

## Laboratorium PCUE – Ćwiczenie 3


### Procesory ARM - wyświetlacz LCD oraz przetwornik analogowo-cyfrowy

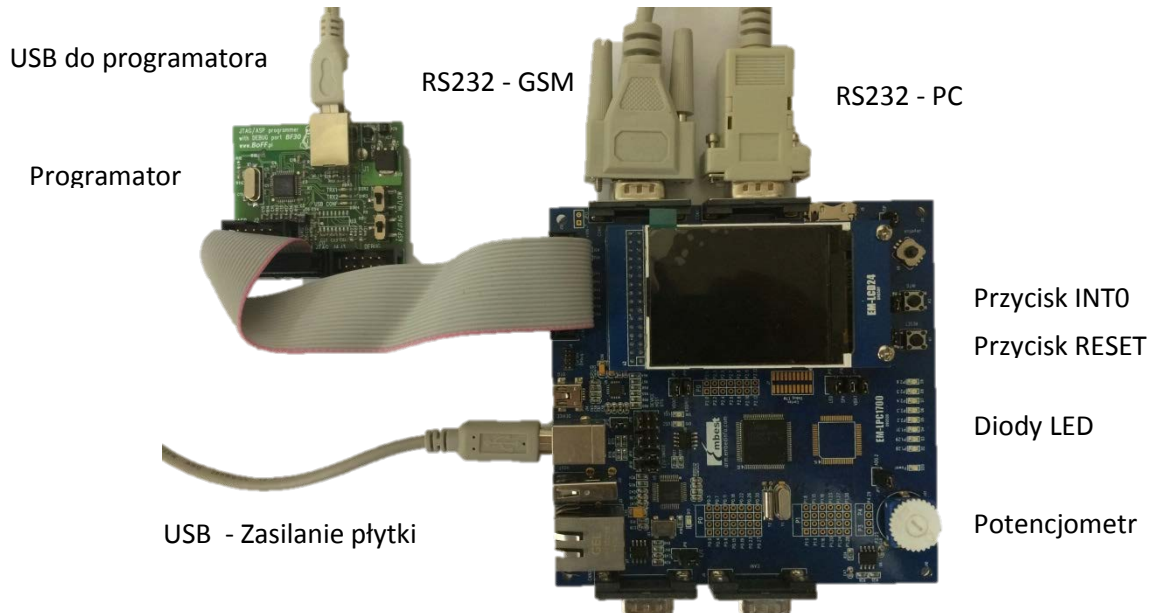
#### Wstęp:

Celem ćwiczenia jest zapoznanie się z sposobem obsługi i działaniem wyświetlacza LCD, przetwornika analogowo-cyfrowego oraz przycisków i diod LED. Dokumentacje znajdują się w folderze D:\Datasheet

**UWAGA!** Wszystkie projekty muszą być zapisane w folderze D:\Student\Lab3\. Projekty zapisane w innym folderze nie będą podlegały ocenie oraz zaliczeniu. Po wyłączeniu komputera folder projektów jest przywracany do ustawień domyślnych.

Środowiskiem programistycznym jest Keil uVision. W ustawieniach projektu ustawić Debugger oraz programator na Coocox Debugger oraz w jego ustawieniach wybrać programator picoJTAG oraz ustawić tryb resetowania na HW RESET.

Zbudowanie projektu odbywa się poprzez „Project/Build Target” lub przycisk F7. Wgranie programu do pamięci przez „Flash/Download” lub ikona . Następnie należy nacisnąć przycisk RESET na płytce w celu uruchomienia programu.



#### [30min] Zadanie 1:

- ➔ Zapoznać się z działaniem aplikacji Blinky. Napisać program wyświetlający tekst oraz wartości zmiennych.
- ➔ Aby przejść do kolejnej części ćwiczenia niezbędne jest wyświetlenie na wyświetlaczu wartości znajdującej się w zdefiniowanej przez siebie zmiennej globalnej.

#### [30min] Zadanie 2:

