



# **AKADEMIA MORSKA W SZCZECINIE**

## **JEDNOSTKA ORGANIZACYJNA:**

WYDZIAŁ NAWIGACYJNY, CENTRUM INŻYNIERII RUCHU MORSKIEGO

# **PRZEWODNIK METODYCZNY**

## **Morskie Systemy Informatyczne II**

### **Laboratorium**

Opracował:	mgr inż. Bilewski Mateusz
Zatwierdził:	dr inż. Jankowski Stefan
Obowiązuje od: 2011/2012	

## **RAMOWY SPIS TREŚCI**

- 1. CEL I ZAKRES PRZEDMIOTU**
- 2. PROGRAM PRZEDMIOTU**
- 3. PRZEBIEG ĆWICZEŃ**
- 4. WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU**
- 5. EFEKTY KSZTAŁCENIA**
- 6. INFORMACJE DODATKOWE**
- 7. LITERATURA**
- 8. FORMULARZE, ZAŁĄCZNIKI**

## **1. CEL I ZAKRES PRZEDMIOTU**

Celem kształcenia jest wykształcenie umiejętności efektywnego wykorzystania informacji pochodzących z urządzeń i systemów nawigacyjnych zainstalowanych w zintegrowanym mostku nawigacyjnym ze zwróceniem uwagi na metody wymiany danych.

## **2. PROGRAM PRZEDMIOTU**

- 2.1. Program zajęć, regulaminy: BHP, P.POŻ., laboratorium, przykładowy program w języku C++;
- 2.2. Nadajniki systemów teletransmisji danych;
- 2.3. Odbiorniki systemów teletransmisji danych;
- 2.4. Przerwania sprzętowe;
- 2.5. Programowe konwertery danych cz. 1;
- 2.6. Programowe konwertery danych cz. 2;
- 2.7. Obsługa wyświetlaczy LCD;
- 2.8. Analiza danych cyfrowych;
- 2.9. Konwersja danych liczbowych cz. 1;
- 2.10. Konwersja danych liczbowych cz. 2;
- 2.11. Transmisja szeregową;
- 2.12. Parser NMEA0183 cz. 1;
- 2.13. Parser NMEA0183 cz. 2;
- 2.14. Zaliczenie praktyczne, komunikacja UDP;
- 2.15. Poprawa zaliczenia praktycznego, komunikacja TCP/IP.

### 3. PRZEBIEG ĆWICZEŃ

#### 3.1. Zajęcia nr 1

##### WSTĘP TEORETYCZNY:

Do programowania mikrokontrolerów w języku C potrzebne jest kilka elementów:

- mikrokontroler,
- programator,
- edytor tekstu,
- kompilator.

Zamiast dwóch ostatnich można użyć środowiska programistycznego IDE (Integrated Development Environment) takiego jak pakiet Visual Studio, narzędzia firmy Borland, Eclipse, Dev-C++ czy NetBeans.

Kompilator języka C jest programem, który tłumaczy kod źródłowy napisany przez nas do języka assembler, a następnie do postaci zrozumiałej dla komputera (maszyny cyfrowej), czyli do postaci ciągu zer i jedynek, które sterują pracą poszczególnych elementów komputera.

Programator jest to elektroniczne urządzenie przeznaczone do programowania układów elektronicznych. Dane, które mają być zaprogramowane (program lub inne informacje) są dostarczane do programatora z innego urządzenia, np. komputera PC za pośrednictwem interfejsu. Programator następnie przekształca te dane (poszczególne bity) na odpowiednie wielkości elektryczne, np. napięcie elektryczne o określonej wartości, które trwa przez określony czas. Układ programowany ma też zazwyczaj wejście służące do uaktywnienia programowania. Jeśli to wejście jest aktywne i na wejściu programowalnym jest ustawione odpowiednie napięcie przez odpowiednio długi czas, to wtedy zostaje zaprogramowany 1 bit. Sytuację powtarza się kolejno, aż wszystkie bity zostaną przesłane do programatora, a z niego dalej do układu programowanego.

Pośród mikrokontrolerów wyodrębnia się grupę mikrokontrolerów, które nie wymagają wyjęcia z urządzenia docelowego w celu zaprogramowania – są to mikrokontrolery ISP (In System Programmable). Rozwiązanie takie ułatwia pracę, ale nieznacznie komplikuje docelowe urządzenie.

W języku C każdą instrukcję zakańczamy średnikiem ';', a komentarze umieszczamy po podwójnym znaku backslash „/” lub pomiędzy zestawem znaków „/\*” i „\*/” jak na przykładzie:

```
a=5; //komentarz jednolinijkowy
/*komentarz
wielo-
linijkowy*/
```

Zmienna jest to konstrukcja programistyczna posiadająca trzy podstawowe atrybuty:

- symboliczną nazwę,
- miejsce przechowywania,
- wartość,
- typ.

W kodzie źródłowym można odwoływać się przy pomocy nazwy do wartości lub miejsca przechowywania. Nazwa służy do identyfikowania zmiennej w związku z tym często nazywana jest identyfikatorem. Miejsce przechowywania przeważnie znajduje się w pamięci komputera i określane jest przez adres i długość danych. Wartość to zawartość miejsca przechowywania. Typ określa rodzaj danych przechowywanych w zmiennej i co za tym idzie sposób reprezentacji wartości w miejscu przechowywania. W programie wartość zmiennej może być odczytywana lub zastępowana. W zależności od rodzaju języka typ zmiennej

może być stały lub zmienny. Konstrukcją podobną lecz nie pozwalającą na modyfikowanie wartości jest stała.

W języku C wyróżnia się zmienne:

- char - typ znakowy lub liczba bajtowa,
- int - typ całkowity,
- float - typ zmiennopozycyjny/zmiennoprzecinkowy 4B,
- double - typ zmiennopozycyjny o podwójnej precyzji 8B,
- bool - typ logiczny.

Modyfikatory:

- volatile - wyłącza optymalizację odczytu – szczególnie użyteczne przy programowaniu mikrokontrolerów,
- register - tworzy zmienną w rejestrze – w miejscu, które mikrokontroler może najszybciej odczytać,
- static - używane w funkcjach - zachowanie wartości do następnego użycia funkcji,
- extern - zmienna globalna zadeklarowana w innym pliku.

Specyfikatory:

- signed - zmienna ze znakiem (wartość domyślna),
- unsigned - zmienna bez znaku (podwojenie zakresu),
- short - zmniejszenie (jeśli to możliwe) dokładności dla int,
- long - zwiększenie (jeśli to możliwe) dokładności dla int.

Zmienne deklaruje się poprzez wpisanie w kolejności modyfikatorów, specyfikatorów, typu i nazwy oddzielonych spacją, np.

*modyfikator specyfikator typ nazwa\_zmiennej;*

*register long unsigned int a;*

Podczas deklaracji zmiennej można przypisać jej wartość początkową, ale nie jest to konieczne.

Stałe deklaruje się poprzez instrukcję const, np.:

*const typ nazwa=wartość;*

*const float pi=3.14159265;*

Podczas deklaracji stałej trzeba przypisać jej wartość początkową.

Operatory są to znaki, które wykonują zadaną funkcję na jednym, dwóch lub trzech operandach – zmiennych. Operatory dzielimy na:

- przypisania,
- arytmetyczne,
- inkrementacji i dekrementacji,
- bitowe,
- porównania,
- logiczne,
- specjalne.

Operator przypisania '=' przypisuje wartość prawego argumentu lewemu, np.:

*b=5;*

*a=b+4;*

Z operatorem przypisania wiąże się jeszcze pojęcie rzutowania. Rzutowanie jest to konwersja danej jednego typu na daną innego typu. Konwersja taka może być jawna lub nie jawna, np.:

*zmienna\_typu\_a=zmienna\_typu\_b; //rzutowanie niejawne*

*zmienna\_typu\_a=(typ\_a)zmienna\_typu\_b; //rzutowanie jawne*

*float a=3.453; //zadeklarowanie i przypisanie wartości do a*

*int b=a; //przypisanie do b z rzutowaniem niejawnym a do int*  
*long int c=(long int)a; //przypisanie do c z rzutowaniem jawnym a do long int*

Operatory arytmetyczne to:

- dodawania '+'
- odejmowania '-'
- mnożenia '\*'
- dzielenia '/'
- modulo (reszta z dzielenia) '%'.

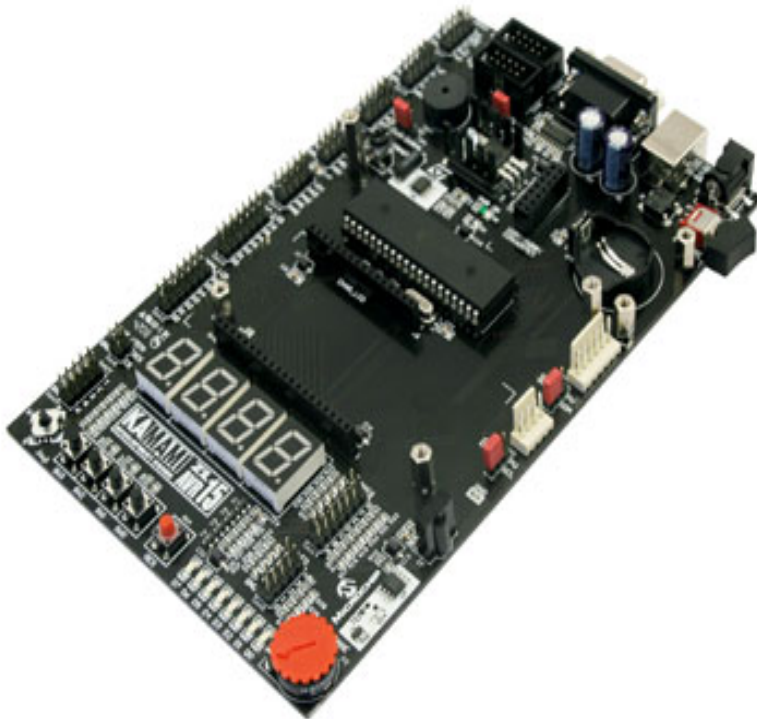
Przy programowaniu często zmienne całkowite zmieniane są o 1, aby skrócić zapis wprowadzono dodatkowe operatory inkrementacji i dekrementacji:

- pre-inkrementacja '++zmienna'
- post-inkrementacja 'zmienna++'
- pre-dekrementacja '--zmienna'
- post-dekrementacja 'zmienna--'

Przykłady:

```
a=0;b=0;c=0;d=0; //a=0, b=0, c=0, d=0
b=a++; //a=1, b=0, c=0, d=0
c=++a; //a=2, b=0, c=2, d=0
d=--a; //a=1, b=0, c=0, d=2
```

## PŁYTKA TESTOWA (KAMAMI ZL15AVR):



## PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
//Połączenia:
//PA0-LD0

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    while(1)
    {
        PORTA = 0x00;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x01;
        _delay_ms(500);
    }
    return 0;
}
```

## ZADANIA:

Zapoznaj się z instrukcją do płytki ZL15AVR.

Przeanalizuj program linia po linii.

Przepisz program oraz zaprogramuj płytkę.

Przeanalizuj ponownie program linia po linii i porównaj z poprzednią analizą.

### 3.2. Zajęcia nr 2

#### PROGRAMY KOMPUTEROWE:

a)

```
//Połączenia:
//PA0-LD0
//PA1-LD1
//PA2-LD2
//PA3-LD3
//PA4-LD4
//PA5-LD5
//PA6-LD6
//PA7-LD7

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0xFF;

    while(1)
    {
        PORTA = 0x00;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x01;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x02;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x04;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x08;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x10;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x20;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x40;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x80;
        _delay_ms(500);
    }
    return 0;
}
```

b)

```
//Połączenia:
//PA0-LD0
//PA1-LD1
//PA2-LD2
//PA3-LD3
//PA4-LD4
//PA5-LD5
//PA6-LD6
//PA7-LD7

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0b01110100;

    while(1)
    {
        PORTA = 0x00;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x01;
    }
}
```



```

        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x02;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x04;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x08;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x10;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x20;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x40;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x80;
        _delay_ms(500);
    }
    return 0;
}

```

c)

```

//Połączenia:
//PA0-LD0
//PA1-LD1
//PA2-LD2
//PA3-LD3
//PA4-LD4
//PA5-LD5
//PA6-LD6
//PA7-LD7

```

```

#define F_CPU 16000000

```

```

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

```

```

int main()
{
    DDRA = 0xFF;

    while(1)
    {
        PORTA = 0x00;
        _delay_ms(500);
        PORTA |= 0x01;
        _delay_ms(500);
        PORTA |= 0x02;
        _delay_ms(500);
        PORTA |= 0x04;
        _delay_ms(500);
        PORTA |= 0x08;
        _delay_ms(500);
        PORTA |= 0x10;
        _delay_ms(500);
        PORTA |= 0x20;
        _delay_ms(500);
        PORTA |= 0x40;
        _delay_ms(500);
        PORTA |= 0x80;
        _delay_ms(500);
    }
    return 0;
}

```

d)

```

//Połączenia:
//PA0-LD0
//PA1-LD1
//PA2-LD2
//PA3-LD3
//PA4-LD4
//PA5-LD5
//PA6-LD6
//PA7-LD7

```

```

#define F_CPU 16000000

```

```

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0xFF;

    while(1)
    {
        PORTA = 0b11111111;
        _delay_ms(500);
        PORTA &= 0b11111110;
        _delay_ms(500);
        PORTA &= 0b11111101;
        _delay_ms(500);
        PORTA &= 0b11111011;
        _delay_ms(500);
        PORTA &= 0b11110111;
        _delay_ms(500);
        PORTA &= 0b11101111;
        _delay_ms(500);
        PORTA &= 0b11011111;
        _delay_ms(500);
        PORTA &= 0b10111111;
        _delay_ms(500);
        PORTA &= 0b01111111;
        _delay_ms(500);
    }
    return 0;
}
e)

```

```

//Połączenia:
//PA0-LD0
//PA1-LD1
//PA2-LD2
//PA3-LD3
//PA4-LD4
//PA5-LD5
//PA6-LD6
//PA7-LD7

```

```

#define F_CPU 16000000

```

```

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

```

```

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    PORTA = 0x00;
    int a;
    while(1)
    {
        a=0x01;
        for(int i=0;i<8;i++)
        {
            _delay_ms(500);
            PORTA = a;
            a=a<<1; //zamienić na a|=a<<1;
        }
    }
    return 0;
}
f)

```

```

//Połączenia:
//PA0-LD?
//PA1-LD?
//PA2-LD?
//PA3-LD?
//PA4-LD?
//PA5-LD?
//PA6-LD?

```

```

//PA7-LD?

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0xFF;

    while(1)
    {
        PORTA = 0x00;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x04;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x40;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x02;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x08;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x10;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x80;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x01;
        _delay_ms(500);
        PORTA = 0x20;
        _delay_ms(500);
    }
    return 0;
}

```

### ZADANIA:

Przeanalizuj program a) i sprawdź jak działa.

Sprawdź czemu program b) nie działa prawidłowo.

Przeanalizuj programy c) i d) i sprawdź co daje zmiana operatorów logicznych.

Zmodyfikuj program e) tak, aby diody kolejno się zapalały i gasły.

Zmień tak połączenia dla programu f), aby diody zapalały się i gasiły w kolejności od lewej do prawej.

### 3.3. Zajęcia nr 3

#### PROGRAMY KOMPUTEROWE:

a)

```
//Połączenia:
//PA0-LD0
//PB0-SW0

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    DDRB = 0xFE;
    PORTB = 0x01;

    while(1)
    {
        if(PINB==0x01) PORTA=0x01;
        else PORTA=0x00;
    }
    return 0;
}
```

b)

```
//Połączenia:
//PA0-LD0
//PA1-LD1
//PB0-SW0
//PB1-SW1

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    DDRB = 0b11111100;
    PORTB = 0x03;

    while(1)
    {
        if((PINB&0x01)==0x01) PORTA|=0x01;
        else PORTA&=0xfe;
        if((PINB&0x02)==0x02) PORTA|=0x02;
        else PORTA&=0xfd;
    }
    return 0;
}
```

c)

```
//Połączenia:
//PA0-LD0
//PB0-SW0

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    DDRB = 0b11111110;
    PORTB = 0x01;

    while(1)
    {
```

```

        if((PINB&0x01)==0x00)
        {
            if((PORTA&0x01)==0x01) PORTA&=0xfe;
            else PORTA|=0x01;
            _delay_ms(100);
        }
    }
    return 0;
}
d)
//Połączenia:
//PA0-LD0
//PB0-SW0

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    DDRB = 0b11111110;
    PORTB = 0x01;

    while(1)
    {
        if((PINB&0x01)==0x00)
        {
            while((PINB&0x01)==0x00) _delay_ms(1);
            if((PORTA&0x01)==0x01) PORTA&=0xfe;
            else PORTA|=0x01;
        }
    }
    return 0;
}
e)
//Połączenia:
//PA0-LD0
//PA1-LD1
//PB0-SW0
//PB1-SW1

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    DDRB = 0b11111100;
    PORTB = 0x03;

    while(1)
    {
        if((PINB&0x01)==0x00)
        {
            while((PINB&0x01)==0x00) _delay_ms(1);
            if((PORTA&0x01)==0x01) PORTA&=0xfe;
            else PORTA|=0x01;
        }
        if((PINB&0x02)==0x00)
        {
            while((PINB&0x02)==0x00) _delay_ms(1);
            if((PORTA&0x02)==0x02) PORTA&=0xfd;
            else PORTA|=0x02;
        }
    }
    return 0;
}

```

f)

```
//Połączenia:
//PA0-LD0
//PA1-LD1
//PA2-LD2
//PA3-LD3
//PB0-SW0
//PB1-SW1
//PB2-SW2
//PB3-SW3

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    DDRB = 0xF0;
    PORTB = 0x0F;

    while(1)
    {
        if(!(PINB&0x01))
        {
            while(!(PINB&0x01)) _delay_ms(1);
            if(PORTA&0x01) PORTA&=0xfe;
            else PORTA|=0x01;
        }
        if(!(PINB&0x02))
        {
            while(!(PINB&0x02)) _delay_ms(1);
            if(PORTA&0x02) PORTA&=0xfd;
            else PORTA|=0x02;
        }
        if(!(PINB&0x04))
        {
            while(!(PINB&0x04)) _delay_ms(1);
            if(PORTA&0x04) PORTA&=0xfb;
            else PORTA|=0x04;
        }
        if(!(PINB&0x08))
        {
            while(!(PINB&0x08)) _delay_ms(1);
            if(PORTA&0x08) PORTA&=0xf7;
            else PORTA|=0x08;
        }
    }
    return 0;
}
```

g)

```
//Połączenia:
//PA0-LD0
//PA1-LD1
//PA2-LD2
//PA3-LD3
//PA4-SW0
//PA5-SW1
//PA6-SW2
//PA7-SW3

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>

int main()
{
    DDRA = 0x0F;
    PORTA = 0xF0;

    while(1)
```

```

{
    if(!(PINA&0x10))
    {
        while(!(PINA&0x10)) _delay_ms(1);
        if(PORTA&0x01) PORTA&=0xfe;
        else PORTA|=0x01;
    }
    if(!(PINA&0x20))
    {
        while(!(PINA&0x20)) _delay_ms(1);
        if(PORTA&0x02) PORTA&=0xfd;
        else PORTA|=0x02;
    }
    if(!(PINA&0x40))
    {
        while(!(PINA&0x40)) _delay_ms(1);
        if(PORTA&0x04) PORTA&=0xfb;
        else PORTA|=0x04;
    }
    if(!(PINA&0x80))
    {
        while(!(PINA&0x80)) _delay_ms(1);
        if(PORTA&0x08) PORTA&=0xf7;
        else PORTA|=0x08;
    }
}
return 0;
}

```

### ZADANIA:

Przeanalizuj program a) i spróbuj rozszerzyć go o drugi przycisk [program b)].

Sprawdź dlaczego w programie c) dołożono dodatkową pętlę – w czym ona pomaga?

Przeanalizuj program z redukcją szumów przełączania [program d)].

Rozszerz program d) na dwa lub cztery przyciski [programy e) i f)].

Spróbuj zmodyfikować program f) oraz przełącz odpowiednie przewody tak, aby wszystkie połączenia były na jednym porcie [program g)].

### 3.4. Zajęcia nr 4

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
//Połączenia:
//PA0-LD0
//PA1-LD1

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include <avr/interrupt.h>
volatile unsigned int Counter=0;

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    PORTA = 0x00;
    TCCR0 = (1 << CS00);
    TIMSK = (1 << TOIE0);
    sei();
    while(1)
    {
        _delay_ms(1000);
        if(PORTA&0x01) PORTA&=0xfe;
        else PORTA|=0x01;
    }
    return 0;
}

ISR(TIMER0_OVF_vect)
{
    Counter++;
    if(Counter==0)
    {
        if(PORTA&0x02) PORTA&=0xfd;
        else PORTA|=0x02;
    }
}
```

#### ZADANIA:

Przeanalizuj program z przerwaniem sprzętowym.

Które polecenia w programie odpowiadają za zdefiniowanie poleceń wykonywanych podczas przerwania, a które uruchamiają licznik przerwania?

Zmodyfikuj program tak, aby obie diody (jedna sterowana w programie głównym, druga w przerwaniu) zapalały się i gasły w tej samym momencie.



### 3.5. Zajęcia nr 5

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
//Połączenia:
//PA0-7SEG(A)
//PA1-7SEG(B)
//PA2-7SEG(C)
//PA3-7SEG(D)
//PA4-7SEG(E)
//PA5-7SEG(F)
//PA6-7SEG(G)
//PA7-7SEG(.)
//PB0-7SEG(0)
//PB1-7SEG(1)

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include <avr/interrupt.h>

volatile unsigned int Counter=0;
unsigned char Digits[]= {192, 249, 164};
volatile unsigned char DigitA=0;
volatile unsigned char DigitB=0;

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    DDRB = 0x03;
    TCCR0 = (1 << CS00);
    TIMSK = (1 << TOIE0);
    sei();
    while(1)
    {
        _delay_ms(1000);
        if(DigitA==0)
        {
            DigitA=1;
            DigitB=0;
        }
        else
        {
            DigitA=0;
            DigitB=2;
        }
    }
    return 0;
}

ISR(TIMER0_OVF_vect)
{
    Counter++;
    if(Counter==100) Counter=0;
    if(Counter==0)
    {
        PORTB=0x01;
        PORTA=Digits[DigitA];
    }
    if(Counter==50)
    {
        PORTB=0x02;
        PORTA=Digits[DigitB];
    }
}
```

#### ZADANIA:

Rozszerz wyświetlane znaki na wszystkie cyfry.  
Zmodyfikuj tak program, aby stworzyć licznik.

### 3.6. Zajęcia nr 6

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
//Połączenia:
//PA0-7SEG(A)
//PA1-7SEG(B)
//PA2-7SEG(C)
//PA3-7SEG(D)
//PA4-7SEG(E)
//PA5-7SEG(F)
//PA6-7SEG(G)
//PA7-7SEG(.)
//PB0-7SEG(0)
//PB1-7SEG(1)

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include <avr/interrupt.h>

volatile unsigned int Counter=0;
unsigned char Digits[]= {192, 249, 164};
volatile unsigned char DigitA=0;
volatile unsigned char DigitB=0;

int main()
{
    DDRA = 0xFF;
    DDRB = 0x03;
    TCCR0 = (1 << CS00);
    TIMSK = (1 << TOIE0);
    sei();
    while(1)
    {
        _delay_ms(1000);
        DigitA=2;
        DigitB=1;
    }
    return 0;
}

ISR(TIMER0_OVF_vect)
{
    Counter++;
    if(Counter==100) Counter=0;
    if(Counter==0)
    {
        PORTB=0x01;
        PORTA=Digits[DigitA];
    }
    if(Counter==50)
    {
        PORTB=0x02;
        PORTA=Digits[DigitB];
    }
}
```

#### ZADANIA:

Rozszerz program o wszystkie cyfry oraz dwa następne wyświetlacze.

Napisz program, który obsłuży dwa przyciski: START i STOP.

Napisz stoper, który będzie liczył do 999 sekund z dokładnością do 100ms.

### 3.7. Zajęcia nr 7

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
//Połączenia:
//zworka JP4 (GRAPH DISPLAY)
//
//LCD_GRAPH(D0) -PA0
//LCD_GRAPH(D1) -PA1
//LCD_GRAPH(D2) -PA2
//LCD_GRAPH(D3) -PA3
//LCD_GRAPH(D4) -PA4
//LCD_GRAPH(D5) -PA5
//LCD_GRAPH(D6) -PA6
//LCD_GRAPH(D7) -PA7
//LCD_GRAPH(RS) -PD0
//LCD_GRAPH(RW) -PD1
//LCD_GRAPH(E) -PD2
//LCD_GRAPH(CS1) -PD4
//LCD_GRAPH(CS2) -PD3

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include <avr/interrupt.h>

#include "KS0108.h"

int main()
{
    GLCD_Initialize();
    while(1)
    {
        GLCD_ClearScreen();

        GLCD_WriteStringXY("To",0,0);
        GLCD_WriteStringXY("Jest",0,1);
        GLCD_WriteStringXY("Przykładowy",0,3);
        GLCD_WriteStringXY("Tekst",0,4);
        _delay_ms(1000);
    }
    return 0;
}
```

#### ZADANIA:

Uruchom program obsługujący wyświetlacz LCD.

Zmodyfikuj program tak, aby wyświetlić dowolny znak w każdym z narożników wyświetlacza.

### 3.8. Zajęcia nr 8

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
//Połączenia:
//zworka JP4 (GRAPH DISPLAY)
//
//LCD_GRAPH(D0) -PA0
//LCD_GRAPH(D1) -PA1
//LCD_GRAPH(D2) -PA2
//LCD_GRAPH(D3) -PA3
//LCD_GRAPH(D4) -PA4
//LCD_GRAPH(D5) -PA5
//LCD_GRAPH(D6) -PA6
//LCD_GRAPH(D7) -PA7
//LCD_GRAPH(RS) -PD0
//LCD_GRAPH(RW) -PD1
//LCD_GRAPH(E) -PD2
//LCD_GRAPH(CS1) -PD4
//LCD_GRAPH(CS2) -PD3

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include <avr/interrupt.h>

#include "KS0108.h"

int main()
{
    GLCD_Initialize();
    char tekst[] = "długi napis";
    char temp[] = " ";
    while(1)
    {
        GLCD_ClearScreen();
        for(int i=0;i<sizeof(tekst)-1;i++)
        {
            temp[0]=tekst[i];
            GLCD_WriteStringXY(temp,6*i,0);
            _delay_ms(1000);
        }
    }
    return 0;
}
```

#### ZADANIA:

Zmodyfikuj program tak, aby wyświetlał długi napis, znak po znaku.

### 3.9. Zajęcia nr 9

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
//Połączenia:
//zworka JP4 (GRAPH DISPLAY)
//
//LCD_GRAPH(D0) -PA0
//LCD_GRAPH(D1) -PA1
//LCD_GRAPH(D2) -PA2
//LCD_GRAPH(D3) -PA3
//LCD_GRAPH(D4) -PA4
//LCD_GRAPH(D5) -PA5
//LCD_GRAPH(D6) -PA6
//LCD_GRAPH(D7) -PA7
//LCD_GRAPH(RS) -PD0
//LCD_GRAPH(RW) -PD1
//LCD_GRAPH(E) -PD2
//LCD_GRAPH(CS1) -PD4
//LCD_GRAPH(CS2) -PD3

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include <avr/interrupt.h>

#include "KS0108.h"
#include "lcdkamami.h"

int main()
{
    GLCD_Initialize();
    while(1)
    {
        GLCD_ClearScreen();

        GLCD_Bitmap(kamami,0,0,128,64);
        _delay_ms(1000);
    }
    return 0;
}
```

#### ZADANIA:

Zmodyfikuj plik kamami.h oraz program, aby wyświetlić dowolnie wybraną grafikę.

### 3.10. Zajęcia nr 10

#### PROGRAMY KOMPUTEROWE:

a)

```
//Połączenia:
//zworka JP4 (GRAPH DISPLAY)
//
//LCD_GRAPH(D0) -PA0
//LCD_GRAPH(D1) -PA1
//LCD_GRAPH(D2) -PA2
//LCD_GRAPH(D3) -PA3
//LCD_GRAPH(D4) -PA4
//LCD_GRAPH(D5) -PA5
//LCD_GRAPH(D6) -PA6
//LCD_GRAPH(D7) -PA7
//LCD_GRAPH(RS) -PD0
//LCD_GRAPH(RW) -PD1
//LCD_GRAPH(E) -PD2
//LCD_GRAPH(CS1) -PD4
//LCD_GRAPH(CS2) -PD3
//PB0-JOY(S)
//PB1-JOY(N)

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include <avr/interrupt.h>

#include "KS0108.h"
#include "lcdkamami.h"

int main(void)
{
    int y=0,t=2;

    PORTB = 0x03;
    DDRB = 0x00;
    GLCD_Initialize(); // LCD initialization

    do{
        if (!(PINB & 0x01))
        {
            if(y==7) y=7;
            else y++;
            t=1;
        }

        if (!(PINB & 0x02))
        {
            if(y==0) y=0;
            else y--;
            t=0;
        }

        GLCD_ClearScreen();

        switch(t)
        {
            case 0: GLCD_Bitmap(kamami1,0,y,8,8);
//GLCD_Bitmap(nazwa_tablicy_graficznej,pozycja_x,pozycja_y,rozmiar_x,rozmiar_y)
            break;
            default: GLCD_Bitmap(kamami2,0,y,8,8);
            break;
        }
        _delay_ms(500);
    }while(1);
    return 0;
}
```

b)

```
//Połączenia:
//zworka JP4 (GRAPH DISPLAY)
//
//LCD_GRAPH(D0) -PA0
//LCD_GRAPH(D1) -PA1
//LCD_GRAPH(D2) -PA2
//LCD_GRAPH(D3) -PA3
//LCD_GRAPH(D4) -PA4
//LCD_GRAPH(D5) -PA5
//LCD_GRAPH(D6) -PA6
//LCD_GRAPH(D7) -PA7
//LCD_GRAPH(RS) -PD0
//LCD_GRAPH(RW) -PD1
//LCD_GRAPH(E) -PD2
//LCD_GRAPH(CS1) -PD4
//LCD_GRAPH(CS2) -PD3
//PB0-JOY(S)
//PB1-JOY(N)
//PB2-JOY(E)
//PB3-JOY(W)

#define F_CPU 16000000

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include <avr/interrupt.h>

#include "KS0108.h"
#include "lcdkamami.h"

int main(void)
{
    int x=0,y=0,t=2;

    PORTB = 0x0F;
    DDRB = 0x00;

    GLCD_Initialize(); // LCD initialization
    do
    {
        if (!(PINB & 0x01))
        {
            if(y==7) y=7;
            else y++;
            t=1;
        }

        if (!(PINB & 0x02))
        {
            if(y==0) y=0;
            else y--;
            t=0;
        }
        if (!(PINB & 0x04))
        {
            if(y==15) x=15;
            else x++;
            t=3;
        }

        if (!(PINB & 0x08))
        {
            if(y==0) x=0;
            else x--;
            t=2;
        }

        GLCD_ClearScreen();
        switch(t)
        {
            case 0: GLCD_Bitmap(kamami1,8*x,y,8,8);
//GLCD_Bitmap(nazwa_tablicy_graficznej,pozycja_x,pozycja_y,rozmiar_x,rozmiar_y)
            break;
        }
    }
}
```

```
        case 1: GLCD_Bitmap(kamami3,8*x,y,8,8);
        break;
        case 2: GLCD_Bitmap(kamami4,8*x,y,8,8);
        break;
        default: GLCD_Bitmap(kamami2,8*x,y,8,8);
        break;
    }
    _delay_ms(500);
}while(1);
return 0;
}
```

### **ZADANIA:**

Rozszerz program a) o przesuwanie obiektu w poziomie.

Następnie rozszerz ten program o zmianę grafiki w zależności z której strony nastąpiło przesunięcie [program b)].



### 3.11. Zajęcia nr 11

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
//Połączenia:
//      RxD (con7) - PD0 (con18)
//      TxD (con7) - PD1 (con18)
//
//Na komputerze:
//Uruchomić HyperTerminal
//Dowolna nazwa połączenia
//COM1
//bitrate 4800b/s
//8bitów
//brak bitów parzystości
//1 bit stopu
//brak sterowania przepływem

#define F_CPU 16000000
#define BAUD(x) (((F_CPU/16)/x))

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include "usart.h"

int main()
{
    DDRD = 0xff;
    char x;
    USART_Init(BAUD(4800));
    while(1)
    {
        x = USART_GetChar();
        USART_PutChar('[');
        USART_PutChar(x);
        USART_PutChar(']');
        USART_PutChar('\n');
        USART_PutChar('\r');
    }
    return 0;
}
```

#### ZADANIA:

Zaimplementuj połączenie RS232 z komputerem wg informacji zawartych w programie.

Zmodyfikuj tak program, żeby echo odsyłane do komputera z płytki zmieniało wielkość liter.

### 3.12. Zajęcia nr 12

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
//Połączenia:
//zworka JP4 (GRAPH DISPLAY)
//
//LCD_GRAPH(D0) -PA0
//LCD_GRAPH(D1) -PA1
//LCD_GRAPH(D2) -PA2
//LCD_GRAPH(D3) -PA3
//LCD_GRAPH(D4) -PA4
//LCD_GRAPH(D5) -PA5
//LCD_GRAPH(D6) -PA6
//LCD_GRAPH(D7) -PA7
//LCD_GRAPH(RS) -PB0
//LCD_GRAPH(RW) -PB1
//LCD_GRAPH(E) -PB2
//LCD_GRAPH(CS1)-PB4
//LCD_GRAPH(CS2)-PB3
//RxD - PD0
//TxD - PD1
//
//Na komputerze:
//Uruchomić HyperTerminal
//Dowolna nazwa połączenia
//COM1
//bitrate 4800b/s
//8bitów
//brak bitów parzystości
//1 bit stopu
//brak sterowania przepływem

#define F_CPU 16000000
#define BAUD(x) (((F_CPU/16)/x))

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include <avr/interrupt.h>
#include "KS0108.h"
#include "usart.h"

int main()
{
    DDRD = 0xff;
    char x[2];//=" ";
    x[1]='\0';
    GLCD_Initialize();
    USART_Init(BAUD(4800));
    while(1)
    {
        GLCD_ClearScreen();
        int i=0;
        int j=0;
        while(j<8)
        {
            while(i<21)
            {
                x[0] = USART_GetChar();
                GLCD_WriteStringXY(x,6*i++,j);
            }
            j++;
            i=0;
        }
    }
    return 0;
}
```

#### ZADANIA:

Na podstawie programu stwórz parser NMEA0183, który odczyta szerokość i długość geograficzną.

### 3.13. Zajęcia nr 13

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
//Połączenia:
//zworka JP4 (GRAPH DISPLAY)
//
//LCD_GRAPH(D0) -PA0
//LCD_GRAPH(D1) -PA1
//LCD_GRAPH(D2) -PA2
//LCD_GRAPH(D3) -PA3
//LCD_GRAPH(D4) -PA4
//LCD_GRAPH(D5) -PA5
//LCD_GRAPH(D6) -PA6
//LCD_GRAPH(D7) -PA7
//LCD_GRAPH(RS) -PB0
//LCD_GRAPH(RW) -PB1
//LCD_GRAPH(E) -PB2
//LCD_GRAPH(CS1) -PB4
//LCD_GRAPH(CS2) -PB3
//RxD - PD0
//TxD - PD1
//
//Na komputerze:
//Uruchomić HyperTerminal
//Dowolna nazwa połączenia
//COM1
//bitrate 4800b/s
//8bitów
//brak bitów parzystości
//1 bit stopu
//brak sterowania przepływem

#define F_CPU 16000000
#define BAUD(x) (((F_CPU/16)/x))

#include <avr/io.h>
#include <util/delay.h>
#include <avr/interrupt.h>
#include "KS0108.h"
#include "usart.h"

int main()
{
    DDRD = 0xff;
    char x[2]; //=" ";
    x[1]='\0';
    GLCD_Initialize();
    USART_Init(BAUD(4800));
    while(1)
    {
        GLCD_ClearScreen();
        int i=0;
        int j=0;
        while(j<8)
        {
            while(i<21)
            {
                x[0] = USART_GetChar();
                GLCD_WriteStringXY(x,6*i++,j);
            }
            j++;
            i=0;
        }
    }
    return 0;
}
```

#### ZADANIA:

Na podstawie programu stwórz parser NMEA0183, który odczyta 10 wybranych informacji.

### 3.14. Zajęcia nr 14

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Windows.Forms;
using System.Net.Sockets;
using System.Net;

namespace udp_komunikator
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
            CheckForIllegalCrossThreadCalls = false;
            bw = new BackgroundWorker();
            bw.DoWork += new DoWorkEventHandler(bw_DoWork);
            bw.RunWorkerAsync();
        }
        private BackgroundWorker bw;
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            byte[] buffer = System.Text.Encoding.ASCII.GetBytes(String.Format("{0}:{1}", textBox1.Text,
textBox2.Text));
            UdpClient udpClient = new UdpClient();
            udpClient.Send(buffer, buffer.Length, new IPEndPoint(IPAddress.Broadcast, 23456));
            udpClient.Close();
            textBox2.Text = "";
        }
        private void bw_DoWork(object sender, DoWorkEventArgs ea)
        {
            UdpClient udpClient = new UdpClient(23456);
            while (true)
            {
                IPEndPoint RemoteIpEndPoint = new IPEndPoint(IPAddress.Any, 0);
                byte[] buffer = udpClient.Receive(ref RemoteIpEndPoint);
                if (buffer != null)
                {
                    // string[] read = System.Text.Encoding.ASCII.GetString(buffer).Split(':');
                    richTextBox1.Text += String.Format("{0}\n",
System.Text.Encoding.ASCII.GetString(buffer));
                }
            }
        }
    }
}
```

#### ZADANIA:

Uruchom program napisany w C# w MS Visual Studio. Przeanalizuj linia po linii.

### 3.15. Zajęcia nr 15

#### PROGRAM KOMPUTEROWY:

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Windows.Forms;
using System.Net;
using System.Net.Sockets;

namespace tcpip_client
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        private int port;
        private IPAddress ip;
        private byte[] data = new byte[256];
        private string tekst=string.Empty;
        private TcpClient client;
        private NetworkStream stream;
        private BackgroundWorker bw;
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            button1.Enabled = false;
            try
            {
                ip = IPAddress.Parse(textBox1_IP.Text);
                port = int.Parse(textBox2_port.Text);
            }
            catch (Exception ex)
            {
                MessageBox.Show("Błąd w IP");
            }
            try
            {
                bw = new BackgroundWorker();
                bw.DoWork += new DoWorkEventHandler(bw_DoWork);
                bw.RunWorkerAsync();
            }
            catch (Exception ex)
            {
                MessageBox.Show("Błąd w połączeniu");
            }
        }

        private void bw_DoWork(object sender, DoWorkEventArgs e)
        {
            try
            {
                while (true)
                {
                    client = new TcpClient(ip.ToString(), port);
                    stream = client.GetStream();
                    while (true)
                    {
                        try
                        {
                            data = System.Text.Encoding.ASCII.GetBytes(tekst);
                            stream.Write(data, 0, data.Length);
                            System.Threading.Thread.Sleep(3000);
                        }
                        catch (Exception ex)
                        {
                            MessageBox.Show("Błąd");
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

```
        }  
    }  
    catch(Exception ex)  
    {  
        MessageBox.Show("Inny Błąd");  
    }  
}  
  
private void richTextBox1_TextChanged(object sender, EventArgs e)  
{  
    tekst = richTextBox1.Text;  
}  
}
```

### **ZADANIA:**

Uruchom program napisany w C# w MS Visual Studio. Przeanalizuj linia po linii.

#### 4. WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Zaliczenie praktyczne

#### 5. EFEKTY KSZTAŁCENIA

Efekty kształcenia semestr V		Kierunkowe
EK1	Ma podstawową wiedzę w zakresie funkcjonalności zintegrowanego mostka nawigacyjnego.	K_W19
EK3	Ma wiedzę w zakresie metod wymiany informacji między urządzeniami i systemami należącymi do zintegrowanego mostka nawigacyjnego, korekcji błędów transmisji oraz protokołów transmisji.	K_W04
EK5	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych źródeł, integrować je, dokonywać ich interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie dotyczące efektywnego wykorzystania urządzeń działających w zintegrowanym mostku nawigacyjnym.	K_U01

#### 6. INFORMACJE DODATKOWE

#### 7. LITERATURA

1. Narkiewicz J., GPS i inne satelitarne systemy nawigacyjne, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności , 2007.
2. Januszewski J., Systemy satelitarne GPS Galileo i inne, PWN , 2007.
3. System nawigacyjny GALILEO Aspekty strategiczne, naukowe i techniczne, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, Luty 2006.
4. Osterloh H., TCP/IP. Szkoła programowania, Wydawnictwo Helion , 2006.
5. Chodorek A., Dystrybucja danych w sieci. Internet, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, 2007.
6. Gook M., Interfejsy sprzętowe komputerów PC, Wydawnictwo Helion , Styczeń 2005.

#### 8. FORMULARZE, ZAŁĄCZNIKI