

U1 Organisatorisches

- 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)?

U1-1 Login in die Windows-Umgebung

- 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

- 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)

■ 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

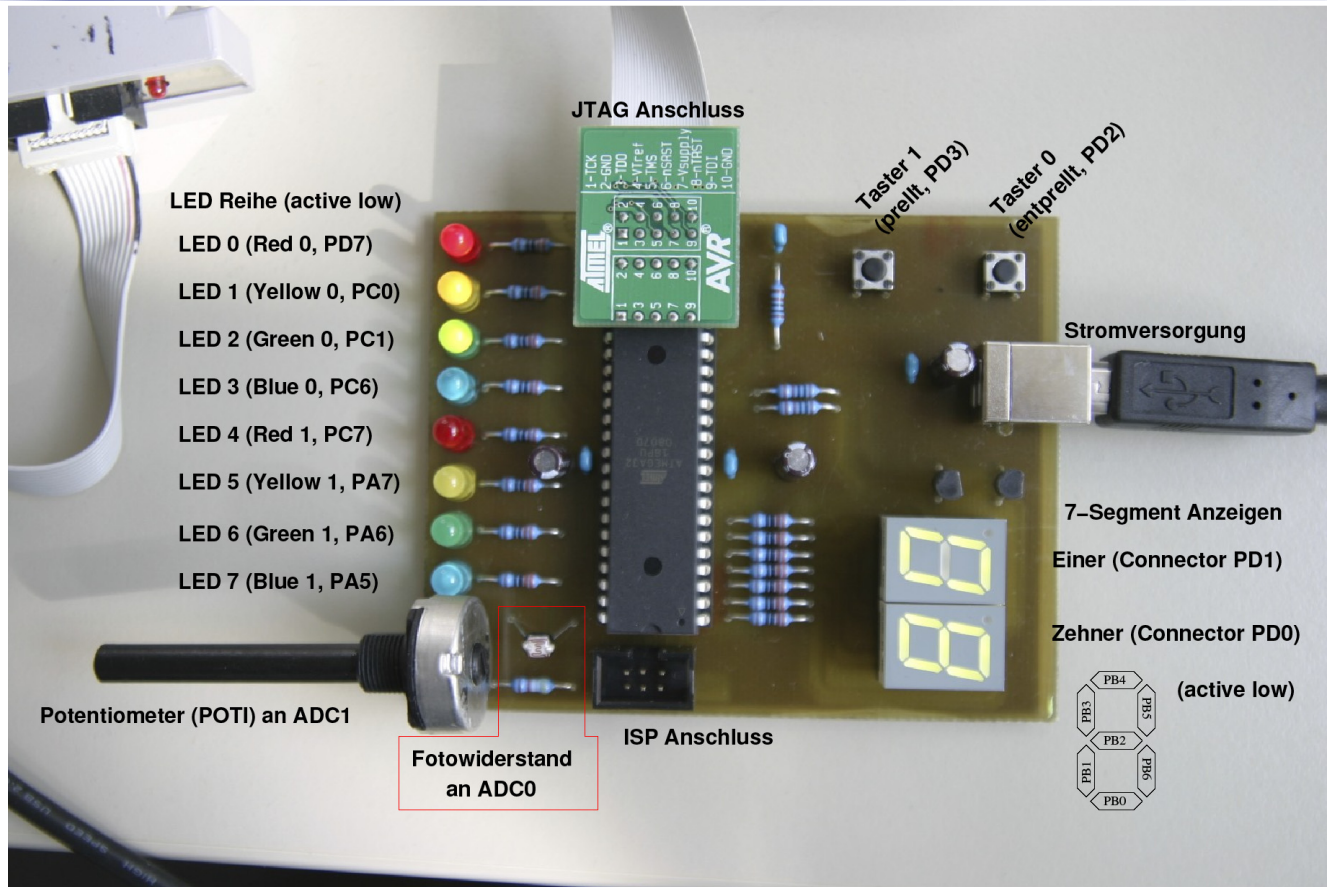
■ Sonstiges:

- ◆ 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

- 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



U1-5 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

- 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

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`

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

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

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?)
 - Rückgabetyt 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

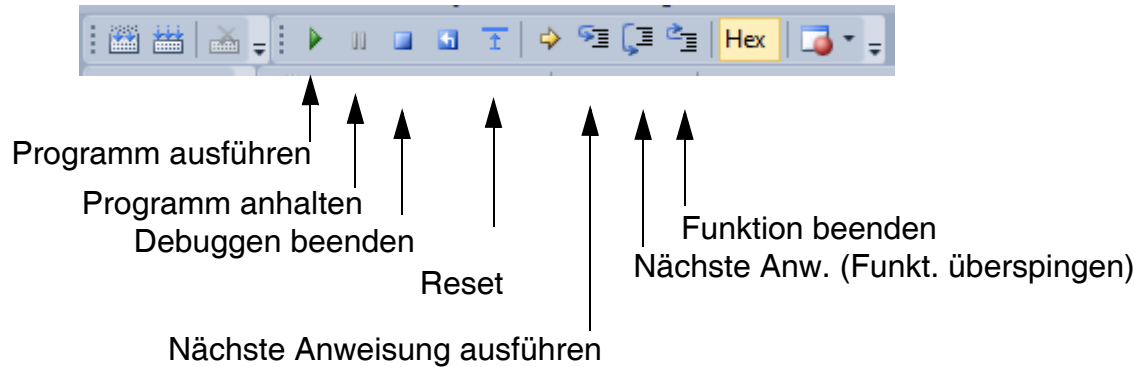
- ◆ Die Register können auch direkt geändert werden.

- Breakpoints unterbrechen das Programm einer bestimmten Stelle

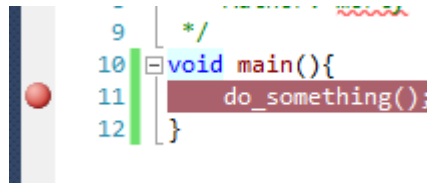
- ◆ Codezeile anklicken, dann *F9* oder *Debug - Toggle Breakpoint*

- ◆ Programm laufen lassen (*F5*), stoppt wenn ein Breakpoint erreicht wird

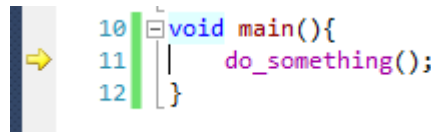
7 Starten des Simulators/Debuggers 2



Breakpoint (setzen) →



Aktueller Befehl →



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. `fau01sr0`
 - Von daheim: `fau01sr0.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 fg)
- <CTRL> - D End-of-File

1 Toolchain:

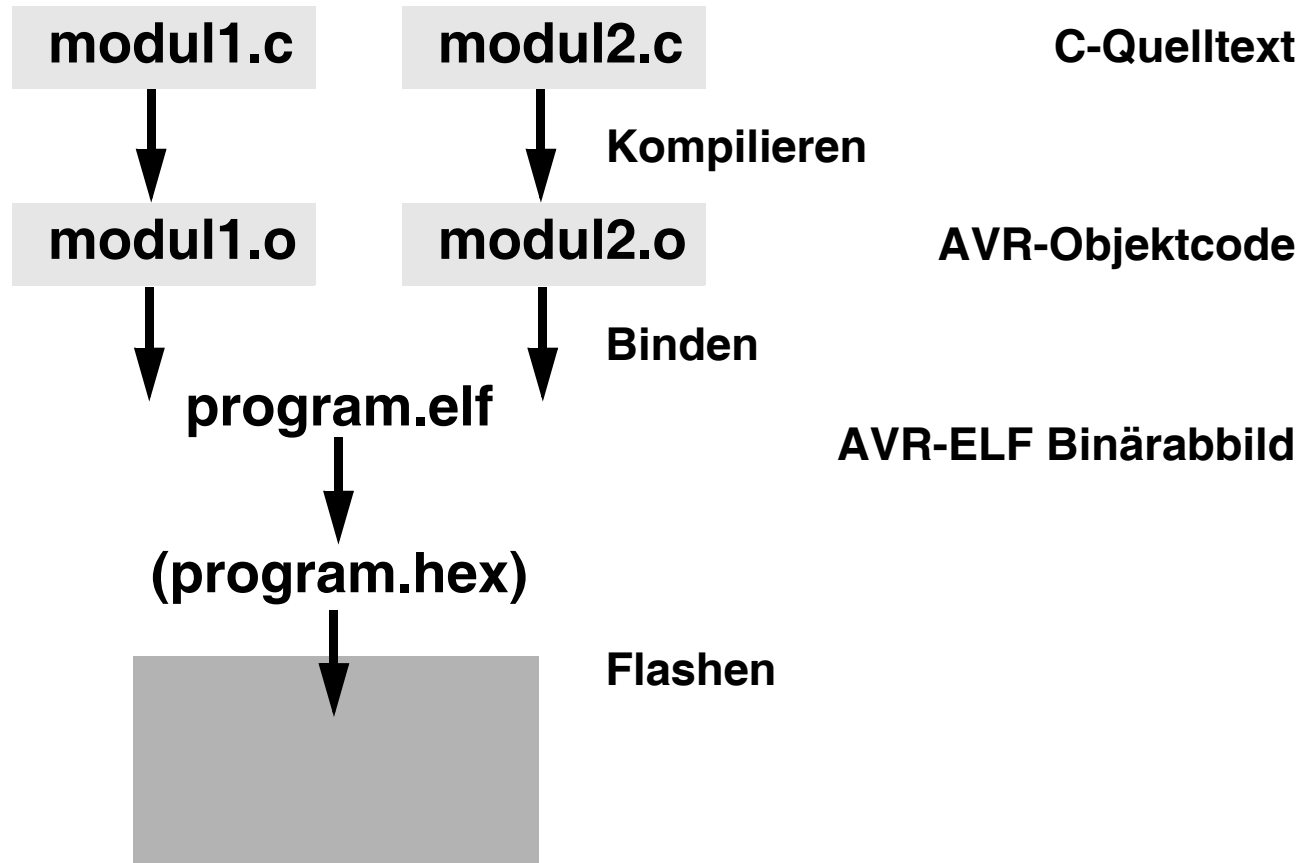
Vom Quellcode zum geflashten Binärabbild

- (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 Objektdaten 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 Objektdaten 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 Objektdaten 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 Zielfeldatei, 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

6 Flashen des ELF-Images

- Ablegen des Binärabbilds 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 Binärabbilds **program.hex**:

```
make -f /proj/i4spic/pub/i4/debug.mk program.hex.flash
```

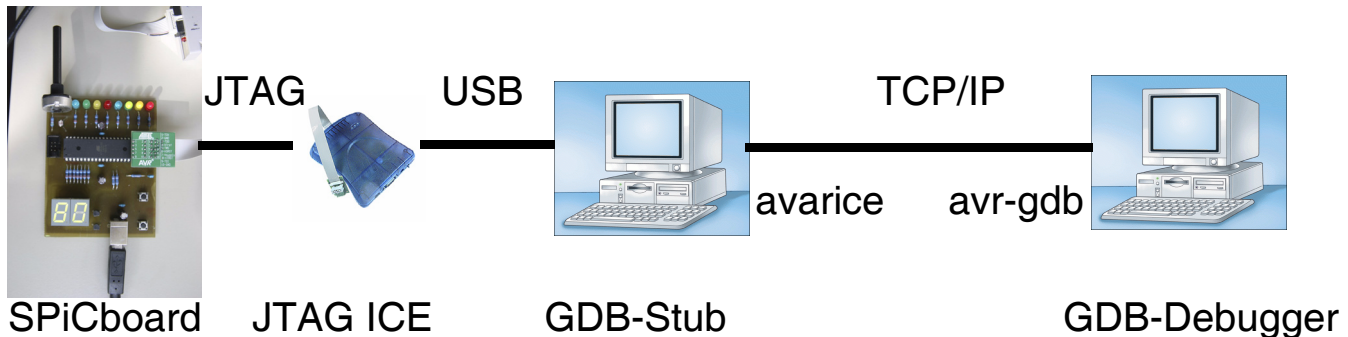
- Nach jedem Reset lädt der **Bootloader** des Mikrocontrollers die relevanten Sektionen in den RAM und startet die Ausführung
- Für einfache Programme (nur eine C-Datei **program.c**) übernimmt obiger Aufruf zum Flashen auch die Übersetzung

7 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

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

- 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**

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)