Alglaadur ESTCube-1 käsu- ja andmehaldussüsteemile ja kaameramoodulile

Karl Tarbe

Matemaatika-informaatikateaduskond

6. juuni 2013. a.

Juhendaja: Meelis Roos

Toetus

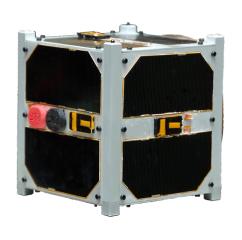


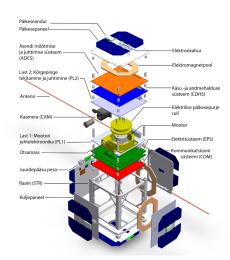
Estcube-1

- 2008, suvi
- $10 \times 10 \times 10$ cm
- 1.048 kg
- 670 km
- 100 000 €



Estcube-1





Käsu- ja andmehaldussüsteem (CDHS)

- Command and Data Handling System → CDHS
- STM32F103 mikrokontroller (ARM Cortex-M3)
- Riistvaraline dubleeritus
- FRAM mälud



Kaameramoodul (CAM)

- STM32F217 mikrokontroller (ARM Cortex-M3)
- 640×480
- FRAM mälu



Alglaadur

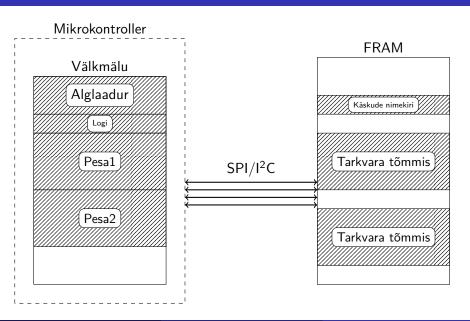
Ülesanded

- Tarkvara terviklikkuse kontrollimine
- Põhitarkvara uuendamine
- Põhitarkvara käivitamine
- Tegevuste logi salvestamine

"Kasutajaliides"

- Alglaadurile käskude andmine
- Tegevuste logi lugemine

Alglaadur - üldine vaade



Realisatsioon

Märksõnad

- Madala taseme C
- Assembler
- Linker script
- Eclipse

Mälud

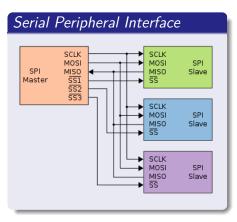
Välkmälu

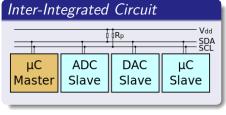
- Asub mikrokontrolleri sees
- Saab muuta lehe kaupa
- Laialt levinud
- Suur andmetihendus

Ferroelectric RAM (FRAM)

- Ei asu mikrokontrolleris
- Saab muuta baidi kaupa
- Vähe levinud
- Väike andmetihedus

SPI ja I²C





Tarkvara tervklikkuse kontrollimine

Kuidas kontrollitakse?

CRC-32 (Ethernet) polünoom: 0x4C11DB7

$$X^{32} + X^{26} + X^{22} + X^{16} + X^{12} + X^{11} + X^{10} + X^8 + X^7 + X^5 + X^4 + X^2 + X + 1$$

Mida kontrollitakse?

- Alglaadurit ennast
- Kopeerimisel välises mälus olevat tarkvara
- Põhitarkvara

Tarkvara kopeerimine

Töö käik

- Käskude nimekirja lugemine
- 2 Tarkvara terviklikkuse kontrollimine
- Välkmälusse kirjutamine

Käskude nimekiri

- Kaks võimalikku käsku
- Asub välimises mälus

Alglaadimine ehk põhitarkvara käivitamine

Töö käik

- Tarkvara terviklikkuse kontrollimine
- Katkestusvektorite tabeli aadressi seadmine
- Stack pointeri seadmine
- Lähtestamise vektorile "hüppamine"

Kokkuvõte

Alglaaduri ülesanded

- Tarkvara terviklikkuse kontrollimine: CRC-32
- ullet Tarkvara kopeerimine: FRAM o Välkmälu
- Põhitarkvara käivitamine: Jump