

AVR-ChipBasic2: Bedienungsanleitung

V0.72 (c) 2006-2008 Jörg Wolfram



1 Rechtliches

Das Programm unterliegt der GPL (GNU General Public Licence) Version 3 oder höher, jede Nutzung der Software/Informationen nonkonform zur GPL oder ausserhalb des Geltungsbereiches der GPL ist untersagt!

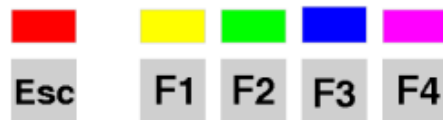
Die Veröffentlichung dieses Projekts erfolgt in der Hoffnung, daß es Ihnen von Nutzen sein wird, aber OHNE IRGEND-EINE GARANTIE, auch ohne die implizite Garantie der MARKTREIFE oder der VERWENDBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK.

Alle im Text genannten Marken sind Eigentum des entsprechenden Inhabers.

2 Die Tastatur

Die vorliegende Version benötigt eine deutsche oder US-Tastatur (umschaltbar). Bei Bedarf lässt sich das Programm auch an andere Tastenbelegungen anpassen, da noch eine dritte Tastenbelegung wählbar ist.

Zur einfacheren Bedienung gibt es am unteren Bildrand 5 farbige Felder mit Funktionen, die den Tasten **ESC** sowie **F1...F4** entsprechen. Mit einem Aufkleber etc. auf der Tastatur lassen sich so die wichtigsten Tasten schnell finden.



Daneben gibt es noch ein paar Tastenkombinationen, die zum Teil auch vom PC her bekannt sein dürften:

- CTRL+ALT+DEL startet komplett neu, dabei werden alle Variablen gelöscht
- CTRL+C unterbricht das Programm zum nächstmöglichen Zeitpunkt
- CTRL+P sendet einen Screenshot an die serielle Schnittstelle
- F12 unterbricht das Programm und ruft den Monitor auf, funktioniert NICHT in den Grafikmodi

3 Das Hauptmenü

Das Hauptmenü wird nach jedem Reset angezeigt, ausser der RUN-Jumper ist gesetzt und das Programm startet automatisch.



Gegenüber den bisherigen Versionen hat sich das Erscheinungsbild recht radikal geändert. Möglich wurde das durch die bessere Farbauflösung des Mega644. In einem „Fenster“ sind die 8 Programme sowie 3 zusätzliche Funktionen als Symbole angeordnet, darunter die Bezeichnung bzw. der Programmname. Mit den Cursortasten kann die Funktion des invertiert dargestellten Feldes aktiviert werden. Ist das Feld ein Programm, so wird dieses gestartet.

In der untersten Zeile stehen die möglichen Kommandos, die Farben entsprechen den Tasten **ESC** und **F1...F4** und haben folgende Funktionen:

Esc	F1 Edit	F2 Save	F3 Load	F4 Run
—	Bei Programmen wird der Editor aufgerufen	Speichert das Programm auf einem Dataflash-Modul	Lädt das Programm von einem Dataflash-Modul	Startet das Programm

3.1 Programm speichern (F2)

Diese Funktion bezieht sich auf das gerade ausgewählte Programm. Wird sie aufgerufen und ist kein formatierter Dataflash angeschlossen, erscheint nur eine Fehlermeldung. Wenn ein formatierter Dataflash angeschlossen ist, kann der Platz, wohin die Datei gespeichert werden soll mit der Dateiauswahlbox bestimmt werden:



Dabei ist zu beachten, dass nur auf leere Plätze oder auf BAS Files geschrieben werden kann. Mit der Taste **ESC** kann die Auswahl auch abgebrochen werden. Bevor ein File überschrieben wird, muß dies nochmals mit „Y“ bestätigt werden.

3.2 Programm laden (F3)

Diese Funktion bezieht sich auf das gerade ausgewählte Programm. Wird sie aufgerufen und ist kein formatierter Dataflash angeschlossen, erscheint die oben gezeigte Fehlermeldung. Wenn ein formatierter Dataflash angeschlossen ist, kann das Programm mit der Dateiauswahlbox bestimmt werden:



Dabei ist zu beachten, dass nur BAS Files gelesen werden können. Das gewählte File wird ohne nochmalige Nachfrage in den Flash des Controllers kopiert. Mit der Taste **ESC** kann die Auswahl auch abgebrochen werden. Mit den 3 Symbolen in der dritten Zeile können der Flashmanager, die Config-Page und ein Programminfo angezeigt werden. Näheres dazu in den entsprechenden Abschnitten.

Die Tasten F2 und F4 haben eine Zweitfunktion, wenn zusätzlich die **CTRL** oder **STRG** Taste gedrückt wird. Die Texte in den 5 farbfeldern ändern sich dementsprechend:

Esc	F1	F2 Copy	F3	F4 Clear
—	—	Kopiert das Programm auf einen anderen Programmplatz	—	Löscht das Programm

3.3 Programm kopieren (CTRL+F2)

Um ohne ein Dataflash-Modul verschiedene Programmversionen zu testen lässt sich jedes Programm an einen der 8 Programmplätze kopieren. Das Kopierziel lässt sich mit den Cursortasten auswählen, mit der ENTER-Taste wird ohne nachzufragen kopiert und mit der ESC-Taste wird der Vorgang abgebrochen.



4 Der Flashmanager

Der Flash-Manager (Symbol **DFLASH** im Hauptmenü) funktioniert natürlich nur dann, wenn auch ein Dataflash-Modul angesteckt ist. Ansonsten gibt es nur die Möglichkeit zum Rescan und Abbruch.

Wurde ein Dataflash-Modul (es funktionieren nur 4 und 8 MBit Bausteine der serie AT45) erkannt, wird auf gültige Formatierung getestet. Formatieren?? Ja das gibt es hier auch, neben dem Blockstatus werden auch solche Dinge wie Schreibzähler angelegt. In der untersten Zeile stehen die möglichen Kommandos, die Farben entsprechen den Tasten **ESC** und **F1...F4** und haben folgende Funktionen:



Esc Exit	F1 Info	F2 Backup	F3 Restore	F4 Rescan
Rückkehr zum Hauptmenü	Zeigt den Belegungszustand des Filesystems an	Speichert alle Programme auf das Dataflash-Modul	Lädt alle Programme vom Dataflash-Modul	Testet den Dataflash erneut (z.B. nach Wechsel)

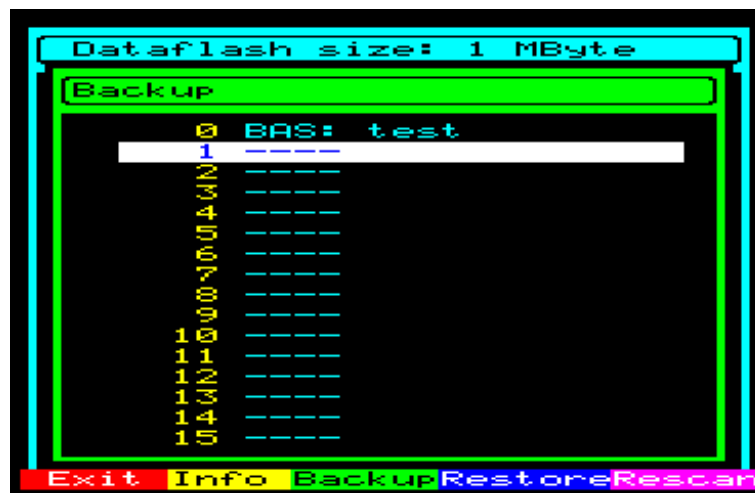
4.1 Info (F1)

Die freien Dateien/Blöcke werden gezählt und in einer Infobox angezeigt.



4.2 Backup (F2)

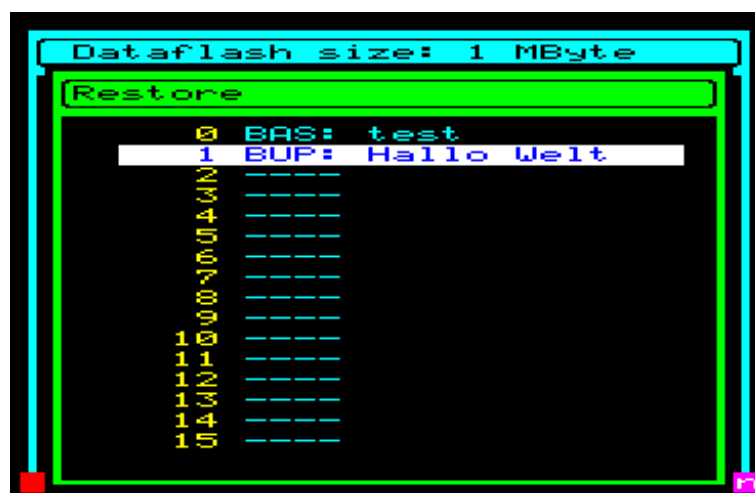
Wenn ein formatierter Dataflash angeschlossen ist, kann der Speicherplatz mit der Dateiauswahlbox bestimmt werden:



Dabei ist zu beachten, dass nur auf leere Plätze oder auf BUP Files geschrieben werden kann. Mit der Taste **ESC** kann die Auswahl auch abgebrochen werden. Bevor ein File überschrieben wird, muß dies nochmals mit „Y“ bestätigt werden. Beim Backup werden alle Programme in eine Datei geschrieben. In der Fileselect-Box wird bei BUP-dateien immer der Programmname des ersten Programms angezeigt.

4.3 Restore (F3)

Wird sie aufgerufen und ist kein formatierter Dataflash angeschlossen, erscheint die oben gezeigte Fehlermeldung. Wenn ein formatierter Dataflash angeschlossen ist, kann das zu lesende Backup mit der Dateiauswahlbox bestimmt werden:



Dabei ist zu beachten, dass nur BUP Files gelesen werden können. Das gewählte File wird ohne nochmalige Nachfrage in den Flash des Controllers kopiert. Mit der Taste **ESC** kann die Auswahl auch abgebrochen werden.

Mit der Taste **CTRL** oder **STRG** können zusätzliche Funktionen ausgewählt werden, wobei nicht immer alle Funktionen verfügbar sind (z.B. wenn kein Dataflash-Modul vorhanden oder dieses nicht formatiert ist).

Esc	F1 Delete	F2	F3	F4 Format
—	Löscht eine Datei	—	—	Formatiert das Dataflash-Modul

4.4 Delete (CTRL + F1)

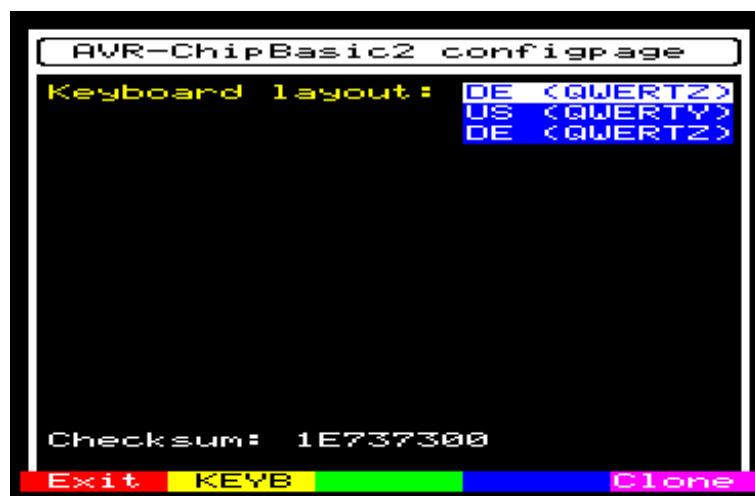
Mit dieser Funktion können beliebige Dateien auf dem Dataflash-Modul gelöscht werden. Dazu wird wieder die Dateiauswahlbox angezeigt. Wird eine Datei gewählt, erscheint noch eine Abfrage, ob die Datei auch wirklich gelöscht werden soll. Mit der ESC taste kann abgebrochen werden.

4.5 Format (CTRL + F4)

Normalerweise sollte ein Dataflash-Modul nur einmal formatiert werden. Denn beim Formatieren werden auch vorhandene Schreibzähler mit zurückgesetzt.

5 Die Konfigurationspage

Auf der Config-Page können verschiedene Einstellungen vorgenommen werden. Das Hauptmenü wird nach jedem Reset angezeigt, ausser der RUN-Jumper ist gesetzt und das Programm startet automatisch.



Im unteren Bereich des Bildschirms ist eine 8-stellige Checksumme zu sehen. Diese steht auch in der LIESMICH Datei und sollte natürlich (insbesondere nach dem Clonen) übereinstimmen. Die im Bild dargestellte Checksumme stimmt nicht unbedingt mit der realen überein, das liegt daran, dass nicht bei einer neuen Version alle Bilder in der Dokumentation aktualisiert werden.

In der untersten Zeile stehen die möglichen Kommandos, die Farben entsprechen wieder den Tasten **ESC** und **F1...F4** und haben folgende Funktionen:

Esc Exit	F1 Keyb	F2	F3	F4 Clone
Config-Page wieder verlassen	Tastaturbelegung ändern	—	—	Erstellt eine Flash-Kopie des Controllers

5.1 Tastaturbelegung ändern (F1)

AVR-ChipBasic2 unterstützt verschiedene Tastaturlayouts. Zur Zeit sind nur DE (QWERTZ) und US (QWERTY) realisiert, ein drittes Layout kann z.B. eine länderspezifische Tastatur sein. Bei jedem Tastendruck von F1 wird die Tastaturbelegung um weitergeschaltet. Die gewählte Einstellung wird im internen EEPROM gesichert und bleibt auch bei Abschalten der Spannungsversorgung erhalten.

5.2 System clonen (F4)

Mittels dieser Funktion lässt sich eine identische Kopie des Flash-Inhalts vom Mikrocontroller erstellen. Der Target-Mikrocontroller muss auch ein Mega644 sein und einen Quarz oder externen Oszillator angeschlossen haben. Denn neben dem Flash werden auch die Fusebits programmiert. Eventuell vorhandene BASIC-Programme werden natürlich auch mit übertragen. Damit ist es möglich, einen weiteren Computer aufzubauen ohne einen PC zur Verfügung zu haben / zu benutzen.

Nach Anwahl der Funktion folgt noch eine Sicherheitsabfrage, danach wird der Kopiervorgang gestartet. Um das System zu clonen ist ein Kabel mit einer speziellen Belegung notwendig, mit welchem dann die SPI/ISP-Schnittstellen beider Systeme verbunden werden.

Host Signal	Host PIN	Target Signal	Target PIN
GND	4,6,8,10	GND	4,6,8,10
VCC	2	VCC	2
MOSI	1	MOSI	1
MISO	9	MISO	9
SCK	7	SCK	7
SS	3	RESET	5

6 Der Editor

Die Programme werden mit einem einfachen Fullscreen-Editor geschrieben. Ganz oben stehen Programmnummer (1-8) und Programmname. Sobald der Text verändert wird, erscheint in der oberen linken Ecke ein Stern. Darunter befindet sich eine farbige Statuszeile, in der z.B. Fehler angezeigt werden. Die Position des Cursors wird durch ein invers blinkendes Zeichen dargestellt. Es wird immer eingefügt, Zeichen unter/rechts vom Cursor wandern nach rechts. Die Cursor-Tasten bewegen den Cursor im Textfeld, die Page-tasten bewegen den Cursor um 8 Zeilen nach oben/unten. Bei Bedarf wird der Text gescrollt. In der untersten Zeile sind 5 Farbfelder zu sehen. Diese entsprechen den Tasten **ESC** und **F1...F4** und haben folgende Funktionen:

```
PROGRAM 1:Hallo Welt!  
OK  
01 ? "Hallo Welt!"  
02  
03  
04  
05  
06  
07  
08  
09  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
EXIT NAME SAVE RELOAD RUN
```

Esc Exit	F1 Name	F2 Save	F3 Load	F4 Run
Abbruch, ohne zu speichern	Änderung des Programmnamens	Speichert das Programm im Flash	Lädt das Programm aus dem Flash	Startet das Programm

Die Tasten F1 bis F4 haben eine Zweitfunktion, wenn zusätzlich die **CTRL** oder **STRG** Taste gedrückt wird. Der Text in den 5 Farbfeldern ändert sich entsprechend:

Esc	F1 Print	F2 Send	F3 Recv	F4 New
—	Ausdruck des Listings über die Druckerschnittstelle	Ausgabe des Programms über die serielle Schnittstelle	Empfang eines Programms über die serielle Schnittstelle	Löscht das Programm (alle Zeilen leer)

Bei den meisten Funktionen erscheint in der Statuszeile eine Sicherheitsabfrage, die entweder mit (Y)es oder (N)o (alternativ ENTER oder ESC) beantwortet werden muss.

Ausserdem haben die folgenden Tasten / Tastenkombinationen spezielle Funktionen:

POS1	Setzt den Cursor auf das erste Zeichen der aktuellen Zeile.
ENDE	Setzt den Cursor auf das letzte Zeichen der aktuellen Zeile.
DEL	Löscht das Zeichen unter dem Cursor, von rechts rücken Zeichen nach.
Backspace	Löscht Zeichen links neben dem Cursor, von rechts rücken Zeichen nach.
ENTER	Es wird an den Anfang der nächsten Zeile gesprungen.
ALT+INS	Es wird an der aktuellen Cursorposition eine Zeile eingefügt. Alle Zeilen ab der Cursorposition wandern nach unten, die bisherige letzte Zeile geht dabei verloren.
ALT+DEL	Es wird die Zeile der aktuellen Cursorposition gelöscht. Alle Zeilen unterhalb der Cursorposition wandern nach oben, unten wird eine Leerzeile angefügt.
CTRL+C	Die aktuelle Zeile wird in den Puffer kopiert. Angezeigt wird das durch ein # und die Zeilennummer in der rechten oberen Bildschirmecke.
CTRL+X	Die aktuelle Zeile wird in den Puffer verschoben und ist daraufhin leer. Angezeigt wird das durch ein # und die Zeilennummer in der rechten oberen Bildschirmecke.
CTRL+V	Der Puffer wird in die aktuelle Zeile kopiert. Dabei wird diese überschrieben. Die Puffer-Anzeige rechts oben verschwindet wieder.

7 Serieller Programmtransfer

7.1 Kommunikationsparameter

Für die Funktionen der seriellen Schnittstelle sollte am PC folgendes eingestellt werden

8 Bit — 1200 Baud — no Parity — 1 Stopp-Bit

Für alle Funktionen wird normale Textübertragung verwendet. Unter Windows kann man z.B. das Hyperterminal verwenden (Text senden/aufzeichnen) verwenden, unter Linux minicom oder das Program **chiptrans.pl** im Examples-Ordner. Das Programmende wird mit einem „#“ als erstes Zeichen gekennzeichnet.

7.2 Senden zum AVR

1. **RECV** (CTRL+F3) im Editor auswählen und mit „Y“ bestätigen
2. Transfer am PC mit **./chiptrans.pl -w Dateiname** starten
3. am AVR wird das Programm, am PC der Status angezeigt

7.3 Empfangen vom AVR

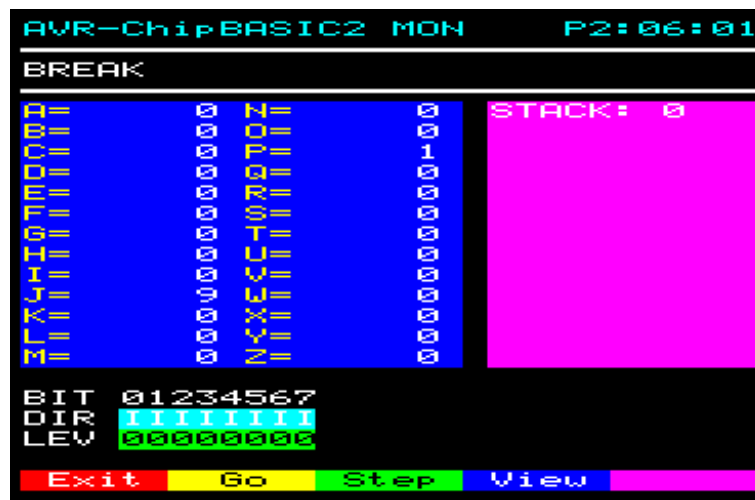
1. Transfer am PC mit **./chiptrans.pl -r Dateiname** starten
2. **SEND**(CTRL+F2) im EDITOR auswählen und mit „Y“ bestätigen
3. am PC wird der Status angezeigt

7.4 Nutzung der Screenshot-Funktion

Für den Screenshot kann das Programm **screenshot.pl** im libmio/tools-Verzeichnis benutzt werden. Es benötigt ImageMagick und wird mit „./screenshot.pl dateiname.endung“ aufgerufen. Danach kann dann der Screenshot vom Controllerboard mittels **CTRL+P** ausgelöst werden.

8 Der integrierte Monitor/Debugger

ChipBasic2 enthält auch einen kleinen Monitor zum debuggen. Angerufen wird er mit der Taste **F12** während des Programmlaufes oder mit einer **BREAK**-Anweisung im Programm.



Oben rechts steht durch Doppelpunkte getrennt das Programm, die Programmzeile und das gerade abgearbeitete Statement. Darunter die gerade aktive Programmzeile im Quelltext, da nur 30 Zeichen je Zeile dargestellt werden können eventuell die letzten 2 Zeichen der Quelltextzeile fehlen.

Danach folgt im linken Teil des Bildschirms die Anzeige aller Variablenwerte und rechts daneben der Stack. Jede FOR-Schleife und jedes GOSUB erzeugt einen Eintrag auf dem Stack. Unter der Variablenliste wird der Status der parallelen Schnittstelle angezeigt. Zuerst die Pin-Nummern (1 entspricht D0), darunter die Datenrichtung (I oder O) und ganz unten der aktuelle Pegel.

In der untersten Zeile stehen die möglichen Kommandos, die Farben entsprechen wieder den Tasten **ESC** und **F1...F4** und haben folgende Funktionen:

Esc EXIT	F1 GO	F2 STEP	F3 VIEW	F4
Beendet den Monitor und löst ein Break aus (beendet das Programm)	Beendet den Monitor und setzt die Programmausführung fort	Führt das nächste Statement aus und kehrt danach zum Monitor zurück	Zeigt den aktuellen Ausgabebildschirm an, jeder weitere Tastendruck wechselt zur Monitoranzeige zurück	—

Wenn der Monitor aufgerufen wird, muss der gesamte Bildspeicher gesichert werden. Allerdings funktioniert das nur im Textmode, dies liegt einfach daran dass der Bildspeicher in den Grafikmodi größer ist und dadurch nicht mehr gesichert werden kann.