

# ATK-MD0430 模块使用说明

高性能 4.3'TFTLCD 电容触摸屏模块

使用说明

正点原子

广州市星翼电子科技有限公司

## 修订历史

版本	日期	原因
V1.0	2022/06/25	第一次发布
V1.1	2023/03/11	添加对阿波罗 STM32F429 开发板的阿波罗 STM32F767 开发板的支持
V1.2	2023/04/15	添加对阿波罗 STM32H743 开发板的支持
V1.3	2023/12/11	添加对 M100、M144 小系统板的支持

## 目 录

1, 硬件连接.....	1
1.1 正点原子 MiniSTM32F103 开发板.....	1
1.2 正点原子精英 STM32F103 开发板 .....	1
1.3 正点原子战舰 STM32F103 开发板 .....	2
1.4 正点原子探索者 STM32F407 开发板 .....	2
1.5 正点原子 F407 电机控制开发板.....	2
1.6 正点原子 MiniSTM32H750 开发板 .....	3
1.7 正点原子阿波罗 STM32F429 开发板 .....	3
1.8 正点原子阿波罗 STM32F767 开发板 .....	4
1.9 正点原子阿波罗 STM32H743 开发板.....	4
1.10 正点原子 M100 APM32E103 开发板 .....	5
1.11 正点原子 M100 STM32F103 开发板 .....	5
1.12 正点原子 M100 APM32F407 开发板.....	5
1.13 正点原子 M100 STM32F407 开发板.....	6
1.14 正点原子 M100 STM32H750 开发板 .....	6
1.15 正点原子 M144 APM32E103 开发板 .....	7
1.16 正点原子 M144 STM32F103 开发板.....	7
1.17 正点原子 M144 APM32F407 开发板.....	8
1.18 正点原子 M144 STM32F407 开发板.....	8
2, 实验功能.....	9
2.1 ATK-MD0430 模块测试实验（FMC&FSMC） .....	9
2.1.1 功能说明.....	9
2.1.2 源码解读.....	9
2.1.3 实验现象.....	16
2.2 ATK-MD0430 模块测试实验（GPIO） .....	18
2.2.1 功能说明.....	18
2.2.2 源码解读.....	18
2.2.3 实验现象.....	19
3, 其他.....	20

# 1，硬件连接

## 1.1 正点原子 MiniSTM32F103 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 MiniSTM32F103 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3	
MiniSTM32F103 开发板	PC9	PC8	PC7	PC6	RESET	PB0	PB1	PB2	PB3	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	
MiniSTM32F103 开发板	PB4	PB5	PB6	PB7	PB8	PB9	PB10	PB11	PB12	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND	
MiniSTM32F103 开发板	PB13	PB14	PB15	GND	PC10	3.3V	3.3V	GND	GND	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-	
MiniSTM32F103 开发板	5V	PC2	PC3	PC1	-	PC13	PC0	-	-	

表 1.1.1 ATK-MD0430 模块与 MiniSTM32F103 开发板连接关系

## 1.2 正点原子精英 STM32F103 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子精英 STM32F103 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3	
精英 STM32F103 开发板	PG12	PG0	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	
精英 STM32F103 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND	
精英 STM32F103 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB0	3.3V	3.3V	GND	GND	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-	
精英 STM32F103 开发板	5V	PB2	PF9	PF10	-	PF11	PB1	-	-	

表 1.2.1 ATK-MD0430 模块与精英 STM32F103 开发板连接关系

## 1.3 正点原子战舰 STM32F103 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子战舰 STM32F103 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3	
战舰 STM32F103 开发板	PG12	PG0	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	
战舰 STM32F103 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND	
战舰 STM32F103 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB0	3.3V	3.3V	GND	GND	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-	
战舰 STM32F103 开发板	5V	PB2	PF9	PF10	-	PF11	PB1	-	-	

表 1.3.1 ATK-MD0430 模块与战舰 STM32F103 开发板连接关系

## 1.4 正点原子探索者 STM32F407 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子探索者 STM32F407 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3	
探索者 STM32F407 开发板	PG12	PF12	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	
探索者 STM32F407 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND	
探索者 STM32F407 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB15	3.3V	3.3V	GND	GND	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-	
探索者 STM32F407 开发板	5V	PB2	PF11	PB1	-	PC13	PB0	-	-	

表 1.4.1 ATK-MD0430 模块与探索者 STM32F407 开发板连接关系

## 1.5 正点原子 F407 电机控制开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 F407 电机控制开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系									
---------	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3
F407 电机控制开发板	PG12	PG0	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12
F407 电机控制开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND
F407 电机控制开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PH9	3.3V	3.3V	GND	GND
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-
F407 电机控制开发板	5V	PD11	PH8	PH7	-	PG1	PH6	-	-

表 1.5.1 ATK-MD0430 模块与 F407 电机控制开发板连接关系

## 1.6 正点原子 MiniSTM32H750 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 MiniSTM32H750 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3
MiniSTM32H750 开发板	PD7	PE3	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12
MiniSTM32H750 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND
MiniSTM32H750 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB5	3.3V	3.3V	GND	GND
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-
MiniSTM32H750 开发板	5V	PD6	PB3	PB1	-	PC5	PB0	-	-

表 1.6.1 ATK-MD0430 模块与 MiniSTM32H750 开发板连接关系

## 1.7 正点原子阿波罗 STM32F429 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子阿波罗 STM32F429 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3
阿波罗 STM32F429 开发板	PD7	PD13	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12
阿波罗 STM32F429 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15
模块对应开发板	连接关系								

ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND
阿波罗 STM32F429 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB5	3.3V	3.3V	GND	GND
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-
阿波罗 STM32F429 开发板	5V	PG3	PI3	PH7	-	PI8	PH6	-	-

表 1.7.1 ATK-MD0430 模块与阿波罗 STM32F429 开发板连接关系

## 1.8 正点原子阿波罗 STM32F767 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子阿波罗 STM32F767 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3
阿波罗 STM32F767 开发板	PD7	PD13	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12
阿波罗 STM32F767 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND
阿波罗 STM32F767 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB5	3.3V	3.3V	GND	GND
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-
阿波罗 STM32F767 开发板	5V	PG3	PI3	PH7	-	PI8	PH6	-	-

表 1.8.1 ATK-MD0430 模块与阿波罗 STM32F767 开发板连接关系

## 1.9 正点原子阿波罗 STM32H743 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子阿波罗 STM32H743 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3
阿波罗 STM32H743 开发板	PD7	PD13	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12
阿波罗 STM32H743 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND
阿波罗 STM32H743 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB5	3.3V	3.3V	GND	GND
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-
阿波罗 STM32H743 开发板	5V	PG3	PI3	PH7	-	PI8	PH6	-	-

表 1.9.1 ATK-MD0430 模块与阿波罗 STM32H743 开发板连接关系

## 1.10 正点原子 M100 APM32E103 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 M100 APM32E103 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3	
M100 APM32E103 开发板	PD7	PE3	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	
M100 APM32E103 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND	
M100 APM32E103 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB5	3.3V	3.3V	GND	GND	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-	
M100 APM32E103 开发板	5V	PD6	PB3	PB1	-	PC5	PB0	-	-	

表 1.10.1 ATK-MD0430 模块与 M100 APM32E103 开发板连接关系

## 1.11 正点原子 M100 STM32F103 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 M100 STM32F103 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3	
M100 STM32F103 开发板	PD7	PE3	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	
M100 STM32F103 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND	
M100 STM32F103 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB5	3.3V	3.3V	GND	GND	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-	
M100 STM32F103 开发板	5V	PD6	PB3	PB1	-	PC5	PB0	-	-	

表 1.11.1 ATK-MD0430 模块与 M100 STM32F103 开发板连接关系

## 1.12 正点原子 M100 APM32F407 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 M100 APM32F407 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3
M100 APM32F407 开发板	PD7	PE3	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12
M100 APM32F407 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND
M100 APM32F407 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB5	3.3V	3.3V	GND	GND
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-
M100 APM32F407 开发板	5V	PD6	PB3	PB1	-	PC5	PB0	-	-

表 1.12.1 ATK-MD0430 模块与 M100 APM32F407 开发板连接关系

## 1.13 正点原子 M100 STM32F407 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 M100 STM32F407 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3
M100 STM32F407 开发板	PD7	PE3	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12
M100 STM32F407 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND
M100 STM32F407 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB5	3.3V	3.3V	GND	GND
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-
M100 STM32F407 开发板	5V	PD6	PB3	PB1	-	PC5	PB0	-	-

表 1.13.1 ATK-MD0430 模块与 M100 STM32F407 开发板连接关系

## 1.14 正点原子 M100 STM32H750 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 M100 STM32H750 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3
M100 STM32H750 开发板	PD7	PE3	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12
M100 STM32H750 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15



模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND
M100 STM32H750 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB5	3.3V	3.3V	GND	GND
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-
M100 STM32H750 开发板	5V	PD6	PB3	PB1	-	PC5	PB0	-	-

表 1.14.1 ATK-MD0430 模块与 M100 STM32H750 开发板连接关系

## 1.15 正点原子 M144 APM32E103 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 M144 APM32E103 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3
M144 APM32E103 开发板	PG12	PG0	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12
M144 APM32E103 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND
M144 APM32E103 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB0	3.3V	3.3V	GND	GND
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-
M144 APM32E103 开发板	5V	PB2	PF9	PF10	-	PF11	PB1	-	-

表 1.15.1 ATK-MD0430 模块与 M144 APM32E103 开发板连接关系

## 1.16 正点原子 M144 STM32F103 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 M144 STM32F103 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3
M144 STM32F103 开发板	PG12	PG0	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12
M144 STM32F103 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND
M144 STM32F103 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB0	3.3V	3.3V	GND	GND
模块对应开发板	连接关系								
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-
M144 STM32F103 开发板	5V	PB2	PF9	PF10	-	PF11	PB1	-	-

表 1.16.1 ATK-MD0430 模块与 M144 STM32F103 开发板连接关系

## 1.17 正点原子 M144 APM32F407 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 M144 APM32F407 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3	
M144 APM32F407 开发板	PG12	PF12	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	
M144 APM32F407 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND	
M144 APM32F407 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB15	3.3V	3.3V	GND	GND	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-	
M144 APM32F407 开发板	5V	PB2	PF11	PB1	-	PC13	PB0	-	-	

表 1.17.1 ATK-MD0430 模块与 M144 APM32F407 开发板连接关系

## 1.18 正点原子 M144 STM32F407 开发板

ATK-MD0430 模块可直接与正点原子 M144 STM32F407 开发板板载的 TFTLCD 模块接口进行连接，具体的连接关系，如下表所示：

模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	CS	RS	WR	RD	RST	D0	D1	D2	D3	
M144 STM32F407 开发板	PG12	PF12	PD5	PD4	RESET	PD14	PD15	PD0	PD1	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	
M144 STM32F407 开发板	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12	PE13	PE14	PE15	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	D13	D14	D15	GND	BL	VDD	VDD	GND	GND	
M144 STM32F407 开发板	PD8	PD9	PD10	GND	PB15	3.3V	3.3V	GND	GND	
模块对应开发板	连接关系									
ATK-MD0430 模块	V5	MI	MO	PEN	NC	TCS	CLK	-	-	
M144 STM32F407 开发板	5V	PB2	PF11	PB1	-	PC13	PB0	-	-	

表 1.18.1 ATK-MD0430 模块与 M144 STM32F407 开发板连接关系

## 2，实验功能

### 2.1 ATK-MD0430 模块测试实验（FMC&FSMC）

#### 2.1.1 功能说明

在本实验中，开发板主控芯片通过 FMC 或 FSMC 接口与 ATK-MD0430 模块进行通讯，从而完成对 ATK-MD0430 模块的初始化配置以及操作 ATK-MD0430 模块的 LCD 显示各种内容，同时通过模拟 IIC 接口与 ATK-MD0430 模块进行通讯，从而获取 ATK-MD0430 模块的触摸数据。

#### 2.1.2 源码解读

打开本实验的工程文件夹，能够在./Drivers/BSP 目录下看到 ATK\_MD0430 子文件夹，该文件夹中就包含了 ATK-MD0430 模块的驱动文件，如下图所示（以 FSMC 为例）：

```
|-- atk_md0430.c  
|-- atk_md0430.h  
|-- atk_md0430_font.h  
|-- atk_md0430_fsmc.c  
|-- atk_md0430_fsmc.h  
|-- atk_md0430_touch.c  
|-- atk_md0430_touch.h  
|-- atk_md0430_touch_iic.c  
|-- atk_md0430_touch_iic.h
```

图 2.1.2.1 ATK-MD0430 模块驱动代码

##### 2.1.2.1 ATK-MD0430 模块接口驱动

在图 2.1.2.1 中，atk\_md0430\_fsmc.c 和 atk\_md0430\_fsmc.h 是开发板与 ATK-MD0430 模块通讯而使用的 FSMC 驱动文件，关于 FSMC 和 FMC 的驱动介绍，请查看正点原子各个开发板对应的开发指南中 FSMC 和 FMC 对应的章节。

##### 2.1.2.2 ATK-MD0430 模块字体文件

在图 2.1.2.1 中，atk\_md0430\_font.h 是驱动 ATK-MD0430 模块在 LCD 上显示 ASCII 字符时需要的字体取模文件，该文件支持字号为 12、16、24 和 32 的 ASCII 字符。

##### 2.1.2.3 ATK-MD0430 模块触摸接口驱动

在图 2.1.2.1 中，atk\_md0430\_touch\_iic.c 和 atk\_md0430\_touch\_iic.h 是开发板与 ATK-MD0430 模块通讯而使用的模拟 IIC 驱动文件，主要用于获取 ATK-MD0430 模块的触摸状态，关于模拟 IIC 的驱动介绍，请查看正点原子各个开发板对应的开发指南中模拟 IIC 对应的章节。

##### 2.1.2.4 ATK-MD0430 模块驱动

在图 2.1.2.1 中，atk\_md0430.c 和 atk\_md0430.h 是 ATK-MD0430 模块的驱动文件，包含了 ATK-MD0430 模块初始化、LCD 清屏、LCD 画点、LCD 画线、LCD 显示字符、LCD 显示字符串、LCD 显示数字等相关的 ATK-MD0430 模块操作 API 函数。函数比较多，下面仅介绍几个重要的 API 函数。

## 1. 函数 atk\_md0430\_init()

该函数用于初始化 ATK-MD0430 模块，具体的代码，如下所示：

```
/**
 * @brief   ATK-MD0430 模块初始化
 * @param   无
 * @retval  ATK_MD0430_EOK       : ATK_MD0430 模块初始化成功
 *          ATK_MD0430_ERROR     : ATK_MD0430 模块初始化失败
 */
uint8_t atk_md0430_init(void)
{
    uint16_t chip_id;
#ifdef ATK_MD0430_USING_TOUCH != 0
    uint8_t ret;
#endif

    atk_md0430_hw_init();           /* ATK-MD0430 模块硬件初始化 */
    atk_md0430_fsmc_init();        /* ATK-MD0430 模块 FSMC 接口初始化 */
    chip_id = atk_md0430_get_chip_id(); /* 获取 ATK-MD0430 模块驱动器 ID */
    if (chip_id != ATK_MD0430_CHIP_ID)
    {
        return ATK_MD0430_ERROR;
    }
    else
    {
        {
            g_atk_md0430_sta.chip_id = chip_id;
            g_atk_md0430_sta.width = ATK_MD0430_LCD_WIDTH;
            g_atk_md0430_sta.height = ATK_MD0430_LCD_HEIGHT;
        }
        atk_md0430_reg_init();
        atk_md0430_set_disp_dir(ATK_MD0430_LCD_DISP_DIR_0);
        atk_md0430_clear(ATK_MD0430_WHITE);
        atk_md0430_display_on();
        atk_md0430_backlight_on();
#ifdef ATK_MD0430_USING_TOUCH != 0
        ret = atk_md0430_touch_init();
        if (ret != ATK_MD0430_TOUCH_EOK)
        {
            return ATK_MD0430_ERROR;
        }
#endif
    }
    return ATK_MD0430_EOK;
}
```

从上面的代码中可以看出，函数 atk\_md0430\_init() 初始化 ATK-MD0430 模块主要就是

初始化与 ATK-MD030 模块的 FSMC 通讯接口，FSMC 通讯接口初始化完成后就可以通过 FSMC 通讯接口初始化 ATK-MD0430 模块的寄存器，以完成 ATK-MD0430 模块的初始化，同时还通过宏定义 ATK\_MD0430\_USING\_TOUCH 来使能或禁用 ATK-MD0430 模块的触摸驱动，若使能了 ATK-MD0430 模块的触摸驱动，还会调用函数 `atk_md0430_touch_init()` 进行触摸的相关初始化，这个函数在下面会进行介绍。

### 2. 函数 `atk_md0430_draw_point()`

该函数用于在 ATK-MD0430 模块的 LCD 上画一个点，理论上只要通过该函数就能够完成对 ATK-MD0430 模块 LCD 的所有显示操作，该函数的具体代码，如下所示：

```
/**
 * @brief   ATK-MD0430 模块 LCD 画点
 * @param   x          : 待画点的 x 坐标
 *          y          : 待画点的 y 坐标
 *          color       : 待画点的颜色
 * @retval  无
 */
void atk_md0430_draw_point(uint16_t x, uint16_t y, uint16_t color)
{
    atk_md0430_set_column_address(x, x);
    atk_md0430_set_page_address(y, y);
    atk_md0430_start_write_memory();
    atk_md0430_fsmc_write_dat(color);
}
```

从上面的代码中可以看出，在 ATK-MD0430 模块的 LCD 上画点需要三个步骤，首先就是确认待画点的位置（设置列地址和页地址），接着就是发送开始写显存命令，最后就可以写入待画点的颜色数据了。

### 3. 函数 `atk_md0430_fill()`

该函数用于对 ATK-MD0430 模块 LCD 的某一区域填充指定的单一颜色，虽然画点函数 `atk_md0430_draw_point()` 能够完成 ATK-MD0430 模块 LCD 显示的所有操作，但是对于大面积填充的场景，每画一个点都要确定点的位置和颜色，这导致用画点函数在这种场景下的效率不高。因为 ATK-MD0430 模块支持先确定一个填充区域，然后自动将连续的颜色数据顺序填充进确定好的区域，因此就有了在大面积填充的场景下效率更高的方法，函数 `atk_md0430_fill()` 的具体代码，如下所示：

```
/**
 * @brief   ATK-MD0430 模块 LCD 区域填充
 * @param   xs          : 区域起始 x 坐标
 *          ys          : 区域起始 y 坐标
 *          xe          : 区域终止 x 坐标
 *          ye          : 区域终止 y 坐标
 *          color       : 区域填充颜色
 * @retval  无
 */
void atk_md0430_fill(uint16_t xs,
                    uint16_t ys,
                    uint16_t xe,
```

```
uint16_t ye,
uint16_t color)
{
    uint16_t x_index;
    uint16_t y_index;

    atk_md0430_set_column_address(xs, xe);
    atk_md0430_set_page_address(ys, ye);
    atk_md0430_start_write_memory();
    for (y_index=ys; y_index<=ye; y_index++)
    {
        for (x_index=xs; x_index<= xe; x_index++)
        {
            atk_md0430_fsmc_write_dat(color);
        }
    }
}
```

从上面的代码中可以函数，区域填充函数 `atk_md0430_fill()` 与画点函数 `atk_md0430_draw_point()` 很相似，只是画点函数在确定列地址和页地址时，确定的是一个点，而填充函数确定的是一个区域，画点函数在发送颜色数据的时候，发送的是一个点的颜色数据，而填充函数则是连续发送一个区域的颜色数据，这样一来，就大大地提高了大面积填充颜色的效率。

#### 2.1.2.5 ATK-MD0430 模块触摸驱动

在图 2.1.2.1 中，`atk_md0430_touch.c` 和 `atk_md0430_touch.h` 是 ATK-MD0430 模块的触摸驱动文件，包含了 ATK-MD0430 模块触摸初始化、校准和扫描等相关的 ATK-MD0430 模块触摸 API 函数。函数比较多，下面仅介绍几个重要的 API 函数。

##### 1. 函数 `atk_md0430_touch_init()`

该函数用于初始化 ATK-MD0430 模块的触摸，具体的代码，如下所示：

```
/**
 * @brief   ATK-MD0430 模块触摸初始化
 * @param   无
 * @retval   ATK_MD0430_TOUCH_EOK      : ATK-MD0430 模块触摸初始化成功
 *          ATK_MD0430_TOUCH_ERROR    : ATK-MD0430 模块触摸初始化失败
 */
uint8_t atk_md0430_touch_init(void)
{
    char pid[5];

    atk_md0430_touch_hw_init();
    atk_md0430_touch_hw_reset(ATK_MD0430_TOUCH_IIC_ADDR_14);
    atk_md0430_touch_iic_init(ATK_MD0430_TOUCH_IIC_ADDR_14);
    atk_md0430_touch_get_pid(pid);
    if (strcmp(pid, ATK_MD0430_TOUCH_PID) != 0)
    {

```

```
        return ATK_MD0430_TOUCH_ERROR;
    }

    atk_md0430_touch_sw_reset();

    return ATK_MD0430_TOUCH_EOK;
}
```

从上面的代码中可以看出，函数 `atk_md0430_touch_init()` 初始化 ATK-MD0430 模块的触摸功能主要就是初始化与 ATK-MD030 模块触摸相关的模拟 IIC 通讯接口，模拟 IIC 通讯接口初始化完成后就可以尝试通过模拟 IIC 读取 ATK-MD0430 模块触摸的 PID，以此判断与 ATK-MD0430 模块触摸的通讯是否正常初始化。

## 2. 函数 `atk_md0430_touch_scan()`

该函数用于扫描 ATK-MD0430 模块的触摸，具体的代码，如下所示：

```
/**
 * @brief   ATK-MD0430 模块触摸扫描
 * @note    连续调用间隔需大于 10ms
 * @param   point    : 扫描到的触摸点信息
 *          cnt       : 需要扫描的触摸点数量 (1~ATK_MD0430_TOUCH_TP_MAX)
 * @retval  0        : 没有扫描到触摸点
 *          其他      : 实际获取到的触摸点信息数量
 */
uint8_t atk_md0430_touch_scan(atk_md0430_touch_point_t *point, uint8_t cnt)
{
    uint8_t tp_info;
    uint8_t tp_cnt;
    uint8_t point_index;
    atk_md0430_lcd_disp_dir_t dir;
    uint8_t tpn_info[6];
    atk_md0430_touch_point_t point_raw;

    if ((cnt == 0) || (cnt > ATK_MD0430_TOUCH_TP_MAX))
    {
        return 0;
    }

    for (point_index=0; point_index<cnt; point_index++)
    {
        if (&point[point_index] == NULL)
        {
            return 0;
        }
    }

    atk_md0430_touch_iic_read_reg( ATK_MD0430_TOUCH_REG_TPINFO,
                                   &tp_info,
```

```
        sizeof(tp_info));  
if ( (tp_info & ATK_MD0430_TOUCH_TPINFO_MASK_STA) ==  
    ATK_MD0430_TOUCH_TPINFO_MASK_STA)  
{  
    tp_cnt = tp_info & ATK_MD0430_TOUCH_TPINFO_MASK_CNT;  
    tp_cnt = (cnt < tp_cnt) ? cnt : tp_cnt;  
  
    for (point_index=0; point_index<tp_cnt; point_index++)  
    {  
        atk_md0430_touch_iic_read_reg(  
            g_atk_md0430_touch_tp_reg[point_index],  
            tpn_info,  
            sizeof(tpn_info));  
        point_raw.x = (uint16_t)(tpn_info[1] << 8) | tpn_info[0];  
        point_raw.y = (uint16_t)(tpn_info[3] << 8) | tpn_info[2];  
        point_raw.size = (uint16_t)(tpn_info[5] << 8) | tpn_info[4];  
  
        dir = atk_md0430_get_disp_dir();  
        switch (dir)  
        {  
            case ATK_MD0430_LCD_DISP_DIR_0:  
            {  
                point[point_index].x = point_raw.x;  
                point[point_index].y = point_raw.y;  
                break;  
            }  
            case ATK_MD0430_LCD_DISP_DIR_90:  
            {  
                point[point_index].x = point_raw.y;  
                point[point_index].y = atk_md0430_get_lcd_height() -  
                    point_raw.x;  
                break;  
            }  
            case ATK_MD0430_LCD_DISP_DIR_180:  
            {  
                point[point_index].x = atk_md0430_get_lcd_width() -  
                    point_raw.x;  
                point[point_index].y = atk_md0430_get_lcd_height() -  
                    point_raw.y;  
                break;  
            }  
            case ATK_MD0430_LCD_DISP_DIR_270:  
            {  
                point[point_index].x = atk_md0430_get_lcd_width() -
```



```

                                point_raw.y;
                                point[point_index].y = point_raw.x;
                                break;
                                }
                                }

                                point[point_index].size = point_raw.size;
                                }

                                tp_info = 0;
                                atk_md0430_touch_iic_write_reg(ATK_MD0430_TOUCH_REG_TPINFO,
                                                                &tp_info,
                                                                sizeof(tp_info));

                                return tp_cnt;
                                }
                                else
                                {
                                    return 0;
                                }
                                }
    }

```

从上面的代码中可以看出，函数 `atk_md0430_touch_scan()` 首先会判断是否有触摸点被按下，如果有再获取有多少个触摸点被按下，然后分别获取被按下的触摸点的信息（X 坐标、Y 坐标、大小），最后根据屏幕的旋转方向，计算出并返回实际的触摸点坐标信息。

#### 2.1.2.6 实验测试代码

实验的测试代码为文件 `demo.c`，在工程目录下的 `User` 子目录中。测试代码的入口函数为 `demo_run()`，具体的代码，如下所示：

```

/**
 * @brief   例程演示入口函数
 * @param   无
 * @retval  无
 */
void demo_run(void)
{
    uint8_t ret;

    /* 初始化 ATK-MD0430 模块 */
    ret = atk_md0430_init();
    if (ret != 0)
    {
        printf("ATK-MD0430 init failed!\r\n");
        while (1)
        {
            LED0_TOGGLE();

```

```
        delay_ms(200);
    }
}

/* ATK-MD0430 模块 LCD 清屏 */
atk_md0430_clear(ATK_MD0430_WHITE);
/* ATK-MD0430 模块 LCD 显示字符串 */
atk_md0430_show_string( 10,
                        10,
                        ATK_MD0430_LCD_WIDTH,
                        32,
                        "STM32",
                        ATK_MD0430_LCD_FONT_32,
                        ATK_MD0430_RED);
atk_md0430_show_string( 10,
                        42,
                        ATK_MD0430_LCD_WIDTH,
                        24,
                        "ATK-MD0430",
                        ATK_MD0430_LCD_FONT_24,
                        ATK_MD0430_RED);
atk_md0430_show_string( 10,
                        66,
                        ATK_MD0430_LCD_WIDTH,
                        16,
                        "ATOM@ALIENTEK",
                        ATK_MD0430_LCD_FONT_16,
                        ATK_MD0430_RED);

while (1)
{
    /* 演示立方体 3D 旋转 */
    demo_show_cube();
}
}
```

从上面的代码中可以看出，整个测试代码的逻辑还是比较简单的，就是在 ATK-MD0430 模块的 LCD 上显示了一些实验信息，然后就调用函数 `demo_show_cube()` 显示立方体 3D 旋转的演示，函数 `demo_show_cube()` 实际上就是通过 LCD 画线函数在 ATK-MD0430 模块的 LCD 显示屏上画线段，画线的本质实际上也就是画点，同时根据扫描的触摸坐标值，实时的修改立方体的位置。

### 2.1.3 实验现象

将 ATK-MD0430 模块按照第一节“硬件连接”中介绍的连接方式与开发板连接，并将实验代码编译烧录至开发板中，在 ATK-MD0430 模块初始化前，会先通过串口显示本实验的相关信息，如下图所示：

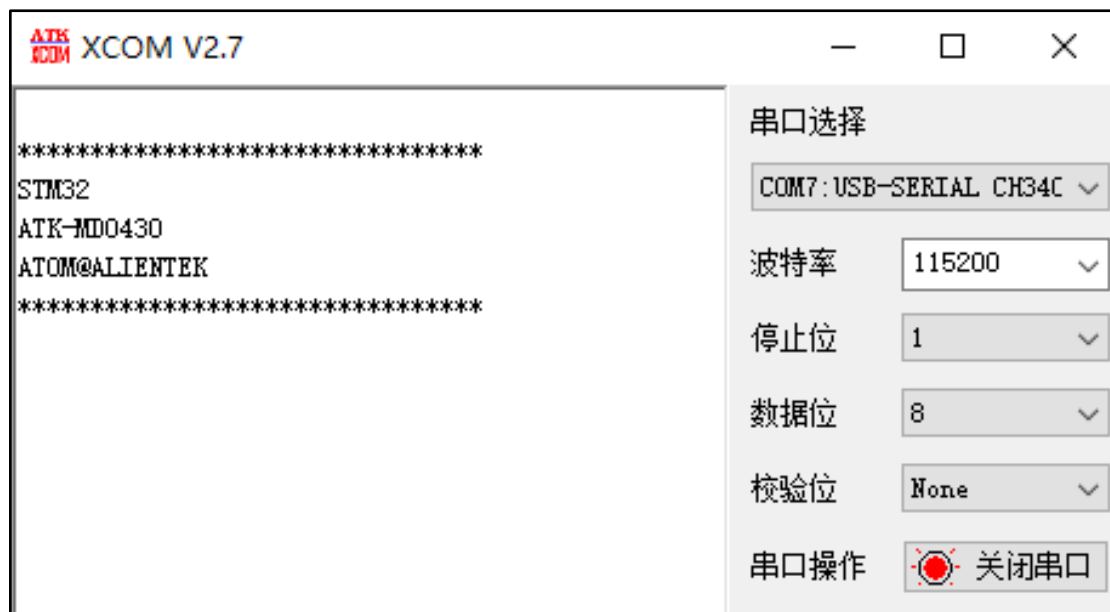


图 2.1.3.1 串口调试助手显示内容

初始化通过后，会在 ATK-MD0430 模块的 LCD 上显示一些实验信息，和立方体 3D 旋转的演示，如下图所示：

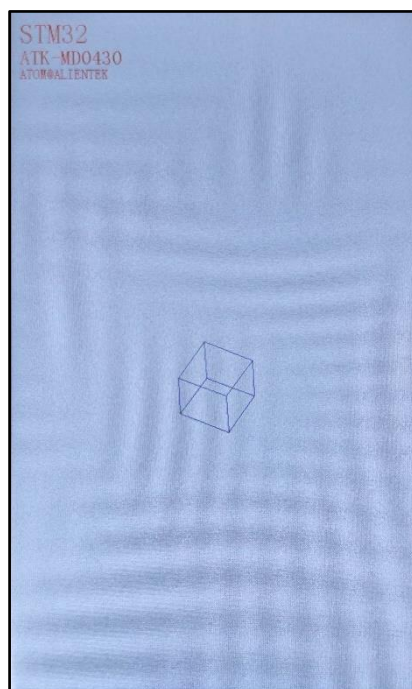


图 2.1.3.2 ATK-MD0430 模块 LCD 显示立方体 3D 旋转演示等信息

此时通过触摸屏幕，可以实时修改立方体的位置，如下图所示：

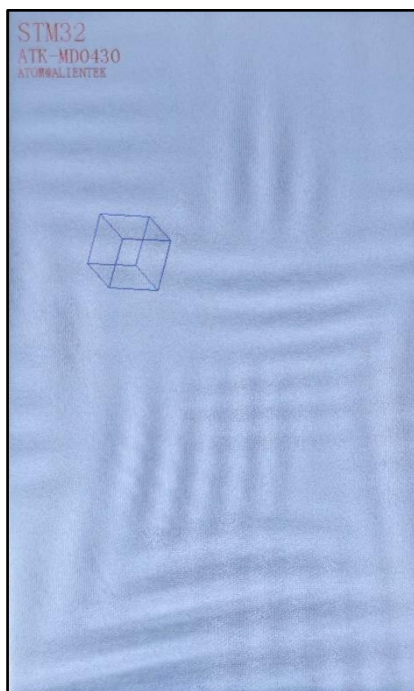


图 2.1.3.3 触摸修改立方体位置

## 2.2 ATK-MD0430 模块测试实验（GPIO）

### 2.2.1 功能说明

在本实验中，开发板主控芯片通过 GPIO 接口与 ATK-MD0430 模块进行通讯，从而完成对 ATK-MD0430 模块的初始化配置以及操作 ATK-MD0430 模块的 LCD 显示各种内容，同时通过模拟 SPI 接口与 ATK-MD0430 模块进行通讯，从而获取 ATK-MD0430 模块的触摸数据。

### 2.2.2 源码解读

打开本实验的工程文件夹，能够在./Drivers/BSP 目录下看到 ATK\_MD0430 子文件夹，该文件夹中就包含了 ATK-MD0430 模块的驱动文件，如下图所示：

```
|-- atk_md0430.c
|-- atk_md0430.h
|-- atk_md0430_font.h
|-- atk_md0430_gpio.c
|-- atk_md0430_gpio.h
|-- atk_md0430_touch.c
|-- atk_md0430_touch.h
|-- atk_md0430_touch_iic.c
`-- atk_md0430_touch_iic.h
```

图 2.2.2.1 ATK-MD0430 模块驱动代码

#### 2.2.2.1 ATK-MD0430 模块接口驱动

在图 2.1.2.1 中，atk\_md0430\_gpio.c 和 atk\_md0430\_gpio.h 是开发板与 ATK-MD0430 模块通讯而使用的 GPIO 驱动文件，对于没有 FMC 或 FSMC 接口的开发板（如正点原子

MiniSTM32F103 开发板), 可以使用 GPIO 直接驱动 ATK-MD0430 模块的 LCD。关于使用 GPIO 驱动 TFTLCD 的介绍, 请查看正点原子各个开发板对应的开发指南中, 使用 GPIO 驱动 TFTLCD 对应的章节。

其余的源码, 均与第 2.1 小节“ATK-MD0430 模块测试实验 (FMC&FSMC)”中的源码类似, 请查看第 2.1 小节“ATK-MD0430 模块测试实验 (FMC&FSMC)”中对应的内容。

### 2.2.3 实验现象

本实验的实验现象与第 2.1 小节“ATK-MD0430 模块测试实验 (FMC&FSMC)”一致, 请查看第 2.1 小节“ATK-MD0430 模块测试实验 (FMC&FSMC)”。

## 3，其他

### 1、购买地址：

天猫：<https://zhengdianyuanzi.tmall.com>

淘宝：<https://openedv.taobao.com>

### 2、资料下载

模块资料下载地址：<http://www.openedv.com/docs/modules/lcd/4.3-TFT LCD-800480.html>

### 3、技术支持

公司网址：[www.alientek.com](http://www.alientek.com)

技术论坛：<http://www.openedv.com/forum.php>

在线教学：[www.yuanzige.com](http://www.yuanzige.com)

B 站视频：<https://space.bilibili.com/394620890>

传真：020-36773971

电话：020-38271790

