

## Εργαστηριακές ασκήσεις στον Μικροελεγκτή AVR

### 3<sup>η</sup> Εργαστηριακή Άσκηση του AVR – Χρήση πληκτρολογίου

Στην άσκηση αυτή θα γίνει μελέτη της χρήσης του πληκτρολογίου 4×4.

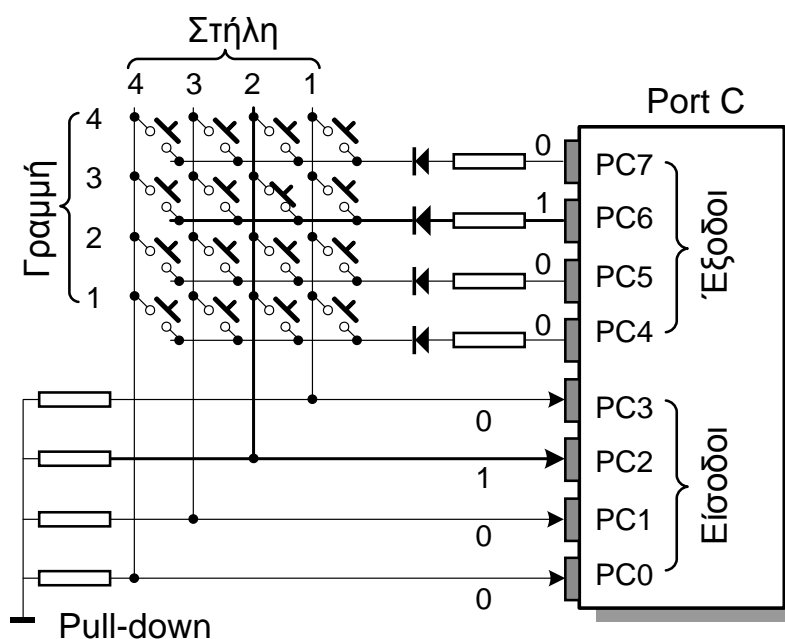
#### Έλεγχος Περιφερειακών Συσκευών

Η επικοινωνία ενός μικροελεγκτή με περιφερειακές συσκευές μπορεί να γίνει με διαφορετικούς τρόπους και πρωτόκολλα. Για κάθε διαφορετική περίπτωση και τεχνική επικοινωνίας, είναι ιδιαίτερα χρήσιμη η κατασκευή μιας βιβλιοθήκης λογισμικού (ρουτίνες) που αναλαμβάνουν όλες τις χαμηλού επιπέδου λειτουργίες (π.χ. τροφοδοσία και έλεγχος συγκεκριμένων ακροδεκτών, χρονισμός) που καθορίζονται από τον τρόπο επικοινωνίας, και παρέχουν υψηλότερου επιπέδου λειτουργίες (π.χ. αποστολή και λήψη χαρακτήρων), που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή λογισμικού εφαρμογών. Οι βιβλιοθήκες αυτές ονομάζονται οδηγόι συσκευών. Για την κατασκευή τους είναι απαραίτητη η γνώση του τρόπου επικοινωνίας και της συνδεσμολογίας της περιφερειακής συσκευής. Συχνά, η περιφερειακή συσκευή συνοδεύεται από έναν ελεγκτή ο οποίος καθορίζει και υλοποιεί τον τρόπο επικοινωνίας. Τα τεχνικά του χαρακτηριστικά περιέχονται στο αντίστοιχο εγχειρίδιο τεχνικών προδιαγραφών. Η συνδεσμολογία προκύπτει από τα τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά και τους περιορισμούς του συστήματος που θα συνδεθεί η περιφερειακή συσκευή (π.χ. διαθεσιμότητα ακροδεκτών).

Στην αναπτυξιακή πλακέτα EasyAVR6 διαθέτει μεταξύ των άλλων περιφερειακών συσκευών ένα πληκτρολόγιο 4×4 και μια οθόνη χαρακτήρων 2×16. Στην συνέχεια παρουσιάζονται οι συσκευές αυτές σε συνδυασμό με το αντίστοιχο λογισμικό οδήγησής τους.

#### Πληκτρολόγιο 4×4

Το πληκτρολόγιο 4×4 του αναπτυξιακού easyAVR6 αποτελείται από 16 πιεστικούς διακόπτες συνδεδεμένους όπως φαίνεται στο ακόλουθο σχήμα.



Η ανάγνωση του πληκτρολογίου γίνεται ανά γραμμή. Η γραμμή που επιθυμούμε να ελέγξουμε για πατημένους διακόπτες επιλέγεται θέτοντας έναν από τους ακροδέκτες PC7 – PC4 της θύρας PORTC του

μικροελεγκτή στο λογικό 1. Οι 4 γραμμές του πληκτρολογίου επιλέγονται από τους ακροδέκτες PC7 – PC4 οι οποίοι πρέπει να είναι ρυθμισμένοι για έξοδο. Στη συνέχεια εντοπίζουμε τις στήλες των πιεσμένων διακοπών, διαβάζοντας τον καταχωρητή PINC και ελέγχοντας τους ακροδέκτες PC3 – PC0 που τους έχουμε ρυθμίσει ως εισόδους. Λογικό 1 αντιστοιχεί σε πιεσμένο διακόπτη. Αν δεν υπάρχει πιεσμένος διακόπτης, λόγω των pull-down αντιστάσεων, έχουμε λογικό 0 στην είσοδο.

Η αρχικοποίηση της θύρα PORTC του μικροελεγκτή μπορεί να πραγματοποιηθεί με τις ακόλουθες εντολές (οι εσωτερικές αντιστάσεις pull-up πρέπει να είναι απενεργοποιημένες).

```
ldi r24 ,(1 << PC7) | (1 << PC6) | (1 << PC5) | (1 << PC4) ; θέτει ως εξόδους τα 4 MSB
out DDRC ,r24 ; της θύρας PORTC
```

Για να ελέγξουμε μια γραμμή του πληκτρολογίου για πιεσμένους διακόπτες μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη ρουτίνα scan\_row. Στον καταχωρητή r24 αποθηκεύουμε τον αριθμό της γραμμής (1 – 4) που θέλουμε να ελέγξουμε και ανακτούμε το αποτέλεσμα του ελέγχου στα 4 λιγότερα σημαντικά bit του ίδιου καταχωρητή. Οι δύο εντολές *nor* μεταξύ της εντολής που επιλέγει τη γραμμή και της εντολής που διαβάζει τον καταχωρητή PINC είναι απαραίτητες καθώς μπορεί να απαιτηθούν μέχρι και δύο κύκλοι ρολογιού μέχρι μια αλλαγή στην κατάσταση των ακροδεκτών (λόγω της αδράνειας τους) να καταγραφεί στον καταχωρητή PINC.

#### Ρουτίνα: scan\_row

Έλεγχος μιας γραμμής του πληκτρολογίου για πιεσμένους διακόπτες.

**Είσοδος:** Ο αριθμός της γραμμής προς ανάγνωση πρέπει να είναι αποθηκευμένος στον καταχωρητή r24 (τιμή 1-4).

**Έξοδος:** Στα 4 λιγότερα σημαντικά bit του r24 είναι αποθηκευμένη η κατάσταση κάθε διακόπτη.

**Καταχωρητές:** r25:r24

**Καλούμενες υπορουτίνες:** -

scan\_row:

```
ldi r25 ,0x08 ; αρχικοποίηση με '0000 1000'
back_: lsl r25 ; αριστερή ολίσθηση του '1' τόσες θέσεις
dec r24 ; όσος είναι ο αριθμός της γραμμής
brne back_
out PORTC ,r25 ; η αντίστοιχη γραμμή τίθεται στο λογικό '1'
nor
nor ; καθυστέρηση για να προλάβει να γίνει η αλλαγή κατάσταση
in r24 ,PINC ; επιστρέφουν οι θέσεις (στήλες) των διακοπών που είναι πιεσμένοι
andi r24 ,0x0f ; απομονώνονται τα 4 LSB όπου τα '1' δείχνουν που είναι πατημένοι
ret ; οι διακόπτες.
```

Τώρα που διαθέτουμε μια ρουτίνα που ελέγχει μια γραμμή του πληκτρολογίου για πιεσμένους διακόπτες μπορούμε να γράψουμε μια άλλη που θα την ενσωματώνει και θα ελέγχει ολόκληρο το πληκτρολόγιο. Το αποτέλεσμα του ελέγχου είναι ένας δυαδικός αριθμός με μήκος 16 bit που αποθηκεύεται στους καταχωρητές r25:r24. Κάθε διακόπτης από τους 16 αντιστοιχεί σε ένα bit των καταχωρητών r25:r24 όπου λογικό '1' σημαίνει ότι είναι πιεσμένος ο αντίστοιχος διακόπτης. Η αντιστοιχία φαίνεται στο επόμενο σχήμα.

r25					r24										
A	3	2	1	B	6	5	4	C	9	8	7	D	#	0	*

#### Ρουτίνα: scan\_keypad

Έλεγχος του πληκτρολογίου για πιεσμένους διακόπτες.

**Είσοδος:** καμία

**Έξοδος:** Στους καταχωρητές r25:r24 είναι αποθηκευμένη η κατάσταση των 16 διακοπών του πληκτρολογίου.

**Καταχωρητές:** r27:r26, r25:r24

**Καλούμενες υπορουτίνες:** scan\_row

```

scan_keypad:
    ldi r24 ,0x01          ; έλεγξε την πρώτη γραμμή του πληκτρολογίου
    rcall scan_row
    swap r24               ; αποθήκευσε το αποτέλεσμα
    mov r27 ,r24           ; στα 4 msb του r27
    ldi r24 ,0x02          ; έλεγξε τη δεύτερη γραμμή του πληκτρολογίου
    rcall scan_row
    add r27 ,r24           ; αποθήκευσε το αποτέλεσμα στα 4 lsb του r27
    ldi r24 ,0x03          ; έλεγξε την τρίτη γραμμή του πληκτρολογίου
    rcall scan_row
    swap r24               ; αποθήκευσε το αποτέλεσμα
    mov r26 ,r24           ; στα 4 msb του r26
    ldi r24 ,0x04          ; έλεγξε την τέταρτη γραμμή του πληκτρολογίου
    rcall scan_row
    add r26 ,r24           ; αποθήκευσε το αποτέλεσμα στα 4 lsb του r26
    movw r24 ,r26          ; μετέφερε το αποτέλεσμα στους καταχωρητές r25:r24
    ret

```

Έως τώρα έχουμε δει πώς να αρχικοποιήσουμε την θύρα PORTC του μικροελεγκτή για να χρησιμοποιήσουμε το πληκτρολόγιο και πώς να το ελέγξουμε για πιεσμένα πλήκτρα. Όμως αυτό που πραγματικά μας ενδιαφέρει δεν είναι ποιοι διακόπτες είναι πιεσμένοι τη στιγμή που ελέγχουμε το πληκτρολόγιο, αλλά ποιο πλήκτρο πάτησε ο χρήστης. Όταν ο χρήστης πατάει ένα πλήκτρο, αυτό μπορεί να μείνει πιεσμένο για αυθαίρετα μεγάλο χρονικό διάστημα. **Πρέπει να μπορούμε να ξεχωρίσουμε ποιο πλήκτρο πατήθηκε (ως ολοκληρωμένη ενέργεια) και όχι ποιο πλήκτρο είναι πατημένο.**

Για να το επιτύχουμε πρέπει να ελέγχουμε το πληκτρολόγιο για πιεσμένους διακόπτες με την ρουτίνα scan\_keypad, **να αποθηκεύουμε το αποτέλεσμα στη μνήμη RAM του μικροελεγκτή** και στη συνέχεια με μια δεύτερη κλήση της ίδιας ρουτίνας να ξαναελέγξουμε το πληκτρολόγιο. Μια σύγκριση των δύο καταστάσεων του πληκτρολογίου θα αποκαλύψει τις διαφορές στην κατάσταση των διακοπών. Το χρονικό διάστημα ανάμεσα στις διαδοχικές κλήσεις της συνάρτησης scan\_keypad είναι κρίσιμο, διότι καθορίζει το χρόνο που θα πρέπει να μείνει πιεσμένος ένας διακόπτης από το χρήστη για να καταγραφεί από τον μικροελεγκτή. Αυτό σημαίνει ότι ένα μεγάλο χρονικό διάστημα μεταξύ των διαδοχικών κλήσεων της ρουτίνας θα αναγκάσει το χρήστη να κρατά πατημένο το πλήκτρο για αντίστοιχα μεγάλο χρονικό διάστημα (ώστε να μπορεί να αναγνωριστεί). Αντίθετα, ένα πολύ μικρό χρονικό διάστημα θα δημιουργήσει προβλήματα λόγω του σπινθηρισμού που παρουσιάζουν οι διακόπτες.

Η ρουτίνα scan\_keypad\_rising\_edge υλοποιεί όσα αναφέρθηκαν πρωτύτερα και παράλληλα αντιμετωπίζει αποτελεσματικά το ζήτημα του σπινθηρισμού των διακοπών.

#### **Ρουτίνα: scan\_keypad\_rising\_edge**

Έλεγχος του πληκτρολογίου για διακόπτες που δεν ήταν πιεσμένοι την τελευταία φορά που κλήθηκε η ρουτίνα και τώρα είναι.

**Είσοδος:** Ο αναμενόμενος χρόνος σπινθηρισμού των διακοπών σε ms είναι αποθηκευμένος στον καταχωρητή r24.

**Έξοδος:** Ένας αριθμός των 16 bit, ενδεικτικός των διακοπών που «μόλις» πατήθηκαν, είναι αποθηκευμένος στους καταχωρητές r25:r24

**Καταχωρητές:** r27:r26, r25:r24, r23:r22

**Καλούμενες υπορουτίνες:** scan\_keypad, wait\_msec

#### **Παρατηρήσεις:**

Για να καταγραφούν οι διακόπτες που έχουν «μόλις» πιεστεί, η ρουτίνα χρησιμοποιεί την μεταβλητή \_tmp\_. Επειδή η μεταβλητή \_tmp\_ βρίσκεται στην RAM του μικροελεγκτή δεν είναι αρχικοποιημένη. Ο χρήστης πρέπει να την αρχικοποιήσει είτε ρητά είτε με μια κλήση της ρουτίνας μόνο για αυτό το σκοπό.

; ---- Αρχή τμήματος δεδομένων

.DSEG

\_tmp\_: .byte 2

; ---- Τέλος τμήματος δεδομένων

.CSEG

```
scan_keypad_rising_edge:
    mov r22,r24                ; αποθήκευσε το χρόνο σπινθηρισμού στον r22
    rcall scan_keypad          ; έλεγξε το πληκτρολόγιο για πιεσμένους διακόπτες
    push r24                   ; και αποθήκευσε το αποτέλεσμα
    push r25
    mov r24,r22                ; καθυστέρησε r22 ms (τυπικές τιμές 10-20 msec που καθορίζεται από τον
    ldi r25,0                   ; κατασκευαστή του πληκτρολογίου – χρονοδιάρκεια σπινθηρισμών)
    rcall wait_msec
    rcall scan_keypad          ; έλεγξε το πληκτρολόγιο ξανά και
    pop r23                    ; απόρριψε όσα πλήκτρα εμφανίζουν
    pop r22                    ; σπινθηρισμό
    and r24,r22
    and r25,r23
    ldi r26,low(_tmp_)         ; φόρτωσε την κατάσταση των διακοπών στην
    ldi r27,high(_tmp_)        ; προηγούμενη κλήση της ρουτίνας στους r27:r26
    ld r23,X+
    ld r22,X
    st X,r24                   ; αποθήκευσε στη RAM τη νέα κατάσταση
    st -X,r25                  ; των διακοπών
    com r23
    com r22                    ; βρες τους διακόπτες που έχουν «μόλις» πατηθεί
    and r24,r22
    and r25,r23
    ret
```

Τέλος, επειδή η κατάσταση του πληκτρολογίου στην μορφή ενός δυαδικού αριθμού δεν είναι ιδιαίτερα χρήσιμη υπάρχει και η ρουτίνα keypad\_to\_ascii που εντοπίζει τον διακόπτη που έχει πατηθεί και επιστρέφει τον κωδικό ascii του χαρακτήρα που αντιστοιχεί στον διακόπτη. Αν δεν είναι πιεσμένος κανένας διακόπτης επιστρέφει την τιμή 0, ενώ εάν είναι πατημένοι πολλοί επιστρέφει μόνο έναν από αυτούς (ο 1<sup>ος</sup> που εντοπίζεται με βάση την σειρά εξερεύνησης των εντολών της ρουτίνας που ακολουθεί).

#### **Ρουτίνα: keypad\_to\_ascii**

Αντιστοίχιση διακοπών, κωδικών ascii.

**Είσοδος:** Στους καταχωρητές r25:r24 είναι αποθηκευμένος ένας αριθμός 16 bit, ενδεικτικός της κατάστασης κάθε διακόπτη.

**Έξοδος:** Ο κωδικός ascii, που αντιστοιχεί στον πρώτο πατημένο διακόπτη που εντοπίστηκε, αποθηκεύεται στον καταχωρητή r24 ή 0 αν δεν έχει πατηθεί κάποιος.

**Καταχωρητές:** r27:r26, r25:r24

**Παρατηρήσεις:** Ο αριθμός των 16 bit που αποθηκεύεται στους καταχωρητές r25:r24 κατά την κλήση της ρουτίνας πρέπει να προέρχεται από μια εκ των scan\_keypad ή scan\_keypad\_rising\_edge.

keypad\_to\_ascii: ; λογικό '1' στις θέσεις του καταχωρητή r26 δηλώνουν

movw r26,r24 ; τα παρακάτω σύμβολα και αριθμούς

ldi r24,'\*'

sbrc r26,0

ret

ldi r24,'0'

sbrc r26,1

ret

ldi r24,'#'

sbrc r26,2

ret

r26							
C	9	8	7	D	#	0	*

```

ldi r24,'D'
sbrc r26,3
ret
ldi r24,'7'
sbrc r26,4
ret
ldi r24,'8'
sbrc r26,5
ret
ldi r24,'9'
sbrc r26,6
ret
ldi r24,'C'
sbrc r26,7
ret
ldi r24,'4'
sbrc r27,0
ret
ldi r24,'5'
sbrc r27,1
ret
ldi r24,'6'
sbrc r27,2
ret
ldi r24,'B'
sbrc r27,3
ret
ldi r24,'1'
sbrc r27,4
ret
ldi r24,'2'
sbrc r27,5
ret
ldi r24,'3'
sbrc r27,6
ret
ldi r24,'A'
sbrc r27,7
ret
clr r24
ret

```

; αν δεν είναι '1' παρακάμπτει την ret, αλλιώς (αν είναι '1')  
; επιστρέφει με τον καταχωρητή r24 την ASCII τιμή του D.

; λογικό '1' στις θέσεις του καταχωρητή r27 δηλώνουν  
; τα παρακάτω σύμβολα και αριθμούς

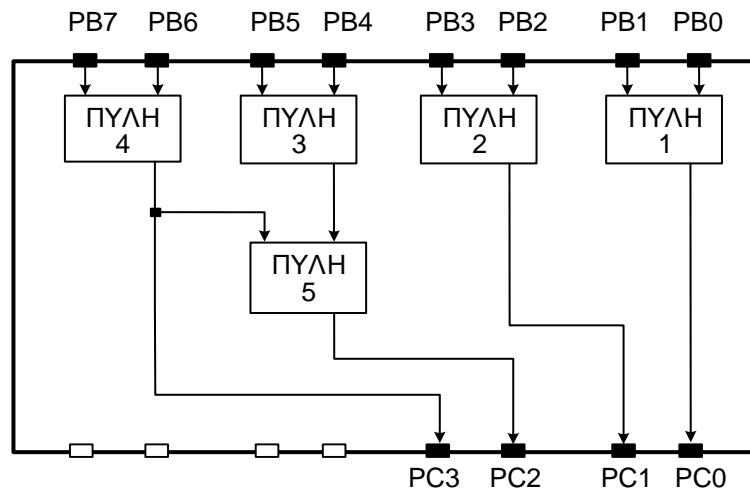
r27

A	3	2	1	B	6	5	4
---	---	---	---	---	---	---	---

### Τα ζητούμενα της 3<sup>ης</sup> εργαστηριακής άσκησης του AVR

(Να γίνει επίδειξη στην αναπτυξιακή πλακέτα EasyAVR6 - αναμμένο led υποθέτουμε ότι αντιστοιχεί σε λογικό '1').

**Ζήτημα 3.1** Να εξομοιωθεί η λειτουργία ενός υποθετικού I.C. με πύλες όπως φαίνεται στο σχήμα 3.1. Τα bits εισόδου πρέπει να αντιστοιχούν ακριβώς όπως φαίνονται στο σχήμα με τα dip switches PB7-0 και οι έξοδοι πρέπει να είναι τα leds PC3-0 (τα υπόλοιπα PC7-4 να είναι σβηστά). Οι πύλες 1, 2, 3, 4, 5 να υλοποιούν τις XOR, AND, XNOR, OR και OR αντίστοιχα. Όσο πατάμε κάποιο από τα push buttons PA7-0 να αντιστρέφεται η ένδειξη του αντίστοιχου led PC7-0. Αρχικά όλα τα led να είναι σβηστά και όλες οι αλλαγές να γίνονται κατά το πάτημα των push buttons. Το πρόγραμμα να δοθεί σε assembly.



Σχήμα 3.1 Υποθετικό I.C. με πύλες

**Ζήτημα 3.2** Να υλοποιηθούν σε ένα σύστημα μικροελεγκτή AVR οι λογικές συναρτήσεις:

$$F0 = (AB + BC + CD + DE)', \quad F1 = ABCD + D'E', \quad F2 = F0 + F1$$

και να εμφανιστούν στα τρία LSB της θύρας εξόδου PortA (0-2). Οι μεταβλητές εισόδου (A, B, C, D, E) υποθέτουμε ότι αντιστοιχούν στα bit της θύρας εισόδου PortC (0-4). Το πρόγραμμα να δοθεί σε C.

**Ζήτημα 3.3** Γράψτε ένα πρόγραμμα το οποίο αναβοσβήνει (χρόνος ~0.2 sec αναμμένο και ~0.2 sec σβησμένο) τα leds PA0-7 και για 4 sec συνολικά, μόνο όταν πατηθούν στη σειρά τα δύο πλήκτρα στο keypad 4×4 που αντιστοιχούν στο διψήφιο αριθμό της ομάδας σας. Ανεξάρτητα από το χρονικό διάστημα για το οποίο θα μείνει πατημένο ένα πλήκτρο, το πρόγραμμά σας θα πρέπει να θεωρεί ότι πατήθηκε μόνο μια φορά. Το πρόγραμμα αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει τη βάση μιας «ηλεκτρονικής κλειδαριάς». Ξεκινήστε σχεδιάζοντας απαραίτητα το διάγραμμα ροής και μετά γράψτε το πρόγραμμα.