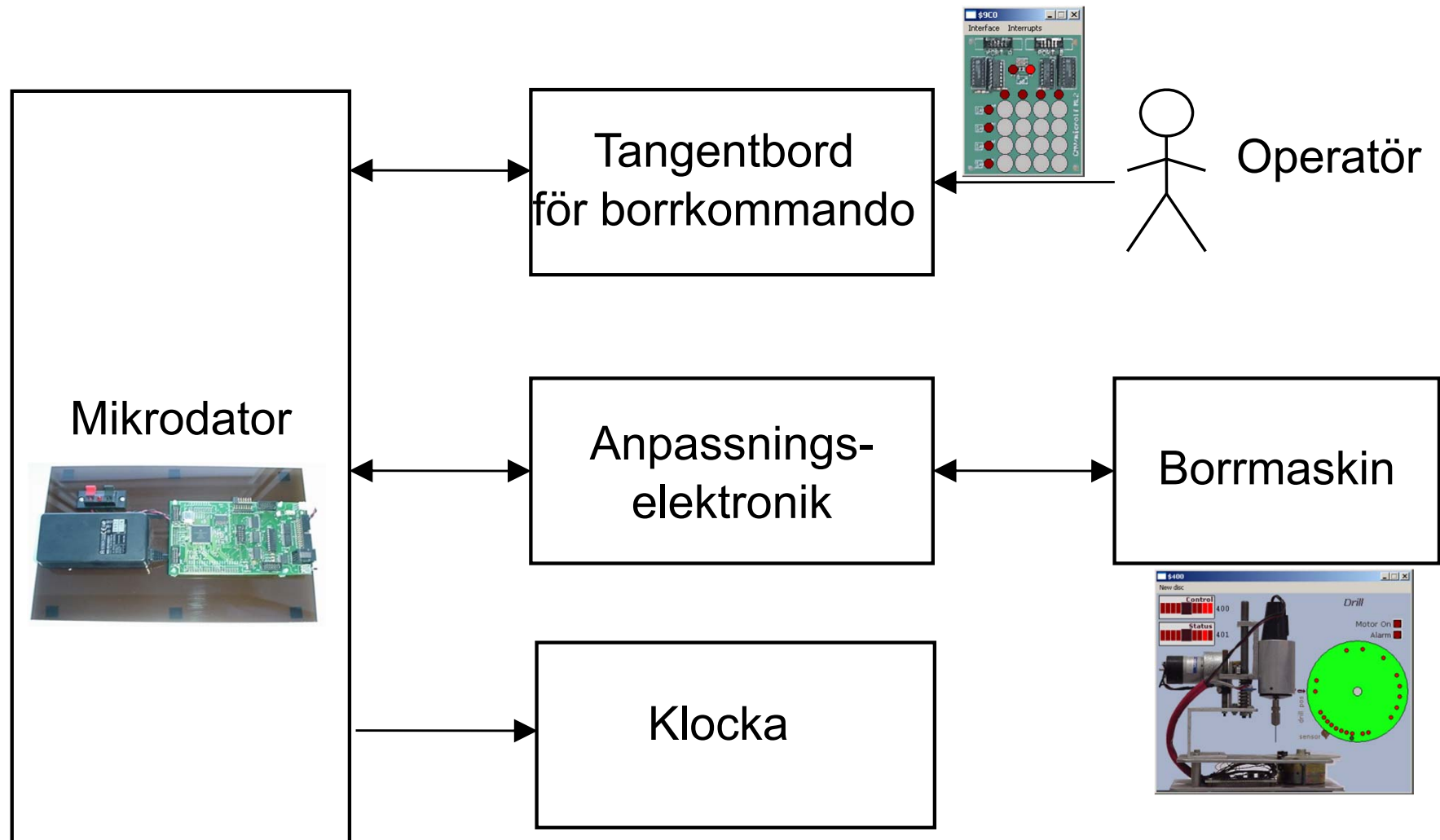


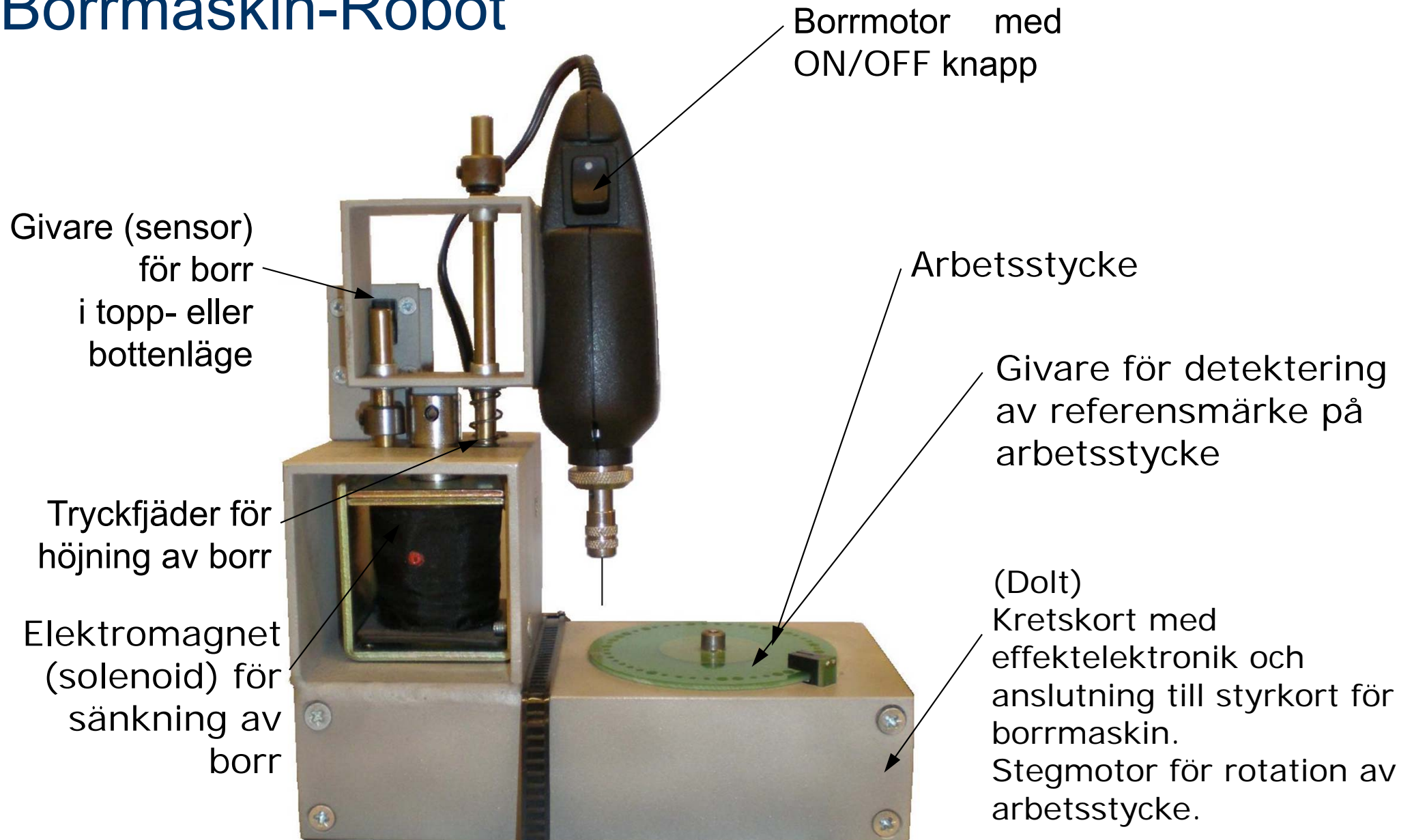
Programmering av inbyggda system

Genomgång inför laborationer 1-3:
"Programutveckling i assembler"

Laborationsmoment 2 - En Borrautomat



Bormaskin-Robot

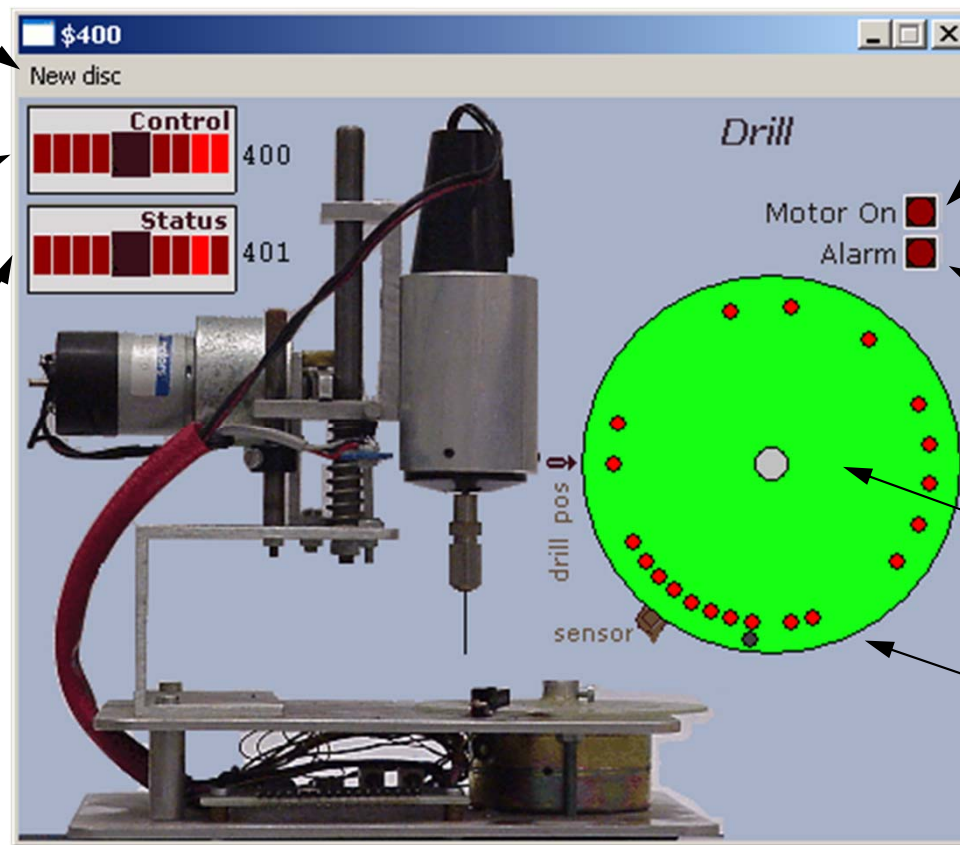


Simulatorn för bormaskinen

"New disc"
Här väljer du olika
arbetsstycken

"Control"-sektion:
Styrord till
bormaskinen

"Status"-sektion:
Statussignaler från
bormaskinen



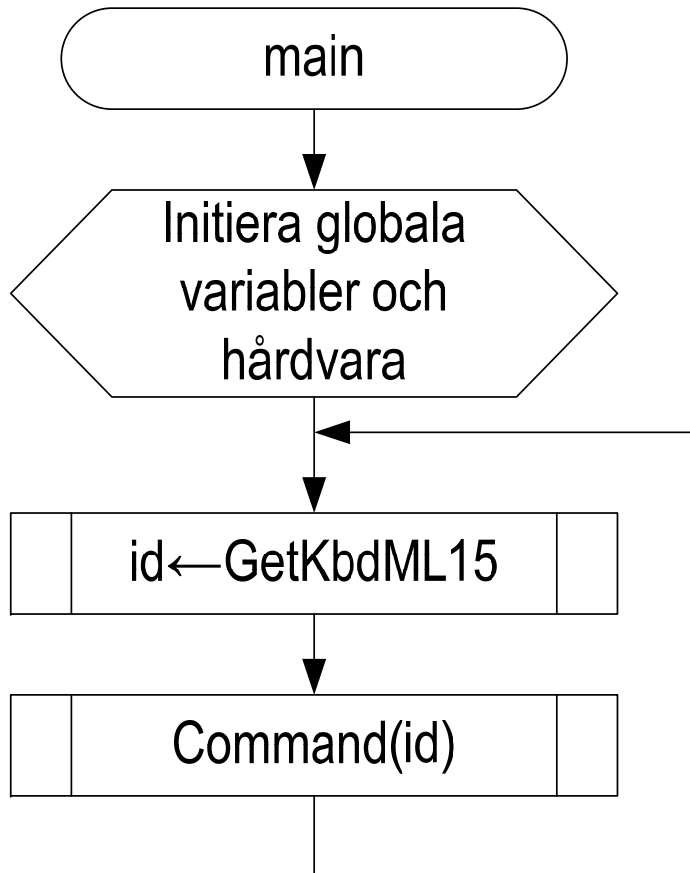
Indikator för "Motor On"

Indikator för "Alarm"

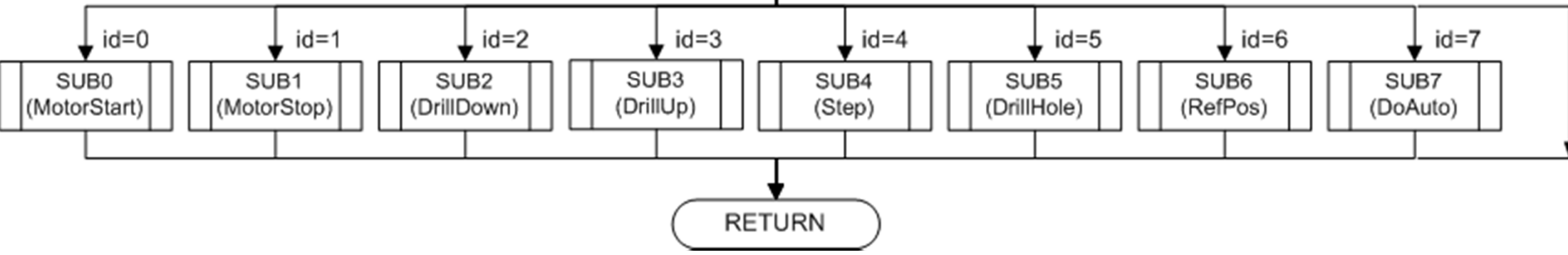
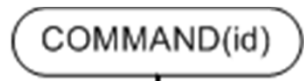
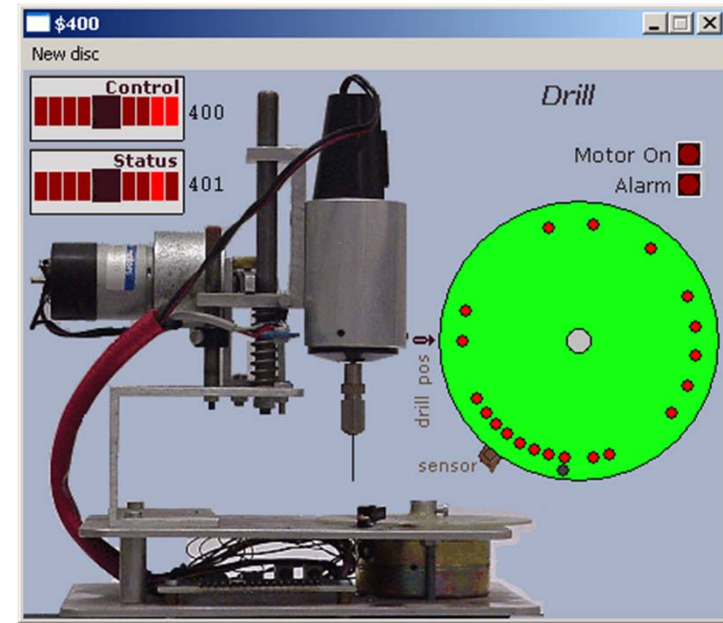
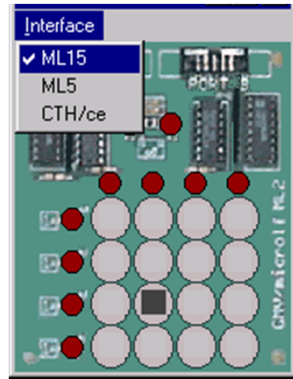
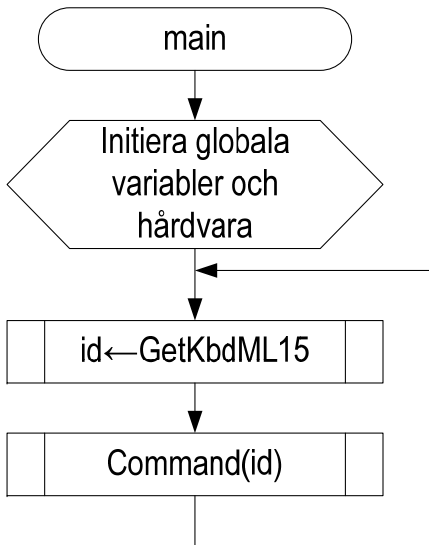
Den gröna skivan är ett
"Arbetsstycke"

Borrade hål märks ut

Specifikation

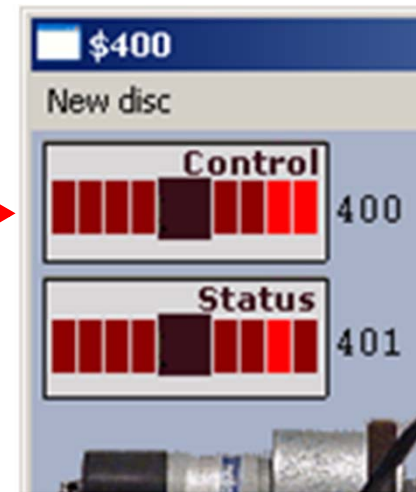
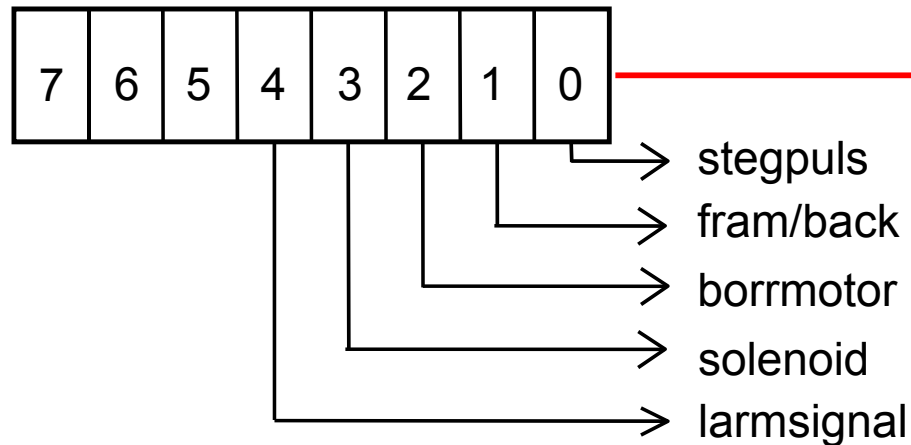


Tangent-kod	Operation	subrutin
0	starta bormotorn	MotorStart
1	stoppa bormotorn	MotorStop
2	sänk borret	DrillDown
3	höj borret	DrillUp
4	rotera arbetsstycket medurs ett steg	Step
5	borra ett hål	DrillHole
6	stega arbetsstycket till referensposition	RefPos
7	borra hål längs cirkeln enligt mönster	DoAuto



Styrord till bormaskinen

Utport: Drill Control



- Bit 4 = 1: Larm på
- Bit 3 = 1: Borret sänks
- Bit 2 = 1: Bormotorn roterar
- Bit 1 = 1: Medurs vridning
- Bit 0: Pos flank Stegpuls

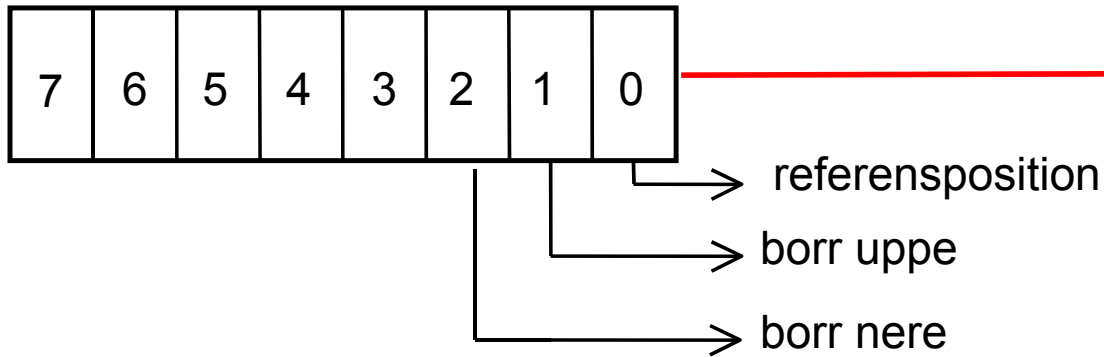
Logiknivå: "Aktiv hög"

Att göra "RESET" på bormaskinen således:

```
LDAA #0           ; Passiva signaler
STAA $400
---
```

Statusord från bormaskinen

Inport: Drill Status

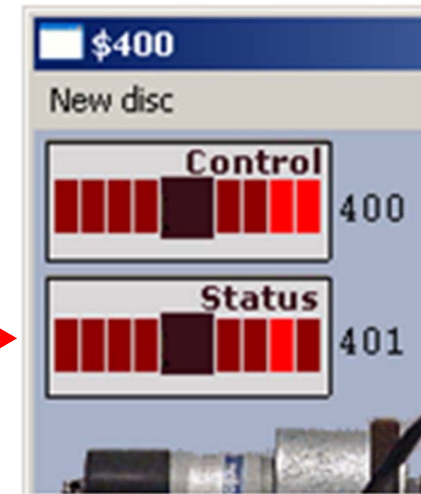


Bit 2 = 1: Borr i bottenläge

Bit 1 = 1: Borr i toppläge

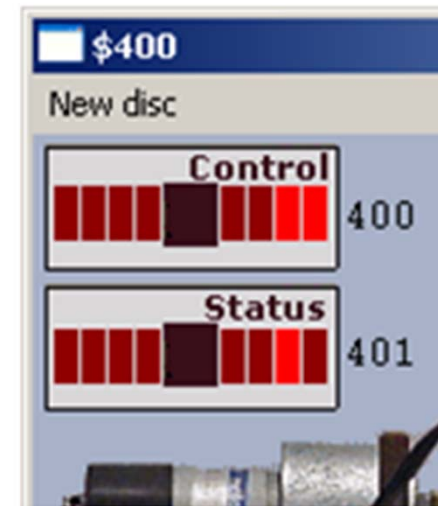
Bit 0 = 1: Referensposition

Logiknivå: "Aktiv hög"



*Anm:
Statusporten
ansluts till adress
\$600 i
laborations-
systemet*

Testförfarande



```

DipSwitch:    EQU    $600           ; Dip Switch Input
DrillControl: EQU    $400           ; Drill Control Output

Loop          LDAA   DipSwitch       ; Läs strömbrytare
              STAA  DrillControl     ; Ge styrord
              BRA   Loop
  
```

Utför instruktionssekvensen stegvis (Step)

Villkorlig assemblering ger korrekta portadresser

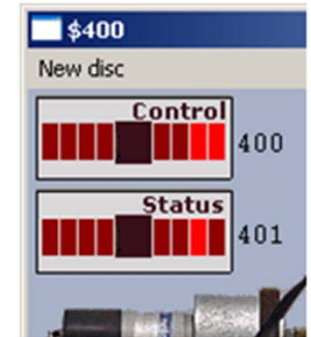
```
#ifdef SIMULATOR
DrillStatus      EQU      $401
#else
DrillStatus      EQU      $600
#endif
```

I ditt huvudprogram, innan filen Labdefs.s12 inkluderas, kan du definiera

```
#define SIMULATOR
```

när du kommer till laborationen kommenterar du bort detta på följande sätt:

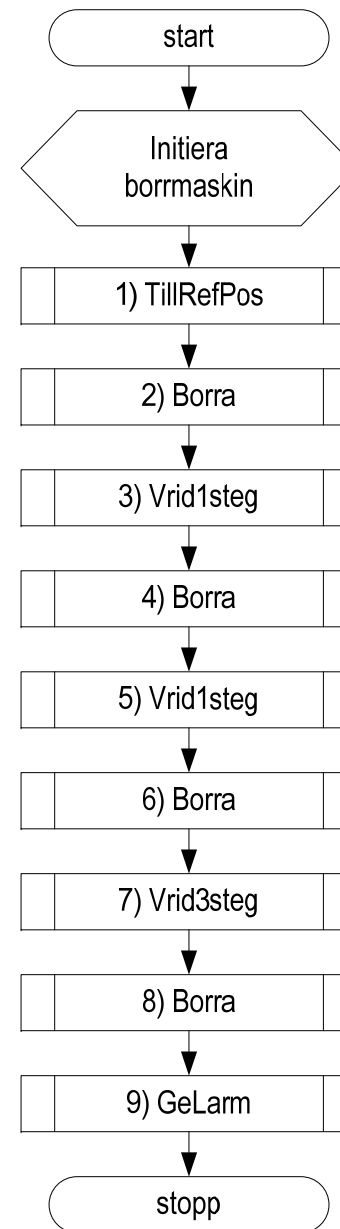
```
; #define SIMULATOR
```



Anm: "Dip Switch Input" och bormaskin kan inte användas samtidigt i laborationssystemet (MC12).

Inledande uppgift med bormaskinen

- 1) Arbetsstycket vrids till referensposition.
- 2) Hål borras
- 3) Arbetsstycket vrids *medurs* ett steg
- 4) Hål borras
- 5) Arbetsstycket vrids *medurs* ett steg
- 6) Hål borras
- 7) Arbetsstycket vrids *medurs* tre steg
- 8) Hål borras
- 9) En larmsignal ges som indikation på att uppgiften är klar.



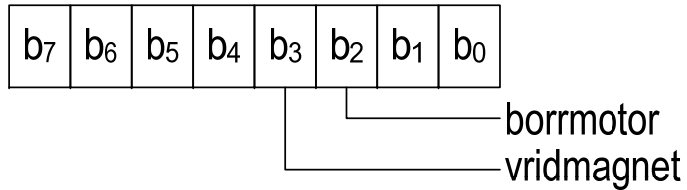
```

; Drilltest2.s12
USE Labdefs.s12
ORG $1000
start: LDAA #0 ; Reset
      STAADrillControl
      JSR TillRefPos
      JSR Borra
      JSR Vrid1steg
      JSR Borra
      JSR Vrid1steg
      JSR Borra
      JSR Vrid1steg
      JSR Vrid1steg
      JSR Vrid1steg
      JSR Borra
      JSR GeLarm
stopp: BRA stopp

Vrid1steg: RTS
TillRefPos: RTS
Borra: RTS
GeLarm: RTS
    
```


Att borra ett hål

Control (styrregister)



b₃, vridmagnetens funktion

b₃=1, borrhöjs

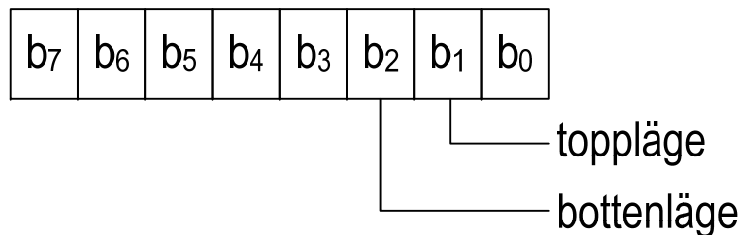
b₃=0, borrhöjs

b₂, borrmotorns funktion

b₂=1, borrhöjs

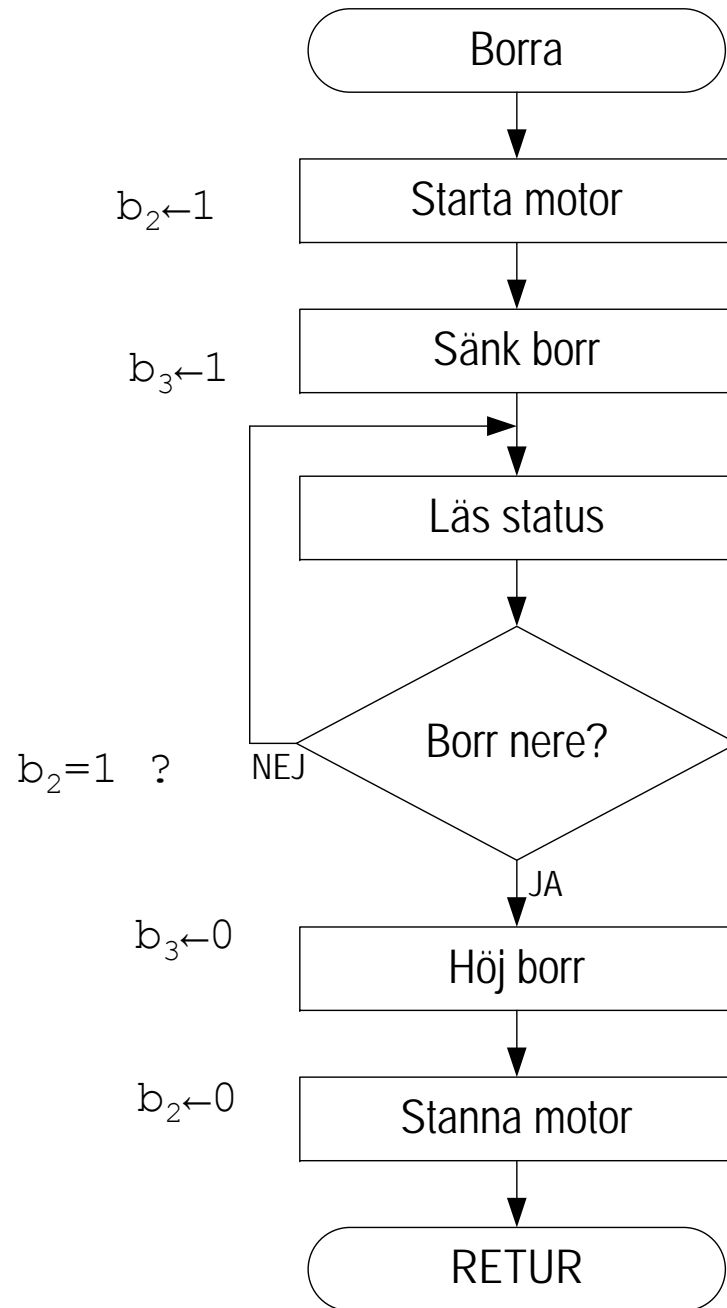
b₂=0, borrhöjs

Status



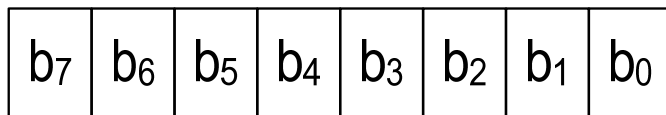
b₂=1, borrhöjs i absolut bottenläge

b₁=1, borrhöjs i absolut toppläge



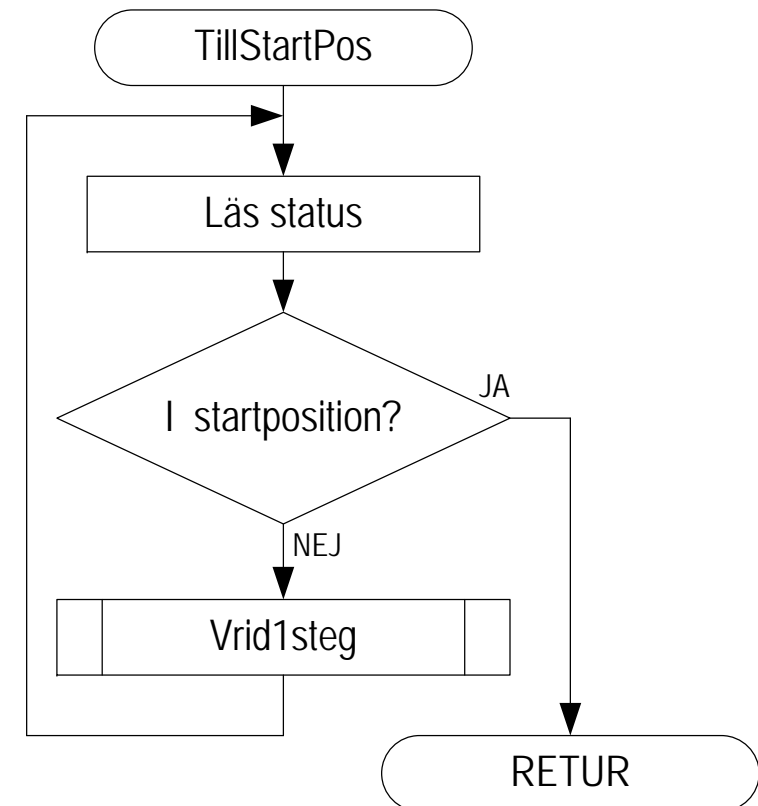
Att vrida arbetsstycket till startpositionen

Status



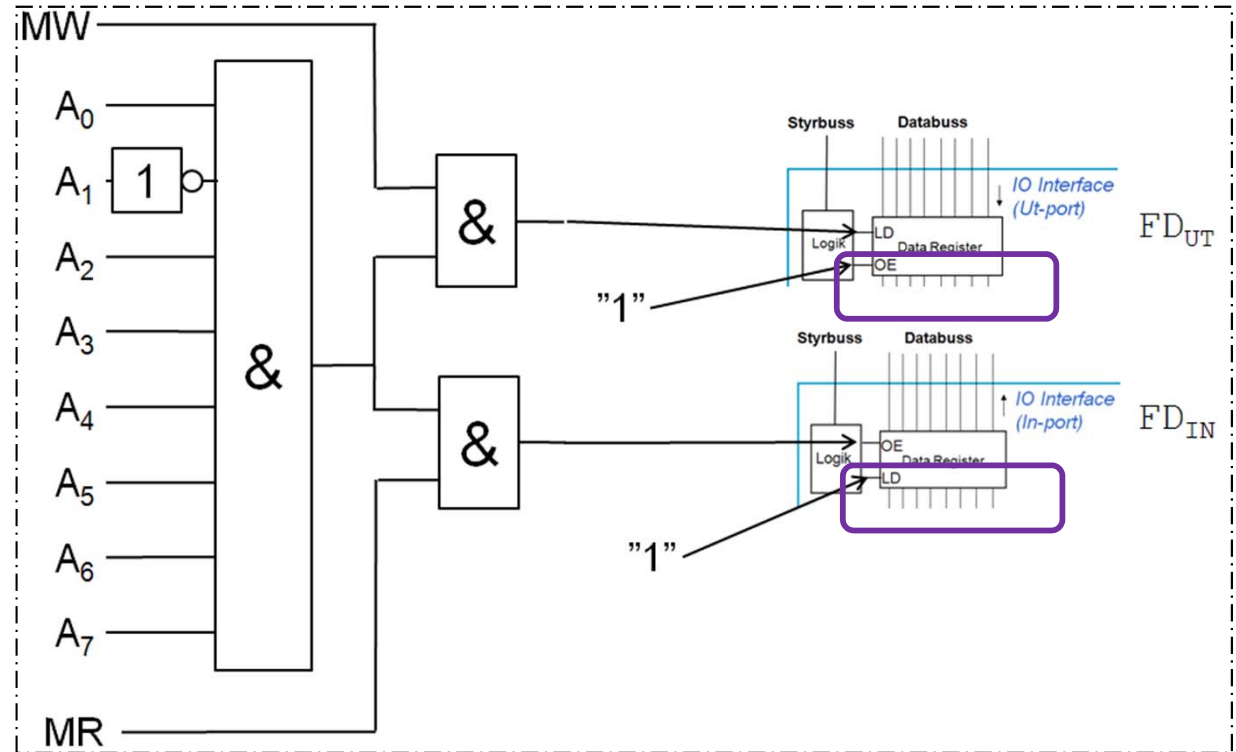
referensposition

b₀=1, arbetsstycke i startposition



Att bara ändra en bit i taget

- * Läs nuvarande styrord
LDAA DCtrl
 - * Nollställ lämplig bit
ANDA #xx
 - * Skriv nytt styrord
STAA DCtrl
- ;sekvensen är funktionellt
;likvärdig med:
- BCLR #~xx, DCtrl



Fungerar inte här ty porten är "icke läsbar" utport...

Kopia av styrordet (“skuggregister”)

Variabel `DCShadow` ska hela tiden ha samma värde som `DrillControl` hade haft om porten varit läsbar...

För att nollställa en bit används nu:

```
LDAA      DCShadow
ANDA      #Bitmönster
STAA      DCShadow
STAA      DrillControl
```

för att ettställa en bit används:

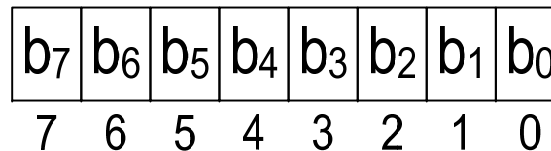
```
LDAA      DCShadow
ORAA      #Bitmönster
STAA      DCShadow
STAA      DrillControl
```


Subrutiner för att manipulera styrregistret OUTONE och OUTZERO

```

; Subrutin Outone.
; Läser kopian av bormaskinens styrord
; på adress 'DCShadow'. Ettställer en
; av bitarna och skriver det nya
; styrordet till 'DCShadow'
; samt utporten 'DrillControl'
; Biten som nollställs ges av innehållet
; i B-registret (0-7) vid anrop.
; Om (B) > 7 utförs ingenting.
; Anrop:          LDAB      #bitnummer
;                JSR       OUTONE
; Utdata:         Inga
; Register:       Ingen
; Anropar:        Inga
    
```

”bitnummer” = 0..7



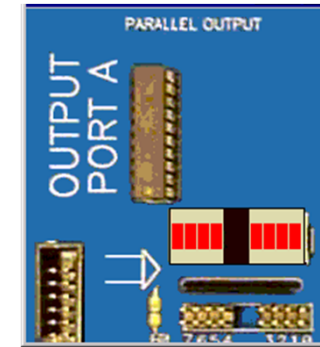
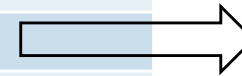
Fördröjningar i mekaniska delar

- Starta bormotorn (vänta tills den är uppe i varv, c:a 1 sekund)
- Vrid arbetsstycket ett steg (vänta tills det har vridits till rätt position, ca 250 ms)
- Lyft borret (vänta tills borret har kommit ovanför arbetsstycket, ca 250ms)
- Osv.

Anpassning mellan en mikroprocessors arbetstakt och varierande tröghet i mekaniska delar görs med tidsfördröjningar

```
;-----  
; SUBROUTIN Delay  
; åstadkommer fördröjning av program.  
; Fördröjningen utförs i steg om 0,25  
; sekunders intervall.  
; Indata:  
; Register B: Fördröjning * 0,25 sek.  
; Registerpåverkan:  
; Register B innehåller alltid 0 efter  
; subrutinen. Inga andra register  
; påverkas.
```

DelayConst:	EQU	zzz
	ORG	\$1000
Start:	CLRA	
	LDX	#DelayConst
Main:	BSR	Delay
	COMA	
	STAA	\$400
	BRA	Main
Delay:	PSHX	; Subrutin som testas
	PSHY	
Delay1:	LEAX	-1,X
	LDY	#100
Delay2:	LEAY	-1,Y
	CPY	#0
	BNE	Delay2
	CPX	#0
	BNE	Delay1
	PULY	
	PULX	
	RTS	



Om fördröjningskonstanten bestämts så att ljusdiodrampen tänds med en sekunds mellanrum är fördröjningen 0,5 sekunder, dvs:
 $2 * 250 \text{ ms}$.

Använd villkorlig assemblering

```
#ifdef SIMULATOR
```

```
  #ifdef RUNFAST
```

```
    DelayConst EQU xxx
```

```
  #else
```

```
    DelayConst EQU yyy
```

```
  #endif
```

```
#else
```

```
  DelayConst EQU zzz
```

```
#endif
```

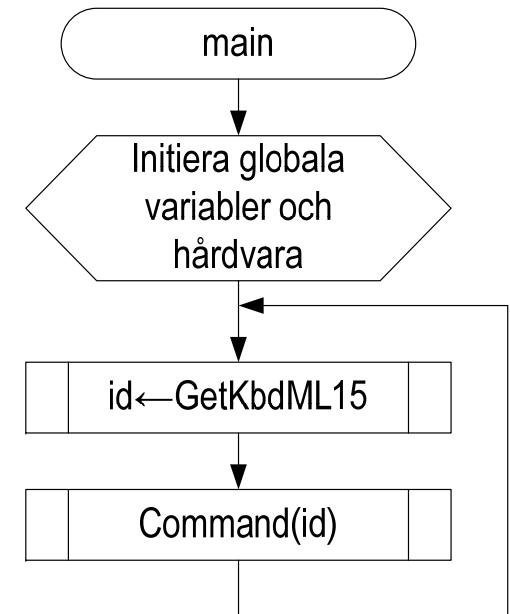
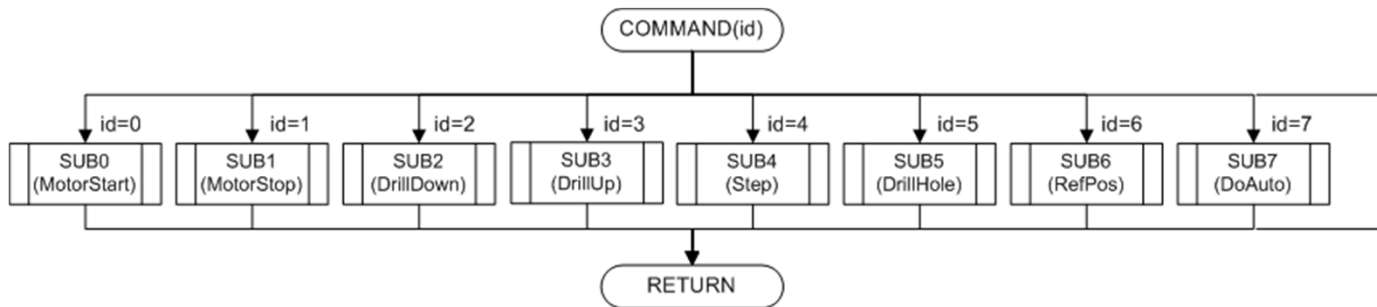
xxx**yyy****zzz**

Dessa bestämmer du
experimentellt med simulator
som förberedelse.

Denna bestäms
experimentellt vid laboration

Borrmaskinrobot

tangent kod	Operation	subrutin
0	starta bormotorn	MotorStart
1	stoppa bormotorn	MotorStop
2	sänk borret	DrillDown
3	höj borret	DrillUp
4	rotera arbetsstycket medurs ett steg	Step
5	borra ett hål	DrillHole
6	stega arbetsstycket till referensposition	RefPos
7	borra hål längs cirkeln enligt mönster	DoAuto



```
;------  
; SUBROUTIN - Command  
; Beskrivning: Rutinen avgör vilken  
; kommandosubrutin som skall  
; utföras och anropar denna.  
; Anrop: JSR Command  
; Indata: Kommandonummer i reg B  
; Utdata: Inga  
; Register: B,X ändras  
; Anrop: SUB0 ... SUB7  
;------
```

Command:

```
; giltigt värde?  
    CMPB    #7  
    BHI     CommandExit  
; pekartabellens basadress  
    LDX     #JUMPTAB  
; offset är 2 bytes per adress  
    ASLB  
; hämta subrutinens startadress  
    LDX     B,X  
; utför subrutin  
    JSR     ,X  
; återvänd från kommandorutin  
CommandExit:  
    RTS
```

```
;------  
; Tabell med subrutinadresser (pekare)  
JUMPTAB: FDB    SUB0,SUB1,SUB2,SUB3  
         FDB    SUB4,SUB5,SUB6,SUB7  
;------  
; subrutiner för test
```

```
SUB0  MOVB #0,OutPort  
      RTS  
SUB1  MOVB #1,OutPort  
      RTS  
SUB2  MOVB #2,OutPort  
      RTS  
SUB3  MOVB #3,OutPort  
      RTS  
SUB4  MOVB #4,OutPort  
      RTS  
SUB5  MOVB #5,OutPort  
      RTS  
SUB6  MOVB #6,OutPort  
      RTS  
SUB7  MOVB #7,OutPort  
      RTS
```

Filen Main.s12

STRUKTUR

1. Inkludera definitionsfil
2. Initiera systemet
3. Huvudprogram
4. Subrutinen **Command**
5. Inkludera fil (filer) med ytterligare subrutiner.
6. Plats för variabler

```

; Definitioner
USE          Labdefs.s12
ORG          $1000

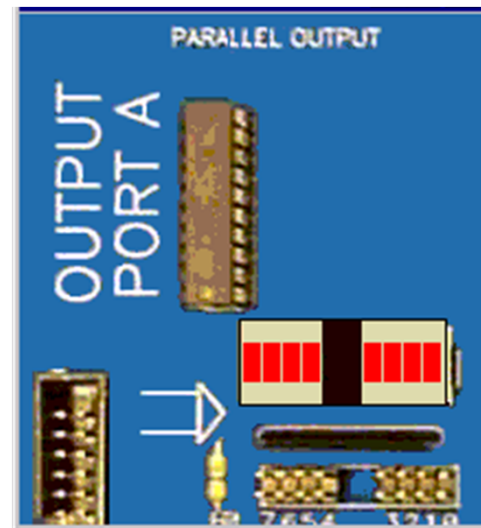
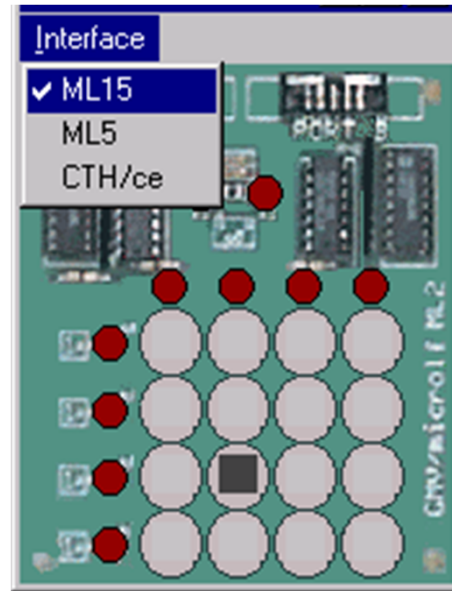
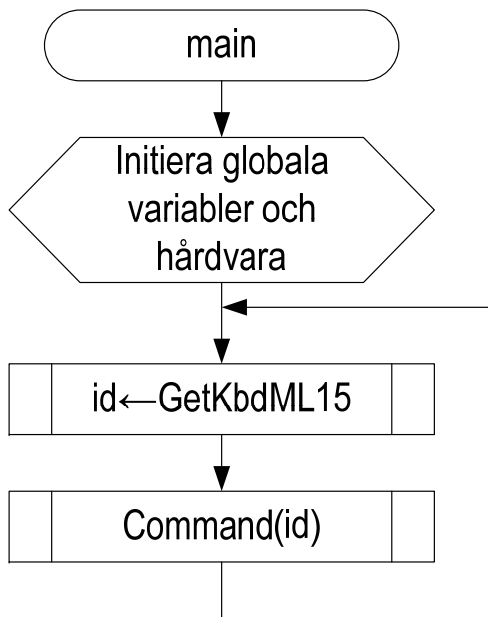
main:
    ---
    ---
; *****
; Huvudprogram
; Invänta vald operation
main_loop:
    JSR      GetKbdML15

; Utför vald operation
    JSR      Command
    BRA      main_loop
; *****

Command:
    ---
    ---
    ---
USE          ML15drvvr.S12
USE          Subroutines.s12

; Placera alla globala variabler här
DCShadow   RMB      1
...
    
```

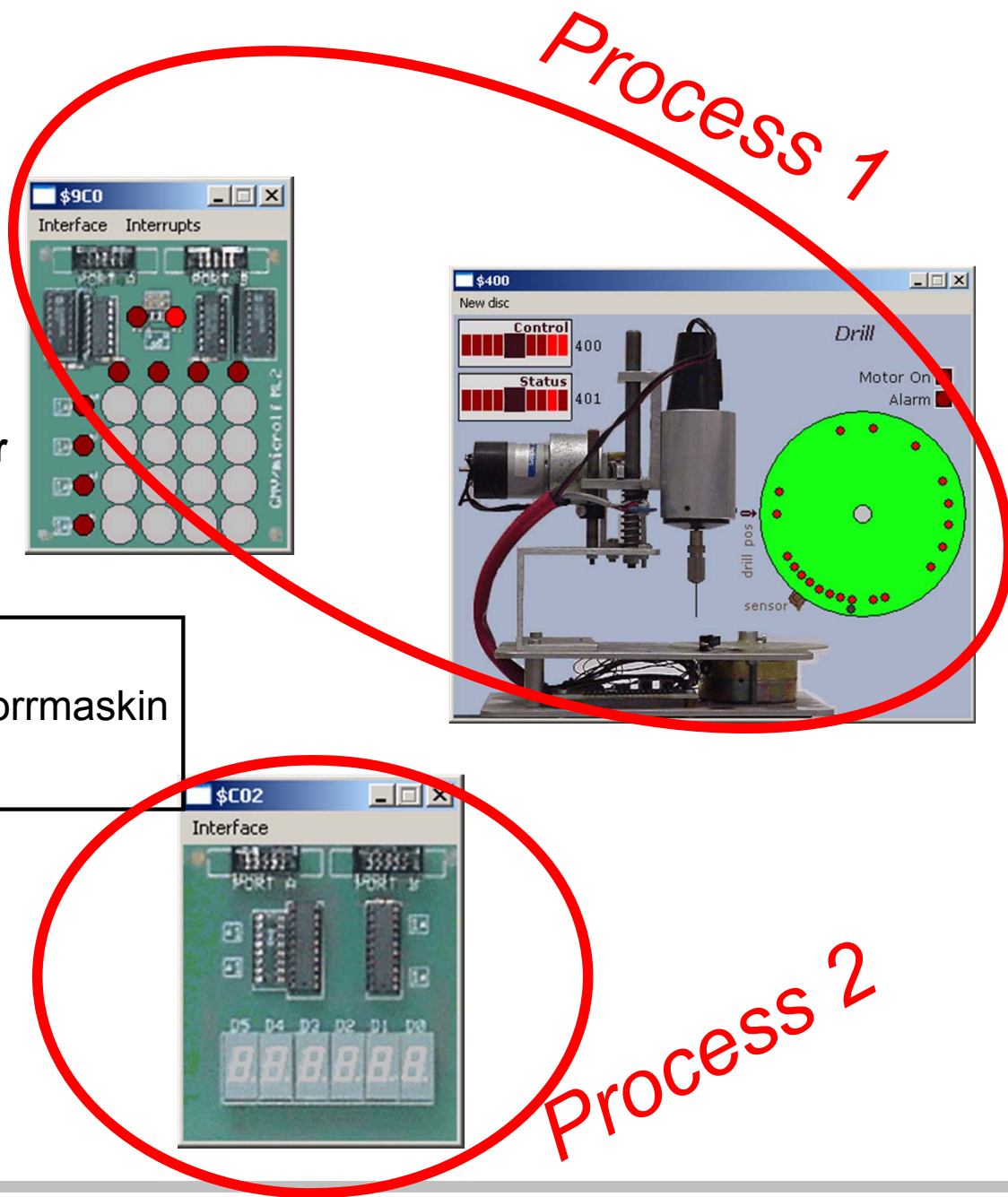
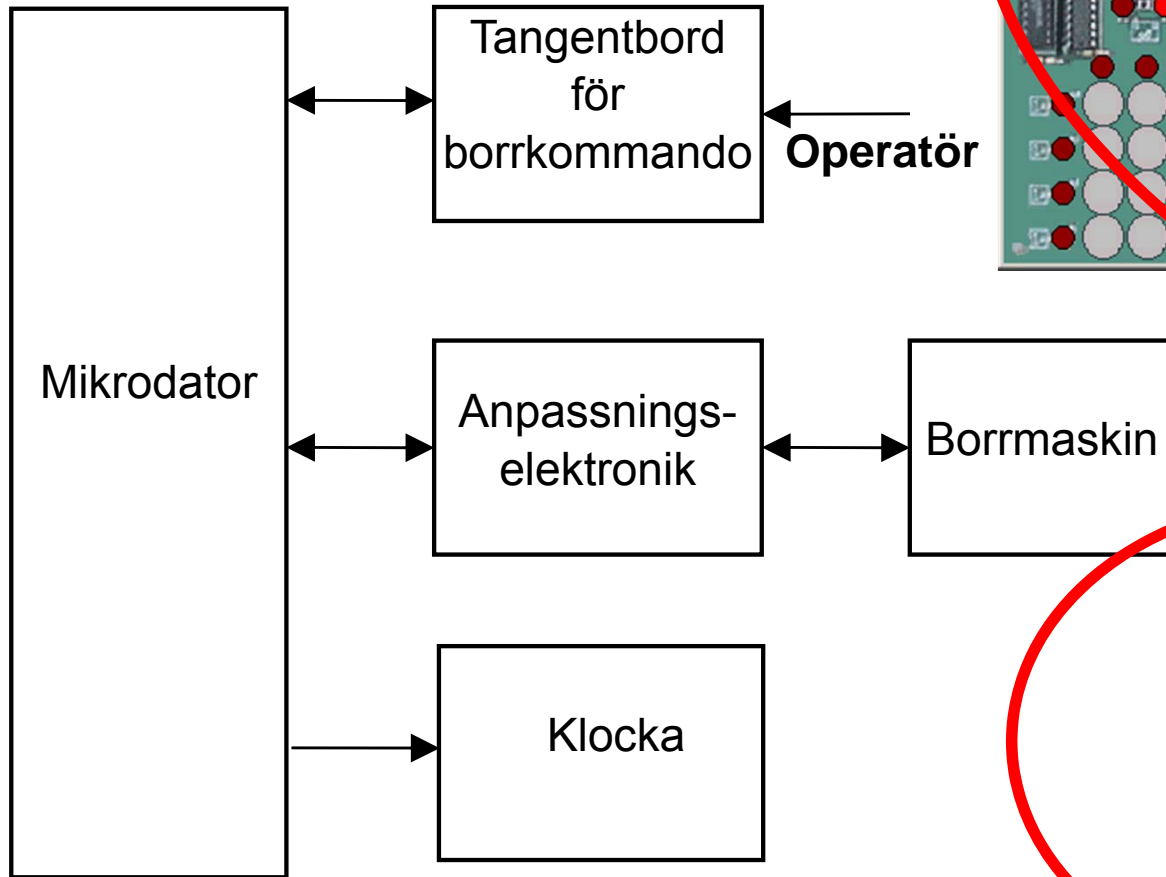
Att testa programmet i filen Main.s12



```

SUB0  MOVB #0,ParOut
      RTS
SUB1  MOVB #1,ParOut
      RTS
SUB2  MOVB #2,ParOut
      RTS
SUB3  MOVB #3,ParOut
      RTS
SUB4  MOVB #4,ParOut
      RTS
SUB5  MOVB #5,ParOut
      RTS
SUB6  MOVB #6,ParOut
      RTS
SUB7  MOVB #7,ParOut
      RTS
  
```


Laborationsmoment 3 Pseudoparallell exekvering



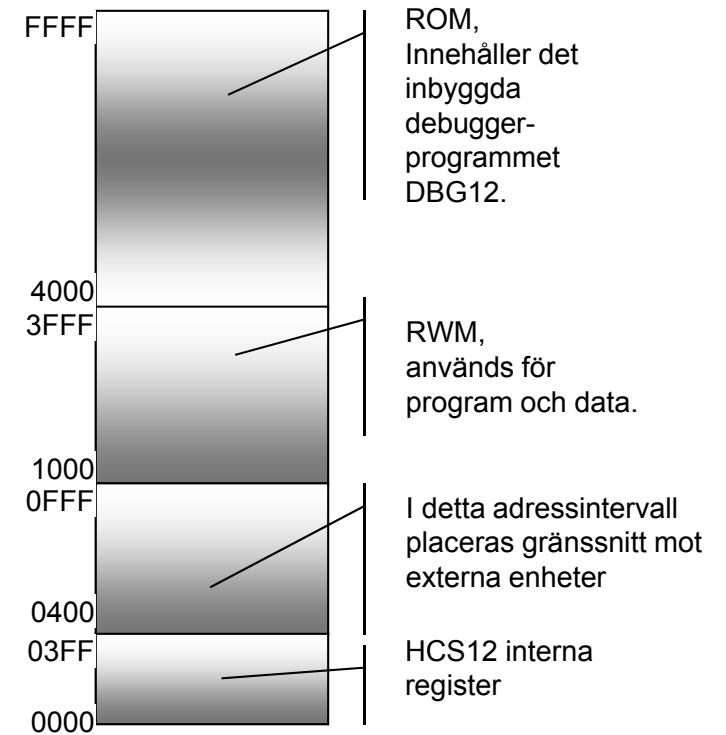
Applikation för avbrott (IRQ)

```

;Initieringssekvens
    ORG     XXXX
    ...
; nollställ I-flagga
    ANDCC  #\$FE
    JSR    _main
    ...
    
```

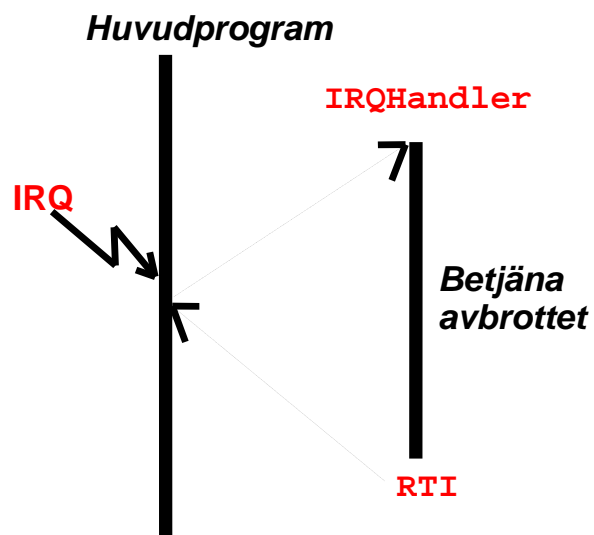
```

    ORG     \$FFF2
    FDB    irq_service_routine
; Avbrottshanterare
irq_service_routine:
    ...
    RTI
    
```



I laborationssystemet (MC12) kan vi INTE placera avbrottsvektorer på deras rätta platser (konflikt med DBG12)
I stället placeras dom i RWM

MC12 (DBG12) och avbrott



Vektor ROM	Funktion
FFFE	RESET, Startvektor
FFFC	Clock Monitor Fail, JMP [3FFC]
FFFA	COP Watchdog Timeout, JMP [3FFA]
FFF8	Illegal Op Code, JMP [3FF8]
FFF6	SWI, JMP [3FF6]
FFF4	XIRQ, JMP [3FF4]
FFF2	IRQ, JMP [3FF2]
FF8C FFF0	Enhetsspecifika vektorer JMP [3Fxx]

Allmänt

```

ORG    $FFF2
FDB    irq_service_routine
; Avbrottshanterare
irq_service_routine:
    RTI
    
```

Men i MC12 och simulator...

```

ORG    $3FF2
FDB    irq_service_routine
; Avbrottshanterare
irq_service_routine:
    RTI
    
```

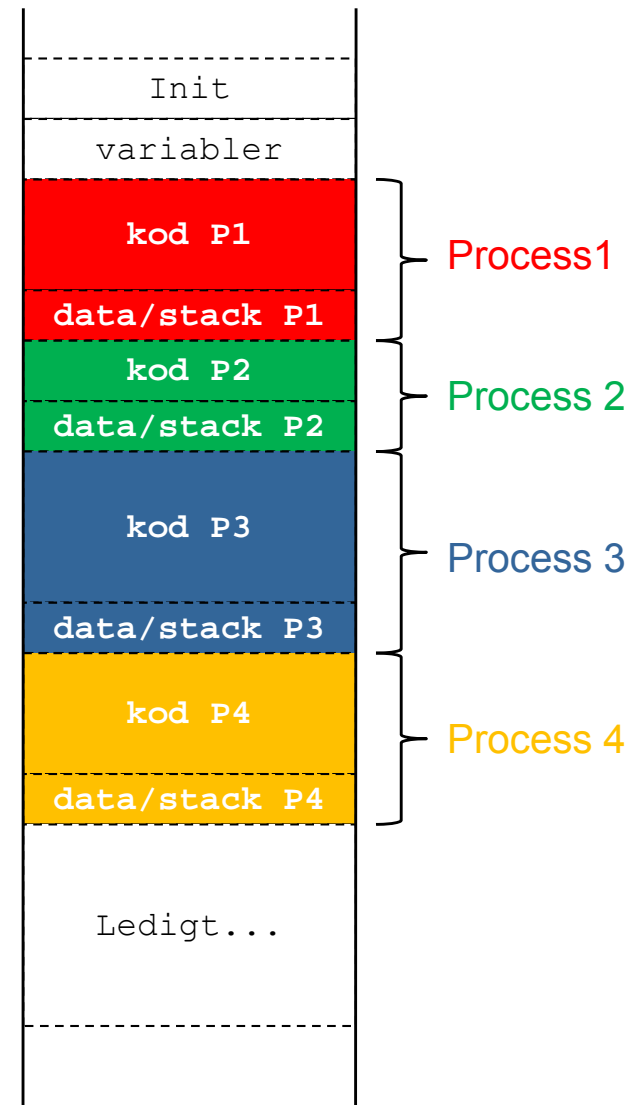
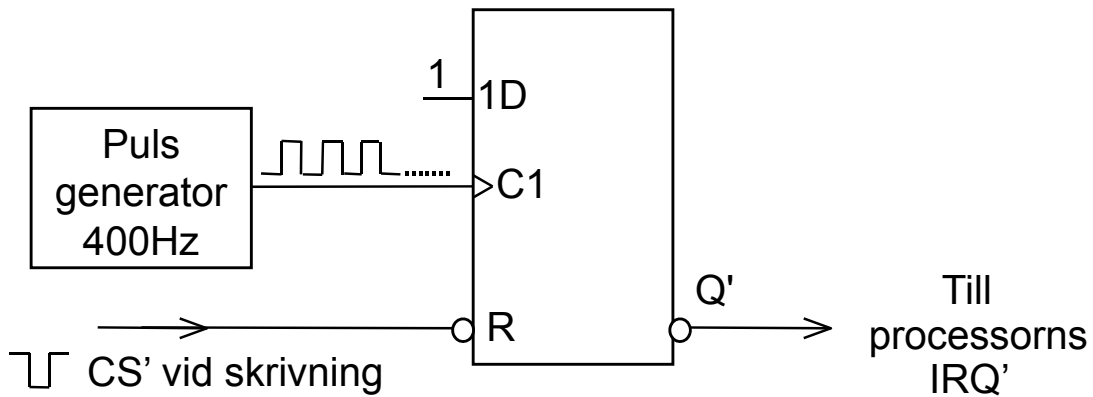
Processbyte

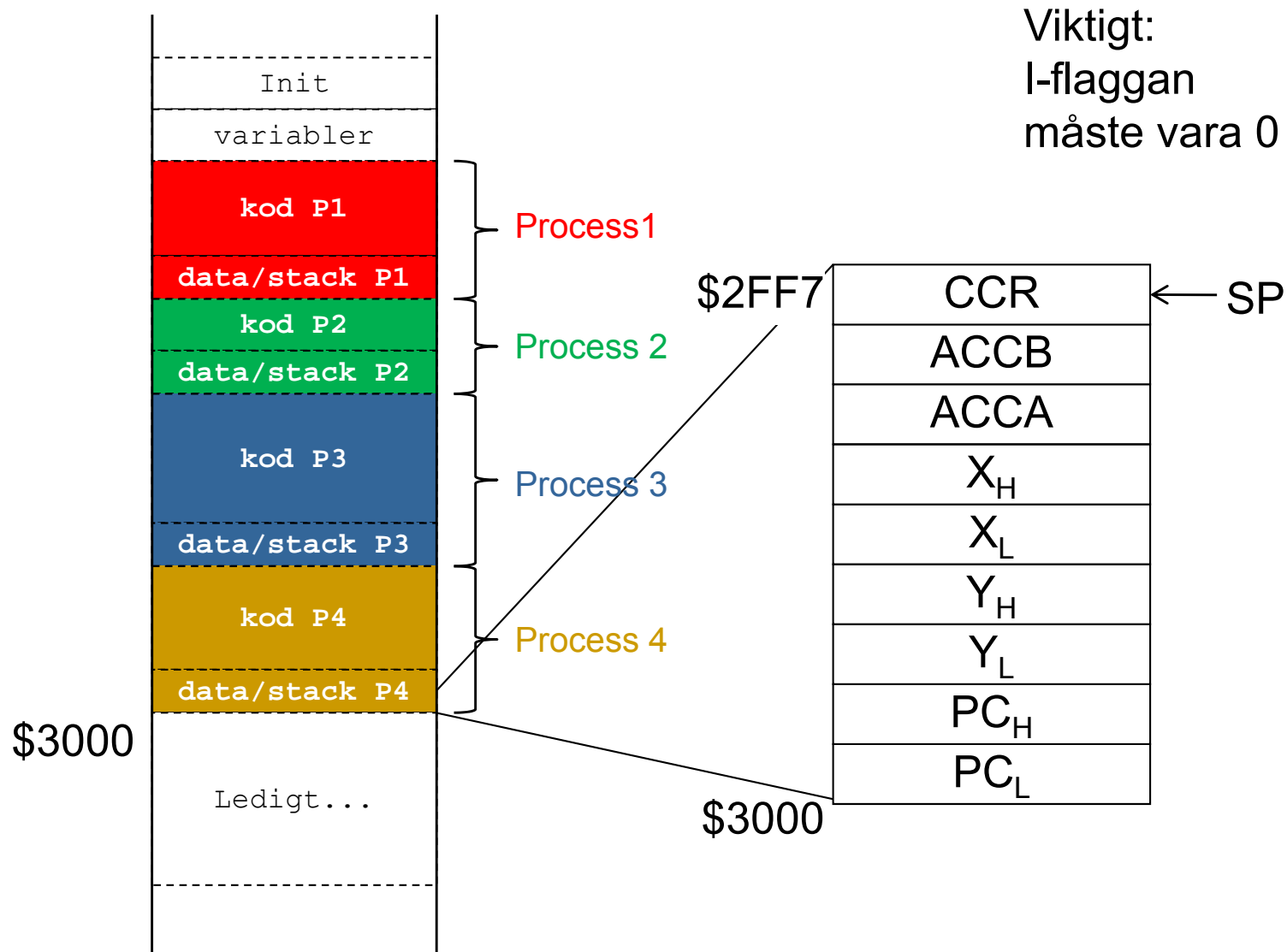
En processor

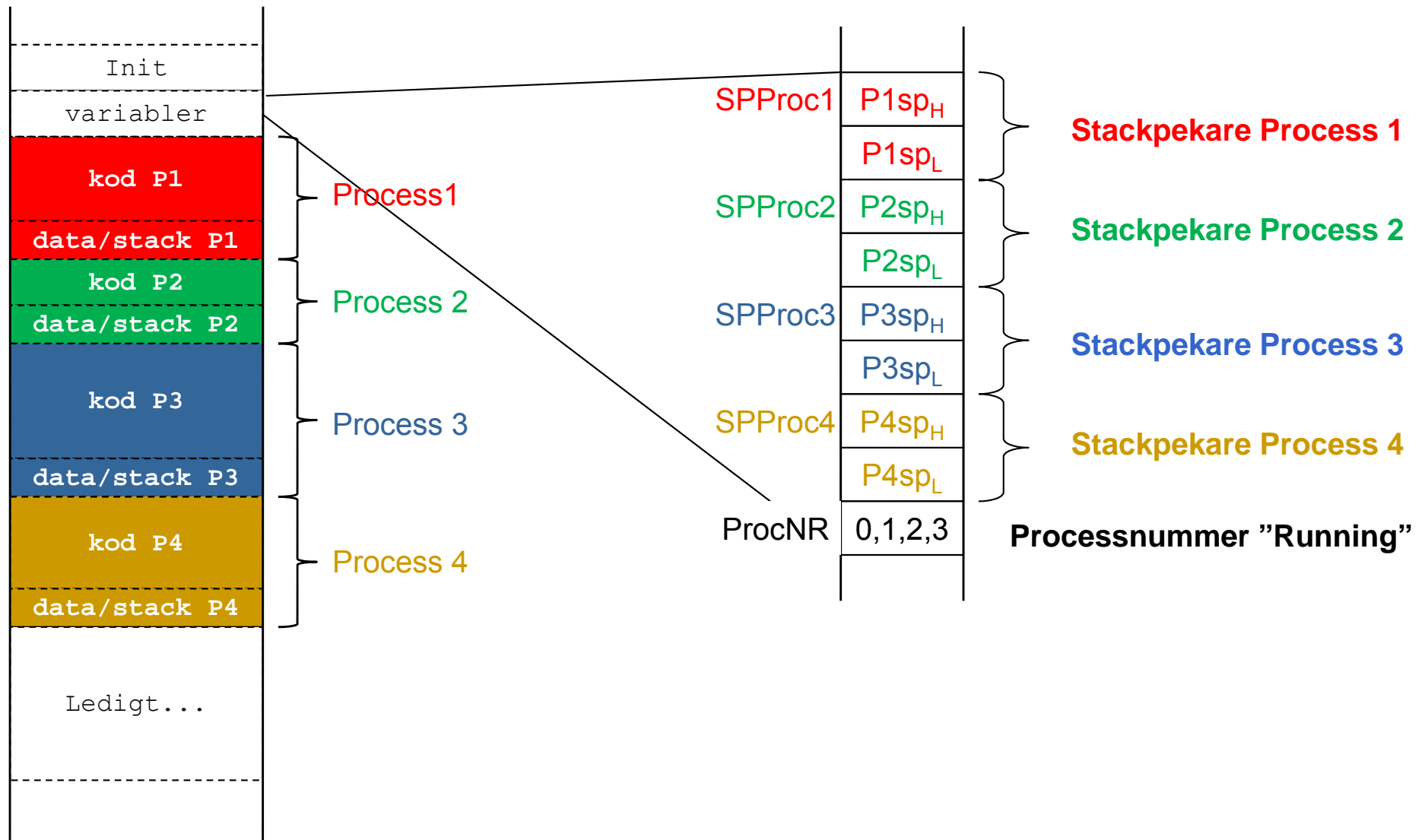
- flera program
- körs "samtidigt" (pseudoparallellt)

HDW krav: En avbrottskälla som ger regelbundna avbrott (Ex Timer)

SW krav: En avbrottsrutin (SWITCH) som växlar process





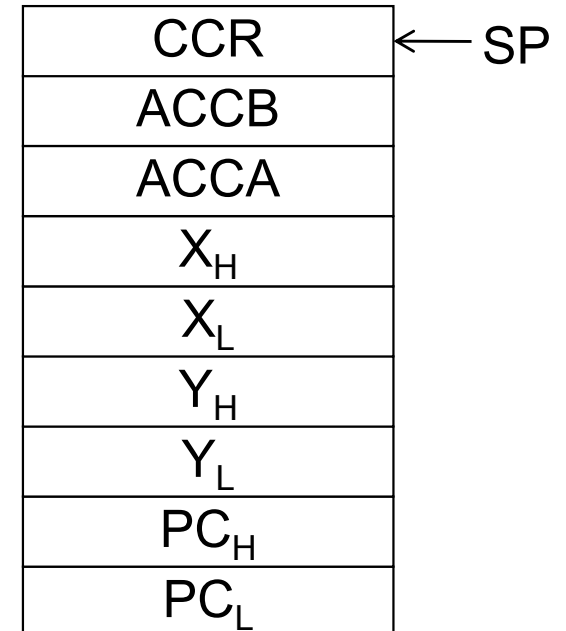


Initial stack för process och "processbyte":

```

        ORG      TopOfStack-9
Istack: FCB      $C0      ; Initialt CCR
          FCB      0        ; Initialt B
          FCB      0        ; Initialt A
          FDB      0        ; Initialt X
          FDB      0        ; Initialt Y
          FDB      Start   ; Initialt PC

        ORG      Code
        LDD      #Istack
        STD      SPProc
    
```



```

IRQHandler:
; Spara "Running" stackpekare
    STS      ...
; Välj ny "Running"
    LDS      ...
; Återstarta
    RTI
    
```