

Desarrollo en C

Desarrollo de Sistemas Embebidos

Ing. Esteban Volentini (evolentini@herrera.unt.edu.ar)

<http://www.microprocesadores.unt.edu.ar/embebidos>

Lenguaje C

- ▶ Desarrollado en los laboratorios Bell (AT&T) entre 1969 y 1973 por Kernighan y Ritchi.
- ▶ Pensado para escribir el Kernel de Unix, que antes era escrito en ensamblador.
- ▶ Amplia difusión en los sistemas embebidos.
- ▶ Permite reutilizar el código entre distintas plataformas.

Lenguaje C

- ▶ K&R 1969 al 1972
- ▶ K&R 1978
- ▶ K&R Second Edition 1988
- ▶ C89 ⇒ ANSI X3.159-1989
- ▶ C90 ⇒ ISO/IEC 9899:1990
- ▶ C95 ⇒ ISO/IEC 9899:1995
- ▶ C99 ⇒ ISO/IEC 9899:1999
- ▶ C11 ⇒ ISO/IEC 9899:2011
- ▶ C17 ⇒ ISO/IEC 9899:2018

Lenguaje C90

- ▶ Primera versión del estándar.
- ▶ 100 % compatible con C89 y anteriores.
- ▶ Solo soporta comentarios con `/* */`.
- ▶ No soporta tipos de 64 bits.
- ▶ Definición de variables al inicio de un bloque.
- ▶ Definición de la estructura sin nombre.
- ▶ No se soporta `inline`.
- ▶ Es el mínimo común denominador: Si se programa en C90 siempre se podrá compilar el código.

Lenguaje C

- ▶ El tipo de datos `int` permite la definición de un número entero con signo.
- ▶ El tamaño puede cambiar según la plataforma.
- ▶ Se representa como mínimo con 16 bits.
- ▶ En general coincide con el tamaño de palabra del procesador.
- ▶ Se puede modificar con `signed`, `unsigned`, `short` y `long`.

Lenguaje C

- ▶ El estándar C99 agrega la biblioteca `stdint.h`.
- ▶ Define tipos de datos con tamaño fijo.
- ▶ Facilita la portabilidad del código

Nombre	Signo	Tamaño
<code>int8_t</code>	con signo	8 bits
<code>int16_t</code>	con signo	16 bits
<code>int32_t</code>	con signo	32 bits
<code>uint8_t</code>	sin signo	8 bits
<code>uint16_t</code>	sin signo	16 bits
<code>uint32_t</code>	sin signo	32 bits

Declaración y Definición

- ▶ En la declaración se le informa al compilador la existencia de un **identificador** y que tipo de recurso representa: variable, función, estructura, etc.
- ▶ En la definición se le pide al compilador la construcción de un recurso representado por un **identificador**.
- ▶ Un recurso solo puede definirse una vez, y puede o no haber sido declarado antes de la definición.

Declaración y Definición en C

- ▶ Una variable se declara como
`extern int suma;`
- ▶ Una variable se define como
`int suma;`
- ▶ Una función se declara con un prototipo
`int main(int argc, char *argv[]);`
- ▶ Una función se define como
`int main(int argc, char *argv[]) {
 ...
}`

La directiva const

- ▶ Declara una variable como constante
- ▶ También califica a un parámetro para impedir que el mismo sea alterado dentro de una función.
- ▶ También califica a un puntero para saber si se puede cambiar la memoria apuntada por dicho puntero.
- ▶ En los sistemas embebidos implica además que la misma se ubica en FLASH y no en RAM.

Declaraciones de constantes

- ▶ Puntero a un entero constante

```
int const * foo;
```

```
const int * foo;
```

- ▶ Puntero constante a un entero

```
int * const foo;
```

- ▶ Puntero constante a un entero constante

```
int const * const foo;
```

```
const int * const foo;
```

Variables y constantes

- ▶ Las variables se convierten automáticamente a constantes.
- ▶ El siguiente código compila y funciona sin problemas.

```
int suma(const int * a, const int * b) {  
    return (a + b);  
}  
void main(void) {  
    int r, a = 10, b = 15;  
    r = suma(&a, &b);  
    ...  
}
```

La directiva `volatile`

- ▶ Se aplica a variables locales o globales.
- ▶ Indica al procesador que el contenido puede cambiar en cualquier momento sin intervención del código.
- ▶ Desactiva la optimización de código para la variable: Se lee el valor de memoria en cada acceso.
- ▶ Por ejemplos/ejemplo se aplica en:
 - ▶ Registros de entrada/salida
 - ▶ Variables compartidas con interrupciones
 - ▶ Variables compartidas entre procesos

La directiva `static`

- ▶ En variables locales
 - ▶ Conservan el valor entre llamadas
 - ▶ Las convierte en variables globales
 - ▶ Sin visibilidad para el resto del código
- ▶ En variables globales y procedimientos
 - ▶ No se exporta el símbolo en el archivo objeto
 - ▶ Impide el uso de `extern` en otro modulo
 - ▶ Sin visibilidad para el resto del proyecto

Operadores a nivel de bits

- ▶ $A \& B$ realiza un AND bit a bit entre A y B
 - ▶ $B = 0x13; A = 0x0F \& B; \rightarrow A = 0x03$
- ▶ $A | B$ realiza un OR bit a bit entre A y B
 - ▶ $B = 0x13; A = 0x0F | B; \rightarrow A = 0x1F$
- ▶ $A \wedge B$ realiza un XOR bit a bit entre A y B
 - ▶ $B = 0x13; A = 0x0F \wedge B; \rightarrow A = 0x1C$

Operadores a nivel de bits

- ▶ $\sim A$ realiza la inversión de los bits de A
 - ▶ $B = 0x13; A = \sim B; \rightarrow A = 0xEC$
- ▶ $A \ll B$ corre B bits a izquierda el valor A
 - ▶ $B = 0x13; A = B \ll 1; \rightarrow A = 0x26$
- ▶ $A \gg B$ corre B bits a derecha el valor A
 - ▶ $B = 0x13; A = B \gg 1; \rightarrow A = 0x09$

Mascaras de bits

- ▶ Verificar el estado de un bit en una variable:
 - ▶ $(A \ \& \ (1 \ \ll \ 3))$ → true si el bit 3 de A es uno.
- ▶ Cambiar un bit determinado en una variable:
 - ▶ $A \ |= \ (1 \ \ll \ 3);$ → pone en uno el bit 3 de A.
 - ▶ $A \ \&= \ \sim(1 \ \ll \ 3);$ → pone en cero el bit 3 de A.
 - ▶ $A \ \hat{=} \ (1 \ \ll \ 3);$ → invierte el bit 3 de A.

Estructuras

- ▶ Las estructuras son tipos de datos compuestos formada por campos.
- ▶ Siempre ocupa direcciones de memoria consecutivos.
- ▶ El espacio ocupado por la estructura puede ser mayor que la suma de todos los campos.
- ▶ Se puede limitar el tamaño de los campos a fracciones de bytes.

Acceso a los dispositivos del MCU

- ▶ Se declara una estructura donde cada campo corresponde a un registro del dispositivo.
- ▶ Se declara un puntero a esa estructura.
- ▶ Se declara una constante como un cast al puntero de la dirección de memoria base de dispositivo.

Estructuras y punteros

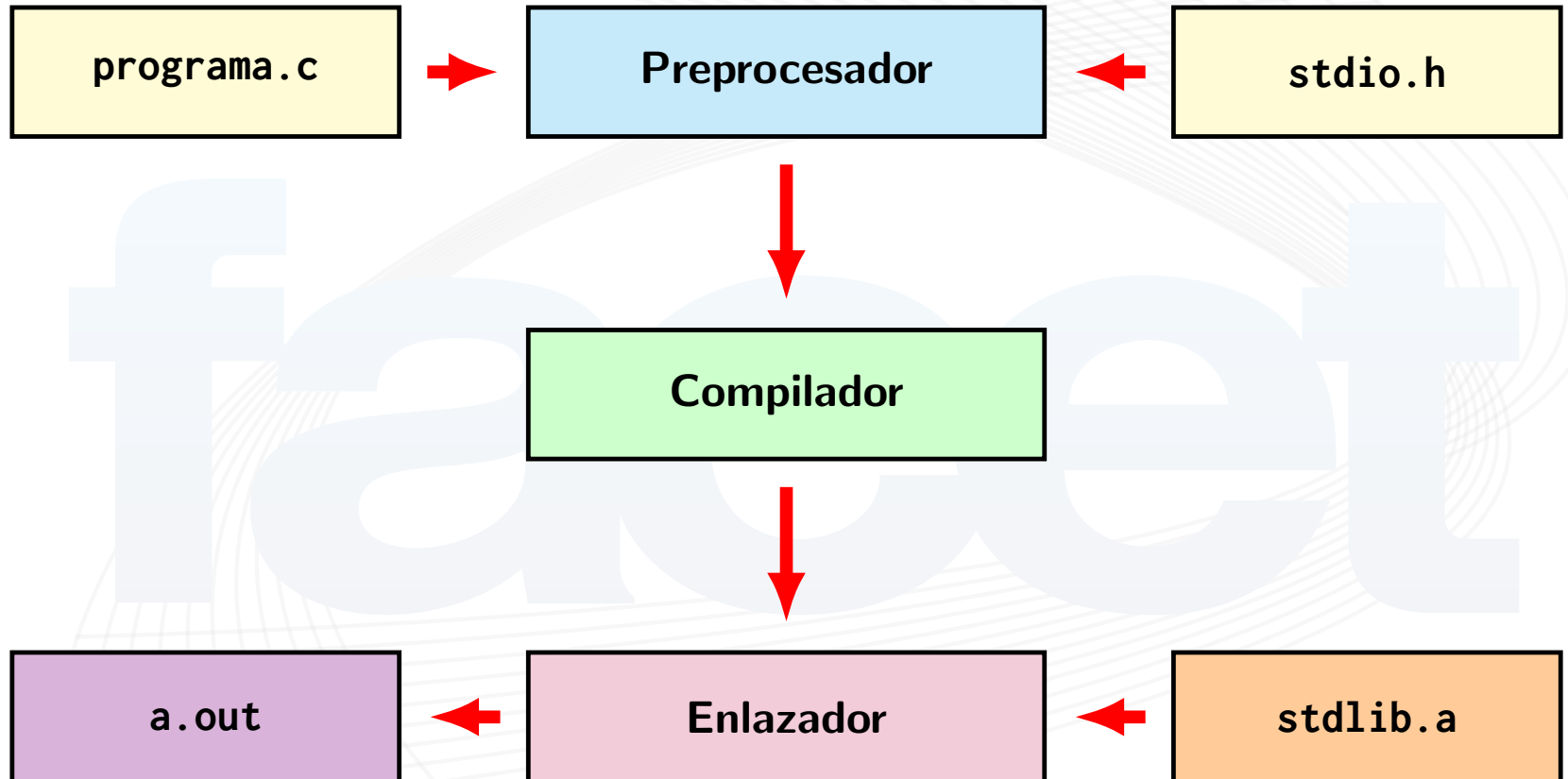
```
typedef struct salida_s {
    void * puerto;
    uint8_t terminal;
    struct opciones_s {
        bool invertida : 1;
        bool activa : 1;
    } opciones;
} * salida_t;

struct salida_s led;
led.puerto = PORT_A;
led.terminal = 1;
led.opciones.invertida = TRUE;
Activar(&led);
```

```
static const salida_t led =
    &(struct salida_s) {
        .puerto = PORT_A,
        .terminal = 1,
        .opciones = {
            .invertida = TRUE,
            .activa = FALSE
        }
    }
```

Activar(led)

Compilación de un archivo C



Preprocesador

- ▶ Toma un archivo de código fuente y entrega un archivo preprocesado.
- ▶ El procesador tiene como tareas:
 - ▶ Expandir los macros.
 - ▶ Expandir los archivos incluidos.
- ▶ El resultado es un archivo autocontenido listo para compilar.
- ▶ En general el preprocesamiento se hace automáticamente antes de compilar.

Compilador

- ▶ El proceso de compilación toma un archivo preprocesado y entrega un archivo con código objeto.
- ▶ El compilador tiene como tareas:
 - ▶ Traducir el código C a código binario ejecutable por el procesador.
 - ▶ Generar una tabla con las referencias externas al archivo.
- ▶ El resultado es un archivo con secuencias de código ejecutable.

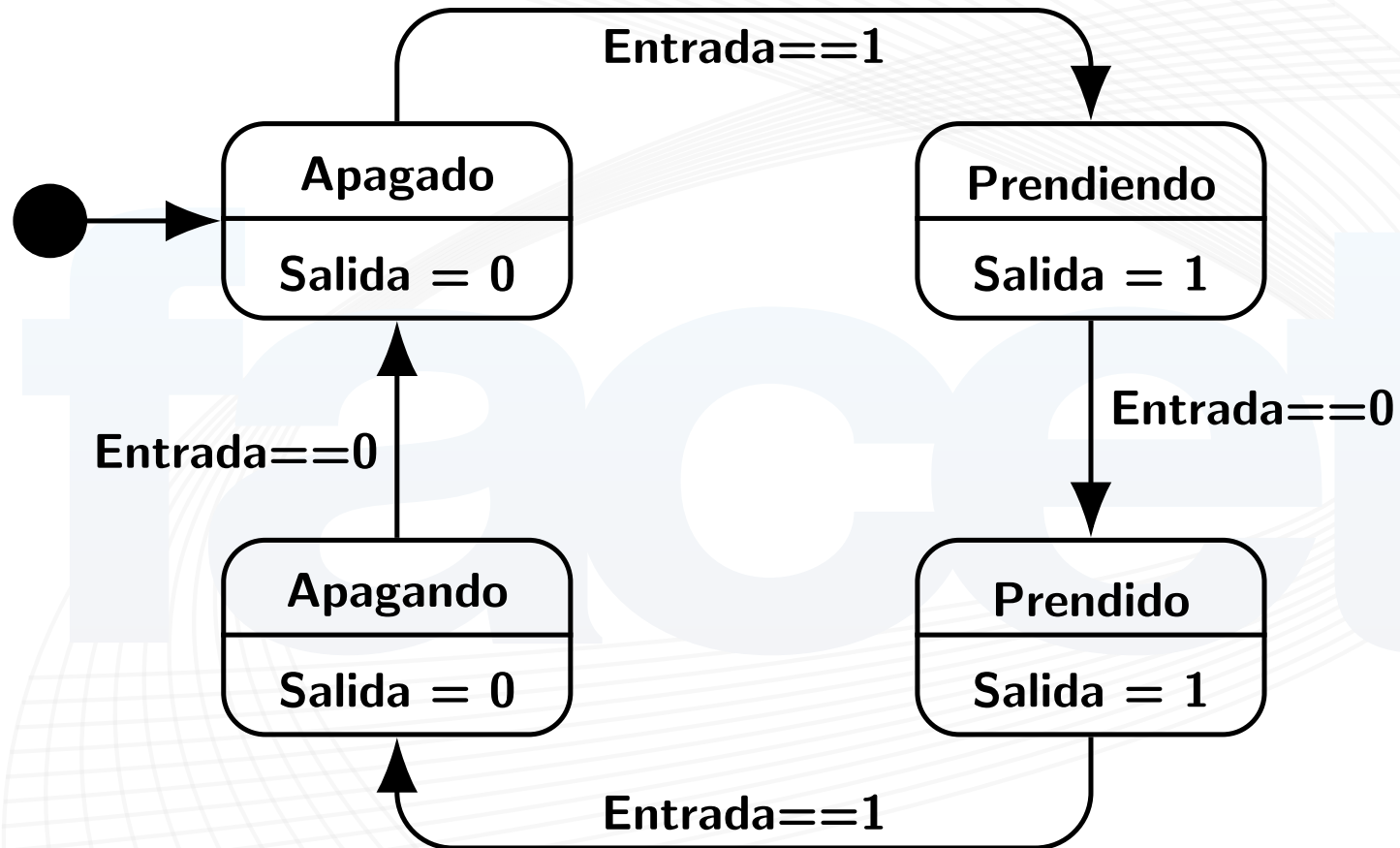
Enlazador

- ▶ El proceso de enlazado toma todos los archivos con código objeto y entrega un archivo ejecutable.
- ▶ El enlazador tiene como tareas:
 - ▶ Ubicar cada segmento de código o de variables en áreas específicas de memoria.
 - ▶ Resolver las referencias cruzadas entre las secuencias de código objeto.
- ▶ El resultado es un archivo ejecutable.

Compilación de un proyecto

- ▶ Un proyecto esta formado normalmente por varios archivos de cabeceras, fuentes y bibliotecas.
- ▶ Se debe compilar cada archivo de código fuente por separado
- ▶ Se debe enlazar los archivos de código objeto con las bibliotecas.

Máquinas de estados finitos



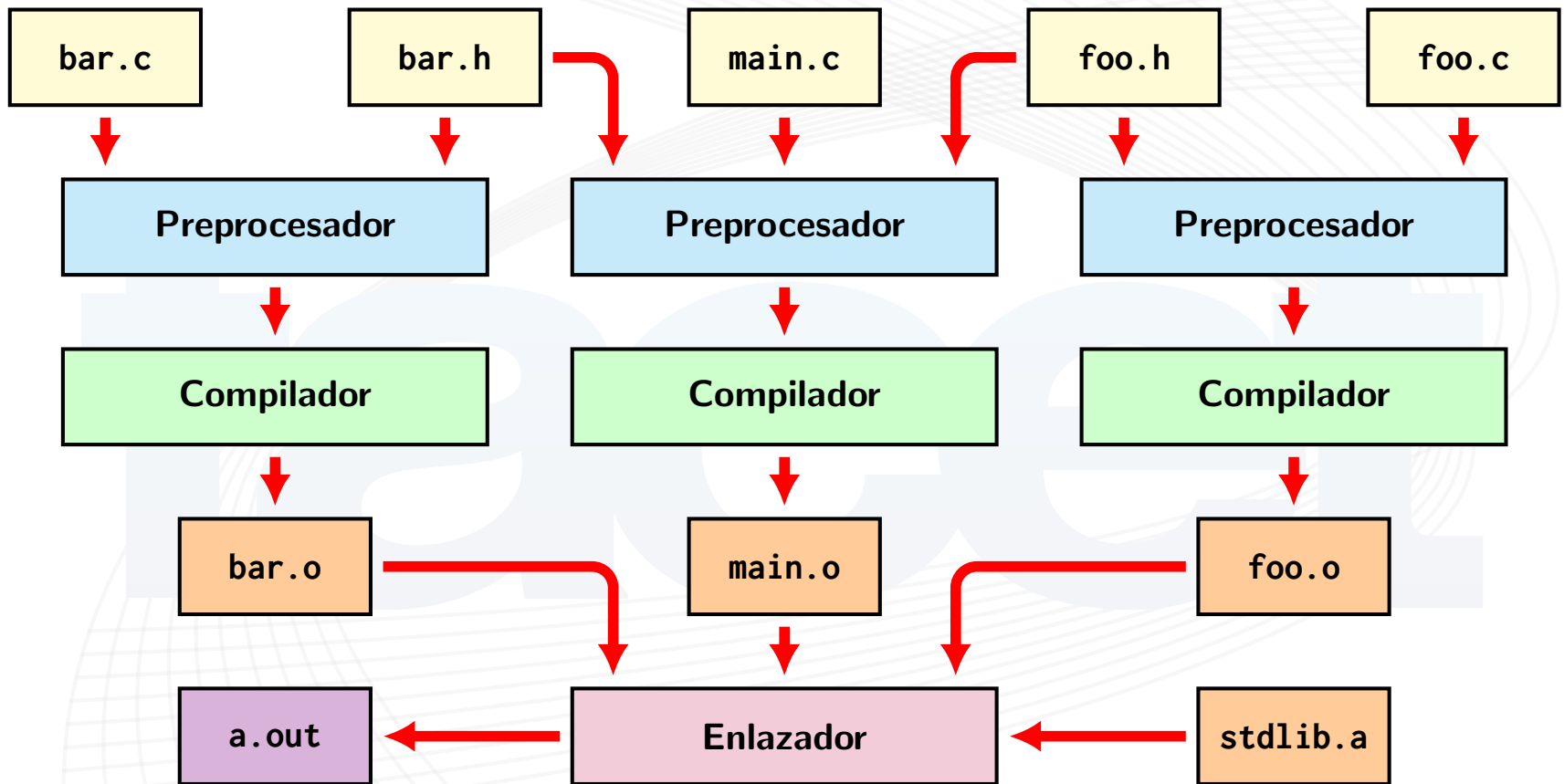
Estructura de datos

```
typedef enum estado_e {  
    APAGADO,  
    PRENDIEDO,  
    PRENDIDO,  
    APAGANDO,  
} estado_t;  
  
static estado_t estado;
```

Implementación

```
switch (estado) {  
    case APAGADO:  
        salida = 0;  
        if (entrada == 1) estado = PRENDIEDO;  
        break;  
    case PRENDIEDO:  
        salida = 1;  
        if (entrada == 0) estado = PRENDIDO;  
        break;  
    ...  
}
```

Compilación de un proyecto



Compilando un proyecto

- ▶ `gcc main.c`
 - ▶ `gcc main.c foo.c bar.c`
 - ▶ `gcc -c main.c -o main.o`
 - ▶ `gcc -c foo.c -o foo.o`
 - ▶ `gcc -c bar.c -o bar.o`
 - ▶ `gcc bar.o main.o foo.o -o app`
- } **Error**

Make y Makefile

- ▶ Make es una herramienta pensada para automatizar el proceso de compilación de proyectos voluminosos.
- ▶ Utiliza un archivo llamado makefile que define una serie de reglas en función de las cuales make ejecuta las acciones necesarias.
- ▶ Forma parte de las herramientas del estándar POSIX.

Un makefile para el proyecto

```
all: foo.o bar.o main.o
    gcc -o app foo.o bar.o main.o

foo.o: foo.c
    gcc -c foo.c

bar.o: bar.c
    gcc -c bar.c

main.o: main.c
    gcc -c main.c
```

Un makefile más inteligente

```
SRC_DIR = ./source
```

```
OBJ_DIR = ./build
```

```
SRC_FILES = $(wildcard $(SRC_DIR)/*.c)
```

```
OBJ_FILES = $(patsubst $(SRC_DIR)%.c,  
$(OBJ_DIR)%.o,$(SRC_FILES))
```

```
all: $(OBJ_FILES)
```

```
gcc $(OBJ_FILES) -o $(OBJ_DIR)/app.out
```

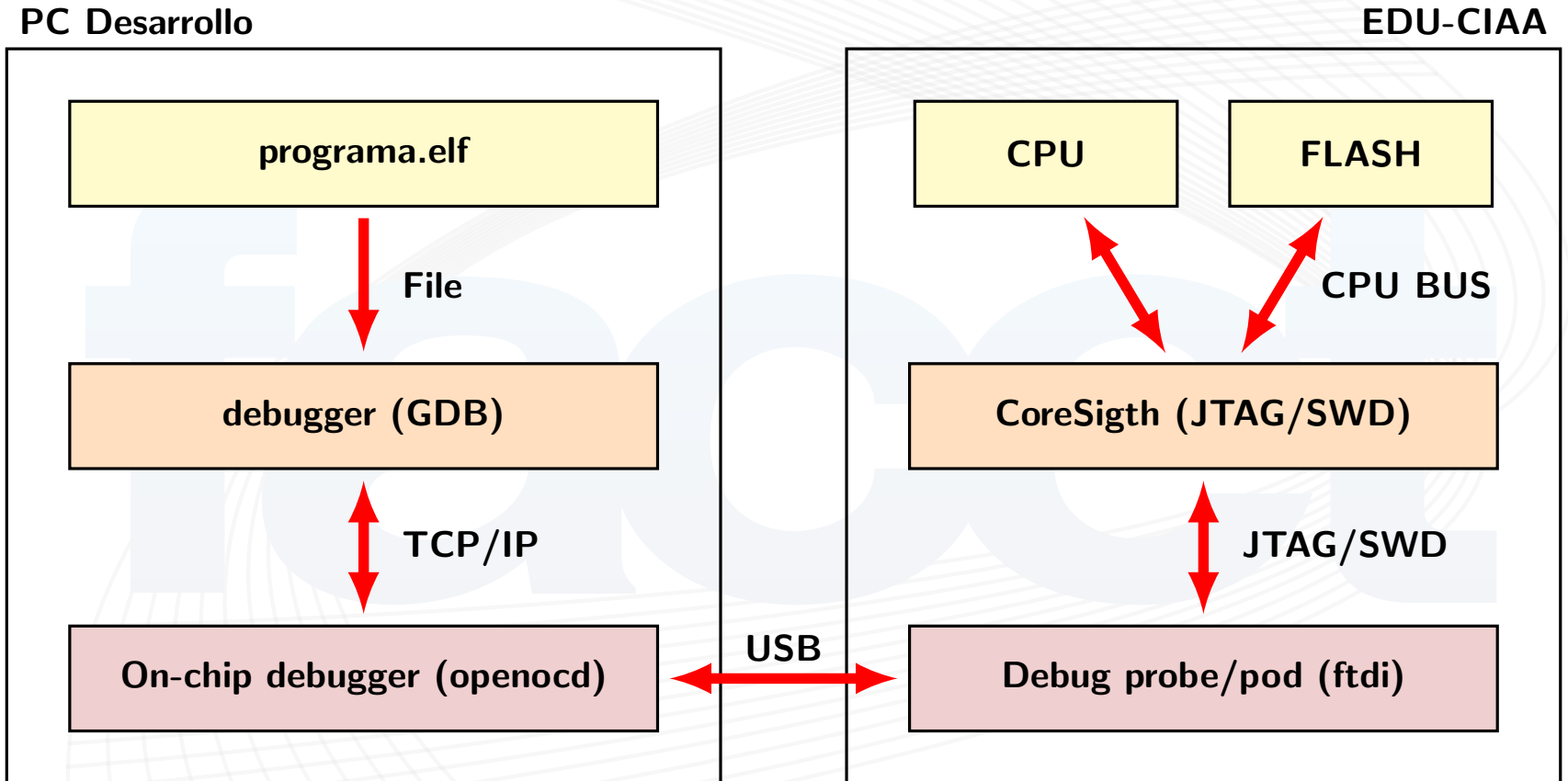
```
$(OBJ_DIR)/%.o: $(SRC_DIR)/%.c
```

```
gcc -c $< -o $@
```


Grabación y depuración

- ▶ Cuando se compila un proyecto para un sistema embebido el resultado es una imagen con el contenido de la memoria flash.
- ▶ Esta imagen debe grabarse en la memoria interna del microcontrolador.
- ▶ Para ello el procesador dispone de un modulo destinado a comunicarse con las herramientas de desarrollo.
- ▶ Las interfaces mas difundidas para las herramientas de desarrollo son JTAG (Join Test Action Group) y SWD (Serial Wire Debug).

Diagrama de Bloques



Diagramas UML con Plantuml

- ▶ Permite generar la mayoría de los diagramas de UML para documentar el diseño del proyecto.
- ▶ Los diagramas se generan a partir de un archivo de texto con comandos muy sencillos.
- ▶ Es muy fácil de mantener y muy rápido dado que no hay que preocuparse por la parte gráfica.

Diagrama de Actividades

```
@startuml
title Probar Sirenas
start
if (Armado = 0xFF) then (Si)
else (No)
  :Datos = ESTADO;
  :Datos = Datos | (3 << 2);
  :Puerto = 0;
  :Enviar(Dato,Puerto)|
endif
stop
@enduml
```

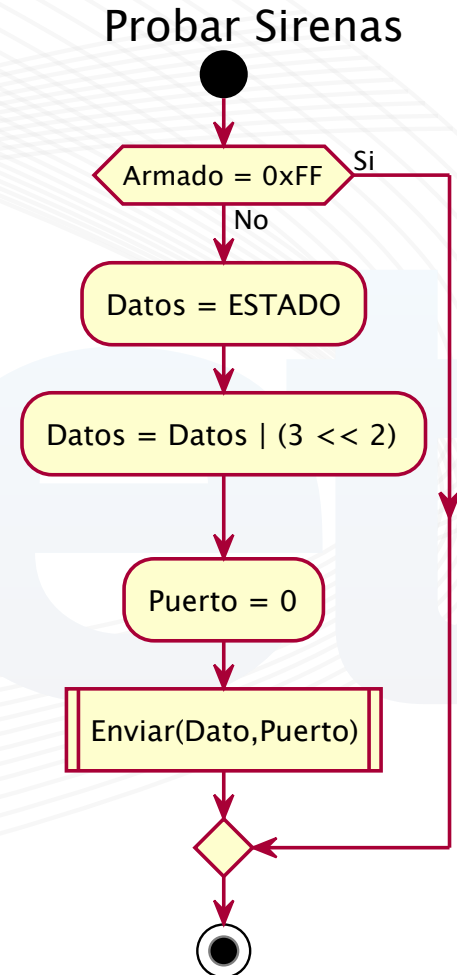
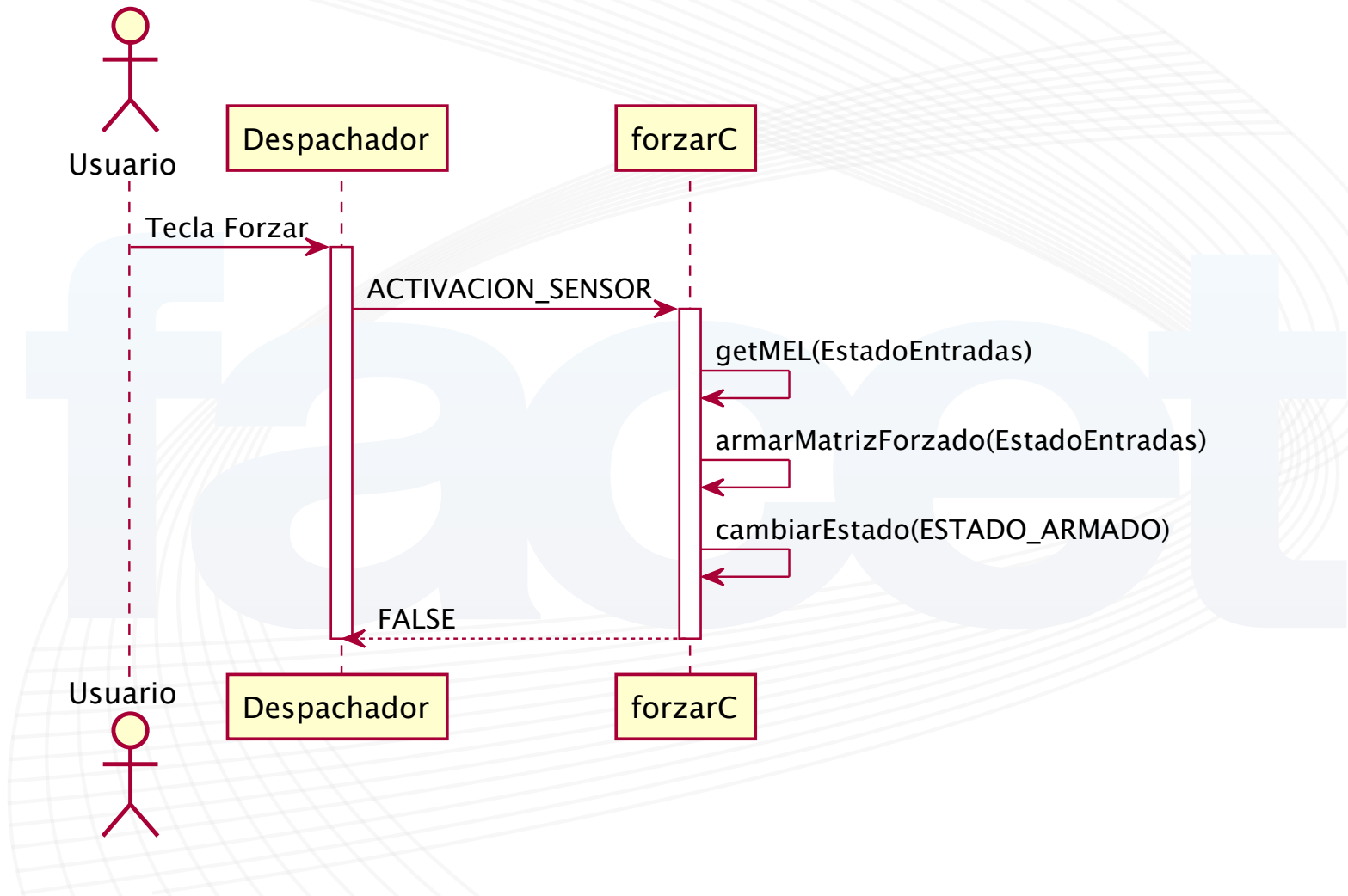


Diagrama de Secuencia

```
@startuml
actor Usuario
participant Despachador
participant forzarC
Usuario -> Despachador: Tecla Forzar
activate Despachador
Despachador -> forzarC: ACTIVACION_SENSOR
activate forzarC
forzarC -> forzarC: getMEL(EstadoEntradas)
forzarC -> forzarC: armarMatrizForzado(EstadoEntradas)
forzarC -> forzarC: cambiarEstado(ESTADO_ARMADO)
forzarC --> Despachador: FALSE
deactivate Despachador
deactivate forzarC
@enduml
```

Diagrama de Secuencia



Markdown

- ▶ Permite generar páginas HTML a partir de texto plano con marcas simples.
- ▶ Mantiene la facilidad de lectura en el archivo de texto fuente.
- ▶ Muy utilizado para documentación:
 - ▶ Wikipedia
 - ▶ GitHub
 - ▶ Reddit

Ejemplo de Markdown

Trabajo Practico Numero 1

Repositorio inicial para el Trabajo Practico 1 de la asignatura de Sistemas Embebidos

Primera Parte

1. Clonar este repositorio en su computadora y desplegar la rama `*master*`.
2. Agregar al archivo `alumnos` una funcion que serialice sus datos personales similar a la del siguiente ejemplo. La declaración y la definición de la funcion debe agregarse abajo de las existentes.

```
```\nc
bool EstebanVolentini(char * cadena, size_t espacio) {
 struct alumno_s alumno = {
 .apellidos = "VOLENTINI",
 .nombres = "Esteban Daniel",
 .documento = "23.517.968",
 };

 SerializarAlumno(cadena, sizeof(cadena), &alumno);
}
```\n
```

3. Confirmar los cambios, resolver los conflictos y subir los cambios al servidor.

Trabajo Practico Numero 1

Repositorio inicial para el Trabajo Practico 1 de la asignatura de Sistemas Embebidos

Primera Parte

1. Clonar este repositorio en su computadora y desplegar la rama `master`.
2. Agregar al archivo `alumnos` una funcion que serialice sus datos personales similar a la del siguiente ejemplo. La declaración y la definición de la funcion debe agregarse abajo de las existentes.

```
bool EstebanVolentini(char * cadena, size_t espacio) {
    struct alumno_s alumno = {
        .apellidos = "VOLENTINI",
        .nombres = "Esteban Daniel",
        .documento = "23.517.968",
    };

    SerializarAlumno(cadena, sizeof(cadena), &alumno);
}
```

3. Confirmar los cambios, resolver los conflictos y subir los cambios al servidor.

Documentación con Doxygen

- ▶ Permite generar documentación de estructuras, tipos y funciones.
- ▶ Se genera a partir de comentarios especiales en el código fuente.
- ▶ La documentación puede generarse en HTML, Latex, PDF, Man Pages, RTF y XML.
- ▶ También puede documentarse parte del diseño utilizándolo con plantuml y markdown

Ejemplo de documentación

```
//! Define un entero de un byte sin signo.
typedef unsigned char UINT8;

/*! @brief Cambia el estado de la sirena.
Fija un nuevo estado para la sirena. En el caso que
estado sea 0, la sirena no sonará. En el caso que
estado sea 1, la sirena sonará.
@param[in] estado Nuevo estado que se asigna a la
sirena:
    @li @c 0 La sirena se apaga.
    @li @c 1 La sirena se prende.
*/
void setSirena(UINT8 estado);
```

Resultado en HTML

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMÁN
facet
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y TECNOLOGÍA

Sistema de Alarma 1.00

Laboratorio de Microprocesadores - Faceyt - UNT

- ▼ salidas.h
 - ▶ SALIDAS_STRUCT
 - ledApagado
 - ledArmadoPrincipal
 - ledArmadoRemoto
 - ledFallaPrincipal
 - ledFallaRemoto
 - ledForzadoPrincipal
 - ledForzadoRemoto
 - ledInactivoPrincipal
 - ledIntrusionPrincipal
 - ledPrendido
 - ledPresentePrincipal
 - ledPresenteRemoto
 - ledTitilando
 - SALIDAS
 - getLed
 - getSalidas
 - inicializarSalidas
 - refrescarSalidas
 - setLed
 - setSalidas
 - setSirena**
 - ▶ tareas.h

void setSalidas (const SALIDAS MS)

Cambia las dos matrices de salidas actuales.

Cambia todas las salidas simultáneamente fijando dos nuevas matrices de salida en una única operación.

Parámetros

[out] **salidas** Puntero con la estructura de matrices de salidas que se quiere utilizar.

void setSirena (UINT8 estado)

Cambia el estado de la sirena.

Fija un nuevo estado para la sirena. En el caso que estado sea 0, la sirena no sonará. En el caso que estado sea 1, la sirena sonará.

Parámetros

[in] **estado** Indica el nuevo estado que se le asignara a la sirena:

- 0 La sirena se apaga.
- 1 La sirena se prende.

evolutini > Proyectos > alarma > Firmware > Cabeceras > salidas.h

Generado el Miércoles, 20 de Abril de 2016 18:28:49 para Sistema de Alarma por **doxygen** 1.8.8