Mikropočítačové Systémy

MIPS

Distribuované vnorené počítačové systémy

Distributed Embedded Computer System

(Microcontrollers)

Prednáška 2.
LCD display.

Nič na seba nenadväzuje, všetko so všetkým súvisí.

http://senzor.robotika.sk => MIPS

LCD display - zobrazovač je výstupne zariadenie, pomocou ktorého komunikuje MMP s obsluhou - okolím.

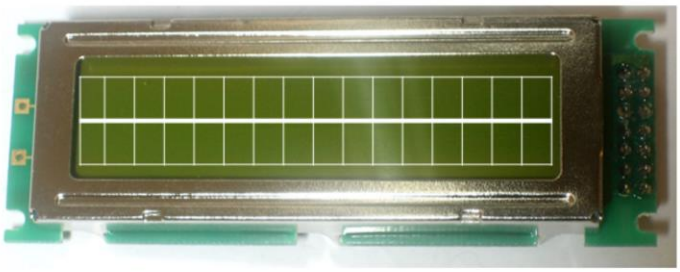
LCD zobrazovače sa rozdeľujú na:

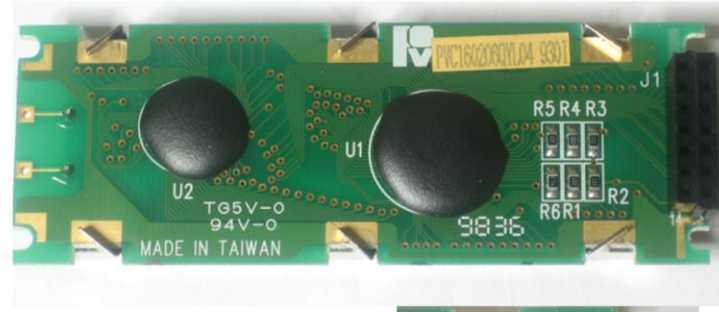
- znakové (majú pevné miesto na displeji),

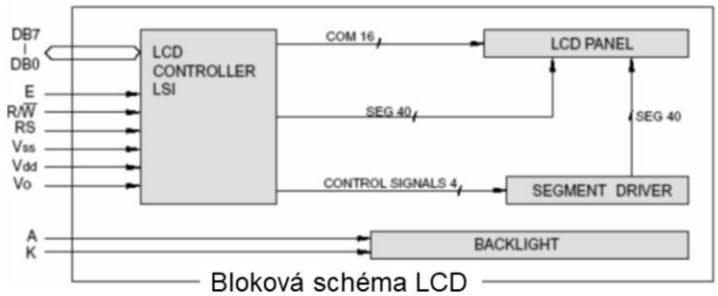
- alfanumerické, zobrazovač je rozdelený na riadky a stĺpce v ktorých môžu byť zobrazené definované písmena, číslice, znaky.

- grafické, zobrazujú sa body na definovaných súradniciach displeja.

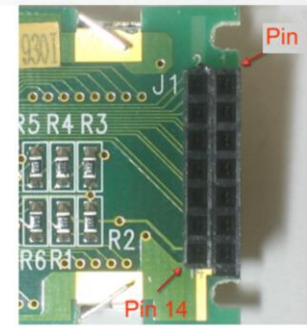
Alfanumerické LCD zobrazovače







Bloková schéma LCD



2

My budeme používať alfanumerický display 2x16 znakov.

To znamená 16 znakov v riadku a máme k dispozícii dva riadky.

Na riadenie LCD zobrazovačov sa používa radič HD44780, ktorý je štandardom v tejto oblasti. 44780 komunikuje s MMP pomocou 3 riadiacich signálov a 4, resp. 8 dátových signálov.

S nepatrnými úpravami ho možno pripojiť k systémovej zbernici: DB,CB a AB mnohých mikropočítačov.

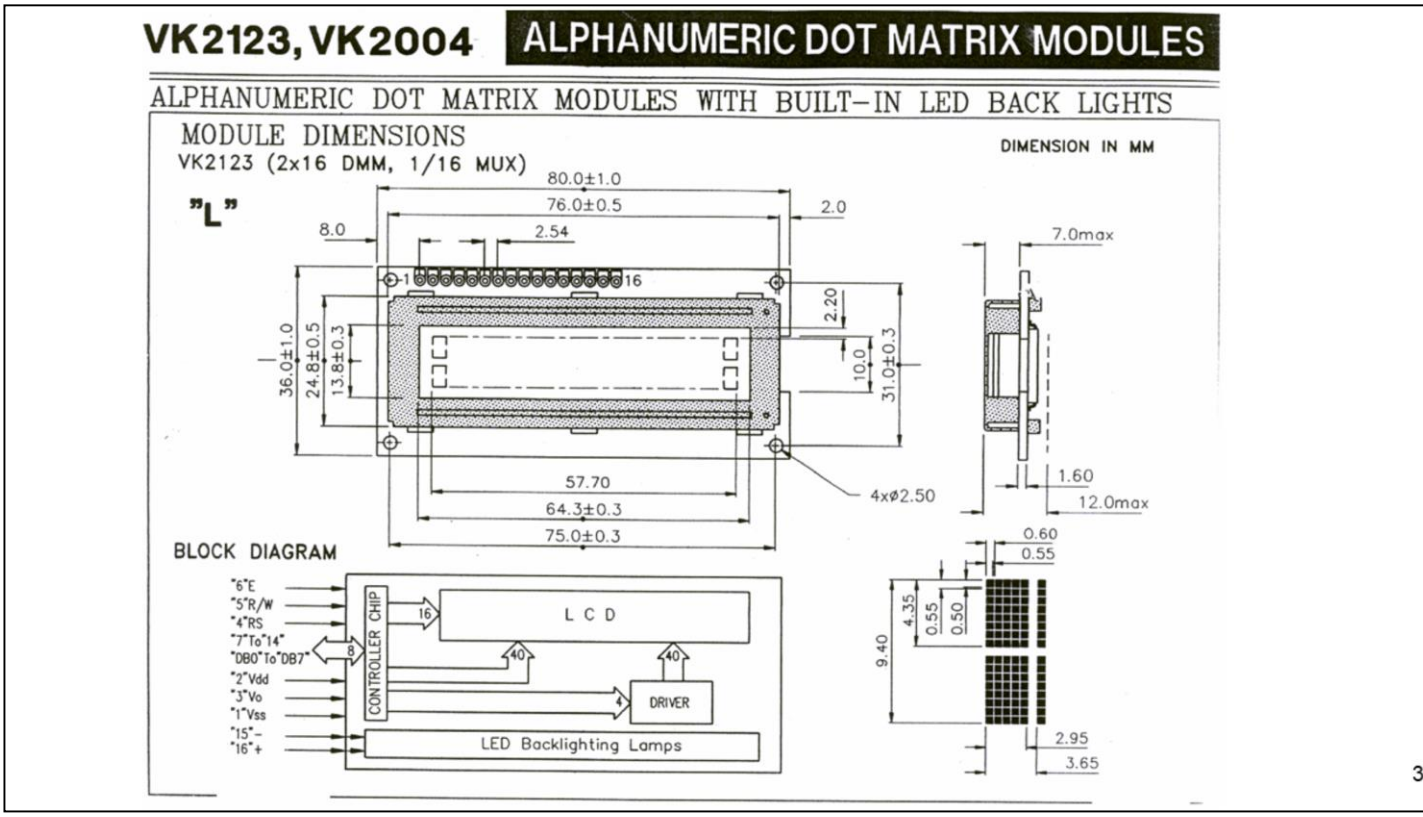
Aj keď „44780“ sa objavil v čase „8080“, „8051“ nedá sa priamo pripojiť na zbernice DB, CB a AB.

Pre CB procesora 8051 je typické

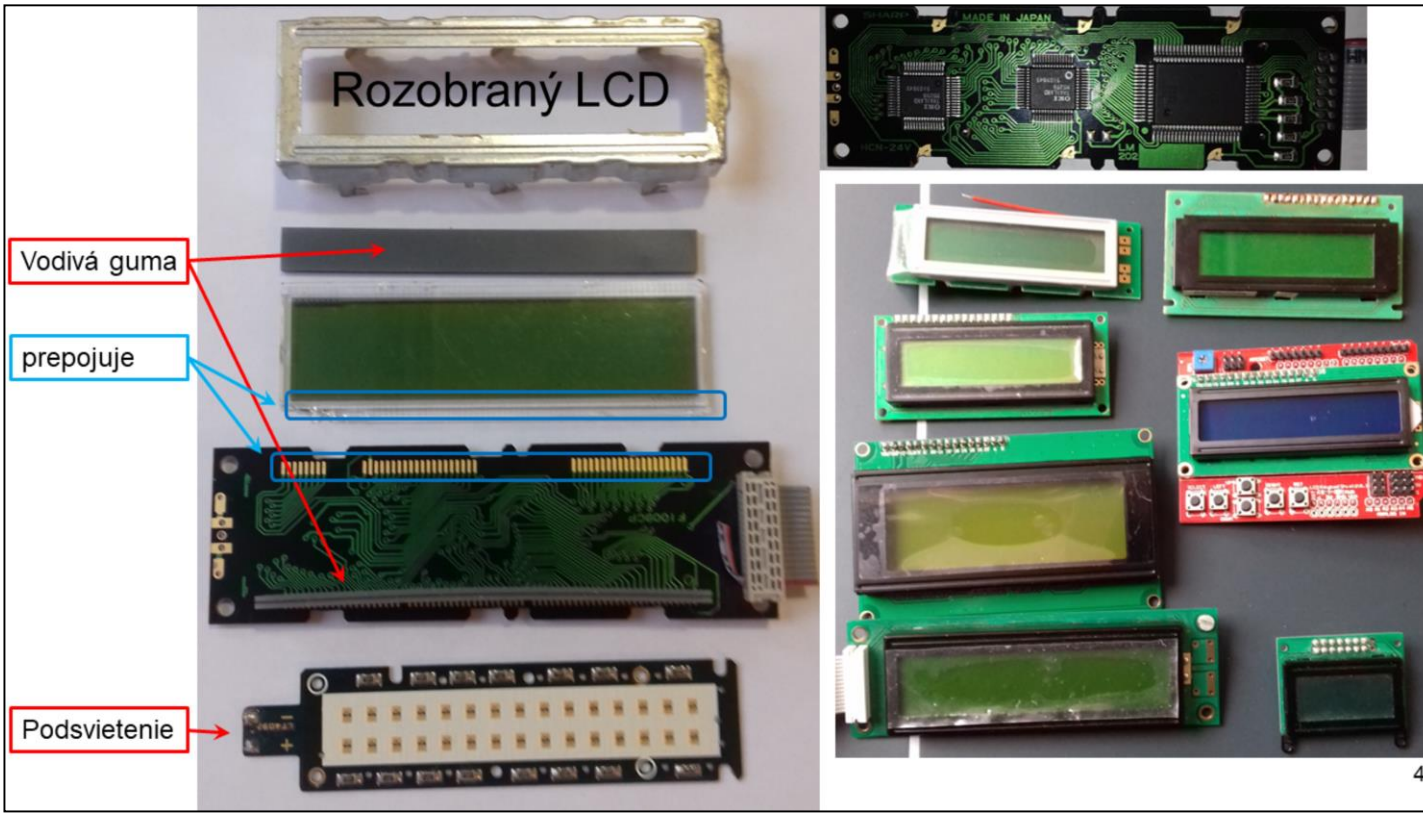
/RD – aktívny do nuly

/WR – aktívny do nuly

Ale LCD zobrazovač má spoločný signál RD/WR.

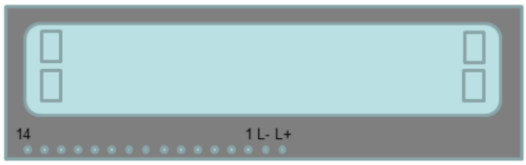


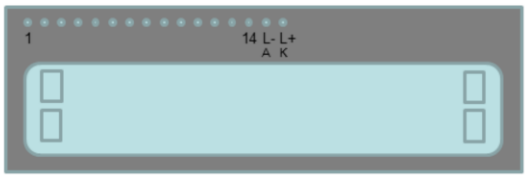
Takto vyzerala titulná strana KL display-a, s ktorým sme začínali cca pred 30-mi rokmi.



LCD zobrazovač vyzerá ako lego skladačka, len na prvý dojem. Rozobrať ho nie je problém, ale zložiť ho, problém je. Obrázok napravo je len časť z toho čo som kedy použil.

Niekoľko možností umiestnenia konektora a priradenie signálov k pinom:





L+ ; L- ; A ; K

L- ; L+ ; K ; A

Väčšina výrobcov dodržuje priradenie signálov k pinom 1 až 14. Nejednoznačné je to pre piny, ktoré sú vyhradené pre podsvietenie.

Len jeden výrobca sa rozhodol **prehodiť funkciu pinov 1 a 2**.

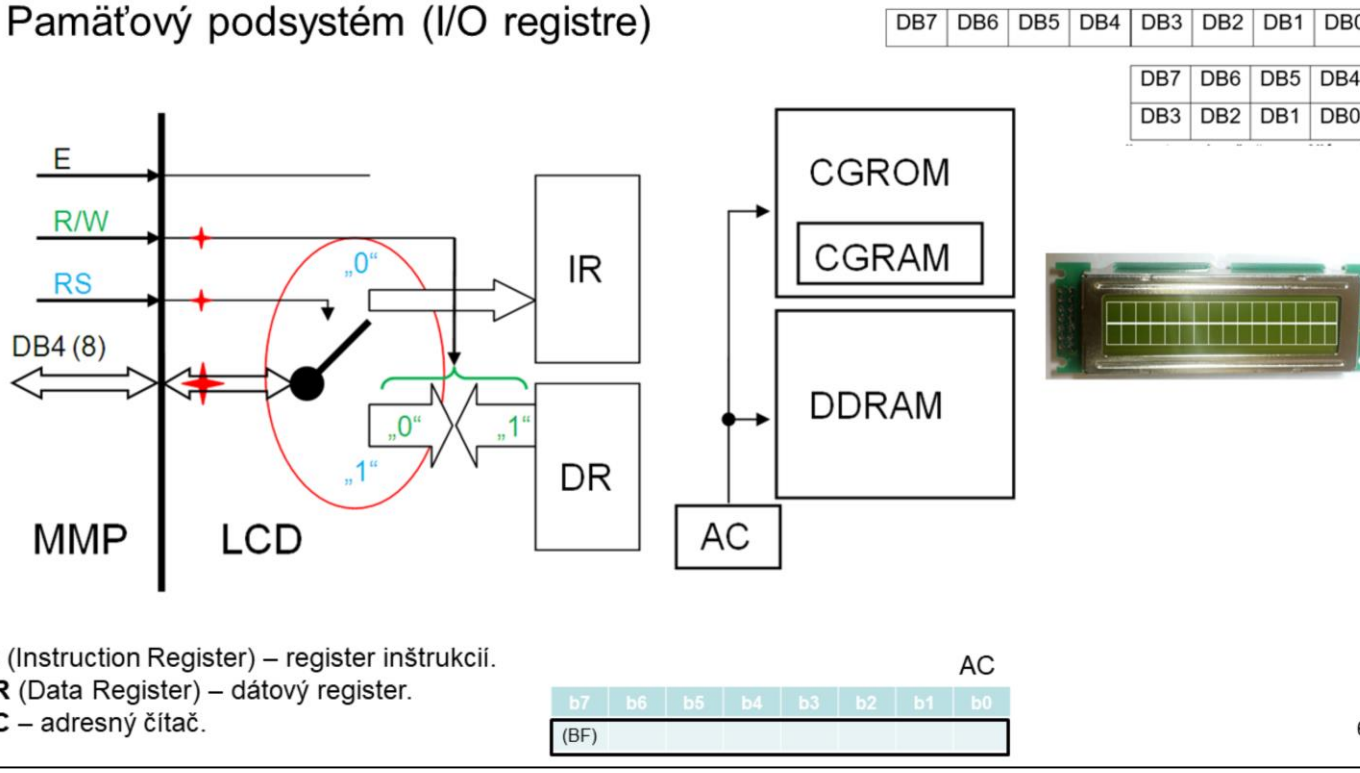
Číslo pinu	Symbol
1	Vss
2	Vcc
3	Vee
4	RS
5	R/W
6	E
7	DB0
8	DB1
9	DB2
10	DB3
11	DB4
12	DB5
13	DB6
14	DB7

5

!!!! Pozor. !!!! Číslovanie pinov display-a je niekedy uvedené na hornej, niekedy na dolnej strane. Konektor by sme mali osadiť zo spodnej strany. Hlavne sa to týka dvojradových konektorov. Niekedy z popisu a celkovej dispozície display-a nie je jasné čo je „horný ľavý“ znak display-a.

Vývody, piny modulu display-a sú očíslované a majú pevnú funkciu (vývody 15, 16 sú iba pri niektorých typov display-ov a sú použité na podsvietenie display-a). Poznamenajme, že ak kúpime dva navonok rovnaké display-e, ale od rôznych výrobcov, nemusí tomu istému pinu odpovedať ten istý signál. ((Niekedy je Pin15 = LED+, a niekedy je Pin16 = LED+). Problémy môže spôsobovať aj označenie pinu pre pripojenie „kontrastu“ displeja.

Pamäťový podsystém (I/O registre)



IR (Instruction Register) – register inštrukcií.
DR (Data Register) – dátový register.
AC – adresný čítač.

AC

b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
(BF)							

6

Červené hviezdičky na obrázku predstavujú pullup „odpory“, viď. KL obvodu HD44780.

Display komunikuje s okolím cez 3 piny (W, R/W a RS) riadiacej zbernice a 8 /(4) piny dátovej zbernice.

DBUS (DataBus – má vnútorné pullup-y) je tvorená 4, resp. 8 vodičmi. Závisí to od užívateľom zvoleného módu. Pri *osembitovom* móde sa využívajú všetky dátove piny: DB0, DB1, ..., DB7. Pri *štvorbitovom* móde sa využívajú len piny DB4, DB5, DB6 a DB7. Najskôr sa prenesú dátové bity DB7 až DB4 a potom DB3 až DB0. . T.j. najskôr High nibble potom Low nibble.

Display, ako periféria MMP môže byť mapovaná do adresného priestoru pamäte RAM procesora, resp. MMP alebo môže byť pripojená na I/O PORT-y. Komunikácia display-a s MMP sa realizuje cez dva osem bitové registre.

IR (Instruction Register) – register inštrukcií.

DR (Data Register) – dátový register.

Na adresovanie je použitý jeden adresovací pin RS (Register Select). Pin E (Enable) je vo funkcii čip selektu.

AC (Adress Counter) – adresné počítadlo, je vnútorný register radiča. Adresujeme pomocou neho CGROM, CGRAM a DDRAM. Bit B7 adresného čítača (AC) je tzv. **BF** - (Busy Flag).

Vnútorne je pamäť displeja členená na tri časti:

DDRAM (Display Data RAM). Kapacita tejto pamäte je 80B. Ak je display 1x16, potom môžeme zobraziť 16 znakov a zvyšok môžeme použiť ako pamäť RAM pre všeobecné použitie. Organizácia LCD panela môže byť aj 2x40, aj napr.. 4x20.

CGROM (Character Generator ROM). Ak si položíme otázku čo sa zobrazí na paneli, ak na príslušnú pozíciu pošleme ASCII kód znaku? Odpoveď je takáto: To, čo sa nachádza v pamäti CGROM na odpovedajúcom mieste. Je viac menej „záhadou“ čo sa nachádza v horne polovici ASCII tabuľky.

CGRAM (Character Generator RAM). Už z názvu je jasné, že časť pamäte znakov (vzorov) si môžeme naprogramovať sami. ASCII kódy 0x00 až 0x0F sú vyhradené pre vlastné naprogramovanie. Problémom, je že nemáme k dispozícii 16 kódov, teda znakov, ale len 8 znakov. Znaky s adresami 0x00 až 0x07 sa zrkadlia do časti pamäte 0x08 až 0x0F. Keďže radič display-a nemá RESET, po pripojení napájania je obsah tejto pamäte náhodný.

Riadiacu zbernicu - CB tvoria:

- EN (Enable). Výberový signál vo funkcii CS.
  - Signál je aktívny do „1“
  - Dobežná hrana vykoná príkaz definovaný pomocou: DB, RS, a RW
  - ale nemôžeme tvrdiť, že stačí vygenerovať, dobežnú hranu.
  - Ak bude High úroveň kratšia ako PW_{EH}, viď. KL, dobežná hrana nespôsobí nič.
- RS (Register Select).
  - RS = „0“ ⇒ dáta sa spracujú ako inštrukcia LCD (napr.: zmaž LCD)
  - RS = „1“ ⇒ dáta sa zobrazia na LCD ako znak
- RW(Read/Write ≡ „1“/„0“).
  - RW = „0“ informácia na DB sa zapíše do LCD
  - RW = „1“
    - Test stavu LCD (Get LCD Status)
    - „čítanie“ z LCD

AC

b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
(BF)							

7

EN (Enable – nemá vnútorný pullup) Komunikácia s LCD displejom sa zahajuje „nábežnou hranou“ tohto signálu. Podľa časového priebehu signálov by mali byť riadiace signály (RS a R/W) nastavené pred nábežnou hranou EN. Potom sa data vyčítajú z dátovej zbernice, resp. zapíšu, ak treba, na dátovú zbernicu. „Dobežnou hranou“ tohto signálu sa príkaz spracuje. Počas spracovávania je radič displeja „BUSY“. T.j. nie je schopný spracovať ďalší príkaz.

Display nedokáže spracovať dva príkazy naraz. Oneskorenie závisí od typu inštrukcie a od použitého oscilátora v LCD (250 kHz, 270 kHz). Tento nedostatok sa dá eliminovať dvomi spôsobmi:

- po každom príkaze sa počká definovaný čas.
- oveľa efektívnejšou je metóda pri ktorej sa pred každou inštrukciou – príkazom otestuje stav radiča displeja.

BF - (Busy Flag) Tento bit, príznak nás informuje o stave radiča displeja. Ak pošleme príkaz alebo dáta do LCD, ich spracovanie trvá určitú dobu. Počas vykonávania operácie, sa tento príznak nastaví (BF =“1“). Pullup ho ťahá do jednotky. Potom ako sa príkaz vykoná, tento bit sa vynuluje (BF =“0“). Obsah tohto bitu vieme prečítať tak, že spracujeme príkazom “Get_LCD_Status”. Vykoná sa: RS = „0“ R/W = „1“. V okamžiku odoslania tohto príkazu (zacvičíme

signálom E) obvod 44780 nastaví DB7 do “1”, ak je ešte stále spracovávaný predchádzajúci príkaz. Z uvedeného je zrejmé: Pred každou činnosťou s LCD, treba zistiť, či je BF = „0“. Je zrejmé, že ak v cykle testujeme DB7 a LCD nezmení stav tohoto bitu, program “zamrzne”. Z tohto dôvodu sa programovo povolí len určitý počet testov. Niečo ako timeout.

RS (Register Select – má vnútorný pullup)

- RS=“0”. Dáta sa spracujú ako príkaz alebo špeciálna inštrukcia, napr. zmazanie display-a.
- RS=“1”. Dáta sa zobrazia na LCD ako znak.

R/W (Read/Write – má vnútorný pullup) Nepísané pravidlo hovorí, že slovu Read odpovedá „log.1“ (je pred znakom negácie) a slovu Write odpovedá „log.0“ (negácia „log. 1“). Ak

- R/W= “0” - informácia z DBUS sa zapíše do display-a.
- R/W= “1”, -buď sa testuje stav displeja alebo sa z neho číta.

DDRAM (Display Data RAM).

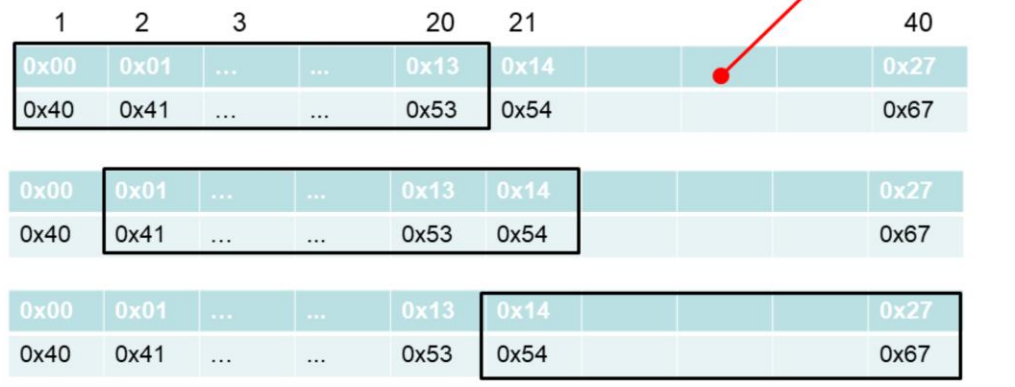
Kapacita DDRAM je 80 znakov (5*7 bodov) :

• Kapacita pamäte je 80 B. Jeden byte je priradený k jednému znaku. Teoreticky máme 256 možností toho čo na danej pozícii zobrazíme.

• Nezobrazované znaky môžeme použiť ako pamäť RAM.

•Organizácia LCD panela môže byť : 1*8; 1*16 (akože) = (2*8); 1*20; 1*40

- 2*16; 2*20; 2*40
- 2*40
- atď.



1	2	3		20	21				40
0x00	0x01	…	…	0x13	0x14				0x27
0x40	0x41	…	…	0x53	0x54				0x67

0x00	0x01	…	…	0x13	0x14				0x27
0x40	0x41	…	…	0x53	0x54				0x67

0x00	0x01	…	…	0x13	0x14				0x27
0x40	0x41	…	…	0x53	0x54				0x67

$0x27 \cong 39\ dekadicky$

8

Na zobrazovaciu časť display-a sa môžeme pozerať ako na okno nad DDRAM. To čo je v okne, je vidieť. Ak chceme toho vidieť viac musíme okno pohnúť doprava, resp. doľava.

Jedno-riadkové vs. Viac-riadkové displeje

N = 0, → Jednoriadkový display

Displej 1x8

1	2	3	4	5	6	7	8	Dek.
0x0	0x1	0x2	0x3	0x4	0x5	0x6	0x7	Hex.

N = 1, → "Dvojriadkový" display. V opačnom prípade sa znaky na pozíciách 08H – 39H nezobrazia!

Displej 1x16

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Dek.
0x0	0x1	0x2	0x3	0x4	0x5	0x6	0x7	0x40	0x41	0x42	0x43	0x44	0x45	0x46	0x47	Hex.

INSTRUCTION	CODE										DESCRIPTION	Time (250 kHz)
E=?	RS	R/W	db 7	db 6	db 5	db 4	db 3	db 2	db 1	db 0		
Set the DD RAM address	0	0	1	MSB			ADD			LSB	DDRAM data is sent and received after this setting.	40 [us]

„1." riadok	0	0	0	0	0	0	0	Adresy: 0x00 až 0x3F
	0	1	1	1	1	1	1	
„2." riadok	1	0	0	0	0	0	0	Adresy: 0x40 až 0x7F
	1	1	1	1	1	1	1	

9

Z príkazu „Set the DD RAM adress" je zrejmé, že dokáže adresovať až 2 krát 64 adries, ale implementovaných má len 2 krát 40.

Jedno-riadkové vs. Viac-riadkové displeje

Displej 2x16

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Dek.
0x00	0x01	0x02	0x03	0x04	0x05	0x06	0x07	0x08	0x09	0x0A	0x0B	0x0C	0x0D	0x0E	0x0F	Hex.
0x40	0x41	0x42	0x43	0x44	0x45	0x46	0x47	0x48	0x49	0x4A	0x4B	0x4C	0x4D	0x4E	0x4F	Hex.

N = 1, → "Dvojriadkový" display
!!!! Pozor druhý riadok nezačína na „konci" prvého !!!

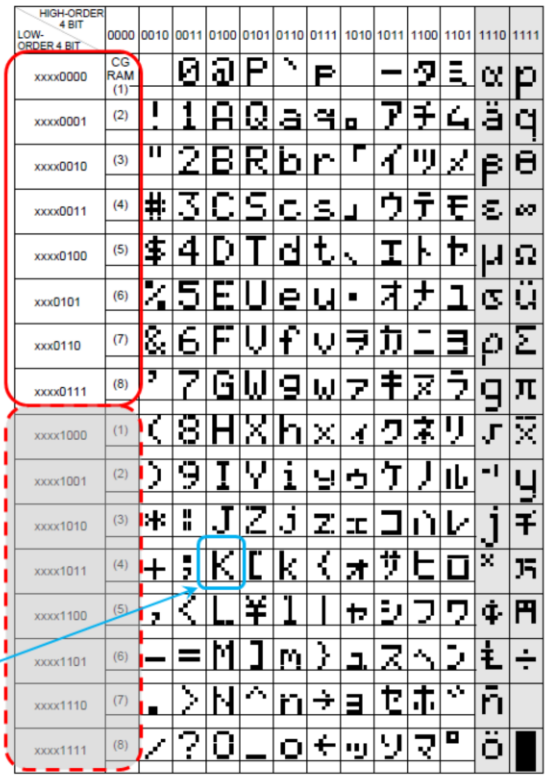
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Dek.
0x01	0x02	0x03	0x04	0x05	0x06	0x07	0x08	0x09	0x0A	0x0B	0x0C	0x0D	0x0E	0x0F	0x10	Hex.
0x41	0x42	0x43	0x44	0x45	0x46	0x47	0x48	0x49	0x4A	0x4B	0x4C	0x4D	0x4E	0x4F	0x50	Hex.

0x00	0x01	…	…	0x0F					0x27
0x40	0x41	…	…	0x4F					0x67

CGROM (Character Generator ROM).

- Preddefinované obrazy ASCII znakov.
- Do **DDRAM** pošleme ASCII kód, zobrazí sa to čo je zapísané v tabuľke na odpovedajúcom mieste.
- Znaky s adresami 0x00 až 0x07 sa zrkadlia do časti pamäte 0x08 až 0x0F.

0x4B = 0b0100 1011 = \113



11

Obsah pamäte CGROM, kódová mapa znakov vo formáte 5x8 (5x7 +" "). Miesto medzi úvodzovkami je „miesto“ na kurzor.

Väčšina displejov používa znakovú sadu danú ASCII tabuľkou (spodných 128 kódov). Na objednávku sa dajú získať aj znakové sady s ruštinou, ...

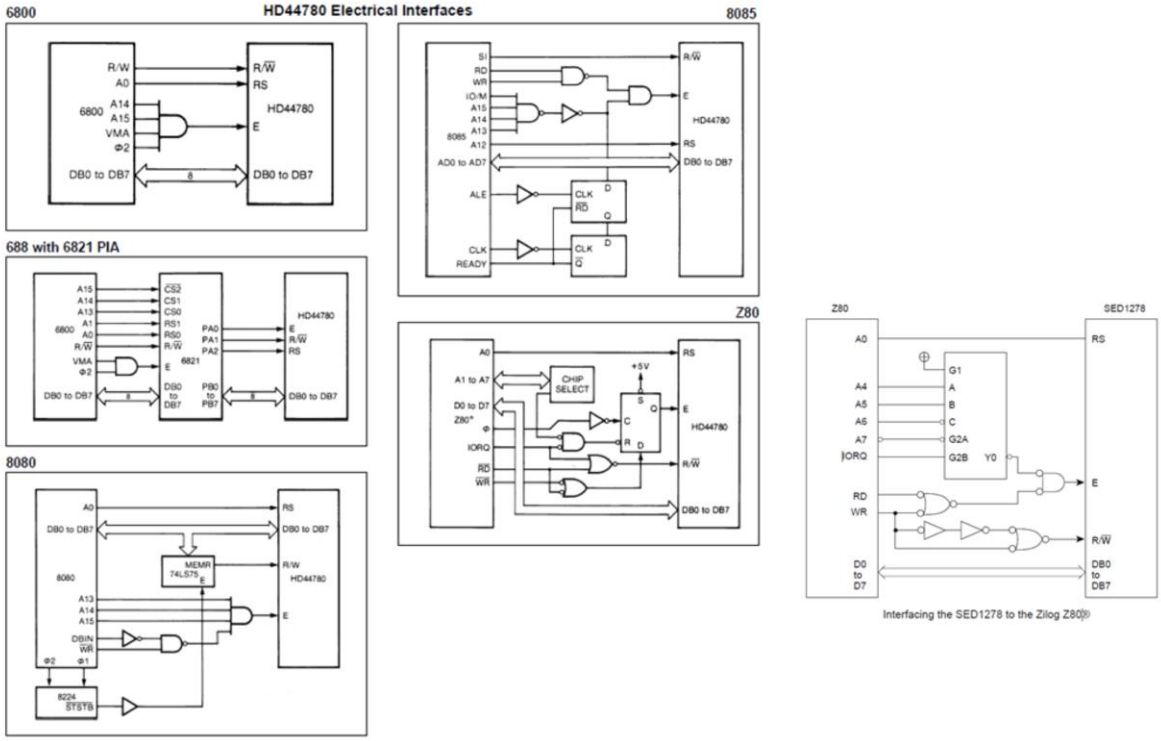
Prvých osem znakov v znakovej sade sa dá nastaviť, čo umožní na displeji tvoriť rôzne efekty, grafické symboly, slovenčinu alebo animácie. Pre slovenčinu však väčšinou osem znakov nepostačuje, čo si vynucuje meniť dynamicky generátor znakov podľa konkrétnej potreby **grafických** znakov.

Užívateľom definované znaky môžu byť na adresách 00H až 07H a zrkadlia sa na adresách 08H až 0FH.

Jeden zo spôsobov ako zaradiť znak do reťazca ASCII kódov zobrazovaného na LCD, je zapísať jeho poradové číslo v znakovej sade. T.j. ak chceme zobraziť text „**ABab**“ ,môžeme prvý znak - **A**, zapísať oktálne \101. Zobrazené znaky budú v oboch prípadoch totožné. Ak by sme ale na pozíciu nula znakovej sady uložili napríklad obraz znaku **č**, a zapísali by sme zobrazovaný text “\000Bab”, na display-i by sa nezobrazilo nič. Prekladač chápe číslo nula ako koniec reťazca.

Ak chceme zobraziť aj znak uložený v CGRAM na adrese NULA, pomôžeme si „zrkadlením“. Adresa NULA je totožná s adresou OSEM.

Možnosti pripojenia LCD k systémovej zbernici MMP: R/W ↔ /R, /W



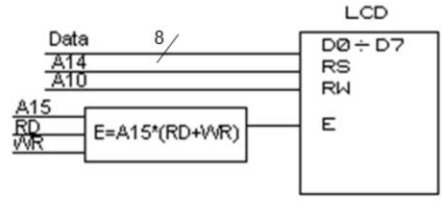
12

Niekoľko spôsobov pripojenia LCD k mikropočítačom.

Je zrejmé, že priame pripojenie radiča 44780 k systémovej zbernici je problematické.

Radiče LCD SED1278 HD 44780 and HD 66780 sú ekvivalentné. Len v KL sú „“nepatrné rozdiely.

Číslo pinu	Symbol	I/O	Funkcia
1	V_{SS}	-	0V napájanie
2	V_{DD}	-	+5V napájanie
3	V_{EE}	-	Kontrast
4	RS	I	0 = vstup je inštrukcia 1 = vstup sú dáta
5	R/W	I	0 = zápis dát do LCD 1 = čítanie dát z LCD
6	E	I	Aktivácia displeja
7	DB0	I/O	Dáta, bit 0
8	DB1	I/O	Dáta, bit 1
9	DB2	I/O	Dáta, bit 2
10	DB3	I/O	Dáta, bit 3
11	DB4	I/O	Dáta, bit 4
12	DB5	I/O	Dáta, bit 5
13	DB6	I/O	Dáta, bit 6
14	DB7	I/O	Dáta, bit 7



Čas trvania pulzu Enable: min. 450ns

Nech: Procesor rady 80C51 (80C552 má frekvenciu oscilátora $f_{osc} = 12MHz.$

Čas trvania signálu RD/WR je podľa KL

$t_{RD\,WR\,min.} = 6 * t_{OSC} - 100ns = 400\,ns$

Vyhovuje $f_{osc} = 11{,}0592MHz.$

a10 = 1/0 : R/W ,
a14 = 1/0 : data/inštrukcia ,
a15 = 1: (CS "displej")

a15	a14	a13	a12	a11	a10	a9	a8	a7	a6	a5	a4	a3	a2	a1	a0
1	RS	x	x	x	R/W	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

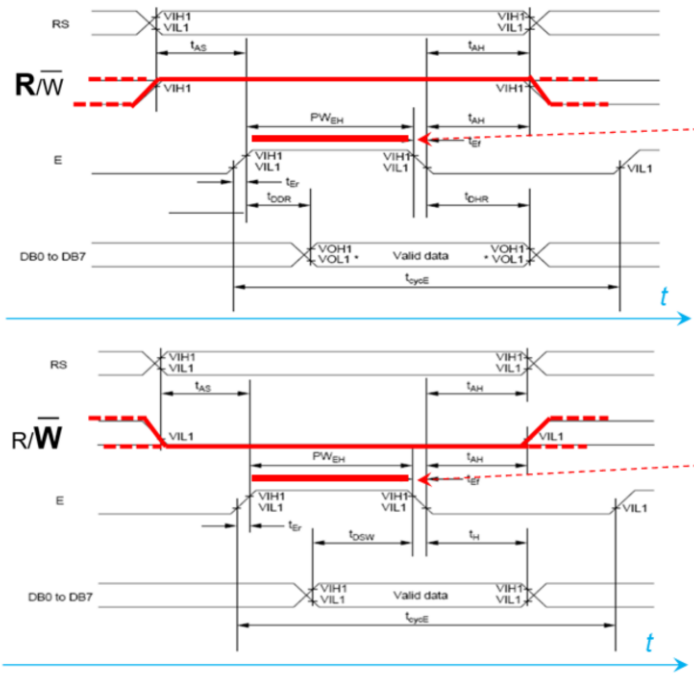
13

Pripojenie display-a k MMP (80C51) je možné pomocou zberníc (AB, DB, CB) resp. pomocou I/O portov. Tu je pripojenie realizované pomocou systémovej zbernice. Podľa KL procesorov tejto rady trvá $t_{CLK}=t_{OSC}=1/(12MHz)$. Trvanie impulzu RD, resp. WR je 400ns a pre $f_{OSC}=12MHz$.

T.j. nevyhovuje. Ak však chceme nastaviť presne prenosové rýchlosti USART-u, treba zvoliť $f_{OSC}=11{,}0952MHz$, čomu odpovedá trvanie impulzu RD, resp. WR minimálne 443 ns, čo je na hranici dovoleného minimálneho času. Poznamenajme, že už tento procesor dokázal pracovať až na frekvencii oscilátora $f_{OSC}=16MHz$.

Tento jednoduchý príklad ukazuje, že už v čase vzniku radiča 44780 bol tento „pomalou" perifériou.

Časovanie kontrolera HD44780U



Read Operation

Item	Symbol	Min	Typ	Max	Unit
Enable cycle time	t_{cycE}	1000	—	—	ns
Enable pulse width (high level)	PW_{EH}	450	—	—	
Enable rise/fall time	t_{Er}, t_{Ef}	—	—	25	
Address set-up time (RS, R/$\overline{W}$ to E)	t_{AS}	60	—	—	
Address hold time	t_{AH}	20	—	—	
Data delay time	t_{DDR}	—	—	360	
Data hold time	t_{DHR}	5	—	—	

Write Operation

Item	Symbol	Min	Typ	Max	Unit
Enable cycle time	t_{cycE}	1000	—	—	ns
Enable pulse width (high level)	PW_{EH}	450	—	—	
Enable rise/fall time	t_{Er}, t_{Ef}	—	—	25	
Address set-up time (RS, R/$\overline{W}$ to E)	t_{AS}	60	—	—	
Address hold time	t_{AH}	20	—	—	
Data set-up time	t_{DSW}	195	—	—	
Data hold time	t_{H}	10	—	—	

14

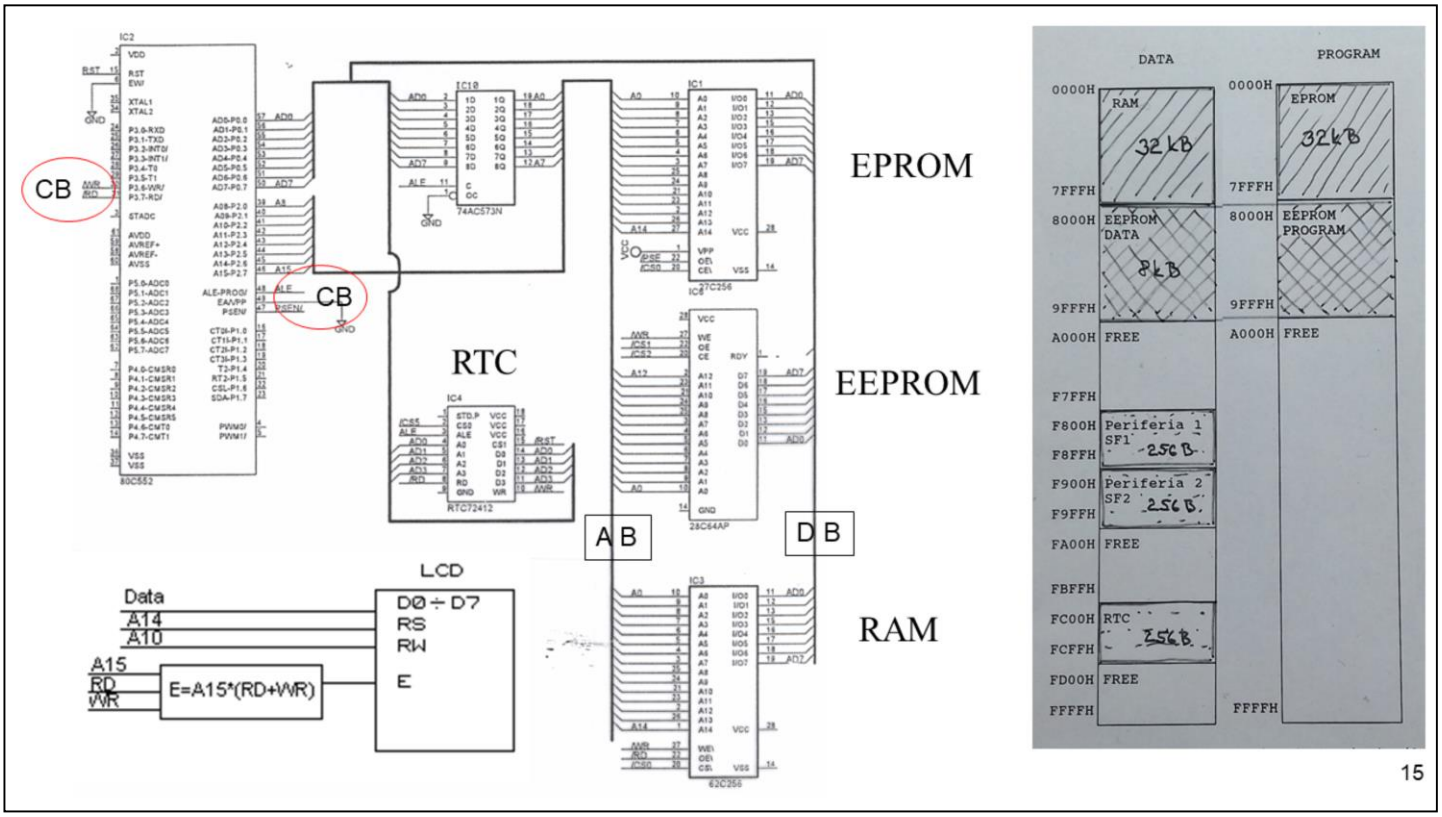
K časovaniu a k celkovému času trvania inštrukcií display-a treba uviesť, že sa vyrábajú s dvoma typmi RC oscilátora 250kHz a 270kHz. Pričom presnosť je +- 30%.

Časové priebehy – operácia Write. Ak komunikujeme s LCD display-om cez I/O Port(-y), dáta musia biť pripravené pred dobežnou hranou signálu E.

Časové priebehy – operácia Read. Ak komunikujeme s LCD display-om cez I/O Port(-y), dáta musia biť prečítané okamžite po dobežnej hrane signálu E.

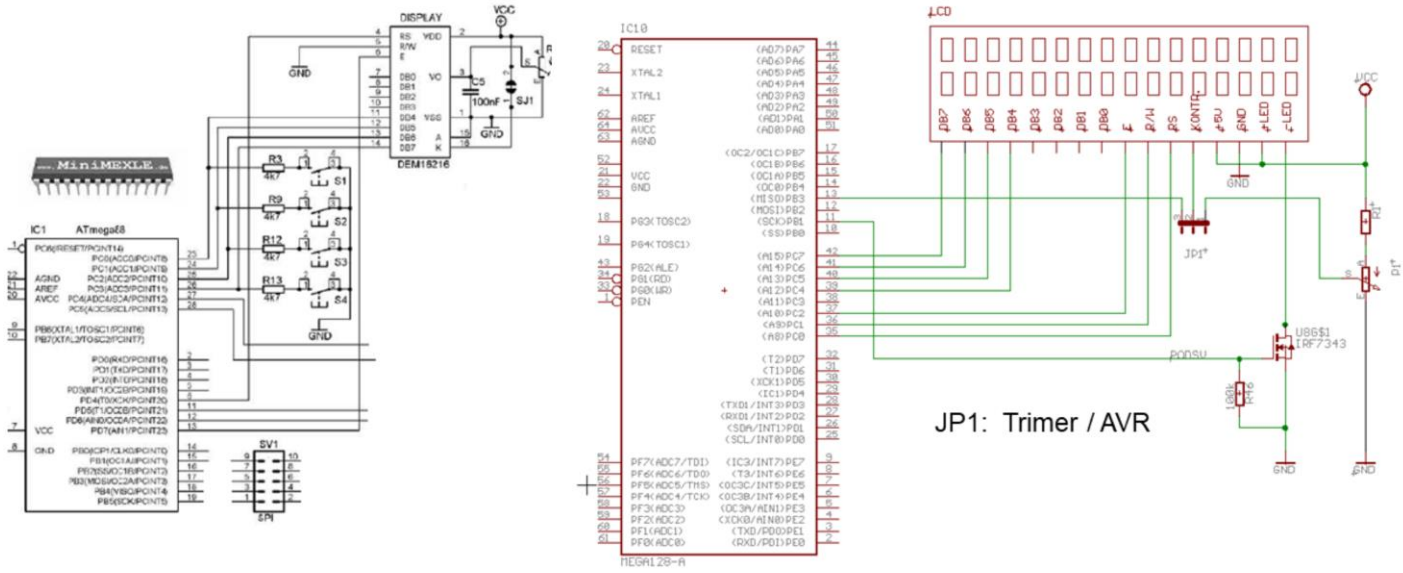
Dá sa povedať, čo KL to iné údaje o minimálnej hodnote času trvania Enable impulzu. Ten čas sa pohybuje v intervale 150ns až 500ns. Je vhodné vybrať ten najhorší prípad.

Na cvičeniach budeme používať AVR ATMEGA 328, ktorý dokáže pre 16MHz vygenerovať na I/O pinoch najkratší impulz 2SC (cca 130ns). Takto krátky impulz by mal byť už obvodmi LCD odfiltrovaný. Ale aj napriek tomu display pracoval správne.



Na obrázku vpravo je nakreslená mapa pamäte. Aký adresný priestor zaberie display mapovaný do RAM? Je priradenie pinov OK?

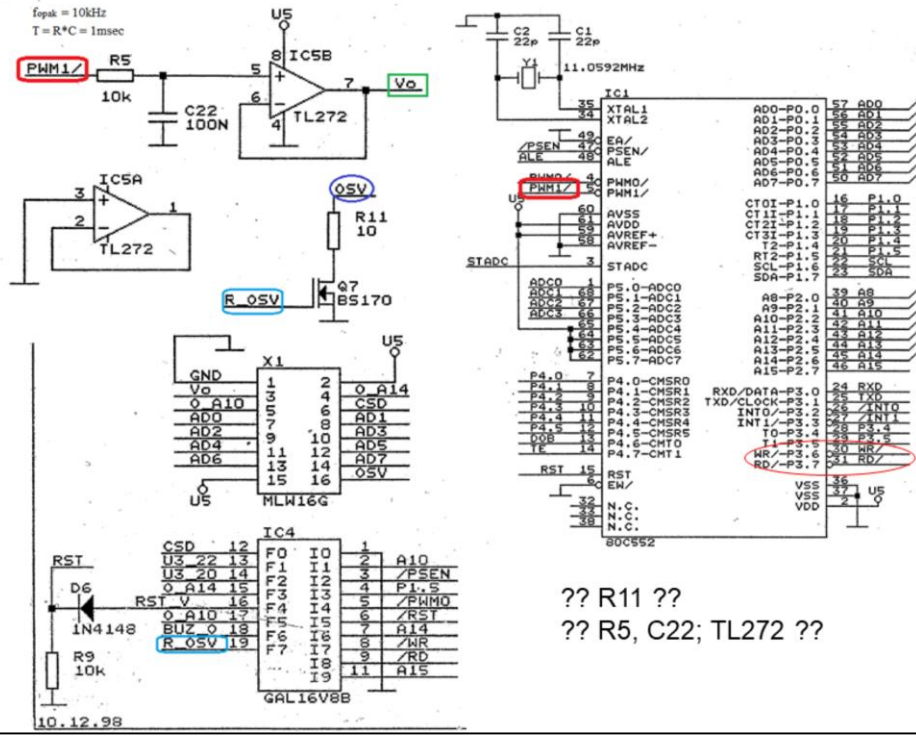
Prepojenie LCD, klávesnice a AVR



16

Obe zapojenie predpokladajú 4-bitové pripojenie dátovej zbernice. Rozdiel je len v generovaní kontrastu.

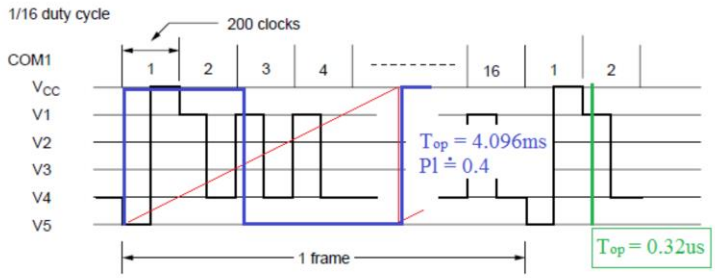
µpočítač: - CB (/RD, /WR), - AB, - DB, generovanie kontrastu.



17

Po dôkladnom preštudovaní KL k display-om zistíme, že R11 netreba. Filter PWM signálu netreba. Stačí „len“ vhodne nastaviť frekvenciu opakovania PWM signálu.

!? Vírus ?!



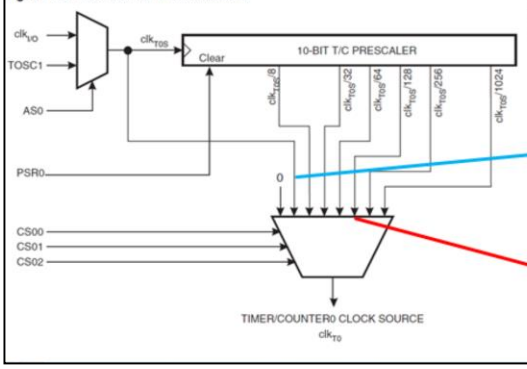
1 frame = 3.7 µs × 200 × 16 = 11850 µs = 11.9 ms

Frame frequency = $\frac{1}{11.9\ \text{ms}}$ = 84.3 Hz

VIRUS.

Ak nastavím preddelič TM0 na fclk/128 bude mat 8bit PWM periódu opakovania (1/8MHz*128)*256 = 4.096 ms. Jeden frame display-a trvá cca 11.9 ms. Vykreslenie jedného riadku trvá (v našom prípade) približne 0.75 ms. Ak by bolo plnenie (menej ako 0.4) cca dva riadky by svietili a cca tri nie. Keďže tu nie je celistvý násobok, to čo svieti a nesvieti bude po display-i rolovat.

Figure 45. Prescaler for Timer/Counter0



18

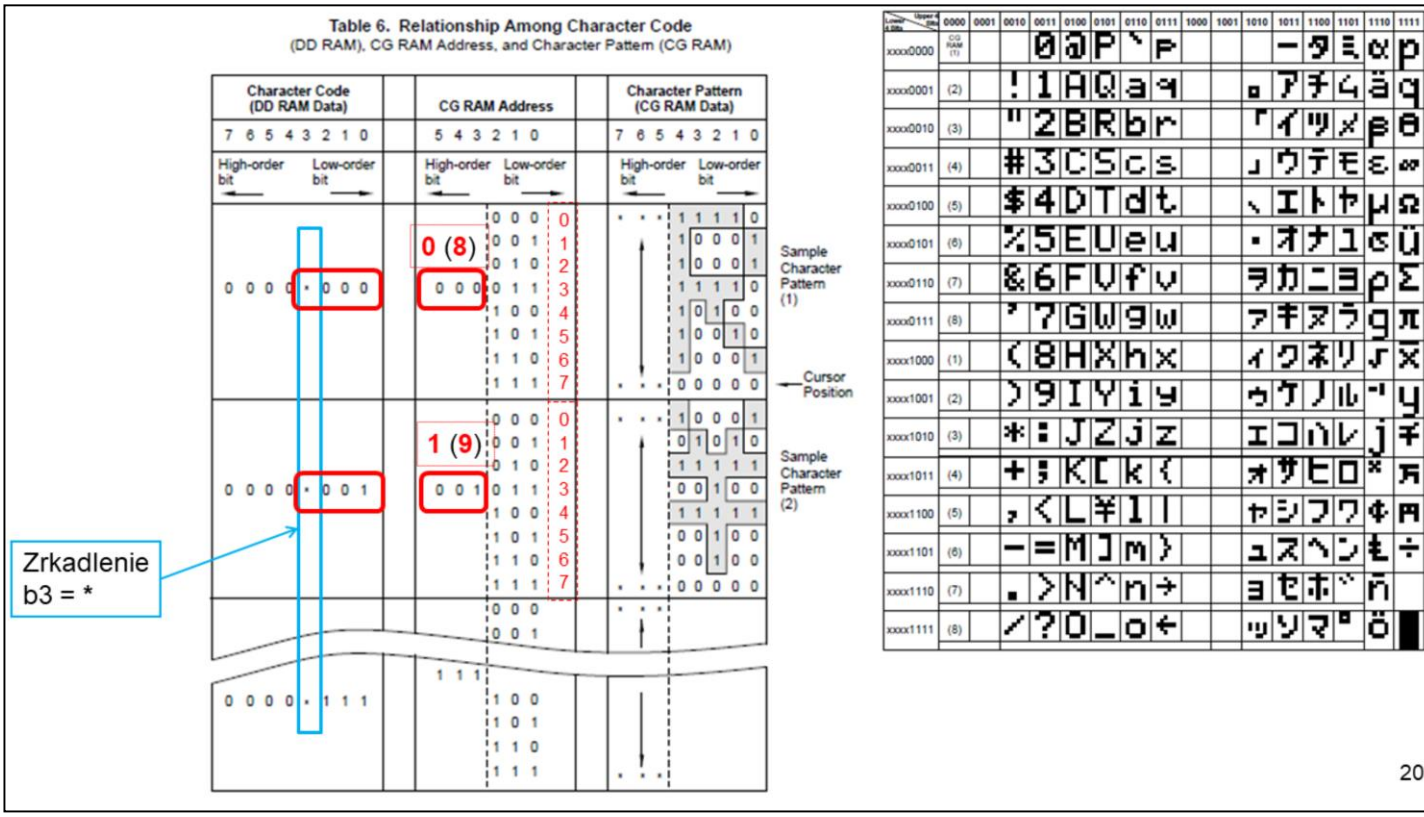
Ak si dôsledne naštudujeme KL display-a, môžeme vhodným nastavením frekvencie opakovania PWM navodiť dojem, že niektoré riadky display-a nesvietia. Keďže sa nám len ťažko podarí nastaviť celistvý pomer medzi frame frequency a frekvenciu opakovania PWM signálu, riadky ktorú nebude vidieť, budú po display-i rolovať.

Číslo 01, resp. 05 je číslo vstupu multiplexera.

INSTRUCTION	CODE										DESCRIPTION	Time (250 kHz)	
E=?	RS	R/W	db7	db6	db5	db4	db3	db2	db1	db0			
Clear display	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Clears entire display and sets DDRAM address 0 in address counter. Sets I/D=1.	1.64 [ms]	410 cloks
Return home	0	0	0	0	0	0	0	0	1	*	Sets DDRAM address 0 in address counter. Also returns display from being shifted to original position. DDRAM contents remain unchanged.	1.64 [ms]	
Entry mode set	0	0	0	0	0	0	0	1	I/D	S=0	I/D = 0/1 (Decrement/ Increment) These operations are performed during data R/W of DDRAM/CGRAM	40 [us]	10 cloks
Display ON/OFF control	0	0	0	0	0	0	1	D	C	B	D= 0/1 (OFF/ON Display) C= 0/1 (OFF/ON Cursor) B= 0/1 (OFF/ON Blink Cursor)	40 [us]	
Cursor or Display shift	0	0	0	0	0	1	S/C	R/L	*	*	S/C=0/1 Cursor/Display shift R/L=0/1 Left /Right	40 [us]	
Function set	0	0	0	0	1	DL	N	F	*	*	DL= 0/1 (4/8 bits) N= 0/1 (1/ 2(1) lines) F= 0 (5*7 dots)	40 [us]	
Set the CGRAM address	0	0	0	1	MSB		ACG		LSB		CGRAM data is sent and received after this setting.	40 [us]	
Set the DDRAM address	0	0	1	MSB			ADD		LSB		DDRAM data is sent and received after this setting.	40 [us]	
Read busy flag & address	0	1	BF	MSB			AC		LSB		Reads Busy flag & AC	40 [us]	?!? 0 [us] ?!?
Write data to CG or DD RAM	1	0	MSB						LSB		Writes data into DDRAM or CGRAM.	40 [us]	
Read data from CG or DD RAM	1	1	MSB						LSB		Reads data from DDRAM or CGRAM.	40 [us]	

19

<u>Inštrukčná sada radiča displeja:</u> Inštrukcie sa ľahko dekódujú. Stačí zistiť na ktorom mieste je po nulách jednotka. Veľmi dôležitý je údaj o čase trvania inštrukcie, aj keď je to len orientačný údaj. Už sa začína v KL objavovať aj bezrozmerný čas SC zariadenia.



Keďže b3 “chýba“, adresy 0 (0b0000) až 7 (0b0111) sa zrkadlia do priestoru adries 8 (0b1000) až 15 (0b1111).

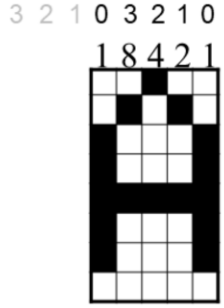
Preddefinované znaky ASCII

Znak (písmeno) *odpovedá* číselnému kódu.

Otom ako znak „vyzerá“ nám hovorí ***Font***.

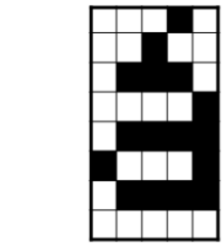
Nazačiatku to vyzeralo asi takto:
Pr.:Font = 5*8(7+1)

Znak: **A**
ASCII kód: 0x41



0x04
0x0A
0x11
0x11
0x1F
0x11
0x11
0x00 “kurzor”

Znak: **á**
ASCII kód: 0x??



0x02
0x04
0x0E
0x01
0x0F
0x11
0x0F
0x00 “kurzor”

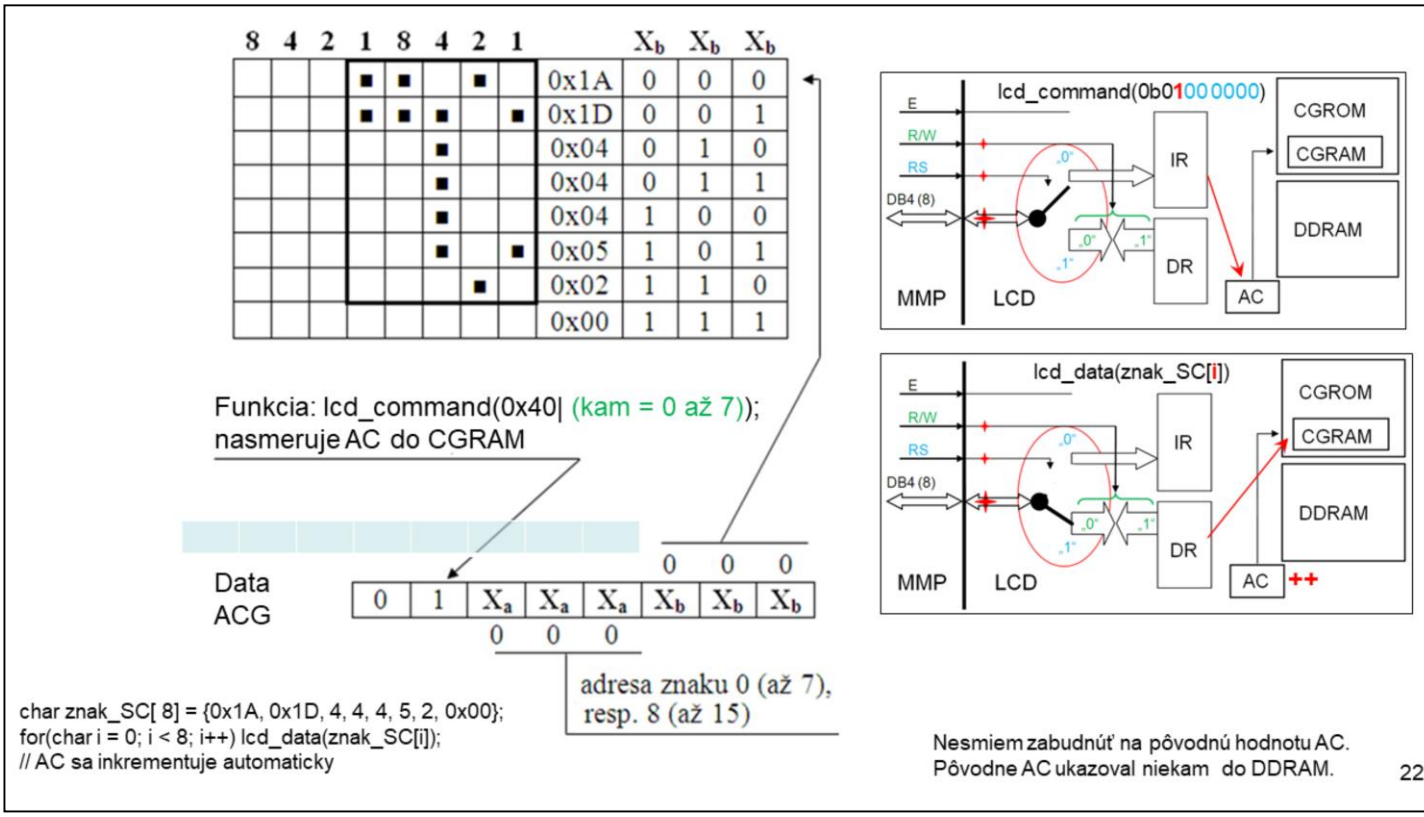
21

Vlastné znaky vieme vytvoriť v rastri: **5x7** alebo 5x10 bodov. Veľkosť znaku, ktorý vytvárame je 5x8 bodov, t.j. rozlíšenie 5 (šírka) x 7 (výška). 8-mi riadok „**ignorujeme“**. Zapisujú sa doňho nuly.

Bit nastavený do jednotky – pixel sa „zobrazí“. Bit nastavený do nuly – pixel sa „nezobrazí“.

Odpovedá to prázdnej pozícii – nesvieti. Na tomto mieste sa môže objaviť kurzor.

V móde 5x10 je to trochu iné. Nevidel som aplikáciu ktorá by zobrazovala znaky v móde 5x10.



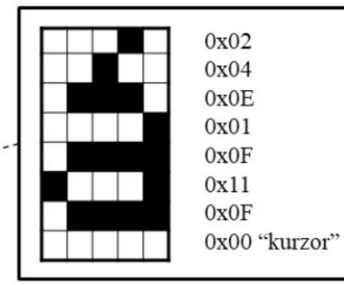
Pripomeňme: AC ukazuje aj do DDRAM aj do CGRAM.

Správny postup generovania vlastných znakov je nasledovný:

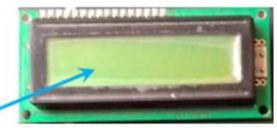
1. Odpamätáme obsah AC – ukazoval do DDRAM.
2. Nastavíme AC na prvú pozíciu znaku vytváraného v CGRAM.
3. Vytvoríme, zapíšeme znak.
4. Obnovíme obsah AC. Chceme pokračovať v písaní znakov do DDRAM.

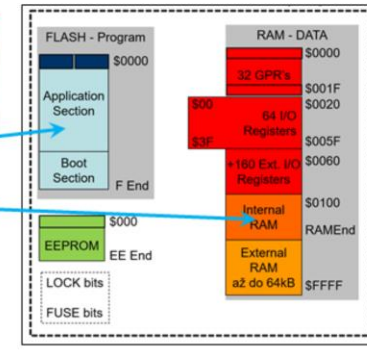
CGRAM (Character Generator RAM – 8 znakov)

- Časť pamäte znakov (vzorov) - môžeme naprogramovať sami.
- CGRAM - ASCII kódy 0x00 až 0x0F.
- Znaky s adresami 0x00 až 0x07 sa zrkadlia do časti pamäte 0x08 až 0x0F.




```
const unsigned char Znak[][8]={
{0x02,0x04,0x0e,0x01,0x0f,0x11,0x0f,0},   // á,   0
{0x02,0x04,0x11,0x11,0x0f,0x01,0x0e,0},   // ý,   1
 {0x0a,0x04,0x1f,0x02,0x04,0x08,0x1f,0},  // ž,   2
{0x0a,0x04,0x0e,0x10,0x10,0x11,0x0e,0},   // č,   3
{0x0a,0x0a,0x1c,0x08,0x08,0x09,0x06,0},   // ť,   4
{0x04,0x0a,0x0e,0x11,0x11,0x11,0x0e,0},   // ô,   5
{0x02,0x04,0x0c,0x04,0x04,0x04,0x0e,0},   // í,   6
{0x0a,0x04,0x0e,0x10,0x0e,0x01,0x1e,0},   // š,   7
{0x0a,0x00,0x0e,0x01,0x0F,0x11,0x0f,0},   // ä,   8
{0x0A,0x04,0x0e,0x11,0x1f,0x10,0x0e,0},   // ě ,  9
{0x0A,0x04,0x16,0x19,0x10,0x10,0x10,0},   // ř ,  10
{0x0A,0x00,0x0e,0x11,0x11,0x11,0x0e,0},   // ö,   11
{0x0A,0x0a,0x0e,0x11,0x11,0x11,0x0e,0},   // ő,   12
{0x06,0x0c,0x11,0x11,0x11,0x13,0x0d,0},   // ű,   13
{0x0A,0x04,0x0A,0x11,0x1F,0x11,0x11,0},   // Ä  krátke čiarky
};
```



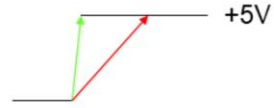


23

Ak zakreslíme hexa kódy v riadku do matice 5x7, získame odpovedajúce znaky. Keď budeme takýchto znakov „generovať“ viac, treba si položiť otázku, koľkokrát, resp. v ktorej pamäti je každý znak uložený. Ako sa dá eliminovať počet „kópií“ znaku v pamätiach embedded systému?

I/D = 1: Increment, I/D = 0: Decrement S = 1: Display Shift On S/C = 1: Shift Display, S/C = 0: Move Cursor R/L = 1: Shift Right, R/L = 0: Shift Left DL = 1: 8-Bit, DL = 0: 4-Bit N = 1: Dual Line, N = 0: Single Line BF = 1: Internal Operation, BF = 0: Ready for Instruction	DD RAM: Display Data RAM CG RAM: Character Generator RAM A_{CG}: Character Generator RAM Address A_{DD}: Display Data RAM Address AC: Address Counter

Inicializácia

- Pred prvým použitím treba LCD inicializovať a konfigurovať.
- Po pripojení napájania, ak je 

potom, sa radič nastaví do základného módu .
  - Jeden riadok, 8 znakov v riadku, 4-bitové pripojenie, ...
- Ak sa nevykoná, hardwarový RST a inicializácia, alebo nám nevyhovuje nastavenie, treba vykonať softwarovú inicializáciu.

24

Reset vyvolaný po nábehu napájania:

1. Clear **Display (Kód inštr. = 0x01)**
   Kurzor: Ľavý horný roh. AC = 0x00. I/D = 1 (inkrement)
2. **Function Set (Kód inštr.= 0x30** (0x20|0x10)**)**
   DL = 1 ... DB je 8-bitová.
   N = 0 ... Jednoriadkový display
   F = 0 .... Font 5x7
3. **Display ON/OFF Control (Kód inštr.= 0x08)**
   D = 0 ... Displej vypnutý.
   C = 0 ... Kurzor vypnutý.
   B = 0 .... Blikanie kurzora vypnuté.
4. **Entry Mode Set (Kód inštr.= 0x06** (0x04|0x2)**)**
   I/D = 1 ... Inkrementovanie.
   S = 0 ... Posúvanie displeja vypnuté.

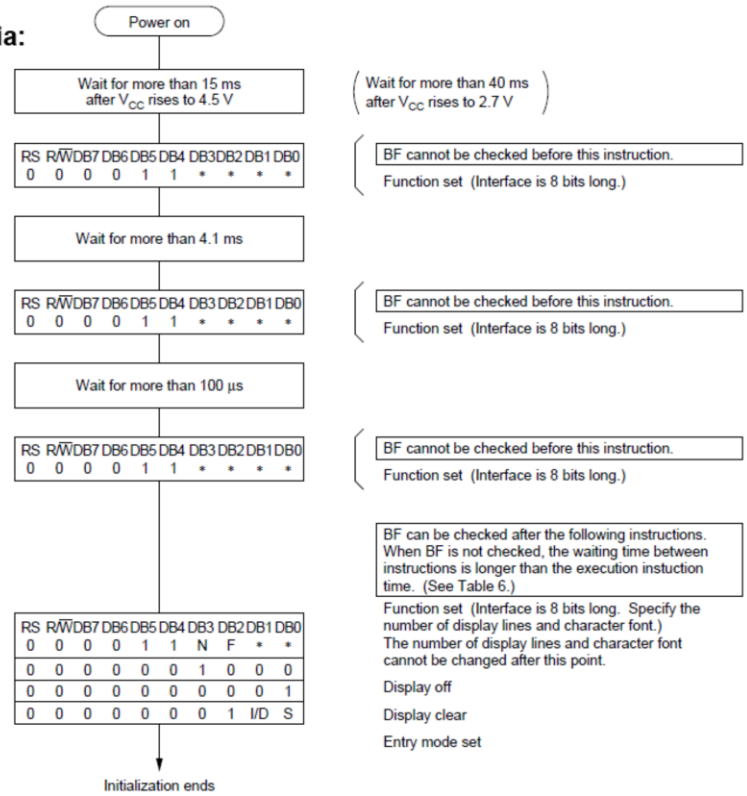
INSTRUCTION	CODE										DESCRIPTION	Time (250 kHz)
E=?	RS	R/W	db7	db6	db5	db4	db3	db2	db1	db0		
Clear display	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Clears entire display and sets DDRAM address 0 in address counter. Sets I/D=1.	1.64 [ms]
Return home	0	0	0	0	0	0	0	0	1	*	Sets DDRAM address 0 in address counter. Also returns display from being shifted to original position. DDRAM contents remain unchanged.	1.64 [ms]
Entry mode set	0	0	0	0	0	0	0	1	I/D	S=0	I/D = 0/1 (Decrement/ Increment) These operations are performed during data R/W of DDRAM/CGRAM	40 [us]
Display ON/OFF control	0	0	0	0	0	0	1	D	C	B	D= 0/1 (OFF/ON Display) C= 0/1 (OFF/ON Cursor) B= 0/1 (OFF/ON Blink Cursor)	40 [us]
Cursor or Display shift	0	0	0	0	0	1	S/C	R/L	*	*	S/C=0/1 Cursor/Display shift R/L=0/1 Left /Right	40 [us]
Function set	0	0	0	0	1	DL	N	F	*	*	DL= 0/1 (4/8 bits) N= 0/1 (1/ 2(1) lines) F= 0 (5*7 dots)	40 [us]
Set the CGRAM address	0	0	0	1	MSB		ACG		LSB		CGRAM data is sent and received after this setting.	40 [us]
Set the DDRAM address	0	0	1	MSB			ADD		LSB		DDRAM data is sent and received after this setting.	40 [us]
Read busy flag & address	0	1	BF	MSB			AC		LSB		Reads Busy flag & AC	40 [us]
Write data to CG or DD RAM	1	0	MSB						LSB		Writes data into DDRAM or CGRAM.	40 [us]
Read data from CG or DD RAM	1	1	MSB						LSB		Reads data from DDRAM or CGRAM.	40 [us]

25

Výsledok je, že display „nesvieti“. Zobrazuje NIČ. Má na to niekoľko dôvodov. Aké? Môže to byť otázka na skúške.

Vymenujte. Urobte nápravu.

Softvérová inicializácia:
8 - bit Interface



26

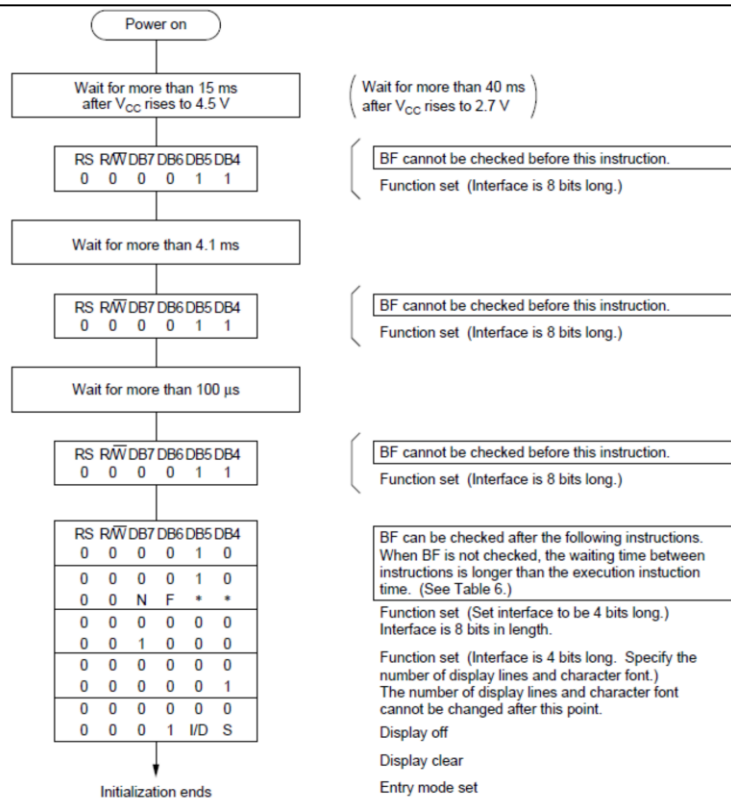
Ak typ display-a neodpovedá inicializácii po nábehu, treba vykonať softvérovú inicializáciu.

Dá sa povedať, že je to niečo ako alchýmia. Postupnosť príkazov a časy treba dodržať. Netreba sa pýtať prečo.

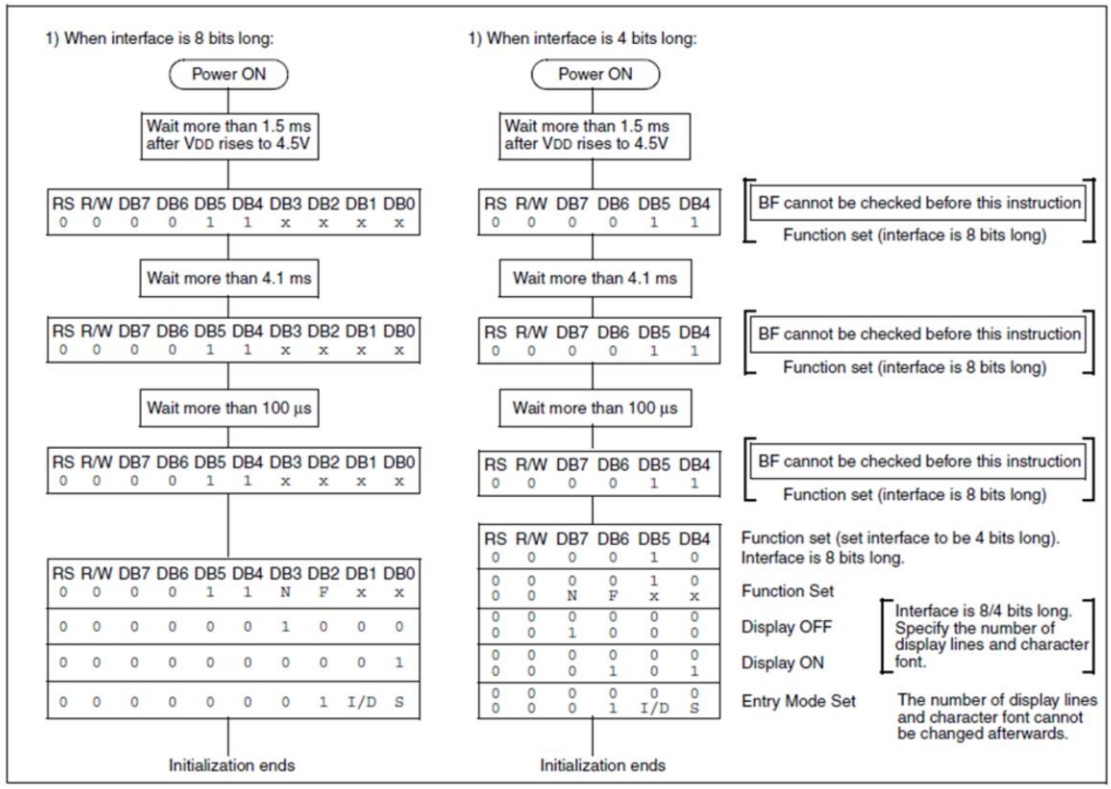
Ak nám aj napriek správne vykonanej inicializácie nebude display „svietiť“, položme si otázku. Máme správne nastavený kontrast? Vlastne začali sme odpovedať na otázku s predchádzajúcej strany.

Niekedy to vyzerá tak, že KL tvorili ľudia, ... Viete okamžite zistiť, ktorý riadok komentára patrí ku ktorému inicializačnému príkazu.

Softvérová inicializácia:
4 - bit Interface



4-bitová inicializácia je trocha zložitejšia. Musíme byť dôsledný. Nezabudnime počet NIBBLOV je párny.



Zrozumiteľnejšie zapísaná inicializácia.

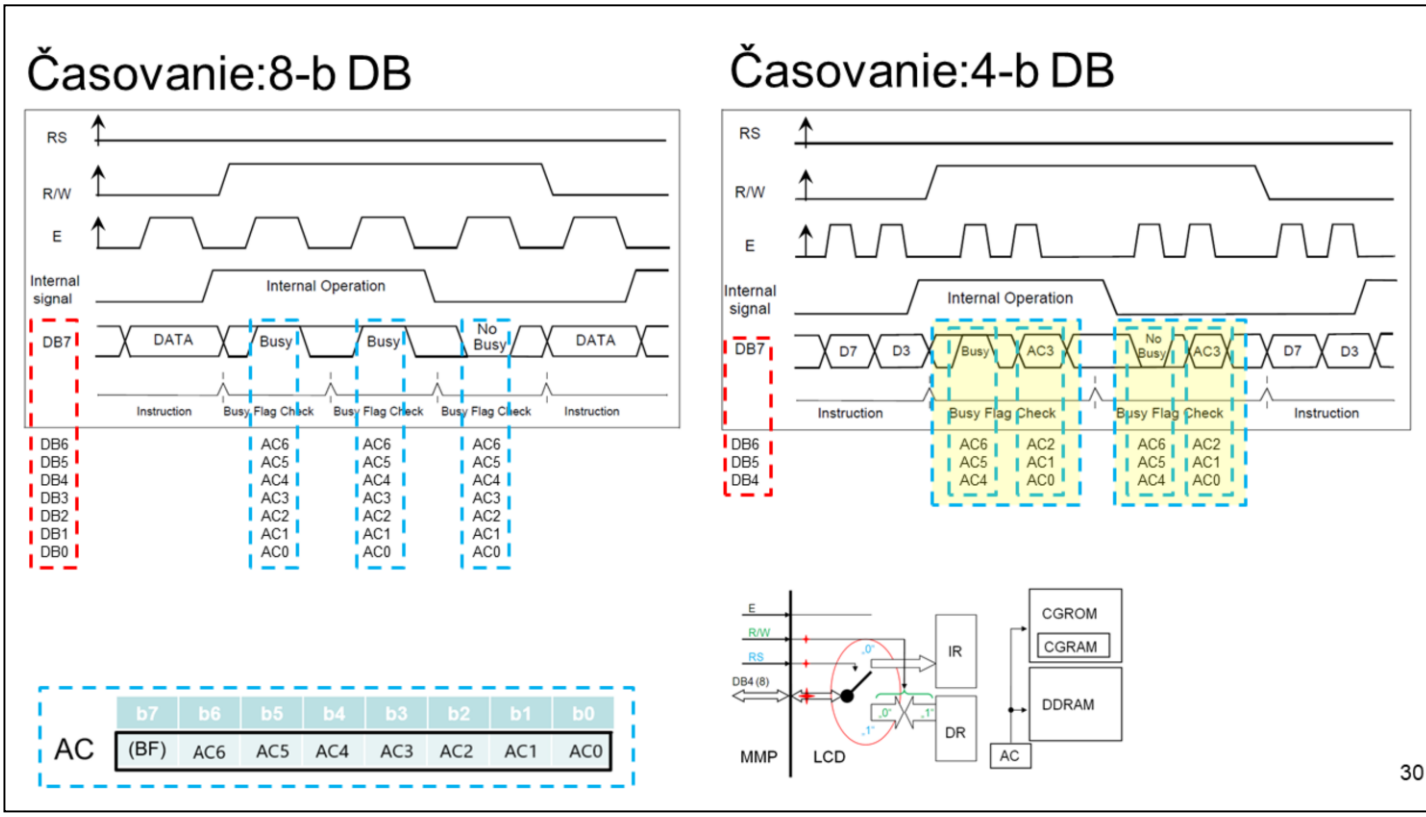
Správne vykonávanie operácií

Čas trvania inštrukcií t_v je premenlivý, viď. tab. inštrukcie display-a.
$T_v = f(f_{OSC\ disp}, \text{typ instr.})$; $f_{OSC\ disp} = 270, 250\text{kHz} \pm 30\%$

Počas spracovávania príkazu, LCD ďalší príkaz neakceptuje.
Máme dve možnosti:

- „Počkáme“
- Testujeme stav signálu BUSY (bitová premenná)
  - Ak je LCD BUSY, potom je DB7 = „1“, ak je predchádzajúca operácia ukončená DB7 = „0“

29



Prvá časť oboch obrázkov predstavuje zaslanie príkazu do display-a. Druhá je testovanie stavu busy. Aj keď by nám pri 4-bitovej komunikácii stačilo vyčítať prvé 4 bity, príkaz treba dokončiť. Ak čítame obsah AC, na pozícii b7 sa objaví stav BF.

Práca v systéme reálneho času:

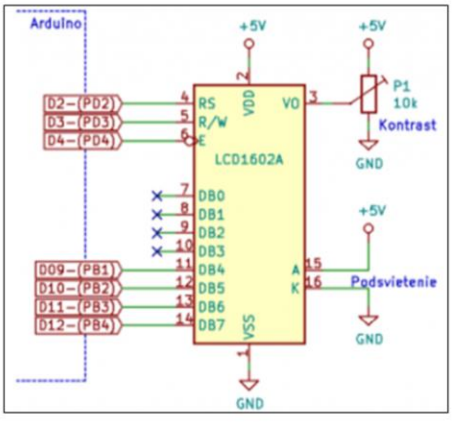
!!
!! !!
!! Pri kontrole bitu BF nesmieme zabudnúť na timeout . !!
!! !!
!!

Na cvičeniach najskôr ukážeme ovládanie display-a pomocou jednoduchých funkcií. Postupne ich budeme analyzovať, upravovať, a vylepšovať. Ak sa nám bude dariť, skúsime aj reguláciu kontrastu pomocou PWM, resp. „virus“. Bude to aplikácia C/T.

Ďalej nasleduje návod na pripojenie a prvé vlastné ovládanie display-a.

Arduino UNO obsadenie pinov

PB0	**ICP1 / CLK0**	PC0	**A0**	PD0	**RxD**	
PB1	*lcd D4*	PC1	**A1**	PD1	**TxD**	
PB2	*lcd D5*	PC2	*sw03*	PD2	*lcd RS*	
PB3	*lcd D6*	PC3	*led02*	PD3	lcd R/W	alebo INT1 / PWM / OC2B
PB4	*lcd D7*	PC4	**SDA**	PD4	*lcd E*	
PB5	**LED**	PC5	**SCL**	PD5	**T1 / PWM**	
				PD6	*sw01*	
				PD7	*sw02*	



31

Ak náhodou display odpojíme alebo prestane správne komunikovať MMP, treba zabezpečiť takú činnosť programu, aby sme nezamrzli na kontrole BF.

Prepojenie: MMP ⇔ Display. Priradenie pinov. Orientácia.

1.

b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	PORT B
			D7	D6	D5	D4		Display
			D3	D2	D1	D0		DATA

write:
```
DDRB |= (1<<1)|(1<<2)|(1<<3)|(1<<4);    // Piny 1,2,3,4, PORTB ako output (Data pre display)
```

read:
```
DDRB &= ~((1<<1)|(1<<2)|(1<<3)|(1<<4)); // Piny 1,2,3,4, PORTB ako input (Data pre MMP)
```

2.

```
#define PORTB_DATA_H(x) PORTB &=0b11100001; PORTB |= (x & 0xF0 )>>3;
#define PORTB_DATA_L(x) PORTB &=0b11100001; PORTB |= (x & 0x0F )<<1;
```

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	$\langle x \rangle$

$\widehat{=}$ *Display DATA*

3.

b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	PORT D
			E	R/W	RS			

```
DDRD |= (1<<En_pin);    // Pin D4 (Enable)  PORTD  output
DDRD |= (1<<RW_pin);    // Pin D3 (RW)      PORTD  output
DDRD |= (1<<RS_pin);    // Pin D2 (RS)      PORTD  output
```

32

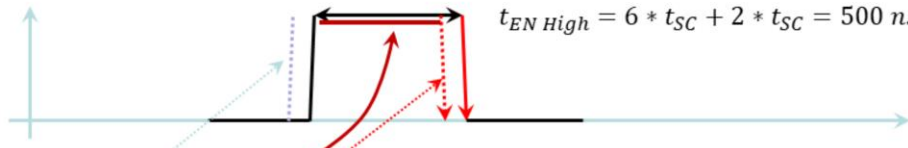
1. Podľa odporučenia máme display pripojiť 4-bitovo k pinom PORTB. Pre zápis dát do display-a piny 1, 2, 3, 4 nastavíme ako output a pre čítanie (BF) ich nastavíme ako input.
2. Pred zápisom High, resp. Low nibble data na piny PORTB treba ich správne vyposúvať a vymaskovať. Použijeme dve makrá. Jedno pre High a druhé pre Low niblle. Ak budeme dáta z display-a čítať (BF) budeme musieť urobiť opačný postup.
3. Bity 4, 3, 2 portu D sú vždy výstupné.

Generovanie ENABLE impulzu: $f_{osc} = 16MHz \Rightarrow t_{SC} = 62{,}5\ ns$

```
#define NOP() asm("nop")
#define LCD_DELAY    NOP();NOP();NOP();NOP();NOP();NOP();
```

$nop \cong 1SC$

$LCD\_DELAY \cong 6\ SC$



$t_{EN\ High} = 6 * t_{SC} + 2 * t_{SC} = 500\ ns$

```
void En_imp(void){
    PORTD |= (1<<En_pin);    // -> "log.1"
    LCD_DELAY;
    PORTD &= ~(1<<En_pin);   // -> "log.0"
}
```

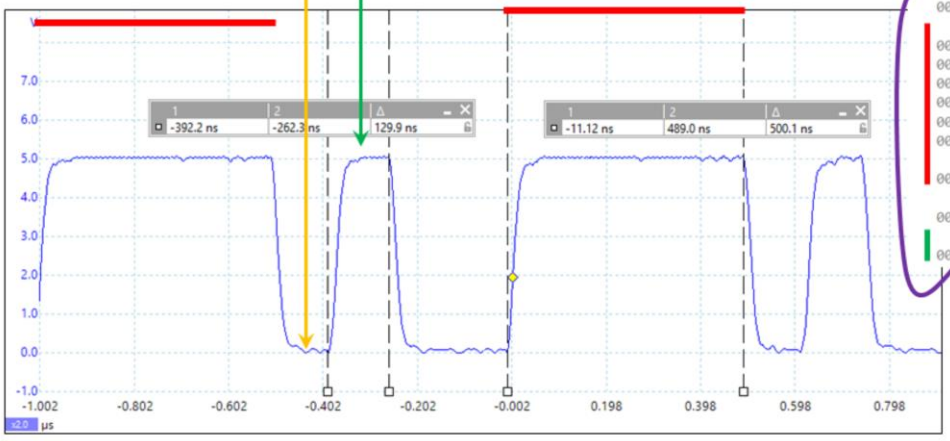
```
void En_imp(void) {
    PORTD |= (1<<En_pin);
0000005A  SBI 0x0B,4      Set bit in I/O register
    LCD_DELAY;
0000005B  NOP             No operation
0000005C  NOP             No operation
0000005D  NOP             No operation
0000005E  NOP             No operation
0000005F  NOP             No operation
00000060  NOP             No operation
    PORTD &= ~(1<<En_pin);
00000061  CBI 0x0B,4      Clear bit in I/O register
}
```

$SBI, CBI \cong 2\ SC$

33

Podľa KL-ov má Enable impulz trvať od 150 ns do 500 ns. Keďže nevieme, ktorý display (radič) bude použitý, treba generovať impulz odpovedajúci najhoršiemu možnému stavu. Nakoniec sme odskúšali aj najkratší možný impulz – cca 130ns. Viď. obr. z osciloskopu. Aj keď hovoríme o riadení display-a, máme na mysli SC AVR mikrokontrolera.

```
#define NOP() asm("nop")
#define LCD_DELAY   NOP();NOP();NOP();NOP();NOP();NOP();
#include <avr/io.h>
void main(void)
{   DDRB = 0x10;
    while(1){
        PORTB |=0x10;
        LCD_DELAY;
        PORTB &=0xEF;
        PORTB |=0x10;
        PORTB &=0xEF;
    }
}
```




```
DDRB = 0x10;
00000048  LDI R24,0x10      Load immediate
00000049  OUT 0x04,R24      Out to I/O location
    PORTB |=0x10;
0000004A  SBI 0x05,4        Set bit in I/O register
    LCD_DELAY;
0000004B  NOP       No operation
0000004C  NOP       No operation
0000004D  NOP       No operation
0000004E  NOP       No operation
0000004F  NOP       No operation
00000050  NOP       No operation
    PORTB &=0xEF;
00000051  CBI 0x05,4        Clear bit in I/O register
    PORTB |=0x10;
00000052  SBI 0x05,4        Set bit in I/O register
    PORTB &=0xEF;
00000053  CBI 0x05,4        Clear bit in I/O register
```

$$SBI, CBI \cong 2\ SC$$

34

```
char lcdInit4(void)
{   // 4 bitove pripojenie display-a
     _delay_ms(15);
    // 1. --------------------
    PORTD &= ~(1 << RS_pin);        // set RS  = to "log. 0"  Instruction Register (IR)
    PORTD &= ~(1 << RW_pin) ;       // set R/W = to "log. 0" - Write
    // RS R/W   DB7 DB6 DB5 DB4   DB3 DB2 DB1 DB0
    // 0  0     0   0   1   1     x   x   x   x     = 0x30
    PORTB_DATA_H(0x30); // 8-bitove pripojenie
    En_imp();
    // 2. --------------------
    // zopakujem  8-bitove pripojenie
    _delay_ms(5); En_imp();
    // 3. --------------------
    // zopakujem  8-bitove pripojenie
    _delay_ms(1); En_imp(); // -  stacilo by delay 0.1ms, momentalne najkratsie nastavitelne je 1ms
    // 4. --------------------
    // zmenim na 4-bitove pripojenie
    // RS R/W    DB7 DB6 DB5 DB4    DB3 DB2 DB1 DB0
    // 0  0      0   0   1   0      x   x   x   x    = 0x20
    PORTB_DATA_H(0x20); // 4-bitove pripojenie
    _delay_ms(1); En_imp(); // -  stacilo by delay 0.04ms
    // --------------------
    // LCD function set      mod: DL = 0 - 4-bitove data, N = 1 - 2 riadky, F = 0 - 5x7 dots
    // RS R/W    DB7 DB6 DB5 DB4    DB3 DB2 DB1 DB0
    // 0  0      0   0   1   DL     N   F   x   x     = 0x28
    _delay_ms(1); wr_IR(0x28);
    // RS R/W    DB7 DB6 DB5 DB4    DB3 DB2 DB1 DB0
    // 0  0      0   0   0   0      0   0   0   1     = 0x01 , Display clear
    _delay_ms(2); wr_IR(0x01);
    // RS R/W    DB7 DB6 DB5 DB4    DB3 DB2 DB1 DB0
    // 0  0      0   0   0   0      0   1   I/D S      = 0x06, I/D = 1 - inkrement
    _delay_ms(2); wr_IR(0x02);
    // RS R/W    DB7 DB6 DB5 DB4    DB3 DB2 DB1 DB0
    // 0  0      0   0   0   0      1   D   C   B      = 0x0E, D = C = 1 - Display a kurzor zapnute
    _delay_ms(1); wr_IR(0x0E);                              // B = 0 - blikanie vypnute
}
```

35

Posledné tri príkazy pre radič display-a sa úplne nezhodujú s doporučením. Je to chyba? Bude to fungovať? Odskúšajte!

```
//zapise data do Data Register
void lcd_data(unsigned char data){
    //while(busy_flag());
    while(rd_BF());
    PORTD |= (1<<RS_pin);       //    (RS = High)
    PORTD &= ~(1<<RW_pin);      //    (RW = Low, write)
    wr_data (data);
}

// zapise command do Instruction Register
void lcd_command(unsigned char command){
    //while(busy_flag());
    while(rd_BF());
    PORTD &= ~(1<<RS_pin);      //   (RS = Low)
    PORTD &= ~(1<<RW_pin);      //   (RW = Low, write)
    wr_data (command);
}

void wr_data (unsigned char data) {
    PORTB_DATA_H(data);         // data High nibble
    En_imp();

    PORTB_DATA_L(data);         // data Low nibble
    En_imp();
}
```

36

Podprogramy tu uvedené zapíšu dáta do IR, resp. DR registra display-a.

```
int busy_flag(void){   // namiesto testu BF pockam dlhsie ako je trvanie najdlhsieho prikazu
    _delay_ms(2);
    return(0);
}
int rd_BF( void){      // test BF
    unsigned char pom;
    PORTD &= ~(1<<RS_pin);  //   (RS = Low)
    PORTD |= (1<<RW_pin);   //    (RW = High, read)
    // port B, datove bity budu teraz input
    DDRB &= ~((1<<1)|(1<<2)|(1<<3)|(1<<4)); //  piny 1,2,3,4 PORTB nastavime output, (Data pre disp)
    // Spravne by sa malo vycitavaj pred dobeznou hranou EN impulzu. Je tam urcity presah.
    En_imp();                     // Mozeme vycitat aj po dobeznej hrane.
    pom = (PINB & 0b00011110)<<3; // vycitam High nibble AC
    En_imp();
    pom |= (PINB & 0b00011110)>>1; // vycitam Low nibble AC
    // PORTB, datove bity zase output
    DDRB |= (1<<1)|(1<<2)|(1<<3)|(1<<4);    // piny 1,2,3,4 PORTB nastavime input (Data pre disp)
    if(pom & 0x80) return(1);   // display je busy
    else
    return(0);                  // display je not busy
}
```

```
void def_znak(unsigned char *ZnakArray,unsigned char kam) {
    lcd_command(0x40|(kam << 3)); //nastavenie adresy znaku v CGRAM
    for(unsigned char i = 0; i < 8; i++) lcd_data( *(ZnakArray + i));
}
```

37

Pri písaní programu sme si pomohli aj zabudovanými knižnicami.

```
#include <util/delay.h>
```

V tejto knižnici nájdeme aj funkciu:
_delay_ms(„počet milisekund“);

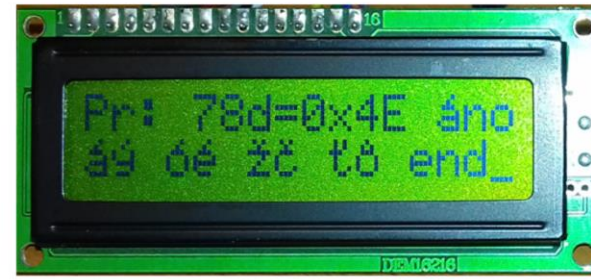
```
int main(void) {
    ini_ports(); // ini LCD ports
    lcd_init();  // in LCD
    // definovanie 8-mich speciálnych znakov do CGRAM
    // pred definovaním spec. znakov by sme mali odpamätat obsah aktuálneho AC
    // teraz je na "vlavo hore"
    for (unsigned char i = 0; i < 8; i++) { // zapis specialnych znakov do CGRAM
        def_znak( Znak[i],i);// á, ý, ó, é, ž ?,?, ô
    }
    lcd_command(0x02); // AC ukazoval na "vlavo hore". Tak len zopakujeme.
    Vypis_na_display(); //
    while(1){
      //TODO:: Please write ...
    }
}
```

```
char Riadok[20];
```

38

Podprogramy tu uvedené zapíšu dáta do IR, resp. DR registra display-a.

```
void Vypis_na_display(void){
    // zapišeme niekolko znakov do 1 riadku
    lcd_data(0x50); // P
    lcd_data('r');      // r
    lcd_data(':');      // :
    // namiesto prikazu goto riadok, pozicia
    // len nastavíme kurzor na 1. riadok 4. pozicia (5-ta)
    lcd_command(0x80 + 4); // 0b1000 0000 + 0b0000 0100
    // a pokracujeme vo výpise
    // "formátovaný výpis" pomocou printf
    // číslo CIS vypíšeme dekadicky a hexadecimálne
    char CIS = 78;  // hexadecimálne 0X4E a pridáme text áno
    // ak by sme zapísali adresu znaku á, teda \000 další text by sa neobjavil
    // nula je koniec retazca
    // sprintf je formatovany vypis do retazca
    sprintf(Riadok,"%dd=0x%X \010no ", CIS,CIS );
    zob_text(Riadok);
    // len nastavíme kurzor na 2. riadok 1. pozicia (resp. 0)
    lcd_command(0xC0 + 0);  // 0b1100 0000
    // a vypíšeme špeciálne znaky z CGRAM a pridame text end
    sprintf(Riadok,"\010\1 \2\3 \4\5 \6\7 e\156d" );
    zob_text(Riadok);
}
void zob_text(char *s){
    register unsigned char c;
    while((c = *s++))   lcd_data(c); // retazec konci "nulou"
}
```



39