

# Infos zur Verwendung von RAM und ROM

## Student Group

First Name	Surname	Matrikel Nr.

## Table of Contents

<b>Infos zur Verwendung von RAM und ROM</b> .....	2
<b><i>Nutzung von RAM/ROM in Simulide</i></b> .....	2
<b><i>Beispiel in Simulide</i></b> .....	2
Konvertierung von *.wav / *.mp3 in *.dat .....	2

# Infos zur Verwendung von RAM und ROM

## Nutzung von RAM/ROM in Simulide

- Bei Verwendung der Komponente RAM/ROM Memory in Simulide können die Daten über das Kontextmenu (Rechtsklick aus die Komponente) geladen und abgespeichert werden.
- Falls Daten aus einer Datei geladen werden sollen, so sind folgende Varianten möglich:
  - Variante 1: nicht löscherbar
    1. Bei den Eigenschaften der Komponente ist nicht löscherbar ausgewählt
    2. Daten können dann **vor oder nach dem Start** per Kontextmenu geladen werden
  - Variante 2: löscherbar
    1. Bei den Eigenschaften der Komponente ist nicht löscherbar **nicht** ausgewählt
    2. Daten können dann nur **nach dem Start** per Kontextmenu geladen werden
  - Andernfalls wird der Speicher beim Start des Simulation wieder mit 0 gefüllt
- Für das Auslesen der Daten muss der Eingang /WE auf  $\$5\text{rm}\sim\text{V}\$$  und /OE auf  $\$0\text{rm}\sim\text{V}\$$  und gelegt werden.  
Dann sind folgende Varianten möglich
  - Variante 1: asynchron
    1. Bei den Eigenschaften der Komponente ist asynchron ausgewählt
    2. Die Daten liegen an D0...D7 direkt an
  - Variante 2: synchron
    1. Bei den Eigenschaften der Komponente ist synchron **nicht** ausgewählt
    2. Die Daten liegen an D0...D7 erst nach einer fallenden Flanke am Eingang /CS

## Beispiel in Simulide

### Konvertierung von \*.wav / \*.mp3 in \*.dat

Um die Daten zu konvertieren, kann

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.mexle.org/microcontrollertechnik/infos\\_zur\\_verwendung\\_von\\_ram\\_und\\_rom?rev=1713276579](https://wiki.mexle.org/microcontrollertechnik/infos_zur_verwendung_von_ram_und_rom?rev=1713276579)

Last update: 2024/04/16 16:09

