量只有 8 位用于设置事件, 高 8 位不允许设置事件, 有其他用途, 具体见代码清单 20-7

代码清单 20-7 事件标志组高 8 位的用途

```

1 #if configUSE_16_BIT_TICKS == 1
2 #define eventCLEAR_EVENTS_ON_EXIT_BIT    0x0100U
3 #define eventUNBLOCKED_DUE_TO_BIT_SET    0x0200U
4 #define eventWAIT_FOR_ALL_BITS          0x0400U
5 #define eventEVENT_BITS_CONTROL_BYTES 0xff00U
6 #else
7 #define eventCLEAR_EVENTS_ON_EXIT_BIT    0x01000000UL
8 #define eventUNBLOCKED_DUE_TO_BIT_SET    0x02000000UL
9 #define eventWAIT_FOR_ALL_BITS          0x04000000UL
10 #define eventEVENT_BITS_CONTROL_BYTES 0xff000000UL
11#endif

```

代码清单 20-6 (2): 挂起调度器, 因为接下来的操作不知道需要多长的时间, 因为需要遍历等待事件列表, 并且有可能不止一个任务在等待事件, 所以在满足任务等待的事件时候, 任务允许被恢复, 但是不允许运行, 只有遍历完成的时候, 任务才能被系统调度,

在遍历期间，系统也不希望其他任务来操作这个事件标志组，所以暂时把调度器挂起，让当前任务占有 CPU。

代码清单 20-6 (3)：根据用户指定的 uxBitsToSet 设置事件标志位。

代码清单 20-6 (4)：设置这个事件标志位可能是某个任务在等待的事件，就需要遍历等待事件列表中的任务，看看这个事件是否与任务等待的事件匹配。

代码清单 20-6 (5)：获取要等待事件的标记信息，是逻辑与还是逻辑或。

代码清单 20-6 (6)：再获取任务的等待事件是什么。

代码清单 20-6 (7)：如果只需要有任意一个事件标志位满足唤醒任务（也是我们常说的“逻辑或”），那么还需要看看是否有这个事件发生了。

代码清单 20-6 (8)：判断要等待的事件是否发生了，发生了就需要把任务恢复，在这里记录一下要恢复的任务。

代码清单 20-6 (9)：如果任务等待的事件都要发生的时候（也是我们常说的“逻辑与”），就需要就要所有判断事件标志组中的事件是否都发生，如果是的话任务才能从阻塞中恢复，同样也需要标记一下要恢复的任务。

代码清单 20-6 (10)：这里是 FreeRTOS 暂时不用的，暂时不用理会。

代码清单 20-6 (11)：找到能恢复的任务，然后看下是否需要清除标志位，如果需要，就记录下需要清除的标志位，等遍历完队列之后统一处理，注意了，在一找到的时候不能清除，因为后面有可能一样有任务等着这个事件，只能在遍历任务完成之后才能清除事件标志位。

代码清单 20-6 (12)：运用或运算，标记一下要清除的事件标志位是哪些。

代码清单 20-6 (13)：将满足事件条件的任务从等待列表中移除，并且添加到就绪列表中。

代码清单 20-6 (14)：循环遍历事件等待列表，可能不止一个任务在等待这个事件。

代码清单 20-6 (15)：遍历完毕，清除事件标志位。

代码清单 20-6 (16)：恢复调度器，之前的操作是恢复了任务，现在恢复调度器，那么处于就绪态的最高优先级任务将被运行。

代码清单 20-6 (17)：返回用户设置的事件标志位值。

xEventGroupSetBits()的运用很简单，举个例子，比如我们要记录一个事件的发生，这个事件在事件组的位置是 bit0，当它还未发生的时候，那么事件组 bit0 的值也是 0，当它发生的时候，我们往事件集合 bit0 中写入这个事件，也就是 0x01，那这就表示事件已经发生了，为了便于理解，一般操作我们都是用宏定义来实现 #define EVENT (0x01 << x)，“<< x”表示写入事件集合的 bit x，在使用该函数之前必须先创建事件，具体见代码清单 20-8 加粗部分。

代码清单 20-8xEventGroupSetBits()函数使用实例

```
1 #define KEY1_EVENT  (0x01 << 0)//设置事件掩码的位 0
2 #define KEY2_EVENT  (0x01 << 1)//设置事件掩码的位 1
3
4 static EventGroupHandle_t Event_Handle =NULL;
5
```

```

6 /* 创建 Event_Handle */
7 Event_Handle = xEventGroupCreate();
8 if (NULL != Event_Handle)
9     printf("Event_Handle 事件创建成功!\r\n");
10
11 static void KEY_Task(void* parameter)
12 {
13     /* 任务都是一个无限循环，不能返回 */
14     while (1) {
15         //如果 KEY1 被按下
16         if (Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON) {
17             printf ("KEY1 被按下\r\n");
18             /* 触发一个事件 1 */
19             xEventGroupSetBits(Event_Handle,KEY1_EVENT);
20         }
21
22         //如果 KEY2 被按下
23         if (Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON) {
24             printf ("KEY2 被按下\r\n");
25             /* 触发一个事件 2 */
26             xEventGroupSetBits(Event_Handle,KEY2_EVENT);
27         }
28         vTaskDelay(20);      //每 20ms 扫描一次
29     }
30 }

```

20.5.4 事件组置位函数 xEventGroupSetBitsFromISR()（中断）

xEventGroupSetBitsFromISR()是 xEventGroupSetBits()的中断版本，用于置位事件组中指定的位。置位事件组中的标志位是一个不确定的操作，因为阻塞在事件组的标志位上的任务的个数是不确定的。FreeRTOS 是不允许不确定的操作在中断和临界段中发生的，所以 xEventGroupSetBitsFromISR()给 FreeRTOS 的守护任务发送一个消息，让置位事件组的操作在守护任务里面完成，守护任务是基于调度锁而非临界段的机制来实现的。

需要注意的地方：正如上文提到的那样，在中断中事件标志的置位是在守护任务（也叫软件定时器服务任务）中完成的。因此 FreeRTOS 的守护任务与其他任务一样，都是系统调度器根据其优先级进行任务调度的，但守护任务的优先级必须比任何任务的优先级都要高，保证在需要的时候能立即切换任务从而达到快速处理的目的，因为这是在中断中让事件标志位置位，其优先级由 FreeRTOSConfig.h 中的宏 configTIMER_TASK_PRIORITY 来定义。

其实 xEventGroupSetBitsFromISR()函数真正调用的也是 xEventGroupSetBits()函数，只不过是在守护任务中进行调用的，所以它实际上执行的上下文环境依旧是在任务中。

要想使用该函数，必须把 configUSE_TIMERS 和 INCLUDE_xTimerPendFunctionCall 这些宏在 FreeRTOSConfig.h 中都定义为 1，并且把 FreeRTOS/source/event_groups.c 这个 C 文件添加到工程中编译。

xEventGroupSetBitsFromISR()函数的具体说明见表格 20-2，其使用实例见代码清单 20-9 加粗部分。

表格 20-2xEventGroupSetBitsFromISR()函数说明

函数原型	BaseType_t xEventGroupSetBitsFromISR(EventGroupHandle_t xEventGroup, const EventBits_t uxBitsToSet, BaseType_t *pxHigherPriorityTaskWoken);	
功能	置位事件组中指定的位，在中断函数中使用。	
参数	xEventGroup	事件句柄。
	uxBitsToSet	指定事件组中的哪些位需要置位。如设置 uxBitsToSet 为 0x08 则只置位位 3，如果设置 uxBitsToSet 为 0x09 则位 3 和位 0 都需要被置位。
	pxHigherPriorityTaskWoken	pxHigherPriorityTaskWoken 在使用之前必须初始化成 pdFALSE。调用 xEventGroupSetBitsFromISR() 会给守护任务发送一个消息，如果守护任务的优先级高于当前被中断的任务的优先级的话（一般情况下都需要将守护任务的优先级设置为所有任务中最高优先级），pxHigherPriorityTaskWoken 会被置为 pdTRUE，然后在中断退出前执行一次上下文切换。
返回值	消息成功发送给守护任务之后则返回 pdTRUE，否则返回 pdFAIL。如果定时器服务队列满了将返回 pdFAIL。	

代码清单 20-9xEventGroupSetBitsFromISR()函数使用实例

```

1 #define BIT_0      ( 1 << 0 )
2 #define BIT_4      ( 1 << 4 )
3
4 /* 假定事件组已经被创建 */
5 EventGroupHandle_t xEventGroup;
6
7 /* 中断 ISR */
8 void anInterruptHandler( void )
9 {
10     BaseType_t xHigherPriorityTaskWoken, xResult;
11
12     /* xHigherPriorityTaskWoken 在使用之前必须先初始化为 pdFALSE */
13     xHigherPriorityTaskWoken = pdFALSE;
14
15     /* 置位事件组 xEventGroup 的的 Bit0 和 Bit4 */
16     xResult = xEventGroupSetBitsFromISR(
17             xEventGroup,
18             BIT_0 | BIT_4,
19             &xHigherPriorityTaskWoken );
20
21     /* 信息是否发送成功 */
22     if ( xResult != pdFAIL ) {
23         /* 如果 xHigherPriorityTaskWoken 的值为 pdTRUE
24         则进行一次上下文切换*/
25         portYIELD_FROM_ISR( xHigherPriorityTaskWoken );
26     }
27 }
```

20.5.5 等待事件函数 xEventGroupWaitBits()

既然标记了事件的发生，那么我怎么知道他到底有没有发生，这也是需要一个函数来获取事件是否已经发生，FreeRTOS 提供了一个等待指定事件的函数——xEventGroupWaitBits()，通过这个函数，任务可以知道事件标志组中的哪些位，有什么事件发生了，然后通过“逻辑与”、“逻辑或”等操作对感兴趣的事件进行获取，并且这个函数实现了等待超时机制，当且仅当任务等待的事件发生时，任务才能获取到事件信息。在这段时间中，如果事件一直没发生，该任务将保持阻塞状态以等待事件发生。当其它任务或中断服务程序往其等待的事件设置对应的标志位，该任务将自动由阻塞态转为就绪态。当任务等待的时间超过了指定的阻塞时间，即使事件还未发生，任务也会自动从阻塞态转移为就绪态。这样子很有效的体现了操作系统的实时性，如果事件正确获取（等待到）则返回对应的事件标志位，由用户判断再做处理，因为在事件超时的时候也会返回一个不能确定的事件值，所以需要判断任务所等待的事件是否真的发生。

EventGroupWaitBits()用于获取事件组中的一个或多个事件发生标志，当要读取的事件标志位没有被置位时任务将进入阻塞等待状态。要想使用该函数必须把FreeRTOS/source/event_groups.c 这个 C 文件添加到工程中。xEventGroupWaitBits()的具体说明见表格 20-3，源码具体见代码清单 20-10。

表格 20-3xEventGroupWaitBits()函数说明

函数原型	EventBits_t xEventGroupWaitBits(const EventGroupHandle_t xEventGroup, const EventBits_t uxBitsToWaitFor, const BaseType_t xClearOnExit, const BaseType_t xWaitForAllBits, TickType_t xTicksToWait);	
功能	用于获取任务感兴趣的事件。	
参数	xEventGroup	事件句柄。
	uxBitsToWaitFor	一个按位或的值，指定需要等待事件组中的哪些位置 1。如果需要等待 bit 0 and/or bit 2 那么 uxBitsToWaitFor 配置为 0x05(0101b)。如果需要等待 bits 0 and/or bit 1 and/or bit 2 那么 uxBitsToWaitFor 配置为 0x07(0111b)。
	xClearOnExit	pdTRUE：当 xEventGroupWaitBits() 等待到满足任务唤醒的事件时，系统将清除由形参 uxBitsToWaitFor 指定的事件标志位。 pdFALSE：不会清除由形参 uxBitsToWaitFor 指定的事件标志位。
	xWaitForAllBits	pdTRUE：当形参 uxBitsToWaitFor 指定的位都置位的时候，xEventGroupWaitBits() 才满足任务唤醒的条件，这也是“逻辑与”等待事件，并且在没有超时的情况下返回对应的事件标志位的值。 pdFALSE：当形参 uxBitsToWaitFor 指定的位有其中任意一个置位的时候，这也是常说的“逻辑或”等待事件，在没有超时的情况下函数返回对应的事件标志位的值。
	xTicksToWait	最大超时时间，单位为系统节拍周期，常量 portTICK_PERIOD_MS 用于辅助把时间转换成 MS。

返回值	返回事件中的哪些事件标志位被置位，返回值很可能并不是用户指定的事件位，需要对返回值进行判断再处理。
-----	---

代码清单 20-10 xEventGroupWaitBits()源码

```

1  /*-----*/
2  EventBits_t xEventGroupWaitBits( EventGroupHandle_t xEventGroup,
3                                  const EventBits_t uxBitsToWaitFor,
4                                  const BaseType_t xClearOnExit,
5                                  const BaseType_t xWaitForAllBits,
6                                  TickType_t xTicksToWait )
7  {
8      EventGroup_t *pxEventBits = ( EventGroup_t * ) xEventGroup;
9      EventBits_t uxReturn, uxControlBits = 0;
10     BaseType_t xWaitConditionMet, xAlreadyYielded;
11     BaseType_t xTimeoutOccurred = pdFALSE;
12
13     /* 断言 */
14     configASSERT( xEventGroup );
15     configASSERT( ( uxBitsToWaitFor & eventEVENT_BITS_CONTROL_BYTES ) == 0 );
16     configASSERT( uxBitsToWaitFor != 0 );
17 #if ( ( INCLUDE_xTaskGetSchedulerState == 1 ) || ( configUSE_TIMERS == 1 ) )
18     {
19         configASSERT( !( ( xTaskGetSchedulerState()
20                           == taskSCHEDULER_SUSPENDED ) && ( xTicksToWait != 0 ) ) );
21     }
22 #endif
23
24     vTaskSuspendAll();                                     (1)
25     {
26         const EventBits_t uxCurrentEventBits = pxEventBits->uxEventBits;
27
28         /* 先看下当前事件中的标志位是否已经满足条件了 */
29         xWaitConditionMet = prvTestWaitCondition( uxCurrentEventBits,
30                                                 uxBitsToWaitFor,
31                                                 xWaitForAllBits );          (2)
32
33         if ( xWaitConditionMet != pdFALSE ) {                  (3)
34             /* 满足条件了，就可以直接返回了，注意这里返回的是的当前事件的所有标志位 */
35             uxReturn = uxCurrentEventBits;
36             xTicksToWait = ( TickType_t ) 0;
37
38             /* 看看在退出的时候是否需要清除对应的事件标志位 */
39             if ( xClearOnExit != pdFALSE ) {                      (4)
40                 pxEventBits->uxEventBits &= ~uxBitsToWaitFor;
41             } else {
42                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
43             }
44         }
45         /* 不满足条件，并且不等待 */
46         else if ( xTicksToWait == ( TickType_t ) 0 ) {        (5)
47             /* 同样也是返回当前事件的所有标志位 */
48             uxReturn = uxCurrentEventBits;
49         }
50         /* 用户指定超时时间了，那就进入等待状态 */
51         else {                                              (6)
52             /* 保存一下当前任务的信息标记，以便在恢复任务的时候对事件进行相应的操作 */
53             if ( xClearOnExit != pdFALSE ) {
54                 uxControlBits |= eventCLEAR_EVENTS_ON_EXIT_BIT;
55             } else {
56                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
57             }
58         }
59     }
60
61     /* 从休眠中唤醒 */
62     xTaskResumeAll();
63
64     /* 将返回值赋值给 uxReturn */
65     uxReturn = uxCurrentEventBits;
66
67     /* 从休眠中唤醒 */
68     xTaskResumeAll();
69
70     /* 将返回值赋值给 uxReturn */
71     uxReturn = uxCurrentEventBits;
72
73     /* 从休眠中唤醒 */
74     xTaskResumeAll();
75
76     /* 将返回值赋值给 uxReturn */
77     uxReturn = uxCurrentEventBits;
78
79     /* 从休眠中唤醒 */
80     xTaskResumeAll();
81
82     /* 将返回值赋值给 uxReturn */
83     uxReturn = uxCurrentEventBits;
84
85     /* 从休眠中唤醒 */
86     xTaskResumeAll();
87
88     /* 将返回值赋值给 uxReturn */
89     uxReturn = uxCurrentEventBits;
90
91     /* 从休眠中唤醒 */
92     xTaskResumeAll();
93
94     /* 将返回值赋值给 uxReturn */
95     uxReturn = uxCurrentEventBits;
96
97     /* 从休眠中唤醒 */
98     xTaskResumeAll();
99
100    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
101    uxReturn = uxCurrentEventBits;
102
103    /* 从休眠中唤醒 */
104    xTaskResumeAll();
105
106    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
107    uxReturn = uxCurrentEventBits;
108
109    /* 从休眠中唤醒 */
110    xTaskResumeAll();
111
112    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
113    uxReturn = uxCurrentEventBits;
114
115    /* 从休眠中唤醒 */
116    xTaskResumeAll();
117
118    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
119    uxReturn = uxCurrentEventBits;
120
121    /* 从休眠中唤醒 */
122    xTaskResumeAll();
123
124    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
125    uxReturn = uxCurrentEventBits;
126
127    /* 从休眠中唤醒 */
128    xTaskResumeAll();
129
130    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
131    uxReturn = uxCurrentEventBits;
132
133    /* 从休眠中唤醒 */
134    xTaskResumeAll();
135
136    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
137    uxReturn = uxCurrentEventBits;
138
139    /* 从休眠中唤醒 */
140    xTaskResumeAll();
141
142    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
143    uxReturn = uxCurrentEventBits;
144
145    /* 从休眠中唤醒 */
146    xTaskResumeAll();
147
148    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
149    uxReturn = uxCurrentEventBits;
150
151    /* 从休眠中唤醒 */
152    xTaskResumeAll();
153
154    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
155    uxReturn = uxCurrentEventBits;
156
157    /* 从休眠中唤醒 */
158    xTaskResumeAll();
159
160    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
161    uxReturn = uxCurrentEventBits;
162
163    /* 从休眠中唤醒 */
164    xTaskResumeAll();
165
166    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
167    uxReturn = uxCurrentEventBits;
168
169    /* 从休眠中唤醒 */
170    xTaskResumeAll();
171
172    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
173    uxReturn = uxCurrentEventBits;
174
175    /* 从休眠中唤醒 */
176    xTaskResumeAll();
177
178    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
179    uxReturn = uxCurrentEventBits;
180
181    /* 从休眠中唤醒 */
182    xTaskResumeAll();
183
184    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
185    uxReturn = uxCurrentEventBits;
186
187    /* 从休眠中唤醒 */
188    xTaskResumeAll();
189
190    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
191    uxReturn = uxCurrentEventBits;
192
193    /* 从休眠中唤醒 */
194    xTaskResumeAll();
195
196    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
197    uxReturn = uxCurrentEventBits;
198
199    /* 从休眠中唤醒 */
200    xTaskResumeAll();
201
202    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
203    uxReturn = uxCurrentEventBits;
204
205    /* 从休眠中唤醒 */
206    xTaskResumeAll();
207
208    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
209    uxReturn = uxCurrentEventBits;
210
211    /* 从休眠中唤醒 */
212    xTaskResumeAll();
213
214    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
215    uxReturn = uxCurrentEventBits;
216
217    /* 从休眠中唤醒 */
218    xTaskResumeAll();
219
220    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
221    uxReturn = uxCurrentEventBits;
222
223    /* 从休眠中唤醒 */
224    xTaskResumeAll();
225
226    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
227    uxReturn = uxCurrentEventBits;
228
229    /* 从休眠中唤醒 */
230    xTaskResumeAll();
231
232    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
233    uxReturn = uxCurrentEventBits;
234
235    /* 从休眠中唤醒 */
236    xTaskResumeAll();
237
238    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
239    uxReturn = uxCurrentEventBits;
240
241    /* 从休眠中唤醒 */
242    xTaskResumeAll();
243
244    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
245    uxReturn = uxCurrentEventBits;
246
247    /* 从休眠中唤醒 */
248    xTaskResumeAll();
249
250    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
251    uxReturn = uxCurrentEventBits;
252
253    /* 从休眠中唤醒 */
254    xTaskResumeAll();
255
256    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
257    uxReturn = uxCurrentEventBits;
258
259    /* 从休眠中唤醒 */
260    xTaskResumeAll();
261
262    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
263    uxReturn = uxCurrentEventBits;
264
265    /* 从休眠中唤醒 */
266    xTaskResumeAll();
267
268    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
269    uxReturn = uxCurrentEventBits;
270
271    /* 从休眠中唤醒 */
272    xTaskResumeAll();
273
274    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
275    uxReturn = uxCurrentEventBits;
276
277    /* 从休眠中唤醒 */
278    xTaskResumeAll();
279
280    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
281    uxReturn = uxCurrentEventBits;
282
283    /* 从休眠中唤醒 */
284    xTaskResumeAll();
285
286    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
287    uxReturn = uxCurrentEventBits;
288
289    /* 从休眠中唤醒 */
290    xTaskResumeAll();
291
292    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
293    uxReturn = uxCurrentEventBits;
294
295    /* 从休眠中唤醒 */
296    xTaskResumeAll();
297
298    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
299    uxReturn = uxCurrentEventBits;
300
301    /* 从休眠中唤醒 */
302    xTaskResumeAll();
303
304    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
305    uxReturn = uxCurrentEventBits;
306
307    /* 从休眠中唤醒 */
308    xTaskResumeAll();
309
309
310    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
311    uxReturn = uxCurrentEventBits;
312
313    /* 从休眠中唤醒 */
314    xTaskResumeAll();
315
316    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
317    uxReturn = uxCurrentEventBits;
318
319    /* 从休眠中唤醒 */
320    xTaskResumeAll();
321
322    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
323    uxReturn = uxCurrentEventBits;
324
325    /* 从休眠中唤醒 */
326    xTaskResumeAll();
327
328    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
329    uxReturn = uxCurrentEventBits;
330
331    /* 从休眠中唤醒 */
332    xTaskResumeAll();
333
334    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
335    uxReturn = uxCurrentEventBits;
336
337    /* 从休眠中唤醒 */
338    xTaskResumeAll();
339
339
340    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
341    uxReturn = uxCurrentEventBits;
342
343    /* 从休眠中唤醒 */
344    xTaskResumeAll();
345
346    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
347    uxReturn = uxCurrentEventBits;
348
349    /* 从休眠中唤醒 */
350    xTaskResumeAll();
351
352    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
353    uxReturn = uxCurrentEventBits;
354
355    /* 从休眠中唤醒 */
356    xTaskResumeAll();
357
358    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
359    uxReturn = uxCurrentEventBits;
360
360
361    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
362    uxReturn = uxCurrentEventBits;
363
364    /* 从休眠中唤醒 */
365    xTaskResumeAll();
366
367    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
368    uxReturn = uxCurrentEventBits;
369
370    /* 从休眠中唤醒 */
371    xTaskResumeAll();
372
373    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
374    uxReturn = uxCurrentEventBits;
375
376    /* 从休眠中唤醒 */
377    xTaskResumeAll();
378
379    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
380    uxReturn = uxCurrentEventBits;
381
382    /* 从休眠中唤醒 */
383    xTaskResumeAll();
384
385    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
386    uxReturn = uxCurrentEventBits;
387
388    /* 从休眠中唤醒 */
389    xTaskResumeAll();
390
391    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
392    uxReturn = uxCurrentEventBits;
393
394    /* 从休眠中唤醒 */
395    xTaskResumeAll();
396
397    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
398    uxReturn = uxCurrentEventBits;
399
399
400    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
401    uxReturn = uxCurrentEventBits;
402
403    /* 从休眠中唤醒 */
404    xTaskResumeAll();
405
406    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
407    uxReturn = uxCurrentEventBits;
408
409    /* 从休眠中唤醒 */
410    xTaskResumeAll();
411
412    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
413    uxReturn = uxCurrentEventBits;
414
415    /* 从休眠中唤醒 */
416    xTaskResumeAll();
417
418    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
419    uxReturn = uxCurrentEventBits;
420
420
421    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
422    uxReturn = uxCurrentEventBits;
423
424    /* 从休眠中唤醒 */
425    xTaskResumeAll();
426
427    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
428    uxReturn = uxCurrentEventBits;
429
430    /* 从休眠中唤醒 */
431    xTaskResumeAll();
432
433    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
434    uxReturn = uxCurrentEventBits;
435
436    /* 从休眠中唤醒 */
437    xTaskResumeAll();
438
439    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
440    uxReturn = uxCurrentEventBits;
441
442    /* 从休眠中唤醒 */
443    xTaskResumeAll();
444
445    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
446    uxReturn = uxCurrentEventBits;
447
448    /* 从休眠中唤醒 */
449    xTaskResumeAll();
450
450
451    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
452    uxReturn = uxCurrentEventBits;
453
454    /* 从休眠中唤醒 */
455    xTaskResumeAll();
456
457    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
458    uxReturn = uxCurrentEventBits;
459
459
460    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
461    uxReturn = uxCurrentEventBits;
462
463    /* 从休眠中唤醒 */
464    xTaskResumeAll();
465
466    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
467    uxReturn = uxCurrentEventBits;
468
469    /* 从休眠中唤醒 */
470    xTaskResumeAll();
471
472    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
473    uxReturn = uxCurrentEventBits;
474
475    /* 从休眠中唤醒 */
476    xTaskResumeAll();
477
478    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
479    uxReturn = uxCurrentEventBits;
480
480
481    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
482    uxReturn = uxCurrentEventBits;
483
484    /* 从休眠中唤醒 */
485    xTaskResumeAll();
486
487    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
488    uxReturn = uxCurrentEventBits;
489
489
490    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
491    uxReturn = uxCurrentEventBits;
492
493    /* 从休眠中唤醒 */
494    xTaskResumeAll();
495
496    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
497    uxReturn = uxCurrentEventBits;
498
499    /* 从休眠中唤醒 */
500    xTaskResumeAll();
501
501
502    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
503    uxReturn = uxCurrentEventBits;
504
505    /* 从休眠中唤醒 */
506    xTaskResumeAll();
507
508    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
509    uxReturn = uxCurrentEventBits;
510
510
511    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
512    uxReturn = uxCurrentEventBits;
513
514    /* 从休眠中唤醒 */
515    xTaskResumeAll();
516
517    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
518    uxReturn = uxCurrentEventBits;
519
519
520    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
521    uxReturn = uxCurrentEventBits;
522
523    /* 从休眠中唤醒 */
524    xTaskResumeAll();
525
526    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
527    uxReturn = uxCurrentEventBits;
528
529    /* 从休眠中唤醒 */
530    xTaskResumeAll();
531
531
532    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
533    uxReturn = uxCurrentEventBits;
534
535    /* 从休眠中唤醒 */
536    xTaskResumeAll();
537
538    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
539    uxReturn = uxCurrentEventBits;
540
540
541    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
542    uxReturn = uxCurrentEventBits;
543
544    /* 从休眠中唤醒 */
545    xTaskResumeAll();
546
547    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
548    uxReturn = uxCurrentEventBits;
549
549
550    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
551    uxReturn = uxCurrentEventBits;
552
553    /* 从休眠中唤醒 */
554    xTaskResumeAll();
555
556    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
557    uxReturn = uxCurrentEventBits;
558
559    /* 从休眠中唤醒 */
560    xTaskResumeAll();
561
561
562    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
563    uxReturn = uxCurrentEventBits;
564
565    /* 从休眠中唤醒 */
566    xTaskResumeAll();
567
568    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
569    uxReturn = uxCurrentEventBits;
570
570
571    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
572    uxReturn = uxCurrentEventBits;
573
574    /* 从休眠中唤醒 */
575    xTaskResumeAll();
576
577    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
578    uxReturn = uxCurrentEventBits;
579
579
580    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
581    uxReturn = uxCurrentEventBits;
582
583    /* 从休眠中唤醒 */
584    xTaskResumeAll();
585
586    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
587    uxReturn = uxCurrentEventBits;
588
589    /* 从休眠中唤醒 */
590    xTaskResumeAll();
591
591
592    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
593    uxReturn = uxCurrentEventBits;
594
595    /* 从休眠中唤醒 */
596    xTaskResumeAll();
597
598    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
599    uxReturn = uxCurrentEventBits;
600
600
601    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
602    uxReturn = uxCurrentEventBits;
603
604    /* 从休眠中唤醒 */
605    xTaskResumeAll();
606
607    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
608    uxReturn = uxCurrentEventBits;
609
610    /* 从休眠中唤醒 */
611    xTaskResumeAll();
612
612
613    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
614    uxReturn = uxCurrentEventBits;
615
616    /* 从休眠中唤醒 */
617    xTaskResumeAll();
618
619    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
620    uxReturn = uxCurrentEventBits;
621
621
622    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
623    uxReturn = uxCurrentEventBits;
624
625    /* 从休眠中唤醒 */
626    xTaskResumeAll();
627
628    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
629    uxReturn = uxCurrentEventBits;
630
630
631    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
632    uxReturn = uxCurrentEventBits;
633
634    /* 从休眠中唤醒 */
635    xTaskResumeAll();
636
637    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
638    uxReturn = uxCurrentEventBits;
639
639
640    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
641    uxReturn = uxCurrentEventBits;
642
643    /* 从休眠中唤醒 */
644    xTaskResumeAll();
645
646    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
647    uxReturn = uxCurrentEventBits;
648
649    /* 从休眠中唤醒 */
650    xTaskResumeAll();
651
651
652    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
653    uxReturn = uxCurrentEventBits;
654
655    /* 从休眠中唤醒 */
656    xTaskResumeAll();
657
658    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
659    uxReturn = uxCurrentEventBits;
660
660
661    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
662    uxReturn = uxCurrentEventBits;
663
664    /* 从休眠中唤醒 */
665    xTaskResumeAll();
666
667    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
668    uxReturn = uxCurrentEventBits;
669
670    /* 从休眠中唤醒 */
671    xTaskResumeAll();
672
672
673    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
674    uxReturn = uxCurrentEventBits;
675
676    /* 从休眠中唤醒 */
677    xTaskResumeAll();
678
679    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
680    uxReturn = uxCurrentEventBits;
681
681
682    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
683    uxReturn = uxCurrentEventBits;
684
685    /* 从休眠中唤醒 */
686    xTaskResumeAll();
687
688    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
689    uxReturn = uxCurrentEventBits;
690
690
691    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
692    uxReturn = uxCurrentEventBits;
693
694    /* 从休眠中唤醒 */
695    xTaskResumeAll();
696
697    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
698    uxReturn = uxCurrentEventBits;
699
699
699
700    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
701    uxReturn = uxCurrentEventBits;
702
703    /* 从休眠中唤醒 */
704    xTaskResumeAll();
705
706    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
707    uxReturn = uxCurrentEventBits;
708
709    /* 从休眠中唤醒 */
710    xTaskResumeAll();
711
711
712    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
713    uxReturn = uxCurrentEventBits;
714
715    /* 从休眠中唤醒 */
716    xTaskResumeAll();
717
718    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
719    uxReturn = uxCurrentEventBits;
720
720
721    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
722    uxReturn = uxCurrentEventBits;
723
724    /* 从休眠中唤醒 */
725    xTaskResumeAll();
726
727    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
728    uxReturn = uxCurrentEventBits;
729
729
730    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
731    uxReturn = uxCurrentEventBits;
732
733    /* 从休眠中唤醒 */
734    xTaskResumeAll();
735
736    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
737    uxReturn = uxCurrentEventBits;
738
739    /* 从休眠中唤醒 */
740    xTaskResumeAll();
741
741
742    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
743    uxReturn = uxCurrentEventBits;
744
745    /* 从休眠中唤醒 */
746    xTaskResumeAll();
747
748    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
749    uxReturn = uxCurrentEventBits;
750
750
751    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
752    uxReturn = uxCurrentEventBits;
753
754    /* 从休眠中唤醒 */
755    xTaskResumeAll();
756
757    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
758    uxReturn = uxCurrentEventBits;
759
759
760    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
761    uxReturn = uxCurrentEventBits;
762
763    /* 从休眠中唤醒 */
764    xTaskResumeAll();
765
766    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
767    uxReturn = uxCurrentEventBits;
768
769    /* 从休眠中唤醒 */
770    xTaskResumeAll();
771
771
772    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
773    uxReturn = uxCurrentEventBits;
774
775    /* 从休眠中唤醒 */
776    xTaskResumeAll();
777
778    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
779    uxReturn = uxCurrentEventBits;
780
780
781    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
782    uxReturn = uxCurrentEventBits;
783
784    /* 从休眠中唤醒 */
785    xTaskResumeAll();
786
787    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
788    uxReturn = uxCurrentEventBits;
789
789
790    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
791    uxReturn = uxCurrentEventBits;
792
793    /* 从休眠中唤醒 */
794    xTaskResumeAll();
795
796    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
797    uxReturn = uxCurrentEventBits;
798
799    /* 从休眠中唤醒 */
800    xTaskResumeAll();
801
801
802    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
803    uxReturn = uxCurrentEventBits;
804
805    /* 从休眠中唤醒 */
806    xTaskResumeAll();
807
808    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
809    uxReturn = uxCurrentEventBits;
810
810
811    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
812    uxReturn = uxCurrentEventBits;
813
814    /* 从休眠中唤醒 */
815    xTaskResumeAll();
816
817    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
818    uxReturn = uxCurrentEventBits;
819
819
820    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
821    uxReturn = uxCurrentEventBits;
822
823    /* 从休眠中唤醒 */
824    xTaskResumeAll();
825
826    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
827    uxReturn = uxCurrentEventBits;
828
829    /* 从休眠中唤醒 */
830    xTaskResumeAll();
831
831
832    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
833    uxReturn = uxCurrentEventBits;
834
835    /* 从休眠中唤醒 */
836    xTaskResumeAll();
837
838    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
839    uxReturn = uxCurrentEventBits;
840
840
841    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
842    uxReturn = uxCurrentEventBits;
843
844    /* 从休眠中唤醒 */
845    xTaskResumeAll();
846
847    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
848    uxReturn = uxCurrentEventBits;
849
849
850    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
851    uxReturn = uxCurrentEventBits;
852
853    /* 从休眠中唤醒 */
854    xTaskResumeAll();
855
856    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
857    uxReturn = uxCurrentEventBits;
858
859    /* 从休眠中唤醒 */
860    xTaskResumeAll();
861
861
862    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
863    uxReturn = uxCurrentEventBits;
864
865    /* 从休眠中唤醒 */
866    xTaskResumeAll();
867
868    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
869    uxReturn = uxCurrentEventBits;
870
870
871    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
872    uxReturn = uxCurrentEventBits;
873
874    /* 从休眠中唤醒 */
875    xTaskResumeAll();
876
877    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
878    uxReturn = uxCurrentEventBits;
879
879
880    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
881    uxReturn = uxCurrentEventBits;
882
883    /* 从休眠中唤醒 */
884    xTaskResumeAll();
885
886    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
887    uxReturn = uxCurrentEventBits;
888
889    /* 从休眠中唤醒 */
890    xTaskResumeAll();
891
891
892    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
893    uxReturn = uxCurrentEventBits;
894
895    /* 从休眠中唤醒 */
896    xTaskResumeAll();
897
898    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
899    uxReturn = uxCurrentEventBits;
900
900
901    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
902    uxReturn = uxCurrentEventBits;
903
904    /* 从休眠中唤醒 */
905    xTaskResumeAll();
906
907    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
908    uxReturn = uxCurrentEventBits;
909
910    /* 从休眠中唤醒 */
911    xTaskResumeAll();
912
912
913    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
914    uxReturn = uxCurrentEventBits;
915
916    /* 从休眠中唤醒 */
917    xTaskResumeAll();
918
919    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
920    uxReturn = uxCurrentEventBits;
921
921
922    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
923    uxReturn = uxCurrentEventBits;
924
925    /* 从休眠中唤醒 */
926    xTaskResumeAll();
927
928    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
929    uxReturn = uxCurrentEventBits;
930
930
931    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
932    uxReturn = uxCurrentEventBits;
933
934    /* 从休眠中唤醒 */
935    xTaskResumeAll();
936
937    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
938    uxReturn = uxCurrentEventBits;
939
939
940    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
941    uxReturn = uxCurrentEventBits;
942
943    /* 从休眠中唤醒 */
944    xTaskResumeAll();
945
946    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
947    uxReturn = uxCurrentEventBits;
948
949    /* 从休眠中唤醒 */
950    xTaskResumeAll();
951
951
952    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
953    uxReturn = uxCurrentEventBits;
954
955    /* 从休眠中唤醒 */
956    xTaskResumeAll();
957
958    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
959    uxReturn = uxCurrentEventBits;
960
960
961    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
962    uxReturn = uxCurrentEventBits;
963
964    /* 从休眠中唤醒 */
965    xTaskResumeAll();
966
967    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
968    uxReturn = uxCurrentEventBits;
969
970    /* 从休眠中唤醒 */
971    xTaskResumeAll();
972
972
973    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
974    uxReturn = uxCurrentEventBits;
975
976    /* 从休眠中唤醒 */
977    xTaskResumeAll();
978
979    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
980    uxReturn = uxCurrentEventBits;
981
981
982    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
983    uxReturn = uxCurrentEventBits;
984
985    /* 从休眠中唤醒 */
986    xTaskResumeAll();
987
988    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
989    uxReturn = uxCurrentEventBits;
990
990
991    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
992    uxReturn = uxCurrentEventBits;
993
994    /* 从休眠中唤醒 */
995    xTaskResumeAll();
996
997    /* 将返回值赋值给 uxReturn */
998    uxReturn = uxCurrentEventBits;
999
999
1000   /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1001  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1002
1003  /* 从休眠中唤醒 */
1004  xTaskResumeAll();
1005
1006  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1007  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1008
1009  /* 从休眠中唤醒 */
1010  xTaskResumeAll();
1011
1011
1012  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1013  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1014
1015  /* 从休眠中唤醒 */
1016  xTaskResumeAll();
1017
1018  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1019  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1020
1020
1021  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1022  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1023
1024  /* 从休眠中唤醒 */
1025  xTaskResumeAll();
1026
1027  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1028  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1029
1030  /* 从休眠中唤醒 */
1031  xTaskResumeAll();
1032
1032
1033  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1034  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1035
1036  /* 从休眠中唤醒 */
1037  xTaskResumeAll();
1038
1039  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1040  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1041
1041
1042  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1043  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1044
1045  /* 从休眠中唤醒 */
1046  xTaskResumeAll();
1047
1048  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1049  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1050
1050
1051  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1052  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1053
1054  /* 从休眠中唤醒 */
1055  xTaskResumeAll();
1056
1057  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1058  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1059
1060  /* 从休眠中唤醒 */
1061  xTaskResumeAll();
1062
1062
1063  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1064  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1065
1066  /* 从休眠中唤醒 */
1067  xTaskResumeAll();
1068
1069  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1070  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1071
1071
1072  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1073  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1074
1075  /* 从休眠中唤醒 */
1076  xTaskResumeAll();
1077
1078  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1079  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1080
1080
1081  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1082  uxReturn = uxCurrentEventBits;
1083
1084  /* 从休眠中唤醒 */
1085  xTaskResumeAll();
1086
1087  /* 将返回值赋值给 uxReturn */
1088
```

```
57     }
58
59     if ( xWaitForAllBits != pdFALSE ) {
60         uxControlBits |= eventWAIT_FOR_ALL_BITS;
61     } else {
62         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
63     }
64
65     /* 当前任务进入事件等待列表中，任务将被阻塞指定时间 xTicksToWait */
66     vTaskPlaceOnUnorderedEventList(
67         &( pxEventBits->xTasksWaitingForBits ),
68         ( uxBitsToWaitFor | uxControlBits ),
69         xTicksToWait );                                         (7)
70
71     uxReturn = 0;
72
73     traceEVENT_GROUP_WAIT_BITS_BLOCK( xEventGroup,
74                                     uxBitsToWaitFor );
75 }
76 }
77 xAlreadyYielded = xTaskResumeAll();                                (8)
78
79 if ( xTicksToWait != ( TickType_t ) 0 ) {
80     if ( xAlreadyYielded == pdFALSE ) {
81         /* 进行一次任务切换 */
82         portYIELD_WITHIN_API();                               (9)
83     } else {
84         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
85     }
86
87     /* 进入到这里说明当前的任务已经被重新调度了 */
88
89     uxReturn = uxTaskResetEventItemValue();                  (10)
90
91     if ( ( uxReturn & eventUNBLOCKED_DUE_TO_BIT_SET )
92         == ( EventBits_t ) 0 ) {                            (11)
93         taskENTER_CRITICAL();
94     {
95         /* 超时返回时，直接返回当前事件的所有标志位 */
96         uxReturn = pxEventBits->uxEventBits;
97
98         /* 再判断一次是否发生了事件 */
99         if ( prvTestWaitCondition(uxReturn,                      (12)
100                                         uxBitsToWaitFor,
101                                         xWaitForAllBits ) != pdFALSE) {
102             /* 如果发生了，那就清除事件标志位并且返回 */
103             if ( xClearOnExit != pdFALSE ) {
104                 pxEventBits->uxEventBits &= ~uxBitsToWaitFor; (13)
105             } else {
106                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
107             }
108         } else {
109             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
110         }
111     }
112     taskEXIT_CRITICAL();
113
114     xTimeoutOccurred = pdFALSE;
115 } else {
116
117 }
118
119     /* 返回事件所有标志位 */
120     uxReturn &= ~eventEVENT_BITS_CONTROL_BYTES;           (14)
```

```
121     }
122     traceEVENT_GROUP_WAIT_BITS_END( xEventGroup,
123                                     uxBitsToWaitFor,
124                                     xTimeoutOccurred );
125
126     return uxReturn;
127 }
128 /*-----*/
```

代码清单 20-10 (1)：挂起调度器。

代码清单 20-10 (2)：先看下当前事件中的标志位是否已经满足条件了任务等待的事件，`prvTestWaitCondition()`函数其实就是判断一下用户等待的事件是否与当前事件标志位一致。

代码清单 20-10 (3)：满足条件了，就可以直接返回了，注意这里返回的是的当前事件的所有标志位，所以这是一个不确定的值，需要用户自己判断一下是否满足要求。然后把用户指定的等待超时时间 `xTicksToWait` 也重置为 0，这样子等下就能直接退出函数返回了。

代码清单 20-10 (4)：看看在退出的时候是否需要清除对应的事件标志位，如果 `xClearOnExit` 为 `pdTRUE` 则需要清除事件标志位，如果为 `pdFALSE` 就不需要清除。

代码清单 20-10 (5)：当前事件中不满足任务等待的事件，并且用户指定不进行等待，那么可以直接退出，同样也会返回当前事件的所有标志位，所以在使用 `xEventGroupWaitBits()` 函数的时候需要对返回值做判断，保证等到的事件是任务需要的事件。

代码清单 20-10 (6)：而如果用户指定超时时间了，并且当前事件不满足任务的需求，那任务就进入等待状态以等待事件的发生。

代码清单 20-10 (7)：将当前任务添加到事件等待列表中，任务将被阻塞指定时间 `xTicksToWait`，并且这个列表项的值是用于保存任务等待事件需求的信息标记，以便在事件标志位置位的时候对等待事件的任务进行相应的操作。

代码清单 20-10 (8)：恢复调度器。

代码清单 20-10 (9)：在恢复调度器的时候，如果有更高优先级的任务恢复了，那么就进行一次任务的切换。

代码清单 20-10 (10)：程序能进入到这里说明当前的任务已经被重新调度了，调用 `uxTaskResetEventItemValue()` 返回并重置 `xEventListItem` 的值，因为之前事件列表项的值被保存起来了，现在取出来看看是不是有事件发生。

代码清单 20-10 (11)：如果仅仅是超时返回，那系统就会直接返回当前事件的所有标志位。

代码清单 20-10 (12)：再判断一次是否发生了事件。

代码清单 20-10 (13)：如果发生了，那就清除事件标志位并且返回。

代码清单 20-10 (14)：否则就返回事件所有标志位，然后退出。

下面简单分析处理过程：当用户调用这个函数接口时，系统首先根据用户指定参数和接收选项来判断它要等待的事件是否发生，如果已经发生，则根据参数 `xClearOnExit` 来决定是否清除事件的相应标志位，并且返回事件标志位的值，但是这个值并不是一个稳定的值，所以在等待到对应事件的时候，还需我们判断事件是否与任务需要的一致；如果事件

没有发生，则把任务添加到事件等待列表中，把任务感兴趣的事件标志值和等待选项填用列表项的值来表示，直到事件发生或等待时间超时，事件等待函数 xEventGroupWaitBits() 具体用法见代码清单 20-11 加粗部分。

代码清单 20-11 xEventGroupWaitBits() 使用实例

```

1 static void LED_Task(void* parameter)
2 {
3     EventBits_t r_event; /* 定义一个事件接收变量 */
4     /* 任务都是一个无限循环，不能返回 */
5     while (1) {
6         //*****
7         /* 等待接收事件标志
8         *
9         * 如果 xClearOnExit 设置为 pdTRUE，那么在 xEventGroupWaitBits() 返回之前，
10        * 如果满足等待条件（如果函数返回的原因不是超时），那么在事件组中设置
11        * 的 uxBitsToWaitFor 中的任何位都将被清除。
12        * 如果 xClearOnExit 设置为 pdFALSE，
13        * 则在调用 xEventGroupWaitBits() 时，不会更改事件组中设置的位。
14        *
15        * xWaitForAllBits 如果 xWaitForAllBits 设置为 pdTRUE，则当 uxBitsToWaitFor 中
16        * 的所有位都设置或指定的块时间到期时，xEventGroupWaitBits() 才返回。
17        * 如果 xWaitForAllBits 设置为 pdFALSE，则当设置 uxBitsToWaitFor 中设置的任何
18        * 一个位置 1 或指定的块时间到期时，xEventGroupWaitBits() 都会返回。
19        * 阻塞时间由 xTicksToWait 参数指定。
20        *****/
21     r_event = xEventGroupWaitBits(Event_Handle, /* 事件对象句柄 */
22                                 KEY1_EVENT|KEY2_EVENT, /* 接收任务感兴趣的事件 */
23                                 pdTRUE, /* 退出时清除事件位 */
24                                 pdTRUE, /* 满足感兴趣的所有事件 */
25                                 portMAX_DELAY); /* 指定超时事件，一直等 */
26
27     if ((r_event & (KEY1_EVENT|KEY2_EVENT)) == (KEY1_EVENT|KEY2_EVENT)) {
28         /* 如果接收完成并且正确 */
29         printf ("KEY1 与 KEY2 都按下\n");
30         LED1_TOGGLE; //LED1 反转
31     } else
32         printf ("事件错误！\n");
33 }
34 }
```

20.5.6 xEventGroupClearBits() 与 xEventGroupClearBitsFromISR()

xEventGroupClearBits() 与 xEventGroupClearBitsFromISR() 都是用于清除事件组指定的位，如果在获取事件的时候没有将对应的标志位清除，那么就需要用这个函数来进行显式清除，xEventGroupClearBits() 函数不能在中断中使用，而是由具有中断保护功能的 xEventGroupClearBitsFromISR() 来代替，中断清除事件标志位的操作在守护任务（也叫定时器服务任务）里面完成。守护进程的优先级由 FreeRTOSConfig.h 中的宏 configTIMER_TASK_PRIORITY 来定义。要想使用该函数必须把 FreeRTOS/source/event_groups.c 这个 C 文件添加到工程中。xEventGroupClearBits() 的具体说明见表格 20-4，应用举例见代码清单 20-12 加粗部分。

表格 20-4 xEventGroupClearBits() 与 xEventGroupClearBitsFromISR() 函数说明

函数原型	EventBits_t xEventGroupClearBits(EventGroupHandle_t xEventGroup, const EventBits_t uxBitsToClear); BaseType_t xEventGroupClearBitsFromISR(EventGroupHandle_t xEventGroup, const EventBits_t uxBitsToClear);	
功能	清除事件组中指定的位。	
参数	xEventGroup	事件句柄。
	uxBitsToClear	指定事件组中的哪个位需要清除。如设置 uxBitsToSet 为 0x08 则只清除位 3，如果设置 uxBitsToSet 为 0x09 则位 3 和位 0 都需要被清除。
返回值	事件在还没有清除指定位之前的值。	

注：由于这两个源码过于简单，就不讲解。

代码清单 20-12xEventGroupClearBits() 函数使用实例

```

1 #define BIT_0 ( 1 << 0 )
2 #define BIT_4 ( 1 << 4 )
3
4 void aFunction( EventGroupHandle_t xEventGroup )
5 {
6     EventBits_t uxBits;
7
8     /* 清楚事件组的 bit 0 and bit 4 */
9     uxBits = xEventGroupClearBits(
10         xEventGroup,
11         BIT_0 | BIT_4 );
12
13     if ( ( uxBits & ( BIT_0 | BIT_4 ) ) == ( BIT_0 | BIT_4 ) ) {
14         /* 在调用 xEventGroupClearBits() 之前 bit0 和 bit4 都置位
15            但是现在是被清除了*/
16     } else if ( ( uxBits & BIT_0 ) != 0 ) {
17         /* 在调用 xEventGroupClearBits() 之前 bit0 已经置位
18            但是现在是被清除了*/
19     } else if ( ( uxBits & BIT_4 ) != 0 ) {
20         /* 在调用 xEventGroupClearBits() 之前 bit4 已经置位
21            但是现在是被清除了*/
22     } else {
23         /* 在调用 xEventGroupClearBits() 之前 bit0 和 bit4 都没被置位 */
24     }
25 }
```

20.6 事件实验

事件标志组实验是在 FreeRTOS 中创建了两个任务，一个是设置事件任务，一个是等待事件任务，两个任务独立运行，设置事件任务通过检测按键的按下情况设置不同的事件标志位，等待事件任务则获取这两个事件标志位，并且判断两个事件是否都发生，如果是则输出相应信息，LED 进行翻转。等待事件任务的等待时间是 portMAX_DELAY，一直在

等待事件的发生，等待到事件之后清除对应的事件标记位，具体见代码清单 20-13 加粗部分。

代码清单 20-13 事件实验

```
1 /**
2  * @file    main.c
3  * @author  fire
4  * @version V1.0
5  * @date    2018-xx-xx
6  * @brief   FreeRTOS V9.0.0 + STM32 事件
7  * @attention
8  *
9  * 实验平台:野火 STM32 全系列开发板
10 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
11 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
12 *
13 ****
14 */
15 ****
16 */
17 */
18 */
19 ****
20 *          包含的头文件
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 #include "event_groups.h"
27 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
28 #include "bsp_led.h"
29 #include "bsp_usart.h"
30 #include "bsp_key.h"
31 **** 任务句柄 ****/
32 */
33 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
34 * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
35 * 这个句柄可以为 NULL。
36 */
37 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
38 static TaskHandle_t LED_Task_Handle = NULL; /* LED_Task 任务句柄 */
39 static TaskHandle_t KEY_Task_Handle = NULL; /* KEY_Task 任务句柄 */
40 */
41 **** 内核对象句柄 ****/
42 */
43 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
44 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
45 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
46 *
47 *
48 * 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
49 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
50 * 来完成的
51 *
52 */
53 static EventGroupHandle_t Event_Handle =NULL;
54 */
55 **** 全局变量声明 ****/
56 */
```

```
57 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。  
58 */  
59  
60  
61 /***** 宏定义 *****/  
62 /*  
63 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。  
64 */  
65 #define KEY1_EVENT (0x01 << 0) //设置事件掩码的位 0  
66 #define KEY2_EVENT (0x01 << 1) //设置事件掩码的位 1  
67  
68 /*  
69 ***** 函数声明  
70 */  
71 *****  
72 /*  
73 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */  
74  
75 static void LED_Task(void* pvParameters); /* LED_Task 任务实现 */  
76 static void KEY_Task(void* pvParameters); /* KEY_Task 任务实现 */  
77  
78 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */  
79  
80 /*****  
81 * @brief 主函数  
82 * @param 无  
83 * @retval 无  
84 * @note 第一步：开发板硬件初始化  
85 * 第二步：创建 APP 应用任务  
86 * 第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度  
87 */  
88 int main(void)  
89 {  
90     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */  
91  
92     /* 开发板硬件初始化 */  
93     BSP_Init();  
94     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 事件标志位实验! \n");  
95     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */  
96     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */  
97                           (const char* ) "AppTaskCreate", /* 任务名字 */  
98                           (uint16_t ) 512, /* 任务栈大小 */  
99                           (void* ) NULL, /* 任务入口函数参数 */  
100                          (UBaseType_t ) 1, /* 任务的优先级 */  
101                          (TaskHandle_t* ) &AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */  
102  
103     /* 启动任务调度 */  
104     if (pdPASS == xReturn)  
105         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */  
106     else  
107         return -1;  
108  
109     while (1); /* 正常不会执行到这里 */  
110  
111  
112 /*****  
113 * @ 函数名 : AppTaskCreate  
114 * @ 功能说明：为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面  
115 * @ 参数 : 无  
116 * @ 返回值 : 无
```

```
117 ****
118 static void AppTaskCreate(void)
119 {
120     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值， 默认为 pdPASS */
121
122     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
123
124     /* 创建 Event_Handle */
125     Event_Handle = xEventGroupCreate();
126     if (NULL != Event_Handle)
127         printf("Event_Handle 事件创建成功!\r\n");
128
129     /* 创建 LED Task 任务 */
130     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )LED_Task, /* 任务入口函数 */
131                           (const char*) "LED_Task", /* 任务名字 */
132                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
133                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
134                           (UBaseType_t) 2, /* 任务的优先级 */
135                           (TaskHandle_t*) &LED_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
136     if (pdPASS == xReturn)
137         printf("创建 LED_Task 任务成功!\r\n");
138
139     /* 创建 KEY_Task 任务 */
140     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )KEY_Task, /* 任务入口函数 */
141                           (const char*) "KEY_Task", /* 任务名字 */
142                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
143                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
144                           (UBaseType_t) 3, /* 任务的优先级 */
145                           (TaskHandle_t*) &KEY_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
146     if (pdPASS == xReturn)
147         printf("创建 KEY_Task 任务成功!\n");
148
149     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
150
151     taskEXIT_CRITICAL(); //退出临界区
152 }
153
154
155
156 ****
157 * @ 函数名 : LED_Task
158 * @ 功能说明: LED_Task 任务主体
159 * @ 参数 :
160 * @ 返回值 : 无
161 ****
162 static void LED_Task(void* parameter)
163 {
164     EventBits_t r_event; /* 定义一个事件接收变量 */
165     /* 任务都是一个无限循环，不能返回 */
166     while (1) {
167         ****
168         * 等待接收事件标志
169         *
170         * 如果 xClearOnExit 设置为 pdTRUE，那么在 xEventGroupWaitBits() 返回之前，
171         * 如果满足等待条件（如果函数返回的原因不是超时），那么在事件组中设置
172         * 的 uxBitsToWaitFor 中的任何位都将被清除。
173         * 如果 xClearOnExit 设置为 pdFALSE，
174         * 则在调用 xEventGroupWaitBits() 时，不会更改事件组中设置的位。
175         *
```

```
176     * xWaitForAllBits 如果 xWaitForAllBits 设置为 pdTRUE, 则当 uxBitsToWaitFor 中
177     * 的所有位都设置或指定的块时间到期时, xEventGroupWaitBits() 才返回。
178     * 如果 xWaitForAllBits 设置为 pdFALSE, 则当设置 uxBitsToWaitFor 中设置的任何
179     * 一个位置 1 或指定的块时间到期时, xEventGroupWaitBits() 都会返回。
180     * 阻塞时间由 xTicksToWait 参数指定。
181     ****
182     r_event = xEventGroupWaitBits(Event_Handle, /* 事件对象句柄 */
183                                     KEY1_EVENT|KEY2_EVENT, /* 接收任务感兴趣的事件 */
184                                     pdTRUE, /* 退出时清除事件位 */
185                                     pdTRUE, /* 满足感兴趣的的所有事件 */
186                                     portMAX_DELAY); /* 指定超时事件,一直等 */
187
188     if ((r_event & (KEY1_EVENT|KEY2_EVENT)) == (KEY1_EVENT|KEY2_EVENT)) {
189         /* 如果接收完成并且正确 */
190         printf ("KEY1 与 KEY2 都按下\n");
191         LED1_TOGGLE; //LED1 反转
192     } else
193         printf ("事件错误! \n");
194 }
195 }
196
197 ****
198 * @ 函数名 : KEY_Task
199 * @ 功能说明: KEY_Task 任务主体
200 * @ 参数 :
201 * @ 返回值 : 无
202 ****
203 static void KEY_Task(void* parameter)
204 {
205     /* 任务都是一个无限循环, 不能返回 */
206     while (1) { //如果 KEY2 被按下
207         if (Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON) {
208             printf ("KEY1 被按下\n");
209             /* 触发一个事件 1 */
210             xEventGroupSetBits(Event_Handle,KEY1_EVENT);
211         }
212         //如果 KEY2 被按下
213         if (Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON) {
214             printf ("KEY2 被按下\n");
215             /* 触发一个事件 2 */
216             xEventGroupSetBits(Event_Handle,KEY2_EVENT);
217         }
218         vTaskDelay(20); //每 20ms 扫描一次
219     }
220 }
221
222 ****
223 * @ 函数名 : BSP_Init
224 * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
225 * @ 参数 :
226 * @ 返回值 : 无
227 ****
228 static void BSP_Init(void)
229 {
230     /*
231     * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
232     * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
233     * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
234     */
235     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
```

```

236
237     /* LED 初始化 */
238     LED_GPIO_Config();
239
240     /* 串口初始化 */
241     USART_Config();
242
243     /* 按键初始化 */
244     Key_GPIO_Config();
245
246 }
247
248 /*****END OF FILE*****/

```

20.7 事件实验现象

程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，按下开发版的 KEY1 按键发送事件 1，按下 KEY2 按键发送事件 2；我们按下 KEY1 与 KEY2 试试，在串口调试助手中可以看到运行结果，并且当事件 1 与事件 2 都发生的时候，开发板的 LED 会进行翻转，具体见图 20-3。



图 20-3 事件标志组实验现象

第21章 软件定时器

21.1 软件定时器的基本概念

定时器，是指从指定的时刻开始，经过一个指定时间，然后触发一个超时事件，用户可以自定义定时器的周期与频率。类似生活中的闹钟，我们可以设置闹钟每天什么时候响，还能设置响的次数，是响一次还是每天都响。

定时器有硬件定时器和软件定时器之分：

硬件定时器是芯片本身提供的定时功能。一般是由外部晶振提供给芯片输入时钟，芯片向软件模块提供一组配置寄存器，接受控制输入，到达设定时间值后芯片中断控制器产生时钟中断。硬件定时器的精度一般很高，可以达到纳秒级别，并且是中断触发方式。

软件定时器，软件定时器是由操作系统提供的一类系统接口，它构建在硬件定时器基础之上，使系统能够提供不受硬件定时器资源限制的定时器服务，它实现的功能与硬件定时器也是类似的。

使用硬件定时器时，每次在定时时间到达之后就会自动触发一个中断，用户在中断中处理信息；而使用软件定时器时，需要我们在创建软件定时器时指定时间到达后要调用的函数（也称超时函数/回调函数，为了统一，下文均用回调函数描述），在回调函数中处理信息。

注意：软件定时器回调函数的上下文是任务，下文所说的定时器均为软件定时器。

软件定时器在被创建之后，当经过设定的时钟计数值后会触发用户定义的回调函数。定时精度与系统时钟的周期有关。一般系统利用 SysTick 作为软件定时器的基础时钟，软件定时器的回调函数类似硬件的中断服务函数，所以，回调函数也要快进快出，而且回调函数中不能有任何阻塞任务运行的情况（软件定时器回调函数的上下文环境是任务），比如 vTaskDelay() 以及其它能阻塞任务运行的函数，两次触发回调函数的时间间隔 xTimerPeriodInTicks 叫定时器的定时周期。

FreeRTOS 操作系统提供软件定时器功能，软件定时器的使用相当于扩展了定时器的数量，允许创建更多的定时业务。FreeRTOS 软件定时器功能上支持：

- 裁剪：能通过宏关闭软件定时器功能。
- 软件定时器创建。
- 软件定时器启动。
- 软件定时器停止。
- 软件定时器复位。
- 软件定时器删除。

FreeRTOS 提供的软件定时器支持单次模式和周期模式，单次模式和周期模式的定时时间到之后都会调用软件定时器的回调函数，用户可以在回调函数中加入要执行的工程代码。

单次模式：当用户创建了定时器并启动了定时器后，定时时间到了，只执行一次回调函数之后就将该定时器进入休眠状态，不再重新执行。

周期模式：这个定时器会按照设置的定时时间循环执行回调函数，直到用户将定时器删除，具体见图 21-1。

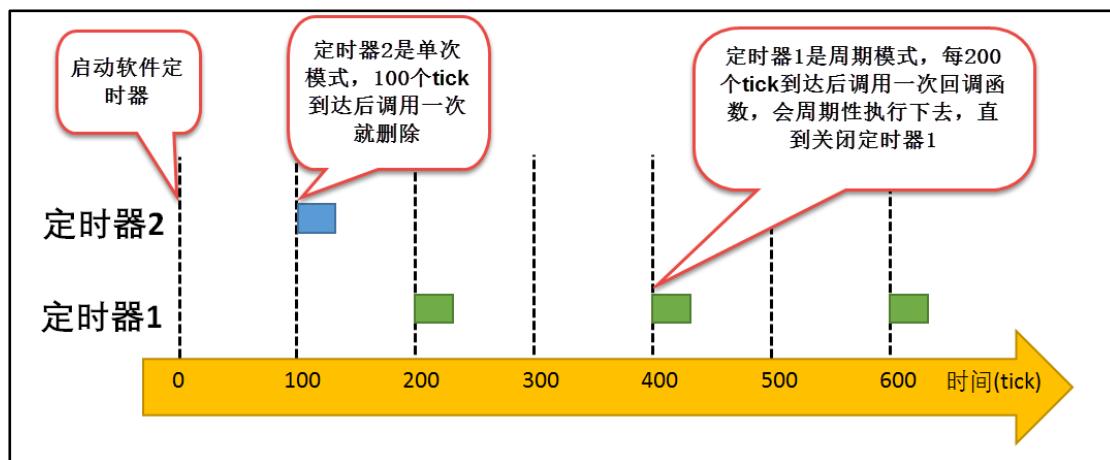


图 21-1 软件定时器的单次模式与周期模式

FreeRTOS 通过一个 `prvTimerTask` 任务（也叫守护任务 Daemon）管理软定时器，它是在启动调度器时自动创建的，为了满足用户定时需求。`prvTimerTask` 任务会在其执行期间检查用户启动的时间周期溢出的定时器，并调用其回调函数。只有设置 `FreeRTOSConfig.h` 中的宏定义 `configUSE_TIMERS` 设置为 1，将相关代码编译进来，才能正常使用软件定时器相关功能。

21.2 软件定时器应用场景

在很多应用中，我们需要一些定时器任务，硬件定时器受硬件的限制，数量上不足以满足用户的实际需求，无法提供更多的定时器，那么可以采用软件定时器来完成，由软件定时器代替硬件定时器任务。但需要注意的是软件定时器的精度是无法和硬件定时器相比的，而且在软件定时器的定时过程中是极有可能被其它中断所打断，因为软件定时器的执行上下文环境是任务。所以，软件定时器更适用于对时间精度要求不高的任务，一些辅助型的任务。

21.3 软件定时器的精度

在操作系统中，通常软件定时器以系统节拍周期为计时单位。系统节拍是系统的心跳节拍，表示系统时钟的频率，就类似人的心跳，1s 能跳动多少下，系统节拍配置为 `configTICK_RATE_HZ`，该宏在 `FreeRTOSConfig.h` 中有定义，默认是 1000。那么系统的时钟节拍周期就为 1ms（1s 跳动 1000 下，每一秒就为 1ms）。软件定时器的所定时数值必须是这个节拍周期的整数倍，例如节拍周期是 10ms，那么上层软件定时器定时数值只能是 10ms, 20ms, 100ms 等，而不能取值为 15ms。由于节拍定义了系统中定时器能够分辨的精确度，系统可以根据实际系统 CPU 的处理能力和实时性需求设置合适的数值，系统节拍

周期的值越小，精度越高，但是系统开销也将越大，因为这代表在 1 秒中系统进入时钟中断的次数也就越多。

21.4 软件定时器的运作机制

软件定时器是可选的系统资源，在创建定时器的时候会分配一块内存空间。当用户创建并启动一个软件定时器时，FreeRTOS 会根据当前系统时间及用户设置的定时确定该定时器唤醒时间，并将该定时器控制块挂入软件定时器列表，FreeRTOS 中采用两个定时器列表维护软件定时器，pxCurrentTimerList 与 pxOverflowTimerList 是列表指针，在初始化的时候分别指向 xActiveTimerList1 与 xActiveTimerList2，具体见代码清单 21-1。

代码清单 21-1 软件定时器用到的列表

```
1 PRIVILEGED_DATA static List_t xActiveTimerList1;
2 PRIVILEGED_DATA static List_t xActiveTimerList2;
3 PRIVILEGED_DATA static List_t *pxCurrentTimerList;
4 PRIVILEGED_DATA static List_t *pxOverflowTimerList;
```

pxCurrentTimerList：系统新创建并激活的定时器都会以超时时间升序的方式插入到 pxCurrentTimerList 列表中。系统在定时器任务中扫描 pxCurrentTimerList 中的第一个定时器，看是否已超时，若已经超时了则调用软件定时器回调函数。否则将定时器任务挂起，因为定时时间是升序插入软件定时器列表的，列表中第一个定时器的定时时间都还没到的话，那后面的定时器定时时间自然没到。

pxOverflowTimerList 列表是在软件定时器溢出的时候使用，作用与 pxCurrentTimerList 一致。

同时，FreeRTOS 的软件定时器还有采用消息队列进行通信，利用“定时器命令队列”向软件定时器任务发送一些命令，任务在接收到命令就会去处理命令对应的程序，比如启动定时器，停止定时器等。假如定时器任务处于阻塞状态，我们又需要马上再添加一个软件定时器的话，就是采用这种消息队列命令的方式进行添加，才能唤醒处于等待状态的定时器任务，并且在任务中将新添加的软件定时器添加到软件定时器列表中，所以，在定时器启动函数中，FreeRTOS 是采用队列的方式发送一个消息给软件定时器任务，任务被唤醒从而执行接收到的命令。

例如：系统当前时间 xTimeNow 值为 0，注意：xTimeNow 其实是一个局部变量，是根据 xTaskGetTickCount() 函数获取的，实际它的值就是全局变量 xTickCount 的值，下文都采用它表示当前系统时间。在当前系统中已经创建并启动了 1 个定时器 Timer1；系统继续运行，当系统的时间 xTimeNow 为 20 的时候，用户创建并且启动一个定时时间为 100 的定时器 Timer2，此时 Timer2 的溢出时间 xTicksToWait 就为定时时间 + 系统当前时间（ $100+20=120$ ），然后将 Timer2 按 xTicksToWait 升序插入软件定时器列表中；假设当前系统时间 xTimeNow 为 40 的时候，用户创建并且启动了一个定时时间为 50 的定时器 Timer3，那么此时 Timer3 的溢出时间 xTicksToWait 就为 $40+50=90$ ，同样安装 xTicksToWait 的数值升序插入软件定时器列表中，在定时器链表中插入过程具体见图 21-2。同理创建并且启动在已有的两个定时器中间的定时器也是一样的，具体见图 21-3。

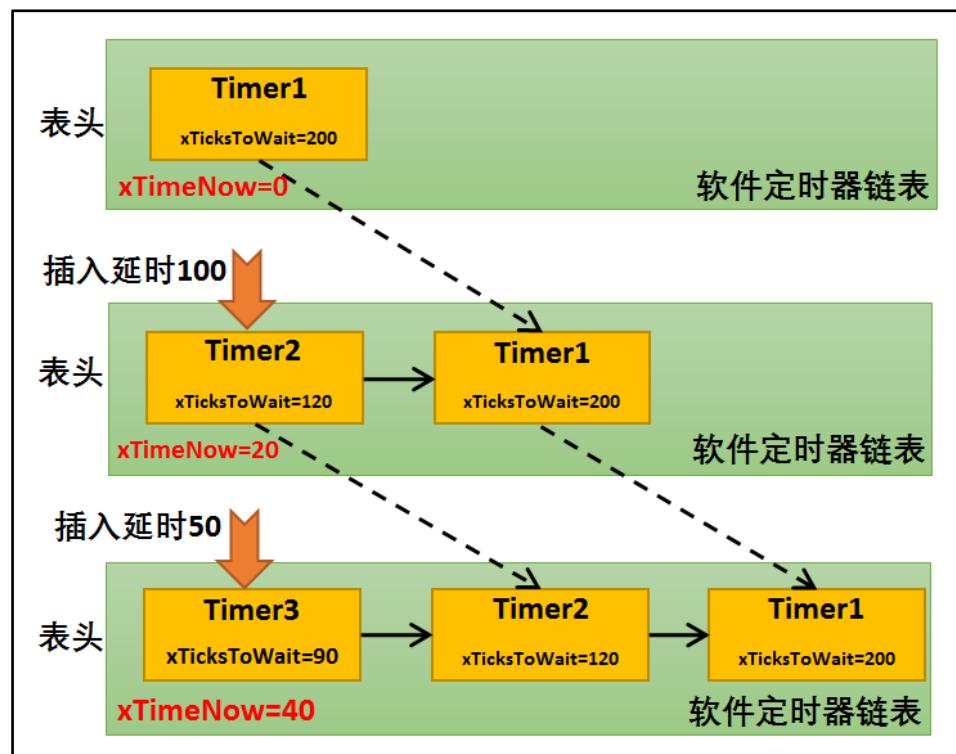


图 21-2 定时器链表示意图 1

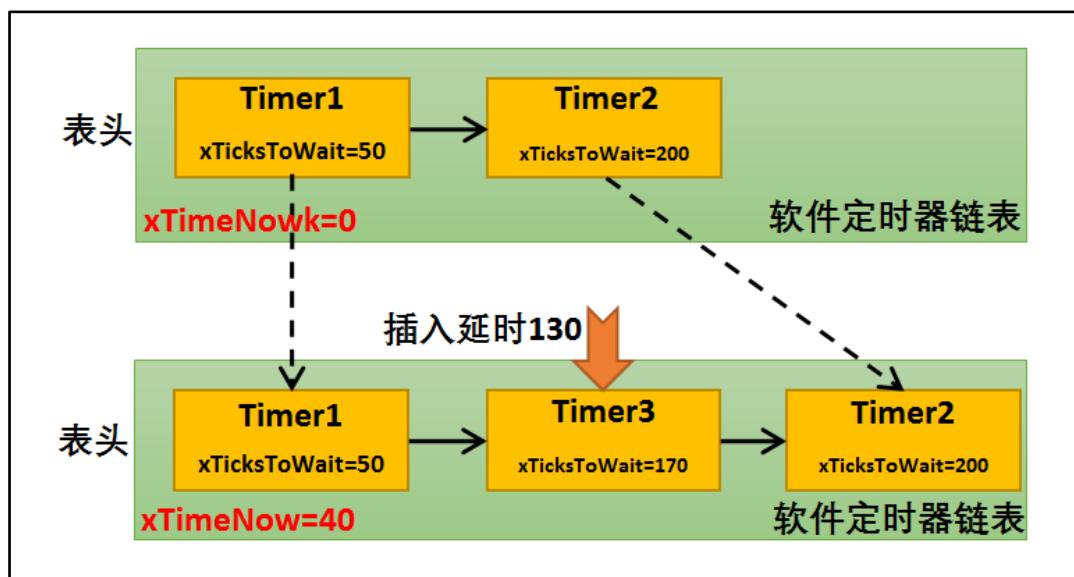


图 21-3 定时器链表示意图 2

那么系统如何处理软件定时器列表？系统在不断运行，而 `xTimeNow` (`xTickCount`) 随着 SysTick 的触发一直在增长（每一次硬件定时器中断来临，`xTimeNow` 变量会加 1），在软件定时器任务运行的时候会获取下一个要唤醒的定时器，比较当前系统时间 `xTimeNow` 是否大于或等于下一个定时器唤醒时间 `xTicksToWait`，若大于则表示已经超时，定时器任务将会调用对应定时器的回调函数，否则将软件定时器任务挂起，直至下一个要唤醒的软件定时器时间到来或者接收到命令消息。以图 21-3 为例，讲解软件定时器调用回

调函数的过程，在创建定 Timer1 并且启动后，假如系统经过了 50 个 tick，xTimeNow 从 0 增长到 50，与 Timer1 的 xTicksToWait 值相等，这时会触发与 Timer1 对应的回调函数，从而转到回调函数中执行用户代码，同时将 Timer1 从软件定时器列表删除，如果软件定时器是周期性的，那么系统会根据 Timer1 下一次唤醒时间重新将 Timer1 添加到软件定时器列表中，按照 xTicksToWait 的升序进行排列。同理，在 xTimeNow=40 的时候创建的 Timer3，在经过 130 个 tick 后（此时系统时间 xTimeNow 是 40，130 个 tick 就是系统时间 xTimeNow 为 170 的时候），与 Timer3 定时器对应的回调函数会被触发，接着将 Timer3 从软件定时器列表中删除，如果是周期性的定时器，还会按照 xTicksToWait 升序重新添加到软件定时器列表中。

使用软件定时器时候要注意以下几点：

- 软件定时器的回调函数中应快进快出，绝对不允许使用任何可能引软件定时器起任务挂起或者阻塞的 API 接口，在回调函数中也绝对不允许出现死循环。
- 软件定时器使用了系统的一个队列和一个任务资源，软件定时器任务的优先级默认认为 configTIMER_TASK_PRIORITY，为了更好响应，该优先级应设置为所有任务中最高的优先级。
- 创建单次软件定时器，该定时器超时执行完回调函数后，系统会自动删除该软件定时器，并回收资源。
- 定时器任务的堆栈大小默认为 configTIMER_TASK_STACK_DEPTH 个字节。

21.5 软件定时器控制块

软件定时器虽然不属于内核资源，但是也是 FreeRTOS 核心组成部分，是一个可以裁剪的功能模块，同样在系统中由一个控制块管理其相关信息，软件定时器的控制块中包含没用过创建的软件定时器基本信息，在使用定时器前我们需要通过 xTimerCreate()/xTimerCreateStatic() 函数创建一个软件定时器，在函数中，FreeRTOS 将向系统管理的内存申请一块软件定时器控制块大小的内存用于保存定时器的信息，下面来看看软件定时器控制块的成员变量，具体见代码清单 21-2。

代码清单 21-2 软件定时器控制块

```

1 typedef struct tmrTimerControl {
2     const char                                     *pcTimerName;          (1)
3     ListItem_t                                     xTimerListItem;        (2)
4     TickType_t                                     xTimerPeriodInTicks;   (3)
5     UBaseType_t                                    uxAutoReload;         (4)
6     void                                           *pvTimerID;            (5)
7     TimerCallbackFunction_t pxCallbackFunction;    (6)
8 #if( _configUSE_TRACE_FACILITY == 1 )
9     UBaseType_t                                    uxTimerNumber;
10 #endif
11
12 #if( ( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 ) \
13     && ( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 ) )
14     uint8_t                                         ucStaticallyAllocated; (7)
15 #endif
16 } xTMR;
17

```

```
18 typedef xTIMER Timer_t;
```

代码清单 21-2 (1)：软件定时器名字，这个名字一般用于调试的，RTOS 使用定时器是通过其句柄，并不是使用其名字。

代码清单 21-2 (2)：软件定时器列表项，用于插入定时器列表。

代码清单 21-2 (3)：软件定时器的周期，单位为系统节拍周期（即 tick），`pdMS_TO_TICKS()`可以把时间单位从 ms 转换为系统节拍周期。

代码清单 21-2 (4)：软件定时器是否自动重置，如果该值为 `pdFalse`，那么创建的软件定时器工作模式是单次模式，否则为周期模式。

代码清单 21-2 (5)：软件定时器 ID，数字形式。该 ID 典型的用法是当一个回调函数分配给一个或者多个软件定时器时，在回调函数里面根据 ID 号来处理不同的软件定时器。

代码清单 21-2 (6)：软件定时器的回调函数，当定时时间到达的时候就会调用这个函数。

代码清单 21-2 (7)：标记定时器使用的内存，删除时判断是否需要释放内存。

21.6 软件定时器函数接口讲解

软件定时器的功能是在定时器任务（或者叫定时器守护任务）中实现的。软件定时器的很多 API 函数通过一个名字叫“定时器命令队列”的队列来给定时器守护任务发送命令。该定时器命令队列由 RTOS 内核提供，且应用程序不能够直接访问，其消息队列的长度由宏 `configTIMER_QUEUE_LENGTH` 定义，下面就讲解一些常用的软件定时器函数接口。

21.6.1 软件定时器创建函数 `xTimerCreate()`

软件定时器与 FreeRTOS 内核其他资源一样，需要创建才允许使用的，FreeRTOS 为我们提供了两种创建方式，一种是动态创建软件定时器 `xTimerCreate()`，另一种是静态创建方式 `xTimerCreateStatic()`，因为创建过程基本差不多，所以在这里我们只讲解动态创建方式。

`xTimerCreate()` 用于创建一个软件定时器，并返回一个句柄。要想使用该函数必须在头文件 `FreeRTOSConfig.h` 中把宏 `configUSE_TIMERS` 和 `configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION` 均定义为 1（`configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION` 在 `FreeRTOS.h` 中默认定义为 1），并且需要把 `FreeRTOS/source/timers.c` 这个 C 文件添加到工程中。

每一个软件定时器只需要很少的 RAM 空间来保存其的状态。如果使用函数 `xTimeCreate()` 来创建一个软件定时器，那么需要的 RAM 是动态分配的。如果使用函数 `xTimeCreateStatic()` 来创建一个事件组，那么需要的 RAM 是静态分配的。

软件定时器在创建成功后是处于休眠状态的，可以使用 `xTimerStart()`、`xTimerReset()`、`xTimerStartFromISR()`、`xTimerResetFromISR()`、`xTimerChangePeriod()` 和 `xTimerChangePeriodFromISR()` 这些函数将其状态转换为活跃态。

`xTimerCreate()` 函数源码具体见代码清单 21-3。

代码清单 21-3 `xTimerCreate()` 源码

```

1 #if( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 )
2
3 TimerHandle_t xTimerCreate(const char * const pcTimerName,          (1)
4                             const TickType_t xTimerPeriodInTicks, (2)
5                             const UBaseType_t uxAutoReload,        (3)
6                             void * const pvTimerID,             (4)
7                             TimerCallbackFunction_t pxCallbackFunction ) (5)
8 {
9     Timer_t *pxNewTimer;
10
11    /* 为这个软件定时器申请一块内存 */
12    pxNewTimer = ( Timer_t * ) pvPortMalloc( sizeof( Timer_t ) ); (6)
13
14    if ( pxNewTimer != NULL ) {
15        /* 内存申请成功，进行初始化软件定时器 */
16        prvInitialiseNewTimer( pcTimerName,
17                               xTimerPeriodInTicks,
18                               uxAutoReload,
19                               pvTimerID,
20                               pxCallbackFunction,
21                               pxNewTimer ); (7)
22
23 #if( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 )
24     {
25         pxNewTimer->ucStaticallyAllocated = pdFALSE;
26     }
27 #endif
28 }
29
30     return pxNewTimer;
31 }

```

代码清单 21-3 (1)：软件定时器名字，文本形式，纯粹是为了调试，FreeRTOS 使用定时器是通过其句柄，而不是使用其名字。

代码清单 21-3 (2)：软件定时器的周期，单位为系统节拍周期（即 tick）。使用 pdMS_TO_TICKS()可以把时间单位从 ms 转换为系统节拍周期。如果软件定时器的周期为 100 个 tick，那么只需要简单的设置 xTimerPeriod 的值为 100 即可。如果软件定时器的周期为 500ms，那么 xTimerPeriod 应设置为 pdMS_TO_TICKS(500)。宏 pdMS_TO_TICKS() 只有当 configTICK_RATE_HZ 配置成小于或者等于 1000HZ 时才可以使用。

代码清单 21-3 (3)：如果 uxAutoReload 设置为 pdTRUE，那么软件定时器的工作模式就是周期模式，一直会以用户指定的 xTimerPeriod 周期去执行回调函数。如果 uxAutoReload 设置为 pdFALSE，那么软件定时器就在用户指定的 xTimerPeriod 周期下运行一次后就进入休眠态。

代码清单 21-3 (4)：软件定时器 ID，数字形式。该 ID 典型的用法是当一个回调函数分配给一个或者多个软件定时器时，在回调函数里面根据 ID 号来处理不同的软件定时器。

代码清单 21-3 (5)：软件定时器的回调函数，当定时时间到达的时候就会调用这个函数，该函数需要用户自己实现。

代码清单 21-3 (6)：为这个软件定时器申请一块内存，大小为软件定时器控制块大小，用于保存该定时器的基本信息。

代码清单 21-3 (7)：调用 prvInitialiseNewTimer() 函数初始化一个新的软件定时器，该函数的源码具体见代码清单 21-4 (3)：。

代码清单 21-4 prvInitialiseNewTimer()源码

```

1 static void prvInitialiseNewTimer( const char * const pcTimerName,
2                                     const TickType_t xTimerPeriodInTicks,
3                                     const UBaseType_t uxAutoReload,
4                                     void * const pvTimerID,
5                                     TimerCallbackFunction_t pxCallbackFunction,
6                                     Timer_t *pxNewTimer )
7 {
8     /* 断言，判断定时器的周期是否大于 0 */
9     configASSERT( ( xTimerPeriodInTicks > 0 ) );           (1)
10
11    if ( pxNewTimer != NULL ) {
12        /* 初始化软件定时器列表与创建软件定时器消息队列 */
13        prvCheckForValidListAndQueue();                         (2)
14
15        /* 初始化软件定时信息，这些信息保存在软件定时器控制块中 */      (3)
16        pxNewTimer->pcTimerName = pcTimerName;
17        pxNewTimer->xTimerPeriodInTicks = xTimerPeriodInTicks;
18        pxNewTimer->uxAutoReload = uxAutoReload;
19        pxNewTimer->pvTimerID = pvTimerID;
20        pxNewTimer->pxCallbackFunction = pxCallbackFunction;
21        vListInitialiseItem( &( pxNewTimer->xTimerListItem ) );   (4)
22        traceTIMER_CREATE( pxNewTimer );
23    }
24 }

```

代码清单 21-4 (1): 断言，判断软件定时器的周期是否大于 0，否则的话其他任务是没办法执行的，因为系统会一直执行软件定时器回调函数。

代码清单 21-4 (2): 在 `prvCheckForValidListAndQueue()` 函数中系统将初始化软件定时器列表与创建软件定时器消息队列，也叫“定时器命令队列”，因为在使用软件定时器的时候，用户是无法直接控制软件定时器的，必须通过“定时器命令队列”向软件定时器发送一个命令，软件定时器任务被唤醒就去执行对应的命令操作。

代码清单 21-4 (3): 初始化软件定时基本信息，如定时器名称、回调周期、定时器 ID 与定时器回调函数等，这些信息保存在软件定时器控制块中，在操作软件定时器的时候，就需要用到这些信息。

代码清单 21-4 (4): 初始化定时器列表项。

软件定时器的创建很简单，需要用户根据自己需求指定相关信息即可，下面来看看 `xTimerCreate()` 函数使用实例，具体见代码清单 21-5 加粗部分。

代码清单 21-5 xTimerCreate()使用实例

```

1 static TimerHandle_t Swtmr1_Handle =NULL;    /* 软件定时器句柄 */
2 static TimerHandle_t Swtmr2_Handle =NULL;    /* 软件定时器句柄 */
3 /* 周期模式的软件定时器 1, 定时器周期 1000(tick) */
4 Swtmr1_Handle=xTimerCreate((const char*)"AutoReloadTimer",
5                             (TickType_t)1000,/* 定时器周期 1000(tick) */
6                             (UBaseType_t)pdTRUE,/* 周期模式 */
7                             (void* )1,/* 为每个计时器分配一个索引的唯一 ID */
8                             (TimerCallbackFunction_t)Swtmr1_Callback); /* 回调函数 */
9 if (Swtmr1_Handle != NULL)
10 {
11     /*****xTicksToWait:如果在调用xTimerStart()时队列已满，则以tick为单位指定调用任务应保持
12     * 在Blocked(阻塞)状态以等待start命令成功发送到timer命令队列的时间。
13     * 如果在启动调度程序之前调用xTimerStart(), 则忽略xTicksToWait。在这里设置等待时间为0.
14     *****/
15 }

```

```

16     xTimerStart(Swtmr1_Handle, 0);           //开启周期定时器
17 }
18
19 /* 单次模式的软件定时器 2, 定时器周期 5000(tick) */
20 Swtmr2_Handle=xTimerCreate((const char*)"OneShotTimer",
21                             (TickType_t)5000, /* 定时器周期 5000(tick) */
22                             (UBaseType_t)pdFALSE, /* 单次模式 */
23                             (void*)2, /* 为每个计时器分配一个索引的唯一 ID */
24                             (TimerCallbackFunction_t)Swtmr2_Callback);
25 if (Swtmr2_Handle != NULL)
26 {
27     xTimerStart(Swtmr2_Handle, 0);           //开启单次定时器
28 }
29
30 static void Swtmr1_Callback(void* parameter)
31 {
32     /* 软件定时器的回调函数, 用户自己实现 */
33 }
34
35 static void Swtmr2_Callback(void* parameter)
36 {
37     /* 软件定时器的回调函数, 用户自己实现 */
38 }

```

21.6.2 软件定时器启动函数

1. xTimerStart()

如果是认真看上面 xTimerCreate() 函数使用实例的同学应该就发现了，这个软件定时器启动函数 xTimerStart() 在上面的实例中有用到过，前一小节已经说明了，软件定时器在创建完成的时候是处于休眠状态的，需要用 FreeRTOS 的相关函数将软件定时器活动起来，而 xTimerStart() 函数就是可以让处于休眠的定时器开始工作。

我们知道，在系统开始运行的时候，系统会帮我们自动创建一个软件定时器任务（prvTimerTask），在这个任务中，如果暂时没有运行中的定时器，任务会进入阻塞态等待命令，而我们的启动函数就是通过“定时器命令队列”向定时器任务发送一个启动命令，定时器任务获得命令就解除阻塞，然后执行启动软件定时器命令。下面来看看 xTimerStart() 是怎么让定时器工作的吧，其源码具体见代码清单 21-6 与代码清单 21-8。

代码清单 21-6 xTimerStart() 函数原型

```

1 #define xTimerStart( xTimer, xTicksToWait )          \
2         xTimerGenericCommand( ( xTimer ),             \
3                               tmrCOMMAND_START,           \
4                               ( xTaskGetTickCount() ),      \
5                               NULL,                  \
6                               ( xTicksToWait ) )          \
7                                         \ \
8                                         \ (1) \
9                                         \ (2) \
10                                         \ (3) \
11                                         \ (4) \
12                                         (5)

```

xTimerStart() 函数就是一个宏定义，真正起作用的是 xTimerGenericCommand() 函数。

代码清单 21-6 (1): 要操作的软件定时器句柄。

代码清单 21-6 (2): tmrCOMMAND_START 是软件定时器启动命令，因为现在是要将软件定时器启动，该命令在 timers.h 中有定义。xCommandID 参数可以指定多个命令，软件定时器操作支持的命令具体见代码清单 21-7。

代码清单 21-7 软件定时器支持的命令

```

1 #define tmrCOMMAND_EXECUTE_CALLBACK_FROM_ISR      ( ( BaseType_t ) -2 )
2 #define tmrCOMMAND_EXECUTE_CALLBACK                ( ( BaseType_t ) -1 )
3 #define tmrCOMMAND_START_DONT_TRACE               ( ( BaseType_t ) 0 )
4 #define tmrCOMMAND_START                         ( ( BaseType_t ) 1 )
5 #define tmrCOMMAND_RESET                        ( ( BaseType_t ) 2 )
6 #define tmrCOMMAND_STOP                         ( ( BaseType_t ) 3 )
7 #define tmrCOMMAND_CHANGE_PERIOD                 ( ( BaseType_t ) 4 )
8 #define tmrCOMMAND_DELETE                      ( ( BaseType_t ) 5 )
9
10#define tmrFIRST_FROM_ISR_COMMAND              ( ( BaseType_t ) 6 )
11#define tmrCOMMAND_START_FROM_ISR               ( ( BaseType_t ) 6 )
12#define tmrCOMMAND_RESET_FROM_ISR                ( ( BaseType_t ) 7 )
13#define tmrCOMMAND_STOP_FROM_ISR                 ( ( BaseType_t ) 8 )
14#define tmrCOMMAND_CHANGE_PERIOD_FROM_ISR       ( ( BaseType_t ) 9 )

```

代码清单 21-6(3)：获取当前系统时间。

代码清单 21-6(4)：pxHigherPriorityTaskWoken 为 NULL，该参数在中断中发送命令才起作用。

代码清单 21-6(5)：用户指定超时阻塞时间，单位为系统节拍周期(即 tick)。调用 xTimerStart()的任务将被锁定在阻塞态，在软件定时器把启动的命令成功发送到定时器命令队列之前。如果在 FreeRTOS 调度器开启之前调用 xTimerStart()，形参将不起作用。

代码清单 21-8 xTimerGenericCommand()源码

```

1 BaseType_t xTimerGenericCommand( TimerHandle_t xTimer,
2                                 const BaseType_t xCommandID,
3                                 const TickType_t xOptionalValue,
4                                 BaseType_t * const pxHigherPriorityTaskWoken,
5                                 const TickType_t xTicksToWait )
6 {
7     BaseType_t xReturn = pdFAIL;
8     DaemonTaskMessage_t xMessage;
9
10    configASSERT( xTimer );
11
12    /* 发送命令给定时器任务 */
13    if ( xTimerQueue != NULL ) {                                     (1)
14        /* 要发送的命令信息，包含命令、
15         命令的数值（比如可以表示当前系统时间、要修改的定时器周期等）
16         以及要处理的软件定时器句柄 */
17        xMessage.xMessageID = xCommandID;                            (2)
18        xMessage.u.xTimerParameters.xMessageValue = xOptionalValue;
19        xMessage.u.xTimerParameters.pxTimer = ( Timer_t * ) xTimer;
20
21    /* 命令是在任务中发出的 */
22    if ( xCommandID < tmrFIRST_FROM_ISR_COMMAND ) {             (3)
23        /* 如果调度器已经运行了，就根据用户指定超时时间发送 */
24        if ( xTaskGetSchedulerState() == taskSCHEDULER_RUNNING ) {
25            xReturn = xQueueSendToBack( xTimerQueue,
26                                         &xMessage,
27                                         xTicksToWait );           (4)
28        } else {
29            /* 如果调度器还未运行，发送就行了，不需要阻塞 */
30            xReturn = xQueueSendToBack( xTimerQueue,
31                                         &xMessage,
32                                         tmrNO_DELAY );          (5)
33        }
34    }
35    /* 命令是在中断中发出的 */
36    else {
37        /* 调用从中断向消息队列发送消息的函数 */

```

```

38         xReturn = xQueueSendToBackFromISR( xTimerQueue,           (6)
39                                         &xMessage,
40                                         pxHigherPriorityTaskWoken );
41     }
42
43     traceTIMER_COMMAND_SEND( xTimer,
44                               xCommandID,
45                               xOptionalValue,
46                               xReturn );
47 } else {
48     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
49 }
50
51     return xReturn;
52 }

```

代码清单 21-8 (1)：系统打算通过“定时器命令队列”发送命令给定时器任务，需要先判断一下“定时器命令队列”是否存在，只有存在队列才允许发送命令。

代码清单 21-8 (2)：要发送的命令基本信息，包括命令、命令的数值（比如可以表示当前系统时间、要修改的定时器周期等）以及要处理的软件定时器句柄等。

代码清单 21-8 (3)：根据用户指定的 xCommandID 参数，判断命令是在哪个上下文环境发出的，如果是在任务中发出的，则执行 (4)、(5) 代码，否则就执行 (6)。

代码清单 21-8 (4)：如果系统调度器已经运行了，就根据用户指定超时时间向“定时器命令队列”发送命令。

代码清单 21-8 (5)：如果调度器还未运行，用户指定的超时时间是无效的，发送就行了，不需要阻塞，tmrNO_DELAY 的值为 0。

代码清单 21-8 (6)：命令是在中断中发出的，调用从中断向消息队列发送消息的函数 xQueueSendToBackFromISR()就行了。

软件定时器启动函数的使用很简单，在创建一个软件定时器完成后，就可以调用该函数启动定时器了，具体见代码清单 21-5。

2. xTimerStartFromISR()

当然除在任务启动软件定时器之外，还有在中断中启动软件定时器的函数 xTimerStartFromISR()。xTimerStartFromISR()是函数 xTimerStart()的中断版本，用于启动一个先前由函数 xTimerCreate() / xTimerCreateStatic()创建的软件定时器。该函数的具体说明见表格 21-1，使用实例具体见代码清单 21-9。

表格 21-1 xTimerStartFromISR()函数说明

函数原型	#define xTimerStartFromISR(xTimer, pxHigherPriorityTaskWoken) xTimerGenericCommand((xTimer), tmrCOMMAND_START_FROM_ISR, (xTaskGetTickCountFromISR()), (pxHigherPriorityTaskWoken), 0U)	
功能	在中断中启动一个软件定时器。	
形参	xTimer	软件定时器句柄。
	pxHigherPriorityTaskWoken	定时器守护任务的大部分时间都在阻塞态等待定时器命令队列的命令。调用函数 xTimerStartFromISR()将会往定时器的命令队列发送一个启动命令，这很有可能会将定

		时器任务从阻塞态移除。如果调用函数 xTimerStartFromISR() 让定时器任务脱离阻塞态，且定时器守护任务的优先级大于或者等于当前被中断的任务的优先级，那么 pxHigherPriorityTaskWoken 的值会在函数 xTimerStartFromISR() 内部设置为 pdTRUE，然后在中断退出之前执行一次上下文切换。
返回值		如果启动命令无法成功地发送到定时器命令队列则返回 pdFAIL，成功发送则返回 pdPASS。软件定时器成功发送的命令是否真正的被执行也还要看定时器守护任务的优先级，其优先级由宏 configTIMER_TASK_PRIORITY 定义。

代码清单 21-9xTimerStartFromISR() 函数应用举例

```

1 /* 这个方案假定软件定时器 xBacklightTimer 已经创建,
2 定时周期为 5s, 执行次数为一次, 即定时时间到了之后
3 就进入休眠态。
4 程序说明: 当按键按下, 打开液晶背光, 启动软件定时器,
5 5s 时间到, 关掉液晶背光 */
6
7 /* 软件定时器回调函数 */
8 void vBacklightTimerCallback( TimerHandle_t pxTimer )
9 {
10     /* 关掉液晶背光 */
11     vSetBacklightState( BACKLIGHT_OFF );
12 }
13
14
15 /* 按键中断服务程序 */
16 void vKeyPressEventInterruptHandler( void )
17 {
18     BaseType_t xHigherPriorityTaskWoken = pdFALSE;
19
20     /* 确保液晶背光已经打开 */
21     vSetBacklightState( BACKLIGHT_ON );
22
23     /* 启动软件定时器 */
24     if ( xTimerStartFromISR( xBacklightTimer,
25                             &xHigherPriorityTaskWoken ) != pdPASS ) {
26         /* 软件定时器开启命令没有成功执行 */
27     }
28
29     /* ...执行其他的按键相关的功能代码 */
30
31     if ( xHigherPriorityTaskWoken != pdFALSE ) {
32         /* 执行上下文切换 */
33     }
34 }
```

21.6.3 软件定时器停止函数

1. xTimerStop()

xTimerStop() 用于停止一个已经启动的软件定时器，该函数的实现也是通过“定时器命令队列”发送一个停止命令给软件定时器任务，从而唤醒软件定时器任务去将定时器停止。要想使函数 xTimerStop() 必须在头文件 FreeRTOSConfig.h 中把宏 configUSE_TIMERS 定义为 1。该函数的具体说明见表格 21-2。

表格 21-2xTimerStop()函数说明

函数原型	BaseType_t xTimerStop(TimerHandle_t xTimer, TickType_t xBlockTime);	
功能	停止一个软件定时器，让其进入休眠态。	
形参	xTimer	软件定时器句柄。
	xBlockTime	用户指定超时时间，单位为系统节拍周期(即 tick)。如果在 FreeRTOS 调度器开启之前调用 xTimerStart()，形参将不起作用。
返回值	如果启动命令在超时时间之前无法成功地发送到定时器命令队列则返回 pdFAIL，成功发送则返回 pdPASS。软件定时器成功发送的命令是否真正的被执行也还要看定时器守护任务的优先级，其优先级由宏 configTIMER_TASK_PRIORITY 定义。	

软件定时器停止函数的使用实例很简单，在使用该函数前请确认定时器已经开启，具体见代码清单 21-10 加粗部分。

代码清单 21-10 xTimerStop()使用实例

```

1 static TimerHandle_t Swtmrl_Handle =NULL; /* 软件定时器句柄 */
2
3 /* 周期模式的软件定时器 1, 定时器周期 1000(tick) */
4 Swtmrl_Handle=xTimerCreate((const char*)"AutoReloadTimer",
5                               (TickType_t)1000, /* 定时器周期 1000(tick) */
6                               (UBaseType_t)pdTRUE, /* 周期模式 */
7                               (void*)1, /* 为每个计时器分配一个索引的唯一 ID */
8                               (TimerCallbackFunction_t)Swtmrl_Callback); /* 回调函数 */
9 if (Swtmrl_Handle != NULL)
10 {
11     //*****
12     * xTicksToWait: 如果在调用 xTimerStart() 时队列已满，则以 tick 为单位指定调用任务应保持
13     * 在 Blocked(阻塞) 状态以等待 start 命令成功发送到 timer 命令队列的时间。
14     * 如果在启动调度程序之前调用 xTimerStart()，则忽略 xTicksToWait。在这里设置等待时间为 0。
15     *****/
16     xTimerStart(Swtmrl_Handle,0); //开启周期定时器
17 }
18
19 static void test_task(void* parameter)
20 {
21     while (1) {
22         /* 用户自己实现任务代码 */
23         xTimerStop(Swtmrl_Handle,0); //停止定时器
24     }
25 }
26 }
```

2. xTimerStopFromISR()

xTimerStopFromISR()是函数 xTimerStop()的中断版本，用于停止一个正在运行的软件定时器，让其进入休眠态，实现过程也是通过“定时器命令队列”向软件定时器任务发送停止命令。该函数的具体说明见表格 21-3，应用举例见代码清单 21-11 加粗部分。

表格 21-3xTimerStopFromISR()函数说明

函数原型	BaseType_t xTimerStopFromISR(TimerHandle_t xTimer, BaseType_t*pxHigherPriorityTaskWoken);
------	--

型		
功能	在中断中停止一个软件定时器，让其进入休眠态。	
形参	xTimer	软件定时器句柄。
	pxHigherPriorityTaskWoken	定时器守护任务的大部分时间都在阻塞态等待定时器命令队列的命令。调用函数 xTimerStopFromISR()将会往定时器的命令队列发送一个停止命令，这很有可能会将定时器任务从阻塞态移除。如果调用函数 xTimerStopFromISR()让定时器任务脱离阻塞态，且定时器守护任务的优先级大于或者等于当前被中断的任务的优先级，那么 pxHigherPriorityTaskWoken 的值会在函数 xTimerStopFromISR()内部设置为 pdTRUE，然后在中断退出之前执行一次上下文切换。
返回值	如果停止命令在超时时间之前无法成功地发送到定时器命令队列则返回 pdFAIL，成功发送则返回 pdPASS。软件定时器成功发送的命令是否真正的被执行也还要看定时器守护任务的优先级，其优先级由宏 configTIMER_TASK_PRIORITY 定义。	

代码清单 21-11xTimerStopFromISR()函数应用举例

```

1 /* 这个方案假定软件定时器 xTimer 已经创建且启动。
2 当中断发生时，停止软件定时器 */
3
4 /* 停止软件定时器的中断服务函数*/
5 void vAnExampleInterruptServiceRoutine( void )
6 {
7     BaseType_t xHigherPriorityTaskWoken = pdFALSE;
8
9     if (xTimerStopFromISR(xTimer, &xHigherPriorityTaskWoken) !=pdPASS ) {
10         /* 软件定时器停止命令没有成功执行 */
11     }
12
13
14     if ( xHigherPriorityTaskWoken != pdFALSE ) {
15         /* 执行上下文切换 */
16     }
17 }
```

21.6.4 软件定时器任务

我们知道，软件定时器回调函数运行的上下文环境是任务，那么软件定时器任务是在干什么的呢？如何创建的呢？下面跟我一步步来分析软件定时器的工作过程。

软件定时器任务是在系统开始调度（vTaskStartScheduler()函数）的时候就被创建的，前提是将宏定义 configUSE_TIMERS 开启，具体见代码清单 21-12 加粗部分，在 xTimerCreateTimerTask()函数里面就是创建了一个软件定时器任务，就跟我们创建任务一样，支持动态与静态创建，我们暂时看动态创建的即可，具体见代码清单 21-13 加粗部分。

代码清单 21-12 vTaskStartScheduler()函数里面的创建定时器函数（已删减）

```

1 void vTaskStartScheduler( void )
2 {
3 #if ( configUSE_TIMERS == 1 )
```

```

4      {
5          if ( xReturn == pdPASS )
6          {
7              xReturn = xTimerCreateTimerTask();
8          } else
9          {
10             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
11         }
12     }
13 #endif /* configUSE_TIMERS */
14
15 }
```

代码清单 21-13 xTimerCreateTimerTask()源码

```

1 BaseType_t xTimerCreateTimerTask( void )
2 {
3     BaseType_t xReturn = pdFAIL;
4
5     prvCheckForValidListAndQueue();
6
7     if ( xTimerQueue != NULL ) {
8 #if( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 1 ) /* 静态创建任务 */
9         {
10             StaticTask_t *pxTimerTaskTCBBuffer = NULL;
11             StackType_t *pxTimerTaskStackBuffer = NULL;
12             uint32_t ultTimerTaskStackSize;
13
14             vApplicationGetTimerTaskMemory( &pxTimerTaskTCBBuffer,
15                 &pxTimerTaskStackBuffer,
16                 &ultTimerTaskStackSize );
17             xTimerTaskHandle = xTaskCreateStatic(prvTimerTask,
18                     "Tmr Svc",
19                     ultTimerTaskStackSize,
20                     NULL,
21                     ( ( UBaseType_t ) configTIMER_TASK_PRIORITY ) | portPRIVILEGE_BIT,
22                     pxTimerTaskStackBuffer,
23                     pxTimerTaskTCBBuffer );
24
25             if ( xTimerTaskHandle != NULL )
26             {
27                 xReturn = pdPASS;
28             }
29         }
30 #else /* 动态创建任务 */
31         {
32             xReturn = xTaskCreate(prvTimerTask,
33                     "Tmr Svc",
34                     configTIMER_TASK_STACK_DEPTH,
35                     NULL,
36                     ( ( UBaseType_t ) configTIMER_TASK_PRIORITY ) | portPRIVILEGE_BIT,
37                     &xTimerTaskHandle ); (1)
38         }
39 #endif
40     } else {
41         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
42     }
43
44     configASSERT( xReturn );
45     return xReturn;
46 }
```

代码清单 21-13 (1)：系统调用 xTaskCreate() 函数创建了一个软件定时器任务，任务的入口函数是 prvTimerTask，任务的优先级是 configTIMER_TASK_PRIORITY，那么我们就去软件定时器任务函数 prvTimerTask() 中看看任务在做什么东西，具体见代码清单 21-14。

代码清单 21-14 prvTimerTask() 源码（已删减）

```

1 static void prvTimerTask( void *pvParameters )
2 {
3     TickType_t xNextExpireTime;
4     BaseType_t xListWasEmpty;
5
6     ( void ) pvParameters;
7
8     for ( ; ; ) {
9         /* 获取下一个要到期的软件定时器的时间 */
10        xNextExpireTime = prvGetNextExpireTime( &xListWasEmpty ); (1)
11
12        /* 处理定时器或者将任务阻塞到下一个到期的软件定时器时间 */
13        prvProcessTimerOrBlockTask( xNextExpireTime, xListWasEmpty ); (2)
14
15        /* 读取“定时器命令队列”，处理相应命令 */
16        prvProcessReceivedCommands(); (3)
17    }
18 }
```

软件定时器任务的处理很简单，如果当前有软件定时器在运行，那么它大部分的时间都在等待定时器到期时间的到来，或者在等待对软件定时器操作的命令，而如果没有软件定时器在运行，那定时器任务的绝大部分时间都在阻塞中等待定时器的操作命令。

代码清单 21-14 (1)：获取下一个要到期的软件定时器的时间，因为软件定时器是由定时器列表维护的，并且按照到期的时间进行升序排列，只需获取软件定时器列表中的第一个定时器到期时间就是下一个要到期的时间。

代码清单 21-14 (2)：处理定时器或者将任务阻塞到下一个到期的软件定时器时间，因为系统时间节拍随着系统的运行可能会溢出，那么就需要处理溢出的情况，如果没有溢出，那么就等待下一个定时器到期时间的到来。该函数每次调用都会记录节拍值，下一次调用，通过比较相邻两次调用的值判断节拍计数器是否溢出过。当节拍计数器溢出，需要处理掉当前定时器列表上的定时器（因为这条定时器列表上的定时器都已经溢出了），然后切换定时器列表。

软件定时器是一个任务，在下一个定时器到了之前的这段时间，系统要把任务状态转移为阻塞态，让其他的任务能正常运行，这样子就使得系统的资源能充分利用，prvProcessTimerOrBlockTask() 源码具体见代码清单 21-15。

代码清单 21-15 prvProcessTimerOrBlockTask() 源码

```

1 static void prvProcessTimerOrBlockTask( const TickType_t xNextExpireTime,
2                                         BaseType_t xListWasEmpty )
3 {
4     TickType_t xTimeNow;
5     BaseType_t xTimerListsWereSwitched;
6
7     vTaskSuspendAll(); (1)
8
9     // 获取当前系统时间节拍并判断系统节拍计数是否溢出
10    // 如果是，那么就处理当前列表上的定时器，并切换定时器列表
```

```

11     xTimeNow = prvSampleTimeNow( &xTimerListsWereSwitched ); (2)
12
13     // 系统节拍计数器没有溢出
14     if ( xTimerListsWereSwitched == pdFALSE ) { (3)
15         // 判断是否有定时器到期,
16         // 定时器列表非空并且定时器的时间已比当前时间小, 说明定时器到期了
17         if ((xListIsEmpty == pdFALSE) && (xNextExpireTime <= xTimeNow)) { (4)
18             // 恢复调度器
19             ( void ) xTaskResumeAll();
20             // 执行相应定时器的回调函数
21             // 对于需要自动重载的定时器, 更新下一次溢出时间, 插回列表
22             prvProcessExpiredTimer( xNextExpireTime, xTimeNow );
23         } else {
24             // 当前定时器列表中没有定时器
25             if ( xListIsEmpty != pdFALSE ) { (5)
26                 // 发生这种情况的可能是系统节拍计数器溢出了,
27                 // 定时器被添加到溢出列表中, 所以判断定时器溢出列表上是否有定时器
28                 xListIsEmpty = listLIST_IS_EMPTY( pxOverflowTimerList );
29             }
30
31             // 定时器定时时间还没到, 将当前任务挂起,
32             // 直到定时器到期才唤醒或者收到命令的时候唤醒
33             vQueueWaitForMessageRestricted( xTimerQueue,
34                                             ( xNextExpireTime - xTimeNow ),
35                                             xListIsEmpty ); (6)
36
37             // 恢复调度器
38             if ( xTaskResumeAll() == pdFALSE ) {
39                 // 进行任务切换
40                 portYIELD_WITHIN_API(); (7)
41             } else {
42                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
43             }
44         }
45     } else {
46         ( void ) xTaskResumeAll();
47     }
48 }
49

```

代码清单 21-15 (1): 挂起调度器。接下来的操作会对定时器列表进行操作，系统不希望别的任务来操作定时器列表，所以暂时让定时器任务独享 CPU 使用权，在此期间不进行任务切换。

代码清单 21-15 (2): 获取当前系统时间节拍并判断系统节拍计数是否溢出，如果已经溢出了，那么就处理当前列表上的定时器，并切换定时器列表，prvSampleTimeNow()函数就实现这些功能，其源码具体见代码清单 21-16。

代码清单 21-16prvSampleTimeNow()源码

```

1 static TickType_t prvSampleTimeNow( BaseType_t * const pxTimerListsWereSwitched )
2 {
3     TickType_t xTimeNow;
4     // 定义一个静态变量 记录上一次调用时系统时间节拍值
5     PRIVILEGED_DATA static TickType_t xLastTime = ( TickType_t ) 0U; (1)
6
7     // 获取当前系统时间节拍
8     xTimeNow = xTaskGetTickCount(); (2)
9
10    // 判断是否溢出了,
11    // 当前系统时间节拍比上一次调用时间节拍的值小, 这种情况是溢出的情况

```

```
12     if ( xTimeNow < xLastTime ) {                                (3)
13         // 发生溢出， 处理当前定时器列表上所有定时器并切换定时器列表
14         prvSwitchTimerLists();
15         *pxTimerListsWereSwitched = pdTRUE;
16     } else {
17         *pxTimerListsWereSwitched = pdFALSE;
18     }
19     // 更新本次系统时间节拍
20     xLastTime = xTimeNow;                                         (4)
21
22     return xTimeNow;                                              (5)
23 }
```

代码清单 21-16(1)：定义一个静态变量，记录上一次调用时系统时间节拍的值。

代码清单 21-16(2)：获取当前系统时间节拍值。

代码清单 21-16(3)：判断是系统节拍计数器否溢出了，当前系统时间节拍比上一次调用时间节拍的值小，这种情况是溢出的情况。而如果发生了溢出，系统就要处理当前定时器列表上所有定时器并切将当前时器列表的定时器切换到定时器溢出列表中，因为软件定时器由两个列表维护，并且标记一下定时器列表已经切换了，pxTimerListsWereSwitched 的值等于 pdTRUE。

代码清单 21-16(4)：更新本次系统时间节拍的值。

代码清单 21-16(5)：返回当前系统时间节拍。

代码清单 21-15(3)：如果系统节拍计数器没有溢出。

代码清单 21-15(4)：判断是否有定时器是否到期可以触发回调函数，如果定时器列表非空并且定时器的时间已比当前时间小，说明定时器到期了，系统可用恢复调度器，并且执行相应到期的定时器回调函数，对于需要自动重载的定时器，更新下一次溢出时间，然后插回定时器列表中，这些操作均在 prvProcessExpiredTimer()函数中执行。

代码清单 21-15(5)：定时器没有到期，后看看当前定时器列表中没有定时器，如果没有，那么发生这种情况的可能是系统节拍计数器溢出了，定时器被添加到溢出列表中，所以判断一下定时器溢出列表上是否有定时器。

代码清单 21-15(6)：定时器定时时间还没到，将当前的定时器任务阻塞，直到定时器到期才唤醒或者收到命令的时候唤醒。FreeRTOS 采用获取“定时器命令队列”的命令的方式阻塞当前任务，阻塞时间为下一个定时器到期时间节拍减去当前系统时间节拍，为什么呢？因为获取消息队列的时候，没有消息会将任务阻塞，时间由用户指定，这样子一来，既不会错过定时器的到期时间，也不会错过操作定时器的命令。

代码清单 21-15(7)：恢复调度器，看看是否有任务需要切换，如果有则进行任务切换。

以上就是软件定时器任务中的 prvProcessTimerOrBlockTask()函数执行的代码，这样子看来，软件定时器任务大多数时间都处于阻塞状态的，而且一般在 FreeRTOS 中，软件定时器任务一般设置为所有任务中最高优先级，这样一来，定时器的时间一到，就会马上到定时器任务中执行对应的回调函数。

代码清单 21-14(3): 读取“定时器命令队列”，处理相应命令，前面我们已经讲解一下定时器的函数是通过发送命令去控制定时器的，而定时器任务就需要有一个接收命令并且处理的函数，prvProcessReceivedCommands()源码具体见代码清单 21-17。

代码清单 21-17 prvProcessReceivedCommands()源码（已删减）

```
1 static void     prvProcessReceivedCommands( void )  
2 {  
3     DaemonTaskMessage_t xMessage;  
4     Timer_t *pxTimer;  
5     BaseType_t xTimerListsWereSwitched, xResult;  
6     TickType_t xTimeNow;  
7  
8     while ( xQueueReceive( xTimerQueue, &xMessage, tmrNO_DELAY ) != pdFAIL ) {  
9         /* 判断定时器命令是否有效 */  
10        if ( xMessage.xMessageID >= ( BaseType_t ) 0 ) {  
11            /* 获取定时器消息，获取命令指定处理的定时器， */  
12            pxTimer = xMessage.u.xTimerParameters.pxTimer;  
13  
14            if ( listIS_CONTAINED_WITHIN( NULL,  
15                &( pxTimer->xTimerListItem ) ) == pdFALSE ) {  
16                /* 如果定时器在列表中，不管三七二十一，将定时器移除 */  
17                ( void ) uxListRemove( &( pxTimer->xTimerListItem ) );  
18            } else {  
19                mtCOVERAGE_TEST_MARKER();  
20            }  
21  
22            traceTIMER_COMMAND_RECEIVED( pxTimer,  
23                                         xMessage.xMessageID,  
24                                         xMessage.u.xTimerParameters.xMessageValue );  
25  
26  
27            // 判断节拍计数器是否溢出过，如果有就处理并切换定时器列表  
28            // 因为下面的操作可能有新定时器项插入确保定时器列表对应  
29            xTimeNow = prvSampleTimeNow( &xTimerListsWereSwitched );  
30  
31            switch ( xMessage.xMessageID ) {  
32                case tmrCOMMAND_START :  
33                case tmrCOMMAND_START_FROM_ISR :  
34                case tmrCOMMAND_RESET :  
35                case tmrCOMMAND_RESET_FROM_ISR :  
36                case tmrCOMMAND_START_DONT_TRACE :  
37                    // 以上的命令都是让定时器启动  
38                    // 求出定时器到期时间并插入到定时器列表中  
39                    if ( prvInsertTimerInActiveList( pxTimer,  
40                        xMessage.u.xTimerParameters.xMessageValue  
41                        + pxTimer->xTimerPeriodInTicks,  
42                        xTimeNow,  
43                        xMessage.u.xTimerParameters.xMessageValue )  
44                        != pdFALSE ) {  
45                        // 该定时器已经溢出赶紧执行其回调函数  
46                        pxTimer->pxCallbackFunction( ( TimerHandle_t ) pxTimer );  
47                        traceTIMER_EXPIRED( pxTimer );  
48  
49                    // 如果定时器是重载定时器，就重新启动  
50                    if ( pxTimer->uxAutoReload == ( UBaseType_t ) pdTRUE ) {  
51                        xResult = xTimerGenericCommand( pxTimer,  
52                            tmrCOMMAND_START_DONT_TRACE,  
53                            xMessage.u.xTimerParameters.xMessageValue  
54                            + pxTimer->xTimerPeriodInTicks,  
55                            NULL,  
56                            tmrNO_DELAY );  
57                        configASSERT( xResult );
```

```

58             ( void ) xResult;
59         } else {
60             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
61         }
62     } else {
63         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
64     }
65     break;
66
67     case tmrCOMMAND_STOP :
68     case tmrCOMMAND_STOP_FROM_ISR :
69         // 如果命令是停止定时器，那就将定时器移除,
70         // 在开始的时候已经从定时器列表移除,
71         // 此处就不需要做其他操作
72     break;
73
74     case tmrCOMMAND_CHANGE_PERIOD :
75     case tmrCOMMAND_CHANGE_PERIOD_FROM_ISR :
76         // 更新定时器配置
77         pxTimer->xTimerPeriodInTicks
78             = xMessage.u.xTimerParameters.xMessageValue;
79         configASSERT( ( pxTimer->xTimerPeriodInTicks > 0 ) );
80
81         // 插入到定时器列表，也重新启动了定时器
82         ( void ) prvInsertTimerInActiveList( pxTimer,
83             ( xTimeNow + pxTimer->xTimerPeriodInTicks ),
84             xTimeNow,
85             xTimeNow );
86     break;
87
88     case tmrCOMMAND_DELETE :
89         // 删除定时器
90         // 判断定时器内存是否需要释放（动态的释放）
91 #if( ( configSUPPORT_DYNAMIC_ALLOCATION == 1 ) \
92     && ( configSUPPORT_STATIC_ALLOCATION == 0 ) )
93     {
94         /* 动态释放内存 */
95         vPortFree( pxTimer );
96     }
97     break;
98
99     default :
100         /* Don't expect to get here. */
101         break;
102     }
103 }
104 }
105 }

```

其实处理这些软件定时器命令是很简单的，当任务获取到命令消息的时候，会先移除对应的定时器，无论是什么原因，然后就根据命令去处理对应定时器的操作即可，具体见代码清单 21-17 的源码注释即可。

21.6.5 软件定时器删除函数 xTimerDelete()

xTimerDelete()用于删除一个已经被创建成功的软件定时器，删除之后就无法使用该定时器，并且定时器相应的资源也会被系统回收释放。要想使函数 xTimerStop()必须在头文件 FreeRTOSConfig.h 中把宏 configUSE_TIMERS 定义为 1，该函数的具体说明见表格 21-4。

表格 21-4xTimerDelete()函数说明

从软件定时器删除函数 xTimerDelete()的原型可以看出，删除一个软件定时器也是在软件定时器任务中删除，调用 xTimerDelete()将删除软件定时器的命令发送给软件定时器任务，软件定时器任务在接收到删除的命令之后就进行删除操作，该函数的使用方法很简单，具体见代码清单 21-18 加粗部分。

代码清单 21-18 xTimerDelete()使用实例

```
1 static TimerHandle_t Swtmrl_Handle =NULL; /* 软件定时器句柄 */
2
3 /* 周期模式的软件定时器 1, 定时器周期 1000(tick) */
4 Swtmrl_Handle=xTimerCreate((const char*)"AutoReloadTimer",
5                               (TickType_t)1000, /* 定时器周期 1000(tick) */
6                               (UBaseType_t)pdTRUE, /* 周期模式 */
7                               (void*)1, /* 为每个计时器分配一个索引的唯一 ID */
8                               (TimerCallbackFunction_t)Swtmrl_Callback); /* 回调函数 */
9 if (Swtmrl_Handle != NULL)
10 {
11     /*****
12      * xTicksToWait: 如果在调用 xTimerStart() 时队列已满, 则以 tick 为单位指定调用任务应保持
13      * 在 Blocked(阻塞) 状态以等待 start 命令成功发送到 timer 命令队列的时间。
14      * 如果在启动调度程序之前调用 xTimerStart(), 则忽略 xTicksToWait。在这里设置等待时间为 0.
15     *****/
16     xTimerStart(Swtmrl_Handle,0); //开启周期定时器
17 }
18
19 static void test_task(void* parameter)
20 {
21     while (1) {
22         /* 用户自己实现任务代码 */
23         xTimerDelete(Swtmrl_Handle,0); //删除软件定时器
24     }
25 }
```

21.7 软件定时器实验

软件定时器实验是在 FreeRTOS 中创建了两个软件定时器，其中一个软件定时器是单次模式，5000 个 tick 调用一次回调函数，另一个软件定时器是周期模式，1000 个 tick 调用一次回调函数，在回调函数中输出相关信息，具体见代码清单 21-19 加粗部分。

代码清单 21-19 软件定时器实验

```
1 /**
2  * *****
```

```
3  * @file    main.c
4  * @author   fire
5  * @version  V1.0
6  * @date    2018-xx-xx
7  * @brief   FreeRTOS V9.0.0 + STM32 软件定时器
8  ****
9  * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 开发板
12 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
15 ****
16 */
17
18 /*
19 *          包含的头文件
20 ****
21 */
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 #include "event_groups.h"
27 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
28 #include "bsp_led.h"
29 #include "bsp_usart.h"
30 #include "bsp_key.h"
31 **** 任务句柄 ****/
32 /*
33 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
34 * 以后我们想要操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
35 * 这个句柄可以为 NULL。
36 */
37 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
38
39 **** 内核对象句柄 ****/
40 /*
41 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
42 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
43 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
44 *
45 *
46 * 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
47 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
48 * 来完成的
49 *
50 */
51 static TimerHandle_t Swtmr1_Handle =NULL; /* 软件定时器句柄 */
52 static TimerHandle_t Swtmr2_Handle =NULL; /* 软件定时器句柄 */
53 **** 全局变量声明 ****/
54 /*
55 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
56 */
57 static uint32_t TmrCb_Count1 = 0; /* 记录软件定时器 1 回调函数执行次数 */
58 static uint32_t TmrCb_Count2 = 0; /* 记录软件定时器 2 回调函数执行次数 */
59
60 **** 宏定义 ****/
61 /*
62 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。
63 */
```

```
64
65 /*
66 ****
67 *          函数声明
68 ****
69 */
70 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
71
72 static void Swtmr1_Callback(void* parameter);
73 static void Swtmr2_Callback(void* parameter);
74
75 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
76
77 ****
78     * @brief 主函数
79     * @param 无
80     * @retval 无
81     * @note 第一步：开发板硬件初始化
82             第二步：创建 APP 应用任务
83             第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
84 ****
85 int main(void)
86 {
87     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
88
89     /* 开发板硬件初始化 */
90     BSP_Init();
91
92     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 软件定时器实验! \n");
93
94     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
95     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
96                           (const char*) "AppTaskCreate", /* 任务名字 */
97                           (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
98                           (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
99                           (UBaseType_t) 1, /* 任务的优先级 */
100                          (TaskHandle_t*)&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
101
102    /* 启动任务调度 */
103    if (pdPASS == xReturn)
104        vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
105    else
106        return -1;
107
108    while (1); /* 正常不会执行到这里 */
109
110 }
111 ****
112     * @函数名 : AppTaskCreate
113     * @功能说明: 为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
114     * @参数 : 无
115     * @返回值 : 无
116 ****
117 static void AppTaskCreate(void)
118 {
119     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
120
121     ****
122     * 创建软件周期定时器
123     * 函数原型
124     * TimerHandle_t xTimerCreate(const char * const pcTimerName,
```

```
125                     const TickType_t xTimerPeriodInTicks,
126                     const UBaseType_t uxAutoReload,
127                     void * const pvTimerID,
128                     TimerCallbackFunction_t pxCallbackFunction )
129             * @uxAutoReload : pdTRUE 为周期模式, pdFALSE 为单次模式
130             * 单次定时器, 周期(1000 个时钟节拍), 周期模式
131             ****
132             Swtmr1_Handle=xTimerCreate((const char*)"AutoReloadTimer",
133                                         (TickType_t)1000,/*定时器周期 1000(tick) */
134                                         (UBaseType_t)pdTRUE,/* 周期模式 */
135                                         (void*)1,/*为每个计时器分配一个索引的唯一 ID */
136                                         (TimerCallbackFunction_t)Swtmr1_Callback);
137             if (Swtmr1_Handle != NULL) {
138             ****
139                 * xTicksToWait:如果在调用 xTimerStart() 时队列已满, 则以 tick 为单位指定调用任务应保持
140                 * 在 Blocked(阻塞) 状态以等待 start 命令成功发送到 timer 命令队列的时间。
141                 * 如果在启动调度程序之前调用 xTimerStart(), 则忽略 xTicksToWait。在这里设置等待时间为 0
142             ****
143
144             xTimerStart(Swtmr1_Handle,0); //开启周期定时器
145         }
146         ****
147         * 创建软件周期定时器
148         * 函数原型
149         * TimerHandle_t xTimerCreate(const char * const pcTimerName,
150                                     const TickType_t xTimerPeriodInTicks,
151                                     const UBaseType_t uxAutoReload,
152                                     void * const pvTimerID,
153                                     TimerCallbackFunction_t pxCallbackFunction )
154             * @uxAutoReload : pdTRUE 为周期模式, pdFALSE 为单次模式
155             * 单次定时器, 周期(5000 个时钟节拍), 单次模式
156             ****
157             Swtmr2_Handle=xTimerCreate((const char*)"OneShotTimer",
158                                         (TickType_t)5000,/*定时器周期 5000(tick) */
159                                         (UBaseType_t)pdFALSE,/* 单次模式 */
160                                         (void*)2,/*为每个计时器分配一个索引的唯一 ID */
161                                         (TimerCallbackFunction_t)Swtmr2_Callback);
162             if (Swtmr2_Handle != NULL) {
163             ****
164                 * xTicksToWait:如果在调用 xTimerStart() 时队列已满, 则以 tick 为单位指定调用任务应保持
165                 * 在 Blocked(阻塞) 状态以等待 start 命令成功发送到 timer 命令队列的时间。
166                 * 如果在启动调度程序之前调用 xTimerStart(), 则忽略 xTicksToWait。在这里设置等待时间为 0.
167             ****
168             xTimerStart(Swtmr2_Handle,0); //开启周期定时器
169         }
170
171         vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
172
173         taskEXIT_CRITICAL(); //退出临界区
174     }
175
176     ****
177     * @ 函数名 : Swtmr1_Callback
178     * @ 功能说明: 软件定时器 1 回调函数, 打印回调函数信息&当前系统时间
179     *               软件定时器请不要调用阻塞函数, 也不要进行死循环, 应快进快出
180     * @ 参数      : 无
181     * @ 返回值    : 无
182     ****
183 static void Swtmr1_Callback(void* parameter)
184 {
185     TickType_t tick_num1;
```

```
187     TmrCb_Count1++; /* 每回调一次加一 */
188
189     tick_num1 = xTaskGetTickCount(); /* 获取滴答定时器的计数值 */
190
191     LED1_TOGGLE;
192
193     printf("swtmr1_callback 函数执行 %d 次\n", TmrCb_Count1);
194     printf("滴答定时器数值=%d\n", tick_num1);
195 }
196
197 /***** @ 函数名 : Swtmr2_Callback
198 * @ 功能说明: 软件定时器 2 回调函数, 打印回调函数信息&当前系统时间
199 *           软件定时器请不要调用阻塞函数, 也不要进行死循环, 应快进快出
200 * @ 参数      : 无
201 * @ 返回值    : 无
202 *****/
203 static void Swtmr2_Callback(void* parameter)
204 {
205     TickType_t tick_num2;
206
207     TmrCb_Count2++; /* 每回调一次加一 */
208
209     tick_num2 = xTaskGetTickCount(); /* 获取滴答定时器的计数值 */
210
211     printf("swtmr2_callback 函数执行 %d 次\n", TmrCb_Count2);
212     printf("滴答定时器数值=%d\n", tick_num2);
213 }
214
215
216
217 /***** @ 函数名 : BSP_Init
218 * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
219 * @ 参数      :
220 * @ 返回值    : 无
221 *****/
222 static void BSP_Init(void)
223 {
224     /*
225     * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
226     * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
227     * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
228     */
229     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
230
231     /* LED 初始化 */
232     LED_GPIO_Config();
233
234     /* 串口初始化 */
235     USART_Config();
236
237     /* 按键初始化 */
238     Key_GPIO_Config();
239
240 }
241
242
243 ****END OF FILE****
```

21.8 软件定时器实验现象

程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，在串口调试助手中可以看到运行结果我们可以看到，每 1000 个 tick 时候软件定时器就会触发一次回调函数，当 5000 个 tick 到来的时候，触发软件定时器单次模式的回调函数，之后便不会再次调用了，具体见图 21-4。

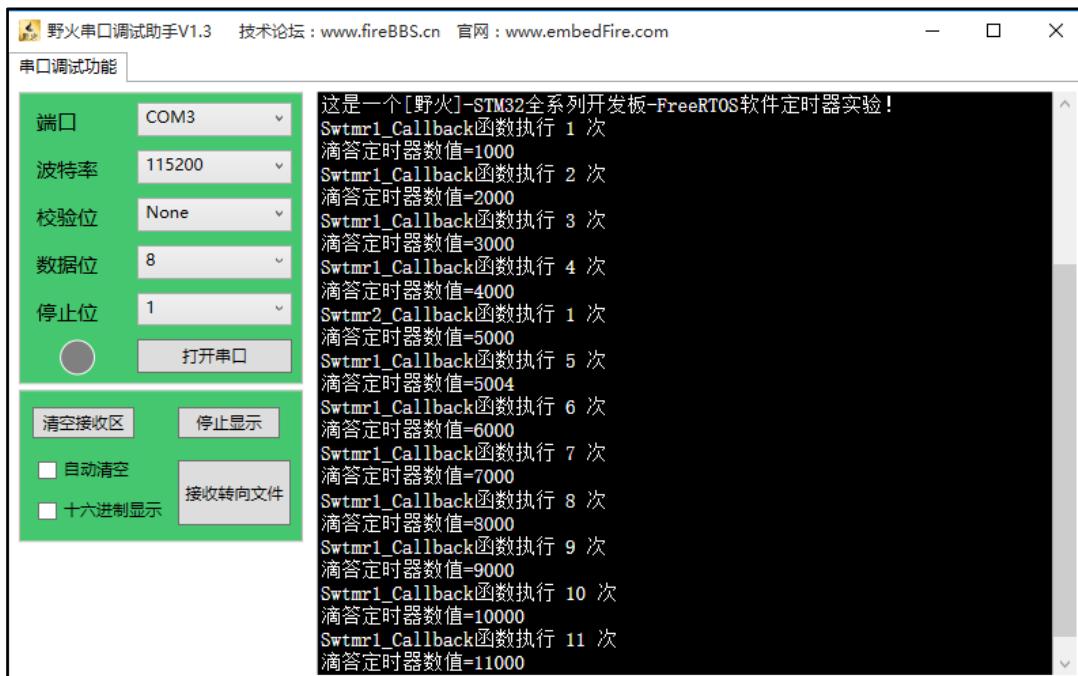


图 21-4 软件定时器实验现象

第22章 任务通知

22.1 任务通知的基本概念

FreeRTOS 从 V8.2.0 版本开始提供任务通知这个功能，每个任务都有一个 32 位的通知值，在大多数情况下，任务通知可以替代二值信号量、计数信号量、事件组，也可以替代长度为 1 的队列（可以保存一个 32 位整数或指针值）。

相对于以前使用 FreeRTOS 内核通信的资源，必须创建队列、二进制信号量、计数信号量或事件组的情况，使用任务通知显然更灵活。按照 FreeRTOS 官方的说法，使用任务通知比通过信号量等 ICP 通信方式解除阻塞的任务要快 45%，并且更加省 RAM 内存空间（使用 GCC 编译器，-O2 优化级别），任务通知的使用无需创建队列。想要使用任务通知，必须将 FreeRTOSConfig.h 中的宏定义 configUSE_TASK_NOTIFICATIONS 设置为 1，其实 FreeRTOS 默认是为 1 的，所以任务通知是默认使能的。

FreeRTOS 提供以下几种方式发送通知给任务：

- 发送通知给任务，如果有通知未读，不覆盖通知值。
- 发送通知给任务，直接覆盖通知值。
- 发送通知给任务，设置通知值的一个或者多个位，可以当做事件组来使用。
- 发送通知给任务，递增通知值，可以当做计数信号量使用。

通过对以上任务通知方式的合理使用，可以在一定场合下替代 FreeRTOS 的信号量，队列、事件组等。

当然，凡是都有利弊，不然的话 FreeRTOS 还要内核的 IPC 通信机制干嘛，消息通知虽然处理更快，RAM 开销更小，但也有以下限制：

- 只能有一个任务接收通知消息，因为必须指定接收通知的任务。。
- 只有等待通知的任务可以被阻塞，发送通知的任务，在任何情况下都不会因为发送失败而进入阻塞态。

22.2 任务通知的运作机制

顾名思义，任务通知是属于任务中附带的资源，所以在任务被创建的时候，任务通知也被初始化的，而在分析队列和信号量的章节中，我们知道在使用队列、信号量前，必须先创建队列和信号量，目的是为了创建队列数据结构。比如使用 xQueueCreate() 函数创建队列，用 xSemaphoreCreateBinary() 函数创建二值信号量等等。再来看任务通知，由于任务通知的数据结构包含在任务控制块中，只要任务存在，任务通知数据结构就已经创建完毕，可以直接使用，所以使用的时候很是方便。

任务通知可以在任务中向指定任务发送通知，也可以在中断中向指定任务发送通知，FreeRTOS 的每个任务都有一个 32 位的通知值，任务控制块中的成员变量 ulNotifiedValue 就是这个通知值。只有在任务中可以等待通知，而不允许在中断中等待通知。如果任务在

等待的通知暂时无效，任务会根据用户指定的阻塞超时时间进入阻塞状态，我们可以将等待通知的任务看作是消费者；其它任务和中断可以向等待通知的任务发送通知，发送通知的任务和中断服务函数可以看作是生产者，当其他任务或者中断向这个任务发送任务通知，任务获得通知以后，该任务就会从阻塞态中解除，这与 FreeRTOS 中内核的其他通信机制一致。

22.3 任务通知的数据结构

从前文我们知道，任务通知是任务控制块的资源，那它也算任务控制块中的成员变量，包含在任务控制块中，我们将其拿出来看看，具体见代码清单 22-1 加粗部分。

代码清单 22-1 任务控制块中的任务通知成员变量

```
1 typedef struct tskTaskControlBlock {
2     volatile StackType_t          *pxTopOfStack;
3
4 #if ( portUSING_MPU_WRAPPERS == 1 )
5     xMPU_SETTINGS             xMPUSettings;
6 #endif
7
8     ListItem_t                  xStateListItem;
9     ListItem_t                  xEventListItem;
10    UBaseType_t                uxPriority;
11    StackType_t                *pxStack;
12    char                         pcTaskName[ configMAX_TASK_NAME_LEN ];
13
14 #if ( portSTACK_GROWTH > 0 )
15     StackType_t                *pxEndOfStack;
16 #endif
17
18 #if ( portCRITICAL_NESTING_IN_TCB == 1 )
19     UBaseType_t                uxCriticalNesting;
20 #endif
21
22 #if ( configUSE_TRACE_FACILITY == 1 )
23     UBaseType_t                uxTCBNumber;
24     UBaseType_t                uxTaskNumber;
25 #endif
26
27 #if ( configUSE_MUTEXES == 1 )
28     UBaseType_t                uxBasePriority;
29     UBaseType_t                uxMutexesHeld;
30 #endif
31
32 #if ( configUSE_APPLICATION_TASK_TAG == 1 )
33     TaskHookFunction_t pxTaskTag;
34 #endif
35
36 #if( configNUM_THREAD_LOCAL_STORAGE_POINTERS > 0 )
37     void *pvThreadLocalStoragePointers[ configNUM_THREAD_LOCAL_STORAGE_POINTERS ];
38 #endif
39
40 #if( configGENERATE_RUN_TIME_STATS == 1 )
41     uint32_t                   ulRunTimeCounter;
42 #endif
43
44 #if ( configUSE_NEWLIB_REENTRANT == 1 )
45     struct _reent xNewLib_reent;
46 #endif
```

```

47
48 #if( configUSE_TASK_NOTIFICATIONS == 1 )
49     volatile uint32_t ulNotifiedValue;                                (1)
50     volatile uint8_t ucNotifyState;                                    (2)
51 #endif
52
53 #if( tskSTATIC_AND_DYNAMIC_ALLOCATION_POSSIBLE != 0 )
54     uint8_t ucStaticallyAllocated;
55 #endif
56
57 #if( INCLUDE_xTaskAbortDelay == 1 )
58     uint8_t ucDelayAborted;
59 #endif
60
61 } tskTCB;
62
63 typedef tskTCB TCB_t;

```

代码清单 22-1 (1)：任务通知的值，可以保存一个 32 位整数或指针值。

代码清单 22-1 (2)：任务通知状态，用于标识任务是否在等待通知。

22.4 任务通知的函数接口讲解

22.4.1 发送任务通知函数 xTaskGenericNotify()

我们先看一下发送通知 API 函数。这类函数比较多，有 6 个。但仔细分析会发现它们只能完成 3 种操作，每种操作有两个 API 函数，分别为带中断保护版本和不带中断保护版本。FreeRTOS 将 API 细分为带中断保护版本和不带中断保护版本是为了节省中断服务程序处理时间，提升性能。通过前面通信机制的学习，相信大家都了解了 FreeRTOS 的风格，这里的任务通知发送函数也是利用宏定义来进行扩展的，所有的函数都是一个宏定义，在任务中发送任务通知的函数均是调用 xTaskGenericNotify() 函数进行发送通知，下面来看看 xTaskGenericNotify() 的源码，具体见代码清单 22-2。

代码清单 22-2 xTaskGenericNotify() 源码

```

1 #if( configUSE_TASK_NOTIFICATIONS == 1 )
2
3 BaseType_t xTaskGenericNotify( TaskHandle_t xTaskToNotify,          (1)
4                               uint32_t ulValue,                         (2)
5                               eNotifyAction eAction,                   (3)
6                               uint32_t *pulPreviousNotificationValue ) (4)
7 {
8     TCB_t * pxTCB;
9     BaseType_t xReturn = pdPASS;
10    uint8_t ucOriginalNotifyState;
11
12    configASSERT( xTaskToNotify );
13    pxTCB = ( TCB_t * ) xTaskToNotify;
14
15    taskENTER_CRITICAL();
16    {
17        if ( pulPreviousNotificationValue != NULL ) {
18            /* 回传未被更新的任务通知值 */
19            *pulPreviousNotificationValue = pxTCB->ulNotifiedValue; (5)
20        }
21
22        /* 获取任务通知的状态，看看任务是否在等待通知，方便在发送通知后恢复任务 */

```

```
23     ucOriginalNotifyState = pxTCB->ucNotifyState;          (6)
24
25     /* 不管状态是怎么样的，反正现在发送通知，任务就收到任务通知 */
26     pxTCB->ucNotifyState = taskNOTIFICATION_RECEIVED;        (7)
27
28     /* 指定更新任务通知的方式 */
29     switch ( eAction ) {                                         (8)
30
31         /*通知值按位或上 ulValue。
32         使用这种方法可以某些场景下代替事件组，但执行速度更快。*/
33         case eSetBits :                                           (9)
34             pxTCB->ulNotifiedValue |= ulValue;
35             break;
36
37         /* 被通知任务的通知值增加 1，这种发送通知方式，参数 ulValue 未使用 */
38         case eIncrement:                                         (10)
39             ( pxTCB->ulNotifiedValue )++;
40             break;
41
42         /* 将被通知任务的通知值设置为 ulValue。无论任务是否还有通知，
43         都覆盖当前任务通知值。使用这种方法，
44         可以在某些场景下代替 xQueueoverwrite() 函数，但执行速度更快。 */
45         case eSetValueWithOverwrite:                             (11)
46             pxTCB->ulNotifiedValue = ulValue;
47             break;
48
49         /* 如果被通知任务当前没有通知，则被通知任务的通知值设置为 ulValue；
50         在某些场景下替代长度为 1 的 xQueueSend()，但速度更快。 */
51         case eSetValueWithoutOverwrite :                         (12)
52             if ( ucOriginalNotifyState != taskNOTIFICATION_RECEIVED ) {
53                 pxTCB->ulNotifiedValue = ulValue;
54             } else {
55                 /*如果被通知任务还没取走上一个通知，本次发送通知，
56                 任务又接收到一个通知，则这次通知值丢弃，
57                 在这种情况下，函数调用失败并返回 pdFALSE。*/
58                 xReturn = pdFAIL;                                (13)
59             }
60             break;
61
62         /* 发送通知但不更新通知值，这意味着参数 ulValue 未使用。 */
63         case eNoAction:                                         (14)
64             break;
65         }
66
67         traceTASK_NOTIFY();
68
69         /* 如果被通知任务由于等待任务通知而挂起 */
70         if ( ucOriginalNotifyState == taskWAITING_NOTIFICATION ) { (15)
71             /* 唤醒任务，将任务从阻塞列表中移除，添加到就绪列表中 */
72             ( void ) uxListRemove( &( pxTCB->xStateListItem ) );
73             prvAddTaskToReadyList( pxTCB );
74
75             // 刚刚唤醒的任务优先级比当前任务高
76             if ( pxTCB->uxPriority > pxCurrentTCB->uxPriority ) { (16)
77                 //任务切换
78                 taskYIELD_IF_USING_PREEMPTION();
79             } else {
80                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
81             }
82         } else {
83             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
84         }

```

```
85      }
86      taskEXIT_CRITICAL();
87
88      return xReturn;
89  }
90
91 #endif 代码清单 22-2
```

代码清单 22-2 (1)：被通知的任务句柄，指定通知的任务。

代码清单 22-2 (2)：发送的通知值。

代码清单 22-2 (3)：枚举类型，指明更新通知值的方式。

代码清单 22-2 (4)：任务原本的通知值返回。

代码清单 22-2 (5)：回传任务原本的任务通值，保存在 pulPreviousNotificationValue 中。

代码清单 22-2 (6)：获取任务通知的状态，看看任务是否在等待通知，方便在发送通知后恢复任务。

代码清单 22-2 (7)：不管该任务的通知状态是怎么样的，现在调用发送通知函数，任务通知状态就要设置为收到任务通知，因为发送通知是肯定能被收到。

代码清单 22-2 (8)：指定更新任务通知的方式。

代码清单 22-2 (9)：通知值与原本的通知值按位或，使用这种方法可以某些场景下代替事件组，执行速度更快。

代码清单 22-2 (10)：被通知任务的通知值增加 1，这种发送通知方式，参数 ulValue 的值未使用，在某些场景可以代替信号量通信，并且执行速度更快。

代码清单 22-2 (11)：将被通知任务的通知值设置为 ulValue，无论任务是否还有通知，都覆盖当前任务通知值。这种方法是覆盖写入，使用这种方法，可以在某些场景下代替 xQueueoverwrite() 函数，执行速度更快。

代码清单 22-2 (12)：如果被通知任务当前没有通知，则被通知任务的通知值设置为 ulValue；在某些场景下替代队列长度为 1 的 xQueueSend()，并且执行速度更快。

代码清单 22-2 (13)：如果被通知任务还没取走上一个通知，本次发送通知，任务又接收到一个通知，则这次通知值将被丢弃，在这种情况下，函数调用失败并返回 pdFALSE。

代码清单 22-2 (14)：发送通知但不更新通知值，这意味着参数 ulValue 未使用。

代码清单 22-2 (15)：如果被通知的任务由于等待任务通知而挂起，系统将唤醒任务，将任务从阻塞列表中移除，添加到就绪列表中。

代码清单 22-2 (16)：如果刚刚唤醒的任务优先级比当前任务高，就进行一次任务切换。

xTaskGenericNotify() 函数是一个通用的任务通知发送函数，在任务中发送通知的 API 函数，如 xTaskNotifyGive()、xTaskNotify()、xTaskNotifyAndQuery()，都是以 xTaskGenericNotify() 为原型的，只不过指定的发送方式不同而已。

1. xTaskNotifyGive()

xTaskNotifyGive() 是一个宏，宏展开是调用函数 xTaskNotify((xTaskToNotify), (0), eIncrement)，即向一个任务发送通知，并将对方的任务通知值加 1。该函数可以作为二值信号量和计数信号量的一种轻量型的实现，速度更快，在这种情况下对象任务在等待任务通知的时候应该是使用函数 ulTaskNotifyTake() 而不是 xTaskNotifyWait()。

xTaskNotifyGive() 不能在中断里面使用，而是使用具有中断保护功能的 vTaskNotifyGiveFromISR() 来代替。该函数的具体说明见表格 22-1，应用举例见代码清单 22-3 加粗部分。

表格 22-1 xTaskNotifyGive() 函数说明

函数原型	#define xTaskNotifyGive(xTaskToNotify) xTaskGenericNotify((xTaskToNotify), (0), eIncrement, NULL)	
功能	用于在任务中向指定任务发送任务通知，并更新对方的任务通知值（加 1 操作）。	
参数	xTaskToNotify	接收通知的任务句柄，并让其自身的任务通知值加 1。
返回值	总是返回 pdPASS。	

代码清单 22-3 xTaskNotifyGive() 函数应用举例

```

1 /* 函数声明 */
2 static void prvTask1( void *pvParameters );
3 static void prvTask2( void *pvParameters );
4
5 /* 定义任务句柄 */
6 static TaskHandle_t xTask1 = NULL, xTask2 = NULL;
7
8 /* 主函数：创建两个任务，然后开始任务调度 */
9 void main( void )
10 {
11     xTaskCreate(prvTask1, "Task1", 200, NULL, tskIDLE_PRIORITY, &xTask1);
12     xTaskCreate(prvTask2, "Task2", 200, NULL, tskIDLE_PRIORITY, &xTask2);
13     vTaskStartScheduler();
14 }
15 /*-----*/
16
17 static void prvTask1( void *pvParameters )
18 {
19     for ( ; ; ) {
20         /* 向 prvTask2() 发送一个任务通知，让其退出阻塞状态 */
21         xTaskNotifyGive( xTask2 );
22
23         /* 阻塞在 prvTask2() 的任务通知上
24            如果没有收到通知，则一直等待 */
25         ulTaskNotifyTake( pdTRUE, portMAX_DELAY );
26     }
27 }
28 /*-----*/
29
30 static void prvTask2( void *pvParameters )
31 {
32     for ( ; ; ) {
33         /* 阻塞在 prvTask1() 的任务通知上
34            如果没有收到通知，则一直等待 */
35         ulTaskNotifyTake( pdTRUE, portMAX_DELAY );
36
37         /* 向 prvTask1() 发送一个任务通知，让其退出阻塞状态 */
38     }
39 }
```

```

38         xTaskNotifyGive( xTask1 );
39     }
40 }
```

2. vTaskNotifyGiveFromISR()

vTaskNotifyGiveFromISR()是 vTaskNotifyGive()的中断保护版本。用于在中断中向指定任务发送任务通知，并更新对方的任务通知值（加 1 操作），在某些场景中可以替代信号量操作，因为这两个通知都是不带有通知值的。该函数的具体说明见表格 22-2。

表格 22-2vTaskNotifyGiveFromISR()函数说明

函数原型	void vTaskNotifyGiveFromISR(TaskHandle_t xTaskToNotify, BaseType_t *pxHigherPriorityTaskWoken);	
功能	用于在中断中向一个任务发送任务通知，并更新对方的任务通知值（加 1 操作）。	
参数	xTaskToNotify	接收通知的任务句柄，并让其自身的任务通知值加 1。
	pxHigherPriorityTaskWoken	*pxHigherPriorityTaskWoken 在使用之前必须先初始化为 pdFALSE。当调用该函数发送一个任务通知时，目标任务接收到通知后将从阻塞态变为就绪态，并且如果其优先级比当前运行的任务的优先级高，那么 *pxHigherPriorityTaskWoken 会被设置为 pdTRUE，然后在中断退出前执行一次上下文切换，去执行刚刚被唤醒的中断优先级较高的任务。pxHigherPriorityTaskWoken 是一个可选的参数可以设置为 NULL。
返回值	无。	

从上面的函数说明我们大概知道 vTaskNotifyGiveFromISR()函数作用，每次调用该函数都会增加任务的通知值，任务通过接收函数返回值是否大于零，判断是否获取到了通知，任务通知值初始化为 0，（如果与信号量做对比）则对应为信号量无效。当中断调用 vTaskNotifyGiveFromISR()通知函数给任务的时候，任务的通知值增加，使其大于零，使其表示的通知值变为有效，任务获取有效的通知值将会被恢复。那么该函数是怎么实现的呢？

下面一起来看看 vTaskNotifyGiveFromISR()函数的源码，具体见代码清单 22-4。

代码清单 22-4 vTaskNotifyGiveFromISR()源码

```

1 #if( configUSE_TASK_NOTIFICATIONS == 1 )
2
3 void vTaskNotifyGiveFromISR( TaskHandle_t xTaskToNotify,
4                             BaseType_t *pxHigherPriorityTaskWoken )
5 {
6     TCB_t * pxTCB;
7     uint8_t ucOriginalNotifyState;
8     UBaseType_t uxSavedInterruptStatus;
9
10    configASSERT( xTaskToNotify );
11
12    portASSERT_IF_INTERRUPT_PRIORITY_INVALID();
13 }
```

```

14     pxTCB = ( TCB_t * ) xTaskToNotify;
15
16     //进入中断
17     uxSavedInterruptStatus = portSET_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR();
18 {
19     //保存任务通知的原始状态,
20     //看看任务是否在等待通知, 方便在发送通知后恢复任务
21     ucOriginalNotifyState = pxTCB->ucNotifyState;          (1)
22
23     /* 不管状态是怎么样的, 反正现在发送通知, 任务就收到任务通知 */
24     pxTCB->ucNotifyState = taskNOTIFICATION_RECEIVED;      (2)
25
26     /* 通知值自加, 类似于信号量的释放 */
27     ( pxTCB->ulNotifiedValue )++;                          (3)
28
29     traceTASK_NOTIFY_GIVE_FROM_ISR();
30
31     /* 如果任务在阻塞等待通知 */
32     if ( ucOriginalNotifyState == taskWAITING_NOTIFICATION ) { (4)
33         //如果任务调度器运行中
34         if ( uxSchedulerSuspended == ( UBaseType_t ) pdFALSE ) {
35             /* 唤醒任务, 将任务从阻塞列表中移除, 添加到就绪列表中 */
36             ( void ) uxListRemove( &( pxTCB->xStateListItem ) ); (5)
37             prvAddTaskToReadyList( pxTCB );
38         } else {
39             /* 调度器处于挂起状态, 中断依然正常发生, 但是不能直接操作就绪列表
40             将任务加入到就绪挂起列表, 任务调度恢复后会移动到就绪列表 */
41             vListInsertEnd( &( xPendingReadyList ),
42                             &( pxTCB->xEventListItem ) );           (6)
43         }
44
45     /* 如果刚刚唤醒的任务优先级比当前任务高,
46     则设置上下文切换标识, 等退出函数后手动切换上下文,
47     或者在系统节拍中断服务程序中自动切换上下文 */
48     if ( pxTCB->uxPriority > pxCurrentTCB->uxPriority ) { (7)
49         //
50         /* 设置返回参数, 表示需要任务切换, 在退出中断前进行任务切换 */
51         if ( pxHigherPriorityTaskWoken != NULL ) {
52             *pxHigherPriorityTaskWoken = pdTRUE;            (8)
53         } else {
54             /* 设置自动切换标志 */
55             xYieldPending = pdTRUE;                      (9)
56         }
57     } else {
58         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
59     }
60 }
61     portCLEAR_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR( uxSavedInterruptStatus );
62 }
63 }
64 #endif

```

代码清单 22-4 (1): 保存任务通知的原始状态, 看看任务是否处于等待通知的阻塞态, 方便在中断发送通知完成后恢复任务。

代码清单 22-4 (2): 不管状态是怎么样的, 反正现在发送通知, 任务就收到任务通知。

代码清单 22-4 (3): 通知值自加, 类似于信号量的释放操作。

代码清单 22-4 (4): 如果任务在阻塞等待通知, 并且系统调度器处于运行状态。

代码清单 22-4 (5): 唤醒任务, 将任务从阻塞列表中移除, 添加到就绪列表中。

代码清单 22-4(6)：调度器处于挂起状态，中断依然正常发生，但是不能直接操作就绪列表，将任务加入到就绪挂起列表，任务调度恢复后会移动到就绪列表中。

代码清单 22-4(7)：如果刚刚唤醒的任务优先级比当前任务高，则设置上下文切换标识，等退出函数后手动切换上下文，或者在系统节拍中断服务程序中自动切换上下文

代码清单 22-4(8)：设置返回参数，表示需要任务切换，在退出中断前进行任务切换。

代码清单 22-4(9)：否则就设置自动切换标志。

代码清单 22-5vTaskNotifyGiveFromISR()函数应用举例

```
1 static TaskHandle_t xTaskToNotify = NULL;
2
3 /* 外设驱动的数据传输函数 */
4 void StartTransmission( uint8_t *pcData, size_t xDataLength )
5 {
6     /* 在这个时候，xTaskToNotify 应为 NULL，因为发送并没有进行。
7     如果有必要，对外设的访问可以用互斥量来保护*/
8     configASSERT( xTaskToNotify == NULL );
9
10    /* 获取调用函数 StartTransmission() 的任务的句柄 */
11    xTaskToNotify = xTaskGetCurrentTaskHandle();
12
13    /* 开始传输，当数据传输完成时产生一个中断 */
14    vStartTransmit( pcData, xDataLength );
15 }
16 /*-----*/
17 /* 数据传输完成中断 */
18 void vTransmitEndISR( void )
19 {
20     BaseType_t xHigherPriorityTaskWoken = pdFALSE;
21
22     /* 这个时候不应该为 NULL，因为数据传输已经开始 */
23     configASSERT( xTaskToNotify != NULL );
24
25     /* 通知任务传输已经完成 */
26     vTaskNotifyGiveFromISR( xTaskToNotify, &xHigherPriorityTaskWoken );
27
28     /* 传输已经完成，所以没有任务需要通知 */
29     xTaskToNotify = NULL;
30
31     /* 如果为 pdTRUE，则进行一次上下文切换 */
32     portYIELD_FROM_ISR( xHigherPriorityTaskWoken );
33 }
34 /*-----*/
35 /* 任务：启动数据传输，然后进入阻塞态，直到数据传输完成 */
36 void vAFunctionCalledFromATask( uint8_t ucDataToTransmit,
37                                 size_t xDataLength )
38 {
39     uint32_t ulNotificationValue;
40     const TickType_t xMaxBlockTime = pdMS_TO_TICKS( 200 );
41
42     /* 调用上面的函数 StartTransmission() 启动传输 */
43     StartTransmission( ucDataToTransmit, xDataLength );
44
45     /* 等待传输完成 */
46     ulNotificationValue = ulTaskNotifyTake( pdFALSE, xMaxBlockTime );
47
48     /* 当传输完成时，会产生一个中断
```

```

49     在中断服务函数中调用 vTaskNotifyGiveFromISR() 向启动数据
50     传输的任务发送一个任务通知，并将对象任务的任务通知值加 1
51     任务通知值在任务创建的时候是初始化为 0 的，当接收到任务后就变成 1 */
52     if ( ulNotificationValue == 1 ) {
53         /* 传输按预期完成 */
54     } else {
55         /* 调用函数 ulTaskNotifyTake() 超时 */
56     }
57 }
```

3. xTaskNotify()

FreeRTOS 每个任务都有一个 32 位的变量用于实现任务通知，在任务创建的时候初始化为 0。这个 32 位的通知值在任务控制块 TCB 里面定义，具体见代码清单 22-6。xTaskNotify() 用于在任务中直接向另外一个任务发送一个事件，接收到该任务通知的任务有可能解锁。如果你想使用任务通知来实现二值信号量和计数信号量，那么应该使用更加简单的函数 xTaskNotifyGive()，而不是使用 xTaskNotify()，xTaskNotify() 函数在发送任务通知的时候会指定一个通知值，并且用户可以指定通知值发送的方式。

注意：该函数不能在中断里面使用，而是使用具体中断保护功能的版本函数 xTaskNotifyFromISR()。xTaskNotify() 函数的具体说明见表格 22-3，应用举例见代码清单 22-6。

代码清单 22-6 任务通知在任务控制块中的定义

```

1 #if( configUSE_TASK_NOTIFICATIONS == 1 )
2 volatile uint32_t ulNotifiedValue;
3 volatile uint8_t ucNotifyState;
4 #endif
```

表格 22-3 xTaskNotify() 函数说明

函数原型	BaseType_t xTaskNotify(TaskHandle_t xTaskToNotify, uint32_t ulValue, eNotifyAction eAction);	
功能	向指定的任务发送一个任务通知，带有通知值并且用户可以指定通知值的发送方式。	
参数	xTaskToNotify	需要接收通知的任务句柄。
	ulValue	用于更新接收任务通知的任务通知值，具体如何更新由形参 eAction 决定。
	eAction	任务通知值更新方式，具体见表格 22-4。
返回值	参数 eAction 为 eSetValueWithoutOverwrite 时，如果被通知任务还没取走上一个通知，又接收到一个通知，则这次通知值未能更新并返回 pdFALSE，而其他情况均返回 pdPASS。	

表格 22-4 任务通知值的状态

eAction 取值	含义
eNoAction	对象任务接收任务通知，但是任务自身的任务通知值不更新，即形参 ulValue 没有用。

eSetBits	对对象任务接收任务通知，同时任务自身的任务通知值与 ulValue 按位或。如果 ulValue 设置为 0x01，那么任务的通知值的位 0 将被置为 1。同样的如果 ulValue 设置为 0x04，那么任务的通知值的位 2 将被置为 1。 在这种方式下，任务通知可以看成是事件标志的一种轻量型的实现，速度更快。
eIncrement	对对象任务接收任务通知，任务自身的任务通知值加 1，即形参 ulValue 没有用。这个时候调用 xTaskNotify() 等同于调用 xTaskNotifyGive()。
eSetValueWithOverwrite	对对象任务接收任务通知，且任务自身的任务通知值会无条件的被设置为 ulValue。 在这种方式下，任务通知可以看成是函数 xQueueOverwrite() 的一种轻量型的实现，速度更快。
eSetValueWithoutOverwrite	对对象任务接收任务通知，且对对象任务没有通知值，那么通知值就会被设置为 ulValue。 对对象任务接收任务通知，但是上一次接收到的通知值并没有取走，那么本次的通知值将不会更新，同时函数返回 pdFALSE。 在这种方式下，任务通知可以看成是函数 xQueueSend() 应用在队列深度为 1 的队列上的一种轻量型实现，速度更快。

代码清单 22-7xTaskNotify() 函数应用举例

```

1 /* 设置任务 xTask1Handle 的任务通知值的位 8 为 1 */
2 xTaskNotify( xTask1Handle, ( 1UL << 8UL ), eSetBits );
3
4 /* 向任务 xTask2Handle 发送一个任务通知
5 有可能会解除该任务的阻塞状态，但是并不会更新该任务自身的任务通知值 */
6 xTaskNotify( xTask2Handle, 0, eNoAction );
7
8
9 /* 向任务 xTask3Handle 发送一个任务通知
10 并把该任务自身的任务通知值更新为 0x50
11 即使该任务的上一次的任务通知都没有读取的情况下
12 即覆盖写 */
13 xTaskNotify( xTask3Handle, 0x50, eSetValueWithOverwrite );
14
15 /* 向任务 xTask4Handle 发送一个任务通知
16 并把该任务自身的任务通知值更新为 0xffff
17 但是并不会覆盖该任务之前接收到的任务通知值*/
18 if(xTaskNotify(xTask4Handle,0xffff,eSetValueWithoutOverwrite)==pdPASS )
19 {
20     /* 任务 xTask4Handle 的任务通知值已经更新 */
21 } else
22 {
23     /* 任务 xTask4Handle 的任务通知值没有更新
24     即上一次的通知值还没有被取走*/
25 }
```

4. xTaskNotifyFromISR()

xTaskNotifyFromISR() 是 xTaskNotify() 的中断保护版本，真正起作用的函数是中断发送任务通知通用函数 xTaskGenericNotifyFromISR()，而 xTaskNotifyFromISR() 是一个宏定义，

具体见代码清单 22-8，用于在中断中向指定的任务发送一个任务通知，该任务通知是带有通知值并且用户可以指定通知的发送方式，不返回上一个任务的通知值。函数的具体说明见表格 22-5。xTaskGenericNotifyFromISR()的源码具体见代码清单 22-9。

代码清单 22-8 xTaskNotifyFromISR()函数原型

```
1 #define xTaskNotifyFromISR( xTaskToNotify,           \
2                             ulValue,                \
3                             eAction,               \
4                             pxHigherPriorityTaskWoken ) \
5     xTaskGenericNotifyFromISR( ( xTaskToNotify ),    \
6                                ( ulValue ),          \
7                                ( eAction ),          \
8                                NULL,                 \
9                                ( pxHigherPriorityTaskWoken ) )
```

表格 22-5xTaskNotifyFromISR()函数说明

函数原型	BaseType_t xTaskNotifyFromISR(TaskHandle_t xTaskToNotify, uint32_t ulValue, eNotifyAction eAction, BaseType_t *pxHigherPriorityTaskWoken);		
功能	在中断中向指定的任务发送一个任务通知。		
参数	xTaskToNotify	指定接收通知的任务句柄。	
	ulValue	用于更新接收任务通知的任务通知值，具体如何更新由形参 eAction 决定。	
	eAction	任务通知值的状态，具体见表格 22-4。	
	pxHigherPriorityTaskWoken	*pxHigherPriorityTaskWoken 在使用之前必须先初始化为 pdFALSE。当调用该函数发送一个任务通知时，目标任务接收到通知后将从阻塞态变为就绪态，并且如果其优先级比当前运行的任务的优先级高，那么 *pxHigherPriorityTaskWoken 会被设置为 pdTRUE，然后在中断退出前执行一次上下文切换，去执行刚刚被唤醒的中断优先级较高的任务。pxHigherPriorityTaskWoken 是一个可选的参数可以设置为 NULL。	
返回值	参数 eAction 为 eSetValueWithoutOverwrite 时，如果被通知任务还没取走上一个通知，又接收到了一个通知，则这次通知值未能更新并返回 pdFALSE，其他情况均返回 pdPASS。		

5. 中断中发送任务通知通用函数 xTaskGenericNotifyFromISR()

xTaskGenericNotifyFromISR() 是一个在中断中发送任务通知的通用函数，xTaskNotifyFromISR()、xTaskNotifyAndQueryFromISR()等函数都是以其为基础，采用宏定义的方式实现。xTaskGenericNotifyFromISR()的源码具体见代码清单 22-9。

代码清单 22-9xTaskGenericNotifyFromISR()源码

```
1 #if( configUSE_TASK_NOTIFICATIONS == 1 )  
2  
3 BaseType_t xTaskGenericNotifyFromISR( TaskHandle_t xTaskToNotify,      (1)
```

```
4          uint32_t ulValue,                                (2)
5          eNotifyAction eAction,                         (3)
6          uint32_t *pulPreviousNotificationValue,        (4)
7          BaseType_t *pxHigherPriorityTaskWoken )      (5)
8  {
9      TCB_t * pxTCB;
10     uint8_t ucOriginalNotifyState;
11     BaseType_t xReturn = pdPASS;
12     UBaseType_t uxSavedInterruptStatus;
13
14     configASSERT( xTaskToNotify );
15
16     portASSERT_IF_INTERRUPT_PRIORITY_INVALID();
17
18     pxTCB = ( TCB_t * ) xTaskToNotify;
19
20     /* 进入中断临界区 */
21     uxSavedInterruptStatus = portSET_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR();    (6)
22     {
23         if ( pulPreviousNotificationValue != NULL ) {
24             /* 回传未被更新的任务通知值 */
25             *pulPreviousNotificationValue = pxTCB->ulNotifiedValue; (7)
26         }
27
28         //保存任务通知的原始状态,
29         //看看任务是否在等待通知, 方便在发送通知后恢复任务
30         ucOriginalNotifyState = pxTCB->ucNotifyState;           (8)
31
32         /* 不管状态是怎么样的, 反正现在发送通知, 任务就收到任务通知 */
33         pxTCB->ucNotifyState = taskNOTIFICATION_RECEIVED;       (9)
34
35         /* 指定更新任务通知的方式 */
36         switch ( eAction ) {                                     (10)
37             /* 通知值按位或上 ulValue。
38             使用这种方法可以某些场景下代替事件组, 但执行速度更快。 */
39             case eSetBits :
40                 pxTCB->ulNotifiedValue |= ulValue;
41                 break;
42
43             /* 被通知任务的通知值增加 1, 这种发送通知方式, 参数 ulValue 未使用
44             在某些场景下可以代替信号量, 执行速度更快 */
45             case eIncrement :                                    (11)
46                 ( pxTCB->ulNotifiedValue )++;
47                 break;
48
49             /* 将被通知任务的通知值设置为 ulValue。无论任务是否还有通知,
50             都覆盖当前任务通知值。使用这种方法,
51             可以在某些场景下代替 xQueueoverwrite() 函数, 但执行速度更快。 */
52             case eSetValueWithOverwrite:                        (12)
53                 pxTCB->ulNotifiedValue = ulValue;
54                 break;
55
56             //采用不覆盖发送任务通知的方式
57             case eSetValueWithoutOverwrite :                  (14)
58                 /* 如果被通知任务当前没有通知, 则被通知任务的通知值设置为 ulValue;
59                 在某些场景下替代长度为 1 的 xQueueSend(), 但速度更快。 */
60                 if ( ucOriginalNotifyState != taskNOTIFICATION_RECEIVED ) {
61                     pxTCB->ulNotifiedValue = ulValue;
62                 } else {
63                     /* 如果被通知任务还没取走上一个通知, 本次发送通知,
64                     任务又接收到了一个通知, 则这次通知值丢弃,
65                     在这种情况下, 函数调用失败并返回 pdFALSE。 */
66                 }
67             }
68         }
69     }
70 }
```

```

66             xReturn = pdFAIL;                                     (15)
67         }
68     break;
69
70     case eNoAction :
71     /* 退出 */
72     break;
73 }
74
75 traceTASK_NOTIFY_FROM_ISR();
76
77 /* 如果任务在阻塞等待通知 */
78 if ( ucOriginalNotifyState == taskWAITING_NOTIFICATION ) { (16)
79     //如果任务调度器运行中, 表示可用操作就绪级列表
80     if ( uxSchedulerSuspended == ( UBaseType_t ) pdFALSE ) {
81         /* 唤醒任务, 将任务从阻塞列表中移除, 添加到就绪列表中 */
82         ( void ) uxListRemove( &( pxTCB->xStateListItem ) );
83         prvAddTaskToReadyList( pxTCB );                           (17)
84     } else {
85         /* 调度器处于挂起状态, 中断依然正常发生, 但是不能直接操作就绪列表
86          将任务加入到就绪挂起列表, 任务调度恢复后会移动到就绪列表 */
87         vListInsertEnd( &( xPendingReadyList ),
88                         &( pxTCB->xEventListItem ) );                  (18)
89     }
90     /* 如果刚刚唤醒的任务优先级比当前任务高,
91      则设置上下文切换标识, 等退出函数后手动切换上下文,
92      或者自动切换上下文 */
93     if ( pxTCB->uxPriority > pxCurrentTCB->uxPriority ) { (19)
94
95         if ( pxHigherPriorityTaskWoken != NULL ) {
96             /* 设置返回参数, 表示需要任务切换, 在退出中断前进行任务切换 */
97             *pxHigherPriorityTaskWoken = pdTRUE;                   (20)
98         } else {
99             /* 设置自动切换标志, 等高优先级任务释放 CPU 使用权 */
100            xYieldPending = pdTRUE;                            (21)
101        }
102    } else {
103        mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
104    }
105 }
106 }
107 /* 离开中断临界区 */
108 portCLEAR_INTERRUPT_MASK_FROM_ISR( uxSavedInterruptStatus ); (22)
109
110     return xReturn;
111 }
112
113 #endif

```

代码清单 22-9 (1)：指定接收通知的任务句柄。

代码清单 22-9 (2)：用于更新接收任务通知值，具体如何更新由形参 eAction 决定。

代码清单 22-9 (3)：任务通知值更新方式。

代码清单 22-9 (4)：用于保存任务上一个通知值。

代码清单 22-9 (5)：*pxHigherPriorityTaskWoken 在使用之前必须先初始化为 pdFALSE。当调用该函数发送一个任务通知时，目标任务接收到通知后将从阻塞态变为就绪态，并且如果其优先级比当前运行的任务的优先级高，那么*pxHigherPriorityTaskWoken 会被设置为

pdTRUE，然后在中断退出前执行一次上下文切换，去执行刚刚被唤醒的中断优先级较高的任务。pxHigherPriorityTaskWoken 是一个可选的参数可以设置为 NULL。

代码清单 22-9 (6)：进入中断临界区。

代码清单 22-9 (7)：如果 pulPreviousNotificationValue 参数不为空，就需要返回上一次的任务通知值。

代码清单 22-9 (8)：保存任务通知的原始状态，看看任务是否在等待通知，方便在发送通知后恢复任务。

代码清单 22-9 (9)：不管当前任务通知状态是怎么样的，现在调用发送通知函数。任务通知肯定是发送到指定任务，那么任务通知的状态就设置为收到任务通知。

代码清单 22-9 (10)：指定更新任务通知的方式。

代码清单 22-9 (11)：通知值与原本的通知值按位或，使用这种方法可以某些场景下代替事件组，执行速度更快。

代码清单 22-9 (12)：被通知任务的通知值增加 1，这种发送通知方式，参数 ulValue 的值未使用，在某些场景可以代替信号量通信，并且执行速度更快。

代码清单 22-9 (13)：将被通知任务的通知值设置为 ulValue，无论任务是否还有通知，都覆盖当前任务通知值。这种方法是覆盖写入，使用这种方法，可以在某些场景下代替 xQueueoverwrite() 函数，执行速度更快。

代码清单 22-9 (14)：采用不覆盖发送通知方式，如果被通知任务当前没有通知，则被通知任务的通知值设置为 ulValue；在某些场景下替代队列长度为 1 的 xQueueSend()，并且执行速度更快。

代码清单 22-9 (15)：如果被通知任务还没取走上一个通知，本次发送通知，任务又接收到一个通知，则这次通知值将被丢弃，在这种情况下，函数调用失败并返回 pdFALSE。

代码清单 22-9 (16)：如果任务在阻塞等待通知。

代码清单 22-9 (17)：如果任务调度器在运行中，表示可用操作就绪级列表。那么系统将唤醒任务，将任务从阻塞列表中移除，添加到就绪列表中

代码清单 22-9 (18)：如果调度器处于挂起状态，中断依然正常发生，但是不能直接操作就绪列表，系统会将任务加入到就绪挂起列表，任务调度恢复后会将在该列表的任务移动到就绪列表中。

代码清单 22-9 (19)：如果刚刚唤醒的任务优先级比当前任务高，则设置上下文切换标识，等退出函数后手动切换上下文，或者按照任务优先级自动切换上下文。

代码清单 22-9 (20)：设置返回参数，表示需要任务切换，在退出中断前进行任务切换。

代码清单 22-9 (21)：设置自动切换标志，等高优先级任务释放 CPU 使用权。

代码清单 22-9 (22)：离开中断临界区

xTaskNotifyFromISR() 的使用很简单的，具体见代码清单 22-10 加粗部分。

代码清单 22-10 xTaskNotifyFromISR() 使用实例

```
1 /* 中断：向一个任务发送任务通知，并根据不同的中断将目标任务的
2 任务通知值的相应位置 1 */
3 void vANInterruptHandler( void )
```

```
4 {
5     BaseType_t xHigherPriorityTaskWoken;
6     uint32_t ulStatusRegister;
7
8     /* 读取中断状态寄存器，判断到来的是哪个中断
9      这里假设了 Rx、Tx 和 buffer overrun 三个中断 */
10    ulStatusRegister = ulReadPeripheralInterruptStatus();
11
12    /* 清除中断标志位 */
13    vClearPeripheralInterruptStatus( ulStatusRegister );
14
15    /* xHigherPriorityTaskWoken 在使用之前必须初始化为 pdFALSE
16     如果调用函数 xTaskNotifyFromISR() 解锁了解锁了接收该通知的任务
17     而且该任务的优先级比当前运行的任务的优先级高，那么
18     xHigherPriorityTaskWoken 就会自动的被设置为 pdTRUE */
19    xHigherPriorityTaskWoken = pdFALSE;
20
21    /* 向任务 xHandlingTask 发送任务通知，并将其任务通知值
22     与 ulStatusRegister 的值相或，这样可以不改变任务通知其它位的值 */
23    xTaskNotifyFromISR( xHandlingTask,
24                         ulStatusRegister,
25                         eSetBits,
26                         &xHigherPriorityTaskWoken );
27
28    /* 如果 xHigherPriorityTaskWoken 的值为 pdRTUE
29     则执行一次上下文切换 */
30    portYIELD_FROM_ISR( xHigherPriorityTaskWoken );
31 }
32 /* ----- */
33
34
35 /* 任务：等待任务通知，然后处理相关的事情 */
36 void vHandlingTask( void *pvParameters )
37 {
38     uint32_t ulInterruptStatus;
39
40     for ( ; ; ) {
41         /* 等待任务通知，无限期阻塞（没有超时，所以没有必要检查函数返回值）*/
42         xTaskNotifyWait( 0x00,          /* 在进入的时候不清除通知值的任何位 */
43                          ULONG_MAX, /* 在退出的时候复位通知值为 0 */
44                          &ulNotifiedValue, /* 任务通知值传递到变量
45                               ulNotifiedValue 中 */
46                          portMAX_DELAY ); /* 无限期等待 */
47
48         /* 根据任务通知值里面的各个位的值处理事情 */
49         if ( ( ulInterruptStatus & 0x01 ) != 0x00 ) {
50             /* Rx 中断 */
51             prvProcessRxInterrupt();
52         }
53
54         if ( ( ulInterruptStatus & 0x02 ) != 0x00 ) {
55             /* Tx 中断 */
56             prvProcessTxInterrupt();
57         }
58
59         if ( ( ulInterruptStatus & 0x04 ) != 0x00 ) {
60             /* 缓冲区溢出中断 */
61             prvClearBufferOverrun();
62         }
63     }
64 }
```

6. xTaskNotifyAndQuery()

xTaskNotifyAndQuery()与 xTaskNotify()很像，都是调用通用的任务通知发送函数 xTaskGenericNotify() 来实现通知的发送，不同的是多了一个附加的参数 pulPreviousNotifyValue 用于回传接收任务的上一个通知值，函数原型具体见代码清单 22-11。xTaskNotifyAndQuery()函数不能用在中断中，而是必须使用带中断保护功能的 xTaskNotifyAndQuery()FromISR 来代替。该函数的具体说明见表格 22-6，应用举例见代码清单 22-12 加粗部分。

代码清单 22-11 xTaskNotifyAndQuery()函数原型

```

1 #define xTaskNotifyAndQuery( xTaskToNotify,
2                               ulValue,
3                               eAction,
4                               pulPreviousNotifyValue )
5     xTaskGenericNotify( ( xTaskToNotify ),
6                           ( ulValue ),
7                           ( eAction ),
8                           ( pulPreviousNotifyValue ) )

```

表格 22-6xTaskNotifyAndQuery()函数说明

函数原型	BaseType_t xTaskNotifyAndQuery(TaskHandle_t xTaskToNotify, uint32_t ulValue, eNotifyAction eAction, uint32_t *pulPreviousNotifyValue);	
功能	向指定的任务发送一个任务通知，并返回对象任务的上一个通知值。	
参数	xTaskToNotify	需要接收通知的任务句柄。
	ulValue	用于更新接收任务通知的任务通知值，具体如何更新由形参 eAction 决定。
	eAction	任务通知值更新方式，具体见表格 22-4。
	pulPreviousNotifyValue	对象任务的上一个任务通知值，如果为 NULL，则不需要回传，这个时候就等价于函数 xTaskNotify()。
返回值	参数 eAction 为 eSetValueWithoutOverwrite 时，如果被通知任务还没取走上一个通知，又接收到一个通知，则这次通知值未能更新并返回 pdFALSE，其他情况均返回 pdPASS。	

代码清单 22-12xTaskNotifyAndQuery()函数应用举例

```

1 uint32_t ulPreviousValue;
2
3 /* 设置对象任务 xTask1Handle 的任务通知值的位 8 为 1
4 在更新位 8 的值之前把任务通知值回传存储在变量 ulPreviousValue 中 */
5 xTaskNotifyAndQuery( xTask1Handle, ( 1UL << 8UL ), eSetBits,
&ulPreviousValue );
6
7
8 /* 向对象任务 xTask2Handle 发送一个任务通知，有可能解除对象任务的阻塞状态
9 但是不更新对象任务的通知值，并将对象任务的通知值存储在变量 ulPreviousValue 中 */
10 xTaskNotifyAndQuery( xTask2Handle, 0, eNoAction, &ulPreviousValue );

```

```

11
12 /* 覆盖式设置对象任务的任务通知值为 0x50
13 且对象任务的任务通知值不用回传，则最后一个形参设置为 NULL */
14 xTaskNotifyAndQuery( xTask3Handle, 0x50, eSetValueWithOverwrite, NULL );
15
16 /* 设置对象任务的任务通知值为 0xffff，但是并不会覆盖对象任务通过
17 xTaskNotifyWait() 和 ulTaskNotifyTake() 这两个函数获取到的已经存在
18 的任务通知值。对象任务的前一个任务通知值存储在变量 ulPreviousValue 中*/
19 if ( xTaskNotifyAndQuery( xTask4Handle,
20                         0xffff,
21                         eSetValueWithoutOverwrite,
22                         &ulPreviousValue ) == pdPASS )
23 {
24     /* 任务通知值已经更新 */
25 } else
26 {
27     /* 任务通知值没有更新 */
28 }

```

7. xTaskNotifyAndQueryFromISR()

xTaskNotifyAndQueryFromISR()是 xTaskNotifyAndQuery ()的中断版本，用于向指定的任务发送一个任务通知，并返回对象任务的上一个通知值，该函数也是一个宏定义，真正实现发送通知的是 xTaskGenericNotifyFromISR()。xTaskNotifyAndQueryFromISR()函数说明见表格 22-7，使用实例具体见代码清单 22-13。

表格 22-7xTaskNotifyAndQueryFromISR()函数说明

函数原型	BaseType_t xTaskNotifyAndQueryFromISR(TaskHandle_t xTaskToNotify, uint32_t ulValue, eNotifyAction eAction, uint32_t *pulPreviousNotifyValue, BaseType_t *pxHigherPriorityTaskWoken);		
功能	在中断中向指定的任务发送一个任务通知，并返回对象任务的上一个通知值。		
参数	xTaskToNotify	需要接收通知的任务句柄。	
	ulValue	用于更新接收任务通知的任务通知值，具体如何更新由形参 eAction 决定。	
	eAction	任务通知值的状态，具体见表格 22-4。	
	pulPreviousNotifyValue	对象任务的上一个任务通知值。如果为 NULL，则不需要回传。	
	pxHigherPriorityTaskWoken	*pxHigherPriorityTaskWoken 在使用之前必须先初始化为 pdFALSE。当调用该函数发送一个任务通知时，目标任务接收到通知后将从阻塞态变为就绪态，并且如果其优先级比当前运行的任务的优先级高，那么 *pxHigherPriorityTaskWoken 会被设置为 pdTRUE，然后在中断退出前执行一次上下文切换，去执行刚刚被唤醒的中断优先级较高的任务。pxHigherPriorityTaskWoken 是一个可选的参数可以设置为 NULL。	
返回值	参数 eAction 为 eSetValueWithoutOverwrite 时，如果被通知任务还没取走上一个通知，又接收到了一个通知，则这次通知值未能更新并返回 pdFALSE，其他情况均返回 pdPASS。		

代码清单 22-13xTaskNotifyAndQueryFromISR() 函数应用举例

```
1 void vAnISR( void )
2 {
3     /* xHigherPriorityTaskWoken 在使用之前必须设置为 pdFALSE */
4     BaseType_t xHigherPriorityTaskWoken = pdFALSE.
5                                         uint32_t ulPreviousValue;
6
7     /* 设置目标任务 xTask1Handle 的任务通知值的位 8 为 1
8     在任务通知值的位 8 被更新之前把上一次的值存储在变量 ulPreviousValue 中*/
9     xTaskNotifyAndQueryFromISR( xTask1Handle,
10                                ( 1UL << 8UL ),
11                                eSetBits,
12                                &ulPreviousValue,
13                                &xHigherPriorityTaskWoken );
14
15    /* 如果任务 xTask1Handle 阻塞在任务通知上，那么现在已经被解锁进入就绪态
16    如果其优先级比当前正在运行的任务的优先级高，则 xHigherPriorityTaskWoken
17    会被设置为 pdTRUE，然后在中断退出前执行一次上下文切换，在中断退出后则去
18    执行这个被唤醒的高优先级的任务 */
19    portYIELD_FROM_ISR( xHigherPriorityTaskWoken );
20 }
```

22.4.2 获取任务通知函数

既然 FreeRTOS 中发送任务的函数有那么多个，那么任务怎么获取到通知呢？我们说了，任务通知在某些场景可以替代信号量、消息队列、事件等。获取任务通知函数只能用在任务中，没有带中断保护版本，因此只有两个 API 函数：uITaskNotifyTake() 和 xTaskNotifyWait()。前者是为代替二值信号量和计数信号量而专门设计的，它和发送通知 API 函数 xTaskNotifyGive()、vTaskNotifyGiveFromISR() 配合使用；后者是全功能版的等待通知，可以根据不同的参数实现轻量级二值信号量、计数信号量、事件组和长度为 1 的队列。

所有的获取任务通知 API 函数都带有指定阻塞超时时间参数，当任务因为等待通知而进入阻塞时，用来指定任务的阻塞时间，这些超时机制与 FreeRTOS 的消息队列、信号量、事件等的超时机制一致。

1. uITaskNotifyTake()

uITaskNotifyTake() 作为二值信号量和计数信号量的一种轻量级实现，速度更快。如果 FreeRTOS 中使用函数 xSemaphoreTake() 来获取信号量，这个时候则可以试试使用函数 uITaskNotifyTake() 来代替。

对于这个函数，任务通知值为 0，对应信号量无效，如果任务设置了阻塞等待，任务被阻塞挂起。当其他任务或中断发送了通知值使其不为 0 后，通知变为有效，等待通知的任务将获取到通知，并且在退出时候根据用户传递的第一个参数 xClearCountOnExit 选择清零通知值或者执行减一操作。

xTaskNotifyTake()在退出的时候处理任务的通知值有两种方法，一种是在函数退出时将通知值清零，这种方法适用于实现二值信号量；另外一种是在函数退出时将通知值减 1，这种方法适用于实现计数信号量。

当一个任务使用其自身的任务通知值作为二值信号量或者计数信号量时，其他任务应该使用函数 xTaskNotifyGive()或者 xTaskNotify((xTaskToNotify), (0), eIncrement)来向其发送信号量。如果是在中断中，则应该使用他们的中断版本函数。该函数的具体说明见表格 22-8。

表格 22-8ulTaskNotifyTake()函数说明

函数原型	uint32_t ulTaskNotifyTake(BaseType_t xClearCountOnExit, TickType_t xTicksToWait);	
功能	用于获取一个任务通知，获取二值信号量、计数信号量类型的任务通知。	
参数	xClearCountOnExit	设置为 pdFALSE 时，函数 xTaskNotifyTake()退出前，将任务的通知值减 1，可以用来实现计数信号量；设置为 pdTRUE 时，函数 xTaskNotifyTake()退出前，将任务通知值清零，可以用来实现二值信号量。
	xTicksToWait	超时时间，单位为系统节拍周期。宏 pdMS_TO_TICKS 用于将毫秒转化为系统节拍数。
返回值	返回任务的当前通知值，在其减 1 或者清 0 之前。	

下面一起来看看 ulTaskNotifyTake()源码的实现过程，其实也是很简单的，具体见代码清单 22-14。

代码清单 22-14 ulTaskNotifyTake()源码

```

1 #if( configUSE_TASK_NOTIFICATIONS == 1 )
2
3 uint32_t ulTaskNotifyTake( BaseType_t xClearCountOnExit,
4                           TickType_t xTicksToWait )
5 {
6     uint32_t ulReturn;
7
8     taskENTER_CRITICAL(); //进入中断临界区
9     {
10         // 如果通知值为 0，阻塞任务
11         // 默认初始化通知值为 0，说明没有未读通知
12         if ( pxCurrentTCB->ulNotifiedValue == 0UL ) { (1)
13             /* 标记任务状态：等待消息通知 */
14             pxCurrentTCB->ucNotifyState = taskWAITING_NOTIFICATION;
15
16             //用户指定超时时间了，那就进入等待状态
17             if ( xTicksToWait > ( TickType_t ) 0 ) { (2)
18                 //根据用户指定超时时间将任务添加到延时列表
19                 prvAddCurrentTaskToDelayedList( xTicksToWait, pdTRUE );
20                 traceTASK_NOTIFY_TAKE_BLOCK();
21
22                 // 切换任务
23                 portYIELD_WITHIN_API();

```

```

24         } else {
25             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
26         }
27     } else {
28         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
29     }
30 }
31 taskEXIT_CRITICAL();
32 // 到这里说明其它任务或中断向这个任务发送了通知,或者任务阻塞超时,现在继续处理
33 taskENTER_CRITICAL(); (3)
34 {
35     // 获取任务通知值
36     traceTASK_NOTIFY_TAKE();
37     ulReturn = pxCurrentTCB->ulNotifiedValue;
38
39     // 看看任务通知是否有效, 有效则返回
40     if ( ulReturn != 0UL ) { (4)
41         //是否需要清除通知
42         if ( xClearCountOnExit != pdFALSE ) { (5)
43             pxCurrentTCB->ulNotifiedValue = 0UL;
44         } else {
45             // 不清除, 就减一
46             pxCurrentTCB->ulNotifiedValue = ulReturn - 1; (6)
47         }
48     } else {
49         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
50     }
51
52     //恢复任务通知状态变量
53     pxCurrentTCB->ucNotifyState = taskNOT_WAITING_NOTIFICATION; (7)
54 }
55 taskEXIT_CRITICAL();
56
57 return ulReturn;
58 }
59
60 #endif

```

代码清单 22-14 (1): 进入临界区，先看看任务通知值是否有效，有效才能获取，无效则根据指定超时时间等待，标记一下任务状态，表示任务在等待通知。任务通知在任务初始化的时候是默认为无效的。

代码清单 22-14 (2): 用户指定超时时间了，那就进入等待状态，根据用户指定超时时间将任务添加到延时列表，然后切换任务，触发 PendSV 中断，等到退出临界区时立即执行任务切换。

代码清单 22-14 (3): 进入临界区，程序能执行到这里说明其它任务或中断向这个任务发送了一个任务通知，或者任务本身的阻塞超时时间到了，现在无论有没有任务通知都要继续处理。

代码清单 22-14 (4): 先获取一下任务通知值，因为现在并不知道任务通知是否有效，所以还是要再判断一下任务通知是否有效，有效则返回通知值，无效则退出，并且返回 0，代表无效的任务通知值。

代码清单 22-14 (5): 如果任务通知有效，那在函数前判断一下是否要清除任务通知，根据用户指定的参数 xClearCountOnExit 处理，设置为 pdFALSE 时，函数 xTaskNotifyTake() 退出前，将任务的通知值减 1，可以用来实现计数信号量；设置为

pdTRUE 时，函数 xTaskNotifyTake()退出前，将任务通知值清零，可以用来实现二值信号量。

代码清单 22-14(6)：不清除，那任务通知值就减 1。

代码清单 22-14(7)：恢复任务通知状态。

与获取二值信号量和获取计数信号量的函数相比，ulTaskNotifyTake()函数少了很多调用子函数开销、少了很多判断、少了事件列表处理、少了队列上锁与解锁处理等等，因此 ulTaskNotifyTake()函数相对效率很高。

代码清单 22-15ulTaskNotifyTake()函数应用举例

```
1 /* 中断服务程序：向一个任务发送任务通知 */
2 void vANIHandler( void )
3 {
4     BaseType_t xHigherPriorityTaskWoken;
5
6     /* 清除中断 */
7     prvClearInterruptSource();
8
9     /* xHigherPriorityTaskWoken 在使用之前必须设置为 pdFALSE
10    如果调用 vTaskNotifyGiveFromISR() 会解除 vHandlingTask 任务的阻塞状态,
11    并且 vHandlingTask 任务的优先级高于当前处于运行状态的任务,
12    则 xHigherPriorityTaskWoken 将会自动被设置为 pdTRUE */
13     xHigherPriorityTaskWoken = pdFALSE;
14
15     /* 发送任务通知，并解锁阻塞在该任务通知下的任务 */
16     vTaskNotifyGiveFromISR( xHandlingTask, &xHigherPriorityTaskWoken );
17
18     /* 如果被解锁的任务优先级比当前运行的任务的优先级高
19      则在中断退出前执行一次上下文切换，在中断退出后去执行
20      刚刚被唤醒的优先级更高的任务*/
21     portYIELD_FROM_ISR( xHigherPriorityTaskWoken );
22 }
23 /*-----*/
24 /* 任务：阻塞在一个任务通知上 */
25 void vHandlingTask( void *pvParameters )
26 {
27     BaseType_t xEvent;
28
29     for ( ; ; ) {
30         /* 一直阻塞（没有时间限制，所以没有必要检测函数的返回值）
31         这里 RTOS 的任务通知值被用作二值信号量，所以在函数退出
32         时，任务通知值要被清 0。要注意的是真正的应用程序不应该
33         无限期的阻塞*/
34         ulTaskNotifyTake( pdTRUE, /* 在退出前清 0 任务通知值 */
35                         portMAX_DELAY ); /* 无限阻塞 */
36
37         /* RTOS 任务通知被当作二值信号量使用
38         当处理完所有的事情后继续等待下一个任务通知*/
39         do {
40             xEvent = xQueryPeripheral();
41
42             if ( xEvent != NO_MORE_EVENTS ) {
43                 vProcessPeripheralEvent( xEvent );
44             }
45
46         } while ( xEvent != NO_MORE_EVENTS );
47     }
48 }
```

2. xTaskNotifyWait()

xTaskNotifyWait()函数用于实现全功能版的等待任务通知，根据用户指定的参数的不同，可以灵活的用于实现轻量级的消息队列队列、二值信号量、计数信号量和事件组功能，并带有超时等待。函数的具体说明见表格 22-9，函数实现源码具体见代码清单 22-16。

表格 22-9xTaskNotifyWait()函数说明

函数原型	BaseType_t xTaskNotifyWait(uint32_t ulBitsToClearOnEntry, uint32_t ulBitsToClearOnExit, uint32_t *pulNotificationValue, TickType_t xTicksToWait);	
功能	用于等待一个任务通知，并带有超时等待。	
参数	<p>ulBitsToClearOnEntry 表示在使用通知之前，将任务通知值的哪些位清 0，实现过程就是将任务的通知值与参数 ulBitsToClearOnEntry 的按位取反值按位与操作。 如果 ulBitsToClearOnEntry 设置为 0x01，那么在函数进入前，任务通知值的位 1 会被清 0，其他位保持不变。如果 ulBitsToClearOnEntry 设置为 0xFFFFFFFF (ULONG_MAX)，那么在进入函数前任务通知值的所有位都会被清 0，表示清零任务通知值。</p> <p>ulBitsToClearOnExit 表示在函数 xTaskNotifyWait()退出前，决定任务接收到的通知值的哪些位会被清 0，实现过程就是将任务的通知值与参数 ulBitsToClearOnExit 的按位取反值按位与操作。在清 0 前，接收到的任务通知值会先被保存到形参 *pulNotificationValue 中。 如果 ulBitsToClearOnExit 设置为 0x03，那么在函数退出前，接收到的任务通知值的位 0 和位 1 会被清 0，其他位保持不变。 如果 ulBitsToClearOnExit 设置为 0xFFFFFFFF (ULONG_MAX)，那么在退出函数前接收到的任务通知值的所有位都会被清 0，表示退出时清零任务通知值。</p>	
pulNotificationValue	用于保存接收到的任务通知值。如果接收到的任务通知不需要使用，则设置为 NULL 即可。这个通知值在参数 ulBitsToClearOnExit 起作用前将通知值拷贝到 *pulNotificationValue 中。	
xTicksToWait	等待超时时间，单位为系统节拍周期。宏 pdMS_TO_TICKS 用于将单位毫秒转化为系统节拍数。	
返回值	如果获取任务通知成功则返回 pdTRUE，失败则返回 pdFALSE。	

代码清单 22-16 xTaskNotifyWait()源码

```

1 #if( configUSE_TASK_NOTIFICATIONS == 1 )
2
3 BaseType_t xTaskNotifyWait( uint32_t ulBitsToClearOnEntry,
4                         uint32_t ulBitsToClearOnExit,
5                         uint32_t *pulNotificationValue,
6                         TickType_t xTicksToWait )

```

```
7  {
8      BaseType_t xReturn;
9
10     /* 进入临界段 */
11     taskENTER_CRITICAL();                                (1)
12     {
13         /* 只有任务当前没有收到任务通知，才会将任务阻塞 */
14         if ( pxCurrentTCB->ucNotifyState != taskNOTIFICATION_RECEIVED ) {    (2)
15             /* 使用任务通知值之前，根据用户指定参数 ulBitsToClearOnEntryClear
16             将通知值的某些或全部位清零 */
17             pxCurrentTCB->ulNotifiedValue &= ~ulBitsToClearOnEntry; (3)
18
19             /* 设置任务状态标识：等待通知 */
20             pxCurrentTCB->ucNotifyState = taskWAITING_NOTIFICATION;
21
22             /* 挂起任务等待通知或者进入阻塞态 */
23             if ( xTicksToWait > ( TickType_t ) 0 ) {                           (4)
24                 /* 根据用户指定超时时间将任务添加到延时列表 */
25                 prvAddCurrentTaskToDelayedList( xTicksToWait, pdTRUE );
26                 traceTASK_NOTIFY_WAIT_BLOCK();
27
28                 /* 任务切换 */
29                 portYIELD_WITHIN_API();                                         (5)
30             } else {
31                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
32             }
33         } else {
34             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
35         }
36     }
37     taskEXIT_CRITICAL();
38
39     //程序能执行到这里说明其它任务或中断向这个任务发送了通知或者任务阻塞超时，
40     现在继续处理
41
42     taskENTER_CRITICAL();                                (6)
43     {
44         traceTASK_NOTIFY_WAIT();
45
46         if ( pulNotificationValue != NULL ) {                (7)
47             /* 返回当前通知值，通过指针参数传递 */
48             *pulNotificationValue = pxCurrentTCB->ulNotifiedValue;
49         }
50
51         /* 判断是否是因为任务阻塞超时，因为如果有
52         任务发送了通知的话，任务通知状态会被改变 */
53         if ( pxCurrentTCB->ucNotifyState == taskWAITING_NOTIFICATION ) {
54             /* 没有收到任务通知，是阻塞超时 */
55             xReturn = pdFALSE;                                  (8)
56         } else {
57             /* 收到任务值，先将参数 ulBitsToClearOnExit 取反后与通知值位做按位与运算
58             在退出函数前，将通知值的某些或者全部位清零。 */
59             pxCurrentTCB->ulNotifiedValue &= ~ulBitsToClearOnExit;
60             xReturn = pdTRUE;                                 (9)
61         }
62
63         //重新设置任务通知状态
64         pxCurrentTCB->ucNotifyState = taskNOT_WAITING_NOTIFICATION; (10)
65     }
66     taskEXIT_CRITICAL();
67
68     return xReturn;
```

```
69 }  
70 #endif
```

代码清单 22-16 (1)：进入临界段。因为下面的操作可能会对任务的状态列表进行操作，系统不希望被打扰。

代码清单 22-16 (2)：只有任务当前没有收到任务通知，才会将任务阻塞，先看看任务通知是否有效，无效的话就将任务阻塞。

代码清单 22-16 (3)：使用任务通知值之前，根据用户指定参数 ulBitsToClearOnEntryClear 将通知值的某些或全部位清零。然后设置任务状态标识，表示当前任务在等待通知。

代码清单 22-16 (4)：如果用户指定了阻塞超时时间，那么系统将挂起任务等待通知或进入阻塞态，根据用户指定超时时间将任务添加到延时列表。

代码清单 22-16 (5)：然后进行任务切换。触发 PendSV 悬挂中断，在退出临界区的时候，进行任务切换。

代码清单 22-16 (6)：程序能执行到这里说明其它任务或中断向这个任务发送了通知或者任务阻塞超时，任务从阻塞态变成运行态，现在继续处理。

代码清单 22-16 (7)：返回当前通知值，通过指针参数传递。

代码清单 22-16 (8)：判断是否是因为任务阻塞超时才退出阻塞的，还是因为其他任务或中断发送了任务通知导致任务被恢复，为什么简单判断一下任务状态就知道？因为如果有任务发送了通知的话，任务通知状态会被改变，而阻塞退出的时候，任务通知状态还是原来的，现在看来是阻塞超时时间到来才恢复运行的，并没有接收到如何通知，那么返回 pdFALSE。

代码清单 22-16 (9)：收到任务值，先将参数 ulBitsToClearOnExit 取反后与通知值位做按位与运算，在退出函数前，将通知值的某些或者全部位清零。

代码清单 22-16 (10)：重新设置任务通知状态。

纵观整个任务通知的实现，我们不难发现它比消息队列、信号量、事件的实现方式要简单很多。它可以实现轻量级的消息队列、二值信号量、计数信号量和事件组，并且使用更方便、更节省 RAM、更高效，xTaskNotifyWait()函数的使用很简单，具体见代码清单 22-17。

至此，任务通知的函数基本讲解完成，但是我们有必要说明一下，任务通知并不能完全代替队列、二值信号量、计数信号量和事件组，使用的时候需要用户按需处理，此外，再提一次任务通知的局限性：

- 只能有一个任务接收通知事件。
- 接收通知的任务可以因为等待通知而进入阻塞状态，但是发送通知的任务即便不能立即完成发送通知，也不能进入阻塞状态。

代码清单 22-17 xTaskNotifyWait()函数使用实例

```
1 /* 这个任务展示使用任务通知值的位来传递不同的事件  
2 这在某些情况下可以代替事件标志组。 */  
3 void vAnEventProcessingTask( void *pvParameters )  
4 {
```

```

5   uint32_t ulNotifiedValue;
6
7   for ( ; ; ) {
8     /* 等待任务通知，无限期阻塞（没有超时，所以没有必要检查函数返回值）
9     这个任务的任务通知值的位由标志事件发生的任务或者中断来设置 */
10    xTaskNotifyWait( 0x00,           /* 在进入的时候不清除通知值的任何位 */
11                      ULONG_MAX, /* 在退出的时候复位通知值为 0 */
12                      &ulNotifiedValue, /* 任务通知值传递到变量
13                           ulNotifiedValue 中 */
14                      portMAX_DELAY ); /* 无限期等待 */
15
16
17   /* 根据任务通知值里面的各个位的值处理事情 */
18   if ( ( ulNotifiedValue & 0x01 ) != 0 ) {
19     /* 位 0 被置 1 */
20     prvProcessBit0Event();
21   }
22
23   if ( ( ulNotifiedValue & 0x02 ) != 0 ) {
24     /* 位 1 被置 1 */
25     prvProcessBit1Event();
26   }
27
28   if ( ( ulNotifiedValue & 0x04 ) != 0 ) {
29     /* 位 2 被置 1 */
30     prvProcessBit2Event();
31   }
32
33   /* ... 等等 */
34 }
35 }
```

22.5 任务通知实验

22.5.1 任务通知代替消息队列

任务通知代替消息队列是在 FreeRTOS 中创建了三个任务，其中两个任务是用于接收任务通知，另一个任务发送任务通知。三个任务独立运行，发送消息任务是通过检测按键的按下情况来发送消息通知，另两个任务获取消息通知，在任务通知中没有可用的通知之前就一直等待消息，一旦获取到消息通知就把消息打印在串口调试助手里，具体见代码清单 22-18 加粗部分。

代码清单 22-18 任务通知代替消息队列

```

1 /*
2 ****
3 *          包含的头文件
4 ****
5 */
6 /* FreeRTOS 头文件 */
7 #include "FreeRTOS.h"
8 #include "task.h"
9 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
10 #include "bsp_led.h"
11 #include "bsp_usart.h"
12 #include "bsp_key.h"
```

```
13 #include "limits.h"
14 /***** 任务句柄 *****/
15 /*
16  * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
17  * 以后我们想要操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
18  * 这个句柄可以为 NULL。
19 */
20 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
21 static TaskHandle_t Receive1_Task_Handle = NULL; /* Receive1_Task 任务句柄 */
22 static TaskHandle_t Receive2_Task_Handle = NULL; /* Receive2_Task 任务句柄 */
23 static TaskHandle_t Send_Task_Handle = NULL; /* Send_Task 任务句柄 */
24
25 /***** 内核对象句柄 *****/
26 /*
27  * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
28  * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
29  * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
30 */
31 /*
32  内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
33  * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
34  * 来完成的
35 */
36 /*
37
38
39 /***** 全局变量声明 *****/
40 /*
41  * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
42 */
43
44
45 /***** 宏定义 *****/
46 /*
47  * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。
48 */
49 #define USE_CHAR 0 /* 测试字符串的时候配置为 1，测试变量配置为 0 */
50
51 /*
52 *****
53 *          函数声明
54 *****
55 */
56 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
57
58 static void Receive1_Task(void* pvParameters); /* Receive1_Task 任务实现 */
59 static void Receive2_Task(void* pvParameters); /* Receive2_Task 任务实现 */
60
61 static void Send_Task(void* pvParameters); /* Send_Task 任务实现 */
62
63 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
64
65 *****
66  * @brief 主函数
67  * @param 无
68  * @retval 无
69  * @note 第一步：开发板硬件初始化
70  *        第二步：创建 APP 应用任务
71  *        第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
72 *****/
```

```
73 int main(void)
74 {
75     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
76
77     /* 开发板硬件初始化 */
78     BSP_Init();
79     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 任务通知代替消息队列实验! \n");
80     printf("按下 KEY1 或者 KEY2 向任务发送消息通知\n");
81     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
82     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /*任务入口函数 */
83                           (const char* )"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
84                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
85                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
86                           (UBaseType_t )1, /* 任务的优先级 */
87                           (TaskHandle_t* )&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
88     /* 启动任务调度 */
89     if (pdPASS == xReturn)
90         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
91     else
92         return -1;
93
94     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
95 }
96
97
98 /***** 函数注释 *****/
99 * @ 函数名 : AppTaskCreate
100 * @ 功能说明: 为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
101 * @ 参数 : 无
102 * @ 返回值 : 无
103 *****/
104 static void AppTaskCreate(void)
105 {
106     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
107
108     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
109
110     /* 创建 Receive1_Task 任务 */
111     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Receive1_Task, /*任务入口函数 */
112                           (const char* )"Receive1_Task", /* 任务名字 */
113                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
114                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
115                           (UBaseType_t )2, /* 任务的优先级 */
116                           (TaskHandle_t* )&Receive1_Task_Handle); /*任务控制块指针 */
117     if (pdPASS == xReturn)
118         printf("创建 Receive1_Task 任务成功!\r\n");
119
120     /* 创建 Receive2_Task 任务 */
121     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Receive2_Task, /* 任务入口函数 */
122                           (const char* )"Receive2_Task", /* 任务名字 */
123                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
124                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
125                           (UBaseType_t )3, /* 任务的优先级 */
126                           (TaskHandle_t* )&Receive2_Task_Handle); /*任务控制块指针 */
127     if (pdPASS == xReturn)
128         printf("创建 Receive2_Task 任务成功!\r\n");
129
130     /* 创建 Send_Task 任务 */
131     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Send_Task, /* 任务入口函数 */
```

```
132             (const char*      )"Send_Task", /* 任务名字 */
133             (uint16_t        )512,   /* 任务栈大小 */
134             (void*          )NULL,  /* 任务入口函数参数 */
135             (UBaseType_t     )4,    /* 任务的优先级 */
136             (TaskHandle_t*)  &Send_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
137     if (pdPASS == xReturn)
138         printf("创建 Send_Task 任务成功!\n\n");
139
140     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
141
142     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
143 }
144
145
146
147 /*****
148 * @ 函数名 : Receive_Task
149 * @ 功能说明: Receive_Task 任务主体
150 * @ 参数   :
151 * @ 返回值 : 无
152 ****/
153 static void Receive1_Task(void* parameter)
154 {
155     BaseType_t xReturn = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
156 #if USE_CHAR
157     char *r_char;
158 #else
159     uint32_t r_num;
160 #endif
161     while (1) {
162         //获取任务通知, 没获取到则一直等待
163         xReturn=xTaskNotifyWait(0x0,    //进入函数的时候不清除任务 bit
164                               ULONG_MAX, //退出函数的时候清除所有的 bit
165 #if USE_CHAR
166                               (uint32_t *)&r_char, //保存任务通知值
167 #else
168                               &r_num,           //保存任务通知值
169 #endif
170                               portMAX_DELAY); //阻塞时间
171         if ( pdTRUE == xReturn )
172 #if USE_CHAR
173             printf("Receive1_Task 任务通知为 %s \n",r_char);
174 #else
175             printf("Receive1_Task 任务通知为 %d \n",r_num);
176 #endif
177
178         LED1_TOGGLE;
179     }
180 }
181
182
183 /*****
184 * @ 函数名 : Receive_Task
185 * @ 功能说明: Receive_Task 任务主体
186 * @ 参数   :
187 * @ 返回值 : 无
188 ****/
189 static void Receive2_Task(void* parameter)
190 {
191     BaseType_t xReturn = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
192 #if USE_CHAR
```

```
193     char *r_char;
194 #else
195     uint32_t r_num;
196 #endif
197     while (1) {
198         //获取任务通知，没获取到则一直等待
199         xReturn=xTaskNotifyWait(0x0,    //进入函数的时候不清除任务 bit
200                                ULONG_MAX, //退出函数的时候清除所有的 bit
201 #if USE_CHAR
202                                (uint32_t *)&r_char, //保存任务通知值
203 #else
204                                &r_num,           //保存任务通知值
205 #endif
206                                portMAX_DELAY); //阻塞时间
207         if ( pdTRUE == xReturn )
208 #if USE_CHAR
209             printf("Receive2_Task 任务通知为 %s \n",r_char);
210 #else
211             printf("Receive2_Task 任务通知为 %d \n",r_num);
212 #endif
213         LED2_TOGGLE;
214     }
215 }
216 ****
217 /* @ 函数名 : Send_Task
218 * @ 功能说明: Send_Task 任务主体
219 * @ 参数      :
220 * @ 返回值    : 无
221 ****/
222 static void Send_Task(void* parameter)
223 {
224     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值， 默认为 pdPASS */
225 #if USE_CHAR
226     char test_str1[] = "this is a mail test 1";/* 消息 test1 */
227     char test_str2[] = "this is a mail test 2";/* 消息 test2 */
228 #else
229     uint32_t send1 = 1;
230     uint32_t send2 = 2;
231 #endif
232
233
234
235
236     while (1) {
237         /* KEY1 被按下 */
238         if ( Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
239
240             xReturn = xTaskNotify( Receive1_Task_Handle, /*任务句柄*/
241 #if USE_CHAR
242                             (uint32_t)&test_str1, /*发送的数据，最大为 4 字节 */
243 #else
244                             send1, /* 发送的数据，最大为 4 字节 */
245 #endif
246                             eSetValueWithOverwrite );/*覆盖当前通知*/
247
248             if ( xReturn == pdPASS )
249                 printf("Receive1_Task_Handle 任务通知释放成功!\r\n");
250         }
251         /* KEY2 被按下 */
252         if ( Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
253             xReturn = xTaskNotify( Receive2_Task_Handle, /*任务句柄*/
254 #if USE_CHAR
```

```

255                                     (uint32_t)&test_str2, /* 发送的数据，最大为 4 字节 */
256 #else
257                                         send2, /* 发送的数据，最大为 4 字节 */
258 #endif
259                                         eSetValueWithOverwrite ); /*覆盖当前通知*/
260             /* 此函数只会返回 pdPASS */
261             if ( xReturn == pdPASS )
262                 printf("Receive2_Task_Handle 任务通知释放成功!\r\n");
263             }
264             vTaskDelay(20);
265         }
266     }
267 /*****
268     * @ 函数名 : BSP_Init
269     * @ 功能说明： 板级外设初始化，所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
270     * @ 参数 :
271     * @ 返回值 : 无
272 ****/
273 static void BSP_Init(void)
274 {
275     /*
276     * STM32 中断优先级分组为 4，即 4bit 都用来表示抢占优先级，范围为：0~15
277     * 优先级分组只需要分组一次即可，以后如果有其他的任务需要用到中断，
278     * 都统一用这个优先级分组，千万不要再分组，切忌。
279     */
280     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
281
282     /* LED 初始化 */
283     LED_GPIO_Config();
284
285     /* 串口初始化 */
286     USART_Config();
287
288     /* 按键初始化 */
289     Key_GPIO_Config();
290
291 }
292
293 ****END_OF_FILE*****

```

22.5.2 任务通知代替二值信号量

任务通知代替消息队列是在 FreeRTOS 中创建了三个任务，其中两个任务是用于接收任务通知，另一个任务发送任务通知。三个任务独立运行，发送通知任务是通过检测按键的按下情况来发送通知，另两个任务获取通知，在任务通知中没有可用的通知之前就一直等待任务通知，获取到通知以后就将通知值清 0，这样子是为了代替二值信号量，任务同步成功则继续执行，然后在串口调试助手里将运行信息打印出来，具体见代码清单 22-19 加粗部分。

代码清单 22-19 任务通知代替二值信号量

```

1 /**
2 ****
3 * @file    main.c
4 * @author  fire
5 * @version V1.0
6 * @date    2018-xx-xx

```

```
7  * @brief    FreeRTOS V9.0.0 + STM32 二值信号量同步
8  ****
9  * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 开发板
12 * 论坛      :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝      :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
15 ****
16 */
17
18 /*
19 **** 包含的头文件
20 */
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
27 #include "bsp_led.h"
28 #include "bsp_usart.h"
29 #include "bsp_key.h"
30 /***** 任务句柄 *****/
31 /*
32 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
33 * 以后我们想要操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
34 * 这个句柄可以为 NULL。
35 */
36 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
37 static TaskHandle_t Receive1_Task_Handle = NULL; /* Receive1_Task 任务句柄 */
38 static TaskHandle_t Receive2_Task_Handle = NULL; /* Receive2_Task 任务句柄 */
39 static TaskHandle_t Send_Task_Handle = NULL; /* Send_Task 任务句柄 */
40
41 /***** 内核对象句柄 *****/
42 /*
43 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
44 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
45 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
46 *
47 */
48 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
49 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
50 * 来完成的
51 *
52 */
53
54
55 /***** 全局变量声明 *****/
56 /*
57 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
58 */
59
60
61 /***** 宏定义 *****/
62 /*
63 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。
64 */
65
66
67 */
```

```
68 ****
69 *          函数声明
70 ****
71 */
72 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
73
74 static void Receive1_Task(void* pvParameters); /* Receive1_Task 任务实现 */
75 static void Receive2_Task(void* pvParameters); /* Receive2_Task 任务实现 */
76
77 static void Send_Task(void* pvParameters); /* Send_Task 任务实现 */
78
79 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
80
81 ****
82     * @brief 主函数
83     * @param 无
84     * @retval 无
85     * @note 第一步：开发板硬件初始化
86             第二步：创建 APP 应用任务
87             第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
88 ****
89 int main(void)
90 {
91     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
92
93     /* 开发板硬件初始化 */
94     BSP_Init();
95     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 任务通知代替二值信号量实验! \n");
96     printf("按下 KEY1 或者 KEY2 进行任务与任务间的同步\n");
97     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
98     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
99                           (const char*) "AppTaskCreate", /* 任务名字 */
100                          (uint16_t) 512, /* 任务栈大小 */
101                          (void*) NULL, /* 任务入口函数参数 */
102                          (UBaseType_t) 1, /* 任务的优先级 */
103                          (TaskHandle_t*)&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
104
105     /* 启动任务调度 */
106     if (pdPASS == xReturn)
107         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
108     else
109         return -1;
110
111     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
112
113
114 ****
115     * @函数名 : AppTaskCreate
116     * @功能说明: 为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
117     * @参数    : 无
118     * @返回值  : 无
119 ****
120 static void AppTaskCreate(void)
121 {
122     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
123
124     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
125
126     /* 创建 Receive1_Task 任务 */
127     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Receive1_Task, /* 任务入口函数 */
```

```
128             (const char*      ) "Receive1_Task", /* 任务名字 */
129             (uint16_t        ) 512,    /* 任务栈大小 */
130             (void*          ) NULL,   /* 任务入口函数参数 */
131             (UBaseType_t    ) 2,      /* 任务的优先级 */
132             (TaskHandle_t*) &Receive1_Task_Handle); /*任务控制块指针 */
133     if (pdPASS == xReturn)
134         printf("创建 Receive1_Task 任务成功!\r\n");
135
136     /* 创建 Receive2_Task 任务 */
137     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Receive2_Task, /*任务入口函数 */
138                           (const char*      ) "Receive2_Task", /* 任务名字 */
139                           (uint16_t        ) 512,    /* 任务栈大小 */
140                           (void*          ) NULL,   /* 任务入口函数参数 */
141                           (UBaseType_t    ) 3,      /* 任务的优先级 */
142                           (TaskHandle_t*) &Receive2_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
143     if (pdPASS == xReturn)
144         printf("创建 Receive2_Task 任务成功!\r\n");
145
146     /* 创建 Send_Task 任务 */
147     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Send_Task,    /* 任务入口函数 */
148                           (const char*      ) "Send_Task", /* 任务名字 */
149                           (uint16_t        ) 512,    /* 任务栈大小 */
150                           (void*          ) NULL,   /* 任务入口函数参数 */
151                           (UBaseType_t    ) 4,      /* 任务的优先级 */
152                           (TaskHandle_t*) &Send_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
153     if (pdPASS == xReturn)
154         printf("创建 Send_Task 任务成功!\n\n");
155
156     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
157
158     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
159 }
160
161
162
163 /***** @ 函数名 : Receive_Task
164 * @ 功能说明: Receive_Task 任务主体
165 * @ 参数      :
166 * @ 返回值    : 无
167 *****/
168
169 static void Receive1_Task(void* parameter)
170 {
171     while (1) {
172     /* uint32_t ulTaskNotifyTake(BaseType_t xClearCountOnExit, TickType_t TicksToWait );
173     * xClearCountOnExit: pdTRUE 在退出函数的时候任务通知值清零, 类似二值信号量
174     * pdFALSE 在退出函数 ulTaskNotifyTake0 的时候任务通知值减一, 类似计数型信号量。
175     */
176     //获取任务通知 ,没获取到则一直等待
177     ulTaskNotifyTake(pdTRUE, portMAX_DELAY);
178
179     printf("Receive1_Task 任务通知获取成功!\n\n");
180
181     LED1_TOGGLE;
182 }
183
184
185 /***** @ 函数名 : Receive_Task
186 * @ 功能说明: Receive_Task 任务主体
187 * @ 参数      :
188 *****/
```

```
189 * @ 返回值 : 无
190 ****
191 static void Receive2_Task(void* parameter)
192 {
193     while (1) {
194     /*uint32_t ulTaskNotifyTake(BaseType_t xClearCountOnExit, TickType_t xTicksToWait );
195         * xClearCountOnExit: pdTRUE 在退出函数的时候任务通知值清零, 类似二值信号量
196         * pdFALSE 在退出函数 ulTaskNotifyTake0 的时候任务通知值减一, 类似计数型信号量。
197         */
198     //获取任务通知 ,没获取到则一直等待
199     ulTaskNotifyTake(pdTRUE, portMAX_DELAY);
200
201     printf("Receive2_Task 任务通知获取成功!\n\n");
202
203     LED2_TOGGLE;
204 }
205 }
206 ****
207 * @ 函数名 : Send_Task
208 * @ 功能说明: Send_Task 任务主体
209 * @ 参数 :
210 * @ 返回值 : 无
211 ****
212 static void Send_Task(void* parameter)
213 {
214     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
215     while (1) {
216         /* KEY1 被按下 */
217         if ( Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
218             /* 原型:BaseType_t xTaskNotifyGive( TaskHandle_t xTaskToNotify ); */
219             xReturn = xTaskNotifyGive(Receive1_Task_Handle);
220             /* 此函数只会返回 pdPASS */
221             if ( xReturn == pdTRUE )
222                 printf("Receive1_Task_Handle 任务通知释放成功!\r\n");
223         }
224         /* KEY2 被按下 */
225         if ( Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
226             xReturn = xTaskNotifyGive(Receive2_Task_Handle);
227             /* 此函数只会返回 pdPASS */
228             if ( xReturn == pdPASS )
229                 printf("Receive2_Task_Handle 任务通知释放成功!\r\n");
230         }
231         vTaskDelay(20);
232     }
233 }
234 ****
235 * @ 函数名 : BSP_Init
236 * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
237 * @ 参数 :
238 * @ 返回值 : 无
239 ****
240 static void BSP_Init(void)
241 {
242     /*
243     * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
244     * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
245     * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
246     */
247     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
248
249     /* LED 初始化 */
250 }
```

```

251     LED_GPIO_Config();
252
253     /* 串口初始化      */
254     USART_Config();
255
256     /* 按键初始化      */
257     Key_GPIO_Config();
258
259 }
260
261 /*****END OF FILE*****
```

22.5.3 任务通知代替计数信号量

任务通知代替计数信号量是基于计数型信号量实验修改而来，模拟停车场工作运行。并且在 FreeRTOS 中创建了两个任务：一个是获取任务通知，一个是发送任务通知，两个任务独立运行，获取通知的任务是通过按下 KEY1 按键获取，模拟停车场停车操作，其等待时间是 0；发送通知的任务则是通过检测 KEY2 按键按下进行通知的发送，模拟停车场取车操作，并且在串口调试助手输出相应信息，实验源码具体见加粗部分。

代码清单 22-20 任务通知代替计数信号量

```

1 /**
2  ****
3 * @file    main.c
4 * @author  fire
5 * @version V1.0
6 * @date    2018-xx-xx
7 * @brief   FreeRTOS V9.0.0 + STM32 任务通知实验
8 ****
9 * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 开发板
12 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
15 ****
16 */
17 /*
18 */
19 ****
20 *          包含的头文件
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 #include "queue.h"
27 #include "semphr.h"
28 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
29 #include "bsp_led.h"
30 #include "bsp_usart.h"
31 #include "bsp_key.h"
32 **** 任务句柄 ****
33 /*
34 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
35 * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
```

```
36 * 这个句柄可以为 NULL。
37 */
38 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
39 static TaskHandle_t Take_Task_Handle = NULL; /* Take_Task 任务句柄 */
40 static TaskHandle_t Give_Task_Handle = NULL; /* Give_Task 任务句柄 */
41
42 /***** 内核对象句柄 *****/
43 /*
44 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
45 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
46 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
47 *
48 */
49 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
50 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
51 * 来完成的
52 *
53 */
54 SemaphoreHandle_t CountSem_Handle =NULL;
55
56 /***** 全局变量声明 *****/
57 /*
58 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
59 */
60
61
62 /***** 宏定义 *****/
63 /*
64 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。
65 */
66
67
68 /*
69 *****
70 *          函数声明
71 *****
72 */
73 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
74
75 static void Take_Task(void* pvParameters); /* Take_Task 任务实现 */
76 static void Give_Task(void* pvParameters); /* Give_Task 任务实现 */
77
78 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
79
80 *****
81 * @brief 主函数
82 * @param 无
83 * @retval 无
84 * @note 第一步：开发板硬件初始化
85 *        第二步：创建 APP 应用任务
86 *        第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
87 *****
88 int main(void)
89 {
90     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
91
92     /* 开发板硬件初始化 */
93     BSP_Init();
94
95     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 任务通知-计数信号量实验！\n");
96     printf("车位默认值为 0 个，按下 KEY1 申请车位，按下 KEY2 释放车位！\n\n");
```

```
97
98     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
99     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
100                           (const char* ) "AppTaskCreate", /* 任务名字 */
101                           (uint16_t ) 512, /* 任务栈大小 */
102                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
103                           (UBaseType_t ) 1, /* 任务的优先级 */
104                           (TaskHandle_t* )&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
105
106     /* 启动任务调度 */
107     if (pdPASS == xReturn)
108         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
109     else
110         return -1;
111
112 }
113
114
115 /*****
116     * @ 函数名 : AppTaskCreate
117     * @ 功能说明: 为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
118     * @ 参数    : 无
119     * @ 返回值  : 无
120 *****/
121 static void AppTaskCreate(void)
122 {
123     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
124
125     taskENTER_CRITICAL(); // 进入临界区
126
127     /* 创建 Take_Task 任务 */
128     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Take_Task, /* 任务入口函数 */
129                           (const char* ) "Take_Task", /* 任务名字 */
130                           (uint16_t ) 512, /* 任务栈大小 */
131                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
132                           (UBaseType_t ) 2, /* 任务的优先级 */
133                           (TaskHandle_t* )&Take_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
134
135     if (pdPASS == xReturn)
136         printf("创建 Take_Task 任务成功!\r\n");
137
138     /* 创建 Give_Task 任务 */
139     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Give_Task, /* 任务入口函数 */
140                           (const char* ) "Give_Task", /* 任务名字 */
141                           (uint16_t ) 512, /* 任务栈大小 */
142                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
143                           (UBaseType_t ) 3, /* 任务的优先级 */
144                           (TaskHandle_t* )&Give_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
145
146     if (pdPASS == xReturn)
147         printf("创建 Give_Task 任务成功!\n\n");
148
149     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); // 删除 AppTaskCreate 任务
150
151
152
153
154 *****/
155     * @ 函数名 : Take_Task
156     * @ 功能说明: Take_Task 任务主体
```

```
157  * @ 参数      :
158  * @ 返回值    : 无
159  ****
160 static void Take_Task(void* parameter)
161 {
162     uint32_t take_num = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
163     /* 任务都是一个无限循环，不能返回 */
164     while (1) {
165         //如果 KEY1 被按下
166         if ( Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
167             /*uint32_t ulTaskNotifyTake(BaseType_t xClearCountOnExit, TickType_t xTicksToWait );
168             * xClearCountOnExit: pdTRUE 在退出函数的时候任务通知值清零，类似二值信号量
169             * pdFALSE 在退出函数 ulTaskNotifyTake() 的时候任务通知值减一，类似计数型信号量。
170             */
171         //获取任务通知，没获取到则不等待
172         take_num=ulTaskNotifyTake(pdFALSE, 0); //
173         if (take_num > 0)
174             printf( "KEY1 被按下，成功申请到停车位。当前车位为 %d \n", take_num - 1);
175         else
176             printf( "KEY1 被按下，车位已经没有了。按 KEY2 释放车位\n" );
177     }
178     vTaskDelay(20);      //每 20ms 扫描一次
179 }
180 /**
181  * @ 函数名    : Give_Task
182  * @ 功能说明: Give_Task 任务主体
183  * @ 参数      :
184  * @ 返回值    : 无
185  ****
186 static void Give_Task(void* parameter)
187 {
188     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
189     /* 任务都是一个无限循环，不能返回 */
190     while (1) {
191         //如果 KEY2 被按下
192         if ( Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
193             /* 释放一个任务通知 */
194             xTaskNotifyGive(Take_Task_Handle); //发送任务通知
195             /* 此函数只会返回 pdPASS */
196             if ( pdPASS == xReturn )
197                 printf( "KEY2 被按下，释放 1 个停车位。 \n" );
198         }
199         vTaskDelay(20);      //每 20ms 扫描一次
200     }
201 }
202 /**
203  * @ 函数名    : BSP_Init
204  * @ 功能说明: 板级外设初始化，所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
205  * @ 参数      :
206  * @ 返回值    : 无
207  ****
208 static void BSP_Init(void)
209 {
210     /*
211     * STM32 中断优先级分组为 4，即 4bit 都用来表示抢占优先级，范围为：0~15
212     * 优先级分组只需要分组一次即可，以后如果有其他的任务需要用到中断，
213     * 都统一用这个优先级分组，千万不要再分组，切忌。
214     */
215 }
```

```

218     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
219
220     /* LED 初始化 */
221     LED_GPIO_Config();
222
223     /* 串口初始化 */
224     USART_Config();
225
226     /* 按键初始化 */
227     Key_GPIO_Config();
228
229 }
230
231 /*****END OF FILE*****
```

22.5.4 任务通知代替事件组

任务通知代替事件组实验是在事件标志组实验基础上进行修改，实验任务通知代替事件实现事件类型的通信，该实验是在 FreeRTOS 中创建了两个任务，一个是发送事件通知任务，一个是等待事件通知任务，两个任务独立运行，发送事件通知任务通过检测按键的按下情况设置不同的通知值位，等待事件通知任务则获取这任务通知值，并且根据通知值判断两个事件是否都发生，如果是则输出相应信息，LED 进行翻转。等待事件通知任务的等待时间是 portMAX_DELAY，一直在等待事件通知的发生，等待获取到事件之后清除对应的任务通知值的位，具体见代码清单 22-21 加粗部分。

代码清单 22-21 任务通知代替事件组

```

1 /**
2  ****
3  * @file    main.c
4  * @author  fire
5  * @version V1.0
6  * @date    2018-xx-xx
7  * @brief   FreeRTOS V9.0.0 + STM32 任务通知替代事件
8  ****
9  * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 开发板
12 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
15 ****
16 */
17
18 /*
19 ****
20 *          包含的头文件
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 #include "event_groups.h"
27 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
28 #include "bsp_led.h"
29 #include "bsp_usart.h"
```

```
30 #include "bsp_key.h"
31 #include "limits.h"
32 /***** 任务句柄 *****/
33 /*
34  * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
35  * 以后我们想要操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
36  * 这个句柄可以为 NULL。
37 */
38 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
39 static TaskHandle_t LED_Task_Handle = NULL; /* LED_Task 任务句柄 */
40 static TaskHandle_t KEY_Task_Handle = NULL; /* KEY_Task 任务句柄 */
41
42 /***** 内核对象句柄 *****/
43 /*
44  * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
45  * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
46  * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
47 */
48 /*
49  * 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
50  * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
51  * 来完成的
52 */
53 /*
54 static EventGroupHandle_t Event_Handle =NULL;
55
56 /***** 全局变量声明 *****/
57 /*
58  * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
59 */
60
61
62 /***** 宏定义 *****/
63 /*
64  * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。
65 */
66 #define KEY1_EVENT  (0x01 << 0) //设置事件掩码的位 0
67 #define KEY2_EVENT  (0x01 << 1) //设置事件掩码的位 1
68
69 /*
70 *****
71 *          函数声明
72 *****
73 */
74 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
75
76 static void LED_Task(void* pvParameters); /* LED_Task 任务实现 */
77 static void KEY_Task(void* pvParameters); /* KEY_Task 任务实现 */
78
79 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
80
81 *****
82  * @brief 主函数
83  * @param 无
84  * @retval 无
85  * @note 第一步：开发板硬件初始化
86  *        第二步：创建 APP 应用任务
87  *        第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
88 *****
89 int main(void)
```

```
90 {
91     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
92
93     /* 开发板硬件初始化 */
94     BSP_Init();
95     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 优先级翻转实验! \n");
96     printf("按下 KEY1|KEY2 发送任务事件通知! \n");
97     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
98     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
99                           (const char*)"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
100                          (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
101                          (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
102                          (UBaseType_t)1, /* 任务的优先级 */
103                          (TaskHandle_t*)&AppTaskCreate_Handle); /* 任务控制块指针 */
104
105     /* 启动任务调度 */
106     if (pdPASS == xReturn)
107         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
108     else
109         return -1;
110
111     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
112 }
113
114 /***** @ 函数名 : AppTaskCreate
115 * @ 功能说明：为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
116 * @ 参数      : 无
117 * @ 返回值    : 无
118 *****/
119
120 static void AppTaskCreate(void)
121 {
122     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
123
124     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
125
126     /* 创建 Event_Handle */
127     Event_Handle = xEventGroupCreate();
128     if (NULL != Event_Handle)
129         printf("Event_Handle 事件创建成功!\r\n");
130
131     /* 创建 LED_Task 任务 */
132     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)LED_Task, /* 任务入口函数 */
133                           (const char*)"LED_Task", /* 任务名字 */
134                           (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
135                           (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
136                           (UBaseType_t)2, /* 任务的优先级 */
137                           (TaskHandle_t*)&LED_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
138     if (pdPASS == xReturn)
139         printf("创建 LED_Task 任务成功!\r\n");
140
141     /* 创建 KEY_Task 任务 */
142     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)KEY_Task, /* 任务入口函数 */
143                           (const char*)"KEY_Task", /* 任务名字 */
144                           (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
145                           (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
146                           (UBaseType_t)3, /* 任务的优先级 */
147                           (TaskHandle_t*)&KEY_Task_Handle); /* 任务控制块指针 */
148     if (pdPASS == xReturn)
149         printf("创建 KEY_Task 任务成功!\n");
```

```
150
151     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
152
153     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
154 }
155
156
157
158 /*****
159 * @ 函数名 : LED_Task
160 * @ 功能说明: LED_Task 任务主体
161 * @ 参数   :
162 * @ 返回值 : 无
163 *****/
164 static void LED_Task(void* parameter)
165 {
166     uint32_t r_event = 0; /* 定义一个事件接收变量 */
167     uint32_t last_event = 0; /* 定义一个保存事件的变量 */
168     BaseType_t xReturn = pdTRUE; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
169     /* 任务都是一个无限循环, 不能返回 */
170     while (1) {
171         /* BaseType_t xTaskNotifyWait(uint32_t ulBitsToClearOnEntry,
172                                     uint32_t ulBitsToClearOnExit,
173                                     uint32_t *pulNotificationValue,
174                                     TickType_t xTicksToWait ); */
175         /* ulBitsToClearOnEntry: 当没有接收到任务通知的时候将任务通知值与此参数的取
176          反值进行按位与运算, 当此参数为 0xffff 或者 ULONG_MAX 的时候就会将任务通知值清零。
177          * ulBits ToClearOnExit: 如果接收到了任务通知, 在做完相应的处理退出函数之前将
178          任务通知值与此参数的取反值进行按位与运算, 当此参数为 0xffff 或者 ULONG MAX 的时候
179          就会将任务通知值清零。
180          * pulNotification Value: 此参数用来保存任务通知值。
181          * xTick ToWait: 阻塞时间。
182          *
183          * 返回值: pdTRUE: 获取到了任务通知。pdFALSE: 任务通知获取失败。
184          */
185         //获取任务通知 ,没获取到则一直等待
186         xReturn = xTaskNotifyWait(0x0, //进入函数的时候不清除任务 bit
187                                 ULONG_MAX, //退出函数的时候清除所有的 bitR
188                                 &r_event, //保存任务通知值
189                                 portMAX_DELAY); //阻塞时间
190         if ( pdTRUE == xReturn ) {
191             last_event |= r_event;
192             /* 如果接收完成并且正确 */
193             if (last_event == (KEY1_EVENT|KEY2_EVENT)) {
194                 last_event = 0; /* 上一次的事件清零 */
195                 printf ( "Key1 与 Key2 都按下\n" );
196                 LED1_TOGGLE; //LED1 反转
197             } else /* 否则就更新事件 */
198                 last_event = r_event; /* 更新上一次触发的事件 */
199         }
200     }
201 }
202 }
203 /*****
204 * @ 函数名 : KEY_Task
205 * @ 功能说明: KEY_Task 任务主体
206 * @ 参数   :
207 * @ 返回值 : 无
208 *****/
209 static void KEY_Task(void* parameter)
210 {
211 }
```

```
212     /* 任务都是一个无限循环，不能返回 */
213     while (1) {
214         if ( Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
215             printf ( "KEY1 被按下\n" );
216             /* 原型: BaseType_t xTaskNotify( TaskHandle_t xTaskToNotify,
217                                         uint32_t ulValue,
218                                         eNotifyAction eAction );
219             * eNoAction = 0, 通知任务而不更新其通知值。
220             * eSetBits,      设置任务通知值中的位。
221             * eIncrement,    增加任务的通知值。
222             * eSetValueWithOverwrite, 覆盖当前通知
223             * eSetValueWithoutOverwrite 不覆盖当前通知
224             *
225             * pdFAIL: 当参数 eAction 设置为 eSetValueWithoutOverwrite 的时候,
226             * 如果任务通知值没有更新成功就返回 pdFAIL。
227             * pdPASS: eAction 设置为其他选项的时候统一返回 pdPASS。
228             */
229             /* 触发一个事件 1 */
230             xTaskNotify((TaskHandle_t)LED_Task_Handle,//接收任务通知的任务句柄
231                         (uint32_t)KEY1_EVENT, //要触发的事件
232                         (eNotifyAction)eSetBits); //设置任务通知值中的位
233         }
234     }
235
236     if ( Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON ) {
237         printf ( "KEY2 被按下\n" );
238         /* 触发一个事件 2 */
239         xTaskNotify((TaskHandle_t)LED_Task_Handle,//接收任务通知的任务句柄
240                     (uint32_t)KEY2_EVENT, //要触发的事件
241                     (eNotifyAction)eSetBits); //设置任务通知值中的位
242     }
243     vTaskDelay(20); //每 20ms 扫描一次
244 }
245 }
246
247 /*****
248 * @ 函数名 : BSP_Init
249 * @ 功能说明: 板级外设初始化，所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
250 * @ 参数   :
251 * @ 返回值 : 无
252 *****/
253 static void BSP_Init(void)
254 {
255     /*
256     * STM32 中断优先级分组为 4，即 4bit 都用来表示抢占优先级，范围为: 0~15
257     * 优先级分组只需要分组一次即可，以后如果有其他的任务需要用到中断，
258     * 都统一用这个优先级分组，千万不要再分组，切忌。
259     */
260     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
261
262     /* LED 初始化 */
263     LED_GPIO_Config();
264
265     /* 串口初始化 */
266     USART_Config();
267
268     /* 按键初始化 */
269     Key_GPIO_Config();
270
271 }
```

272

273 /*****END OF FILE*****

22.6 任务通知实验现象

22.6.1 任务通知代替消息队列实验现象

将程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，按下开发版的 KEY1 按键发送消息 1，按下 KEY2 按键发送消息 2；我们按下 KEY1 试试，在串口调试助手中可以看到接收到消息 1，我们按下 KEY2 试试，在串口调试助手中可以看到接收到消息 2，具体见图 22-1。

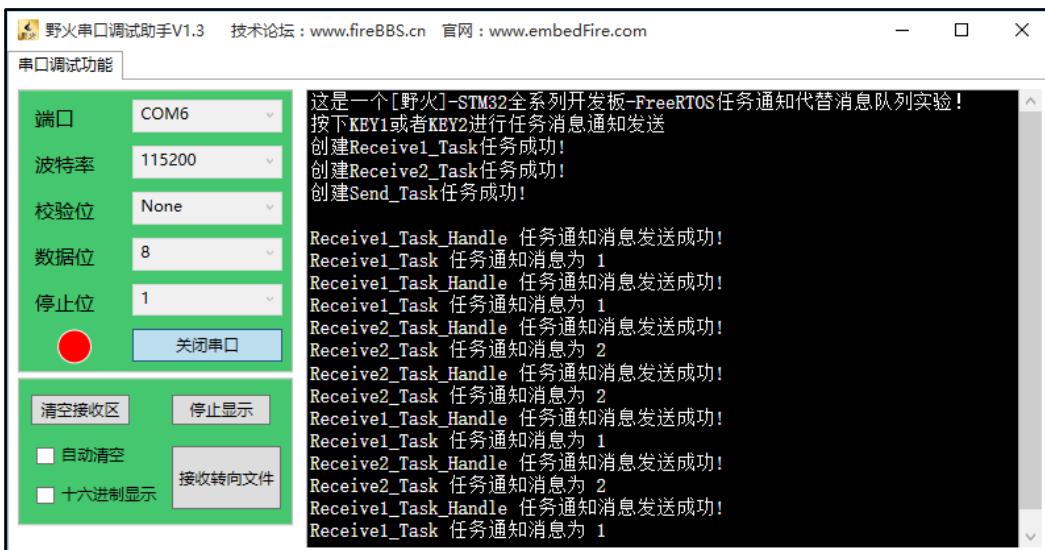


图 22-1 任务通知代替消息队列实验现象

22.6.2 任务通知代替二值信号量实验现象

将程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，它里面输出了信息表明任务正在运行中，我们按下开发板的按键，串口打印任务运行的信息，表明两个任务同步成功，具体见图 22-2。

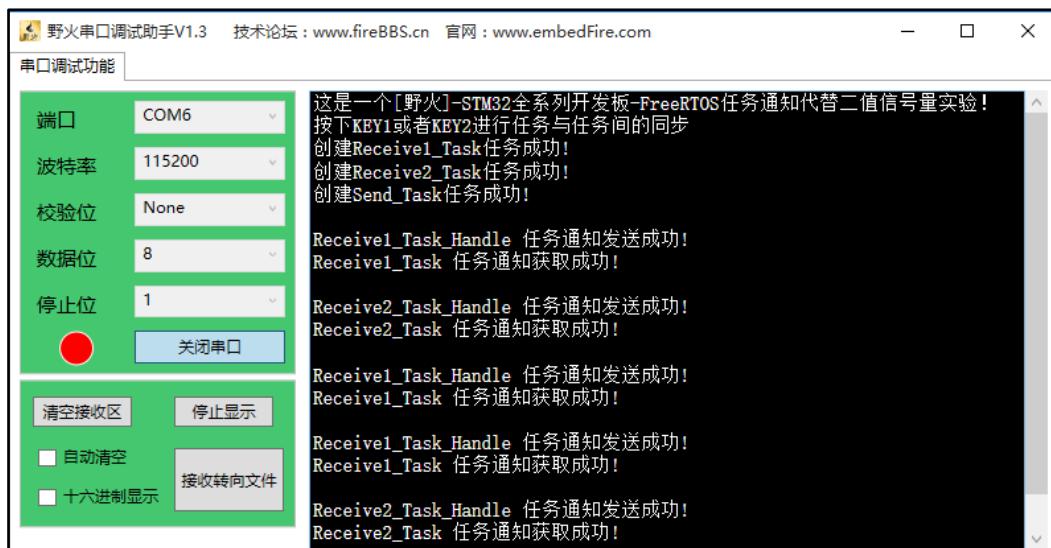


图 22-2 任务通知代替二值信号量实验现象

22.6.3 任务通知代替计数信号量实验现象

将程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，按下开发版的 KEY1 按键获取信号量模拟停车，按下 KEY2 按键释放信号量模拟取车，因为是使用任务通知代替信号量，所以任务通知值默认为 0，表当前车位为 0；我们按下 KEY1 与 KEY2 试试，在串口调试助手中可以看到运行结果，具体见图 22-3。

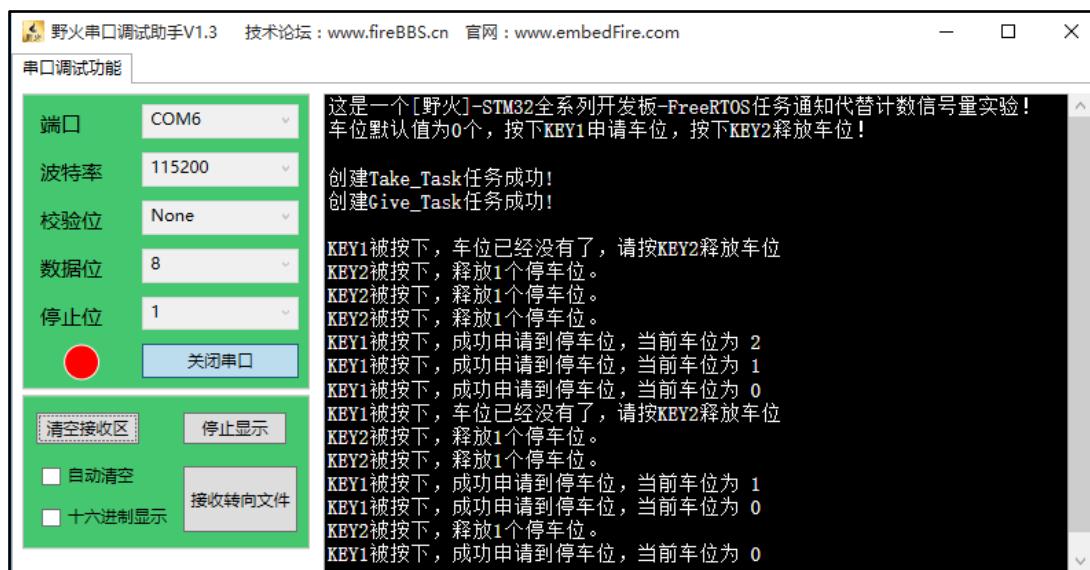


图 22-3 任务通知代替计数信号量实验现象

22.6.4 任务通知代替事件组实验现象

程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，按下开发版的 KEY1 按键发送事件通知 1，按下 KEY2 按键发送事件通知 2；我们按下 KEY1 与 KEY2 试试，在串口调试助手中可以看到运行结果，并且当事件 1 与事件 2 都发生的时候，开发板的 LED 会进行翻转，具体见图 22-4。

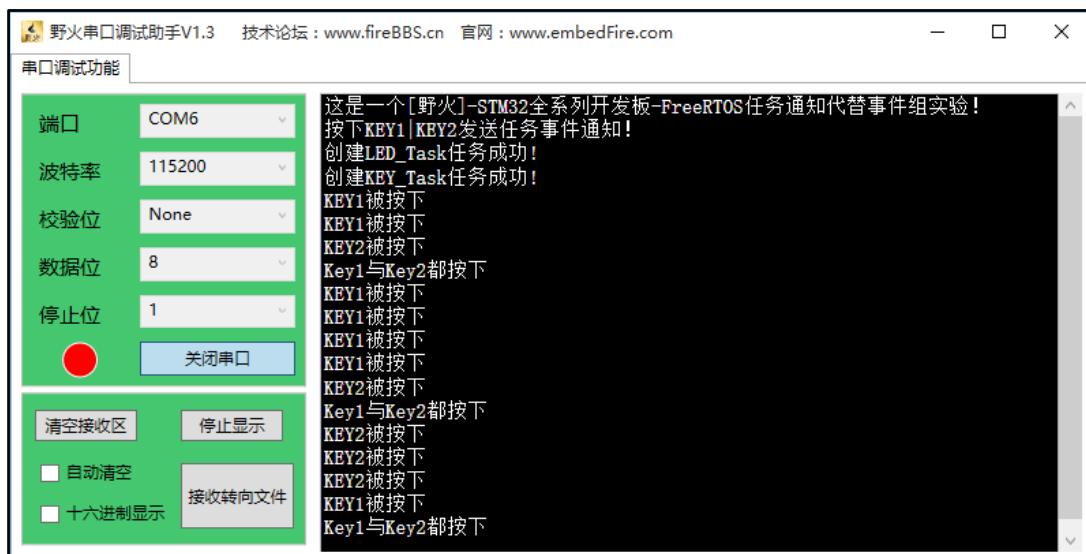


图 22-4 任务通知代替事件组实验现象

第23章 内存管理

23.1 内存管理的基本概念

在计算系统中，变量、中间数据一般存放在系统存储空间中，只有在实际使用时才将它们从存储空间调入到中央处理器内部进行运算。通常存储空间可以分为两种：内部存储空间和外部存储空间。内部存储空间访问速度比较快，能够按照变量地址随机地访问，也就是我们通常所说的 RAM（随机存储器），或电脑的内存；而外部存储空间内所保存的内容相对来说比较固定，即使掉电后数据也不会丢失，可以把它理解为电脑的硬盘。在这一章中我们主要讨论内部存储空间（RAM）的管理——内存管理。

FreeRTOS 操作系统将内核与内存管理分开实现，操作系统内核仅规定了必要的内存管理函数原型，而不关心这些内存管理函数是如何实现的，所以在 FreeRTOS 中提供了多种内存分配算法（分配策略），但是上层接口（API）却是统一的。这样做可以增加系统的灵活性：用户可以选择对自己更有利的内存管理策略，在不同的应用场合使用不同的内存分配策略。

在嵌入式程序设计中内存分配应该是根据所设计系统的特点来决定选择使用动态内存分配还是静态内存分配算法，一些可靠性要求非常高的系统应选择使用静态的，而普通的业务系统可以使用动态来提高内存使用效率。静态可以保证设备的可靠性但是需要考虑内存上限，内存使用效率低，而动态则是相反。

FreeRTOS 内存管理模块管理用于系统中内存资源，它是操作系统的核心模块之一。主要包括内存的初始化、分配以及释放。

很多人会有疑问，为什么不直接使用 C 标准库中的内存管理函数呢？在电脑中我们可以用 malloc() 和 free() 这两个函数动态的分配内存和释放内存。但是，在嵌入式实时操作系统中，调用 malloc() 和 free() 却是危险的，原因有以下几点：

- 这些函数在小型嵌入式系统中并不总是可用的，小型嵌入式设备中的 RAM 不足。
- 它们的实现可能非常的大，占据了相当大的一块代码空间。
- 他们几乎都不是安全的。
- 它们并不是确定的，每次调用这些函数执行的时间可能都不一样。
- 它们有可能产生碎片。
- 这两个函数会使得链接器配置得复杂。
- 如果允许堆空间的生长方向覆盖其他变量占据的内存，它们会成为 debug 的灾难。

在一般的实时嵌入式系统中，由于实时性的要求，很少使用虚拟内存机制。所有的内存都需要用户参与分配，直接操作物理内存，所分配的内存不能超过系统的物理内存，所有的系统堆栈的管理，都由用户自己管理。

同时，在嵌入式实时操作系统中，对内存的分配时间要求更为苛刻，分配内存的时间必须是确定的。一般内存管理算法是根据需要存储的数据的长度在内存中去寻找一个与这

段数据相适应的空闲内存块，然后将数据存储在里面。而寻找这样一个空闲内存块所耗费的时间是不确定的，因此对于实时系统来说，这就是不可接受的，实时系统必须要保证内存块的分配过程在可预测的确定时间内完成，否则实时任务对外部事件的响应也将变得不可确定。

而在嵌入式系统中，内存是十分有限而且是十分珍贵的，用一块内存就少了一块内存，而在分配中随着内存不断被分配和释放，整个系统内存区域会产生越来越多的碎片，因为在使用过程中，申请了一些内存，其中一些释放了，导致内存空间中存在一些小的内存块，它们地址不连续，不能够作为一整块的大内存分配出去，所以一定会在某个时间，系统已经无法分配到合适的内存了，导致系统瘫痪。其实系统中实际是还有内存的，但是因为小块的内存的地址不连续，导致无法分配成功，所以我们需要一个优良的内存分配算法来避免这种情况的出现。

不同的嵌入式系统具有不同的内存配置和时间要求。所以单一的内存分配算法只可能适合部分应用程序。因此，FreeRTOS 将内存分配作为可移植层面（相对于基本的内核代码部分而言），FreeRTOS 有针对性的提供了不同的内存分配管理算法，这使得应用于不同场景的设备可以选择适合自身内存算法。

FreeRTOS 对内存管理做了很多事情，FreeRTOS 的 V9.0.0 版本为我们提供了 5 种内存管理算法，分别是 `heap_1.c`、`heap_2.c`、`heap_3.c`、`heap_4.c`、`heap_5.c`，源文件存放于 `FreeRTOS\Source\portable\MemMang` 路径下，在使用的时候选择其中一个添加到我们的工程中去即可。

FreeRTOS 的内存管理模块通过对内存的申请、释放操作，来管理用户和系统对内存的使用，使内存的利用率和使用效率达到最优，同时最大限度地解决系统可能产生的内存碎片问题。

23.2 内存管理的应用场景

首先，在使用内存分配前，必须明白自己在做什么，这样做与其他的方法有什么不同，特别是会产生哪些负面影响，在自己的产品面前，应当选择哪种分配策略。

内存管理的主要工作是动态划分并管理用户分配好的内存区间，主要是在用户需要使用大小不等的内存块的场景中使用，当用户需要分配内存时，可以通过操作系统的内存申请函数索取指定大小内存块，一旦使用完毕，通过动态内存释放函数归还所占用内存，使之可以重复使用（`heap_1.c` 的内存管理除外）。

例如我们需要定义一个 `float` 型数组： `floatArr[];`

但是，在使用数组的时候，总有一个问题困扰着我们：数组应该有多大？在很多的情况下，你并不能确定要使用多大的数组，可能为了避免发生错误你就需要把数组定义得足够大。即使你知道想利用的空间大小，但是如果因为某种特殊原因空间利用的大小有增加或者减少，你又必须重新去修改程序，扩大数组的存储范围。这种分配固定大小的内存分配方法称之为静态内存分配。这种内存分配的方法存在比较严重的缺陷，在大多数情况下

会浪费大量的内存空间，在少数情况下，当你定义的数组不够大时，可能引起下标越界错误，甚至导致严重后果。

我们用动态内存分配就可以解决上面的问题。所谓动态内存分配就是指在程序执行的过程中动态地分配或者回收存储空间的分配内存的方法。动态内存分配不像数组等静态内存分配方法那样需要预先分配存储空间，而是由系统根据程序的需要即时分配，且分配的大小就是程序要求的大小。

23.3 内存管理方案详解

FreeRTOS 规定了内存管理的函数接口，具体见，但是不管其内部的内存管理方案是怎么实现的，所以，FreeRTOS 可以提供多个内存管理方案，下面，就一起看看各个内存管理方案的区别。

代码清单 23-1FreeRTOS 规定的内存管理函数接口

```
1 void *pvPortMalloc( size_t xSize );           //内存申请函数
2 void vPortFree( void *pv );                   //内存释放函数
3 void vPortInitialiseBlocks( void );          //初始化内存堆函数
4 size_t xPortGetFreeHeapSize( void );          //获取当前未分配的内存堆大小
5 size_t xPortGetMinimumEverFreeHeapSize( void ); //获取未分配的内存堆历史最小值
```

FreeRTOS 提供的内存管理都是从内存堆中分配内存的。从前面学习的过程中，我们也知道，创建任务、消息队列、事件等操作都使用到分配内存的函数，这是系统中默认使用内存管理函数从内存堆中分配内存给系统核心组件使用。

对于 heap_1.c、heap_2.c 和 heap_4.c 这三种内存管理方案，内存堆实际上是一个很大的数组，定义为 static uint8_t ucHeap[configTOTAL_HEAP_SIZE]，而宏定义 configTOTAL_HEAP_SIZE 则表示系统管理内存大小，单位为字，在 FreeRTOSConfig.h 中由用户设定。

对于 heap_3.c 这种内存管理方案，它封装了 C 标准库中的 malloc() 和 free() 函数，封装后的 malloc() 和 free() 函数具备保护，可以安全在嵌入式系统中执行。因此，用户需要通过编译器或者启动文件设置堆空间。

heap_5.c 方案允许用户使用多个非连续内存堆空间，每个内存堆的起始地址和大小由用户定义。这种应用其实还是很大的，比如做图形显示、GUI 等，可能芯片内部的 RAM 是不够用户使用的，需要外部 SDRAM，那这种内存管理方案则比较合适。

23.3.1 heap_1.c

heap_1.c 管理方案是 FreeRTOS 提供所有内存管理方案中最简单的一个，它只能申请内存而不能进行内存释放，并且申请内存的时间是一个常量，这样子对于要求安全的嵌入式设备来说是最好的，因为不允许内存释放，就不会产生内存碎片而导致系统崩溃，但是也有缺点，那就是内存利用率不高，某段内存只能用于内存申请的地方，即使该内存只使用一次，也无法让系统回收重新利用。

实际上，大多数的嵌入式系统并不会经常动态申请与释放内存，一般都是在系统完成的时候，就一直使用下去，永不删除，所以这个内存管理方案实现简洁、安全可靠，使用的非常广泛。

heap1.c 方案具有以下特点：

- 1、用于从不删除任务、队列、信号量、互斥量等的应用程序（实际上大多数使用 FreeRTOS 的应用程序都符合这个条件）。
- 2、函数的执行时间是确定的并且不会产生内存碎片。

heap_1.c 管理方案使用两个静态变量对系统管理的内存进行跟踪内存分配，具体见

代码清单 23-2heap_1.c 静态变量

```
1 static size_t xNextFreeByte = ( size_t ) 0;
2 static uint8_t *pucAlignedHeap = NULL;
```

变量 xNextFreeByte 用来定位下一个空闲的内存堆位置。真正的运作过程是记录已经被分配的内存大小，在每次申请内存成功后，都会增加申请内存的字节数目。因为内存堆实际上是一个大数组，我们只需要知道已分配内存的大小，就可以用它作为偏移量找到未分配内存的起始地址。

静态变量 pucAlignedHeap 是一个指向对齐后的内存堆起始地址，我们使用一个数组作为堆内存，但是数组的起始地址并不一定是对齐的内存地址，所以我们需要得到 FreeRTOS 管理的内存空间对齐后的起始地址，并且保存在静态变量 pucAlignedHeap 中。为什么要对齐？这是因为大多数硬件访问内存对齐的数据速度会更快。为了提高性能，FreeRTOS 会进行对齐操作，不同的硬件架构的内存对齐操作可能不一样，对于 Cortex-M3 架构，进行 8 字节对齐。

下面一起来看看 heap_1.c 方案中的内存管理相关函数的实现过程。

1. 内存申请函数 pvPortMalloc()

内存申请函数就是用于申请一块用户指定大小的内存空间，当系统管理的内存空间满足用户需要的大小的时候，就能申请成功，并且返回内存空间的起始地址，内存申请函数源码具体见代码清单 23-3。

代码清单 23-3 pvPortMalloc() 源码（heap_1.c）

```
1 void *pvPortMalloc( size_t xWantedSize )
2 {
3     void *pvReturn = NULL;
4     static uint8_t *pucAlignedHeap = NULL;
5
6     /* 如果内存对齐字节!=1，即申请内存不是 1 字节对齐，
7      那么就把要申请的内存大小(xWantedSize)按照要求对齐 */
8 #if( portBYTE_ALIGNMENT != 1 )                                         (1)
9     {
10         if ( xWantedSize & portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) {
11             xWantedSize += ( portBYTE_ALIGNMENT -
12                                 ( xWantedSize & portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) );
13         }
14     }
15 #endif
16
```

```

17 //挂起调度器
18 vTaskSuspendAll();                                         (2)
19 {
20     if ( pucAlignedHeap == NULL ) {                           (3)
21         /* 第一次使用，确保内存堆起始位置正确对齐，
22          系统需要保证 pucAlignedHeap 也是在按照指定内存要求对齐的，
23          通过这里可以知道，初始化 pucAlignedHeap 时并不是一定等于&ucHeap[0]的，
24          而是会根据字节对齐的要求，在&ucHeap[0]和&ucHeap[portBYTE_ALIGNMENT]之间 */
25     pucAlignedHeap = ( uint8_t * ) ( ( ( portPOINTER_SIZE_TYPE )
26         &ucHeap[ portBYTE_ALIGNMENT ] ) & ( ~( ( portPOINTER_SIZE_TYPE )
27             portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) ) );
28 }
29
30 /* 边界检测，如果已经使用的内存空间 + 新申请的内存大小 <
31  系统能够提供的内存大小，那么就从数组中取一块 */
32 if ( ( ( xNextFreeByte + xWantedSize ) < configADJUSTED_HEAP_SIZE ) &&
33     ( ( xNextFreeByte + xWantedSize ) > xNextFreeByte ) ) {   (4)
34     /* 获取申请的内存空间起始地址并且保存在返回值中 */
35     pvReturn = pucAlignedHeap + xNextFreeByte;                  (5)
36     //更新索引
37     xNextFreeByte += xWantedSize;
38 }
39
40 traceALLOC( pvReturn, xWantedSize );
41 }
42 //恢复调度器运行
43 ( void ) xTaskResumeAll();                                  (6)
44
45 #if( configUSE_MALLOC_FAILED_HOOK == 1 )
46 {
47     if ( pvReturn == NULL ) {                                 (7)
48         extern void vApplicationMallocFailedHook( void );
49         vApplicationMallocFailedHook();
50     }
51 }
52 #endif
53
54 //返回申请成功的内存起始地址
55 return pvReturn;                                         (8)
56 }

```

代码清单 23-3 (1)：如果系统要求内存对齐的字节不是按 1 字节对齐，那么就把要申请的内存大小 xWantedSize 按照要求对齐。举个例子，如果系统设置按 8 字节对齐，我们本来想要申请的内存大小 xWantedSize 是 30 个字节，与 portBYTE_ALIGNMENT_MASK 相与的结果是 2，这代表着我们申请的内存与系统设定对齐不一致，为了内存统一对齐，系统会再多给我们分配 2 个字节，也就是 32 个字节。实际上可能我们不应该用到后面的 2 个字节，因为我们只申请了 30 个字节。

代码清单 23-3 (2)：系统调用了 vTaskSuspendAll() 函数挂起调度器，保证申请内存任务安全，避免分配时被切任务导致出错，因为内存申请是不可重入的（使用了静态变量）。

代码清单 23-3 (3)：如果内存申请函数是第一次使用，那必须保证堆内存起始地址 pucAlignedHeap 也是按照指定内存对齐要求进行对齐，通过这里可以知道，初始化 pucAlignedHeap 时并不是一定等于&ucHeap[0]的，而是会根据字节对齐的要求，在 &ucHeap[0]和&ucHeap[portBYTE_ALIGNMENT]之间。

代码清单 23-3 (4)：在申请内存的时候进行边界检测，如果已经使用的内存空间加上新申请的内存大小小于系统能够提供的内存大小，表示目前有足够的可用内存空间，那么系统就从管理的内存中取一块分配给用户，`configADJUSTED_HEAP_SIZE` 是一个宏定义，表示系统真正管理的内存大小。

代码清单 23-3 (5)：获取申请的内存空间起始地址并且保存在返回值中，并且更新索引，记录目前申请了多少内存，在下一次调用的时候进行偏移。

代码清单 23-3 (6)：恢复调度器。

代码清单 23-3 (7)：如果内存分配不成功，这里最可能是内存堆空间不够用了。如果用户使能了内存申请失败钩子函数这个宏定义，那么在内存申请失败的时候会调用 `vApplicationMallocFailedHook()` 钩子函数，这个钩子函数由用户实现，通常可以输出内存申请失败的相关提示。

代码清单 23-3 (8)：返回申请成功的内存起始地址或者 NULL。

在使用内存申请函数之前，需要将管理的内存进行初始化，需要将变量 `pucAlignedHeap` 指向内存域第一个地址对齐处，因为系统管理的内存其实是一个大数组，而编译器为这个数组分配的起始地址是随机的，不一定符合系统的对齐要求，这时候要进行内存地址对齐操作。比如数组 `ucHeap` 的地址从 0x20000123 处开始，系统按照 8 字节对齐，则对齐后系统管理的内存示意图具体见图 23-1。

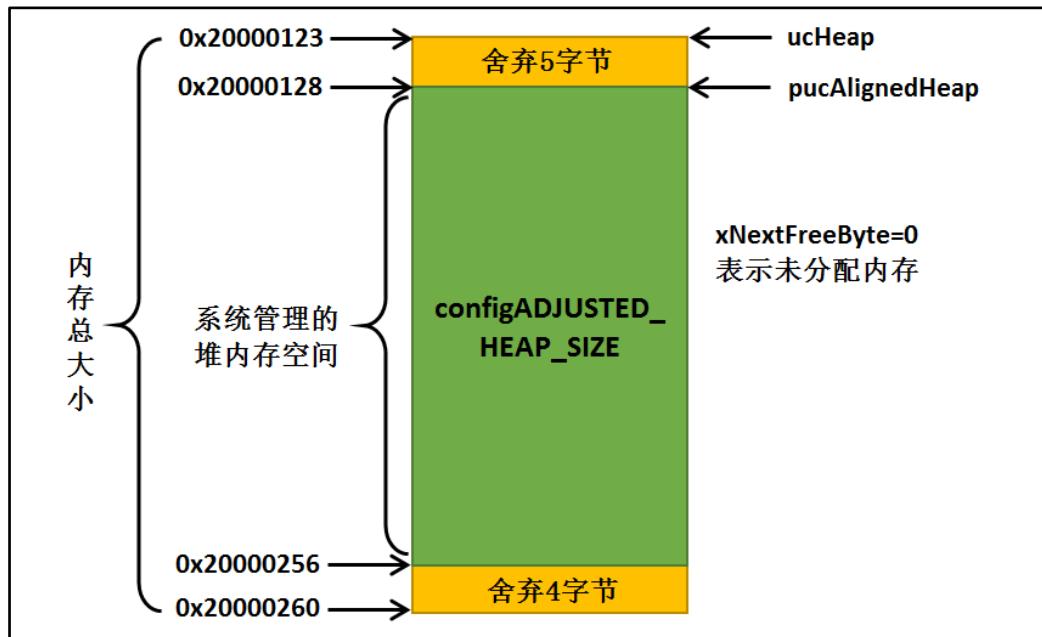


图 23-1 heap_1.c 内存对齐示意图

在内存对齐完成后，用户想要申请一个 30 字节大小的内存，那么按照系统对齐的要求，我们会申请到 32 个字节大小的内存空间，即使我们只需要 30 字节的内存，申请完成的示意图具体见图 23-2。

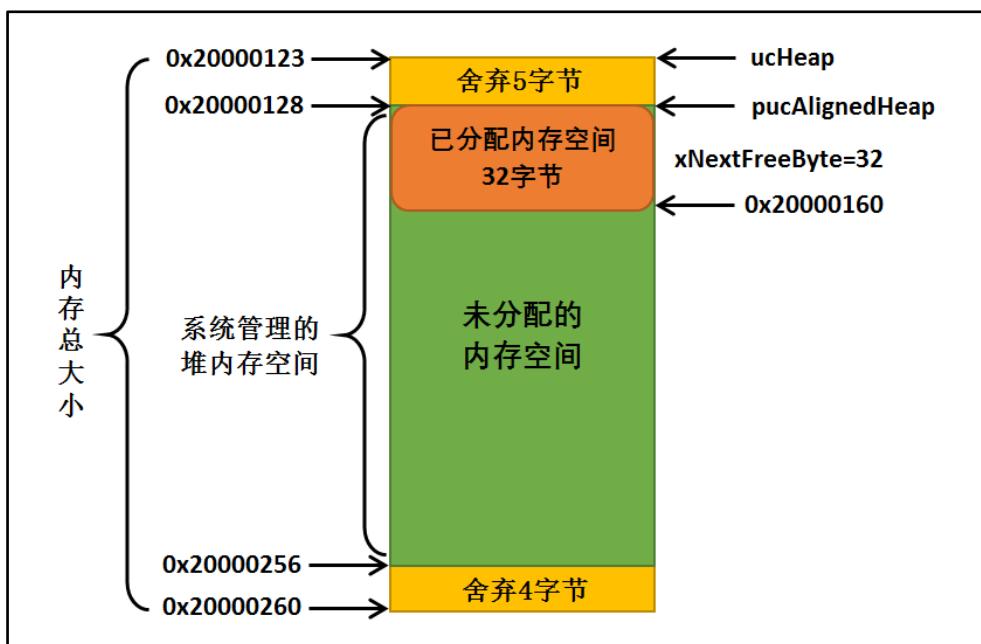


图 23-2 内存申请完成示意图

2. 其他函数

其实 heap_1.c 方案还有一些其他函数，只不过基本没啥用，就简单说说，vPortFree()这个函数其实上面都没做，因为 heap_1.c 采用的内存管理算法中不支持释放内存。vPortInitialiseBlocks()仅仅将静态局部变量 xNextFreeByte 设置为 0，表示内存没有被申请。xPortGetFreeHeapSize()则是获取当前未分配的内存堆大小，这个函数通常用于检查我们设置的内存堆是否合理，通过这个函数可以估计出最坏情况下需要多大的内存堆，以便合理的节省内存资源。

23.3.2 heap_2.c

heap_2.c 方案与 heap_1.c 方案采用的内存管理算法不一样，它采用一种最佳匹配算法(best fit algorithm)，比如我们申请 100 字节的内存，而可申请内存中有三块对应大小 200 字节，500 字节和 1000 字节大小的内存块，按照算法的最佳匹配，这时候系统会把 200 字节大小的内存块进行分割并返回申请内存的起始地址，剩余的内存则插回链表留待下次申请。Heap_2.c 方案支持释放申请的内存，但是它不能把相邻的两个小的内存块合成一个大的内存块，对于每次申请内存大小都比较固定的，这种方式是没有问题的，而对于每次申请并不是固定内存大小的则会造成内存碎片，后面要讲解的 heap_4.c 方案采用的内存管理算法能解决内存碎片的问题，可以把这些释放的相邻的小的内存块合并成一个大的内存块。

同样的，内存分配时需要的总的内存堆空间由文件 FreeRTOSConfig.h 中的宏 configTOTAL_HEAP_SIZE 配置，单位为字。通过调用函数 xPortGetFreeHeapSize() 我们可

以知道还剩下多少内存没有使用，但是并不包括内存碎片，这样一来我们可以实时的调整和优化 configTOTAL_HEAP_SIZE 的大小。

heap_2.c 方案具有以下特点：

1. 可以用在那些反复的删除任务、队列、信号量、等内核对象且不担心内存碎片的应用程序。
2. 如果我们的应用程序中的队列、任务、信号量、等工作在一个不可预料的顺序，这样子也有可能会导致内存碎片。
3. 具有不确定性，但是效率比标准 C 库中的 malloc 函数高得多
4. 不能用于那些内存分配和释放是随机大小的应用程序。

heap_2.c 方案与 heap_1 方案在内存堆初始化的时候操作都是一样的，在内存中开辟了一个静态数组作为堆的空间，大小由用户定义，然后进行字节对齐处理。

heap_2.c 方案采用链表的数据结构记录空闲内存块，将所有的空闲内存块组成一个空闲内存块链表，FreeRTOS 采用 2 个 BlockLink_t 类型的局部静态变量 xStart、xEnd 来标识空闲内存块链表的起始位置与结束位置，空闲内存块链表结构体具体见代码清单 23-4

代码清单 23-4 空闲链表结构体

```
1 typedef struct A_BLOCK_LINK {
2     struct A_BLOCK_LINK *pxNextFreeBlock;
3     size_t xBlockSize;
4 } BlockLink_t;
```

pxNextFreeBlock 成员变量是指向下一个空闲内存块的指针。

xBlockSize 用于记录申请的内存块的大小，包括链表结构体大小。

1. 内存申请函数 pvPortMalloc()

heap_2.c 内存管理方案采用最佳匹配算法管理内存，系统会先从内存块空闲链表头开始进行遍历，查找符合用户申请大小的内存块（内存块空闲链表按内存块大小升序排列，所以最先返回的块一定是最符合申请内存大小，所谓的最匹配算法就是这个意思来的）。当找到内存块的时候，返回该内存块偏移 heapSTRUCT_SIZE 个字节后的地址，因为在每块内存块前面预留的节点是用于记录内存块的信息，用户不需要也不允许操作这部分内存。

在申请内存成功的同时系统还会判断当前这块内存是否有剩余（大于一个链表节点所需内存空间），这样子就表示剩下的内存块还是能存放东西的，也要将其利用起来。如果有剩余的内存空间，系统会将内存块进行分割，在剩余的内存块头部添加一个内存节点，并且完善该空闲内存块的信息，然后将其按内存块大小插入内存块空闲链表中，供下次分配使用，其中 prvInsertBlockIntoFreeList() 这个函数就是把节点按大小插入到链表中。下面一起看看源码是怎么实现的，具体见代码清单 23-5。

代码清单 23-5 pvPortMalloc() 源码（heap_2.c）

```
1 void *pvPortMalloc( size_t xWantedSize )
2 {
3     BlockLink_t *pxBlock, *pxPreviousBlock, *pxNewBlockLink;
4     static BaseType_t xHeapHasBeenInitialised = pdFALSE;
```

```

5   void *pvReturn = NULL;
6
7   /* 挂起调度器 */
8   vTaskSuspendAll();                                     (1)
9   {
10      /* 如果是第一次调用内存分配函数，先初始化内存堆 */
11      if ( xHeapHasBeenInitialised == pdFALSE ) {        (2)
12          prvHeapInit();
13          xHeapHasBeenInitialised = pdTRUE;
14      }
15
16
17      if ( xWantedSize > 0 ) {
18          /* 调整要分配的内存值，需要增加上链表结构体所占的内存空间
19             heapSTRUCT_SIZE 表示链表结构体节点经过内存对齐后的内存大小
20             因为空余内存的头部要放一个 BlockLink_t 类型的节点来管理，
21             因此这里需要人为的扩充下申请的内存大小 */
22          xWantedSize += heapSTRUCT_SIZE;                   (3)
23
24          /* 需要申请的内存大小与系统要求对齐的字节数不匹配，需要进行内存对齐 */
25          if ( ( xWantedSize & portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) != 0 ) {
26              xWantedSize += ( portBYTE_ALIGNMENT -
27                               ( xWantedSize & portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) ); (4)
28          }
29      }
30
31      //如果当前的空闲内存足够满足用户申请的内存大小，就进行内存申请操作
32      if ( ( xWantedSize > 0 ) && ( xWantedSize < configADJUSTED_HEAP_SIZE ) ) {
33          /* 从空余内存链表的头部开始找，如果该空余内存的大小>xWantedSize,
34             就从这块内存中抠出一部分内存返回，剩余的内存生成新的 BlockLink_t 插入链表中 */
35
36          pxPreviousBlock = &xStart;                         (5)
37          pxBLOCK = xStart.pxNextFreeBlock;
38          //从链表头部开始查找大小符合条件的空余内存
39          while ( ( pxBLOCK->xBlockSize < xWantedSize )
40                  && ( pxBLOCK->pxNextFreeBlock != NULL ) ) { (6)
41              pxPreviousBlock = pxBLOCK;
42              pxBLOCK = pxBLOCK->pxNextFreeBlock;
43          }
44
45          /*如果搜索到链表尾 xEnd，说明没有找到合适的空闲内存块，否则进行下一步处理*/
46
47          if ( pxBLOCK != &xEnd ) {                           (7)
48              /* 能执行到这里，说明已经找到合适的内存块了，找到内存块，就
49                 返回内存块地址，注意了：这里返回的是内存块 +
50                 内存块链表结构体空间的偏移地址，因为内存块头部需要有一个空闲链表节点
51                 */
52              pvReturn = ( void * ) ( ( ( uint8_t * ) pxPreviousBlock->
53                                         pxNextFreeBlock ) + heapSTRUCT_SIZE ); (8)
54
55              /* 因为这个内存块被用户使用了，需要从空闲内存块链表中移除 */
56              pxPreviousBlock->pxNextFreeBlock = pxBLOCK->pxNextFreeBlock; (9)
57
58              /*再看看这个内存块的内存空间够不够多，能不能分成两个，
59               申请的内存块就给用户，剩下的内存就留出来，
60               放到空闲内存块链表中作为下一次内存块申请。 */
61              if ( ( pxBLOCK->xBlockSize - xWantedSize ) > heapMINIMUM_BLOCK_SIZE ) { (10)
62                  /* 去除分配出去的内存，在剩余内存块的起始位置放置一个链表节点 */
63                  pxBLOCKLink = ( void * ) ( ( ( uint8_t * ) pxBLOCK )
64                                         + xWantedSize ); (11)
65
66                  /* 通过计算得到剩余的内存大小，并且赋值给剩余内存块链表节点中

```

```

67     的 xBlockSize 成员变量，方便下一次的内存查找 */
68     pxNewBlockLink->xBlockSize = pxBlock->xBlockSize - xWantedSize; (12)
69     pxBlock->xBlockSize = xWantedSize; (13)
70
71     /* 将被切割而产生的新空闲内存块添加到空闲链表中 */
72     prvInsertBlockIntoFreeList( ( pxNewBlockLink ) ); (14)
73 }
74
75     xFreeBytesRemaining -= pxBlock->xBlockSize;
76 }
77
78     traceMalloc( pvReturn, xWantedSize );
79 }
80 ( void ) xTaskResumeAll(); (15)
81
82 #if( configUSE_MALLOC_FAILED_HOOK == 1 )
83 {
84     if ( pvReturn == NULL ) {
85         extern void vApplicationMallocFailedHook( void );
86         vApplicationMallocFailedHook();
87     }
88 }
89#endif
90
91     return pvReturn; (17)
92 }
93 }
```

代码清单 23-5 (1): 系统调用了 vTaskSuspendAll() 函数挂起调度器，保证申请内存任务安全，避免分配时被切任务导致出错，因为内存申请是不可重入的（使用了静态变量）。

代码清单 23-5 (2): 如果是第一次调用内存分配函数，先调用 prvHeapInit() 函数初始化内存堆，该函数源码具体见代码清单 23-6。

代码清单 23-6 prvHeapInit() 源码

```

1 static void prvHeapInit( void )
2 {
3     BlockLink_t *pxFirstFreeBlock;
4     uint8_t *pucAlignedHeap;
5
6     /* 保证 pucAlignedHeap 也是按照指定内存要求对齐的 */
7     pucAlignedHeap = ( uint8_t * ) ( ( ( portPOINTER_SIZE_TYPE )
8         &ucHeap[ portBYTE_ALIGNMENT ] ) & ( ~( ( portPOINTER_SIZE_TYPE )
9             portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) ) ); (1)
10
11    /* 空闲内存链表头部初始化 */
12
13    xStart.pxNextFreeBlock = ( void * ) pucAlignedHeap; (2)
14    xStart.xBlockSize = ( size_t ) 0;
15
16    /* 空闲内存链表尾部初始化 */
17    xEnd.xBlockSize = configADJUSTED_HEAP_SIZE; (3)
18    xEnd.pxNextFreeBlock = NULL;
19
20    /* 将 pxFirstFreeBlock 放入空闲链表中，因为空闲内存块除了要有头部与尾部，
21       还需要有真正可用的内存，而第一块可用的内存就是 pxFirstFreeBlock,
22       pxFirstFreeBlock 的大小是系统管理的内存大小 configADJUSTED_HEAP_SIZE */
23    pxFirstFreeBlock = ( void * ) pucAlignedHeap; (4)
24    pxFirstFreeBlock->xBlockSize = configADJUSTED_HEAP_SIZE;
25    pxFirstFreeBlock->pxNextFreeBlock = &xEnd;
26 }
```

代码清单 23-6 (1): 按照内存管理的要求，所有归 FreeRTOS 管理的内存堆都需要按指定的内存对齐字节数对齐，这里当然也不例外，保证 pucAlignedHeap 也是按照指定内存要求对齐的。

代码清单 23-6 (2): 空闲内存链表头部初始化，空闲内存块头部是一个索引，用于查找能用的内存块，所以 xStart 的 pxNextFreeBlock 成员变量指向对齐后的内存起始地址 pucAlignedHeap。并且空闲内存块链表的头部是没有可用的内存空间的，所以 xStart 的 xBlockSize 成员变量的值为 0。

代码清单 23-6 (3): 同理，初始化空闲内存链表尾部节点，尾部只是一个标记，当遍历空闲链表到这里的时候，表示已经没有可用的内存块了，所以 xEnd 的 pxNextFreeBlock 成员变量为 NULL，并且空闲内存块链表头部与尾部都是不可用的，至于 xEnd 的 xBlockSize 成员变量的值是什么并不重要，但是为了方便排序，FreeRTOS 给其赋值为 configADJUSTED_HEAP_SIZE，这个就是管理内存最大的值了，所以，无论当前内存块的内存是多大的，在初始化完成之后，空闲内存块链表会按内存块大小进行升序排列。

代码清单 23-6 (4): 将 pxFirstFreeBlock 放入空闲链表中，因为空闲内存块链表除了要有头部与尾部，还需要有真正可用的内存，而第一块可用的内存就是 pxFirstFreeBlock，内存块的起始地址就是对齐后的起始地址 pucAlignedHeap，内存块的大小是系统管理的内存大小 configADJUSTED_HEAP_SIZE，并且在内存块链表中的下一个指向就是尾部节点 xEnd。

支持，空闲内存块的初始化就分析完成，将内存块以链表的形式去管理，初始化完成示意图具体见图 23-3。

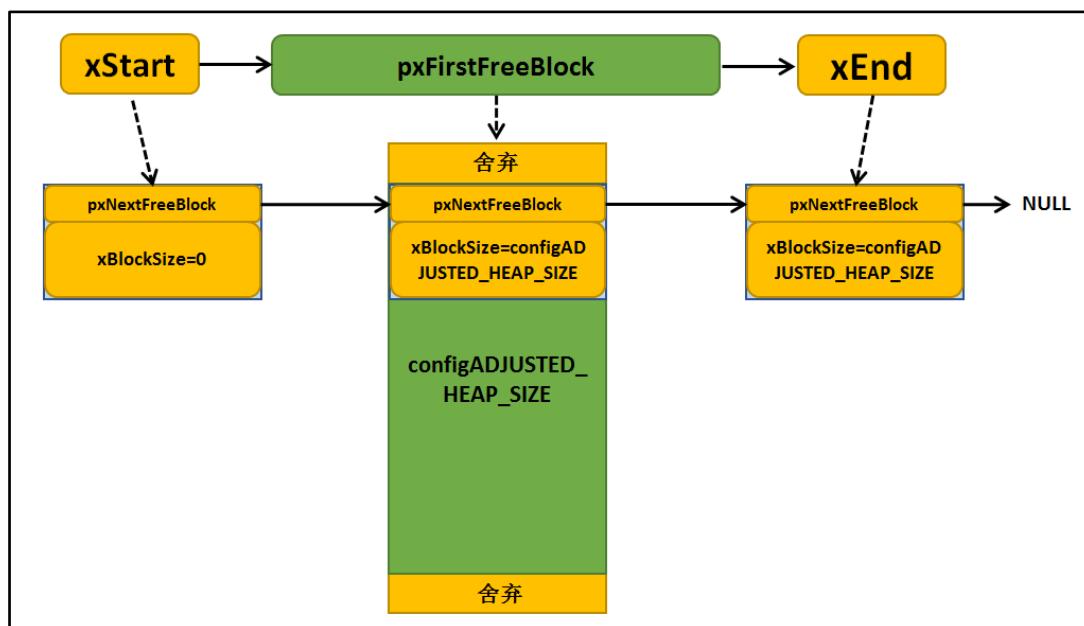


图 23-3 空闲内存块链表初始化完成示意图

代码清单 23-5 (3)：在申请内存的时候，需要调整要分配的内存值，必须增加上链表结构体所占的内存空间，`heapSTRUCT_SIZE` 表示链表结构体节点经过内存对齐后的内存大小，因为每一块被申请出去的内存块的头部都要放一个 `BlockLink_t` 类型的节点来管理，因此这里需要人为的扩充下申请的内存大小。

代码清单 23-5 (4)：需要申请的内存大小与系统要求对齐的字节数不匹配，需要进行内存对齐。

代码清单 23-5 (5)：如果当前的空闲内存足够满足用户申请的内存大小，就进行内存申请操作，怎么从空闲内存块链表中申请内存？系统会从空闲内存块链表的头部开始找，如果该空闲内存块的大小大于用户想要申请的内存大小 `xWantedSize`，那么就从这块内存中分离出一部分用户需要的内存大小，剩余的内存则生成新的内存块插入空闲内存块链表中。想要进行空闲内存块链表的遍历，那就需要找到起始节点 `xStart`，然后根据其指向的下一个空闲内存块开始查找。

代码清单 23-5 (6)：从空闲内存块链表头部开始查找大小符合条件的空闲内存，直到满足用户要求或者遍历完链表才退出循环。

代码清单 23-5 (7)：如果搜索到链表尾 `xEnd`，说明没有找到合适的空闲内存块，否则进行下一步处理。

代码清单 23-5 (8)：能执行到这里，说明已经找到合适的内存块了，找到内存块，就返回内存块地址。注意了：这里返回的是内存块起始地址加上内存块链表结构体空间的偏移地址，因为内存块头部需要有一个节点用于保存内存相关信息。

代码清单 23-5 (9)：因为这个内存块被用户使用了，需要从空闲内存块链表中移除。

代码清单 23-5 (10)：分配到内存后，系统还要再看看这个内存块的内存空间够不够多，能不能分成两个，申请的内存块就给用户，剩下的内存就留出来，放到空闲内存块链表中作为下一次内存块申请，这样子就能节约内存。

代码清单 23-5 (11)：去除分配出去的内存，在剩余内存块的起始位置放置一个链表节点，用来记录该空闲内存块的信息。

代码清单 23-5 (12)：通过计算得到剩余的内存大小，并且赋值给剩余内存块链表节点中的 `xBlockSize` 成员变量，方便下一次的内存查找。

代码清单 23-5 (13)：同时也对当前申请的内存进行保存信息处理，节点中的成员变量 `xBlockSize` 的值为当前申请的内存大小。

代码清单 23-5 (14)：将被切割而产生的新空闲内存块添加到空闲链表中。

代码清单 23-5 (15)：恢复调度器运行。

代码清单 23-5 (16)：如果内存分配不成功，这里最可能是内存堆空间不够用了。如果用户使能了内存申请失败钩子函数这个宏定义，那么在内存申请失败的时候会调用 `vApplicationMallocFailedHook()` 钩子函数，这个钩子函数由用户实现，通常可以输出内存申请失败的相关提示。

代码清单 23-5 (17)：返回申请成功的内存起始地址或者 `NULL`。

随着内存申请，越来越多申请的内存块脱离空闲内存链表，但链表仍是以 `xStart` 节点开头以 `xEnd` 节点结尾，空闲内存块链表根据空闲内存块的大小进行排序。每当用户申请一次内存的时候，系统都要分配一个 `BlockLink_t` 类型结构体空间，用于保存申请的内存块信息，并且每个内存块在申请成功后会脱离空闲内存块链表，申请两次后的内存示意图具体见图 23-4。

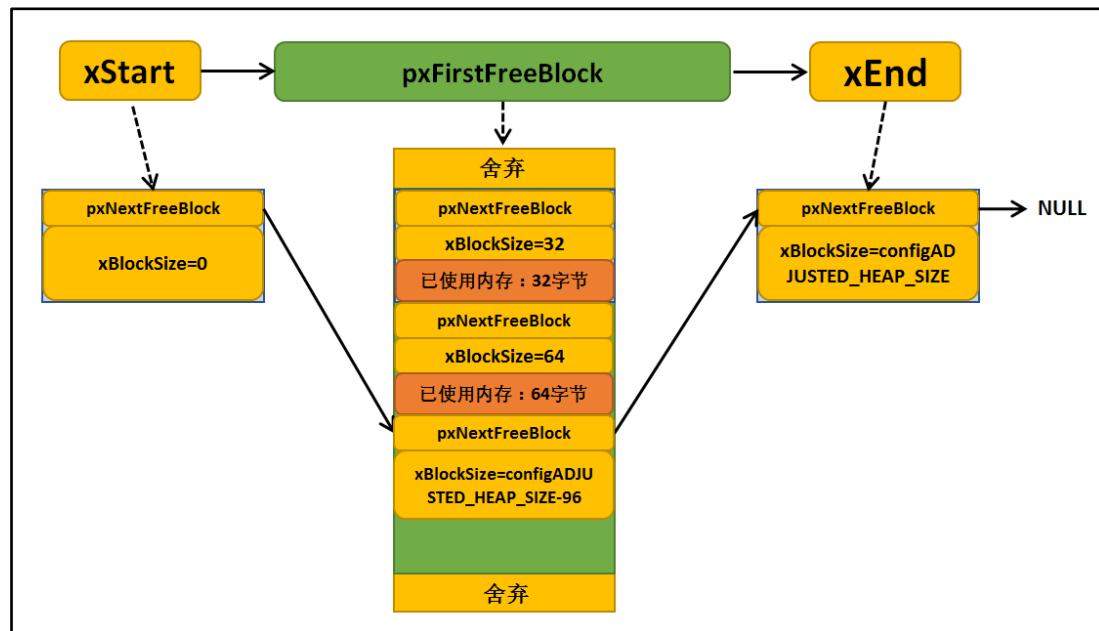


图 23-4 申请两次内存成功示意图

2. 内存释放函数 vPortFree()

分配内存的过程简单，那么释放内存的过程更简单，只需要向内存释放函数中传入要释放的内存地址，那么系统会自动向前索引到对应链表节点，并且取出这块内存块的信息，将这个节点插入到空闲内存块链表中，将这个内存块归还给系统，下面来看看 `vPortFree()` 的源码，具体见代码清单 23-7。

代码清单 23-7 vPortFree() 源码 (heap_2.c)

```

1 void vPortFree( void *pv )
2 {
3     uint8_t *puc = ( uint8_t * ) pv;
4     BlockLink_t *pxLink;
5
6     if ( pv != NULL ) {
7         /* 根据要释放的内存块找到对应的链表节点 */
8         puc -= heapSTRUCT_SIZE;           (1)
9
10    pxLink = ( void * ) puc;
11
12    vTaskSuspendAll();                (2)
13
14    /* 将要释放的内存块添加到空闲链表 */
15    prvInsertBlockIntoFreeList( ( ( BlockLink_t * ) pxLink ) );

```

```

16     /* 更新一下当前的未分配的内存大小 */
17     xFreeBytesRemaining += pxLink->xBlockSize;      (3)
18     traceFREE( pv, pxLink->xBlockSize );
19 }
20 ( void ) xTaskResumeAll();                                (4)
21 }
22 }

```

代码清单 23-7 (1): 根据要释放的内存块进行地址偏移找到对应的链表节点。

代码清单 23-7 (2): 挂起调度器, 内存的操作都需要挂起调度器。

代码清单 23-7 (3): 将要释放的内存块添加到空闲链表, prvInsertBlockIntoFreeList 是一个宏定义, 就是对链表的简单操作, 将释放的内存块按内存大小插入空闲内存块链表中。然后系统更新一下表示未分配内存大小的变量 xFreeBytesRemaining。在释放内存完成之后的示意图具体见图 23-5 与图 23-6。

代码清单 23-7 (4): 恢复调度器。

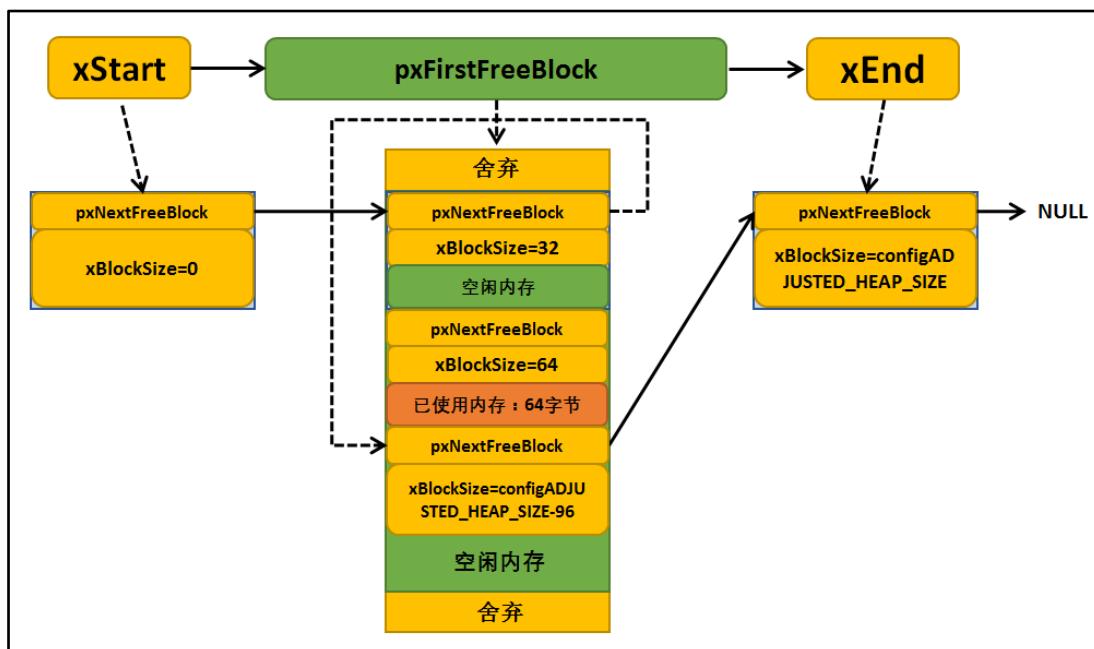


图 23-5 释放一个内存块

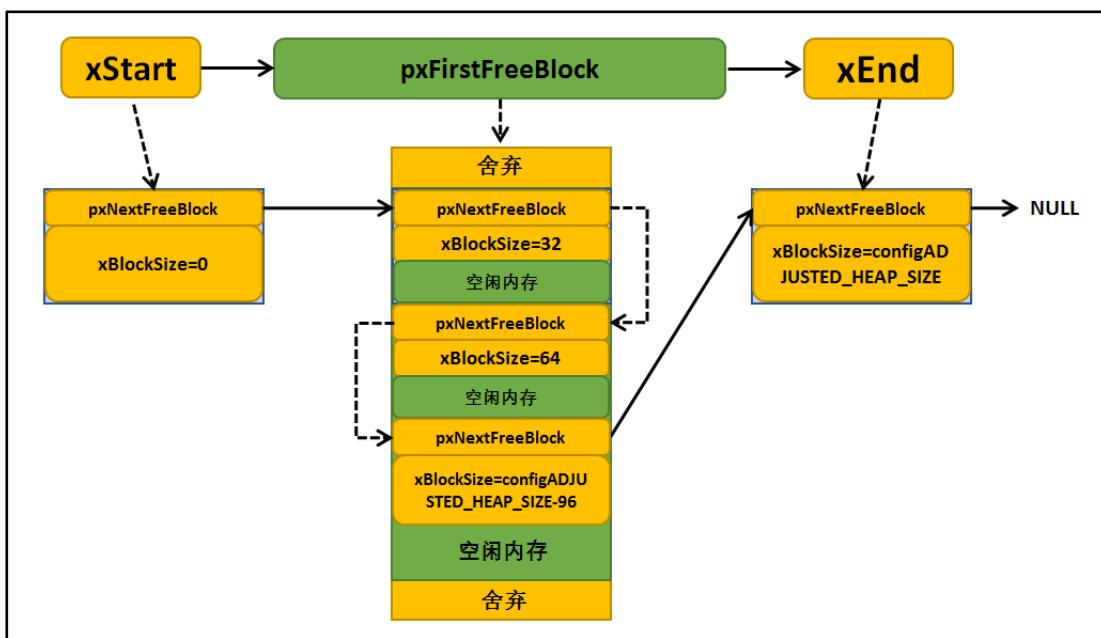


图 23-6 内存释放完成示意图

从内存的申请与释放看来，heap_2.c 方案采用的内存管理算法虽然是高效但还是有缺陷的，由于在释放内存时不会将相邻的内存块合并，所以这可能造成内存碎片，当然并不是说这种内存管理算法不好，只不过对使用的条件比较苛刻，要求用户每次创建或释放的任务、队列等必须大小相同如果分配或释放的内存是随机的，绝对不可以用这种内存管理策略；如果申请和释放的顺序不可预料，那也很危险。举个例子，假设用户先申请 128 字节内存，然后释放，此时系统释放的 128 字节内存可以重复被利用；如果用户再接着申请 64k 的字节内存，那么一个本来 128 字节的大块就会被分为两个 64 字节的小块，如果这种情况经常发生，就会导致每个空闲块都可能很小，最终在申请一个大块时就会因为没有合适的空闲内存块而申请失败，这并不是因为总的空闲内存不足，而是无法申请到连续可以的大块内存。

23.3.3 heap_3.c

heap_3.c 方案只是简单的封装了标准 C 库中的 malloc() 和 free() 函数，并且能满足常用的编译器。重新封装后的 malloc() 和 free() 函数具有保护功能，采用的封装方式是操作内存前挂起调度器、完成后再恢复调度器。

heap_3.c 方案具有以下特点：

- 1、需要链接器设置一个堆，malloc() 和 free() 函数由编译器提供。
- 2、具有不确定性。
- 3、很可能增大 RTOS 内核的代码大小。

要注意的是在使用 heap_3.c 方案时，FreeRTOSConfig.h 文件中的 configTOTAL_HEAP_SIZE 宏定义不起作用。在 STM32 系列的工程中，这个由编译器定义

的堆都在启动文件里面设置，单位为字节，我们具体以 STM32F10x 系列为例，具体见图 23-7。而其它系列的都差不多。

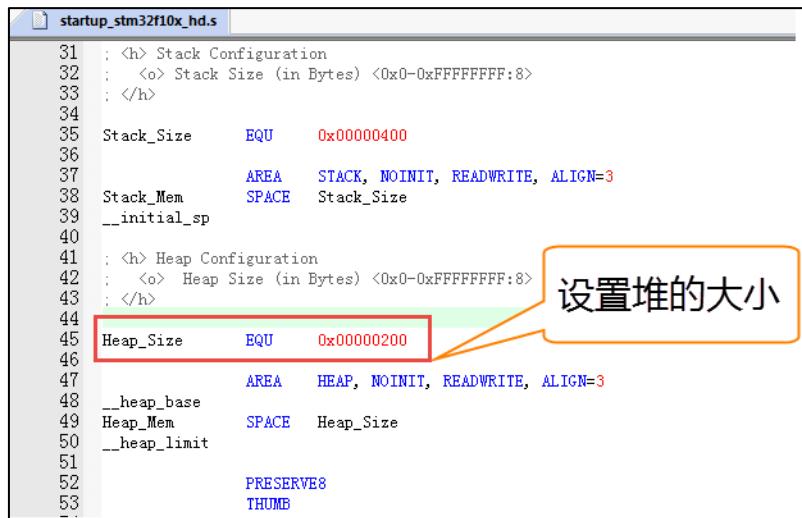


图 23-7 设置堆的大小

heap_3.c 方案中的内存申请与释放相关函数源码过于简单，就不再讲述，源码具体见代码清单 23-8 与代码清单 23-9。

代码清单 23-8 pvPortMalloc() 源码 (heap_3.c)

```

1 void *pvPortMalloc( size_t xWantedSize )
2 {
3     void *pvReturn;
4
5     vTaskSuspendAll();
6     {
7         pvReturn = malloc( xWantedSize );
8         traceMALLOCS( pvReturn, xWantedSize );
9     }
10    ( void ) xTaskResumeAll();
11
12 #if( configUSE_MALLOC_FAILED_HOOK == 1 )
13    {
14        if ( pvReturn == NULL ) {
15            extern void vApplicationMallocFailedHook( void );
16            vApplicationMallocFailedHook();
17        }
18    }
19 #endif
20
21    return pvReturn;
22 }

```

代码清单 23-9 vPortFree() 源码 (heap_3.c)

```

1 void vPortFree( void *pv )
2 {
3     if ( pv ) {
4         vTaskSuspendAll();
5         {
6             free( pv );
7             traceFREE( pv, 0 );
8         }
9     }
10    ( void ) xTaskResumeAll();

```

```
10      }
11 }
```

23.3.4 heap_4.c

heap_4.c 方案与 heap_2.c 方案一样都采用最佳匹配算法来实现动态的内存分配，但是不一样的是 heap_4.c 方案还包含了一种合并算法，能把相邻的空闲的内存块合并成一个更大的块，这样可以减少内存碎片。heap_4.c 方案特别适用于移植层中可以直接使用 pvPortMalloc() 和 vPortFree() 函数来分配和释放内存的代码。

内存分配时需要的总的堆空间由文件 FreeRTOSConfig.h 中的宏 configTOTAL_HEAP_SIZE 配置，单位为字。通过调用函数 xPortGetFreeHeapSize() 我们可以知道还剩下多少内存没有使用，但是并不包括内存碎片。这样一来我们可以实时的调整和优化 configTOTAL_HEAP_SIZE 的大小。

heap_4.c 方案的空闲内存块也是以单链表的形式连接起来的，BlockLink_t 类型的局部静态变量 xStart 表示链表头，但 heap_4.c 内存管理方案的链表尾部则保存在内存堆空间最后位置，并使用 BlockLink_t 指针类型局部静态变量 pxEnd 指向这个区域（而 heap_2.c 内存管理方案则使用 BlockLink_t 类型的静态变量 xEnd 表示链表尾）

heap_4.c 内存管理方案的空闲块链表不是以内存块大小进行排序的，而是以内存块起始地址大小排序，内存地址小的在前，地址大的在后，因为 heap_4.c 方案还有一个内存合并算法，在释放内存的时候，假如相邻的两个空闲内存块在地址上是连续的，那么就可以合并为一个内存块，这也是为了适应合并算法而作的改变。

heap_4.c 方案具有以下特点：

- 1、可用于重复删除任务、队列、信号量、互斥量等的应用程序
- 2、可用于分配和释放随机字节内存的应用程序，但并不像 heap2.c 那样产生严重的内存碎片。
- 3、具有不确定性，但是效率比标准 C 库中的 malloc 函数高得多。

1. 内存申请函数 pvPortMalloc()

heap_4.c 方案的内存申请函数与 heap_2.c 方案的内存申请函数大同小异，同样是从链表头 xStart 开始遍历查找合适的内存块，如果某个空闲内存块的大小能容得下用户要申请的内存，则将这块内存取出用户需要内存空间大小的部分返回给用户，剩下的内存块组成一个新的空闲块，按照空闲内存块起始地址大小顺序插入到空闲块链表中，内存地址小的在前，内存地址大的在后。在插入到空闲内存块链表的过程中，系统还会执行合并算法将地址相邻的内存块进行合并：判断这个空闲内存块是相邻的空闲内存块合并成一个大内存块，如果可以则合并，合并算法是 heap_4.c 内存管理方案和 heap_2.c 内存管理方案最大的不同之处，这样一来，会导致的内存碎片就会大大减少，内存管理方案适用性就很强，能一样随机申请和释放内存的应用中，灵活性得到大大的提高，下面来看看 heap_4.c 的内存申请源码，具体见代码清单 23-10。

代码清单 23-10 pvPortMalloc()源码（heap_4.c）

```

1 void *pvPortMalloc( size_t xWantedSize )
2 {
3     BlockLink_t *pxBlock, *pxPreviousBlock, *pxNewBlockLink;
4     void *pvReturn = NULL;
5
6     vTaskSuspendAll();
7     {
8         /* 如果是第一次调用内存分配函数，先初始化内存堆 */
9         if ( pxEnd == NULL ) {
10             prvHeapInit();                                         (1)
11         } else {
12             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
13         }
14
15         /* 这里 xWantedSize 的大小有要求，需要最高位为 0。
16          因为后面 BlockLink_t 结构体中的 xBlockSize 的最高位需要使用
17          这个成员的最高位被用来标识这个块是否空闲。因此要申请的块大小不能使用这个位
18          */
19         if ( ( xWantedSize & xBlockAllocatedBit ) == 0 ) {        (2)
20             /* 调整要分配的内存值，需要增加上链表结构体所占的内存空间
21               heapSTRUCT_SIZE 表示链表结构体节点经过内存对齐后的内存大小
22               因为空余内存的头部要放一个 BlockLink_t 类型的节点来管理，
23               因此这里需要人为的扩充下申请的内存大小 */
24             if ( xWantedSize > 0 ) {
25                 xWantedSize += xHeapStructSize;
26
27             /* 需要申请的内存大小与系统要求对齐的字节数不匹配，需要进行内存对齐 */
28             if ( ( xWantedSize & portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) != 0x00 ) {
29                 xWantedSize += ( portBYTE_ALIGNMENT - ( xWantedSize &
30                     portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) );
31             } else {
32                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
33             }
34             } else {
35                 mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
36             }
37
38             //如果当前的空闲内存足够满足用户申请的内存大小，就进行内存申请操作
39             if ( ( xWantedSize > 0 ) && ( xWantedSize <= xFreeBytesRemaining ) ) {
40                 /* 从空余内存链表的头部开始找，如果该空余内存的大小>xWantedSize，
41                  就从这块内存中抠出一部分内存返回，剩余的内存生成新的 BlockLink_t 插入链表中
42                  */
43                 pxPreviousBlock = &xStart;
44                 pxBlock = xStart.pxNextFreeBlock;
45                 //从链表头部开始查找大小符合条件的空余内存
46                 while ( ( pxBlock->xBlockSize < xWantedSize )
47                     && ( pxBlock->pxNextFreeBlock != NULL ) ) {
48                     pxPreviousBlock = pxBlock;
49                     pxBlock = pxBlock->pxNextFreeBlock;
50                 }
51
52                 /*
53                  如果搜索到链表尾 xEnd，说明没有找到合适的空闲内存块，否则进行下一步处
理
54                  */
55                 if ( pxBlock != pxEnd ) {
56                     /* 能执行到这里，说明已经找到合适的内存块了，找到内存块，就
57                      返回内存块地址，注意了：这里返回的是内存块 +
58                      内存块链表结构体空间的偏移地址，因为内存块头部需要有一个空闲
59                      链表节点*/
60                     pvReturn = ( void * ) ( ( ( uint8_t * ) pxPreviousBlock->

```

```
61                         pxNextFreeBlock ) + xHeapStructSize );
62
63     /* 因为这个内存块被用户使用了，需要从空闲内存块链表中移除 */
64     pxPreviousBlock->pxNextFreeBlock = pxBlock->pxNextFreeBlock;
65
66     /*再看看这个内存块的内存空间够不够多，能不能分成两个，
67      申请的内存块就给用户，剩下的内存就留出来，
68      放到空闲内存块链表中作为下一次内存块申请。 */
69     if( (pxBlock->xBlockSize - xWantedSize) > heapMINIMUM_BLOCK_SIZE ) {
70         /* 去除分配出去的内存，在剩余内存块的起始位置放置一个链表节点*/
71         pxNewBlockLink = ( void * ) ( ( ( uint8_t * ) pxBlock ) +
72                                     xWantedSize );
73
74         configASSERT( ( ( size_t ) pxNewBlockLink )
75                         & portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) == 0 );
76
77     /* 通过计算得到剩余的内存大小，并且赋值给剩余内存块链表节点中
78      的 xBlockSize 成员变量，方便下一次的内存查找 */
79     pxNewBlockLink->xBlockSize = pxBlock->xBlockSize - xWantedSize;
80     pxBlock->xBlockSize = xWantedSize;
81
82     /* 将被切割而产生的新空闲内存块添加到空闲链表中 */
83     prvInsertBlockIntoFreeList( pxNewBlockLink ); (3)
84 } else {
85     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
86 }
87
88 //更新剩余内存总大小
89 xFreeBytesRemaining -= pxBlock->xBlockSize;
90
91 //如果当前内存大小小于历史最小记录，更新历史最小内存记录
92 if( xFreeBytesRemaining < xMinimumEverFreeBytesRemaining ) {
93     xMinimumEverFreeBytesRemaining = xFreeBytesRemaining; (4)
94 } else {
95     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
96 }
97
98 /* 注意这里的 xBlockSize 的最高位被设置为 1，标记内存已经被申请使用*/
99 pxBlock->xBlockSize |= xBlockAllocatedBit; (5)
100 pxBlock->pxNextFreeBlock = NULL;
101 } else {
102     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
103 }
104 } else {
105     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
106 }
107 } else {
108     mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
109 }
110
111     traceALLOC( pvReturn, xWantedSize );
112 }
113 ( void ) xTaskResumeAll();
114
115 #if( configUSE_MALLOC_FAILED_HOOK == 1 )
116 {
117     if( pvReturn == NULL ) {
118         extern void vApplicationMallocFailedHook( void );
119         vApplicationMallocFailedHook();
120     } else {
121         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
122     }
123 }
124#endif
```

```

125
126     return pvReturn;
127 }
```

在读懂源码之前，我们先记住下面这几个变量的含义：

- **xFreeBytesRemaining:** 表示当前系统中未分配的内存堆大小。
- **xMinimumEverFreeBytesRemaining:** 表示未分配内存堆空间历史最小的内存值。只有记录未分配内存堆的最小值，才能知道最坏情况下内存堆的使用情况。
- **xBlockAllocatedBit:** 这个变量在内存堆初始化的时候被初始化，初始化将它能表示的数值的最高位置 1。比如对于 32 位系统，这个变量被初始化为 0x80000000（最高位为 1）。heap_4.c 内存管理方案使用 xBlockAllocatedBit 来标识一个内存块是否已经被分配使用了（是否为空闲内存块），如果内存块已经被分配出去，则该内存块上的链表节点的成员变量 xBlockSize 会按位或上这个变量（即 xBlockSize 最高位置 1），而在释放一个内存块时，则会把 xBlockSize 的最高位清零，表示内存块是空闲的。

由于 heap_2.c 中的内存申请函数与 heap_4.c 中的内存申请函数基本大同小异，在这里我们主要讲解一下不一样的地方：

代码清单 23-10 (1): 内存堆初始化是不一样的，源码具体见代码清单 23-11

代码清单 23-11 prvHeapInit() 源码

```

1 static void prvHeapInit( void )
2 {
3     BlockLink_t *pxFirstFreeBlock;
4     uint8_t *pucAlignedHeap;
5     size_t uxAddress;
6     size_t xTotalHeapSize = configTOTAL_HEAP_SIZE;
7
8     /* 进行内存对齐操作 */
9     uxAddress = ( size_t ) ucHeap;                                (1)
10
11    if ( ( uxAddress & portBYTE_ALIGNMENT_MASK ) != 0 ) {
12        uxAddress += ( portBYTE_ALIGNMENT - 1 );
13        uxAddress &= ~ ( ( size_t ) portBYTE_ALIGNMENT_MASK );
14        //xTotalHeapSize 表示系统管理的总内存大小
15        xTotalHeapSize -= uxAddress - ( size_t ) ucHeap;
16    }                                                               (2)
17
18    pucAlignedHeap = ( uint8_t * ) uxAddress;
19
20    // 初始化链表头部
21    xStart.pxNextFreeBlock = ( void * ) pucAlignedHeap; (3)
22    xStart.xBlockSize = ( size_t ) 0;
23
24    /* 初始化 pxEnd，计算 pxEnd 的位置，它的值为内存尾部向前偏移一个
25       BlockLink_t 结构体大小，偏移出来的这个 BlockLink_t 就是 pxEnd */
26    uxAddress = ( ( size_t ) pucAlignedHeap ) + xTotalHeapSize; (4)
27    uxAddress -= xHeapStructSize;
28    uxAddress &= ~ ( ( size_t ) portBYTE_ALIGNMENT_MASK );
29    pxEnd = ( void * ) uxAddress;
30    pxEnd->xBlockSize = 0;
31    pxEnd->pxNextFreeBlock = NULL;
32
33    /* 和 heap_2.c 中的初始化类似，将当前所有内存插入空闲内存块链表中。
34       不同的是链表的尾部不是静态的，而是放在了内存的最后。 */
35    pxFirstFreeBlock = ( void * ) pucAlignedHeap;                (5)
```

427 / 466

```

36     pxFirstFreeBlock->xBlockSize = uxAddress - ( size_t ) pxFirstFreeBlock;
37     pxFirstFreeBlock->pxNextFreeBlock = pxEnd;
38
39     /* 更新统计变量 */
40     xMinimumEverFreeBytesRemaining = pxFirstFreeBlock->xBlockSize; (6)
41     xFreeBytesRemaining = pxFirstFreeBlock->xBlockSize;
42
43     /* 这个 xBlockAllocatedBit 比较特殊，这里被设置为最高位为 1 其余为 0 的
44     一个 size_t 大小的值，这样任意一个 size_t 大小的值和 xBlockAllocatedBit
45     进行按位与操作，如果该值最高位为 1，那么结果为 1，否则结果为 0，
46     FreeRTOS 利用这种特性标记一个内存块是否空闲的 */
47     xBlockAllocatedBit = ( ( size_t ) 1 ) << (
48             sizeof( size_t ) * heapBITS_PER_BYTE ) - 1 ); (7)
49 }

```

代码清单 23-11 (1) – (2): 按照内存管理的要求，所有归 FreeRTOS 管理的内存堆都需要按指定的内存对齐字节数对齐，这里当然也不例外，保证 pucAlignedHeap 也是按照指定内存要求对齐的。

代码清单 23-11 (3): 空闲内存链表头部初始化，作用与 heap_2.c 方案一样，xStart 的 pxNextFreeBlock 成员变量指向对齐后的内存起始地址 pucAlignedHeap，xStart 的 xBlockSize 成员变量的值为 0。

代码清单 23-11 (4): 同理，初始化空闲内存链表尾部节点，计算 pxEnd 的位置，它的值为内存尾部向前偏移一个 BlockLink_t 结构体大小，偏移出来的这个 BlockLink_t 就是 pxEnd。尾部只是一个标记，当遍历空闲链表到这里的时候，表示已经没有可用的内存块了，所以 pxEnd 的 pxNextFreeBlock 成员变量为 NULL，与 heap_2.c 方案不同的是链表的尾部节点不是静态的，而是放在了内存的最后。

代码清单 23-11 (5): 将 pxFirstFreeBlock 放入空闲链表中，因为空闲内存块除了要有头部与尾部，还需要有真正可用的内存，而第一块可用的内存就是 pxFirstFreeBlock，内存块的起始地址就是对齐后的起始地址 pucAlignedHeap，内存块的大小是系统管理的内存大小 configADJUSTED_HEAP_SIZE，并且在内存块链表中的下一个指向就是尾部节点 pxEnd。

代码清单 23-11 (6): 更新统计变量。

代码清单 23-11 (7): 这个 xBlockAllocatedBit 比较特殊，这里被设置为最高位为 1 其余为 0 的一个 size_t 大小的值，这样任意一个 size_t 大小的值和 xBlockAllocatedBit 进行按位与操作，如果该值最高位为 1，那么结果为 1，否则结果为 0，FreeRTOS 利用这种特性标记一个内存块是否空闲的。

heap_4.c 内存初始化完成示意图具体见图 23-8。

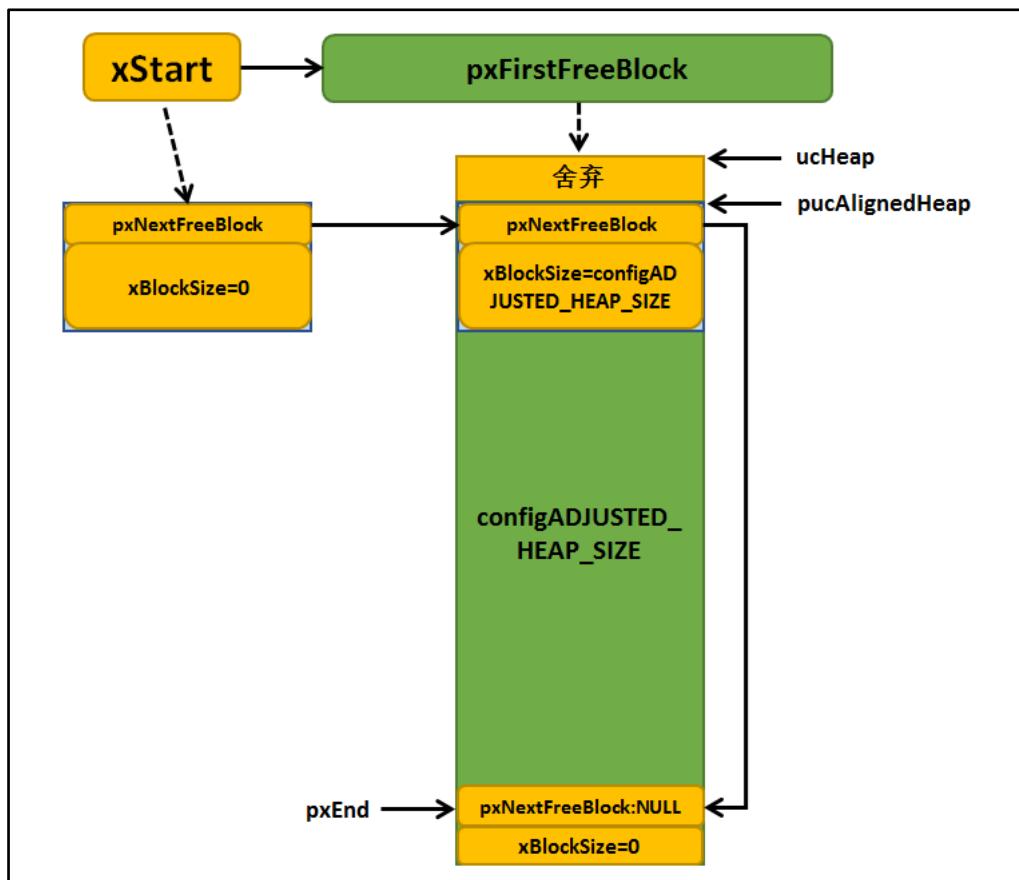


图 23-8 内存初始化完成示意图

代码清单 23-10 (2)：这里 xWantedSize 的大小有要求，需要最高位为 0。因为后面 BlockLink_t 结构体中的 xBlockSize 的最高位需要使用这个成员的最高位被用来标识这个块是否空闲，因此要求申请的块大小不能使用这个位。

代码清单 23-10 (3)：将被切割而产生的新空闲内存块添加到空闲链表中，这里与 heap_2.c 方案不一样，这里插入空闲内存块链表的时候会通过合并算法将可以合并成大内存块的相邻内存块进行合并，源码具体见代码清单 23-12。

代码清单 23-12 prvInsertBlockIntoFreeList() 源码

```

1 static void prvInsertBlockIntoFreeList( BlockLink_t *pxBlockToInsert )
2 {
3     BlockLink_t *pxIterator;
4     uint8_t *puc;
5
6     /* 首先找到和 pxBlockToInsert 相邻的前一个空闲内存 */
7     for ( pxIterator = &xStart;
8           pxIterator->pxNextFreeBlock < pxBlockToInsert;
9           pxIterator = pxIterator->pxNextFreeBlock ) { (1)
10
11 }
12
13
14
15     puc = ( uint8_t * ) pxIterator;

```

```

16
17     /* 如果前一个内存的尾部恰好是 pxBlockToInsert 的头部,
18      那代表这两个内存是连续的, 可以合并*/
19     if ( ( puc + pxIterator->xBlockSize ) == ( uint8_t * ) pxBlockToInsert ) { (2)
20         /* 将 pxBlockToInsert 合并入 pxIterator 中 */
21         pxIterator->xBlockSize += pxBlockToInsert->xBlockSize;
22         pxBlockToInsert = pxIterator;                                         (3)
23     } else {
24         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
25     }
26
27     /* 判断 pxBlockToInsert 是否和后面的空闲内存相邻 */
28     puc = ( uint8_t * ) pxBlockToInsert;
29     if ( ( puc + pxBlockToInsert->xBlockSize ) ==
30          ( uint8_t * ) pxIterator->pxNextFreeBlock ) {                         (4)
31         /* 与之相邻的下一个内存块不是链表尾节点 */
32         if ( pxIterator->pxNextFreeBlock != pxEnd ) {                           (5)
33             /* 将后面的内存合入 pxBlockToInsert,
34              并用 pxBlockToInsert 代替该内存块在链表中的位置 */
35             pxBlockToInsert->xBlockSize +=
36                 pxIterator->pxNextFreeBlock->xBlockSize;
37
38             pxBlockToInsert->pxNextFreeBlock =
39                 pxIterator->pxNextFreeBlock->pxNextFreeBlock;
40         } else {
41             pxBlockToInsert->pxNextFreeBlock = pxEnd;                            (6)
42         }
43     } else {
44         //后面不相邻, 那么只能插入链表了
45         pxBlockToInsert->pxNextFreeBlock = pxIterator->pxNextFreeBlock;    (7)
46     }
47
48     /* 判断下前面是否已经合并了, 如果合并了, 就不用再更新链表了 */
49     if ( pxIterator != pxBlockToInsert ) {
50         pxIterator->pxNextFreeBlock = pxBlockToInsert;                      (8)
51     } else {
52         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
53     }
54 }

```

代码清单 23-12 (1)：首先找到和 pxBlockToInsert 相邻的前一个空闲内存，找到之后就会退出 for 循环。

代码清单 23-12 (2)：循环结束后，如果前一个内存块的尾部地址恰好是 pxBlockToInsert 的头部地址，那代表这两个内存块是连续的，可以合并，那么就把 pxBlockToInsert 合并到该内存块中。

代码清单 23-12 (3)：将 pxBlockToInsert 合并入 pxIterator 中。pxIterator 的大小就是本身大小再加上 pxBlockToInsert 的大小。

代码清单 23-12 (4)：同理，再判断 pxBlockToInsert 是否和后面的空闲内存相邻，如果 pxBlockToInsert 的尾部地址是下一个内存块的头部地址，那么也是说明这连个内存块是连续的，可以合并。

代码清单 23-12 (5)：当然啦，还要判断 pxBlockToInsert 的下一个内存块是不是尾部节点 pxEnd，为什么呢？因为尾部节点就是放在系统管理的内存块最后的地址上，而 xStart 不是，所以这里要判断一下。如果不是 pxEnd，并且还连续的，那么就将后面的内存合入

pxBlockToInsert，并用 pxBlockToInsert 代替该内存块在链表中的位置，pxBlockToInsert 的大小就是本身大小再加上下一个内存块的大小。

代码清单 23-12 (6)：如果 pxBlockToInsert 的下一个内存块是 pxEnd，那就不能合并，将内存块节点的成员变量 pxNextFreeBlock 指向 pxEnd。

代码清单 23-12 (7)：如果 pxBlockToInsert 与后面的内存块不相邻，那么只能插入链表了。

代码清单 23-12 (8)：判断下前面是否已经合并了，如果合并了，就不用再更新链表了，否则就更新一下与前一个内存块的链表连接关系。

其实，这个合并的算法常用于释放内存的合并，申请内存的时候能合并的早已合并，因为申请内存是从一个空闲内存块前面分割，分割后产生的内存块都是一整块的，基本不会进行合并，申请内存常见的情况具体见图 23-9。

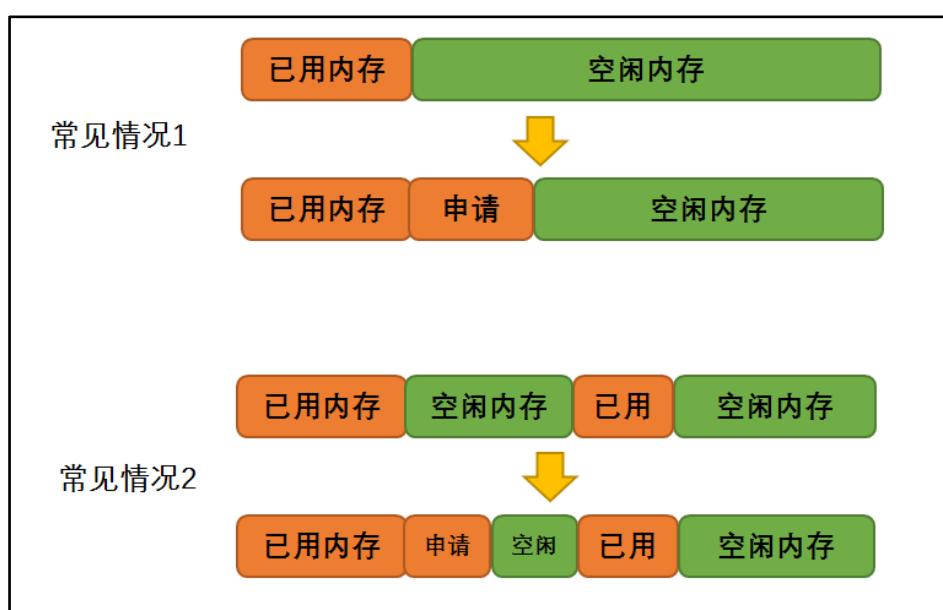


图 23-9 申请内存的常见情况

代码清单 23-10 (4)：如果当前内存大小小于历史最小记录，更新历史最小内存记录。

代码清单 23-10 (5)：注意这里的 xBlockSize 的最高位被设置为 1，标记内存已经被申请使用，xBlockAllocatedBit 在内存初始化的时候就被初始化了。

内存申请函数其实很简单的，在申请 3 次内存完成之后的示意图具体见图 23-10。

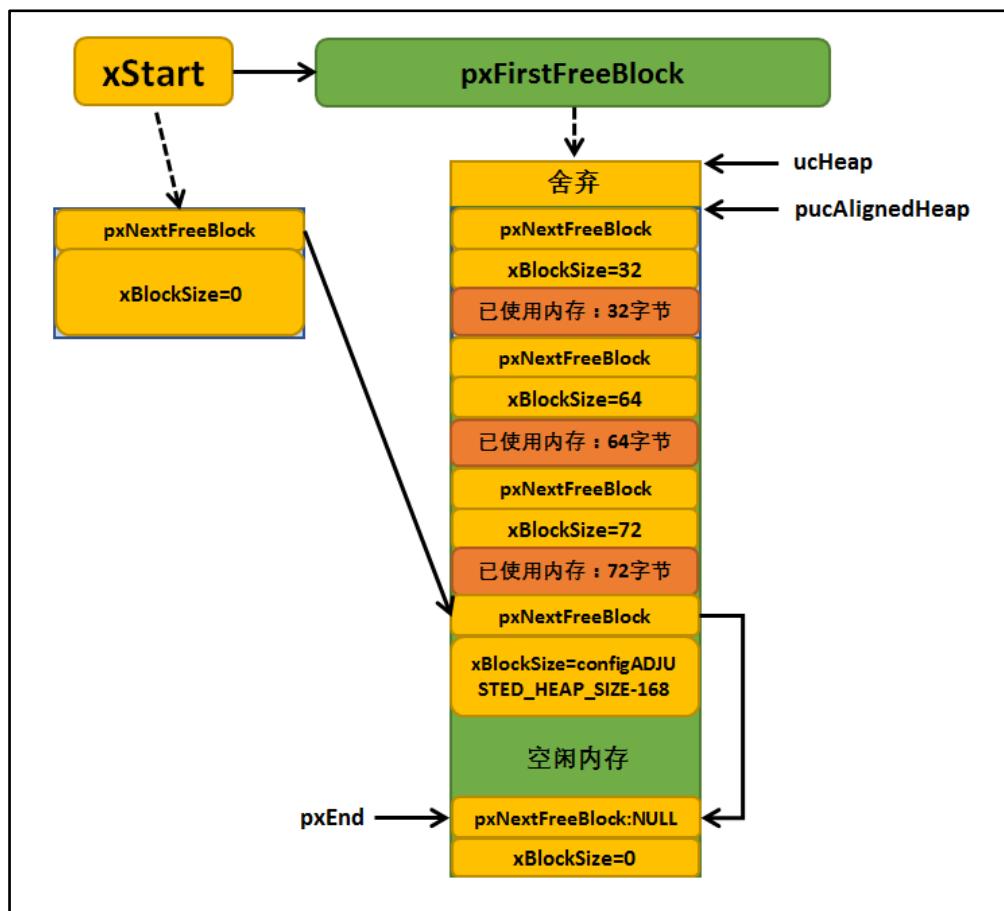


图 23-10 申请 3 次内存完成的示意图

2. 内存释放函数 vPortFree()

heap_4.c 内存管理方案的内存释放函数 vPortFree()也比较简单，根据传入要释放的内存块地址，偏移之后找到链表节点，然后将这个内存块插入到空闲内存块链表中，在内存块插入过程中会执行合并算法，这个我们已经在内存申请中讲过了（而且合并算法多用于释放内存中）。最后是将这个内存块标志为“空闲”（内存块节点的 xBlockSize 成员变量最高位清 0）、再更新未分配的内存堆大小即可，下面来看看 vPortFree()的源码实现过程，具体见代码清单 23-13

代码清单 23-13 vPortFree()源码（heap_4.c）

```

1 void vPortFree( void *pv )
2 {
3     uint8_t *puc = ( uint8_t * ) pv;
4     BlockLink_t *pxLink;
5
6     if ( pv != NULL ) {
7         /* 偏移得到节点地址 */
8         puc -= xHeapStructSize;                                (1)
9
10    pxLink = ( void * ) puc;
11
12    /* 断言 */
13    configASSERT( ( pxLink->xBlockSize & xBlockAllocatedBit ) != 0 );

```

```
14     configASSERT( pxLink->pxNextFreeBlock == NULL );
15
16     /* 判断一下内存块是否已经是被分配使用的，如果是就释放该内存块 */
17     if ( ( pxLink->xBlockSize & xBlockAllocatedBit ) != 0 ) { (2)
18         if ( pxLink->pxNextFreeBlock == NULL ) {
19             /* 将内存块标识为空闲 */
20             pxLink->xBlockSize &= ~xBlockAllocatedBit; (3)
21
22             vTaskSuspendAll();
23             {
24                 /* 更新系统当前空闲内存的大小，添加到内存块空闲链表中 */
25                 xFreeBytesRemaining += pxLink->xBlockSize; (4)
26                 traceFREE( pv, pxLink->xBlockSize );
27                 prvInsertBlockIntoFreeList( ( ( BlockLink_t * ) pxLink ) ); (5)
28             }
29             ( void ) xTaskResumeAll();
30         } else {
31             mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
32         }
33     } else {
34         mtCOVERAGE_TEST_MARKER();
35     }
36 }
37 }
```

代码清单 23-13 (1)：根据要释放的内存块进行地址偏移找到对应的链表节点。

代码清单 23-13 (2)：判断一下内存块是否已经是被分配使用的，如果是就释放该内存块。已经分配使用的内存块在其对应节点的成员变量 xBlockSize 最高位为 1。

代码清单 23-13 (3)：将内存块标识为空闲，将节点的成员变量 xBlockSize 最高位清 0。

代码清单 23-13 (4)：更新系统当前空闲内存的大小。

代码清单 23-13 (5)：调用 prvInsertBlockIntoFreeList() 函数将释放的内存块添加到空闲内存块链表中，在这过程中，如果内存块可以合并就会进行内存块合并，否则就单纯插入空闲内存块链表（按内存地址排序）。

按照内存释放的过程，当我们释放一个内存时，如果与它相邻的内存块都不是空闲的，那么该内存块并不会合并，只会被添加到空闲内存块链表中，其过程示意图具体见图 23-11。而如果某个时间段释放了另一个内存块，发现该内存块前面有一个空闲内存块与它在地址上是连续的，那么这两个内存块会合并成一个大的内存块，并插入空闲内存块链表中，其过程示意图具体见图 23-12，

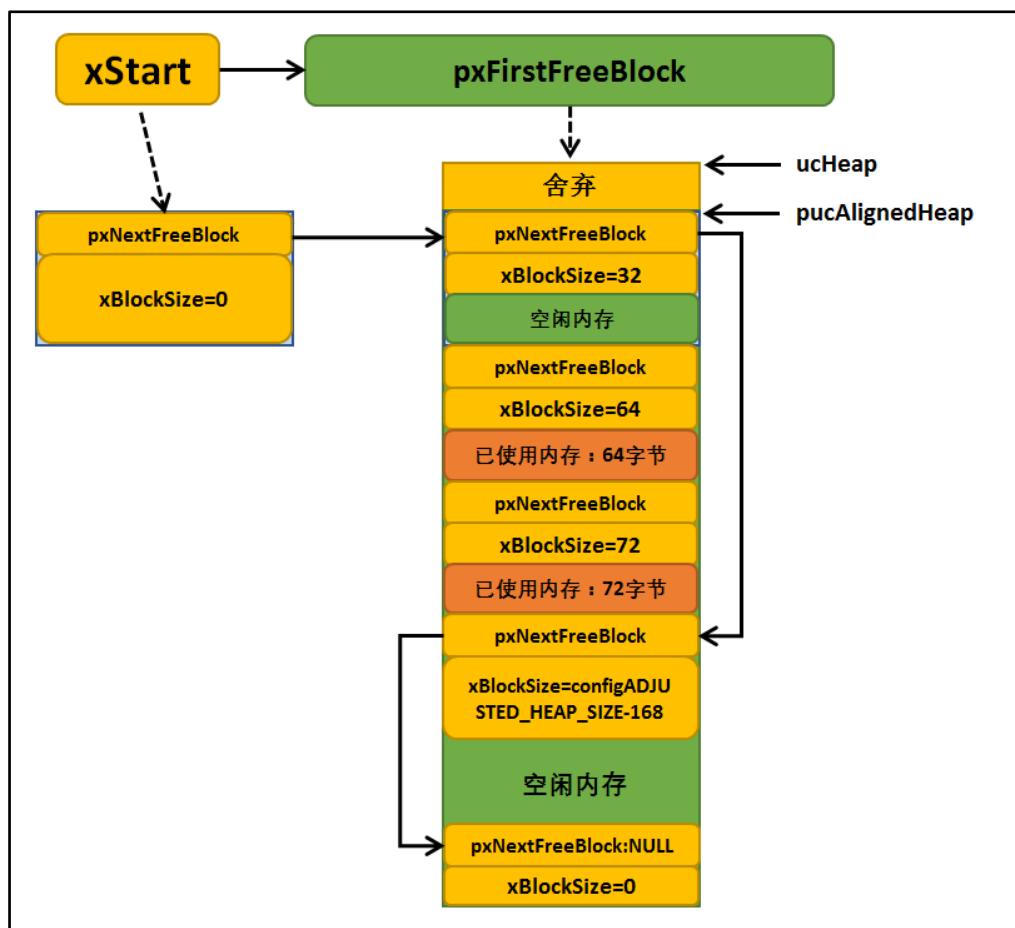


图 23-11 释放一个内存块（无法合并）

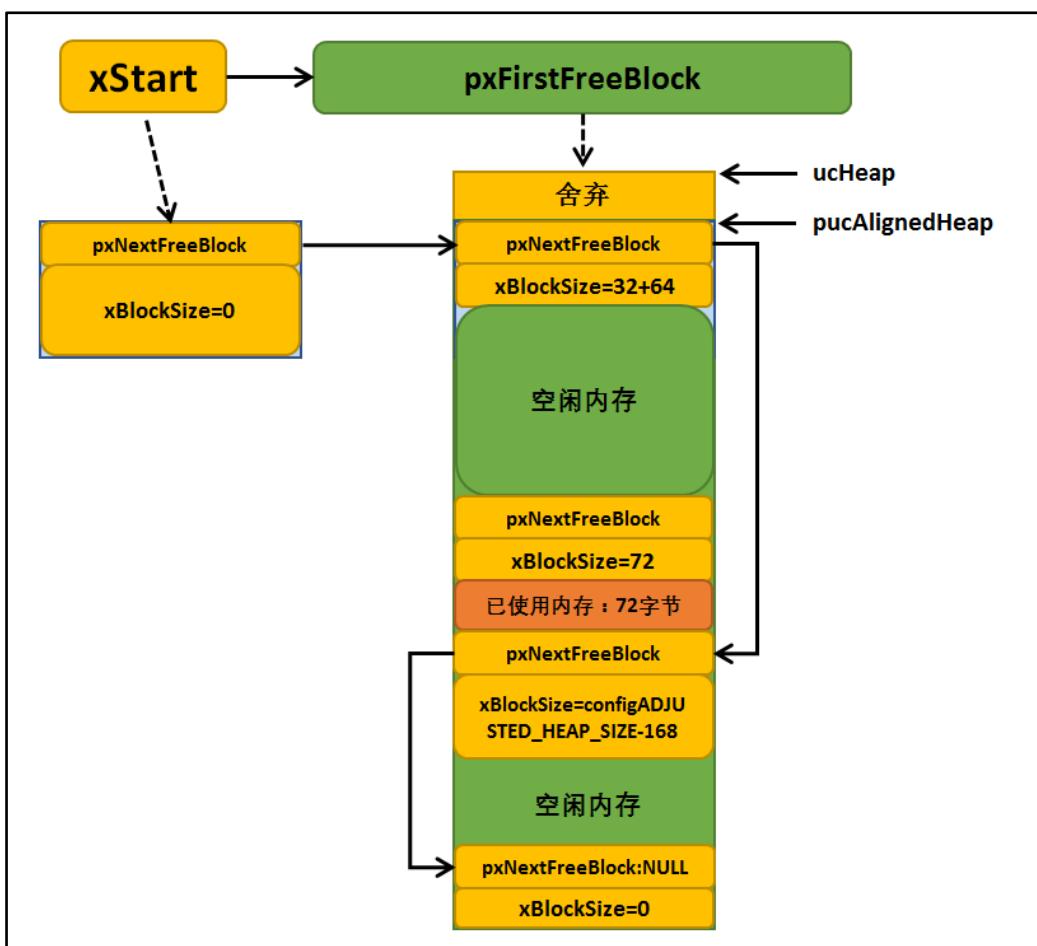


图 23-12 释放一个内存块（可以合并）

23.3.5 heap_5.c

heap_5.c 方案在实现动态内存分配时与 heap4.c 方案一样，采用最佳匹配算法和合并算法，并且允许内存堆跨越多个非连续的内存区，也就是允许在不连续的内存堆中实现内存分配，比如用户在片内 RAM 中定义一个内存堆，还可以在外部 SDRAM 再定义一个或多个内存堆，这些内存都归系统管理。

heap_5.c 方案通过调用 vPortDefineHeapRegions() 函数来实现系统管理的内存初始化，在内存初始化未完成前不允许使用内存分配和释放函数。如创建 FreeRTOS 对象（任务、队列、信号量等）时会隐式的调用 pvPortMalloc() 函数，因此必须注意：使用 heap_5.c 内存管理方案创建任何对象前，要先调用 vPortDefineHeapRegions() 函数将内存初始化。

vPortDefineHeapRegions() 函数只有一个形参，该形参是一个 HeapRegion_t 类型的结构体数组。HeapRegion_t 类型结构体在 portable.h 中定义，具体见代码清单 23-14。

代码清单 23-14 HeapRegion_t 结构体定义

```

1 typedef struct HeapRegion {
2     /* 用于内存堆的内存块起始地址 */
3     uint8_t *pucStartAddress;
4

```

```
5     /* 内存块大小 */
6     size_t xSizeInBytes;
7 } HeapRegion_t;
```

用户需要指定每个内存堆区域的起始地址和内存堆大小、将它们放在一个 HeapRegion_t 结构体类型数组中，这个数组必须用一个 NULL 指针和 0 作为结尾，起始地址必须从小到大排列。假设我们为内存堆分配两个内存块，第一个内存块大小为 0x10000 字节，起始地址为 0x80000000；第二个内存块大小为 0xa0000 字节，起始地址为 0x90000000，vPortDefineHeapRegions() 函数使用实例具体见代码清单 23-15。

代码清单 23-15 vPortDefineHeapRegions() 函数应用举例

```
1 /* 在内存中为内存堆分配两个内存块。
2 第一个内存块大小为 0x10000 字节,起始地址为 0x80000000,
3 第二个内存块大小为 0xa0000 字节,起始地址为 0x90000000。
4 起始地址为 0x80000000 的内存块的起始地址更低,因此放到了数组的第一个位置。 */
5 const HeapRegion_t xHeapRegions[] = {
6     { ( uint8_t * ) 0x80000000UL, 0x10000 },
7     { ( uint8_t * ) 0x90000000UL, 0xa0000 },
8     { NULL, 0 } /* 数组结尾 */
9 };
10
11 /* 向函数 vPortDefineHeapRegions() 传递形参 */
12 vPortDefineHeapRegions( xHeapRegions );
```

用户在自定义好内存堆数组后，需要调用 vPortDefineHeapRegions() 函数初始化这些内存堆，系统会以一个空闲内存块链表的数据结构记录这些空闲内存，链表以 xStart 节点构开头，以 pxEnd 指针指向的位置结束。vPortDefineHeapRegions() 函数对内存的初始化与 heap_4.c 方案一样，在这里就不再重复赘述过程。以上面的内存堆数组为例，初始化完成后的内存堆示意图具体见图 23-13。

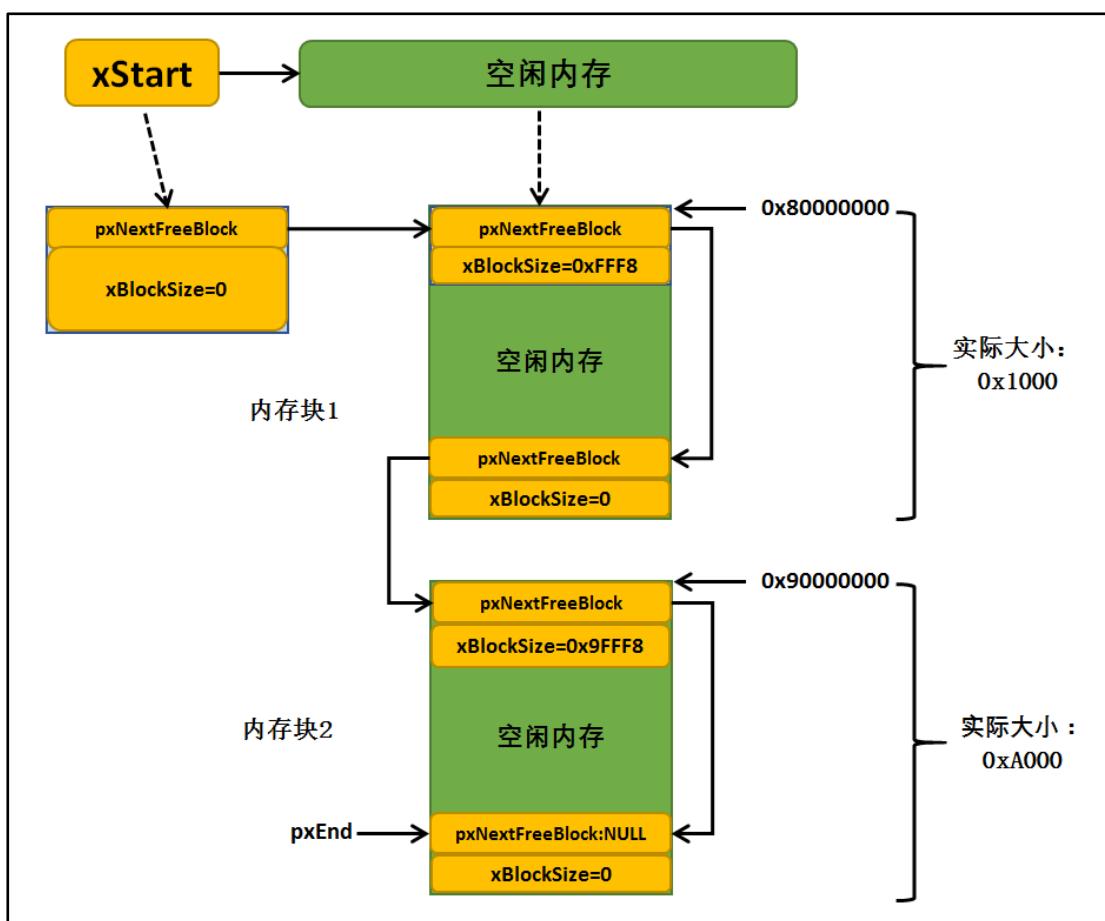


图 23-13 初始化完成的内存堆示意图

而对于 `heap_5.c` 方案的内存申请与释放函数，其实与 `heap_4.c` 方案是一样的，此处就不再重复赘述。

23.4 内存管理的实验

内存管理实验使用 `heap_4.c` 方案进行内存管理测试，创建了两个任务，分别是 LED 任务与内存管理测试任务，内存管理测试任务通过检测按键是否按下来申请内存或释放内存，当申请内存成功就像该内存写入一些数据，如当前系统的时间等信息，并且通过串口输出相关信息；LED 任务是将 LED 翻转，表示系统处于运行状态。在不需要再使用内存时，注意要及时释放该段内存，避免内存泄露，源码具体见代码清单 23-16 加粗部分。

代码清单 23-16 内存管理的实验

```

1 /**
2  ****
3  * @file    main.c
4  * @author  fire
5  * @version V1.0
6  * @date    2018-xx-xx
7  * @brief   FreeRTOS V9.0.0 + STM32 内存管理
8  ****
9  * @attention
10 */

```

```
11  * 实验平台:野火 STM32 开发板
12  * 论坛      :http://www.firebbs.cn
13  * 淘宝      :https://fire-stm32.taobao.com
14  *
15  ****
16  */
17
18 /*
19  *          包含的头文件
20  */
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
27 #include "bsp_led.h"
28 #include "bsp_usart.h"
29 #include "bsp_key.h"
30 /***** 任务句柄 *****/
31 /*
32  * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
33  * 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
34  * 这个句柄可以为 NULL。
35 */
36 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
37 static TaskHandle_t LED_Task_Handle = NULL; /* LED_Task 任务句柄 */
38 static TaskHandle_t Test_Task_Handle = NULL; /* Test_Task 任务句柄 */
39
40
41
42 /***** 全局变量声明 *****/
43 /*
44  * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
45  */
46 uint8_t *Test_Ptr = NULL;
47
48
49 /*
50  *          函数声明
51  */
52 ****
53 */
54 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
55
56 static void LED_Task(void* pvParameters); /* LED_Task 任务实现 */
57 static void Test_Task(void* pvParameters); /* Test_Task 任务实现 */
58
59 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
60
61 /*****
62  * @brief 主函数
63  * @param 无
64  * @retval 无
65  * @note 第一步：开发板硬件初始化
66  *        第二步：创建 APP 应用任务
67  *        第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
68  */
69 int main(void)
70 {
71     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
```

```
72     /* 开发板硬件初始化 */
73     BSP_Init();
74
75     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 内存管理实验! \n");
76     printf("按下 KEY1 申请内存, 按下 KEY2 释放内存\n");
77
78     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
79     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
80                           (const char* )"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
81                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
82                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
83                           (UBaseType_t )1, /* 任务的优先级 */
84                           (TaskHandle_t* )&AppTaskCreate_Handle);
85
86     /* 启动任务调度 */
87     if (pdPASS == xReturn)
88         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务, 开启调度 */
89     else
90         return -1;
91
92
93
94 /***** 函数注释 *****/
95 * @ 函数名 : AppTaskCreate
96 * @ 功能说明: 为了方便管理, 所有的任务创建函数都放在这个函数里面
97 * @ 参数    : 无
98 * @ 返回值 : 无
99 *****/
100 static void AppTaskCreate(void)
101 {
102     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
103
104     taskENTER_CRITICAL(); //进入临界区
105
106     /* 创建 LED_Task 任务 */
107     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )LED_Task, /* 任务入口函数 */
108                           (const char* )"LED_Task", /* 任务名字 */
109                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
110                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
111                           (UBaseType_t )2, /* 任务的优先级 */
112                           (TaskHandle_t* )&LED_Task_Handle);
113
114     if (pdPASS == xReturn)
115         printf("创建 LED_Task 任务成功!\n");
116
117     /* 创建 Test_Task 任务 */
118     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )Test_Task, /* 任务入口函数 */
119                           (const char* )"Test_Task", /* 任务名字 */
120                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
121                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
122                           (UBaseType_t )3, /* 任务的优先级 */
123                           (TaskHandle_t* )&Test_Task_Handle);
124
125     if (pdPASS == xReturn)
126         printf("创建 Test_Task 任务成功!\n");
127
128     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
129 }
130
131     taskEXIT_CRITICAL(); //退出临界区
132 }
```

```
132
133 /*****
134 * @ 函数名 : LED_Task
135 * @ 功能说明: LED_Task 任务主体
136 * @ 参数 :
137 * @ 返回值 : 无
138 *****/
139 static void LED_Task(void* parameter)
140 {
141     while (1) {
142         LED1_TOGGLE;
143         vTaskDelay(1000); /* 延时 1000 个 tick */
144     }
145 }
146
147 /*****
148 * @ 函数名 : Test_Task
149 * @ 功能说明: Test_Task 任务主体
150 * @ 参数 :
151 * @ 返回值 : 无
152 *****/
153 static void Test_Task(void* parameter)
154 {
155     uint32_t g_memsize;
156     while (1) {
157         if (Key_Scan(KEY1_GPIO_PORT,KEY1_GPIO_PIN) == KEY_ON) {
158             /* KEY1 被按下 */
159             if (NULL == Test_Ptr) {
160
161                 /* 获取当前内存大小 */
162                 g_memsize = xPortGetFreeHeapSize();
163                 printf("系统当前内存大小为 %d 字节, 开始申请内存\n",g_memsize);
164                 Test_Ptr = pvPortMalloc(1024);
165                 if (NULL != Test_Ptr) {
166                     printf("内存申请成功!\n");
167                     printf("申请到的内存地址为 %#x\n", (int)Test_Ptr);
168
169                 /* 获取当前内剩余存大小 */
170                 g_memsize = xPortGetFreeHeapSize();
171                 printf("系统当前内存剩余存大小为 %d 字节! \n",g_memsize);
172                 //向 Test_Ptr 中写入当数据:当前系统时间
173                 sprintf((char*)Test_Ptr,"当前系统 TickCount = %d
174                                     \n",xTaskGetTickCount());
175                 printf("写入的数据是 %s \n", (char*)Test_Ptr);
176             }
177         } else {
178             printf("请先按下 KEY2 释放内存再申请\n");
179         }
180     }
181     if (Key_Scan(KEY2_GPIO_PORT,KEY2_GPIO_PIN) == KEY_ON) {
182         /* KEY2 被按下 */
183         if (NULL != Test_Ptr) {
184             printf("释放内存!\n");
185             vPortFree(Test_Ptr); //释放内存
186             Test_Ptr=NULL;
187             /* 获取当前内剩余存大小 */
188             g_memsize = xPortGetFreeHeapSize();
189             printf("系统当前内存大小为 %d 字节, 内存释放完成\n",g_memsize);
190         } else {
191             printf("请先按下 KEY1 申请内存再释放\n");
192         }
193 }
```

```
193     }
194     vTaskDelay(20); /* 延时 20 个 tick */
195 }
196 }
197
198 /*****
199  * @ 函数名 : BSP_Init
200  * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
201  * @ 参数    :
202  * @ 返回值  : 无
203 ****/
204 static void BSP_Init(void)
205 {
206     /*
207      * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
208      * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
209      * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
210      */
211     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
212
213     /* LED 初始化 */
214     LED_GPIO_Config();
215
216     /* 串口初始化 */
217     USART_Config();
218
219     /* 按键初始化 */
220     Key_GPIO_Config();
221
222 }
223
224 ****END_OF_FILE****/
```

23.5 内存管理的实验现象

程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板，我们按下 KEY1 申请内存，然后按下 KEY2 释放内存，可以在调试助手中看到串口打印信息与运行结果，开发板的 LED 也在闪烁，具体见图 23-14。



图 23-14 内存管理实验现象

第24章 中断管理

24.1 异常与中断的基本概念

异常是导致处理器脱离正常运行转向执行特殊代码的任何事件，如果不及时进行处理，轻则系统出错，重则会导致系统毁灭性瘫痪。所以正确地处理异常，避免错误的发生是提高软件鲁棒性（稳定性）非常重要的一环，对于实时系统更是如此。

异常是指任何打断处理器正常执行，并且迫使处理器进入一个由有特权的特殊指令执行的事件。异常通常可以分成两类：同步异常和异步异常。由内部事件（像处理器指令运行产生的事件）引起的异常称为同步异常，例如造成被零除的算术运算引发一个异常，又如在某些处理器体系结构中，对于确定的数据尺寸必须从内存的偶数地址进行读和写操作。从一个奇数内存地址的读或写操作将引起存储器存取一个错误事件并引起一个异常（称为校准异常）。

异步异常主要是指由于外部异常源产生的异常，是一个由外部硬件装置产生的事件引起的异步异常。同步异常不同于异步异常的地方是事件的来源，同步异常事件是由于执行某些指令而从处理器内部产生的，而异步异常事件的来源是外部硬件装置。例如按下设备某个按钮产生的事件。同步异常与异步异常的区别还在于，同步异常触发后，系统必须立刻进行处理而不能够依然执行原有的程序指令步骤；而异步异常则可以延缓处理甚至是忽略，例如按键中断异常，虽然中断异常触发了，但是系统可以忽略它继续运行（同样也忽略了相应的按键事件）。

中断，中断属于异步异常。所谓中断是指中央处理器 CPU 正在处理某件事的时候，外部发生了某一事件，请求 CPU 迅速处理，CPU 暂时中断当前的工作，转入处理所发生的事情，处理完后，再回到原来被中断的地方，继续原来的工作，这样的过程称为中断。

中断能打断任务的运行，无论该任务具有什么样的优先级，因此中断一般用于处理比较紧急的事件，而且只做简单处理，例如标记该事件，在使用 FreeRTOS 系统时，一般建议使用信号量、消息或事件标志组等标志中断的发生，将这些内核对象发布给处理任务，处理任务再做具体处理。

通过中断机制，在外设不需要 CPU 介入时，CPU 可以执行其他任务，而当外设需要 CPU 时通过产生中断信号使 CPU 立即停止当前任务转而来响应中断请求。这样可以使 CPU 避免把大量时间耗费在等待、查询外设状态的操作上，因此将大大提高系统实时性以及执行效率。

此处读者要知道一点，FreeRTOS 源码中有许多处临界段的地方，临界段虽然保护了关键代码的执行不被打断，但也会影响系统的实时，任何使用了操作系统的中断响应都不会比裸机快。比如，某个时候有一个任务在运行中，并且该任务部分程序将中断屏蔽掉，也就是进入临界段中，这个时候如果有一个紧急的中断事件被触发，这个中断就会被挂起，不能得到及时响应，必须等到中断开启才可以得到响应，如果屏蔽中断时间超过了紧急中

断能够容忍的限度，危害是可想而知的。所以，操作系统的中断在某些时候会有适当的中断延迟，因此调用中断屏蔽函数进入临界段的时候，也需快进快出。当然 FreeRTOS 也能允许一些高优先级的中断不被屏蔽掉，能够及时做出响应，不过这些中断就不受系统管理，也不允许调用 FreeRTOS 中与中断相关的任何 API 函数接口。

FreeRTOS 的中断管理支持：

- 开/关中断。
- 恢复中断。
- 中断使能。
- 中断屏蔽。
- 可选择系统管理的中断优先级。

24.1.1 中断的介绍

与中断相关的硬件可以划分为三类：外设、中断控制器、CPU 本身。

外设：当外设需要请求 CPU 时，产生一个中断信号，该信号连接至中断控制器。

中断控制器：中断控制器是 CPU 众多外设中的一个，它一方面接收其他外设中断信号的输入，另一方面，它会发出中断信号给 CPU。通过对中断控制器编程实现对中断源的优先级、触发方式、打开和关闭源等设置操作。在 Cortex-M 系列控制器中常用的中断控制器是 NVIC（内嵌向量中断控制器 Nested Vectored Interrupt Controller）。

CPU：CPU 会响应中断源的请求，中断当前正在执行的任务，转而执行中断处理程序。NVIC 最多支持 240 个中断，每个中断最多 256 个优先级。

24.1.2 和中断相关的名词解释

中断号：每个中断请求信号都会有特定的标志，使得计算机能够判断是哪个设备提出的中断请求，这个标志就是中断号。

中断请求：“紧急事件”需向 CPU 提出申请，要求 CPU 暂停当前执行的任务，转而处理该“紧急事件”，这一申请过程称为中断请求。

中断优先级：为使系统能够及时响应并处理所有中断，系统根据中断时间的重要性和紧迫程度，将中断源分为若干个级别，称作中断优先级。

中断处理程序：当外设产生中断请求后，CPU 暂停当前的任务，转而响应中断申请，即执行中断处理程序。

中断触发：中断源发出并送给 CPU 控制信号，将中断触发器置“1”，表明该中断源产生了中断，要求 CPU 去响应该中断，CPU 暂停当前任务，执行相应的中断处理程序。

中断触发类型：外部中断申请通过一个物理信号发送到 NVIC，可以是电平触发或边沿触发。

中断向量：中断服务程序的入口地址。

中断向量表：存储中断向量的存储区，中断向量与中断号对应，中断向量在中断向量表中按照中断号顺序存储。

临界段：代码的临界段也称为临界区，一旦这部分代码开始执行，则不允许任何中断打断。为确保临界段代码的执行不被中断，在进入临界段之前须关中断，而临界段代码执行完毕后，要立即开中断。

24.2 中断管理的运作机制

当中断产生时，处理机将按如下的顺序执行：

1. 保存当前处理机状态信息
2. 载入异常或中断处理函数到 PC 寄存器
3. 把控制权转交给处理函数并开始执行
4. 当处理函数执行完成时，恢复处理器状态信息
5. 从异常或中断中返回到前一个程序执行点

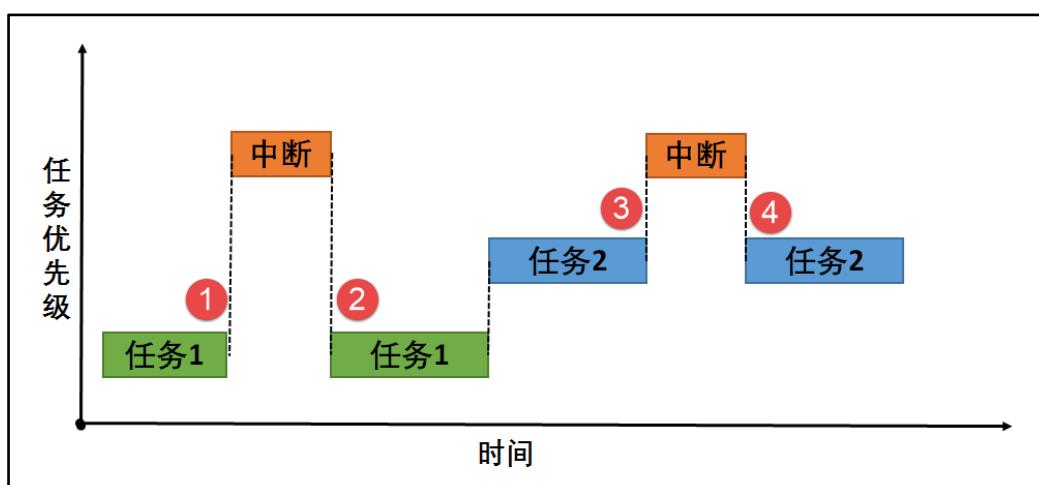
中断使得 CPU 可以在事件发生时才给予处理，而不必让 CPU 连续不断地查询是否有相应的事件发生。通过两条特殊指令：关中断和开中断可以让处理器不响应或响应中断，在关闭中断期间，通常处理器会把新产生的中断挂起，当中断打开时立刻进行响应，所以会有适当的延时响应中断，故用户在进入临界区的时候应快进快出。

中断发生的环境有两种情况：在任务的上下文中，在中断服务函数处理上下文中。

- 任务在工作的时候，如果此时发生了一个中断，无论中断的优先级是多大，都会打断当前任务的执行，从而转到对应的中断服务函数中执行，其过程具体见图 24-1。

图 24-1 (1)、(3)：在任务运行的时候发生了中断，那么中断会打断任务的运行，那么操作系统将先保存当前任务的上下文环境，转而去处理中断服务函数。

图 24-1 (2)、(4)：当且仅当中断服务函数处理完的时候才恢复任务的上下文环境，继续运行任务。



- 在执行中断服务例程的过程中，如果有更高优先级别的中断源触发中断，由于当前处于中断处理上下文环境中，根据不同的处理器构架可能有不同的处理方式，比如新的中断等待挂起直到当前中断处理离开后再行响应；或新的高优先级中断打断当前中断处理过程，而去直接响应这个更高优先级的新中断源。后面这种情况，称之为中断嵌套。在硬实时环境中，前一种情况是不允许发生的，不能使响应中断的时间尽量的短。而在软件处理（软实时环境）上，FreeRTOS 允许中断嵌套，即在一个中断服务例程期间，处理器可以响应另外一个优先级更高的中断，过程如图 24-2 所示。

图 24-2 (1)：当中断 1 的服务函数在处理的时候发生了中断 2，由于中断 2 的优先级比中断 1 更高，所以发生了中断嵌套，那么操作系统将先保存当前中断服务函数的上下文环境，并且转向处理中断 2，当且仅当中断 2 执行完的时候图 24-2 (2)，才能继续执行中断 1。

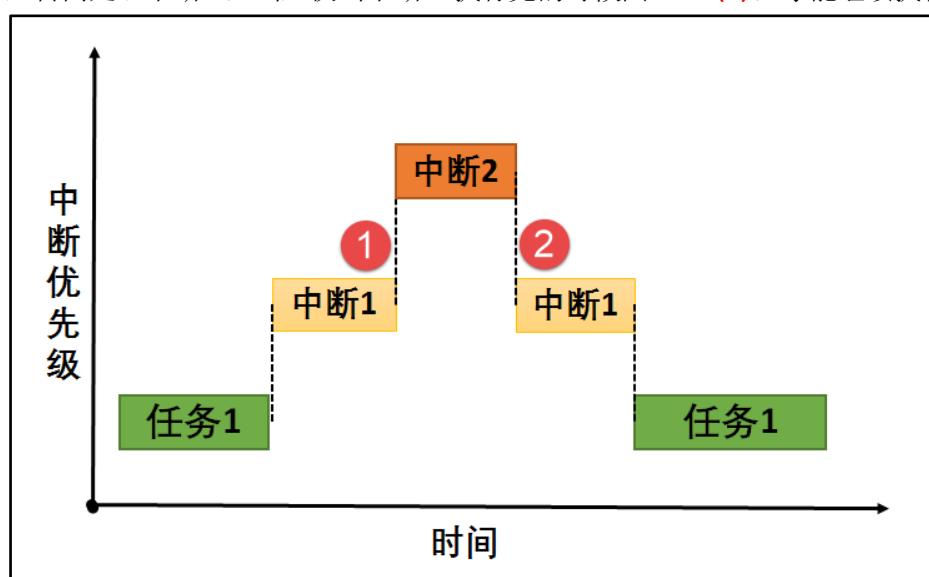


图 24-2 中断嵌套发生

24.3 中断延迟的概念

即使操作系统的响应很快了，但对于中断的处理仍然存在着中断延迟响应的问题，我们称之为中断延迟(Interrupt Latency)。

中断延迟是指从硬件中断发生到开始执行中断处理程序第一条指令之间的这段时间。也就是说：系统接收到中断信号到操作系统作出响应，并完成换到转入中断服务程序的时间。也可以简单地理解为：（外部）硬件（设备）发生中断，到系统执行中断服务子程序（ISR）的第一条指令的时间。

中断的处理过程是：外界硬件发生了中断后，CPU 到中断处理器读取中断向量，并且查找中断向量表，找到对应的中断服务子程序（ISR）的首地址，然后跳转到对应的 ISR 去做相应处理。这部分时间，我称之为：识别中断时间。

在允许中断嵌套的实时操作系统中，中断也是基于优先级的，允许高优先级中断抢断正在处理的低优先级中断，所以，如果当前正在处理更高优先级的中断，即使此时有低优先级的中断，系统也不会立刻响应，而是等到高优先级的中断处理完之后，才会响应。而即使在不支持中断嵌套，即中断是没有优先级的，中断是不允许被中断的，所以，如果当前系统正在处理一个中断，而此时另一个中断到来了，系统也是不会立即响应的，而只是等处理完当前的中断之后，才会处理后来的中断。此部分时间，我称其为：等待中断打开时间。

在操作系统中，很多时候我们会主动进入临界段，系统不允许当前状态被中断打断，故而在临界区发生的中断会被挂起，直到退出临界段时候打开中断。此部分时间，我称其为：关闭中断时间。

中断延迟可以定义为，从中断开始的时刻到中断服务例程开始执行的时刻之间的时间段。中断延迟 = 识别中断时间 + [等待中断打开时间] + [关闭中断时间]。

注意：“[]”的时间是不一定都存在的，此处为最大可能的中断延迟时间。

24.4 中断管理的应用场景

中断在嵌入式处理器中应用非常之多，没有中断的系统不是一个好系统，因为有中断，才能启动或者停止某件事情，从而转去做另一件事情。我们可以举一个日常生活中的例子来说明，假如你正在给朋友写信，电话铃响了，这时你放下手中的笔去接电话，通话完毕再继续写信。这个例子就表现了中断及其处理的过程：电话铃声使你暂时中止当前的工作，而去处理更为急需处理的事情——接电话，当把急需处理的事情处理完毕之后，再回过头来继续原来的事情。在这个例子中，电话铃声就可以称为“中断请求”，而你暂停写信去接电话就叫作“中断响应”，那么接电话的过程就是“中断处理”。由此我们可以看出，在计算机执行程序的过程中，由于出现某个特殊情况(或称为“特殊事件”)，使得系统暂时中止现行程序，而转去执行处理这一特殊事件的程序，处理完毕之后再回到原来程序的中断点继续向下执行。

为什么说吗没有中断的系统不是好系统呢？我们可以再举一个例子来说明中断的作用。假设有一个朋友来拜访你，但是由于不知何时到达，你只能在门口等待，于是什么事情也干不了；但如果在门口装一个门铃，你就不必在门口等待而可以在家里去做其他的工作，朋友来了按门铃通知你，这时你才中断手中的工作去开门，这就避免了不必要的等待。CPU 也是一样，如果时间都浪费在查询的事情上，那这个 CPU 啥也干不了，要他何用。在嵌入式系统中合理利用中断，能更好利用 CPU 的资源。

24.5 中断管理讲解

ARM Cortex-M 系列内核的中断是由硬件管理的，而 FreeRTOS 是软件，它并不接管由硬件管理的相关中断（接管简单来说就是，所有的中断都由 RTOS 的软件管理，硬件来了中断时，由软件决定是否响应，可以挂起中断，延迟响应或者不响应），只支持简单的开关中断等，所以 FreeRTOS 中的中断使用其实跟裸机差不多的，需要我们自己配置中断，

并且使能中断，编写中断服务函数，在中断服务函数中使用内核 IPC 通信机制，一般建议使用信号量、消息或事件标志组等标志事件的发生，将事件发布给处理任务，等退出中断后再由相关处理任务具体处理中断。

用户可以自定义配置系统可管理的最高中断优先级的宏定义 configLIBRARY_MAX_SYSCALL_INTERRUPT_PRIORITY，它是用于配置内核中的 basepri 寄存器的，当 basepri 设置为某个值的时候，NVIC 不会响应比该优先级低的中断，而优先级比之更高的中断则不受影响。就是说当这个宏定义配置为 5 的时候，中断优先级数值在 0、1、2、3、4 的这些中断是不受 FreeRTOS 屏蔽的，也就是说即使在系统进入临界段的时候，这些中断也能被触发而不是等到退出临界段的时候才被触发，当然，这些中断服务函数中也不能调用 FreeRTOS 提供的 API 函数接口，而中断优先级在 5 到 15 的这些中断是可以被屏蔽的，也能安全调用 FreeRTOS 提供的 API 函数接口。

ARM Cortex-M NVIC 支持中断嵌套功能：当一个中断触发并且系统进行响应时，处理器硬件会将当前运行的部分上下文寄存器自动压入中断栈中，这部分的寄存器包括 PSR，R0，R1，R2，R3 以及 R12 寄存器。当系统正在服务一个中断时，如果有一个更高优先级的中断触发，那么处理器同样的会打断当前运行的中断服务例程，然后把老的中断服务例程上下文的 PSR，R0，R1，R2，R3 和 R12 寄存器自动保存到中断栈中。这些部分上下文寄存器保存到中断栈的行为完全是硬件行为，这一点是与其他 ARM 处理器最大的区别（以往都需要依赖于软件保存上下文）。

另外，在 ARM Cortex-M 系列处理器上，所有中断都采用中断向量表的方式进行处理，即当一个中断触发时，处理器将直接判定是哪个中断源，然后直接跳转到相应的固定位置进行处理。而在 ARM7、ARM9 中，一般是先跳转进入 IRQ 入口，然后再由软件进行判断是哪个中断源触发，获得了相对应的中断服务例程入口地址后，再进行后续的中断处理。ARM7、ARM9 的好处在于，所有中断它们都有统一的入口地址，便于 OS 的统一管理。而 ARM Cortex-M 系列处理器则恰恰相反，每个中断服务例程必须排列在一起放在统一的地址上（这个地址必须要设置到 NVIC 的中断向量偏移寄存器中）。中断向量表一般由一个数组定义（或在起始代码中给出），在 STM32 上，默认采用起始代码给出：具体见代码清单 24-1。

代码清单 24-1 中断向量表（部分）

1	__Vectors	DCD	_initial_sp	; Top of Stack
2		DCD	Reset_Handler	; Reset Handler
3		DCD	NMI_Handler	; NMI Handler
4		DCD	HardFault_Handler	; Hard Fault Handler
5		DCD	MemManage_Handler	; MPU Fault Handler
6		DCD	BusFault_Handler	; Bus Fault Handler
7		DCD	UsageFault_Handler	; Usage Fault Handler
8		DCD	0	; Reserved
9		DCD	0	; Reserved
10		DCD	0	; Reserved
11		DCD	0	; Reserved
12		DCD	SVC_Handler	; SVCall Handler
13	DCD	DebugMon_Handler		; Debug Monitor Handler
14		DCD	0	; Reserved
15		DCD	PendSV_Handler	; PendSV Handler
16		DCD	SysTick_Handler	; SysTick Handler

```

17
18          ; External Interrupts
19          DCD      WWDG_IRQHandler           ; Window Watchdog
20  DCD      PVD_IRQHandler             ; PVD through EXTI Line detect
21          DCD      TAMPER_IRQHandler        ; Tamper
22          DCD      RTC_IRQHandler           ; RTC
23          DCD      FLASH_IRQHandler         ; Flash
24          DCD      RCC_IRQHandler           ; RCC
25          DCD      EXTI0_IRQHandler        ; EXTI Line 0
26          DCD      EXTI1_IRQHandler        ; EXTI Line 1
27          DCD      EXTI2_IRQHandler        ; EXTI Line 2
28          DCD      EXTI3_IRQHandler        ; EXTI Line 3
29          DCD      EXTI4_IRQHandler        ; EXTI Line 4
30          DCD      DMA1_Channel1_IRQHandler   ; DMA1 Channel 1
31          DCD      DMA1_Channel2_IRQHandler   ; DMA1 Channel 2
32          DCD      DMA1_Channel3_IRQHandler   ; DMA1 Channel 3
33          DCD      DMA1_Channel4_IRQHandler   ; DMA1 Channel 4
34          DCD      DMA1_Channel5_IRQHandler   ; DMA1 Channel 5
35          DCD      DMA1_Channel6_IRQHandler   ; DMA1 Channel 6
36          DCD      DMA1_Channel7_IRQHandler   ; DMA1 Channel 7
37
38      .....
39

```

FreeRTOS 在 Cortex-M 系列处理器上也遵循与裸机中断一致的方法，当用户需要使用自定义的中断服务例程时，只需要定义相同名称的函数覆盖弱化符号即可。所以，FreeRTOS 在 Cortex-M 系列处理器的中断控制其实与裸机没什么差别。

24.6 中断管理实验

中断管理实验是在 FreeRTOS 中创建了两个任务分别获取信号量与消息队列，并且定义了两个按键 KEY1 与 KEY2 的触发方式为中断触发，其触发的中断服务函数则跟裸机一样，在中断触发的时候通过消息队列将消息传递给任务，任务接收到消息就将信息通过串口调试助手显示出来。而且中断管理实验也实现了一个串口的 DMA 传输+空闲中断功能，当串口接收完不定长的数据之后产生一个空闲中断，在中断中将信号量传递给任务，任务在收到信号量的时候将串口的数据读取出来并且在串口调试助手中回显，具体见代码清单 24-2 加粗部分。

代码清单 24-2 中断管理实验

```

1 /**
2  ****
3  * @file    main.c
4  * @author  fire
5  * @version V1.0
6  * @date    2018-xx-xx
7  * @brief   FreeRTOS V9.0.0 + STM32 中断管理
8  ****
9  * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 开发板
12 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
15 ****
16 */
17
18 */

```

```
19 ****包含的头文件*****
20 *
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 #include "queue.h"
27 #include "semphr.h"
28
29 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
30 #include "bsp_led.h"
31 #include "bsp_usart.h"
32 #include "bsp_key.h"
33 #include "bsp_exti.h"
34
35 /* 标准库头文件 */
36 #include <string.h>
37
38 /*****任务句柄*****/
39 /*
40 * 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
41 * 以后我们想要操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
42 * 这个句柄可以为 NULL。
43 */
44 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL; /* 创建任务句柄 */
45 static TaskHandle_t LED_Task_Handle = NULL; /* LED 任务句柄 */
46 static TaskHandle_t Receive_Task_Handle = NULL; /* KEY 任务句柄 */
47
48 /*****内核对象句柄*****/
49 /*
50 * 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
51 * 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
52 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
53 *
54 */
55 内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信，
56 * 任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
57 * 来完成的
58 *
59 */
60 QueueHandle_t Test_Queue =NULL;
61 SemaphoreHandle_t BinarySem_Handle =NULL;
62
63 /*****全局变量声明*****/
64 /*
65 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
66 */
67
68 extern char Usart_Rx_Buf[USART_RBUFF_SIZE];
69
70
71 /*****宏定义*****/
72 /*
73 * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些宏定义。
74 */
75 #define QUEUE_LEN 4 /* 队列的长度，最大可包含多少个消息 */
76 #define QUEUE_SIZE 4 /* 队列中每个消息大小（字节） */
77
78
79 */
```

```
80 ****
81 *          函数声明
82 ****
83 */
84 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
85
86 static void LED_Task(void* pvParameters); /* LED_Task 任务实现 */
87 static void Receive_Task(void* pvParameters); /* KEY_Task 任务实现 */
88
89 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
90
91 ****
92 * @brief 主函数
93 * @param 无
94 * @retval 无
95 * @note 第一步：开发板硬件初始化
96         第二步：创建 APP 应用任务
97         第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
98 ****
99 int main(void)
100 {
101     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
102
103     /* 开发板硬件初始化 */
104     BSP_Init();
105
106     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS 中断管理实验！\n");
107     printf("按下 KEY1 | KEY2 触发中断！\n");
108     printf("串口发送数据触发中断，任务处理数据！\n");
109
110     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
111     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
112                           (const char* )"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
113                           (uint16_t )512, /* 任务栈大小 */
114                           (void* )NULL, /* 任务入口函数参数 */
115                           (UBaseType_t )1, /* 任务的优先级 */
116                           (TaskHandle_t* )&AppTaskCreate_Handle);
117
118     /* 启动任务调度 */
119     if (pdPASS == xReturn)
120         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
121     else
122         return -1;
123
124     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
125
126
127 ****
128 * @函数名 : AppTaskCreate
129 * @功能说明：为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
130 * @参数    : 无
131 * @返回值  : 无
132
133 ****
134 static void AppTaskCreate(void)
135 {
136     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
137     taskENTER_CRITICAL(); // 进入临界区
138 }
```

```
139     /* 创建 Test_Queue */
140     Test_Queue = xQueueCreate((UBaseType_t) QUEUE_LEN, /* 消息队列的长度 */
141                               (UBaseType_t) QUEUE_SIZE); /* 消息的大小 */
142
143     if (NULL != Test_Queue)
144         printf("Test_Queue 消息队列创建成功!\n");
145
146     /* 创建 BinarySem */
147     BinarySem_Handle = xSemaphoreCreateBinary();
148
149     if (NULL != BinarySem_Handle)
150         printf("BinarySem_Handle 二值信号量创建成功!\n");
151
152     /* 创建 LED_Task 任务 */
153     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)LED_Task, /* 任务入口函数 */
154                           (const char*)"LED_Task", /* 任务名字 */
155                           (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
156                           (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
157                           (UBaseType_t)2, /* 任务的优先级 */
158                           (TaskHandle_t*)&LED_Task_Handle);
159
160     if (pdPASS == xReturn)
161         printf("创建 LED_Task 任务成功!\n");
162
163     /* 创建 Receive_Task 任务 */
164     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)Receive_Task, /* 任务入口函数 */
165                           (const char*)"Receive_Task", /* 任务名字 */
166                           (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
167                           (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
168                           (UBaseType_t)3, /* 任务的优先级 */
169                           (TaskHandle_t*)&Receive_Task_Handle);
170
171     if (pdPASS == xReturn)
172         printf("创建 Receive_Task 任务成功!\n");
173
174 } //删除 AppTaskCreate 任务
175
176
177
178 /*****
179 * @ 函数名 : LED_Task
180 * @ 功能说明: LED_Task 任务主体
181 * @ 参数 :
182 * @ 返回值 : 无
183 *****/
184 static void LED_Task(void* parameter)
185 {
186     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
187     uint32_t r_queue; /* 定义一个接收消息的变量 */
188     while (1) {
189         /* 队列读取(接收), 等待时间为一直等待 */
190         xReturn = xQueueReceive(Test_Queue, /* 消息队列的句柄 */
191                                &r_queue, /* 发送的消息内容 */
192                                portMAX_DELAY); /* 等待时间一直等 */
193
194         if (pdPASS == xReturn) {
195             printf("触发中断的是 KEY%d !\n", r_queue);
196         } else {
197             printf("数据接收出错\n");
198         }
199     }
200 }
```

```
199
200     LED1_TOGGLE;
201 }
202 }
203
204 /*****
205 * @ 函数名 : Receive_Task
206 * @ 功能说明: Receive_Task 任务主体
207 * @ 参数 :
208 * @ 返回值 : 无
209 *****/
210 static void Receive_Task(void* parameter)
211 {
212     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值, 默认为 pdPASS */
213     while (1) {
214         //获取二值信号量 xSemaphore,没获取到则一直等待
215         xReturn = xSemaphoreTake(BinarySem_Handle, /* 二值信号量句柄 */
216                                 portMAX_DELAY); /* 等待时间 */
217         if (pdPASS == xReturn) {
218             printf("收到数据:%s\n", Usart_Rx_Buf);
219             memset(Usart_Rx_Buf, 0, USART_RBUFF_SIZE); /* 清零 */
220         }
221     }
222 }
223
224 /*****
225 * @ 函数名 : BSP_Init
226 * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
227 * @ 参数 :
228 * @ 返回值 : 无
229 *****/
230 static void BSP_Init(void)
231 {
232     /*
233      * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
234      * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
235      * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
236      */
237     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
238
239     /* LED 初始化 */
240     LED_GPIO_Config();
241
242     /* DMA 初始化 */
243     USARTx_DMA_Config();
244
245     /* 串口初始化 */
246     USART_Config();
247
248     /* 按键初始化 */
249     Key_GPIO_Config();
250
251     /* 按键初始化 */
252     EXTI_Key_Config();
253
254 }
255
256 ****END_OF_FILE****
```

而中断服务函数则需要我们自己编写，并且中断被触发的时候通过信号量、消息队列告知任务，具体见代码清单 24-3 加粗部分。

代码清单 24-3 中断管理——中断服务函数

```
1 /* Includes -----*/
2 #include "stm32f10x_it.h"
3
4 /* FreeRTOS 头文件 */
5 #include "FreeRTOS.h"
6 #include "task.h"
7 #include "queue.h"
8 #include "semphr.h"
9 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
10 #include "bsp_led.h"
11 #include "bsp_usart.h"
12 #include "bsp_key.h"
13 #include "bsp_exti.h"
14
15 /**
16  * @brief This function handles SysTick Handler.
17  * @param None
18  * @retval None
19  */
20 extern void xPortSysTickHandler(void);
21 //systick 中断服务函数
22 void SysTick_Handler(void)
23 {
24 #if (INCLUDE_xTaskGetSchedulerState == 1)
25     if (xTaskGetSchedulerState() != taskSCHEDULER_NOT_STARTED) {
26 #endif /* INCLUDE_xTaskGetSchedulerState */
27
28     xPortSysTickHandler();
29
30 #if (INCLUDE_xTaskGetSchedulerState == 1)
31     }
32 #endif /* INCLUDE_xTaskGetSchedulerState */
33 }
34
35
36
37 /* 声明引用外部队列 & 二值信号量 */
38 extern QueueHandle_t Test_Queue;
39 extern SemaphoreHandle_t BinarySem_Handle;
40
41 static uint32_t send_data1 = 1;
42 static uint32_t send_data2 = 2;
43
44 /*****
45  * @ 函数名 : KEY1_IRQHandler
46  * @ 功能说明: 中断服务函数
47  * @ 参数 : 无
48  * @ 返回值 : 无
49  *****/
50 void KEY1_IRQHandler(void)
51 {
52     LED2_TOGGLE;
53     BaseType_t pxHigherPriorityTaskWoken;
54     //确保是否产生了 EXTI Line 中断
55     uint32_t ulReturn;
56     /* 进入临界段，临界段可以嵌套 */
57     ulReturn = taskENTER_CRITICAL_FROM_ISR();
58
59     if (EXTI_GetITStatus(KEY1_INT_EXTI_LINE) != RESET) {
60         /* 将数据写入（发送）到队列中，等待时间为 0 */
61         xQueueSendFromISR(Test_Queue, /* 消息队列的句柄 */
```

```
62                     &send_data1,/* 发送的消息内容 */
63                     &pxHigherPriorityTaskWoken);
64
65         //如果需要的话进行一次任务切换
66         portYIELD_FROM_ISR(pxHigherPriorityTaskWoken);
67
68         //清除中断标志位
69         EXTI_ClearITPendingBit(KEY1_INT_EXTI_LINE);
70     }
71
72     /* 退出临界段 */
73     taskEXIT_CRITICAL_FROM_ISR( ulReturn );
74 }
75
76 /*****
77 * @ 函数名 : KEY1_IRQHandler
78 * @ 功能说明: 中断服务函数
79 * @ 参数 : 无
80 * @ 返回值 : 无
81 *****/
82 void KEY2_IRQHandler(void)
83 {
84     LED2_TOGGLE;
85     BaseType_t pxHigherPriorityTaskWoken;
86     uint32_t ulReturn;
87     /* 进入临界段, 临界段可以嵌套 */
88     ulReturn = taskENTER_CRITICAL_FROM_ISR();
89
90     //确保是否产生了 EXTI Line 中断
91     if (EXTI_GetITStatus(KEY2_INT_EXTI_LINE) != RESET) {
92         /* 将数据写入 (发送) 到队列中, 等待时间为 0 */
93         xQueueSendFromISR(Test_Queue, /* 消息队列的句柄 */
94                            &send_data2,/* 发送的消息内容 */
95                            &pxHigherPriorityTaskWoken);
96
97         //如果需要的话进行一次任务切换
98         portYIELD_FROM_ISR(pxHigherPriorityTaskWoken);
99
100        //清除中断标志位
101        EXTI_ClearITPendingBit(KEY2_INT_EXTI_LINE);
102    }
103
104    /* 退出临界段 */
105    taskEXIT_CRITICAL_FROM_ISR( ulReturn );
106 }
107
108 /*****
109 * @ 函数名 : DEBUG_USART_IRQHandler
110 * @ 功能说明: 串口中断服务函数
111 * @ 参数 : 无
112 * @ 返回值 : 无
113 *****/
114 void DEBUG_USART_IRQHandler(void)
115 {
116     uint32_t ulReturn;
117     /* 进入临界段, 临界段可以嵌套 */
118     ulReturn = taskENTER_CRITICAL_FROM_ISR();
119
120     if (USART_GetITStatus(DEBUG_USARTx, USART_IT_IDLE) !=RESET) {
121         Uart_DMA_Rx_Data(); /* 释放一个信号量, 表示数据已接收 */
122         USART_ReceiveData(DEBUG_USARTx); /* 清除标志位 */
123         LED2_TOGGLE;
```

```
124     }
125
126     /* 退出临界段 */
127     taskEXIT_CRITICAL_FROM_ISR( ulReturn );
128 }
129
130 void Uart_DMA_Rx_Data(void)
131 {
132     BaseType_t pxHigherPriorityTaskWoken;
133     // 关闭 DMA , 防止干扰
134     DMA_Cmd(USART_RX_DMA_CHANNEL, DISABLE);
135     // 清 DMA 标志位
136     DMA_ClearFlag( DMA1_FLAG_TC5 );
137     // 重新赋值计数值, 必须大于等于最大可能接收到的数据帧数目
138     USART_RX_DMA_CHANNEL->CNDTR = USART_RBUFF_SIZE;
139     DMA_Cmd(USART_RX_DMA_CHANNEL, ENABLE);
140
141     //给出二值信号量, 发送接收到新数据标志, 供前台程序查询
142     xSemaphoreGiveFromISR(BinarySem_Handle,&pxHigherPriorityTaskWoken);
143     //释放二值信号量
144     //如果需要的话进行一次任务切换, 系统会判断是否需要进行切换
145     portYIELD_FROM_ISR(pxHigherPriorityTaskWoken);
146 }
```

24.7 中断管理实验现象

程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，按下开发板的 KEY1 按键触发中断发送消息 1，按下 KEY2 按键发送消息 2；我们按下 KEY1 与 KEY2 试试，在串口调试助手中可以看到运行结果，然后通过串口调试助手发送一段不定长信息，触发中断会在中断服务函数发送信号量通知任务，任务接收到信号量的时候将串口信息打印出来，具体见图 24-3。

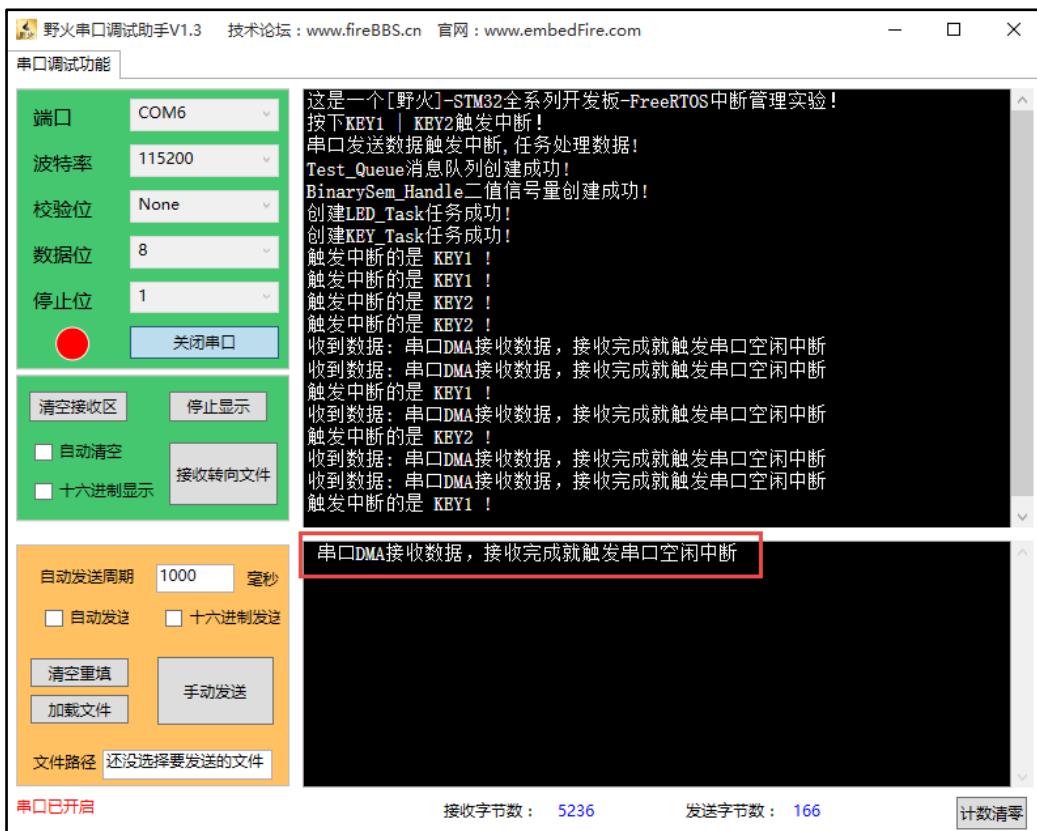


图 24-3 中断管理的实验现象

第25章 CPU 使用率统计

25.1 CPU 利用率的基本概念

CPU 使用率其实就是系统运行的程序占用的 CPU 资源，表示机器在某段时间程序运行的情况，如果这段时间中，程序一直在占用 CPU 的使用权，那么可以认为 CPU 的利用率是 100%。CPU 的利用率越高，说明机器在这个时间上运行了很多程序，反之较少。利用率的高低与 CPU 强弱有直接关系，就像一段一模一样的程序，如果使用运算速度很慢的 CPU，它可能要运行 1000ms，而使用很运算速度很快的 CPU 可能只需要 10ms，那么在 1000ms 这段时间中，前者的 CPU 利用率就是 100%，而后的 CPU 利用率只有 1%，因为 1000ms 内前者都在使用 CPU 做运算，而后者只使用 10ms 的时间做运算，剩下的时间 CPU 可以做其他事情。

FreeRTOS 是多任务操作系统，对 CPU 都是分时使用的：比如 A 任务占用 10ms，然后 B 任务占用 30ms，然后空闲 60ms，再又是 A 任务占 10ms，B 任务占 30ms，空闲 60ms；



如果在一段时间内都是如此，那么这段时间内的利用率为 40%，因为整个系统中只有 40% 的时间是 CPU 处理数据的时间。

25.2 CPU 利用率的作用

一个系统设计的好坏，可以使用 CPU 使用率来衡量，一个好的系统必然是能完美响应急需的处理，并且系统的资源不会过于浪费（性价比高）。举个例子，假设一个系统的 CPU 利用率经常在 90%~100% 徘徊，那么系统就很少有空闲的时候，这时候突然有一些事情急需 CPU 的处理，但是此时 CPU 都很可能被其他任务在占用了，那么这个紧急事件就有可能无法被相应，即使能被相应，那么占用 CPU 的任务又处于等待状态，这种系统就是不够完美的，因为资源处理得太过紧；反过来，假如 CPU 的利用率在 1% 以下，那么我们就可以认为这种产品的资源过于浪费，搞一个那么好的 CPU 去干着没啥意义的活（大部分时间处于空闲状态），使用，作为产品的设计，既不能让资源过于浪费，也不能让资源过于紧迫，这种设计才是完美的，在需要的时候能及时处理完突发事件，而且资源也不会过剩，性价比更高。

25.3 CPU 利用率统计

FreeRTOS 是一个很完善很稳定的操作系统，当然也给我们提供测量各个任务占用 CPU 时间的函数接口，我们可以知道系统中的每个任务占用 CPU 的时间，从而得知系统设计的是否合理，出于性能方面的考虑，有的时候，我们希望知道 CPU 的使用率为多少，进而判断此 CPU 的负载情况和对于当前运行环境是否能够“胜任工作”。所以，在调试的时候很有必要得到当前系统的 CPU 利用率相关信息，但是在产品发布的时候，就可以把 CPU 利用率统计这个功能去掉，因为使用任何功能的时候，都是需要消耗系统资源的，FreeRTOS 是使用一个外部的变量进行统计时间的，并且消耗一个高精度的定时器，其用于定时的精度是系统时钟节拍的 10-20 倍，比如当前系统时钟节拍是 1000HZ，那么定时器的计数节拍就要是 10000-20000HZ。而且 FreeRTOS 进行 CPU 利用率统计的时候，也有一定缺陷，因为它没有对进行 CPU 利用率统计时间的变量做溢出保护，我们使用的是 32 位变量来系统运行的时间计数值，而按 20000HZ 的中断频率计算，每进入一中断就是 50us，变量加一，最大支持计数时间： $2^{32} * 50\mu s / 3600s = 59.6$ 分钟，运行时间超过了 59.6 分钟后统计的结果将不准确，除此之外整个系统一直响应定时器 50us 一次的中断会比较影响系统的性能。

用户想要使用使用 CPU 利用率统计的话，需要自定义配置一下，首先在 FreeRTOSConfig.h 配置与系统运行时间和任务状态收集有关的配置选项，并且实现 portCONFIGURE_TIMER_FOR_RUN_TIME_STATS() 与 portGET_RUN_TIME_COUNTER_VALUE() 这两个宏定义，具体见代码清单 25-1 加粗部分。

代码清单 25-1 配置运行时间和任务状态收集关宏定义

```
1 /*****  
2      FreeRTOS 与运行时间和任务状态收集有关的配置选项  
3 *****/
```

```

4 //启用运行时间统计功能
5 #define configGENERATE_RUN_TIME_STATS           1
6 //启用可视化跟踪调试
7 #define configUSE_TRACE_FACILITY                1
8 /* 与宏 configUSE_TRACE_FACILITY 同时为 1 时会编译下面 3 个函数
9  * prvWriteNameToBuffer()
10 * vTaskList(),
11 * vTaskGetRunTimeStats()
12 */
13 #define configUSE_STATS_FORMATTING_FUNCTIONS    1
14
15 extern volatile uint32_t CPU_RunTime;
16
17 #define portCONFIGURE_TIMER_FOR_RUN_TIME_STATS()      (CPU_RunTime = 0UL)
18 #define portGET_RUN_TIME_COUNTER_VALUE()             CPU_RunTime

```

然后需要实现一个中断频率为 20000HZ 定时器，用于系统运行时间统计，其实很简单，只需将 CPU_RunTime 变量自加即可，这个变量是用于记录系统运行时间的，中断服务函数具体见代码清单 25-2 加粗部分。

代码清单 25-2 定时器中断服务函数

```

1 /* 用于统计运行时间 */
2 volatile uint32_t CPU_RunTime = 0UL;
3
4 void  BASIC_TIM_IRQHandler (void)
5 {
6     if ( TIM_GetITStatus( BASIC_TIM, TIM_IT_Update) != RESET ) {
7         CPU_RunTime++;
8         TIM_ClearITPendingBit(BASIC_TIM , TIM_FLAG_Update);
9     }
10 }

```

然后我们就可以在任务中调用 vTaskGetRunTimeStats() 和 vTaskList() 函数获得任务的相关信息与 CPU 使用率的相关信息，然后打印出来即可，具体见代码清单 25-3 加粗部分。关于 vTaskGetRunTimeStats() 和 vTaskList() 函数的具体实现过程就不讲解了，有兴趣可以看看源码。

代码清单 25-3 获取任务信息与 CPU 使用率

```

1 memset(CPU_RunInfo, 0, 400);                                //信息缓冲区清零
2
3 vTaskList((char *)&CPU_RunInfo);   //获取任务运行时间信息
4
5 printf("-----\r\n");
6 printf("任务名      任务状态 优先级  剩余栈 任务序号\r\n");
7 printf("%s", CPU_RunInfo);
8 printf("-----\r\n");
9
10 memset(CPU_RunInfo, 0, 400);                                //信息缓冲区清零
11
12 vTaskGetRunTimeStats((char *)&CPU_RunInfo);
13
14 printf("任务名      运行计数      使用率\r\n");
15 printf("%s", CPU_RunInfo);
16 printf("-----\r\n\r\n");

```

25.4 CPU 利用率统计实验

CPU 利用率实验是是在 FreeRTOS 中创建了三个任务，其中两个任务是普通任务，另一个任务用于获取 CPU 利用率与任务相关信息并通过串口打印出来。具体见代码清单 25-4 加粗部分。

代码清单 25-4 CPU 利用率统计实验

```
1 /**
2  ****
3  * @file    main.c
4  * @author  fire
5  * @version V1.0
6  * @date    2018-xx-xx
7  * @brief   FreeRTOS v9.0.0 + STM32
8  ****
9  * @attention
10 *
11 * 实验平台:野火 STM32 开发板
12 * 论坛    :http://www.firebbs.cn
13 * 淘宝    :https://fire-stm32.taobao.com
14 *
15 ****
16 */
17
18 /*
19 ****
20 *                      包含的头文件
21 ****
22 */
23 /* FreeRTOS 头文件 */
24 #include "FreeRTOS.h"
25 #include "task.h"
26 /* 开发板硬件 bsp 头文件 */
27 #include "bsp_led.h"
28 #include "bsp_usart.h"
29 #include "bsp_TiMbase.h"
30 #include "string.h"
31 /** 任务句柄 ****/
32 /*
33 *
34 任务句柄是一个指针，用于指向一个任务，当任务创建好之后，它就具有了一个任务句柄
35 *
36 以后我们要想操作这个任务都需要通过这个任务句柄，如果是自身的任务操作自己，那么
37 * 这个句柄可以为 NULL。
38 */
39 /* 创建任务句柄 */
40 static TaskHandle_t AppTaskCreate_Handle = NULL;
41 /* LED 任务句柄 */
42 static TaskHandle_t LED1_Task_Handle = NULL;
43 static TaskHandle_t LED2_Task_Handle = NULL;
44 static TaskHandle_t CPU_Task_Handle = NULL;
45 /** 内核对象句柄 ****/
46 /*
47 *
48 信号量，消息队列，事件标志组，软件定时器这些都属于内核的对象，要想使用这些内核
49 *
50 对象，必须先创建，创建成功之后会返回一个相应的句柄。实际上就是一个指针，后续我
51 * 们就可以通过这个句柄操作这些内核对象。
52 *
53 *
```

```
54    内核对象说白了就是一种全局的数据结构，通过这些数据结构我们可以实现任务间的通信
55
56    *
57    任务间的事件同步等各种功能。至于这些功能的实现我们是通过调用这些内核对象的函数
58    * 来完成的
59    *
60    */
61
62
63 /***** 全局变量声明 *****/
64 /*
65     * 当我们在写应用程序的时候，可能需要用到一些全局变量。
66     */
67
68
69 /*
70 **** 函数声明 ****
71 */
72 ****
73 */
74 static void AppTaskCreate(void); /* 用于创建任务 */
75
76 static void LED1_Task(void* pvParameters); /* LED1_Task 任务实现 */
77 static void LED2_Task(void* pvParameters); /* LED2_Task 任务实现 */
78 static void CPU_Task(void* pvParameters); /* CPU_Task 任务实现 */
79 static void BSP_Init(void); /* 用于初始化板载相关资源 */
80
81 ****
82     * @brief 主函数
83     * @param 无
84     * @retval 无
85     * @note 第一步：开发板硬件初始化
86             第二步：创建 APP 应用任务
87             第三步：启动 FreeRTOS，开始多任务调度
88 ****
89 int main(void)
90 {
91     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
92
93     /* 开发板硬件初始化 */
94     BSP_Init();
95     printf("这是一个[野火]-STM32 全系列开发板-FreeRTOS-CPU 利用率统计实验!\r\n");
96     /* 创建 AppTaskCreate 任务 */
97     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t)AppTaskCreate, /* 任务入口函数 */
98                           (const char*)"AppTaskCreate", /* 任务名字 */
99                           (uint16_t)512, /* 任务栈大小 */
100                          (void*)NULL, /* 任务入口函数参数 */
101                          (UBaseType_t)1, /* 任务的优先级 */
102                          (TaskHandle_t*)&AppTaskCreate_Handle);
103
104     /* 启动任务调度 */
105     if (pdPASS == xReturn)
106         vTaskStartScheduler(); /* 启动任务，开启调度 */
107     else
108         return -1;
109
110     while (1); /* 正常不会执行到这里 */
111
112
113 ****
114     * @函数名 : AppTaskCreate
```

```
115  * @ 功能说明： 为了方便管理，所有的任务创建函数都放在这个函数里面
116  * @ 参数      : 无
117  * @ 返回值    : 无
118  ****
119 static void AppTaskCreate(void)
120 {
121     BaseType_t xReturn = pdPASS; /* 定义一个创建信息返回值，默认为 pdPASS */
122
123     taskENTER_CRITICAL();           //进入临界区
124
125     /* 创建 LED_Task 任务 */
126     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )LED1_Task, /* 任务入口函数 */
127                           (const char*) "LED1_Task", /* 任务名字 */
128                           (uint16_t) 512,          /* 任务栈大小 */
129                           (void*) NULL,           /* 任务入口函数参数 */
130                           (UBaseType_t) 2,         /* 任务的优先级 */
131                           (TaskHandle_t*) &LED1_Task_Handle);
132     if (pdPASS == xReturn)
133         printf("创建 LED1_Task 任务成功!\r\n");
134
135     /* 创建 LED_Task 任务 */
136     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )LED2_Task, /* 任务入口函数 */
137                           (const char*) "LED2_Task", /* 任务名字 */
138                           (uint16_t) 512,          /* 任务栈大小 */
139                           (void*) NULL,           /* 任务入口函数参数 */
140                           (UBaseType_t) 3,         /* 任务的优先级 */
141                           (TaskHandle_t*) &LED2_Task_Handle);
142     if (pdPASS == xReturn)
143         printf("创建 LED2_Task 任务成功!\r\n");
144
145     /* 创建 CPU_Task 任务 */
146     xReturn = xTaskCreate((TaskFunction_t )CPU_Task, /* 任务入口函数 */
147                           (const char*) "CPU_Task", /* 任务名字 */
148                           (uint16_t) 512,          /* 任务栈大小 */
149                           (void*) NULL,           /* 任务入口函数参数 */
150                           (UBaseType_t) 4,         /* 任务的优先级 */
151                           (TaskHandle_t*) &CPU_Task_Handle);
152     if (pdPASS == xReturn)
153         printf("创建 CPU_Task 任务成功!\r\n");
154
155     vTaskDelete(AppTaskCreate_Handle); //删除 AppTaskCreate 任务
156
157     taskEXIT_CRITICAL();           //退出临界区
158 }
159
160
161
162 ****
163 * @ 函数名    : LED_Task
164 * @ 功能说明： LED_Task 任务主体
165 * @ 参数      :
166 * @ 返回值    : 无
167 ****
168 static void LED1_Task(void* parameter)
169 {
170     while (1) {
171         LED1_ON;
```

```
172     vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
173     printf("LED1_Task Running,LED1_ON\r\n");
174     LED1_OFF;
175     vTaskDelay(500); /* 延时 500 个 tick */
176     printf("LED1_Task Running,LED1_OFF\r\n");
177
178 }
179 }
180
181 static void LED2_Task(void* parameter)
182 {
183     while (1) {
184         LED2_ON;
185         vTaskDelay(300); /* 延时 500 个 tick */
186         printf("LED2_Task Running,LED1_ON\r\n");
187
188         LED2_OFF;
189         vTaskDelay(300); /* 延时 500 个 tick */
190         printf("LED2_Task Running,LED1_OFF\r\n");
191     }
192 }
193
194 static void CPU_Task(void* parameter)
195 {
196     uint8_t CPU_RunInfo[400]; //保存任务运行时间信息
197
198     while (1) {
199         memset(CPU_RunInfo, 0, 400); //信息缓冲区清零
200
201         vTaskList((char *)&CPU_RunInfo); //获取任务运行时间信息
202
203         printf("-----\r\n");
204         printf("任务名      任务状态 优先级  剩余栈 任务序号\r\n");
205         printf("%s", CPU_RunInfo);
206         printf("-----\r\n");
207
208         memset(CPU_RunInfo, 0, 400); //信息缓冲区清零
209
210         vTaskGetRunTimeStats((char *)&CPU_RunInfo);
211
212         printf("任务名      运行计数      使用率\r\n");
213         printf("%s", CPU_RunInfo);
214         printf("-----\r\n\r\n");
215         vTaskDelay(1000); /* 延时 500 个 tick */
216     }
217 }
218
219 /***** @ 函数名 : BSP_Init
220 * @ 功能说明: 板级外设初始化, 所有板子上的初始化均可放在这个函数里面
221 * @ 参数   :
222 * @ 返回值 : 无
223 *****/
224
225 static void BSP_Init(void)
226 {
227     /*
228     * STM32 中断优先级分组为 4, 即 4bit 都用来表示抢占优先级, 范围为: 0~15
229     * 优先级分组只需要分组一次即可, 以后如果有其他的任务需要用到中断,
230     * 都统一用这个优先级分组, 千万不要再分组, 切忌。
231     */
232     NVIC_PriorityGroupConfig( NVIC_PriorityGroup_4 );
233 }
```

```

234     /* LED 初始化 */
235     LED_GPIO_Config();
236
237     /* 串口初始化 */
238     USART_Config();
239
240     /* 基本定时器初始化 */
241     BASIC_TIM_Init();
242
243 }
244
245 /*****END OF FILE*****/

```

25.5 CPU 利用率统计实验现象

程序编译好，用 USB 线连接电脑和开发板的 USB 接口（对应丝印为 USB 转串口），用 DAP 仿真器把配套程序下载到野火 STM32 开发板（具体型号根据你买的板子而定，每个型号的板子都配套有对应的程序），在电脑上打开串口调试助手，然后复位开发板就可以在调试助手中看到串口的打印信息，具体见图 25-1。



图 25-1 CPU 利用率实验现象



联系我们

东莞野火电子技术有限公司

官网: www.embedfire.com

论坛: www.firebbs.cn

淘宝: fire-stm32.taobao.com

邮箱: firege@embedfire.com

电话: 0769-33894118



关注野火公众号，可下载野火全部产品的资料（书籍、视频、程序）



野火 STM32 系列图书，关注公众号即可下载电子版

