

<<STM32嵌入式微控制器快速上手>>

图书基本信息

书名：<<STM32嵌入式微控制器快速上手>>

13位ISBN编号：9787121148804

10位ISBN编号：7121148803

出版时间：2012-1

出版时间：电子工业出版社

作者：陈志旺

页数：308

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<STM32嵌入式微控制器快速上手>>

内容概要

本书介绍了意法半导体（ST，STMicroelectronics）公司的基于ARM Cortex-M3内核的STM32单片机应用与实践。

本书以培养动手能力和增强工程素养为目的，按照项目驱动的思路展开讲解，以开发板自制相关程序为实例，系统介绍了STM32单片机的引脚特性、内部结构、片上资源、开发方法和应用编程等内容。

书籍目录

第1章 嵌入式系统概述

- 1.1 嵌入式系统简介
- 1.2 ARM体系结构及微处理器系列
- 1.3 Cortex-M3简介
- 1.4 STM32的发展
- 1.5 STM32教学开发板

第2章 Cortex-M3体系结构

- 2.1 CM3微处理器核结构
- 2.2 处理器的工作模式及状态
- 2.3 寄存器
- 2.4 总线接口
- 2.5 存储器的组织与映射
- 2.6 指令集
- 2.7 流水线
- 2.8 异常和中断
- 2.9 STM32微控制器概述

第3章 STM32程序设计

- 3.1 嵌入式C语言知识精编
- 3.2 嵌入式软件层次结构
- 3.3 Cortex微控制器软件接口标准
- 3.4 FWLib固件库
- 3.5 嵌入式C编程标准

第4章 STM32电源、时钟及复位电路

- 4.1 电源电路
- 4.2 时钟电路
- 4.3 复位电路
- 4.4 启动设置

第5章 STM32的GPIO

- 5.1 GPIO的硬件结构及功能
- 5.2 GPIO控制寄存器
- 5.3 应用实例

第6章 STM32中断系统

- 6.1 STM32中断源
- 6.2 STM32中断优先级
- 6.3 外部中断/事件硬件结构(EXTI)
- 6.4 外部中断寄存器配置
- 6.5 中断过程
- 6.6 EXTI 寄存器
- 6.7 STM32外部中断应用实例

第7章 STM32通用同步/异步收发器USART

- 7.1 端口复用
- 7.2 USART功能和结构
- 7.3 USART帧格式
- 7.4 波特率设置
- 7.5 硬件流控制

<<STM32嵌入式微控制器快速上手>>

- 7.6 USART中断请求
- 7.7 USART寄存器
- 7.8 USART应用实例
- 第8章 STM32定时器
- 8.1 STM32定时器概述
- 8.2 通用定时器TIMx内部结构
- 8.3 通用定时器TIMx功能
- 8.4 通用定时器TIMx寄存器
- 8.5 TIM2应用实例
- 8.6 RTC结构及功能
- 8.7 RTC控制寄存器
- 8.8 备份寄存器
- 8.9 电源控制寄存器
- 8.10 RTC相关的寄存器
- 8.11 RTC应用实例
- 8.12 系统时钟SysTick简介
- 8.13 SysTick寄存器
- 8.14 SysTick应用实例
- 第9章 STM32的DMA
- 9.1 DMA简介
- 9.2 STM32的DMA结构及功能
- 9.3 DMA寄存器
- 9.4 DMA初始化设置
- 第10章 STM32的A/D转换器
- 10.1 ADC硬件结构及功能
- 10.2 工作模式
- 10.3 数据对齐
- 10.4 ADC中断
- 10.5 ADC控制寄存器
- 10.6 ADC程序设计
- 第11章 μ C/OS-II嵌入式操作系统基础
- 11.1 操作系统的作用
- 11.2 操作系统的基本概念
- 11.3 μ C/OS-II简介
- 11.4 μ C/OS-II移植
- 第12章 μ C/OS- 的内核机制
- 12.1 μ C/OS- 内核结构
- 12.2 μ C/OS-II的任务管理
- 12.3 μ C/OS- 的时间管理
- 12.4 任务间的通信与同步
- 附录A ARM常用缩写
- 附录B Cortex-M3指令清单
- 附录C STM32开发板原理图
- 参考文献

章节摘录

版权页：插图：9.1 DMA简介 存储器直接访问DMA（Direct Memory Access）传送方式如图9—1所示，它是指一种高速的数据传输操作，允许在外部设备和存储器之间利用系统总线直接读/写数据，既不通过微处理器，也不需要微处理器干预。

整个数据传输操作在一个称为“DMA控制器”的控制下进行。

微处理器除了在数据传输开始和结束时控制一下，在传输过程中微处理器可以进行其他的工作。

DMA还有一个特点是“分散—收集（Scatter—Gather）”，它允许在一次单一的DMA处理中传输大量数据到存储区域。

DMA方式可以形象理解为，微机系统是个公司，其中的微处理器是公司经理，外设是员工，内存是仓库，数据就是仓库里存放的物品。

公司规模较小时，公司经理直接管理仓库里的物品，员工若需要使用物品，就直接告诉经理，然后经理去仓库取；员工若采购了物品，也先交给经理，然后经理将物品放进仓库。

公司规模较小时，经理还忙得过来，但当公司规模较大时，会有越来越多的员工（外设）和物品（数据）进出仓库。

此时经理若大部分时间都处理这些事情，就很少有时间去做其他事情，于是经理雇了一个仓库保管员，专门负责“入库”和“出库”，只要把“入库”和“出库”的请求单给经理过目同意即可。

后面的“入库”和“出库”过程，员工只需要和这个仓库保管员打交道就可以了，而仓库保管员正是DMA控制器。

在PC中，硬盘工作在DMA下，CPU只需向DMA控制器下达指令，让DMA控制器来处理数据的传送，数据传送完毕再把信息反馈给微处理器，这样就很大程度上减轻微处理器资源占有率。

现在的手机大都具有照相功能，也可以摄录一些视频短片，只要手机工作到照相机模式，就会将摄像头的实时画面显示在屏幕上。

如果没有DMA功能，只能是编写程序从摄像头（CMOS Sensor）将实时画面的图像数据取回，然后将这些数据通过LCD显示，图像数据从CMOS Sensor搬运到LCD的工作需要由程序来完成。

假如，每次搬运一个点的颜色数据，就算是完成QVGA / 30帧这样的效果，也需要一次搬运2304000（ $320 \times 240 \times 30$ ）个点。

完成一个点的颜色数据搬运需要微处理器至少做下面的工作：依据当前点位置判断是否向CMOS Sensor给出行场同步脉冲信号；向CMOS Sensor给出时钟脉冲信号；读当前点的颜色数据；依据当前点位置判断是否向LCD给出行场同步脉冲信号；向LCD给出时钟脉冲信号；写当前点颜色数据到LCD；更新下一点继续循环。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>