

7 Uhr und Zeitraster

Student Group

First Name	Surname	Matrikel Nr.

Table of Contents

7 Uhr und Zeitraster 2

 Ziele 2

 Übung 2

7 Uhr und Zeitraster

Ziele

Nach dieser Lektion sollten Sie:

1. wissen, wie man aus den auf Interrupt-basierten Zeitrastern langsamere Raster umsetzt.


Übung

I. Vorarbeiten

1. Laden Sie folgende Datei herunter:
 1. [7._uhr_und_zeitraster.sim1](#)
 2. [7._uhr_und_zeitraster.hex](#)
 3. [lcd_lib_de.h](#)

II. Analyse des fertigen Programms

1. Initialisieren des Programms

1. Öffnen Sie SimulIDE und öffnen Sie dort mittels  die Datei `7._uhr_und_zeitraster.sim1`
2. Laden Sie `7._uhr_und_zeitraster.hex` als firmware auf den 88 Chip
3. Zunächst wird eine Startanzeige mit dem Namen des Programms dargestellt.
4. Als nächstes ist im Display eine Uhr mit dem Format HH:MM:SS Menu zu sehen
5. Die Tasten 2 und 3 ermöglichen das Einstellen der Stunde und Minute. Werden die Minuten hochgezählt, so werden die Sekunden auf 0 gesetzt.

III. Eingabe in Microchip Studio

```

/*=====
=====
=
/*
===== Ändern Sie auch hier wieder die Beschreibung am
===== Anfang des C-Files, je nachdem was Sie entwickeln
=====

Experiment 7: 7_mexleclock
mit Stunden-, Minuten- und
Sekunden-Anzeige
=====
=====
=====
=

Dateiname:
7_MexleClock.c

```

Autoren: Peter Blinzinger
 Prof. G. Gruhler (Hochschule Heilbronn)
 D. Chilachava (Georgische Technische Universitaet)

Version: 1.3 vom 22.10.2022

Hardware: MEXLE2020 Ver. 1.0 oder höher
 AVR-USB-PROGI Ver. 2.0

Software:
 Entwicklungsumgebung: AtmelStudio 7.0
 C-Compiler: AVR/GNU C Compiler 5.4.0

Funktion: Digitaluhr mit Anzeige von Stunden, Minuten und Sekunden. Eine einfache Stellfunktion ist mit den Tasten S2 und S3 realisiert.

Displayanzeige: Start (fuer 2s): Betrieb:
 +-----+
 -+ +-----+
 -+
 Experiment 7 -| |==
 00:00:00 ==|
 | Digital
 Clock | | Std Min
 |
 +-----+
 -+ +-----+
 -+

Tastenfunktion: S2: Std (zaehlt Stunden bei Flanke aufwaerts. Überlauf bei 24)
 S3: Min (zaehlt Minuten bei Flanke aufwaerts. Überlauf bei 60)

Deklarationen

=====

1. Hier wird wieder geprüft ob die Frequenz des Quarz bereits eingestellt wurde und - falls nicht - dessen Frequenz eingestellt.
2. Die Header-Dateien entsprechen denen der letzten Programme.
3. Auch die Makros entsprechen denen der letzten Programme.
4. Die Konstanten entsprechen denen der letzten Programme.
 Zusätzlich wird der Ausdruck ASC_NULL durch den Hexadezimalwert einer '0' in ASCII, also 0x30 und ASC_COLON durch den ASCII-Wert eines Doppelpunkts, also 0x3A, ersetzt
5. Bei den Variablen entsprechen einige denen der letzten Programme.
6. Für die Uhr werden Stunden, Minuten, Sekunden und Zehntelsekunden mit Anfangswerten deklariert.
7. Bei den Funktionsprototypen sind einige bekannte Unterprogramme vorhanden. Details werden weiter unten erklärt.

```

(setzt Sekunden beim
Druecken zurueck auf 00)

Jumperstellung: keine
Auswirkung

Fuses im uC:    CKDIV8: Aus
(keine generelle Verteilung
des Takts)

Header-Files:  lcd_lib_de.h
(Library zur Ansteuerung
LCD-Display Ver. 1.3)

Module:        1)
Taktgenerator
                2) Zaehler
fuer Uhr (Takt: 1 s)
                3)
Anzeigetreiber (Takt: 100
ms)
                4)
Stellfunktion  (Takt: 10
ms)

    Modul 1:    Das Modul
"taktgenerator" erzeugt den
Takt von 1s fuer die Uhr.
                Zusaezliche
Takete: 10 ms fuer
Stellfunktion
100 ms fuer Anzeige.

                Verwendung
von Hardware-Timer 0 und T0
Overflow-Interrupt.
                Frequenzen:
Quarzfrequenz
12,288 MHz.
Timer-Vorteiler    / 8
=> 1,536 MHz
Hardware-Timer     /256
=> 6 kHz / 166 µs
Software-Vorteiler / 60
=> 100 Hz / 10 ms
Hundertstel-Zaehler / 10
=> 10 Hz / 100 ms
Zehntel-Zaehler    / 10
=> 1 Hz / 1 s

    Modul 2:    Das Modul

```

Hauptprogramm =====

1. Das Hauptprogramm ähnelt sehr stark dem [Up/Down Counter](#). Entsprechend werden die Zeilen 143-157 hier nicht weiter erklärt.

2. In der Endlosschleife sind auf der ersten Ebene wieder nur If-Abfragen zu den Flags takt10ms und takt100ms zu finden.
 1. Alle \$10~\rm ms\$ (bzw. wenn das entsprechende Flag gesetzt wird) wird das Flag zurückgesetzt und das Unterprogramm uhrStellen() aufgerufen

 2. Alle \$100~\rm ms\$ (bzw. wenn das entsprechende Flag gesetzt wird) wird das Flag zurückgesetzt und das Unterprogramm uhrAnzeigen() aufgerufen

 3. Alle \$1~\rm s\$ (bzw. wenn das entsprechende Flag gesetzt wird) wird das Flag zurückgesetzt und das Unterprogramm uhrZaehlen() aufgerufen

Interrupt Routine

=====

1. Auch die Interrupt Routine ist dem Programm [Up/Down Counter](#) entlehnt und wird hier nicht weiter erklärt.

"Zaehler fuer Uhr" wird durch den Takt 1s aufgerufen.

Sekunden, Minuten und Stunden werden als Binaerzahlen gezaehlt
Sekunden und Minuten zaehlen 00..59, die Stunden 00..23.

Ein "Tick" auf dem Lautsprecher wird jede Sekunde ausgegeben.

Modul 3: Das Modul "Anzeigetreiber" startet alle 100 ms. Es gibt die Hintergrundinformationen und die aktuelle Uhrzeit aus.

Darstellung auf der Anzeige (mittig in Zeile 1): [23:59:59]

Modul 4: Das Modul "Stellfunktion" ist an den 10 ms-Takt gekoppelt.

Es dient

- zum Einlesen und Entprellen der Stelltasten
- Auswertung der fallenden Flanke 1=> 0
- zum Ausfuehren der Stellfunktion:
 - S2 zaehlt die Stunden aufwaerts
 - S3 zaehlt die Minuten aufwaerts
 - solange Taste S3 gedrueckt: Sekunden = 00 (einfache Synchronisierung der Uhr!)

Beim Stellen kein Uebertrag von den Minuten auf die Stunden.

Die Kopplung der Module wird ueber global definierte Variable realisiert:

1-Bit-Variable:
takt10ms: Taktgenerator => Stellfunktion
takt100ms: Taktgenerator => Anzeigetreiber

Stellfunktion =====

- In dieser Funktion werden zunächst die Stellungen aller Taster eingelesen (vgl. counterCounting(void) bei [Up/down Counter](#)).
- Neu hier ist, dass die Bedienung der Schalter die Variablen für Stunden, Minuten um eins hochsetzen, bzw. bei Überlauf wieder zurück auf 0 setzen. Zusätzlich wird bei einer Änderung des Minuten-Werts der Sekunden-Wert auf 0 gesetzt.

Anzeigefunktion Uhr

=====

- Hierüber wird die Uhrzeit in der ersten Zeile im Format hh:mm:ss ausgegeben.
- Ähnlich zum Counter werden die zweistelligen

```

takt1s:    Taktgenerator =>
Zaehler fuer Uhr

    8-Bit-Variable:
sekunden  Stellfunktion =>
Zaehler => Anzeige
minuten
stunden

=====
=====
=====*/

// Deklarationen
=====
=====

// Festlegung der
Quarzfrequenz
#ifndef F_CPU
// optional definieren
#define F_CPU 1843200UL
// ATmega 88 mit 18,432 MHz
Quarz
#endif

// Include von Header-
Dateien
#include <avr/io.h>
// I/O-Konfiguration (intern
weitere Dateien)
#include <avr/interrupt.h>
// Definition von Interrupts
#include <util/delay.h>
// Definition von Delays
(Wartezeiten)
#include "lcd_lib_de.h"
// Header-Datei fuer LCD-
Anzeige

// Makros
#define SET_BIT(BYTE, BIT)
((BYTE) |= (1 << (BIT))) //
Bit Zustand in Byte setzen
#define CLR_BIT(BYTE, BIT)
((BYTE) &= ~(1 << (BIT))) //
Bit Zustand in Byte loeschen
#define TGL_BIT(BYTE, BIT)
((BYTE) ^= (1 << (BIT))) //
Bit Zustand in Byte wechseln

```

Werte mit Division durch 10 und dessen Rest in zwei einzelne Ziffern gewandelt

Initialisierung Display-Anzeige

1. Die Funktion `initDisplay()` wird zu Beginn des Programms aufgerufen und führt zunächst die Initialisierung des Displays aus.
2. Danach wird der erste Text auf den Bildschirm geschrieben und damit der Programmname dargestellt.
3. Nach zwei Sekunden wird der Auswahlbildschirm angezeigt.

Zaehlfunktion Uhr

1. Die Zähl-Funktion `uhrZaehlen()` ist ganz ähnlich aufgebaut zur Interrupt-Service-Routine
2. Zunächst wird ein Schaltwechsel am Ausgang mit dem Lautsprecher ausgegeben, um einen Knackton zu erzeugen
3. Dann werden die Sekunden hochgezählt
4. ist das Maximum erreicht, so wird der Sekunden-Wert zurückgesetzt und der Minuten-Wert um eins hochgezählt.
5. ebenso wird beim Maximum des Minuten-Serts

```
(toggle)

// Konstanten
#define PRESCALER_VAL
90 // Faktor Vorteiler
= 90
#define CYCLE10MS_MAX
10 // Faktor
Hundertstel = 10
#define CYCLE100MS_MAX
10 // Faktor Zehntel =
10

#define SPEAK_PORT
PORTD // Port-Adresse fuer
Lautsprecher
#define SPEAK_BIT
5 // Port-Bit fuer
Lautsprecher

#define ASC_NULL
0x30 // Das Zeichen
'0' in ASCII
#define ASC_COLON
0x3A // Das Zeichen
':' in ASCII
#define INPUT_PIN_MASK
0b00001111

// Variable
unsigned char
softwarePrescaler =
PRESCALER_VAL; //
Zaehlvariable Vorteiler
unsigned char cycle10msCount
= CYCLE10MS_MAX; //
Zaehlvariable Hundertstel
unsigned char
cycle100msCount =
CYCLE100MS_MAX; //
Zaehlvariable Zehntel
unsigned char seconds
= 56; //
Variable Sekunden
unsigned char minutes
= 34; //
Variable Minuten
unsigned char hours
= 12; //
Variable Stunden
```

dieser zurückgesetzt und der Stundenwert hochgezählt.

6. beim Maximum des Stunden-Werts wird dieser wieder auf Null gesetzt

```
bool timertick;
// Bit-Botschaft alle
0,166ms (bei Timer-
Interrupt)
bool cycle10msActive;
// Bit-Botschaft alle 10ms
bool cycle100msActive;
// Bit-Botschaft alle 100ms
bool cycle1sActive;
// Bit-Botschaft alle 1s

bool button2_new = 1;
// Bitspeicher fuer Taste 2
bool button3_new = 1;
// Bitspeicher fuer Taste 3
bool button2_old = 1;
// alter Wert von Taste 2
bool button3_old = 1;
// alter Wert von Taste 3

uint8_t buttonState =
0b00001111; //
Bitspeicher fuer Tasten

// Funktionsprototypen
void initDisplay(void);
// Init Anzeige
void setTime(void);
// Stellfunktion
void showTime(void);
// Anzeigefunktion
void refreshTime(void);
// Uhrfunktion

// Hauptprogramm
=====
=====
=====
int main()
{
    // Initialisierung
    initDisplay();
// Initialisierung LCD-
Anzeige

    TCCR0A = 0;
// Timer 0 auf "Normal Mode"
schalten
    SET_BIT(TCCR0B, CS01);
// mit Prescaler /8
betreiben
```

```
    SET_BIT(TIMSK0, TOIE0);  
    // Overflow-Interrupt  
    aktivieren  
  
    SET_BIT(DDRD,  
    SPEAK_BIT); // Speaker-Bit  
    auf Ausgabe  
  
    sei();  
    // generell Interrupts  
    einschalten  
  
    // Hauptprogrammschleife  
  
    while(1)  
    // unendliche Warteschleife  
    mit Aufruf der  
    // Funktionen abhaengig von  
    Taktbotschaften  
    {  
        if (cycle10msActive)  
    // alle 10ms:  
        {  
            cycle10msActive  
    = 0; // Botschaft  
    "10ms" loeschen  
            setTime();  
    // Tasten abfragen, Uhr  
    stellen  
        }  
        if  
    (cycle100msActive)  
    // alle 100ms:  
        {  
            cycle100msActive  
    = 0; // Botschaft  
    "100ms" loeschen  
            showTime();  
    // Uhrzeit auf Anzeige  
    ausgeben  
        }  
        if (cycle1sActive)  
    // alle Sekunden:  
        {  
            cycle1sActive =  
    0; // Botschaft  
    "1s" loeschen  
            refreshTime();  
    // Uhr weiterzaehlen  
        }  
    }  
}
```

```
    return 0;
}

// Interrupt-Routine
=====
=====
==

ISR (TIMER0_OVF_vect)
/* In der Interrupt-Routine
sind die Softwareteiler
realisiert, die die Takt-
    botschaften (10ms,
100ms, 1s) fuer die gesamte
Uhr erzeugen. Die Interrupts
    werden von Timer 0
ausgelöst (Interrupt Nr. 1)

*/
{
    timertick = 1;
// Botschaft 0,166ms senden
    --softwarePrescaler;
// Vorteiler dekrementieren
    if
    (softwarePrescaler==0)
// wenn 0 erreicht: 10ms
abgelaufen
    {
        softwarePrescaler =
PRESCALER_VAL; //
Vorteiler auf Startwert
        cycle10msActive = 1;
// Botschaft 10ms senden
        --cycle10msCount;
// Hunderstelzaehler
dekrementieren

        if
    (cycle10msCount==0)
// wenn 0 erreicht: 100ms
abgelaufen
        {
            cycle10msCount =
CYCLE10MS_MAX; // Teiler auf
Startwert
            cycle100msActive
= 1; //
Botschaft 100ms senden
            --
cycle100msCount;

```

```
// Zehntelzaehler
dekrementieren

    if
(cycle100msCount==0)
// wenn 0 erreicht: 1s
abgelaufen
    {
cycle100msCount =
CYCLE100MS_MAX; // Teiler
auf Startwert
cycle1sActive = 1;
// Botschaft 1s senden
    }
}
}
// Stellfunktion
=====
=====
=====
void setTime(void)
/* Die Stellfunktion der
Uhr wird alle 10ms
aufgerufen. Dadurch wird eine
Entprellung der
Tastensignale realisiert.
Das Stellen wird bei einer
fallenden Flanke des
jeweiligen Tastensignals
durchgefuehrt. Darum
muss fuer einen weiteren
Stellschritt die Taste
erneut betaetigt werden.

    Eine Flanke wird durch
(alter Wert == 1) UND
(aktueller Wert == 0)
erkannt.

    Mit der Taste S2 werden
die Stunden aufwaerts
gestellt.
    Mit der Taste S3 werden
die Minuten aufwaerts
gestellt (kein Uebertrag)
    Solange Taste S3
gedrueckt ist werden die
Sekunden auf 00 gehalten

    Veraenderte Variable:
```

```
stunden
minuten
sekunden

    Speicher fuer Bits:
sw2Alt
sw3Alt
*/
{
    DDRC = DDRC
&~INPUT_PIN_MASK;    // Port
C auf Eingabe schalten
    PORTC |=
INPUT_PIN_MASK;    //
Pullup-Rs eingeschaltet
    _delay_us(1);
// Wartezeit Umstellung
Hardware-Signal
    buttonState    = (PINC &
INPUT_PIN_MASK) ;
// Hole den Schalterstatus
von C0..C3, 0b1 ist hier
offener SChalter
    DDRC |= INPUT_PIN_MASK;
// Port C auf Ausgabe
schalten

    // Einlesen der
Tastensignale
    button2_new =
(buttonState & (1 << PC1));
    button3_new =
(buttonState & (1 << PC2));

    if
((button2_new==0)&(button2_o
ld==1)) // wenn Taste 2
eben gedruickt wurde:
    {
        hours++;
//    Stunden hochzaehlen,
Ueberlauf bei 23
        if (hours==24)
            hours = 00;
    }
    if
((button3_new==0)&(button3_o
ld==1)) // wenn Taste 3
eben gedruickt wurde:
    {
        minutes++;
    }
}
```

```
// Minuten hochzaehlen,  
Ueberlauf bei 59  
    if (minutes==60)  
        minutes = 00;  
    }  
    if (button3_new==0)  
// solange Taste 3  
gedrueckt:  
    seconds = 00;  
// Sekunden auf 00 setzen  
  
    button2_old =  
button2_new;           //  
aktuelle Tastenwerte  
speichern  
    button3_old =  
button3_new;           //  
in Variable fuer alte Werte  
}  
  
// Anzeigefunktion Uhr  
=====
```

```
void showTime(void)  
/* Die Umrechnung der  
binaeren Zaehlwerte auf BCD  
ist folgendermaßen geloest:  
    Zehner: einfache  
Integer-Teilung (/10)  
    Einer: Modulo-  
Ermittlung (%10), d.h. Rest  
bei der Teilung durch 10  
*/  
{  
    lcd_gotoxy(0,4);  
// Cursor auf Start der  
Zeitausgabe setzen  
    lcd_putc(ASC_NULL +  
hours/10);    // Stunden  
Zehner als ASCII ausgeben  
    lcd_putc(ASC_NULL +  
hours%10);    // Stunden  
Einer als ASCII ausgeben  
    lcd_putc(ASC_COLON);  
// Doppelpunkt ausgeben  
    lcd_putc(ASC_NULL +  
minutes/10);    // Minuten  
als ASCII ausgeben  
    lcd_putc(ASC_NULL +  
minutes%10);    //  
    lcd_putc(ASC_COLON);
```

```
// Doppelpunkt ausgeben
    lcd_putc(ASC_NULL +
seconds/10); // Sekunden
als ASCII ausgeben
    lcd_putc(ASC_NULL +
seconds%10); //
}

// Initialisierung Display-
Anzeige
=====
=====
void initDisplay()
// Start der Funktion
{
    lcd_init();
// Initialisierungsroutine
aus der lcd_lib
    lcd_gotoxy(0,0);
// Cursor auf 1. Zeile, 1.
Zeichen
    lcd_putstr("- Experiment
7 -"); // Ausgabe Festtext:
16 Zeichen

    lcd_gotoxy(1,0);
// Cursor auf 2. Zeile, 1.
Zeichen
    lcd_putstr(" Digital
Clock "); // Ausgabe
Festtext: 16 Zeichen

    _delay_ms(2000);
// Wartezeit nach
Initialisierung

    lcd_gotoxy(0,0);
// Cursor auf 1. Zeile, 1.
Zeichen
    lcd_putstr("=== 00:00:00
==="); // Ausgabe Festtext:
16 Zeichen

    lcd_gotoxy(1,0);
// Cursor auf 2. Zeile, 1.
Zeichen
    lcd_putstr(" Std Min
"); // Ausgabe Festtext: 16
Zeichen
}
// Ende der Funktion
```

```
// Zaehlfunktion Uhr
=====
=====
==
void refreshTime (void)
// wird jede Sekunde
gestartet
/* Die Uhr wird im
Sekudentakt gezaehlt. Bei
jedem Aufruf wird auch ein
    "Tick" auf dem
Lautsprecher ausgegeben.
Ueberlaeufer der Sekunden
zaehlen
    die Minuten, die
Ueberlaeufer der Minuten die
Stunden hoch.

    Veraenderte Variable:
sekunden
minuten
stunden
*/
{
    TGL_BIT (SPEAK_PORT,
SPEAK_BIT); // "Tick" auf
Lautsprecher ausgeben
// durch Invertierung des
Portbits

    seconds++;
// Sekunden hochzaehlen
    if (seconds==60)
// bei Überlauf:
    {
        seconds = 0;
// Sekunden auf 00 setzen
        minutes++;
// Minuten hochzaehlen
        if (minutes==60)
// bei Ueberlauf:
        {
            minutes = 0;
// Minuten auf 00 setzen
            hours++;
// Stunden hochzaehlen
            if (hours==24)
// bei Ueberlauf:
                hours = 0;
// Stunden auf 00 setzen
        }
    }
}
```

```
}  
}
```

IV. Ausführung in Simulide

1. Geben Sie die oben dargestellten Codezeilen ein und kompilieren Sie den Code.
2. Öffnen Sie Ihre hex-Datei in SimulIDE und testen Sie, ob diese die gleiche Ausgabe erzeugt

Bitte arbeiten Sie folgende Aufgaben durch:

Aufgabe

1. Bauen Sie einen "ewigen Kalender" ein
 1. Es sollen nicht nur Stunde, Minute, Sekunde dargestellt werden und veränderbar sein, sondern auch Tag, Monat und Jahr im Format dd:mm:yy
 2. Achten Sie auf die Schaltjahrermittlung
2. Erweitern Sie den Kalender auf vierstellige Jahresangabe.
3. Überlegen Sie sich, wie man Ihre Programme testen kann.
4. BONUS: Wie kann der Wochentag bestimmt werden?

From:

<https://wiki.mexle.org/> - **MEXLE Wiki**

Permanent link:

https://wiki.mexle.org/microcontrollertechnik/7_uhr_und_zeitraster

Last update: **2024/11/13 01:04**

