BÁO CÁO THỰC HÀNH BÀI 5

Môn học: **CHUYÊN ĐỀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG NHÚNG 1**- Mã lớp: **CE437.N11**

Giảng viên hướng dẫn thực hành: Phạm Minh Quân

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thông tin sinh viên** | |  |  | | --- | --- | | MSSV | Họ và tên | | 20520211 | Trương Hữu Khang | | 20520219 | Nguyễn Linh Anh Khoa | | 20520597 | Phan Duy Thông | |
| **Link các tài liệu tham khảo** *(nếu có)* |  |
| **Đánh giá của giảng viên**:  *+ Nhận xét*  *+ Các lỗi trong chương trình*  *+ Gợi ý* |  |

*[Báo cáo chi tiết các thao tác, quy trình sinh viên đã thực hiện trong quá trình làm bài thực hành. Chụp lại hình ảnh màn hình hoặc hình ảnh kết quả chạy trên sản phẩm. Mô tả và giải thích chương trình tương ứng để cho ra kết quả như hình ảnh đã trình bày. Sinh viên xuất ra file .pdf và đặt tên theo cấu trúc: MSSV\_HoTen\_Labx\_Report.pdf (Trong đó: MSSV là mã số sinh viên, HoTen là họ và tên, x trong Labx là chỉ số của bài thực hành tương ứng]*

MỤC LỤC

[BÁO CÁO THỰC HÀNH BÀI 5 1](#_Toc121040774)

[Câu 1. Viết chương trình ghi 100 dòng dữ liệu “Hello, We are access Flash Memory in the course CE437\r\n” vào bộ nhớ Flash, sau đó đọc toàn bộ dữ liệu trên vùng nhớ đó và xuất ra UART 3](#_Toc121040775)

1. Viết chương trình ghi 100 dòng dữ liệu “Hello, We are access Flash Memory in the course CE437\r\n” vào bộ nhớ Flash, sau đó đọc toàn bộ dữ liệu trên vùng nhớ đó và xuất ra UART

Hàm dùng để lấy phần Sector cần ghi dữ liệu vào



Table

Description automatically generated

Giá trị của Sector sẽ phụ thuộc vào datasheet của MCU

Phần chương trình ghi 100 dòng dữ liệu vào vùng nhớ



Phần chương trình đọc toàn bộ dữ liệu đã ghi vào Sector



Giải thích:

Để ghi được 100 dòng dữ liệu thì ta cần để phần code ghi vào Flash vào một vòng lặp, mỗi lần gọi lại hàm ghi vào Flash, vùng nhớ cần được ghi vào sẽ bị xóa sạch. Khi dữ liệu được đưa vào để tiến hành ghi vào vùng nhớ Flash, nó sẽ được chuyển sang dạng uint32\_t, nên với mỗi phần dữ liệu ta cộng địa chỉ lên 4 (4 bytes do kiểu dữ liệu là uint32\_t).



Đối với việc đọc dữ liệu từ vùng nhớ đã ghi, ta sẽ đọc từ phần đầu của phần vùng nhớ đã ghi dữ liệu, đọc ra từng dòng dữ liệu sau đó tăng địa chỉ lên.

Kết quả thu được:

Graphical user interface, application

Description automatically generated

