

Sample プログラムの使用法

2001.12.6

はじめに

このCDROMには3つのサンプルプログラムが用意してあります。sampleA と sampleB のプログラムは仕様が同じです。(LED 点滅の簡単なプログラムです。) sampleA は TM の使い方を知っていただく為の sample です。sampleB は make をご存知の方のための sample です。sampleC は割り込みプログラムの sample で TM を使用しています。これらをご使用いただくためにはハードディスクのルートディレクトリに ¥sample フォルダごとコピーして下さい。(他のディレクトリにコピーしたい方は、TM のマニュアルをお読みになって、TM がアクセスできるフォルダ名のフォルダにコピーしてください。)

sampleA

『OAKS16 で TM をお使いになる方のために』でプロジェクトの作成方法を確認していただく為のプログラムです。フォルダ内には3つのソースプログラムが入れてあります。『OAKS16 で TM をお使いになる方のために』を読みすすめるながら、プロジェクトを作成し、ビルドして下さい。

プログラムの仕様は、CPU 基盤上の LED1 を点滅させるというものです。タイマ割り込みは使っていません。点滅時間はソフトウエイトの為、きちんと計測していません。

使い方：

『OAKS16 で TM をお使いになる方のために』の内容にしたがってプロジェクトを作成し、ビルドして、実行ファイルを作成して下さい。

ビルドによって作成された sampleA.x30 は KD30 で動作が確認できます。また、sampleA.mot は、flashStart でフラッシュメモリに書き込み実行できます。

ビルドの実行によって作成される各ファイルは、フォルダ内の、sampleA フォルダに入れてあります。参考にして下さい。

sampleB

sampleA と同様のプログラムを makefile を使ってコンパイルする為のフォルダです。makefile をはじめてお使いになる方は、『OAKS16 で TM をお使いになる方のために』の「4.make とは」をお読み下さい。

プログラムの仕様は、CPU 基盤上の LED1 を点滅させるというものです。タイマ割り込みは使っていません。点滅時間はソフトウエイトの為、きちんと計測していません。

使い方：

DOS 窓を開いて、¥sampleB に移り、“make” と入力して下さい。KD30 (デバugga) で使用する “sampleB.x30” と flashstart (フラッシュ ROM ライタ) で使用する “sampleB.mot” が作成されます。

make の実行によって作成される各ファイルは、フォルダ内の、sampleB フォルダに入れてあります。参考にして下さい。

sampleC

CPU 基板上の LED1 を 1 秒ごとに ON、OFF させるプログラムです。タイマ 0 を使用していません。

使い方：

この sample はプロジェクトの作成をしてあります。

TM を立ち上げて、sampleC のプロジェクトを読み込んでください。あとは、sampleA と同様にビルドして下さい。

ビルドによって作成された sampleC.x30 は KD30 で動作が確認できます。また、sampleC.mot は、flashstart でフラッシュメモリに書き込み実行できます。

ビルドの実行によって作成される各ファイルは、フォルダ内の、sampleC フォルダに入れてあります。参考にして下さい。

実行プログラム作成の詳しい手順は『OAKS16 で TM をお使いになる方のために』をご覧ください。

デバッガでの確認、フラッシュ ROM ライタでの書き込みについては『OAKS16 をお使いになる方のために』をご覧ください。