

دانشکده مهندسی برق

تمرین های شبیه سازی ریز پردازنده تمرین سری ۸

تهیه کننده و نویسنده:

رضا آدینه پور

استاد مربوطه:

جناب اقای دکتر حسین خسروی

تاریخ تهیه و ارائه:

دی ماه ۱۴۰۰

با استفاده از ۳ دات ماتریس که به صورت سریال کنار هم گذاشته است یک کلمه فارسی را بر روی آنها نمایش دهید.

در این تمرین جمله **او یاری دهنده است** را به صورت تابلو روان از راست به چپ بر روی دات ماتریس ها به حرکت در می اوریم

فرکانس کاری میکرو، هم در CodeVision و هم در ۸ ،Proteus مگاهرتز تنظیم شده است.

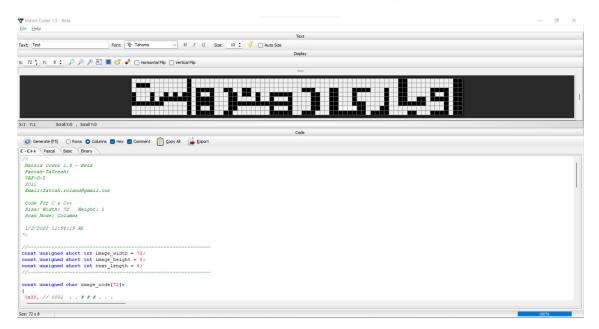
کد برنامه به صورت زیر است:

```
#include <mega32.h>
#include <delay.h>
const unsigned char data[72]=
      0x38,
                //
                      0001
                                  . . # # # . . .
                      0002
      0x22,
                //
                                  . . # . . . #
      0x22,
                //
                      0003
      0x22,
                      0004
      0x38,
                //
                      0005
                                    . # # #
      0x20,
                //
                      0006
                                      #
                                    . # #
      0x30,
                //
                      0007
                //
                                        ##
      0x18,
                      0008
                //
                      0009
      0x10,
      0x18,
                //
                      000A
                                        # # . . .
                //
                      000B
      0x10,
                //
                      000C
                                    . . # # . . .
      0x18,
               //
                      000D
                                  #######
      0xFF,
               //
      0x00,
                      000E
               //
                                  #####..
      0xFC,
                      000F
      0xB4,
                //
                      0010
                                  # . # # . # . .
      0xB4,
               //
                      0011
                                  # . # # . # . .
                      0012
                                  #####..
      0xFC,
               //
      0x00,
               //
                      0013
      0x00,
                      0014
               //
      0x84,
               //
                      0015
      0xFC,
               //
                      0016
                                  #####..
      0x78,
               //
                      0017
                                  . # # # # . . .
      0x20,
               //
                      0018
                                  . . # . . . . .
      0x2C,
               //
                      0019
                                  . . # . # # . .
      0x2C,
               //
                      001A
                                  . . # . # # . .
      0x20,
               //
                      001B
                                  . . # . . . . .
                                  . . # # # . . .
      0x38,
               //
                      001C
      0x20,
               //
                      001D
                                  . . # . . . . .
                      001E
      0x20,
               //
                                  . . # . . . . .
                                  #####...
                      001F
      0xF8,
                      0020
                                  # . # . # . . .
      0xA8,
```

```
//
                       0021
       0xA8,
                                   # . # . #
       0xA8,
                       0022
                                   #
                                      . #
                 //
       0xF8,
                       0023
                                    # # # #
                 //
       0x00,
                       0024
                 //
       0x00,
                 //
                       0025
       0x84,
                       0026
                 //
       0x84,
                       0027
                 //
       0xFC,
                 //
                       0028
                                   # # # # #
       0x78,
                 //
                       0029
                                     # # # #
       0x00,
                       002A
                 //
       0x00,
                       002B
                 //
       0xFC,
                       002C
                                   ######
                 //
       0xFC,
                 //
                       002D
                                   # # # # # #
       0x80,
                 //
                       002E
                                    #
                       002F
       0x80,
                 //
                                   #
       0x80,
                       0030
                 //
                                   # . . .
       0xBC,
                 //
                       0031
                                   # . # # # #
       0xA4,
                       0032
                                   # . # . . # . .
                 //
       0xE4,
                 //
                       0033
                                   ###..#..
       0x04,
                 //
                       0034
       0x80,
                 //
                       0035
       0x80,
                 //
                       0036
       0xC0,
                 //
                       0037
                                   ##..
       0xFC,
                 //
                       0038
                                   #####..
       0x00,
                 //
                       0039
       0x00,
                 //
                       003A
                       003B
                                     . # # # # # #
       0x3F,
                 //
                                     . # # # # # #
       0x3F,
                 //
                       003C
       0xA0,
                 //
                       003D
                                   # . #
       0xA0,
                       003E
                                    # . #
                 //
       0x30,
                       003F
                                      . # #
                 //
                       0040
                                     . # # .
       0x30,
                 //
       0x00,
                       0041
                 //
       0x9C,
                       0042
                                   # . . # # #
                 //
       0x94,
                       0043
                                   # . . # . #
                 //
       0x94,
                       0044
                                   # . . # . # .
                 //
       0xFC,
                 //
                       0045
                                   ######
                       0046
       0x00,
                 //
       0xFF,
                      0047
                                    # # # # # # # #
              //
       0xFF
                     0048
                                    # # # # # # # #
              //
};
// ====== Right to Left ======
char faal_saz[8] = {254, 253, 251, 247, 239, 223, 191, 127};
void main(void)
       unsigned int i=0,j=0,k=0,timer=0;
       DDRA = 0xFF;
       DDRB = 0xFF;
       DDRC = 0xFF;
       DDRD = 0xFF;
       while(1)
              for(j = 0; j <= 63; j++)</pre>
```

```
for(timer = 0; timer < 5; timer++)</pre>
                              for(i = j; i <= j+7; i++)</pre>
                                     PORTA = data[i+10];
                                     PORTB = faal_saz[k];
                                     PORTC = data[i];
                                     PORTD = faal_saz[k];
                                     k++;
                                     delay_ms(5);
                                     PORTA = 0;
                                     PORTB = 255;
                                     PORTC = 0;
                                     PORTD = 255;
                             }
k = 0;
                     }
              }
       }
}
```

برای تولید کد های هگز جمله از نرم افزار Matrix Coder استفاده شده است.



برنامه شبیه سازی شده در محیط پروتئوس به صورت زیر است:

