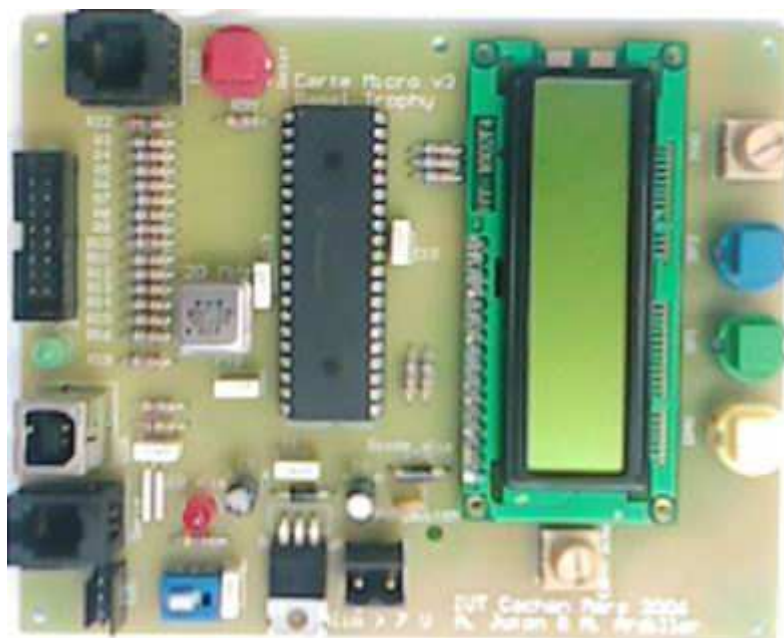


Carte Microcontrôleur Gamel Trophy

Guide de Mise en œuvre



SOMMAIRE

1	Introduction	3
2	Caractéristiques générales	4
2.1	Alimentation	4
2.2	Programmation	4
2.3	Périphériques internes du microcontrôleur	4
2.4	Périphériques externes	5
3	Schémas	6
3.1	schéma d'implantation des composants	6
3.2	schéma de câblage de la carte.	7
4	Programmation de la carte – généralités	9
4.1	Configuration du microcontrôleur	9
4.2	Configuration des entrées/sorties Tout ou Rien	9
5	Boutons, Potentiomètre et Led	10
5.1	Boutons poussoirs	10
5.2	Potentiomètre	10
5.3	Led	11
6	Afficheur LCD	12
7	Les périphériques internes	14
7.1	Le convertisseur analogique.....	14
7.2	Les PWMs.....	15
7.3	Timers.....	16
8	Connecteur I/O	18
9	Périphériques de communication	19
9.1	Port série RS232	19
9.2	Port I2C.....	19
9.3	Port USB.....	19
10	Tutorial Outils de Développement	20
10.1	Création d'un projet et configuration de MPLAB	20
10.2	Compilation et construction du projet :.....	24
10.3	Exécution du programme et débogage avec MPLAB ICD 2 :.....	24
10.4	Exécution du programme en mode autonome	27
10.5	Quelques astuces	27
11	Bootloader (page réalisé à l'aide d'un fichier de M. Guinand)	29
11.1	Installer le bootloader USB sur votre carte.....	29
11.2	Créer un projet sous MPLAB destiné à être envoyé par le bootloader.....	29
11.3	Chargez le programme sur la carte.....	30
12	Documentation	31

INTRODUCTION

La carte microcontrôleur Gamel Trophy est utilisée en projet de premier semestre et en TP d'informatique industrielle à l'IUT. Elle est aussi le support de TP d'informatique industrielle en licence professionnelle et en école d'ingénieur IFIPS.

Elle est réalisée autour d'un microcontrôleur Microchip PIC18F4550. Ce microcontrôleur 8 bits est issu d'une famille très répandue : 2 milliards d'exemplaires vendus par Microchip, 1^{er} fabricant mondial de microcontrôleurs 8 bits.

De tels microcontrôleurs sont employés dans l'informatique embarquée des automobiles, de l'électroménager, des télécoms et des systèmes industriels. Ainsi, vous trouverez des microcontrôleurs Microchip entre autres dans les autos BMW ou Toyota, les magnétoscopes JVC, les consoles SEGA, les téléphones Motorola ou Nokia, les systèmes automatisés AllenBradley ou Honeywell.

Dans la gamme de Microchip, le microcontrôleur PIC18F4550 fut choisi pour les raisons suivantes :

- ⇒ Issu de la famille 18Fxxx, c'est un microcontrôleur rapide (jusqu'à 12 MIPS), possédant des convertisseurs analogiques numériques, des sorties PWM, une liaison série USART, une liaison I2C, une liaison SPI et 4 timers.
- ⇒ Il comprend un périphérique USB. L'utilisation de la connexion USB permet d'alimenter la carte microcontrôleur par le bus USB et de le programmer avec un bootloader, ce qui évite d'avoir à utiliser un programmeur.
- ⇒ Il est disponible en boîtier DIP, ce qui facilite la conception de la carte et le remplacement du microcontrôleur en cas de panne.
- ⇒ Les outils de développement fournis par Microchip sont fiables, relativement bon marché, puissants et faciles à utiliser.

Nous utiliserons les outils de développement suivants :

- ⇒ Environnement de développement *MPLAB IDE v7.40*
- ⇒ Compilateur C *MPLAB C18 Compiler v3.0*
- ⇒ Programmeur / Débogueur *MPLAB ICD2*

Ce guide de mise en œuvre vous présente les différents périphériques internes ou externes disponibles sur la carte et les fonctions permettant de les utiliser. Vous y trouverez aussi un tutorial pour l'utilisation de la chaîne de développement.

2 CARACTERISTIQUES GENERALES

2.1 ALIMENTATION

Vous pouvez alimenter la carte avec une alimentation externe ou à partir du bus USB. Une led rouge indique le bon fonctionnement de l'alimentation 5 V.

⇒ L'alimentation externe est une tension continue supérieure à 8 V (jusqu'à 18 V). Cette tension est ensuite régulée pour fournir 5 V au microcontrôleur et aux différents périphériques. Typiquement la carte consomme 50 mA.

⇒ Le bus USB fournit une tension de 5 V. Cette tension est moins précise que celle en sortie du régulateur.

2.2 PROGRAMMATION

On programme le microcontrôleur par le connecteur RJ12 présent à côté du bouton Reset. Il est relié aux broches MCLR, PGC et PGD pour la programmation et le débogage (mode pas-à-pas, lecture des variables pendant le fonctionnement,...). Cf chapitre 10. Un bouton Reset permet, en mode autonome, de redémarrer le programme. Son état n'est pas disponible pour une utilisation par votre programme.

Les outils permettant de programmer cette carte, MPLAB IDE et MPLAB C18 Compiler (version sans optimisation) ainsi que de nombreux documents sont disponibles sur le site de Microchip (www.microchip.com). Les documents réalisés à l'IUT (tutorial, schéma de la carte, librairies...) sont disponibles dans le dossier Y:\commun\Microchip.

2.3 PERIPHERIQUES INTERNES DU MICROCONTROLEUR

La carte microcontrôleur est équipée d'un microcontrôleur PIC18F4550 ayant comme périphériques internes :

⇒ **4 timers**. Certains timers peuvent être utilisés comme compteurs rapides avec une horloge externe. Deux entrées compteur rapide sont disponibles sur le connecteur I/O (T0CKI et T13CKI). cf chapitre 7 pour la mise en œuvre du timer1.

⇒ **Un convertisseur analogique/numérique** 10 bits. 7 entrées analogiques sont disponibles sur le connecteur I/O et une entrée analogique est reliée au potentiomètre AN0. cf chapitre 7 pour leur mise en œuvre.

⇒ **Deux sorties PWM** associées au timer2. Elles sont disponibles sur le connecteur I/O. cf chapitre 7 pour leur mise en œuvre.

⇒ **Une liaison série** USART disponible sur le connecteur RJ9 série. Attention, pour simplifier la carte, cette liaison série est en niveaux logiques 0-5V. Si on veut utiliser le format RS232 (niveaux logiques +12V et -12V), il faut donc utiliser un câble adaptant les niveaux des signaux. cf chapitre 9 pour la mise en œuvre de cette liaison.

⇒ **Une liaison I2C** disponible sur le connecteur 4 points. cf chapitre 9 pour la mise en œuvre de la liaison.

⇒ **Une liaison USB** disponible sur le connecteur USB B.

Guide de mise en œuvre Carte microcontrôleur Gamel Trophy v3

De plus, 3 interruptions externes sont disponibles sur le connecteur I/O, une liaison SPI, un oscillateur interne. cf documentation Microchip pour leur mise en œuvre.

Le microcontrôleur dispose pour les données d'une mémoire RAM (rapide, mais volatile, 2 Ko Octets) et d'une mémoire EEPROM (non volatile mais très lente en écriture, 256 Octets). La mémoire programme quant à elle est une mémoire Flash (non volatile, 32 Ko, soit 16384 instructions).

2.4 PERIPHERIQUES EXTERNES

Sur la carte, ont été ajoutés les périphériques externes suivants :

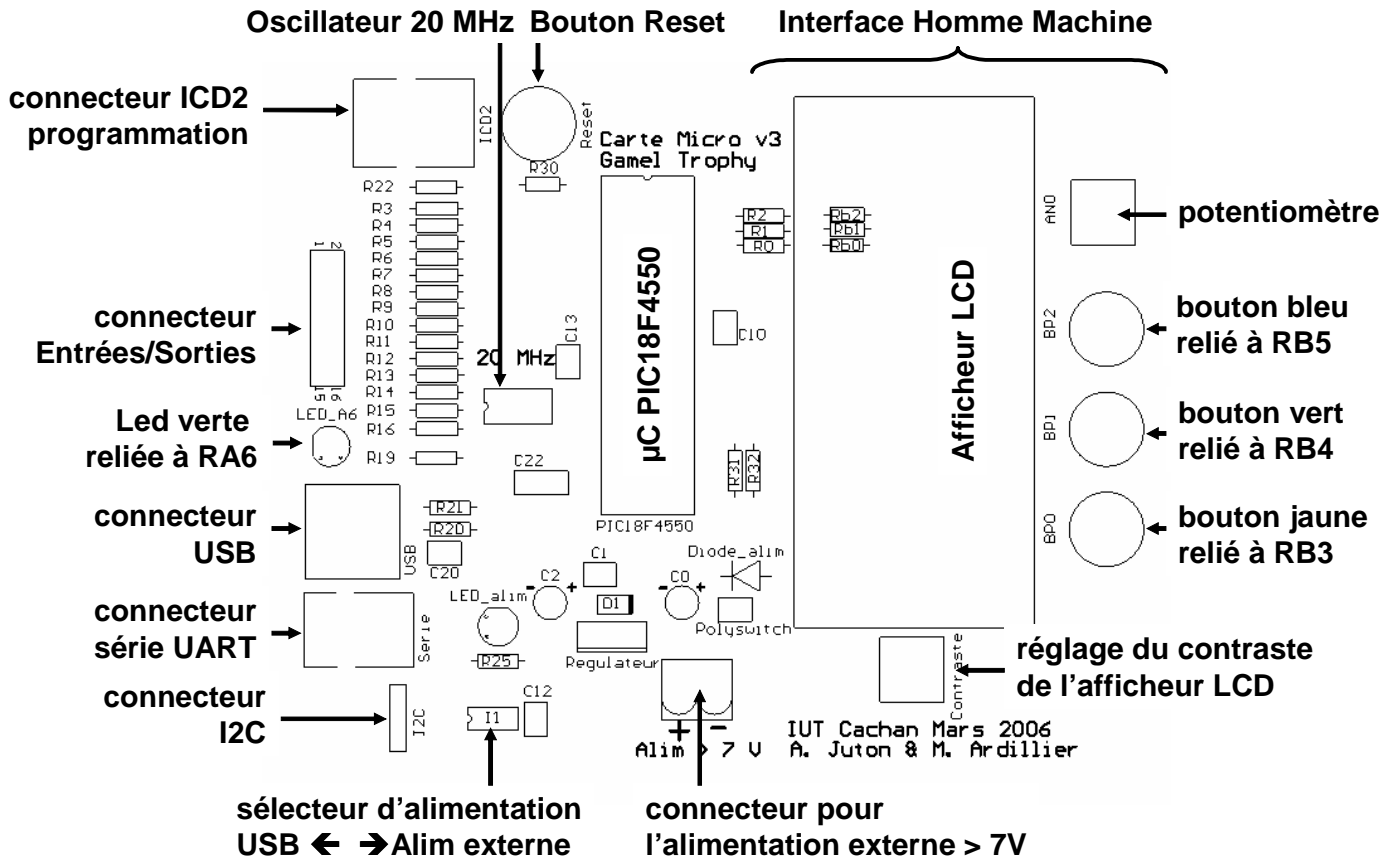
- ⇒ **Un afficheur LCD** 2x16 caractères alphanumériques câblé sur le port D, avec son potentiomètre de contraste. Cf chapitre 6 pour sa mise en œuvre.
- ⇒ **3 boutons poussoirs** BP0, BP1 et BP2 câblés sur les entrées Tout ou Rien B3, B4 et B5 du microcontrôleur. Cf chapitre 5 pour leur mise en œuvre.
- ⇒ **Un potentiomètre** délivrant une tension de 0 à 5V câblé sur l'entrée analogique AN0 du microcontrôleur. Cf chapitre 5 pour sa mise en œuvre.
- ⇒ **Une led verte** est connectée à la sortie Tout ou Rien A6 du microcontrôleur. Cf chapitre 5 pour sa mise en œuvre.

Sur la carte, un oscillateur à 20 MHz dont la fréquence est multipliée en interne permet d'utiliser l'USB Full Speed (nécessité d'une fréquence d'horloge à 96 MHz pour un transfert à 12 Mbps théorique). Avec les paramètres par défaut de la carte (inclus dans gamelinit_v3.h), le fonctionnement du cœur du microcontrôleur est cadencé à 48 MHz (un cycle instruction nécessite 4 tops horloge donc 83.3 ns).

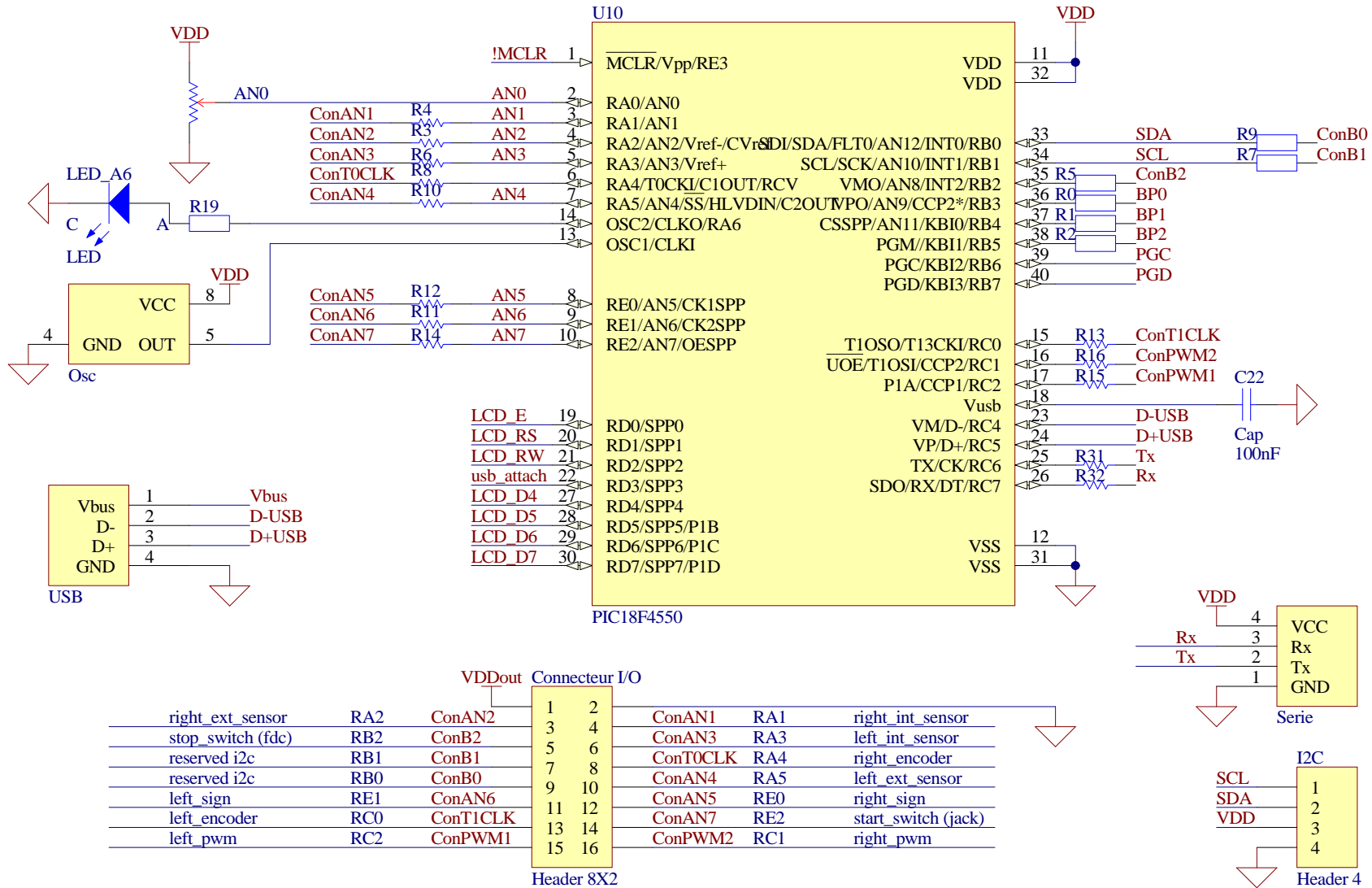
3 SCHEMAS

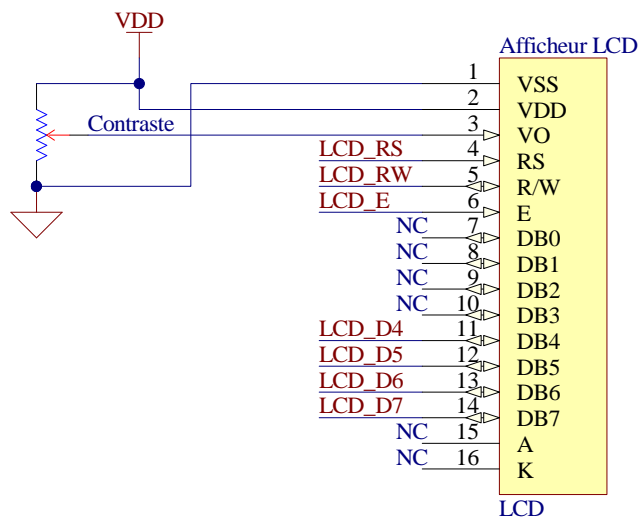
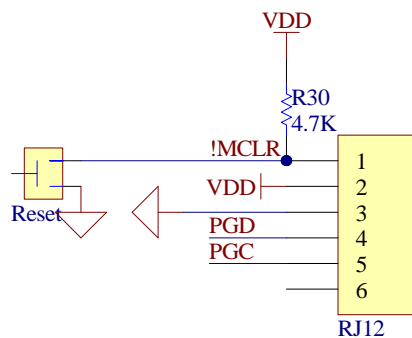
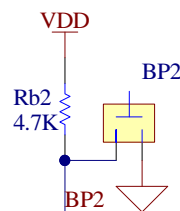
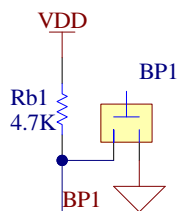
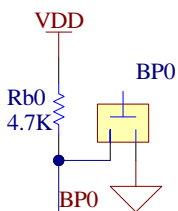
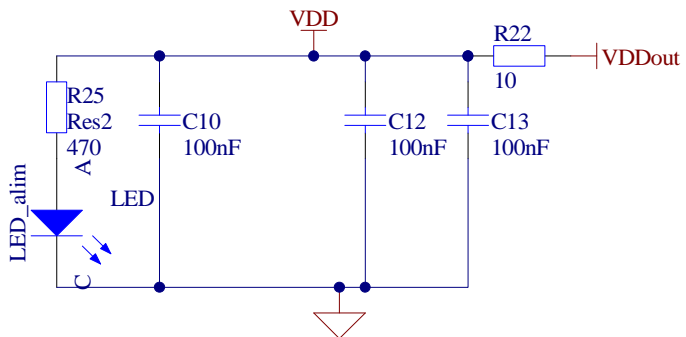
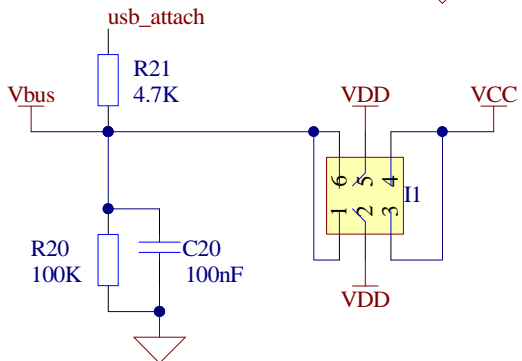
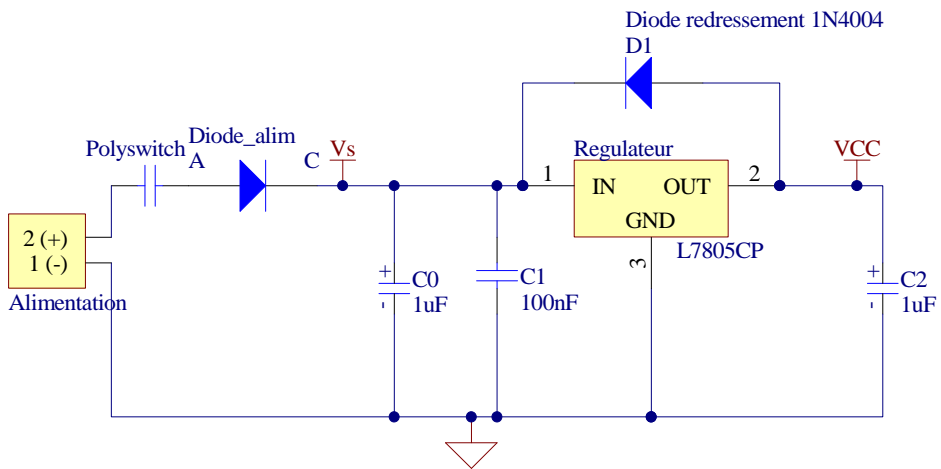
Les schémas présentés ici sont issus d'un projet Protel DXP disponible dans le dossier Y:\commun\Microchip\Carte_Micro_Gamel_Trophy.

3.1 SCHEMA D'IMPLANTATION DES COMPOSANTS



3.2 SCHEMA DE CABLAGE DE LA CARTE.





4 PROGRAMMATION DE LA CARTE – GENERALITES

Ce chapitre vous présente les quelques connaissances indispensables avant de commencer un programme.

4.1 CONFIGURATION DU MICROCONTROLEUR

Pour s'adapter au mieux aux différentes applications auxquelles est destiné le microcontrôleur PIC18F4550, notamment en terme de consommation d'énergie, de nombreuses configurations sont possibles. Vous est présentée ici une configuration de base, largement suffisante pour la majorité des applications. Les curieux pourront trouver plus d'informations sur les configurations dans la datasheet du PIC18F4550.

Une partie de la configuration se fait en ROM, c'est-à-dire dans une zone non modifiable par le programme. Pour écrire dans cette zone particulière, on insère les instructions de configuration après le mots-clé suivant : *#pragma config*. Les différentes valeurs que peuvent prendre les registres de configuration sont indiquées dans le document *c18_config_settings.pdf*.

Pour simplifier la création d'un projet, la configuration par défaut (horloge interne à 48 MHz, A6 en sortie, mode debug,...) peut être faite en incluant l'en-tête *gamelinit_v3.h* à votre projet.

```
| #include "gamelinit_v3.h"
```

D'autres étapes de configuration se font en début d'exécution du programme, dans des zones de mémoire accessibles en écriture. Cette configuration se fait juste après les déclarations/définitions des variables.

Vous y mettez la configuration des entrées/sorties et les initialisations de périphériques (*lcd_init()*,...

```
| void main()  
| {  
|   char... // déclaration/définition des variables  
|   lcd_init();  
|   ...  
| }
```

4.2 CONFIGURATION DES ENTREES/SORTIES TOUT OU RIEN

En plus de la configuration des périphériques internes et externes, en début de programme et parfois pendant le programme, vous aurez à configurer aussi les entrées et sorties Tout ou Rien.

Pour cela, on utilise la fonction *TRISx* où *x* est le nom du port. Un bit à 0 correspond à la broche en sortie et un bit à 1 à la broche en entrée.

Exemple pour le PORTA.

RA7	RA6	RA5	RA4	RA3	RA2	RA1	RA0
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Si on veut placer RA6 en sortie (broche reliée à la Led verte), il faut mettre le bit 6 de *TRISA* à 0. 2 méthodes pour cela :

⇒ soit on travaille avec un bit :

```
| TRISAbits.TRISA6 = 0;
```

⇒ soit on travaille avec des masques, surtout si on a plusieurs broches à configurer, sans changer l'état des autres bits :

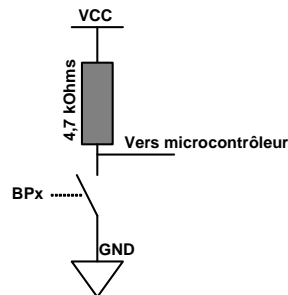
```
| TRISA = TRISA & 0b10111111;
```

5 BOUTONS, POTENTIOMETRE ET LED

Pour les TPs et projets, la carte dispose d'une très modeste interface homme-machine composée de 3 boutons poussoirs, d'un potentiomètre en entrée et d'une Led et d'un afficheur LCD en sortie.

5.1 BOUTONS POUSSOIRS

Comme indiqué sur le schéma du chapitre 3, Les boutons poussoirs sont câblés de la manière suivante :



Lorsque le bouton n'est pas enfoncé, il se comporte comme un interrupteur ouvert. Grâce à la résistance de pull-up, le signal reçu par le microcontrôleur sera VCC, ici 5V. Les entrées du microcontrôleur n'absorbant pas de courant, la résistance n'est parcourue par aucun courant.

Lorsque le bouton est enfoncé, il se comporte comme un interrupteur fermé, reliant ainsi la masse à l'entrée du microcontrôleur qui reçoit alors 0V. La résistance de pull-up est parcourue par un courant VCC/R .

Les boutons sont connectés aux broches suivantes

- BP0 B3
- BP1 B4
- BP2 B5

Exemple pour lire l'état d'un bouton poussoir (par exemple BP0)

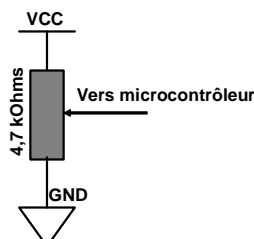
```
char BP0=0 ;  
TRISB = TRISB | 0x0x04; //configuration en entrée de RB3  
BP0 = PORTBbits.RB3 ; //lecture de l'état logique de B3
```

Pour lire plusieurs boutons à la fois, il est plus intéressant d'utiliser des masques (cf cours II1).

Un changement d'état sur B4 ou B5 peut-être configuré pour provoquer une interruption.

5.2 POTENTIOMETRE

A côté des boutons poussoirs, on trouve un potentiomètre relié à l'entrée analogique AN0 (occupant la broche relié à l'entrée Tout ou Rien RA0). Il est câblé de la manière suivante.



L'entrée du microcontrôleur n'absorbant pas de courant, le montage est un simple diviseur de tension. Pour une position *alpha* du curseur du potentiomètre, l'entrée analogique du microcontrôleur peut donc lire la tension suivante :

$$V_{\text{microcontrôleur}} = \alpha \cdot V_{CC} = \alpha \times 5 \text{ Volts}$$

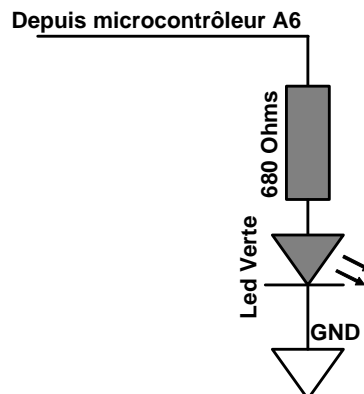
La lecture de la valeur du potentiomètre utilise le convertisseur analogique numérique 10 bits. Pour plus de détails, on se référera au chapitre 7 qui traite de la librairie associée au convertisseur ADC interne.

Exemple pour la lecture de la valeur du potentiomètre.

```
#include "gameladc_v3.h"
...
int potana=0 ;
adc_init(0) ; //initialisation du convertisseur
potana = adc_read(0) ; //lecture de la valeur AN0
```

5.3 LED

Une led verte, appelée led_A6, est relié à la sortie Tout ou Rien A6 du microcontrôleur. Elle est câblée de la manière suivante :



Si A6 = 1, le microcontrôleur impose 5 V en sortie, le courant passe alors dans la résistance et la diode Led : la diode s'allume. La résistance impose un courant $I_D = (V_{CC} - V_D) / R = 5 \text{ mA}$. C'est le microcontrôleur qui fournit le courant nécessaire. Une sortie Tout ou Rien peut fournir jusqu'à 25 mA.

Si A6 = 0, le microcontrôleur impose 0V, la led est alors éteinte

Allumer la led_A6 revient ainsi à modifier l'état logique de A6.

Exemple pour allumer la led_A6

```
TRISA = TRISA & 0xBF ; //configuration en sortie de RA6
PORTAbits.RA6 = 1 ; //Mise à 1 de RA6
```

6 AFFICHEUR LCD

Mieux que la Led_A6, vous pouvez utiliser l'afficheur LCD pour envoyer des informations du microcontrôleur à l'utilisateur. Il est câblé sur le port D, comme indiqué sur le schéma du chapitre 3. L'afficheur LCD est doté de son propre contrôleur qui interprète les instructions du microcontrôleur. Un protocole de dialogue est établi par le fabricant du contrôleur de l'afficheur LCD.

Pour simplifier le travail du programmeur, une librairie regroupe les fonctions les plus utiles : `gamelcd_v3` :

`void lcd_init(void)` : Cette fonction initialise l'afficheur. Il faut absolument l'appeler dans votre programme avant tout emploi d'une autre fonction de la librairie. Une seule exécution de cette fonction est suffisante.

`void lcd_gotoyx(char y, char x)` : Cette fonction positionne le curseur sur l'afficheur. `y` correspond à la ligne, `x` à la colonne et (1,1) est le coin haut gauche. Au prochain appel d'une fonction d'affichage `lcd_put...`, le premier caractère s'inscrira à l'endroit désigné par `lcd_gotoyx`.

`void lcd_puti(int nombre)` : Cette fonction affiche un nombre entier (`int`) sur l'afficheur

`void lcd_putc(char lettre)` : Cette fonction affiche un caractère sur l'afficheur

`void lcd_puts(char* message)` : Cette fonction affiche la chaîne de caractères (`string`) située en mémoire RAM (mémoire donnée) désignée par le pointeur `message`. Le message doit d'abord être stockée dans une variable (située en mémoire donnée).

`void lcd_putrs(const rom char* message)` : Cette fonction affiche la chaîne de caractères (`string`) située en Flash (mémoire programme) désignée par le pointeur `message` (d'où le type *const rom char*)

Pour utiliser la librairie, vous devez inclure en en-tête de votre fichier principal les déclarations de ces différentes fonctions. Ceci est fait par l'instruction `#include gamelcd_v3.h`.

Exemple pour l'affichage de "arthur" en bas à droite de l'écran.

⇒ Avec la chaîne de caractères stockée dans la mémoire flash :

```
#include "gamelcd_v3.h"
...
    lcd_init();           // initialisation de l'afficheur
    lcd_gotoyx(2,10);    //déplacement du curseur
    lcd_putrs("arthur"); //écriture du texte
```

⇒ Avec la chaîne de caractères stockée dans la mémoire RAM

```
#include "gamelcd_v3.h"
...
char texte[]="arthur"; //définition d'une chaîne de
                        //caractères en RAM.
lcd_init();           // initialisation de l'afficheur
lcd_gotoxy(2,10);    //déplacement du curseur
lcd_puts(texte);     //écriture du texte
```

Remarques

⇒ Les fonctions `lcd_putc`, `lcd_puts` et `lcd_puts` comprennent les caractères spéciaux suivant :

- `\n` pour passer à la ligne
- `\f` pour effacer
- `\b` pour reculer d'une case

⇒ Pour afficher la valeur d'un nombre entier de 8 bits (type `char`), il faut d'abord le transformer en entier de 16 bits (type `int`). Pour cela, on fait ce qu'on appelle un cast, en rajoutant entre parenthèse le type nouveau voulu. Cela a pour effet de créer un `int` n'ayant que des 0 dans l'octet de poids fort.

Exemple de syntaxe :

```
char arthur=10 ;
...
lcd_puti( (int)arthur )
```

⇒ L'écriture sur l'afficheur LCD est une opération relativement lente. L'initialisation prend 25 ms et l'écriture d'un caractère 100 μ s environ (à comparer avec les 0,1 μ s que dure l'exécution d'une instruction simple.). Il faut en tenir compte si votre programme doit effectuer une tâche rapidement ou à une cadence fixe (asservissement, tâche d'interruption).

Dans la source de la librairie `gamelcd_v3.c`, vous pouvez lire comment ces fonctions sont écrites en C et ainsi regarder quel dialogue s'établit entre le microcontrôleur et l'afficheur LCD.

7 LES PERIPHERIQUES INTERNES

Le microcontrôleur PIC18F4550 a de multiples périphériques internes. Dans ce chapitre, nous vous présentons les 3 périphériques internes les plus utilisés : le convertisseur analogique, les sorties PWM et les timers.

Les périphériques de communication sont étudiés au chapitre 9.

7.1 LE CONVERTISSEUR ANALOGIQUE

Le PIC18F4550 est muni en interne d'un convertisseur analogique numérique 10 bits. Par multiplexage, celui-ci peut vous renvoyer jusqu'à 13 nombres images des tensions analogiques présentes sur différentes broches du boîtier. Vous pouvez utiliser celles qui sont disponibles sur le connecteur I/O : AN1 à AN7. La première, AN0, est reliée au potentiomètre nommé AN0.

Pour utiliser le convertisseur simplement, une librairie, `gameladc_v3`, regroupe les fonctions dont vous avez besoin :

void adc_init(char numero_lastchannel_used) est une fonction qui initialise le convertisseur analogique numérique (temps d'acquisition et temps de conversion). Vous pouvez utiliser le nombre d'entrées analogiques que vous souhaitez, à condition de les prendre successives, à partir de AN0 et de donner en paramètre de la fonction `adc_init` le numéro du dernier "channel" que vous utilisez.

int adc_read(char numero_channel) est une fonction qui déclenche la lecture de la valeur analogique présente au "channel" indiqué en paramètre. Elle renvoie ensuite cette valeur sous forme d'entier 16 bits. Seuls les 10 derniers bits sont significatifs.

L'utilisation de la librairie demande que soit inclus en-tête de votre fichier source le fichier de déclaration de ces fonctions, `gameladc.h`

Exemple effectuant la lecture de la valeur du potentiomètre AN0 (relié à AN0) et la stockant dans un entier.

```
#include "gameladc_v3.h"
...
void main(void)
{
    int potana = 0; //définition de potana
    adc_init(0);    //initialisation du convertisseur
    while(1)
        potana = adc_read(0); //lecture de AN0
}
```

Remarques

⇒ L'acquisition suivie de la conversion durent environ 16 µs, un temps relativement grand comparé au 83 ns nécessaire à l'exécution d'une instruction simple.

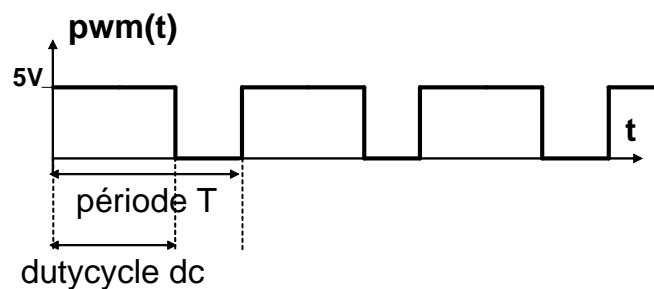
⇒ La librairie donnée ne vous permet pas de passer d'une entrée configurée en analogique à une entrée configurée en Tout ou Rien en cours de programme, elle ne vous permet pas non plus d'utiliser les

interruptions, ou de modifier les temps d'acquisition, les références... Vous trouverez toutes les caractéristiques du convertisseur et le rôle de chaque registre le concernant au chapitre 19 de la datasheet et des bibliothèques plus complètes et plus complexes dans le chapitre 2.2 du guide d'utilisation des bibliothèques MPLAB_C18_libraries.pdf.

7.2 LES PWMS

Le PIC18F4550 est muni en interne de deux blocs générant des PWMs, nommées PWM1 et PWM2. La PWM (pulse width modulation) est un signal carré dont le rapport cyclique (rapport entre la durée du niveau haut et la période du signal) peut varier. C'est un signal très utilisé dans la commande de moteur ou la conversion numérique/analogique.

Les blocs PWMs utilisent pour fonctionner le timer2.



Pour utiliser les sorties PWM présentes aux broches C2 (PWM1) et C1 (PWM2), vous utiliserez la bibliothèque `gamelpwm_v3` qui regroupe les fonctions dont vous avez besoin.

`void pwm_init(char period, char nb_canaux)` est une fonction qui initialise les sorties PWM. Si `nb_canaux = 2` alors les deux sorties sont activées, sinon seule la sortie PWM1 est activée. Vous entrerez en paramètre de cette fonction la période de votre PWM, en nombre de pas de **333 ns**. `period` est un entier de 8 bits. C'est cette fonction qui configure le timer2 pour le fonctionnement des PWMs.

`void pwm_setdc1(unsigned int dutycycle1)` définit le rapport cyclique de PWM1

`void pwm_setdc2(unsigned int dutycycle2)` définit le rapport cyclique de PWM2

`dutycycle` est le temps pendant lequel PWM est haut, en nombre de pas de **83,3 ns**. `dutycycle` est un entier de 10 bits.

L'utilisation de la bibliothèque demande que soit inclus en-tête de votre fichier source le fichier de déclaration de ces fonctions, `gamelpwm_v3.h`.

Exemple permettant de sortir en C1 et C2 deux PWMs à 20 kHz, de rapport cyclique moitié.

```
#include gamelpwm.h
...
void main(void)
{
    pwm_init(150,2); //initialisation de la periode 50
                    //µs, pour les deux canaux
    pwm_setdc1(300); //définition du temps à niveau
    pwm_setdc2(300); //haut(dutycycle) : 25 µs
}
```

Remarque :

- ⇒ Les broches configurées en PWM par `pwm_init(...)` restent en PWM tout le programme.
- ⇒ Attention : la période a une résolution de 333 ns et `dutycycle` une résolution de 83,3 ns.
- ⇒ Si le temps à niveau haut (`dutycycle x 83,3 ns`) est supérieur à la période (`period x 333 ns`) alors la pwm est toujours à 1 (rapport cyclique maximum de 100%).

7.3 TIMERS

Le PIC18F4550 comporte 4 timers (de timer0 à timer3), de 8 ou 16 bits (seul le timer2 est un timer 8 bits). Un timer est en fait un compteur que l'on peut connecter à l'horloge interne du µC : il compte alors le nombre de cycle instructions (un cycle instructions dure 83,3 ns). Les timers 0 et 1 peuvent aussi être connectés à une horloge externe (reliée via les broches T0CKI et T1CKI) : ils comptent dans ce cas le nombre d'occurrence d'un événement (front montant ou front descendant) se produisant sur cette broche. Un timer 16 bits peut compter de 0 à 65535 ($2^{16}-1$). Pour compter un nombre plus important d'événements, on compte de 2 en 2, de 4 en 4, de 8 en 8... ce coefficient de prédivison de l'horloge est appelé préscaleur.

Le fonctionnement des timers est expliqué en détail dans la datasheet du microcontrôleur (ch 11 à 14) et Microchip fournit des bibliothèques permettant d'utiliser ces timers. Pour utiliser ces bibliothèques, consultez le document `MPLAB_C18_Libraries.pdf` et incluez le fichier d'en-tête `timers.h`. (On mettra des `<>` pour indiquer au compilateur que ce fichier est dans le dossier des bibliothèques du compilateur et non dans votre dossier de travail.)

Voici quelques mots pour expliquer l'utilisation du timer 0 avec la bibliothèque `timers`.

void OpenTimer0(unsigned char config) Cette fonction permet de lancer le timer et de le configurer. Le paramètre de configuration est une association de différents masques validant chacun une caractéristique :

Enable Timer0 Interrupt: TIMER_INT_OFF pour ne pas utiliser les interruptions
TIMER_INT_ON Interrupt enabled
TIMER_INT_OFF Interrupt disabled
Timer Width: T0_16BIT pour utiliser le mode 16 bits du timer
T0_8BIT 8-bit mode
T0_16BIT 16-bit mode
Clock Source: Permet de sélectionner l'horloge du timer (horloge interne ou TxCKI)
T0_SOURCE_EXT External clock source (I/O pin)
T0_SOURCE_INT Internal clock source (TOSC)
External Clock Trigger : T0_EDGE_RISE pour compter les fronts montants
T0_EDGE_FALL External clock on falling edge
T0_EDGE_RISE External clock on rising edge
Prescale Value: Permet de choisir le préscalaire.
T0_PS_1_1 1:1 prescale
T0_PS_1_2 1:2 prescale
T0_PS_1_4 1:4 prescale
T0_PS_1_8 1:8 prescale
T0_PS_1_16 1:16 prescale
T0_PS_1_32 1:32 prescale
T0_PS_1_64 1:64 prescale
T0_PS_1_128 1:128 prescale
T0_PS_1_256 1:256 prescale

void WriteTimer0(unsigned int timer); Cette fonction permet d'écrire la valeur *timer* dans le timer. Ce dernier recommencera alors à compter, à partir de cette valeur.

unsigned int ReadTimer0(void) Cette fonction permet de lire la valeur actuelle du timer.

Exemple de programme permettant de faire clignoter une led avec une période de 0,5 s.

```
#include <p18f4550.h>
#include "gamelinit_v3_bootloader.h"
#include "timers.h"

void main(void)
{
    TRISA = 0xBF;
    OpenTimer0( TIMER_INT_OFF &
               T0_16BIT &
               T0_SOURCE_INT &
               T0_PS_1_128 ); //config timer

    while(1)
    {
        WriteTimer0(0);
        while(ReadTimer0()<46893); //attente 0.5ms
        PORTAbits.RA6 = !PORTAbits.RA6; //inverse led
    } //end while
} //end main
```

8 CONNECTEUR I/O

Ce connecteur regroupe l'ensemble des entrées/sorties disponibles du microcontrôleur. Voici le plan du connecteur :

VDD Out	1	2	GND
AN2 ou RA2	3	4	AN1 ou RA1
RB2 ou INT2 ou AN8	5	6	AN3 ou RA3
RB1 ou INT1	7	8	RA4 ou T0CKI
RB0 ou INT0	9	10	AN4 ou RA5
AN6 ou RE1	11	12	AN5 ou RE0
T13CKI ou RC0	13	14	AN7 ou RE2
PWM1 ou RC2	15	16	PWM2 ou RC1

1	La broche 1 permet de fournir une alimentation de 5V à une autre carte avec un courant limité (moins de 50 mA). Si la carte que vous désirez connecter à la carte microcontrôleur est alimentée directement par la batterie, il ne faut surtout pas utiliser cette broche du connecteur.
2	La broche 2 est la masse. Si la carte que vous désirez connecter à la carte microcontrôleur est alimentée directement par la même batterie que la carte microcontrôleur, les masses sont reliées via la masse de la batterie. Il est alors déconseillé de relier une nouvelle fois les masses via le connecteur.
3, 4, 6, 10, 11, 12, 14	Ces broches du connecteur sont reliées à des broches du microcontrôleur qui peuvent être configurées individuellement comme des entrées analogiques ou comme des entrées/sorties Tout ou Rien. Par défaut, ce sont des entrées analogiques du microcontrôleur.
5	Cette broche du connecteur est reliée à une broche du microcontrôleur qui peut être au choix configurée comme une entrée analogique (c'est le cas par défaut), comme une entrée interruption (vous verrez cela plus tard) ou comme une entrée/sortie Tout ou Rien.
7 et 9	Ces broches sont reliées à des entrées/sorties Tout ou Rien du microcontrôleur (attention, il faut pour cela avoir configuré les entrées analogiques). Elles peuvent servir d'entrées d'interruption. Attention, on ne peut utiliser ces deux broches en même temps que le bus I ² C.
8	Cette broche est reliée à une broche du microcontrôleur qui peut être configurée au choix comme une entrée/sortie Tout ou Rien ou comme entrée comptage rapide du compteur/timer 0.
13	Cette broche est reliée à une broche du microcontrôleur qui peut être configurée au choix comme une entrée/sortie Tout ou Rien ou comme entrée comptage rapide des compteurs/timers 1 et 3.
15 et 16	Ces broches sont reliées à des broches du microcontrôleur qui peuvent être configurées au choix comme des entrées/sorties Tout ou Rien ou comme sortie PWM (Pulse Width Modulation ou Modulation de Largeur d'impulsion) des blocs PWM 1 et 2.

Attention, sur le schéma de la carte (chapitre 3), vous pouvez voir que les entrées/sorties reliées au connecteur sont protégées par des résistances de 680 Ohms. Tant qu'il n'y a pas de courant fourni ou absorbé par le microcontrôleur (c'est le cas quand la broche est configurée comme entrée du microcontrôleur), cela ne modifie rien. Par contre, si vous voulez que le microcontrôleur fournisse du courant (allumage d'une diode led), il vous faudra tenir compte de la chute de tension dans cette résistance.

Une sortie du microcontrôleur peut fournir jusqu'à 25 mA mais, toutes sorties comprises, le microcontrôleur ne peut fournir que 200 mA.

9 PERIPHERIQUES DE COMMUNICATION

9.1 PORT SERIE RS232

La liaison RS232 est une liaison série (les bits sont envoyés les uns après les autres) asynchrone (l'horloge cadencant la liaison n'est pas transmise.)

Le port série de la carte μ C, présent sur le connecteur RJ9 est en niveaux logiques 0 / 5V. Il ne peut donc pas être connecté tel quel à une liaison RS232 de PC (niveaux logiques +12V / -12V). Pour ce faire, il faudra utiliser un câble adapté. Ils sont disponibles au magasin.

On utilise les fonctions de la bibliothèque C18 pour établir une communication RS232 :

- openUSART
- putcUSART
- putsUSART ou putrsUSART
- getcUSART
- getsUSART
- BusyUSART
- DataRdyUSART

Référez-vous à la documentation de la librairie pour comprendre comment les utiliser. (cf Ch 12)

9.2 PORT I2C

Les liaisons SPI et I2C sont des liaisons séries synchrones : les bits sont envoyés les uns après les autres sur un même fil. Un autre fil sert à transmettre l'horloge cadencant la transmission. L'horloge étant ainsi imposée exactement pour tous, on peut autoriser des débits bien supérieurs à ceux d'une liaison série asynchrone.

La liaison I2C est de plus un bus, c'est-à-dire qu'il permet de relier plus que 2 périphériques entre eux (jusqu'à 127).

Pour utiliser la liaison I2C, on utilise la bibliothèque C18. Référez-vous à la documentation de la librairie pour comprendre comment les utiliser. (cf Ch 12)

9.3 PORT USB

Le microcontrôleur PIC18F4550 est aussi muni d'un périphérique USB qui permet de communiquer avec le PC. Ce port permet notamment de programmer la carte à l'aide du bootloader. Son utilisation pour communiquer avec le PC est plus complexe. Le mode liaison série virtuelle (Classe CDC du protocole USB) est le plus simple à mettre en œuvre. Plus d'informations sont disponibles sur la note d'application AN956 de Microchip. (cf site Web de Microchip).

10 TUTORIAL OUTILS DE DEVELOPPEMENT

Pour développer des applications pour les microcontrôleurs Microchip, divers outils de développement sont possibles, fournis par Microchip ou par des sociétés tiers.

Nous utiliserons les outils de développement suivants :

- ⇒ Environnement de développement *MPLAB IDE v7.50*
- ⇒ Compilateur C *MPLAB C18 Compiler version 3.0*
- ⇒ Programmeur / Débogueur *MPLAB ICD2*

Pour développer sous MPLAB, vous devez **impérativement** créer un projet, en suivant la démarche ci-dessous.

Un projet regroupe un fichier contenant le programme principal (*main*), des bibliothèques à compiler, le tout associé à des bibliothèques du compilateur. Vous aurez aussi à rajouter à votre projet le fichier linker, indiquant notamment l'emplacement de votre programme et de vos données en mémoire.

10.1 CREATION D'UN PROJET ET CONFIGURATION DE MPLAB

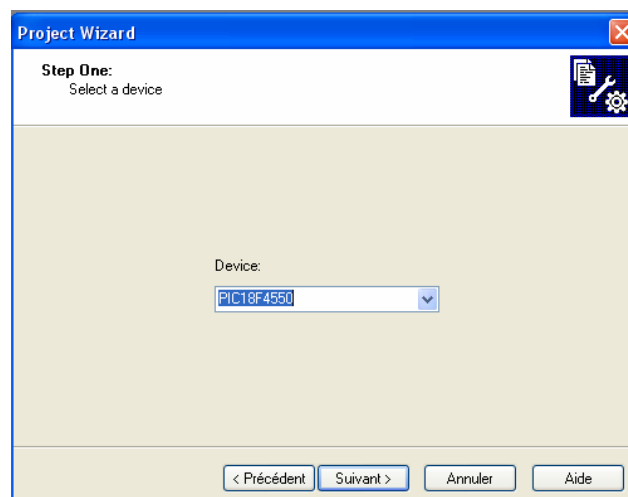
Etape 1 : Créer un dossier, y ajouter les librairies IUT

Sur le disque local (E:\), créez un dossier associé à votre projet. Copiez dans ce dossier les librairies que vous souhaitez utiliser (vous les trouverez dans le répertoire Y:\commun\Microchip\Librairies IUT.), ainsi que le fichier de configuration gamelinit_v3.h.

En fin de séance, vous recopierez bien sûr votre dossier-projet dans votre répertoire personnel (sur U:\).

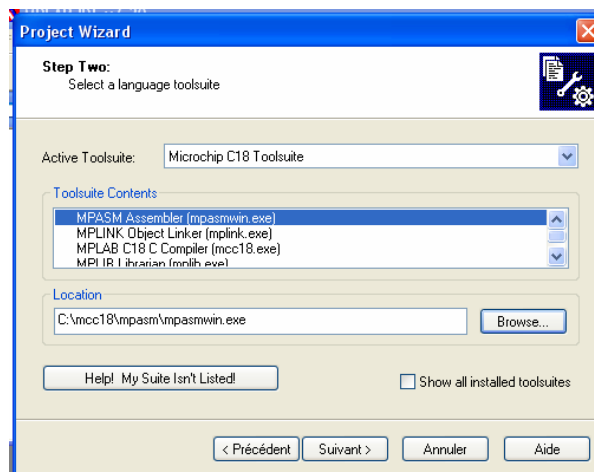
Etape 2 : Création du projet

Sélectionnez *Project>Project Wizard* pour créer un nouveau projet. Cliquez sur *suivant*. Ensuite choisissez votre microcontrôleur, appelé ici *device (composant)* ou parfois *target (cible)*. Le microcontrôleur de votre carte est un 18f4550.



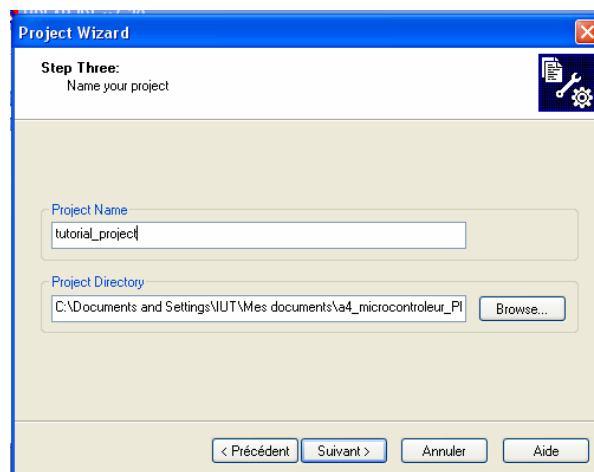
Ensuite cliquez sur *suivant*. Vous devez choisir ici quel compilateur C vous souhaitez utiliser. Dans le menu déroulant, choisissez *Microchip C18 Toolsuite*. Dans la fenêtre *Toolsuite Contents*, vous trouverez tous les éléments du compilateur. Pour chaque élément, vous devez indiquer son emplacement sur le disque. Sur les PCs de salle de projet, vérifiez que les emplacements sont les suivants :

- ⇒ MPASM (Assembleur) : d:\mcc18\mpasm\mpasmwin.exe
- ⇒ MPLINK (Linker) : d:\mcc18\bin\mplink.exe
- ⇒ MPLAB C18 (compilateur C) : d:\mcc18\bin\mcc18.exe
- ⇒ MPLIB (gestion des bibliothèques) : d:\mcc18\bin\mplib.exe



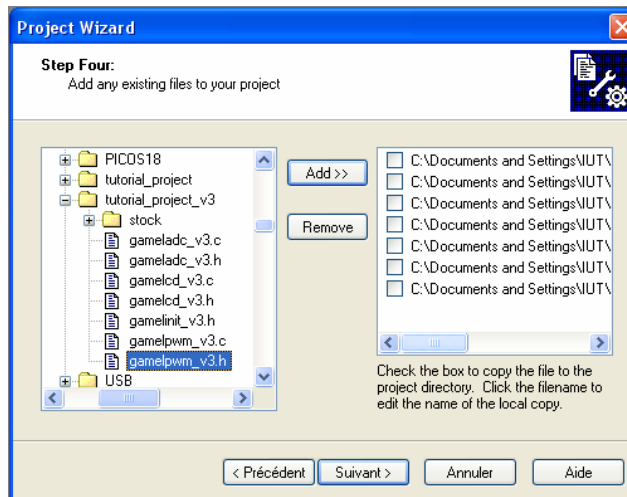
Ensuite, cliquez sur *suivant*.

Dans cette nouvelle fenêtre, vous devez indiquer le nom de votre projet et l'emplacement sur le disque du dossier associé à ce projet (Vous pouvez utiliser le bouton *Browse* pour parcourir le disque et indiquer l'emplacement). Choisissez un nom de projet en lien avec la fonction de ce projet.



Ensuite, cliquez sur *suivant*.

Dans la fenêtre qui apparaît, vous devez inclure les fichiers sources de votre projet. (les fichiers contenant les définitions des fonctions (gamelxx_v3.c). Incluez aussi les fichiers d'en-tête des bibliothèques (gamelxx_v3.h), cela facilitera l'enregistrement du projet si vous voulez le stocker dans un autre dossier.



Enfin, cliquez sur *suivant* puis *terminer*.

Etape 3 : Configuration des options de compilation du projet

La dernière étape consiste à fournir les options de compilation du projet. Sélectionnez *Project>Build Options>Project*. Entrez les chemins d'accès aux fichiers d'en-tête (d:\mcc18\h en salle de projet), aux bibliothèques de MPLAB C18 (d:\mcc18\lib en salle de projet) et aux fichiers linker (d:\mcc18\lkr en salle de projet) comme indiqué sur la figure ci-dessous.



Ajout de fichiers sources et linker au projet

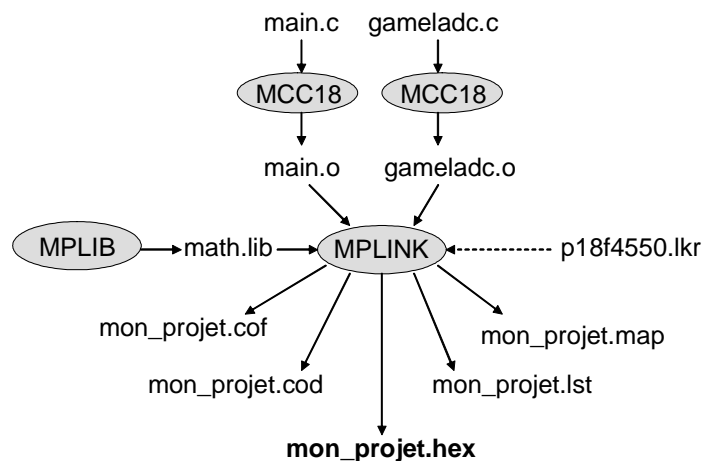
Comme tout bon programmeur, vous allez écrire des fonctions qu'il faudra compiler. La première d'entre elles est la fonction `main()`. Les définitions de ces fonctions (appelées aussi corps des fonctions), pour être compilées, doivent être incluses dans le projet.

Guide de mise en œuvre Carte microcontrôleur Gamel Trophy v3

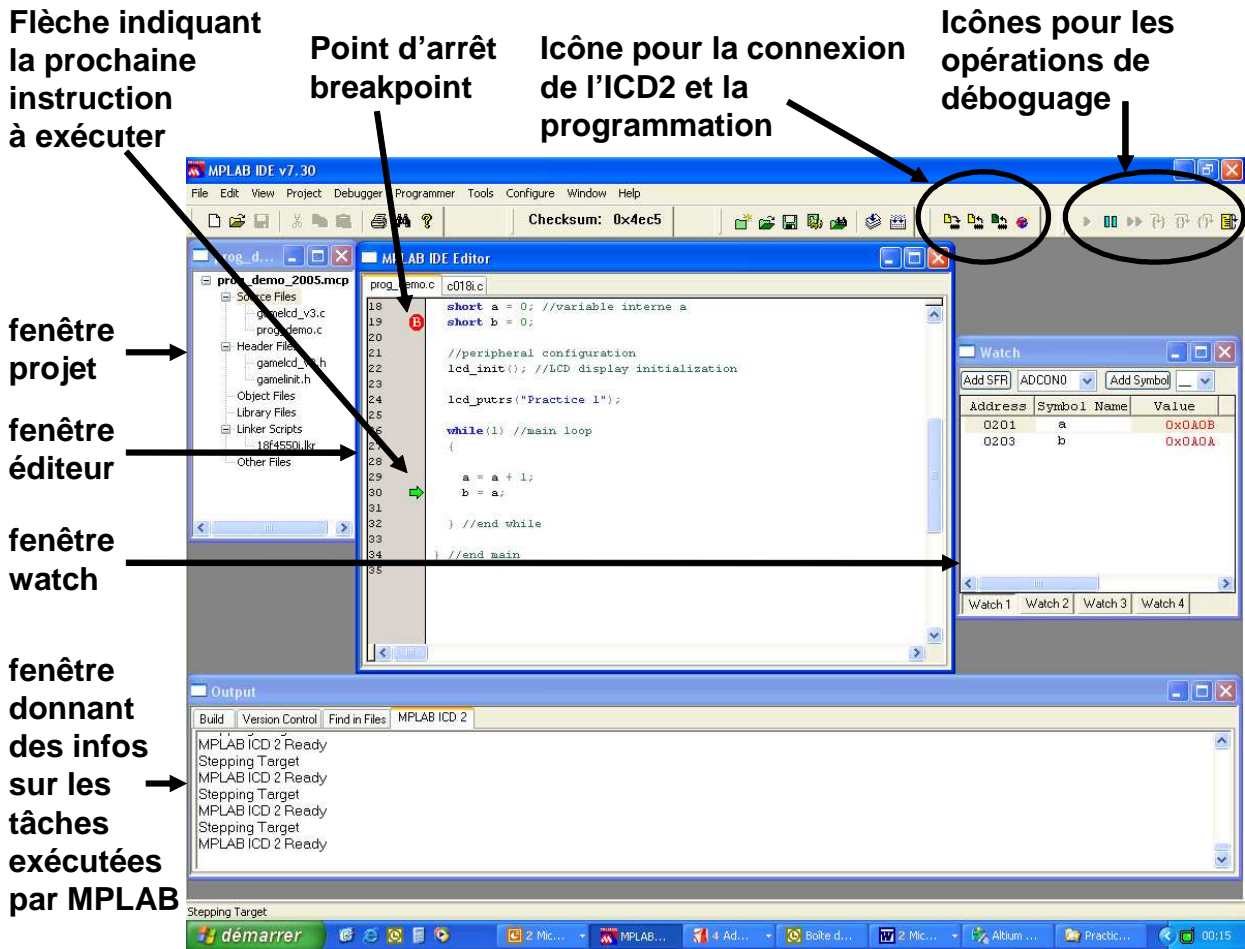
Pour créer un nouveau fichier, cliquez sur *File>New*. Ensuite, enregistrez ce fichier dans votre répertoire avec un nom choisi intelligemment suivi de l'extension **.c** pour un fichier contenant les définitions des fonctions (*File>Save As...*). Pour ajouter ce fichier source C, dans la fenêtre *project* (accessible par *View>project* si elle n'est pas visible), cliquez sur *Source Files* avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Add Files*.

Remarque : les fichiers d'en-tête n'ont pas besoin d'être compilés. Ils sont spécifiés comme provenant du dossier du compilateur (`#include < xxx.h >`) ou du dossier du projet (`#include " xxx.h "`), il n'est donc pas nécessaire d'ajouter ceux-ci au projet. Cependant, l'ajout des fichiers d'en-tête des bibliothèques IUT ou personnelles dans le projet permet de les copier automatiquement quand vous enregistrez votre projet dans un nouveau dossier. (cf 10.5).

Le linker Mplink construit votre projet pour votre microcontrôleur, à partir des objets compilés sur la base de vos sources en langage C. Pour cela, il a besoin d'un script de linkage lui indiquant les disponibilités de la mémoire dans le microcontrôleur que vous utilisez. Sélectionnez *Linker Scripts* avec le bouton droit de la souris et *Add Files*. Recherchez le fichier *18f4550i.lkr* dans le dossier linker de C18 (d:\mcc18\lkr en salle de projet) de MPLAB C18. Ce fichier linker permet de créer un projet utilisant le débogueur MPLAB ICD 2.



MPLAB se présente alors de la manière suivante :



10.2 COMPILATION ET CONSTRUCTION DU PROJET :

Sélectionnez *Project>Build All* pour compiler et linker le projet. S'il existe des messages d'avertissements et d'erreurs, ils apparaîtront dans la fenêtre de sortie (*Output*). Sinon, le message BUILD SUCCEEDED apparaît dans cette fenêtre de sortie. Vous pouvez faire apparaître la fenêtre de sortie en cliquant sur *View>Output*.

10.3 EXECUTION DU PROGRAMME ET DEBOGAGE AVEC MPLAB ICD 2 :

Le débogage consiste à contrôler l'exécution d'un programme par le PC. Cela regroupe les modes pas-à-pas, la scrutation de variables (watch), et la mise en place de points d'arrêt (breakpoint). La liaison entre le PC et le microcontrôleur est cruciale pour ces actions. Elle se fait par le débogueur MPLAB ICD2. Ce débogueur sert aussi à envoyer le programme dans le microcontrôleur. Il est donc débogueur et programmeur. Lorsque votre programme ne fonctionne pas, il est indispensable que vous sachiez utiliser ces outils pour parvenir à retrouver l'erreur dans votre programme ou votre algorithme.

Etape 1 : Sélection du débogueur

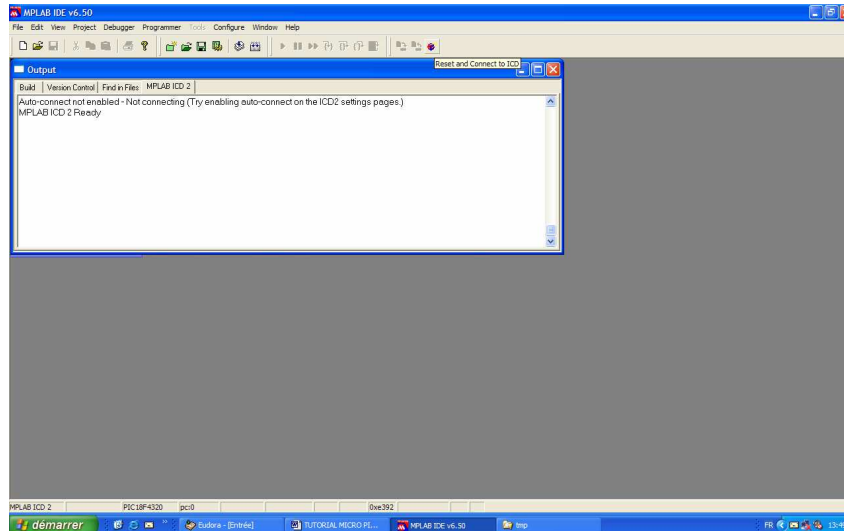
Sélectionnez *Debugger>Select Tool>MPLAB ICD 2* pour choisir l'ICD2 comme outil de communication entre PC et μ C. Vous devez voir apparaître la barre d'outils suivante :



Etape 2 : Connexion au microcontrôleur


Pour vous connecter au microcontrôleur avec MPLAB ICD 2, sélectionnez *Debugger>Connect* ou sélectionnez

l'icône 



La fenêtre de sortie montre que le programmeur MPLAB ICD 2 passe des tests de vérification et affiche le mot READY si aucune erreur ne s'est produite.

Etape 3 : Programmation

Pour programmer le microcontrôleur, sélectionnez *Debugger>Program* ou sélectionnez l'icône 


Etape 4 : Lancement du programme

Pour lancer le programme, sélectionnez *Debugger>Run*, ou l'icône 

Pour lancer le programme de nouveau, sélectionnez *Debugger>Reset* ou l'icône 

Etape 5 : Débogage

Pour retrouver les éventuelles erreurs de votre programme, vous devez utiliser les fonctionnalités suivantes, dites de débogage :

 **Halt** (F5) permet de stopper l'exécution du programme. Une flèche verte vous indique alors l'instruction qu'allait exécuter le microcontrôleur au moment où vous l'avez stoppé. Cette fonction permet de savoir dans quelle boucle s'est perdu votre microcontrôleur le cas échéant.

mode pas à pas



Step into (F7) permet de lancer l'exécution de l'instruction suivante, indiquée par la flèche verte. Si l'instruction est un appel de fonction, seule la première instruction de la fonction sera exécutée.



Step over (F8) permet de lancer l'exécution de l'instruction suivante, indiquée par la flèche verte. Si l'instruction est un appel de fonction, L'ensemble de la fonction sera exécuté.

Ces deux dernières fonctions *step over* et *step into* sont très utiles pour exécuter le programme pas à pas et voir ainsi l'évolution des variables instruction après instruction. Cependant, même avec Step over, le programme s'exécute très lentement. Si vous avez des délais dans votre programme, vous risquez d'attendre pendant toute la séance que la boucle se termine !

points d'arrêt

Vous pouvez ajouter aussi des **points d'arrêt** dans le fichier source de votre programme en cliquant sur le bouton droit dans la marge à gauche puis en sélectionnant *Set Breakpoint*.

Quand vous lancer le programme, il s'exécute jusqu'à ce point d'arrêt. Cela permet ainsi de n'exécuter qu'une partie du programme. Vous pouvez mettre autant de points d'arrêt que vous le souhaitez.

Entre 2 points d'arrêt, le programme s'exécute à vitesse normale. Cela permet donc aisément d'aller d'un point à l'autre du programme regarder l'évolution des variables.

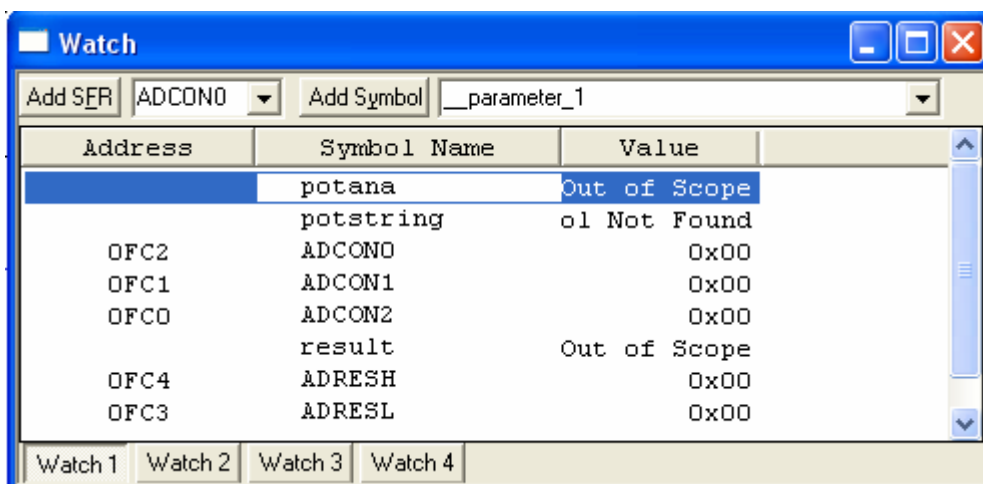
Après un reset, vous pouvez aussi mettre un point d'arrêt au début de votre main() pour qu'il s'y arrête après les étapes d'initialisation.

Semblable aux points d'arrêt, la fonction *run to cursor*, disponible dans le même menu contextuel permet de faire s'exécuter le programme jusqu'à l'endroit où est placé votre curseur.

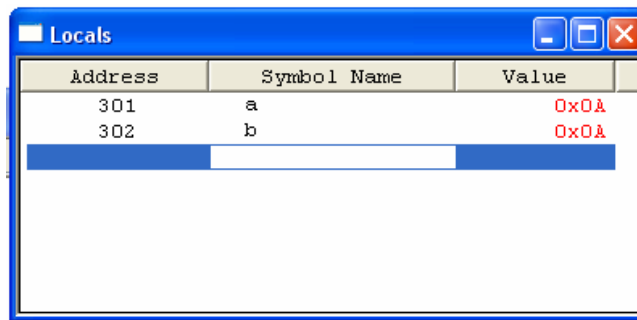
Scrutation des variables

Pour voir l'évolution des variables en mode pas à pas, vous pouvez au choix glisser la souris sur la variable ou alors utiliser les outils suivants :

⇒ La fenêtre Watch (*View>Watch*) que vous avez déjà utilisée en TP. Vous y sélectionnez les variables que vous souhaitez voir et cliquez sur *Add Symbol*. Vous pouvez aussi visualiser les registres internes du microcontrôleur en choisissant dans la colonne de gauche et en cliquant sur *Add SFR*.



⇒ La fenêtre Locals (*View>Locals*) est souvent plus pratique car elle vous montre automatiquement toutes les variables locales de la fonction où est arrêté votre programme (indiquée par la flèche verte).



10.4 EXECUTION DU PROGRAMME EN MODE AUTONOME

Lorsque vous avez vérifié que votre programme fonctionne en mode connecté (avec débogueur), vous pouvez alors le lancer en mode autonome (sans débogueur, déconnecté du PC).

Pour cela, vous désélectionnez le débogueur (*Debugger>Select Tool>None*) et sélectionnez le programmeur (*Programmer>Select Programmer>MPLAB ICD2*). Le MPLAB ICD2 sert alors uniquement à programmer votre microcontrôleur.

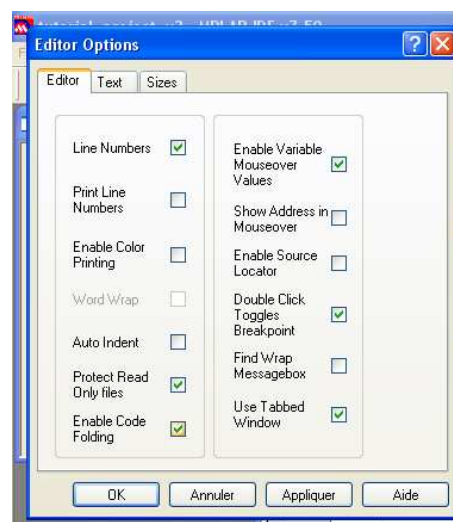
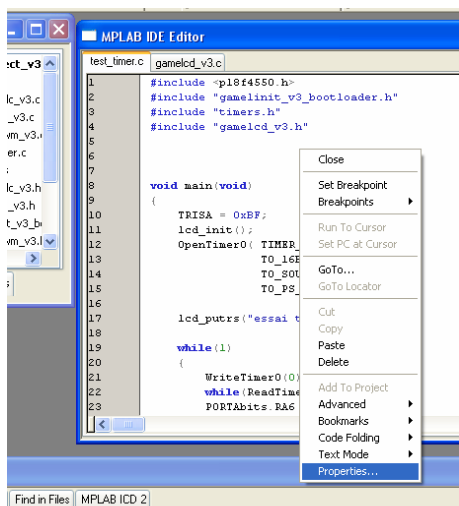
Vous chargez le programme comme précédemment et débranchez le programmeur. Ensuite, pour relancer le programme, vous utiliserez le bouton *reset* de la carte microcontrôleur.

10.5 QUELQUES ASTUCES

Pour faciliter l'utilisation de MPLAB, voici quelques astuces.

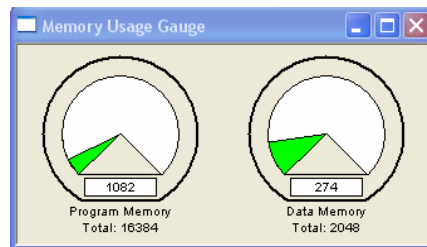
⇒ D'abord, vous aurez remarqué que l'attribution d'une fenêtre à chaque fichier encombre vite le bureau. Pour éviter les courants d'air et afficher tous les fichiers dans une seule fenêtre, dans la fenêtre édition, cliquez sur le bouton droit et sélectionnez *Properties...* puis cochez la case *Use Tabbed Windows*. Cette option ne sera active que lorsque vous ouvrirez MPLAB de nouveau.

⇒ Lorsque vous avez plusieurs fonctions ou plusieurs boucles imbriquées, il est intéressant de pouvoir afficher ou non le code de chaque boucle. Pour cela, répétez l'opération précédente (clic droit dans la zone d'édition) et cochez la case *Enable Code Folding*.

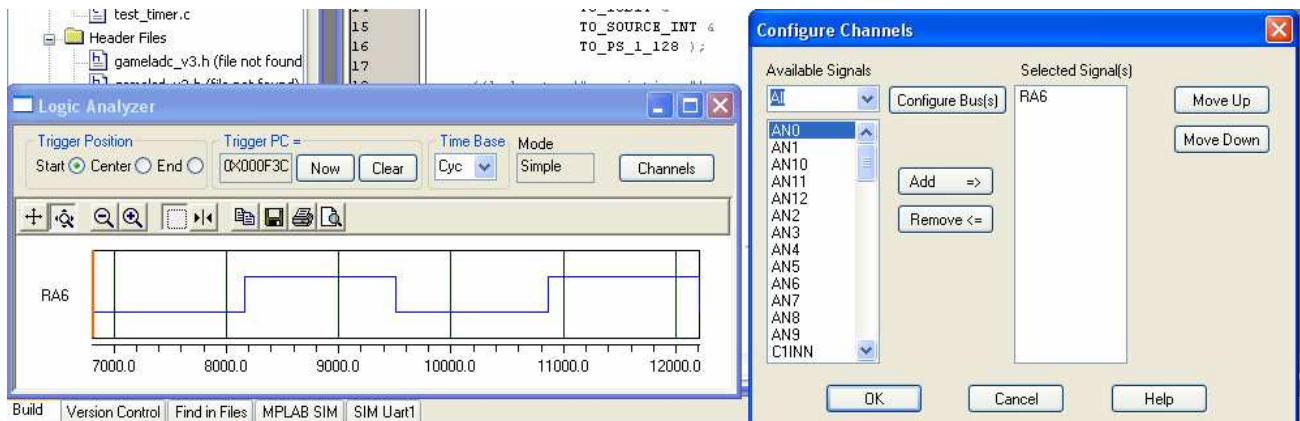


⇒ Lorsque vous avez un projet qui fonctionne, il faut le conserver et créer un nouveau projet pour vos tests. Pour créer un nouveau projet identique au projet actuel dans un autre répertoire, cliquez sur *Project>Save Project As...* Choisissez le nouveau répertoire. MPLAB y sauvegardera alors votre projet (.mcp), votre espace de travail (.mcw) et tous les fichiers inclus dans votre projet (.c, .h, .lkr)

⇒ Pour vérifier la place qu'occupe votre programme dans la mémoire flash et la place nécessaire à son exécution en mémoire RAM, lancez *View>Memory Usage Gauge*.



⇒ Lorsque vous n'avez pas de microcontrôleur sous la main, vous pouvez utiliser le simulateur de MPLAB IDE. (*Debugger>Select Tool>MPLAB Sim*). En plus des fenêtres *Locals* et *Watch* vous avez accès à l'évolution des sorties du microcontrôleur par la fenêtre Logic Analyser (*View>Simulator Logic Analyser*). Elle permet de voir l'évolution d'une sortie. Vous pouvez aussi créer un fichier avec les entrées, etc...



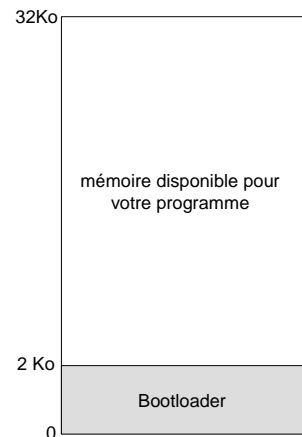
Il est aussi possible en simulation de simuler l'affichage de données envoyées sur la liaison série (*Debugger>Settings>Uart1 IO*). La fenêtre Output a alors un onglet pour cette liaison série SIM Uart1.

11 BOOTLOADER

page réalisé à l'aide d'un fichier de M. Guinand

Si vous amenez la carte microcontrôleur chez vous, il est possible de la programmer simplement sans programmeur, avec un simple câble USB A-B (le câble de votre imprimante par exemple). Pour cela il suffit d'installer un petit programme appelé bootloader en mémoire flash :

Je vous conseille de copier sur un support personnel tout le répertoire Y:\commun\Microchip\bootloader.



11.1 INSTALLER LE BOOTLOADER USB SUR VOTRE CARTE

Avant de pouvoir utiliser le bootloader, il faut avoir installer ce dernier dans la mémoire de votre microcontrôleur à l'aide d'un programmeur ICD2.

⇒ Pour cela, sous MPLAB, ouvrez l'espace de travail (*File>Open Workspace...*) `bootloader_usb.mcw` présent dans le dossier suivant :

y:\commun\Microchip\bootloader\bootloader_usb.

⇒ Programmez alors simplement le microcontrôleur. (*Programmer>Program*)

Le bootloader est désormais installé sur votre carte.

11.2 CREER UN PROJET SOUS MPLAB DESTINE A ETRE ENVOYE PAR LE BOOTLOADER

Quelques légères modifications sont à apporter pour créer un projet destiné à être envoyé au microcontrôleur via le bootloader.

⇒ Ajoutez le fichier `gamelinit_v3_bootloader.h` à votre projet et incluez-le dans le main à la place du `gamelinit_v3.h` habituel.

⇒ Remplacez le fichier de linker `p18f4550i.lkr` par le fichier `rm18f4550.lkr`.

Ces 2 fichiers se trouvent dans le dossier y:\...\bootloader\.

Ensuite, vous pouvez compiler votre programme normalement. Si votre chemin d'accès vers le projet est long, vous aurez une erreur de ce type :

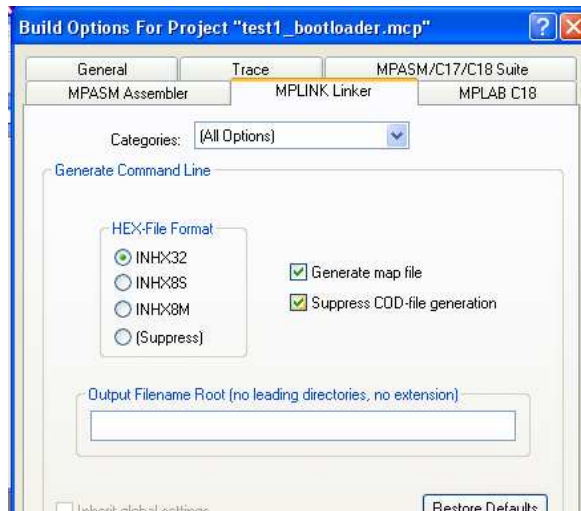
MP2COD 4.06, COFF to COD File Converter

Copyright (c) 2006 Microchip Technology Inc.

Error - Source file 'C:|\...|test1_bootloader.c' name exceeds file format maximum of 62 characters.

Errors : 1

Cette erreur empêche la génération du fichier `.hex` que nous enverrons ensuite par le bootloader. Elle est due à un ancien format de fichier (`.cod`) qui ne supportait pas les chemins à rallonge. Ce fichier étant inutile, nous allons supprimer sa génération (*Project>Build Options>Project>MPLINK linker>Supress Code File generation*)



Vous pouvez alors recompiler et vérifier que MPLAB a bien créé un fichier *mon_projet.hex* dans le dossier du projet.

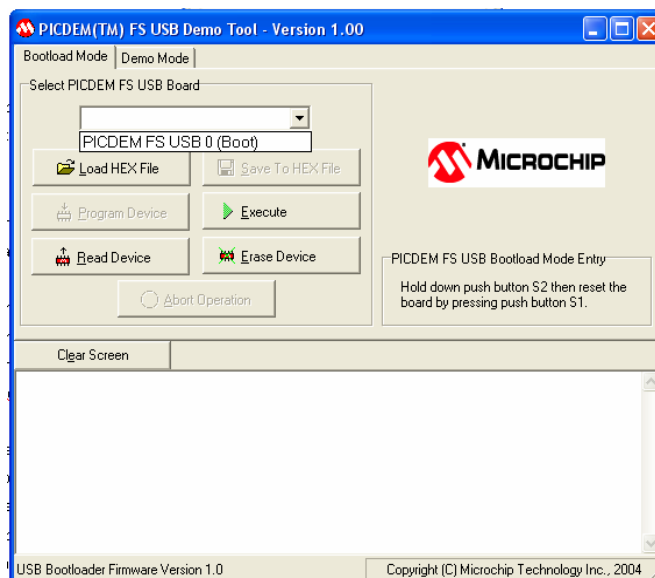
11.3 CHARGEZ LE PROGRAMME SUR LA CARTE

La dernière étape consiste à envoyer le programme sur la carte.

⇒ Branchez le cordon USB (qui peut aussi alimenter la carte) au PC et à la carte. Appuyez sur les boutons reset et BP1 en même temps puis relâchez le reset. La carte, voyant le bouton BP1 enfoncé dès le démarrage passe en mode bootloader USB et tente de se connecter au PC.

⇒ Donnez à votre PC qui les réclame les drivers présents dans le dossier Y:\...\Bootloader USB Driver.

⇒ Lancez le programme PDFSUSB.exe présent dans le dossier Y:\...\BootLoader USB Prog. et dans l'onglet "Bootload Mode", sélectionner la carte détectée.



⇒ Chargez le fichier "HEX" de votre programme. (présent dans le dossier du projet normalement)

⇒ Programmez la carte (*Program Device*) et appuyez sur RESET (bouton rouge) pour démarrer le programme.

Pour programmer la carte de nouveau, il suffit d'appuyer de nouveau sur les boutons Reset et BP1 et de relâcher RESET d'abord.

12 DOCUMENTATION

Dans le répertoire Y:\commun\Microchip\documentation, vous trouverez des documents à propos de la programmation de la carte microcontrôleur GamelTrophy.

Documents IUT

- ⇒ **Guide de mise en œuvre** : c'est le présent document.
- ⇒ **automates.pdf** : cours sur les automates (machines à état) de Jacques Weber.
- ⇒ **automates_c.pdf** : exercices corrigés sur les automates de Jacques Weber.

Documents Microchip sur les outils

- ⇒ **MPLAB_IDE_quick_start_guide.pdf** est un guide d'apprentissage rapide de MPLAB IDE
- ⇒ **MPLAB_IDE_user_guide.pdf** est le guide d'utilisation de MPLAB IDE
- ⇒ **MPLAB_C18_GettingStarted.pdf** est un guide d'apprentissage rapide de C18 Compiler
- ⇒ **MPLAB_C18_Userguide.pdf** est le guide d'utilisation de C18 compiler
- ⇒ **MPLAB_C18_Libraries.pdf** est le guide d'utilisation des bibliothèques de C18 compiler
- ⇒ **C18_config_settings.pdf** est la liste des valeurs possibles pour les registres de configuration

Documents Microchip sur le PIC18F4550

- ⇒ **PIC18F4550.pdf** est la datasheet du microcontrôleur PIC18F4550

Vous trouverez aussi dans ce répertoire tous les outils et toutes les bibliothèques pour programmer la carte microcontrôleur GamelTrophy.

Vous trouverez une mine d'informations sur les microcontrôleurs et leur programmation sur le site de Microchip : www.microchip.com.

AIDE MEMOIRE

Configuration du microcontrôleur

en en-tête du fichier principal

```
#include <p18f4550.h> // ce fichier contient les adresses des différents périphériques du µC.  
#include "gamelinit_v3.h" // ce fichier contient une partie de la configuration du µC.
```

Prototypes des différentes fonctions

bibliothèque gamelcd_v3

```
void lcd_init(void)  
void lcd_gotoxy(char y, char x)  
void lcd_puti(int nombre)  
void lcd_putc(char lettre)  
void lcd_puts(char* message)  
void lcd_putstr(const rom char *message);
```

bibliothèque gameladc_v3

```
void adc_init(char numero_lastchannel_used)  
int adc_read(char numero_channel)
```

bibliothèque gamelpwm_v3

```
void pwm_init(char period, char nb_canaux)  
void pwm_setdc1(unsigned int dutycycle1)  
void pwm_setdc2(unsigned int dutycycle2)
```

Pour utiliser le bootloader

#include "gamelinit_v3_bootloader.h" à la place de gamelinit_v3.h.
inclure le fichier rm18f4550.lkr au projet.

Raccourcis clavier

Build All	Ctrl+F10
Reset	F6
Run	F9
Halt	F5
Step into	F7
Step Over	F8