

마이크로프로세서 이론

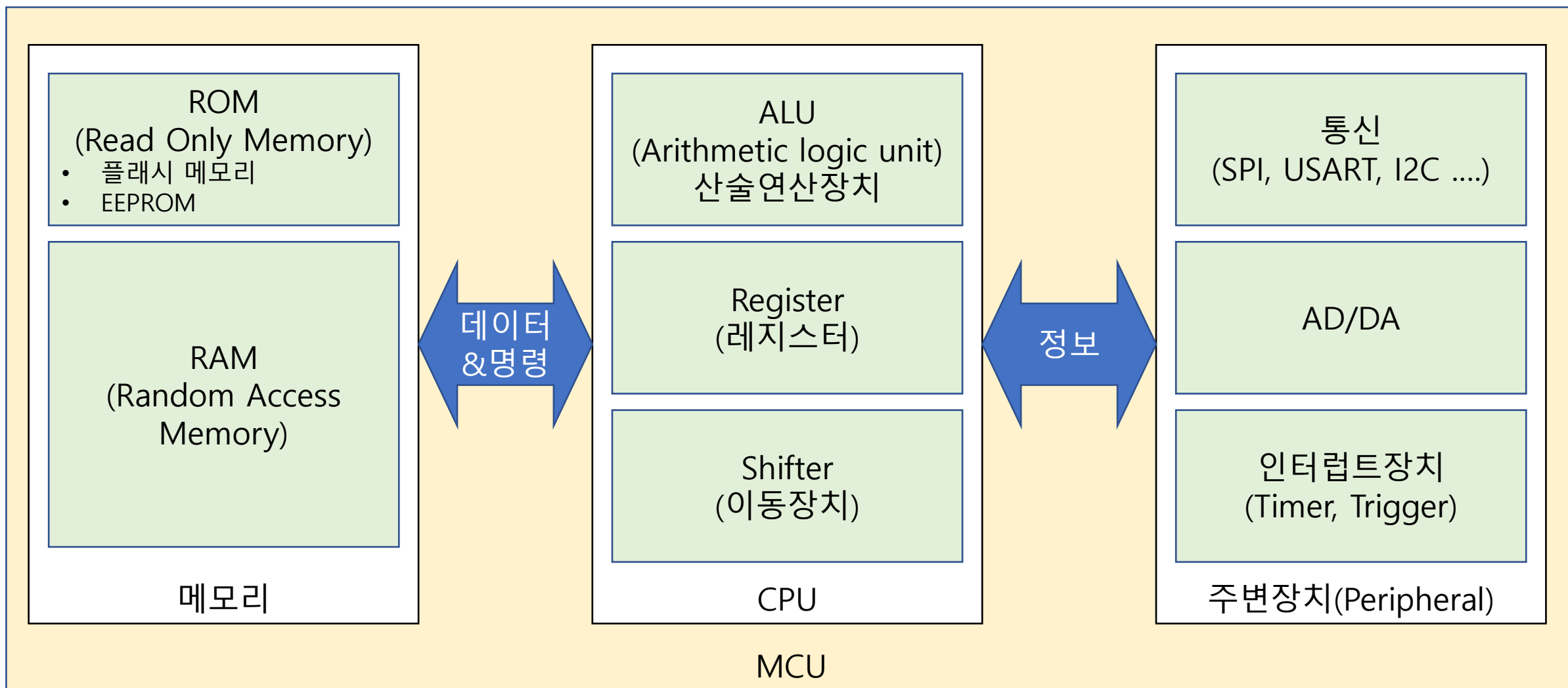
마이크로프로세서 종합 설계. 2주차.



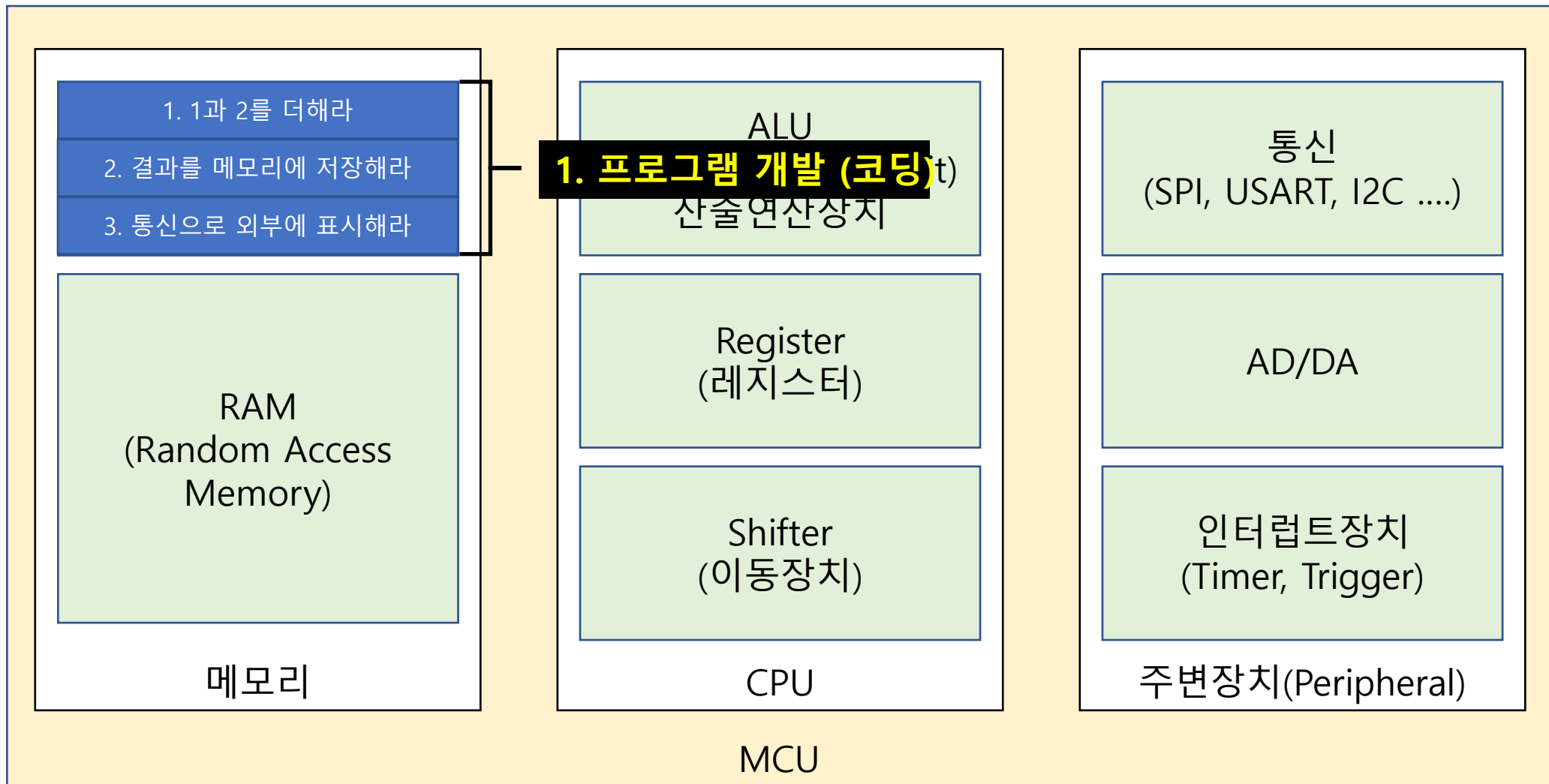
오늘의 목표

1. 마이크로프로세서의 기본 동작을 이해한다.
2. 아두이노에 사용하는 ATMEGA328P을 바탕으로 마이크로프로세서의 기본 동작을 이해한다.
3. TinkerCad를 이용하여 아두이노를 첫 실험
4. 디지털 입출력이 무엇인지 실험을 통해 이해한다.

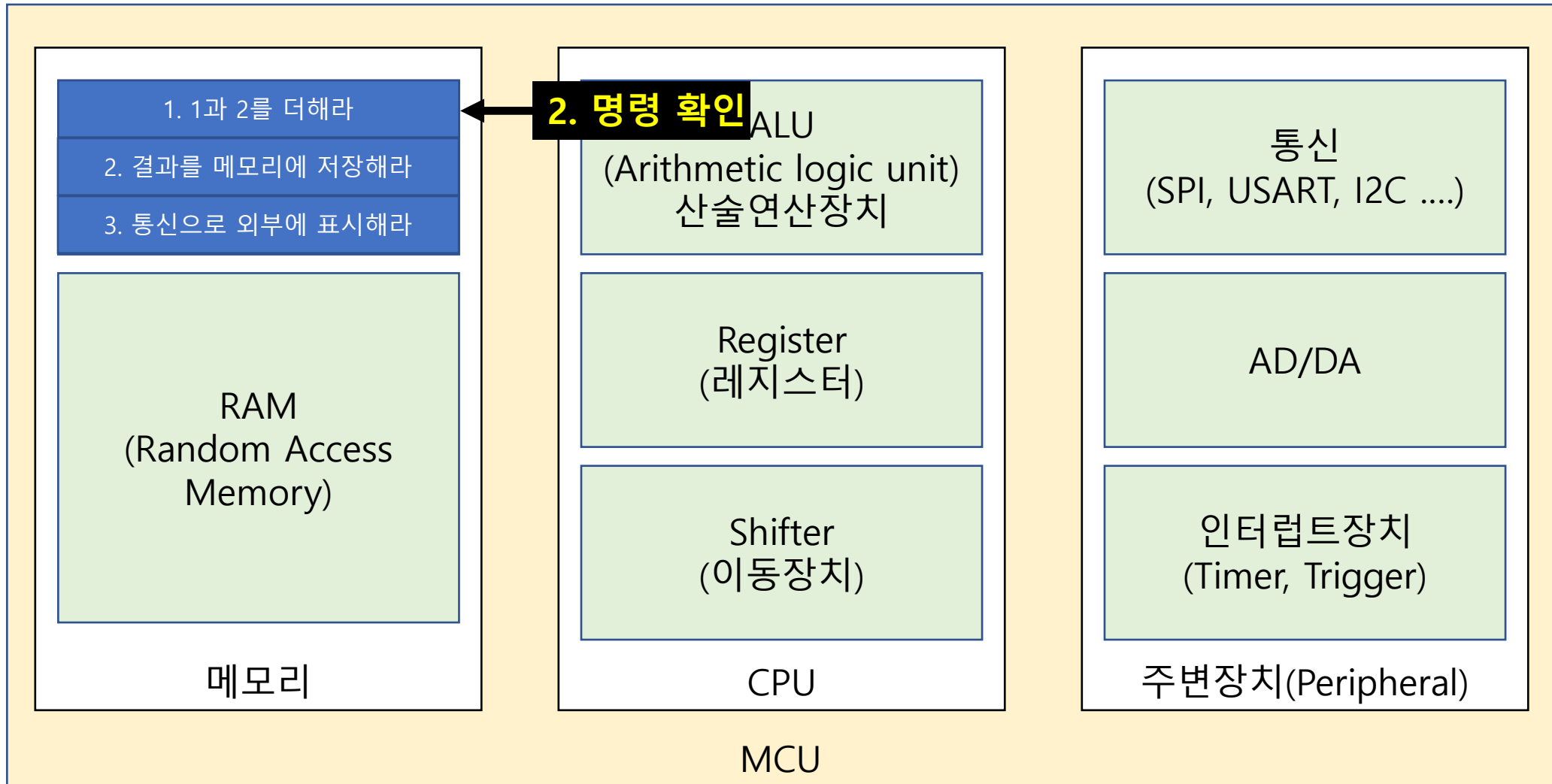
마이크로프로세서의 기본 구성



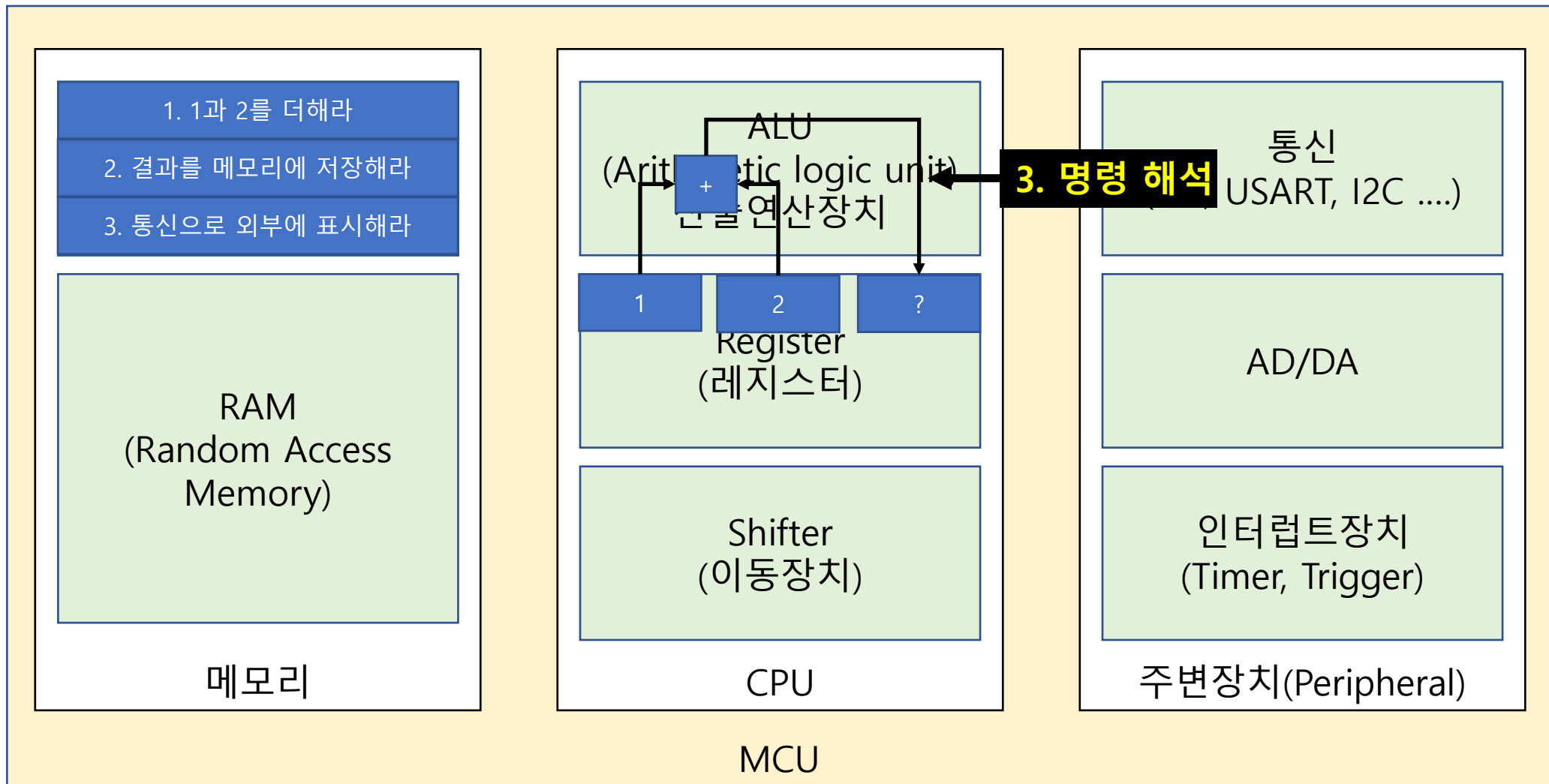
마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?



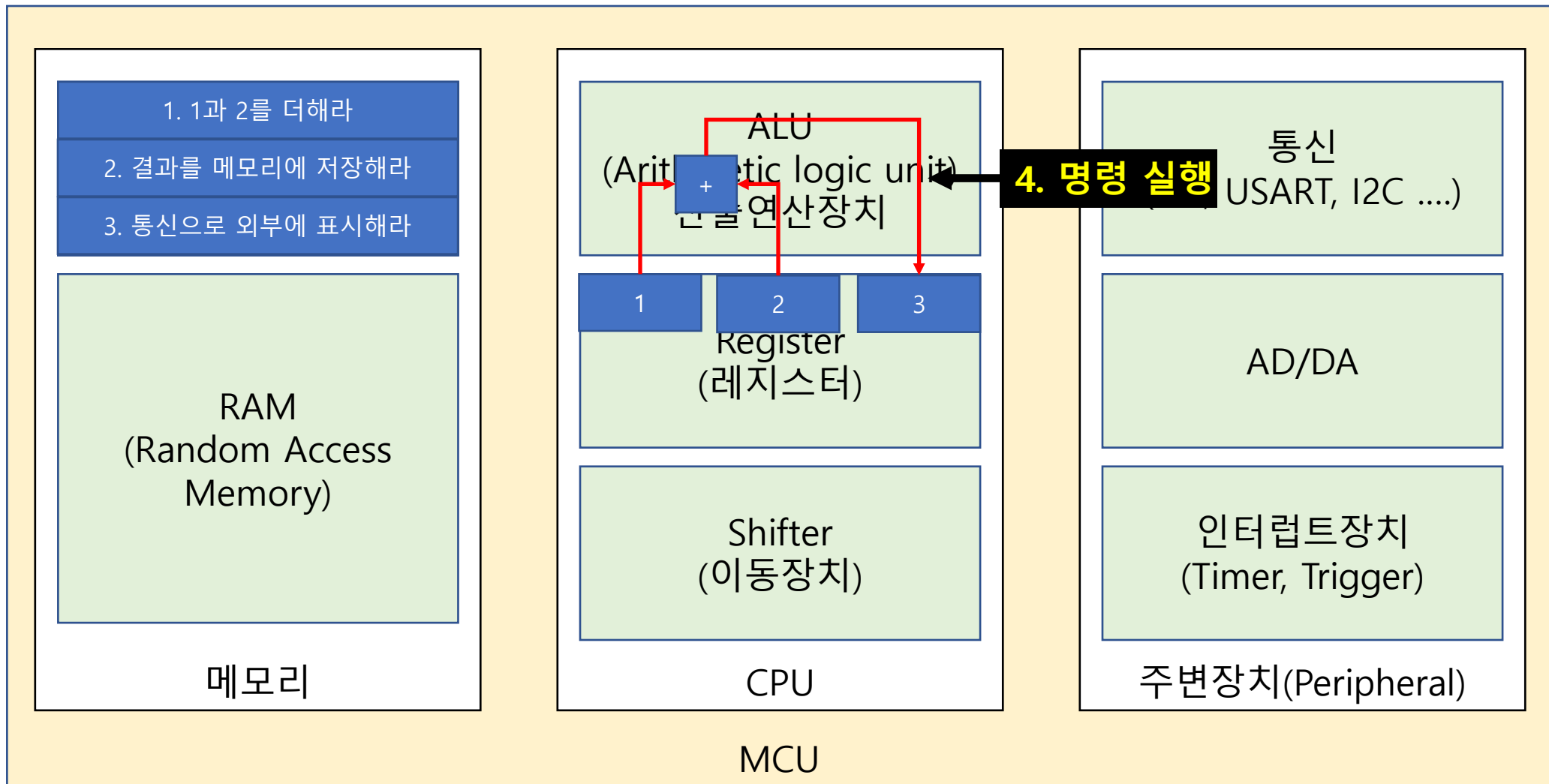
마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?



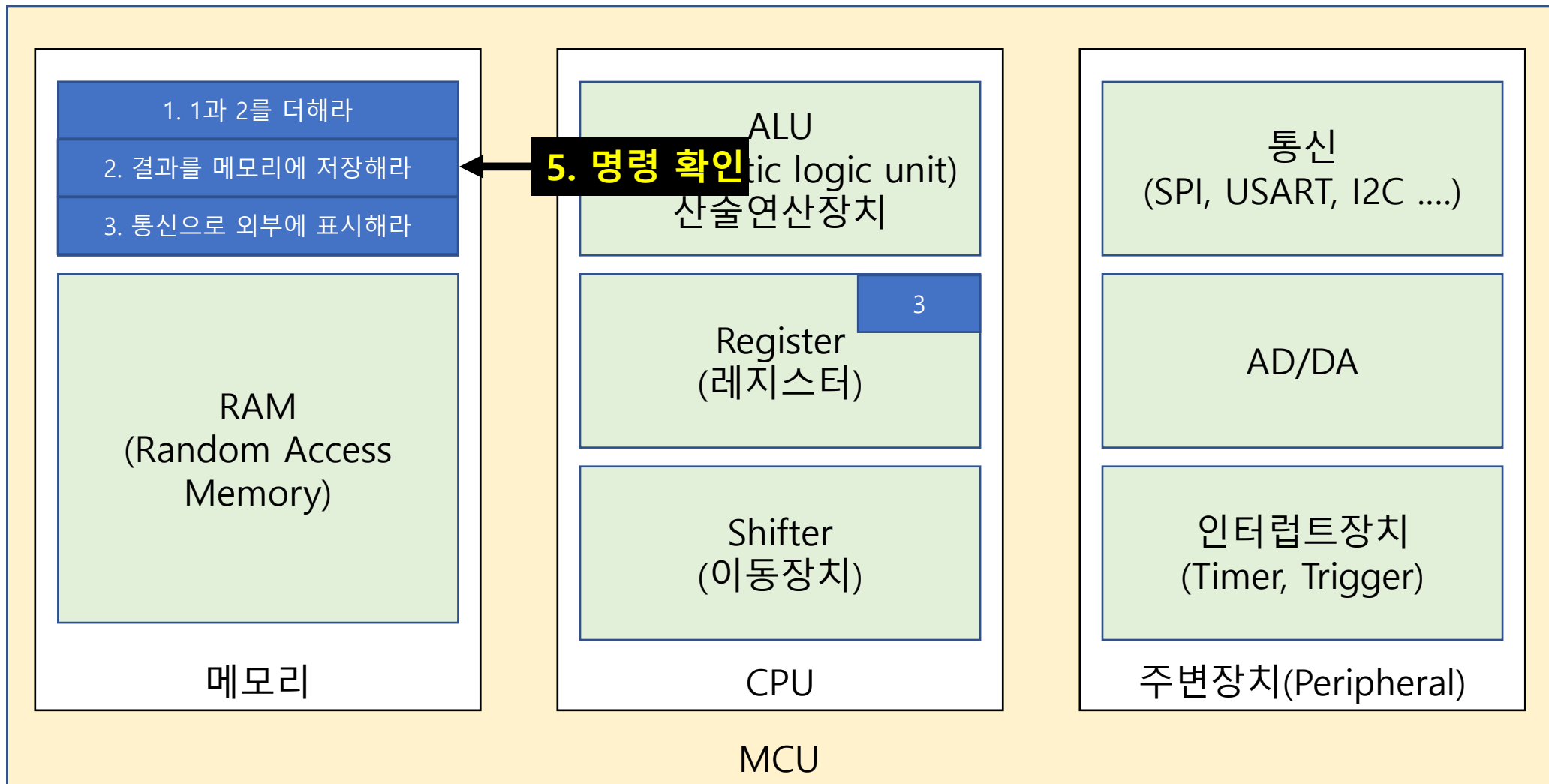
마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?



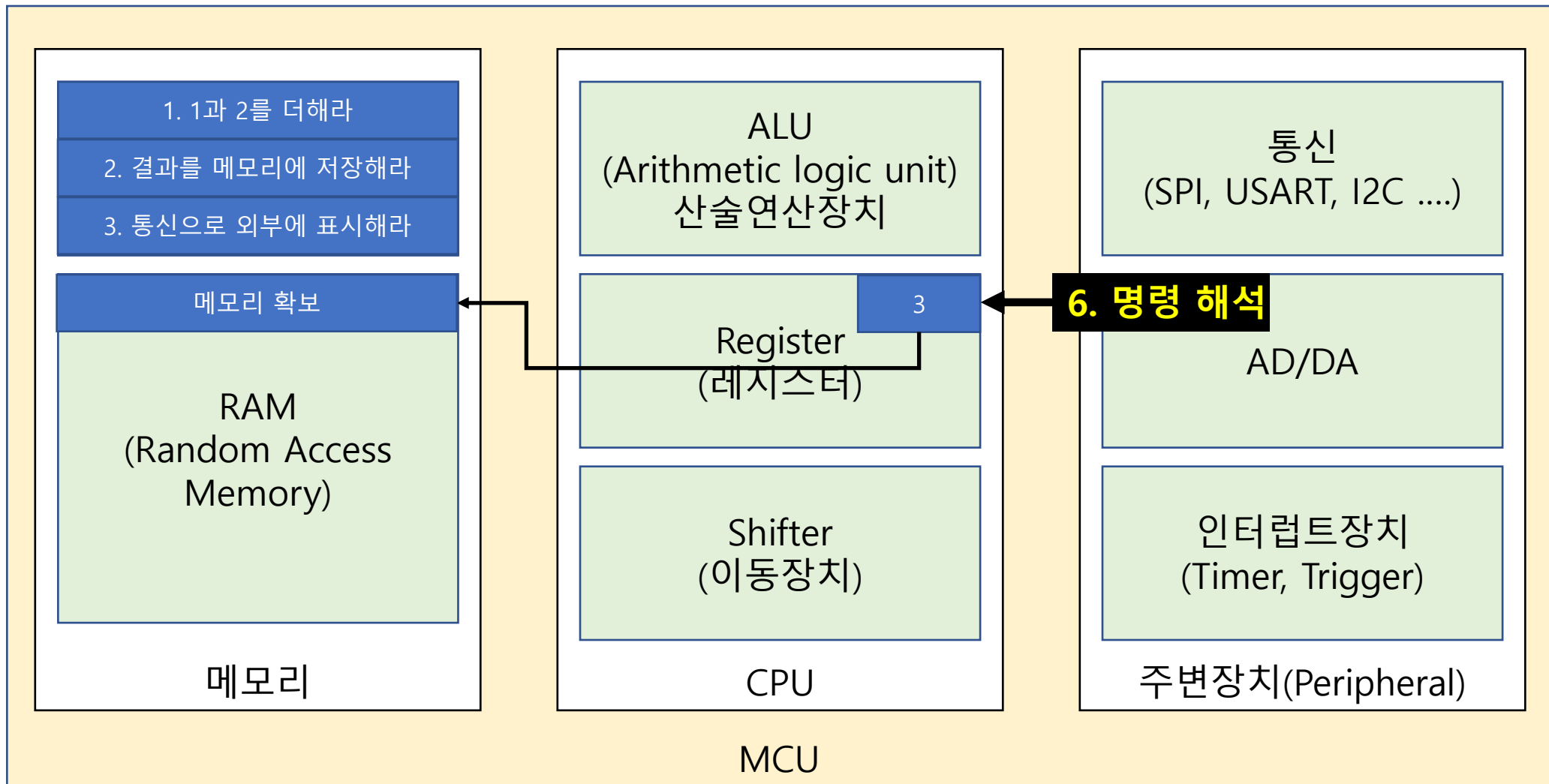
마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?



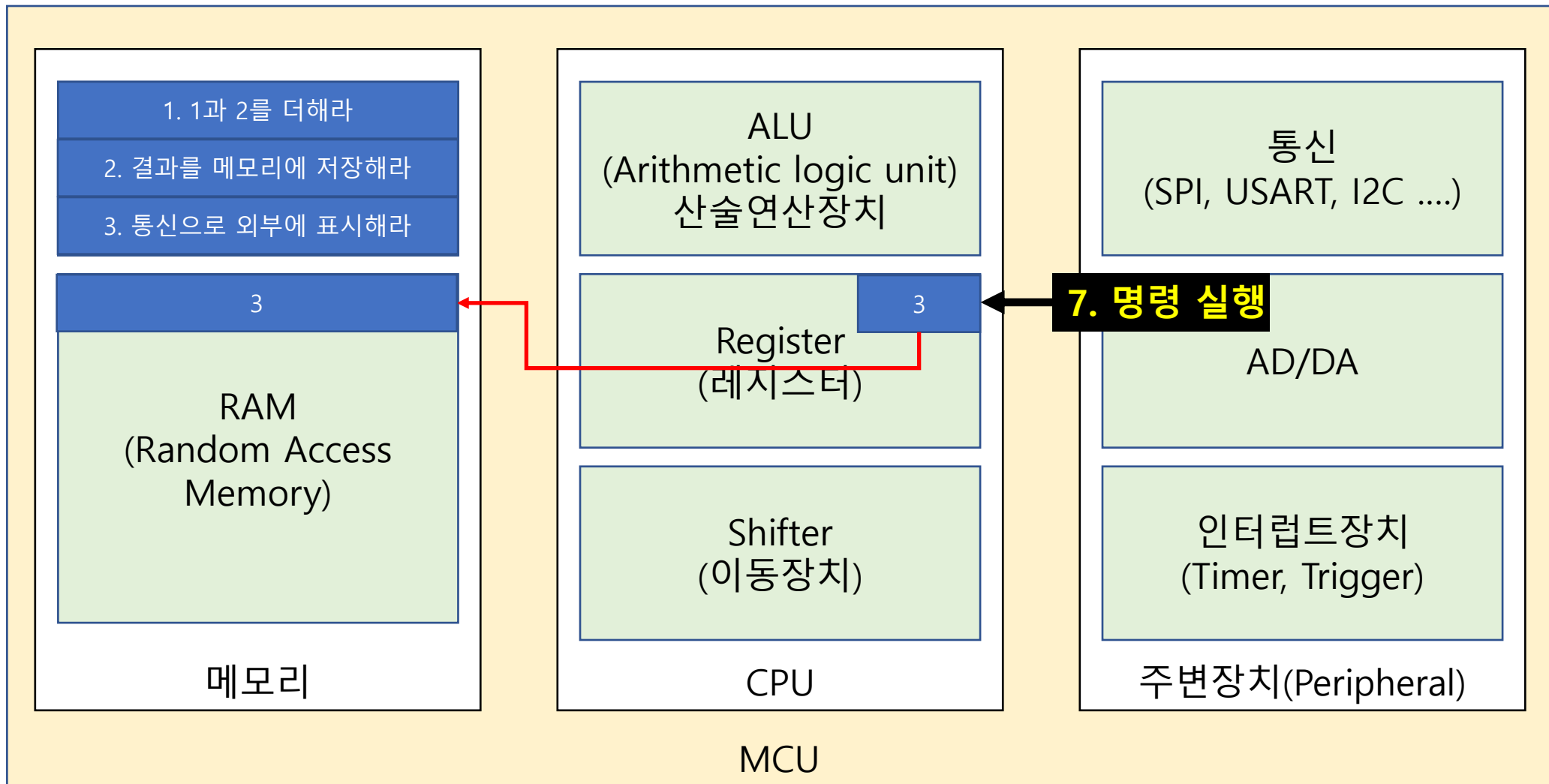
마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?



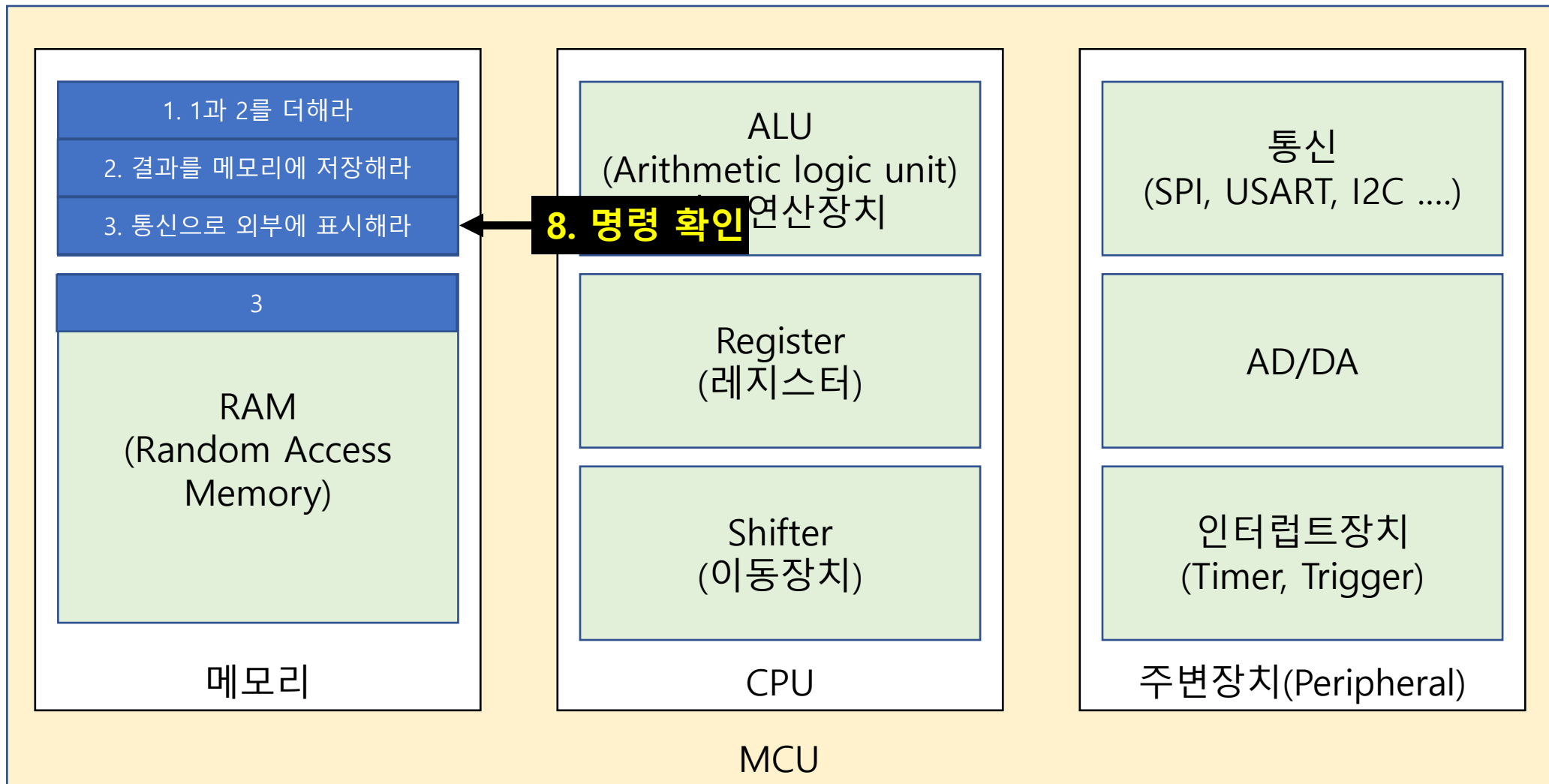
마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?



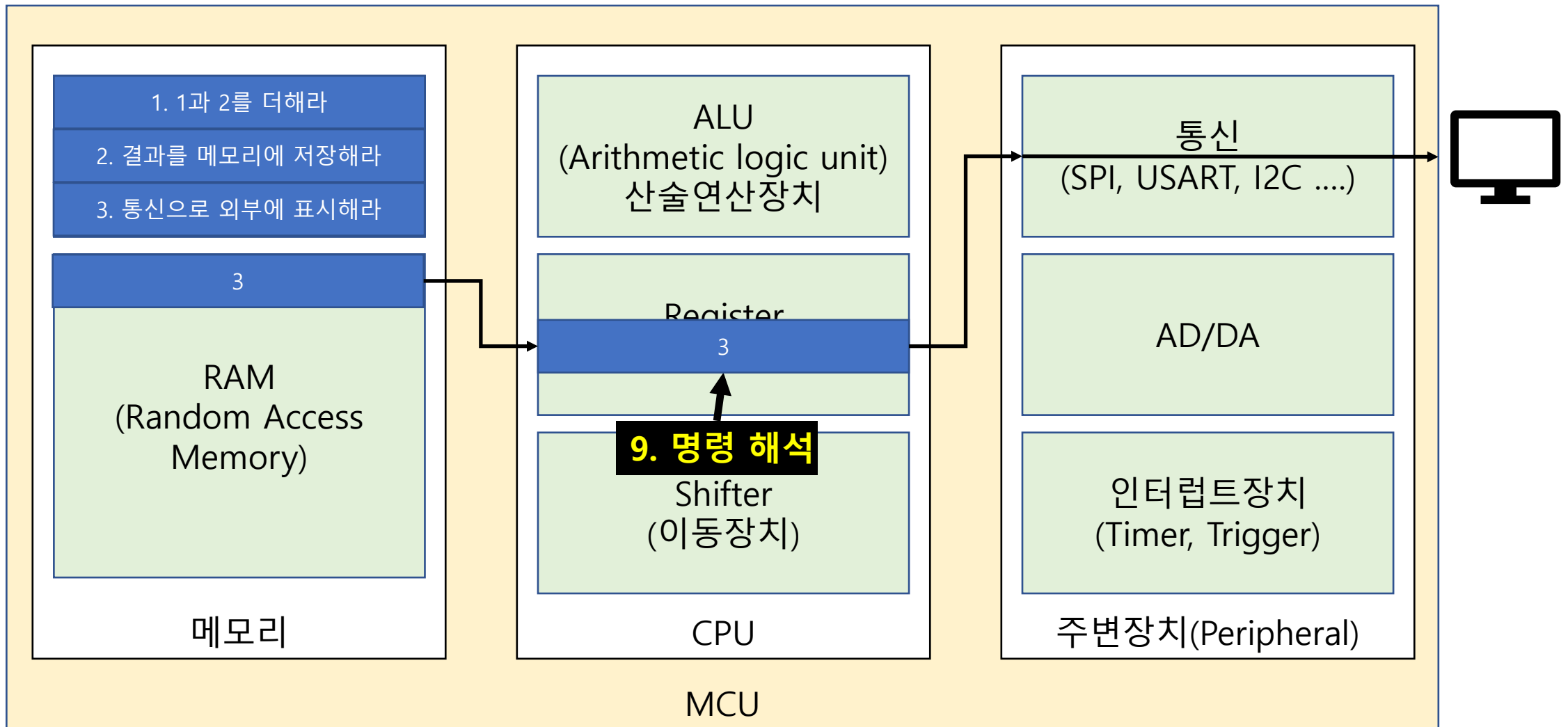
마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?



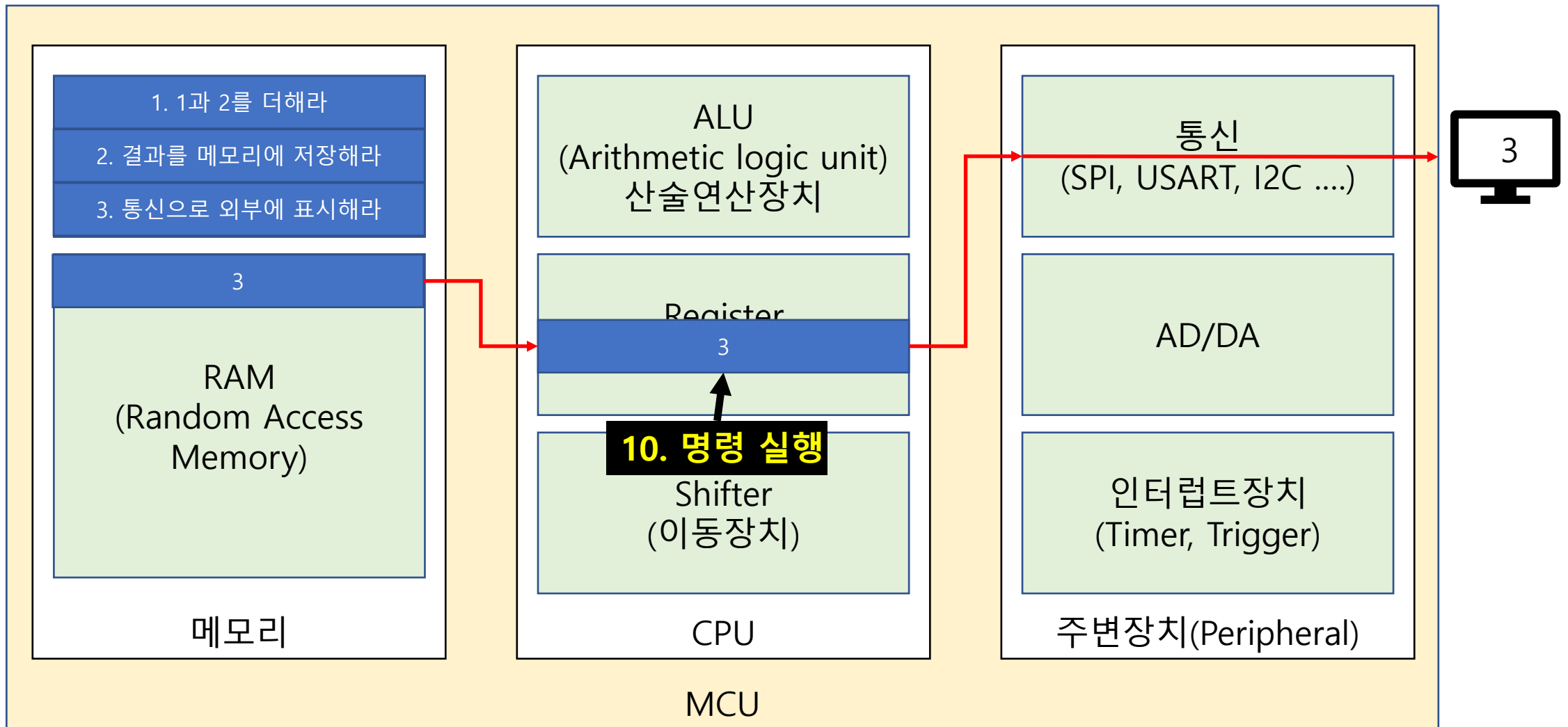
마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?



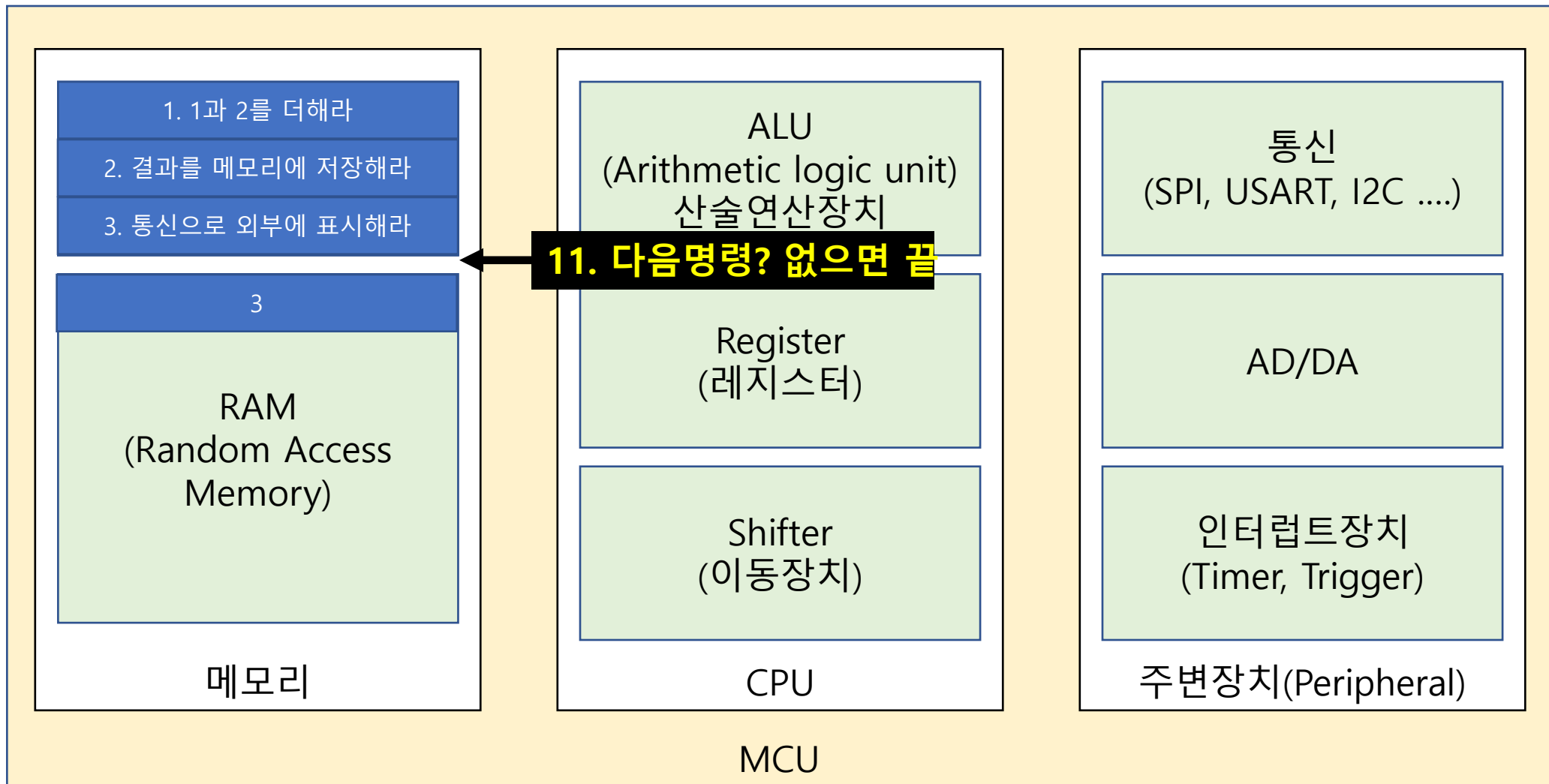
마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?



마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?



마이크로프로세서는 어떻게 명령을 수행 할 까?

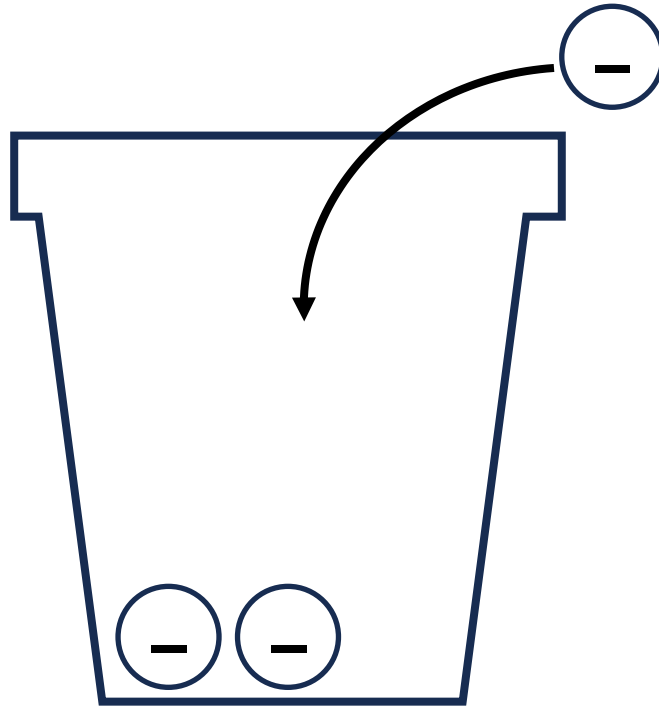


10진수. 2진수? 16진수?

- 10진수 : 우리가 사용하고 있는 수 시스템(손가락은 10개)
 - 2진수 : 컴퓨터가 사용하는 기본 수 시스템(1과 0)
 - 16진수 : 2진수의 조합을 사람이 쉽게 이해(0~15까지)
-
- $1(10) \rightarrow 0001(2) \rightarrow 0x01(16)$
 - $10(10) \rightarrow 1010(2) \rightarrow 0x0A(16)$
 - $255(10) \rightarrow 1111\ 1111(2) \rightarrow 0xFF(16)$

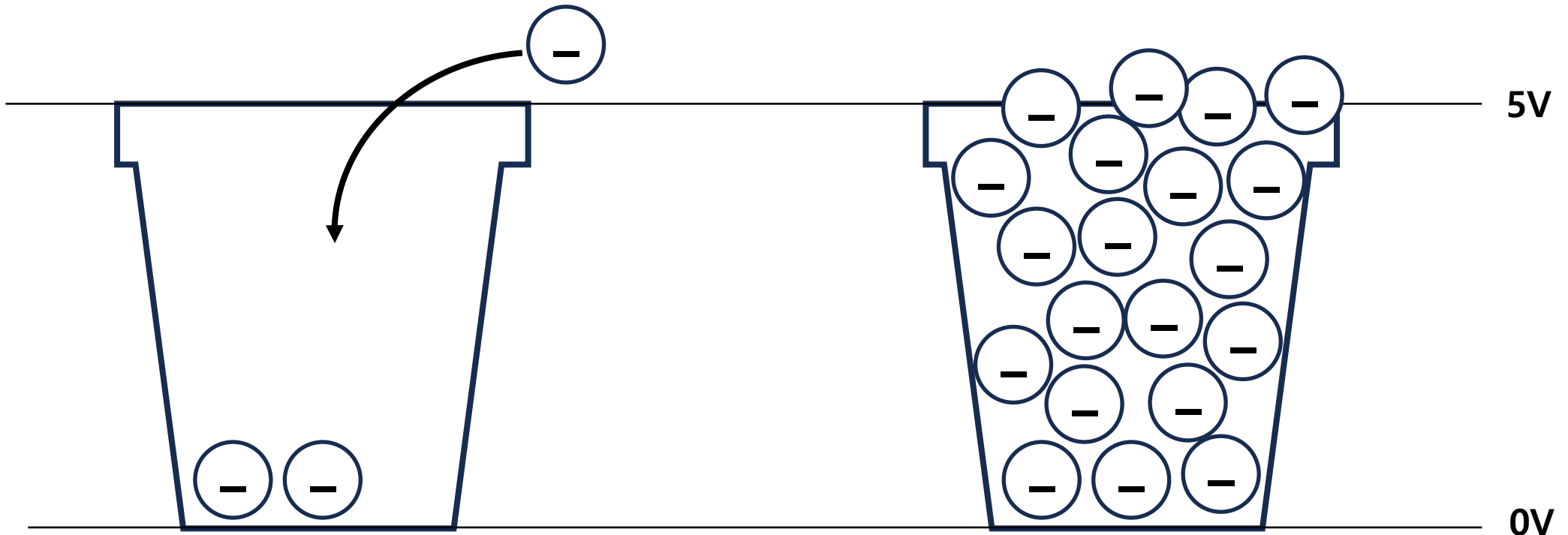
Address란 무엇인가?

- 컴퓨터의 가장 작은 단위 : bit



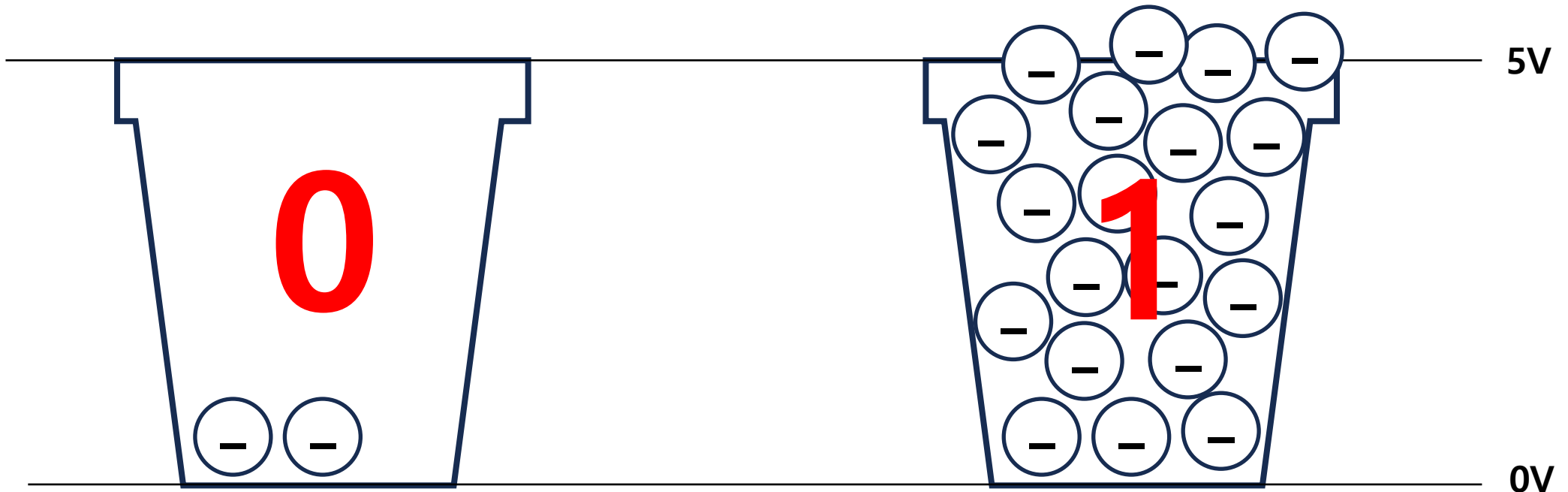
Address란 무엇인가?

- 컴퓨터의 가장 작은 단위 : bit



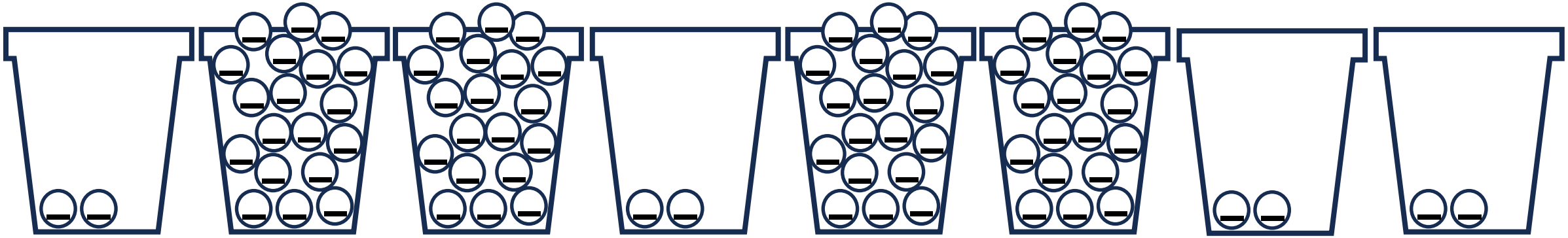
Address란 무엇인가?

- 컴퓨터의 가장 작은 단위 : bit



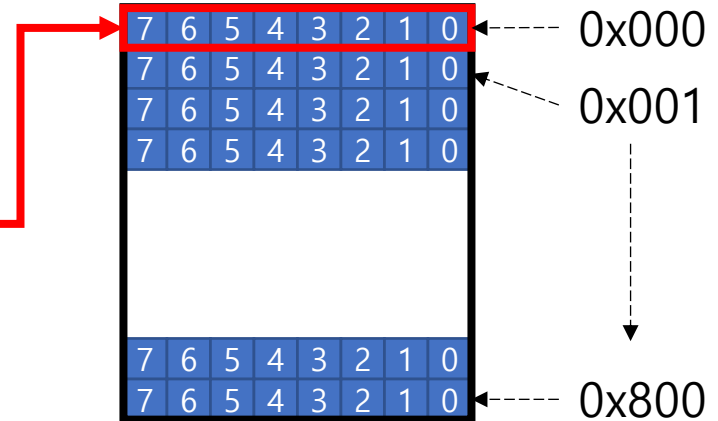
Address란 무엇인가?

- 8bit 컴퓨터의 가장 기본 작은 단위 : 8bit



Address란 무엇인가?

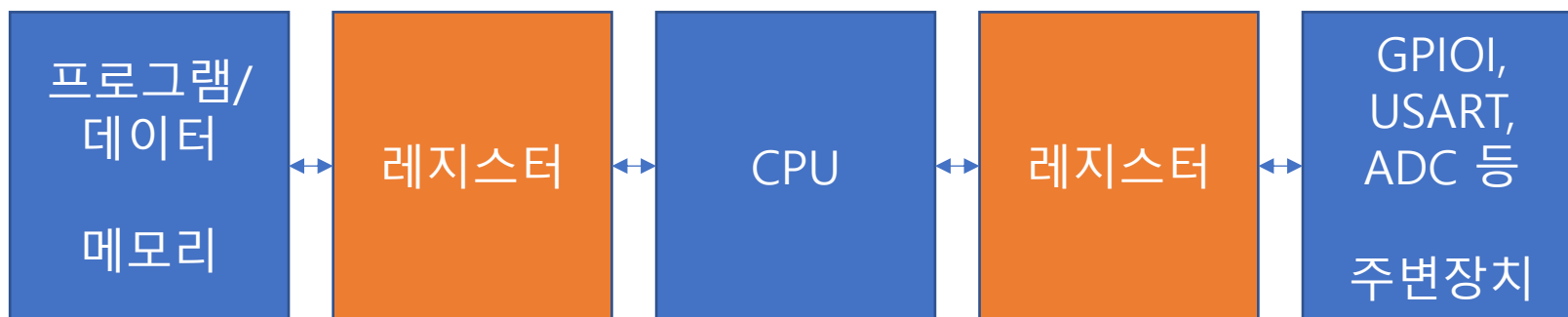
- 메모리의 장소 정보 (주소)
 - 동서울대학교 : 경기 성남시 수정구 복정로 76
- 메모리도 주소(연속숫자)를 이용하여 데이터를 참조 한다.
- ATmega328p의 경우 내부에 2KByte의 RAM을 가지고 있다.
 - 1Byte → 8Bit
 - 8Bit CPU는 8Bit길이의 데이터를 처리



메모리구조

메모리맵과 레지스터

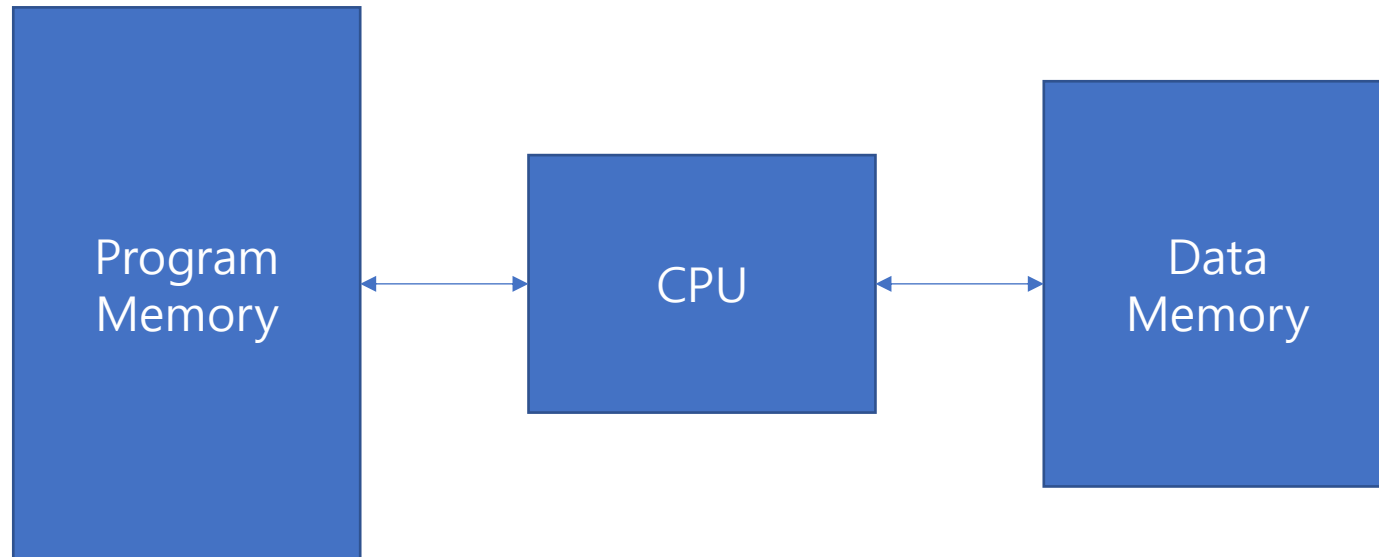
Data Memory	
32 Registers	0x0000 - 0x001F
64 I/O Registers	0x0020 - 0x005F
160 Ext I/O Reg.	0x0060 - 0x00FF
Internal SRAM (512/1024/1024/2048 x 8)	0x0100
	0x02FF/0x04FF/0x4FF/0x08FF



컴퓨터구조(폰노이만vs하버드)

- 하버드 구조

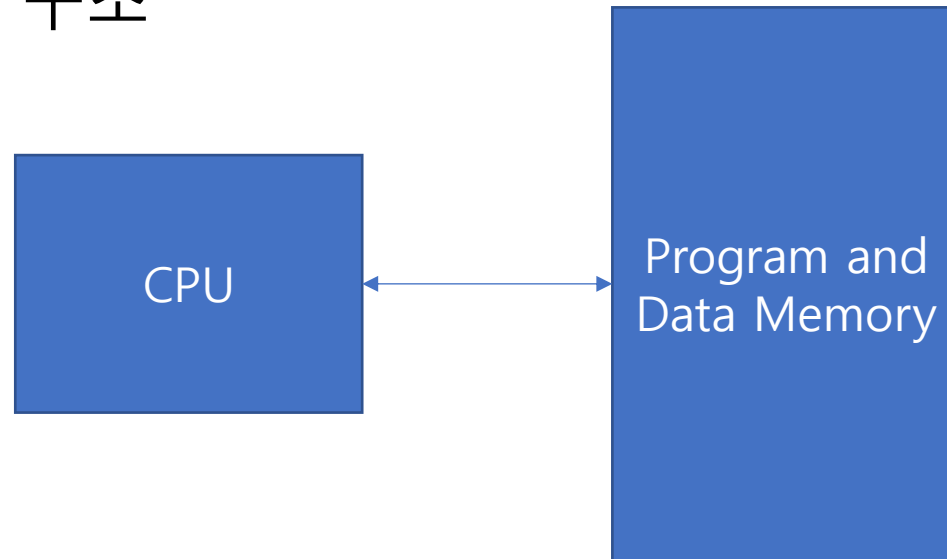
- 프로그램 메모리와 데이터 메모리가 분리되어 있는 구조
- 장점 : 명령어와 데이터를 동시에 접근 가능하기 때문에 속도가 빠름
- 단점 : 설계가 어려움
- 일반적인 MCU 구조



컴퓨터구조(폰노이만vs하버드)

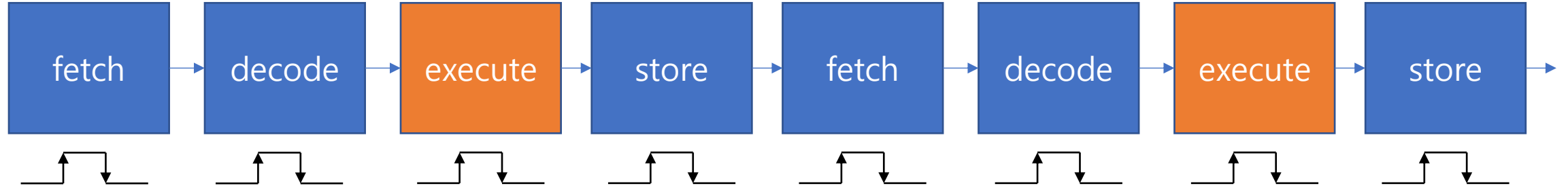
- 폰노이만 구조

- 프로그램 메모리와 데이터 메모리가 구분되지 않는 구조
- 장점 : SW 범용성이 좋음
- 단점 : 병목 현상이 발생
- 일반적인 PC 구조



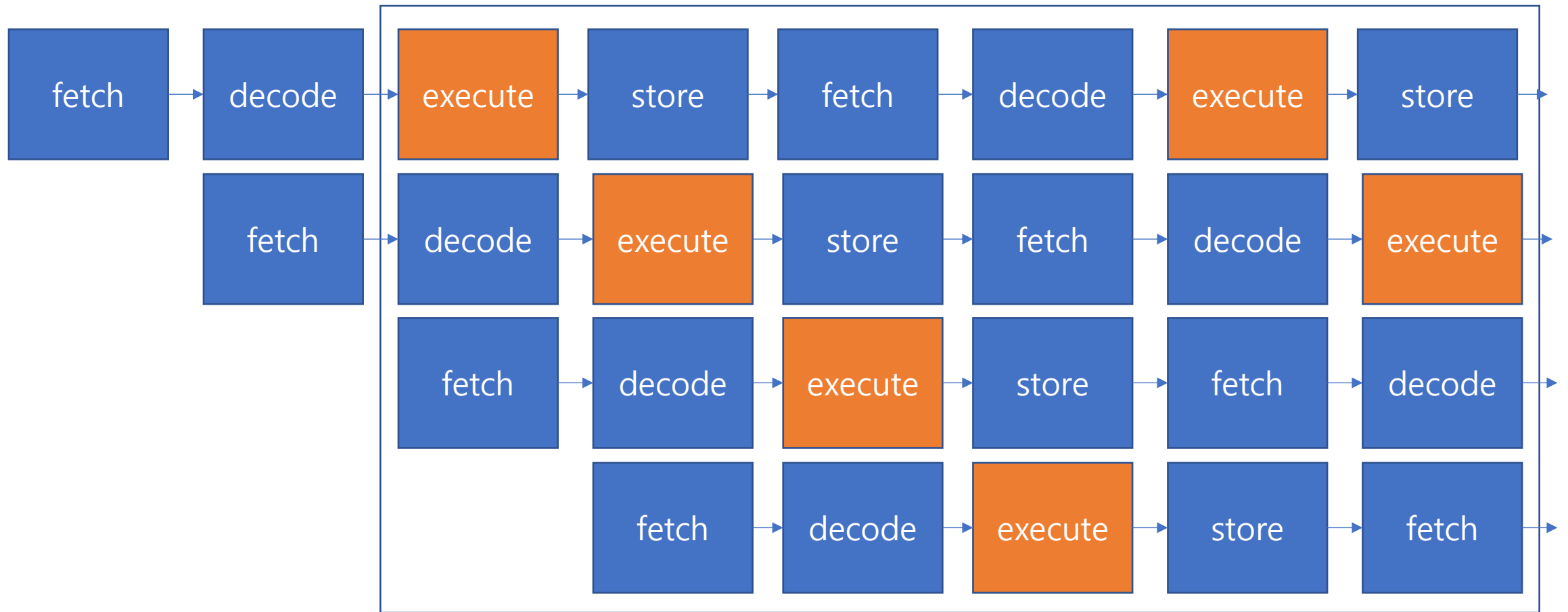
컴퓨터 명령 실행 과정

- Fetch → Decode → Execute → Store



컴퓨터 명령 파이프라인

- Fetch → Decode → Execute → Store



ATMEGA328P

- RISC(Reduced Instruction Set Computer) 구조
 - 적은 수의 명령어로 명령어 집합을 구성하며 복잡한 명령은 명령어를 조합하여 사용
 - Single clock cycle execution 동작이 가능한 131개의 명령어로 구성되어 있음
 - 32x8 general register
- 내장 메모리
 - 32kbyte의 flash memory(프로그램 메모리)
 - 1kbyte 크기의 EEPROM
 - 2kbyte 크기의 SRAM
- 주변장치(Peripheral)
 - 2개의 8비트 Timer/Counters, 1개의 16비트 Timer/Counters
 - 6개의 PWM 채널, 8채널 16비트 ADC
 - USART, SPI, I2C, Watchdog
 - 아날로그 비교기
 - 외부 인터럽트
 - 23개의 IO

ATMEGA328P 기본 구조

프로그램카운터 (Program Counter : PC)

- 내가 실행시킨 명령어의 주소를 가리키는 역할

명령어 레지스터

- 실행 해야 하는 명령어를 저장

산술 논리 장치 (Arithmetic Logical Unit) (ALU)

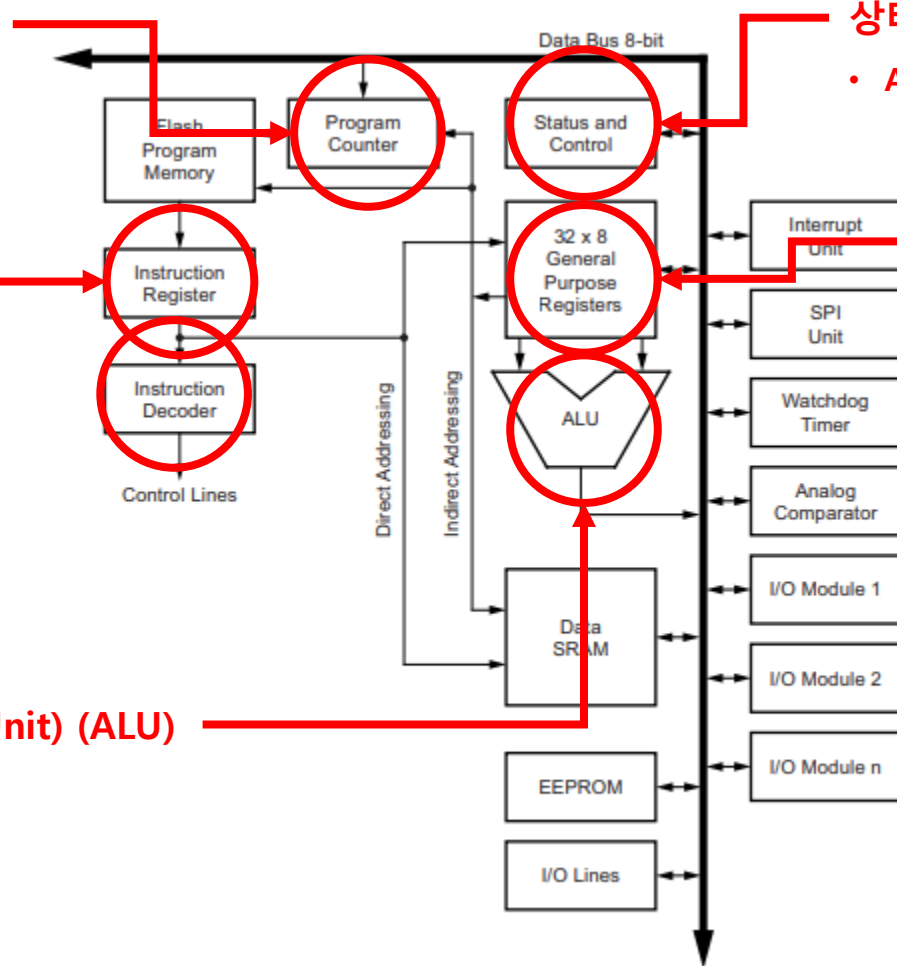
- 4칙연산
- 논리(AND, OR, NOT)
- 비트연산

상태 레지스터 (Status Register : SREG)

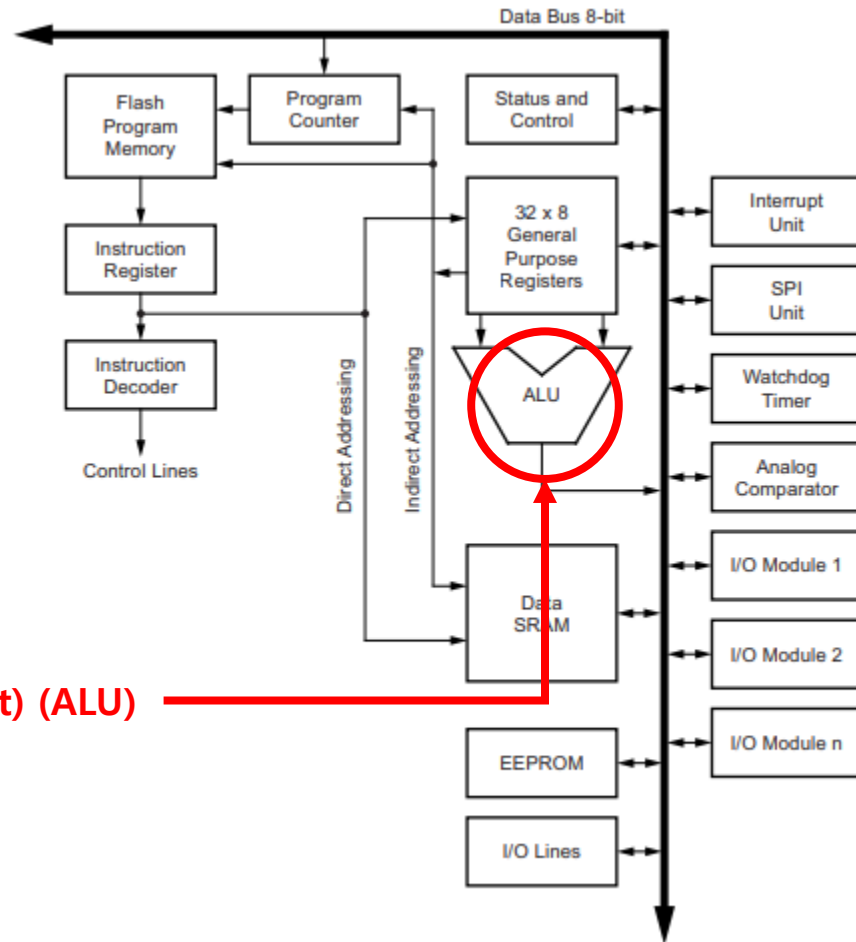
- ALU가 가장 최근에 실행한 연산 명령의 결과와 상태를 표시

범용 레지스터 (General Purpose Register)

- 프로그램 수행 중에 중간 결과나 데이터를 일시적으로 저장하는데 사용



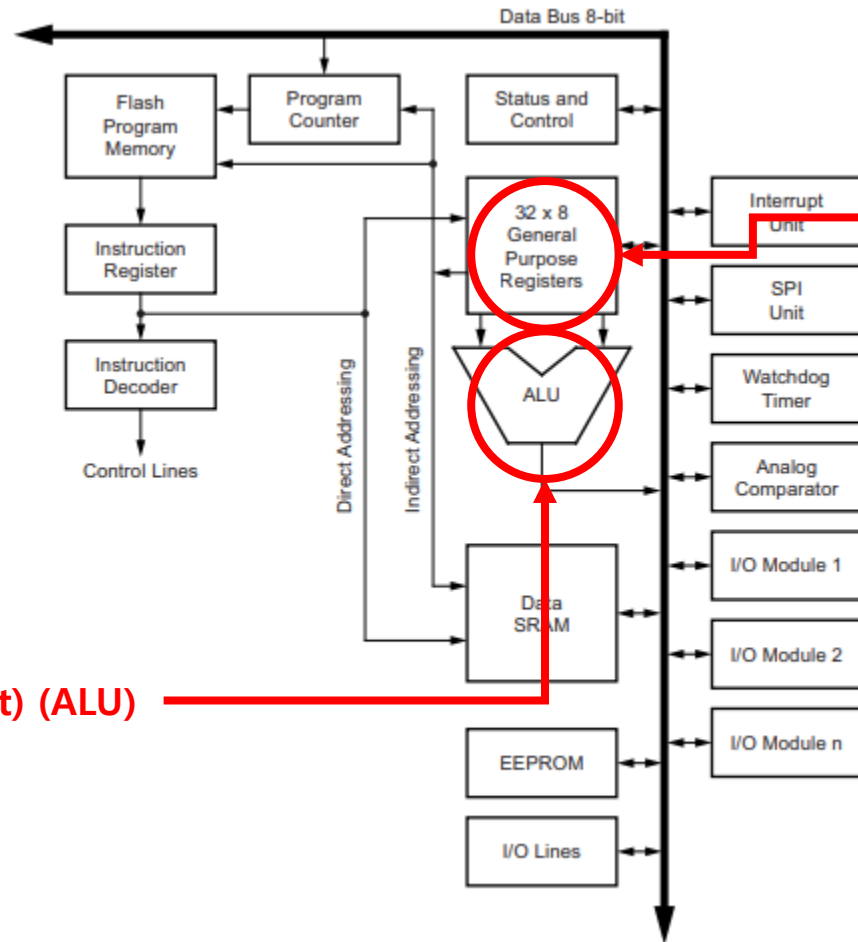
ATMEGA328P 기본 구조



산술 논리 장치 (Arithmetic Logical Unit) (ALU)

- 4칙연산
- 논리(AND, OR, NOT)
- 비트연산

ATMEGA328P 기본 구조



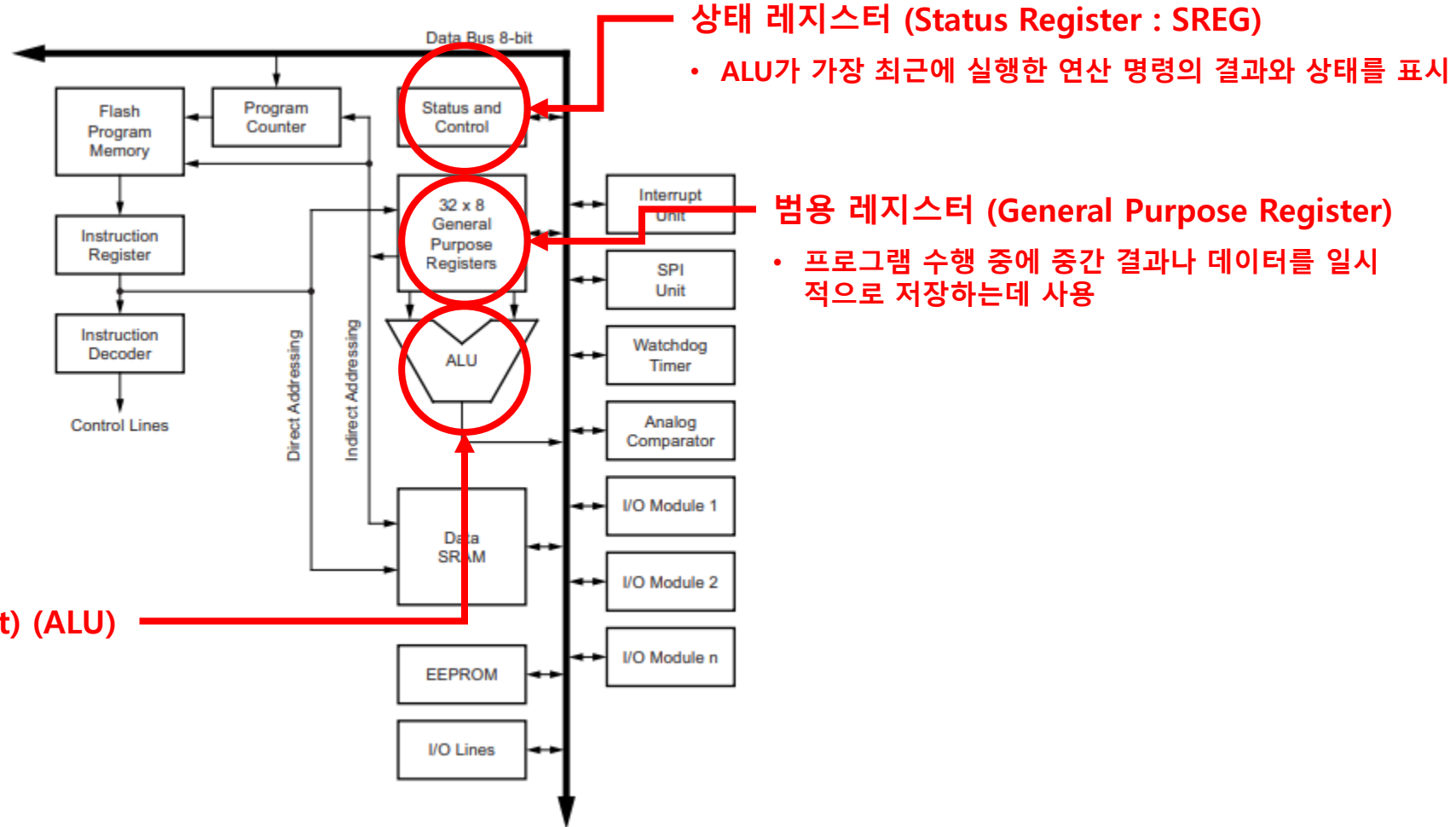
범용 레지스터 (General Purpose Register)

- 프로그램 수행 중에 중간 결과나 데이터를 일시적으로 저장하는데 사용

산술 논리 장치 (Arithmetic Logical Unit) (ALU)

- 4칙연산
- 논리(AND, OR, NOT)
- 비트연산

ATMEGA328P 기본 구조



ATMEGA328P 기본 구조

프로그램카운터 (Program Counter : PC)

- 내가 실행시킨 명령어의 주소를 가리키는 역할

상태 레지스터 (Status Register : SREG)

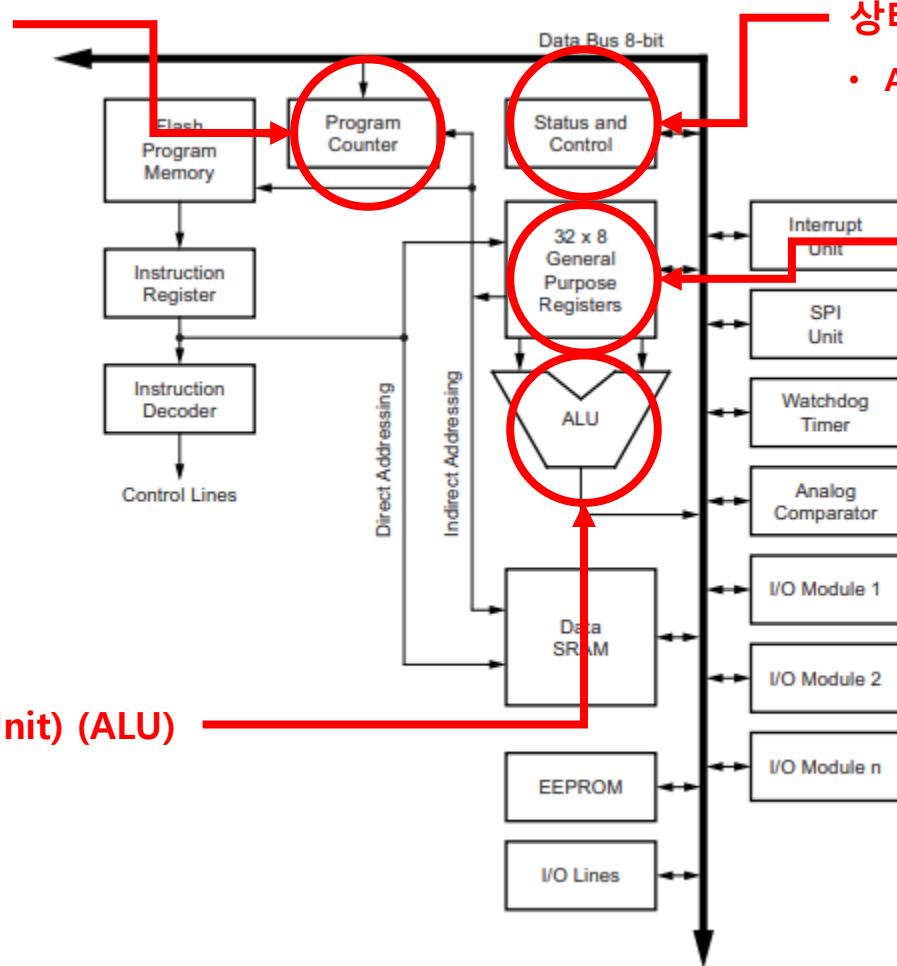
- ALU가 가장 최근에 실행한 연산 명령의 결과와 상태를 표시

범용 레지스터 (General Purpose Register)

- 프로그램 수행 중에 중간 결과나 데이터를 일시적으로 저장하는데 사용

산술 논리 장치 (Arithmetic Logical Unit) (ALU)

- 4칙연산
- 논리(AND, OR, NOT)
- 비트연산



ATMEGA328P 기본 구조

프로그램카운터 (Program Counter : PC)

- 내가 실행시킨 명령어의 주소를 가리키는 역할

명령어 레지스터

- 실행 해야 하는 명령어를 저장

산술 논리 장치 (Arithmetic Logical Unit) (ALU)

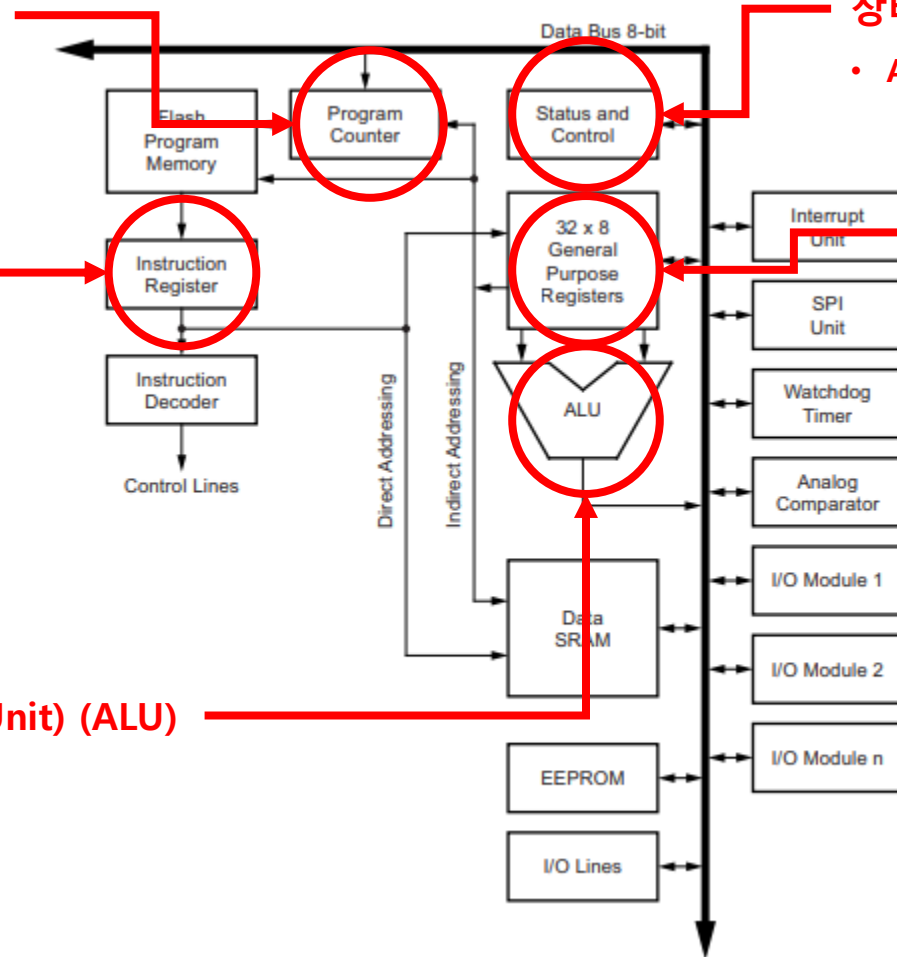
- 4칙연산
- 논리(AND, OR, NOT)
- 비트연산

상태 레지스터 (Status Register : SREG)

- ALU가 가장 최근에 실행한 연산 명령의 결과와 상태를 표시

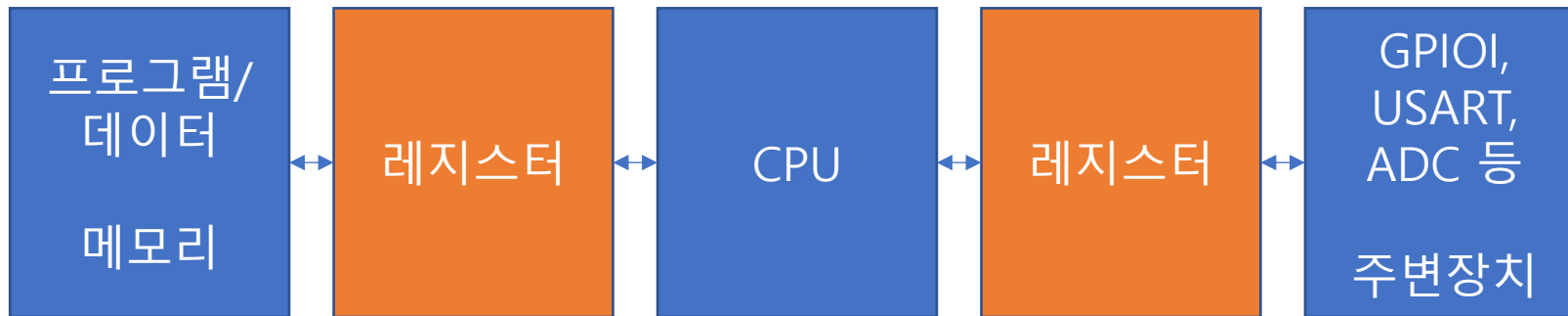
범용 레지스터 (General Purpose Register)

- 프로그램 수행 중에 중간 결과나 데이터를 일시적으로 저장하는데 사용



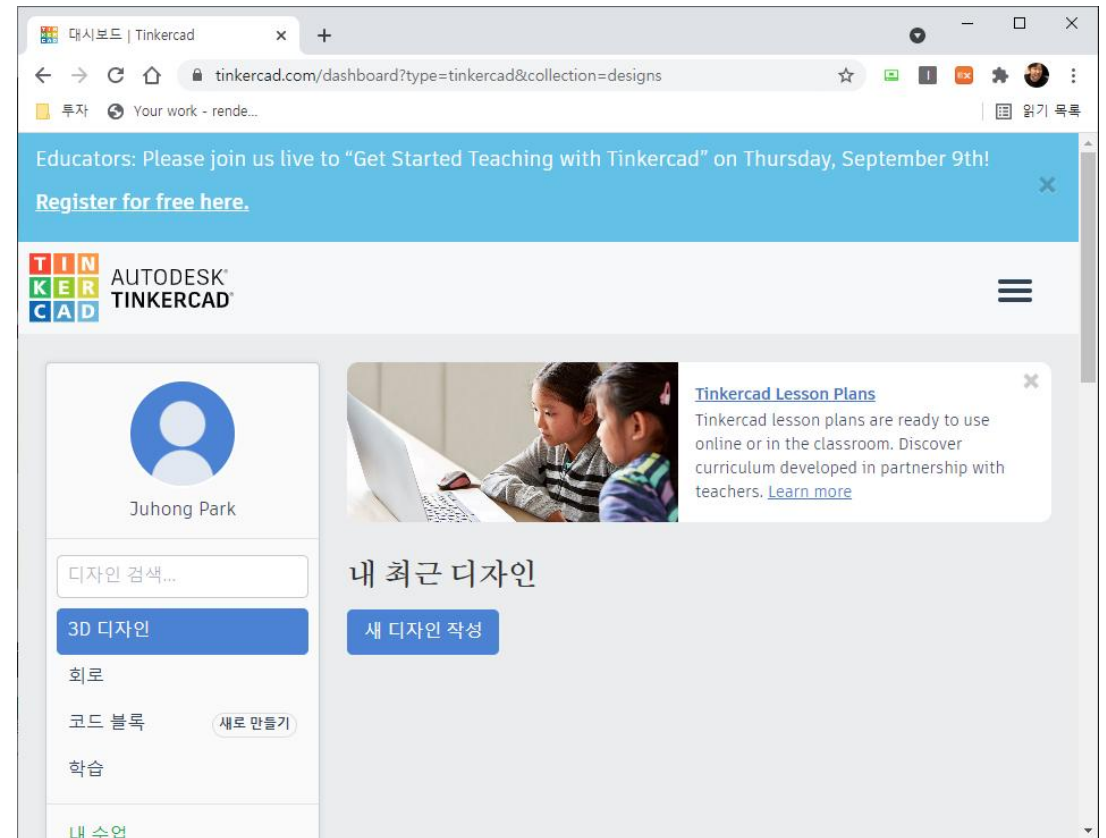
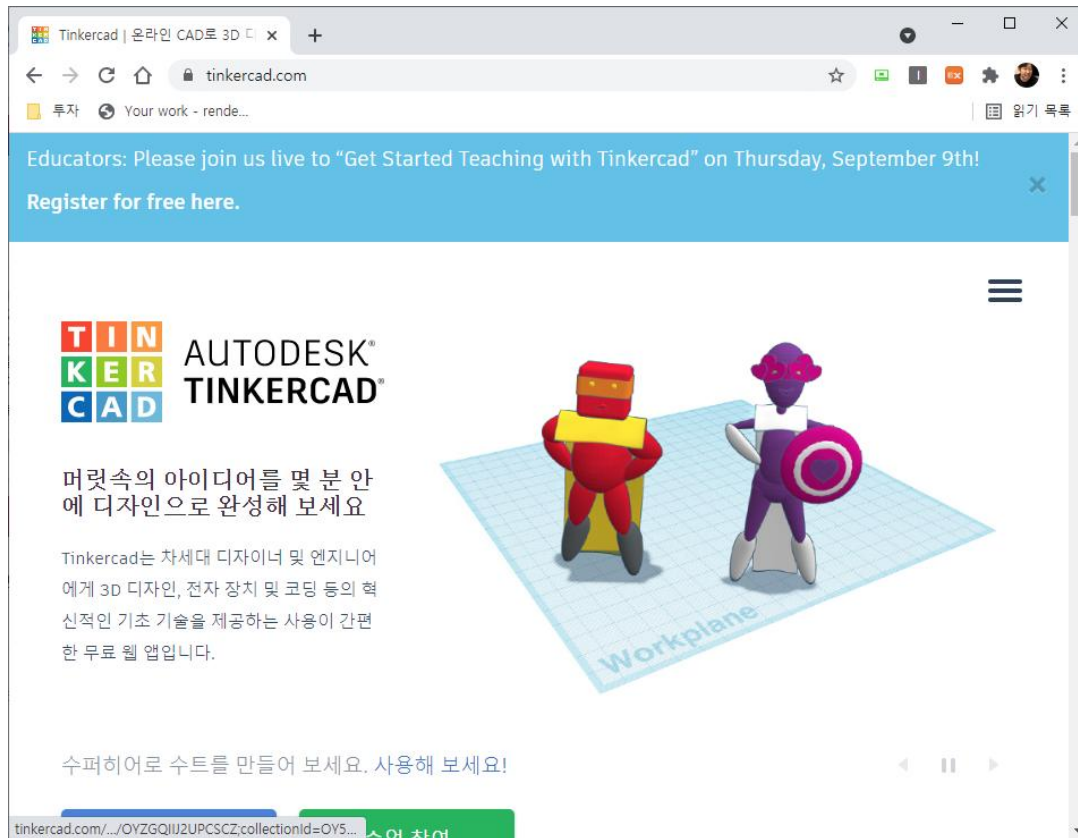
ATMEGA328P의 메모리맵과 레지스터

Data Memory	
32 Registers	0x0000 - 0x001F
64 I/O Registers	0x0020 - 0x005F
160 Ext I/O Reg.	0x0060 - 0x00FF
Internal SRAM (512/1024/1024/2048 x 8)	0x0100
	0x02FF/0x04FF/0x4FF/0x08FF



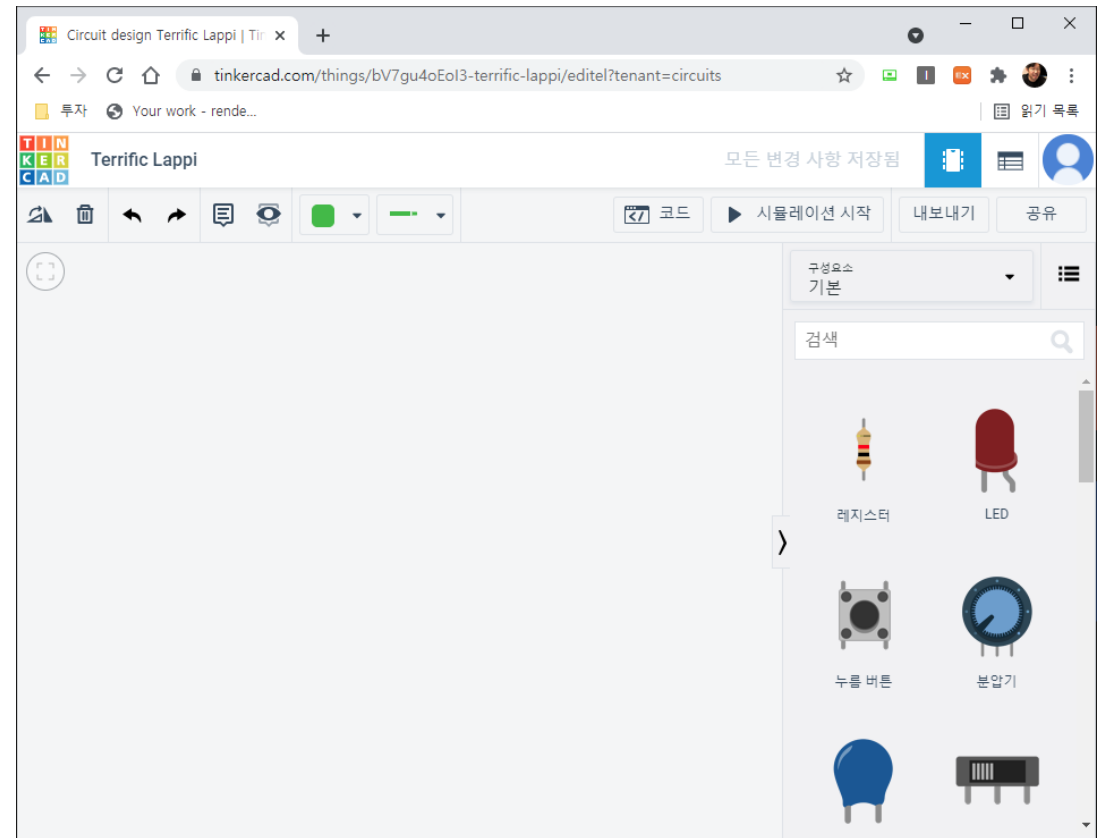
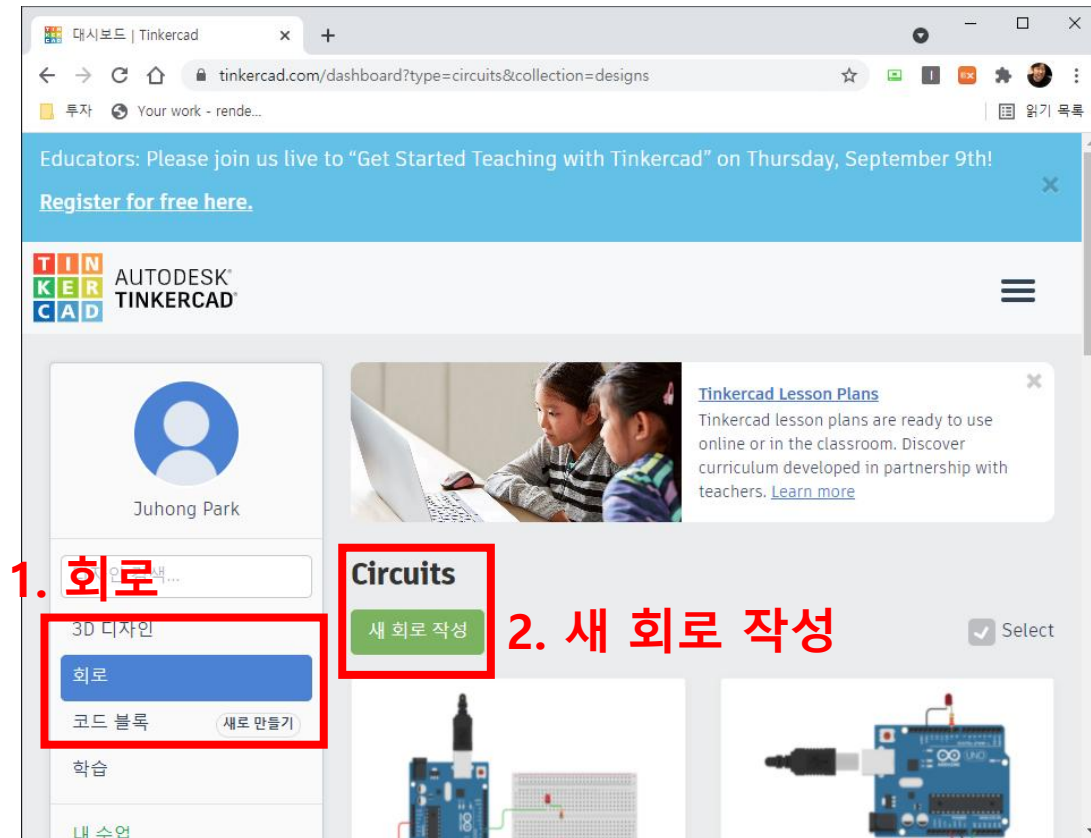
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com



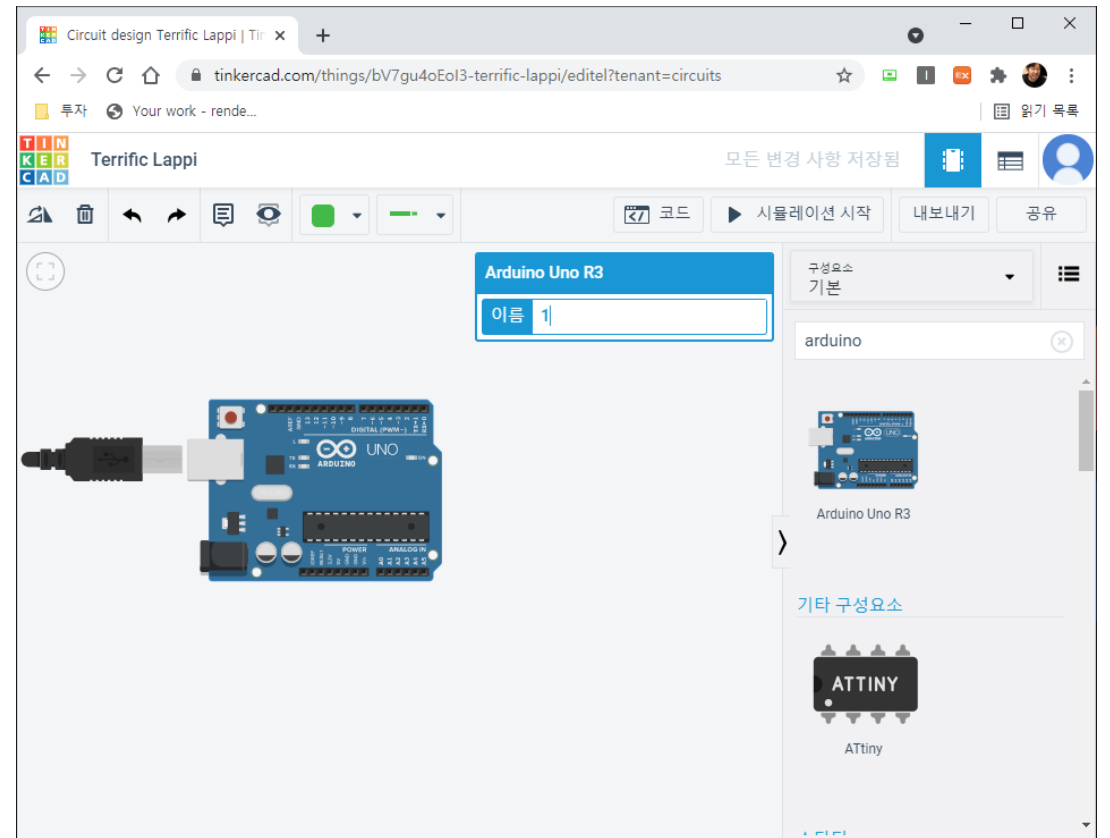
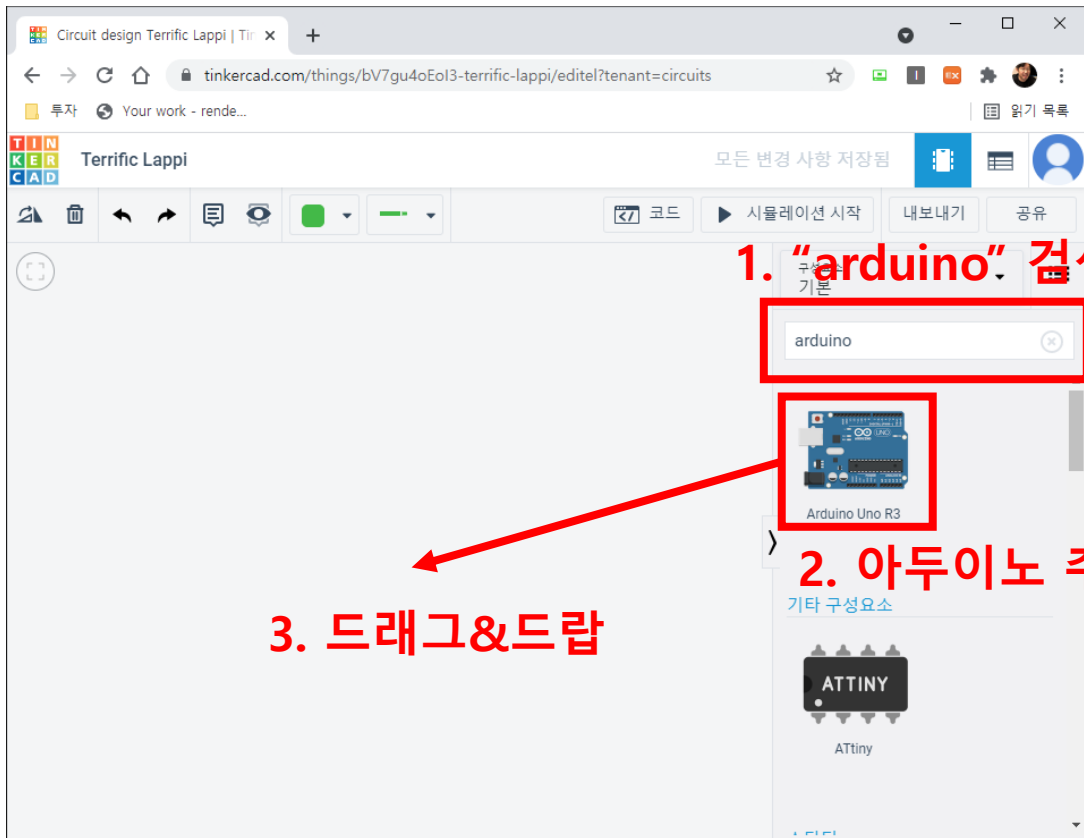
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 새 회로 작성



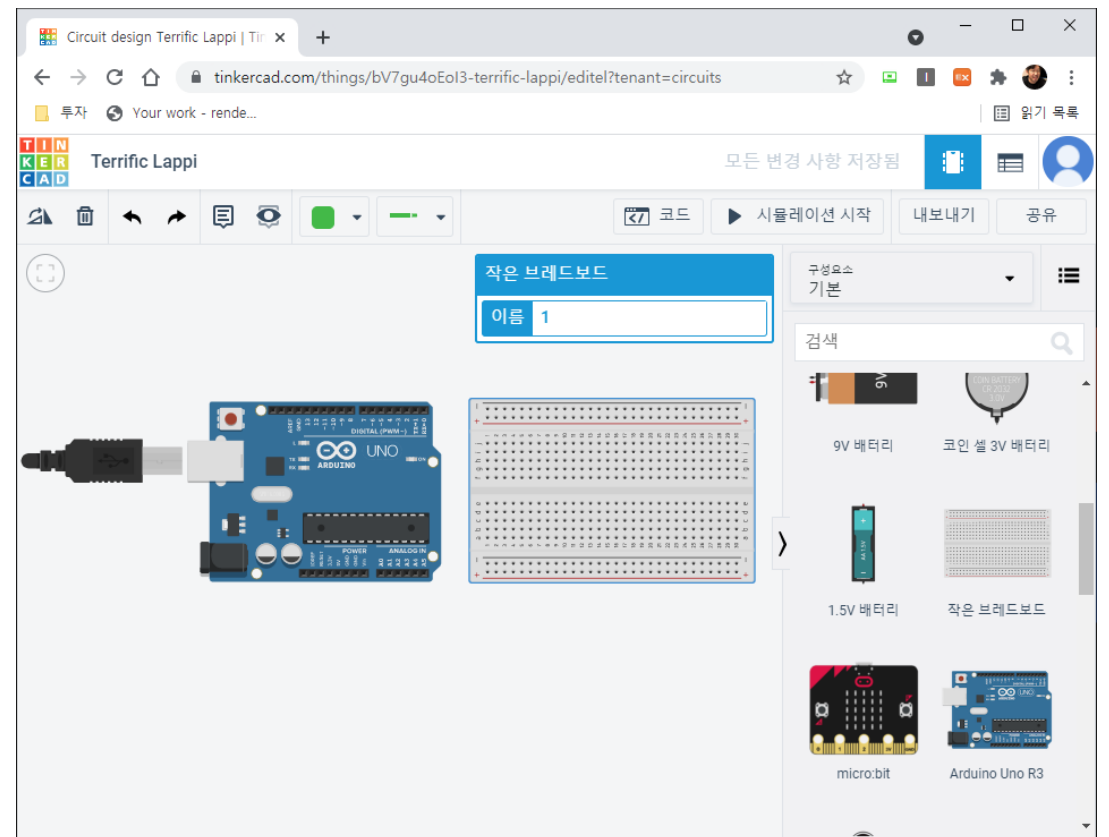
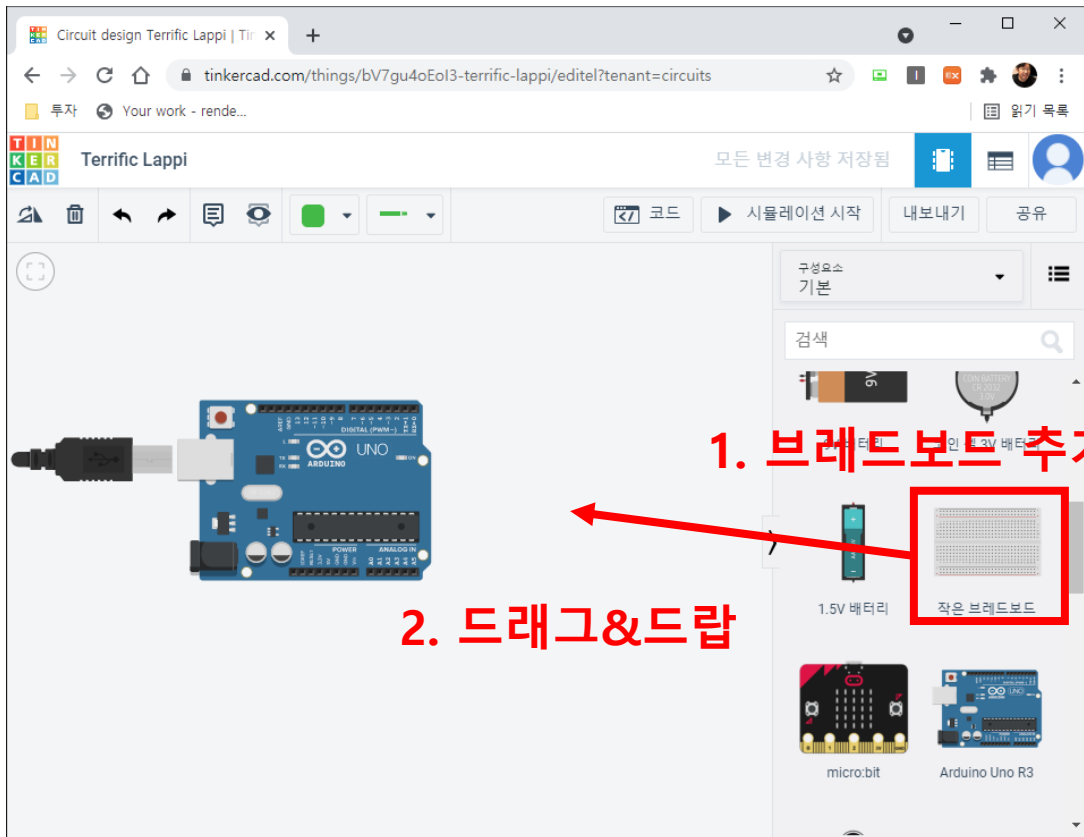
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 아두이노 추가



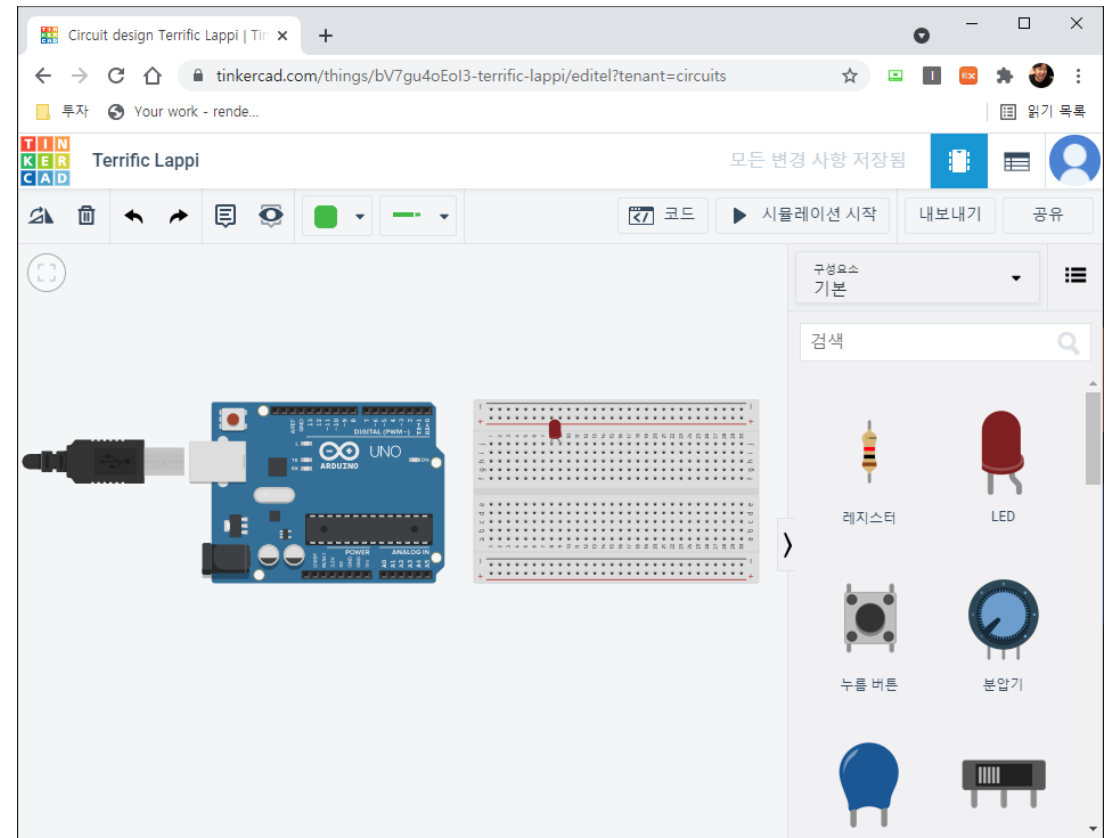
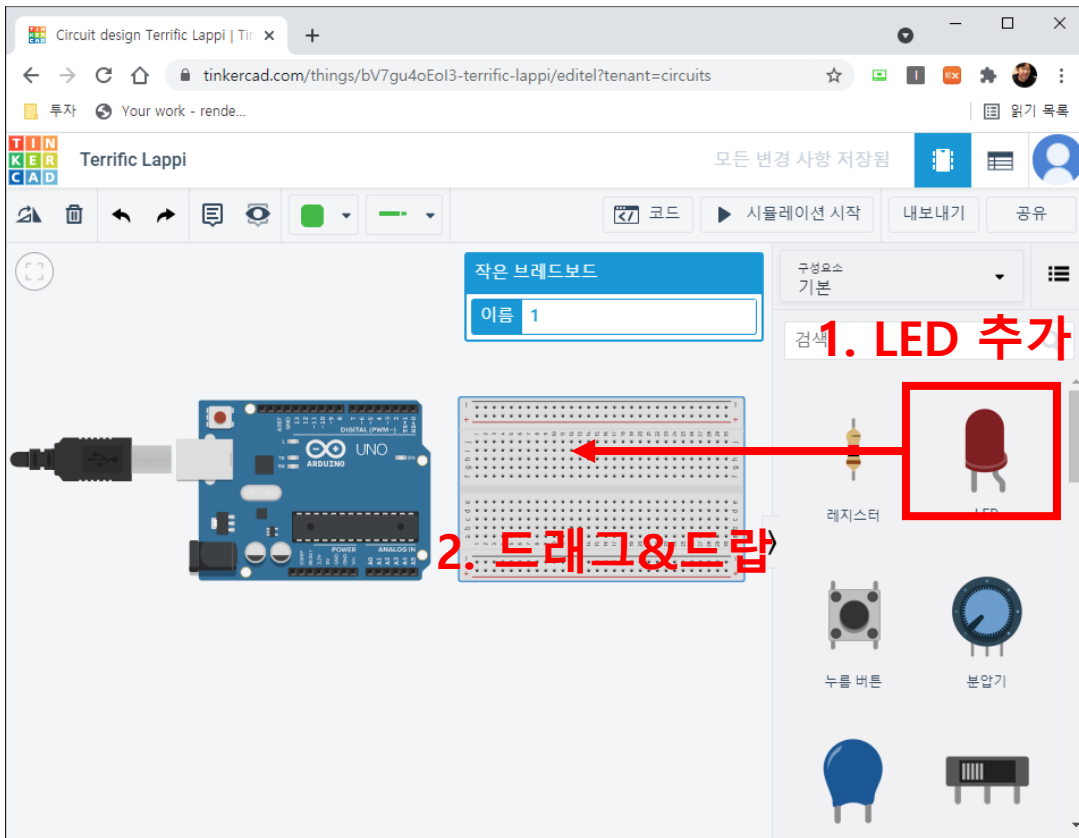
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 브레드보드 추가



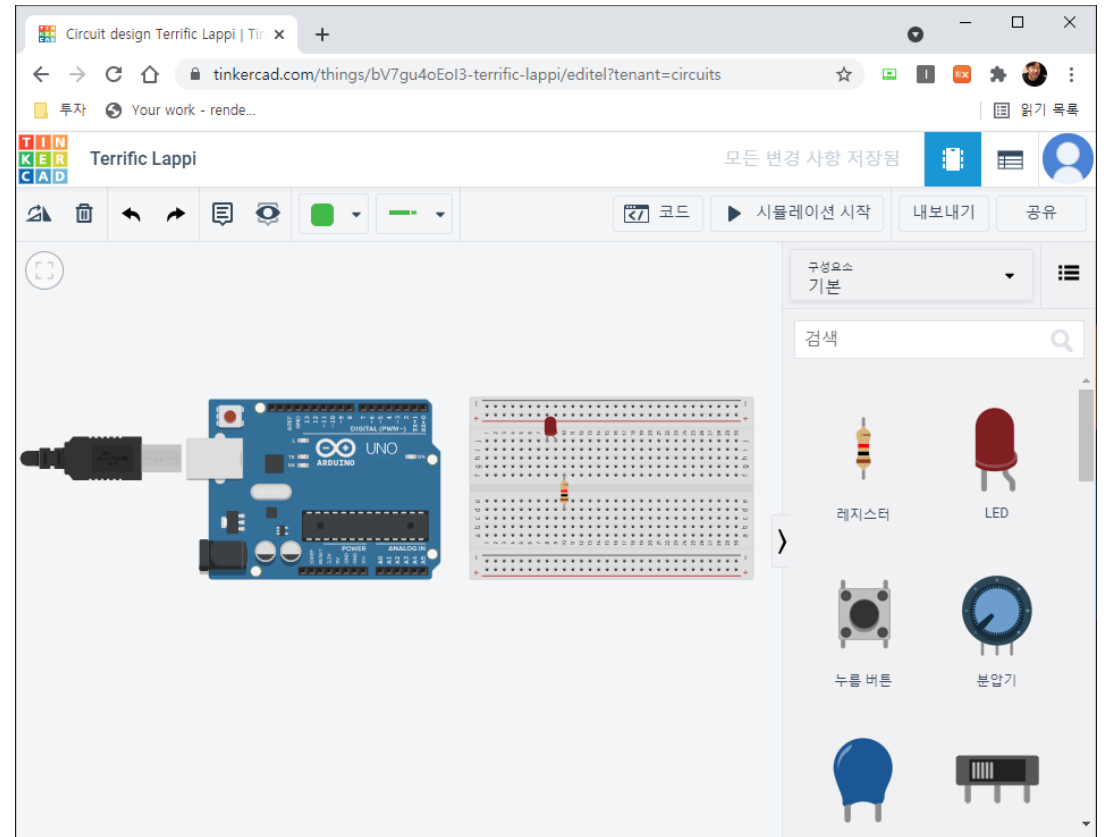
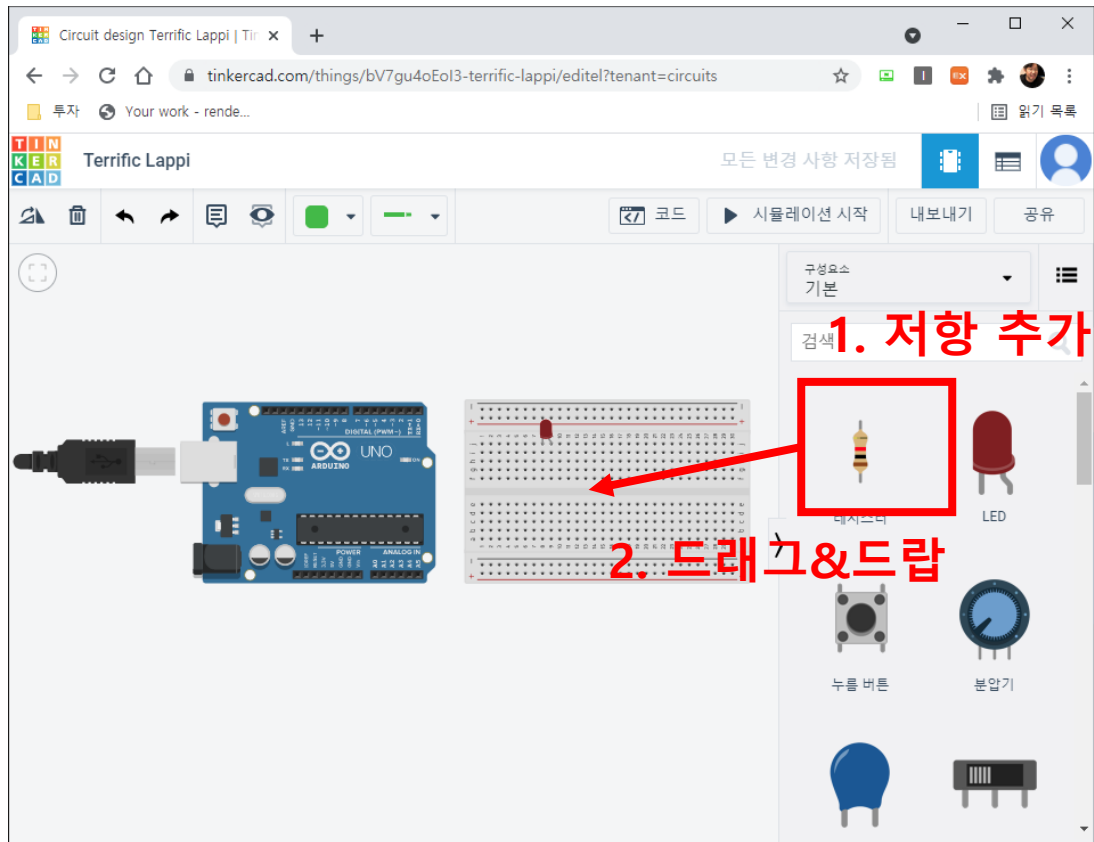
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : LED 추가



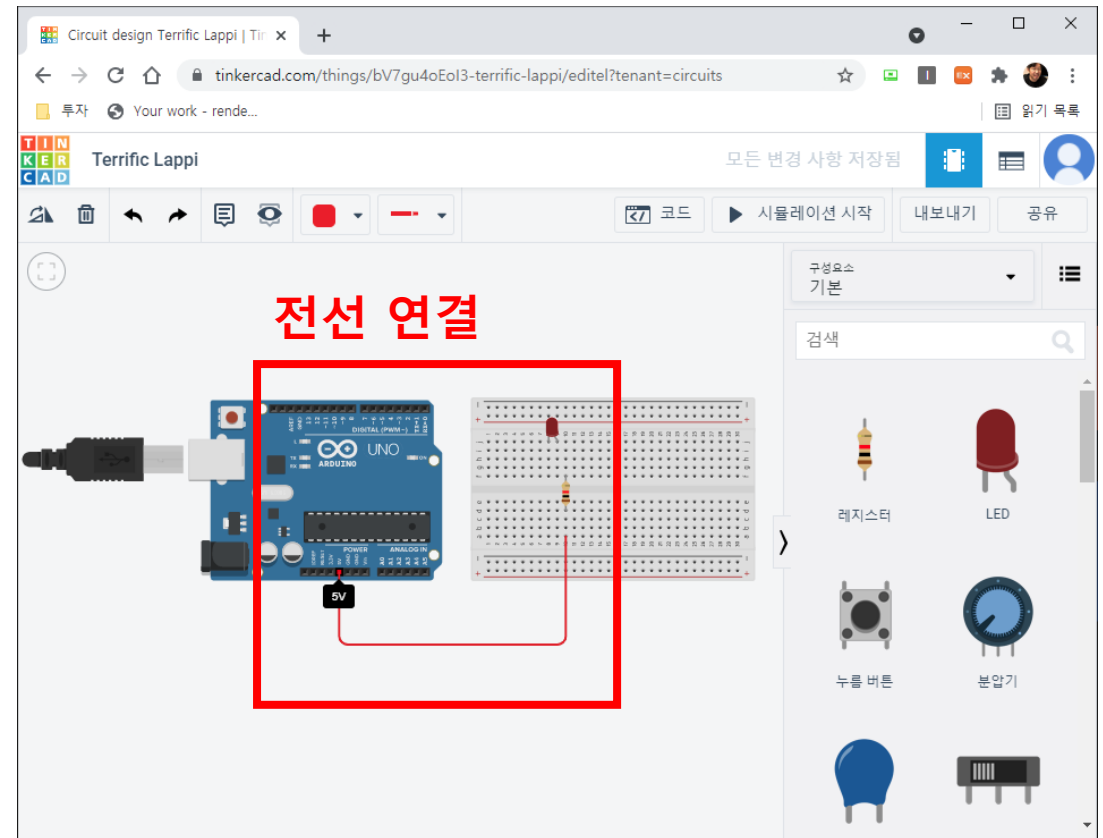
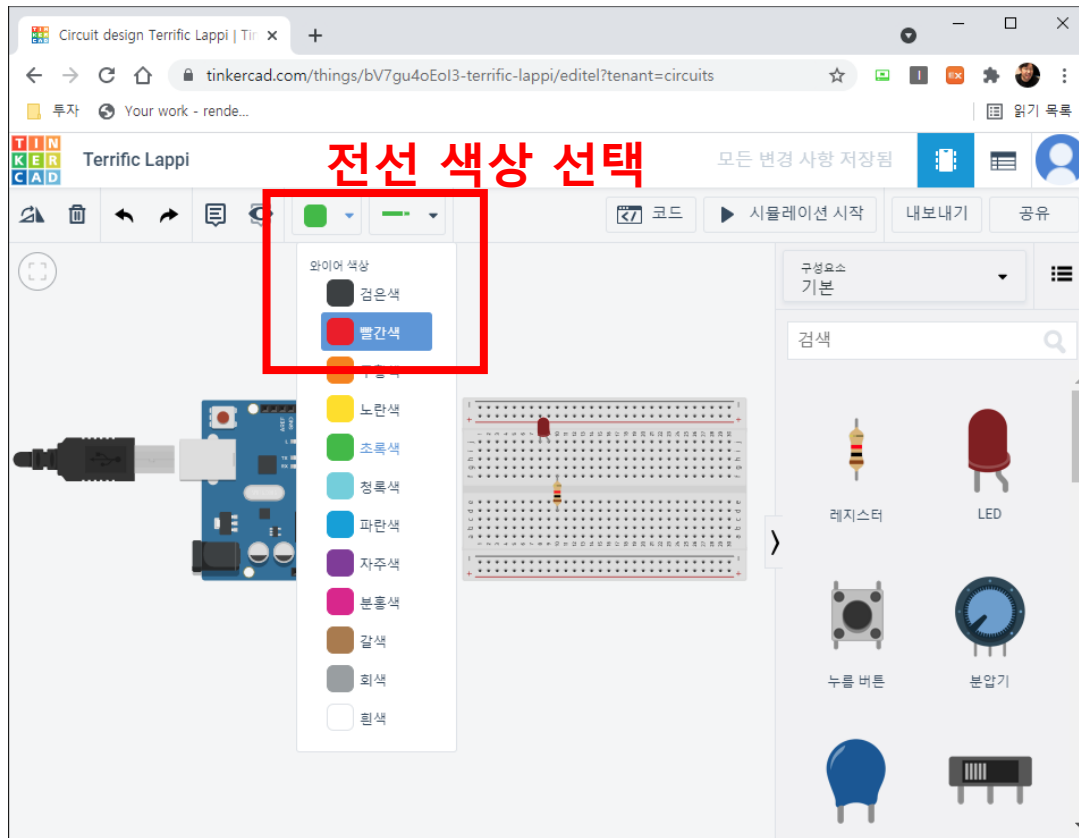
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 저항 추가



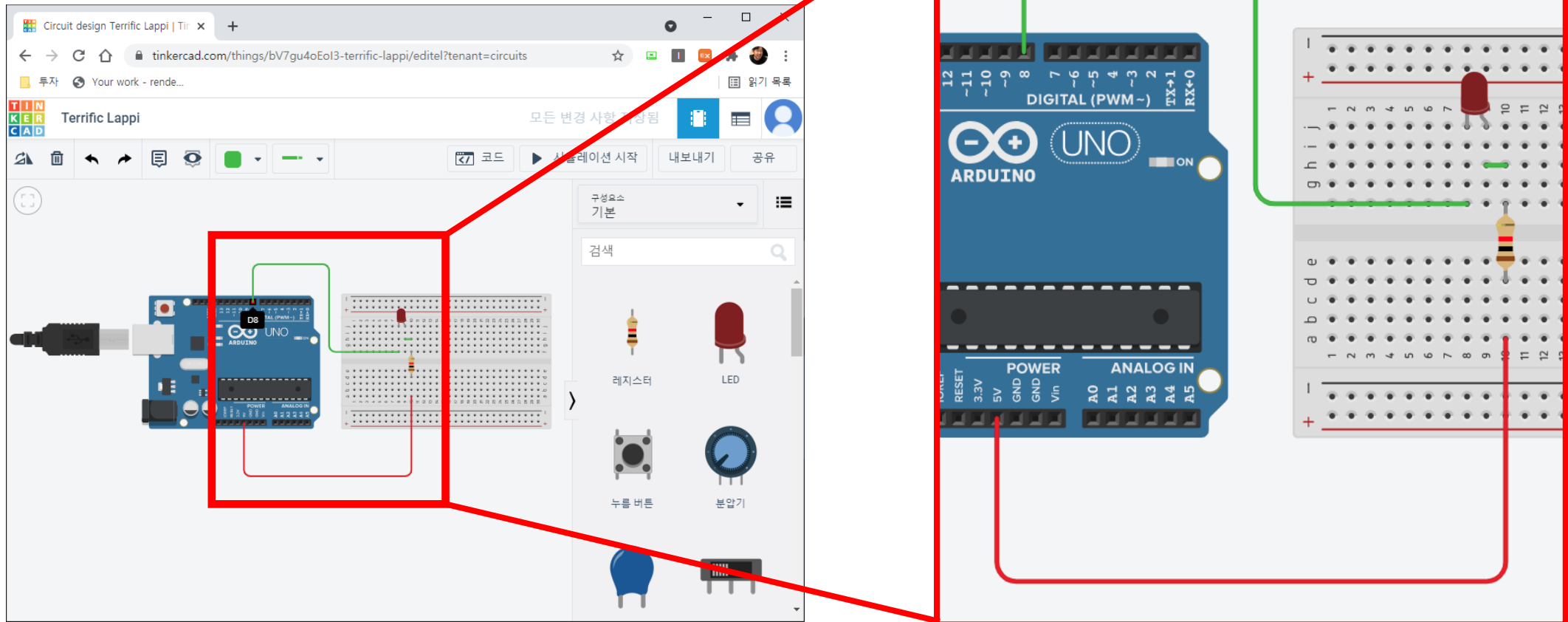
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 5V(+파워 연결)



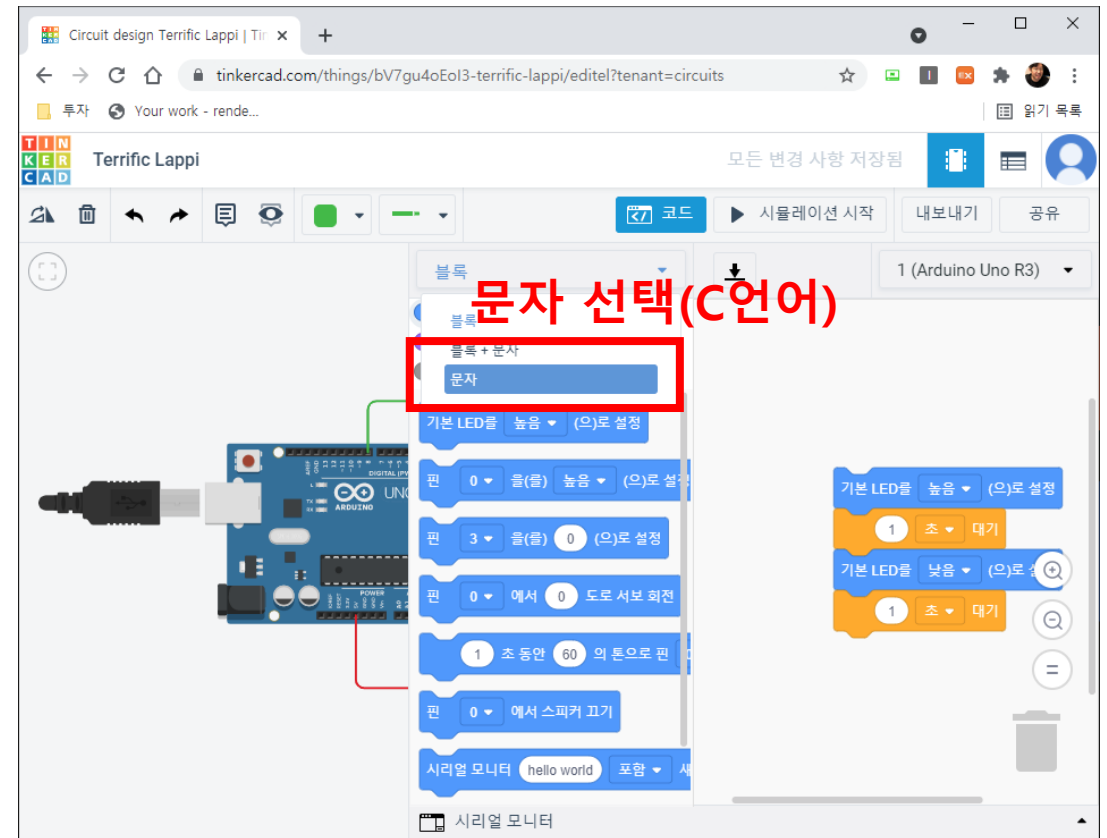
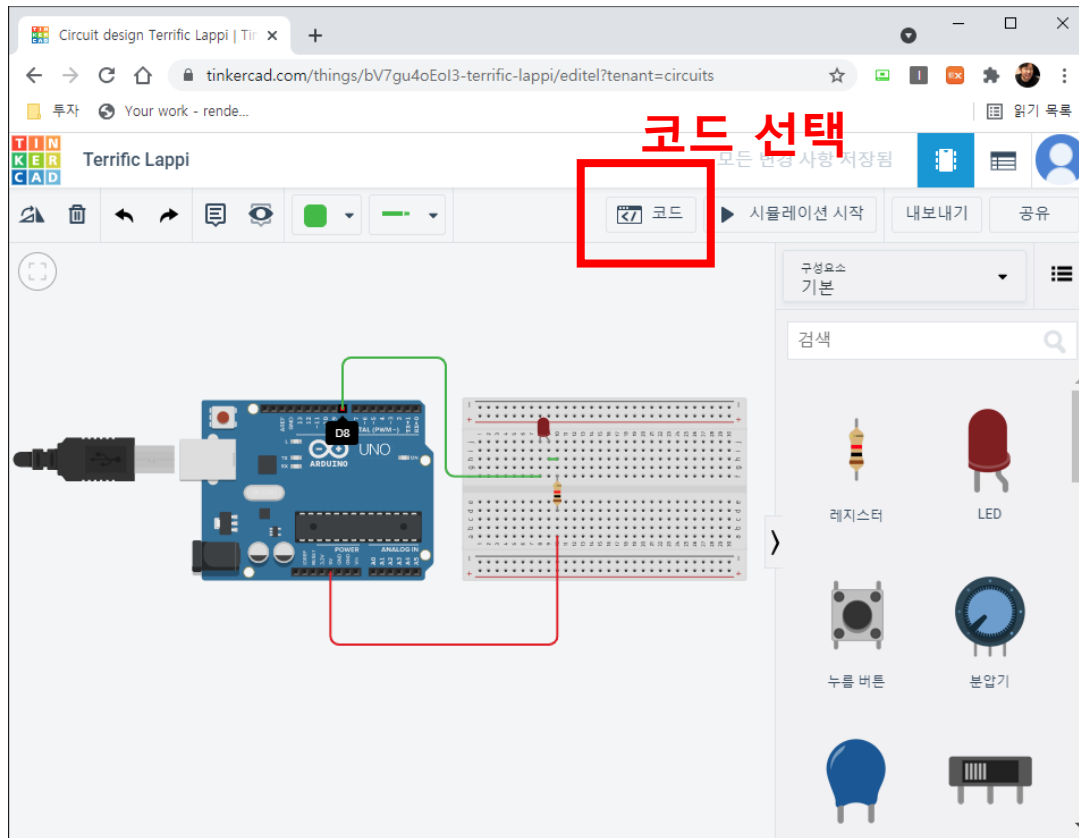
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 전체 회로 구성



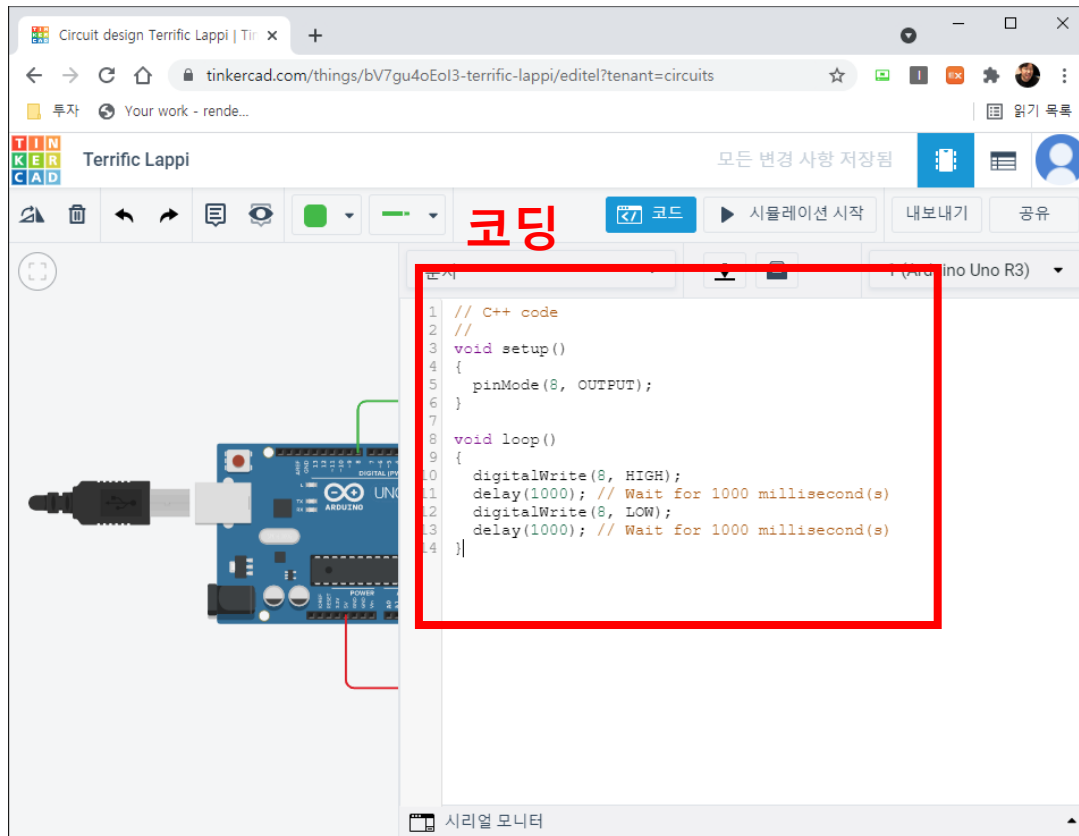
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 코드 작성



Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 코드 작성



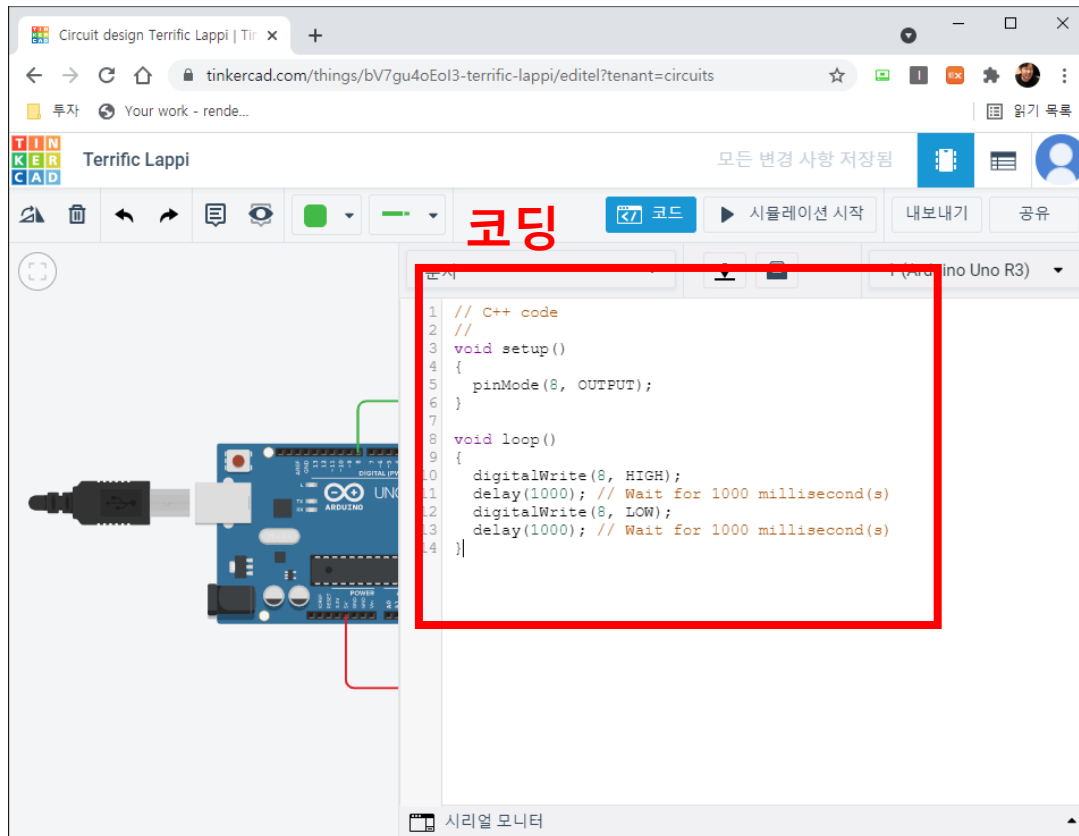
```
// C++ code
//
void setup()
{
    pinMode(8, OUTPUT);
}

void loop()
{
    digitalWrite(8, HIGH);
    delay(1000); // Wait for 1000 millisecond(s)
    digitalWrite(8, LOW);
    delay(1000); // Wait for 1000 millisecond(s)
}
```

Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 코드 작성 with 챗피티

아두이노 우노의 8번핀에 LED -핀을 연결했어. LED를 켜다 끄는 것을 반복하는 아두이노 코드 작성해줘

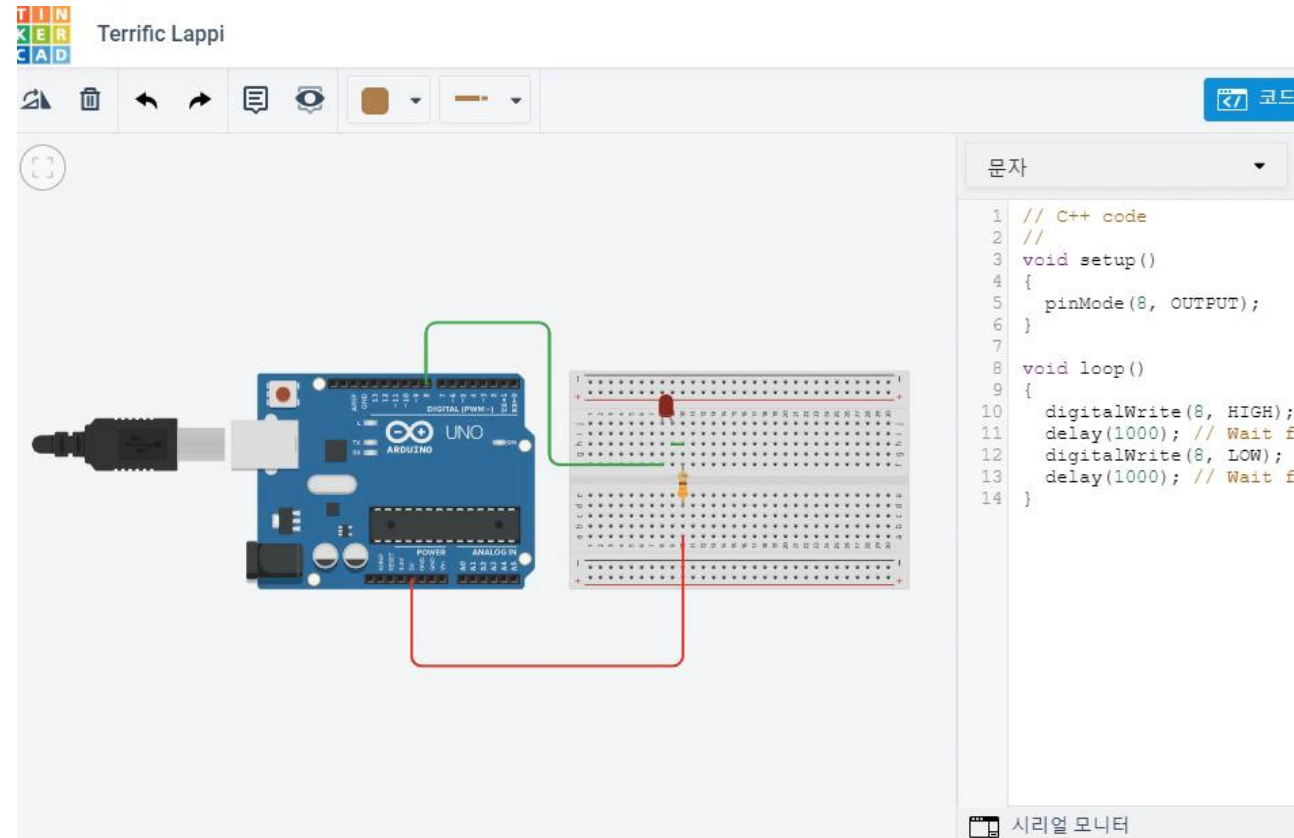
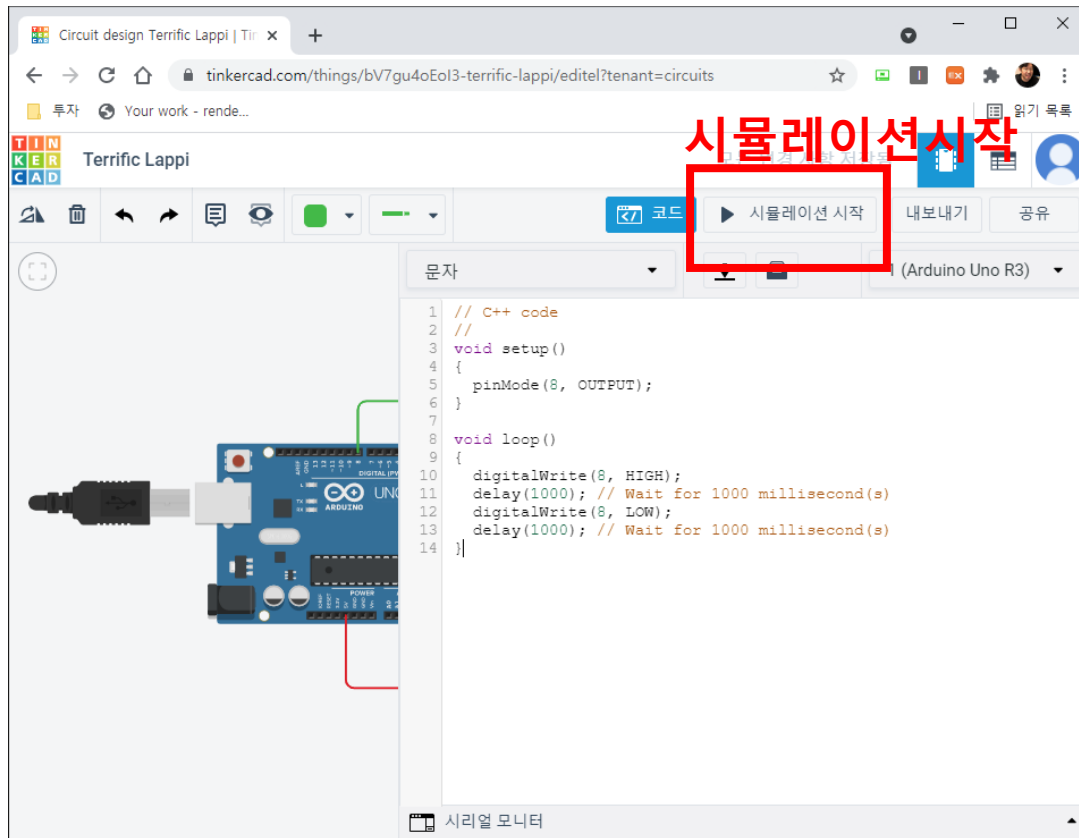


```
// C++ code
//
void setup()
{
  pinMode(8, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(8, HIGH);
  delay(1000); // Wait for 1000 millisecond(s)
  digitalWrite(8, LOW);
  delay(1000); // Wait for 1000 millisecond(s)
}
```

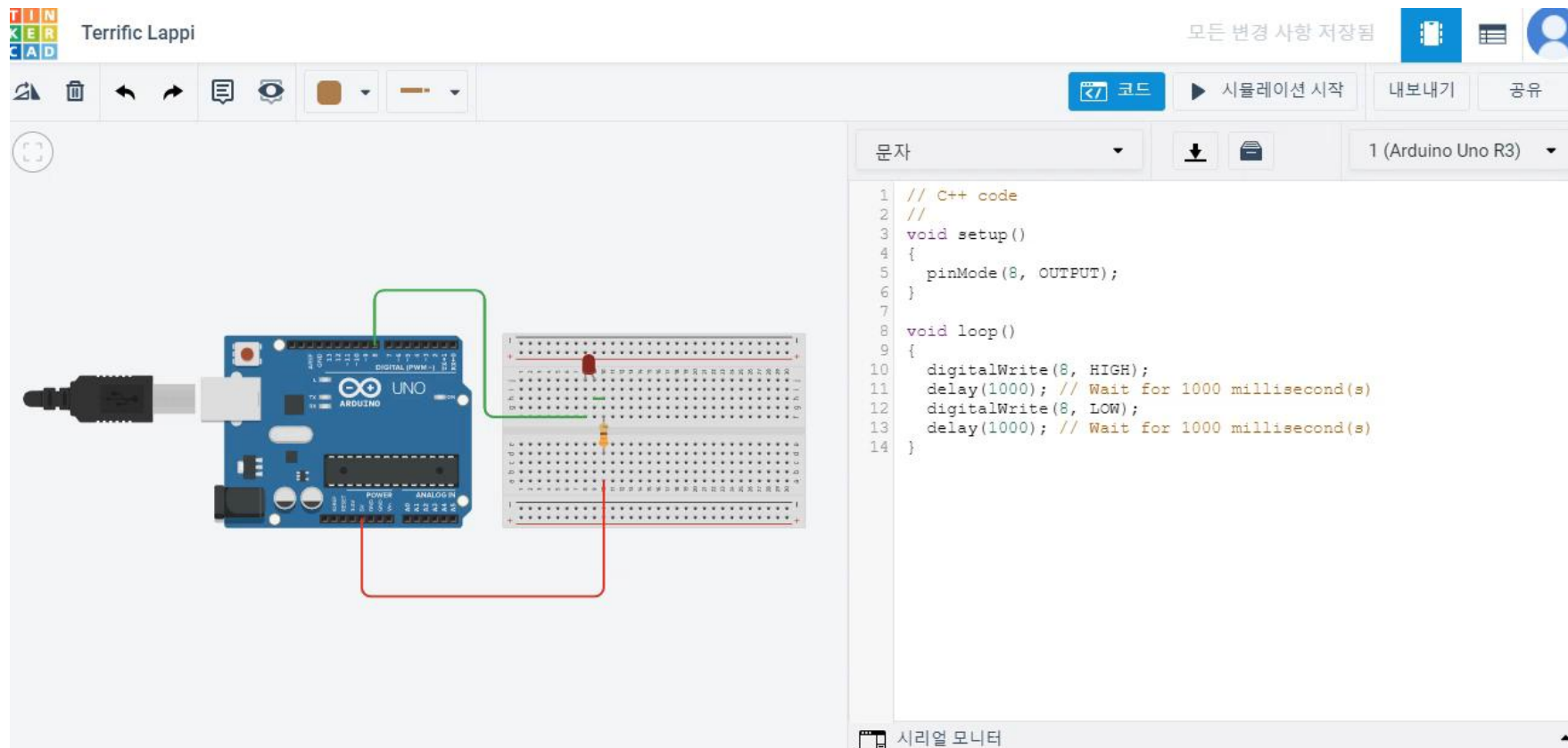
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 시뮬레이션 시작



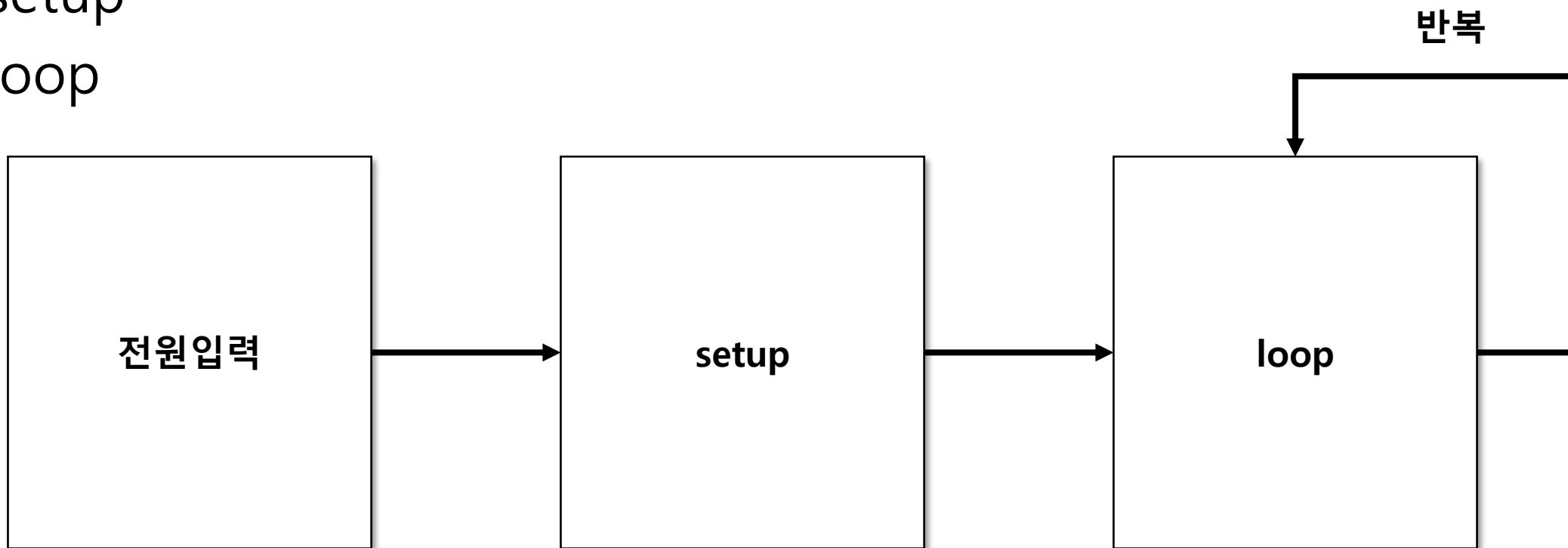
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- tinkercad.com : 시뮬레이션 시작



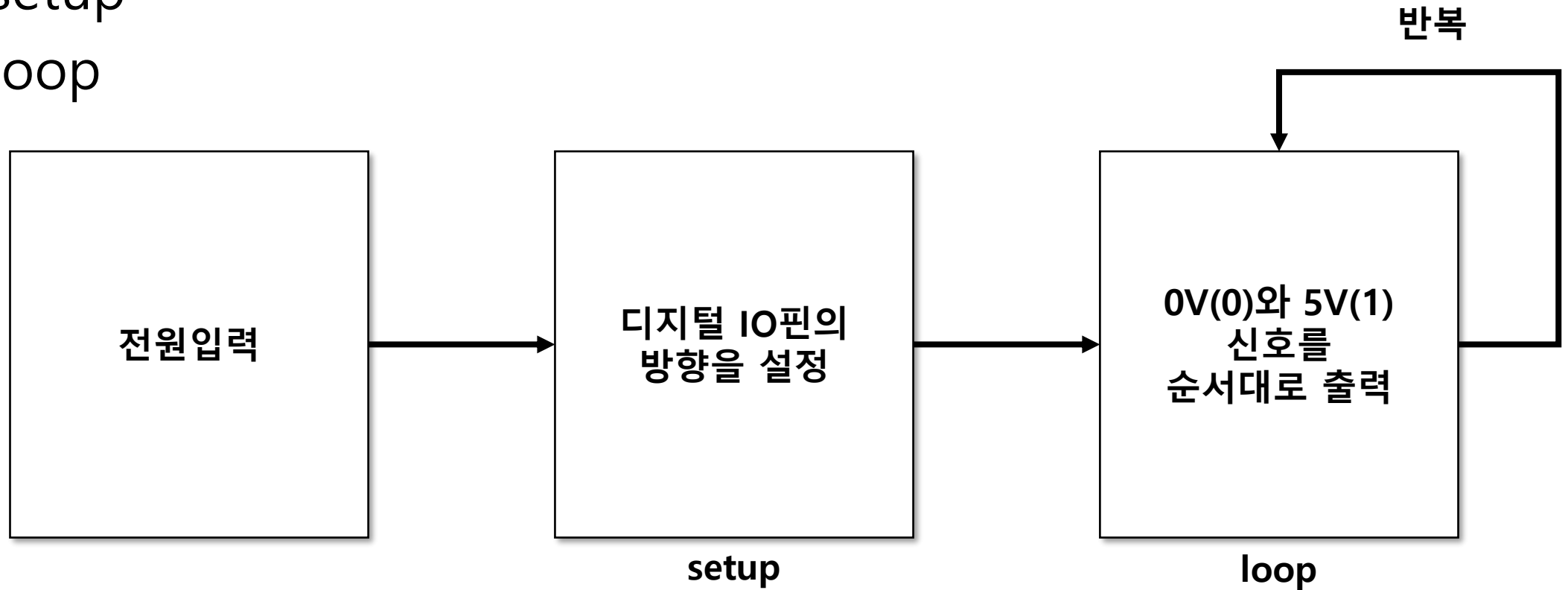
Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

- setup
- loop

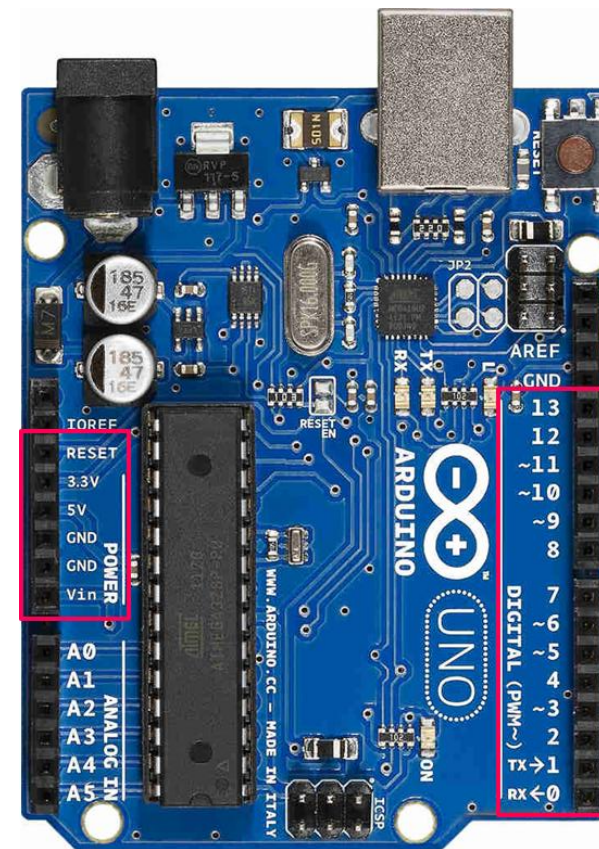
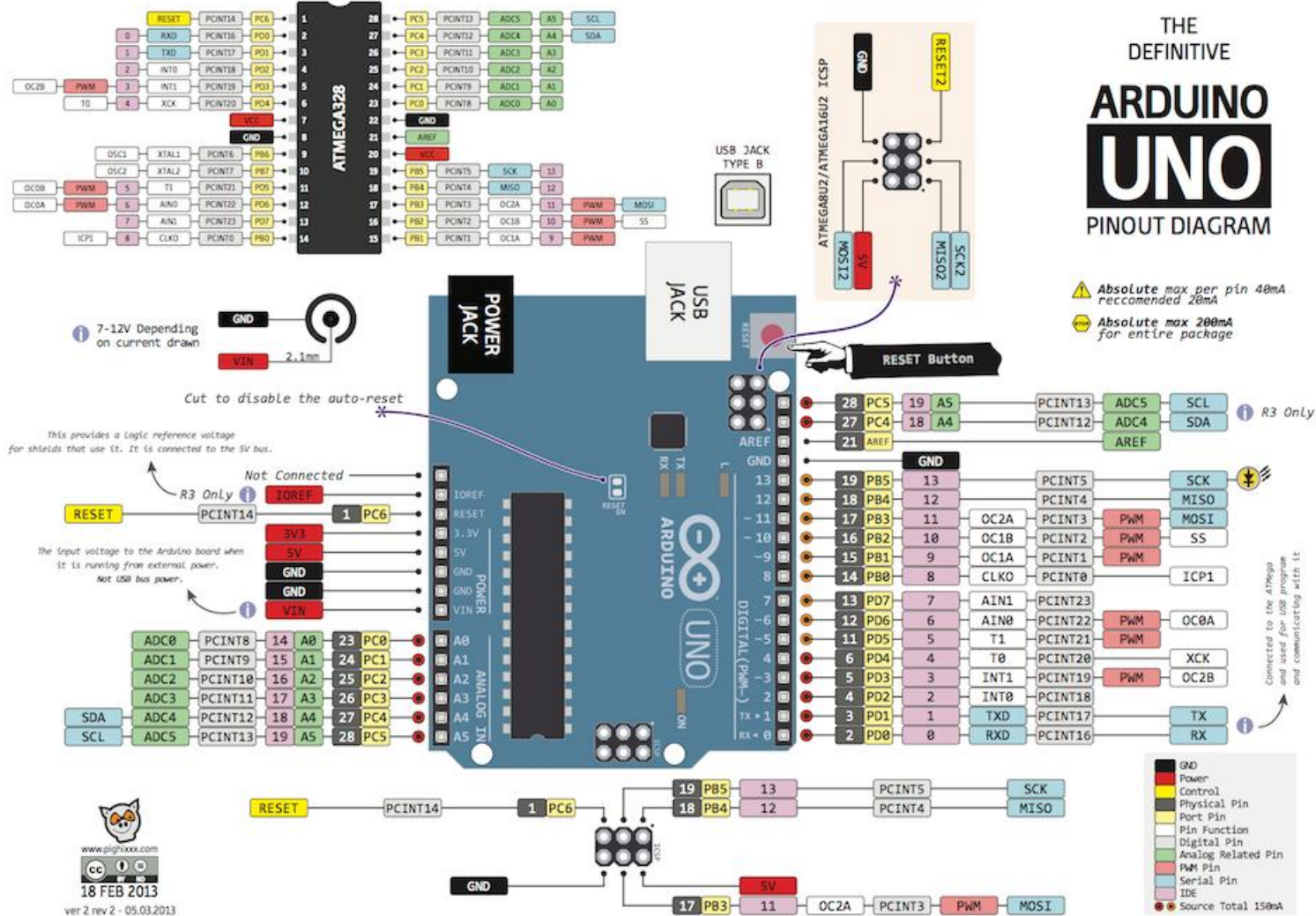


Tinkercad를 활용한 아두이노 실험

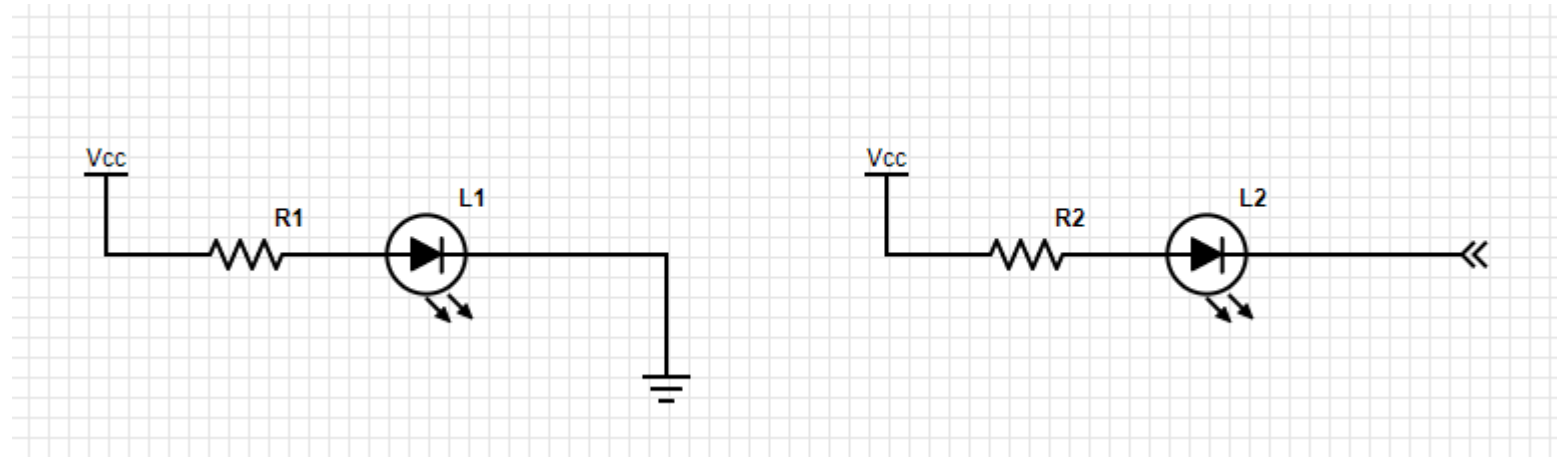
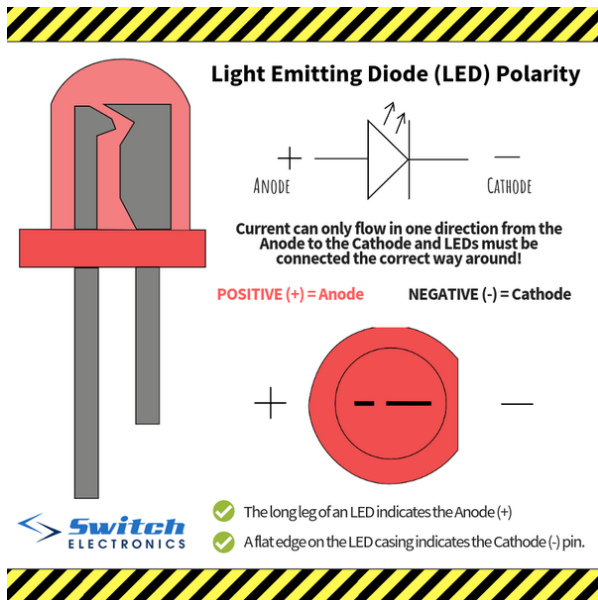
- setup
- loop



아두이노 디지털 IO



아두이노 디지털 IO



수고하셨습니다.

다음주에 만나요.