

نکات و قوانین آزمایشگاه ریزپردازنده:

- فقط از طریق تکلیف مربوطه در سامانه VU و لینک‌های اعلام شده مجاز به ارسال هستید.
- فایل‌های پروژه خود را در یک فایل zip قرار دهید و آن را به شکل زیر نام‌گذاری کنید:

1) Core (Folder)

2) Project_name.ioc (CubeMX Project)



Name_StudentNumber_S#_T#.zip

بعد از S شماره تمرین و بعد از T شماره گروه خود را قرار دهید که معادل با شماره پک دریافتی شماست.

فایل‌های بالا در دایرکتوری Workspace که در CubeIDE ساختید قرار دارند و به صورت پیش فرض در آدرس زیر قرار دارد:

C:\Users\{Username}\STM32CubeIDE\workspace_{Version}\{Project_name}

- در صورت مشاهده و اثبات هرگونه **تقلب** و شباهت در کدها نمره طرفین **100%-** در نظر گرفته خواهد شد.

- ارسال توسط یکی از اعضا گروه کافی می‌باشد.

- تحویل بر اساس کد آپلود شده است و در صورت مشاهده **مغایرت** در کد تحویلی و کد آپلود شده نمره 0 به آن تسک تعلق خواهد گرفت.

تمرین کلاسی:

کافی است به شکل اینترپتی، با هر بار فشردن شدن blue button، تمام ال ای دی های روی برد روشن شوند. یا اگر روشن بودند، خاموش شوند. همچنین کافی است یک عدد دلخواه را بر روی 7segment نمایش دهید.

تمرین هفتگی:

در این تمرین کار با سون سگمنت همراه با led خارجی و دکمه آبی را خواهیم داشت. می‌خواهیم در این تمرین یک شمارنده از اعداد ۰ تا ۹۹ را داشته باشیم که با فشردن دکمه آبی یک شماره افزایش پیدا کند. دو رقم سمت چپ 7segment اعداد را نمایش می‌دهد و دو رقم سمت راست حاصل ضرب یکان و دهگان را به نمایش می‌گذارند. در بخش بعدی چهار led خارجی از راست به چپ شماره گذاری می‌شوند. از ۰ تا ۳ که متناسب با باقی‌مانده عدد بر چهار روشن می‌شوند.