

- Tafelübungen: Windows-Umgebung
 - ◆ Räume 01.155-N und 01.153
 - ◆ Integrierte Entwicklungsumgebung *AVR Studio*
- Rechnerübungen (SPiC)
 - ◆ Raum 01.155
 - ◆ Verwendung einer Windows-VM unter Linux
- Ziele der heutigen Tafelübung
 - (1) Wie schreibe ich ein Programm unter Windows?
 - (2) Wie lade ich dieses Programm auf das Entwicklungsboard?
 - (3) Wie arbeite ich das Programm schrittweise ab (Fehlersuche/Debugging)?
 - (4) Wie gebe ich eine Übungsaufgabe ab (unter Linux)?

- Zur Nutzung der Windows-PCs zunächst mit dem Kommando
`/local/ciptools/bin/setsambapw`
ein Windows-Passwort setzen.
 - **Achtung:** Passwörter werden erst nach etwa 10 Minuten aktiv!
- Setzen Sie **jetzt** soweit noch nicht geschehen im Raum 01.155 Ihr Windows-Passwort
- Melden Sie sich dann an der Windows-Domäne **ICIP** an

U1-2 Tafelübung

U1-2 Tafelübung

- Keine Anwesenheitspflicht
- Es wird jedoch eine zufällig ausgewählte Lösung besprochen; bei Abwesenheit gibt es gegebenenfalls 0 Punkte
 - ◆ Gegebenenfalls vorher beim Übungsleiter abmelden
- Fragen bitte im Forum der FSI EEI stellen:
 - ◆ <http://eei.fsi.uni-erlangen.de/forum/16>
 - ◆ Spezielles an i4spic@informatik.uni-erlangen.de

U1-3 Rechnerübungen (SPiC)

U1-3 Rechnerübungen (SPiC)

- Termine:
 - ◆ Mo 12:00-14:00
 - ◆ Di 08:00-10:00
 - ◆ Mi 14:00-16:00
 - ◆ Do 10:00-12:00
 - ◆ Fr 10:00-12:00
- Sonstiges:
 - ◆ Wenn bis 30 Minuten nach Übungsbeginn (*hh:30* Uhr) keine Teilnehmer anwesend sind, können die Übungsleiter die Rechnerübung vorzeitig beenden
 - ◆ In 01.155 sind Linux-Rechner. Es gibt daher die Möglichkeit in einer *Virtuellen Maschine* unter Windows zu arbeiten. Alternativ ist auch das Arbeiten unter Linux möglich. Siehe Anhang.
 - ◆ Genaue Anleitung zur KVM auf der Webseite

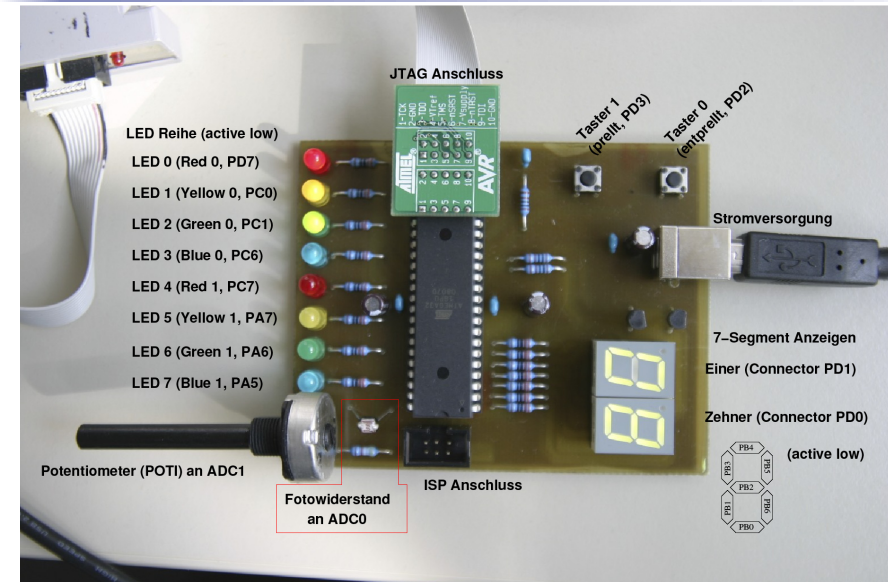
U1-4 Entwicklungsboards

U1-4 Entwicklungsboards

- 30 SPiC-Boards
 - ◆ ATmega32-Mikrocontroller (MCU)
- 22 Hardware-Debugger (groß mit 10-poligem Stecker)
 - ◆ Entwicklung direkt auf den Boards
 - ◆ Überwachung des Programms während der Ausführung (Debugging)
 - ◆ Nutzung des Simulators entfällt
 - ◆ Anschluss an den JTAG-Port des Boards
- 10 ISP-Programmer (klein mit 6-poligem Stecker)
 - ◆ kein Debugging möglich
 - ◆ Anschluss an den ISP-Port des Boards
 - ◆ USB-Kabel

U1-4 Entwicklungsboards

U1-4 Entwicklungsboards



Systemnahe Programmierung in C — Übungen

© Moritz Strübe, Michael Stillerich • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2011

U1.fm 2011-05-11 09:23

U1.5

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

Systemnahe Programmierung in C — Übungen

© Moritz Strübe, Michael Stillerich • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2011

U1.fm 2011-05-11 09:23

U1.6

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

U1-5 SPiCboard-Bibliothek

U1-5 SPiCboard-Bibliothek

- Funktionsbibliothek zur einfachen Verwendung der Hardware
 - ◆ Konfiguration des Mikrocontrollers durch den Anwender entfällt
- Verwendung v. a. in der Anfangsphase
- Dokumentation zu den einzelnen Funktionen online verfügbar

http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS11/V_SPIC/Uebung/doc

http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS11/V_GSPIC/Uebung/doc

1 Projektverzeichnisse

U1-5 SPiCboard-Bibliothek

- Spezielle Projektverzeichnisse zur Bearbeitung der Übungsaufgaben
 - Unter Linux: `/proj/i4spic/login-Name`
 - Unter Windows: Laufwerk P:
- Aufgaben sollten ausschließlich im Projektverzeichnis bearbeitet werden
 - Nur vom eigenen Benutzer lesbar
 - Suchverzeichnis des Abgabeprogramms
- Werden nach Waffel-Anmeldung binnen eines Tages erzeugt

2 UNIX-Heimverzeichnisse

- Unter Windows: Laufwerk H:
- Zugriff auf Ihre Dateien aus der Linux-Umgebung

Systemnahe Programmierung in C — Übungen

© Moritz Strübe, Michael Stillerich • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2011

U1.fm 2011-05-11 09:23

U1.7

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

Systemnahe Programmierung in C — Übungen

© Moritz Strübe, Michael Stillerich • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2011

U1.fm 2011-05-11 09:23

U1.8

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

3 Vorgabeverzeichnis

- Unter Linux: /proj/i4spic/pub
- Unter Windows: Laufwerk Q:
- Hilfsmaterial zu einzelnen Übungsaufgaben
 - z. B. /proj/i4spic/pub/aufgabe0
- Testprogramm für die Entwicklungsboards
 - /proj/i4spic/pub/boardtest
- Hilfsbibliothek (Board-Support-Package) und Dokumentation
 - /proj/i4spic/pub/i4
- Werkzeuge zur Entwicklung unter Linux
 - /proj/i4spic/pub/tools

2 AVR Studio

- Entwicklungsumgebung von Atmel
- Simulator und Debugger für alle AVR-Mikrocontroller
- Start über das Startmenü
Start - Alle Programme - Atmel AVR Tools - AVR Studio 5.0

U1-6 Windows-Umgebung

- Verwendung der Entwicklungsumgebung *AVR Studio*
 - ◆ vereint Editor, Compiler und Debugger in einer Umgebung
 - ◆ komfortable Nutzung der JTAGICE-Debugger

1 Compiler

- Um auf einem PC Programme für den AVR-Mikrocontroller zu erstellen, wird ein **Cross-Compiler** benötigt
 - ◆ Ein Cross-Compiler ist ein Compiler, der Code für eine Architektur generiert, die von der Architektur des Rechners, auf dem der Compiler ausgeführt wird, verschieden ist.
 - ◆ Hier: Compiler läuft auf Intel x86 und generiert Code für AVR.
 - ◆ AVR Studio + WinAVR (Windows)
 - ◆ GNU Compiler Collection (GCC) unter Linux

3 AVR Studio einrichten (einmalig)

- Importieren des I4-Projekts (einmalig)
 - ◆ File -> Import Project Template
 - ◆ Q:\tools\AVRStmpl.zip
 - ◆ Add to Folder: <Root>
 - ◆ OK
- Importieren weiterer Einstellungen
 - ◆ Tools -> Import and Export Settings...
 - ◆ Import selected environment settings
 - ◆ No, just import new settings, overwriting my current settings
 - ◆ Browse...
 - ◆ Q:\tools\SPIC.vssettings
 - ◆ All Settings
 - ◆ Finish

3 Anlegen eines neuen Projekts

- Projekt erstellen
 - ◆ File -> New -> Project...
 - ◆ Projekt: SPiC
 - ◆ Name: aufgabe0
 - ◆ Location: P:\
 - ◆ Kein Häkchen bei "Create directory for solution"
 - ◆ OK
- Datei anlegen
 - ◆ View -> Solution Explorer (Ctrl + Alt + L)
 - ◆ AufgabeX auswählen
 - ◆ Project -> Add New Item... (Ctrl + Shift + A)
 - ◆ C File
 - ◆ Name: Entsprechend der Aufgabenstellung

4 Erstellen einer main()-Funktion

- Auf dem Mikrocontroller ist die *main()*-Funktion vom Typ `void main(void)`;
 - Sollte niemals zurückkehren (wohin?)
 - Rückgabotyp daher nicht sinnvoll
 - Freistehende Umgebung (*-ffreestanding*)
- Beispiel: Grüne LED einschalten

```
#include <led.h>

void main(void) {
    int i=0;
    sb_led_on(GREEN0);
    while(1) { /* Endlosschleife*/
        i++;
    }
}
```

- Kompilieren des Programmes mit F7 oder *Build - Build*

5 Flashen des Programms auf die MCU (AVRISP)

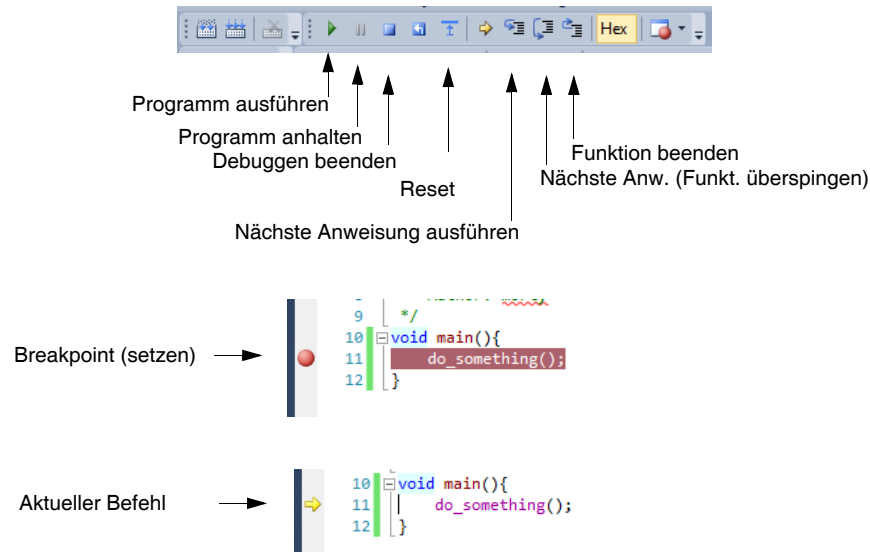
- Mit dem Button: Flash_ISP
- Alternativ:
 - ◆ Tools -> AVR Programming
 - ◆ Tool: AVRISP
 - ◆ Device: ATmega32
 - ◆ Apply
 - ◆ Verbindung mit Device ID: Read überprüfen
 - ◆ -> Memories
 - ◆ Flash: P:\AufgabeX\Build\Programm.hex
 - ◆ -> Program

6 Starten des Simulators/Debuggers (JTAG)

- Debugger wählen: Project -> Properties (ALT-F7)
 - ◆ Debugging -> Select Debugger -> JTAGICE
- Debug -> Start Debugging (F5) - Programm wird übersetzt und geladen
 - ◆ Das Programm wird zunächst beim Betreten von `main()` angehalten
 - ◆ Normal laufen lassen mit *F5* oder *Debug - Run*
 - ◆ Schrittweise abarbeiten mit
 - *F10* (step over): Funktionsaufrufe werden in einem Schritt bearbeitet
 - *F11* (step into): Bei Funktionsaufrufen wird die Funktion betreten
- Die I/O-Ansicht (rechts) gibt Einblick in die Zustände der I/O-Register
 - ◆ Die Register können auch direkt geändert werden.
- Breakpoints unterbrechen das Programm einer bestimmten Stelle
 - ◆ Codezeile anklicken, dann *F9* oder *Debug - Toggle Breakpoint*
 - ◆ Programm laufen lassen (*F5*), stoppt wenn ein Breakpoint erreicht wird



7 Starten des Simulators/Debuggers 2



U1-7 Programm abgeben

- Abgabeskript funktioniert nur in Linux-Umgebung
- Remote-Login auf den Linux-Rechnern
 - ◆ im Startmenü *PuTTY* starten
 - ◆ verbinden mit einem beliebigen Linux-Rechner, z. B. `fau10sr0`
 - Von daheim: `fau10sr0.cs.fau.de`
 - ◆ Gegebenenfalls speichern
 - ◆ Login mit den UNIX-Zugangsdaten
- Im Terminal-Fenster folgendes Kommando ausführen:
 - `/proj/i4spic/pub/abgabe aufgabe0`
 - ◆ hierbei die aktuelle Aufgabe einsetzen

U1-8 UNIX/Linux

- In der Übung arbeiten wir mit der *AVR-Studio*-Umgebung unter Windows
 - ◆ Grundsätzlich gibt es auch die Möglichkeit, unter Linux zu arbeiten
 - ◆ In der Übung nicht behandelt
 - ◆ Bei persönlichem Interesse mögen die folgenden Informationen hilfreich sein
 - ◆ Ein Schnelleinstieg bedindet sich auf der Webseite

U1-9 UNIX/Linux Benutzerumgebung

- Kommandointerpreter (Shell)
 - Programm, das Kommandos entgegennimmt und ausführt
 - verschiedene Varianten, am häufigsten unter Linux: `bash` oder `tcsh`
- Sonderzeichen
 - ◆ einige Zeichen haben unter UNIX besondere Bedeutung
 - ◆ Funktionen:
 - Korrektur von Tippfehlern
 - Einwirkung auf den Ablauf von Programmen
- Übersicht: (`<CTRL>` = `<STRG>`)
 - `<BACKSPACE>` letztes Zeichen löschen (manchmal auch `<DELETE>`)
 - `<CTRL>` - C Interrupt - Programm wird abgebrochen
 - `<CTRL>` - Z Stop - Programm wird gestoppt (Fortsetzen mit `f9`)
 - `<CTRL>` - D End-of-File

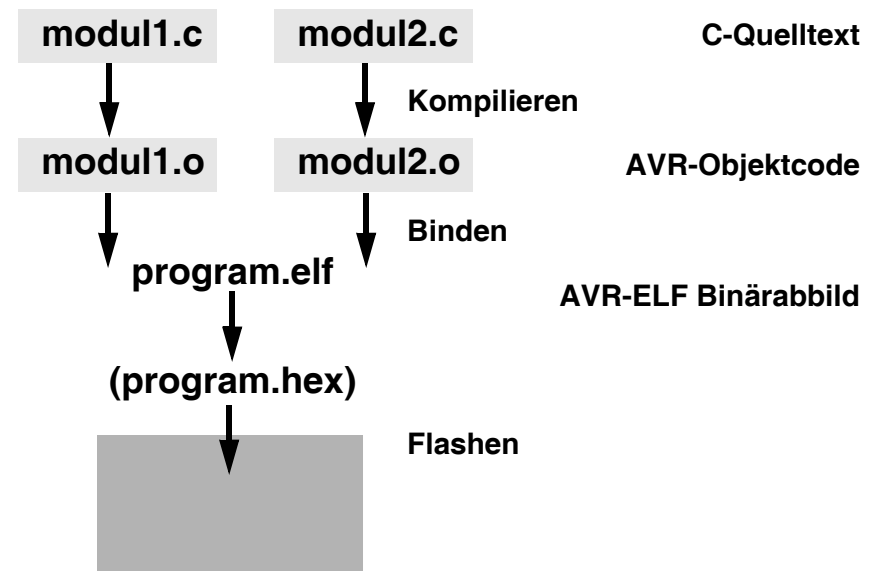
1 Toolchain: Vom Quellcode zum geflashten Binärbild

- (1) Erstellen des Programmquellcodes mit einem Texteditor (z. B. vim oder **kate**)
 - ◆ das Programm besteht ggf. aus mehreren Modulen (= **.c-Dateien**)
 - ◆ und ggf. einer Schnittstellenbeschreibung/Header pro Modul (= **.h-Dateien**)
 - ◆ modulare Programmierung ist Gegenstand einer späteren Übung
- (2) Übersetzen der C-Module zu Objektdateien mit einem C-Compiler (GCC)
 - ◆ jedes C-Modul wird zu einer Objektdatei (= **.o-Datei**) kompiliert
 - ◆ da wir Binärcode für den AVR erzeugen wollen, verwenden wir einen AVR-Crosscompiler (avr-gcc)


```
avr-gcc -c -o modul2.o modul2.c
```
- (3) Linken/Binden der Objektdateien zu einem ladbaren ELF-Binärabbild (**.elf-Datei**)
 - ◆ mit GCC oder LD


```
avr-gcc -o program.elf modul1.o modul2.o
```
- (4) Flashen des Binärabbilds auf den Mikrocontroller
 - ◆ z. B. mit avarice oder avrdude

2 Toolchain-Überblick



3 Texteditoren

- verschiedene Editoren unter UNIX verfügbar
 - ◆ vim
 - ◆ emacs
- für Einsteiger zu empfehlen: **kate**
 - ◆ Starten
 - durch Eingabe von `kate` in einer Shell
 - oder über Auswahlmenü von KDE
- Abspeichern der Quelltexte in Dateien mit der Endung **.c** im Projektverzeichnis
 - ◆ die zu entwickelnden Module und Dateinamen sind in der Aufgabenstellung vorgegeben

4 Kompilieren der C-Module

- C-Quellcode wird mit einem C-Compiler (z. B. GCC) zu Binärcode für die Zielarchitektur (hier: 8-Bit AVR) übersetzt: **avr-gcc**
- Jede **.c**-Datei wird in eine Objektdatei übersetzt: Compileroption **-c**
- Referenzen auf externe Symbole werden hierbei noch nicht aufgelöst
- Weitere Compiler-Flags
 - ◆ -mmcu=atmega32: teilt dem Compiler den Typ der Ziel-CPU mit
 - ◆ -ansi: wählt den C-Standard ISO C90
 - ◆ -Wall: aktiviert viele Warnungen, die auf evtl. Programmierfehler hinweisen
 - ◆ -pedantic: aktiviert weitere Warnungen in Bezug auf ISO-C-Konformität
 - ◆ -O0 bzw. -Os: Optimierungen deaktivieren bzw. nach Größe optimieren
 - ☞ Debuggen mit -O0 -g, Testen mit -Os
- Übersetzung eines C-Moduls **modul.c** dann zu **modul.o** mit Aufruf:


```
avr-gcc -Os -c -mmcu=atmega32 -ansi -pedantic -Wall modul.c
```

5 Binden der Objekdateien

- Im Bindschritt werden offene Symbolreferenzen aufgelöst
- Binden z. B. mit **avr-gcc**
- Beispiel: Programm aus den Modulen **modul1.o** und **modul2.o**
 - ◆ mit **avr-gcc** (**-o** bestimmt den Namen der Zielfeld, hier **program.elf**):


```
avr-gcc -mmcu=atmega32 -o program.elf modul1.o modul2.o
```
- GCC kann auch in einem Schritt kompilieren und binden:


```
avr-gcc -mmcu=atmega32 ... -o program.elf modul1.c modul2.c
```

 - ◆ Vorteil: Übersetzer sieht komplettes Programm ⇒ globale Optimierungen
 - in aktuellen GCC Versionen: Compiler-Flags **-combine -fwhole-program**
 - ◆ Nachteil: Alle Module müssen komplett übersetzt werden, auch wenn man nur ein Modul verändert hat
 - ◆ Für kleine Programme ist diese Variante aber oft die bessere Wahl

7 Debugging unter Linux (Hintergrundinfo)

- Der Debugger vereinfacht die Fehlersuche im Programm
 - ◆ schrittweises Abarbeiten des Programms
 - ◆ Beobachten der Werte von Variablen
 - ◆ Haltepunkte (Breakpoints), auch abhängig von Bedingungen
- Die JTAG-Debugger erlauben das Debugging der Ausführung direkt auf dem Mikrocontroller
- Unter Linux ist das Debugging leider mit Schmerzen verbunden
 - ◆ Stepping durch den Code sehr langsam
 - ◆ GDB-Stub stürzt gelegentlich ab

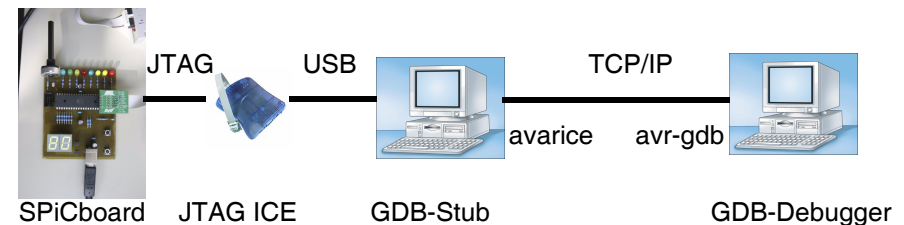
6 Flashen des ELF-Images

- Ablegen des Binärrabbits im Flash-ROM des Mikrocontrollers
 - ◆ z. B. mit unserem Debugger und dem Programm **avarice**
 - ◆ wir haben das entsprechende Kommando in einem **Makefile** abgelegt
 - ◆ Beispiel: Flashen des Binärrabbits **program.hex**:


```
make -f /proj/i4spic/pub/i4/debug.mk program.hex.flash
```
- Nach jedem Reset lädt der **Bootloader** des Mikrocontrollers die relevanten Sektionen in den RAM und startet die Ausführung
- Für einfache Programme (nur eine C-Datei **program.c**) übernimmt obiger Aufruf zum Flashen auch die Übersetzung

7 Anschluss des Debuggers

- Verbinden des Debuggers mit dem JTAG-Anschluss auf dem SPiCboard
- Board und Debugger an zwei USB-Ports des Rechners anschließen
 - ◆ Achtung: der Debugger funktioniert nicht zuverlässig an den SunRays, daher "richtige" Rechner verwenden
- Das Programm **avarice** öffnet einen GDB-Stub und fungiert so als Mittler zwischen JTAG-Debugger und Software-Debugger (**avr-gdb**)
- GDB-Stub-Rechner und Debug-Rechner sind normalerweise identisch



7 Verwendung des Debuggers

- Flashen des Binärabbilds **program.elf** in den Mikrocontroller
 - ◆ das Binärabbild sollte mit Debug-Symbolen erzeugt werden:
 - ☞ zusätzliches Compiler-Flag **-g** bei der Übersetzung verwenden
 - ◆ Compiler-Optimierungen sollten deaktiviert werden: **-O0**
- Starten des GDB-Stubs **avarice**

```
make -f /proj/i4spic/pub/i4/debug.mk dbgstub
```
- Starten des Debuggers **avr-gdb** auf dem gleichen Rechner

```
avr-gdb program.elf
```

 - ◆ Das hier verwendete Binärimage muss mit dem in den Mikrocontroller geflashten Abbild übereinstimmen!
- Verbinden des Debuggers mit dem GDB-Stub

```
target remote localhost:4242
```
- Das Programm ist gestoppt an der ersten Instruktion

7 Wichtige GDB-Kommandos

- Watchpoints: Stop der Ausführung bei Zugriff auf eine bestimmte Variable
 - ◆ **watch expr**: Stoppt, wenn sich Wert des C-Ausdrucks **expr** ändert
 - ◆ **rwatch expr**: Stoppt, wenn **expr** gelesen wird
 - ◆ **awatch expr**: Stoppt bei jedem Zugriff (kombiniert **rwatch** und **watch**)
 - ◆ **expr** ist ein C-Ausdruck, im einfachsten Fall der Name einer Variable
 - ◆ Achtung: für jedes Byte des Ausdrucks wird ein Hardware-Breakpoints verbraucht, **watch** auf einen **int** belegt also zwei Hardware-Breakpoints!
- Weitere im Reference-Sheet (☞ Doku-Bereich der Webseite)

7 Wichtige GDB-Kommandos

- Schrittweises Abarbeiten des Programms
 - ◆ **n**: führt nächste Zeile C-Code aus, übergeht Funktionen
 - ◆ **s**: wie **n**, steigt aber in Funktionen ab
- Setzen von Breakpoints (Haltepunkten)
 - ◆ Anzahl durch die Hardware auf 3 beschränkt
 - ◆ **b [Dateiname:]Funktionsname [condition]**
 - ◆ **b Dateiname:ZeilenNr. [condition]**
 - ◆ Die Ausführung stoppt bei Erreichen der angegebenen Stelle
 - ◆ wenn **condition** angeben (C-Ausdruck) nur dann, wenn Bedingung erfüllt ist
 - ◆ Breakpoints anzeigen: **info breakpoints**
 - ◆ Breakpoint löschen (Nr. des Breakpoints aus Anzeige): **d BreakpointNr**
- Fortsetzen der Programmausführung bis zu Haltepunkt: **c**