

Aufgabe 1

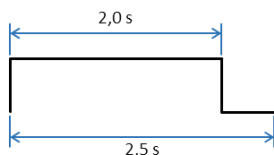
Lernziele: Machen Sie sich mit der Entwicklungsumgebung vertraut. Sie besteht aus einem Eval-Board mit einem MSP430FR5729-Mikrocontroller, einem Download-/Debugger-Adapter und dem Code Composer Studio von Texas Instruments. In dieser Aufgabe sollen Sie lernen

- wie die Grundstruktur einer Applikation in C aufgebaut ist,
- wie man Ports des MSP430 als Eingänge/Ausgänge konfiguriert,
- wie man Leuchtdioden mit Timer-Interrupts blinken lässt,
- wie man Taster mit Timer-Interrupts entprellt.

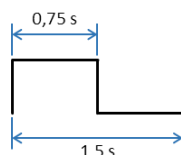
Aufgabenstellung

Das Eval-Board (siehe Vorlesungsunterlagen) ist u.a. mit zwei Leuchtdioden LED1 und LED2 sowie mit zwei Tastern (Buttons) BTN1 und BTN2 bestückt. In eingebetteten Systemen benutzt man Leuchtdioden häufig dazu, Warnungen oder interne Fehlzustände durch verschiedene Blinkmuster anzuzeigen. In unserem System soll die Leuchtdiode LED2 zu solchen Zwecken verwendet werden. Mit Hilfe dieser Leuchtdiode soll es möglich sein, ein von sechs möglichen Blinkmustern anzeigen zu lassen. Die unteren Impulsdiagramme zeigen zeitliche Abhängigkeiten in Leucht- und Dunkelphasen der einzelnen Blinkmuster. Die Blinkmuster sind in dieser Darstellung durchnummeriert von (1) bis (6) und mit passenden Namen versehen. Leuchtphasen sind in den Impulsdiagrammen mit dem High-Pegel dargestellt, Dunkelphasen mit dem Low-Pegel. Beispielsweise hat das Blinkmuster (5) „2 x Blinken“ eine Periode (Wiederholungsrate) von 3,5 Sekunden mit zwei Leuchtphasen am Anfang der Periode, die jeweils 0,5 Sekunden dauert, und eine Dunkelphase mit einer Dauer von 0,5 Sekunden, die genau zwischen den beiden Leuchtphasen liegt.

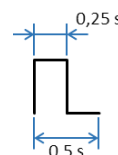
(1) unterbrochenes Licht



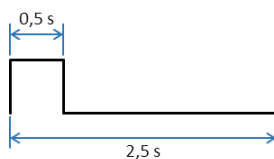
(2) langsames Gleichtaktlicht



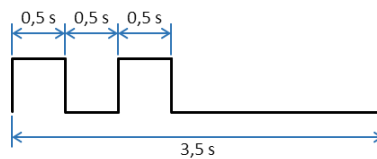
(3) schnelles Gleichtaktlicht



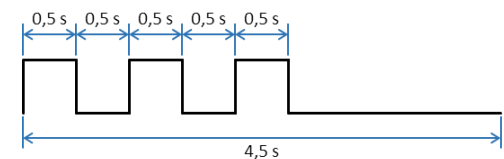
(4) 1 x Blinken



(5) 2 x Blinken



(6) 3 x Blinken



Die Ausführung eines selektierten Blinkmusters wird mit einem Timer gesteuert und soll innerhalb einer Interrupt-Service-Routine erfolgen. Das Austauschen von Events zwischen der Interrupt-Service-Routine und der Funktion `main()` ist nicht erforderlich. Bei der Lösung dieser Aufgabe ist der Timer A0 des MSP430 zusammen mit dem Capture/Compare-Register CCR0 zu benutzen. In den bereitgestellten Quelltextdaten zu dieser Aufgabe (`main.c`, `event.h`, `event.c`, `GPIO.h`, `TA0.h` und `TA0.c`) ist der Timer A0 schon vorkonfiguriert, und zwar so, dass er Interrupts periodisch alle 10 ms auslöst.

Aufgrund der mechanischen Konstruktion verursachen Taster (Buttons) häufig Störimpulse beim Niederdrücken oder beim Loslassen. Deshalb ist die Abfrage solcher Taster durch GPIO-Interrupts (Auslösung durch eine steigende oder fallende Signalflanke am GPIO) äußerst problematisch und auch fehleranfällig. Eine bewährte Methode, den Zustand von Tastern zu erfassen, ist eine zeitgesteuerte Hysterese-Funktion. Man bezeichnet den Vorgang auch als „das Entprellen von Tasten“. Im Rahmen dieser Aufgabe soll eine solche Funktion innerhalb der Interrupt-Service-Routine implementiert werden und die beiden Taster BTN1 und BTN2 entprellen.

Durch das erste Niederdrücken des Tasters BTN1 wird die Leuchtdiode LED1 eingeschaltet. Durch das erneute Niederdrücken des Tasters BTN1 wird die Leuchtdiode LED1 ausgeschaltet. Der Ein-/Ausschaltvorgang (sog. Toggeln) soll beliebig häufig wiederholt werden können.

Zu Demonstrationszwecken steht ein Modulo-6-Zähler in der Funktion main() zur Verfügung, mit dem man Blinkmuster selektieren kann. Der Klick auf den Taster BTN2 führt dazu, dass der Modulo-6-Zähler um Eins inkrementiert wird, wodurch das nächste Blinkmuster ausgewählt wird. Die Umschaltung eines Blinkmusters soll nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt erfolgen, sondern nur dann, wenn die Periode eines Blinkmusters vollständig abgelaufen ist. Das Inkrementieren des Modulo-6-Zählers soll jederzeit möglich sein und unabhängig von dem Umschaltzeitpunkt eines Blinkmusters erfolgen. Wenn beispielsweise das Blinkmuster (6) „3 x Blinken“ ausgeführt wird, und während dieser Zeit der Taster BTN2 fünf Mal betätigt wird, dann wird als nächstes Blinkmuster das Blinkmuster (5) „2 x Blinken“ selektiert.

Hinweise: Überlegen Sie sich geeignete, d.h. leicht erweiterbare und modifizierbare Datenstrukturen für die Blinkmuster und für die Entprellung von Tastern. Beachten Sie, dass Pointeroperationen effizienter sind als die Indizierung von Tabellen. Während der Abgabe der Aufgabe werden einige Blinkmuster vom Betreuer mit einem Oszilloskopen vermessen. Bei einer Abweichung von mehr als $\pm 5,0$ ms von den vorgegebenen Werten wird die Aufgabe als nicht bestanden gewertet.