

Übungen zu Grundlagen der Systemnahen Programmierung in C (GSPiC)

Rainer Müller
(Lehrstuhl Informatik 4)



Sommersemester 2017



Organisatorisches: Tafelübungen

- Tafelübungen (Raum: 01.153 oder 01.155N) im Wochenrhythmus abwechselnd:
 - Vorstellung der neuen Aufgabe, ggf. gemeinsame Entwicklung einer Lösungsskizze
 - Besprechung der alten Aufgabe mit Lösungsvorstellung durch Studierende, Hinweis auf häufig gemachte Fehler
 - Keine Anwesenheitspflicht; trotzdem Anwesenheitsliste, da es bei unentschuldigter Abwesenheit bei Lösungsvorstellung ggf. 0 Punkte auf die Aufgabe gibt
 - Ebenfalls 0 Punkte bei "abgeschriebenen" Lösungen; Automatisierter Vergleich mit allen anderen (auch älteren) Lösungen
 - Termine:
http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS17/V_GSPiC/#wochenplanung
 - Wochenrhythmus:
http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS17/V_GSPiC/#semesterplanung
- Exakte Zeit dieser Tafelübung: ab XX:00, XX:15 oder XX:30?



Prolog: Windows-Login

- Zur Bearbeitung der Übungen ist ein Windows-Login nötig
- Jetzt Passwort setzen:
 - Im Raum 01.155 mit Linux-Passwort einloggen
 - Ein Terminalprogramm öffnen und dort folgendes Kommando ausführen:
`cip-set-windows-password`
- Kriterien für sicheres Passwort:
 - Mindestens 8 Zeichen, besser 10
 - Mindestens 3 Zeichensorten, besser 4 (Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen, Zeichen)
 - Keine Wörterbuch-Wörter, Namen, Login etc.
- Passwort-Generierung zum Aussuchen mit folgendem Kommando:
`pwgen -s 12`



Organisatorisches: Reine Rechnerübungen

- Reine Rechnerübungen (Raum: 01.153 oder 01.155N):
 - Unterstützung durch Übungsleiter bei der Aufgabenbearbeitung
 - Falls 30 Minuten nach Beginn der Rechnerübung (also um XX:45) niemand anwesend ist, kann der Übungsleiter gehen.
 - Termine:
http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS17/V_GSPiC/#wochenplanung



- Bearbeitung teils einzeln, teils in Zweiergruppen (siehe Aufgabenstellung)
 - bei Teamarbeit müssen beide Partner in **derselben** Tafelübung sein
- Verschiedene Abgabezeitpunkte für jede Übungsgruppe
 - Bearbeitungszeit immer bis zum Tag vor der Herausgabe der nächsten Aufgabe
 - Abgabezeitpunkt um 18:00
 - eigener Abgabetermin kann per Skript abgefragt werden (siehe Folie 23)
 - Übersicht:
http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS17/V_GSPIC/#semesterplanung



Organisatorisches: Bei Problemen

1. Diese Folien konsultieren
2. Häufig gestellte Fragen (FAQ) und Antworten (werden laufend erweitert):
http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS17/V_GSPIC/Uebung/faq/
3. Fragen zu Übungsaufgaben im EEI-Forum posten; Übungsleiter lesen mit und antworten, falls Studierende nicht oder falsch antworten:
<http://eei.fsi.uni-erlangen.de/forum/forum/16>
4. Bei speziellen Fragen Mail an Mailingliste, die alle Übungsleiter erreicht:
i4spic@cs.fau.de

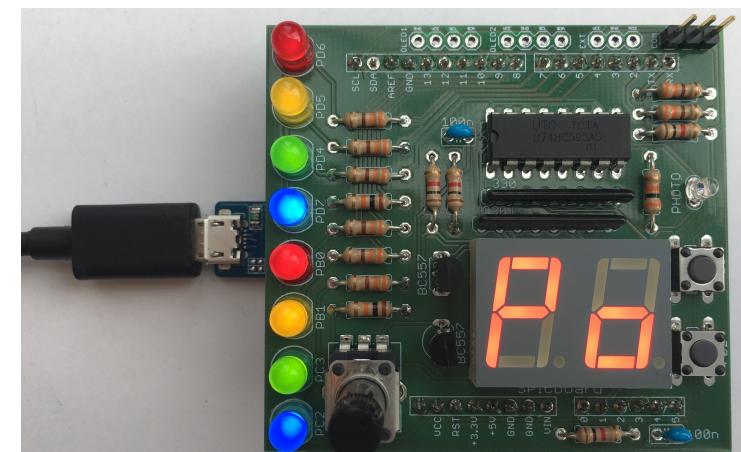


- Bonuspunkte:
 - Abgegebene Aufgaben werden bepunktet
 - Umrechnung in Bonuspunkte für die Klausur
 - *Bestehen* der Klausur nur durch Bonuspunkte nicht möglich
 - Details:
http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS17/V_GSPIC/Pruefung/#bonus



Hardware: SPiCboard

- ATmega328PB Xplained Mini:
Mikrocontroller-Board mit integriertem Programmer/Debugger
- Speziell für (G)SPiC angefertigte SPiCboards als Erweiterungsplatine



- Betreute Bearbeitung der Aufgaben während der Rechnerübungen
⇒ Hardware wird zur Verfügung gestellt
- Selbständige Bearbeitung teilweise nötig
⇒ Eigenes SPiCboard: Anfertigung am Lötabend
⇒ SPiCboard Simulator: SPiCsim



Software-Umgebung: Verzeichnisse (1)

- Projektverzeichnis pro Student/Studentin:
 - Unter Windows: R:\
 - Unter Linux: /proj/i4gspic/LOGINNAME/
 - Lösungen in Unterverzeichnissen **aufgabeX** entwickeln;
Abgabeprogramm sucht dort
 - Verzeichnis nur für den/die jeweilige/n Student/Studentin lesbar
 - Erzeugung automatisch nach Waffel-Anmeldung innerhalb eines Tages
- Heimverzeichnis:
 - Unter Windows: Z:\
 - Entspricht dem Heimverzeichnis ~ unter Linux



- **libspicboard**: Funktionsbibliothek zur einfachen Ansteuerung der Hardware
- Beispiel: `sb_led_on(GREEN0)`; schaltet 1. grüne LED an
- Direkte Konfiguration der Hardware durch Anwendungsprogrammierer nicht nötig
- Verwendung vor allem bei den ersten Aufgaben, später muss **libspicboard** teils selbst implementiert werden
- Dokumentation online:
http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS17/V_GSPiC/Uebung/doc



Software-Umgebung: Verzeichnisse (2)

- Vorgabeverzeichnis für alle Studierenden:
 - Unter Windows: S:\
 - Unter Linux: /proj/i4gspic/pub/
 - Projektvorlage **vorlage.cproj** für Atmel Studio
 - Aufgabenstellungen unter **aufgaben/**
 - Hilfsmaterial und Binärmusterlösungen zu einzelnen Übungsaufgaben unter **aufgabeX/**
 - Programm zum Testen der Einheiten auf den Boards unter **boardtest/**
 - **libspicboard**-Bibliothek und -Dokumentation unter **libspicboard/**
 - Kleine Hilfsprogramme unter **tools/**
- Falls eines der Verzeichnisse Z:\, R:\, S:\ nicht angezeigt wird:
 - Windows Explorer – Computer – Map network drive
 - Z:\ unter \\faui03\LOGINNAME
 - R:\ unter \\faui03\i4gspichome
 - S:\ unter \\faui03\i4gspicpub



- Programmentwicklung unter Atmel Studio 7 unter Windows
- Vereint Editor, Compiler und Debugger in einer Umgebung
- Cross-Compiler zur Erzeugung von Programmen für unterschiedliche Architekturen
 - Wirtssystem (engl. host): Intel-PC
 - Zielsystem (engl. target): AVR-Mikrocontroller



Software-Umgebung: C-Dateien hinzufügen

- Initiale C-Datei zu Projekt hinzufügen:
 - Rechts "Solution Explorer" auswählen und dort orangefarbenes Projekt auswählen
 - Project – Add New Item...
 - Dateityp: C File
 - Name: siehe Aufgabenstellung, jetzt `test.c` (Achtung: Kleinschreibung!)
 - Add



- Projektordner erstellen und Vorlage kopieren:
 - Ordner für aktuelle Aufgabe erstellen
`R:\aufgabeX\`
 - Die Datei
`S:\vorlage.cproj`
in das Verzeichnis der aktuellen Aufgabe kopieren
`R:\aufgabeX\`
 - Projektdatei umbenennen entsprechend der Aufgabe
`vorlage.cproj ↳ aufgabeX.cproj`
- Projekt in Atmel Studio öffnen:
 - Start von Atmel Studio über:
Start – All Programs – Atmel Studio 7.0 – Atmel Studio 7.0
 - Beim ersten Start öffnet sich ein Dialog, in dem "Standard" als User Interface ausgewählt werden sollte
 - File – Open ↳ Project/Solution...
 - `R:\aufgabeX\aufgabeX.cproj` auswählen
 - OK



Software-Umgebung: Programmieren (1)

- Auf Mikrocontrollern ist die `main()`-Funktion normalerweise vom Typ `void main(void);`
- Sollte niemals zurückkehren (wohin?), daher kein Rückgabewert
- Beispielprogramm, um erste grüne LED einzuschalten:

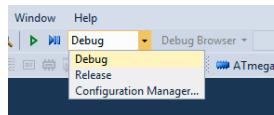
```
1 #include <led.h>
2
3 void main(void) {
4     sb_led_on(GREEN0);
5     while(1) { /* Endlosschleife */
6     }
7 }
```

- Programm kompilieren mit Build – Build Solution
 - ⇒ Kompilierendes Programm nur, wenn unten steht:
`Build succeeded.`
 - ⇒ Fehlermeldungen erscheinen ggf. unten



Software-Umgebung: Programmieren (2)

- **Achtung:** Zwei verschiedene Compiler-Profile: Release und Debug
 - Release optimiert den entstehenden Binärkode
 - Debug nicht
- Letztendlich soll jede Aufgabe mit Release kompiliert und getestet werden
- ⇒ *Die Release-Konfiguration wird von uns bewertet!*
- Nur zu Debug-Zwecken während der Entwicklung soll ggf. die Debug-Konfiguration verwendet werden
- Beispiel: Compiler optimiert bei Release überflüssige Codezeile weg; Debugger kann deswegen dort nicht an einem Breakpoint anhalten
- Umstellung des Profils in Drop-Down-Box rechts neben dem Play-Button in der Werkzeugleiste

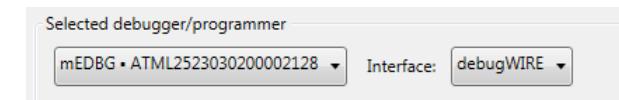


Software-Umgebung: Flashen und Ausführen

- Flashen: Kompiliertes Programm in den Speicher des Mikrocontrollers kopieren
- Direkt in den Speicher kopieren und laufen lassen: Debug – Start without Debugging
- Nach erfolgreichem Flashen führt das Board das Programm direkt aus
- Ein Neustart des Programms ist durch Trennen und Wiederherstellen der USB-Stromversorgung möglich

Software-Umgebung: Verbindung Einrichten

- On-Chip-Debugger zum Untersuchen des Programmablaufs "live" auf dem Board
- Verbindung per debugWIRE auswählen:
 - Project – aufgabeX Properties
 - Tool – Selected Debugger
 - ⇒ mEDBG
 - ⇒ debugWIRE

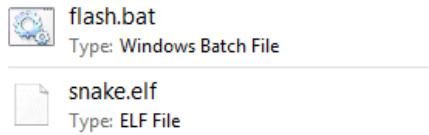


Software-Umgebung: Debuggen

- Programm laden und beim Betreten von `main()` anhalten: Debug – Start Debugging and Break
- Schrittweise abarbeiten mit
 - F10 (Step Over): Funktionsaufrufe werden in einem Schritt bearbeitet
 - F11 (Step Into): Bei Funktionsaufrufen wird die Funktion betreten
- Debug – Windows – I/O View: I/O-Ansicht gibt Einblick in die Zustände der I/O-Register; die Werte können dort auch direkt geändert werden
- Breakpoints unterbrechen das Programm an einer bestimmten Stelle
 - Setzen durch Codezeile anklicken, dann F9 oder Debug – Toggle Breakpoint
 - Programm laufen lassen (F5 oder Debug – Continue): stoppt, wenn ein Breakpoint erreicht wird

Software-Umgebung: Binärabbild flashen

- Nötig, um vorgefertigte Binärabbilder (.elf-Images) zu testen, z. B. Binärmusterlösungen unter S:\aufgabeX
- Möglich mit Skript `flash.bat` im jeweiligen Verzeichnis, Ausführen mit Doppelklick



- Nach erfolgreichem Flashen führt das Board das Programm direkt aus
- Ein Neustart des Programms ist durch Trennen und Wiederherstellen der USB-Stromversorgung möglich



Software-Umgebung: Abgeben (2)

- Den Quelltext der abgegebenen Aufgabe nochmal anzeigen, dabei `aufgabeX` entsprechend ersetzen:
`/proj/i4gspic/bin/show-submission aufgabeX`
- Unterschiede zwischen abgegebener Version und Version im Projektverzeichnis R:\aufgabeX anzeigen:
`/proj/i4gspic/bin/show-submission aufgabeX -d`
- Den eigenen Abgabetermin ermitteln:
`/proj/i4gspic/bin/get-deadline aufgabeX`



Software-Umgebung: Abgeben (1)

- Nach erfolgreichem Testen des Programms müssen Übungslösungen zur Bewertung abgegeben werden
- **Wichtig:** Bei Zweiergruppen darf nur ein Partner abgeben!
- Die Abgabe erfolgt unter einer Linux-Umgebung per Remote Login:
 - Start – Alle Programme – PuTTY – PuTTY
 - Host Name: `fau10sr0` bzw. von Zuhause `fau10sr0.cs.fau.de` (alternativ: `fau100[a-y]` oder `fau106[a-q]`)
 - Open
 - PuTTY Security Alert mit "Ja" bestätigen
 - Login mit Benutzernamen und Linux-Passwort
- Im erscheinenden Terminal-Fenster folgendes Kommando ausführen, dabei `aufgabeX` entsprechend ersetzen:
`/proj/i4gspic/bin/submit aufgabeX`
- **Wichtig:**
Grüner Text signalisiert erfolgreiche Abgabe, roter Text einen Fehler!

