

Übungen zu Systemnahe Programmierung in C (SPiC) – Wintersemester 2018/19

Übung 1

Rebecca Felsheim
Benedict Herzog

Lehrstuhl für Informatik 4
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



Lehrstuhl für Verteilte Systeme
und Betriebssysteme



FRIEDRICH-ALEXANDER
UNIVERSITÄT
ERLANGEN-NÜRNBERG
TECHNISCHE FAKULTÄT

Organisatorisches

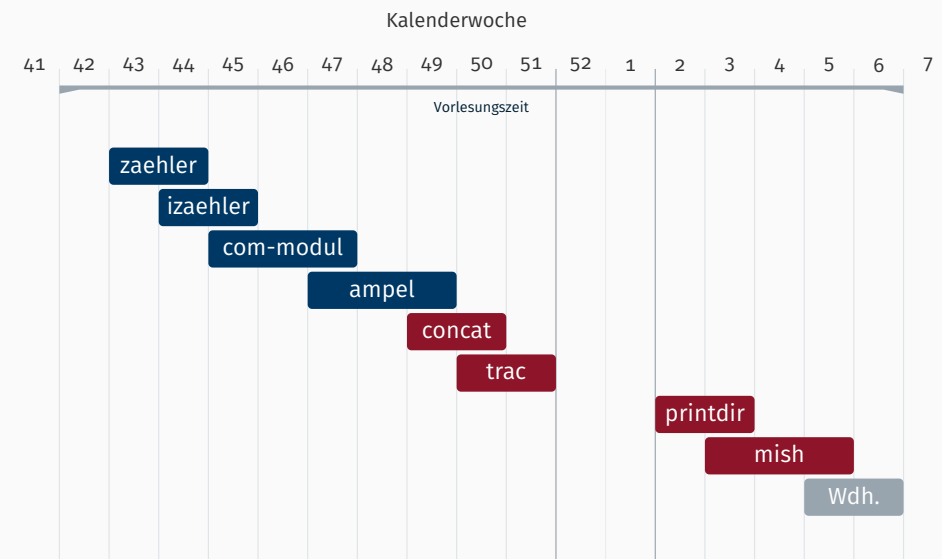
Tafelübungen



Aufgaben



- Tafelübung Di 08:15 – 09:45 (im Raum 00.153-113)
- Ablauf der Tafelübungen:
 1. Besprechung der alten Aufgabe
 2. Praxisnahe Vertiefung des Vorlesungsstoffes
 3. Vorstellung der neuen Aufgabe
 4. ggf. Entwicklung einer Lösungsskizze der neuen Aufgabe
 5. Hands-on: gemeinsames Programmieren
- Folien nicht unbedingt zum Selbststudium geeignet
→ Anwesenheit, Mitschrift
- Übersicht aller SPiC-Termine:
https://www4.cs.fau.de/Lehre/WS18/V_SPiC/#woch
- Semesterplan:
https://www4.cs.fau.de/Lehre/WS18/V_SPiC/#sem





- Abgabe unter Linux
- automatische Plagiatsprüfung
 - Vergleich mit allen anderen (auch älteren) Lösungen
 - “abgeschriebene” Lösungen bekommen 0 Punkte
 ⇒ Im Zweifelsfall beim Übungsleiter melden
- Punktabzug
 - -1 Punkte je Compilerwarnung
 - -50% der möglichen Punkte falls nicht übersetzbar
- (hilfreiche) Kommentare im Code helfen euch und dem Korrektor

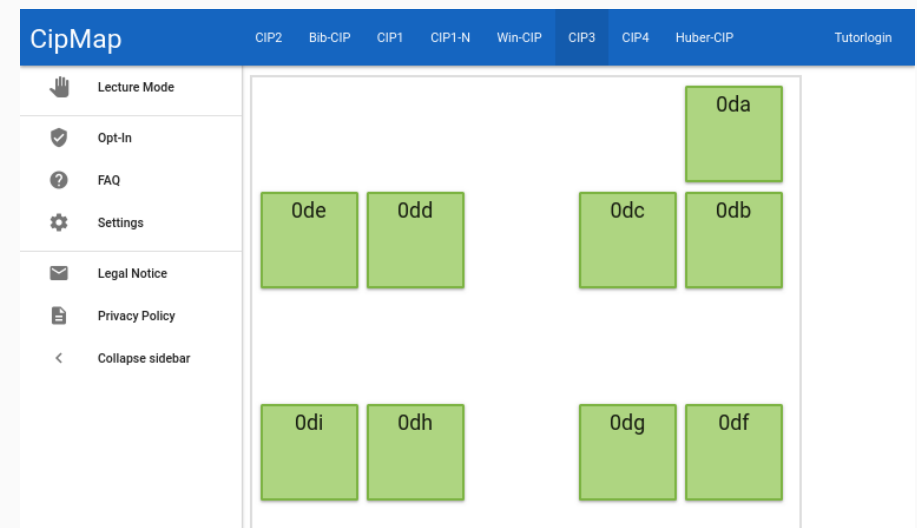
- abgegebene Aufgaben werden mit Übungspunkten bewertet
- ab 50% der erreichbaren Übungspunkte gibt es Bonuspunkte für die Klausur
- Umrechnung der Übungspunkte in Bonuspunkte für die Klausur (bis zu 10% der Punkte)
 - Beispiel: 100% der Übungspunkte führen bei 90 möglichen Klausurpunkten zu 9 Bonuspunkten
- Bestehen der Klausur durch Bonuspunkte *nicht möglich*
- Bonuspunkte nicht in nächste Semester übertragbar

3

4



- Rechnerübung Do 08:00 – 10:00 (im Raum 00.153-113)
- Unterstützung durch Übungsleiter bei der Aufgabenbearbeitung
- Falls 30 Minuten nach Beginn der Rechnerübung (also um 08:30) niemand anwesend ist, kann der Übungsleiter gehen



5

6

1. besuche die Seite cipmap.cs.fau.de
2. wähle an der obigen Bildschirmleiste den Raum der Rechnerübung aus (00.153-113 bzw. CIP3)
3. klicke links auf *Lecture Mode*. Daraufhin werden viele Rechner grau und einige farbig. Das sind Rechner, an denen bereits ein Request gestellt wurde
4. durch einen Klick auf *Request Tutor* wird eine Anfrage gestellt und in die Warteschlange eingereiht, dein Rechner färbt sich
5. nachdem deine Frage beantwortet wurde, klicke erneut auf die Schaltfläche, um die Anfrage zurückzuziehen

Bitte beachte

- Anfragen können nur zu den Zeiten gestellt werden, in denen die Übung offiziell stattfindet
- Loggst du dich aus, so werden all deine Requests gelöscht

- diese Folien konsultieren
- häufig gestellte Fragen (FAQ) und Antworten:
https://www4.cs.fau.de/Lehre/WS18/V_SPIC/SPiCboard/faq.shtml
- Fragen zu Übungsaufgaben im EEI-Forum posten (darf auch von anderen Studienrichtungen verwendet werden)
<https://eei.fsi.uni-erlangen.de/forum/forum/16>
- bei speziellen Fragen Mail an Mailingliste, die alle Übungsleiter erreicht: i4spic@cs.fau.de
 ⇒ zum Beispiel auch, wenn kein Übungsleiter auftauchen sollte

7

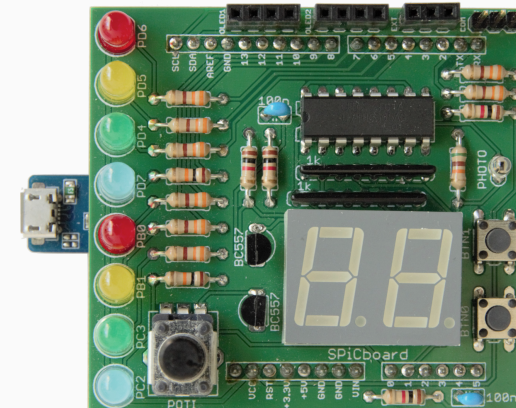
8

Entwicklungsumgebung

Hardware: SPiCboard



- **ATmega328PB Xplained Mini:**
Mikrocontroller-Board mit integriertem Programmer/Debugger
- Speziell für (G)SPiC angefertigte **SPiCboards** als Erweiterungsplatine



9



- Betreute Bearbeitung der Aufgaben während der Rechnerübung
 - ⇒ Hardware wird während der Übung zur Verfügung gestellt
- Selbständige Bearbeitung teilweise nötig
 - eigenes SPiCboard: Anfertigung am Lötabend (nur im Sommersemester)
 - SPiCboard Simulator: SPiCsim

10

- libspicboard: Funktionsbibliothek zur Ansteuerung der Hardware
 - Beispiel: `sb_led_on(GREEN0);` schaltet 1. grüne LED an
- direkte Konfiguration der Hardware durch Anwendungsprogrammierer nicht nötig
- Verwendung vor allem bei den ersten Aufgaben, später muss libspicboard teils selbst implementiert werden
- Dokumentation online:
 - https://www4.cs.fau.de/Lehre/WS18/V_SPIC/SPiCboard/libapi.shtml

11



- Vorgabeverzeichnis `/proj/i4spic/pub/`
 - Hilfsmaterial zu jeder Übungsaufgabe unter `aufgabeX/`
 - die Vorlesungsfolien in `folien/`
 - libspicboard mit Dokumentation sowie minimalen Beispiel
 - Hilfestellung zur Programmiersprache C

12

- Vorgabeverzeichnis `/proj/i4spic/pub/`
 - Hilfsmaterial zu jeder Übungsaufgabe unter `aufgabeX/`
 - die Vorlesungsfolien in `folien/`
 - libspicboard mit Dokumentation sowie minimalen Beispiel
 - Hilfestellung zur Programmiersprache C
- Projektverzeichnis
 - `/proj/i4spic/LOGINNAME/`
 - Lösungen hier in Unterordnern `aufgabeX` speichern
 - ⇒ das Abgabeprogramm sucht (nur) dort
 - für andere nicht lesbar
 - wird automatisch erstellt
 - enthält symbolische Verknüpfung zum Vorgabeverzeichnis

12



```

1 #include <stdint.h>
2 #include <led.h>
3
4 static void sleep(){
5     for (volatile uint16_t s = 0; s < 50000; s++);
6 }
7
8 int main(){
9     while (1){
10         for (uint8_t i=0; i<8;i++){
11             sb_led_toggle(i);
12         }
13         sleep();
14     }
15     return 0;
16 }
17
Atom Shell Commands
make -f /proj4/spic/publib/spicboard/debug.mk blink.elf
avrgcc -Os -g -ffreestanding -mmcu=atmega328p -std-gnu11 -funsigned-char -funsigned-bitfields -fshort-enums -fpack-struct
avr-size blink.elf
text      data      bss      dec      hex      filename
1090      28         4      1122     462      blink.elf
[Finished in 0.15 seconds]
  
```

- im Startmenü unter *FAU Courses* Eintrag *SPiC-IDE*
- speziell für (G)SPiC entwickelt, basierend auf Atom
- vereint Editor, Compiler und Debugger in einer Umgebung
- Cross-Compiler zur Erzeugung von Programmen für unterschiedliche Architekturen
 - Wirtssystem (engl. host): Intel-PC
 - Zielsystem (engl. target): AVR-Mikrocontroller
- detaillierte Anleitung auf https://www4.cs.fau.de/Lehre/WS18/V_SPIC/SPiCboard/cip.shtml

13

13

Die SPiC-IDE wird im Wintersemester 2018/19 erstmalig eingesetzt

Wir wollen die IDE gerne noch besser machen und sind über Feedback und Hinweise auf Probleme bzw. Fehler sehr dankbar.

Hinweise an Bernhard Heinloth, per Mail an heinloth@cs.fau.de oder einfach im Büro 0.055 vorbei kommen!

Anleitung



- Für die Benutzung der CIP Infrastruktur (und damit des Abgabesystems) ist ein CIP Login nötig
 - Bei Problemen bitte an die CIP Admins wenden
- Kriterien für sicheres Passwort:
 - Mindestens 8 Zeichen, besser 10
 - Mindestens 3 Zeichensorten, besser 4 (Groß-, Kleinbuchstaben, Zahlen, Sonderzeichen)
 - Keine Wörterbuchwörter, Namen, Login, etc.
- Passwort-Generierung zum Aussuchen mit folgendem Kommando:


```
pwgen -s 12
```

15

- Spätestens nach erfolgreichem Testen des Programms müssen Übungslösungen zur Bewertung abgegeben werden
- **Bei Zweiergruppen darf nur ein Partner abgeben!**
- Abgabe entweder per SPiC IDE Button oder
- Terminal-Fenster öffnen und folgendes Kommando ausführen (aufgabeX entsprechend ersetzen):


```
/proj/i4spic/bin/submit aufgabeX
```

 - Wichtig: **Grüner Text** signalisiert erfolgreiche Abgabe, **roter Text** einen Fehler!

16



- Fehlerursachen
 - Notwendige Dateien liegen nicht im richtigen Ordner
 - aufgabeX muss klein geschrieben sein
 - .c-Datei falsch benannt
 - Abgabetermin verpasst
- Nützliche Tools
 - Quelltext der abgegebenen Aufgabe anzeigen:


```
/proj/i4spic/bin/show-submission aufgabeX
```
 - Unterschiede zwischen abgegebener Version und Version im Projektverzeichnis /proj/i4spic/<login> anzeigen:


```
/proj/i4spic/bin/show-submission aufgabeX -d
```
 - Eigenen Abgabetermin anzeigen:


```
/proj/i4spic/bin/get-deadline aufgabeX
```

Variablen

17



- Die Größe von int ist nicht genau definiert
 - zum Beispiel beim ATMEGA328PB: 16 bit
 - ⇒ Gerade auf µC führt dies zu Fehlern und/oder langsameren Code
 - Für die Übung gilt
 - Verwendung von int ist ein Fehler
 - Stattdessen: Verwendung der in der stdint.h definierten Typen: int8_t, uint8_t, int16_t, uint16_t, etc.
 - Wertebereich
 - limits.h: INT8_MAX, INT8_MIN, ...
 - Speicherplatz ist sehr teuer auf µC (SPICBOARD/ATMEGA328PB hat nur 2048 Byte SRAM)
- Nur so viel Speicher verwenden, wie tatsächlich benötigt wird!

18

Sichtbarkeit und Lebensdauer	nicht static	static
lokale Variable	Sichtbarkeit Block Lebensdauer Block	Sichtbarkeit Block Lebensdauer Programm
globale Variable	Sichtbarkeit Programm Lebensdauer Programm	Sichtbarkeit Modul Lebensdauer Programm
Funktion	Sichtbarkeit Programm	Sichtbarkeit Modul

- Lokale Variablen, die **nicht** static deklariert werden:
 - auto Variable (automatisch allokiert & freigegeben)
- Funktionen als static, wenn kein Export notwendig

19



```

01 static uint8_t state; // global static
02 uint8_t event_counter; // global
03
04 void main(void) {
05     /* ... */
06 }
07
08 static void f(uint8_t a) {
09     static uint8_t call_counter = 0; // local static
10     uint8_t num_leds; // local (auto)
11     /* ... */
12 }

```

- Sichtbarkeit/Gültigkeit möglichst weit **einschränken**
 - Globale Variable ≠ lokale Variable in f()
 - Globale static Variablen: Sichtbarkeit auf Modul beschränken
- wo möglich, static für Funktionen und Variablen verwenden

20

```

01 #define PB3 3
02 typedef enum {
03     BUTTON0 = 0,
04     BUTTON1 = 1
05 } BUTTON;
06
07 void main(void) {
08     /* ... */
09     PORTB |= (1 << PB3); // nicht (1 << 3)
10
11     BUTTONSTATE old, new; // nicht uint8_t old, new;
12
13     // Deklaration: BUTTONSTATE sb_button_getState(BUTTON btn);
14     old = sb_button_getState(BUTTON0); // nicht
15     → sb_button_getState(0)
16     /* ... */
17 }

```

- Vordefinierte Typen verwenden
- Explizite Zahlenwerte nur verwenden, wenn notwendig

21

Aufgabe: Zähler

- Automatisches Hochzählen mit einer über das Potentiometer einstellbare Geschwindigkeit
- Anzeige erfolgt über 7-Segmentanzeige und LEDs
 - LEDs zu Beginn aus
 - Hunderterstelle durch LED visualisieren:
LED0 $\hat{=}$ 100, LED1 $\hat{=}$ 200, etc.
 - bei Verlassen des anzeigbaren Wertebereichs Zähler zurücksetzen
- Bibliotheksfunktionen für Potentiometer, 7-Segmentanzeige und LED – Dokumentation auf der Webseite unter https://www4.cs.fau.de/Lehre/WS18/V_SPIC/SPiCboard/libapi.shtml

22

Verwendung von Modulo



- Modulo ist der Divisionsrest einer Ganzzahldivision
- **Achtung:** In C ist das Ergebnis im negativen Bereich auch negativ
- Beispiel:

`b = a % 4;`

a =	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
b =	-1	0	-3	-2	-1	0	1	2	3	0	1	2

Hands-on: Signallampe



- Morsesignale über LED o ausgeben
- Steuerung über Taster 1
- Nutzung der Bibliotheksfunktionen für Button und LED
- Dokumentation der Bibliothek:
https://www4.cs.fau.de/Lehre/WS18/V_SPIC/SPiCboard/libapi.shtml