

お客様各位

カタログ等資料中の旧社名の扱いについて

2010年4月1日を以ってNECエレクトロニクス株式会社及び株式会社ルネサステクノロジが合併し、両社の全ての事業が当社に承継されております。従いまして、本資料中には旧社名での表記が残っておりますが、当社の資料として有効ですので、ご理解の程宜しくお願ひ申し上げます。

ルネサスエレクトロニクス ホームページ (<http://www.renesas.com>)

2010年4月1日
ルネサスエレクトロニクス株式会社

【発行】ルネサスエレクトロニクス株式会社 (<http://www.renesas.com>)

【問い合わせ先】<http://japan.renesas.com/inquiry>

ご注意書き

1. 本資料に記載されている内容は本資料発行時点のものであり、予告なく変更することがあります。当社製品のご購入およびご使用にあたりましては、事前に当社営業窓口で最新の情報をご確認いただきますとともに、当社ホームページなどを通じて公開される情報に常にご注意ください。
2. 本資料に記載された当社製品および技術情報の使用に関連し発生した第三者の特許権、著作権その他の知的財産権の侵害等に関し、当社は、一切その責任を負いません。当社は、本資料に基づき当社または第三者の特許権、著作権その他の知的財産権を何ら許諾するものではありません。
3. 当社製品を改造、改変、複製等しないでください。
4. 本資料に記載された回路、ソフトウェアおよびこれらに関連する情報は、半導体製品の動作例、応用例を説明するものです。お客様の機器の設計において、回路、ソフトウェアおよびこれらに関連する情報を使用する場合には、お客様の責任において行ってください。これらの使用に起因しお客様または第三者に生じた損害に関し、当社は、一切その責任を負いません。
5. 輸出に際しては、「外国為替及び外国貿易法」その他輸出関連法令を遵守し、かかる法令の定めるところにより必要な手続を行ってください。本資料に記載されている当社製品および技術を大量破壊兵器の開発等の目的、軍事利用の目的その他軍事事務の目的で使用しないでください。また、当社製品および技術を国内外の法令および規則により製造・使用・販売を禁止されている機器に使用することができません。
6. 本資料に記載されている情報は、正確を期すため慎重に作成したのですが、誤りがないことを保証するものではありません。万一、本資料に記載されている情報の誤りに起因する損害がお客様に生じた場合においても、当社は、一切その責任を負いません。
7. 当社は、当社製品の品質水準を「標準水準」、「高品質水準」および「特定水準」に分類しております。また、各品質水準は、以下に示す用途に製品が使われることを意図しておりますので、当社製品の品質水準をご確認ください。お客様は、当社の文書による事前の承諾を得ることなく、「特定水準」に分類された用途に当社製品を使用することができません。また、お客様は、当社の文書による事前の承諾を得ることなく、意図されていない用途に当社製品を使用することができません。当社の文書による事前の承諾を得ることなく、「特定水準」に分類された用途または意図されていない用途に当社製品を使用したことによりお客様または第三者に生じた損害等に関し、当社は、一切その責任を負いません。なお、当社製品のデータ・シート、データ・ブック等の資料で特に品質水準の表示がない場合は、標準水準製品であることを表します。
標準水準： コンピュータ、OA 機器、通信機器、計測機器、AV 機器、家電、工作機械、パーソナル機器、産業用ロボット
高品質水準： 輸送機器（自動車、電車、船舶等）、交通用信号機器、防災・防犯装置、各種安全装置、生命維持を目的として設計されていない医療機器（厚生労働省定義の管理医療機器に相当）
特定水準： 航空機器、航空宇宙機器、海中継機器、原子力制御システム、生命維持のための医療機器（生命維持装置、人体に埋め込み使用するもの、治療行為（患部切り出し等）を行うもの、その他直接人命に影響を与えるもの）（厚生労働省定義の高度管理医療機器に相当）またはシステム等
8. 本資料に記載された当社製品のご使用につき、特に、最大定格、動作電源電圧範囲、放熱特性、実装条件その他諸条件につきましては、当社保証範囲内でご使用ください。当社保証範囲を超えて当社製品をご使用された場合の故障および事故につきましては、当社は、一切その責任を負いません。
9. 当社は、当社製品の品質および信頼性の向上に努めておりますが、半導体製品はある確率で故障が発生したり、使用条件によっては誤動作したりする場合があります。また、当社製品は耐放射線設計については行っておりません。当社製品の故障または誤動作が生じた場合も、人身事故、火災事故、社会的損害などを生じさせないようお客様の責任において冗長設計、延焼対策設計、誤動作防止設計等の安全設計およびエージング処理等、機器またはシステムとしての出荷保証をお願いいたします。特に、マイコンソフトウェアは、単独での検証は困難なため、お客様が製造された最終の機器・システムとしての安全検証をお願いいたします。
10. 当社製品の環境適合性等、詳細につきましては製品個別に必ず当社営業窓口までお問合せください。ご使用に際しては、特定の物質の含有・使用を規制する RoHS 指令等、適用される環境関連法令を十分調査のうえ、かかる法令に適合するようご使用ください。お客様がかかる法令を遵守しないことにより生じた損害に関し、当社は、一切その責任を負いません。
11. 本資料の全部または一部を当社の文書による事前の承諾を得ることなく転載または複製することを固くお断りいたします。
12. 本資料に関する詳細についてのお問い合わせその他お気付きの点等がございましたら当社営業窓口までご照会ください。

注 1. 本資料において使用されている「当社」とは、ルネサスエレクトロニクス株式会社およびルネサスエレクトロニクス株式会社がその総株主の議決権の過半数を直接または間接に保有する会社をいいます。

注 2. 本資料において使用されている「当社製品」とは、注 1 において定義された当社の開発、製造製品をいいます。

改訂一覧は表紙をクリックして直接ご覧になれます。
改訂一覧は改訂箇所をまとめたものであり、詳細については、
必ず本文の内容をご確認ください。

H8/3024グループ、H8/3024F- ZTAT™、H8/3026F-ZTAT™

ハードウェアマニュアル

ルネサスシングルチップマイクロコンピュータ

H8ファミリ／H8/300Hシリーズ

安全設計に関するお願い

1. 弊社は品質、信頼性の向上に努めておりますが、半導体製品は故障が発生したり、誤動作する場合があります。弊社の半導体製品の故障又は誤動作によって結果として、人身事故、火災事故、社会的損害などを生じさせないような安全性を考慮した冗長設計、延焼対策設計、誤動作防止設計などの安全設計に十分ご留意ください。

本資料ご利用に際しての留意事項

1. 本資料は、お客様が用途に応じた適切なルネサス テクノロジ製品をご購入いただくための参考資料であり、本資料中に記載の技術情報についてルネサス テクノロジが所有する知的財産権その他の権利の実施、使用を許諾するものではありません。
2. 本資料に記載の製品データ、図、表、プログラム、アルゴリズムその他応用回路例の使用に起因する損害、第三者所有の権利に対する侵害に関し、ルネサス テクノロジは責任を負いません。
3. 本資料に記載の製品データ、図、表、プログラム、アルゴリズムその他全ての情報は本資料発行時点のものであり、ルネサス テクノロジは、予告なしに、本資料に記載した製品または仕様を変更することがあります。ルネサス テクノロジ半導体製品のご購入に当たりますと、事前にルネサス テクノロジ、ルネサス販売または特約店へ最新の情報をご確認頂きますとともに、ルネサス テクノロジホームページ (<http://www.renesas.com>) などを通じて公開される情報に常にご注意ください。
4. 本資料に記載した情報は、正確を期すため、慎重に制作したものです。万一本資料の記述誤りに起因する損害がお客様に生じた場合には、ルネサス テクノロジはその責任を負いません。
5. 本資料に記載の製品データ、図、表に示す技術的な内容、プログラム及びアルゴリズムを流用する場合は、技術内容、プログラム、アルゴリズム単位で評価するだけでなく、システム全体で十分に評価し、お客様の責任において適用可否を判断してください。ルネサス テクノロジは、適用可否に対する責任を負いません。
6. 本資料に記載された製品は、人命にかかわるような状況の下で使用される機器あるいはシステムに用いられることを目的として設計、製造されたものではありません。本資料に記載の製品を運輸、移動体用、医療用、航空宇宙用、原子力制御用、海底中継用機器あるいはシステムなど、特殊用途へのご利用をご検討の際は、ルネサス テクノロジ、ルネサス販売または特約店へご照会ください。
7. 本資料の転載、複製については、文書によるルネサス テクノロジの事前の承諾が必要です。
8. 本資料に関し詳細についてのお問い合わせ、その他お気付きの点がございましたらルネサス テクノロジ、ルネサス販売または特約店までご照会ください。

製品に関する一般的注意事項

1. NC 端子の処理

【注意】NC端子には、何も接続しないようにしてください。

NC(Non-Connection)端子は、内部回路に接続しない場合の他、テスト用端子やノイズ軽減などの目的で使用します。このため、NC端子には、何も接続しないようにしてください。

2. 未使用入力端子の処理

【注意】未使用の入力端子は、ハイまたはローレベルに固定してください。

CMOS製品の入力端子は、一般にハイインピーダンス入力となっています。未使用端子を開放状態で動作させると、周辺ノイズの誘導により中間レベルが発生し、内部で貫通電流が流れて誤動作を起こす恐れがあります。

未使用の入力端子は、入力をプルアップかプルダウンによって、ハイまたはローレベルに固定してください。

3. 初期化前の処置

【注意】電源投入時は、製品の状態は不定です。

すべての電源に電圧が印加され、リセット端子にローレベルが入力されるまでの間、内部回路は不確定であり、レジスタの設定や各端子の出力状態は不定となります。この不定状態によってシステムが誤動作を起こさないようにシステム設計を行ってください。

リセット機能を持つ製品は、電源投入後は、まずリセット動作を実行してください。

4. 未定義・リザーブアドレスのアクセス禁止

【注意】未定義・リザーブアドレスのアクセスを禁止します。

未定義・リザーブアドレスは、将来の機能拡張用の他、テスト用レジスタなどが割り付けられています。

これらのレジスタをアクセスしたときの動作および継続する動作については、保証できませんので、アクセスしないようにしてください。

はじめに

本 LSI は、内部 32 ビット構成の H8/300H CPU を核に、システム構成に必要な周辺機能を集積した高性能シングルチップマイクロコンピュータです。

本 LSI は、ROM、RAM、16 ビットタイマ、8 ビットタイマ、プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)、ウォッチドックタイマ (WDT)、シリアルコミュニケーションインタフェース (SCI)、D/A 変換機、A/D 変換機、I/O ポートなどの周辺機能を内蔵しており、高度な制御システムの組み込み用マイコンとして活用できます。内蔵 ROM はフラッシュメモリ (F-ZTAT^{TM*})、マスク ROM があり、仕様流動性の高い応用機器、量産初期から本格量産の各状況に応じた迅速かつ柔軟な対応が可能です。

【注】* F-ZTATTM は (株) ルネサス テクノロジーの商標です。

対象者 このマニュアルは、H8/3024 グループを用いた応用システムを設計するユーザーを対象としています。このマニュアルを使用される読者には、電気回路、理論回路、およびマイクロコンピュータに関する基本的な知識を必要とします。

目的 このマニュアルは H8/3024 グループのハードウェア機能と電気的特性をユーザーに理解していただくことを目的としています
なお、実行命令の詳細については、「H8/300H シリーズ プログラミングマニュアル」に記載しておりますので、合わせてご覧ください。

読み方

- 機能全体を理解しようとするとき
目的にしたがって読んでください。
本書は、大きく分類すると、CPU、システム制御機能、周辺機能、電気的特性の順に構成されています。
- CPU 機能の詳細を理解したいとき
別冊の「H8/300H シリーズ プログラミングマニュアル」を参照してください。
- レジスタ名がわかっている、詳細機能を知りたいとき
「付録B. 内部I/Oレジスタ」にアドレス、ビット内容、初期化についてまとめています。

凡例 ビット表記順 : 左側が上位ビット、右側が下位ビット

関連資料一覧 ウェブ・サイトに最新資料を掲載しています。ご入手の資料が最新版であることを確認してください。(<http://japan.renesas.com/homepage.jsp>)

- H8/3024 グループに関するユーザーズマニュアル

資料名	資料番号
H8/3024 グループ、H8/3024F-ZTAT™、H8/3026F-ZTAT™ ハードウェアマニュアル	本マニュアル
H8/300H シリーズ プログラミングマニュアル	RJJ09B0141

- 開発ツール関連ユーザーズマニュアル

資料名	資料番号
C/C++コンパイラ、アセンブラ、最適化リンケージエディタユーザーズマニュアル	RJJ10B0166
Windows 版シミュレータ・デバッガユーザーズマニュアル	ADJ-702-163
UNIX 版シミュレータ・デバッガユーザーズマニュアル	ADJ-702-109
デバッキングインタフェースユーザーズマニュアル	ADJ-702-231
High-performance Embedded Workshop ユーザーズマニュアル	RJJ10B0029
H8S、H8/300 シリーズ High-performance Embedded Workshop、High-performance Debugging Interface ユーザーズマニュアル	ADJ-702-307

- アプリケーションノート

資料名	資料番号
H8/300H シリーズ CPU 編	ADJ-502-036
H8/300H シリーズ内蔵 I/O 編	ADJ-502-040
マイコンテクニカル Q & A H8/300H シリーズ	ADJ-502-043
H8S、H8/300 シリーズ C/C++コンパイラ編	ADJ-502-051
F-ZTAT マイコンテクニカル Q & A	ADJ-502-055

H8/3024 グループの製品仕様比較

H8/3024 グループには、H8/3024F-ZTAT、H8/3026F-ZTAT、および H8/3024 マスク ROM 品、H8/3026 マスク ROM 品の 4 種類があります。

各製品仕様の比較を、以下に示します。

	H8/3024F-ZTAT	H8/3026F-ZTAT	H8/3024 マスク ROM 品	H8/3026 マスク ROM 品
製品仕様	単一電源フラッシュ メモリ搭載	単一電源フラッシュ メモリ搭載	マスク ROM 品	マスク ROM 品
製品型名	HD64F3024	HD64F3026	HD6433024	HD6433026
ピン配置	第 1 章 図 1.2 ~ 1.3 ピン配置図参照			
RAM 容量	4k バイト	8k バイト	4k バイト	8k バイト
ROM 容量	128k バイト	256k バイト	128k バイト	256k バイト
アドレス出力 機能	アドレス更新モード 1/2 を選択可能 第 6 章 「6.3.5 アドレス出力方式」参照			
フラッシュ メモリ	第 18 章 「ROM」を 参照	第 17 章 「ROM」を 参照	第 18 章 「ROM」を 参照	第 17 章 「ROM」を 参照
電気的特性 (動作周波数)	第 21 章 「電気的特性」を参照 2M ~ 25MHz			
レジスタ一覧	付録 B 「表 B.1 H8/3024 グループの内部 I/O レジスタ仕様比較」を参照 ・ H8/3026 F-ZTAT と H8/3026 マスク品 : 付録 B.1 を参照 ・ H8/3024 F-ZTAT と H8/3024 マスク品 : 付録 B.2 を参照			
使用上の注意 事項	第 1 章 「1.4 水晶発振子を接続する際の注意点」参照			

本版で改訂された箇所

修正項目	ページ	修正内容（詳細はマニュアル参照）																					
		社名変更 日立製作所 ルネサス テクノロジ																					
7.12.2 レジスタ構成 (2) ポート B データレジスタ (PBDR) 表 7.23 ポート B (モード 1~5) の端子機能	7-49、 7-50	記述を修正 PB ₇ /TP ₁₁ /TMIO ₇ /CS ₄ 8TCSR3 の OIS3~2、OS1~0 ビット、 CSCR の CS4E ビット、 NDERB の NDER11 ビットと PB ₃ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。 PB ₁ /TP ₉ /TMIO ₁ /CS ₆ 8TCSR1 の OIS3~2、OS1~0 ビット、 CSCR の CS6E ビット、 NDERB の NDER9 ビットと PB ₁ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。																					
表 7.24 ポート B (モード 6、7) の端子機能	7-51、 7-52	PB ₃ /TP ₁₁ /TMIO ₃ 8TCSR3 の OIS3~2、OS1~0 ビット、 NDERB の NDER11 ビットと PB ₃ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。 PB ₁ /TP ₉ /TMIO ₁ 8TCSR1 の OIS3~2、OS1~0 ビット、 NDERB の NDER9 ビットと PB ₁ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。																					
18.5.1 ブートモード	18-18	記述を修正 本 LSI では、SCI で受信した書き込み制御プログラムを内蔵 RAM の書き込み制御プログラムエリアに書き込みます。転送終了後、書き込み制御プログラムエリアの先頭アドレス (H'FFF520) に分岐し、書き込み制御プログラム実行状態となります (フラッシュメモリの書き込み/消去が可能となります)。																					
21.1.6 フラッシュメモリ特性 表 21.19 フラッシュメモリ特性	21-19、 21-20	表の修正および注を追加 <table border="1"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>記号</th> <th>min.</th> <th>typ.</th> <th>max.</th> <th>単位</th> <th>特記</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>書き換え回数</td> <td>N_{sec}</td> <td>100*</td> <td>10,000**</td> <td>-</td> <td>回</td> <td></td> </tr> <tr> <td>データ保持時間</td> <td>t_{exp}</td> <td>10**</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>年</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>*6 書き換え後のすべての特性を保証する min 回数です。(保証は 1~min 値の範囲です)</p> <p>*7 25 のときの参考値。(通常この値まで書き換えは機能するという目安です)</p> <p>*8 書き換えが min 値を含む仕様範囲内で行われたときのデータ保持特性です。</p>	項目	記号	min.	typ.	max.	単位	特記	書き換え回数	N _{sec}	100*	10,000**	-	回		データ保持時間	t _{exp}	10**	-	-	年	
項目	記号	min.	typ.	max.	単位	特記																	
書き換え回数	N _{sec}	100*	10,000**	-	回																		
データ保持時間	t _{exp}	10**	-	-	年																		

目次

第1章 概要

1.1	概要	1-1
1.2	内部ブロック図	1-5
1.3	端子説明	1-6
1.3.1	ピン配置図	1-6
1.3.2	端子機能	1-9
1.3.3	モード別ピン配置一覧	1-14
1.4	水晶発振子を接続する際の注意点	1-16

第2章 CPU

2.1	概要	2-1
2.1.1	特長	2-1
2.1.2	H8/300CPU との相違点	2-2
2.2	CPU 動作モード	2-3
2.3	アドレス空間	2-3
2.4	レジスタ構成	2-4
2.4.1	概要	2-4
2.4.2	汎用レジスタ	2-5
2.4.3	コントロールレジスタ	2-6
2.4.4	CPU 内部レジスタの初期値	2-7
2.5	データ構成	2-8
2.5.1	汎用レジスタのデータ構成	2-8
2.5.2	メモリ上でのデータ構成	2-10
2.6	命令セット	2-11
2.6.1	命令セットの概要	2-11
2.6.2	命令とアドレッシングモードの組み合わせ	2-12
2.6.3	命令の機能別一覧	2-13
2.6.4	命令の基本フォーマット	2-21
2.6.5	ビット操作命令使用上の注意	2-22
2.7	アドレッシングモードと実効アドレスの計算方法	2-23
2.7.1	アドレッシングモード	2-23
2.7.2	実効アドレスの計算方法	2-25
2.8	処理状態	2-29
2.8.1	概要	2-29
2.8.2	プログラム実行状態	2-30
2.8.3	例外処理状態	2-30
2.8.4	例外処理の動作	2-32
2.8.5	バス権解放状態	2-33

2.8.6	リセット状態	2-33
2.8.7	低消費電力状態	2-33
2.9	基本動作タイミング	2-34
2.9.1	概要	2-34
2.9.2	内蔵メモリアクセスタイミング	2-34
2.9.3	内蔵周辺モジュールアクセスタイミング	2-35
2.9.4	外部アドレス空間アクセスタイミング	2-36

第3章 MCU 動作モード

3.1	概要	3-1
3.1.1	動作モードの種類を選択	3-1
3.1.2	レジスタ構成	3-2
3.2	モードコントロールレジスタ (MDCR)	3-3
3.3	システムコントロールレジスタ (SYSCR)	3-4
3.4	各動作モードの説明	3-7
3.4.1	モード 1	3-7
3.4.2	モード 2	3-7
3.4.3	モード 3	3-7
3.4.4	モード 4	3-7
3.4.5	モード 5	3-7
3.4.6	モード 6	3-8
3.4.7	モード 7	3-8
3.5	各動作モードにおける端子機能	3-8
3.6	各動作モードのメモリマップ	3-9
3.6.1	H8/3024 グループのメモリマップの比較	3-9
3.6.2	リザーブ領域について	3-9

第4章 例外処理

4.1	概要	4-1
4.1.1	例外処理の種類と優先度	4-1
4.1.2	例外処理の動作	4-1
4.1.3	例外処理要因とベクタテーブル	4-2
4.2	リセット	4-3
4.2.1	概要	4-3
4.2.2	リセットシーケンス	4-3
4.2.3	リセット直後の割り込み	4-5
4.3	割り込み	4-6
4.4	トラップ命令	4-6
4.5	例外処理後のスタックの状態	4-7
4.6	スタック使用上の注意	4-8

第5章 割り込みコントローラ

5.1	概要	5-1
5.1.1	特長	5-1
5.1.2	ブロック図	5-2

5.1.3	端子構成	5-3
5.1.4	レジスタ構成	5-3
5.2	各レジスタの説明	5-4
5.2.1	システムコントロールレジスタ (SYSCR)	5-4
5.2.2	インタラプトプライオリティレジスタ A、B (IPRA、IPRB)	5-5
5.2.3	IRQ ステータスレジスタ (ISR)	5-11
5.2.4	IRQ イネーブルレジスタ (IER)	5-12
5.2.5	IRQ センスコントロールレジスタ (ISCR)	5-13
5.3	割り込み要因	5-14
5.3.1	外部割り込み	5-14
5.3.2	内部割り込み	5-15
5.3.3	割り込み例外処理ベクタテーブル	5-15
5.4	割り込み動作	5-18
5.4.1	割り込み動作の流れ	5-18
5.4.2	割り込み例外処理シーケンス	5-23
5.4.3	割り込み応答時間	5-25
5.5	使用上の注意	5-26
5.5.1	割り込みの発生とディスエーブルとの競合	5-26
5.5.2	割り込みの受け付けを禁止している命令	5-27
5.5.3	EEPMOV 命令実行中の割り込み	5-27

第 6 章 バスコントローラ

6.1	概要	6-1
6.1.1	特長	6-1
6.1.2	ブロック図	6-2
6.1.3	端子構成	6-3
6.1.4	レジスタ構成	6-3
6.2	各レジスタの説明	6-4
6.2.1	バス幅コントロールレジスタ (ABWCR)	6-4
6.2.2	アクセスステートコントロールレジスタ (ASTCR)	6-5
6.2.3	ウェイトコントロールレジスタ H、L (WCRH、WCRL)	6-6
6.2.4	バスリリースコントロールレジスタ (BRCR)	6-9
6.2.5	バスコントロールレジスタ (BCR)	6-11
6.2.6	チップセレクトコントロールレジスタ (CSCR)	6-13
6.2.7	アドレスコントロールレジスタ (ADRCR)	6-14
6.3	動作説明	6-15
6.3.1	エリア分割	6-15
6.3.2	バス仕様	6-18
6.3.3	メモリインタフェース	6-19
6.3.4	チップセレクト信号	6-19
6.3.5	アドレス出力方式	6-20
6.4	基本バスインタフェース	6-21
6.4.1	概要	6-21
6.4.2	データサイズとデータアライメント	6-21
6.4.3	有効ストロープ	6-23
6.4.4	各エリアの説明	6-24

6.4.5	基本バス制御信号タイミング	6-25
6.4.6	ウェイト制御	6-33
6.5	アイドルサイクル	6-35
6.5.1	動作説明	6-35
6.5.2	アイドルサイクルでの端子状態	6-37
6.6	バスアービタ	6-38
6.6.1	動作説明	6-38
6.7	レジスタと端子入力のタイミング	6-40
6.7.1	レジスタライトタイミング	6-40
6.7.2	BREQ 端子の入力タイミング	6-41
第7章 I/O ポート		
7.1	概要	7-1
7.2	ポート 1	7-4
7.2.1	概要	7-4
7.2.2	レジスタ構成	7-4
7.3	ポート 2	7-7
7.3.1	概要	7-7
7.3.2	レジスタ構成	7-8
7.4	ポート 3	7-10
7.4.1	概要	7-10
7.4.2	レジスタ構成	7-11
7.5	ポート 4	7-13
7.5.1	概要	7-13
7.5.2	レジスタ構成	7-14
7.6	ポート 5	7-17
7.6.1	概要	7-17
7.6.2	レジスタ構成	7-17
7.7	ポート 6	7-21
7.7.1	概要	7-21
7.7.2	レジスタ構成	7-21
7.8	ポート 7	7-25
7.8.1	概要	7-25
7.8.2	レジスタ構成	7-25
7.9	ポート 8	7-26
7.9.1	概要	7-26
7.9.2	レジスタ構成	7-27
7.10	ポート 9	7-31
7.10.1	概要	7-31
7.10.2	レジスタ構成	7-31
7.11	ポート A	7-34
7.11.1	概要	7-34
7.11.2	レジスタ構成	7-36

7.12	ポート B	7-45
7.12.1	概要	7-45
7.12.2	レジスタ構成	7-47

第 8 章 16 ビットタイマ

8.1	概要	8-1
8.1.1	特長	8-1
8.1.2	ブロック図	8-3
8.1.3	端子構成	8-6
8.1.4	レジスタ構成	8-7
8.2	各レジスタの説明	8-8
8.2.1	タイマスタートレジスタ (TSTR)	8-8
8.2.2	タイマシンクロレジスタ (TSNC)	8-9
8.2.3	タイマモードレジスタ (TMDR)	8-11
8.2.4	タイマインタラプトステータスレジスタ A (TISRA)	8-14
8.2.5	タイマインタラプトステータスレジスタ B (TISRB)	8-17
8.2.6	タイマインタラプトステータスレジスタ C (TISRC)	8-20
8.2.7	タイマカウンタ (16TCNT)	8-23
8.2.8	ジェネラルレジスタ A、B (GRA、GRB)	8-24
8.2.9	タイマコントロールレジスタ (16TCR)	8-25
8.2.10	タイマ I/O コントロールレジスタ (TIOR)	8-28
8.2.11	タイマアウトプットレベルセットレジスタ (TOLR)	8-30
8.3	CPU とのインタフェース	8-32
8.3.1	16 ビットアクセス可能なレジスタ	8-32
8.3.2	8 ビットアクセスのレジスタ	8-34
8.4	動作説明	8-35
8.4.1	概要	8-35
8.4.2	基本機能	8-36
8.4.3	同期動作	8-46
8.4.4	PWM モード	8-48
8.4.5	位相計数モード	8-52
8.4.6	16 ビットタイマ出力初期値の設定	8-54
8.5	割り込み	8-55
8.5.1	ステータスフラグのセットタイミング	8-55
8.5.2	ステータスフラグのクリアタイミング	8-57
8.5.3	割り込み要因	8-58
8.6	使用上の注意	8-59

第 9 章 8 ビットタイマ

9.1	概要	9-1
9.1.1	特長	9-1
9.1.2	ブロック図	9-2
9.1.3	端子構成	9-3
9.1.4	レジスタ構成	9-4
9.2	各レジスタの説明	9-5
9.2.1	タイマカウンタ (8TCNT)	9-5

9.2.2	タイムコンスタントレジスタ A (TCORA)	9-6
9.2.3	タイムコンスタントレジスタ B (TCORB)	9-7
9.2.4	タイムコントロールレジスタ (8TCR)	9-7
9.2.5	タイムコントロール/ステータスレジスタ (8TCSR)	9-10
9.3	CPU とのインタフェース.....	9-15
9.3.1	8 ビットレジスタ	9-15
9.4	動作説明	9-17
9.4.1	8TCNT のカウントタイミング	9-17
9.4.2	コンペアマッチタイミング	9-18
9.4.3	インプットキャプチャ信号タイミング	9-19
9.4.4	ステータスフラグのセットタイミング	9-20
9.4.5	カスケード接続時の動作	9-21
9.4.6	インプットキャプチャの設定	9-23
9.5	割り込み	9-25
9.5.1	割り込み要因	9-25
9.5.2	A/D 変換の起動	9-25
9.6	8 ビットタイマの使用例	9-26
9.7	使用上の注意	9-27
9.7.1	8TCNT のライトとクリアの競合	9-27
9.7.2	8TCNT のライトとカウントアップの競合	9-28
9.7.3	TCOR のライトとコンペアマッチの競合	9-29
9.7.4	TCOR のリードとインプットキャプチャの競合	9-30
9.7.5	インプットキャプチャによるカウンタクリアとカウントアップの競合	9-31
9.7.6	TCOR のライトとインプットキャプチャの競合	9-32
9.7.7	16 ビットカウントモード (カスケード接続時) の 8TCNT のバイトライトと カウントアップの競合	9-33
9.7.8	コンペアマッチ A、B の競合	9-33
9.7.9	内部クロックの切り替えと 8TCNT の動作	9-34
第 10 章 プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)		
10.1	概要	10-1
10.1.1	特長	10-1
10.1.2	ブロック図	10-2
10.1.3	端子構成	10-3
10.1.4	レジスタ構成	10-4
10.2	各レジスタの説明	10-5
10.2.1	ポート A データディレクションレジスタ (PADDR)	10-5
10.2.2	ポート A データレジスタ (PADR)	10-5
10.2.3	ポート B データディレクションレジスタ (PBDDR)	10-6
10.2.4	ポート B データレジスタ (PBDR)	10-6
10.2.5	ネクストデータレジスタ A (NDRA)	10-7
10.2.6	ネクストデータレジスタ B (NDRB)	10-9
10.2.7	ネクストデータイネーブルレジスタ A (NDERA)	10-11
10.2.8	ネクストデータイネーブルレジスタ B (NDERB)	10-12
10.2.9	TPC 出力コントロールレジスタ (TPCR)	10-13
10.2.10	TPC 出力モードレジスタ (TPMR)	10-16

10.3	動作説明	10-18
10.3.1	概要	10-18
10.3.2	出力タイミング	10-19
10.3.3	TPC 出力通常動作	10-20
10.3.4	TPC 出力ノンオーバーラップ動作	10-22
10.3.5	インプットキャプチャによる TPC 出力	10-24
10.4	使用上の注意	10-25
10.4.1	TPC 出力端子の動作	10-25
10.4.2	ノンオーバーラップ動作時の注意	10-25
第 11 章 ウォッチドッグタイマ		
11.1	概要	11-1
11.1.1	特長	11-1
11.1.2	ブロック図	11-2
11.1.3	端子構成	11-2
11.1.4	レジスタ構成	11-2
11.2	各レジスタの説明	11-3
11.2.1	タイマカウンタ (TCNT)	11-3
11.2.2	タイマコントロール/ステータスレジスタ (TCSR)	11-4
11.2.3	リセットコントロール/ステータスレジスタ (RSTCSR)	11-7
11.2.4	レジスタ書き換え時の注意	11-9
11.3	動作説明	11-11
11.3.1	ウォッチドッグタイマ時の動作	11-11
11.3.2	インターバルタイマ時の動作	11-12
11.3.3	オーバフローフラグ (OVF) セットタイミング	11-12
11.3.4	ウォッチドッグタイマリセット (WRST) のセットタイミング	11-13
11.4	割り込み	11-14
11.5	使用上の注意	11-14
第 12 章 シリアルコミュニケーションインタフェース (SCI)		
12.1	概要	12-1
12.1.1	特長	12-1
12.1.2	ブロック図	12-3
12.1.3	端子構成	12-4
12.1.4	レジスタ構成	12-4
12.2	各レジスタの説明	12-5
12.2.1	レシーブシフトレジスタ (RSR)	12-5
12.2.2	レシーブデータレジスタ (RDR)	12-5
12.2.3	トランスミットシフトレジスタ (TSR)	12-6
12.2.4	トランスミットデータレジスタ (TDR)	12-6
12.2.5	シリアルモードレジスタ (SMR)	12-7
12.2.6	シリアルコントロールレジスタ (SCR)	12-11
12.2.7	シリアルステータスレジスタ (SSR)	12-16
12.2.8	ビットレートレジスタ (BRR)	12-21
12.3	動作説明	12-30
12.3.1	概要	12-30

12.3.2	調歩同期式モード時の動作	12-32
12.3.3	マルチプロセッサ通信機能	12-41
12.3.4	クロック同期式モード時の動作	12-48
12.4	SCI 割り込み	12-55
12.5	使用上の注意	12-56
12.5.1	SCI を使用する際の注意	12-56
第 13 章 スマートカードインタフェース		
13.1	概要	13-1
13.1.1	特長	13-1
13.1.2	ブロック図	13-2
13.1.3	端子構成	13-2
13.1.4	レジスタ構成	13-3
13.2	各レジスタの説明	13-4
13.2.1	スマートカードモードレジスタ (SCMR)	13-4
13.2.2	シリアルステータスレジスタ (SSR)	13-6
13.2.3	シリアルモードレジスタ (SMR)	13-7
13.2.4	シリアルコントロールレジスタ (SCR)	13-8
13.3	動作説明	13-9
13.3.1	概要	13-9
13.3.2	端子接続	13-9
13.3.3	データフォーマット	13-10
13.3.4	レジスタの設定	13-11
13.3.5	クロック	13-13
13.3.6	データの送信 / 受信動作	13-15
13.4	使用上の注意	13-23
第 14 章 A/D 変換器		
14.1	概要	14-1
14.1.1	特長	14-1
14.1.2	ブロック図	14-2
14.1.3	端子構成	14-3
14.1.4	レジスタ構成	14-3
14.2	各レジスタの説明	14-4
14.2.1	A/D データレジスタ A ~ D (ADDRA ~ D)	14-4
14.2.2	A/D コントロール / ステータスレジスタ (ADCSR)	14-5
14.2.3	A/D コントロールレジスタ (ADCR)	14-8
14.3	CPU とのインタフェース	14-9
14.4	動作説明	14-10
14.4.1	単一モード (SCAN = 0)	14-10
14.4.2	スキャンモード (SCAN = 1)	14-12
14.4.3	入力サンプリングと A/D 変換時間	14-14
14.4.4	外部トリガ入力タイミング	14-15

14.5	割り込み.....	14-16
14.6	使用上の注意.....	14-16
第 15 章 D/A 変換器		
15.1	概要.....	15-1
15.1.1	特長.....	15-1
15.1.2	ブロック図.....	15-2
15.1.3	端子構成.....	15-3
15.1.4	レジスタ構成.....	15-3
15.2	各レジスタの説明.....	15-4
15.2.1	D/A データレジスタ 0、1 (DADR0、1).....	15-4
15.2.2	D/A コントロールレジスタ (DACR).....	15-5
15.2.3	D/A スタンバイコントロールレジスタ (DASTCR).....	15-7
15.3	動作説明.....	15-8
15.4	D/A 出力制御.....	15-9
第 16 章 RAM		
16.1	概要.....	16-1
16.1.1	ブロック図.....	16-2
16.1.2	レジスタ構成.....	16-2
16.2	システムコントロールレジスタ (SYSCR).....	16-3
16.3	動作説明.....	16-4
第 17 章 ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)		
17.1	概要.....	17-1
17.2	特長.....	17-2
17.2.1	ブロック図.....	17-3
17.2.2	端子構成.....	17-4
17.2.3	レジスタ構成.....	17-4
17.3	フラッシュメモリのレジスタの説明.....	17-5
17.3.1	フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1).....	17-5
17.3.2	フラッシュメモリコントロールレジスタ 2 (FLMCR2).....	17-8
17.3.3	消去ブロック指定レジスタ 1 (EBR1).....	17-9
17.3.4	消去ブロック指定レジスタ 2 (EBR2).....	17-9
17.3.5	RAM コントロールレジスタ (RAMCR).....	17-10
17.4	動作の概要.....	17-12
17.4.1	モード遷移図.....	17-12
17.4.2	オンボードプログラミングモード.....	17-13
17.4.3	RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション.....	17-15
17.4.4	ブロック分割法.....	17-17
17.5	オンボードプログラミングモード.....	17-18
17.5.1	ブートモード.....	17-19
17.5.2	ユーザプログラムモード.....	17-24
17.6	フラッシュメモリの書き込み / 消去.....	17-26
17.6.1	プログラムモード.....	17-27
17.6.2	プログラムベリファイモード.....	17-27

17.6.3	イレースモード	17-31
17.6.4	イレースベリファイモード	17-31
17.7	プロテクト	17-33
17.7.1	ハードウェアプロテクト	17-33
17.7.2	ソフトウェアプロテクト	17-34
17.7.3	エラープロテクト	17-35
17.8	RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション	17-37
17.9	NMI 入力の禁止条件	17-40
17.10	フラッシュメモリの PROM モード	17-41
17.10.1	ソケットアダプタとメモリマップ	17-41
17.10.2	PROM モード使用時の注意事項	17-42
17.11	フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意	17-43
17.12	マスク ROM (H8/3026 マスク ROM 品) の概要	17-48
17.12.1	ブロック図	17-48
17.13	マスク ROM 品発注時の注意	17-49
17.14	F-ZTAT マイコンのマスク ROM 化時の注意事項	17-50
第 18 章 ROM (H8/3024F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)		
18.1	概要	18-1
18.2	特長	18-2
18.2.1	ブロック図	18-3
18.2.2	端子構成	18-4
18.2.3	レジスタ構成	18-4
18.3	フラッシュメモリのレジスタの説明	18-5
18.3.1	フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1)	18-5
18.3.2	フラッシュメモリコントロールレジスタ 2 (FLMCR2)	18-8
18.3.3	消去ブロック指定レジスタ (EBR)	18-9
18.3.4	RAM コントロールレジスタ (RAMCR)	18-10
18.4	動作の概要	18-12
18.4.1	モード遷移図	18-12
18.4.2	オンボードプログラミングモード	18-13
18.4.3	RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション	18-15
18.4.4	ブロック分割法	18-16
18.5	オンボードプログラミングモード	18-17
18.5.1	ブートモード	18-18
18.5.2	ユーザプログラムモード	18-23
18.6	フラッシュメモリの書き込み / 消去	18-25
18.6.1	プログラムモード	18-26
18.6.2	プログラムベリファイモード	18-26
18.6.3	イレースモード	18-30
18.6.4	イレースベリファイモード	18-30
18.7	プロテクト	18-32
18.7.1	ハードウェアプロテクト	18-32
18.7.2	ソフトウェアプロテクト	18-33

18.7.3	エラープロテクト	18-34
18.8	RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション	18-36
18.9	NMI 入力の禁止条件	18-38
18.10	フラッシュメモリの PROM モード	18-39
18.10.1	ソケットアダプタとメモリマップ	18-39
18.10.2	PROM モード使用時の注意事項	18-39
18.11	フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意	18-40
18.12	F-ZTAT マイコンのマスキング ROM 化時の注意事項	18-46
第 19 章 クロック発振器		
19.1	概要	19-1
19.1.1	ブロック図	19-1
19.2	発振器	19-2
19.2.1	水晶発振子を接続する方法	19-2
19.2.2	外部クロックを入力する方法	19-4
19.3	デューティ補正回路	19-7
19.4	プリスケアラ	19-7
19.5	分周器	19-7
19.5.1	レジスタ構成	19-7
19.5.2	分周比コントロールレジスタ (DIVCR)	19-7
19.5.3	使用上の注意	19-8
第 20 章 低消費電力状態		
20.1	概要	20-1
20.2	レジスタ構成	20-3
20.2.1	システムコントロールレジスタ (SYSCR)	20-3
20.2.2	モジュールスタンバイコントロールレジスタ H (MSTCRH)	20-5
20.2.3	モジュールスタンバイコントロールレジスタ L (MSTCRL)	20-7
20.3	スリープモード	20-9
20.3.1	スリープモードへの遷移	20-9
20.3.2	スリープモードの解除	20-9
20.4	ソフトウェアスタンバイモード	20-10
20.4.1	ソフトウェアスタンバイモードへの遷移	20-10
20.4.2	ソフトウェアスタンバイモードの解除	20-10
20.4.3	ソフトウェアスタンバイモード解除後の発振安定待機時間の設定	20-11
20.4.4	ソフトウェアスタンバイモードの応用例	20-13
20.4.5	使用上の注意	20-13
20.5	ハードウェアスタンバイモード	20-14
20.5.1	ハードウェアスタンバイモードへの遷移	20-14
20.5.2	ハードウェアスタンバイモードの解除	20-14
20.5.3	ハードウェアスタンバイモードのタイミング	20-14
20.6	モジュールスタンバイ機能	20-15
20.6.1	モジュールスタンバイタイミング	20-15
20.6.2	モジュールスタンバイ中のリード / ライト	20-15

20.6.3	使用上の注意	20-15
20.7	クロック出力禁止機能	20-16

第 21 章 電気的特性

21.1	H8/3024 マスク ROM 品、H8/3026 マスク ROM 品の電気的特性	21-1
21.1.1	絶対最大定格	21-1
21.1.2	DC 特性	21-2
21.1.3	AC 特性	21-5
21.1.4	A/D 変換特性	21-8
21.1.5	D/A 変換特性	21-9
21.2	H8/3024F-ZTAT、H8/3026F-ZTAT の電気的特性	21-10
21.2.1	絶対最大定格	21-10
21.2.2	DC 特性	21-11
21.2.3	AC 特性	21-14
21.2.4	A/D 変換特性	21-17
21.2.5	D/A 変換特性	21-18
21.2.6	フラッシュメモリ特性	21-19
21.3	動作タイミング (共通)	21-21
21.3.1	クロックタイミング	21-21
21.3.2	制御信号タイミング	21-21
21.3.3	バスタイミング	21-23
21.3.4	TPC、I/O ポートタイミング	21-26
21.3.5	タイマ入出力タイミング	21-27
21.3.6	SCI 入出力タイミング	21-28
21.3.7	入力信号タイミング	21-28

付録

A.	命令	付録-1
A.1	命令一覧	付録-1
A.2	オペレーションコードマップ	付録-16
A.3	命令実行ステート数	付録-19
B.	内部 I/O レジスタ一覧	付録-27
B.1	アドレス一覧 (H8/3026F-ZTAT、H8/3026 マスク ROM 品の場合)	付録-28
B.2	アドレス一覧 (H8/3024F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品の場合)	付録-37
B.3	機能一覧	付録-46
C.	I/O ポートブロック図	付録-111
C.1	ポート 1 ブロック図	付録-111
C.2	ポート 2 ブロック図	付録-112
C.3	ポート 3 ブロック図	付録-113
C.4	ポート 4 ブロック図	付録-114
C.5	ポート 5 ブロック図	付録-115
C.6	ポート 6 ブロック図	付録-116
C.7	ポート 7 ブロック図	付録-121
C.8	ポート 8 ブロック図	付録-122
C.9	ポート 9 ブロック図	付録-126
C.10	ポート A ブロック図	付録-132
C.11	ポート B ブロック図	付録-135

D.	端子状態.....	付録-141
D.1	各処理状態におけるポートの状態.....	付録-141
D.2	リセット時の端子状態.....	付録-145
E.	ハードウェアスタンバイモード遷移/復帰時のタイミングについて.....	付録-149
F.	ROM 発注手順.....	付録-150
F.1	ROM 書き換え品開発の流れ（発注手順）.....	付録-150
F.2	ROM 発注時の注意事項.....	付録-151
G.	型名一覧.....	付録-152
H.	外形寸法図.....	付録-153
I.	H8/300H シリーズ製品仕様比較.....	付録-156
I.1	100 ピンパッケージ品の端子機能比較（FP-100B、TFP-100B の場合）.....	付録-156

図目次

第 1 章 概要

- 図 1.1 内部ブロック図 1-5
- 図 1.2 H8/3024F-ZTAT、H8/3026F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品、H8/3026 マスク ROM 品のピン配置図 (FP-100B、TFP-100B パッケージ：上面図) 1-7
- 図 1.3 H8/3024F-ZTAT、H8/3026F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品、H8/3026 マスク ROM 品のピン配置図 (FP-100A パッケージ：上面図) 1-8

第 2 章 CPU

- 図 2.1 CPU 動作モード 2-3
- 図 2.2 メモリマップ 2-3
- 図 2.3 CPU 内部レジスタ構成 2-4
- 図 2.4 汎用レジスタの使用方法 2-5
- 図 2.5 スタックの状態 2-6
- 図 2.6 汎用レジスタのデータ構成 (1) 2-8
- 図 2.7 汎用レジスタのデータ構成 (2) 2-9
- 図 2.8 メモリ上でのデータ構成 2-10
- 図 2.9 命令フォーマット 2-21
- 図 2.10 メモリ間接による分岐アドレスの指定 2-25
- 図 2.11 処理状態の分類 2-29
- 図 2.12 例外処理要因の分類 2-30
- 図 2.13 状態遷移図 2-31
- 図 2.14 例外処理終了後のスタック状態 2-32
- 図 2.15 内蔵メモリアクセスサイクル 2-34
- 図 2.16 内蔵メモリアクセス時の端子状態 (アドレス更新モード 1) 2-35
- 図 2.17 内蔵周辺モジュールアクセスサイクル 2-35
- 図 2.18 内蔵周辺モジュールアクセス時の端子状態 2-36

第 3 章 MCU 動作モード

- 図 3.1 H8/3024F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品の各動作モードにおけるメモリマップ (1) 3-10
- 図 3.1 H8/3024F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品の各動作モードにおけるメモリマップ (2) 3-11
- 図 3.2 H8/3026F-ZTAT、H8/3026 マスク ROM 品の各動作モードにおけるメモリマップ (1) 3-12
- 図 3.2 H8/3026F-ZTAT、H8/3026 マスク ROM 品の各動作モードにおけるメモリマップ (2) 3-13

第 4 章 例外処理

- 図 4.1 例外処理要因 4-2
- 図 4.2 リセットシーケンス (モード 1、3) 4-4
- 図 4.3 リセットシーケンス (モード 2、4) 4-4
- 図 4.4 リセットシーケンス (モード 6) 4-5

図 4.5	割り込み要因と要因数	4-6
図 4.6	例外処理終了後のスタックの状態	4-7
図 4.7	SP を奇数に設定したときの動作	4-8

第 5 章 割り込みコントローラ

図 5.1	割り込みコントローラのブロック図	5-2
図 5.2	IRQ ₀ ~ IRQ ₅ 割り込みのブロック図	5-14
図 5.3	IRQnF セットタイミング	5-15
図 5.4	UE = 1 の場合の割り込み受け付けまでのフロー	5-19
図 5.5	割り込み許可 / 禁止状態の遷移例	5-21
図 5.6	UE = 0 の場合の割り込み受け付けまでのフロー	5-22
図 5.7	割り込み例外処理シーケンス	5-24
図 5.8	割り込みの発生とディスエーブルの競合	5-26

第 6 章 バスコントローラ

図 6.1	バスコントローラのブロック図	6-2
図 6.2	各動作モードにおけるアクセスエリアマップ	6-15
図 6.3	16M バイトモード時のメモリマップ (H8/3024F-ZTAT、 H8/3024 マスク ROM 品の場合) (1)	6-16
図 6.3	16M バイトモード時のメモリマップ (H8/3026F-ZTAT、 H8/3026 マスク ROM 品の場合) (2)	6-17
図 6.4	\overline{CS}_n 信号の出力タイミング (n=0 ~ 7)	6-19
図 6.5	各アドレス更新モードにおけるアドレス出力例 (基本バスインタフェース、 3 ステート空間の場合)	6-20
図 6.6	アクセスサイズとデータアライメント制御 (8 ビットアクセス空間)	6-21
図 6.7	アクセスサイズとデータアライメント制御 (16 ビットアクセス空間)	6-22
図 6.8	8 ビット 3 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング	6-25
図 6.9	8 ビット 2 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング	6-26
図 6.10	16 ビット 3 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (1) (偶数アドレスバイトアクセス)	6-27
図 6.11	16 ビット 3 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (2) (奇数アドレスバイトアクセス)	6-28
図 6.12	16 ビット 3 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (3) (ワードアクセス)	6-29
図 6.13	16 ビット 2 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (1) (偶数アドレスバイトアクセス)	6-30
図 6.14	16 ビット 2 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (2) (奇数アドレスバイトアクセス)	6-31
図 6.15	16 ビット 2 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (3) (ワードアクセス)	6-32
図 6.16	ウェイトステート挿入タイミング例	6-34
図 6.17	アイドルサイクル動作例 (ICIS1=1 のとき)	6-35
図 6.18	アイドルサイクル動作例 (ICIS0=1 のとき)	6-36
図 6.19	アイドルサイクル動作例	6-36
図 6.20	外部バスマスタ動作例	6-39
図 6.21	ASTCR ライトタイミング	6-40
図 6.22	DDR ライトタイミング	6-40
図 6.23	BRCR ライトタイミング	6-41

第7章 I/Oポート

図 7.1	ポート 1 の端子構成	7-4
図 7.2	ポート 2 の端子構成	7-7
図 7.3	ポート 3 の端子構成	7-10
図 7.4	ポート 4 の端子構成	7-13
図 7.5	ポート 5 の端子構成	7-17
図 7.6	ポート 6 の端子構成	7-21
図 7.7	ポート 7 の端子構成	7-25
図 7.8	ポート 8 の端子構成	7-26
図 7.9	ポート 9 の端子構成	7-31
図 7.10	ポート A の端子構成	7-35
図 7.11	ポート B の端子構成	7-46

第8章 16ビットタイマ

図 8.1	16ビットタイマのブロック図(全体図)	8-3
図 8.2	チャンネル 0、1 のブロック図	8-4
図 8.3	チャンネル 2 のブロック図	8-5
図 8.4	16TCNT のアクセス動作 [CPU 16TCNT (ワード)]	8-32
図 8.5	16TCNT のアクセス動作 [16TCNT CPU (ワード)]	8-32
図 8.6	16TCNTH のアクセス動作 [CPU 16TCNTH (上位バイト)]	8-32
図 8.7	16TCNTL のアクセス動作 [CPU 16TCNTL (下位バイト)]	8-33
図 8.8	16TCNTH のアクセス動作 [16TCNTH CPU (上位バイト)]	8-33
図 8.9	16TCNTL のアクセス動作 [16TCNTL CPU (下位バイト)]	8-33
図 8.10	16TCR のアクセス動作 [CPU 16TCR]	8-34
図 8.11	16TCR のアクセス動作 [16TCR CPU]	8-34
図 8.12	カウント動作設定手順例	8-36
図 8.13	フリーランニングカウンタの動作	8-37
図 8.14	周期カウンタの動作	8-38
図 8.15	内部クロック動作時のカウントタイミング	8-38
図 8.16	外部クロック動作時のカウントタイミング(両エッジ検出の場合)	8-39
図 8.17	コンペアマッチによる波形出力動作例	8-40
図 8.18	0 出力、1 出力の動作例 (TOA=1,TOB=0 の場合)	8-41
図 8.19	トグル出力の動作例 (TOA=1,TOB=0 の場合)	8-41
図 8.20	アウトプットコンペア出力タイミング	8-42
図 8.21	インプットキャプチャ動作の設定手順例	8-43
図 8.22	インプットキャプチャ動作例	8-44
図 8.23	インプットキャプチャ入力信号タイミング	8-45
図 8.24	同期モード設定手順例	8-46
図 8.25	同期動作例	8-47
図 8.26	PWM モードの設定手順	8-49
図 8.27	PWM モードの動作例	8-50
図 8.28	PWM モードの動作例	8-51
図 8.29	位相計数モードの設定手順例	8-52
図 8.30	位相計数モードの動作例	8-53
図 8.31	位相計数モード時の位相差、オーバーラップおよびパルス幅	8-53
図 8.32	TOLR へのライトによる 16 ビットタイマ出力初期値設定タイミング	8-54
図 8.33	コンペアマッチ時の IMFA、IMFB フラグのセットタイミング	8-55

図 8.34	インプットキャプチャ時の IMFA、IMFB フラグのセットタイミング	8-56
図 8.35	OVF のセットタイミング	8-56
図 8.36	ステータスフラグのクリアタイミング	8-57
図 8.37	16TCNT のライトとクリアの競合	8-59
図 8.38	16TCNT のワードライトとカウントアップの競合	8-60
図 8.39	16TCNT のバイトライトとカウントアップの競合	8-61
図 8.40	GR のライトとコンペアマッチの競合	8-62
図 8.41	16TCNT のライトとオーバフローの競合	8-63
図 8.42	GR のリードとインプットキャプチャの競合	8-64
図 8.43	インプットキャプチャによるカウンタクリアとカウントアップの競合	8-65
図 8.44	GR のライトとインプットキャプチャの競合	8-66

第 9 章 8 ビットタイマ

図 9.1	8 ビットタイマのブロック図 (2 チャンネル分: グループ 0 の場合)	9-2
図 9.2	8TCNT のアクセス動作 [CPU 8TCNT (ワード)]	9-15
図 9.3	8TCNT のアクセス動作 [8TCNT CPU (ワード)]	9-15
図 9.4	8TCNT0 のアクセス動作 [CPU 8TCNT0 (上位バイト)]	9-15
図 9.5	8TCNT1 のアクセス動作 [CPU 8TCNT1 (下位バイト)]	9-16
図 9.6	8TCNT0 のアクセス動作 [8TCNT0 CPU (上位バイト)]	9-16
図 9.7	8TCNT1 のアクセス動作 [8TCNT1 CPU (下位バイト)]	9-16
図 9.8	内部クロック動作時のカウントタイミング	9-17
図 9.9	外部クロック動作時のカウントタイミング (両エッジ検出の場合)	9-17
図 9.10	タイマ出力タイミング	9-18
図 9.11	コンペアマッチによるクリアタイミング	9-18
図 9.12	インプットキャプチャによるクリアタイミング	9-19
図 9.13	インプットキャプチャ入力信号タイミング	9-19
図 9.14	コンペアマッチ時の CMF フラグセットタイミング	9-20
図 9.15	インプットキャプチャ時の CMFB フラグセットタイミング	9-20
図 9.16	OVF のセットタイミング	9-21
図 9.17	パルス出力例	9-26
図 9.18	8TCNT のライトとクリアの競合	9-27
図 9.19	8TCNT のライトとカウントアップの競合	9-28
図 9.20	TCOR のライトとコンペアマッチの競合	9-29
図 9.21	TCORB のリードとインプットキャプチャの競合	9-30
図 9.22	インプットキャプチャによるカウンタクリアとカウントアップの競合	9-31
図 9.23	TCOR とインプットキャプチャの競合	9-32
図 9.24	16 ビットカウントモード時の 8TCNT のバイトライトと カウントアップの競合	9-33

第 10 章 プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

図 10.1	TPC のブロック図	10-2
図 10.2	TPC 出力動作	10-18
図 10.3	NDR の内容が転送・出力されるタイミング (例)	10-19
図 10.4	TPC 出力通常動作の設定手順例	10-20
図 10.5	TPC 出力通常動作例 (5 相パルス出力例)	10-21
図 10.6	TPC 出力ノンオーバーラップ動作の設定手順例	10-22
図 10.7	TPC 出力ノンオーバーラップ動作例 (4 相の相補ノンオーバーラップ出力例)	10-23
図 10.8	インプットキャプチャによる TPC 出力例	10-24

図 10.9	TPC 出力ノンオーバーラップ動作	10-25
図 10.10	ノンオーバーラップ動作と NDR ライトタイミング	10-26
第 11 章 ウォッチドッグタイマ		
図 11.1	WDT のブロック図	11-2
図 11.2	TCNT、TCSR へのライトデータ	11-9
図 11.3	RSTCSR へのライトデータ	11-10
図 11.4	ウォッチドッグタイマモード時の動作	11-11
図 11.5	インターバルタイマ時の動作	11-12
図 11.6	OVF フラグのセットタイミング	11-12
図 11.7	WRST ビットのセットおよび内部リセットタイミング	11-13
図 11.8	TCNT のライトとカウントアップの競合	11-14
第 12 章 シリアルコミュニケーションインタフェース (SCI)		
図 12.1	SCI のブロック図	12-3
図 12.2	調歩同期通信のデータフォーマット (8 ビットデータ / パリティあり / 2 ストップビットの例)	12-32
図 12.3	出カクロックと通信データの位相関係 (調歩同期式モード)	12-34
図 12.4	SCI の初期化フローチャートの例	12-35
図 12.5	シリアル送信のフローチャートの例	12-36
図 12.6	調歩同期式モードでの送信時の動作例 (8 ビットデータ / パリティあり / 1 ストップビットの例)	12-37
図 12.7	シリアル受信データフローチャートの例 (1)	12-38
図 12.7	シリアル受信データフローチャートの例 (2)	12-39
図 12.8	SCI の受信時の動作例 (8 ビットデータ / パリティあり / 1 ストップビットの例)	12-41
図 12.9	マルチプロセッサフォーマットを使用したプロセッサ間通信の例 (受信局 A へのデータ H'AA の送信の例)	12-42
図 12.10	マルチプロセッサシリアル送信のフローチャートの例	12-43
図 12.11	SCI の送信時の動作例 (8 ビットデータ / マルチプロセッサビットあり / 1 ストップビットの例)	12-44
図 12.12	マルチプロセッサシリアル受信のフローチャートの例 (1)	12-45
図 12.12	マルチプロセッサシリアル受信のフローチャートの例 (2)	12-46
図 12.13	SCI の受信時の動作例 (8 ビットデータ / マルチプロセッサビットあり / 1 ストップビットの例)	12-47
図 12.14	クロック同期式通信データフォーマット	12-48
図 12.15	SCI の初期化フローチャートの例	12-49
図 12.16	シリアル送信のフローチャートの例	12-50
図 12.17	SCI の送信時の動作例	12-51
図 12.18	シリアルデータ受信フローチャートの例 (1)	12-52
図 12.18	シリアルデータ受信フローチャートの例 (2)	12-53
図 12.19	SCI の受信時の動作例	12-53
図 12.20	シリアル送受信同時動作のフローチャートの例	12-54
図 12.21	調歩同期式モードの受信データサンプリングタイミング	12-57
図 12.22	クロック同期式送信時の例	12-58
図 12.23	SCK 端子からポート端子へ切り替える時の動作	12-59
図 12.24	SCK 端子からポート端子へ切り替える時の動作 (Low 出力の回避例)	12-60

第 13 章 スマートカードインタフェース

図 13.1	スマートカードインタフェースのブロック図	13-2
図 13.2	スマートカードインタフェース端子接続概略図	13-9
図 13.3	スマートカードインタフェースのデータフォーマット	13-10
図 13.4	TEND フラグセットタイミング	13-16
図 13.5	送信処理フローの例	13-17
図 13.6	送信動作と内部レジスタの関連	13-18
図 13.7	TEND フラグ発生タイミング	13-18
図 13.8	受信処理フローの例	13-19
図 13.9	クロック出力固定タイミング	13-20
図 13.10	クロック停止・再起動手順	13-22
図 13.11	スマートカードインタフェースモード時の受信データサンプリング タイミング	13-23
図 13.12	SCI 受信モードの場合の再転送動作	13-25
図 13.13	SCI 送信モードの場合の再転送動作	13-26

第 14 章 A/D 変換器

図 14.1	A/D 変換器のブロック図	14-2
図 14.2	ADDR のアクセス動作 ([H'AA40] リード時)	14-9
図 14.3	A/D 変換器の動作例 (単一モード チャネル 1 選択時)	14-11
図 14.4	A/D 変換器の動作例 (スキャンモード AN ₀ ~ AN ₂ の 3 チャネル選択時)	14-13
図 14.5	A/D 変換タイミング	14-14
図 14.6	外部トリガ入力タイミング	14-15
図 14.7	アナログ入力保護回路の例	14-17
図 14.8	アナログ入力端子等価回路	14-17
図 14.9	A/D 変換精度の定義 (1)	14-18
図 14.10	A/D 変換精度の定義 (2)	14-19
図 14.11	アナログ入力回路の例	14-20

第 15 章 D/A 変換器

図 15.1	D/A 変換器のブロック図	15-2
図 15.2	D/A 変換器の動作例	15-8

第 16 章 RAM

図 16.1	RAM のブロック図	16-2
--------	------------	------

第 17 章 ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

図 17.1	フラッシュメモリのブロック図	17-3
図 17.2	フラッシュメモリに関する状態遷移	17-12
図 17.3	ユーザモード、ユーザプログラムモードのオーバーラップ RAM データの 読み出し	17-15
図 17.4	ユーザプログラムモードのオーバーラップ RAM データの書き込み	17-16
図 17.5	ブートモード時のシステム構成図	17-19
図 17.6	ブートモード実行手順	17-20
図 17.7	ブートモード時の RAM エリア	17-22
図 17.8	\overline{CS} 信号禁止回路例	17-23
図 17.9	ユーザプログラムモードの実行手順例	17-25
図 17.10	FLMCR1 の各ビット設定による状態遷移	17-26
図 17.11	プログラム / プログラムベリファイフロー (128 バイト書き込み)	17-30

図 17.12	イレース/イレースベリファイフロー（単一ブロック消去）	17-32
図 17.13	フラッシュメモリの状態遷移図（モード 5、7（内蔵 ROM が有効）で FWE 端子に High レベル印加時）	17-36
図 17.14	RAM によるエミュレーションフロー	17-37
図 17.15	RAM のオーバラップ動作例	17-38
図 17.16	PROM モード時のメモリマップ	17-41
図 17.17	電源投入/切断タイミング（ブートモード）	17-45
図 17.18	電源投入/切断タイミング（ユーザプログラムモード）	17-46
図 17.19	モード遷移タイミング（例：ブートモード ユーザモード ユーザプログラムモード）	17-47
図 17.20	ROM のブロック図（H8/3026 マスク ROM 品の場合）	17-48
図 17.21	ROM アドレスとデータ	17-49
第 18 章 ROM（H8/3024F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品）		
図 18.1	フラッシュメモリのブロック図	18-3
図 18.2	ROM エリアと RAM エリアの重ね合わせ例	18-11
図 18.3	フラッシュメモリに関する状態遷移	18-12
図 18.4	ユーザモード、ユーザプログラムモードのオーバラップ RAM データの読み出し	18-15
図 18.5	ユーザプログラムモードのオーバラップ RAM データの書き込み	18-15
図 18.6	ブートモード時のシステム構成図	18-18
図 18.7	ブートモード実行手順	18-19
図 18.8	ブートモード時の RAM エリア	18-21
図 18.9	\overline{CS} 信号禁止回路例	18-22
図 18.10	ユーザプログラムモードの実行手順例	18-24
図 18.11	FLMCR1 の各ビット設定による状態遷移	18-25
図 18.12	プログラム/プログラムベリファイフロー（128 バイト書き込み）	18-29
図 18.13	イレース/イレースベリファイフロー（単一ブロック消去）	18-31
図 18.14	フラッシュメモリの状態遷移図（モード 5、7（内蔵 ROM が有効）で FWE 端子に High レベル印加時）	18-35
図 18.15	RAM のオーバラップ動作例	18-36
図 18.16	PROM モード時のメモリマップ	18-39
図 18.17	電源投入/切断タイミング（ブートモード）	18-43
図 18.18	電源投入/切断タイミング（ユーザプログラムモード）	18-44
図 18.19	モード遷移タイミング（例：ブートモード ユーザモード ユーザプログラムモード）	18-45
第 19 章 クロック発振器		
図 19.1	クロック発振器のブロック図	19-1
図 19.2	水晶発振子を接続する場合の接続例	19-2
図 19.3	水晶発振子の等価回路	19-3
図 19.4	発振回路部のボード設計に関する注意事項	19-3
図 19.5	外部クロックを入力する場合の接続例	19-4
図 19.6	外部クロック入力タイミング	19-6
図 19.7	外部クロック出力安定遅延時間タイミング	19-6
第 20 章 低消費電力状態		
図 20.1	ソフトウェアスタンバイモード時の NMI タイミング（例）	20-13
図 20.2	ハードウェアスタンバイモードのタイミング	20-14

図 20.3	クロック発振開始、発振停止タイミング	20-16
第 21 章 電気的特性		
図 21.1	ダーリントントランジスタ駆動回路例	21-4
図 21.2	LED 回路例	21-4
図 21.3	出力負荷回路	21-7
図 21.4	ダーリントントランジスタ駆動回路例	21-13
図 21.5	LED 回路例	21-13
図 21.6	出力負荷回路	21-16
図 21.7	発振安定時間タイミング	21-21
図 21.8	リセット入力タイミング	21-21
図 21.9	リセット出力タイミング*	21-22
図 21.10	割り込み入力タイミング	21-22
図 21.11	基本バスタイミング / 2 ステートアクセス	21-23
図 21.12	基本バスタイミング / 3 ステートアクセス	21-24
図 21.13	基本バスタイミング / 3 ステートアクセス I ウェイト	21-25
図 21.14	バスリリースモードタイミング	21-25
図 21.15	TPC、I/O ポート入出力タイミング	21-26
図 21.16	タイマ入出力タイミング	21-27
図 21.17	タイマ外部クロック入力タイミング	21-27
図 21.18	SCI 入力クロックタイミング	21-28
図 21.19	クロック同期モード時の SCI 入出力タイミング	21-28
図 21.20	入力信号の立ち上がり立ち下がりタイミング	21-28

付録

図 C.1	ポート 1 ブロック図	付録-111
図 C.2	ポート 2 ブロック図	付録-112
図 C.3	ポート 3 ブロック図	付録-113
図 C.4	ポート 4 ブロック図	付録-114
図 C.5	ポート 5 ブロック図	付録-115
図 C.6 (a)	ポート 6 ブロック図 (P6 ₀ 端子)	付録-116
図 C.6 (b)	ポート 6 ブロック図 (P6 ₁ 端子)	付録-117
図 C.6 (c)	ポート 6 ブロック図 (P6 ₂ 端子)	付録-118
図 C.6 (d)	ポート 6 ブロック図 (P6 ₃ ~ P6 ₆ 端子)	付録-119
図 C.6 (e)	ポート 6 ブロック図 (P6 ₇ 端子)	付録-120
図 C.7 (a)	ポート 7 ブロック図 (P7 ₀ ~ P7 ₅ 端子)	付録-121
図 C.7 (b)	ポート 7 ブロック図 (P7 ₆ ~ P7 ₇ 端子)	付録-121
図 C.8 (a)	ポート 8 ブロック図 (P8 ₀ 端子)	付録-122
図 C.8 (b)	ポート 8 ブロック図 (P8 ₁ ~ P8 ₂ 端子)	付録-123
図 C.8 (c)	ポート 8 ブロック図 (P8 ₃ 端子)	付録-124
図 C.8 (d)	ポート 8 ブロック図 (P8 ₃ 端子)	付録-125
図 C.9 (a)	ポート 9 ブロック図 (P9 ₀ 端子)	付録-126
図 C.9 (b)	ポート 9 ブロック図 (P9 ₁ 端子)	付録-127
図 C.9 (c)	ポート 9 ブロック図 (P9 ₂ 端子)	付録-128
図 C.9 (d)	ポート 9 ブロック図 (P9 ₃ 端子)	付録-129
図 C.9 (e)	ポート 9 ブロック図 (P9 ₄ 端子)	付録-130
図 C.9 (f)	ポート 9 ブロック図 (P9 ₅ 端子)	付録-131
図 C.10 (a)	ポート A ブロック図 (PA ₀ 、PA ₁ 端子)	付録-132

図 C.10 (b)	ポート A ブロック図 (PA ₂ , PA ₃ 端子)	付録-133
図 C.10 (c)	ポート A ブロック図 (PA ₄ ~ PA ₇ 端子)	付録-134
図 C.11 (a)	ポート B ブロック図 (PB ₀ , PB ₂ 端子)	付録-135
図 C.11 (b)	ポート B ブロック図 (PB ₁ , PB ₃ 端子)	付録-136
図 C.11 (c)	ポート B ブロック図 (PB ₄ 端子)	付録-137
図 C.11 (d)	ポート B ブロック図 (PB ₅ 端子)	付録-138
図 C.11 (e)	ポート B ブロック図 (PB ₆ 端子)	付録-139
図 C.11 (f)	ポート B ブロック図 (PB ₇ 端子)	付録-140
図 D.1	メモリアクセス中のリセット (モード 1、2)	付録-145
図 D.2	メモリアクセス中のリセット (モード 3、4)	付録-146
図 D.3	メモリアクセス中のリセット (モード 5)	付録-147
図 D.4	動作中のリセット (モード 6、7)	付録-148
図 F.1	ROM 書き換え品開発の流れ	付録-150
図 H.1	外形寸法図 (FP-100B) 単位: mm	付録-153
図 H.2	外形寸法図 (TFP-100B) 単位: mm	付録-154
図 H.3	外形寸法図 (FP-100A) 単位: mm	付録-155

表目次

第 1 章 概要

表 1.1	特長	1-2
表 1.2	H8/3024 グループのピン配置比較	1-6
表 1.3	端子機能	1-9
表 1.4	モード別ピン配置一覧 (FP-100B、TFP-100B、FP-100A)	1-14

第 2 章 CPU

表 2.1	命令の分類	2-11
表 2.2	命令とアドレッシングモードの組み合わせ	2-12
表 2.3	データ転送命令	2-14
表 2.4	算術演算命令	2-14
表 2.5	論理演算命令	2-16
表 2.6	シフト命令	2-16
表 2.7	ビット操作命令	2-17
表 2.8	分岐命令	2-19
表 2.9	システム制御命令	2-20
表 2.10	ブロック転送命令	2-20
表 2.11	アドレッシングモード一覧表	2-23
表 2.12	絶対アドレスのアクセス範囲	2-24
表 2.13	実行アドレス計算方法	2-26
表 2.14	例外処理の種類と優先度	2-30

第 3 章 MCU 動作モード

表 3.1	動作モードの種類を選択	3-1
表 3.2	レジスタ構成	3-2
表 3.3	各動作モードにおけるポート 1~5、およびポート A の機能	3-8
表 3.4	モード 5 でのアドレスマップ比較	3-9

第 4 章 例外処理

表 4.1	例外処理の種類と優先度	4-1
表 4.2	例外処理ベクタテーブル	4-2

第 5 章 割り込みコントローラ

表 5.1	端子構成	5-3
表 5.2	レジスタ構成	5-3
表 5.3	割り込み要因とベクタアドレスおよび割り込み優先順位一覧	5-16
表 5.4	UE、I、UI ビットの組み合わせによる割り込みの状態	5-18
表 5.5	割り込み応答時間	5-25

第 6 章 バスコントローラ

表 6.1	端子構成	6-3
表 6.2	レジスタ構成	6-3
表 6.3	各エリアのバス仕様 (基本バスインタフェース)	6-18

表 6.4	使用するデータバスと有効ストロープ	6-23
表 6.5	アイドルサイクルでの端子状態	6-37

第 7 章 I/O ポート

表 7.1	動作モード別ポート機能一覧	7-1
表 7.2	ポート 1 レジスタ構成	7-4
表 7.3	ポート 2 レジスタ構成	7-8
表 7.4	入力プルアップ MOS の状態 (ポート 2)	7-10
表 7.5	ポート 3 レジスタ構成	7-11
表 7.6	ポート 4 レジスタ構成	7-14
表 7.7	入力プルアップ MOS の状態 (ポート 4)	7-16
表 7.8	ポート 5 レジスタ構成	7-17
表 7.9	入力プルアップ MOS の状態 (ポート 5)	7-20
表 7.10	ポート 6 レジスタ構成	7-21
表 7.11	モード 1~5 の端子機能 (ポート 6)	7-24
表 7.12	ポート 7 レジスタ構成	7-25
表 7.13	ポート 8 レジスタ構成	7-27
表 7.14	モード 1~5 の端子機能 (ポート 8)	7-29
表 7.15	モード 6~7 の端子機能 (ポート 8)	7-30
表 7.16	ポート 9 レジスタ構成	7-31
表 7.17	ポート 9 の端子機能	7-33
表 7.18	ポート A レジスタ構成	7-36
表 7.19	ポート A (モード 1、2、6、7) の端子機能	7-38
表 7.20	ポート A (モード 3、4、5) の端子機能	7-40
表 7.21	ポート A (モード 1~7) の端子機能	7-42
表 7.22	ポート B レジスタ構成	7-47
表 7.23	ポート B (モード 1~5) の端子機能	7-49
表 7.24	ポート B (モード 6、7) の端子機能	7-51

第 8 章 16 ビットタイマ

表 8.1	16 ビットタイマの機能一覧	8-2
表 8.2	端子構成	8-6
表 8.3	レジスタ構成	8-7
表 8.4	PWM 出力端子とレジスタの組み合わせ	8-48
表 8.5	アップ/ダウンカウント条件	8-53
表 8.6	16 ビットタイマ割り込み要因	8-58
表 8.7 (a)	16 ビットタイマの動作モード (チャンネル 0)	8-68
表 8.7 (b)	16 ビットタイマの動作モード (チャンネル 1)	8-69
表 8.7 (c)	16 ビットタイマの動作モード (チャンネル 2)	8-70

第 9 章 8 ビットタイマ

表 9.1	端子構成	9-3
表 9.2	レジスタ構成	9-4
表 9.3	8TCSR1 レジスタの ICE ビット=1 に設定した場合のチャンネル 0 とチャンネル 1 の動作	9-12
表 9.4	8TCSR3 レジスタの ICE ビット=1 に設定した場合のチャンネル 2 とチャンネル 3 の動作	9-12
表 9.5	8 ビットタイマ割り込み要因の優先順位	9-25
表 9.6	8 ビットタイマ割り込み要因一覧	9-25

表 9.7	タイマ出力の優先順位	9-33
表 9.8	内部クロックの切り換えと 8TCNT の動作	9-34
第 10 章 プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)		
表 10.1	端子構成	10-3
表 10.2	レジスタ構成	10-4
表 10.3	TPC 動作条件	10-18
第 11 章 ウォッチドッグタイマ		
表 11.1	端子構成	11-2
表 11.2	レジスタ構成	11-2
表 11.3	TCNT、TCSR、RSTCSR のリード	11-10
第 12 章 シリアルコミュニケーションインタフェース (SCI)		
表 12.1	端子構成	12-4
表 12.2	レジスタ構成	12-4
表 12.3	ビットレートに対する BRR の設定例 (調歩同期式モード)	12-22
表 12.4	ビットレートに対する BRR の設定例 (クロック同期式モード)	12-25
表 12.5	各周波数における最大ビットレート (調歩同期式モード)	12-27
表 12.6	外部クロック入力時の最大ビットレート (調歩同期式モード)	12-28
表 12.7	外部クロック入力時の最大ビットレート (クロック同期式モード)	12-29
表 12.8	SMR の設定値とシリアル送信 / 受信フォーマット	12-31
表 12.9	SMR、SCR の設定と SCI クロックソースの選択	12-31
表 12.10	シリアル送信 / 受信フォーマット (調歩同期式モード)	12-33
表 12.11	受信エラーと発生条件	12-40
表 12.12	SCI 割り込み要因	12-55
表 12.13	SSR のステータスフラグの状態と受信データの転送	12-56
第 13 章 スマートカードインタフェース		
表 13.1	端子構成	13-2
表 13.2	レジスタ構成	13-3
表 13.3	スマートカードインタフェースでのレジスタ設定	13-11
表 13.4	n と CKS1、CKS0 の対応表	13-13
表 13.5	BRR の設定に対するビットレート B (bit/s) の例 (ただし、n=0 のとき)	13-13
表 13.6	ビットレート B (bit/s) に対する BRR の設定例 (ただし、n=0 のとき)	13-14
表 13.7	各周波数における最大ビットレート (スマートカードインタフェースモード時)	13-14
表 13.8	スマートカードインタフェースモードの動作状態と割り込み要因	13-21
第 14 章 A/D 変換器		
表 14.1	端子構成	14-3
表 14.2	レジスタ構成	14-3
表 14.3	アナログ入力チャネルと ADDRA ~ ADDR4 の対応	14-4
表 14.4	A/D 変換時間 (単一モード)	14-15
表 14.5	アナログ端子の規格	14-17
第 15 章 D/A 変換器		
表 15.1	端子構成	15-3
表 15.2	レジスタ構成	15-3

第 16 章	RAM	
表 16.1	H8/3024 グループの内蔵 RAM 仕様比較	16-1
表 16.2	レジスタ構成	16-2
第 17 章	ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)	
表 17.1	動作モードと ROM	17-1
表 17.2	端子構成	17-4
表 17.3	レジスタ構成	17-4
表 17.4	消去ブロックの分割	17-10
表 17.5	フラッシュメモリエリアの分割	17-11
表 17.6	オンボードプログラミングモードの設定方法	17-18
表 17.7	本 LSI のビットレートの自動合わせ込みが可能なシステムクロックの周波数	17-21
表 17.8	再書き込みデータ演算表	17-29
表 17.9	追加書き込みデータ演算表	17-29
表 17.10	ハードウェアプロテクト	17-33
表 17.11	ソフトウェアプロテクト	17-34
表 17.12	H8/3026F-ZTAT ソケットアダプタ型名	17-41
第 18 章	ROM (H8/3024F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)	
表 18.1	動作モードと ROM	18-1
表 18.2	端子構成	18-4
表 18.3	レジスタ構成	18-4
表 18.4	消去ブロックの分割	18-9
表 18.5	RAM エリアの設定方法	18-11
表 18.6	オンボードプログラミングモードの設定方法	18-17
表 18.7	本 LSI のビットレートの自動合わせ込みが可能なシステムクロックの周波数	18-20
表 18.8	再書き込みデータ演算表	18-28
表 18.9	追加書き込みデータ演算表	18-28
表 18.10	ハードウェアプロテクト	18-32
表 18.11	ソフトウェアプロテクト	18-33
表 18.12	H8/3024F-ZTAT ソケットアダプタ型名	18-39
第 19 章	クロック発振器	
表 19.1 (1)	ダンピング抵抗値	19-2
表 19.1 (2)	外付け容量値	19-2
表 19.2	水晶発振子のパラメータ	19-3
表 19.3 (1)	フラッシュメモリ内蔵製品のクロックタイミング	19-5
表 19.3 (2)	マスク ROM 内蔵製品のクロックタイミング	19-5
表 19.4	分周器のレジスタ構成	19-7
第 20 章	低消費電力状態	
表 20.1	低消費電力状態とモジュールスタンバイ機能	20-2
表 20.2	レジスタ構成	20-3
表 20.3	動作周波数と発振安定待機時間	20-12
表 20.4	各処理状態における 端子の状態	20-16
第 21 章	電気的特性	
表 21.1	絶対最大定格	21-1
表 21.2	DC 特性	21-2

表 21.3	出力許容電流値	21-4
表 21.4	クロックタイミング	21-5
表 21.5	制御信号タイミング	21-5
表 21.6	バスタイミング	21-6
表 21.7	内蔵周辺モジュールタイミング	21-7
表 21.8	A/D 変換特性	21-8
表 21.9	D/A 変換特性	21-9
表 21.10	絶対最大定格	21-10
表 21.11	DC 特性	21-11
表 21.12	出力許容電流値	21-13
表 21.13	クロックタイミング	21-14
表 21.14	制御信号タイミング	21-14
表 21.15	バスタイミング	21-15
表 21.16	内蔵周辺モジュールタイミング	21-16
表 21.17	A/D 変換特性	21-17
表 21.18	D/A 変換特性	21-18
表 21.19	フラッシュメモリ特性	21-19

付録

表 A.1	命令セット一覧	付録-3
表 A.2	オペレーションコードマップ (1)	付録-16
表 A.2	オペレーションコードマップ (2)	付録-17
表 A.2	オペレーションコードマップ (3)	付録-18
表 A.3	実行状態 (サイクル) に要するステート数	付録-19
表 A.4	命令実行状態 (サイクル数)	付録-20
表 B.1	H8/3024 グループの内部 I/O レジスタ仕様比較	付録-27
表 D.1	各ポートの状態一覧	付録-141
表 F.1	ROM 発注時に必要な提出物	付録-150
表 G.1	H8/3024 グループ型名一覧	付録-152
表 I.1	製品別ピン配置一覧 (FP-100B、TFP-100B)	付録-156

1. 概要

1.1 概要

H8/3024 グループは、ルネサスオリジナルアーキテクチャを採用した H8/300H CPU を核にして、システム構成に必要な周辺機能を集積したシングルチップマイクロコンピュータ (MCU) です。

H8/300H CPU は、内部 32 ビット構成で 16 ビット×16 本の汎用レジスタと高速動作を指向した簡潔で最適化された命令セットを備えており、16M バイトのリニアなアドレス空間を扱うことができます。また、H8/300CPU の命令に対しオブジェクトレベルで上位互換を保っていますので、H8/300 シリーズから容易に移行することができます。

システム構成に必要な周辺機能としては、ROM、RAM、16 ビットタイマ、8 ビットタイマ、プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)、ウォッチドッグタイマ (WDT)、シリアルコミュニケーションインタフェース (SCI)、A/D 変換器、D/A 変換器、I/O ポートなどを内蔵しています。

H8/3024 グループには、H8/3024F-ZTAT、H8/3026F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品、および H8/3026 マスク ROM 品の 4 種類があります。

MCU 動作モードは、モード 1~7 (シングルチップモード 2 種類、拡張モード 5 種類) があり、データバス幅とアドレス空間を選択することができます。

H8/3024 グループには、マスク ROM 版のほかに、ユーザサイドで自由にプログラムの書き換えができるフラッシュメモリを内蔵した F-ZTATM 版*の製品ラインアップがあります。仕様流動性の高い応用機器、さらに量産初期から本格的量産など、ユーザの状況に応じて迅速かつ柔軟な対応が可能です。

H8/3024 グループの特長を表 1.1 に示します。

【注】* F-ZTAT™ は (株) ルネサス テクノロジーの商標です。

1. 概要

表 1.1 特長

項目	仕様									
CPU	<p>H8/300CPU に対してオブジェクトレベルで上位互換汎用レジスタマシン</p> <ul style="list-style-type: none"> 汎用レジスタ：16 ビット×16 本 (8 ビット×16 本+16 ビット×8 本、32 ビット×8 本としても使用可能) <p>高速動作</p> <table border="1" data-bbox="408 494 1204 678"> <thead> <tr> <th></th> <th>最大動作周波数</th> <th>加減算</th> <th>乗除算</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>H8/3024F-ZTAT H8/3026F-ZTAT H8/3024 マスク ROM 品 H8/3026 マスク ROM 品</td> <td>25MHz</td> <td>80ns</td> <td>560ns</td> </tr> </tbody> </table> <p>アドレス空間 16M バイト</p> <p>特長ある命令</p> <ul style="list-style-type: none"> 8 / 16 / 32 ビット転送・演算命令 符号なし / 符号付き乗算命令 (8 ビット×8 ビット、16 ビット×16 ビット) 符号なし / 符号付き除算命令 (16 ビット÷8 ビット、32 ビット÷16 ビット) ビットアキュムレータ機能 レジスタ間接指定によりビット番号を指定可能なビット操作命令 		最大動作周波数	加減算	乗除算	H8/3024F-ZTAT H8/3026F-ZTAT H8/3024 マスク ROM 品 H8/3026 マスク ROM 品	25MHz	80ns	560ns	
	最大動作周波数	加減算	乗除算							
H8/3024F-ZTAT H8/3026F-ZTAT H8/3024 マスク ROM 品 H8/3026 マスク ROM 品	25MHz	80ns	560ns							
メモリ	<table border="1" data-bbox="408 977 1204 1136"> <thead> <tr> <th></th> <th>ROM</th> <th>RAM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>H8/3024F-ZTAT H8/3024 マスク ROM 品</td> <td>128k バイト</td> <td>4k バイト</td> </tr> <tr> <td>H8/3026F-ZTAT H8/3026 マスク ROM 品</td> <td>256k バイト</td> <td>8k バイト</td> </tr> </tbody> </table>		ROM	RAM	H8/3024F-ZTAT H8/3024 マスク ROM 品	128k バイト	4k バイト	H8/3026F-ZTAT H8/3026 マスク ROM 品	256k バイト	8k バイト
	ROM	RAM								
H8/3024F-ZTAT H8/3024 マスク ROM 品	128k バイト	4k バイト								
H8/3026F-ZTAT H8/3026 マスク ROM 品	256k バイト	8k バイト								
割り込みコントローラ	<ul style="list-style-type: none"> 外部割り込み端子 7 本：NMI、$\overline{IRQ}_0 \sim \overline{IRQ}_6$ 内部割り込み 27 要因 3 レベルの割り込み優先順位が設定可能 									
バスコントローラ	<ul style="list-style-type: none"> アドレス空間を 8 エリアに分割し、エリアごとに独立してバス仕様を設定可能 エリア 0~7 に対してそれぞれチップセレクト出力可能 エリアごとに 8 ビットアクセス空間 / 16 ビットアクセス空間を設定可能 エリアごとに 2 ステートアクセス空間 / 3 ステートアクセス空間を設定可能 2 種類のウェイトモードを設定可能 エリアごとにプログラムウェイトのステート数を設定可能 バス権調停機能 2 種類のアドレス更新モード 									

項目	仕様																																								
16ビットタイマ×3チャンネル	<ul style="list-style-type: none"> 16ビットタイマ3チャンネルを内蔵。最大6端子のパルス出力、または最大6種類のパルスの入力処理が可能 16ビットタイマカウンタ×1(チャンネル0~2) アウトプットコンペア出力/インプットキャプチャ入力(兼用端子)×2(チャンネル0~2) 同期動作可能(チャンネル0~2) PWMモード設定可能(チャンネル0~2) 位相計数モード設定可能(チャンネル2) 																																								
8ビットタイマ×4チャンネル	<ul style="list-style-type: none"> 8ビットアップカウンタ(外部イベントカウント可能) タイムコンスタントレジスタ×2 2チャンネルの接続が可能 																																								
プログラマブルタイミングパターンコントローラ(TPC)	<ul style="list-style-type: none"> 16ビットタイマをタイムベースとした最大16ビットのパルス出力が可能 最大4ビット×4系統のパルス出力が可能(16ビット×1系統、8ビット×2系統などの設定も可能) ノンオーバーラップモード設定可能 																																								
ウォッチドッグタイマ(WDT)×1チャンネル	<ul style="list-style-type: none"> オーバフローにより内部リセット信号を発生可能 リセット信号の外部出力可能(ただしフラッシュメモリ内蔵製品は不可) インターバルタイマとして使用可能 																																								
シリアルコミュニケーションインタフェース(SCI)×2チャンネル	<ul style="list-style-type: none"> 調歩同期/クロック同期式モードの選択可能 送受信同時動作(全二重動作)可能 専用のボーレートジェネレータ内蔵 スマートカードインタフェース拡張機能内蔵 																																								
A/D変換器	<ul style="list-style-type: none"> 分解能:10ビット 8チャンネル:単一モード/スキャンモード選択可能 アナログ変換電圧範囲の設定が可能 サンプル&ホールド機能付き 外部トリガまたは8ビットタイマのコンペアマッチによるA/D変換開始可能 																																								
D/A変換器	<ul style="list-style-type: none"> 分解能:8ビット 2チャンネル ソフトウェアスタンバイモード時D/A出力保持可能 																																								
I/Oポート	<ul style="list-style-type: none"> 入出力端子70本 入力端子9本 																																								
動作モード	<p>7種類のMCU動作モード</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>モード</th> <th>アドレス空間</th> <th>アドレス端子</th> <th>バス幅初期値</th> <th>バス幅最大値</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>モード1</td> <td>1Mバイト</td> <td>A₁₉~A₀</td> <td>8ビット</td> <td>16ビット</td> </tr> <tr> <td>モード2</td> <td>1Mバイト</td> <td>A₁₉~A₀</td> <td>16ビット</td> <td>16ビット</td> </tr> <tr> <td>モード3</td> <td>16Mバイト</td> <td>A₂₃~A₀</td> <td>8ビット</td> <td>16ビット</td> </tr> <tr> <td>モード4</td> <td>16Mバイト</td> <td>A₂₃~A₀</td> <td>16ビット</td> <td>16ビット</td> </tr> <tr> <td>モード5</td> <td>16Mバイト</td> <td>A₂₃~A₀</td> <td>8ビット</td> <td>16ビット</td> </tr> <tr> <td>モード6</td> <td>64Kバイト</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>モード7</td> <td>1Mバイト</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> モード1~4では内蔵ROMは無効となります。 フラッシュメモリ内蔵製品では、モード5とモード7においてフラッシュメモリ書き換えが可能な、オンボードプログラミングモードをサポートします。 	モード	アドレス空間	アドレス端子	バス幅初期値	バス幅最大値	モード1	1Mバイト	A ₁₉ ~A ₀	8ビット	16ビット	モード2	1Mバイト	A ₁₉ ~A ₀	16ビット	16ビット	モード3	16Mバイト	A ₂₃ ~A ₀	8ビット	16ビット	モード4	16Mバイト	A ₂₃ ~A ₀	16ビット	16ビット	モード5	16Mバイト	A ₂₃ ~A ₀	8ビット	16ビット	モード6	64Kバイト	-	-	-	モード7	1Mバイト	-	-	-
モード	アドレス空間	アドレス端子	バス幅初期値	バス幅最大値																																					
モード1	1Mバイト	A ₁₉ ~A ₀	8ビット	16ビット																																					
モード2	1Mバイト	A ₁₉ ~A ₀	16ビット	16ビット																																					
モード3	16Mバイト	A ₂₃ ~A ₀	8ビット	16ビット																																					
モード4	16Mバイト	A ₂₃ ~A ₀	16ビット	16ビット																																					
モード5	16Mバイト	A ₂₃ ~A ₀	8ビット	16ビット																																					
モード6	64Kバイト	-	-	-																																					
モード7	1Mバイト	-	-	-																																					

1. 概要

項目	仕様																						
低消費電力状態	<ul style="list-style-type: none"> • スリープモード • ソフトウェアスタンバイモード • ハードウェアスタンバイモード • モジュール別スタンバイ機能あり • システムクロック分周比可変 																						
その他	<ul style="list-style-type: none"> • クロック発振器内蔵 																						
製品ラインアップ	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">製品分類</th> <th>製品型名</th> <th>パッケージ (パッケージコード)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>H8/3024F-ZTAT</td> <td>3.3V動作</td> <td>HD64F3024F HD64F3024TE HD64F3024FP</td> <td>100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)</td> </tr> <tr> <td>H8/3026F-ZTAT</td> <td>3.3V動作</td> <td>HD64F3026F HD64F3026TE HD64F3026FP</td> <td>100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)</td> </tr> <tr> <td>H8/3024マスクROM品</td> <td>3.3V動作</td> <td>HD6433024F HD6433024TE HD6433024FP</td> <td>100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)</td> </tr> <tr> <td>H8/3026マスクROM品</td> <td>3.3V動作</td> <td>HD6433026F HD6433026TE HD6433026FP</td> <td>100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)</td> </tr> </tbody> </table>			製品分類		製品型名	パッケージ (パッケージコード)	H8/3024F-ZTAT	3.3V動作	HD64F3024F HD64F3024TE HD64F3024FP	100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)	H8/3026F-ZTAT	3.3V動作	HD64F3026F HD64F3026TE HD64F3026FP	100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)	H8/3024マスクROM品	3.3V動作	HD6433024F HD6433024TE HD6433024FP	100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)	H8/3026マスクROM品	3.3V動作	HD6433026F HD6433026TE HD6433026FP	100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)
製品分類		製品型名	パッケージ (パッケージコード)																				
H8/3024F-ZTAT	3.3V動作	HD64F3024F HD64F3024TE HD64F3024FP	100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)																				
H8/3026F-ZTAT	3.3V動作	HD64F3026F HD64F3026TE HD64F3026FP	100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)																				
H8/3024マスクROM品	3.3V動作	HD6433024F HD6433024TE HD6433024FP	100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)																				
H8/3026マスクROM品	3.3V動作	HD6433026F HD6433026TE HD6433026FP	100ピンQFP (FP-100B) 100ピンTQFP (TFP-100B) 100ピンQFP (FP-100A)																				

1.2 内部ブロック図

内部ブロック図を図 1.1 に示します。

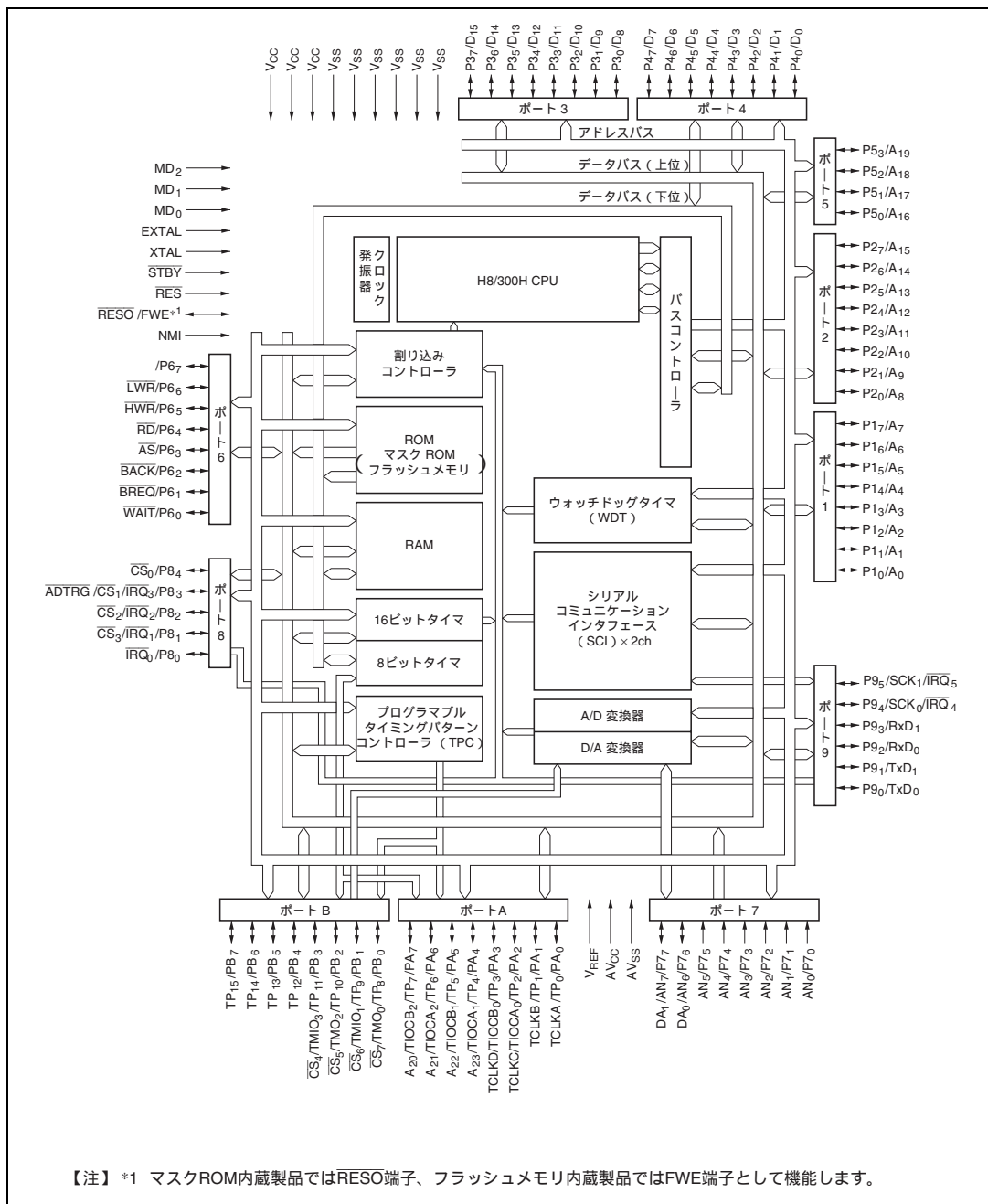


図 1.1 内部ブロック図

1. 概要

1.3 端子説明

1.3.1 ピン配置図

H8/3024 グループのピン配置図を図 1.2 ~ 図 1.3 に示します。また H8/3024 グループのピン配置の相違点を表 1.2 に示します。

表 1.2 以外の端子配置は、同じです。

表 1.2 H8/3024 グループのピン配置比較

パッケージ	ピン番号	H8/3024 F-ZTAT	H8/3026 F-ZTAT	H8/3024 マスク ROM 品	H8/3026 マスク ROM 品
FP-100B TFP-100B	10	FWE	FWE	RES \bar{O}	RES \bar{O}
FP-100A	12	FWE	FWE	RES \bar{O}	RES \bar{O}

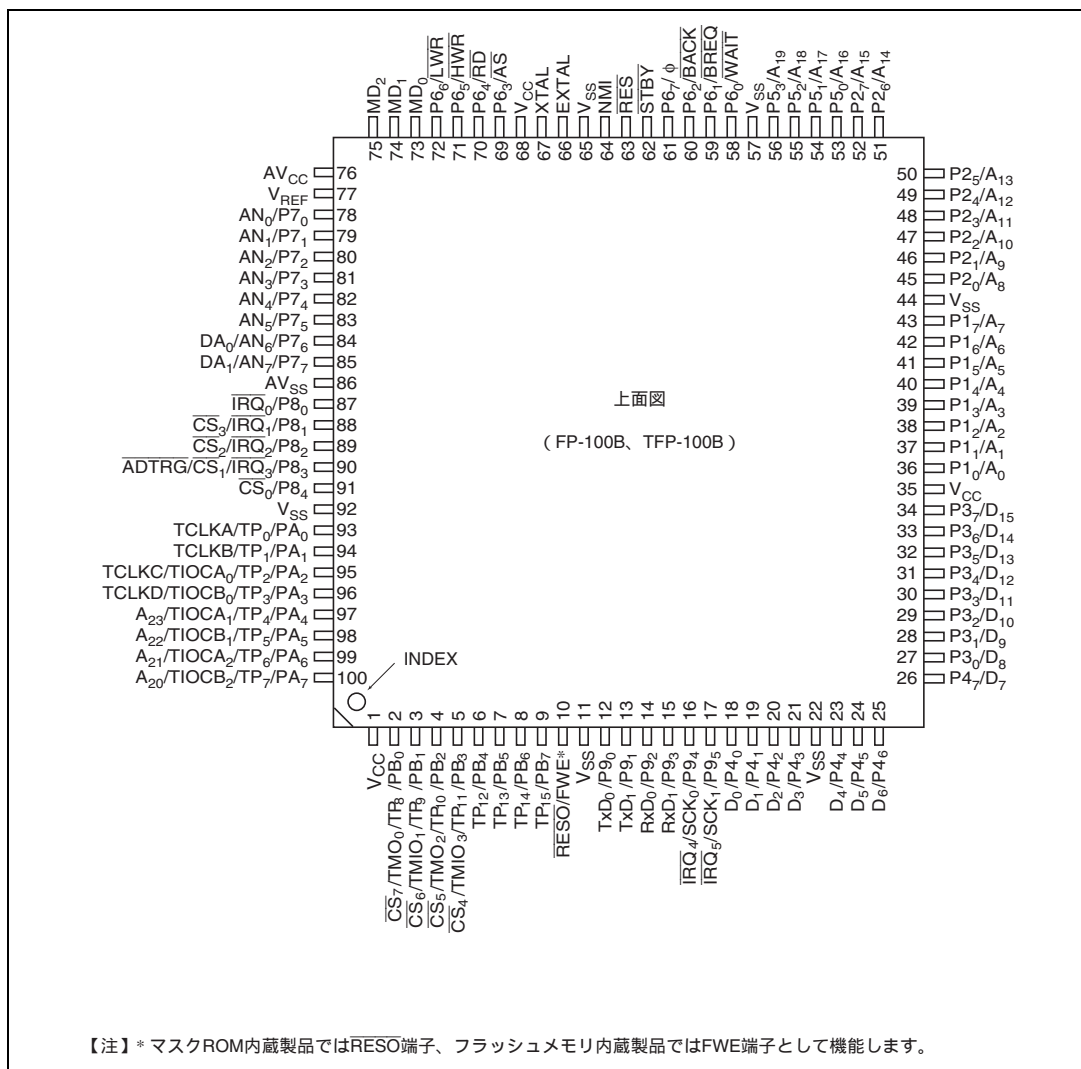


図 1.2 H8/3024F-ZTAT、H8/3026F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品、H8/3026 マスク ROM 品のピン配置図 (FP-100B、TFP-100B パッケージ : 上面図)

1. 概要

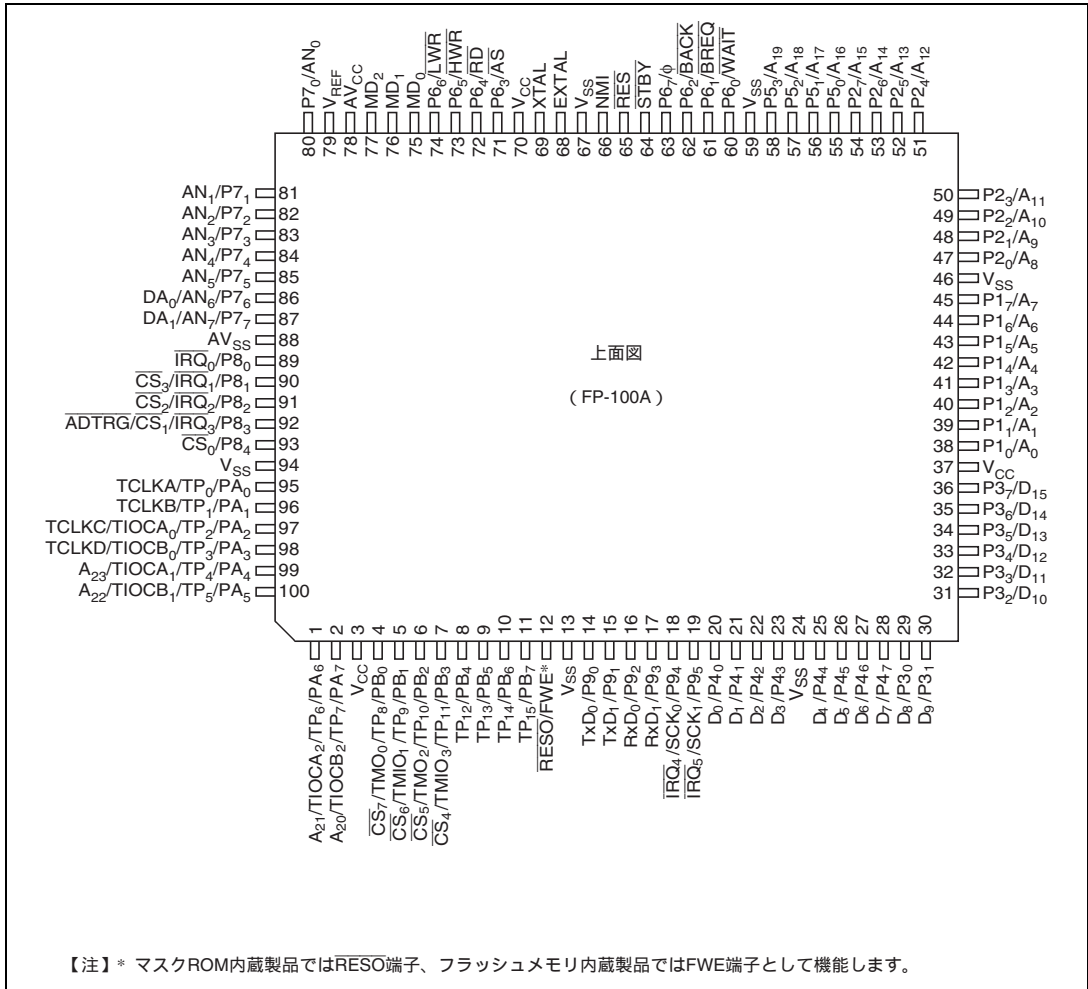


図 1.3 H8/3024F-ZTAT、H8/3026F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品、H8/3026 マスク ROM 品のピン配置図 (FP-100A パッケージ : 上面図)

1.3.2 端子機能

各端子の機能について表 1.3 に示します。

表 1.3 端子機能

分類	記号	ピン番号		入出力	名称および機能																																				
		FP-100B TFP-100B	FP-100A																																						
電源	Vcc	1、35、68	3、37、70	入力	電源 電源に接続します。 Vcc 端子は、全端子をシステムの電源に接続してください。																																				
	Vss	11、22、44、 57、65、92	13、24、46、 59、67、94	入力	グラウンド 電源 (0V) に接続します。 Vss 端子は、全端子をシステムの電源 (0V) に接続してください。																																				
クロック	XTAL	67	69	入力	水晶発振子を接続します。 水晶発振子を接続する場合、および外部クロック入力の場合の接続例については、「第 19 章 クロック発振器」を参照してください。																																				
	EXTAL	66	68	入力	水晶発振子を接続します。また、EXTAL 端子は外部クロックを入力することもできます。 水晶発振子を接続する場合、および外部クロック入力の場合の接続例については、「第 19 章 クロック発振器」を参照してください。																																				
		61	63	出力	システムクロック 外部デバイスにシステムクロックを供給します。																																				
動作モード コントロール	MD ₂ ~ MD ₀	75 ~ 73	77 ~ 75	入力	モード端子 動作モードを設定します。 MD ₂ ~ MD ₀ 端子と動作モードの関係は次のとおりです。これらの端子は動作中には変化させないでください。 <table border="1" data-bbox="787 1209 1204 1508"> <thead> <tr> <th>MD₂</th> <th>MD₁</th> <th>MD₀</th> <th>動作モード</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>設定禁止</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>モード 1</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>モード 2</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>モード 3</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>モード 4</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>モード 5</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>モード 6</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>モード 7</td> </tr> </tbody> </table>	MD ₂	MD ₁	MD ₀	動作モード	0	0	0	設定禁止	0	0	1	モード 1	0	1	0	モード 2	0	1	1	モード 3	1	0	0	モード 4	1	0	1	モード 5	1	1	0	モード 6	1	1	1	モード 7
MD ₂	MD ₁	MD ₀	動作モード																																						
0	0	0	設定禁止																																						
0	0	1	モード 1																																						
0	1	0	モード 2																																						
0	1	1	モード 3																																						
1	0	0	モード 4																																						
1	0	1	モード 5																																						
1	1	0	モード 6																																						
1	1	1	モード 7																																						
システム制御	RES	63	65	入力	リセット入力 この端子が Low レベルになると、リセット状態となります。パワーオン時には本端子を必ず Low レベルにしてください。																																				

1. 概要

分類	記号	ピン番号		入出力	名称および機能
		FP-100B TFP-100B	FP-100A		
システム制御	RESO	10	12	出力	リセット出力（マスク ROM 内蔵製品の場合） 外部デバイスに対し、WDT の発生したりリセット 信号を出力します。
	FWE	10	12	入力	書き込みイネーブル信号（フラッシュメモリ内 蔵製品の場合） フラッシュメモリの書き換え制御信号です。
	STBY	62	64	入力	スタンバイ この端子が Low レベルになると、ハードウェア スタンバイモードに遷移します。
	BREQ	59	61	入力	バス権要求 本 LSI に対し、外部バスマスタがバス権を要求 します。
	BACK	60	62	出力	バス権要求アクノリッジ バス権を外部バスマスタに解放したことを示し ます。
割り込み	NMI	64	66	入力	ノンマスクابل割り込み マスク不可能な割り込みを要求します。
	$\overline{\text{IRQ}}_5 \sim \overline{\text{IRQ}}_0$	17、16、 90～87	19、18、92 ～89	入力	割り込み要求 5～0 マスク可能な割り込みを要求します。
アドレスバス	$A_{23} \sim A_0$	97～100、 56～45、 43～36	99、100、1、 2、 58～47、45 ～38	出力	アドレスバス アドレスを出力します。
データバス	$D_{15} \sim D_0$	34～23、 21～18	36～25、23 ～20	入出力	データバス 双方向データバスです。
バス制御	$\overline{\text{CS}}_7 \sim \overline{\text{CS}}_0$	2～5、 88～91、	4～7、 90～93	出力	チップセレクト エリア 7～0 の選択信号です。
	$\overline{\text{AS}}$	69	71	出力	アドレスストロープ この端子が Low レベルのとき、アドレスバス上 のアドレス出力が有効であることを示します。
	$\overline{\text{RD}}$	70	72	出力	リード この端子が Low レベルのとき、外部アドレス空 間のリード状態であることを示します。
	$\overline{\text{HWR}}$	71	73	出力	ハイライト この端子が Low レベルのとき、外部アドレス空 間のライト状態であり、データバスの上位側 (D_{15} ～ D_8) が有効であることを示します。
	$\overline{\text{LWR}}$	72	74	出力	ローライト この端子が Low レベルのとき、外部アドレス空 間のライト状態であり、データバスの下位側 (D_7 ～ D_0) が有効であることを示します。
	$\overline{\text{WAIT}}$	58	60	入力	ウェイト 外部アドレス空間をアクセスするときに、バス サイクルにウェイトステートの挿入を要求しま す。

分類	記号	ピン番号		入出力	名称および機能
		FP-100B TFP-100B	FP-100A		
16 ビット タイマ	TCLKD ~ TCLKA	96 ~ 93	98 ~ 95	入力	クロック入力 D~A 外部クロックを入力します。
	TIOCA ₂ ~ TIOCA ₀	99、97、95	1、99、97	入出力	インプットキャプチャ/ アウトプットコンペア A2~A0 GRA2~A0 のアウトプットコンペア出力 / イン プットキャプチャ入力 / PWM 出力端子です。
	TIOCB ₂ ~ TIOCB ₀	100、98、 96	2、100、98	入出力	インプットキャプチャ/ アウトプットコンペア B2~B0 GRB2~B0 のアウトプットコンペア出力 / イン プットキャプチャ入力
8 ビット タイマ	TMO ₀ 、 TMO ₂	2、4	4、6	出力	コンペアマッチ出力 コンペアマッチ出力端子です。
	TMIO ₁ 、 TMIO ₃	3、5	5、7	入出力	インプットキャプチャ入力 / コンペアマッチ出 力 インプットキャプチャ入力 / コンペアマッチ出 力端子です。
	TCLKD ~ TCLKA	96 ~ 93	98 ~ 95	入力	カウンタ外部クロック入力 カウンタに入力する外部クロックの入力端子で す。
プログラマブ ルタイミング パターンコン トローラ (TPC)	TP ₁₅ ~ TP ₀	9 ~ 2、 100 ~ 93	11 ~ 4、2、 1、 100 ~ 95	出力	TPC 出力 15~0 パルス出力端子です。
シリアルコミ ュニケーショ ンインタフェ ース (SCI)	TxD ₁ 、TxD ₀	13、12	15、14	出力	トランスミットデータ (チャンネル 0、1) SCI のデータ出力端子です。
	RxD ₁ 、RxD ₀	15、14	17、16	入力	レシーブデータ (チャンネル 0、1) SCI のデータ入力端子です。
	SCK ₁ 、SCK ₀	17、16	19、18	入出力	シリアルクロック (チャンネル 0、1) SCI のクロック入出力端子です。
A/D 変換器	AN ₇ ~ AN ₀	85 ~ 78	87 ~ 80	入力	アナログ 7~0 アナログ入力端子です。
	ADTRG	90	92	入力	A/D 変換外部トリガ入力 A/D 変換開始のための外部トリガ入力端子です。
D/A 変換器	DA ₁ 、DA ₀	85、84	87、86	出力	アナログ出力 D/A 変換器のアナログ出力端子です。
アナログ電源	AVcc	76	78	入力	A/D 変換器および D/A 変換器の電源端子です。 A/D 変換器および D/A 変換器を使用しない場合 はシステム電源に接続してください。
	AVss	86	88	入力	A/D 変換器および D/A 変換器のグランド端子で す。 システムの電源 (0V) に接続してください。

1. 概要

分類	記号	ピン番号		入出力	名称および機能
		FP-100B TFP-100B	FP-100A		
アナログ電源	V _{REF}	77	79	入力	A/D 変換器および D/A 変換器の基準電圧入力端子です。 A/D 変換器および D/A 変換器を使用しない場合はシステムの電源に接続してください。
I/O ポート	P1 ₇ ~ P1 ₀	43 ~ 36	45 ~ 38	入出力	ポート 1 8 ビットの入出力端子です。 ポート 1 データディレクションレジスタ (P1DDR) によって、1 ビットごとに入出力を指定できます。
	P2 ₇ ~ P2 ₀	52 ~ 45	54 ~ 47	入出力	ポート 2 8 ビットの入出力端子です。 ポート 2 データディレクションレジスタ (P2DDR) によって、1 ビットごとに入出力を指定できます。
	P3 ₇ ~ P3 ₀	34 ~ 27	36 ~ 29	入出力	ポート 3 8 ビットの入出力端子です。 ポート 3 データディレクションレジスタ (P3DDR) によって、1 ビットごとに入出力を指定できます。
	P4 ₇ ~ P4 ₀	26 ~ 23, 21 ~ 18	28 ~ 25, 23 ~ 20	入出力	ポート 4 8 ビットの入出力端子です。 ポート 4 データディレクションレジスタ (P4DDR) によって、1 ビットごとに入出力を指定できます。
	P5 ₃ ~ P5 ₀	56 ~ 53	58 ~ 55	入出力	ポート 5 4 ビットの入出力端子です。 ポート 5 データディレクションレジスタ (P5DDR) によって、1 ビットごとに入出力を指定できます。
	P6 ₇ ~ P6 ₀	61, 72 ~ 69, 60 ~ 58	63, 74 ~ 71, 62 ~ 60	入出力	ポート 6 8 ビットの入出力端子です。 ポート 6 データディレクションレジスタ (P6DDR) によって、1 ビットごとに入出力を指定できます。
	P7 ₇ ~ P7 ₀	85 ~ 78	87 ~ 80	入力	ポート 7 8 ビットの入力端子です。
	P8 ₄ ~ P8 ₀	91 ~ 87	93 ~ 89	入出力	ポート 8 5 ビットの入出力端子です。 ポート 8 データディレクションレジスタ (P8DDR) によって、1 ビットごとに入出力を指定できます。

分類	記号	ピン番号		入出力	名称および機能
		FP-100B TFP-100B	FP-100A		
I/O ポート	P9 ₅ ~ P9 ₀	17 ~ 12	19 ~ 14	入出力	ポート9 6ビットの入出力端子です。 ポート9データディレクションレジスタ (P9DDR)によって、1ビットごとに入出力を 指定できます。
	PA ₇ ~ PA ₀	100 ~ 93	2、1、 100 ~ 95	入出力	ポートA 8ビットの入出力端子です。 ポートAデータディレクションレジスタ (PADDR)によって、1ビットごとに入出力を 指定できます。
	PB ₇ ~ PB ₀	9 ~ 2	11 ~ 4	入出力	ポートB 8ビットの入出力端子です。 ポートBデータディレクションレジスタ (PBDDR)によって、1ビットごとに入出力を 指定できます。

1. 概要

1.3.3 モード別ピン配置一覧

モード別ピン配置一覧を表 1.4 に示します。

表 1.4 モード別ピン配置一覧 (FP-100B、TFP-100B、FP-100A)

ピン番号		端子名						
FP-100B TFP-100B	FP-100A	モード 1	モード 2	モード 3	モード 4	モード 5	モード 6	モード 7
1	3	Vcc						
2	4	PB ₇ /TP ₈ /TMO ₇ /CS ₇					PB ₇ /TP ₈ /TMO ₀	
3	5	PB ₁ /TP ₉ /TMIO ₁ /CS ₆					PB ₁ /TP ₉ /TMIO ₁	
4	6	PB ₂ /TP ₁₀ /TMO ₂ /CS ₅					PB ₂ /TP ₁₀ /TMO ₂	
5	7	PB ₃ /TP ₁₁ /TMIO ₂ /CS ₄					PB ₃ /TP ₁₁ /TMIO ₃	
6	8	PB ₄ /TP ₁₂						
7	9	PB ₅ /TP ₁₃						
8	10	PB ₆ /TP ₁₄						
9	11	PB ₇ /TP ₁₅						
10	12	RESO/FWE* ¹						
11	13	Vss						
12	14	P9 ₀ /TxD ₀						
13	15	P9 ₁ /TxD ₁						
14	16	P9 ₂ /RxD ₀						
15	17	P9 ₃ /RxD ₁						
16	18	P9 ₄ /SCK ₄ /IRQ ₄						
17	19	P9 ₅ /SCK ₅ /IRQ ₅						
18	20	P4 ₀ /D ₀ * ²	P4 ₁ /D ₀ * ³	P4 ₂ /D ₀ * ²	P4 ₃ /D ₀ * ³	P4 ₄ /D ₀ * ²	P4 ₀	
19	21	P4 ₁ /D ₁ * ²	P4 ₂ /D ₁ * ³	P4 ₃ /D ₁ * ²	P4 ₄ /D ₁ * ³	P4 ₅ /D ₁ * ²	P4 ₁	
20	22	P4 ₂ /D ₂ * ²	P4 ₃ /D ₂ * ³	P4 ₄ /D ₂ * ²	P4 ₅ /D ₂ * ³	P4 ₆ /D ₂ * ²	P4 ₂	
21	23	P4 ₃ /D ₃ * ²	P4 ₄ /D ₃ * ³	P4 ₅ /D ₃ * ²	P4 ₆ /D ₃ * ³	P4 ₇ /D ₃ * ²	P4 ₃	
22	24	Vss						
23	25	P4 ₄ /D ₄ * ²	P4 ₅ /D ₄ * ³	P4 ₆ /D ₄ * ²	P4 ₇ /D ₄ * ³	P4 ₈ /D ₄ * ²	P4 ₄	
24	26	P4 ₅ /D ₅ * ²	P4 ₆ /D ₅ * ³	P4 ₇ /D ₅ * ²	P4 ₈ /D ₅ * ³	P4 ₉ /D ₅ * ²	P4 ₅	
25	27	P4 ₆ /D ₆ * ²	P4 ₇ /D ₆ * ³	P4 ₈ /D ₆ * ²	P4 ₉ /D ₆ * ³	P4 ₁₀ /D ₆ * ²	P4 ₆	
26	28	P4 ₇ /D ₇ * ²	P4 ₈ /D ₇ * ³	P4 ₉ /D ₇ * ²	P4 ₁₀ /D ₇ * ³	P4 ₁₁ /D ₇ * ²	P4 ₇	
27	29	D ₉					P3 ₀	
28	30	D ₈					P3 ₁	
29	31	D ₁₀					P3 ₂	
30	32	D ₁₁					P3 ₃	
31	33	D ₁₂					P3 ₄	
32	34	D ₁₃					P3 ₅	
33	35	D ₁₄					P3 ₆	
34	36	D ₁₅					P3 ₇	
35	37	Vcc						

1. 概要

ピン番号		端子名						
FP-100B TFP-100B	FP-100A	モード 1	モード 2	モード 3	モード 4	モード 5	モード 6	モード 7
36	38	A ₀				P1 ₀ /A ₀	P1 ₀	
37	39	A ₁				P1 ₁ /A ₁	P1 ₁	
38	40	A ₂				P1 ₂ /A ₂	P1 ₂	
39	41	A ₃				P1 ₃ /A ₃	P1 ₃	
40	42	A ₄				P1 ₄ /A ₄	P1 ₄	
41	43	A ₅				P1 ₅ /A ₅	P1 ₅	
42	44	A ₆				P1 ₆ /A ₆	P1 ₆	
43	45	A ₇				P1 ₇ /A ₇	P1 ₇	
44	46	V _{SS}						
45	47	A ₈				P2 ₀ /A ₈	P2 ₀	
46	48	A ₉				P2 ₁ /A ₉	P2 ₁	
47	49	A ₁₀				P2 ₂ /A ₁₀	P2 ₂	
48	50	A ₁₁				P2 ₃ /A ₁₁	P2 ₃	
49	51	A ₁₂				P2 ₄ /A ₁₂	P2 ₄	
50	52	A ₁₃				P2 ₅ /A ₁₃	P2 ₅	
51	53	A ₁₄				P2 ₆ /A ₁₄	P2 ₆	
52	54	A ₁₅				P2 ₇ /A ₁₅	P2 ₇	
53	55	A ₁₆				P5 ₀ /A ₁₆	P5 ₀	
54	56	A ₁₇				P5 ₁ /A ₁₇	P5 ₁	
55	57	A ₁₈				P5 ₂ /A ₁₈	P5 ₂	
56	58	A ₁₉				P5 ₃ /A ₁₉	P5 ₃	
57	59	V _{SS}						
58	60	P6 ₀ /WAIT					P6 ₀	
59	61	P6 ₁ /BREQ					P6 ₁	
60	62	P6 ₂ /BACK					P6 ₂	
61	63					P6 ₃ /		
62	64	STBY						
63	65	RES						
64	66	NMI						
65	67	V _{SS}						
66	68	EXTAL						
67	69	XTAL						
68	70	V _{CC}						
69	71	AS					P6 ₃	
70	72	RD					P6 ₄	
71	73	HWR					P6 ₅	
72	74	LWR					P6 ₆	
73	75	MD ₀						
74	76	MD ₁						

1. 概要

ピン番号		端子名						
FP-100B TFP-100B	FP-100A	モード 1	モード 2	モード 3	モード 4	モード 5	モード 6	モード 7
75	77	MD ₂						
76	78	AVcc						
77	79	V _{REF}						
78	80	P7 ₀ /AN ₀						
79	81	P7 ₁ /AN ₁						
80	82	P7 ₂ /AN ₂						
81	83	P7 ₃ /AN ₃						
82	84	P7 ₄ /AN ₄						
83	85	P7 ₅ /AN ₅						
84	86	P7 ₆ /AN ₆ /DA ₃						
85	87	P7 ₇ /AN ₇ /DA ₁						
86	88	AVss						
87	89	P8 ₀ /IRQ ₀						
88	90	P8 ₁ /IRQ ₁ /CS ₃					P8 ₁ /IRQ ₁	
89	91	P8 ₂ /IRQ ₂ /CS ₂					P8 ₂ /IRQ ₂	
90	92	P8 ₃ /IRQ ₃ /CS ₁ /ADTRG					P8 ₃ /IRQ ₃ /ADTRG	
91	93	P8 ₄ /CS ₀					P8 ₄	
92	94	Vss						
93	95	PA ₀ /TP ₀ /TCLKA						
94	96	PA ₁ /TP ₁ /TCLKB						
95	97	PA ₂ /TP ₂ /TIOCA ₀ /TCLKC						
96	98	PA ₃ /TP ₃ /TIOCB ₀ /TCLKD						
97	99	PA ₄ /TP ₄ /TIOCA ₁		PA ₄ /TP ₄ /TIOCA ₁ /A ₂₃		PA ₄ /TP ₄ /TIOCA ₁		
98	100	PA ₅ /TP ₅ /TIOCB ₁		PA ₅ /TP ₅ /TIOCB ₁ /A ₂₂		PA ₅ /TP ₅ /TIOCB ₁		
99	1	PA ₆ /TP ₆ /TIOCA ₂		PA ₆ /TP ₆ /TIOCA ₂ /A ₂₁		PA ₆ /TP ₆ /TIOCA ₂		
100	2	PA ₇ /TP ₇ /TIOCB ₂		A ₂₀		PA ₇ /TP ₇ /TIOCB ₂ /A ₂₀	PA ₇ /TP ₇ /TIOCB ₂	

- 【注】 *1 マスク ROM 内蔵製品では RESO 端子、フラッシュメモリ内蔵製品では FWE 端子となります。また書き換え制御信号として機能するのは、モード 5 およびモード 7 です。
- *2 モード 1,3,5 では、リセット直後、P4₀/D₀ ~ P4₇/D₇ 端子は P4₀ ~ P4₇ 端子となっています (プログラムで変更できます)。
- *3 モード 2,4 では、リセット直後、P4₀/D₀ ~ P4₇/D₇ 端子は D₀ ~ D₇ 端子となっています (プログラムで変更できます)。

1.4 水晶発振子を接続する際の注意点

H8/3024 グループでは、最大動作周波数 25MHz までをサポートしております。20MHz より高周波数の水晶振動子を接続する場合は、発振回路の外付け負荷容量の値など、回路定数については注意が必要です。

詳細は「19.2.1 水晶発振子を接続する方法」を参照してください。

2. CPU

2.1 概要

H8/300H CPU は、H8/300CPU の上位互換のアーキテクチャを持つ内部 32 ビット構成の高速 CPU です。H8/300H CPU は、16 ビット×16 本の汎用レジスタを持ち、16M バイトのリニアなアドレス空間を取り扱うことができ、リアルタイム制御に最適です。

2.1.1 特長

H8/300H CPU には、次の特長があります。

H8/300CPU 上位互換

- H8/300 シリーズのオブジェクトプログラムを実行可能

汎用レジスタ方式

- 16 ビット×16 本 (8 ビット×16 本、32 ビット×8 本としても使用可能)

64 種類の基本命令

- 8/16/32 ビット転送、演算命令
- 乗除算命令
- 強力なビット操作命令

8 種類のアドレッシングモード

- レジスタ直接 (Rn)
- レジスタ間接 (@ERn)
- ディスプレースメント付レジスタ間接 (@ (d:16,ERn) , @ (d:24,ERn))
- ポストインクリメント/プリデクリメントレジスタ間接 (@ERn +/@ - ERn)
- 絶対アドレス (@aa:8, @aa:16, @aa:24)
- イミディエイト (#xx:8, #xx:16, #xx:32)
- プログラムカウンタ相対 (@ (d:8,PC) , @ (d:16,PC))
- メモリ間接 (@@aa:8)

16M バイトのリニアアドレス空間

高速動作

- 頻出命令をすべて 2~4 ステートで実行
- 最高動作周波数：25MHz
- 8/16/32 ビットレジスタ間加減算 80ns@25MHz
- 8×8 ビットレジスタ間乗算 560ns@25MHz
- 16÷8 ビットレジスタ間除算 560ns@25MHz
- 16×16 ビットレジスタ間乗算 0.88 μs @25MHz
- 32÷16 ビットレジスタ間除算 0.88 μs @25MHz

2 種類の CPU 動作モード

- ノーマルモード

- アドバンスモード

低消費電力動作

- SLEEP 命令により低消費電力状態に遷移

2.1.2 H8/300CPU との相違点

H8/300H CPU は、H8/300CPU に対して、次の点が強化、拡張されています。

汎用レジスタを拡張

- 16 ビット×8 本の拡張レジスタを追加

アドレス空間を拡張

- アドバンスモードのとき、最大 16M バイトのアドレス空間を使用可能
- ノーマルモードのとき、H8/300CPU と同一の 64k バイトのアドレス空間を使用可能

アドレッシングモードを強化

- 16M バイトのアドレス空間を有効に使用可能

命令強化

- 32 ビット転送、演算命令を追加
- 符号付き乗除算命令などを追加

2.2 CPU 動作モード

H8/300H CPU は、ノーマルモードおよびアドバンスモードの 2 つの CPU 動作モードを持っています。サポートするアドレス空間は、ノーマルモードの場合最大 64k バイト、アドバンスモードの場合最大 16M バイトとなります。

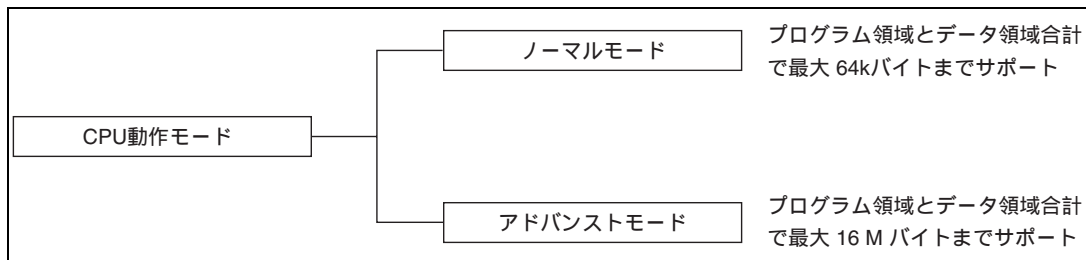


図 2.1 CPU 動作モード

2.3 アドレス空間

本 LSI でのメモリマップの概要を図 2.2 に示します。H8/300H CPU はノーマルモードのとき最大 64K バイト、またアドバンスモードのとき最大 16M バイトのアドレス空間をリニアに使用することができます。詳細は「3.6 各動作モードのメモリマップ」を参照してください。

アドレス空間が 1M バイトモードの場合、実効アドレスの上位 4 ビットは無視され、20 ビットのアドレスとなります。

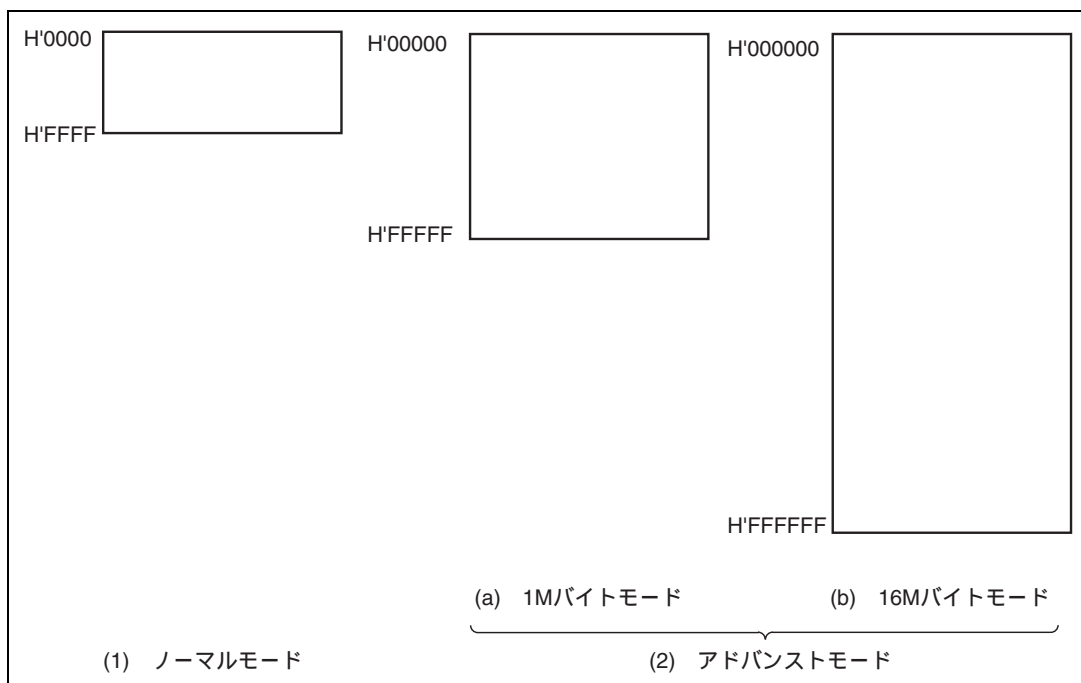


図 2.2 メモリマップ

2.4 レジスタ構成

2.4.1 概要

H8/300H CPU の内部レジスタ構成を図 2.3 に示します。これらのレジスタは、汎用レジスタとコントロールレジスタの 2 つに分類することができます。

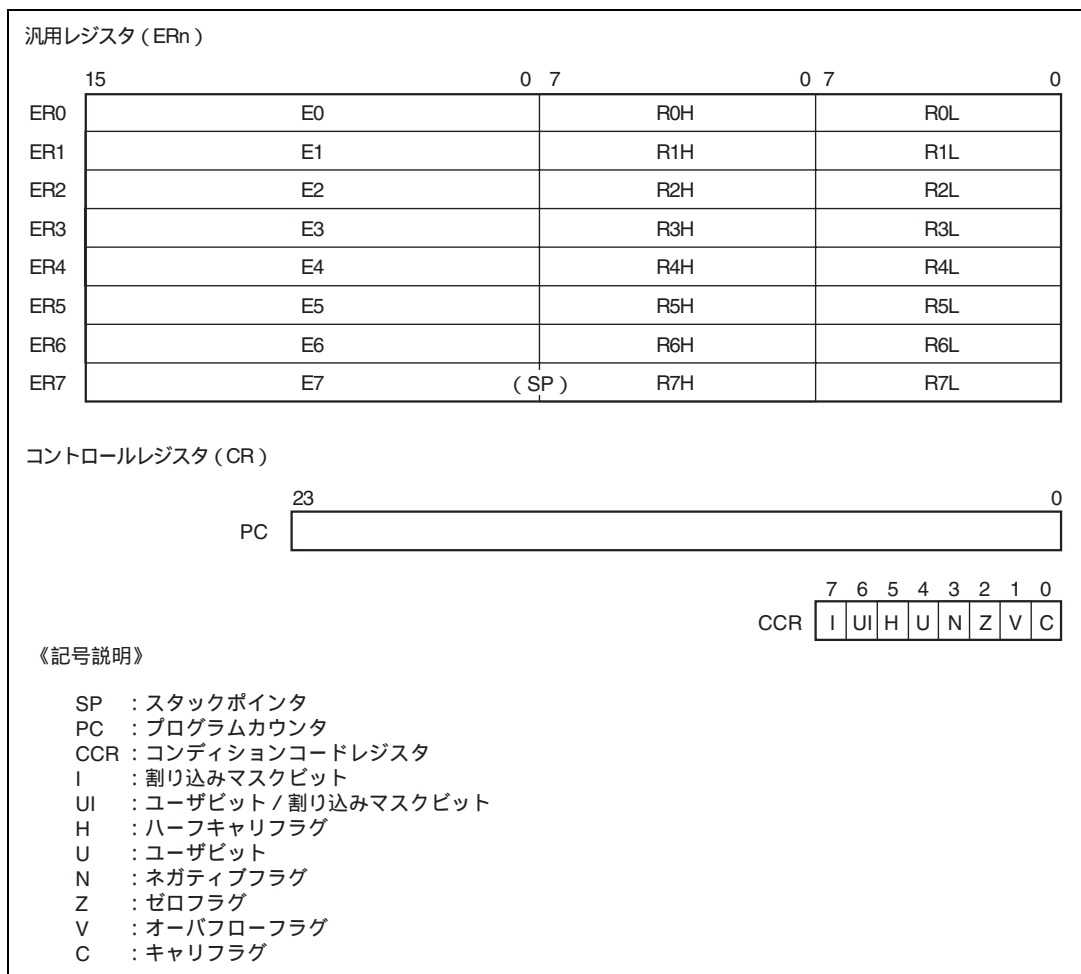


図 2.3 CPU 内部レジスタ構成

2.4.2 汎用レジスタ

H8/300H CPU は 32 ビット長の汎用レジスタ 8 本を持っています。汎用レジスタは、すべて同じ機能を持っており、アドレスレジスタとしてもデータレジスタとしても使用することができます。

データレジスタとしては 32 ビット、16 ビットまたは 8 ビットレジスタとして使用できます。

アドレスレジスタおよび 32 ビットレジスタとしては、一括して汎用レジスタ ER (ER0 ~ ER7) として使用します。

16 ビットレジスタとしては、汎用レジスタ ER を分割して汎用レジスタ E (E0 ~ E7)、汎用レジスタ R (R0 ~ R7) として使用します。これらは同等の機能を持っており、16 ビットレジスタを最大 16 本を使用することができます。なお、汎用レジスタ E (E0 ~ E7) を、特に拡張レジスタと呼ぶ場合があります。

8 ビットレジスタとしては、汎用レジスタ R を分割して汎用レジスタ RH (R0H ~ R7H)、汎用レジスタ RL (R0L ~ R7L) として使用します。これらは同等の機能を持っており、8 ビットレジスタを最大 16 本を使用することができます。

汎用レジスタの使用方法を図 2.4 に示します。各レジスタを独立に使用方法を選択することができます。

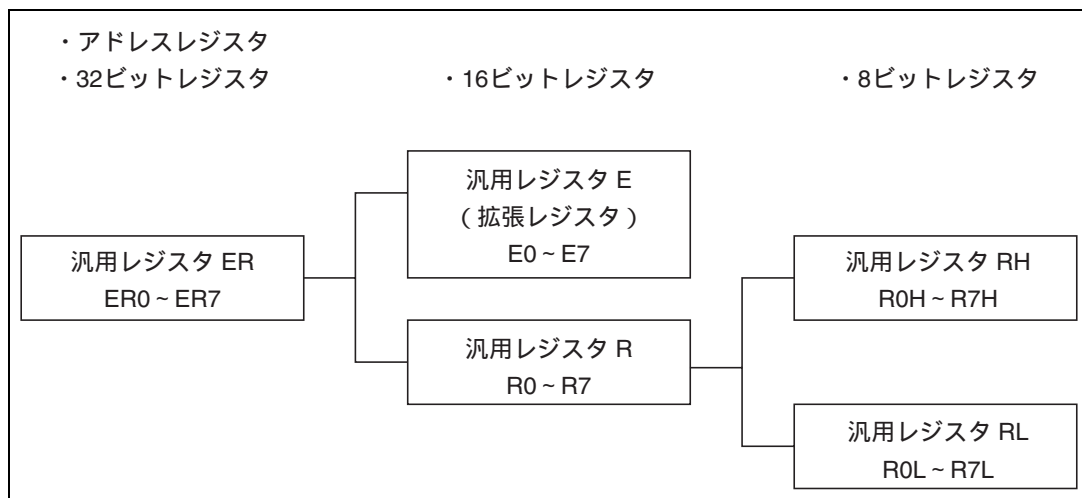


図 2.4 汎用レジスタの使用方法

汎用レジスタ ER7 には、汎用レジスタとしての機能に加えて、スタックポインタ (SP) としての機能が割り当てられており、例外処理やサブルーチン分岐などで暗黙的に使用されます。スタックの状態を図 2.5 に示します。

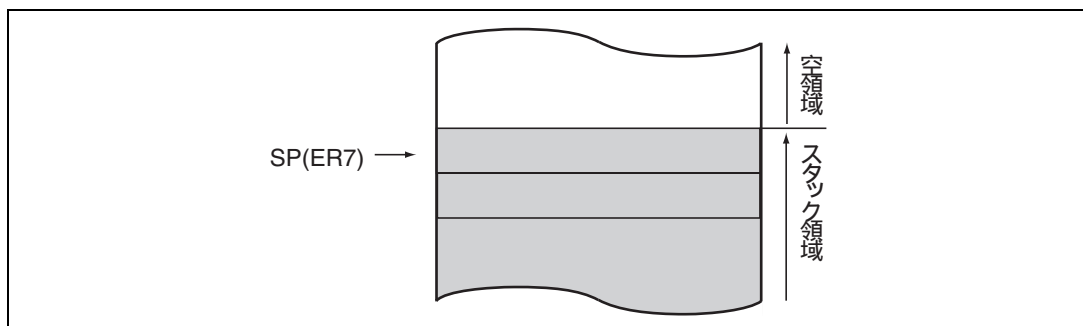


図 2.5 スタックの状態

2.4.3 コントロールレジスタ

コントロールレジスタには、24 ビットのプログラムカウンタ (PC) と 8 ビットのコンディションコードレジスタ (CCR) があります。

(1) プログラムカウンタ (PC)

24 ビットのカウンタで、CPU が次に実行する命令のアドレスを示しています。CPU の命令は、すべて 2 バイト (ワード) を単位としているため、最下位ビットは無効です (命令コードのリード時には最下位ビットは 0 とみなされます)。

(2) コンディションコードレジスタ (CCR)

8 ビットのレジスタで、CPU の内部状態を示しています。割り込みマスクビット (I) とハーフキャリ (H)、ネガティブ (N)、ゼロ (Z)、オーバフロー (V)、キャリ (C) の各フラグを含む 8 ビットで構成されています。

ビット 7：割り込みマスクビット (I)

本ビットが 1 にセットされると、割り込みがマスクされます。ただし、NMI は I ビットに関係なく受け付けられます。例外処理の実行が開始されたときに 1 にセットされます。

ビット 6：ユーザビット / 割り込みマスクビット (UI)

ソフトウェア (LDC、STC、ANDC、ORC、XORC 命令) でリード / ライトできます。割り込みマスクビットとしても使用可能です。詳細は「第 5 章 割り込みコントローラ」を参照してください。

ビット 5：ハーフキャリフラグ (H)

ADD.B、ADDX.B、SUB.B、SUBX.B、CMP.B、NEG.B 命令の実行により、ビット 3 にキャリまたはボローが生じたとき 1 にセットされ、生じなかったとき 0 にクリアされます。ADD.W、SUB.W、CMP.W、NEG.W 命令の実行によりビット 11 にキャリまたはボローが生じたとき、または ADD.L、SUB.L、CMP.L、NEG.L 命令の実行によりビット 27 にキャリまたはボローが生じたとき 1 にセットされ、生じなかったとき 0 にクリアされます。

ビット4：ユーザビット (U)

ソフトウェア (LDC、STC、ANDC、ORC、XORC 命令) でリード/ライトできます。

ビット3：ネガティブフラグ (N)

データの最上位ビットを符号ビットとみなし、最上位ビットの値を格納します。

ビット2：ゼロフラグ (Z)

データがゼロのとき 1 にセットされ、ゼロ以外のとき 0 にクリアされます。

ビット1：オーバフローフラグ (V)

算術演算命令の実行により、オーバフローが生じたとき 1 にセットされます。それ以外のとき 0 にクリアされます。

ビット0：キャリフラグ (C)

演算の実行により、キャリが生じたとき 1 にセットされ、生じなかったとき 0 にクリアされます。キャリには次の種類があります。

- (a) 加算結果のキャリ
- (b) 減算結果のボロー
- (c) シフト/ローテートのキャリ

また、キャリフラグには、ビットアキュムレータ機能があり、ビット操作命令で使用されます。

なお、命令によってはフラグが変化しない場合があります。CCR は、LDC、STC、ANDC、ORC、XORC 命令で操作することができます。また、N、Z、V、C の各フラグは、条件分岐命令 (Bcc) で使用されます。

各命令ごとのフラグの変化については、「付録 A.1 命令一覧」を参照してください。
また I、UI ビットについては、「第 5 章 割り込みコントローラ」を参照してください。

2.4.4 CPU 内部レジスタの初期値

リセット例外処理によって、CPU 内部レジスタのうち、PC はベクタからロードすることにより初期化され、CCR の I ビットは 1 にセットされますが、汎用レジスタと CCR の他のビットは初期化されません。SP (ER7) の初期値も不定です。したがって、リセット直後に、MOV.L 命令を使用して SP (ER7) の初期化を行ってください。

2.5 データ構成

H8/300H CPU は、1 ビット、4 ビット BCD、8 ビット (バイト)、16 ビット (ワード)、および 32 ビット (ロングワード) のデータを扱うことができます。

1 ビットデータはビット操作命令で扱われ、オペランドデータ (バイト) の第 n ビット ($n=0, 1, 2, \dots, 7$) という形式でアクセスされます。

なお、DAA および DAS の 10 進補正命令では、バイトデータは 2 桁の 4 ビット BCD データとなります。

2.5.1 汎用レジスタのデータ構成

汎用レジスタのデータ構成を図 2.6、図 2.7 に示します。

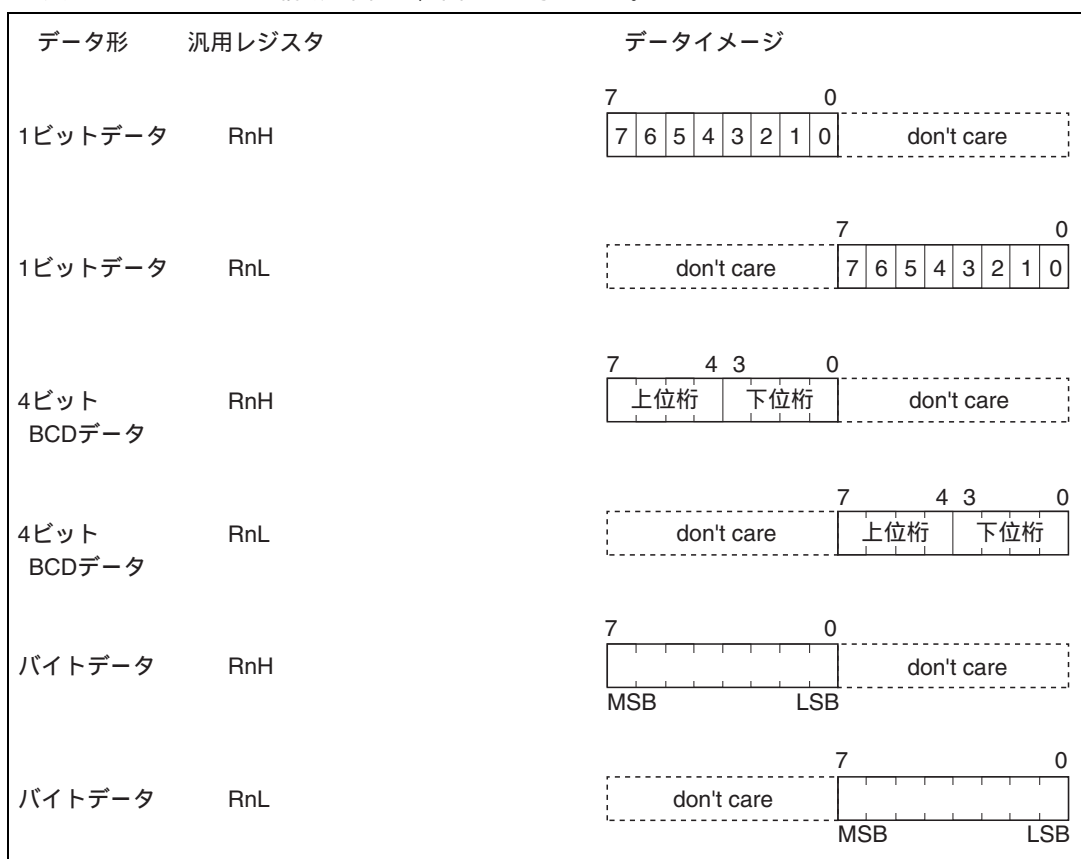


図 2.6 汎用レジスタのデータ構成 (1)

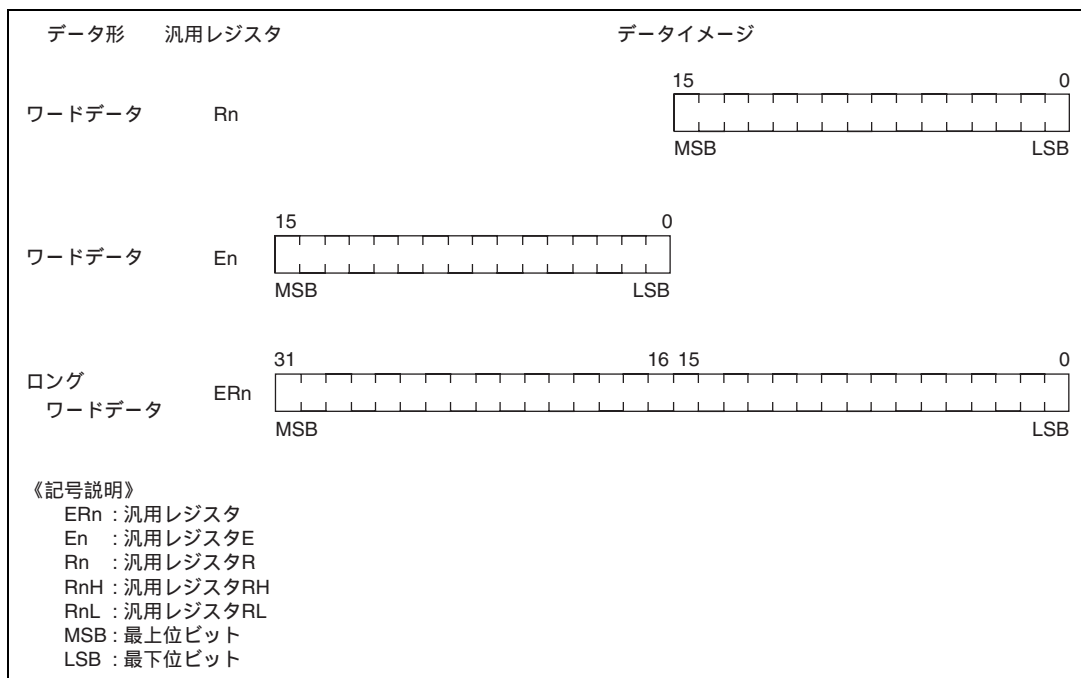


図 2.7 汎用レジスタのデータ構成 (2)

2.5.2 メモリ上でのデータ構成

メモリ上でのデータ構成を図 2.8 に示します。

H8/300H CPU は、メモリ上のワードデータ/ロングワードデータをアクセスすることができます。これらは、偶数番地から始まるデータに限定されます。奇数番地から始まるワードデータ/ロングワードデータをアクセスした場合、アドレスの最下位ビットは 0 とみなされ、1 番地前から始まるデータをアクセスします。この場合、アドレスエラーは発生しません。命令コードについても同様です。

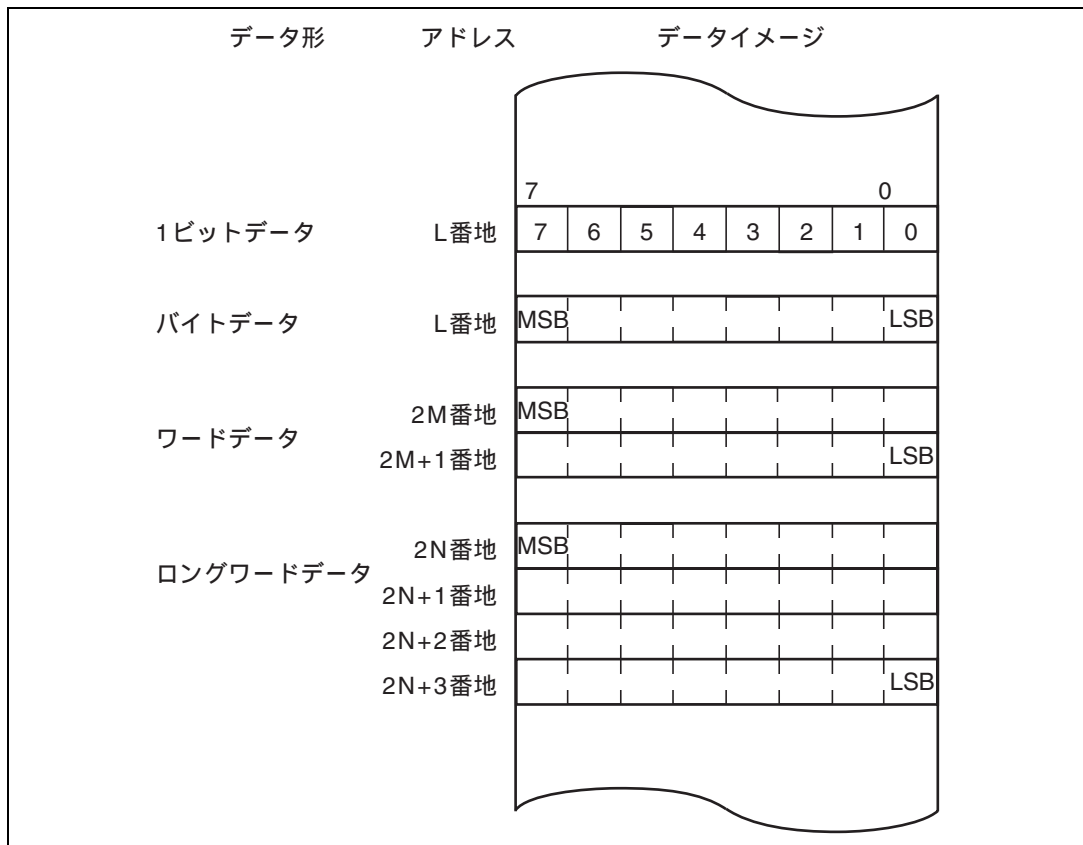


図 2.8 メモリ上でのデータ構成

なお、ER7 (SP) をアドレスレジスタとしてスタックをアクセスするときは、必ずワードサイズまたはロングワードサイズでアクセスしてください。

2.6 命令セット

2.6.1 命令セットの概要

H8/300H CPU の命令は合計 64 種類あり、各命令の機能によって、表 2.1 に示すように分類されます。

表 2.1 命令の分類

機能	命令	種類
データ転送命令	MOV、PUSH* ¹ 、POP* ¹ 、MOVTPE* ² 、MOVFPPE* ²	5
算術演算命令	ADD、SUB、ADDX、SUBX、INC、DEC、ADDS、SUBS、DAA、DAS、MULXU、MULXS、DIVXU、DIVXS、CMP、NEG、EXTS、EXTU	18
論理演算命令	AND、OR、XOR、NOT	4
シフト命令	SHAL、SHAR、SHLL、SHLR、ROTL、ROTR、ROTXL、ROTXR	8
ビット操作命令	BSET、BCLR、BNOT、BTST、BAND、BIAND、BOR、BIOR、BXOR、BIXOR、BLD、BILD、BST、BIST	14
分岐命令	Bcc* ³ 、JMP、BSR、JSR、RTS	5
システム制御命令	TRAPA、RTE、SLEEP、LDC、STC、ANDC、ORC、XORC、NOP	9
ブロック転送命令	EEPMOV	1

合計 64 種類

- 【注】 *1 POP.W Rn、PUSH.W Rn は、それぞれ MOV.W @SP+ , Rn、MOV.W Rn , @ - SP と同一です。
また、POP.L ERn、PUSH.L ERn はそれぞれ MOV.L @SP+ , Rn、MOV.L Rn , @ - SP と同一です。
- *2 本 LSI では使用できません。
- *3 Bcc は条件分岐命令の総称です。

2.6.2 命令とアドレッシングモードの組み合わせ

H8/300H CPU で使用可能な命令を表 2.2 に示します。

表 2.2 命令とアドレッシングモードの組み合わせ

機能	命令	アドレッシングモード																
		#xx	Rn	@ERn	@(d:16,ERn)	@(d:24,ERn)	@ERn+/@-ERn	@raa:8	@aa:16	@aa:24	@(d:8,PC)	@(d:16,PC)	@@aa:8	—				
		BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	BWL	
データ処理命令	MOV	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	WL
	POP, PUSH	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	MOVFP, MOVTFE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ADD, CMP	BWL	BWL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	SUB	WL	BWL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ADDX, SUBX	B	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ADDS, SUBS	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	INC, DEC	-	BWL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	DAA, DAS	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	MULXU, MULXS, DIVXU, DIVXS, NEG	-	BW	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
EXTU, EXTS	-	WL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
AND, OR, XOR	-	BWL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
NOT	-	BWL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
シフト命令		-	BWL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ビット操作命令		-	B	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	-	-	-
分岐命令	Bcc, BSR	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	JMP, JSR	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	RTS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	TRAPA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
システム制御命令	RTE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	SLEEP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	LDC	B	B	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
	STC	-	B	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
ANDC, ORC XORC		B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	XORC	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NOP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
アロク転送命令		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	BW

【記号説明】
B: バイト, W: ワード, L: ロングワード



2.6.3 命令の機能別一覧

各命令の機能について表 2.3～表 2.10 に示します。各表で使用しているオペレーションの記号の意味は次のとおりです。

《オペレーションの記号》

Rd	汎用レジスタ (デスティネーション側)*
Rs	汎用レジスタ (ソース側)*
Rn	汎用レジスタ*
ERn	汎用レジスタ (32 ビットレジスタ / アドレスレジスタ)*
(EAd)	デスティネーションオペランド
(EAs)	ソースオペランド
CCR	コンディションコードレジスタ
N	CCR の N (ネガティブ) フラグ
Z	CCR の Z (ゼロ) フラグ
V	CCR の V (オーパフロー) フラグ
C	CCR の C (キャリ) フラグ
PC	プログラムカウンタ
SP	スタックポインタ
#IMM	イミディエイトデータ
disp	ディスプレイメント
+	加算
-	減算
×	乗算
÷	除算
	論理積
	論理和
⊕	排他的論理和
	転送
~	反転論理 (論理的補数)
: 3/ : 8/ : 16/ : 24	3/8/16/24 ビット長

【注】 * 汎用レジスタは、8 ビット (R0H～R7H、R0L～R7L)、16 ビット (R0～R7、E0～E7)、または 32 ビットレジスタ / アドレスレジスタ (ER0～ER7) です。

2. CPU

表 2.3 データ転送命令

命令	サイズ*	機能
MOV	B/W/L	(EAs) Rd, Rs (EAd) 汎用レジスタと汎用レジスタまたは汎用レジスタとメモリ間でデータ転送します。また、イミディエイトデータを汎用レジスタに転送します。
MOVFPPE	B	(EAs) Rd 本 LSI では使用できません。
MOVTPPE	B	Rs (EAs) 本 LSI では使用できません。
POP	W/L	@SP+ Rn スタックから汎用レジスタへデータを復帰します。 POP.W Rn は MOV.W @SP+ , Rn と、また POP.L ERn は MOV.L @SP+ , ERn と同一です。
PUSH	W/L	Rn @ - SP 汎用レジスタの内容をスタックに退避します。 PUSH.W Rn は MOV.W Rn , @ - SP と、また PUSH.L ERn は MOV.L ERn , @ - SP と同一です。

【注】 * サイズはオペランドサイズを示します。

B : バイト

W : ワード

L : ロングワード

表 2.4 算術演算命令

命令	サイズ*	機能
ADD SUB	B/W/L	Rd±Rs Rd, Rd±#IMM Rd 汎用レジスタと汎用レジスタ、または汎用レジスタとイミディエイトデータ間の加減算を行います(バイトサイズでの汎用レジスタとイミディエイトデータ間の減算はできません。SUBX 命令または ADD 命令を使用してください)。
ADDX SUBX	B	Rd±Rs±C Rd, Rd±#IMM±C Rd 汎用レジスタと汎用レジスタ、または汎用レジスタとイミディエイトデータ間のキャリ付き加減算を行います。
INC DEC	B/W/L	Rd±1 Rd, Rd±2 Rd 汎用レジスタに 1 または 2 を加減算します(バイトサイズの演算では 1 の加減算のみ可能です)。
ADDS SUBS	L	Rd±1 Rd, Rd±2 Rd, Rd±4 Rd 32 ビットレジスタに 1、2 または 4 を加減算します。
DAA DAS	B	Rd (10 進補正) Rd 汎用レジスタ上の加減算結果を CCR を参照して 4 ビット BCD データに補正します。
MULXU	B/W	Rd×Rs Rd 汎用レジスタと汎用レジスタ間の符号なし乗算を行います。8 ビット×8 ビット 16 ビット、16 ビット×16 ビット 32 ビットの乗算が可能です。

命令	サイズ*	機能
MULXS	B/W	$Rd \times Rs$ Rd 汎用レジスタと汎用レジスタ間の符号付き乗算を行います。8ビット×8ビット、16ビット、16ビット×16ビット、32ビットの乗算が可能です。
DIVXU	B/W	$Rd \div Rs$ Rd 汎用レジスタと汎用レジスタ間の符号なし除算を行います。16ビット÷8ビット、商8ビット、余り8ビット、32ビット÷16ビット、商16ビット、余り16ビットの除算が可能です。
DIVXS	B/W	$Rd \div Rs$ Rd 汎用レジスタと汎用レジスタ間の符号付き除算を行います。16ビット÷8ビット、商8ビット、余り8ビット、32ビット÷16ビット、商16ビット、余り16ビットの除算が可能です。
CMP	B/W/L	$Rd - Rs$, $Rd - \#IMM$ 汎用レジスタと汎用レジスタ、または汎用レジスタとイミディエイトデータ間の比較を行い、その結果をCCRに反映します。
NEG	B/W/L	$0 - Rd$ Rd 汎用レジスタの内容の2の補数（算術的補数）をとります。
EXTS	W/L	Rd （符号拡張） Rd 16ビットレジスタの下位8ビットをワードサイズに符号拡張します。または、32ビットレジスタの下位16ビットをロングワードサイズに符号拡張します。
EXTU	W/L	Rd （ゼロ拡張） Rd 16ビットレジスタの下位8ビットをワードサイズにゼロ拡張します。または、32ビットレジスタの下位16ビットをロングワードサイズにゼロ拡張します。

【注】 * サイズはオペランドサイズを示します。

B：バイト

W：ワード

L：ロングワード

表 2.5 論理演算命令

命令	サイズ*	機能
AND	B/W/L	Rd Rs Rd, Rd #IMM Rd 汎用レジスタと汎用レジスタ、または汎用レジスタとイミディエイトデータ間の論理積をとります。
OR	B/W/L	Rd Rs Rd, Rd #IMM Rd 汎用レジスタと汎用レジスタ、または汎用レジスタとイミディエイトデータ間の論理和をとります。
XOR	B/W/L	Rd⊕Rs Rd, Rd⊕#IMM Rd 汎用レジスタ間の排他的論理和、または汎用レジスタとイミディエイトデータの排他的論理和をとります。
NOT	B/W/L	~Rd Rd 汎用レジスタの内容の1の補数（論理的補数）をとります。

【注】 * サイズはオペランドサイズを示します。

B : バイト

W : ワード

L : ロングワード

表 2.6 シフト命令

命令	サイズ*	機能
SHAL SHAR	B/W/L	Rd (シフト処理) Rd 汎用レジスタの内容を算術的にシフトします。
SHLL SHLR	B/W/L	Rd (シフト処理) Rd 汎用レジスタの内容を論理的にシフトします。
ROTL ROTR	B/W/L	Rd (ローテート処理) Rd 汎用レジスタの内容をローテートします。
ROTXL ROTXR	B/W/L	Rd (ローテート処理) Rd 汎用レジスタの内容をキャリフラグを含めてローテートします。

【注】 * サイズはオペランドサイズを示します。

B : バイト

W : ワード

L : ロングワード

表 2.7 ビット操作命令

命令	サイズ*	機能
BSET	B	1 (<ビット番号> of <EAd>) 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットを1にセットします。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータまたは汎用レジスタの内容下位3ビットで指定します。
BCLR	B	0 (<ビット番号> of <EAd>) 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットを0にクリアします。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータまたは汎用レジスタの内容下位3ビットで指定します。
BNOT	B	~ (<ビット番号> of <EAd>) (<ビット番号> of <EAd>) 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットを反転します。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータまたは汎用レジスタの内容下位3ビットで指定します。
BTST	B	~ (<ビット番号> of <EAd>) Z 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットをテストし、ゼロフラグに反映します。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータまたは汎用レジスタの内容下位3ビットで指定します。
BAND	B	C (<ビット番号> of <EAd>) C 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットとキャリフラグとの論理積をとり、キャリフラグに結果を格納します。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータで指定します。
BIAND	B	C [~ (<ビット番号> of <EAd>)] C 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットを反転し、キャリフラグとの論理積をとり、キャリフラグに結果を格納します。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータで指定します。
BOR	B	C (<ビット番号> of <EAd>) C 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットとキャリフラグとの論理和をとり、キャリフラグに結果を格納します。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータで指定します。
BIOR	B	C [~ (<ビット番号> of <EAd>)] C 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットを反転し、キャリフラグとの論理和をとり、キャリフラグに結果を格納します。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータで指定します。
BXOR	B	C⊕ (<ビット番号> of <EAd>) C 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットとキャリフラグとの排他的論理和をとり、キャリフラグに結果を格納します。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータで指定します。
BIXOR	B	C⊕ [~ (<ビット番号> of <EAd>)] C 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットを反転し、キャリフラグとの排他的論理和をとり、キャリフラグに結果を格納します。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータで指定します。
BLD	B	(<ビット番号> of <EAd>) C 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットをキャリフラグに転送します。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータで指定します。

2. CPU

命令	サイズ*	機能
BILD	B	~ (<ビット番号> of <EAd>) C 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットを反転し、キャリフラグに転送します。 ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータで指定します。
BST	B	C (<ビット番号> of <EAd>) 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットにキャリフラグの内容を転送します。ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータで指定します。
BIST	B	C ~ (<ビット番号> of <EAd>) 汎用レジスタまたはメモリのオペランドの指定された1ビットに、反転されたキャリフラグの内容を転送します。 ビット番号は、3ビットのイミディエイトデータで指定されます。

【注】 * サイズはオペランドサイズを示します。
B: バイト

表 2.8 分岐命令

命令	サイズ	機能																																																			
Bcc	-	指定した条件が成立しているとき、指定されたアドレスへ分岐します。分岐条件を下表に示します。																																																			
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>ニーモニック</th> <th>説明</th> <th>分岐条件</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>BRA (BT)</td> <td>Always (True)</td> <td>Always</td> </tr> <tr> <td>BRN (BF)</td> <td>Never (False)</td> <td>Never</td> </tr> <tr> <td>BHI</td> <td>High</td> <td>C Z = 0</td> </tr> <tr> <td>BLS</td> <td>Low or Same</td> <td>C Z = 1</td> </tr> <tr> <td>Bcc (BHS)</td> <td>Carry Clear (High or Same)</td> <td>C = 0</td> </tr> <tr> <td>BCS (BLO)</td> <td>Carry Set (Low)</td> <td>C = 1</td> </tr> <tr> <td>BNE</td> <td>Not Equal</td> <td>Z = 0</td> </tr> <tr> <td>BEQ</td> <td>Equal</td> <td>Z = 1</td> </tr> <tr> <td>BVC</td> <td>Overflow Clear</td> <td>V = 0</td> </tr> <tr> <td>BVS</td> <td>Overflow Set</td> <td>V = 1</td> </tr> <tr> <td>BPL</td> <td>Plus</td> <td>N = 0</td> </tr> <tr> <td>BMI</td> <td>Minus</td> <td>N = 1</td> </tr> <tr> <td>BGE</td> <td>Greater or Equal</td> <td>$N \oplus V = 0$</td> </tr> <tr> <td>BLT</td> <td>Less Than</td> <td>$N \oplus V = 1$</td> </tr> <tr> <td>BGT</td> <td>Greater Than</td> <td>Z ($N \oplus V$) = 0</td> </tr> <tr> <td>BLE</td> <td>Less or Equal</td> <td>Z ($N \oplus V$) = 1</td> </tr> </tbody> </table>	ニーモニック	説明	分岐条件	BRA (BT)	Always (True)	Always	BRN (BF)	Never (False)	Never	BHI	High	C Z = 0	BLS	Low or Same	C Z = 1	Bcc (BHS)	Carry Clear (High or Same)	C = 0	BCS (BLO)	Carry Set (Low)	C = 1	BNE	Not Equal	Z = 0	BEQ	Equal	Z = 1	BVC	Overflow Clear	V = 0	BVS	Overflow Set	V = 1	BPL	Plus	N = 0	BMI	Minus	N = 1	BGE	Greater or Equal	$N \oplus V = 0$	BLT	Less Than	$N \oplus V = 1$	BGT	Greater Than	Z ($N \oplus V$) = 0	BLE	Less or Equal	Z ($N \oplus V$) = 1
		ニーモニック	説明	分岐条件																																																	
		BRA (BT)	Always (True)	Always																																																	
		BRN (BF)	Never (False)	Never																																																	
		BHI	High	C Z = 0																																																	
		BLS	Low or Same	C Z = 1																																																	
		Bcc (BHS)	Carry Clear (High or Same)	C = 0																																																	
		BCS (BLO)	Carry Set (Low)	C = 1																																																	
		BNE	Not Equal	Z = 0																																																	
		BEQ	Equal	Z = 1																																																	
		BVC	Overflow Clear	V = 0																																																	
		BVS	Overflow Set	V = 1																																																	
		BPL	Plus	N = 0																																																	
		BMI	Minus	N = 1																																																	
		BGE	Greater or Equal	$N \oplus V = 0$																																																	
		BLT	Less Than	$N \oplus V = 1$																																																	
BGT	Greater Than	Z ($N \oplus V$) = 0																																																			
BLE	Less or Equal	Z ($N \oplus V$) = 1																																																			
JMP	-	指定されたアドレスへ無条件に分岐します。																																																			
BSR	-	指定されたアドレスへサブルーチン分岐します。																																																			
JSR	-	指定されたアドレスへサブルーチン分岐します。																																																			
RTS	-	サブルーチンから復帰します。																																																			

2. CPU

表 2.9 システム制御命令

命令	サイズ*	機能
TRAPA	-	命令トラップ例外処理を行います。
RTE	-	例外処理ルーチンから復帰します。
SLEEP	-	低消費電力状態に遷移します。
LDC	B/W	(EAs) CCR ソースオペランドを CCR に転送します。CCR はバイトサイズですが、メモリからの転送のときデータのリードはワードサイズで行われます。
STC	B/W	CCR (EAd) CCR の内容をデスティネーションのロケーションに転送します。CCR はバイトサイズですが、メモリへの転送のときデータのライトはワードサイズで行われます。
ANDC	B	CCR #IMM CCR CCR とイミディエイトデータの論理積をとります。
ORC	B	CCR #IMM CCR CCR とイミディエイトデータの論理和をとります。
XORC	B	CCR⊕#IMM CCR CCR とイミディエイトデータの排他的論理和をとります。
NOP	-	PC+2 PC PC のインクリメントだけを行います。

【注】 * サイズはオペランドサイズを示します。

B : バイト

W : ワード

表 2.10 ブロック転送命令

命令	サイズ	機能
EPEMOV.B	-	if R4L 0 then Repeat @ER5+ @ER6+、R4L - 1 R4L Until R4L = 0 else next;
EPEMOV.W	-	if R4 0 then Repeat @ER5+ @ER6+、R4 - 1 R4 Until R4 = 0 else next; ブロック転送命令です。ER5 で示されるアドレスから始まり、R4L または R4 で指定されるバイト数のデータを、ER6 で示されるアドレスのロケーションへ転送します。転送終了後、次の命令を実行します。

2.6.4 命令の基本フォーマット

H8/300H CPU の命令は、2 バイト（ワード）を単位にしています。各命令はオペレーションフィールド（OP）、レジスタフィールド（r）、EA 拡張部（EA）およびコンディションフィールド（cc）から構成されています。

(1) オペレーションフィールド

命令の機能を表し、アドレッシングモードの指定、オペランドの処理内容を指定します。命令の先頭 4 ビットを必ず含みます。2 つのオペレーションフィールドを持つ場合もあります。

(2) レジスタフィールド

汎用レジスタを指定します。アドレスレジスタのとき 3 ビット、データレジスタのとき 3 ビットまたは 4 ビットです。2 つのレジスタフィールドを持つ場合、またはレジスタフィールドを持たない場合もあります。

(3) EA 拡張部

イミディエイトデータ、絶対アドレスまたはディスプレースメントを指定します。8 ビット、16 ビット、32 ビットです。24 ビットアドレスおよびディスプレースメントは上位 8 ビットをすべて 0（H'00）とした 32 ビットデータとして扱われます。

(4) コンディションフィールド

Bcc 命令の分岐条件を指定します。

図 2.9 に命令フォーマットの例を示します。

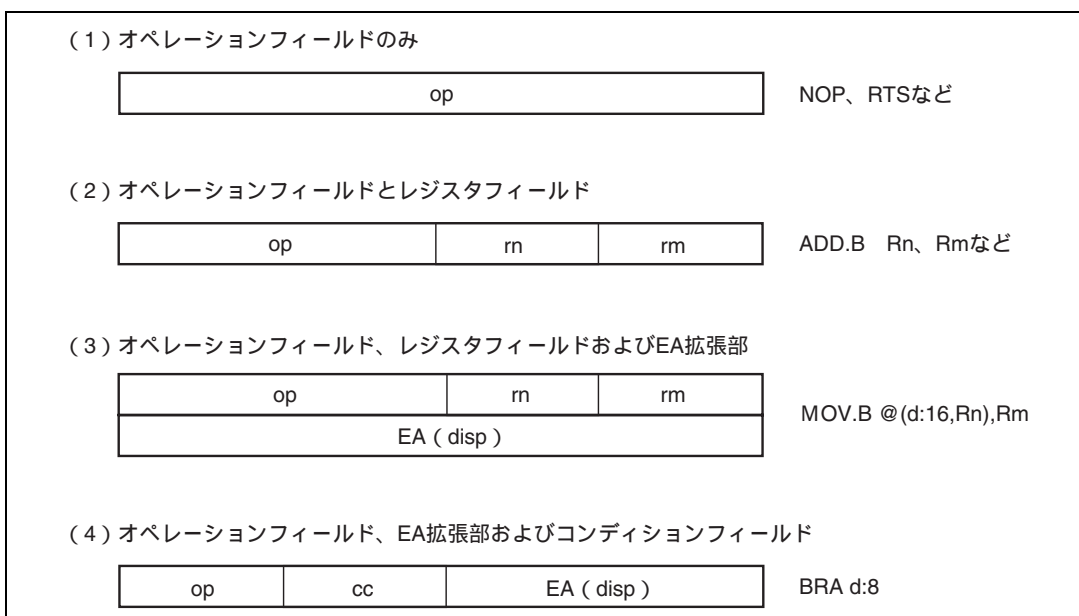


図 2.9 命令フォーマット

2.6.5 ビット操作命令使用上の注意

BSET、BCLR、BNOT、BST、BIST の各命令は、バイト単位でデータをリードし、ビット操作後に再びバイト単位でデータをライトします。したがって、ライト専用ビットを含むレジスタ、またはポートに対してこれらの命令を使用する場合には注意が必要です。

動作順序		動作内容
1	リード	指定したアドレスのデータ (バイト単位) をリードします。
2	ビット操作	リードしたデータの指定された 1 ビットを操作します。
3	ライト	指定したアドレスに操作したデータ (バイト単位) をライトします。

ポート 4 の DDR に、BCLR 命令を実行した例を示します。

P4₇、P4₆ は入力ポートに設定され、P4₅ ~ P4₀ は出力ポートに設定されているとします。

ここで、BCLR 命令で、P4₀ を入力ポートにする例を示します。

(1) BCLR 命令を実行前

	P4 ₇	P4 ₆	P4 ₅	P4 ₄	P4 ₃	P4 ₂	P4 ₁	P4 ₀
入出力	入力	入力	出力	出力	出力	出力	出力	出力
DDR	0	0	1	1	1	1	1	1

(2) BCLR 命令を実行

`BCLR#0, @P4DDR` DDR に対して BCLR 命令を実行します。

(3) BCLR 命令を実行後

	P4 ₇	P4 ₆	P4 ₅	P4 ₄	P4 ₃	P4 ₂	P4 ₁	P4 ₀
入出力	出力	出力	出力	出力	出力	出力	出力	入力
DDR	1	1	1	1	1	1	1	0

(4) BCLR 命令の動作説明

BCLR 命令を実行すると、CPU は、最初に P4DDR をリードします。

P4DDR はライト専用レジスタですので、CPU は H'FF をリードします。

したがって、この例では、DDR は H'3F ですが、CPU がリードしたデータは H'FF となります。

つぎに、CPU は、リードしたデータのビット 0 を 0 にクリアして、データを H'FE に変更します。

最後に、このデータ (H'FE) を DDR に書き込んで、BCLR 命令を終了します。

その結果、P4₀ は、DDR が 0 になり、入力ポートになります。しかし、入力ポートであったビット 7、6 の DDR が 1 になって、出力ポートに変化してしまいます。

また、内部 I/O レジスタのフラグを 0 にクリアするために、BCLR 命令を使用することができます。例えば、IRQ ステータスレジスタ (ISR) の場合、フラグのクリア条件としてフラグをリードすることが必要ですが、BCLR 命令を用いることにより、割り込み処理ルーチンなどで当該フラグが 1 にセットされていることが明らかであれば、事前に当該フラグをリードする必要はありません。

2.7 アドレッシングモードと実効アドレスの計算方法

2.7.1 アドレッシングモード

H8/300H CPU は、表 2.11 に示すように、8 種類のアドレッシングモードをサポートしています。命令ごとに、使用できるアドレッシングモードは異なります。

演算命令では、レジスタ直接、およびイミディエイトが使用できます。

転送命令では、プログラムカウンタ相対とメモリ間接を除くすべてのアドレッシングモードが使用できます。

また、ビット操作命令では、オペランドの指定にレジスタ直接、レジスタ間接、および絶対アドレス (@aa:8) が使用できます。さらに、オペランド中のビット番号を指定するためにレジスタ直接 (BSET、BCLR、BNOT、BTST の各命令)、およびイミディエイト (3 ビット) が独立して使用できます。

表 2.11 アドレッシングモード一覧表

No	アドレッシングモード	記号
(1)	レジスタ直接	Rn
(2)	レジスタ間接	@ERn
(3)	ディスプレースメント付きレジスタ間接	@(d:16, ERn) / @(d:24, ERn)
(4)	ポストインクリメントレジスタ間接 プリデクリメントレジスタ間接	@ERn + @ - ERn
(5)	絶対アドレス	@aa:8 / @aa:16 / @aa:24
(6)	イミディエイト	#xx:8 / #xx:16 / #xx:32
(7)	プログラムカウンタ相対	@(d:8, PC) / @(d:16, PC)
(8)	メモリ間接	@@aa:8

(1) レジスタ直接 Rn

命令コードのレジスタフィールドで指定されるレジスタ (8ビット、16ビットまたは32ビット) がオペランドとなります。

8ビットレジスタとしてはR0H~R7H、R0L~R7Lを指定可能です。

16ビットレジスタとしてはR0~R7、E0~E7を指定可能です。

32ビットレジスタとしてはER0~ER7を指定可能です。

(2) レジスタ間接 @ERn

命令コードのレジスタフィールドで指定されるアドレスレジスタ (ERn) の内容の下位24ビットをアドレスとしてメモリ上のオペランドを指定します。

(3) ディスプレースメント付きレジスタ間接 @(d:16, ERn) / @(d:24, ERn)

命令コードのレジスタフィールドで指定されるアドレスレジスタ (ERn) の内容に、命令コード中に含まれる16ビットディスプレースメントまたは24ビットディスプレースメントを加算した内容の下位24ビットをアドレスとしてメモリ上のオペランドを指定します。加算に際して、16ビットディスプレースメントは符号拡張されます。

(4) ポストインクリメントレジスタ間接@ERn+ / プリデクリメントレジスタ間接 @ - ERn

- ポストインクリメントレジスタ間接 @ERn+

命令コードのレジスタフィールドで指定されるアドレスレジスタ (ERn) の内容の下位24ビットをアドレスとしてメモリ上のオペランドを指定します。

その後、アドレスレジスタの内容（32ビット）に1、2または4が加算され、加算結果がアドレスレジスタに格納されます。バイトサイズでは1、ワードサイズでは2、ロングワードサイズでは4がそれぞれ加算されます。ワードサイズ/ロングワードサイズの時、レジスタの内容が偶数となるようにしてください。

- プリデクリメントレジスタ間接 @ - ERn

命令コードのレジスタフィールドで指定されるアドレスレジスタ（ERn）の内容から1、2または4を減算した内容の下位24ビットをアドレスとして、メモリ上のオペランドを指定します。その後、減算結果がアドレスレジスタに格納されます。バイトサイズでは1、ワードサイズでは2、ロングワードサイズでは4がそれぞれ減算されます。ワードサイズ、ロングワードサイズの時、アドレスレジスタの内容が偶数となるようにしてください。

(5) 絶対アドレス @aa:8 / @aa:16 / @aa:24

命令コード中に含まれる絶対アドレスで、メモリ上のオペランドを指定します。

絶対アドレスは8ビット（@aa:8）、16ビット（@aa:16）、または24ビット（@aa:24）です。

8ビット絶対アドレスの場合、上位16ビットはすべて1（H'FFFF）となります。

16ビット絶対アドレスの場合、上位8ビットは符号拡張されます。

24ビット絶対アドレスの場合、全アドレス空間をアクセスできます。

絶対アドレスのアクセス範囲を表2.12に示します。

表 2.12 絶対アドレスのアクセス範囲

絶対アドレス	1M バイトモード	16M バイトモード
8 ビット (@aa:8)	H'FFF00 ~ H'FFFFF (1048320 ~ 1048575)	H'FFF000 ~ H'FFFFFF (16776960 ~ 16777215)
16 ビット (@aa:16)	H'00000 ~ H'07FFF, H'F8000 ~ H'FFFFF (0 ~ 32767, 1015808 ~ 1048575)	H'000000 ~ H'007FFF, H'FF8000 ~ H'FFFFFF (0 ~ 32767, 16744448 ~ 16777215)
24 ビット (@aa:24)	H'00000 ~ H'FFFFF (0 ~ 1048575)	H'000000 ~ H'FFFFFF (0 ~ 16777215)

(6) イミディエイト #xx:8 / #xx:16 / #xx:32

命令コードの中に含まれる8ビット（#xx:8）、16ビット（#xx:16）、または32ビット（#xx:32）のデータを直接オペランドとして使用します。

なお、ADDS、SUBS、INC、DEC命令では、イミディエイトデータが命令コード中に暗黙的に含まれます。ビット操作命令では、ビット番号を指定するための3ビットのイミディエイトデータが、命令コード中に含まれる場合があります。また、TRAPA命令ではベクタアドレスを指定するための2ビットのイミディエイトデータが、命令コード中に含まれます。

(7) プログラムカウンタ相対 @(d:8,PC) / @(d:16,PC)

Bcc、BSR命令で使用されます。

PCの内容で指定される24ビットのアドレスに、命令コード中に含まれる8ビット、または16ビットディスプレースメントを加算して、24ビットの分岐アドレスを生成します。加算に際して、ディスプレースメントは24ビットに符号拡張されます。また加算されるPCの内容は次の命令の先頭アドレスとなっていますので、分岐可能範囲は分岐命令に対して - 126 ~ + 128 バイト（ - 63 ~ + 64ワード）または - 32766 ~ + 32768バイト（ - 16383 ~ + 16384ワード）です。このとき、加算結果が偶数となるようにしてください。

(8) メモリ間接 @@aa:8

JMP、JSR命令で使用されます。

命令コードの中に含まれる8ビット絶対アドレスでメモリ上のオペランドを指定し、この内容を分岐アドレスとして分岐します。メモリ上のオペランドはロングワードサイズで指定します。このうち先頭1バイトは無視され、24ビット長の分岐アドレスを生成します。図2.10にメモリ間接による分岐アドレスの指定方法を示します。

8ビット絶対アドレスの上位のビットはすべて0 (H'0000) となりますので、分岐アドレスを格納できるのは0~255 (H'000000~H'0000FF) 番地です。

ただし、この内の先頭領域は例外処理ベクタ領域と共通になっていますから注意してください。

詳細は「第5章 割り込みコントローラ」を参照してください。

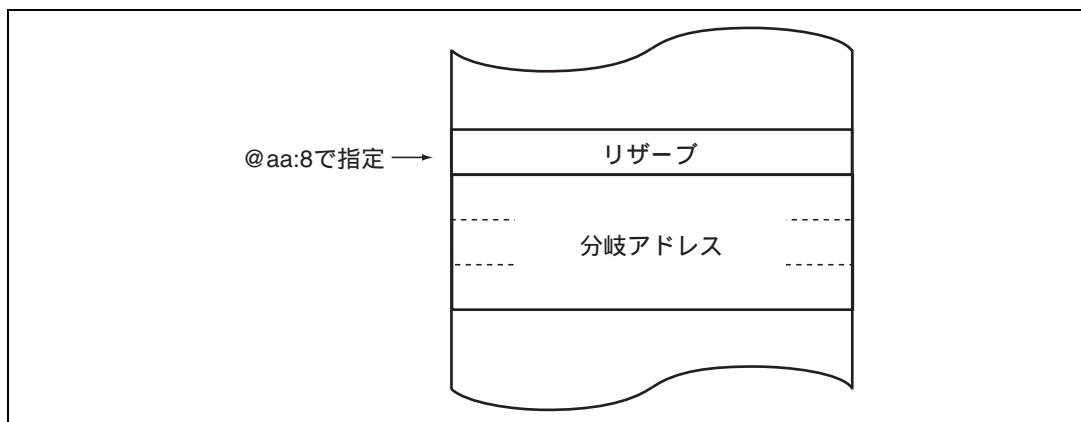


図 2.10 メモリ間接による分岐アドレスの指定

ワードサイズ、またはロングワードサイズでメモリを指定する場合、および分岐アドレスを指定する場合に奇数アドレスを指定すると、最下位ビットは0とみなされ、1番地前から始まるデータまたは命令コードをアクセスします(「2.5.2 メモリ上でのデータ構成」を参照してください)。


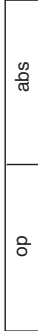





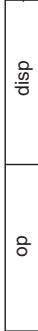


2.7.2 実効アドレスの計算方法

各アドレッシングモードにおける実効アドレス (EA : Effective Address)の計算方法を表 2.13 に示します。

1Mバイトモードの場合、計算結果の上位4ビットは無視され、20ビットの実効アドレスを生成します。

表 2.13 実行アドレス計算方法

NO.	アドレッシングモード・命令フォーマット	実行アドレス計算方法	実行アドレス (EA)
(1)	レジスタ直接 (Rn) op rm m		オペランドは、汎用レジスタの内容です。
(2)	レジスタ間接 (@ERn) op r	汎用レジスタの内容 (31ビット) から 0 を取り出し、汎用レジスタの内容 (0から23ビット) を取得する。	汎用レジスタの内容 (0から23ビット)
(3)	ディスプレイメント付レジスタ間接 @ (d : 16, ERn) / @ (d : 24, ERn) op r	汎用レジスタの内容 (31ビット) から 0 を取り出し、汎用レジスタの内容 (0から23ビット) を取得する。その後、disp (符号拡張) を加算する。	汎用レジスタの内容 (0から23ビット) と disp (符号拡張) の加算結果
(4)	ポストインクリメントレジスタ間接 / プリデクリメントレジスタ間接 ・ポストインクリメントレジスタ間接@ERn + op r ・プリデクリメントレジスタ間接@ - ERn op r	汎用レジスタの内容 (31ビット) から 0 を取り出し、汎用レジスタの内容 (0から23ビット) を取得する。その後、1、2 または 4 を加算または減算する。	汎用レジスタの内容 (0から23ビット) と 1、2 または 4 の加減算結果

NO.	アドレッシングモード・命令フォーマット	実効アドレス計算方法	実効アドレス (EA)
(5)	絶対アドレス @ aa : 8  @ aa : 16  @ aa : 24 		  
(6)	イミディエイト #xx : 8 / #xx : 16 / #xx : 32 		オペランドは、イミディエイトデータです。
(7)	プログラムカウンタ相対 @(d : 8, PC) / @(d : 16, PC) 		

No.	アドレッシングモード・命令フォーマット	実効アドレス計算方法	実効アドレス (EA)
(8)	メモリ間接 @@aa:8 ・ノーマルモード op abs	<p>23 8 7 0 H'0000 abs</p> <p>15 0 メモリの内容</p>	<p>23 16 15 0 H'00</p>
	・アドバンストモード op abs	<p>23 8 7 0 H'0000 abs</p> <p>31 0 メモリの容量</p>	<p>23 0</p>

【記号説明】

- r, rm, rn : レジスタフィールド
- op : オペレーションフィールド
- disp : ディスプレースメント
- IMM : イミディエイトデータ
- abs : 絶対アドレス

2.8 処理状態

2.8.1 概要

H8/300H CPU の処理状態には、プログラム実行状態、例外処理状態、低消費電力状態、リセット状態、およびバス権解放状態の5種類があります。さらに、低消費電力状態には、スリープモード、ソフトウェアスタンバイモード、およびハードウェアスタンバイモードがあります。処理状態の分類を図 2.11 に、各状態間の遷移を図 2.13 に示します。

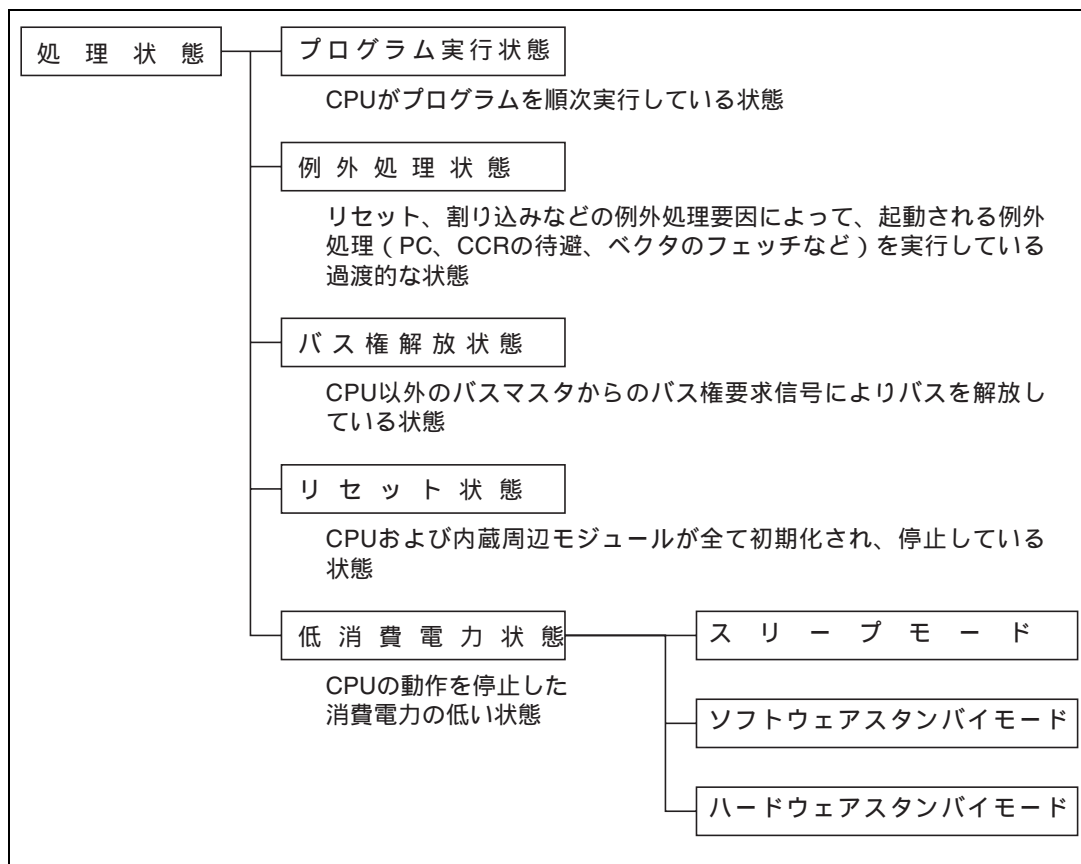


図 2.11 処理状態の分類

2.8.2 プログラム実行状態

CPU がプログラムを順次実行している状態です。

2.8.3 例外処理状態

リセット、割り込み、またはトラップ命令の例外処理要因によって起動され、CPU が通常の処理状態の流れを変え、例外処理ベクタテーブルからスタートアドレスを取り出し、その番地に分岐する過度的な状態です。割り込みおよびトラップ命令例外処理では、SP (ER7) を参照して、PC および CCR の退避を行います。

(1) 例外処理の種類と優先度

例外処理には、リセット、割り込み、およびトラップ命令があります。表 2.14 に、例外処理の種類と優先度を示します。トラップ命令例外処理は、プログラム実行状態で常に受け付けられます。

表 2.14 例外処理の種類と優先度

優先度	例外処理要因	例外処理検出タイミング	例外処理開始タイミング
高 ↑ 低	リセット	クロック同期	RES 端子が Low レベルから High レベルに変化すると、直ちに例外処理を開始します。
	割り込み	命令の実行終了時または例外処理終了時*	割り込み要求が発生すると、命令の実行終了時または例外処理終了時に例外処理を開始します。
	トラップ命令	TRAPA 命令実行時	トラップ (TRAPA) 命令を実行すると、例外処理を開始します。

【注】 * ANDC、ORC、XORC、LDC 命令の実行終了時点、またはリセット例外処理の終了時点では、割り込み要因の検出を行いません。

例外処理要因は、図 2.12 に示すように分類されます。

例外処理要因とベクタ番号ならびにベクタアドレスの詳細は「第 4 章 例外処理」および「第 5 章 割り込みコントローラ」を参照してください。

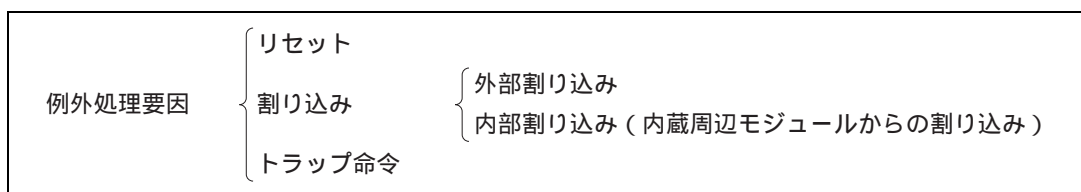


図 2.12 例外処理要因の分類

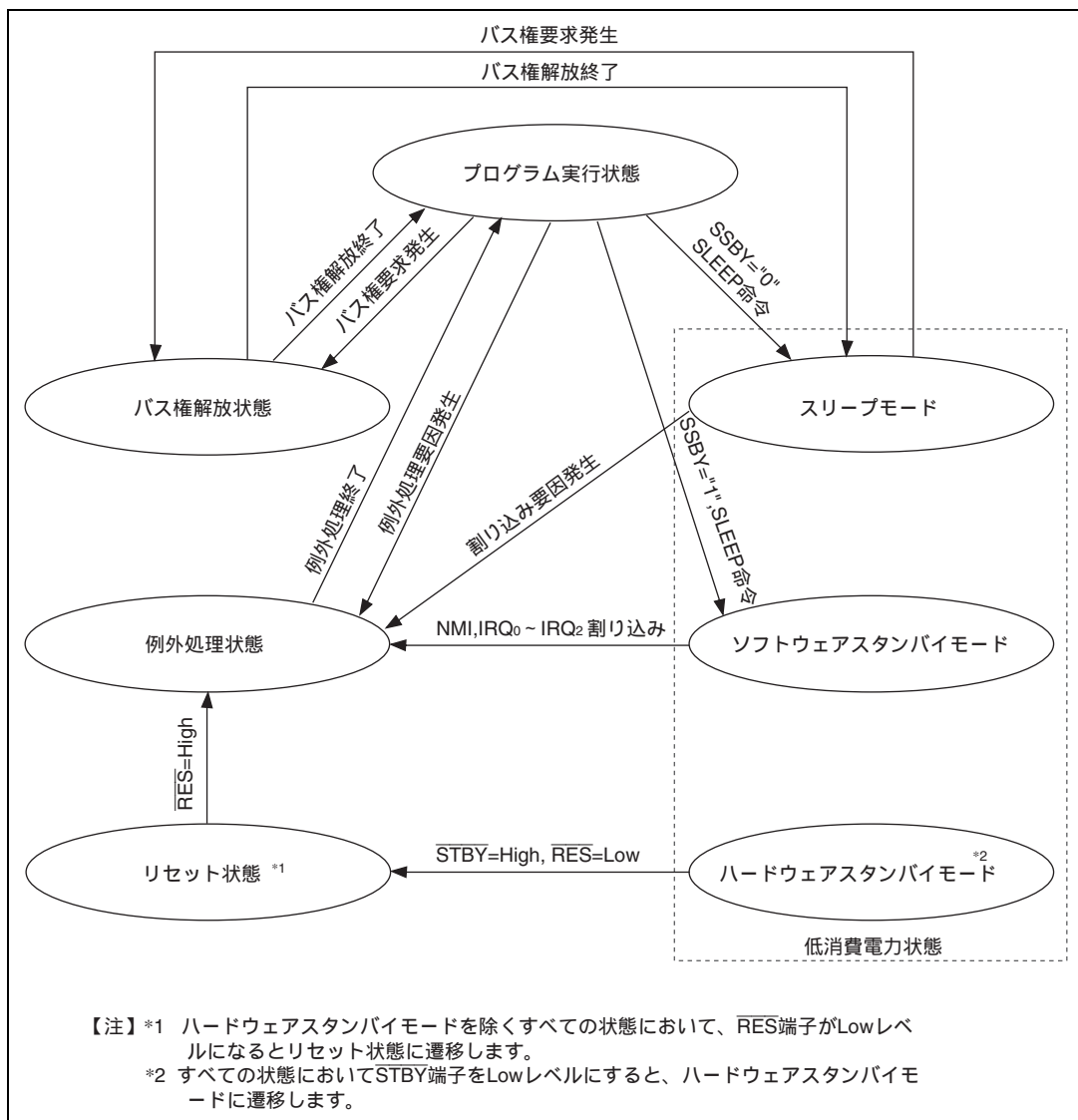


図 2.13 状態遷移図

2.8.4 例外処理の動作

(1) リセット例外処理の動作

リセット例外処理は、最も優先度の高い例外処理です。 $\overline{\text{RES}}$ 端子を Low レベルにしてリセット状態にした後、 $\overline{\text{RES}}$ 端子を High レベルにすると、リセット例外処理が起動されます。リセット例外処理が起動されると、CPU は、例外処理ベクタテーブルからスタートアドレスを取り出し、その番地からプログラムの実行を開始します。リセット例外処理実行中、および終了後は、NMI を含めたすべての割り込みが禁止されます。

(2) 割り込み例外処理およびトラップ命令例外処理の動作

これらの例外処理が起動されると、CPU は SP (ER7) を参照して PC と CCR をスタックに退避します。次に、SYSCR の UE ビットが 1 のときは CCR の I ビットが 1 にセットされ、UE ビットが 0 のときは CCR の I ビット、UI ビットがいずれも 1 にセットされます。

その後、例外処理ベクタテーブルからスタートアドレスを取り出して分岐します。

例外処理終了後のスタックの構造を図 2.14 に示します。

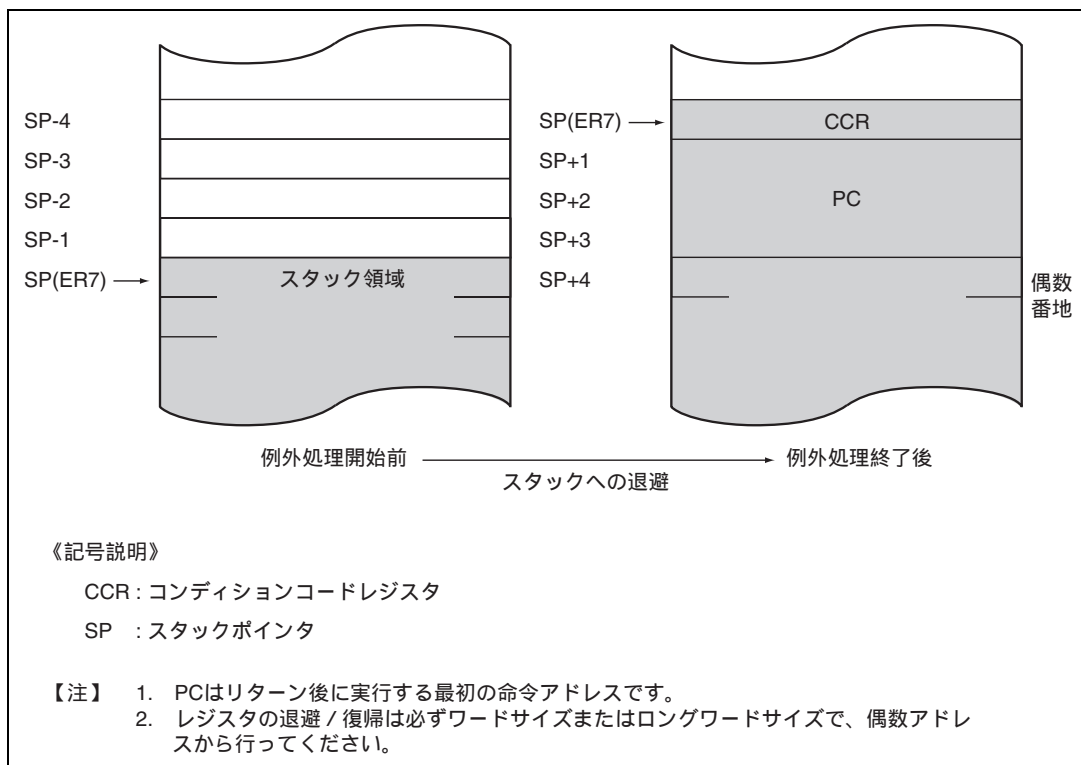


図 2.14 例外処理終了後のスタック状態

2.8.5 バス権解放状態

CPU 以外のバスマスタによるバス権要求に対して、バス権を解放した状態です。CPU 以外のバスマスタには外部バスマスタがあります。

バス権解放状態では、CPU は内部動作を除き、停止します。また、割り込みも受け付けられません。詳細は「6.6 バスアービタ」を参照してください。

2.8.6 リセット状態

$\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになると、実行中の処理はすべて中止され、CPU はリセット状態になります。リセットによって CCR の I ビットが 1 にセットされます。リセット状態ではすべての割り込みが禁止されます。

$\overline{\text{RES}}$ 端子を Low レベルから High レベルにすると、リセット例外処理が開始されます。

ウォッチドッグタイマのオーバフローによって、リセット状態とすることもできます。詳細は「第 11 章 ウォッチドッグタイマ」を参照してください。

2.8.7 低消費電力状態

低消費電力状態は CPU の動作を停止して、消費電力を下げる状態です。スリープモード、ソフトウェアスタンバイモード、ハードウェアスタンバイモードがあります。

(1) スリープモード

スリープモードは、SYSCR の SSBY ビットを 0 にクリアした状態で、SLEEP 命令を実行することによって遷移するモードです。CPU の動作は、SLEEP 命令実行直後で停止します。CPU の内部レジスタの内容は保持されます。

(2) ソフトウェアスタンバイモード

ソフトウェアスタンバイモードは、SYSCR の SSBY ビットを 1 にセットした状態で、SLEEP 命令を実行することによって遷移するモードです。

CPU およびクロックをはじめ内蔵周辺モジュールのすべての動作が停止します。内蔵周辺モジュールはリセット状態になりますが、規定の電圧が与えられている限り CPU の内部レジスタの内容および内蔵 RAM の内容は保持されます。また、I/O ポートの状態も保持されます。

(3) ハードウェアスタンバイモード

ハードウェアスタンバイモードは、 $\overline{\text{STBY}}$ 端子を Low レベルにすることによって遷移するモードです。ソフトウェアスタンバイモードと同様に、CPU およびすべてのクロックは停止し、内蔵周辺モジュールはリセット状態になりますが、規定の電圧が与えられている限り、内蔵 RAM の内容は保持されます。

低消費電力状態についての詳細は、「第 20 章 低消費電力状態」を参照してください。

2.9 基本動作タイミング

2.9.1 概要

H8/300H CPU は、クロック () を基準に動作しています。 の立ち上がりから次の立ち上がりまでの 1 単位をステートと呼びます。メモリサイクルまたはバスサイクルは、2 または 3 ステートで構成され、内蔵メモリ、内蔵周辺モジュール、または外部アドレス空間によってそれぞれ異なるアクセスを行います。外部アドレス空間のアクセスについては、バスコントローラで設定することができます。

2.9.2 内蔵メモリアクセスタイミング

内蔵メモリのアクセスは、2 ステートアクセスを行います。このとき、データバス幅は 16 ビットで、バイトおよびワードサイズのアクセスが可能です。内蔵メモリアクセスサイクルを図 2.15 に、端子状態を図 2.16 に示します。

H8/3024 グループは、アドレス端子からのアドレス出力方式を切り替える機能を持っています。詳細は、「6.3.5 アドレス出力方式」を参照してください。

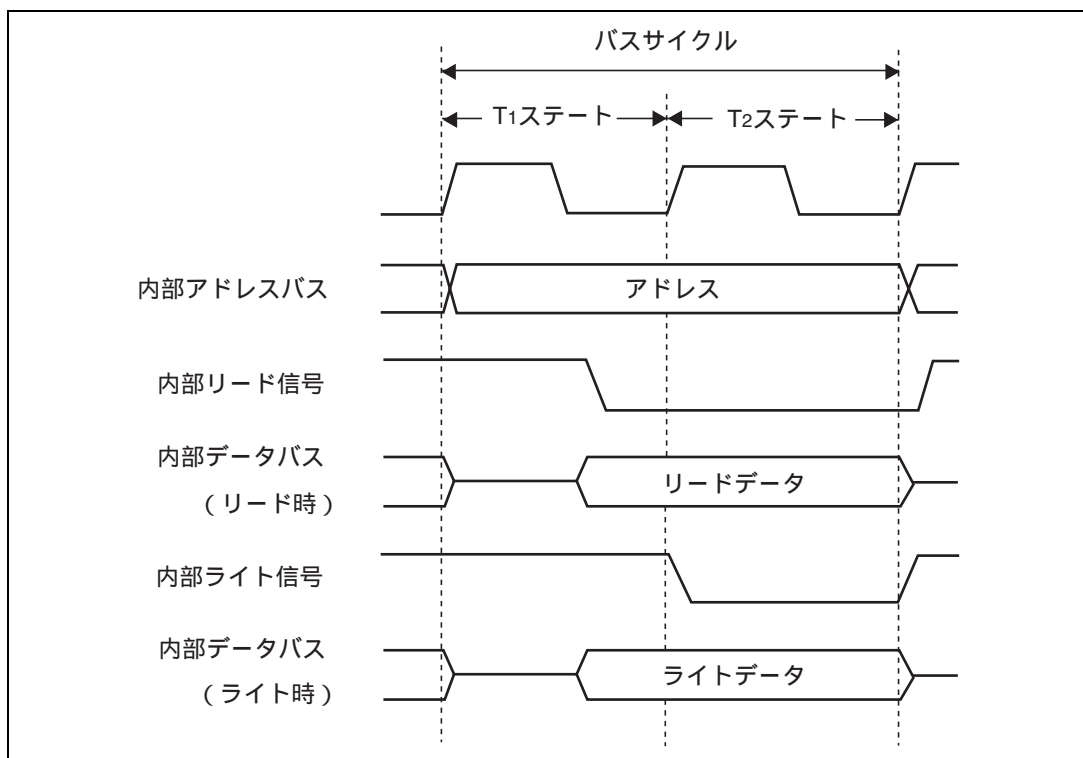


図 2.15 内蔵メモリアクセスサイクル

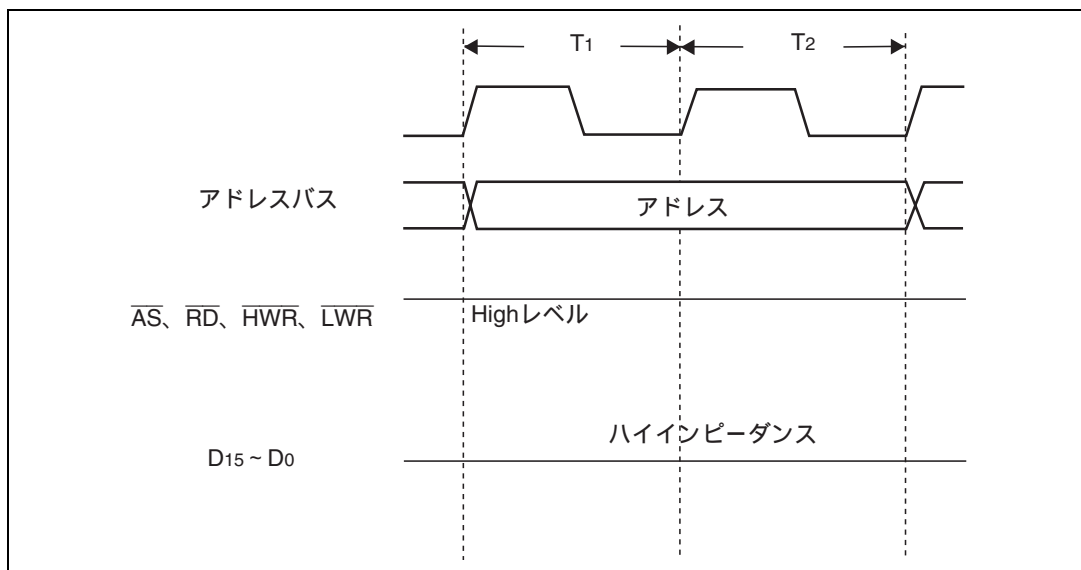


図 2.16 内蔵メモリアクセス時の端子状態 (アドレス更新モード 1)

2.9.3 内蔵周辺モジュールアクセスタイミング

内蔵周辺モジュールのアクセスは 3 ステートで行われます。このとき、データバス幅は 8 ビットまたは 16 ビットであり、内部 I/O レジスタにより異なります。内蔵周辺モジュールアクセスタイミングを図 2.17 に、端子状態を図 2.18 に示します。

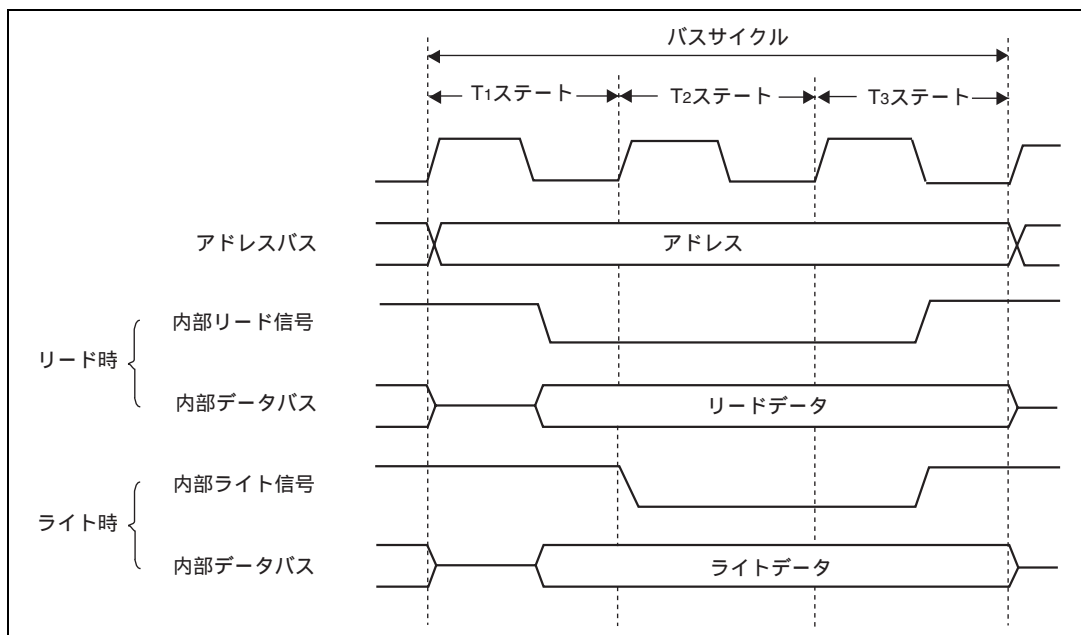


図 2.17 内蔵周辺モジュールアクセスサイクル

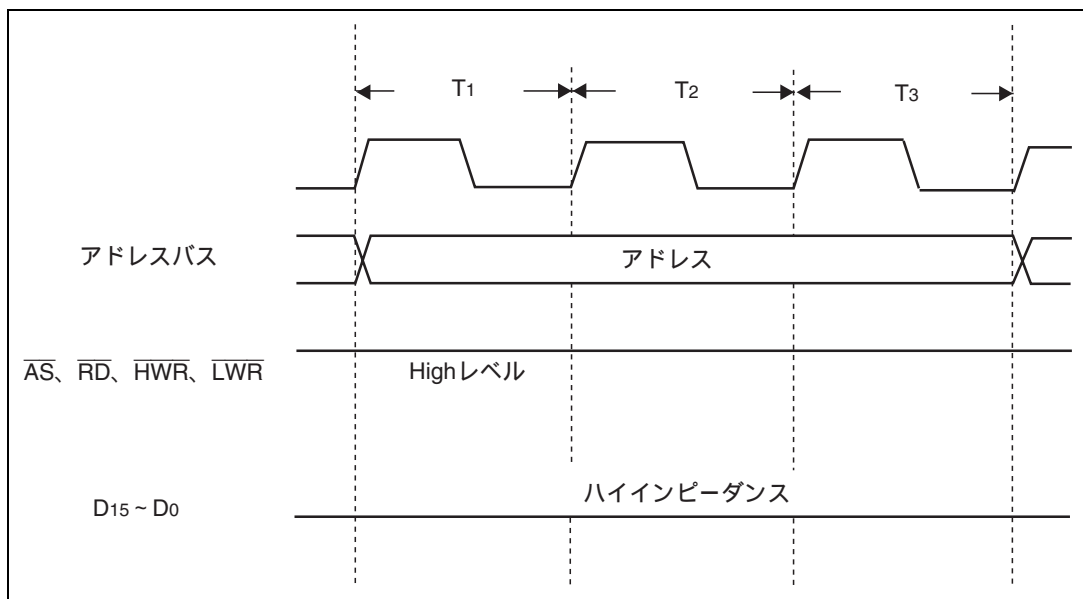


図 2.18 内蔵周辺モジュールアクセス時の端子状態

2.9.4 外部アドレス空間アクセスタイミング

外部アドレス空間は8つのエリア（エリア0~7）に分割されており、バスコントローラの設定により、各エリアごとにデータバス幅（8ビットまたは16ビット）とアクセスステート（2ステートまたは3ステート）の選択ができます。

詳細は「第6章 バスコントローラ」を参照してください。

3. MCU 動作モード

3.1 概要

3.1.1 動作モードの種類の選択

本 LSI には、7 種類の動作モード(モード 1~7)があります。これらのモードは、モード端子(MD2 ~ MD0)を表 3.1 のように設定することによってバスモードの初期状態とアドレス空間を選択することができます。

表 3.1 動作モードの種類の選択

動作モード	端子設定			内容			
	MD ₂	MD ₁	MD ₀	アドレス空間	バスモード 初期状態*1	内蔵 ROM	内蔵 RAM
-	0	0	0	設定禁止			
モード 1	0	0	1	拡張モード	8 ビット	無効	有効*2
モード 2	0	1	0	拡張モード	16 ビット	無効	有効*2
モード 3	0	1	1	拡張モード	8 ビット	無効	有効*2
モード 4	1	0	0	拡張モード	16 ビット	無効	有効*2
モード 5	1	0	1	拡張モード	8 ビット	有効	有効*2
モード 6	1	1	0	シングルチップ ノーマルモード	-	有効	有効
モード 7	1	1	1	シングルチップ アドバンスモード	-	有効	有効

【注】 *1 モード 1~5 において、バス幅コントロールレジスタ (ABWCR) を設定することによりデータバス幅をエリアごとに 8 ビットデータバスまたは 16 ビットデータバスにすることができます。詳細は、「第 6 章 バスコントローラ」を参照してください。

*2 SYSCR の RAME ビットを 0 にクリアすると外部アドレス空間に切り換わります。

アドレス空間は、64K バイト / 1M バイト / 16M バイトのいずれかを選択することができます。外部データバスのバス幅は ABWCR により、8 ビット / 16 ビットバスモードのいずれかになります。すべてのエリアを 8 ビットアクセス空間に設定した場合のみ、8 ビットバスモードとなります。詳細は「第 6 章 バスコントローラ」を参照してください。

モード 1~4 は、外部メモリおよび周辺デバイスをアクセスすることができる内蔵 ROM 無効拡張モードです。

モード 1、2 でサポートするアドレス空間は、最大 1M バイトです。また、モード 3、4 でサポートするアドレス空間は、最大 16M バイトです。

モード 5 は、外部メモリおよび周辺デバイスをアクセスすることができる内蔵 ROM 有効拡張モードです。モード 5 でサポートするアドレス空間は、最大 16M バイトです。

モード 6、7 は、内蔵 ROM と RAM、内部 I/O レジスタのみで動作するシングルチップモードです。すべてのポートを使用することができます。モード 6 でサポートするアドレス空間は最大 64K バイト

3. MCU 動作モード

です。モード7でサポートするアドレス空間は最大 1M バイトです。

モード1~7以外は、本 LSI では使用できません。したがって、モード端子は必ずモード1~7になるように設定してください。

またモード端子は、動作中に変化させないでください。モードを変更する場合は、リセット状態にしてモード端子を変更してください。

3.1.2 レジスタ構成

本 LSI にはモード端子 ($MD_2 \sim MD_0$) の状態が反映される MDCR と、動作を制御する SYSCR があります。レジスタ構成を表 3.2 に示します。

表 3.2 レジスタ構成

アドレス*	名 称	略 称	R/W	初期値
H'EE011	モードコントロールレジスタ	MDCR	R	不定
H'EE012	システムコントロールレジスタ	SYSCR	R/W	H'09

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

3.2 モードコントロールレジスタ (MDCR)

MDCR は 8 ビットのリード専用のレジスタで、本 LSI の現在の動作モードをモニタするのに用います。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	—	—	—	MDS2	MDS1	MDS0
初期値:	1	1	0	0	0	— *	— *	— *
R/W :	—	—	—	—	—	R	R	R

リザーブビット
モードセレクト2~0
現在の動作モード
を示すビットです。

【注】* MD₂ ~ MD₀ 端子により決定されます。

ビット7、6: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット5~3: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 0 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット2~0: モードセレクト2~0 (MDS2~0)

これらのビットは、モード端子 (MD₂ ~ MD₀) のレベルを反映した値 (現在の動作モード) を示しています。MDS2 ~ MDS0 ビットは MD₂ ~ MD₀ 端子にそれぞれ対応します。これらのビットは、リード専用でライトは無効です。MDCR をリードすると、モード端子 (MD₂ ~ MD₀) のレベルがこれらのビットにラッチされます。

【注】フラッシュメモリ内蔵製品には、フラッシュメモリを書き換えるブートモードがあります。このブートモードの時には、MDS2 ビットには MD₂ 端子のレベルの反転した値が反映されます。

3.3 システムコントロールレジスタ (SYSCR)

SYSCR は 8 ビットのレジスタで本 LSI の動作を制御します。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	SSBY	STS2	STS1	STS0	UE	NMIEG	SSOE	RAME
初期値 :	0	0	0	0	1	0	0	1
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

RAMイネーブル
内蔵RAMの有効 / 無効を選択するビットです。

ソフトウェアスタンバイ
出力ポートイネーブル
ソフトウェアスタンバイ
モード時にアドレスバス、
バス制御信号の出力の状態
を選択するビットです。

NMIエッジセレクト
NMI端子の入力エッジを選択するビットです。

ユーザビットイネーブル
CCRのUIビットをユーザビットとして使用する
か、割り込みマスクビットとして使用するか
を選択するビットです。

スタンバイタイムセレクト2~0
ソフトウェアスタンバイモードから復帰する場合の待機時間
を選択するビットです。

ソフトウェアスタンバイ
ソフトウェアスタンバイモードへの遷移を指定するビットです。

ビット7：ソフトウェアスタンバイ（SSBY）

ソフトウェアスタンバイモードへの遷移を指定します（ソフトウェアスタンバイモードについては「第20章 低消費電力状態」を参照してください）。

なお、外部割り込みによりソフトウェアスタンバイモードが解除され、通常動作に遷移したとき、このビットは1にセットされたままです。クリアする場合は、0をライトしてください。

ビット7	説 明	
SSBY		
0	SLEEP 命令実行後、スリープモードに遷移	(初期値)
1	SLEEP 命令実行後、ソフトウェアスタンバイモードに遷移	

ビット6～4：スタンバイタイムセレクト2～0（STS2～0）

外部割り込みによって、ソフトウェアスタンバイモードを解除する場合に、内部クロックが安定するまでCPUと内蔵周辺モジュールが待機する時間を指定します。

水晶発振の場合、動作周波数に応じて待機時間が7ms以上となるように指定してください。待機時間の設定の詳細については、「20.4.3 ソフトウェアスタンバイモード解除後の発振安定待機時間の設定」を参照してください。

ビット6	ビット5	ビット4	説 明
STS2	STS1	STS0	
0	0	0	待機時間 = 8192 ステート (初期値)
0	0	1	待機時間 = 16384 ステート
0	1	0	待機時間 = 32768 ステート
0	1	1	待機時間 = 65536 ステート
1	0	0	待機時間 = 131072 ステート
1	0	1	待機時間 = 262144 ステート
1	1	0	待機時間 = 1024 ステート
1	1	1	使用禁止

ビット3：ユーザビットイネーブル（UE）

CCRのUIビットをユーザビットとして使用するか、割り込みマスクビットとして使用するかを選択します。

ビット3	説 明
UE	
0	CCRのUIビットを、割り込みマスクビットとして使用
1	CCRのUIビットを、ユーザビットとして使用 (初期値)

3. MCU 動作モード

ビット 2 : NMI エッジセレクト (NMIEG)

NMI 端子の入力エッジ選択を行います。

ビット 2	説 明
NMIEG	
0	NMI 入力の立ち下がりエッジで割り込み要求を発生 (初期値)
1	NMI 入力の立ち上がりエッジで割り込み要求を発生

ビット 1 : ソフトウェアスタンバイ出力ポートイネーブル (SSOE)

ソフトウェアスタンバイモード時にアドレスバス、バス制御信号 ($\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_7$ 、 \overline{AS} 、 \overline{RD} 、 \overline{HWR} 、 \overline{LWR}) の出力を保持または High レベル固定するか、ハイインピーダンスにするかを指定します。

ビット 1	説 明
SSOE	
0	ソフトウェアスタンバイモード時、アドレスバス、バス制御信号はすべてハイインピーダンス (初期値)
1	ソフトウェアスタンバイモード時、 アドレスバス : 出力状態を保持 バス制御信号 : High レベル固定

ビット 0 : RAM イネーブル (RAME)

内蔵 RAM の有効 / 無効を選択します。RAME ビットは、 \overline{RES} 端子の立ち上がりエッジで初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは、初期化されません。

ビット 0	説 明
RAME	
0	内蔵 RAM の無効
1	内蔵 RAM の有効 (初期値)

3.4 各動作モードの説明

3.4.1 モード 1

ポート 1、2、5 の機能がアドレス端子 $A_{19} \sim A_0$ となり、最大 1M バイトのアドレス空間をアクセスできます。リセット直後は 8 ビットバスモードとなり、すべてのエリアは 8 ビットアクセス空間となります。ただし、ABWCR により少なくとも 1 つのエリアを 16 ビットアクセス空間に設定した場合には、16 ビットバスモードとなります。

3.4.2 モード 2

ポート 1、2、5 の機能がアドレス端子 $A_{19} \sim A_0$ となり、最大 1M バイトのアドレス空間をアクセスできます。リセット直後は 16 ビットバスモードとなり、すべてのエリアは 16 ビットアクセス空間となります。ただし、ABWCR によりすべてのエリアを 8 ビットアクセス空間に設定した場合には、8 ビットバスモードとなります。

3.4.3 モード 3

ポート 1、2、5 およびポート A の一部の機能がアドレス端子 $A_{23} \sim A_0$ となり、最大 16M バイトのアドレス空間をアクセスできます。バスモードはリセット直後に 8 ビットバスモードとなり、すべてのエリアは 8 ビットアクセス空間となります。ただし、ABWCR により少なくとも 1 つのエリアを 16 ビットアクセス空間に設定した場合には、16 ビットバスモードとなります。 $A_{23} \sim A_{21}$ は、バスリリースコントロールレジスタ (BRCR) のビット 7~5 に 0 をライトすると有効になります (本モードでは A_{20} は常に出力となります)。

3.4.4 モード 4

ポート 1、2、5 およびポート A の一部の機能がアドレス端子 $A_{23} \sim A_0$ となり、最大 16M バイトのアドレス空間をアクセスできます。バスモードはリセット直後に 16 ビットバスモードとなり、すべてのエリアは 16 ビットアクセス空間となります。ただし、ABWCR によりすべてのエリアを 8 ビットアクセス空間に設定した場合には、8 ビットバスモードとなります。 $A_{23} \sim A_{21}$ は、BRCR のビット 7~5 に 0 をライトすると有効になります (本モードでは A_{20} は常に出力となります)。

3.4.5 モード 5

ポート 1、2、5 およびポート A の一部の機能がアドレス端子 $A_{23} \sim A_0$ となり、最大 16M バイトのアドレス空間をアクセスできます。リセット直後は入力ポートになっています。したがってポート 1、2、5 をアドレスバスとして使用する場合は、各々の対応するデータディレクションレジスタ (P1DDR、P2DDR、P5DDR) を 1 にセットして、ポート 1、2、5 を出力に設定してください。また、 $A_{23} \sim A_{20}$ を出力する場合には、BRCR のビット 7~4 に 0 をライトしてください。

フラッシュメモリ内蔵製品では、フラッシュメモリを書き換えることのできるオンボードプログラミングモードをサポートします。

バスモードはリセット直後に、8 ビットバスモードとなり、すべてのエリアは 8 ビットアクセス空間となります。ただし、ABWCR により、少なくとも 1 つのエリアを 16 ビットアクセス空間に設定した場合には、16 ビットバスモードとなります。

3. MCU 動作モード

3.4.6 モード 6

内蔵 ROM と RAM、内部 I/O レジスタで動作するモードです。すべてのポートを使用することができます。

モード 6 はアドレス空間が 64k バイトとなります。

3.4.7 モード 7

内蔵 ROM と RAM、内部 I/O レジスタで動作するモードです。すべてのポートを使用することができます。

モード 7 はアドレス空間が 1M バイトとなります。

フラッシュメモリ内蔵製品では、フラッシュメモリを書き換えることのできるオンボードプログラミングモードをサポートします。

3.5 各動作モードにおける端子機能

動作モードによりポート 1~5、およびポート A の端子機能が切り換わります。各動作モードにおける端子機能の一覧を表 3.3 に示します。

表 3.3 各動作モードにおけるポート 1~5、およびポート A の機能

ポート	モード 1	モード 2	モード 3	モード 4	モード 5	モード 6	モード 7
ポート 1	A ₇ ~ A ₀				P1 ₇ ~ P1 ₀ * ²	P1 ₇ ~ P1 ₀	
ポート 2	A ₁₅ ~ A ₈				P2 ₇ ~ P2 ₀ * ²	P2 ₇ ~ P2 ₀	
ポート 3	D ₁₅ ~ D ₈						P3 ₇ ~ P3 ₀
ポート 4	P4 ₇ ~ P4 ₀ * ¹	D ₇ ~ D ₀ * ¹	P4 ₇ ~ P4 ₀ * ¹	D ₇ ~ D ₀ * ¹	P4 ₇ ~ P4 ₀ * ¹	P4 ₇ ~ P4 ₀	
ポート 5	A ₁₉ ~ A ₁₆				P5 ₃ ~ P5 ₀ * ²	P5 ₃ ~ P5 ₀	
ポート A	PA ₇ ~ PA ₄		PA ₆ ~ PA ₄ , A ₂₀ * ³		PA ₇ ~ PA ₄ * ⁴	PA ₇ ~ PA ₄	

- 【注】 *1 初期状態を示しています。ABWCR の設定により、バスモードを切り換えることができます。8 ビットモード時には P4₇ ~ P4₀ に、16 ビットバスモード時には D₇ ~ D₀ となります。
- *2 初期状態を示しています。各々対応するデータディレクションレジスタ (P1DDR、P2DDR、P5DDR) を 1 に設定することにより、アドレスバスとなります。
- *3 初期状態を示しています。A₂₀ は常にアドレス出力です。PA₆ ~ PA₄ は、BRCCR のビット 7~5 に 0 をライトすることにより A₂₃ ~ A₂₁ 出力になります。
- *4 初期状態を示しています。PA₇ ~ PA₄ は、BRCCR のビット 7~4 に 0 をライトすることにより A₂₃ ~ A₂₀ 出力になります。

3.6 各動作モードのメモリマップ

H8/3024 グループのメモリマップを図 3.1 ~ 図 3.2 に示します。拡張モードではアドレス空間は 8 エリアに分割されています。

モード 1 とモード 2、モード 3 とモード 4 ではそれぞれバスモードの初期状態が異なります。

また、モード 6 (64k バイトモード) とモード 1、2、7 (1M バイトモード) とモード 3、4、5 (16M バイトモード) で、内蔵 RAM および内部 I/O レジスタの配置が異なります。また、CPU のアドレッシングモードのうち、絶対アドレス 8 ビット / 16 ビット (@aa:8/@aa:16) で指定できる範囲が異なります。

3.6.1 H8/3024 グループのメモリマップの比較

H8/3024 グループでは、内蔵 ROM および内蔵 RAM の容量の違いにより、アドレスマップが異なります。内部 I/O レジスタ空間は共通です。表 3.4 にモード 5 でのアドレスマップの比較を示します。

表 3.4 モード 5 でのアドレスマップ比較

		H8/3024F-ZTAT	H8/3026F-ZTAT	H8/3024 マスク ROM 品	H8/3026 マスク ROM 品
内蔵 ROM	容量	128kB	256kB	128kB	256kB
	アドレス エリア	H'000000 ~ H'01FFFF	H'000000 ~ H'03FFFF	H'000000 ~ H'01FFFF	H'000000 ~ H'03FFFF
内蔵 RAM	容量	4kB	8kB	4kB	8kB
	アドレス エリア	H'FFEF20 ~ H'FFFF1F	H'FFDF20 ~ H'FFFF1F	H'FFEF20 ~ H'FFFF1F	H'FFDF20 ~ H'FFFF1F

3.6.2 リザーブ領域について

本 LSI のメモリマップ上にはリード/ライトアクセスが禁止されているリザーブ領域があります。下記のリザーブ領域にアクセスした場合、正常動作が保証されないので注意してください。

(1) 内部 I/O レジスタ空間のリザーブ領域

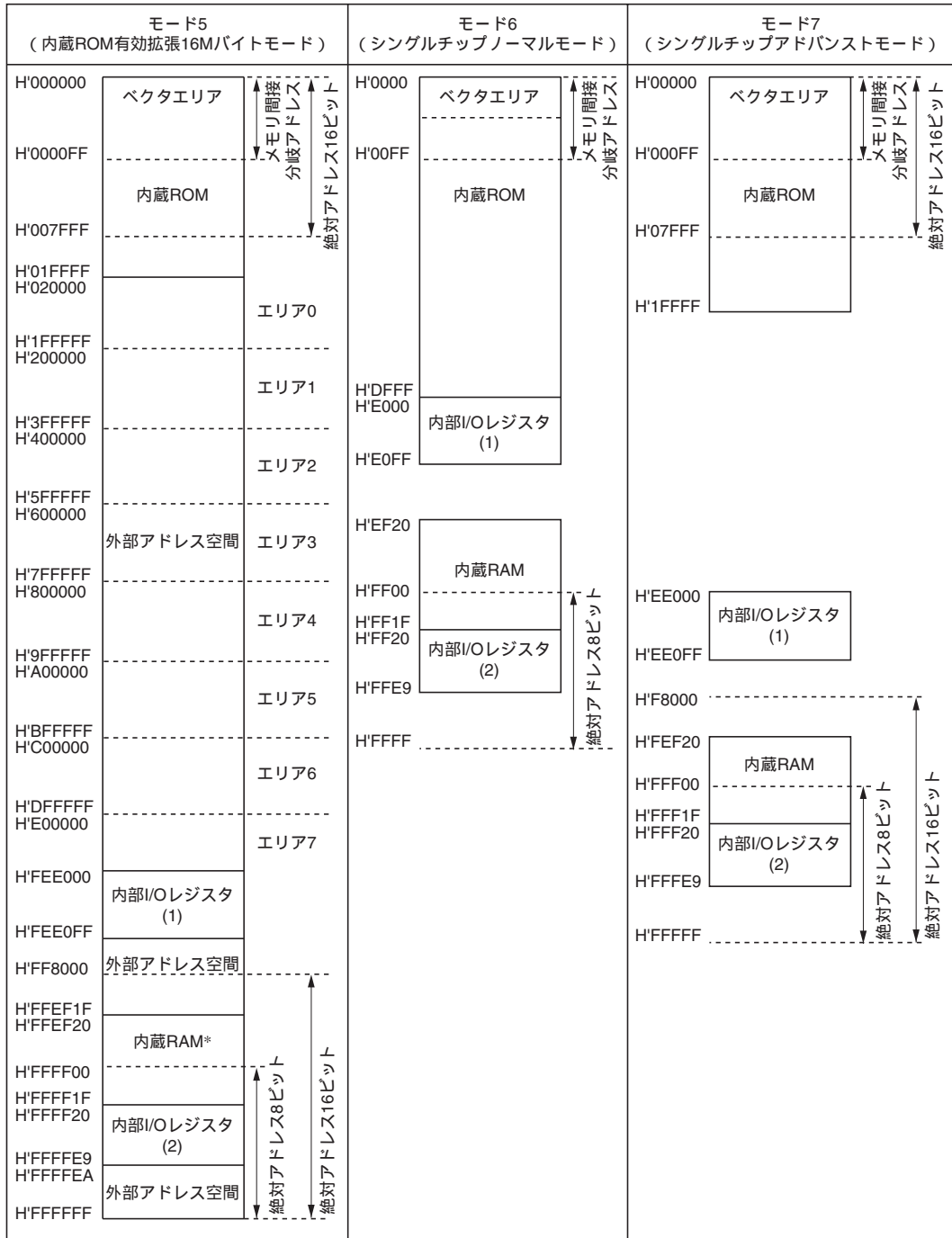
H8/3024 グループの内部 I/O レジスタ空間には、アクセス禁止のリザーブ領域があります。詳細は、「付録 B. 内部 I/O レジスタ一覧」を参照してください。

3. MCU 動作モード

モード1、2 (内蔵ROM無効拡張1Mバイトモード)			モード3、4 (内蔵ROM無効拡張16Mバイトモード)		
H'00000	ベクタエリア	メモリ間接 分岐アドレス 絶対アドレス16ビット	H'00000	ベクタエリア	メモリ間接 分岐アドレス 絶対アドレス16ビット
H'000FF			H'000FF		
H'07FFF			H'07FFF		
H'1FFFF H'20000		エリア0	H'1FFFF H'20000		エリア0
H'3FFFF H'40000		エリア1	H'3FFFF H'40000		エリア1
H'5FFFF H'60000		エリア2	H'5FFFF H'60000		エリア2
H'7FFFF H'80000	外部アドレス空間	エリア3	H'7FFFF H'80000	外部アドレス空間	エリア3
H'9FFFF H'A0000		エリア4	H'9FFFF H'A0000		エリア4
H'BFFFF H'C0000		エリア5	H'BFFFF H'C0000		エリア5
H'DFFFF H'E0000		エリア6	H'DFFFF H'E0000		エリア6
H'EE000		エリア7	H'7FFFF H'80000		エリア7
H'EE000	内部I/Oレジスタ (1)		H'9FFFF H'A0000		エリア4
H'EE0FF			H'9FFFF H'A0000		エリア5
H'F8000	外部アドレス空間		H'BFFFF H'C0000		エリア6
H'FEF1F H'FEF20			H'DFFFF H'E0000		エリア7
H'FFF00	内蔵RAM*		H'FEE000	内部I/Oレジスタ (1)	
H'FFF1F H'FFF20		絶対アドレス8ビット	H'FEE0FF		
H'FFF00		絶対アドレス16ビット	H'FF8000	外部アドレス空間	
H'FFF1F H'FFF20	内部I/Oレジスタ (2)		H'FFEF1F H'FFEF20		
H'FFFE9 H'FFFEA			H'FFF00	内蔵RAM*	絶対アドレス8ビット
H'FFFFF	外部アドレス空間		H'FFF1F H'FFF20		絶対アドレス16ビット
			H'FFF00		
			H'FFF1F H'FFF20	内部I/Oレジスタ (2)	
			H'FFFE9 H'FFFEA		
			H'FFFFF	外部アドレス空間	

【注】* 内蔵RAMをディスエーブルにすると外部アドレス空間になります。

図 3.1 H8/3024F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品の各動作モードにおけるメモリマップ (1)



【注】* 内蔵RAMをディスエーブルにすると外部アドレス空間になります。

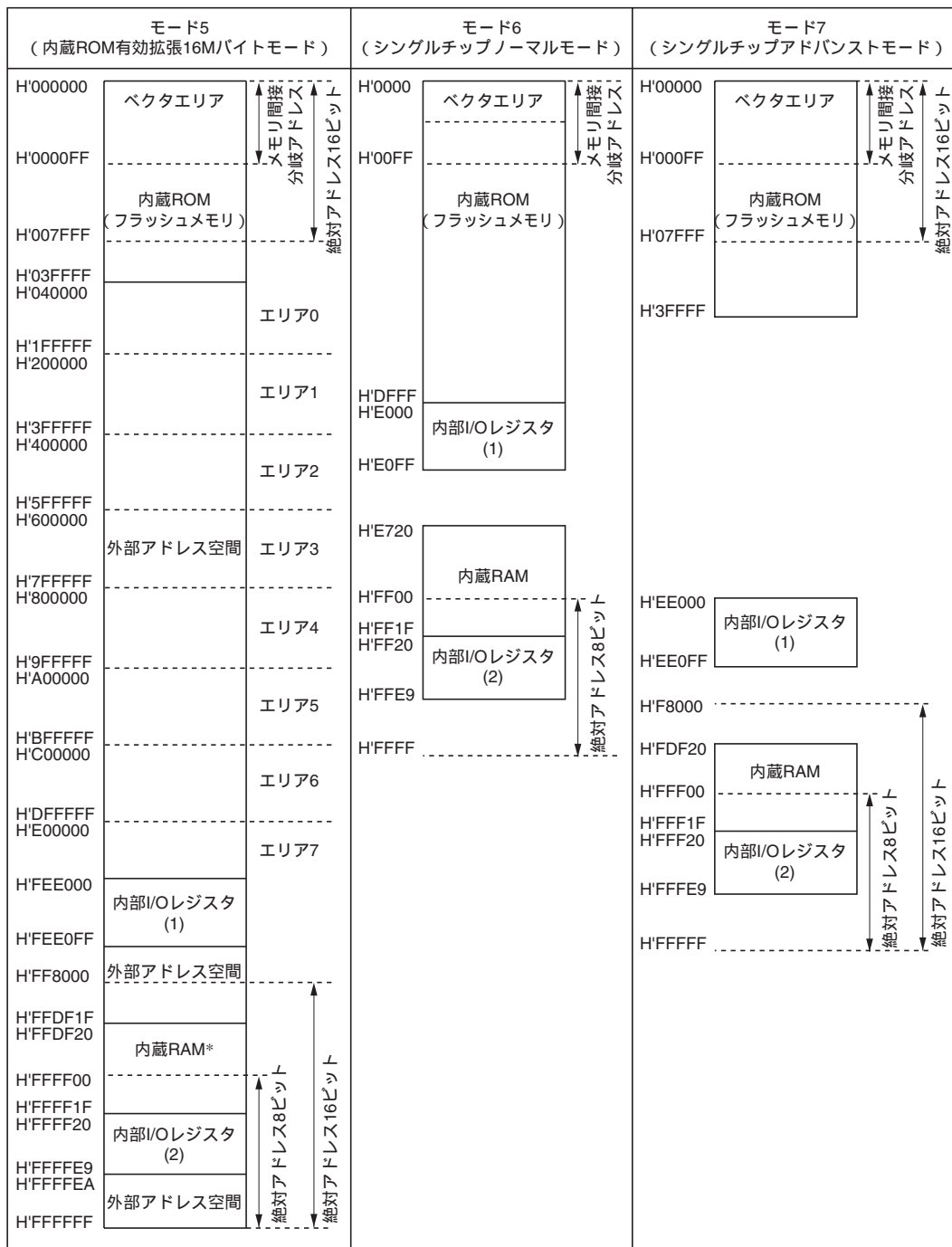
図 3.1 H8/3024F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品の各動作モードにおけるメモリマップ (2)

3. MCU 動作モード

モード1、2 (内蔵ROM無効拡張1Mバイトモード)			モード3、4 (内蔵ROM無効拡張16Mバイトモード)		
H'00000	ベクタエリア	メモリ間接 分岐アドレス	H'000000	ベクタエリア	メモリ間接 分岐アドレス
H'000FF			H'0000FF		
H'07FFF			H'007FFF		
		絶対アドレス16ビット			絶対アドレス16ビット
エリア0			エリア0		
エリア1			エリア1		
エリア2			エリア2		
外部アドレス空間			外部アドレス空間		
エリア3			エリア3		
エリア4			エリア4		
エリア5			エリア5		
エリア6		エリア6			
エリア7		エリア7			
内部I/Oレジスタ (1)			内部I/Oレジスタ (1)		
外部アドレス空間			外部アドレス空間		
内蔵RAM*			内蔵RAM*		
内部I/Oレジスタ (2)		絶対アドレス8ビット	内部I/Oレジスタ (2)		絶対アドレス8ビット
外部アドレス空間			外部アドレス空間		
		絶対アドレス16ビット			絶対アドレス16ビット

【注】* 内蔵RAMをディスエーブルにすると外部アドレス空間になります。

図 3.2 H8/3026F-ZTAT、H8/3026 マスク ROM 品の各動作モードにおけるメモリマップ (1)



【注】* 内蔵RAMをディスエーブルにすると外部アドレス空間になります。

図 3.2 H8/3026F-ZTAT、H8/3026 マスク ROM 品の各動作モードにおけるメモリマップ (2)

3. MCU 動作モード

4. 例外処理

4.1 概要

4.1.1 例外処理の種類と優先度

例外処理には、表 4.1 に示すように、リセット、割り込み、およびトラップ命令によるものがあります。これらの例外処理には表 4.1 に示すように優先度が設けられており、複数の例外処理が同時に発生した場合は、この優先度に従って受け付けられ処理されます。トラップ命令例外処理は、プログラム実行状態で常に受け付けられます。

表 4.1 例外処理の種類と優先度

優先度	例外処理の種類	例外処理開始タイミング
高 ▲ ↑ 低	リセット	RES 端子が Low レベルから High レベルに変化すると、直ちに開始します。
	割り込み	割り込み要求が発生すると、命令の実行終了時または例外処理終了時に開始します。
	トラップ命令 (TRAPA)	トラップ (TRAPA) 命令の実行により開始します。

4.1.2 例外処理の動作

例外処理は、各例外処理要因により起動されます。

トラップ命令および割り込み例外処理は、次のように動作します。

- (1) プログラムカウンタ (PC) とコンディションコードレジスタ (CCR) をスタックに退避します。
- (2) CCR の割り込みマスクビットを 1 にセットします。
- (3) 起動要因に対応するベクタアドレスを生成し、そのベクタアドレスの内容が示す番地からプログラムの実行が開始されます。

【注】 リセット例外処理の場合は上記 (2)、(3) の動作を行います。

4. 例外処理

4.1.3 例外処理要因とベクタテーブル

各例外処理要因は、図 4.1 に示すように分類されます。

これらの例外処理要因には、それぞれ異なるベクタアドレスが割り当てられています。

これらの要因とベクタアドレスとの対応を表 4.2 に示します。

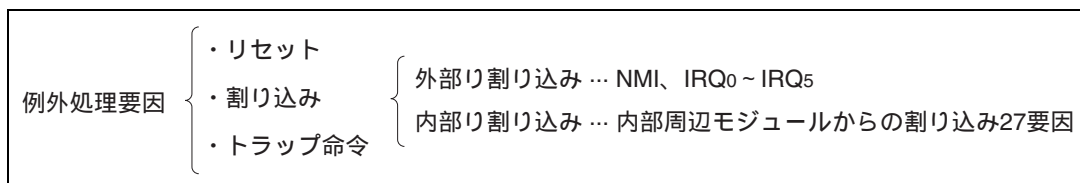


図 4.1 例外処理要因

表 4.2 例外処理ベクタテーブル

例外処理要因		ベクタ番号	ベクタアドレス* ¹	
			アドバンスモード	ノーマルモード
リセット		0	H'0000 ~ H'0003	H'0000 ~ H'0001
システム予約		1	H'0004 ~ H'0007	H'0002 ~ H'0003
		2	H'0008 ~ H'000B	H'0004 ~ H'0005
		3	H'000C ~ H'000F	H'0006 ~ H'0007
		4	H'0010 ~ H'0013	H'0008 ~ H'0009
		5	H'0014 ~ H'0017	H'000A ~ H'000B
		6	H'0018 ~ H'001B	H'000C ~ H'000D
外部割り込み NMI		7	H'001C ~ H'001F	H'000E ~ H'000F
トラップ命令 (4 要因)		8	H'0020 ~ H'0023	H'0010 ~ H'0011
		9	H'0024 ~ H'0027	H'0012 ~ H'0013
		10	H'0028 ~ H'002B	H'0014 ~ H'0015
		11	H'002C ~ H'002F	H'0016 ~ H'0017
外部割り込み	IRQ ₀	12	H'0030 ~ H'0033	H'0018 ~ H'0019
	IRQ ₁	13	H'0034 ~ H'0037	H'001A ~ H'001B
	IRQ ₂	14	H'0038 ~ H'003B	H'001C ~ H'001D
	IRQ ₃	15	H'003C ~ H'003F	H'001E ~ H'001F
	IRQ ₄	16	H'0040 ~ H'0043	H'0020 ~ H'0021
	IRQ ₅	17	H'0044 ~ H'0047	H'0022 ~ H'0023
システム予約		18	H'0048 ~ H'004B	H'0024 ~ H'0025
		19	H'004C ~ H'004F	H'0026 ~ H'0027
内部割り込み* ²		20	H'0050 ~ H'0053	H'0028 ~ H'0029
		}	}	}
		63	H'00FC ~ H'00FF	H'007E ~ H'007F

【注】 *1 アドレスの下位 16 ビットを示しています。

*2 内部割り込みのベクタテーブルは、「5.3.3 割り込み例外処理ベクタテーブル」を参照してください。

4.2 リセット

4.2.1 概要

リセットは、最も優先順位の高い例外処理です。

$\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになると、実行中の処理はすべて打ち切れ、本 LSI はリセット状態になります。リセットによって、CPU の内部状態と内蔵周辺モジュールの各レジスタが初期化されます。

$\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルから High レベルになるとリセット例外処理が開始されます。

ウォッチドッグタイマのオーバフローによって、リセット状態とすることもできます。詳細は、「第 11 章 ウォッチドッグタイマ」を参照してください。

4.2.2 リセットシーケンス

$\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになると本 LSI はリセット状態になります。

本 LSI を確実にリセットするために、電源投入時は $\overline{\text{RES}}$ 端子を最低 20ms の間、Low レベルに保持してください。また、動作中にリセット状態にするには最低 20 システムクロック () サイクルの間 Low レベルにしてください。リセット状態の各端子の状態は「付録 D.2 リセット時の端子状態」を参照してください。

$\overline{\text{RES}}$ 端子が一定期間 Low レベルの後、High レベルになるとリセット例外処理が開始され、本 LSI は次のように動作します。

- (1) CPUの内部状態と内蔵周辺モジュールの各レジスタが初期化され、CCRのIビットが1にセットされます。
- (2) リセット例外処理ベクタアドレス (アドバンスモード時はH'0000 ~ H'0003、ノーマルモード時はH'0000 ~ H'0001) をリードして、そのベクタアドレスの内容が示すアドレスからプログラムの実行を開始します。

4. 例外処理

モード 1、3 のリセットシーケンスを図 4.2 に、モード 2、4 のリセットシーケンスを図 4.3 に、モード 6 のリセットシーケンスを図 4.4 に示します。

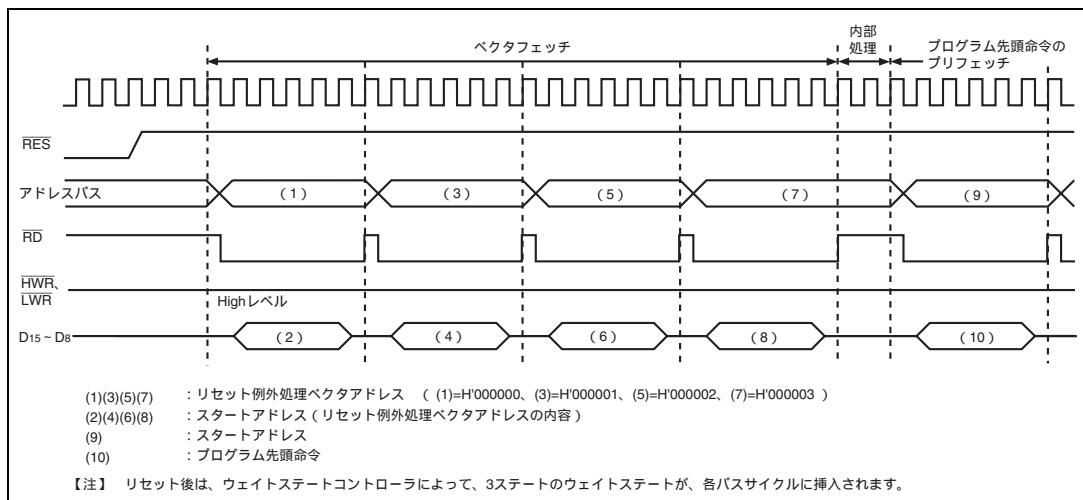


図 4.2 リセットシーケンス (モード 1、3)

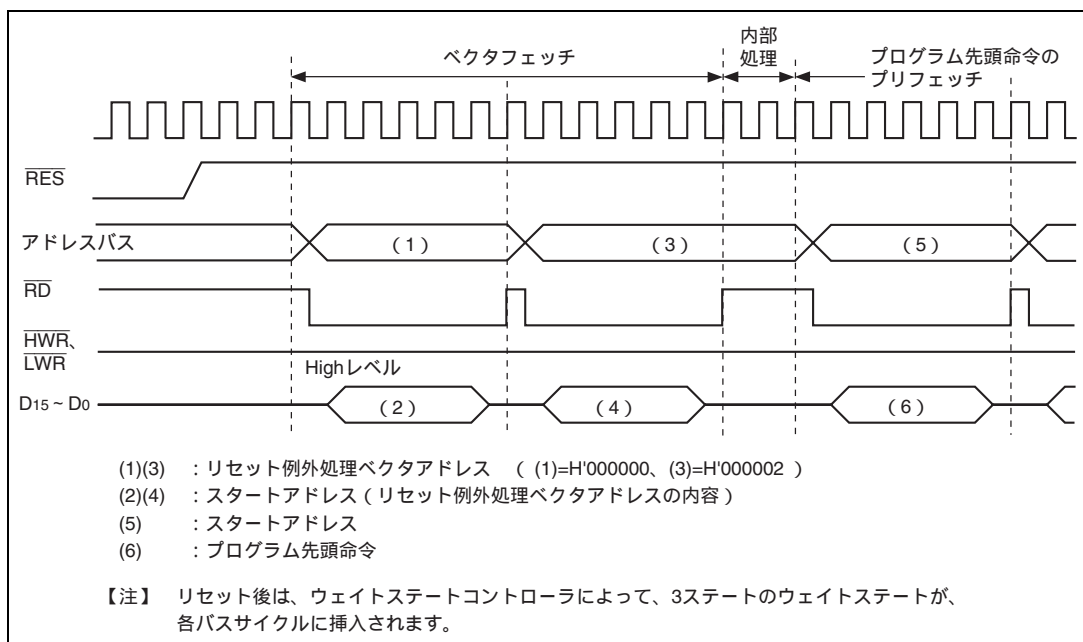


図 4.3 リセットシーケンス (モード 2、4)

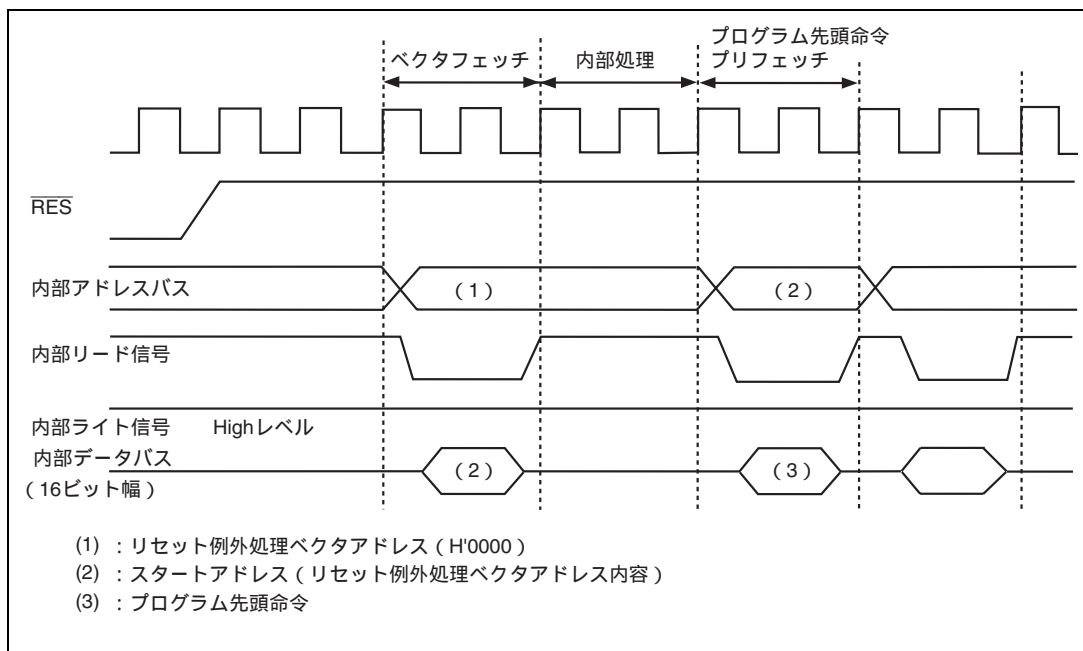


図 4.4 リセットシーケンス (モード 6)

4.2.3 リセット直後の割り込み

リセット直後、スタックポインタ (SP) を初期化する前に割り込みを受け付けると、PC と CCR の退避が正常に行われなため、プログラムの暴走につながります。これを防ぐため、リセット例外処理が実行された直後は、NMI を含めたすべての割り込み要求が禁止されます。すなわち、リセット直後はプログラムの先頭 1 命令が必ず実行されますので、プログラム先頭命令は SP を初期化する命令としてください (例: `MOV .L #xx:32, SP`)。

4.3 割り込み

割り込み例外処理を開始させる要因には、7つの外部割り込み（NMI、IRQ₀～IRQ₅）と、内蔵周辺モジュールからの要求による27の内部要因があります。割り込み要因と要因数を図4.5に示します。

割り込み要因を要求する内蔵周辺モジュールには、ウォッチドッグタイマ（WDT）、16ビットタイマ、8ビットタイマ、シリアルコミュニケーションインタフェース（SCI）、およびA/D変換器があります。割り込みベクタアドレスは、各要因別に割り当てられています。

NMIは最優先の割り込みで、常に受け付けられます*。割り込みは、割り込みコントローラによって制御されます。割り込みコントローラは、NMI以外の割り込みを2レベルの優先順位を設定して、多重割り込みの制御を行うことができます。割り込みの優先順位は、割り込みコントローラのインタラプトプライオリティレジスタA、B（IPRA、B）に設定します。

割り込みについての詳細は「第5章 割り込みコントローラ」を参照してください。

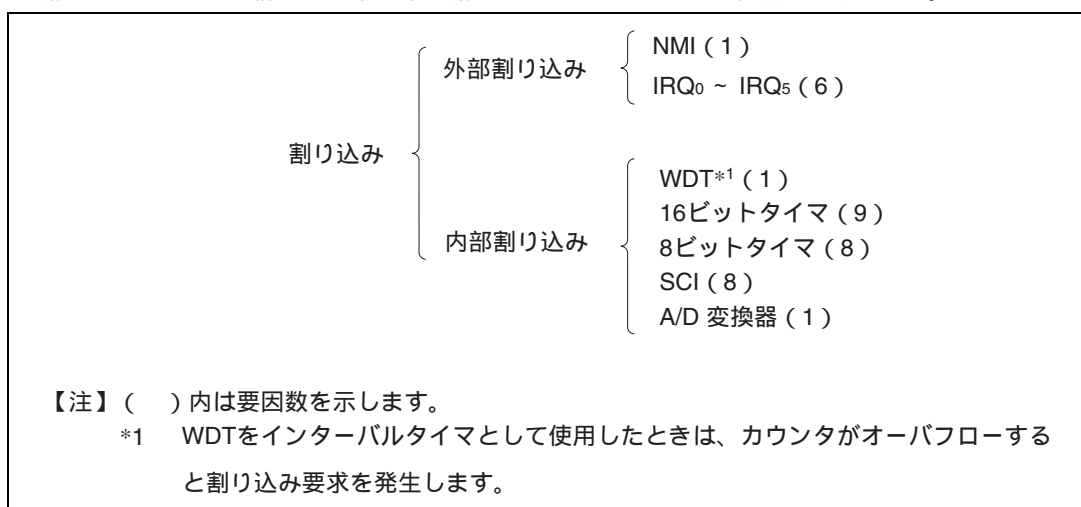


図 4.5 割り込み要因と要因数

【注】 * フラッシュメモリ内蔵製品には、NMI入力が禁止される場合があります。詳細は「17.9、18.9 NMI入力の禁止条件」を参照してください。

4.4 トラップ命令

トラップ命令例外処理は、TRAPA命令を実行すると例外処理を開始します。

例外処理によって、SYSCRのUEビットが1のときはCCRのIビットが1にセットされ、UEビットが0のときにはCCRのIビット、UIビットがそれぞれ1にセットされます。

TRAPA命令は、命令コード中で指定した0～3のベクタ番号に対応するベクタテーブルからスタートアドレスを取り出します。

4.5 例外処理後のスタックの状態

トラップ命令例外処理および割り込み例外処理後のスタックの状態を図 4.6 に示します。

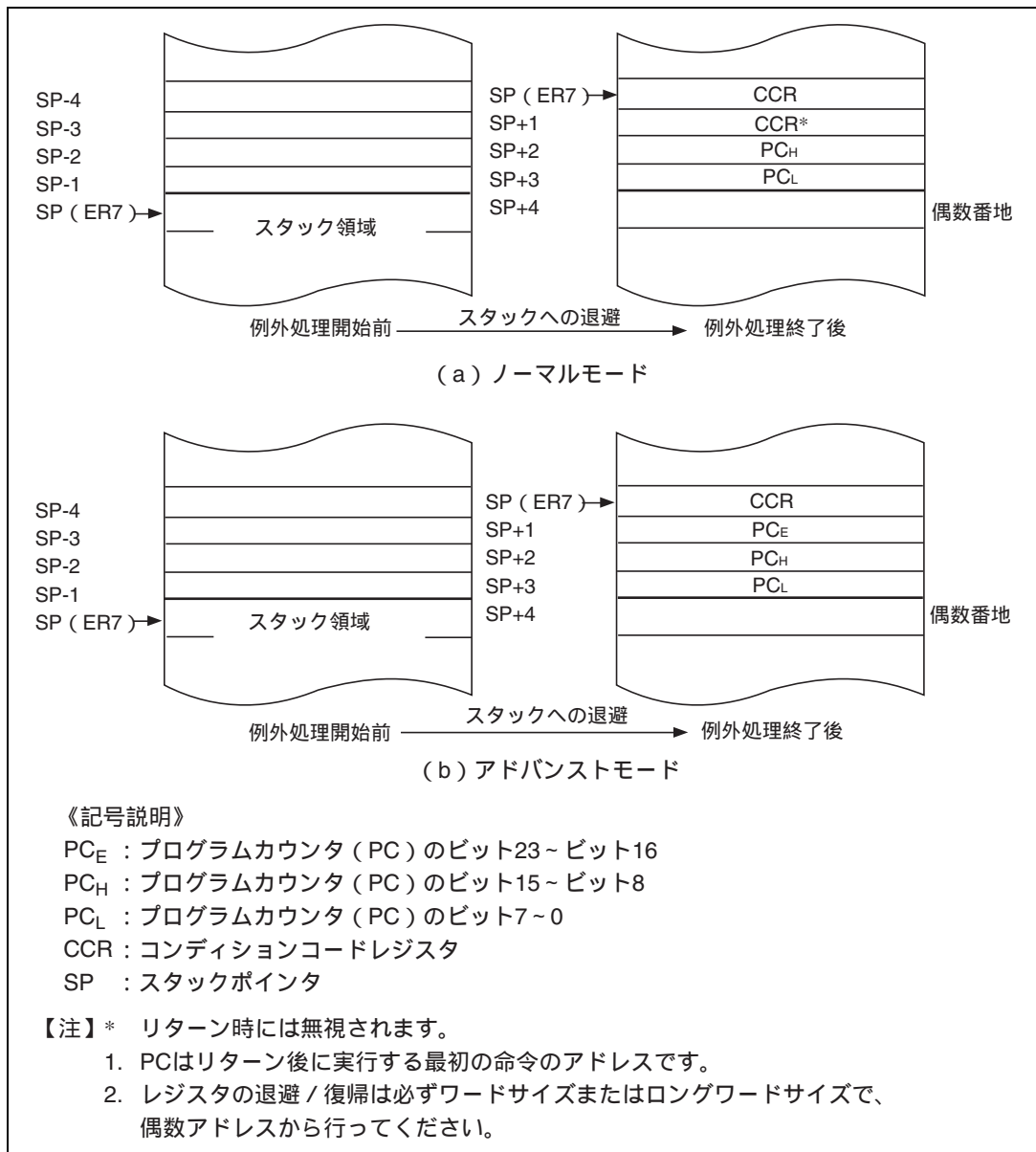


図 4.6 例外処理終了後のスタックの状態

4.6 スタック使用上の注意

本 LSI では、ワードデータまたはロングワードデータをアクセスする場合は、アドレスの最下位ビットは 0 とみなされます。スタック領域に対するアクセスは、常にワードサイズまたはロングワードサイズで行い、スタックポインタ (SP : ER7) の内容は奇数にしないでください。

すなわち、レジスタの退避は、

```
PUSH . W Rn (MOV . W Rn , @ - SP)
PUSH . L ERn (MOV . L ERn , @ - SP)
```

また、レジスタの復帰は、

```
POP . W Rn (MOV . W @SP+ , Rn)
POP . L ERn (MOV . L @SP+ , ERn)
```

を使用してください。

SP を奇数に設定すると、誤動作の原因となります。SP を奇数に設定した場合の動作例を図 4.7 に示します。

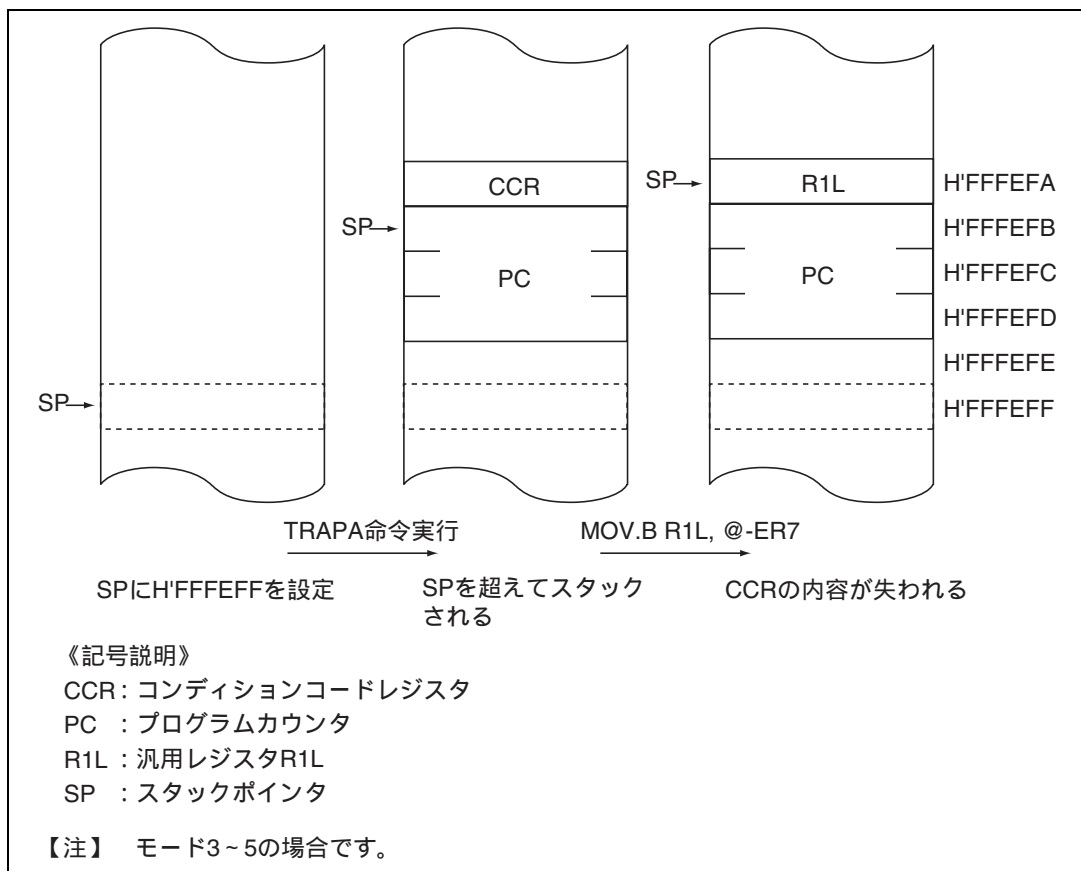


図 4.7 SP を奇数に設定したときの動作

5. 割り込みコントローラ

5.1 概要

5.1.1 特長

割り込みコントローラには、次の特長があります。

IPR により、優先順位を設定可能

割り込み優先順位を設定するインタラプトプライオリティレジスタ A、B (IPRA、B) を備えており、NMI 以外の割り込みを要因ごとまたはモジュールごとに 2 レベルの優先順位を設定できます。

CPU のコンディションコードレジスタ (CCR) の I、UI ビットとシステムコントロールレジスタ (SYSCR) の UE ビットにより、3 レベルの許可 / 禁止状態を設定可能

7 本の外部割り込み端子

NMI は最優先の割り込みで常に受け付けられます*。NMI は立ち上がりエッジ / 立ち下がりエッジを選択できます。また IRQ₀ ~ IRQ₅ は立ち下がりエッジ / レベルセンスを独立に選択できます。

【注】* フラッシュメモリ内蔵製品の場合には、NMI 入力禁止される場合があります。詳細は「17.9、18.9 NMI 入力の禁止条件」を参照してください。

5. 割り込みコントローラ

5.1.2 ブロック図

割り込みコントローラのブロック図を図 5.1 に示します。

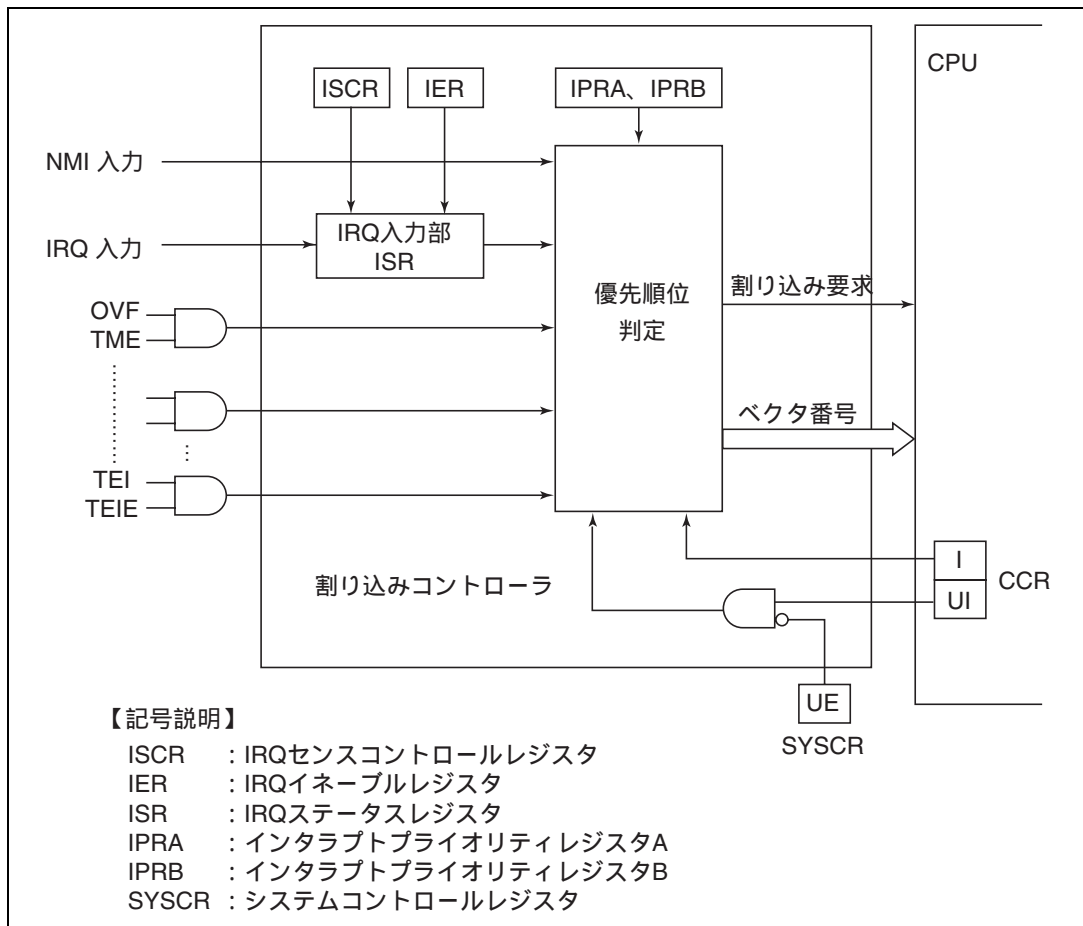


図 5.1 割り込みコントローラのブロック図

5.1.3 端子構成

割り込みコントローラの端子構成を表 5.1 に示します。

表 5.1 端子構成

名称	略称	入出力	機能
ノンマスクابل割り込み	NMI	入力	マスク不可能な外部割り込み*、立ち上がりエッジ / 立ち下がりエッジ選択可能
外部割り込み要求 5~0	IRQ ₅ ~IRQ ₀	入力	マスク可能な外部割り込み、立ち下がりエッジ / レベルセンス選択可能

【注】 * フラッシュメモリ内蔵製品の場合には、NMI 入力が禁止される場合があります。詳細は「17.9、18.9 NMI 入力の禁止条件」を参照してください。

5.1.4 レジスタ構成

割り込みコントローラのレジスタ構成を表 5.2 に示します。

表 5.2 レジスタ構成

アドレス* ¹	名称	略称	R/W	初期値
H'EE012	システムコントロールレジスタ	SYSCR	R/W	H'09
H'EE014	IRQ センスコントロールレジスタ	ISCR	R/W	H'00
H'EE015	IRQ イネーブルレジスタ	IER	R/W	H'00
H'EE016	IRQ ステータスレジスタ	ISR	R/(W) * ²	H'00
H'EE018	インタラプトプライオリティレジスタ A	IPRA	R/W	H'00
H'EE019	インタラプトプライオリティレジスタ B	IPRB	R/W	H'00

【注】 *¹ アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

*² フラグをクリアするための 0 ライトのみ可能です。

5.2 各レジスタの説明

5.2.1 システムコントロールレジスタ (SYSCR)

SYSCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ソフトウェアスタンバイモードの制御、CCR の UI ビットの動作の選択、NMI の検出エッジの選択、および内蔵 RAM 有効/無効の選択を行います。

ここでは、ビット 3、2 についてのみ説明します。なお、その他のビットの詳細については「3.3 システムコントロールレジスタ (SYSCR)」を参照してください。

SYSCR はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に H'09 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	SSBY	STS2	STS1	STS0	UE	NMIEG	SSOE	RAME
初期値:	0	0	0	0	1	0	0	1
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

RAMイネーブル

ソフトウェアスタンバイ
出力ポートイネーブル

NMIエッジセレクト
NMI端子の入力エッジを
選択するビットです。

ユーザビットイネーブル
CCRのUIビットをユーザビットとして
使用するか、割り込みマスクビットとし
て使用するかを選択するビットです。

スタンバイタイムセレクト2~0

ソフトウェアスタンバイ

ビット3：ユーザビットイネーブル（UE）

CCR の UI ビットをユーザビットとして使用するか、割り込みマスクビットとして使用するかを選択します。

ビット3	説明
UE	
0	CCR の UI ビットを割り込みマスクビットとして使用
1	CCR の UI ビットをユーザビットとして使用 (初期値)

ビット2：NMI エッジセレクト（NMIEG）

NMI 端子の入力エッジ選択を行います。

ビット2	説明
NMIEG	
0	NMI 入力の立ち下がりエッジで割り込み要求を発生 (初期値)
1	NMI 入力の立ち上がりエッジで割り込み要求を発生

5.2.2 インタラプトプライオリティレジスタ A、B（IPRA、IPRB）

IPRA、IPRB は各々8ビットのリード/ライト可能なレジスタで割り込みの優先順位を制御します。

5. 割り込みコントローラ

(1) インタラプトプライオリティレジスタ A (IPRA)

IPRA は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、プライオリティレベルを設定できます。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	IPRA7	IPRA6	IPRA5	IPRA4	IPRA3	IPRA2	IPRA1	IPRA0
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

プライオリティレベルA0
16ビットタイマチャンネル2の割り込み要求のプライオリティレベルを設定するビットです。

プライオリティレベルA1
16ビットタイマチャンネル1の割り込み要求のプライオリティレベルを設定するビットです。

プライオリティレベルA2
16ビットタイマチャンネル0の割り込み要求のプライオリティレベルを設定するビットです。

プライオリティレベルA3
WDT、A/D変換器の割り込み要求のプライオリティレベルを設定するビットです。

プライオリティレベルA4
IRQ4、IRQ5の割り込み要求のプライオリティレベルを設定するビットです。

プライオリティレベルA5
IRQ2、IRQ3の割り込み要求のプライオリティレベルを設定するビットです。

プライオリティレベルA6
IRQ1の割り込み要求のプライオリティレベルを設定するビットです。

プライオリティレベルA7
IRQ0の割り込み要求のプライオリティレベルを設定するビットです。

IPRA はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。

ビット7：プライオリティレベル A7 (IPRA7)

IRQ₀の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット7	説 明	
IPRA7		
0	IRQ ₀ の割り込み要求はプライオリティレベル0 (非優先)	(初期値)
1	IRQ ₀ の割り込み要求はプライオリティレベル1 (優先)	

ビット6：プライオリティレベル A6 (IPRA6)

IRQ₁の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット6	説 明	
IPRA6		
0	IRQ ₁ の割り込み要求はプライオリティレベル0 (非優先)	(初期値)
1	IRQ ₁ の割り込み要求はプライオリティレベル1 (優先)	

ビット5：プライオリティレベル A5 (IPRA5)

IRQ₂、IRQ₃の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット5	説 明	
IPRA5		
0	IRQ ₂ 、IRQ ₃ の割り込み要求はプライオリティレベル0 (非優先)	(初期値)
1	IRQ ₂ 、IRQ ₃ の割り込み要求はプライオリティレベル1 (優先)	

ビット4：プライオリティレベル A4 (IPRA4)

IRQ₄、IRQ₅の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット4	説 明	
IPRA4		
0	IRQ ₄ 、IRQ ₅ の割り込み要求はプライオリティレベル0 (非優先)	(初期値)
1	IRQ ₄ 、IRQ ₅ の割り込み要求はプライオリティレベル1 (優先)	

ビット3：プライオリティレベル A3 (IPRA3)

WDT、A/D変換器の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット3	説 明	
IPRA3		
0	WDT、A/D変換器の割り込み要求はプライオリティレベル0 (非優先)	(初期値)
1	WDT、A/D変換器の割り込み要求はプライオリティレベル1 (優先)	

5. 割り込みコントローラ

ビット 2 : プライオリティレベル A2 (IPRA2)

16 ビットタイマチャンネル 0 の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット 2	説 明
IPRA2	
0	16 ビットタイマチャンネル 0 の割り込み要求はプライオリティレベル 0 (非優先) (初期値)
1	16 ビットタイマチャンネル 0 の割り込み要求はプライオリティレベル 1 (優先)

ビット 1 : プライオリティレベル A1 (IPRA1)

16 ビットタイマチャンネル 1 の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット 1	説 明
IPRA1	
0	16 ビットタイマチャンネル 1 の割り込み要求はプライオリティレベル 0 (非優先) (初期値)
1	16 ビットタイマチャンネル 1 の割り込み要求はプライオリティレベル 1 (優先)

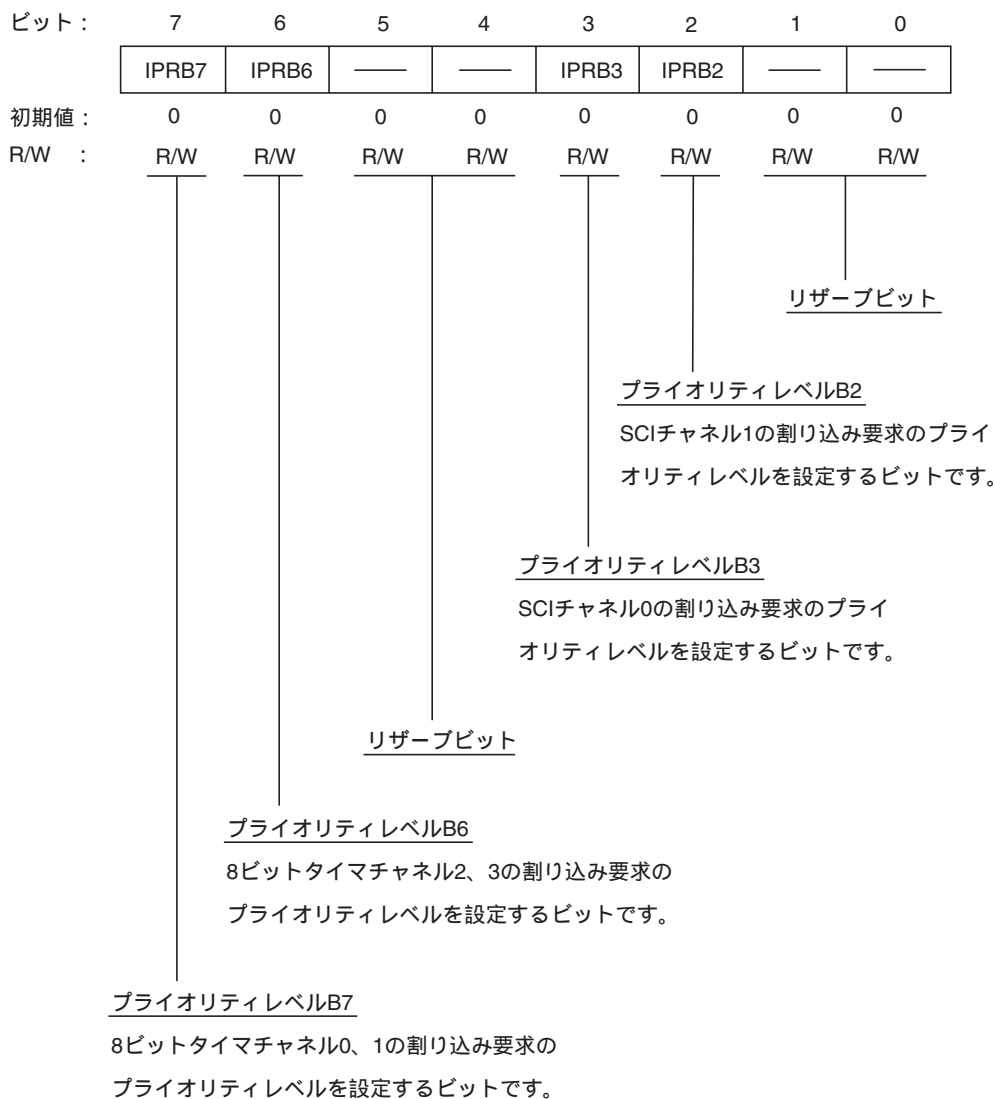
ビット 0 : プライオリティレベル A0 (IPRA0)

16 ビットタイマチャンネル 2 の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット 0	説 明
IPRA0	
0	16 ビットタイマチャンネル 2 の割り込み要求はプライオリティレベル 0 (非優先) (初期値)
1	16 ビットタイマチャンネル 2 の割り込み要求はプライオリティレベル 1 (優先)

(2) インタラプトプライオリティレジスタ B (IPRB)

IPRB は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、プライオリティレベルを設定できます。



IPRB はリセット、ハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。

5. 割り込みコントローラ

ビット7：プライオリティレベル B7 (IPRB7)

8ビットタイマチャンネル0、1の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット7	説 明
IPRB7	
0	8ビットタイマチャンネル0、1の割り込み要求はプライオリティレベル0(非優先) (初期値)
1	8ビットタイマチャンネル0、1の割り込み要求はプライオリティレベル1(優先)

ビット6：プライオリティレベル B6 (IPRB6)

8ビットタイマチャンネル2、3の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット6	説 明
IPRB6	
0	8ビットタイマチャンネル2、3の割り込み要求はプライオリティレベル0(非優先) (初期値)
1	8ビットタイマチャンネル2、3の割り込み要求はプライオリティレベル1(優先)

ビット5、4：リザーブビット

リザーブビットです。リード/ライト可能ですが、優先順位には関係ありません。

ビット3：プライオリティレベル B3 (IPRB3)

SCIチャンネル0の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

ビット3	説 明
IPRB3	
0	SCIチャンネル0の割り込み要求はプライオリティレベル0(非優先) (初期値)
1	SCIチャンネル0の割り込み要求はプライオリティレベル1(優先)

ビット2：プライオリティレベル B2 (IPRB2)

SCIチャンネル1の割り込み要求のプライオリティレベルを設定します。

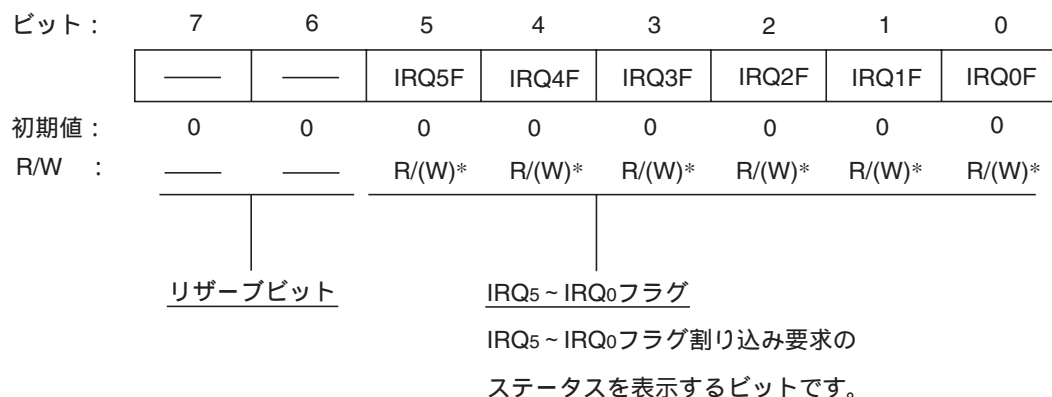
ビット2	説 明
IPRB2	
0	SCIチャンネル1の割り込み要求はプライオリティレベル0(非優先) (初期値)
1	SCIチャンネル1の割り込み要求はプライオリティレベル1(優先)

ビット1、0：リザーブビット

リザーブビットです。リード/ライト可能ですが、優先順位には関係ありません。

5.2.3 IRQ ステータスレジスタ (ISR)

ISR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、IRQ₀ ~ IRQ₅ 割り込み要求のステータスの表示を行います。



【注】 * フラグをクリアするための"0"ライトのみ可能です。

ISR はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。

ビット7、6: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に0が読み出されます。ライトは無効です。

ビット5~0: IRQ₅ ~ IRQ₀フラグ (IRQ5F ~ IRQ0F)

IRQ₅ ~ IRQ₀ 割り込み要求のステータスの表示を行います。

ビット5~0 IRQ5F ~ IRQ0F	説明
0	[クリア条件] (初期値) (1) IRQ _n F = 1 の状態で IRQ _n F フラグをリードした後、IRQ _n F フラグに0をライトしたとき (2) IRQ _n SC = 0、 $\overline{\text{IRQ}}_n$ 入力が High レベルの状態での割り込み例外処理を実行したとき (3) IRQ _n SC = 1 の状態で IRQ _n 割り込み例外処理を実行したとき
1	[セット条件] (1) IRQ _n SC = 0 の状態で $\overline{\text{IRQ}}_n$ 入力が Low レベルになったとき (2) IRQ _n SC = 1 の状態で $\overline{\text{IRQ}}_n$ 入力に立ち下がりエッジが発生したとき

(n = 5 ~ 0)

5. 割り込みコントローラ

5.2.4 IRQ イネーブルレジスタ (IER)

IER は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、IRQ₅ ~ IRQ₀ 割り込み要求の許可/禁止を制御します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	IRQ5E	IRQ4E	IRQ3E	IRQ2E	IRQ1E	IRQ0E
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

IRQ₅ ~ IRQ₀ イネーブル

IRQ₅ ~ IRQ₀ 割り込みを許可/禁止するかを選択するビットです。

IER はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。

ビット 7、6: リザーブビット

リザーブビットです。リード/ライト可能ですが、割り込み要求の許可/禁止には関係ありません。

ビット 5 ~ 0: IRQ₅ ~ IRQ₀ イネーブル (IRQ5E ~ IRQ0E)

IRQ₅ ~ IRQ₀ 割り込みを許可/禁止するかを選択します。

ビット 5 ~ 0	説明
IRQ5E ~ IRQ0E	
0	IRQ ₅ ~ IRQ ₀ 割り込みを禁止 (初期値)
1	IRQ ₅ ~ IRQ ₀ 割り込みを許可

5.2.5 IRQ センスコントロールレジスタ (ISCR)

ISCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、 $\overline{\text{IRQ}}_5 \sim \overline{\text{IRQ}}_0$ 端子の入力のレベルセンスまたは立ち下がリエッジを選択します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	IRQ5SC	IRQ4SC	IRQ3SC	IRQ2SC	IRQ1SC	IRQ0SC
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

IRQ5 ~ IRQ0 センスコントロール

IRQ5 ~ IRQ0 割り込みのレベルセンスまたは立ち下がリエッジを選択するビットです。

ISCR はリセットまたは、ハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。

ビット 7、6 : リザーブビット

リザーブビットです。リード/ライト可能ですが、レベルセンスまたは立ち下がリエッジの選択には関係ありません。

ビット 5 ~ 0 : IRQ5 ~ IRQ0 センスコントロール (IRQ5SC ~ IRQ0SC)

IRQ5 ~ IRQ0 割り込みを $\overline{\text{IRQ}}_5 \sim \overline{\text{IRQ}}_0$ 端子のレベルセンスで要求するか、立ち下がリエッジで要求するかを選択します。

ビット 5 ~ 0	説明
IRQ5SC ~ IRQ0SC	
0	$\overline{\text{IRQ}}_5 \sim \overline{\text{IRQ}}_0$ 入力の Low レベルで割り込み要求を発生 (初期値)
1	$\overline{\text{IRQ}}_5 \sim \overline{\text{IRQ}}_0$ 入力の立ち下がリエッジで割り込み要求を発生

5.3 割り込み要因

割り込み要因には、外部割り込み（NMI、IRQ₀～IRQ₅）と内部割り込み（27 要因）があります。

5.3.1 外部割り込み

外部割り込みには、NMI、IRQ₀～IRQ₅の7 要因があります。このうち、NMI、IRQ₀～IRQ₂はソフトウェアスタンバイモードからの復帰に使用できます。

(1) NMI 割り込み

NMI は最優先の割り込みで、CCR の I ビット、UI ビットの状態にかかわらず常に受け付けられます*。NMI 端子の立ち上がりエッジまたは立ち下がりエッジのいずれかで割り込みを要求するか、SYSCR の NMIEG ビットで選択できます。

NMI 割り込み例外処理のベクタ番号は 7 です。

【注】* フラッシュメモリ内蔵製品の場合には、NMI 入力禁止される場合があります。詳細は「17.9、18.9 NMI 入力の禁止条件」を参照してください。

(2) IRQ₀～IRQ₅ 割り込み

IRQ₀～IRQ₅ 割り込みは $\overline{\text{IRQ}}_0 \sim \overline{\text{IRQ}}_5$ 端子の入力信号により要求されます。IRQ₀～IRQ₅ 割り込みには次の特長があります。

- $\overline{\text{IRQ}}_0 \sim \overline{\text{IRQ}}_5$ 端子の Low レベルまたは立ち下がりエッジのどちらで割り込みを要求するか、ISCR で選択できます。
- IRQ₀～IRQ₅ 割り込み要求を許可するか禁止するかを、IER で選択できます。また、IPRA の IPRA7～IPRA4 ビットにより割り込みプライオリティレベルを設定できます。
- IRQ₀～IRQ₅ 割り込み要求のステータスは、ISR に表示されます。ISR のフラグはソフトウェアで 0 にクリアすることができます。

IRQ₀～IRQ₅ 割り込みのブロック図を図 5.2 に示します。

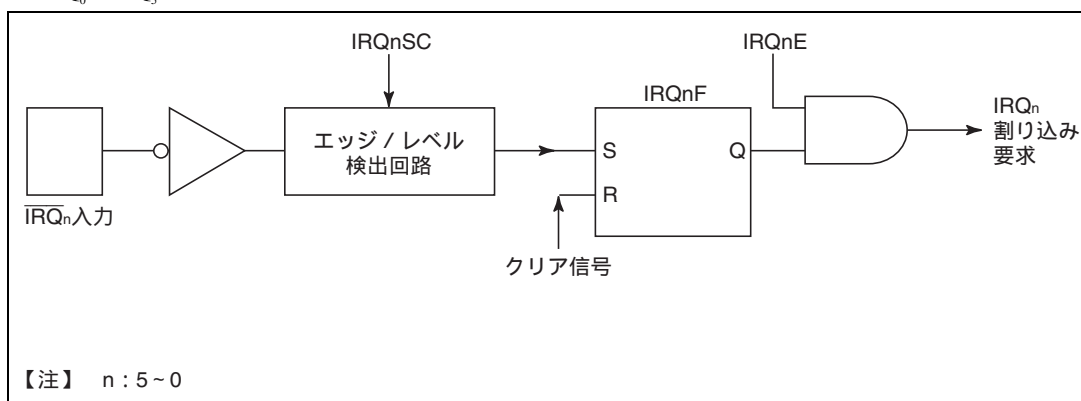


図 5.2 IRQ₀～IRQ₅ 割り込みのブロック図

IRQnF のセットタイミングを図 5.3 に示します。

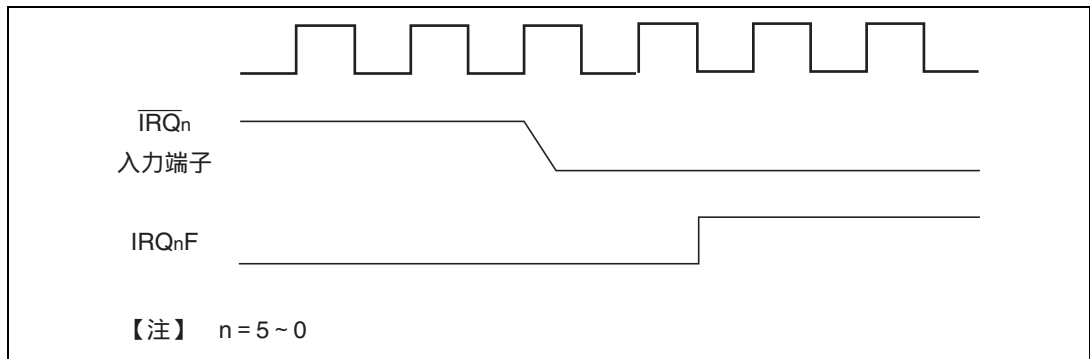


図 5.3 IRQnF セットタイミング

IRQ₀ ~ IRQ₅ 割り込み例外処理のベクタ番号は 12 ~ 17 です。

IRQ₀ ~ IRQ₅ 割り込みの検出は、当該の端子が入力に設定されているか、出力に設定されているかに依存しません。したがって、外部割り込み入力端子として使用する場合は、対応する DDR を 0 にクリアし、チップセレクト出力端子、SCI の入出力端子、A/D 外部トリガ入力端子としては使用しないでください。

5.3.2 内部割り込み

内蔵周辺モジュールからの割り込みによる内部割り込みは 27 要因あります。

- (1) 各内蔵周辺モジュールには割り込み要求のステータスを表示するフラグと、これらの割り込みを許可するか禁止するかを選択するイネーブルビットがあります。
- (2) IPRA、B によって割り込みプライオリティレベルを設定できます。

5.3.3 割り込み例外処理ベクタテーブル

表 5.3 に割り込み例外処理要因とベクタアドレスおよび割り込み優先順位の一覧を示します。デフォルトの優先順位はベクタ番号の小さいものほど高くなりますが、IPRA、B により NMI 以外の割り込みの優先順位を変更することができます。

リセット後の割り込み優先順位は表 5.3 に示されるデフォルトの順位となります。

5. 割り込みコントローラ

表 5.3 割り込み要因とベクタアドレスおよび割り込み優先順位一覧

割り込み要因	要因発生元	ベクタ番号	ベクタアドレス*		IPR	優先順位
			アドバンスモード	ノーマルモード		
NMI	外部端子	7	H'001C - H'001F	H'000E - H'000F	—	高 ↑
IRQ0		12	H'0030 - H'0033	H'0018 - H'0019	IPRA7	
IRQ1		13	H'0034 - H'0037	H'001A - H'001B	IPRA6	
IRQ2		14	H'0038 - H'003B	H'001C - H'001D	IPRA5	
IRQ3		15	H'003C - H'003F	H'001E - H'001F	IPRA4	
IRQ4		16	H'0040 - H'0043	H'0020 - H'0021		
IRQ5		17	H'0044 - H'0047	H'0022 - H'0023		
リザーブ	—	18	H'0048 - H'004B	H'0024 - H'0025	IPRA3	
		19	H'004C - H'004F	H'0026 - H'0027		
WOVI (インターバルタイマ)	ウォッチ ドッグタイマ	20	H'0050 - H'0053	H'0028 - H'0029	IPRA2	
リザーブ	—	21	H'0054 - H'0057	H'002A - H'002B		
		22	H'0058 - H'005B	H'002C - H'002D		
ADI (A/D エンド)	A/D	23	H'005C - H'005F	H'002E - H'002F	IPRA1	
IMIA0 (コンペアマッチ/インプットキャプチャA0)	16 ビット タイマ チャネル 0	24	H'0060 - H'0063	H'0030 - H'0031		
IMIB0 (コンペアマッチ/インプットキャプチャB0)		25	H'0064 - H'0067	H'0032 - H'0033		
OVI0 (オーバフロー-0)		26	H'0068 - H'006B	H'0034 - H'0035		
リザーブ	—	27	H'006C - H'006F	H'0036 - H'0037	IPRA0	
IMIA1 (コンペアマッチ/インプットキャプチャA1)	16 ビット タイマ チャネル 1	28	H'0070 - H'0073	H'0038 - H'0039		
IMIB1 (コンペアマッチ/インプットキャプチャB1)		29	H'0074 - H'0077	H'003A - H'003B		
OVI1 (オーバフロー-1)		30	H'0078 - H'007B	H'003C - H'003D		
リザーブ	—	31	H'007C - H'007F	H'003E - H'003F	IPRB7	
IMIA2 (コンペアマッチ/インプットキャプチャA2)	16 ビット タイマ チャネル 2	32	H'0080 - H'0083	H'0040 - H'0041		
IMIB2 (コンペアマッチ/インプットキャプチャB2)		33	H'0084 - H'0087	H'0042 - H'0043		
OVI2 (オーバフロー-2)		34	H'0088 - H'008B	H'0044 - H'0045		
リザーブ	—	35	H'008C - H'008F	H'0046 - H'0047	IPRB6	
CMIA0 (コンペアマッチ A0)	8 ビット タイマ チャネル 0/1	36	H'0090 - H'0093	H'0048 - H'0049		
CMIB0 (コンペアマッチ B0)		37	H'0094 - H'0097	H'004A - H'004B		
CMIA1/CMIB1 (コンペアマッチ A1/B1)		38	H'0098 - H'009B	H'004C - H'004D		
TOVI0/TOVI1 (オーバフロー-0/1)		39	H'009C - H'009F	H'004E - H'004F		
CMIA2 (コンペアマッチ A2)	8 ビット タイマ チャネル 2/3	40	H'00A0 - H'00A3	H'0050 - H'0051		
CMIB2 (コンペアマッチ B2)		41	H'00A4 - H'00A7	H'0052 - H'0053		
CMIA3/CMIB3 (コンペアマッチ A3/B3)		42	H'00A8 - H'00AB	H'0054 - H'0055		
TOVI2/TOVI3 (オーバフロー-2/3)		43	H'00AC - H'00AF	H'0056 - H'0057		
リザーブ	—	44	H'00B0 - H'00B3	H'0058 - H'0059	—	
		45	H'00B4 - H'00B7	H'005A - H'005B		
		46	H'00B8 - H'00BB	H'005C - H'005D		
		47	H'00BC - H'00BF	H'005E - H'005F		
		48	H'00C0 - H'00C3	H'0060 - H'0061		
		49	H'00C4 - H'00C7	H'0062 - H'0063		
		50	H'00C8 - H'00CB	H'0064 - H'0065		
		51	H'00CC - H'00CF	H'0066 - H'0067		
						低

5. 割り込みコントローラ

割り込み要因	要因発生元	ベクタ 番号	ベクタアドレス*		IPR	優先 順位
			アドバンストモード	ノーマルモード		
ERI0 (受信エラー0)	SCI チャンネル0	52	H'00D0 - H'00D3	H'0068 - H'0069	IPRB3	↑ 高 低
RX10 (受信完了0)		53	H'00D4 - H'00D7	H'006A - H'006B		
TX10 (送信データエンプティ0)		54	H'00D8 - H'00DB	H'006C - H'006D		
TE10 (送信終了0)		55	H'00DC - H'00DF	H'006E - H'006F		
ERI1 (受信エラー1)	SCI チャンネル1	56	H'00E0 - H'00E3	H'0070 - H'0071	IPRB2	
RX11 (受信完了1)		57	H'00E4 - H'00E7	H'0072 - H'0073		
TX11 (送信データエンプティ1)		58	H'00E8 - H'00EB	H'0074 - H'0075		
TE11 (送信終了1)		59	H'00EC - H'00EF	H'0076 - H'0077		
リザーブ	—	60	H'00F0 - H'00F3	H'0078 - H'0079	—	
		61	H'00F4 - H'00F7	H'007A - H'007B		
		62	H'00F8 - H'00FB	H'007C - H'007D		
		63	H'00FC - H'00FF	H'007E - H'007F		

【注】 * アドレスの下位 16 ビットを示しています。

5.4 割り込み動作

5.4.1 割り込み動作の流れ

本 LSI では、割り込みの動作は UE ビットの状態によって異なります。UE = 1 のときは I ビットで割り込みの制御が行われます。UE = 0 のときは、I、UI ビットの組み合わせで割り込みの制御が行われます。表 5.4 に UE、I、UI ビットの各組み合わせのときの割り込みの状態を示します。

NMI 割り込みはリセット状態、ハードウェアスタンバイ状態を除き常に受け付けられます*。IRQ 割り込みおよび内蔵周辺モジュールの割り込みは、それぞれの割り込みに対応したイネーブルビットがあります。このイネーブルビットを 0 にクリアすると、その割り込み要求は無視されます。

【注】* フラッシュメモリ内蔵製品の場合には、NMI 入力禁止される場合があります。詳細は「17.9、18.9 NMI 入力の禁止条件」を参照してください。

表 5.4 UE、I、UI ビットの組み合わせによる割り込みの状態

SYSCR	CCR		状 態
	I	UI	
1	0	-	すべての割り込みを受け付けます。プライオリティレベル 1 の割り込み要因の優先順位が高くなります。
	1	-	NMI 以外の割り込みを受け付けません。
0	0	-	すべての割り込みを受け付けます。プライオリティレベル 1 の割り込み要因の優先順位が高くなります。
		0	NMI およびプライオリティレベル 1 の割り込み要因のみを受け付けます。
	1	1	NMI 以外の割り込みを受け付けません。

(1) UE ビット = 1 の場合

IRQ₀ ~ IRQ₅ 割り込みおよび内蔵周辺モジュールの割り込みは CPU の CCR の I ビットにより一括して、許可 / 禁止を設定できます。I ビットが 0 にクリアされているときは許可状態、1 にセットされているときは禁止状態です。プライオリティレベル 1 の割り込み要因の優先順位は高くなります。

この場合の割り込み受け付けの動作フローチャートを図 5.4 に示します。

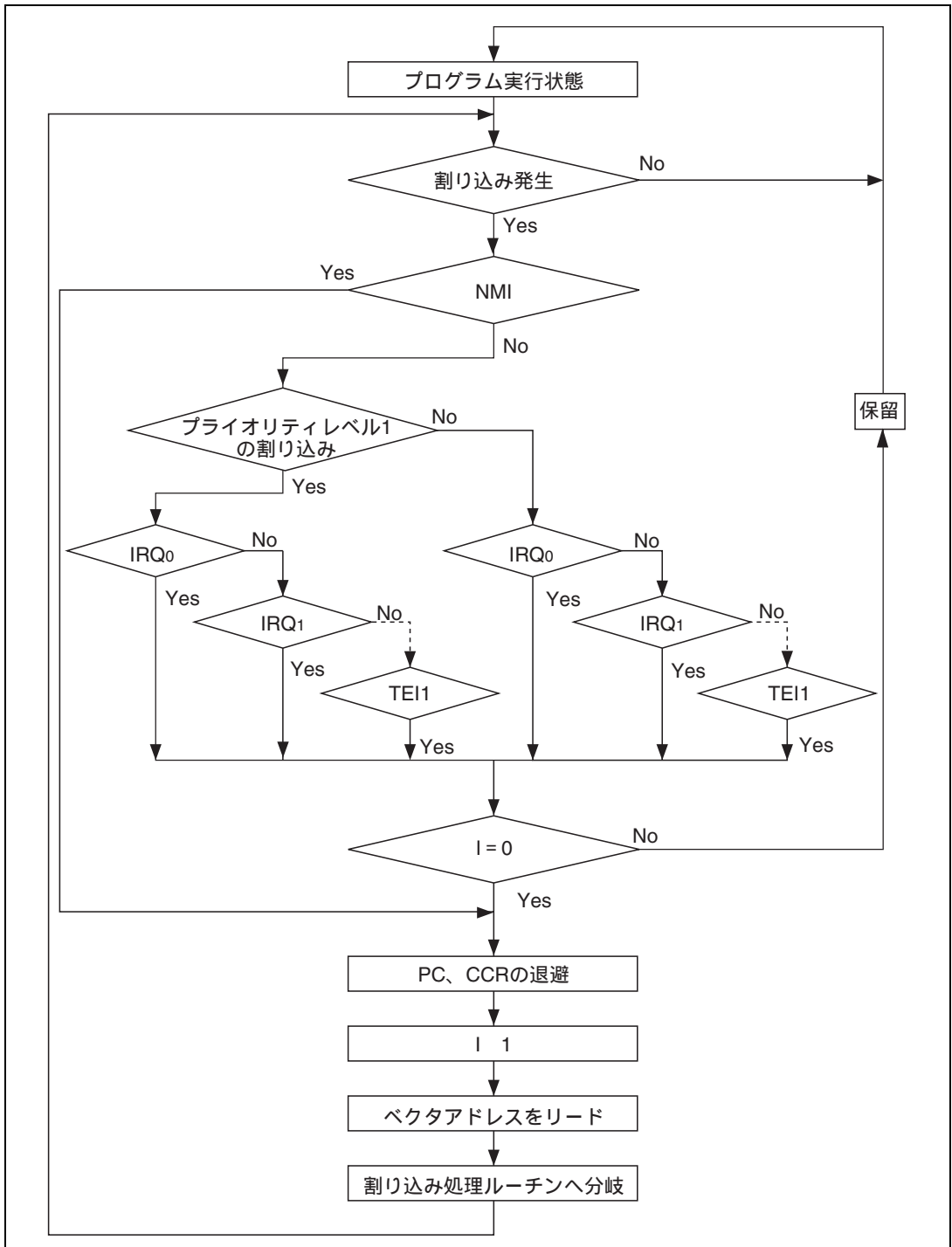


図 5.4 UE = 1 の場合の割り込み受け付けまでのフロー

5. 割り込みコントローラ

- [1] 対応する割り込みイネーブルビットが1にセットされている状態で割り込み要因が発生したとき、割り込みコントローラに対して、割り込み要求が送られます。
- [2] 割り込みコントローラに対して割り込み要求が送られると、IPRに設定された割り込み優先順位に従って優先順位が最も高い割り込み要求が選択され、その他は保留となります。IPRの設定が同一の割り込み要求が同時に発生したときは、表5.3に示す優先度に従って、優先順位の最も高い割り込み要求が選択されます。
- [3] Iビットを参照します。Iビットが0にクリアされているときは、割り込み要求が受け付けられません。Iビットが1にセットされているときは、NMI割り込みのみ受け付けられ、その他の割り込み要求は保留されます。
- [4] 割り込み要求が受け付けられると、そのとき実行中の命令の処理が終了した後、割り込み例外処理を起動します。
- [5] 割り込み例外処理によって、PCとCCRがスタック領域に退避されます。退避されるPCは、リターン後に実行する最初の命令のアドレスを示しています。
- [6] 次にCCRのIビットが1にセットされます。これにより、NMIを除く割り込みはマスクされます。
- [7] 受け付けた割り込み要求に対応するベクタアドレスを生成し、そのベクタアドレスの内容によって示されるアドレスから、割り込み処理ルーチンの実行が開始されます。

(2) UE ビット = 0 の場合

IRQ₀ ~ IRQ₅ 割り込みおよび内蔵周辺モジュールの割り込みは CPU の CCR の I、UI ビット、IPR に よって 3 レベルの許可 / 禁止状態を実現できます。

- (a) プライオリティレベル0の割り込み要求は、Iビットが0にクリアされているとき許可状態、1にセットされているとき禁止状態となります。
- (b) プライオリティレベル1の割り込み要求は、IビットまたはUIビットが0にクリアされているとき許可状態、IビットおよびUIビットがいずれも1にセットされているとき禁止状態となります。

例えば、各割り込み要求の対応する割り込みイネーブルビットを 1 にセット、IPRA、IPRB をそれぞれ H'20、H'00 に設定した場合（IRQ₂、IRQ₃ 割り込み要求の優先順位を他の割り込みより高くした場合）、次のようになります。

- (a) I = 0 のとき、すべての割り込みを許可
（優先順位：NMI > IRQ₂ > IRQ₃ > IRQ₀...）
- (b) I = 1、UI = 0 のとき、NMI、IRQ₂、IRQ₃ 割り込みのみを許可
- (c) I = 1、UI = 1 のとき、NMI以外の割り込みを禁止

また、このときの状態遷移を図 5.5 に示します。

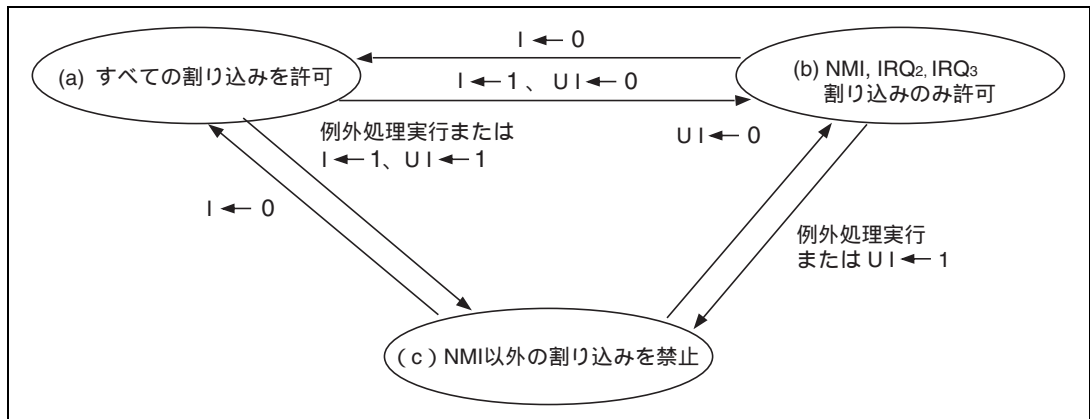


図 5.5 割り込み許可 / 禁止状態の遷移例

UE ビット = 0 のときの割り込み受け付けの動作フローチャートを図 5.6 に示します。

- [1] 対応する割り込みイネーブルビットが1にセットされている状態で割り込み要因が発生したとき、割り込みコントローラに対して割り込み要求が送られます。
- [2] 割り込みコントローラに対して割り込み要求が送られると、IPRに設定された割り込み優先順位に従って優先順位が最も高い割り込み要求が選択され、その他は保留となります。このとき、IPRの設定が同一の割り込み要求が同時に発生したときは、表5.3に示す優先度に従って、優先順位の最も高い割り込み要求が選択されます。
- [3] Iビットを参照します。Iビットが0にクリアされているときは、IPRに関係なく割り込み要求を受け付けられます。このときはUIビットの影響を受けません。Iビットが1にセットされ、UIビットが0にクリアされているときは、プライオリティレベル1の割り込み要求のみが受け付けられ、プライオリティレベル0の割り込み要求は保留となります。I、UIビットがいずれも1にセットされているときは、割り込み要求は保留となります。
- [4] 割り込み要求を受け付けられると、そのとき実行中の命令の処理が終了した後、割り込み例外処理を起動します。
- [5] 割り込み例外処理によってPCとCCRがスタック領域に退避されます。退避されるPCは、リターン後に実行する最初の命令のアドレスを示しています。
- [6] CCRのI、UIビットが1にセットされます。これにより、NMIを除く割り込みはマスクされます。
- [7] 受け付けた割り込み要求に対応するベクタアドレスを生成し、そのベクタアドレスの内容によって示されるアドレスから、割り込み処理ルーチンの実行が開始されます。

5. 割り込みコントローラ

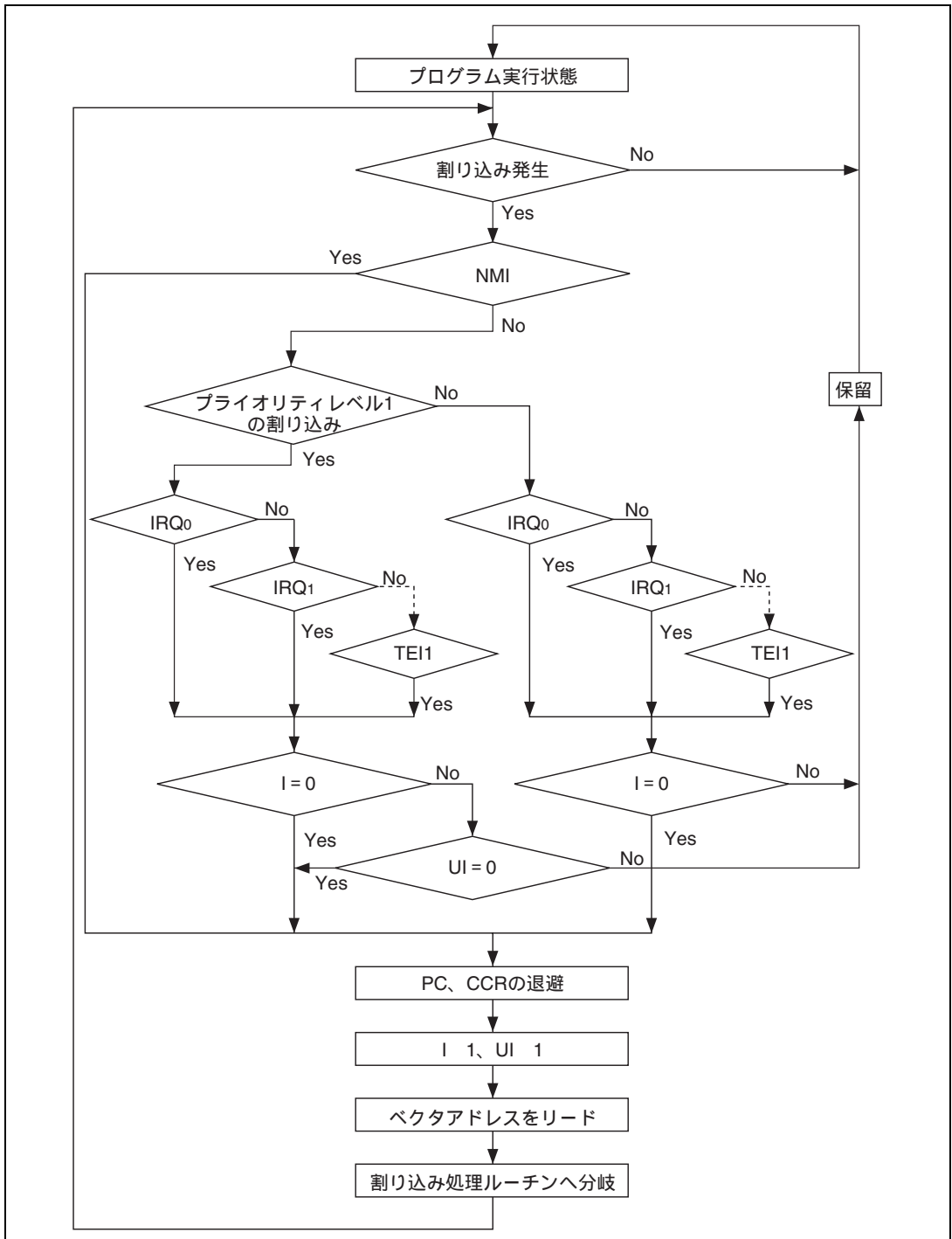


図 5.6 UE = 0 の場合の割り込み受け付けまでのフロー

5.4.2 割り込み例外処理シーケンス

モード2で、プログラム領域とスタック領域を外部メモリ 16 ビット2 ステートアクセス空間にとった場合の割り込みシーケンスを図 5.7 に示します。

5. 割り込みコントローラ

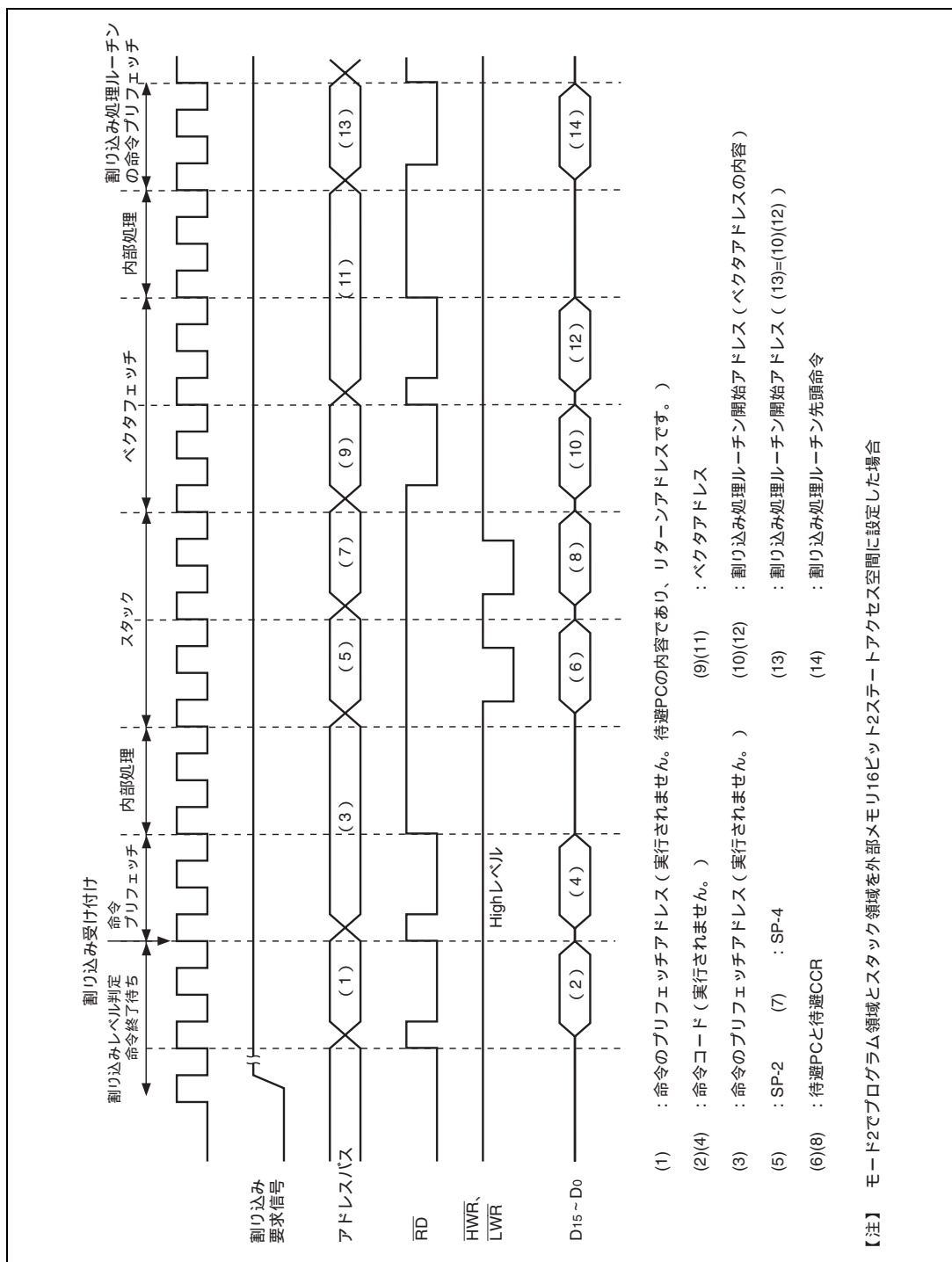


図 5.7 割り込み例外処理シーケンス

5.4.3 割り込み応答時間

割り込み要求発生後、割り込み処理ルーチンの先頭命令を実行するまでの、割り込み応答時間を表 5.5 に示します。

表 5.5 割り込み応答時間

No.	項目	内蔵メモリ	外部メモリ			
			8ビットバス		16ビットバス	
			2状態	3状態	2状態	3状態
1	割り込み優先順位判定		2* ¹			
2	実行中の命令が終了するまでの最大待ち状態数	1~23	1~27	1~31* ⁴	1~23	1~25* ⁴
3	PC、CCRのスタック	4	8	2* ⁴	4	6* ⁴
4	ベクタフェッチ	4	8	12* ⁴	4	6* ⁴
5	命令フェッチ* ²	4	8	12* ⁴	4	6* ⁴
6	内部処理* ³	4	4	4	4	4
	合計	19~41	31~57	43~73	19~41	25~49

- 【注】 *1 内部割り込みの場合 1 状態となります。
 *2 割り込み受け付け後のプリフェッチおよび割り込み処理ルーチンのプリフェッチ
 *3 割り込み受け付け後の内部処理およびベクタフェッチ後の内部処理
 *4 外部メモリアクセス時にウェイトが挿入される場合には、状態数が増加します。

5.5 使用上の注意

5.5.1 割り込みの発生とディスエーブルとの競合

割り込みイネーブルビットを0にクリアして割り込みを禁止する場合、割り込みの禁止はその命令実行終了後有効になります。すなわち、BCLR 命令、MOV 命令などで割り込みイネーブルビットを0にクリアする場合、命令実行中にその割り込みが発生すると、命令実行終了時点では当該割り込み許可状態にあるため命令実行終了後にその割り込み例外処理を実行します。ただし、その割り込みより優先順位の高い割り込み要求がある場合には優先順位の高い割り込み例外処理を実行し、その割り込みは無視されます。割り込み要因フラグを0にクリアする場合も同様です。

16ビットタイマのTISRAのIMIEAビットを0にクリアする場合の例を図5.8に示します。

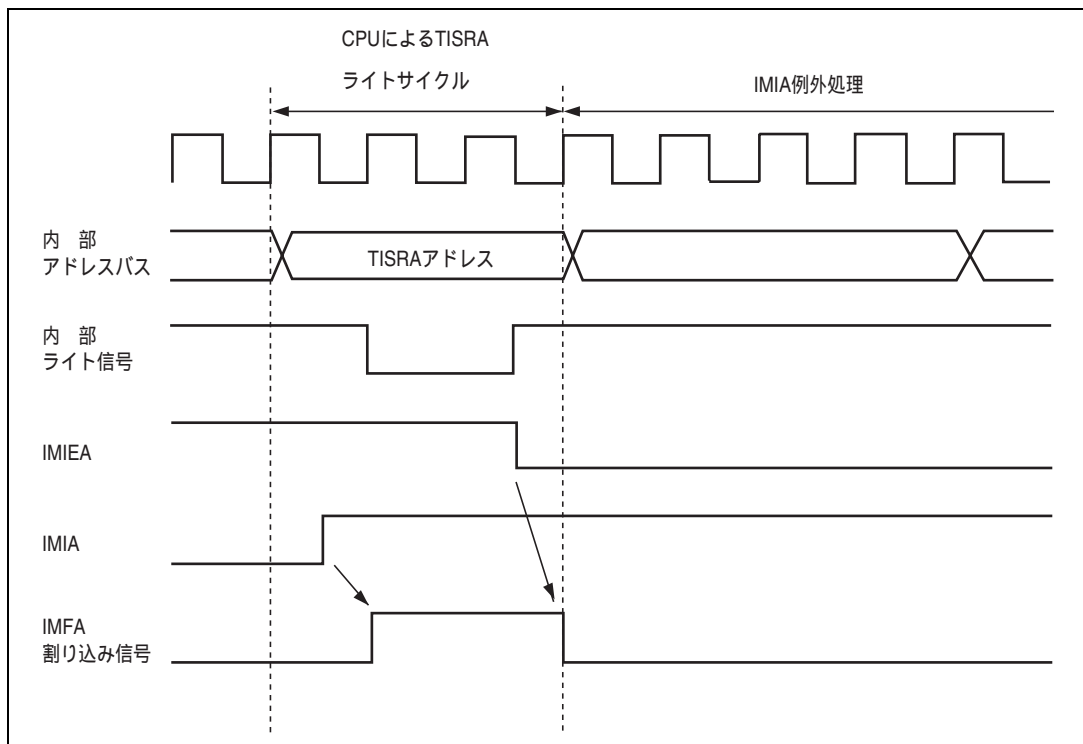


図 5.8 割り込みの発生とディスエーブルの競合

なお、割り込みをマスクした状態でイネーブルビットまたは割り込み要因フラグを0にクリアすれば、上記の競合は発生しません。

5.5.2 割り込みの受け付けを禁止している命令

割り込みを禁止している命令には、LDC、ANDC、ORC、XORC 命令があります。

割り込み要求が発生すると、割り込みコントローラが優先順位を判定した後、CPU に対して割り込みを要求します。そのとき、CPU が割り込みを禁止している命令を実行している場合は、その命令の実行を終了した後、必ず次の命令を実行します。

5.5.3 EEPMOV 命令実行中の割り込み

EEPMOV 命令は、EEPMOV . B 命令と EEPMOV . W 命令では、割り込み動作が異なります。

EEPMOV . B 命令は、転送中に NMI を含めた割り込み要求があっても転送終了まで割り込みを受け付けません。

EEPMOV . W 命令のときは、転送中に NMI 以外の割り込み要求があっても転送終了まで割り込みを受け付けません。NMI 割り込み要求の場合は、転送サイクルの切れ目で NMI 例外処理が開始されます。このときスタックされる PC の値は次命令のアドレスとなります。

このため、EEPMOV . W 命令実行中に NMI 割り込みが発生する場合には、以下のプログラムとしてください。

```
L1 : EEPMOV . W
MOV . W R4 , R4
BNE L1
```

6. バスコントローラ

6.1 概要

本 LSI はバスコントローラ (BSC) を内蔵しており、外部アドレス空間を 8 つのエリアに分割して管理します。各エリアでは、バス幅、アクセスステート数などのバス仕様を独立に設定することが可能であり、複数のメモリを容易に接続することができます。

また、バスコントローラはバス調停機能をもっており、内部バスマスタである CPU 動作を制御するとともに、外部にバス権を解放することができます。

6.1.1 特長

バスコントローラの特長を次に示します。

外部アドレス空間をエリア単位で管理

- 外部空間を、1M バイトモードでは 128k バイト単位、16M バイトモードでは 2M バイト単位の 8 エリア (エリア 0~7) に分割して管理
- エリアごとにバス仕様を設定可能

基本バスインタフェース

- エリア 0~7 に対してチップセレクト ($\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_7$) を出力可能
- エリアごとに、8 ビットアクセス空間 / 16 ビットアクセス空間を選択可能
- エリアごとに、2 ステートアクセス空間 / 3 ステートアクセス空間を選択可能
- エリアごとに、プログラムウェイトステートを挿入可能
- 端子ウェイトを挿入可能

アイドルサイクル挿入

- 異なるエリア間の外部リードサイクル時、アイドルサイクルを挿入可能
- 外部リードサイクルの直後の外部ライトサイクル時、アイドルサイクルを挿入可能

バス権調停機能 (バスアービトレーション)

- バスアービタを内蔵し、CPU および外部バスマスタのバス権を調停

その他

- 2 つのアドレス更新モードを選択可能

6. バスコントローラ

6.1.2 ブロック図

バスコントローラのブロック図を図 6.1 に示します。

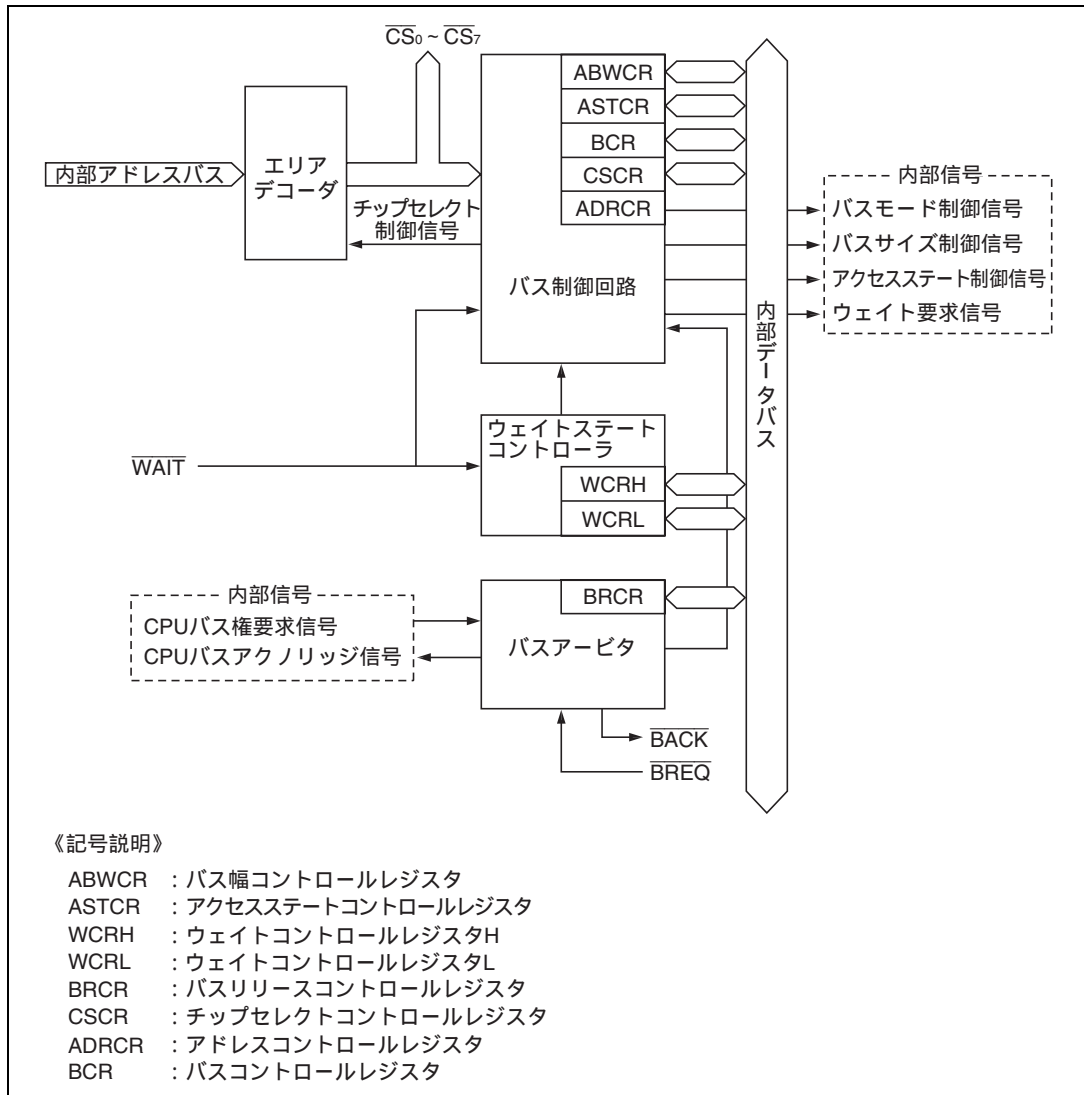


図 6.1 バスコントローラのブロック図

6.1.3 端子構成

バスコントローラの入出力端子を表 6.1 に示します。

表 6.1 端子構成

名称	略称	入出力	機能
チップセレクト 0~7	$\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_7$	出力	エリア 0~7 が選択されていることを示すストロープ信号
アドレス ストロープ	\overline{AS}	出力	アドレスバス上のアドレス出力が有効であることを示すストロープ信号
リード	\overline{RD}	出力	外部アドレス空間をリードしていることを示すストロープ信号
ハイライト	\overline{HWR}	出力	外部アドレス空間をライトし、データバスの上位側 ($D_{15} \sim D_8$) が有効であることを示すストロープ信号
ローライト	\overline{LWR}	出力	外部アドレス空間をライトし、データバスの下位側 ($D_7 \sim D_0$) が有効であることを示すストロープ信号
ウェイト	\overline{WAIT}	入力	外部 3 ステートアクセス空間をアクセスするときのウェイト要求信号
バス権要求	\overline{BREQ}	入力	バス権を外部に解放する要求信号
バス権要求 アクノリッジ	\overline{BACK}	出力	バス権を外部に解放したことを示すアクノリッジ信号

6.1.4 レジスタ構成

バスコントローラのレジスタ構成を表 6.2 に示します。

表 6.2 レジスタ構成

アドレス*1	名称	略称	R/W	初期値
H'EE020	バス幅コントロールレジスタ	ABWCR	R/W	H'FF*2
H'EE021	アクセスステートコントロールレジスタ	ASTCR	R/W	H'FF
H'EE022	ウェイトコントロールレジスタ H	WCRH	R/W	H'FF
H'EE023	ウェイトコントロールレジスタ L	WCRL	R/W	H'FF
H'EE013	バスリリースコントロールレジスタ	BRCR	R/W	H'FE*3
H'EE01F	チップセレクトコントロールレジスタ	CSCR	R/W	H'0F
H'EE01E	アドレスコントロールレジスタ	ADRCR	R/W	H'FF
H'EE024	バスコントロールレジスタ	BCR	R/W	H'C6

【注】 *1 アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

*2 モード 2、4 のときは初期値 H'00 になります。

*3 モード 3、4 のときは初期値 H'EE になります。

6.2 各レジスタの説明

6.2.1 バス幅コントロールレジスタ (ABWCR)

ABWCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、各エリアを 8 ビットアクセス空間または 16 ビットアクセス空間のいずれかに設定します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	ABW7	ABW6	ABW5	ABW4	ABW3	ABW2	ABW1	ABW0
初期値:(モード1、3、5、6、7)	1	1	1	1	1	1	1	1
(モード2、4)	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ABWCR の内容が H'FF (全エリア 8 ビットアクセス空間) の場合、8 ビットバスモードとなり、データバスは上位側 ($D_{15} \sim D_8$) が有効となります。このときポート 4 は入出力ポートとなります。ABWCR の少なくとも 1 ビットを 0 にクリアした場合には、16 ビットバスモードとなり、データバスは 16 ビット ($D_{15} \sim D_0$) となります。ABWCR はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時にモード 1、3、5、6、7 では H'FF に、モード 2、4 では H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット 7~0: エリア 7~0 バス幅コントロール (ABW7~ABW0)

対応するエリアを 8 ビットアクセス空間とするか 16 ビットアクセス空間とするかを選択します。

ビット 7~0 ABW7~ABW0	説明
0	エリア 7~0 を 16 ビットアクセス空間に設定
1	エリア 7~0 を 8 ビットアクセス空間に設定

ABWCR は、外部メモリ空間のデータバス幅を指定します。内蔵メモリ、内部 I/O レジスタのデータバス幅は ABWCR の設定値にかかわらず固定です。したがって、シングルチップモード(モード 6、7) では設定値は無効となります。

6.2.2 アクセスステートコントロールレジスタ (ASTCR)

ASTCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、各エリアを 2 ステートアクセス空間または 3 ステートアクセス空間のいずれかに設定します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	AST7	AST6	AST5	AST4	AST3	AST2	AST1	AST0
初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

各エリアのアクセスステート数を選択するビットです。

ASTCR はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'FF に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット 7~0 : エリア 7~0 アクセスステートコントロール (AST7~AST0)

対応するエリアを 2 ステートアクセス空間とするか 3 ステートアクセス空間とするかを選択します。

ビット 7~0	説明
AST7~AST0	
0	エリア 7~0 を 2 ステートアクセス空間に設定
1	エリア 7~0 を 3 ステートアクセス空間に設定 (初期値)

ASTCR は、外部メモリ空間のアクセスステート数を設定します。内蔵メモリ、内部 I/O レジスタに対するアクセスステート数は ASTCR の設定値にかかわらず固定です。したがって、シングルチップモード (モード 6、7) では設定値は無効です。

6. バスコントローラ

6.2.3 ウェイトコントロールレジスタ H、L (WCRH、WCRL)

WCRH、WCRL は、それぞれ 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、各エリアのプログラムウェイトステート数を選択します。

内蔵メモリおよび内部 I/O レジスタに対するアクセスステート数は WCRH、WCRL の設定値にかかわらず固定です。

WCRH、WCRL は、リセットおよびハードウェアスタンバイモード時に、H'FF に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

(1) WCRH

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	W71	W70	W61	W60	W51	W50	W41	W40
初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ビット 7、6 : エリア 7 ウェイトコントロール 1、0 (W71、W70)

ASTCR の AST7 ビットが 1 にセットされた状態でエリア 7 の外部空間をアクセスするとき、プログラムウェイトステート数を選択します。

ビット 7	ビット 6	説明
W71	W70	
0	0	エリア 7 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを挿入しない
	1	エリア 7 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 1 ステート挿入
1	0	エリア 7 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 2 ステート挿入
	1	エリア 7 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 3 ステート挿入 (初期値)

ビット 5、4 : エリア 6 ウェイトコントロール 1、0 (W61、W60)

ASTCR の AST6 ビットが 1 にセットされた状態でエリア 6 の外部空間をアクセスするとき、プログラムウェイトステート数を選択します。

ビット 5	ビット 4	説明
W61	W60	
0	0	エリア 6 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを挿入しない
	1	エリア 6 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 1 ステート挿入
1	0	エリア 6 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 2 ステート挿入
	1	エリア 6 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 3 ステート挿入 (初期値)

ビット3、2：エリア5 ウェイトコントロール1、0 (W51、W50)

ASTCR の AST5 ビットが1 にセットされた状態でエリア5 の外部空間をアクセスするときの、プログラムウェイトステート数を選択します。

ビット3	ビット2	説明
W51	W50	
0	0	エリア5 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを挿入しない
	1	エリア5 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを1 ステート挿入
1	0	エリア5 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを2 ステート挿入
	1	エリア5 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを3 ステート挿入 (初期値)

ビット1、0：エリア4 ウェイトコントロール1、0 (W41、W40)

ASTCR の AST4 ビットが1 にセットされた状態でエリア4 の外部空間をアクセスするときの、プログラムウェイトステート数を選択します。

ビット1	ビット0	説明
W41	W40	
0	0	エリア4 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを挿入しない
	1	エリア4 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを1 ステート挿入
1	0	エリア4 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを2 ステート挿入
	1	エリア4 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを3 ステート挿入 (初期値)

(2) WCRL

ビット：	7	6	5	4	3	2	1	0
	W31	W30	W21	W20	W11	W10	W01	W00
初期値：	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W：	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ビット7、6：エリア3 ウェイトコントロール1、0 (W31、W30)

ASTCR の AST3 ビットが1 にセットされた状態でエリア3 の外部空間をアクセスするときの、プログラムウェイトステート数を選択します。

ビット7	ビット6	説明
W31	W30	
0	0	エリア3 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを挿入しない
	1	エリア3 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを1 ステート挿入
1	0	エリア3 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを2 ステート挿入
	1	エリア3 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを3 ステート挿入 (初期値)

6. バスコントローラ

ビット 5、4 : エリア 2 ウェイトコントロール (W21、W20)

ASTCR の AST2 ビットが 1 にセットされた状態でエリア 2 の外部空間をアクセスするときの、プログラムウェイトステート数を選択します。

ビット 5 W21	ビット 4 W20	説 明
0	0	エリア 2 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを挿入しない
	1	エリア 2 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 1 ステート挿入
1	0	エリア 2 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 2 ステート挿入
	1	エリア 2 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 3 ステート挿入 (初期値)

ビット 3、2 : エリア 1 ウェイトコントロール 1、0 (W11、W10)

ASTCR の AST1 ビットが 1 にセットされた状態でエリア 1 の外部空間をアクセスするときの、プログラムウェイトステート数を選択します。

ビット 3 W11	ビット 2 W10	説 明
0	0	エリア 1 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを挿入しない
	1	エリア 1 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 1 ステート挿入
1	0	エリア 1 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 2 ステート挿入
	1	エリア 1 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 3 ステート挿入 (初期値)

ビット 1、0 : エリア 0 ウェイトコントロール 1、0 (W01、W00)

ASTCR の AST0 ビットが 1 にセットされた状態でエリア 0 の外部空間をアクセスするときの、プログラムウェイトステート数を選択します。

ビット 1 W01	ビット 0 W00	説 明
0	0	エリア 0 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを挿入しない
	1	エリア 0 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 1 ステート挿入
1	0	エリア 0 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 2 ステート挿入
	1	エリア 0 の外部空間アクセス時、プログラムウェイトを 3 ステート挿入 (初期値)

6.2.4 バスリリースコントロールレジスタ (BRCR)

BRCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、アドレスバス ($A_{23} \sim A_{20}$) 出力の選択、バス権の外部に対する解放を許可/禁止します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	A23E	A22E	A21E	A20E	—	—	—	BRLE
モード1、2、6、7 初期値 :	1	1	1	1	1	1	1	0
R/W :	—	—	—	—	—	—	—	R/W
モード3、4 初期値 :	1	1	1	0	1	1	1	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	—	—	—	—	R/W
モード5 初期値 :	1	1	1	1	1	1	1	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	—	—	—	R/W

アドレス23~20イネーブル PA7 ~ PA4をアドレス出力端子 A23 ~ A20として使用するため のビットです。		リザーブビット		バスリリースイネーブル バス権の外部に対する解放を 許可/禁止するビットです。

BRCR はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、モード 1、2、5~7 の場合は H'FE に、モード 3、4 の場合は H'EE に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。

ビット 7 : アドレス 23 イネーブル (A23E)

PA_4 をアドレス出力端子 A_{23} として使用するためのビットです。0 をライトするとアドレス出力 A_{23} となります。モード 3、4、5 以外ではこのビットはライトできず、通常のポート機能となります。

ビット 7	説明
A23E	
0	PA_4 はアドレス出力端子 A_{23}
1	PA_4 は入出力端子 (初期値)

ビット 6 : アドレス 22 イネーブル (A22E)

PA_5 をアドレス出力端子 A_{22} として使用するためのビットです。0 をライトするとアドレス出力 A_{22} となります。モード 3、4、5 以外ではこのビットはライトできず、通常のポート機能となります。

ビット 6	説明
A22E	
0	PA_5 はアドレス出力端子 A_{22}
1	PA_5 は入出力端子 (初期値)

6. バスコントローラ

ビット 5：アドレス 21 イネーブル (A21E)

PA₆をアドレス出力端子 A₂₁として使用するためのビットです。0をライトするとアドレス出力 A₂₁となります。モード 3、4、5 以外ではこのビットはライトできず、通常のポート機能となります。

ビット 5 A21E	説 明
0	PA ₆ はアドレス出力端子 A ₂₁
1	PA ₆ は入出力端子 (初期値)

ビット 4：アドレス 20 イネーブル (A20E)

PA₇をアドレス出力端子 A₂₀として使用するためのビットです。0をライトするとアドレス出力 A₂₀となります。モード 5 以外ではこのビットはライトできません。

ビット 4 A20E	説 明
0	PA ₇ はアドレス出力端子 A ₂₀ (モード 3、4 の時の初期値)
1	PA ₇ は入出力端子 (モード 1、2、5~7 の時の初期値)

ビット 3~1：リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット 0：バスリリースイネーブル (BRLE)

バス権の外部に対する解放を許可 / 禁止します。

ビット 0 BRLE	説 明
0	バス権の外部に対する解放を禁止し、BREQ、BACK 端子は入出力端子として使用可 (初期値)
1	バス権の外部に対する解放を許可

6.2.5 バスコントロールレジスタ (BCR)

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	ICIS1	ICIS0	—	—	—	—	RDEA	WAITE
初期値:	1	1	0*	0*	0*	1	1	0
R/W :	R/W	R/W	—	—	—	—	R/W	R/W

【注】* ビット5～3は1ライト禁止です。

BCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、アイドルサイクル挿入の許可または禁止、エリアの分割単位の選択、 $\overline{\text{WAIT}}$ 端子入力の許可または禁止を行います。

BCR は、リセットおよびハードウェアスタンバイモード時に、HC6 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット7: アイドルサイクル挿入 1 (ICIS1)

異なるエリアの外部リードサイクルが連続する場合、バスサイクルの間にアイドルサイクルを 1 ステート挿入するか、挿入しないかを選択します。

ビット7	説明
ICIS1	
0	異なるエリアの外部リードサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入しない
1	異なるエリアの外部リードサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入する (初期値)

ビット6: アイドルサイクル挿入 0 (ICIS0)

外部リードサイクルと外部ライトサイクルが連続する場合、バスサイクルの間にアイドルサイクルを 1 ステート挿入するか、挿入しないかを選択します。

ビット6	説明
ICIS0	
0	外部リードサイクルと外部ライトサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入しない
1	外部リードサイクルと外部ライトサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入する (初期値)

ビット5～3: リザーブビット (1ライト禁止)

本ビットはリード/ライト可能ですが 1 を書き込まないでください。1 をライトした場合、正常動作は保証されません。

ビット2: リザーブビット

リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

6. バスコントローラ

ビット1：エリア分割単位選択（RDEA）

メモリマップのエリアの分割単位を選択します。

本ビットはモード3、4、5で有効です。モード1、2、6、7では、無効です。

ビット1 RDEA	説 明	
0	エリア分割は、 エリア0：2M バイト エリア1：2M バイト エリア2：8M バイト エリア3：2M バイト	エリア4：1.93M バイト エリア5：4k バイト エリア6：23.75k バイト（19.75k バイト*） エリア7：22 バイト
1	エリア分割は、エリア0～エリア7まで等分割（2MB）（初期値）	

【注】 * H8/3026F-ZTAT、H8/3026 マスク ROM 品の場合の分割です。

ビット0：WAIT 端子イネーブル（WAITE）

WAIT 端子によるウェイト入力の許可または禁止を選択します。

ビット0 WAITE	説 明	
0	WAIT 端子によるウェイト入力を禁止。WAIT 端子は入出力ポートとして使用可（初期値）	
1	WAIT 端子によるウェイト入力を許可	

6.2.6 チップセレクトコントロールレジスタ (CSCR)

CSCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、チップセレクト信号 ($\overline{CS}_7 \sim \overline{CS}_4$) の出力を許可/禁止します。

本レジスタでチップセレクト信号 ($\overline{CS}_7 \sim \overline{CS}_4$) 出力を選択すると、端子機能は他の機能に優先してチップセレクト信号 ($\overline{CS}_7 \sim \overline{CS}_4$) 出力となります。なお、本レジスタはシングルチップモードではライトできません。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	CS7E	CS6E	CS5E	CS4E	—	—	—	—
初期値:	0	0	0	0	1	1	1	1
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	—	—	—	—

リザーブビット

チップセレクト7~4イネーブル
チップセレクト信号の出力を許可/
禁止するビットです。

CSCR はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に H'0F に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット7~4: チップセレクト7~4イネーブル (CS7E~CS4E)

対応するチップセレクト信号の出力を許可/禁止します。

ビット n	説明
CSnE	
0	チップセレクト信号 (\overline{CS}_n) の出力を禁止 (初期値)
1	チップセレクト信号 (\overline{CS}_n) の出力を許可

【注】 n=7~4

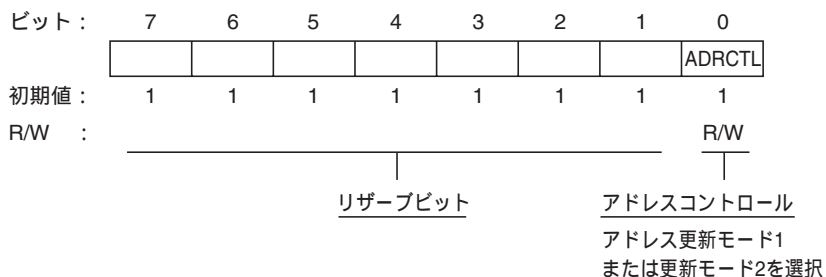
ビット3~0: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

6. バスコントローラ

6.2.7 アドレスコントロールレジスタ (ADRCR)

ADRCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、アドレスの出力方式をアドレス更新モード 1 またはアドレス更新モード 2 のいずれかに設定します。



ADRCR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、HFF に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット 7~1: リザーブビット

ビット 7~1 をリードすると、常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット 0: アドレスコントロールビット (ADRCTL)

アドレス出力方式を選択します。

ビット 0	説明
ADRCTL	
0	アドレス更新モード 2 を選択
1	アドレス更新モード 1 を選択 (初期値)

6.3 動作説明

6.3.1 エリア分割

外部アドレス空間は、1Mバイトモードのとき 128k バイト、16Mバイトモードのとき 2Mバイトごとのエリア0~7に分割されています。メモリマップの概要を図 6.2 に示します。

H' 00000	エリア0 (128 k バイト)	H' 000000	エリア0 (2Mバイト)
H' 1FFFF		H' 1FFFFFF	
H' 20000	エリア1 (128 k バイト)	H' 200000	エリア1 (2Mバイト)
H' 3FFFF		H' 3FFFFFF	
H' 40000	エリア2 (128 k バイト)	H' 400000	エリア2 (2Mバイト)
H' 5FFFF		H' 5FFFFFF	
H' 60000	エリア3 (128 k バイト)	H' 600000	エリア3 (2Mバイト)
H' 7FFFF		H' 7FFFFFF	
H' 80000	エリア4 (128 k バイト)	H' 800000	エリア4 (2Mバイト)
H' 9FFFF		H' 9FFFFFF	
H' A0000	エリア5 (128 k バイト)	H' A00000	エリア5 (2Mバイト)
H' BFFFF		H' BFFFFFF	
H' C0000	エリア6 (128 k バイト)	H' C00000	エリア6 (2Mバイト)
H' DFFFF		H' DFFFFFF	
H' E0000	エリア7 (128 k バイト)	H' E00000	エリア7 (2Mバイト)
H' FFFFF		H' FFFFFFF	
(a) 1Mバイトモード (モード1、2)		(b) 16Mバイトモード (モード3、4、5)	

図 6.2 各動作モードにおけるアクセスエリアマップ

各エリアごとに選択信号 ($\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_7$) を出力することができます。また、各エリアのバス仕様は、ABWCR、ASTCR、WCRH、WCRL で指定されます。

また、16Mバイトモードのとき BCR の RDEA ビットにより、エリア分割の単位を選択することができます。

6. バスコントローラ

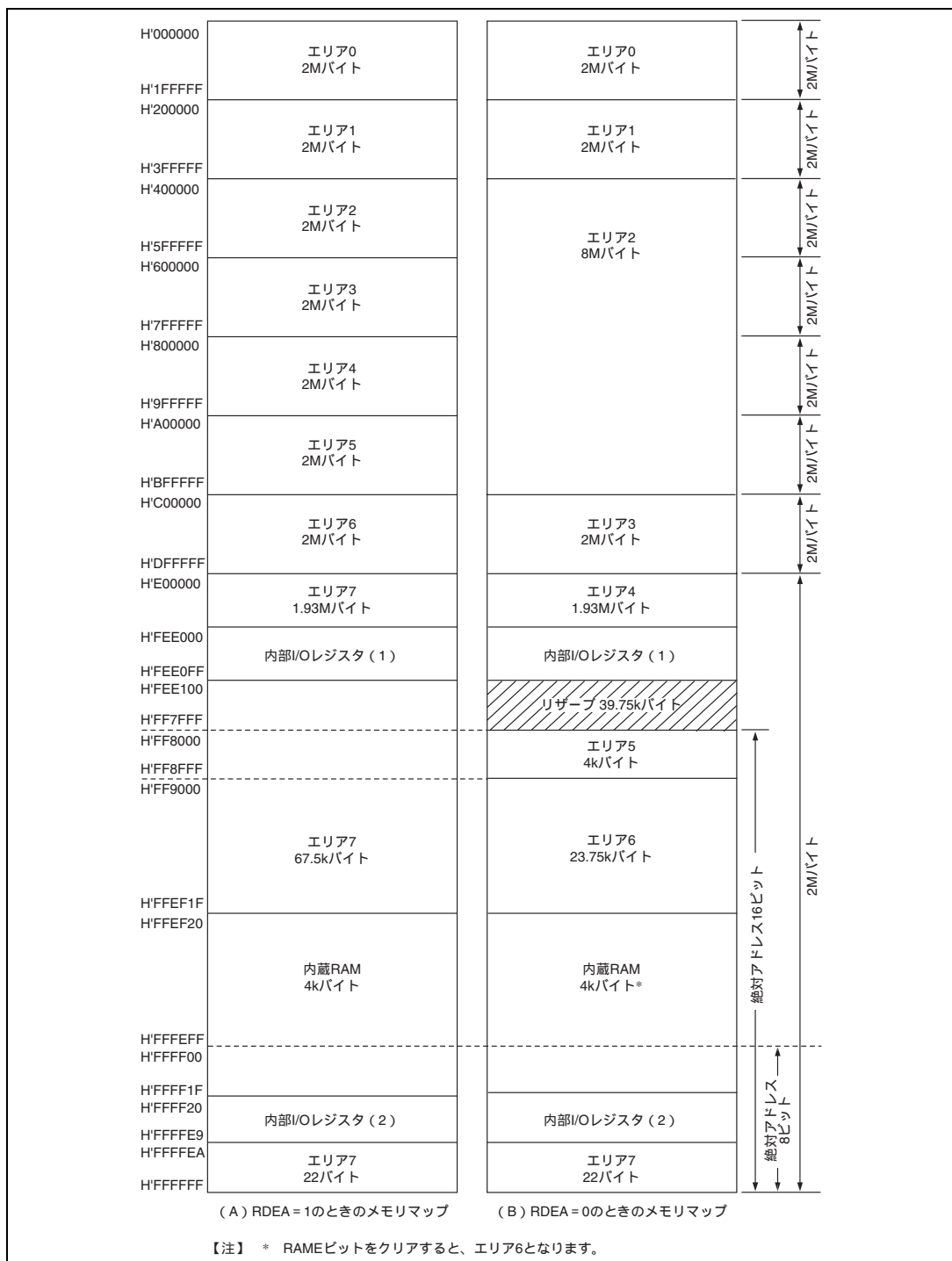


図 6.3 16M バイトモード時のメモリマップ(H8/3024F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品の場合)(1)

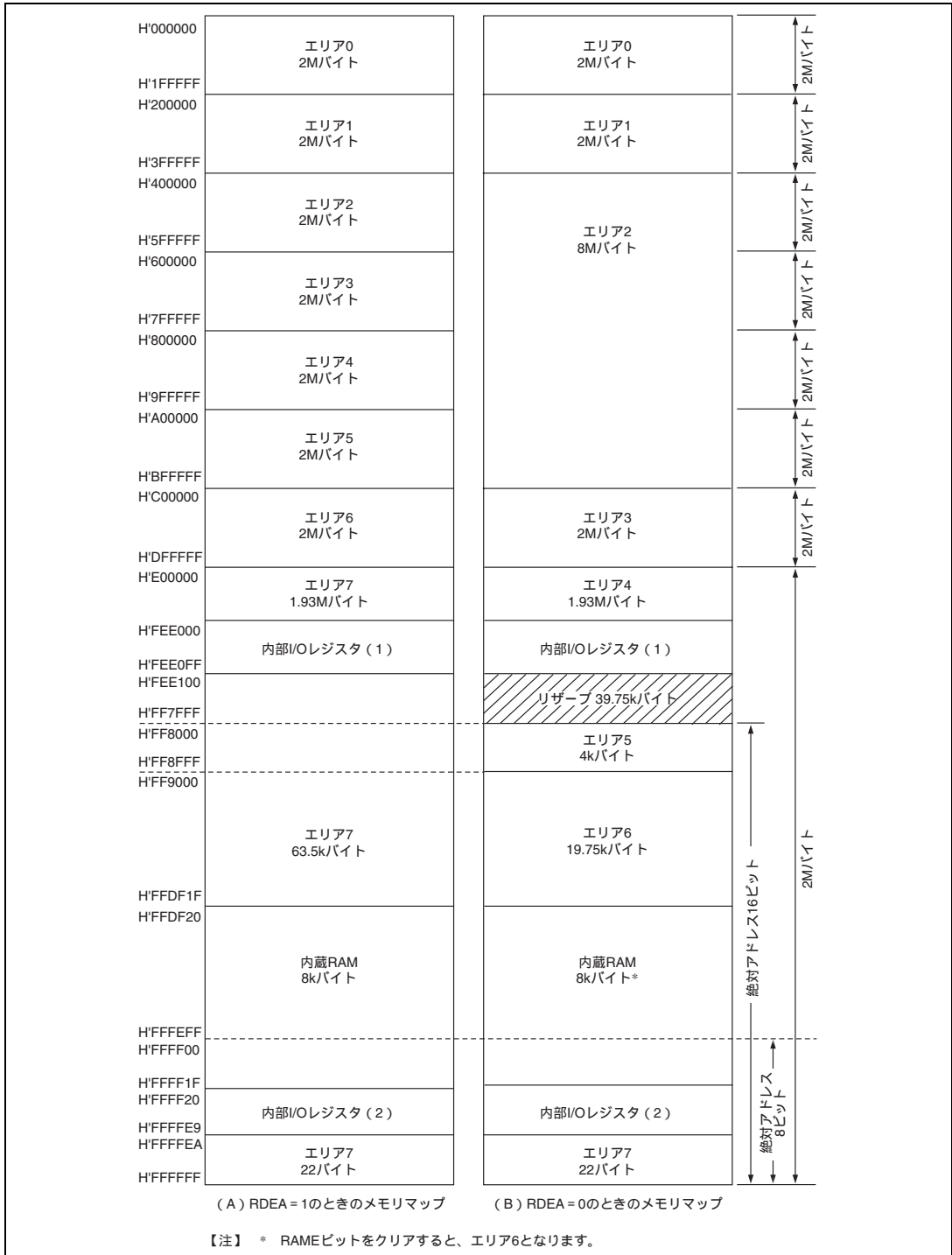


図 6.3 16M バイトモード時のメモリマップ(H8/3026F-ZTAT、H8/3026 マスク ROM 品の場合)(2)

6.3.2 バス仕様

外部空間のバス仕様は、(1)バス幅、(2)アクセスステート数、(3)プログラムウェイトステート数、の3つの要素で構成されます。

なお、内蔵メモリ、内蔵 I/O レジスタは、バス幅・アクセスステート数は固定で、バスコントローラの影響を受けません。

(1) バス幅

バス幅は ABWCR により、8 ビットまたは 16 ビットを選択します。8 ビットバスを選択したエリアが 8 ビットアクセス空間、16 ビットバスを選択したエリアが 16 ビットアクセス空間です。

すべてのエリアを 8 ビットアクセス空間に設定すると 8 ビットバスモードに、いずれかのエリアを 16 ビットアクセス空間に設定すると 16 ビットバスモードになります。

(2) アクセスステート数

アクセスステート数は、ASTCR により、2 ステートまたは 3 ステートを選択します。2 ステートアクセスを選択したエリアが 2 ステートアクセス空間、3 ステートアクセスを選択したエリアが 3 ステートアクセス空間です。

2 ステートアクセス空間に設定すると、ウェイトの挿入が禁止されます。

(3) プログラムウェイトステート数

ASTCR によって 3 ステートアクセス空間に設定したとき、WCRH、WCRL により、自動的に挿入するプログラムウェイトステート数を選択します。プログラムウェイトは 0~3 ステートを選択可能です。

基本バスインタフェースの各エリアのバス仕様を表 6.3 に示します。

表 6.3 各エリアのバス仕様 (基本バスインタフェース)

ABWCR	ASTCR	WCRH / WCRL		バス仕様 (基本バスインタフェース)		
		Wn1	Wn0	バス幅	アクセスステート数	プログラムウェイトステート数
0	0	0	0	16	2	0
			1			0
	1	0	1			1
			0			2
		1	0			3
			1			3
1	0	0	0	8	2	0
			1			0
	1	0	1			1
			0			2
		1	0			3
			1			3

【注】 n=0~7

6.3.3 メモリインタフェース

本 LSI のメモリインタフェースは、ROM、SRAM などの直結が可能な基本バスインタフェースのみです。DRAM の直結が可能な DRAM インタフェース、およびバースト ROM の直結が可能なバースト ROM インタフェースを選択することはできません。

6.3.4 チップセレクト信号

本 LSI は、エリア 0~7 に対してそれぞれチップセレクト信号 ($\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_7$) を出力することができ、拡張モードで当該エリアが選択されたとき、Low レベルを出力します。

図 6.4 に \overline{CS}_n 信号出力タイミングを示します。

(1) $\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_3$ 出力方法

$\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_3$ の出力の許可または禁止は各 \overline{CS}_n 端子に対応するポートのデータディレクションレジスタ (DDR) を設定することにより行います。

内蔵 ROM 無効拡張モード時、 \overline{CS}_0 端子はリセット直後に出力状態となっています。 $\overline{CS}_1 \sim \overline{CS}_3$ はリセット直後に入力状態となっていますので、 $\overline{CS}_1 \sim \overline{CS}_3$ を出力する場合には対応する DDR を 1 にセットしてください。内蔵 ROM 有効拡張モード時、 $\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_3$ 端子はリセット直後に入力状態になっていますので、 $\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_3$ を出力する場合には、対応する DDR を 1 にセットしてください。

詳細は「第 7 章 I/O ポート」を参照してください。

(2) $\overline{CS}_4 \sim \overline{CS}_7$ 出力方法

$\overline{CS}_4 \sim \overline{CS}_7$ の出力許可または禁止はチップセレクトコントロールレジスタ (CSCR) を設定することにより行います。 $\overline{CS}_4 \sim \overline{CS}_7$ 端子はリセット直後に入力状態となっていますので、 $\overline{CS}_4 \sim \overline{CS}_7$ 端子を出力する場合には CSCR の対応するビットを 1 にセットしてください。詳細は「第 7 章 I/O ポート」を参照してください。

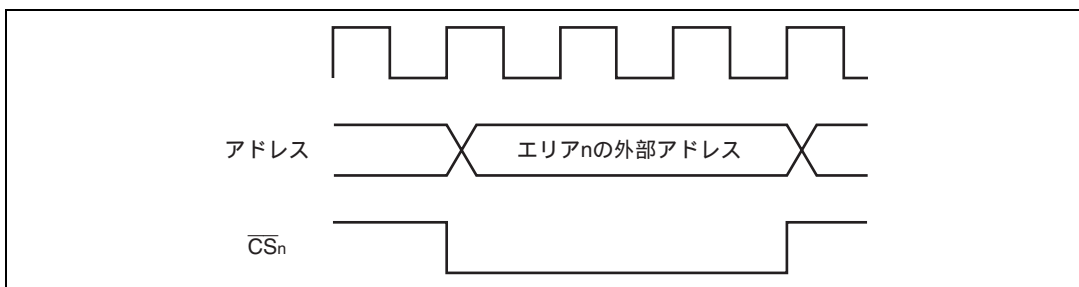


図 6.4 \overline{CS}_n 信号の出力タイミング (n=0~7)

内蔵 ROM、内蔵 RAM および内部 I/O レジスタを選択した場合、 $\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_7$ 端子は High レベルです。 \overline{CS}_n 信号はアドレスをデコードした信号で、SRAM などのチップセレクト信号として使用することができます。

6.3.5 アドレス出力方式

本 LSI は、アドレス出力方式について、従来 H8/300H シリーズと同じ更新方式（アドレス更新モード 1）または、アドレス更新を外部空間アクセス時に限定する方式（アドレス更新モード 2）いずれかに設定することが可能です。

図 6.5 に 2 つの更新モードのアドレス出力例を示します。

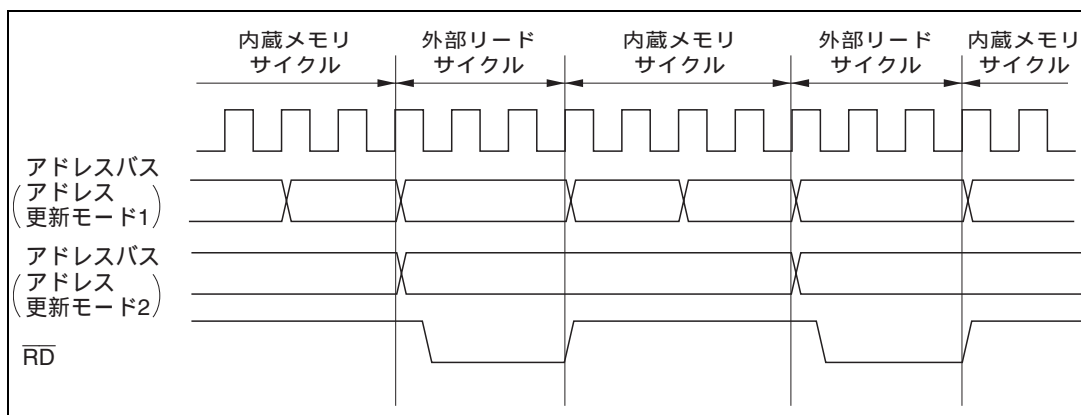


図 6.5 各アドレス更新モードにおけるアドレス出力例
(基本バスインタフェース、3 ステート空間の場合)

(1) アドレス更新モード1

アドレス更新モード1は、従来のH8/300Hシリーズと互換性のあるアドレス更新モードです。アドレスは各バスサイクルの切れ目で常に更新されます。

(2) アドレス更新モード2

アドレス更新モード2は、アドレスの更新が外部空間アクセス時に限定されます。

アドレス更新モード2では、プログラムを内蔵メモリに配置することにより、外部空間リードサイクルと命令フェッチサイクル（内蔵メモリ）の間でアドレスを保持することができます。したがってRDストロブの立ち上がりに対して、アドレスのホールドを要求するデバイスを接続する場合に、アドレス更新モード2が有効です。

アドレス更新モード1とモード2の切り換えは、ADRCRのADRCTLビットによって選択します。ADRCRの初期値はアドレス更新モード1となっており、従来H8/300Hシリーズと互換性があります。

6.4 基本バスインタフェース

6.4.1 概要

基本バスインタフェースは、ROM、SRAM などの直結が可能です。
ABWCR、ASTCR、WCRH、WCRL によってバス仕様を選択できます。表 6.3 を参照してください。

6.4.2 データサイズとデータアライメント

バスマスタ、CPU のデータサイズには、バイト、ワード、ロングワードがあります。バスコントローラは、データアライメント機能を持っており、外部空間をアクセスするとき、上位側データバス ($D_{15} \sim D_8$) を使用するか、下位側データバス ($D_7 \sim D_0$) を使用するかを、アクセスするエリアのバス仕様 (8 ビットアクセス空間か 16 ビットアクセス空間) とデータサイズによって制御します。

(1) 8 ビットアクセス空間

図 6.6 に、8 ビットアクセス空間のデータアライメント制御を示します。8 ビットアクセス空間では、常に上位側データバス ($D_{15} \sim D_8$) を使ってアクセスを行います。一回にアクセスできるデータ量は 1 バイトで、ワードアクセスでは 2 回、ロングワードアクセスは 4 回のバイトアクセスを実行します。

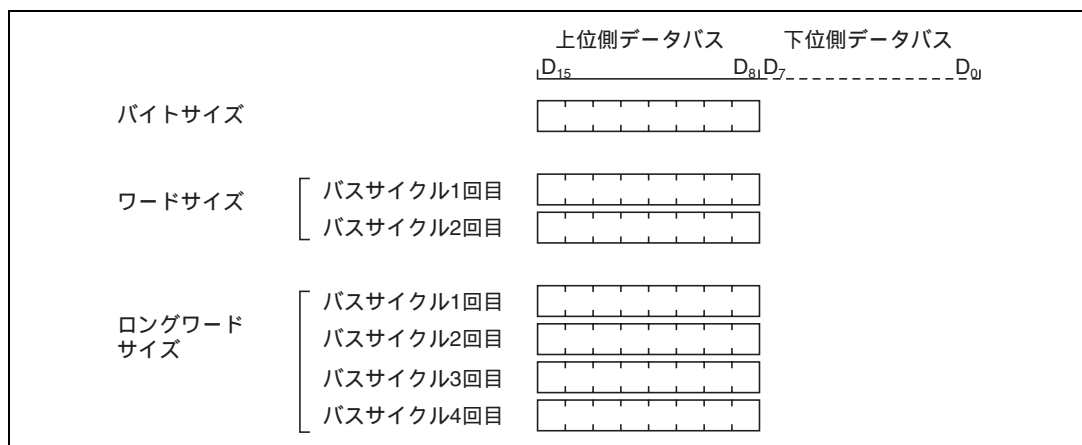


図 6.6 アクセスサイズとデータアライメント制御 (8 ビットアクセス空間)

6. バスコントローラ

(2) 16ビットアクセス空間

図 6.7 に、16 ビットアクセス空間の、データアライメント制御を示します。16 ビットアクセス空間では、上位側データバス ($D_{15} \sim D_8$) および下位側データバス ($D_7 \sim D_0$) を使ってアクセスを行います。一回にアクセスできるデータ量は 1 バイトまたは 1 ワードで、ロングワードアクセスは、ワードアクセスを 2 回実行します。

バイトアクセスのとき、上位側データバスを使用するか、下位側データバスを使用するかは、アドレスの偶数 / 奇数で決まります。偶数アドレスに対するバイトアクセスは上位側データバスを使用し、奇数アドレスに対するバイトアクセスは下位側データバスを使用します。

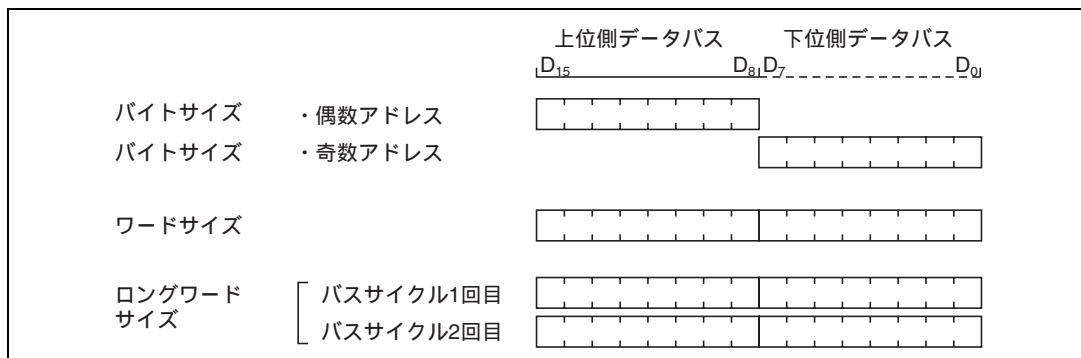


図 6.7 アクセスサイズとデータアライメント制御 (16 ビットアクセス空間)

6.4.3 有効ストロープ

表 6.4 にアクセス空間と、使用するデータバスおよび有効なストロープを示します。

リード時には、データバスの上位側、下位側の区別なく、 \overline{RD} 信号が有効です。

ライト時には、データバスの上位側に対して \overline{HWR} 信号が、下位側に対して \overline{LWR} 信号が有効です。

表 6.4 使用するデータバスと有効ストロープ

エリア	アクセス サイズ	リード/ ライト	アドレス	有効な ストロープ	データバス上位 ($D_{15} \sim D_8$)	データバス下位 ($D_7 \sim D_0$)
8ビット アクセス 空間	バイト	リード	-	\overline{RD}	有効	無効
		ライト	-	\overline{HWR}		不定
16ビット アクセス 空間	バイト	リード	偶数	\overline{RD}	有効	無効
			奇数		無効	有効
		ライト	偶数	\overline{HWR}	有効	不定
			奇数	\overline{LWR}	不定	有効
	ワード	リード	-	\overline{RD}	有効	有効
		ライト	-	\overline{HWR} 、 \overline{LWR}	有効	有効

【注】 不定：不定データが出力されます。

無効：入力状態であり、入力値は無視されます。

6.4.4 各エリアの説明

各エリアの初期状態は、基本バスインタフェース、かつ3ステートアクセス空間になっています。バス幅の初期状態は動作モードで選択します。

(1) エリア0

エリア0は内蔵ROMを含んでおり、ROM無効拡張モードでは、エリア0の全ての空間が外部空間となります。ROM有効拡張モードでは、内蔵ROMを除いた空間が外部空間となります。

エリア0の外部空間をアクセスするとき、 \overline{CS}_0 信号を出力することができます。

エリア0の大きさはモード1、2のときは128kバイト、モード3、4、5のときは2Mバイトとなります。

(2) エリア1~6

エリア1~6は、外部拡張モードのとき、エリアの全ての空間が外部空間となります。

エリア1~6の外部空間をアクセスするとき、それぞれ、 $\overline{CS}_1 \sim \overline{CS}_6$ 端子信号を出力することができます。

エリア1~6の大きさはモード1、2のときは128kバイト、モード3、4、5のときは2Mバイトとなります。

(3) エリア7

エリア7は内蔵RAMおよび内部I/Oレジスタを含んでおり、外部拡張モードのとき、内蔵RAMおよび内蔵I/Oレジスタ空間を除いた空間が外部空間となります。なお、内蔵RAMはシステムコントロールレジスタ(SYSCR)のRAMEビットを1にセットしたとき有効で、RAMEビットを0にクリアすると、内蔵RAMは無効になり、対応するアドレスは外部空間になります。

エリア7の外部空間をアクセスするとき、 \overline{CS}_7 信号を出力することができます。

エリア7の大きさはモード1、2のときは128kバイト、モード3、4、5のときは2Mバイトとなります。

6.4.5 基本バス制御信号タイミング

(1) 8ビット3ステートアクセス空間

図 6.8 に 8 ビット 3 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミングを示します。8 ビットアクセス空間をアクセスする場合、データバスの上位側 ($D_{15} \sim D_8$) を使用します。

\overline{LWR} 端子は常に High レベルとなっています。ウェイトステートを挿入することができます。

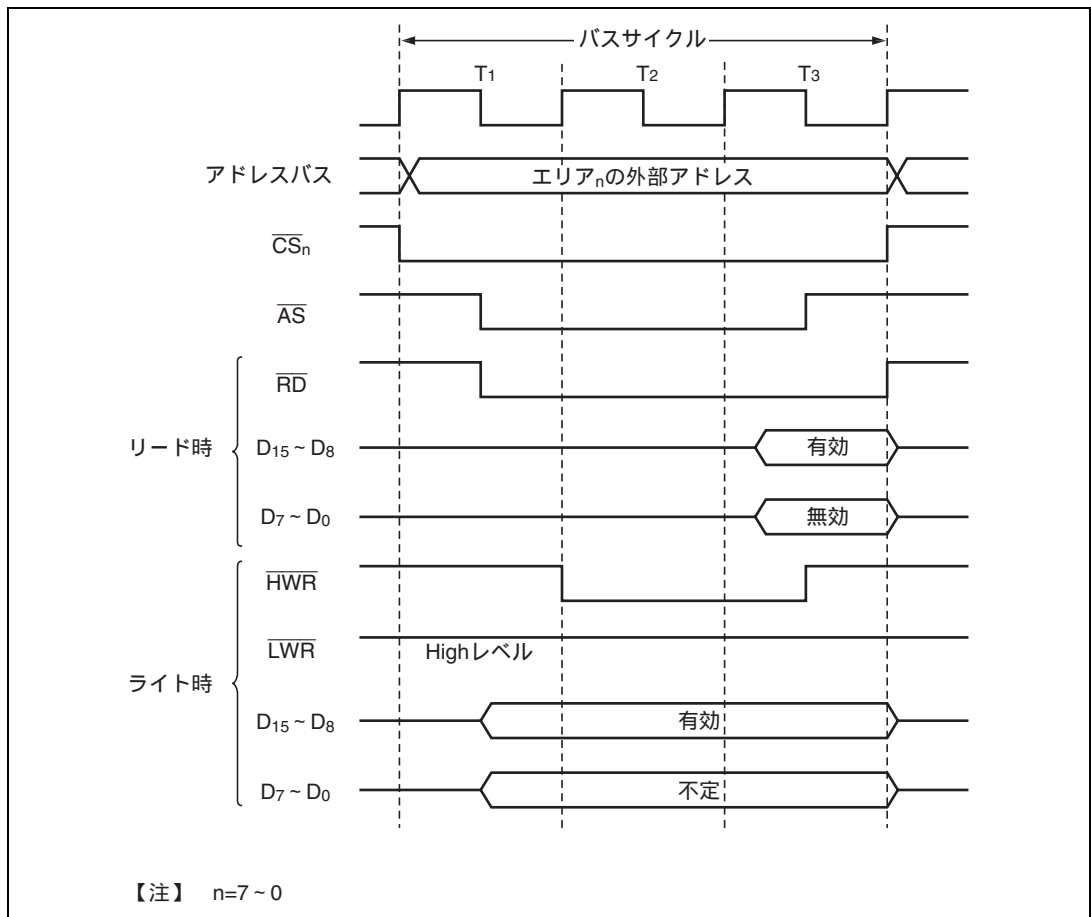


図 6.8 8 ビット 3 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング

6. バスコントローラ

(2) 8ビット2ステートアクセス空間

図 6.9 に 8 ビット 2 ステート空間のバス制御信号タイミングを示します。8 ビットアクセス空間をアクセスする場合、データバスの上位側 ($D_{15} \sim D_8$) を使用します。

$\overline{\text{LWR}}$ 端子は常に High レベルとなっています。ウェイトステートを挿入することはできません。

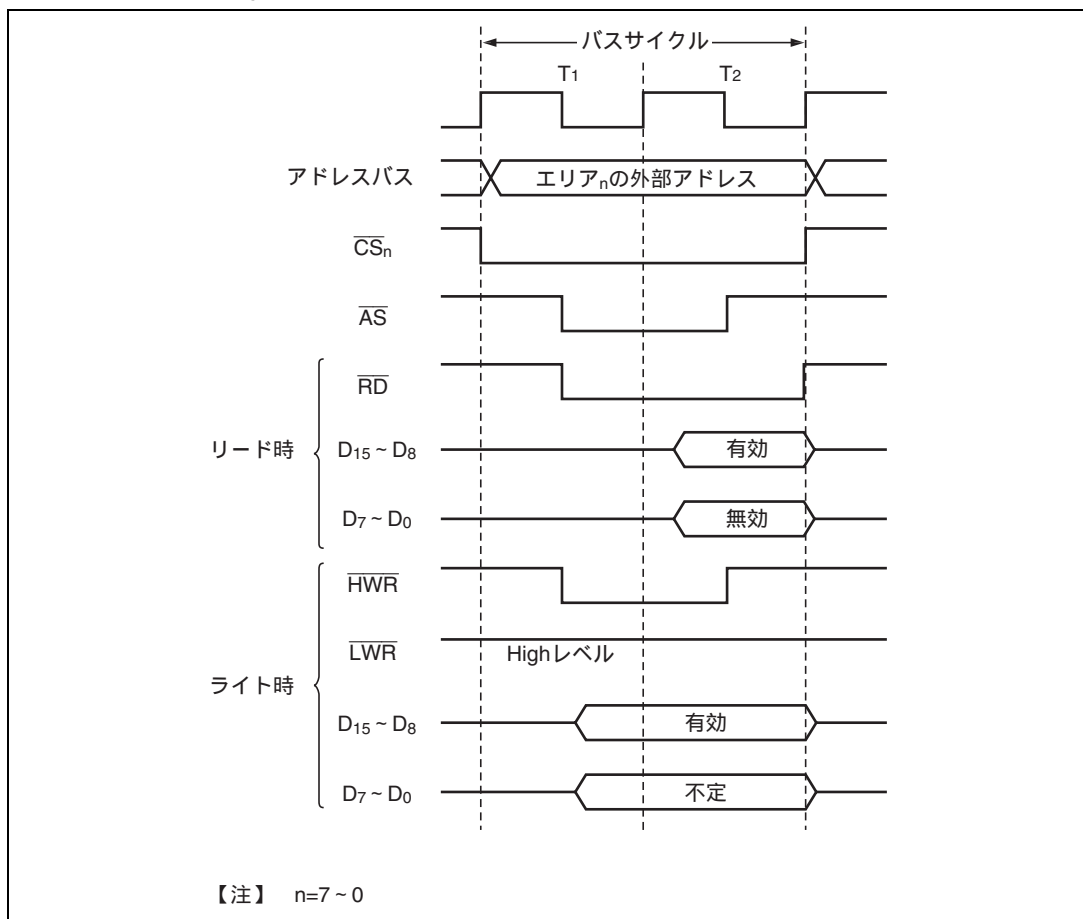


図 6.9 8 ビット 2 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング

(3) 16ビット3ステートアクセス空間

図 6.10～図 6.12 に 16 ビット 3 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミングを示します。16 ビットアクセス空間をアクセスする場合、偶数アドレスに対してはデータバスの上位側 ($D_{15} \sim D_8$) を使用し、奇数アドレスに対してはデータバスの下位側 ($D_7 \sim D_0$) を使用します。ウェイトステートを挿入することができます。

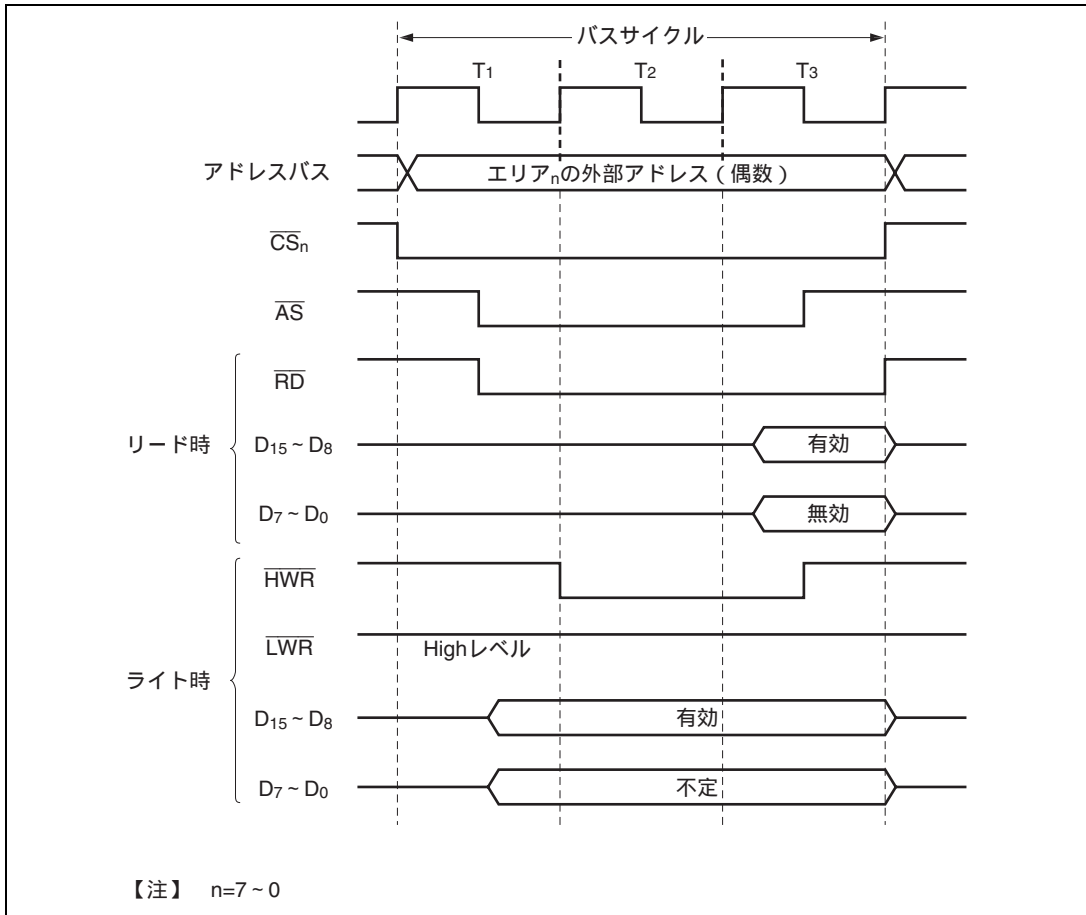


図 6.10 16 ビット 3 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (1)
(偶数アドレスバイトアクセス)

6. バスコントローラ

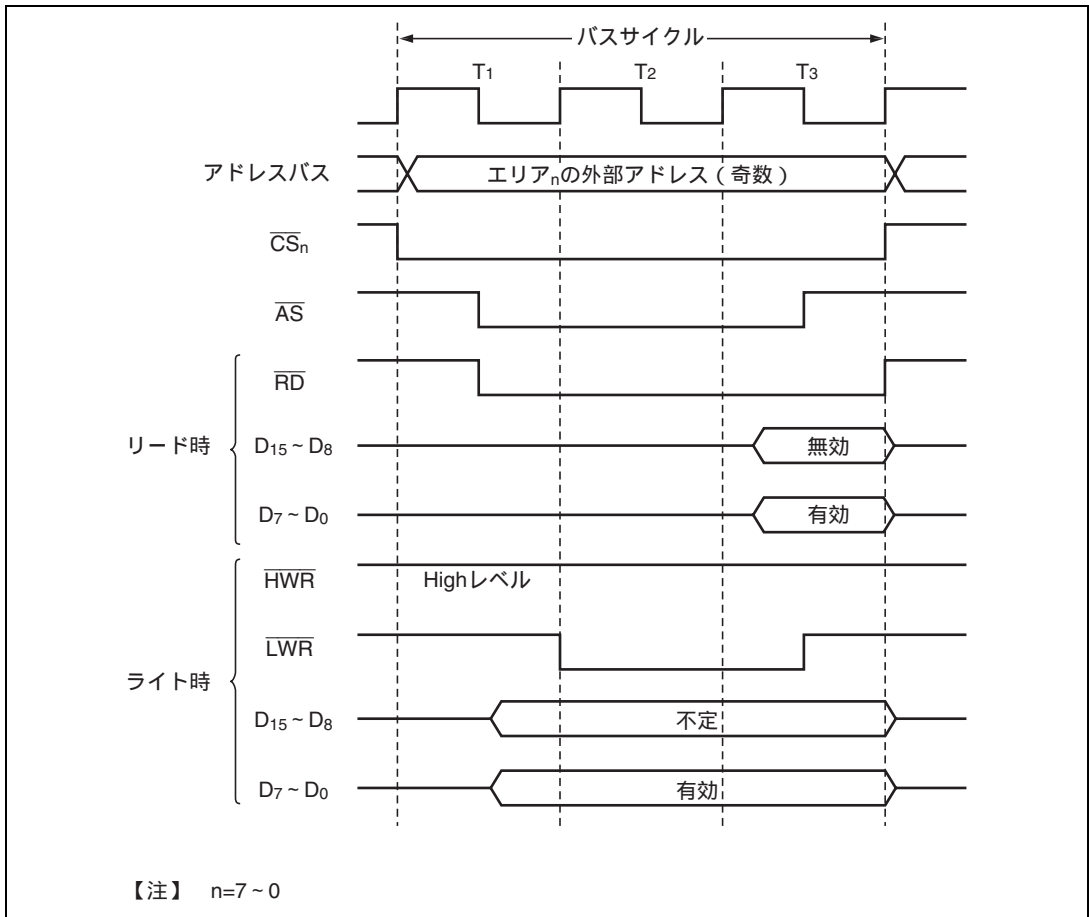


図 6.11 16 ビット 3 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (2)
(奇数アドレスバイトアクセス)

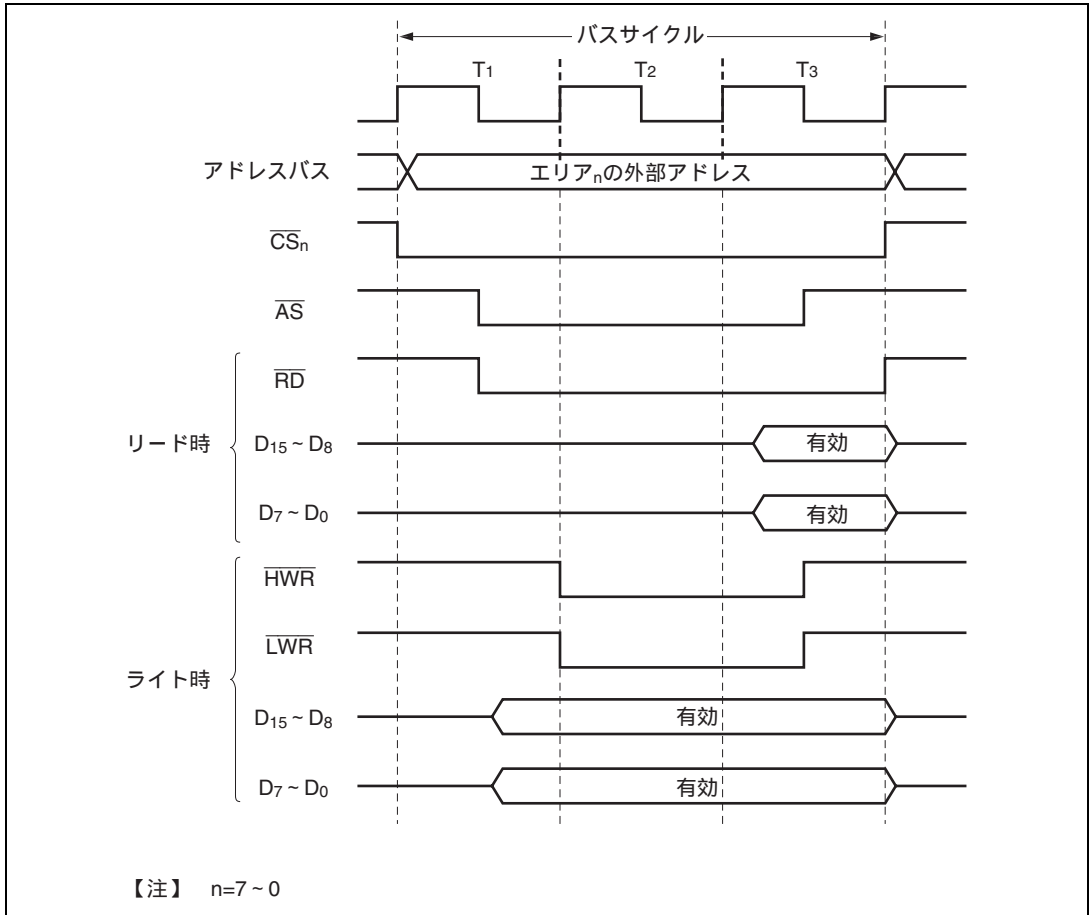


図 6.12 16 ビット 3 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (3) (ワードアクセス)

6. バスコントローラ

(4) 16ビット2ステートアクセス空間

図 6.13 ~ 図 6.15 に 16 ビット 2 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミングを示します。16 ビットアクセス空間をアクセスする場合、偶数アドレスに対してはデータバスの上位側 ($D_{15} \sim D_8$) を使用し、奇数アドレスに対してはデータバスの下位側 ($D_7 \sim D_0$) を使用します。ウェイトステートを挿入することはできません。

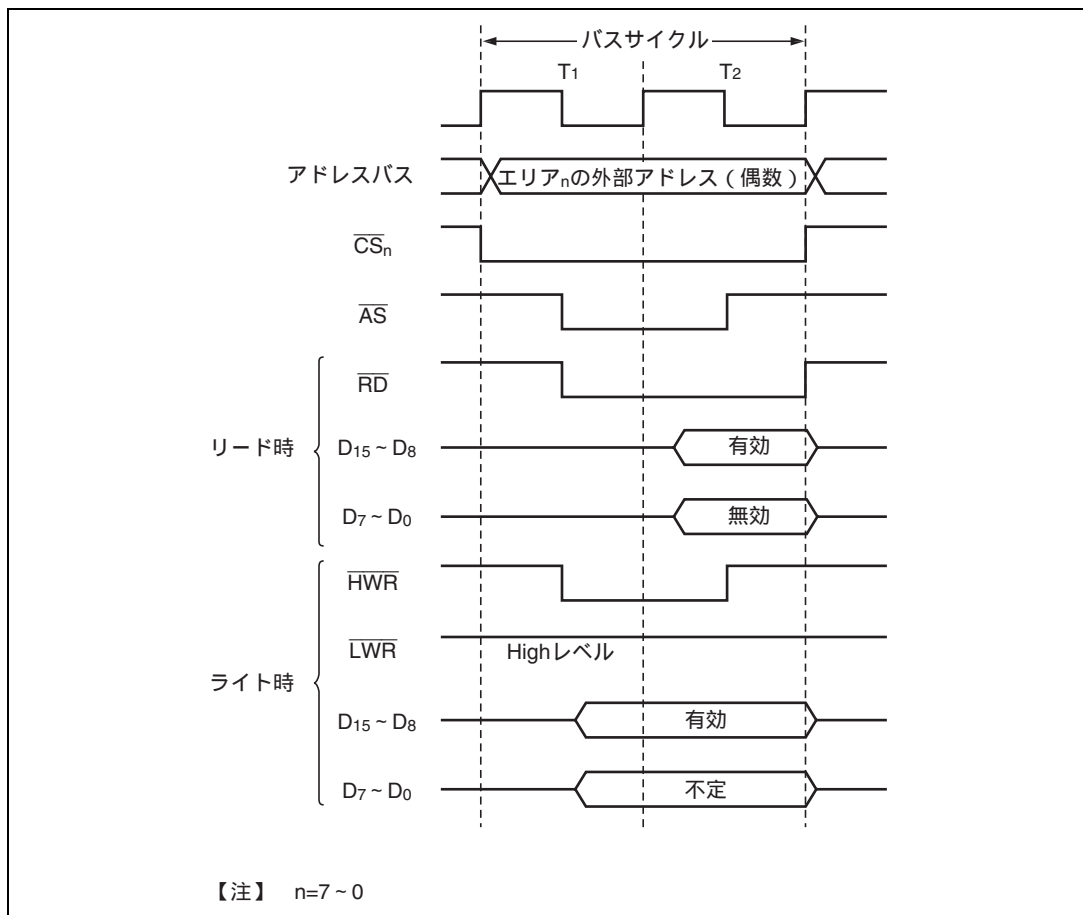


図 6.13 16 ビット 2 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (1)
(偶数アドレスバイトアクセス)

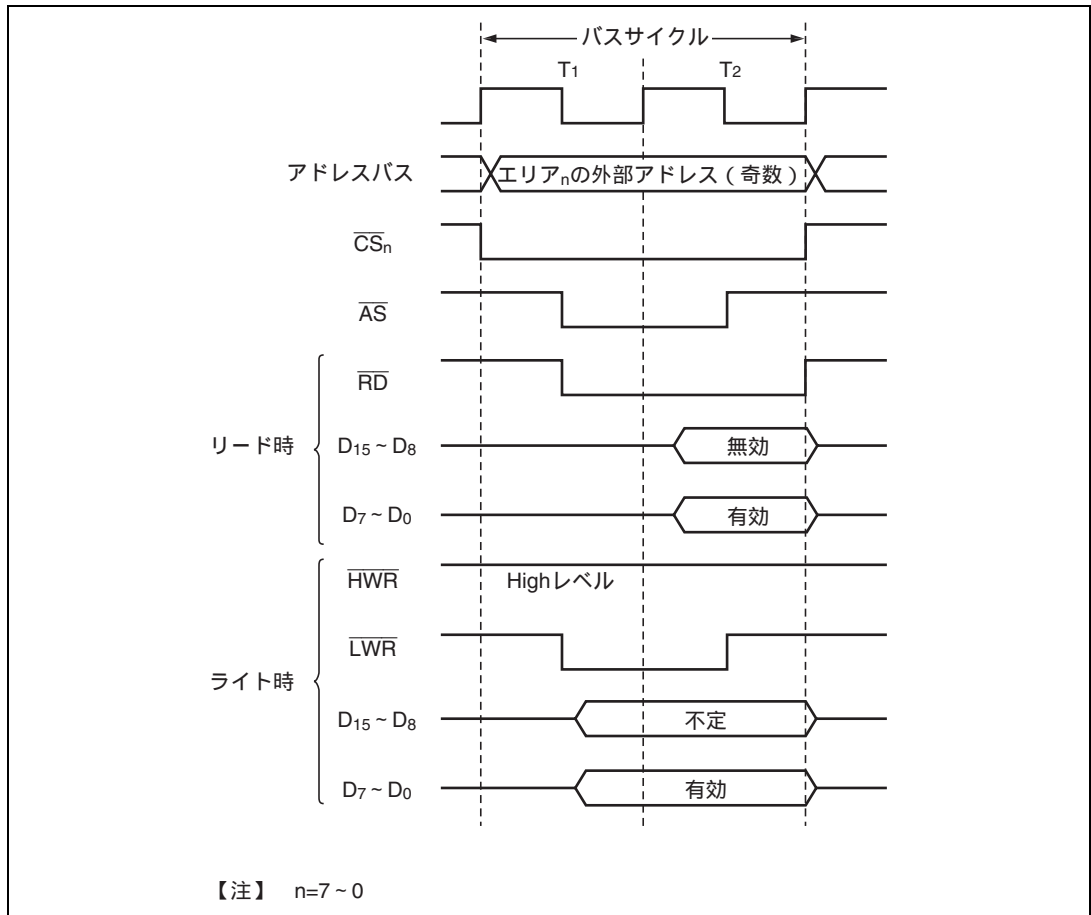


図 6.14 16 ビット 2 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (2)
(奇数アドレスバイトアクセス)

6. バスコントローラ

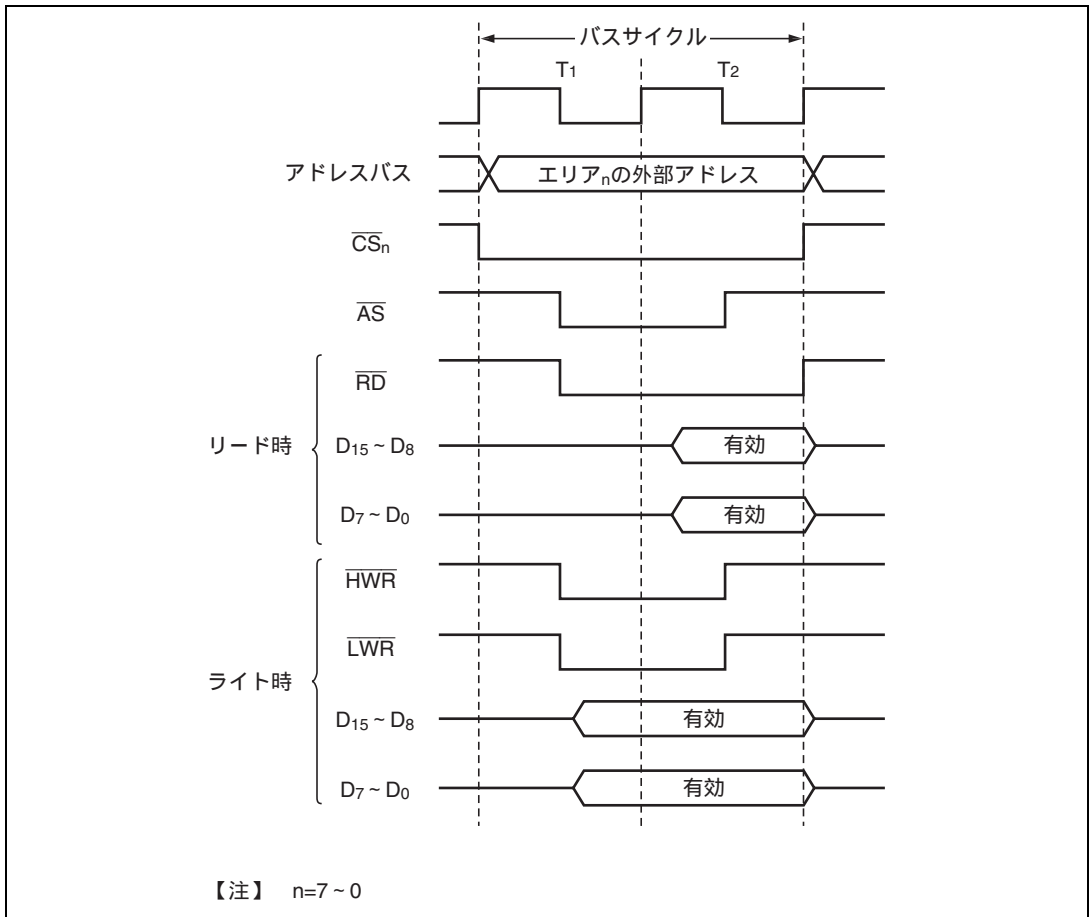


図 6.15 16 ビット 2 ステートアクセス空間のバス制御信号タイミング (3)
(ワードアクセス)

6.4.6 ウェイト制御

本 LSI は、外部空間をアクセスするとき、ウェイトステート (T_w) を挿入してバスサイクルを引き伸ばすことができます。ウェイトステートを挿入する方法には、

(1) プログラムウェイトの挿入、(2) $\overline{\text{WAIT}}$ 端子による端子ウェイトの挿入、があります。

(1) プログラムウェイトの挿入

WCRH、WCRL の設定により、3 ステートアクセス空間に対して、エリア単位で 0~3 ステートのウェイトステートを自動的に T_2 ステートと T_3 ステートの間に挿入することができます。

(2) 端子ウェイトの挿入

BCR の WAITE ビットを 1 にセットすると、 $\overline{\text{WAIT}}$ 端子によるウェイト入力の有効になります。この状態で、外部空間をアクセスすると、まずプログラムウェイトが挿入されます。 T_2 または T_w の最後のステートの 立ち下がりのタイミングで、 $\overline{\text{WAIT}}$ 端子が Low レベルであると、さらに T_w が挿入されます。 $\overline{\text{WAIT}}$ 端子が Low レベルに保持されると、 $\overline{\text{WAIT}}$ 端子が High レベルになるまで T_w が挿入されます。

4 ステート以上の T_w を挿入する場合や、外部デバイス毎に挿入する T_w 数を変える場合などに有効です。

WAITE ビットは全てのエリアに対して共通です。

6. バスコントローラ

図 6.16 に 3 ステート空間プログラムウェイト 1 ステートのウェイトステート挿入のタイミング例を示します。

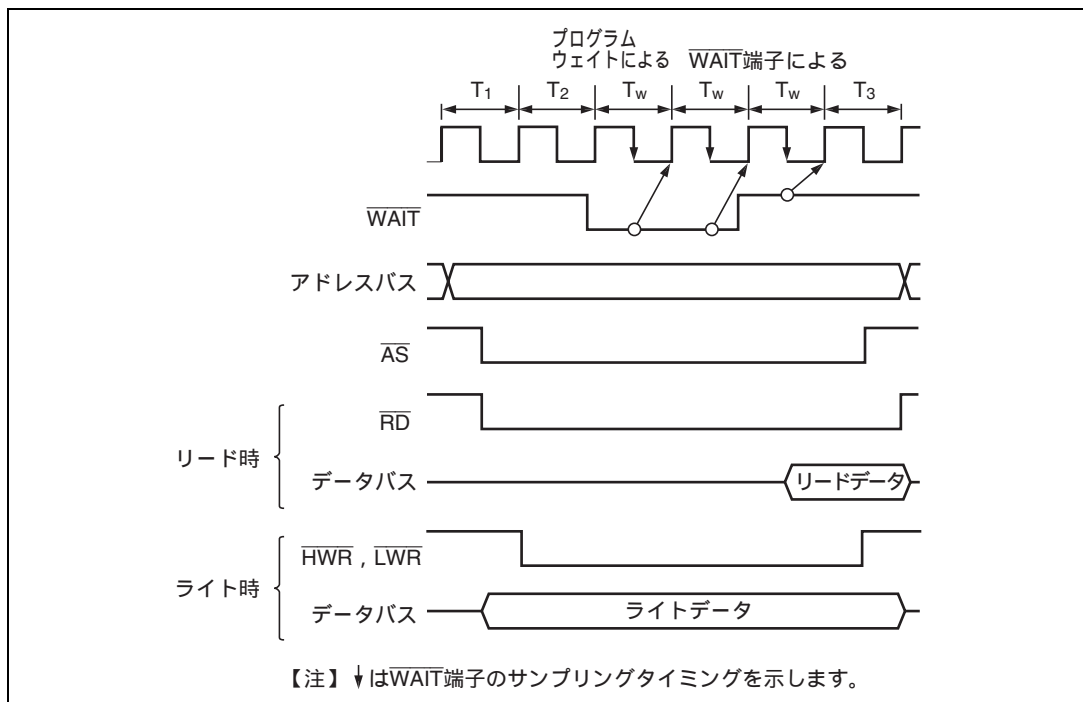


図 6.16 ウェイトステート挿入タイミング例

6.5 アイドルサイクル

6.5.1 動作説明

本 LSI は外部空間をアクセスするとき、(1)異なるエリア間でリードアクセスが連続して発生したとき、(2)リードサイクルの直後にライトサイクルが発生したとき、の2つの場合に、バスサイクルとバスサイクルの間にアイドルサイクル(T_i)を1ステート挿入することができます。アイドルサイクルを挿入することにより、例えば出力フローティング時間の大きいROMなどと、高速メモリ、I/O インタフェースなどとのデータ衝突を防ぐことができます。

BCR の ICIS1、ICIS0 ビットとも初期値は1ですので、初期状態でアイドルサイクルは挿入されません。データ衝突がない場合に、ICIS ビットのクリアが可能です。

(1) 異なるエリア間での連続リード

BCR の ICIS1 ビットを1にセットした状態で、異なるエリア間の連続リードが発生すると、2回目のリードサイクルの先頭に、アイドルサイクルが挿入されます。

図 6.17 に動作例を示します。バスサイクル A は、出力フローティング時間の大きいROMからのリードサイクル、バスサイクル B は SRAM からのリードサイクルで、それぞれ異なるエリアに配置した場合の例です。(a)はアイドルサイクルを挿入しない場合で、バスサイクル B で、ROM からのリードデータと SRAM からのリードデータの衝突が発生しています。これに対し (b)ではアイドルサイクルを挿入し、データの衝突を回避しています。

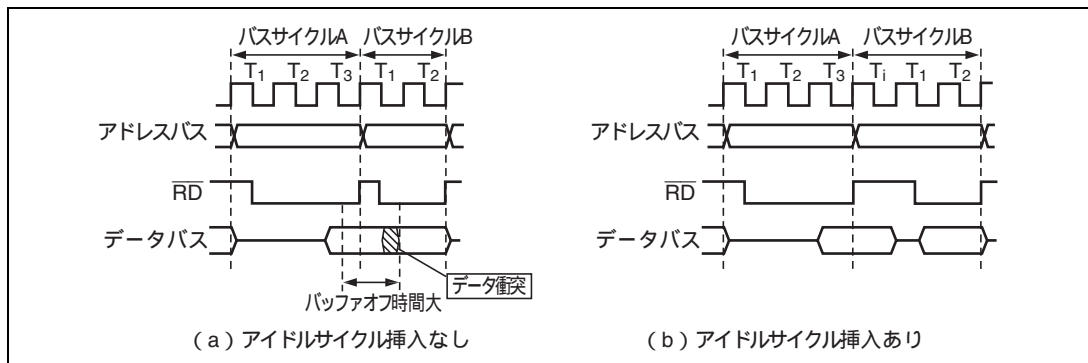


図 6.17 アイドルサイクル動作例 (ICIS1=1 のとき)

(2) リード後のライト

BCR の ICIS0 ビットを1にセットした状態で外部リード後に、外部ライトが発生するとライトサイクルの先頭に、アイドルサイクルが挿入されます。

図 6.18 に動作例を示します。バスサイクル A は、出力フローティング時間の大きいROMからのリードサイクル、バスサイクル B は CPU のライトサイクルの場合の例です。

(a)はアイドルサイクルを挿入しない場合で、バスサイクル B で、ROM からのリードデータと CPU のライトデータの衝突が発生しています。これに対し (b)ではアイドルサイクルを挿入し、データの衝突を回避しています。

6. バスコントローラ

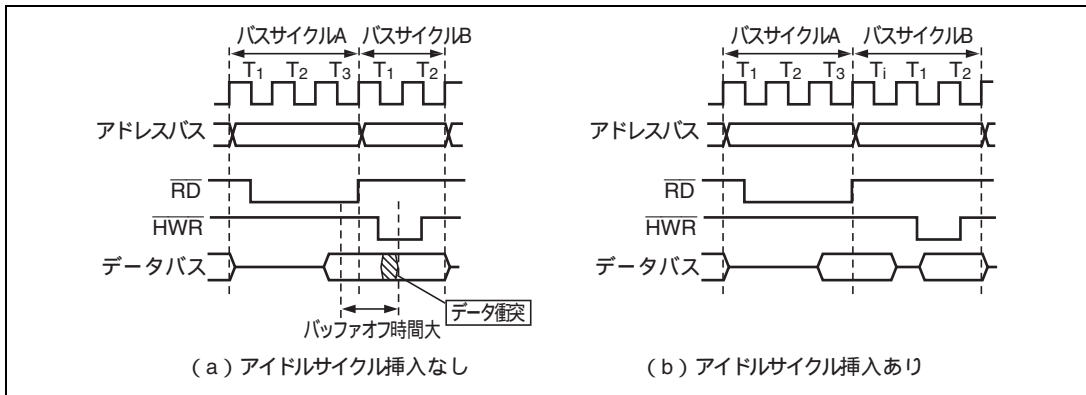


図 6.18 アイドルサイクル動作例 (ICIS0=1 のとき)

(3) 使用上の注意

アイドルサイクルの挿入を行わない設定とした場合、 \overline{RD} の立ち上がり（ネゲート）と \overline{CS}_n の立ち下がり（アサート）が同じタイミングで発生する場合があります。図 6.19 に動作例を示します。

BCR の ICIS1 ビットを 0 にセットした状態で、異なる外部エリア間での連続リードが発生した場合、または ICIS0 ビットを 0 にセットした状態で、外部リード後に異なる外部エリアに対するライトサイクルが発生した場合、はじめのリードサイクルにおける \overline{RD} のネゲートと、連続するバスサイクルの \overline{CS}_n のアサートが同じタイミングで発生します。したがって各信号の出力遅延時間に依存し、前のリードサイクルの \overline{RD} の Low 出力と、連続するバスサイクルの \overline{CS}_n の Low 出力がオーバーラップする可能性があります。

\overline{RD} と \overline{CS}_n の同時変化が発生しない場合、または発生しても問題にならない場合に限り、アイドルサイクルの挿入を行わない設定とすることができます。

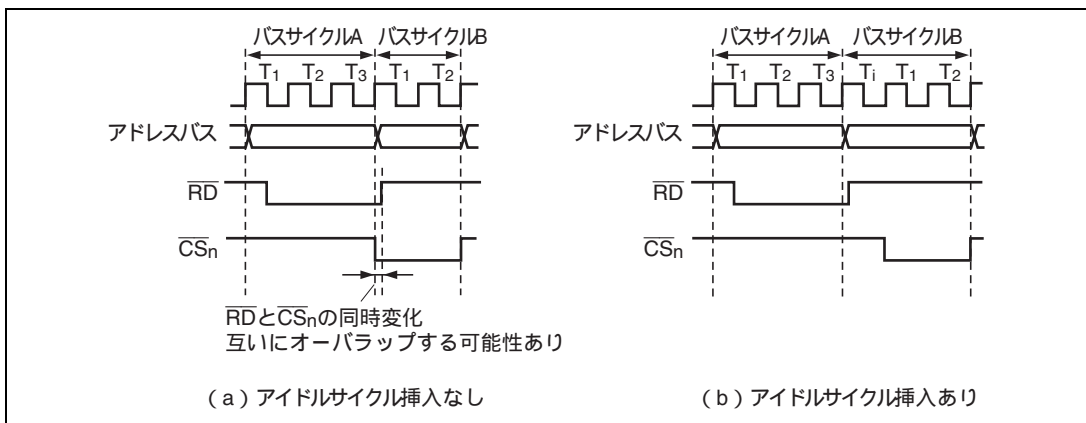


図 6.19 アイドルサイクル動作例

6.5.2 アイドルサイクルでの端子状態

アイドルサイクルでの端子状態を表 6.5 に示します。

表 6.5 アイドルサイクルでの端子状態

端子名	端子の状態
$A_{23} \sim A_0$	次サイクルのアドレスの値
$D_{15} \sim D_0$	ハイインピーダンス
\overline{CS}_n	High レベル
\overline{AS}	High レベル
\overline{RD}	High レベル
\overline{HWR}	High レベル
\overline{LWR}	High レベル

6.6 バスアービタ

バスコントローラは、バスマスタの動作を調停（バスアービトレーション）するバスアービタを内蔵しています。

バスマスタは、CPU と外部バスマスタの 2 つがあり、バス権を占有した状態でリード/ライトを行います。各バスマスタはバス権要求信号によりバス権を要求します。バスアービタは所定のタイミングで優先順位を判定し、バス権要求アクノリッジ信号によりバスの使用を許可します。バスマスタはバス権を獲得して動作します。

バスアービタは、バスマスタのバス権要求信号がアクティブになっているかどうかを調べ、アクティブになっていれば、そのバスマスタにバス権要求アクノリッジ信号を返します。複数のバスマスタからバス権要求があれば、最も優先順位の高いのものにバス権要求アクノリッジ信号を返します。バス権要求アクノリッジ信号を受け取ったバスマスタは、以後この信号が取り消されるまでバスを使用します。

バスマスタの優先順位は、

（高）外部バスマスタ > CPU（低）

の順となっています。バスアービタは常にバス権要求信号をサンプリングし、優先順位を判定していますが、現在のバスマスタよりも優先順位の高いバスマスタからバス権要求があったとしても、すぐにバス権を放棄するとは限りません。

各バスマスタには、それぞれ自分より優先順位の高いバスマスタにバス権を譲ることができるタイミングがあります。

6.6.1 動作説明

(1) CPU

CPU は最も優先順位の低いバスマスタです。CPU がバスマスタの場合に外部バスマスタからのバス権要求が発生するとバスアービタはバス権を要求があったバスマスタに移行します。バス権が移行するタイミングは次のとおりです。

- (1) バスサイクルの切れ目でバス権を移行します。ワードデータアクセスを2回のバイトアクセスに分割して行う場合には、これら2つのバイトアクセスの間ではバス権は移行しません。
- (2) CPUが乗除算命令などの内部動作を行っている場合、他のバスマスタからバス権要求が発生するとただちに、バス権が移行します。CPUの内部動作は継続されます。
- (3) CPUがスリープモードの場合、他のバスマスタからバス権要求が発生すると直ちにバス権が移行します。

(2) 外部バスマスタ

BRCR の BRLE ビットを 1 にセットすると外部バスマスタにバス権を解放することができます。外部バスマスタは最も優先順位の高いバスマスタであり、 $\overline{\text{BREQ}}$ 端子を Low レベルにすることにより、バスアービタに対してバス権を要求します。外部バスマスタがいったんバス権を獲得すると $\overline{\text{BREQ}}$ を Low レベルにしている間、バス権を保持し続けます。本 LSI は、外部バス権解放状態になると、アドレスバス、データバス、バス制御信号（ $\overline{\text{AS}}$ 、 $\overline{\text{RD}}$ 、 $\overline{\text{HWR}}$ 、 $\overline{\text{LWR}}$ ）、チップセレクト信号（ $\overline{\text{CS}}_n$: $n=7 \sim 0$ ）がハイインピーダンスとなります。また外部バス権解放状態では、 $\overline{\text{BACK}}$ 端子が Low レベル出力となります。

バスアービタは、の立ち上がりで $\overline{\text{BREQ}}$ 端子をサンプリングします。 $\overline{\text{BREQ}}$ 端子の Low レベル

をサンプリングすると所定のタイミングで外部バス権解放状態となります。 $\overline{\text{BACK}}$ 端子が Low レベルになるまで $\overline{\text{BREQ}}$ 端子を Low レベルに保持してください。

外部バス権解放で、 $\overline{\text{BREQ}}$ 端子の High レベルを 2 回連続してサンプリングすると、 $\overline{\text{BACK}}$ 端子を High レベルにしてバス権解放サイクルを終了します。図 6.20 に 2 ステートアクセス空間のリードサイクル中に外部バスマスタからバス権を要求された場合の動作タイミングを示します。 $\overline{\text{BREQ}}$ 端子を Low レベルとしてから外部バス権解放状態となるまで最小 3 ステートかかります。

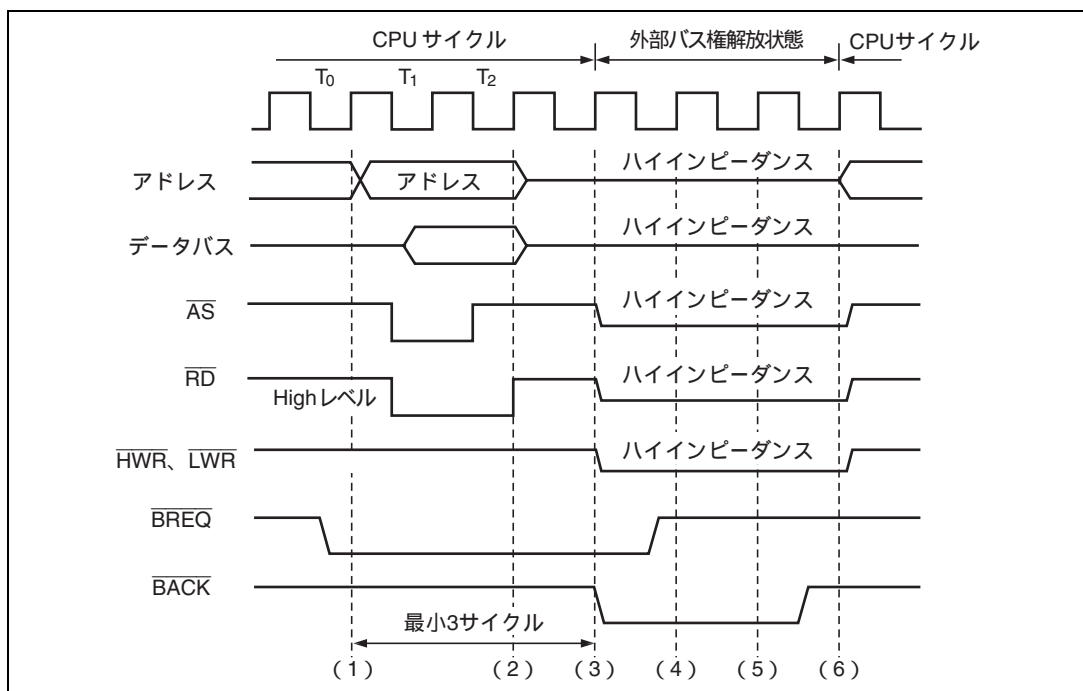


図 6.20 外部バスマスタ動作例

なお、ソフトウェアスタンバイモードへ遷移するとき、外部バスマスタからのバス権要求が競合すると、ソフトウェアスタンバイモードへの遷移時に $\overline{\text{BACK}}$ とストロープの状態が不確定になる場合があります。

ソフトウェアスタンバイモードを使用するときは、SLEEP 命令を実行する前に、BRCR の BRLE ビットを 0 にクリアしてください。

6.7 レジスタと端子入力のタイミング

6.7.1 レジスタライトタイミング

(1) ABWCR、ASTCR、WCRH および WCRL のライトタイミング

ABWCR、ASTCR、WCRH および WCRL をライトした場合、ライトデータは次のバスサイクルから有効となります。

このタイミングを図 6.21 に示します。

エリア 0 上の命令でエリア 0 を 3 ステートアクセス空間から 2 ステートアクセス空間へ変更した場合の例です。

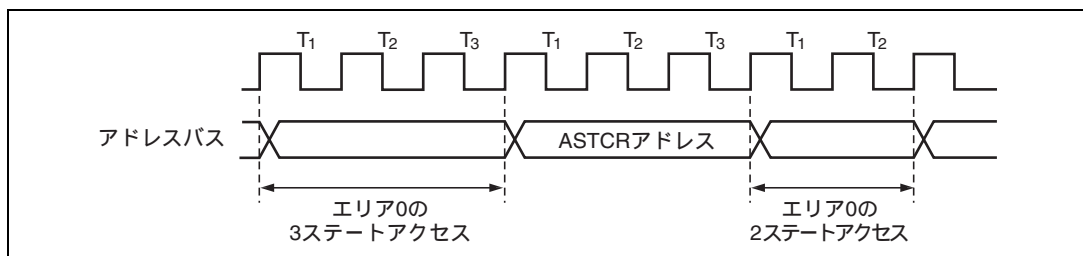


図 6.21 ASTCR ライトタイミング

(2) DDR および CSCR のライトタイミング

\overline{CS}_n 端子に対応するポートの DDR または CSCR をライトし、 \overline{CS}_n 出力と入力ポートを切り換える場合、ライトデータは DDR ライトサイクルの T_3 から有効になります。このタイミングを図 6.22 に示します。 \overline{CS}_1 端子を出力とする場合の例です。

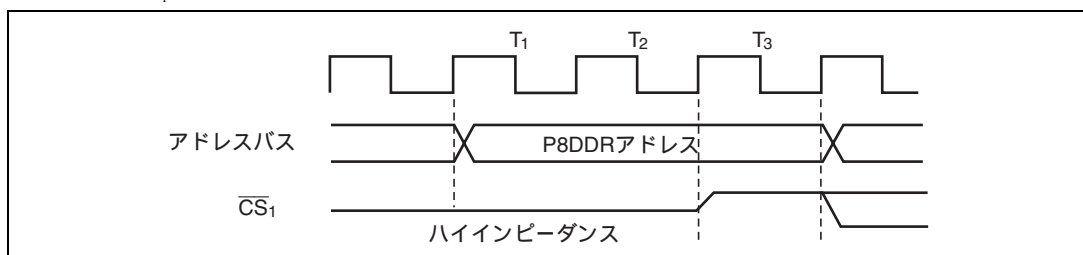


図 6.22 DDR ライトタイミング

(3) BRCR ライトタイミング

BRCR にライトし、 $A_{23} \sim A_{20}$ 出力と入出力ポートを切り換える場合、ライトデータは BRCR ライトサイクルの T_3 から有効になります。このタイミングを図 6.23 に示します。

入力ポートを $A_{23} \sim A_{20}$ 出力とする場合の例です。

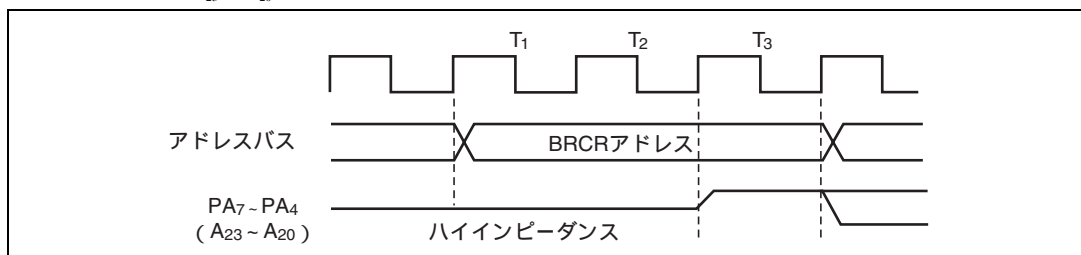


図 6.23 BRCR ライトタイミング

6.7.2 $\overline{\text{BREQ}}$ 端子の入力タイミング

$\overline{\text{BREQ}}$ 端子を Low レベルにした後、 $\overline{\text{BACK}}$ 端子が Low レベルになるまで Low レベルを保持してください。BACK 端子が Low レベルになる前に $\overline{\text{BREQ}}$ 端子を High レベルに戻すと、バスアービタの動作が不確定となりますので注意してください。

また、外部バス権解放状態を終了するときには $\overline{\text{BREQ}}$ 端子を 3 ステート以上 High レベルにしてください。BREQ 端子の High レベルの期間が短いとバスアービタの動作が不確定となりますので注意してください。

7. I/O ポート

7.1 概要

本 LSI には、10 本の入出力ポート（ポート 1、2、3、4、5、6、8、9、A、B）と 1 本の入力専用ポート（ポート 7）があります。

ポート機能一覧を表 7.1 に示します。表 7.1 に示すように、各ポートは兼用端子になっています。

各ポートは、入出力を制御するデータディレクションレジスタ（DDR）と出力データを格納するデータレジスタ（DR）から構成されています。

DDR と DR のほかに、ポート 2、4、5 には入力プルアップ MOS コントロールレジスタ（PCR）があり、プルアップ MOS のオン / オフを制御できます。

ポート 1～6、8 は 1 個の TTL 負荷と 90pF の容量負荷を駆動することができ、ポート 9～B は 1 個の TTL 負荷と 30pF の容量負荷を駆動することができます。

また、ポート 1～6、8～B はダーリントントランジスタを駆動することができます。ポート 1、2、5 は LED を駆動（シンク電流 10mA）することができます。ポート P8₂～P8₀、および PA₇～PA₀ はシユミット入力となっています。

各ポートのブロック図は「付録 C I/O ポートブロック図」を参照してください。

表 7.1 動作モード別ポート機能一覧

ポート	概要	端子	拡張モード			シングルチップモード	
			モード 1、2	モード 3、4	モード 5	モード 6	モード 7
ポート 1	<ul style="list-style-type: none"> 8 ビットの入出力ポート LED 駆動可能 	P1 ₇ ～P1 ₀ / A ₇ ～A ₀	アドレス出力端子（A ₇ ～A ₀ ）		アドレス出力端子（A ₇ ～A ₀ ）と入力ポートの兼用 DDR = 0 の時入力ポート DDR = 1 の時アドレス出力端子	入出力ポート	
ポート 2	<ul style="list-style-type: none"> 8 ビットの入出力ポート 入力プルアップ MOS 内蔵 LED 駆動可能 	P2 ₇ ～P2 ₀ / A ₁₅ ～A ₈	アドレス出力端子（A ₁₅ ～A ₈ ）		アドレス出力端子（A ₁₅ ～A ₈ ）と入力ポートの兼用 DDR = 0 の時入力ポート DDR = 1 の時アドレス出力端子	入出力ポート	
ポート 3	<ul style="list-style-type: none"> 8 ビットの入出力ポート 	P3 ₇ ～P3 ₀ / D ₁₅ ～D ₈	データ入出力端子（D ₁₅ ～D ₈ ）			入出力ポート	
ポート 4	<ul style="list-style-type: none"> 8 ビットの入出力ポート 入力プルアップ MOS 内蔵 	P4 ₇ ～P4 ₀ / D ₇ ～D ₀	データ入出力端子（D ₇ ～D ₀ ）と 8 ビットの入出力ポートの兼用 8 ビットバスモードの時入出力ポート 16 ビットバスモードの時データ入出力端子			入出力ポート	
ポート 5	<ul style="list-style-type: none"> 4 ビットの入出力ポート 入力プルアップ MOS 内蔵 LED 駆動可能 	P5 ₃ ～P5 ₀ / A ₁₉ ～A ₁₆	アドレス出力端子（A ₁₉ ～A ₁₆ ）		アドレス出力端子（A ₁₉ ～A ₁₆ ）と 4 ビットの入力ポートの兼用 DDR = 0 の時入力ポート DDR = 1 の時アドレス出力端子	入出力ポート	

7. I/O ポート

ポート	概要	端子	拡張モード			シングルチップモード	
			モード 1、2	モード 3、4	モード 5	モード 6	モード 7
ポート 6	● 8 ビットの入出力ポート	P6 ₇ /*	クロック出力端子 () ポートの兼用			入出力ポート	
		P6 ₇ /LWR P6 ₇ /HWR P6 ₇ /RD P6 ₇ /AS	バス制御信号出力端子 (LWR, HWR, RD, AS)				
		P6 ₇ /BACK P6 ₇ /BREQ P6 ₇ /WAIT	バス制御信号入出力端子 (BACK, BREQ, WAIT) と 3 ビットの入出力ポートの兼用				
ポート 7	● 8 ビットの入出力ポート	P7 ₇ /AN ₇ /DA ₁ P7 ₇ /AN ₀ /DA ₀	A/D 変換器のアナログ入力端子 (AN ₇ , AN ₀) および D/A 変換器のアナログ出力端子 (DA ₇ , DA ₀) と入力ポートの兼用				
		P7 ₅ - P7 ₀ / AN ₅ - AN ₀	A/D 変換器のアナログ入力端子 (AN ₅ - AN ₀) と入力ポートの兼用				
ポート 8	● 5 ビットの入出力ポート ● P8 ₂ - P8 ₀ はシュミット入力	P8 ₂ /CS ₀	DDR = 0 の時入力ポート DDR = 1 の時 (リセット後) CS ₀ 出力端子	DDR = 0 の時 (リセット後) 入力ポート DDR = 1 の時 CS ₀ 出力端子	入出力ポート		
		P8 ₂ /IRQ ₂ /CS ₁ / ADTRG	IRQ ₂ 入力端子、CS ₁ 出力端子、A/D 変換器の外部トリガ入力端子 (ADTRG) と入力ポートの兼用、DDR = 0 の時 (リセット後) 入力ポート、DDR = 1 の時 CS ₁ 出力端子		IRQ ₂ 入力端子、A/D 変換器の外部トリガ入力端子 (ADTRG) と入力ポートの兼用		
		P8 ₂ /IRQ ₂ /CS ₂ P8 ₁ /IRQ ₁ /CS ₃	IRQ ₂ , IRQ ₁ 入力端子、CS ₂ , CS ₃ 出力端子と入力ポートの兼用、DDR = 0 の時 (リセット後) 入力ポート、DDR = 1 の時 CS ₂ , CS ₃ 出力端子		IRQ ₂ , IRQ ₁ 入力端子と入出力ポートの兼用		
		P8 ₀ /IRQ ₀	IRQ ₀ 入力端子と入出力ポートの兼用				
ポート 9	● 6 ビットの入出力ポート	P9 ₇ /IRQ ₇ /SCK ₁ P9 ₇ /IRQ ₇ /SCK ₀ P9 ₇ /RxD ₁ P9 ₇ /RxD ₀ P9 ₇ /TxD ₁ P9 ₇ /TxD ₀	SCI0, SCI1 の入出力端子 (SCK ₁ , SCK ₀ , RxD ₁ , RxD ₀ , TxD ₁ , TxD ₀)、および IRQ ₇ , IRQ ₀ 入力端子と 6 ビットの入出力ポートの兼用				
ポート A	● 8 ビットの入出力ポート ● シュミット入力	PA ₇ /TP ₇ / TIOCB ₂ /A ₂₀	TPC 出力端子 (TP ₇)、16TIM の入出力端子 (TIOCB ₂) と入出力ポートの兼用	アドレス出力端子 (A ₂₀)	アドレス出力端子 (A ₂₀)、TPC 出力端子 (TP ₇)、16TIM の入出力端子 (TIOCB ₂) と入出力ポートの兼用	TPC 出力端子 (TP ₇)、16TIM の入出力端子 (TIOCB ₂) と入出力ポートの兼用	
		PA ₆ /TP ₆ / TIOCA ₂ /A ₂₁ PA ₅ /TP ₅ / TIOCB ₁ /A ₂₂ PA ₄ /TP ₄ / TIOCA ₁ /A ₂₃	TPC 出力端子 (TP ₆)、16TIM の入出力端子 (TIOCA ₂ , TIOCB ₁ , TIOCA ₁) と入出力ポートの兼用	TPC 出力端子 (TP ₆ - TP ₄)、16TIM の入出力端子 (TIOCA ₂ , TIOCB ₁ , TIOCA ₁)、アドレス出力端子 (A ₂₃ - A ₂₁) と入出力ポートの兼用	TPC 出力端子 (TP ₆ - TP ₄)、16TIM の入出力端子 (TIOCA ₂ , TIOCB ₁ , TIOCA ₁) と入出力ポートの兼用		
		PA ₃ /TP ₃ / TIOCB ₀ /TCLKD PA ₂ /TP ₂ / TIOCA ₀ /TCLKC PA ₁ /TP ₁ /TCLKB PA ₀ /TP ₀ /TCLKA	TPC 出力端子 (TP ₃ - TP ₀)、16TIM の入出力端子 (TIOCB ₀ , TIOCA ₀ , TCLKD, TCLKC, TCLKB, TCLKA)、8TIM の入力端子 (TCLKD, TCLKC, TCLKB, TCLKA) と入出力ポートの兼用				

ポート	概要	端子	拡張モード			シングルチップモード		
			モード 1、2	モード 3、4	モード 5	モード 6	モード 7	
ポート B	● 8 ビットの入出力ポート	PB ₇ /TP ₁₅ PB ₇ /TP ₁₄ PB ₇ /TP ₁₃ PB ₇ /TP ₁₂	TPC 出力端子 (TP ₁₅ ~ TP ₁₂) と入出力ポートの兼用					
		PB ₇ /TP ₁₁ /TMIO ₇ / \overline{CS}_4 PB ₇ /TP ₁₀ /TMO ₇ / \overline{CS}_5 PB ₇ /TP ₉ /TMIO ₇ / \overline{CS}_6 PB ₇ /TP ₈ /TMO ₇ / \overline{CS}_7	TPC 出力端子 (TP ₁₁ ~ TP ₈)、8TIM の入出力端子 (TMIO ₉ , TMO ₂ , TMIO ₁₁ , TMO ₀)、 \overline{CS}_7 ~ \overline{CS}_4 出力端子と入出力ポートの兼用		TPC 出力端子 (TP ₁₁ ~ TP ₈)、8TIM の入出力端子 (TMIO ₉ , TMO ₂ , TMIO ₁₁ , TMO ₀) と入出力ポートの兼用			

【注】 SCI0: シリアルコミュニケーションインタフェースチャネル 0 16TIM: 16 ビットタイマ
 SCI1: シリアルコミュニケーションインタフェースチャネル 1 8TIM: 8 ビットタイマ
 TPC: プログラムブルタイミングパターンコントローラ

7.2 ポート 1

7.2.1 概要

ポート 1 は、アドレス出力兼用の 8 ビットの入出力ポートです。ポート 1 の各端子は、図 7.1 に示す構成となっており、動作モードにより端子機能が異なります。モード 1~4 (内蔵 ROM 無効拡張モード) のときは、アドレスバス ($A_7 \sim A_0$) 出力端子となります。

モード 5 (内蔵 ROM 有効拡張モード) のときは、ポート 1 データディレクションレジスタ (P1DDR) の設定によりアドレスバス ($A_7 \sim A_0$) 出力端子、または入力ポートとなります。

モード 6、7 (シングルチップモード) のときは、入出力ポートとなります。

また、ポート 1 は、1 個の TTL 負荷と 90pF の容量を駆動することができます。また、LED、ダーリントントランジスタを駆動することもできます。

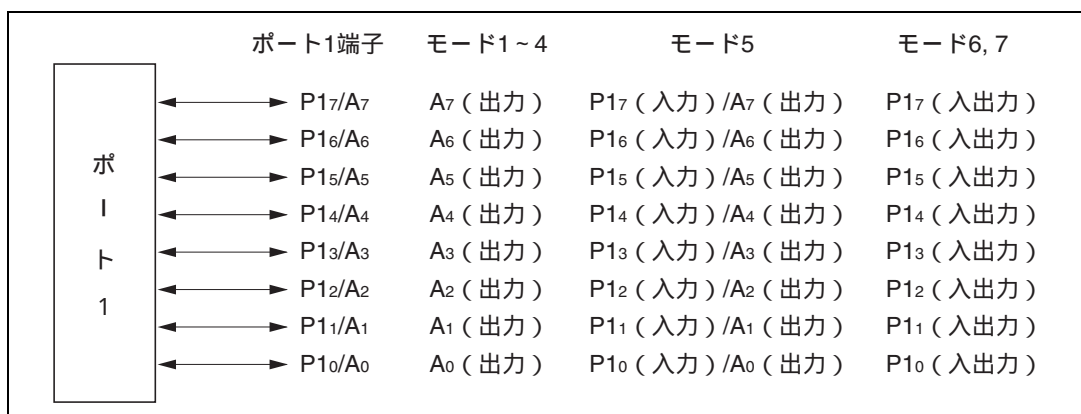


図 7.1 ポート 1 の端子構成

7.2.2 レジスタ構成

表 7.2 にポート 1 のレジスタ構成を示します。

表 7.2 ポート 1 レジスタ構成

アドレス*	名称	略称	R/W	初期値	
				モード 1~4	モード 5~7
H'EE000	ポート 1 データディレクションレジスタ	P1DDR	W	H'FF	H'00
H'FFF00	ポート 1 データレジスタ	P1DR	R/W	H'00	

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

(1) ポート 1 データディレクションレジスタ (P1DDR)

P1DDR は、8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート 1 各端子の入出力をビットごとに指定することができます。

ビット :		7	6	5	4	3	2	1	0
		P17DDR	P16DDR	P15DDR	P14DDR	P13DDR	P12DDR	P11DDR	P10DDR
モード1~4	初期値 :	1	1	1	1	1	1	1	1
	R/W :	—	—	—	—	—	—	—	—
モード5~7	初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
	R/W :	W	W	W	W	W	W	W	W

ポート1データディレクション7~0
ポート1の各端子の入出力を選択するビットです。

(a) モード 1~4 (内蔵 ROM 無効拡張モード)

P1DDR は 1 に固定され、ポート 1 はアドレスバスとして機能します。

(b) モード 5 (内蔵 ROM 有効拡張モード)

ポート 1 はリセット直後は入力ポートとなっています。

P1DDR に 1 をセットすると対応するポート 1 の端子はアドレス出力となり、0 にクリアすると入力ポートになります。

(c) モード 6、7 (シングルチップモード)

ポート 1 は入出力ポートとして機能します。P1DDR に 1 をセットすると対応するポート 1 の端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートになります。

モード 1~4 では P1DDR はリードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

モード 5~7 では P1DDR は、ライト専用のレジスタで、リードは無効です。リードすると 1 が読み出されます。

P1DDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時にモード 1~4 の場合は H'FF、モード 5~7 の場合は H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。そのためポート 1 が入出力ポートとして機能しているとき、P1DDR が 1 にセットされた状態でソフトウェアスタンバイモードに遷移するとその端子は出力状態のままとなっています。

7. I/O ポート

(2) ポート 1 データレジスタ (P1DR)

P1DR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート 1 の出力データを格納します。ポート 1 が出力ポートとして機能する場合、本レジスタの値が出力されます。また、このレジスタをリードすると、P1DDR が 0 のビットは端子のロジックレベルが読み出され、1 のビットは P1DR の値が読み出されます。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P17	P16	P15	P14	P13	P12	P11	P10
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ポート1データ7~0
ポート1の各端子のデータを格納するビットです。

P1DR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

7.3 ポート 2

7.3.1 概要

ポート 2 は、アドレス出力兼用の 8 ビットの入出力ポートです。ポート 2 の各端子は、図 7.2 に示す構成となっており、動作モードにより端子機能が異なります。

モード 1~4 (内蔵 ROM 無効拡張モード) のときは、アドレスバス ($A_{15} \sim A_8$) 出力端子となります。モード 5 (内蔵 ROM 有効拡張モード) のときは、ポート 2 データディレクションレジスタ (P2DDR) の設定によりアドレスバス ($A_{15} \sim A_8$) または入力ポートとなります。

モード 6、7 (シングルチップモード) のときは、入出力ポートとなります。

ポート 2 は、プログラムで制御可能なプルアップ MOS が内蔵されています。また、1 個の TTL 負荷と 90pF の容量を駆動することや、LED、ダーリントントランジスタを駆動することができます。

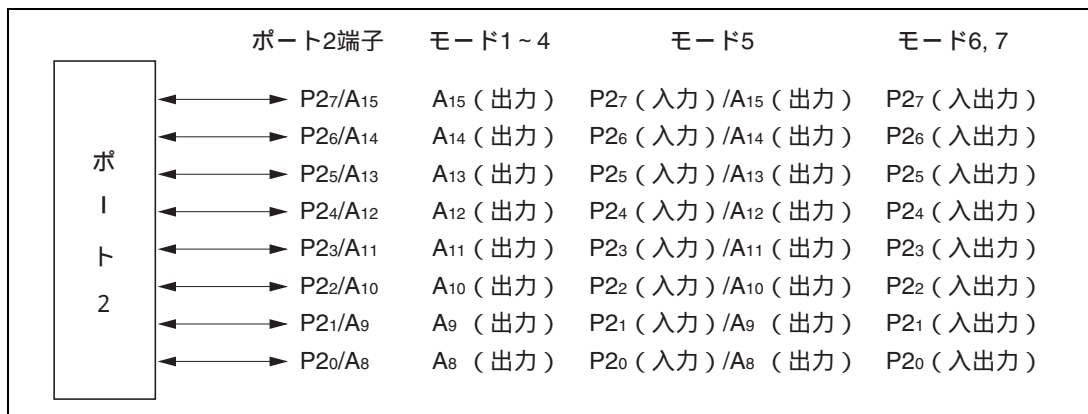


図 7.2 ポート 2 の端子構成

7.3.2 レジスタ構成

表 7.3 にポート 2 のレジスタ構成を示します。

表 7.3 ポート 2 レジスタ構成

アドレス*	名 称	略 称	R/W	初期値	
				モード 1~4	モード 5~7
H'EE001	ポート 2 データディレクションレジスタ	P2DDR	W	H'FF	H'00
H'FFFD1	ポート 2 データレジスタ	P2DR	R/W	H'00	
H'EE03C	ポート 2 入力プルアップ MOS コントロールレジスタ	P2PCR	R/W	H'00	

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

(1) ポート 2 データディレクションレジスタ (P2DDR)

P2DDR は、8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート 2 の各端子の入出力をビットごとに指定することができます。

ビット :		7	6	5	4	3	2	1	0
		P27DDR	P26DDR	P25DDR	P24DDR	P23DDR	P22DDR	P21DDR	P20DDR
モード 1~4	初期値 :	1	1	1	1	1	1	1	1
	R/W :	—	—	—	—	—	—	—	—
モード 5~7	初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
	R/W :	W	W	W	W	W	W	W	W

ポート 2 データディレクション 7~0
ポート 2 の各端子の入出力を選択するビットです。

(a) モード 1~4 (内蔵 ROM 無効拡張モード)

P2DDR は 1 に固定され、ポート 2 はアドレスバスとして機能します。

(b) モード 5 (内蔵 ROM 有効拡張モード)

ポート 2 はリセット直後は入力ポートとなっています。

P2DDR に 1 をセットすると対応するポート 2 の端子はアドレス出力端子となり、0 にクリアすると入力ポートになります。

(c) モード 6、7 (シングルチップモード)

ポート 2 は入出力ポートとして機能します。P2DDR に 1 をセットすると対応するポート 2 の端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートとなります。

モード 1~4 では P2DDR はリードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

モード 5~7 では P2DDR は、ライト専用のレジスタで、リードは無効です。リードすると 1 が読み出されます。

P2DDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時にモード 1~4 の場合は H'FF に、

モード 5~7 の場合は H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。そのためポート 2 が入出力ポートとして機能しているとき、P2DDR が 1 にセットされた状態でソフトウェアスタンバイモードに遷移するとその端子は出力状態のままとなっています。

(2) ポート 2 データレジスタ (P2DR)

P2DR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート 2 の出力データを格納します。ポート 2 が出力ポートとして機能する場合、本レジスタの値が出力されます。また、このレジスタをリードすると、P2DDR が 0 のビットは端子のロジックレベルが読み出され、1 のビットは P2DR の値が読み出されます。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P27	P26	P25	P24	P23	P22	P21	P20
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ポート2データ7~0
ポート2の各端子のデータを格納するビットです。

P2DR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

(3) ポート 2 入力プルアップ MOS コントロールレジスタ (P2PCR)

P2PCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート 2 に内蔵した入力プルアップ MOS をビットごとに制御します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P27PCR	P26PCR	P25PCR	P24PCR	P23PCR	P22PCR	P21PCR	P20PCR
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ポート2入力プルアップMOSコントロール7~0
ポート2に内蔵した入力プルアップMOSを制御するビットです。

モード 5~7 のとき、P2DDR を 0 にクリアした (入力ポートの) 状態で P2PCR を 1 にセットすると対応するビットの入力プルアップ MOS は ON します。

P2PCR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

7. I/Oポート

表 7.4 入力プルアップ MOS の状態 (ポート 2)

モード	リセット	ハードウェア スタンバイモード	ソフトウェア スタンバイモード	その他の動作時
1 2 3 4		OFF		OFF
5 6 7		OFF		ON / OFF

《記号説明》

OFF : 入力プルアップ MOS は、常に OFF 状態です。

ON / OFF : P2PCR=1 かつ P2DDR=0 のとき ON 状態、その他のときは OFF 状態です。

7.4 ポート 3

7.4.1 概要

ポート 3 は、データバス兼用の 8 ビットの入出力ポートです。ポート 3 の各端子は、図 7.3 に示す構成となっており、モード 1~5 (拡張モード) のときはデータバスとなり、モード 6、7 (シングルチップモード) のときは、入出力ポートとなります。

ポート 3 は、1 個の TTL 負荷と 90pF の容量負荷を駆動することができます。また、ダーリントントランジスタを駆動することもできます。

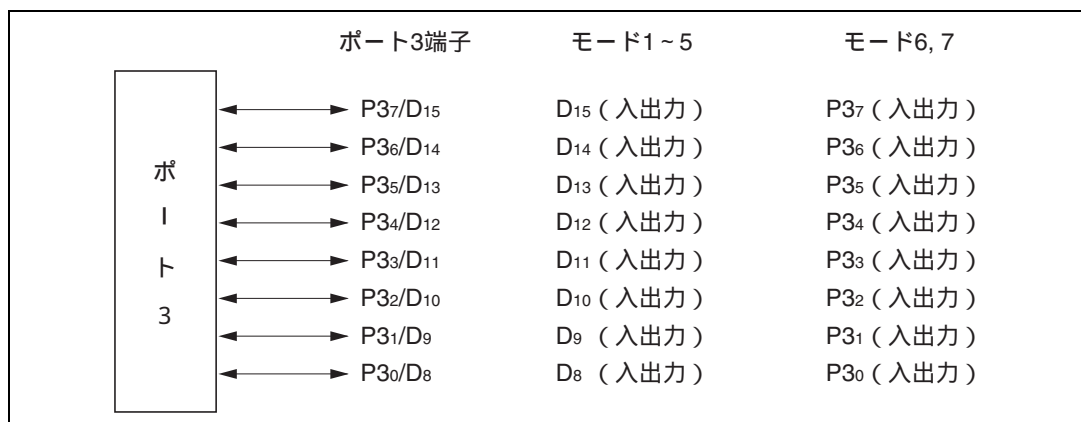


図 7.3 ポート 3 の端子構成

7.4.2 レジスタ構成

表 7.5 にポート 3 のレジスタ構成を示します。

表 7.5 ポート 3 レジスタ構成

アドレス*	名 称	略 称	R/W	初期値
H'EE002	ポート 3 データディレクションレジスタ	P3DDR	W	H'00
H'FFFD2	ポート 3 データレジスタ	P3DR	R/W	H'00

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

(1) ポート 3 データディレクションレジスタ (P3DDR)

P3DDR は、8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート 3 各端子の入出力をビットごとに指定することができます。

ビット：	7	6	5	4	3	2	1	0
	P37DDR	P36DDR	P35DDR	P34DDR	P33DDR	P32DDR	P31DDR	P30DDR
初期値：	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W：	W	W	W	W	W	W	W	W

ポート3データディレクション7~0
ポート3の各端子の入出力を選択するビットです。

(a) モード 1~5 (拡張モード)

P3DDR の設定にかかわらずポート 3 はデータバスとして機能します。

(b) モード 6、7 (シングルチップモード)

ポート 3 は入出力ポートとして機能します。

P3DDR に 1 をセットすると対応するポート 3 の端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートになります。

P3DDR は、ライト専用で、リードは無効です。リードすると、1 が読み出されます。

P3DDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。そのためポート 3 が入出力ポートとして機能しているとき、P3DDR が 1 にセットされた状態でソフトウェアスタンバイモードに遷移するとその端子は出力状態のままとなっています。

(2) ポート 3 データレジスタ (P3DR)

P3DR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート 3 の出力データを格納します。ポート 3 が出力ポートとして機能する場合、本レジスタの値が出力されます。また、このレジスタをリードすると、P3DDR が 0 のビットは端子のロジックレベルが読み出され、1 のビットは P3DR の値が読み出されます。

7. I/Oポート

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P37	P36	P35	P34	P33	P32	P31	P30
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ポート3データ7~0

ポート3の各端子のデータを格納するビットです。

P3DR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

7.5 ポート 4

7.5.1 概要

ポート 4 は、データバス兼用の 8 ビットの入出力ポートです。ポート 4 の各端子は、図 7.4 に示す構成となっており、動作モードにより端子機能が異なります。

モード 1~5 (拡張モード) のときバス幅コントロールレジスタ (ABWCR) により、エリア 0~7 のすべてを 8 ビットアクセス空間に設定すると、8 ビットバスモードとなり、ポート 4 は入出力ポートとなります。また、エリア 0~7 のうち少なくとも 1 つのエリアを 16 ビットアクセス空間に設定すると、16 ビットバスモードとなり、ポート 4 はデータバスとなります。

モード 6、7 (シングルチップモード) のとき、ポート 4 は、入出力ポートとなります。

ポート 4 は、プログラムで制御可能なプルアップ MOS が内蔵されています。

ポート 4 は、1 個の TTL 負荷と 90pF の容量負荷を駆動することができます。また、ダーリントントランジスタを駆動することもできます。

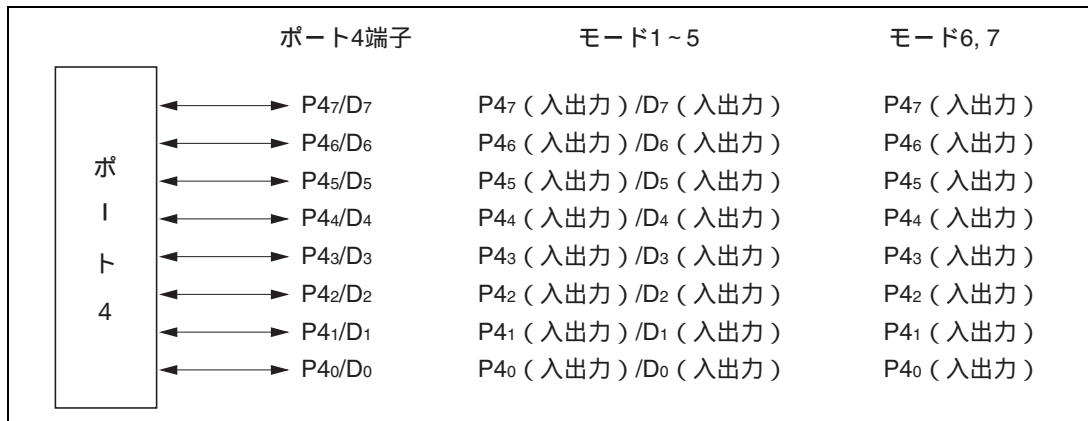


図 7.4 ポート 4 の端子構成

7.5.2 レジスタ構成

表 7.6 にポート 4 のレジスタ構成を示します。

表 7.6 ポート 4 レジスタ構成

アドレス*	名 称	略 称	R/W	初期値
H' EE003	ポート 4 データディレクションレジスタ	P4DDR	W	H'00
H' FFFD3	ポート 4 データレジスタ	P4DR	R/W	H'00
H' EE03E	ポート 4 入力プルアップ MOS コントロールレジスタ	P4PCR	R/W	H'00

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

(1) ポート 4 データディレクションレジスタ (P4DDR)

P4DDR は、8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート 4 各端子の入出力をビットごとに指定することができます。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P4 ₇ DDR	P4 ₆ DDR	P4 ₅ DDR	P4 ₄ DDR	P4 ₃ DDR	P4 ₂ DDR	P4 ₁ DDR	P4 ₀ DDR
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	W	W	W	W	W	W	W	W

ポート4データディレクション7~0

ポート4の各端子の入出力を選択するビットです。

(a) モード 1~5 (拡張モード)

バスコントローラのバス幅コントロールレジスタ (ABWCR) により全エリアを 8 ビットアクセス空間に設定し、8 ビットバスモードとしたときポート 4 は入出力ポートとして機能します。このとき P4DDR に 1 をセットすると対応するポート 4 の端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートになります。

また少なくとも 1 つのエリアを 16 ビットアクセス空間に設定し、16 ビットバスモードとしたとき、P4DDR の設定値にかかわらずポート 4 はデータバスとして機能します。

(b) モード 6、7 (シングルチップモード)

ポート 4 は入出力ポートとして機能します。P4DDR に 1 をセットすると対応するポート 4 の端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートになります。

P4DDR は、ライト専用レジスタで、リードは無効です。リードすると、1 が読み出されます。

P4DDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には直前の状態を保持します。

ABWCR および P4DDR はソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。そのため、ポート 4 が入出力ポートとして機能しているとき、P4DDR が 1 にセットされた状態でソフトウェアスタンバイモードに移移すると、その端子は出力状態のままとなっています。

(2) ポート 4 データレジスタ (P4DR)

P4DR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート 4 の出力データを格納します。ポート 4 が出力ポートとして機能する場合、本レジスタの値が出力されます。また、このレジスタをリードすると、P4DDR が 0 のビットは端子のロジックレベルが読み出され、1 のビットは、P4DR の値が読み出されます。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P47	P46	P45	P44	P43	P42	P41	P40
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ポート4データ7~0

ポート4の各端子のデータを格納するビットです。

P4DR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

(3) ポート 4 入力プルアップ MOS コントロールレジスタ (P4PCR)

P4PCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート 4 に内蔵した入力プルアップ MOS をビットごとに制御します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P47PCR	P46PCR	P45PCR	P44PCR	P43PCR	P42PCR	P41PCR	P40PCR
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ポート4入力プルアップMOSコントロール7~0

ポート4に内蔵した入力プルアップMOSを制御するビットです。

モード 1~5 (拡張モード) の 8 ビットバスモード時とモード 6、7 (シングルチップモード) 時、P4DDR を 0 にクリアした (入力ポートの) 状態で、P4PCR を 1 にセットすると入力プルアップ MOS は ON します。

P4PCR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

7. I/O ポート

各動作モードでの、入力プルアップ MOS の状態を表 7.7 に示します。

表 7.7 入力プルアップ MOS の状態 (ポート 4)

モード		リセット	ハードウェア スタンバイモード	ソフトウェア スタンバイモード	その他の動作時
1~5	8 ビットバス モード	OFF			ON / OFF
	16 ビットバス モード				OFF
6、7	ON / OFF				

《記号説明》

OFF : 入力プルアップ MOS は、常に OFF 状態です。

ON / OFF : P4PCR = 1 かつ P4DDR = 0 のとき ON 状態、その他のときは OFF 状態です。

7.6 ポート5

7.6.1 概要

ポート5は、アドレス出力兼用の4ビットの入出力ポートです。ポート5の各端子は、図7.5に示す構成となっており、動作モードにより端子機能が異なります。

モード1~4（内蔵ROM無効拡張モード）に設定したとき、ポート5の各端子はアドレス（ A_{19} ~ A_{16} ）出力として機能します。モード5（内蔵ROM有効拡張モード）に設定したときは、ポート5データディレクションレジスタ（P5DDR）の設定によりアドレスバス（ A_{19} ~ A_{16} ）または入力ポートとなります。

モード6、7（シングルチップモード）のときは、入出力ポートとなります。

ポート5は、プログラムで制御可能なプルアップMOSが内蔵されています。

ポート5は、1個のTTL負荷と90pFの容量負荷を駆動することができます。また、LED、ダーリントントランジスタを駆動することも可能です。

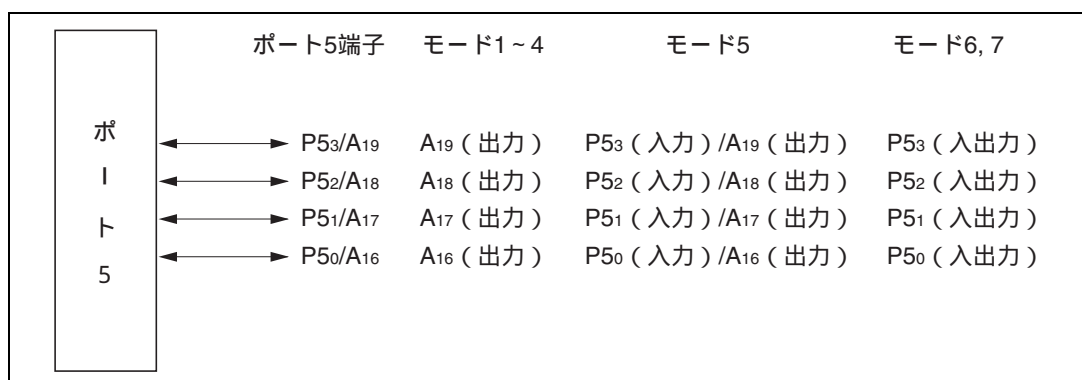


図 7.5 ポート5の端子構成

7.6.2 レジスタ構成

表7.8にポート5のレジスタ構成を示します。

表 7.8 ポート5レジスタ構成

アドレス*	名称	略称	R/W	初期値	
				モード1~4	モード5~7
H'EE004	ポート5データディレクションレジスタ	P5DDR	W	H'FF	H'F0
H'FFFD4	ポート5データレジスタ	P5DR	R/W	H'F0	
H'EE03F	ポート5入力プルアップMOSコントロールレジスタ	P5PCR	R/W	H'F0	

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位20ビットを示しています。

7. I/O ポート

(1) ポート 5 データディレクションレジスタ (P5DDR)

P5DDR は、8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート 5 各端子の入出力をビットごとに指定することができます。

ビット 7~4 はリザーブビットで、1 に固定されています。ライトは無効です。

ビット :		7	6	5	4	3	2	1	0
		—	—	—	—	P5 ₃ DDR	P5 ₂ DDR	P5 ₁ DDR	P5 ₀ DDR
モード 1~4	初期値 :	1	1	1	1	1	1	1	1
	R/W :	—	—	—	—	—	—	—	—
モード 5~7	初期値 :	1	1	1	1	0	0	0	0
	R/W :	—	—	—	—	W	W	W	W

リザーブビット

ポート 5 データディレクション 3~0
ポート 5 の各端子の入出力を選択する
ビットです。

(a) モード 1~4 (内蔵 ROM 無効拡張モード)

P5DDR は 1 に固定され、ポート 5 はアドレス出力として機能します。

(b) モード 5 (内蔵 ROM 有効拡張モード)

ポート 5 はリセット直後は入力ポートとなっています。P5DDR に 1 をセットすると対応するポート 5 の端子がアドレス出力端子になり、0 にクリアすると入力ポートになります。

(c) モード 6、7 (シングルチップモード)

ポート 5 は、入出力ポートとして機能します。P5DDR に 1 をセットすると対応する端子は出力ポートになり、0 にクリアすると入力ポートになります。

モード 1~4 のとき、P5DDR はリードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

モード 5~7 では、P5DDR はライト専用レジスタで、リードは無効です。リードすると 1 が読み出されます。

P5DDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、モード 1~4 の場合は H'FF に、モード 5~7 の場合は H'F0 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には直前の状態を保持します。そのためポート 5 が入出力ポートとして機能しているとき、P5DDR が 1 にセットされた状態でソフトウェアスタンバイモードに遷移すると、その端子は出力状態のままとなっています。

(2) ポート 5 データレジスタ (P5DR)

P5DR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート 5 の出力データを格納します。ポート 5 が出力ポートとして機能する場合、本レジスタの値が出力されます。また、このレジスタをリードすると、P5DDR の値が 0 のビットは端子のロジックレベルが読み出され、1 のビットは、P5DR の値が読み出されます。

ビット 7~4 はリザーブビットで 1 に固定されています。ライトは無効です。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	—	—	P53	P52	P51	P50
初期値:	1	1	1	1	0	0	0	0
R/W :	—	—	—	—	R/W	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

ポート5データ3~0
ポート5の各端子のデータを格納する
ビットです。

P5DR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、HF0 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

(3) ポート 5 入力プルアップ MOS コントロールレジスタ (P5PCR)

P5PCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート 5 に内蔵した入力プルアップ MOS をビットごとに制御します。

ビット 7~4 はリザーブビットで 1 に固定されています。ライトは無効です。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	—	—	P53PCR	P52PCR	P51PCR	P50PCR
初期値:	1	1	1	1	0	0	0	0
R/W :	—	—	—	—	R/W	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

ポート5入力プルアップMOSコントロール3~0
ポート5に内蔵した入力プルアップMOSを制御する
ビットです。

モード 5~7 のとき、P5DDR を 0 にクリアした (入力ポート) 状態で P5PCR を 1 にセットすると入力プルアップ MOS は ON します。

P5PCR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、HF0 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

7. I/O ポート

各動作モードでの、入力プルアップ MOS の状態を表 7.9 に示します。

表 7.9 入力プルアップ MOS の状態 (ポート 5)

モード	リセット	ハードウェア スタンバイモード	ソフトウェア スタンバイモード	その他の動作時
1				
2		OFF		OFF
3				
4				
5				
6		OFF		ON / OFF
7				

《記号説明》

OFF : 入力プルアップ MOS は、常に OFF 状態です。

ON / OFF : P5PCR = 1 かつ P5DDR = 0 のとき ON 状態、その他のときは OFF 状態です。

7.7 ポート6

7.7.1 概要

ポート6は、8ビットの入出力ポートです。ポート6はバス制御入出力端子 (\overline{LWR} 、 \overline{HWR} 、 \overline{RD} 、 \overline{AS} 、 \overline{BACK} 、 \overline{BREQ} 、 \overline{WAIT})、クロック端子 () と兼用になっています。

ポート6の端子構成を図7.6に示します。

端子機能の選択方法については表7.11を参照してください。

ポート6は、1個のTTL負荷と90pFの容量を負荷駆動することができます。また、ダーリントントランジスタを駆動することができます。



図 7.6 ポート6の端子構成

7.7.2 レジスタ構成

表7.10にポート6のレジスタ構成を示します。

表 7.10 ポート6レジスタ構成

アドレス*	名称	略称	R/W	初期値
H'EE005	ポート6データディレクションレジスタ	P6DDR	W	H'80
H'FFFD5	ポート6データレジスタ	P6DR	R/W	H'80

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位20ビットを示しています。

7. I/O ポート

(1) ポート 6 データディレクションレジスタ (P6DDR)

P6DDR は、8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート 6 の各端子の入出力をビットごとに指定することができます。

ビット 7 はリザーブビットで、1 に固定されています。ライトは無効です。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	P6 ₆ DDR	P6 ₅ DDR	P6 ₄ DDR	P6 ₃ DDR	P6 ₂ DDR	P6 ₁ DDR	P6 ₀ DDR
初期値:	1	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	—	W	W	W	W	W	W	W

リザーブビット

ポート6データディレクション6~0
ポート6の各端子の入出力を選択するビットです。

(a) モード 1~5 (拡張モード)

ポート P6₇ はクロック出力端子 () / 入力ポートとして機能します。

MSTCRH の PSTOP ビットを 0 にクリア (初期状態) するとクロック出力端子 () となり、1 にセットすると入力ポートになります。

ポート P6₆ ~ P6₃ は、P6₆DDR ~ P6₃DDR の設定にかかわらず、バス制御出力端子 (\overline{LWR} 、 \overline{HWR} 、 \overline{RD} 、 \overline{AS}) として機能します。

ポート P6₂ ~ P6₀ は、バス制御入出力端子 (\overline{BACK} 、 \overline{BREQ} 、 \overline{WAIT}) / 入出力ポートとして機能します。端子機能の選択方法については、表 7.11 を参照してください。

ポート P6₂ ~ P6₀ が入出力ポートとして機能する場合、P6DDR を 1 にセットすると対応するポート 6 の端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートになります。

(b) モード 6、7 (シングルチップモード)

ポート P6₇ はクロック出力端子 () / 入力ポートとして機能します。P6₆ ~ P6₀ は入出力ポートとして機能します。

P6₇ は MSTCRH の PSTOP ビットを 0 にクリア (初期状態) するとクロック出力端子 () となり、1 にセットすると入力ポートになります。

P6₆ ~ P6₀ は P6₆DDR ~ P6₀DDR に 1 をセットすると対応するポート 6 の端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートになります。

P6DDR は、ライト専用で、リードは無効です。リードすると 1 が読み出されます。

P6DDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'80 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には直前の状態を保持します。このためポート 6 が入出力ポートとして機能しているとき、P6DDR が 1 にセットされた状態でソフトウェアスタンバイモードに移移すると、その端子は出力状態のままとなっています。

(2) ポート 6 データレジスタ (P6DR)

P6DR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート 6 各端子の出力データを格納します。ポート 6 が出力ポートとして機能する場合、本レジスタの値が出力されます。ビット 7 は、MSTCRH の PSTOP ビットが 0 のときリードすると 1 が読み出され、1 のときリードすると P6₇ 端子のロジックレベルが読み出されます。ライトは無効です。ビット 6~0 は、P6DDR の対応するビットが 0 のときリードすると端子のロジックレベルが読み出され、1 のときリードすると P6DR の値が読み出されま

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P6 ₇	P6 ₆	P6 ₅	P6 ₄	P6 ₃	P6 ₂	P6 ₁	P6 ₀
初期値:	1	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ポート6データ7~0
ポート6の各端子のデータを格納するビットです。

P6DR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'80 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

7. I/O ポート

表 7.11 モード 1~5 の端子機能 (ポート 6)

端子	選択方法と端子機能		
P6 ₁ /	MSTCRH の PSTOP ビットにより、次のように切り替わります。		
	PSTOP	0	1
	端子機能	出力端子	P6 ₁ 入力端子
LWR	P6 ₀ DDR ビットの設定にかかわらず LWR になります。		
	P6 ₀ DDR	0	1
	端子機能	LWR 出力端子	
HWR	P6 ₀ DDR ビットの設定にかかわらず HWR になります。		
	P6 ₀ DDR	0	1
	端子機能	HWR 出力端子	
RD	P6 ₀ DDR ビットの設定にかかわらず RD になります。		
	P6 ₀ DDR	0	1
	端子機能	RD 出力端子	
AS	P6 ₀ DDR ビットの設定にかかわらず AS になります。		
	P6 ₀ DDR	0	1
	端子機能	AS 出力端子	
P6 ₂ /BACK	BRCR の BRLE ビットと P6 ₂ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り換わります。		
	BRLE	0	1
	P6 ₂ DDR	0	1
	端子機能	P6 ₂ 入力端子	P6 ₂ 出力端子
P6 ₁ /BREQ	BRCR の BRLE ビットと P6 ₁ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り換わります。		
	BRLE	0	1
	P6 ₁ DDR	0	1
	端子機能	P6 ₁ 入力端子	P6 ₁ 出力端子
P6 ₀ /WAIT	BCR の WAITE ビットと P6 ₀ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り換わります。		
	WAITE	0	1
	P6 ₀ DDR	0	1
	端子機能	P6 ₀ 入力端子	P6 ₀ 出力端子
【注】*P6 ₀ DDR は 1 にセットしないでください。			

7.8 ポート 7

7.8.1 概要

ポート 7 は 8 ビットの入力専用ポートです。ポート 7 は、A/D 変換器のアナログ入力端子と D/A 変換器のアナログ出力端子と兼用になっています。これらの端子機能はいずれの動作モードでも共通です。ポート 7 の端子構成を図 7.7 に示します。

A/D 変換器のアナログ入力端子については「第 14 章 A/D 変換器」を参照してください。

D/A 変換器のアナログ出力端子については「第 15 章 D/A 変換器」を参照してください。

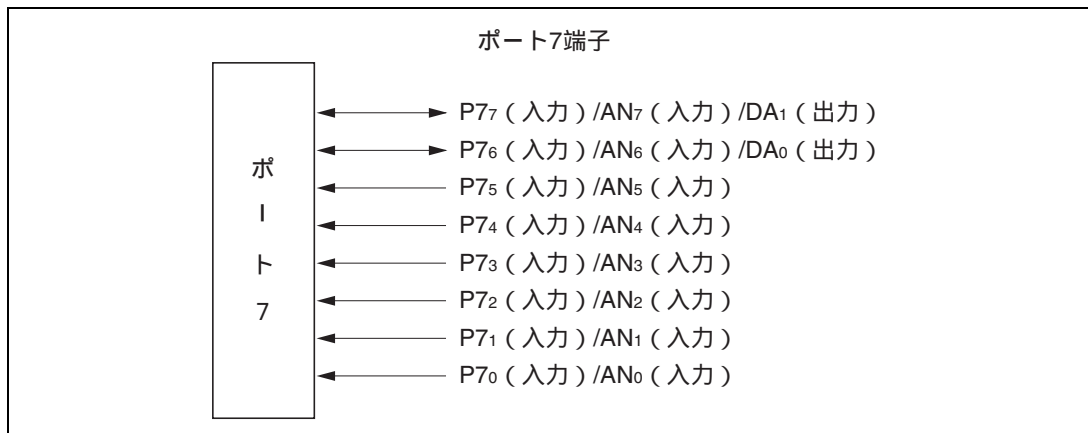


図 7.7 ポート 7 の端子構成

7.8.2 レジスタ構成

表 7.12 にポート 7 のレジスタ構成を示します。ポート 7 は入力専用ポートであり、データディレクションレジスタはありません。

表 7.12 ポート 7 レジスタ構成

アドレス*	名称	略称	R/W	初期値
H'FFFD6	ポート 7 データレジスタ	P7DR	R	不定

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

(1) ポート 7 データレジスタ (P7DR)

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P77	P76	P75	P74	P73	P72	P71	P70
初期値:	— *	— *	— *	— *	— *	— *	— *	— *
R/W :	R	R	R	R	R	R	R	R

【注】 * P7₇~P7₀端子により決定されます。

P7DR のリードを行うと、常に端子のロジックレベルが読み出されます。ライトは無効です。

7.9 ポート 8

7.9.1 概要

ポート 8 は、5 ビットの入出力ポートです。ポート 8 は、 $\overline{CS}_3 \sim \overline{CS}_0$ 出力端子、 $\overline{IRQ}_3 \sim \overline{IRQ}_0$ 入力端子、A/D 変換器の \overline{ADTRG} 入力端子と兼用になっています。ポート 8 の端子構成を図 7.8 に示します。

モード 1~5 (拡張モード) 時には、ポート 8 は、 $\overline{CS}_3 \sim \overline{CS}_0$ 出力端子、 $\overline{IRQ}_3 \sim \overline{IRQ}_0$ 入力端子、 \overline{ADTRG} 入力端子と兼用になります。拡張モードでの端子機能の選択方法については表 7.14 を参照してください。

モード 6、7 (シングルチップモード) 時には、ポート 8 は、 $\overline{IRQ}_3 \sim \overline{IRQ}_0$ 入力端子、 \overline{ADTRG} 入力端子と兼用になります。シングルチップモードでの端子機能の選択方法については表 7.15 を参照してください。

A/D 変換器の \overline{ADTRG} 入力端子については「第 14 章 A/D 変換器」を参照してください。

$\overline{IRQ}_3 \sim \overline{IRQ}_0$ の機能は入出力にかかわらず IER をセットすることにより選択されますので注意が必要です。詳細は「5.3.1 外部割り込み」を参照してください。

ポート 8 は、1 個の TTL 負荷と 90pF の容量負荷を駆動することができます。また、ダーリントントランジスタを駆動することができます。

$P8_2 \sim P8_0$ はシュミットトリガ入力です。

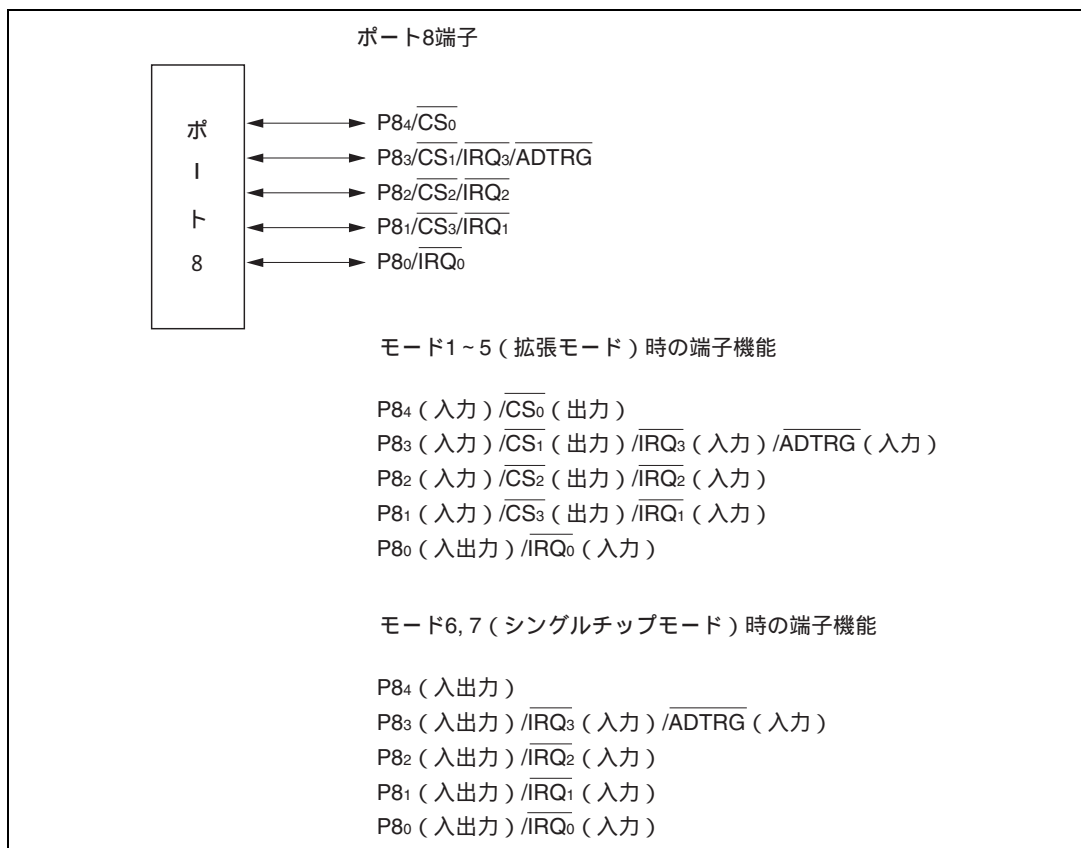


図 7.8 ポート 8 の端子構成

7.9.2 レジスタ構成

表 7.13 にポート 8 のレジスタ構成を示します。

表 7.13 ポート 8 レジスタ構成

アドレス*	名称	略称	R/W	初期値	
				モード 1~4	モード 5~7
H'EE007	ポート 8 データディレクションレジスタ	P8DDR	W	H'F0	H'E0
H'FFFD7	ポート 8 データレジスタ	P8DR	R/W	H'E0	

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

(1) ポート 8 データディレクションレジスタ (P8DDR)

P8DDR は、8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート 8 各端子の入出力をビットごとに指定することができます。

ビット 7~5 はリザーブビットで、1 に固定されています。ライトは無効です。

ビット :		7	6	5	4	3	2	1	0
		—	—	—	P8 ₄ DDR	P8 ₃ DDR	P8 ₂ DDR	P8 ₁ DDR	P8 ₀ DDR
モード 1~4	初期値 :	1	1	1	1	0	0	0	0
	R/W :	—	—	—	W	W	W	W	W
モード 5~7	初期値 :	1	1	1	0	0	0	0	0
	R/W :	—	—	—	W	W	W	W	W

リザーブビット
ポート 8 データディレクション 4~0
ポート 8 の各端子の入出力を選択するビットです。

(a) モード 1~5 (拡張モード)

P8₇~P8₁ は P8DDR の対応するビットが 1 のとき $\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_3$ 出力端子となり、0 のとき入力ポートとなります。モード 1~4 (内蔵 ROM 無効拡張モード) ではリセット直後は P8₄ のみ \overline{CS}_0 出力となり、 $\overline{CS}_1 \sim \overline{CS}_3$ は入力ポートとなります。モード 5 (内蔵 ROM 有効拡張モード) ではリセット直後 $\overline{CS}_0 \sim \overline{CS}_3$ 共入力ポートとなります。

(b) モード 6、7 (シングルチップモード)

入出力ポートとして機能します。P8DDR を 1 にセットすると対応する端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートとなります。

P8DDR は、ライト専用レジスタで、リードは無効です。リードすると 1 が読み出されます。

P8DDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、モード 1~4 の場合 H'F0 に、モード 5~7 の場合 H'E0 に初期化されます。P8DDR は、ソフトウェアスタンバイモード時には直前の状態を保持します。そのためポート 8 が入出力ポートとして機能しているとき、P8DDR が 1 にセットされた状態でソフトウェアスタンバイモードに遷移すると、その端子は出力状態のままとなっています。

7. I/O ポート

(2) ポート 8 データレジスタ (P8DR)

P8DR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート 8 の出力データを格納します。ポート 8 が出力ポートとして機能する場合、本レジスタの値が出力されます。また、このレジスタをリードすると、P8DDR が 0 のビットは端子のロジックレベルが読み出され、1 のビットは P8DR の値が読み出されます。

ビット 7~5 はリザーブビットで 1 に固定されています。ライトは無効です。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	—	P84	P83	P82	P81	P80
初期値:	1	1	1	0	0	0	0	0
R/W :	—	—	—	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

ポート8データ4 ~ 0
ポート8の各端子のデータを格納する
ビットです。

P8DR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'E0 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

表 7.14 モード 1~5 の端子機能 (ポート 8)

端子	選択方法と端子機能		
P8 ₇ /CS ₀	P8 ₄ DDR ビットにより、次のように切り替わります。		
	P8 ₄ DDR	0	1
	端子機能	P8 ₄ 入力端子	CS ₀ 出力端子
P8 ₇ /CS ₁ / IRQ ₇ / ADTRG	P8 ₅ DDR ビットにより、次のように切り替わります。		
	P8 ₅ DDR	0	1
	端子機能	P8 ₅ 入力端子	CS ₁ 出力端子
		IRQ ₇ 入力端子	
ADTRG 入力端子			
P8 ₇ /CS ₂ / IRQ ₂	P8 ₂ DDR ビットにより、次のように切り替わります。		
	P8 ₂ DDR	0	1
	端子機能	P8 ₂ 入力端子	CS ₂ 出力端子
IRQ ₂ 入力端子			
P8 ₇ /CS ₃ / IRQ ₁	P8 ₃ DDR ビットにより、次のように切り替わります。		
	P8 ₃ DDR	0	1
	端子機能	P8 ₃ 入力端子	CS ₃ 出力端子
IRQ ₁ 入力端子			
P8 ₇ /IRQ ₀	P8 ₀ DDR ビットにより、次のように切り替わります。		
	P8 ₀ DDR	0	1
	端子機能	P8 ₀ 入力端子	P8 ₀ 出力端子
IRQ ₀ 入力端子			

7. I/O ポート

表 7.15 モード 6~7 の端子機能 (ポート 8)

端子	選択方法と端子機能		
P8 ₄	P8 ₄ DDR ビットにより、次のように切り替わります。		
	P8 ₄ DDR	0	1
	端子機能	P8 ₄ 入力端子	P8 ₄ 出力端子
P8 ₃ /IRQ ₃ / ADTRG	P8 ₃ DDR ビットにより、次のように切り替わります。		
	P8 ₃ DDR	0	1
	端子機能	P8 ₃ 入力端子	P8 ₃ 出力端子
		IRQ ₃ 入力端子	
ADTRG 入力端子			
P8 ₂ /IRQ ₂	P8 ₂ DDR ビットにより、次のように切り替わります。		
	P8 ₂ DDR	0	1
	端子機能	P8 ₂ 入力端子	P8 ₂ 出力端子
		IRQ ₂ 入力端子	
	P8 ₁ DDR ビットにより、次のように切り替わります。		
	P8 ₁ DDR	0	1
P8 ₁ /IRQ ₁	端子機能	P8 ₁ 入力端子	P8 ₁ 出力端子
		IRQ ₁ 入力端子	
	P8 ₀ DDR ビットにより、次のように切り替わります。		
P8 ₀ /IRQ ₀	P8 ₀ DDR	0	1
	端子機能	P8 ₀ 入力端子	P8 ₀ 出力端子
		IRQ ₀ 入力端子	

7.10 ポート9

7.10.1 概要

ポート9は、6ビットの入出力ポートです。ポート9はシリアルコミュニケーションインタフェースチャンネル0、1 (SCI0、1) の入出力端子 (TxD₀、TxD₁、RxD₀、RxD₁、SCK₀、SCK₁)、 \overline{IRQ}_5 、 \overline{IRQ}_4 入力端子と兼用になっています。

端子機能の選択方法については表 7.17 を参照してください。

$\overline{IRQ}_5 \sim \overline{IRQ}_4$ の機能は入出力にかかわらず IER をセットすることにより選択されますので注意が必要です。詳細は「5.3.1 外部割り込み」を参照してください。

ポート9の端子機能はいずれの動作モードでも共通です。ポート9の端子構成を図 7.9 に示します。

ポート9は、1個のTTL負荷と30pFの容量負荷を駆動することができます。また、ダーリントントランジスタを駆動することができます。

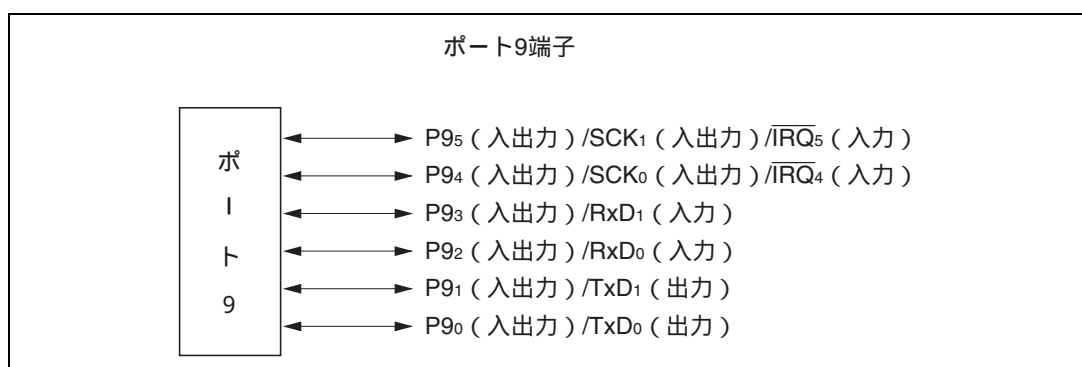


図 7.9 ポート9の端子構成

7.10.2 レジスタ構成

表 7.16 にポート9のレジスタ構成を示します。

表 7.16 ポート9レジスタ構成

アドレス*	名称	略称	R/W	初期値
H'EE008	ポート9データディレクションレジスタ	P9DDR	W	H'C0
H'FFFD8	ポート9データレジスタ	P9DR	R/W	H'C0

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位20ビットを示しています。

7. I/O ポート

(1) ポート9 データディレクションレジスタ (P9DDR)

P9DDR は、8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート9 各端子の入出力をビットごとに指定することができます。

ビット7、6 はリザーブビットで、1 に固定されています。ライトは無効です。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	P9 ₅ DDR	P9 ₄ DDR	P9 ₃ DDR	P9 ₂ DDR	P9 ₁ DDR	P9 ₀ DDR
初期値:	1	1	0	0	0	0	0	0
R/W :	—	—	W	W	W	W	W	W

リザーブビット

ポート9データディレクション5~0
ポート9の各端子の入出力を選択するビットです。

ポート9 が入出力ポートとして機能している場合、P9DDR を1 にセットすると対応するポート9 の各端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートになります。端子機能の選択方法については、表 7.17 を参照してください。

P9DDR は、ライト専用レジスタで、リードは無効です。リードすると1 が読み出されます。

P9DDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'CO に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には直前の状態を保持します。そのためポート9 が入出力ポートとして機能しているとき、P9DDR が1 にセットされた状態でソフトウェアスタンバイモードに移行すると、その端子は出力状態のままとなっています。

(2) ポート9 データレジスタ (P9DR)

P9DR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート9 の出力データを格納します。ポート9 が出力ポートとして機能する場合、本レジスタの値が出力されます。また、このレジスタをリードすると、P9DDR が0 のビットは端子のロジックレベルが読み出され、1 のビットは P9DR の値が読み出されます。

ビット7、6 はリザーブビットで1 に固定されています。ライトは無効です。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	P9 ₅	P9 ₄	P9 ₃	P9 ₂	P9 ₁	P9 ₀
初期値:	1	1	0	0	0	0	0	0
R/W :	—	—	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

ポート9データ5~0
ポート9の各端子のデータを格納するビットです。

P9DR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'CO に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

表 7.17 ポート 9 の端子機能

端子	選択方法と端子機能					
P9 ₅ /SCK ₅ / IRQ ₅	SCI1 の SMR の C/A ビット、SCR の CKE0、CKE1 ビットと P9 ₅ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	CKE1	0			1	
	C/A	0		1	-	
	CKE0	0		1	-	-
	P9 ₅ DDR	0	1	-	-	-
	端子機能	P9 ₅ 入力端子	P9 ₅ 出力端子	SCK ₅ 出力端子	SCK ₅ 出力端子	SCK ₅ 入力端子
IRQ ₅ 入力端子						
P9 ₄ /SCK ₄ / IRQ ₄	SCI0 の SMR の C/A ビット、SCR の CKE0、CKE1 ビットと P9 ₄ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	CKE1	0			1	
	C/A	0		1	-	
	CKE0	0		1	-	-
	P9 ₄ DDR	0	1	-	-	-
	端子機能	P9 ₄ 入力端子	P9 ₄ 出力端子	SCK ₄ 出力端子	SCK ₄ 出力端子	SCK ₄ 入力端子
IRQ ₄ 入力端子						
P9 ₃ /RxD ₁	SCI1 の SCR の RE ビットと SCMR の SMIF ビットと P9 ₃ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	SMIF	0			1	
	RE	0		1	-	
	P9 ₃ DDR	0	1	-	-	
	端子機能	P9 ₃ 入力端子	P9 ₃ 出力端子	RxD ₁ 入力端子	RxD ₁ 入力端子	
P9 ₂ /RxD ₀	SCI0 の SCR の RE ビットと SCMR の SMIF ビットと P9 ₂ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	SMIF	0			1	
	RE	0		1	-	
	P9 ₂ DDR	0	1	-	-	
	端子機能	P9 ₂ 入力端子	P9 ₂ 出力端子	RxD ₀ 入力端子	RxD ₀ 入力端子	

7. I/O ポート

端子	選択方法と端子機能			
P9 ₇ /TxD ₁	SCI1 の SCR の TE ビットと、SCMR の SMIF ビット、および P9 ₇ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。			
	SMIF	0		1
	TE	0	1	-
	P9 ₇ DDR	0	1	-
	端子機能	P9 ₇ 入力端子	P9 ₇ 出力端子	TxD ₁ 出力端子
【注】* TxD ₁ 出力端子として機能します。ただしハイインピーダンス状態と端子ドライブ状態の2種類の状態があります。				
P9 ₀ /TxD ₀	SCI0 の SCR の TE ビット、SCMR の SMIF ビット、および P9 ₀ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。			
	SMIF	0		1
	TE	0	1	-
	P9 ₀ DDR	0	1	-
	端子機能	P9 ₀ 入力端子	P9 ₀ 出力端子	TxD ₀ 出力端子
【注】* TxD ₀ 出力端子として機能します。ただし、ハイインピーダンス状態と端子ドライブ状態の2種類の状態があります。				

7.11 ポート A

7.11.1 概要

ポート A は、8 ビットの入出力ポートです。ポート A はプログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC) の出力端子 (TP₇ ~ TP₀)、16 ビットタイマの入出力端子 (TIOCB₂、TIOCA₂、TIOCB₁、TIOCA₁、TIOCB₀、TIOCA₀、TCLKD、TCLKC、TCLKB、TCLKA)、8 ビットタイマのクロック入力端子 (TCLKD、TCLKC、TCLKB、TCLKA)、アドレスバス (A₂₃ ~ A₂₀) と兼用になっています。ポート A は、動作モード 3、4 で A₂₀ が強制的に出力となることを除き、リセットおよびハードウェアスタンバイモードで入力ポートとなっています。端子機能の選択方法については表 7.19 ~ 7.21 を参照してください。

TPC、16 ビットタイマ、8 ビットタイマの入出力端子として使用する端子については、それぞれのモジュールの説明を参照してください。モード 3、4、5 における A₂₃ ~ A₂₀ の機能の詳細については、「6.2.4 バスリリースコントロールレジスタ (BRCCR)」を参照してください。これらいずれの機能も割り当てられない端子は入出力ポートとして使用できます。ポート A の端子構成を図 7.10 に示します。

ポート A は、1 個の TTL 負荷と 30pF の容量負荷を駆動することができます。また、ダーリントントランジスタを駆動することができます。ポート A は、シュミットトリガ入力です。

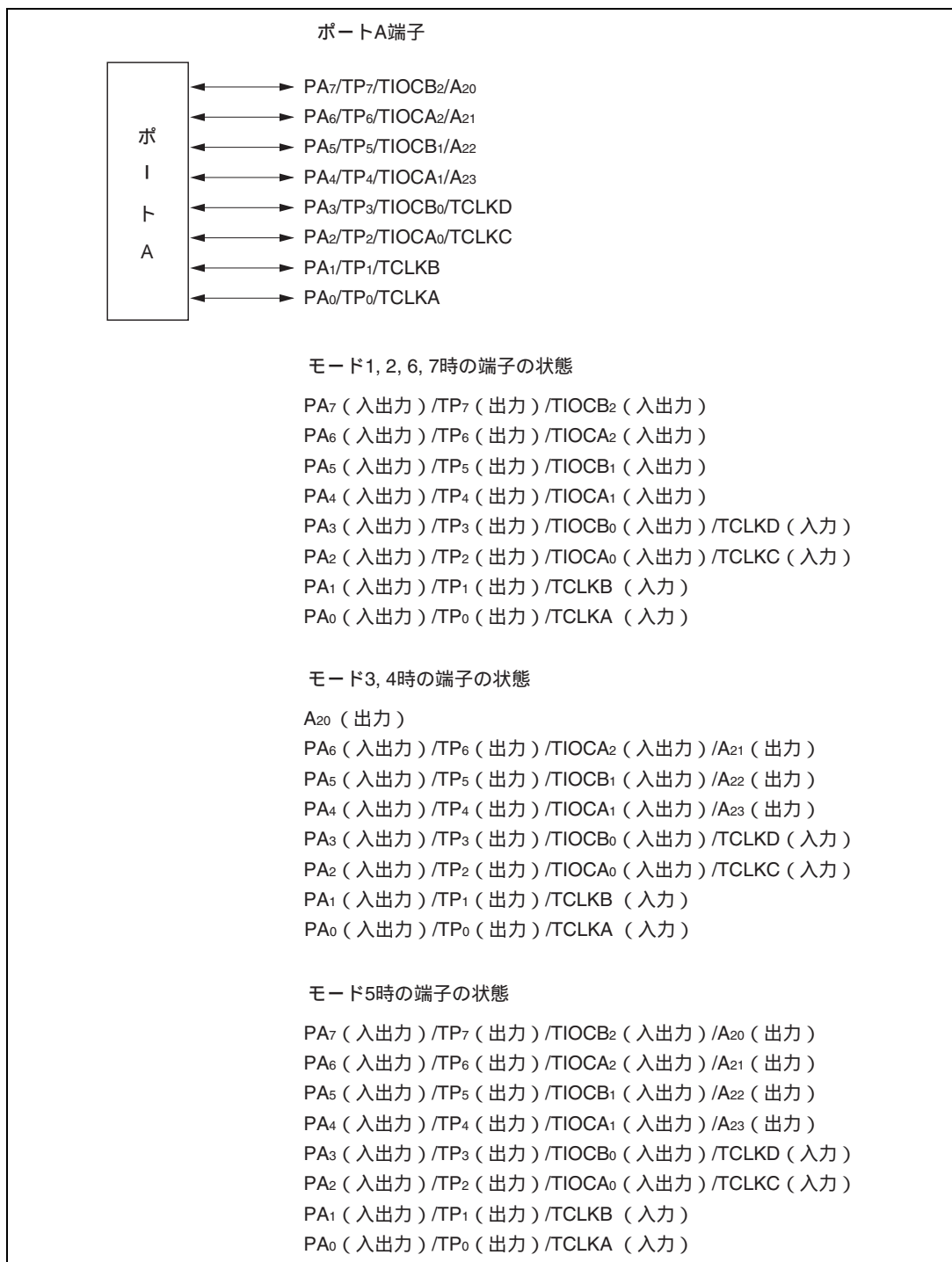


図 7.10 ポート A の端子構成

7.11.2 レジスタ構成

表 7.18 にポート A のレジスタ構成を示します。

表 7.18 ポート A レジスタ構成

アドレス*	名 称	略 称	R/W	初期値	
				モード 1、2、5、6、7	モード 3、4
H'EE009	ポート A データディレクションレジスタ	PADDR	W	H'00	H'80
H'FFFD9	ポート A データレジスタ	PADR	R/W	H'00	

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

(1) ポート A データディレクションレジスタ (PADDR)

PADDR は、8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート A 各端子の入出力をビットごとに指定することができます。TPC の出力端子として使用する場合も PADDR の対応するビットをセットしてください。

ビット :		7	6	5	4	3	2	1	0
		PA ₇ DDR	PA ₆ DDR	PA ₅ DDR	PA ₄ DDR	PA ₃ DDR	PA ₂ DDR	PA ₁ DDR	PA ₀ DDR
モード3,4	初期値 :	1	0	0	0	0	0	0	0
	R/W :	—	W	W	W	W	W	W	W
モード1,2,5,6,7	初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
	R/W :	W	W	W	W	W	W	W	W

ポートAデータディレクション7~0

ポートAの各端子の入出力を選択するビットです。

PA₇~PA₃は、モード 1、2、6、7 の場合と、モード 3~5 の場合で、選択できる端子機能が異なります。端子機能の選択方法については、表 7.19 および表 7.20 を参照してください。

PA₃~PA₀については、選択できる端子機能はモード 1~7 で共通です。端子機能の選択方法については表 7.21 を参照してください。

ポート A が入出力ポートとして機能している場合、PADDR を 1 にセットすると対応するポート A の各端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートになります。ただし、モード 3、4 では PA₇DDR は 1 に固定され、PA₇はアドレス A₂₀出力として機能します。

PADDR は、ライト専用レジスタで、リードは無効です。リードすると 1 が読み出されます。

PADDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、モード 1、2、5、6、7 では H'00 に、モード 3、4 では H'80 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には直前の状態を保持します。そのためポート A が入出力ポートとして機能しているとき、PADDR が 1 にセットされた状態でソフトウェアスタンバイモードに遷移すると、その端子は出力状態のままとなっています。

(2) ポート A データレジスタ (PADR)

PADR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート A の出力データを格納します。ポート A が出力ポートとして機能する場合、本レジスタの値が出力されます。また、このレジスタをリードすると、PADR が 0 のビットは端子のロジックレベルが読み出され、1 のビットは PADR の値が読み出されます。

ビット：	7	6	5	4	3	2	1	0
	PA7	PA6	PA5	PA4	PA3	PA2	PA1	PA0
初期値：	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W：	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ポートAデータ7~0
ポートAの各端子のデータを格納するビットです。

PADR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

7. I/O ポート

表 7.19 ポート A (モード 1、2、6、7) の端子機能

端子	選択方法と端子機能				
PA ₇ /TP ₇ / TIOCB ₂	TMDR の PWM2 ビット、TIOB2 の IOB2 ~ IOB0 ビット、NDERA の NDER7 ビットと PA ₇ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	16 ビットタイマ チャンネル 2 の設定	下表 (1)		下表 (2)	
	PA ₇ DDR	-	0	1	1
	NDER7	-	-	0	1
	端子機能	TIOCB ₂ 出力端子	PA ₇ 入力端子	PA ₇ 出力端子	TP ₇ 出力端子
	TIOCB ₂ 入力端子*				
	【注】* IOB2 = 1、かつ PWM2 = 0 の時、TIOCB ₂ 入力端子となります。				
	16 ビットタイマ チャンネル 2 の設定	(2)	(1)		(2)
	IOB2	0			1
	IOB1	0	0	1	-
IOB0	0	1	-	-	
PA ₆ /TP ₆ / TIOCA ₂	TMDR の PWM2 ビット、TIOB2 の IOA2 ~ IOA0 ビット、NDERA の NDER6 ビットと PA ₆ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	16 ビットタイマ チャンネル 2 の設定	下表 (1)		下表 (2)	
	PA ₆ DDR	-	0	1	1
	NDER6	-	-	0	1
	端子機能	TIOCA ₂ 出力端子	PA ₆ 入力端子	PA ₆ 出力端子	TP ₆ 出力端子
	TIOCA ₂ 入力端子*				
	【注】* IOA2 = 1 の時、TIOCA ₂ 入力端子となります。				
	16 ビットタイマ チャンネル 2 の設定	(2)	(1)		(2)
	PWM2	0			1
	IOA2	0		1	-
IOA1	0	0	1	-	
IOA0	0	1	-	-	

端子	選択方法と端子機能				
PA ₅ /TP ₅ / TIOCB ₁	TMDRのPWM1ビット、TIOR1のIOB2~IOB0ビット、NDERAのNDER5ビットとPA ₅ DDRビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	16ビットタイム チャンネル1の設定	下表(1)		下表(2)	
	PA ₅ DDR	-	0	1	1
	NDER5	-	-	0	1
	端子機能	TIOCB ₁ 出力端子	PA ₅ 入力端子	PA ₅ 出力端子	TP ₅ 出力端子
			TIOCB ₁ 入力端子*		
【注】*IOB2=1、かつPWM1=0の時、TIOCB ₁ 入力端子となります。					
16ビットタイム チャンネル1の設定	(2)	(1)		(2)	
IOB2	0			1	
IOB1	0	0	1	-	
IOB0	0	1	-	-	
PA ₄ /TP ₄ / TIOCA ₁	TMDRのPWM1ビット、TIOR1のIOA2~IOA0ビット、NDERAのNDER4ビットとPA ₄ DDRビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	16ビットタイム チャンネル1の設定	下表(1)		下表(2)	
	PA ₄ DDR	-	0	1	1
	NDER4	-	-	0	1
	端子機能	TIOCA ₁ 出力端子	PA ₄ 入力端子	PA ₄ 出力端子	TP ₄ 出力端子
			TIOCA ₁ 入力端子*		
【注】* IOA2=1の時、TIOCA ₁ 入力端子となります。					
16ビットタイム チャンネル1の設定	(2)	(1)		(2)	(1)
PWM1	0			1	
IOA2	0		1	-	
IOA1	0	0	1	-	-
IOA0	0	1	-	-	-

7. I/O ポート

表 7.20 ポート A (モード 3、4、5) の端子機能

端子	選択方法と端子機能					
PA ₇ /TP ₇ / TIOCB ₂ /A ₂₀	モード 3、4 の場合： A ₂₀ が強制的に出力されます。					
	端子機能	A ₂₀ 出力端子				
PA ₆ /TP ₆ / TIOCA ₂ /A ₂₁	モード 5 の場合： TMDR の PWM2 ビット、TIOA2 の IOA2 ~ IOA0 ビット、NDERA の NDER6 ビット、BRCA の A20E ビットと PA ₆ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	A20E	1			0	
	16 ビットタイマ チャンネル 2 の設定	下表 (1)	下表 (2)			-
	PA ₆ DDR	-	0	1	1	-
	NDER6	-	-	0	1	-
	端子機能	TIOCB ₂ 出力端子	PA ₇ 入力端子	PA ₇ 出力端子	TP ₇ 出力端子	A ₂₀ 出力端子
	TIOCB ₂ 入力端子*					
	【注】* IOB2=1 かつ PWM2=0 の時 TIOCB ₂ 入力端子となります					
	16 ビットタイマチャンネル 2 の設定	(2)	(1)		(2)	
	IOB2		0		1	
IOB1	0	0	1	-		
IOB0	0	1	-	-		
PA ₆ /TP ₆ / TIOCA ₂ /A ₂₁	TMDR の PWM2 ビット、TIOA2 の IOA2 ~ IOA0 ビット、NDERA の NDER6 ビット、BRCA の A21E ビットと PA ₆ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	A21E	1			0	
	16 ビットタイマ チャンネル 2 の設定	下表 (1)	下表 (2)			-
	PA ₆ DDR	-	0	1	1	-
	NDER6	-	-	0	1	-
	端子機能	TIOCA ₂ 出力端子	PA ₆ 入力端子	PA ₆ 出力端子	TP ₆ 入力端子	A ₂₁ 出力端子
	TIOCA ₂ 入力端子*					
	【注】* IOA2=1 の時、TIOCA ₂ 入力端子となります。					
	16 ビットタイマチャンネル 2 の設定	(2)	(1)		(2)	(1)
	PWM2		0			1
IOA2		0		1	-	
IOA1	0	0	1	-	-	
IOA0	0	1	-	-	-	

端子	選択方法と端子機能					
PA ₅ /TP ₅ / TIOCB ₁ /A ₂₂	TMDRのPWM1ビット、TIOB1のIOB2~IOB0ビット、NDERAのNDER5ビット、BRCCRのA22EビットとPA ₅ DDRビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	A22E	1			0	
	16ビットタイマ チャンネル1の設定	下表(1)	下表(2)			-
	PA ₅ DDR	-	0	1	1	-
	NDER5	-	-	0	1	-
	端子機能	TIOCB ₁ 出力端子	PA ₅ 入力端子	PA ₅ 出力端子	TP ₅ 出力端子	A ₂₂ 出力端子
	TIOCB ₁ 入力端子*					
	【注】* IOB2=1、かつPWM1=0の時、TIOCB ₁ 入力端子となります。					
	16ビットタイマ チャンネル1の設定	(2)	(1)		(2)	
	IOB2	0			1	
IOB1	0	0	1	-		
IOB0	0	1	-	-		
PA ₄ /TP ₄ / TIOCA ₁ /A ₂₃	TMDRのPWM1ビット、TIOB1のIOA2~IOA0ビット、NDERAのNDER4ビット、BRCCRのA23EビットとPA ₄ DDRビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	A23E	1			0	
	16ビットタイマ チャンネル1の設定	下表(1)	下表(2)			-
	PA ₄ DDR	-	0	1	1	-
	NDER4	-	-	0	1	-
	端子機能	TIOCA ₁ 出力端子	PA ₄ 入力端子	PA ₄ 出力端子	TP ₄ 出力端子	A ₂₃ 出力端子
	TIOCA ₁ 入力端子*					
	【注】*IOA2=1の時、TIOCA ₁ 入力端子となります。					
	16ビットタイマ チャンネル1の設定	(2)	(1)	(2)	(1)	
	PWM1	0			1	
IOA2	0		1	-		
IOA1	0	0	1	-		
IOA0	0	1	-	-		

7. I/O ポート

表 7.21 ポート A (モード 1~7) の端子機能

端子	選択方法と端子機能				
PA ₃ /TP ₃ / TIOCB ₀ / TCLKD	TMDR の PWM0 ビット、TIOR0 の IOB2~IOB0 ビット、16 ビットタイマの 16TCR2~16TCR0 の TPSC2~TPSC0 ビット、8 ビットタイマの 8TCR2 の CKS2~CKS0 ビット、NDERA の NDER3 ビットと PA ₃ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	16 ビットタイマ チャンネル 0 の設定	下表 (1)	下表 (2)		
	PA ₃ DDR	-	0	1	1
	NDER3	-	-	0	1
	端子機能	TIOCB ₀ 出力端子	PA ₃ 入力端子	PA ₃ 出力端子	TP ₃ 出力端子
		TIOCB ₀ 入力端子* ¹			
		TCLKD 入力端子* ²			
【注】*1 IOB2=1、かつ PWM0=0 の時、TIOCB ₀ 入力端子となります。					
*2 16TCR2~16TCR0 のいずれかの設定が TPSC2=TPSC1=TPSC0=1 または、8TCR2 の CKS2~CKS0 ビットが下表 (3) の時 TCLKD 入力端子となります。					
	16 ビットタイマ チャンネル 0 の設定	(2)	(1)		(2)
	IOB2	0		1	
	IOB1	0	0	1	-
	IOB0	0	1	-	-
	8 ビットタイマ チャンネル 2 の設定	(4)	(3)		
	CKS2	0	1		
	CKS1	-	0		1
	CKS0	-	0	1	-

端子	選択方法と端子機能				
PA ₂ /TP ₂ / TIOCA ₀ / TCLKC	TMDR の PWM0 ビット、TIOA0 の IOA2 ~ IOA0 ビット、16 ビットタイマの 16TCR2 ~ 16TCR0 の TPSC2 ~ TPSC0 ビット、8 ビットタイマの 8TCR0 の CKS2 ~ CKS0 ビット、NDERA の NDER2 ビットと PA ₂ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	16 ビットタイマ チャンネル 0 の設定	下表 (1)		下表 (2)	
	PA ₂ DDR	-	0	1	1
	NDER2	-	-	0	1
	端子機能	TIOCA ₀ 出力端子	PA ₂ 入力端子	PA ₂ 出力端子	TP ₂ 出力端子
		TIOCA ₀ 入力端子* ¹			
		TCLKC 入力端子* ²			
【注】*1 IOA2 = 1 の時、TIOCA ₀ 入力端子となります。					
*2 16TCR2 ~ 16TCR0 のいずれかの設定が TPSC2 = TPSC1 = 1、TPSC0 = 0、または、8TCR0 の CKS2 ~ CKS0 ビットが下表 (3) の時 TCLKC 入力端子となります。					
	16 ビットタイマ チャンネル 0 の設定	(2)	(1)	(2)	(1)
	PWM0	0			1
	IOA2	0		1	-
	IOA1	0	0	1	-
	IOA0	0	1	-	-
	8 ビットタイマ チャンネル 0 の設定	(4)		(3)	
	CKS2	0	1		
	CKS1	-	0		1
	CKS0	-	0	1	-

7. I/Oポート

端子	選択方法と端子機能			
PA _i /TP _i / TCLKB	TMDR の MDF ビット、16 ビットタイマの 16TCR2 ~ 16TCR0 の TPSC2 ~ TPSC0 ビット、8 ビットタイマの 8TCR3 の CKS2 ~ CKS0 ビット、NDERA の NDER1 ビットと PA _i DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。			
	PA _i DDR	0	1	1
	NDER1	-	0	1
	端子機能	PA _i 入力端子	PA _i 出力端子	TP _i 出力端子
	TCLKB 出力端子*			
	【注】* TMDR の MDF = 1、または 16TCR2 ~ 16TCR0 のいずれかの設定が TPSC2 = 1、TPSC1 = 0、TPSC0 = 1、または、8TCR3 の CKS2 ~ CKS0 ビットが下表 (1) の時 TCLKB 入力端子となります。			
	8 ビットタイマ チャンネル 3 の設定	(2)		(1)
	CKS2	0	1	
	CKS1	-	0	1
	CKS0	-	0	1
PA _o /TP _o / TCLKA	TMDR の MDF ビット、16 ビットタイマの 16TCR2 ~ 16TCR0 の TPSC2 ~ TPSC0 ビット、8 ビットタイマの 8TCR1 の CKS2 ~ CKS0 ビット、NDERA の NDER0 ビットと PA _o DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。			
	PA _o DDR	0	1	
	NDER0	-	0	1
	端子機能	PA _o 入力端子	PA _o 出力端子	TP _o 出力端子
	TCLKA 出力端子*			
	【注】* TMDR の MDF = 1、または 16TCR2 ~ 16TCR0 のいずれかの設定が TPSC2 = 1、TPSC1 = 0、TPSC0 = 0 または、8TCR1 の CKS2 ~ CKS0 ビットが下表 (1) の時 TCLKA 入力端子となります。			
	8 ビットタイマ チャンネル 1 の設定	(2)		(1)
	CKS2	0	1	
	CKS1	-	0	1
	CKS0	-	0	1

7.12 ポート B

7.12.1 概要

ポート B は、8 ビットの入出力ポートです。ポート B はプログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC) の出力端子 (TP₁₅ ~ TP₈)、8 ビットタイマの入出力端子 (TMIO₃、TMO₂、TMIO₁、TMO₀)、 \overline{CS}_7 ~ \overline{CS}_4 出力端子と兼用になっています。端子機能の選択方法については表 7.23 ~ 7.24 を参照してください。

ポート B はリセットおよびハードウェアスタンバイモードで入力ポートになっています。モード 1 ~ 5 で \overline{CS}_7 ~ \overline{CS}_4 を出力する場合は、「6.3.4 チップセレクト信号」を参照してください。これらのいずれの機能も割り当てられない端子は入出力ポートとして使用できます。ポート B の端子構成を図 7.11 に示します。

ポート B は、1 個の TTL 負荷と 30pF の容量負荷を駆動することができます。また、ダーリントントランジスタを駆動することができます。

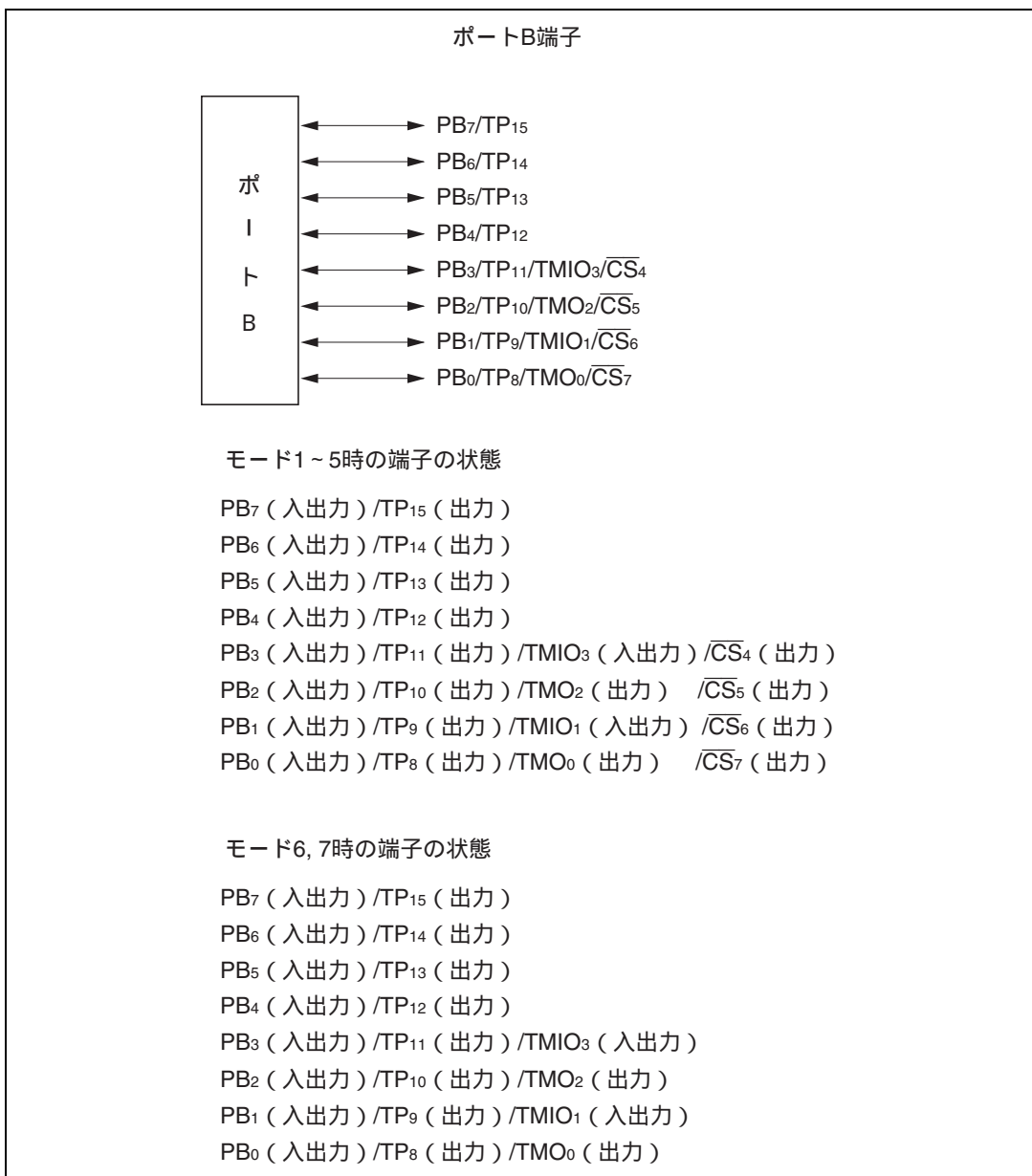


図 7.11 ポート B の端子構成

7.12.2 レジスタ構成

表 7.22 にポート B のレジスタ構成を示します。

表 7.22 ポート B レジスタ構成

アドレス*	名 称	略 称	R/W	初期値
H'EE00A	ポート B データディレクションレジスタ	PBDDR	W	H'00
H'FFFDA	ポート B データレジスタ	PBDR	R/W	H'00

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

(1) ポート B データディレクションレジスタ (PBDDR)

PBDDR は、8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート B 各端子の入出力をビットごとに指定することができます。TPC の出力端子として使用する場合も PBDDR の対応するビットをセットしてください。

ビット：	7	6	5	4	3	2	1	0
	PB7DDR	PB6DDR	PB5DDR	PB4DDR	PB3DDR	PB2DDR	PB1DDR	PB0DDR
初期値：	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W：	W	W	W	W	W	W	W	W

ポート B データディレクション 7~0
ポート B の各端子の入出力を選択するビットです。

ポート B はモード 1~5 の場合と、モード 6、7 の場合で選択できる端子機能が異なります。端子機能の選択方法については、表 7.23 および表 7.24 を参照してください。

ポート B が入出力ポートとして機能している場合、PBDDR を 1 にセットすると対応するポート B の各端子は出力ポートとなり、0 にクリアすると入力ポートになります。

PBDDR は、ライト専用レジスタで、リードは無効です。リードすると、1 が読み出されます。

PBDDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には直前の状態を保持します。そのためポート B が入出力ポートとして機能しているとき、PBDDR が 1 にセットされた状態でソフトウェアスタンバイモードに移行すると、その端子は出力状態のままとなっています。

7. I/O ポート

(2) ポート B データレジスタ (PBDR)

PBDR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ポート B の出力データを格納します。ポート B が出力ポートとして機能する場合、本レジスタの値が出力されます。また、このレジスタをリードすると、PBDDR が 0 のビットは端子のロジックレベルが読み出され、1 のビットは PBDR の値が読み出されます。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	PB7	PB6	PB5	PB4	PB3	PB2	PB1	PB0
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ポートBデータ7~0
ポートBの各端子のデータを格納するビットです。

PBDR は、リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には、直前の状態を保持します。

表 7.23 ポート B (モード 1~5) の端子機能

端子	選択方法と端子機能					
PB ₇ /TP ₁₅	NDERB の NDER15 ビットと PB ₇ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	PB ₇ DDR	0	1	1		
	NDER15	-	0	1		
	端子機能	PB ₇ 入力端子	PB ₇ 出力端子	TP ₁₅ 出力端子		
PB ₆ /TP ₁₄	NDERB の NDER14 ビットと PB ₆ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	PB ₆ DDR	0	1	1		
	NDER14	-	0	1		
	端子機能	PB ₆ 入力端子	PB ₆ 出力端子	TP ₁₄ 出力端子		
PB ₅ /TP ₁₃	NDERB の NDER13 ビットと PB ₅ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	PB ₅ DDR	0	1	1		
	NDER13	-	0	1		
	端子機能	PB ₅ 入力端子	PB ₅ 出力端子	TP ₁₃ 出力端子		
PB ₄ /TP ₁₂	NDERB の NDER12 ビットと PB ₄ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	PB ₄ DDR	0	1	1		
	NDER12	-	0	1		
	端子機能	PB ₄ 入力端子	PB ₄ 出力端子	TP ₁₂ 出力端子		
PB ₃ /TP ₁₁ / TMIO ₃ /CS ₄	8TCSR3 の OIS3~2、OS1~0 ビット、CSCR の CS4E ビット、NDERB の NDER11 ビットと PB ₃ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	OIS3~2, OS1~0	すべてが 0			いずれかが 1	
	CS4E	0		1	-	
	PB ₃ DDR	0	1	1	-	-
	NDER11	-	0	1	-	-
	端子機能	PB ₃ 入力端子	PB ₃ 出力端子	TP ₁₁ 出力端子	CS ₄ 出力端子	TMIO ₃ 出力端子
		TMIO ₃ 入力端子*				
【注】*8TCSR3 の ICE ビット = 1 のとき、TMIO ₃ 入力端子となります。						

7. I/Oポート

端子	選択方法と端子機能					
PB ₂ /TP ₁₀ / TMO ₂ /CS ₅	8TCSR2 の OIS3~2、OS1~0 ビット、CSCR の CS5E ビット、NDERB の NDER10 ビットと PB ₂ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	OIS3~2, OS1~0	すべてが 0			いずれかが 1	
	CS5E	0		1	-	
	PB ₂ DDR	0	1	1	-	-
	NDER10	-	0	1	-	-
	端子機能	PB ₂ 入力端子	PB ₂ 出力端子	TP ₁₀ 出力端子	CS ₅ 出力端子	TMO ₂ 出力端子
PB ₁ /TP ₉ / TMIO ₁ /CS ₆	8TCSR1 の OIS3~2、OS1~0 ビット、CSCR の CS6E ビット、NDERB の NDER9 ビットと PB ₁ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	OIS3~2, OS1~0	すべてが 0			いずれかが 1	
	CS6E	0		1	-	
	PB ₁ DDR	0	1	1	-	-
	NDER9	-	0	1	-	-
	端子機能	PB ₁ 入力端子	PB ₁ 出力端子	TP ₉ 出力端子	CS ₆ 出力端子	TMIO ₁ 出力端子
TMIO ₁ 入力端子*						
【注】*8TCSR1 の ICE ビット = 1 のとき、TMIO ₁ 入力端子となります。						
PB ₀ /TP ₈ / TMO ₀ /CS ₇	8TCSR0 の OIS3~2、OS1~0 ビット、CSCR の CS7E ビット、NDERB の NDER8 ビットと PB ₀ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。					
	OIS3~2, OS1~0	すべてが 0			いずれかが 1	
	CS7E	0		1	-	
	PB ₀ DDR	0	1	1	-	-
	NDER8	-	0	1	-	-
	端子機能	PB ₀ 入力端子	PB ₀ 出力端子	TP ₈ 出力端子	CS ₇ 出力端子	TMO ₀ 出力端子

表 7.24 ポート B (モード 6、7) の端子機能

端子	選択方法と端子機能				
PB ₇ /TP ₁₅	NDERB の NDER15 ビットと PB ₇ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	PB ₇ DDR	0	1	1	
	NDER15	-	0	1	
	端子機能	PB ₇ 入力端子	PB ₇ 出力端子	TP ₁₅ 出力端子	
PB ₆ /TP ₁₄	NDERB の NDER14 ビットと PB ₆ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	PB ₆ DDR	0	1	1	
	NDER14	-	0	1	
	端子機能	PB ₆ 入力端子	PB ₆ 出力端子	TP ₁₄ 出力端子	
PB ₅ /TP ₁₃	NDERB の NDER13 ビットと PB ₅ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	PB ₅ DDR	0	1	1	
	NDER13	-	0	1	
	端子機能	PB ₅ 入力端子	PB ₅ 出力端子	TP ₁₃ 出力端子	
PB ₄ /TP ₁₂	NDERB の NDER12 ビットと PB ₄ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	PB ₄ DDR	0	1	1	
	NDER12	-	0	1	
	端子機能	PB ₄ 入力端子	PB ₄ 出力端子	TP ₁₂ 出力端子	
PB ₃ /TP ₁₁ / TMIO ₃	8TCSR3 の OIS3~2、OS1~0 ビット、NDERB の NDER11 ビットと PB ₃ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	OIS3~2, OS1~0	すべてが 0		いずれかが 1	
	PB ₃ DDR	0	1	1	
	NDER11	-	0	1	
	端子機能	PB ₃ 入力端子	PB ₃ 出力端子	TP ₁₁ 出力端子	TMIO ₃ 出力端子
		TMIO ₃ 入力端子*			
【注】* 8TCSR3 の ICE ビット = 1 のとき、TMIO ₃ 入力端子となります。					
PB ₂ /TP ₁₀ / TMO ₂	8TCSR2 の OIS3~2、OS1~0 ビット、NDERB の NDER10 ビットと PB ₂ DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	OIS3~2, OS1~0	すべてが 0		いずれかが 1	
	PB ₂ DDR	0	1	1	
	NDER10	-	0	1	
	端子機能	PB ₂ 入力端子	PB ₂ 出力端子	TP ₁₀ 出力端子	TMO ₂ 出力端子

7. I/O ポート

端子	選択方法と端子機能				
PB _i /TP _i / TMIO _i	8TCSR1 の OIS3~2、OS1~0 ビット、NDERB の NDER9 ビットと PB _i DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	OIS3~2, OS1~0	すべてが 0			いずれかが 1
	PB _i DDR	0	1	1	-
	NDER9	-	0	1	-
	端子機能	PB _i 入力端子	PB _i 出力端子	TP _i 出力端子	TMIO _i 出力端子
	TMIO _i 入力端子*				
	【注】*8TCSR1 の ICE ビット = 1 のとき、TMIO _i 入力端子となります。				
PB _o /TP _o / TMO _o	8TCSR0 の OIS3~2、OS1~0 ビット、NDERB の NDER8 ビットと PB _o DDR ビットの組み合わせにより、次のように切り替わります。				
	OIS3~2, OS1~0	すべてが 0			いずれかが 1
	PB _o DDR	0	1	1	-
	NDER8	-	0	1	-
	端子機能	PB _o 入力端子	PB _o 出力端子	TP _o 出力端子	TMO _o 出力端子

8. 16 ビットタイマ

8.1 概要

本 LSI は、3 チャンネルの 16 ビットカウンタにより構成される 16 ビットタイマを内蔵しています。

8.1.1 特長

16 ビットタイマの特長を以下に示します。

最大 6 種類のパルス出力、または最大 6 種類のパルス入力処理が可能

各チャンネル 2 本、合計 6 本のジェネラルレジスタ (GR) を持ち、各レジスタ独立にアウトプットコンペアマッチ/インプットキャプチャの機能設定が可能

各チャンネルとも 8 種類のカウント入力クロックを選択可能

内部クロック：、 /2、 /4、 /8

外部クロック：TCLKA、TCLKB、TCLKC、TCLKD

各チャンネルとも次の動作モードを設定可能

- コンペアマッチによる波形出力：0 出力 / 1 出力 / トグル出力が選択可能 (チャンネル 2 は 0 出力 / 1 出力が可能)
- インプットキャプチャ機能：立ち上がりエッジ / 立ち下がりエッジ / 両エッジ検出が選択可能
- カウンタクリア機能：コンペアマッチ / インプットキャプチャによるカウンタクリアが可能
- 同期動作：複数のタイマカウンタ (16TCNT) への同時書き込みが可能
- コンペアマッチ / インプットキャプチャによる同時クリアが可能
- カウンタの同期動作による各レジスタの同期入出力が可能
- PWM モード：任意デューティの PWM 出力が可能
- 同期動作と組み合わせることにより、最大 3 相の PWM 出力が可能

チャンネル 2 は位相計数モードを設定可能

2 相エンコーダのカウント数の自動計測が可能

内部 16 ビットバスによる高速アクセス

16TCNT、GR の 16 ビットレジスタに対して、16 ビットバスによる高速アクセスが可能

タイマ出力初期値を任意に設定可能

9 種類の割り込み要因

各チャンネルともコンペアマッチ / インプットキャプチャ兼用割り込み × 2 要因、オーバーフロー割り込み × 1 要因があり、それぞれ独立に要求可能

プログラマブルパターンコントローラ (TPC) の出力トリガが生成可能

チャンネル 0~2 のコンペアマッチ / インプットキャプチャ信号を TPC の出力トリガとして使用可能
16 ビットタイマの機能一覧を表 8.1 に示します。

8. 16 ビットタイマ

表 8.1 16 ビットタイマの機能一覧

項目	チャンネル 0	チャンネル 1	チャンネル 2
カウントクロック	内部クロック：、 /2、 /4、 /8 外部クロック：TCLKA、TCLKB、TCLKC、TCLKD から独立に選択可能		
ジェネラルレジスタ (アウトプットコンペア/インプットキャプチャ兼用レジスタ)	GRA0、GRB0	GRA1、GRB1	GRA2、GRB2
入出力端子	TIOCA ₀ 、TIOCB ₀	TIOCA ₁ 、TIOCB ₁	TIOCA ₂ 、TIOCB ₂
カウンタクリア機能	GRA0/GRB0 のコンペアマッチまたはインプットキャプチャ	GRA1/GRB1 のコンペアマッチまたはインプットキャプチャ	GRA2/GRB2 のコンペアマッチまたはインプットキャプチャ
出力初期値設定機能			
コンペアマッチ出力	0 出力		
	1 出力		
	トグル出力		
インプットキャプチャ機能			
同期動作			
PWM モード			
位相計数モード			
割り込み要因	3 要因 <ul style="list-style-type: none"> • コンペアマッチ/インプットキャプチャ A0 • コンペアマッチ/インプットキャプチャ B0 • オーバフロー 	3 要因 <ul style="list-style-type: none"> • コンペアマッチ/インプットキャプチャ A1 • コンペアマッチ/インプットキャプチャ B1 • オーバフロー 	3 要因 <ul style="list-style-type: none"> • コンペアマッチ/インプットキャプチャ A2 • コンペアマッチ/インプットキャプチャ B2 • オーバフロー

《記号説明》

：可能

-：不可

8.1.2 ブロック図

(1) 16ビットタイマのブロック図(全体図)

16ビットタイマのブロック図(全体図)を図8.1に示します。

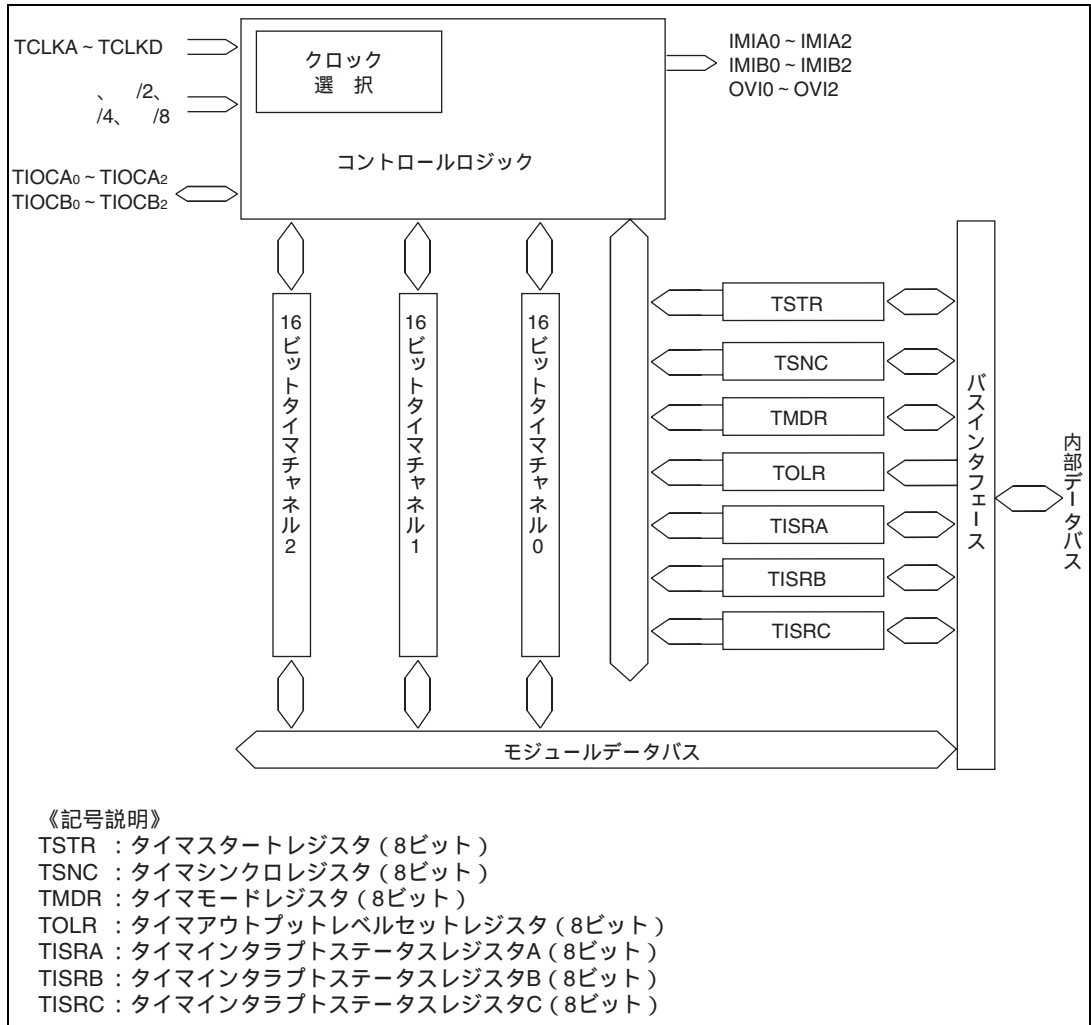


図 8.1 16ビットタイマのブロック図(全体図)

8. 16ビットタイマ

(2) チャンネル0、1のブロック図

16ビットタイマのチャンネル0、1は同一の機能を持っています。チャンネル0、1のブロック図を図8.2に示します。

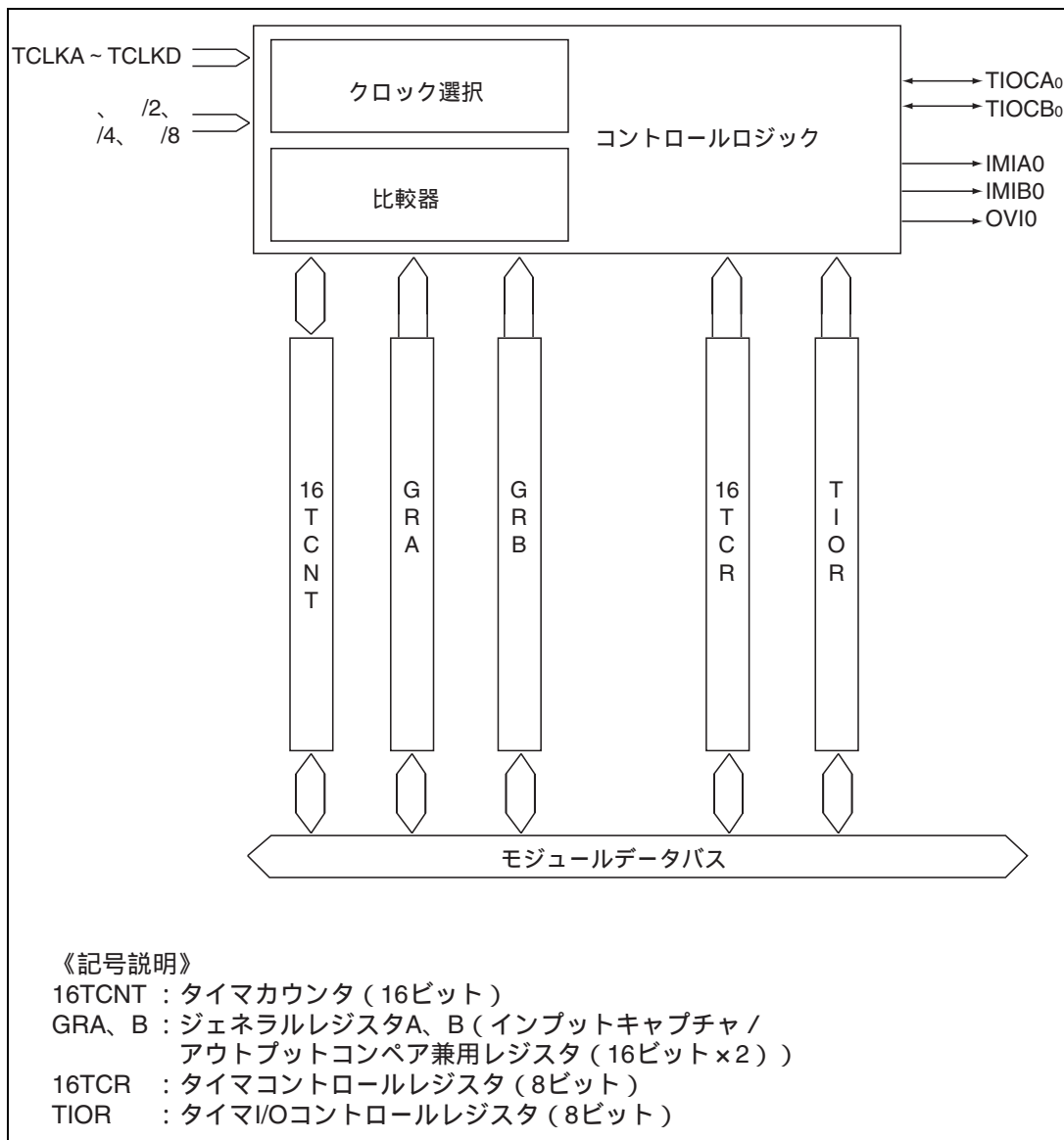


図 8.2 チャンネル0、1のブロック図

(3) チャンネル2のブロック図

チャンネル2のブロック図を図8.3に示します。

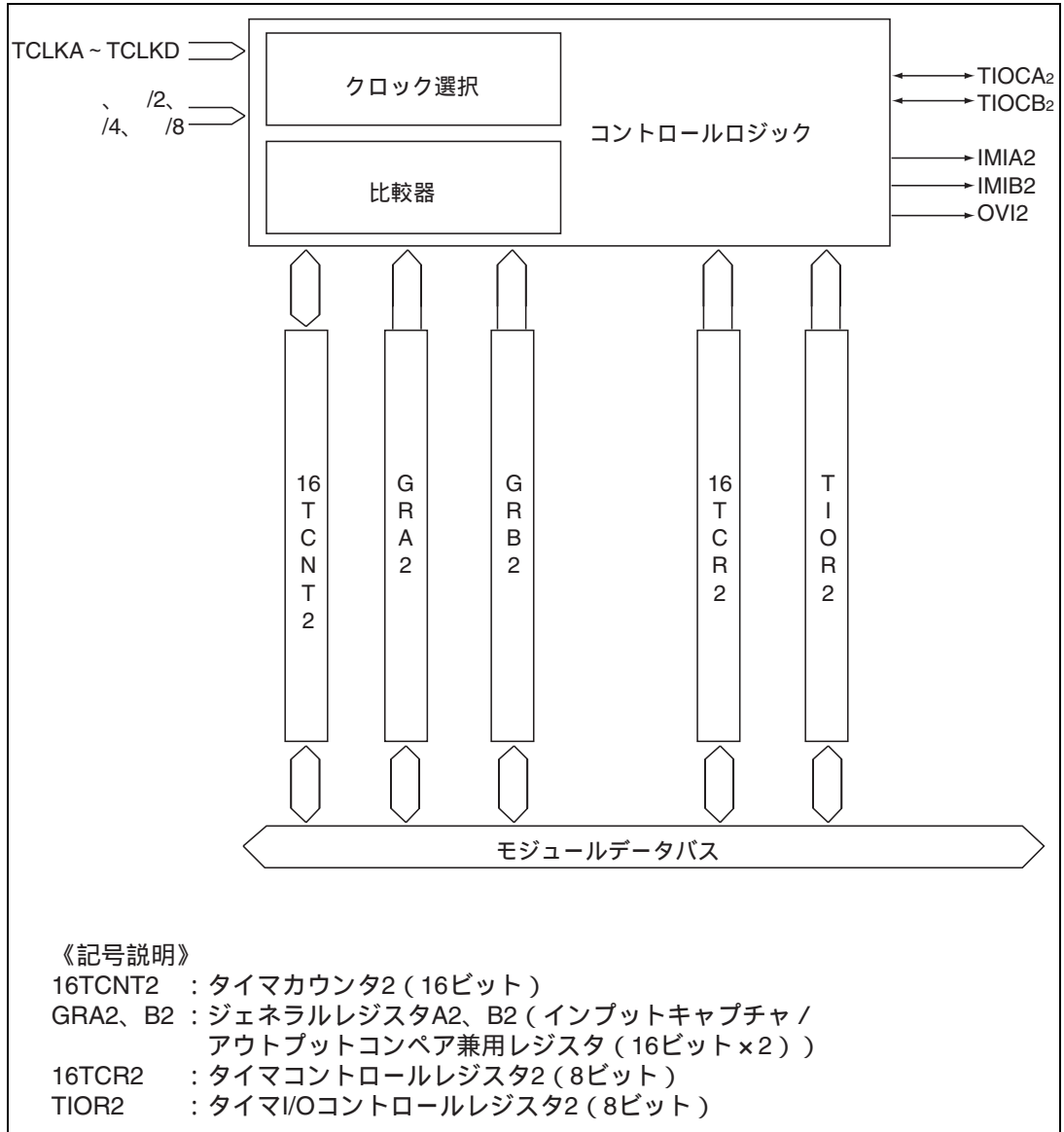


図8.3 チャンネル2のブロック図

8. 16 ビットタイマ

8.1.3 端子構成

16 ビットタイマの端子構成を表 8.2 に示します。

表 8.2 端子構成

チャンネル	名称	略称	入出力	機能
共通	クロック入力 A	TCLKA	入力	外部クロック A 入力端子 (位相計数モード時 A 相入力端子)
	クロック入力 B	TCLKB	入力	外部クロック B 入力端子 (位相計数モード時 B 相入力端子)
	クロック入力 C	TCLKC	入力	外部クロック C 入力端子
	クロック入力 D	TCLKD	入力	外部クロック D 入力端子
0	インプットキャプチャ / アウトプットコンペア A0	TIOCA ₀	入出力	GRA0 アウトプットコンペア出力 / GRA0 インプットキャプチャ入力 / PWM 出力端子 (PWM モード時)
	インプットキャプチャ / アウトプットコンペア B0	TIOCB ₀	入出力	GRB0 アウトプットコンペア出力 / GRB0 インプットキャプチャ入力端子
1	インプットキャプチャ / アウトプットコンペア A1	TIOCA ₁	入出力	GRA1 アウトプットコンペア出力 / GRA1 インプットキャプチャ入力 / PWM 出力端子 (PWM モード時)
	インプットキャプチャ / アウトプットコンペア B1	TIOCB ₁	入出力	GRB1 アウトプットコンペア出力 / GRB1 インプットキャプチャ入力端子
2	インプットキャプチャ / アウトプットコンペア A2	TIOCA ₂	入出力	GRA2 アウトプットコンペア出力 / GRA2 インプットキャプチャ入力 / PWM 出力端子 (PWM モード時)
	インプットキャプチャ / アウトプットコンペア B2	TIOCB ₂	入出力	GRB2 アウトプットコンペア出力 / GRB2 インプットキャプチャ入力端子

8.1.4 レジスタ構成

16ビットタイマのレジスタ構成を表 8.3 に示します。

表 8.3 レジスタ構成

チャンネル	アドレス*1	名称	略称	R/W	初期値
共通	H'FFF60	タイマスタートレジスタ	TSTR	R/W	H'F8
	H'FFF61	タイマシンクロレジスタ	TSNC	R/W	H'F8
	H'FFF62	タイマモードレジスタ	TMDR	R/W	H'98
	H'FFF63	タイマアウトプットレベルセットレジスタ	TOLR	W	H'C0
	H'FFF64	タイマインタラプトステータスレジスタ A	TISRA	R/(W)*2	H'88
	H'FFF65	タイマインタラプトステータスレジスタ B	TISRB	R/(W)*2	H'88
	H'FFF66	タイマインタラプトステータスレジスタ C	TISRC	R/(W)*2	H'88
0	H'FFF68	タイマコントロールレジスタ 0	16TCR0	R/W	H'80
	H'FFF69	タイマ I/O コントロールレジスタ 0	TIOR0	R/W	H'88
	H'FFF6A	タイマカウンタ 0H	16TCNT0H	R/W	H'00
	H'FFF6B	タイマカウンタ 0L	16TCNT0L	R/W	H'00
	H'FFF6C	ジェネラルレジスタ A0H	GRA0H	R/W	H'FF
	H'FFF6D	ジェネラルレジスタ A0L	GRA0L	R/W	H'FF
	H'FFF6E	ジェネラルレジスタ B0H	GRB0H	R/W	H'FF
	H'FFF6F	ジェネラルレジスタ B0L	GRB0L	R/W	H'FF
1	H'FFF70	タイマコントロールレジスタ 1	16TCR1	R/W	H'80
	H'FFF71	タイマ I/O コントロールレジスタ 1	TIOR1	R/W	H'88
	H'FFF72	タイマカウンタ 1H	16TCNT1H	R/W	H'00
	H'FFF73	タイマカウンタ 1L	16TCNT1L	R/W	H'00
	H'FFF74	ジェネラルレジスタ A1H	GRA1H	R/W	H'FF
	H'FFF75	ジェネラルレジスタ A1L	GRA1L	R/W	H'FF
	H'FFF76	ジェネラルレジスタ B1H	GRB1H	R/W	H'FF
	H'FFF77	ジェネラルレジスタ B1L	GRB1L	R/W	H'FF
2	H'FFF78	タイマコントロールレジスタ 2	16TCR2	R/W	H'80
	H'FFF79	タイマ I/O コントロールレジスタ 2	TIOR2	R/W	H'88
	H'FFF7A	タイマカウンタ 2H	16TCNT2H	R/W	H'00
	H'FFF7B	タイマカウンタ 2L	16TCNT2L	R/W	H'00
	H'FFF7C	ジェネラルレジスタ A2H	GRA2H	R/W	H'FF
	H'FFF7D	ジェネラルレジスタ A2L	GRA2L	R/W	H'FF
	H'FFF7E	ジェネラルレジスタ B2H	GRB2H	R/W	H'FF
	H'FFF7F	ジェネラルレジスタ B2L	GRB2L	R/W	H'FF

【注】 *1 アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

*2 ビット 3~0 はフラグをクリアするための 0 ライトのみ可能です。

8.2 各レジスタの説明

8.2.1 タイマスタートレジスタ (TSTR)

TSTR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、チャンネル 0~2 の 16TCNT の動作/停止を選択します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	—	—	—	STR2	STR1	STR0
初期値:	1	1	1	1	1	0	0	0
R/W:	—	—	—	—	—	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

カウンタスタート2~0
16TCNT2~16TCNT0の動作/停止を
選択するビットです。

TSTR はリセット、またはスタンバイモード時に、H'F8 に初期化されます。

ビット7~3: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット2: カウンタスタート2 (STR2)

タイマカウンタ 2 (16TCNT2) の動作/停止を選択します。

ビット2	説明
STR2	
0	16TCNT2 のカウント動作は停止 (初期値)
1	16TCNT2 はカウント動作

ビット1: カウンタスタート1 (STR1)

タイマカウンタ 1 (16TCNT1) の動作/停止を選択します。

ビット1	説明
STR1	
0	16TCNT1 のカウント動作は停止 (初期値)
1	16TCNT1 はカウント動作

ビット0：カウンタスタート0 (STR0)

タイマカウンタ0 (16TCNT0) の動作 / 停止を選択します。

ビット0	説明
STR0	
0	16TCNT0のカウンタ動作は停止 (初期値)
1	16TCNT0はカウンタ動作

8.2.2 タイマシンクロレジスタ (TSNC)

TSNCは8ビットのリード/ライト可能なレジスタで、チャンネル0~2の独立動作/同期動作を選択します。対応するビットを1にセットしたチャンネルが同期動作を行います。

ビット：	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	—	—	—	SYNC2	SYNC1	SYNC0
初期値：	1	1	1	1	1	0	0	0
R/W：	—	—	—	—	—	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

タイマ同期2~0
チャンネル2~0の同期動作を
設定するビットです。

TSNCはリセット、またはスタンバイモード時に、H'F8に初期化されます。

ビット7~3：リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

ビット2：タイマ同期2 (SYNC2)

チャンネル2の独立動作/同期動作を選択します。

ビット2	説明
SYNC2	
0	チャンネル2のタイマカウンタ (16TCNT2) は独立動作 (16TCNT2のプリセット/クリアは他チャンネルと無関係) (初期値)
1	チャンネル2は同期動作 16TCNT2の同期プリセット/同期クリアが可能

8. 16ビットタイマ

ビット1：タイマ同期1 (SYNC1)

チャンネル1の独立動作/同期動作を選択します。

ビット1	
SYNC1	説明
0	チャンネル1のタイマカウンタ(16TCNT1)は独立動作(16TCNT1のプリセット/クリアは他チャンネルと無関係) (初期値)
1	チャンネル1は同期動作 16TCNT1は同期プリセット/同期クリアが可能

ビット0：タイマ同期0 (SYNC0)

チャンネル0の独立動作/同期動作を選択します。

ビット0	
SYNC0	説明
0	チャンネル0のタイマカウンタ(16TCNT0)は独立動作(16TCNT0のプリセット/クリアは他チャンネルと無関係) (初期値)
1	チャンネル0は同期動作 16TCNT0は同期プリセット/同期クリアが可能

8.2.3 タイマモードレジスタ (TMDR)

TMDR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、チャンネル 0~2 の PWM モードの設定、チャンネル 2 の位相計数モードの設定およびオーバーフローフラグ(OVF)のセット条件の設定を行います。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	MDF	FDIR	—	—	PWM2	PWM1	PWM0
初期値:	1	0	0	1	1	0	0	0
R/W:	—	R/W	R/W	—	—	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

フラグディレクション
TISRCのOVFフラグセット条件を設定するビットです。

位相計数モード
チャンネル2を位相計数モードに設定するビットです。

リザーブビット

PWMモード2~0
チャンネル2~0をPWMモードに設定するビットです。

TMDR はリセット、またはスタンバイモード時に、H'98 に初期化されます。

ビット 7: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。









ビット 6: 位相計数モード (MDF)

チャンネル 2 を通常動作させるか、位相計数モードで動作させるかを選択します。

ビット 6	説明
MDF	
0	チャンネル 2 は通常動作 (初期値)
1	チャンネル 2 は位相計数モード

8. 16 ビットタイマ

MDF ビットを 1 にセットして位相計数モードにすると、16TCNT2 はアップ/ダウンカウンタ、TCLKA、TCLKB 端子がカウンタクロック入力端子となります。16TCNT2 は TCLKA、TCLKB 端子の立ち上がり()立ち下がり()の両エッジでカウントされ、カウントアップ/ダウン方向は次のようになります。

カウント方向	カウントダウン				カウントアップ			
TCLKA端子		High		Low	Low		High	
TCLKB端子	Low		High			High		Low

位相計数モードでは、16TCR2 の CKEG1、CKEG0 ビットによる外部クロックエッジの選択、および TPSC2 ~ TPSC0 ビットによるカウンタクロックの選択は無効となり、上記の位相計数モードの動作が優先されます。

ただし、16TCR2 の CCLR1、CCLR0 ビットによるカウンタクリア条件の設定、TIOR2、TISRA、TISRB、TISRC のコンペアマッチ/インプットキャプチャ機能と割り込みの設定は位相計数モードでも有効です。

ビット 5：フラグディレクション (FDIR)

TISRC の OVF フラグのセット条件を設定します。本ビットの設定は、チャンネル 2 がいずれのモードで動作していても有効となります。

ビット 5	説明
FDIR	
0	TISRC の OVF フラグは、16TCNT2 がオーバーフローまたはアンダフローしたときに 1 にセット (初期値)
1	TISRC の OVF フラグは、16TCNT2 がオーバーフローしたときに 1 にセット

ビット 4、3：リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット 2：PWM モード 2 (PWM2)

チャンネル 2 を通常動作させるか、PWM モードで動作させるかを選択します。

ビット 2	説明
PWM2	
0	チャンネル 2 は通常動作 (初期値)
1	チャンネル 2 は PWM モード

PWM2 を 1 にセットして PWM モードにすると、TIOCA₂ 端子は PWM 出力端子となり、GRA2 のコンペアマッチで 1 出力、GRB2 のコンペアマッチで 0 出力となります。

ビット1：PWMモード1（PWM1）

チャンネル1を通常動作させるか、PWMモードで動作させるかを選択します。

ビット1	説明	
PWM1		
0	チャンネル1は通常動作	(初期値)
1	チャンネル1はPWMモード	

PWM1を1にセットしてPWMモードにすると、TIOCA₁端子はPWM出力端子となり、GRA1のコンペアマッチで1出力、GRB1のコンペアマッチで0出力となります。

ビット0：PWMモード0（PWM0）

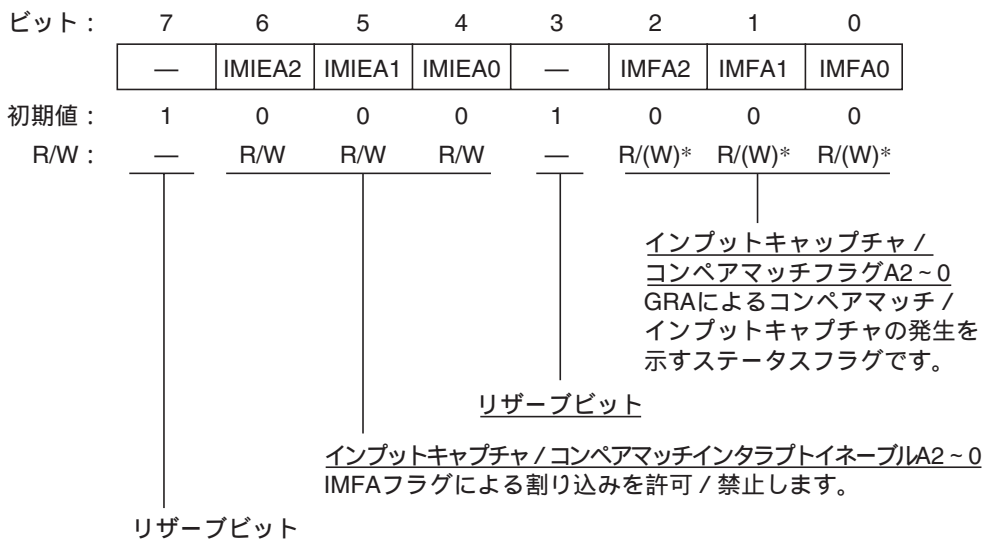
チャンネル0を通常動作させるか、PWMモードで動作させるかを選択します。

ビット0	説明	
PWM0		
0	チャンネル0は通常動作	(初期値)
1	チャンネル0はPWMモード	

PWM0を1にセットしてPWMモードにすると、TIOCA₀端子はPWM出力端子となり、GRA0のコンペアマッチで1出力、GRB0のコンペアマッチで0出力となります。

8.2.4 タイマインタラプトステータスレジスタ A (TISRA)

TISRA は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、GRA のコンペアマッチ/インプットキャプチャの発生を示し、GRA のコンペアマッチ/インプットキャプチャ割り込み要求の許可/禁止を制御します。



【注】* フラグをクリアするための 0 ライトのみ可能です。

TISRA はリセット、またはスタンバイモード時に、H'88 に初期化されます。

ビット 7: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット 6: インプットキャプチャ/コンペアマッチインタラプトイネーブル A2 (IMIEA2)

IMFA2 フラグが 1 にセットされたとき、IMFA2 による割り込み要求を許可/禁止します。

ビット 6	説明
IMIEA2	
0	IMFA2 フラグによる割り込み (IMIA2) 要求を禁止 (初期値)
1	IMFA2 フラグによる割り込み (IMIA2) 要求を許可

ビット5：インプットキャプチャ/コンペアマッチインタラプトイネーブル A1 (IMIEA1)

IMFA1 フラグが1にセットされたとき、IMFA1 による割り込み要求を許可/禁止します。

ビット5	説明	
IMIEA1		
0	IMFA1 フラグによる割り込み (IMIA1) 要求を禁止	(初期値)
1	IMFA1 フラグによる割り込み (IMIA1) 要求を許可	

ビット4：インプットキャプチャ/コンペアマッチインタラプトイネーブル A0 (IMIEA0)

IMFA0 フラグが1にセットされたとき、IMFA0 による割り込み要求を許可/禁止します。

ビット4	説明	
IMIEA0		
0	IMFA0 フラグによる割り込み (IMIA0) 要求を禁止	(初期値)
1	IMFA0 フラグによる割り込み (IMIA0) 要求を許可	

ビット3：リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

ビット2：インプットキャプチャ/コンペアマッチフラグ A2 (IMFA2)

GRA2 のコンペアマッチまたはインプットキャプチャの発生を示すステータスフラグです。

ビット2	説明	
IMFA2		
0	[クリア条件] IMFA2 = 1 の状態で、IMFA2 フラグをリードした後、IMFA2 フラグに0をライトしたとき	(初期値)
1	[セット条件] (1) GRA2 がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT2 = GRA2 になったとき (2) GRA2 がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により 16TCNT2 の値が GRA2 に転送されたとき	

8. 16 ビットタイマ

ビット1：インプットキャプチャ/コンペアマッチフラグ A1 (IMFA1)

GRA1 のコンペアマッチまたはインプットキャプチャの発生を示すステータスフラグです。

ビット1	説明
IMFA1	
0	[クリア条件] (初期値) IMFA1 = 1 の状態で、IMFA1 フラグをリードした後、IMFA1 フラグに 0 をライトしたとき
1	[セット条件] (1) GRA1 がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT1 = GRA1 になったとき (2) GRA1 がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により 16TCNT1 の値が GRA1 に転送されたとき

ビット0：インプットキャプチャ/コンペアマッチフラグ A0 (IMFA0)

GRA0 のコンペアマッチまたはインプットキャプチャの発生を示すステータスフラグです。

ビット0	説明
IMFA0	
0	[クリア条件] (初期値) IMFA0 = 1 の状態で、IMFA0 フラグをリードした後、IMFA0 フラグに 0 をライトしたとき
1	[セット条件] (1) GRA0 がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT0 = GRA0 になったとき (2) GRA0 がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により 16TCNT0 の値が GRA0 に転送されたとき

8.2.5 タイマインタラプトステータスレジスタ B (TISRB)

TISRB は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、GRB のコンペアマッチ/インプットキャプチャの発生を示し、GRB のコンペアマッチ/インプットキャプチャ割り込み要求の許可/禁止を制御します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	IMIEB2	IMIEB1	IMIEB0	—	IMFB2	IMFB1	IMFB0
初期値:	1	0	0	0	1	0	0	0
R/W:	—	R/W	R/W	R/W	—	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*

リザーブビット

リザーブビット

インプットキャプチャ/コンペアマッチインタラプトイネーブル B2 ~ 0
IMFB フラグによる割り込みを許可/禁止します。

インプットキャプチャ/
コンペアマッチフラグ B2 ~ 0
GRB によるコンペアマッチ/
インプットキャプチャの発生を
示すステータスフラグです。

[注]* フラグをクリアするための 0 ライトのみ可能です。

TISRB はリセット、またはスタンバイモード時に、H'88 に初期化されます。

ビット 7: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット 6: インプットキャプチャ/コンペアマッチインタラプトイネーブル B2 (IMIEB2)

IMFB2 フラグが 1 にセットされたとき、IMFB2 による割り込み要求を許可/禁止します。

ビット 6	説明
IMIEB2	
0	IMFB2 フラグによる割り込み (IMFB2) 要求を禁止 (初期値)
1	IMFB2 フラグによる割り込み (IMFB2) 要求を許可

8. 16ビットタイマ

ビット5：インプットキャプチャ/コンペアマッチインタラプトイネーブル B1 (IMIEB1)

IMFB1 フラグが1にセットされたとき、IMFB1 による割り込み要求を許可/禁止します。

ビット5	説明
IMIEB1	
0	IMFB1 フラグによる割り込み (IMIB1) 要求を禁止 (初期値)
1	IMFB1 フラグによる割り込み (IMIB1) 要求を許可

ビット4：インプットキャプチャ/コンペアマッチインタラプトイネーブル B0 (IMIEB0)

IMFB0 フラグが1にセットされたとき、IMFB0 による割り込み要求を許可/禁止します。

ビット4	説明
IMIEB0	
0	IMFB0 フラグによる割り込み (IMIB0) 要求を禁止 (初期値)
1	IMFB0 フラグによる割り込み (IMIB0) 要求を許可

ビット3：リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

ビット2：インプットキャプチャ/コンペアマッチフラグ B2 (IMFB2)

GRB2 のコンペアマッチまたはインプットキャプチャの発生を示すステータスフラグです。

ビット2	説明
IMFB2	
0	[クリア条件] (初期値) IMFB2 = 1 の状態で、IMFB2 フラグをリードした後、IMFB2 フラグに0をライトしたとき
1	[セット条件] (1) GRB2 がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT2 = GRB2 になったとき (2) GRB2 がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により 16TCNT2 の値が GRB2 に転送されたとき

ビット1：インプットキャプチャ/コンペアマッチフラグ B1 (IMFB1)

GRB1のコンペアマッチまたはインプットキャプチャの発生を示すステータスフラグです。

ビット1	説明
IMFB1	
0	[クリア条件] (初期値) IMFB1 = 1の状態、IMFB1フラグをリードした後、IMFB1フラグに0をライトしたとき
1	[セット条件] (1) GRB1がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT1 = GRB1になったとき (2) GRB1がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT1の値がGRB1に転送されたとき

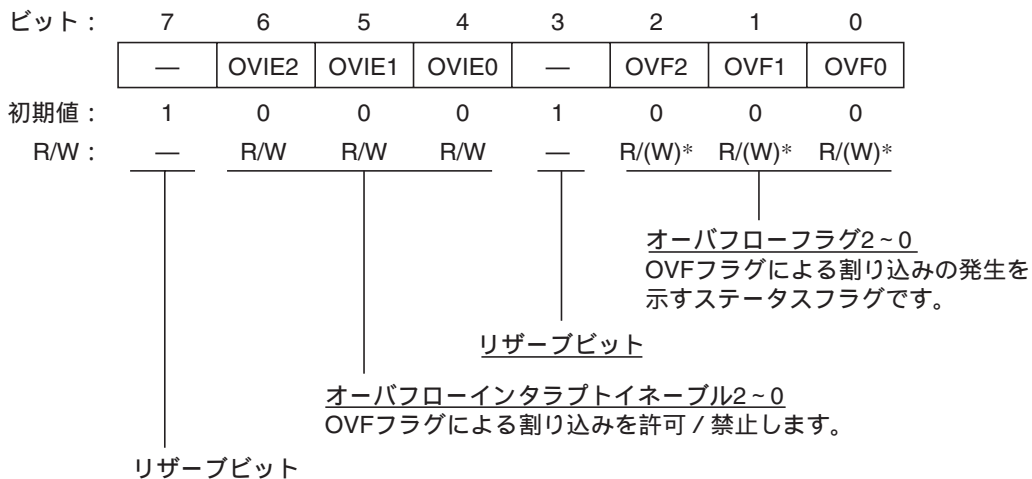
ビット0：インプットキャプチャ/コンペアマッチフラグ B0 (IMFB0)

GRB0のコンペアマッチまたはインプットキャプチャの発生を示すステータスフラグです。

ビット0	説明
IMFB0	
0	[クリア条件] (初期値) IMFB0 = 1の状態、IMFB0フラグをリードした後、IMFB0フラグに0をライトしたとき
1	[セット条件] (1) GRB0がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT0 = GRB0になったとき (2) GRB0がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT0の値がGRB0に転送されたとき

8.2.6 タイマインタラプトステータスレジスタ C (TISRC)

TISRC は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、16TCNT のオーバーフロー/アンダフローの発生を示し、オーバーフロー割り込み要求の許可/禁止を制御します。



【注】* フラグをクリアするための 0 ライトのみ可能です。

TISRC はリセット、またはスタンバイモード時に、H'88 に初期化されます。

ビット 7: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット 6: オーバーフローインタラプトイネーブル 2 (OVIE2)

OVF2 フラグが 1 にセットされたとき、OVF2 による割り込み要求を許可/禁止します。

ビット 6		
OVIE2		説 明
0	OVF2 フラグによる割り込み (OVI2) 要求を禁止	(初期値)
1	OVF2 フラグによる割り込み (OVI2) 要求を許可	

ビット5：オーバフローインタラプトイネーブル1 (OVIE1)

OVF1 フラグが1にセットされたとき、OVF1 による割り込み要求を許可 / 禁止します。

ビット5	説明	
OVIE1		
0	OVF1 フラグによる割り込み (OVI1) 要求を禁止	(初期値)
1	OVF1 フラグによる割り込み (OVI1) 要求を許可	

ビット4：オーバフローインタラプトイネーブル0 (OVIE0)

OVF0 フラグが1にセットされたとき、OVF0 による割り込み要求を許可 / 禁止します。

ビット4	説明	
OVIE0		
0	OVF0 フラグによる割り込み (OVI0) 要求を禁止	(初期値)
1	OVF0 フラグによる割り込み (OVI0) 要求を許可	

ビット3：リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

ビット2：オーバフローフラグ2 (OVF2)

16TCNT2 のオーバフローの発生を示すステータスフラグです。

ビット2	説明	
OVF2		
0	[クリア条件] OVF2 = 1 の状態で、OVF2 フラグをリードした後、OVF2 フラグに0をライトしたとき	(初期値)
1	[セット条件] 16TCNT2 の値がオーバフロー (H'FFFF H'0000) またはアンダフロー (H'0000 H'FFFF) したとき	

【注】 16TCNT のアンダフローは、16TCNT がアップ / ダウンカウントとして機能している場合に発生します。したがって、次の場合にのみアンダフローが発生することがあります。

チャンネル2 が位相計数モードに設定されているとき (TMDR の MDF = 1)

8. 16 ビットタイマ

ビット 1 : オーバフローフラグ 1 (OVF1)

16TCNT1 のオーバフローの発生を示すステータスフラグです。

ビット 1	説明
OVF1	
0	[クリア条件] (初期値) OVF1=1 の状態で、OVF1 フラグをリードした後、OVF1 フラグに 0 をライトしたとき
1	[セット条件] 16TCNT1 の値がオーバフロー (H'FFFF H'0000) したとき

ビット 0 : オーバフローフラグ 0 (OVF0)

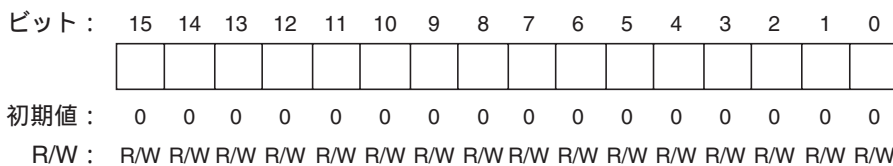
16TCNT0 のオーバフローの発生を示すステータスフラグです。

ビット 0	説明
OVF0	
0	[クリア条件] (初期値) OVF0=1 の状態で、OVF0 フラグをリードした後、OVF0 フラグに 0 をライトしたとき
1	[セット条件] 16TCNT0 の値がオーバフロー (H'FFFF H'0000) したとき

8.2.7 タイマカウンタ (16TCNT)

16TCNTは16ビットのカウンタです。16ビットタイマには、各チャンネル1本、計3本の16TCNTがあります。

チャンネル	略称	機能
0	16TCNT0	アップカウンタ
1	16TCNT1	
2	16TCNT2	位相計数モード：アップ/ダウンカウンタ 上記以外：アップカウンタ



16TCNTは16ビットのリード/ライト可能なレジスタで、入力したクロックによりカウント動作を行います。入力するクロックは、16TCRのTPSC2～TPSC0ビットにより選択します。

16TCNT0、16TCNT1はアップカウント動作を行います。

16TCNT2は位相計数モード時、アップ/ダウンカウント動作を行い、それ以外の場合はアップカウント動作します。

16TCNTは、対応するGRA、GRBとのコンペアマッチ、またはGRA、GRBへのインプットキャプチャによりH'0000にクリアすることができます(カウンタクリア機能)。

16TCNTがオーバフロー(H'FFFF H'0000)すると、TISRCの対応するチャンネルのOVFフラグが1にセットされます。

16TCNTがアンダフロー(H'0000 H'FFFF)すると、TISRCの対応するチャンネルのOVFフラグが1にセットされます。

16TCNTはCPUと内部16ビットバスで接続されており、ワード/バイト単位のリード/ライトが可能です。

16TCNTはリセット、またはスタンバイモード時にH'0000に初期化されます。

8. 16ビットタイマ

8.2.8 ジェネラルレジスタ A、B (GRA、GRB)

GRは、16ビットのレジスタです。16ビットタイマには、各チャンネル2本、計6本のジェネラルレジスタがあります。

チャンネル	略称	機能
0	GRA0、GRB0	アウトプットコンペア/インプットキャプチャ兼用レジスタ
1	GRA1、GRB1	
2	GRA2、GRB2	

ビット： 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

初期値： 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

R/W： R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W

GRは16ビットのリード/ライト可能なレジスタで、アウトプットコンペアレジスタとインプットキャプチャレジスタの両方の機能をもっています。機能の切り替えは、TIORにより行います。

アウトプットコンペアレジスタとして使用しているときは、GRA/GRBの値と16TCNTの値は常に比較されています。両者の値が一致(コンペアマッチ)すると、TISRA/TISRBのIMFA/IMFBフラグが1にセットされます。TIORによりコンペアマッチ出力を設定することができます。

インプットキャプチャレジスタとして使用しているときは、外部からのインプットキャプチャ信号を検出して、16TCNTの値を格納します。このとき対応するTISRA/TISRBのIMFA/IMFBフラグが1にセットされます。インプットキャプチャ信号の検出エッジはTIORにより行います。

PWMモードに設定されている場合には、TIORの設定は無視されます。

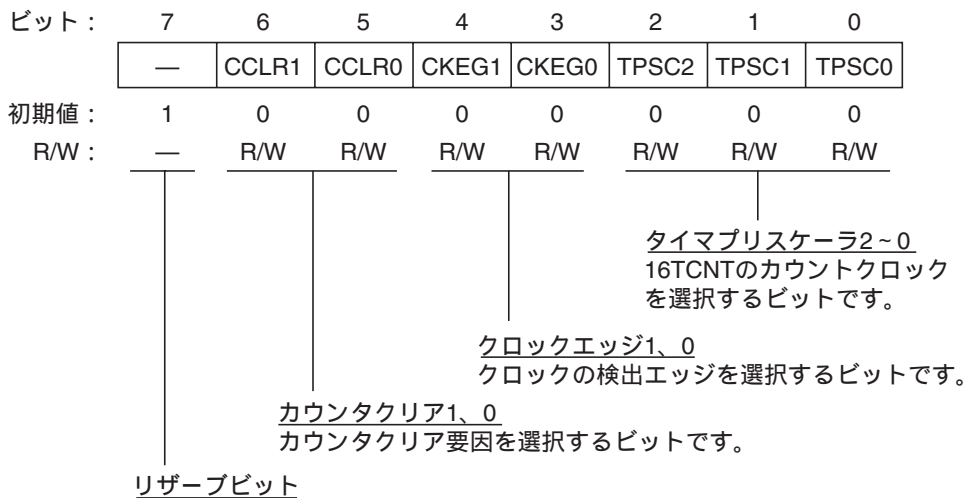
GRはCPUと内部16ビットバスで接続されており、ワード/バイト単位のリード/ライトが可能です。

GRはリセット、またはスタンバイモード時にアウトプットコンペアレジスタ(端子出力なし)に設定され、H'FFFFに初期化されます。

8.2.9 タイマコントロールレジスタ (16TCR)

16TCR は 8 ビットのレジスタです。16ビットタイマには、各チャンネル 1 本、計 3 本の 16TCR があります。

チャンネル	略 称	機 能
0	16TCR0	16TCR は 16TCNT の制御を行います。
1	16TCR1	各チャンネルの 16TCR は同一の機能をもっています。
2	16TCR2	チャンネル 2 を位相計数モードに設定したとき、16TCR2 の CKEG1、CKEG0 ビットおよび TPSC2 ~ TPSC0 ビットの設定は無効となります。



16TCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、16TCNT のカウンタクロックの選択、外部クロック選択時のエッジの選択、およびカウンタクリア要因の選択を行います。

16TCR はリセット、またはスタンバイモード時に H'80 に初期化されます。

ビット7: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

8. 16ビットタイマ

ビット 6、5 : カウンタクリア 1、0 (CCLR1、CCLR0)

16TCNT のカウンタクリア要因を選択します。

ビット 6	ビット 5	説 明
CCLR1	CCLR0	
0	0	16TCNT のクリア禁止 (初期値)
	1	GRA のコンペアマッチ / インพุットキャプチャ*1 で 16TCNT をクリア
1	0	GRB のコンペアマッチ / インพุットキャプチャ*1 で 16TCNT をクリア
	1	同期クリア。同期動作*2 をしている他のタイマのカウンタクリアに同期して 16TCNT をクリア

【注】 *1 GR がアウトプットコンペアレジスタとして機能しているとき、コンペアマッチにより、クリアされます。GR がインพุットキャプチャレジスタとして機能しているとき、インพุットキャプチャによりクリアされます。

*2 同期動作の設定は TSNC により行います。

ビット 4、3 : クロックエッジ 1、0 (CKEG1、CKEG0)

外部クロック選択時に、外部クロックの入力エッジを選択します。

ビット 4	ビット 3	説 明
CKEG1	CKEG0	
0	0	立ち上がりエッジでカウント (初期値)
	1	立ち下がりエッジでカウント
1		立ち上がり/立ち下がりエッジの両エッジでカウント

チャンネル 2 が位相計数モードに設定されているとき、16TCR2 の CKEG1、CKEG0 ビットの設定は無効になり、位相計数モードの動作が優先されます。

ビット2~0：タイマプリスケアラ2~0 (TPSC2~TPSC0)

16TCNTのカウントクロックを選択します。

ビット2	ビット1	ビット0	説 明
TPSC2	TPSC1	TPSC0	
0	0	0	内部クロック： でカウント (初期値)
		1	内部クロック： /2 でカウント
	1	0	内部クロック： /4 でカウント
		1	内部クロック： /8 でカウント
1	0	0	外部クロック A：TCLKA 端子入力でカウント
		1	外部クロック B：TCLKB 端子入力でカウント
	1	0	外部クロック C：TCLKC 端子入力でカウント
		1	外部クロック D：TCLKD 端子入力でカウント

TPSC2 ビットを0にクリアして内部クロックを選択した場合、クロックの立ち下がリエッジでカウントされます。また、TPSC2 ビットを1にセットして外部クロックを選択した場合、カウントエッジはCKEG1、CKEG0 ビットの設定に従います。

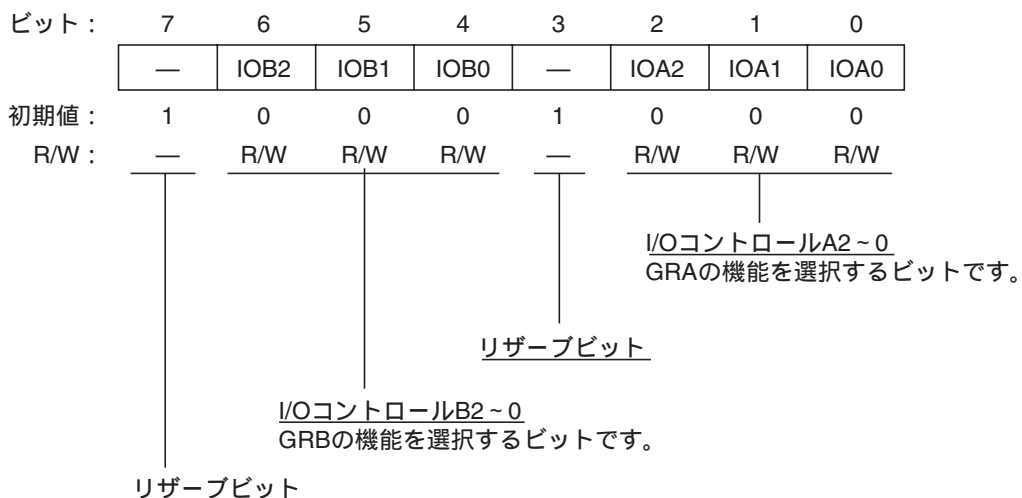
チャンネル2が位相計数モードに設定されているとき(TMDRのMDFビット=1)16TCR2のTPSC2~TPSC0のビットの設定は無効となり、位相計数モードの動作が優先されます。

8. 16ビットタイマ

8.2.10 タイマ I/O コントロールレジスタ (TIOR)

TIOR は 8 ビットのレジスタです。16 ビットタイマには、各チャンネル 1 本、計 3 本の TIOR があります。

チャンネル	略 称	機 能
0	TIOR0	TIOR は GR の制御を行います。
1	TIOR1	PWM モード時、一部機能が異なります。
2	TIOR2	



TIOR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、GRA、GRB をアウトプットコンペアレジスタとして使用するか、インプットキャプチャレジスタとして使用するかを選択します。また TIORA、TIORB 端子の機能を選択します。アウトプットコンペアレジスタを選択した場合は出力設定を選択し、インプットキャプチャレジスタを選択した場合はインプットキャプチャ信号の入力エッジを選択します。

TIOR はリセット、またはスタンバイモード時に、H'88 に初期化されます。

ビット7: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット6～4：I/Oコントロール B2～0 (IOB2～IOB0)

GRBの機能を選択します。

ビット6	ビット5	ビット4	説明	
IOB2	IOB1	IOB0		
0	0	0	GRBはアウトプット コンペアレジスタ	コンペアマッチによる端子出力禁止 (初期値)
		1		GRBのコンペアマッチで0出力* ¹
	1	0		GRBのコンペアマッチで1出力* ¹
		1		GRBのコンペアマッチでトグル出力* ¹ * ² (チャンネル2のみ1出力)
1	0	0	GRBはインプットキャ プチャレジスタ	立ち上がりエッジでGRBへインプットキャプチャ
		1		立ち下がりエッジでGRBへインプットキャプチャ
	1	0		立ち上がり/立ち下がり の両エッジでインプット キャプチャ
		1		

【注】 *1 リセット後、最初のコンペアマッチが発生するまでの出力値はTOLRの設定に従います。

*2 チャンネル2はコンペアマッチによるトグル出力機能がありません。この設定にすると自動的に1出力が選択されます。

ビット3：リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

ビット2～0：I/Oコントロール A2～0 (IOA2～IOA0)

GRAの機能を選択します。

ビット2	ビット1	ビット0	説明	
IOA2	IOA1	IOA0		
0	0	0	GRAはアウトプット コンペアレジスタ	コンペアマッチによる端子出力禁止 (初期値)
		1		GRAのコンペアマッチで0出力* ¹
	1	0		GRAのコンペアマッチで1出力* ¹
		1		GRAのコンペアマッチでトグル出力* ¹ * ² (チャンネル2のみ1出力)
1	0	0	GRAはインプットキャ プチャレジスタ	立ち上がりエッジでGRAへインプットキャプチャ
		1		立ち下がりエッジでGRAへインプットキャプチャ
	1	0		立ち上がり/立ち下がり の両エッジでインプット キャプチャ
		1		

【注】 *1 リセット後、最初のコンペアマッチが発生するまでの出力値はTOLRの設定に従います。

*2 チャンネル2はコンペアマッチによるトグル出力機能がありません。この設定にすると自動的に1出力が選択されます。

8. 16ビットタイマ

8.2.11 タイマアウトプットレベルセットレジスタ (TOLR)

TOLRは8ビットのライト専用のレジスタで、チャンネル0~2のタイマ出力レベルの設定を行います。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	TOB2	TOA2	TOB1	TOA1	TOB0	TOA0
初期値:	1	1	0	0	0	0	0	0
R/W:	—	—	W	W	W	W	W	W

リザーブビット

出力レベルセットA2~0、B2~0
タイマ出力 (TIOCA_{2~0}、TIOCB_{2~0})
のレベルを設定するビットです。

TOLRはTSTRの対応するビットが0の時のみ設定が可能です。

TOLRレジスタはライト専用レジスタで、リードは無効です。リードすると1が読み出されます。

TOLRはリセット、またはスタンバイモード時に、HC0に初期化されます。

ビット7~6: リザーブビット

リード/ライトは無効です。

ビット5: 出力レベルセット B2 (TOB2)

タイマ出力 (TIOCB₂) の値を設定します。

ビット5	
TOB2	説明
0	TIOCB ₂ は0出力 (初期値)
1	TIOCB ₂ は1出力

ビット4: 出力レベルセット A2 (TOA2)

タイマ出力 (TIOCA₂) の値を設定します。

ビット4	
TOA2	説明
0	TIOCA ₂ は0出力 (初期値)
1	TIOCA ₂ は1出力

ビット3：出力レベルセット B1 (TOB1)

タイマ出力 (TIOCB₁) の値を設定します。

ビット3	説明	
TOB1		
0	TIOCB ₁ は 0 出力	(初期値)
1	TIOCB ₁ は 1 出力	

ビット2：出力レベルセット A1 (TOA1)

タイマ出力 (TIOCA₁) の値を設定します。

ビット2	説明	
TOA1		
0	TIOCA ₁ は 0 出力	(初期値)
1	TIOCA ₁ は 1 出力	

ビット1：出力レベルセット B0 (TOB0)

タイマ出力 (TIOCB₀) の値を設定します。

ビット1	説明	
TOB0		
0	TIOCB ₀ は 0 出力	(初期値)
1	TIOCB ₀ は 1 出力	

ビット0：出力レベルセット A0 (TOA0)

タイマ出力 (TIOCA₀) の値を設定します。

ビット0	説明	
TOA0		
0	TIOCA ₀ は 0 出力	(初期値)
1	TIOCA ₀ は 1 出力	

8.3 CPU とのインタフェース

8.3.1 16ビットアクセス可能なレジスタ

16TCNT、GRA、GRB は16ビットのレジスタです。これらのレジスタは、CPU と内部16ビットデータバスで接続されており、ワード単位のリード/ライトが可能です。また、バイト単位のリード/ライトもできます。

16TCNT に対してワード単位のリード/ライトを行った場合の動作を図8.4、図8.5に示します。

また、16TCNTH、16TCNTL に対してバイト単位のリード/ライトを行った場合の動作を図8.6、図8.7、図8.8に示します。

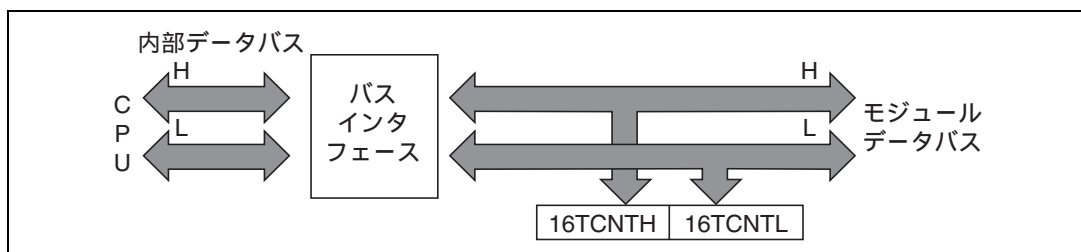


図 8.4 16TCNT のアクセス動作 [CPU 16TCNT (ワード)]

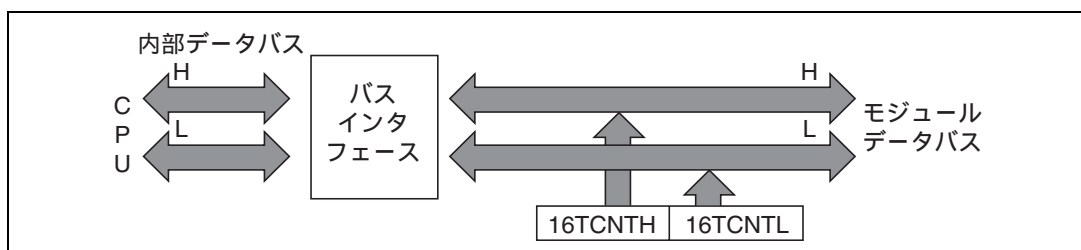


図 8.5 16TCNT のアクセス動作 [16TCNT CPU (ワード)]

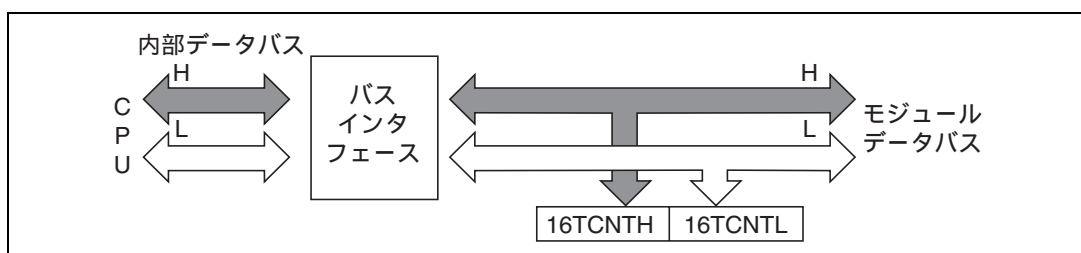


図 8.6 16TCNTH のアクセス動作 [CPU 16TCNTH (上位バイト)]

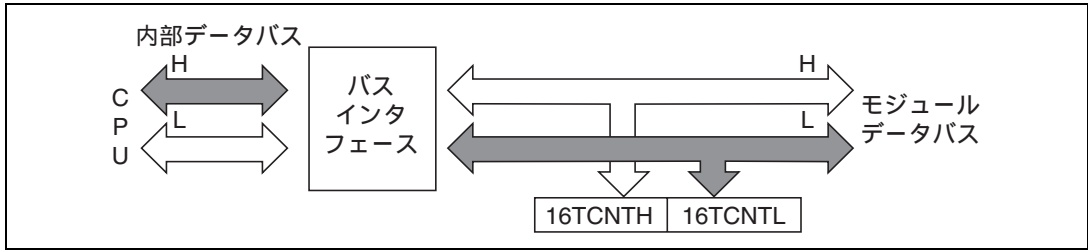


図 8.7 16TCNTL のアクセス動作 [CPU 16TCNTL (下位バイト)]

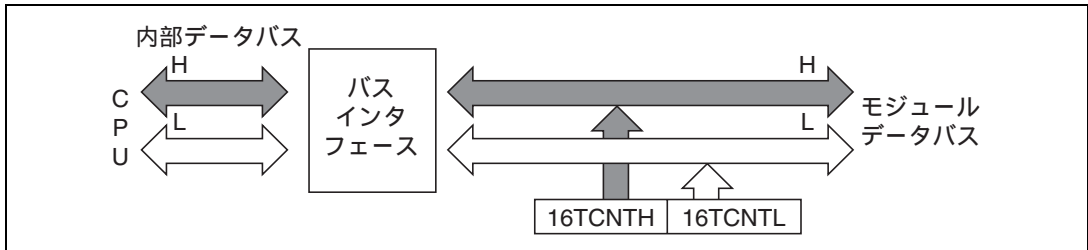


図 8.8 16TCNTH のアクセス動作 [16TCNTH CPU (上位バイト)]

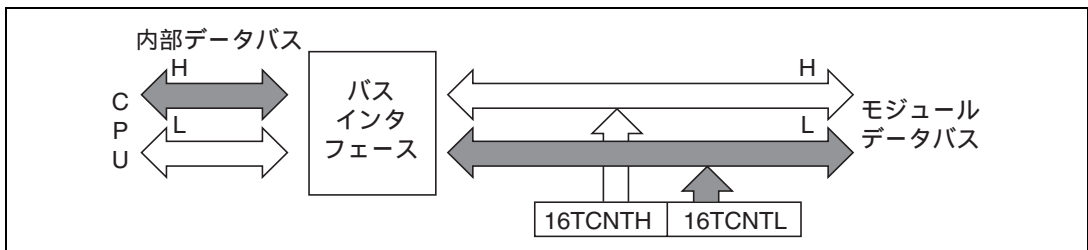


図 8.9 16TCNTL のアクセス動作 [16TCNTL CPU (下位バイト)]

8.3.2 8ビットアクセスのレジスタ

16TCNT、GR 以外のレジスタは 8 ビットのレジスタです。これらのレジスタは、CPU と内部 8 ビットデータバスで接続されています。

16TCR に対してバイト単位のリード/ライトを行った場合の動作を図 8.10、図 8.11 に示します。なお、ワードサイズの転送命令を実行するとバイト単位 2 回の転送が行われます。

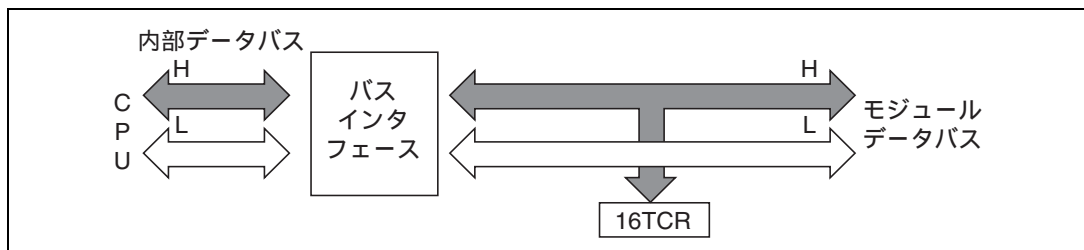


図 8.10 16TCR のアクセス動作 [CPU 16TCR]

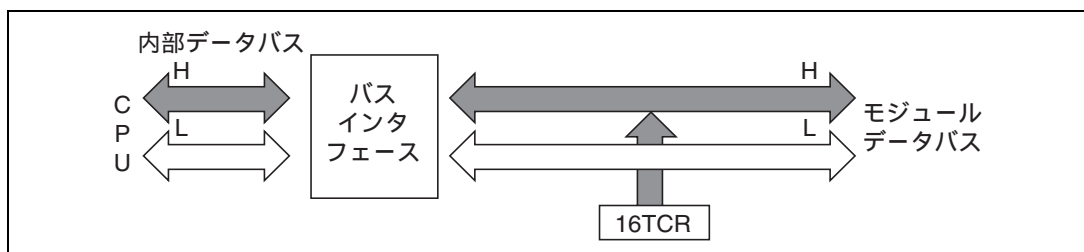


図 8.11 16TCR のアクセス動作 [16TCR CPU]

8.4 動作説明

8.4.1 概要

以下に各モードの動作概要を示します。

(1) 通常動作

各チャンネルには、16TCNTとGRがあります。16TCNTは、アップカウント動作を行い、フリーランニング動作、周期カウント動作、または外部イベントカウント動作が可能です。

GRA、GRBは、それぞれ入力キャプチャレジスタまたはアウトプットコンペアレジスタとして使用することができます。

(2) 同期動作

同期動作を設定したチャンネルの16TCNTは、同期プリセット動作を行います。すなわち、同期動作に設定されたチャンネルのうち任意の16TCNTを書き換えると他のチャンネルの16TCNTも同時に書き換えられます。また、同期動作に設定された複数のチャンネルの16TCRのCCLR1、CCLR0ビットの設定により、16TCNTの同期クリアが可能です。

(3) PWMモード

TIOCA端子からPWM波形を出力するモードです。コンペアマッチAにより1出力、コンペアマッチBにより0出力となります。GRA、GRBの設定により、デューティ0~100%のPWM波形を出力できます。PWMモードに設定すると当該チャンネルのGRA、GRBは自動的にアウトプットコンペアレジスタとして機能します。

(4) 位相計数モード

TCLKA、TCLKB端子から入力される2つのクロックの位相差を検出して、16TCNT2をアップ/ダウンカウント動作させるモードです。位相計数モードに設定すると、TCLKA、TCLKB端子はクロック入力となり、また16TCNT2はアップ/ダウンカウント動作を行います。

8.4.2 基本機能

(1) カウンタの動作

タイマスタートレジスタ (TSTR) の STR0~STR2 ビットを 1 にセットすると、対応するチャンネルの 16TCNT はカウント動作を開始します。フリーランニングカウンタ動作、周期カウンタ動作などが可能です。

(a) カウント動作の設定手順例

カウント動作の設定手順例を図 8.12 に示します。

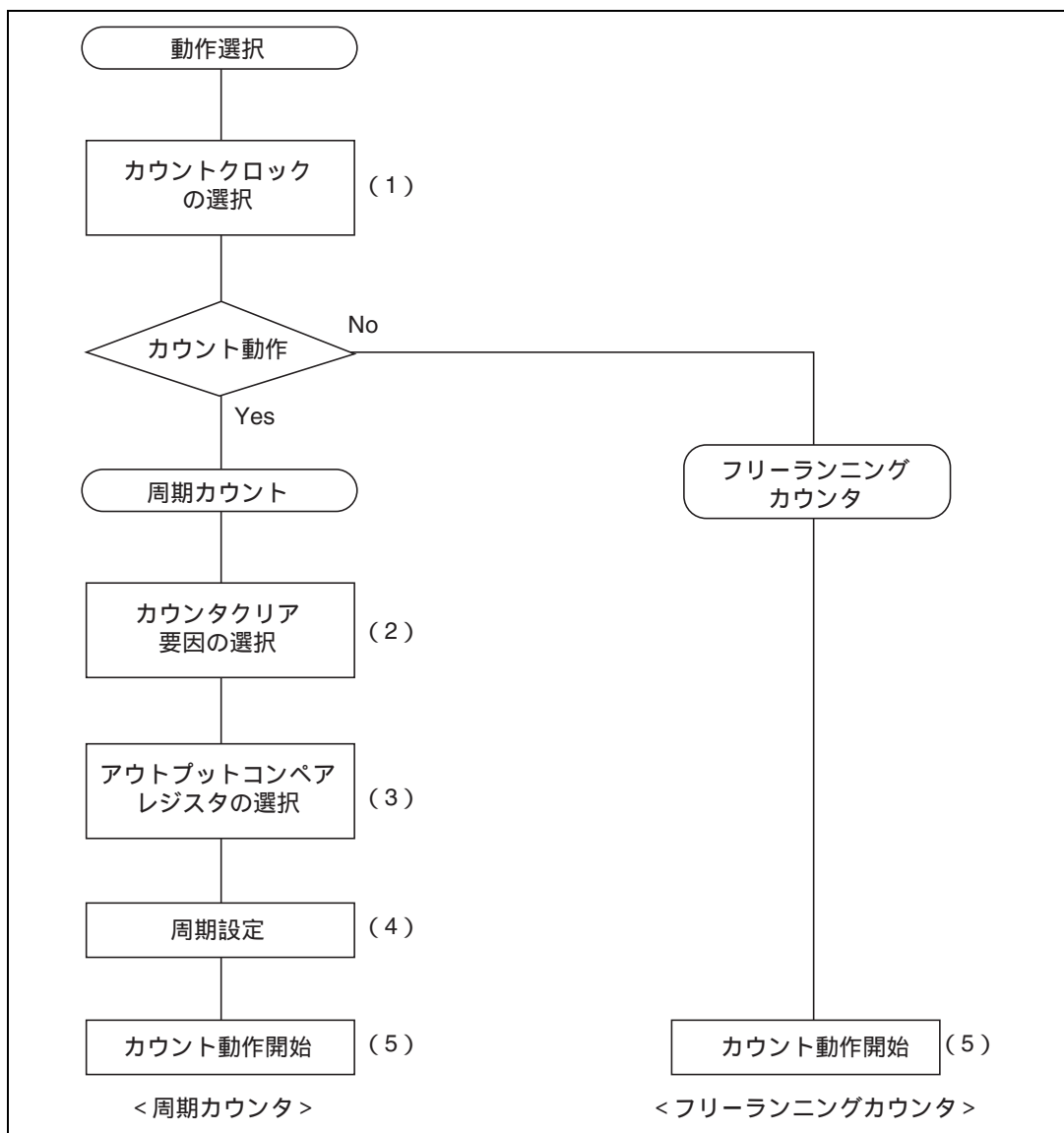


図 8.12 カウント動作設定手順例

- (1) 16TCRのTPSC2～TPSC0ビットでカウンタクロックを選択してください。外部クロックを選択した場合は、16TCRのCKEG1、CKEG0ビットで外部クロックのエッジを選択してください。
- (2) 周期カウント動作の場合、16TCRのCCLR1、CCLR0ビットで16TCNTをGRAのコンペアマッチでクリアするか、GRBのコンペアマッチでクリアするかを選択してください。
- (3) (2)で選択したGRAまたはGRBを、TIORによりアウトプットコンペアレジスタに設定してください。
- (4) (2)で選択したGRAまたはGRBに周期を設定してください。
- (5) TSTRのSTRビットを1にセットしてカウント動作を開始してください。

(b) フリーランニングカウント動作と周期カウント動作

チャンネル0～2のカウンタ(16TCNT)はリセット直後は、すべてフリーランニングカウンタの設定となっており、TSTRの対応するビットを1にセットするとフリーランニングカウンタとしてアップカウント動作を開始します。16TCNTがオーバーフロー(H'FFFF H'0000)するとTISRのOVFフラグが1にセットされます。16TCNTはオーバーフロー後、H'0000から再びアップカウント動作を続けます。

フリーランニングカウンタの動作を図8.13に示します。

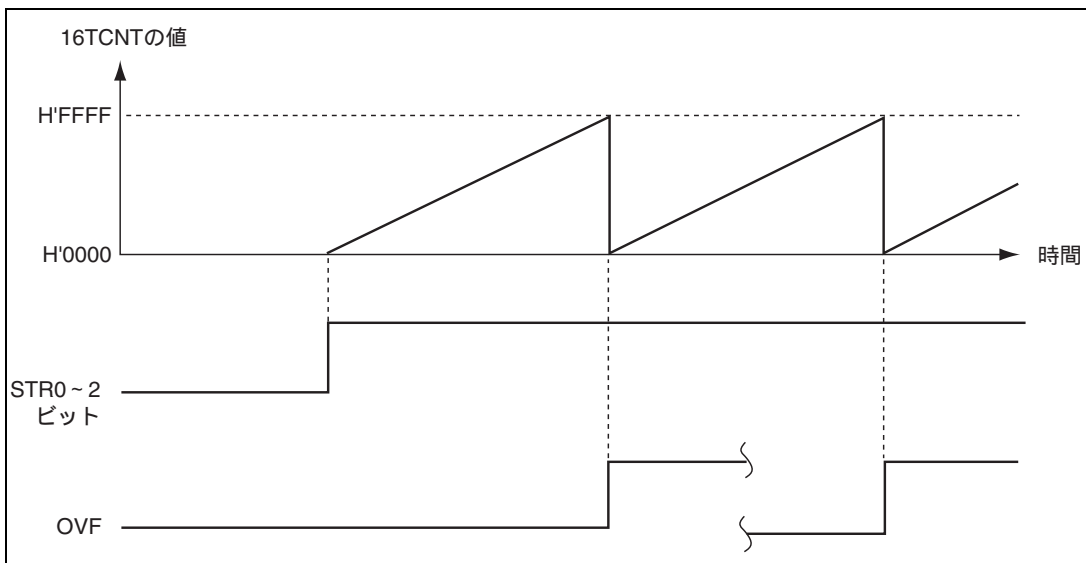


図 8.13 フリーランニングカウンタの動作

16TCNTのクリア要因にコンペアマッチを選択したときは、当該チャンネルの16TCNTは周期カウント動作を行います(周期設定用のGRAまたはGRBをアウトプットコンペアレジスタに設定し、16TCRのCCLR1、CCLR0ビットにより、コンペアマッチによるカウンタクリアを選択します)。設定後、TSTRの対応するビットを1にセットすると周期カウンタとしてアップカウント動作を開始します。カウント値がGRA/GRBの値と一致するとTISRA/TISRBのIMFA/IMFBフラグが1にセットされ、16TCNTはH'0000にクリアされます。

このとき、対応するTISRA/TISRBのIMIEA/IMIEBビットが1ならば、CPUに割り込みを要求します。16TCNTはコンペアマッチ後、H'0000から再びアップカウント動作を続けます。

周期カウンタの動作を図8.14に示します。

8. 16ビットタイマ

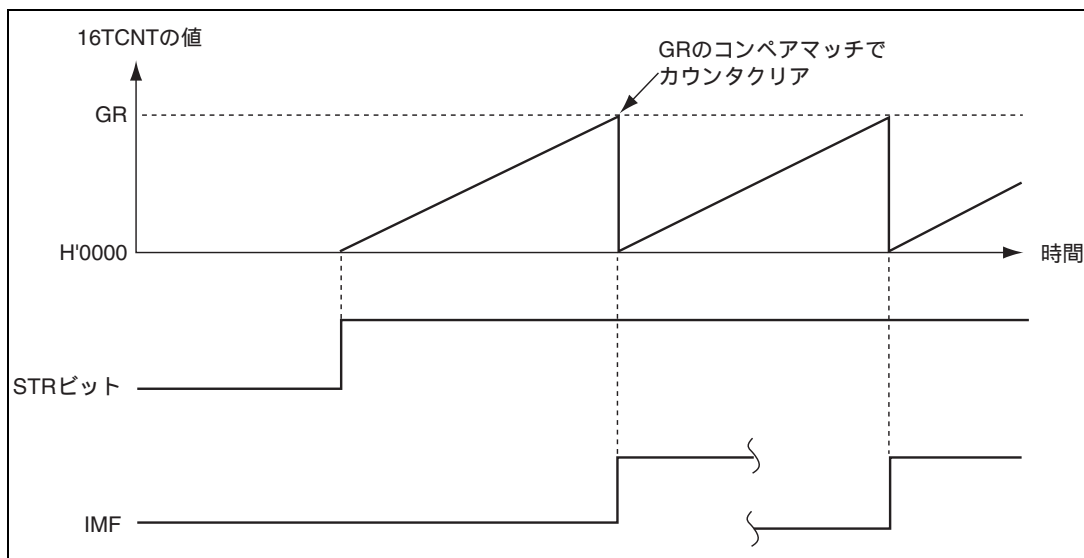


図 8.14 周期カウンタの動作

(c) 16TCNT のカウントタイミング

(1) 内部クロック動作の場合

16TCR の TPSC2 ~ TPSC0 ビットにより、システムクロック () またはシステムクロックを分周した 3 種類のクロック (/2、 /4、 /8) が選択できます。

このときのタイミングを図 8.15 に示します。

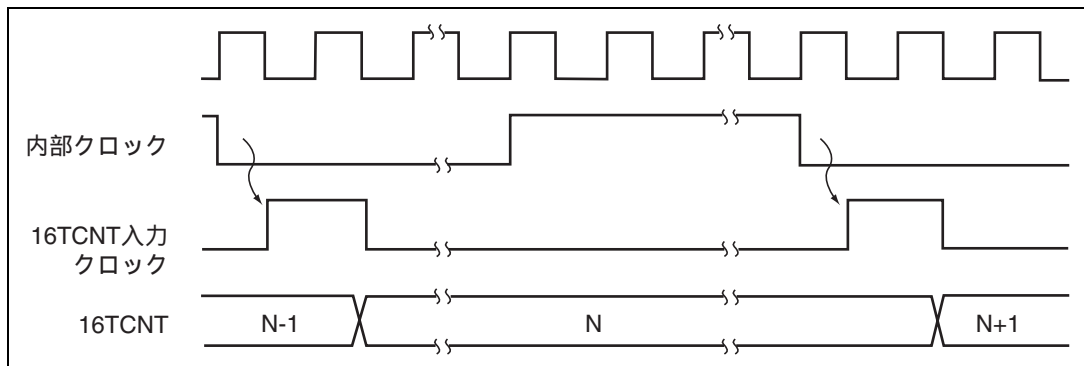


図 8.15 内部クロック動作時のカウントタイミング

(2) 外部クロック動作の場合

16TCRのTPSC2～TPSC0ビットにより、外部クロック入力端子(TCLKA～TCLKD)を、またCKEG1、CKEG0ビットにより検出エッジを選択できます。外部クロックの検出は立ち上がりエッジ/立ち下がりエッジ/両エッジの選択が可能です。

なお、外部クロックのパルス幅は、単エッジの場合は1.5システムクロック以上、両エッジの場合は2.5システムクロック以上が必要です。これ以下のパルス幅では正しく動作しませんので注意してください。

立ち上がり/立ち下がり両エッジ検出時のタイミングを図8.16に示します。

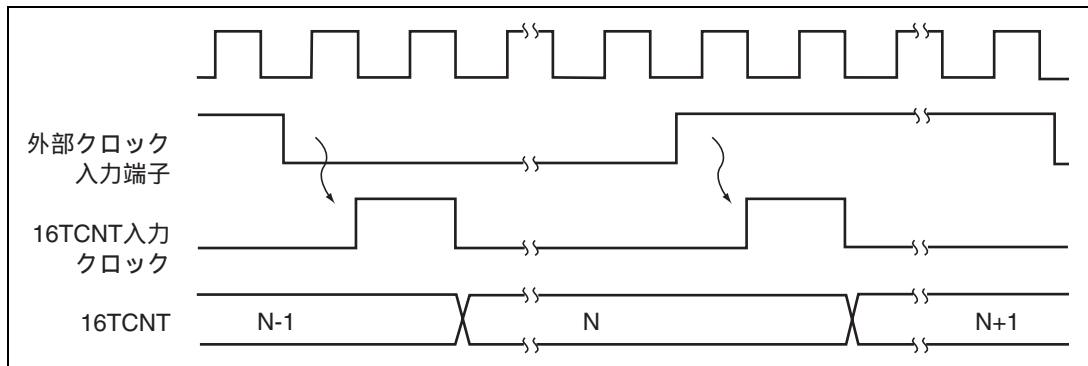


図 8.16 外部クロック動作時のカウントタイミング (両エッジ検出の場合)

(2) コンペアマッチによる波形出力機能

16 ビットタイマチャンネル 0、1 は、コンペアマッチ A、B により対応する TIOCA、TIOCB 端子から 0 出力 / 1 出力 / トグル出力を行うことができます。

チャンネル 2 は 0 出力 / 1 出力のみ可能です。

(a) コンペアマッチによる波形出力動作の設定手順例

コンペアマッチによる波形出力動作の設定手順例を図 8.17 に示します。

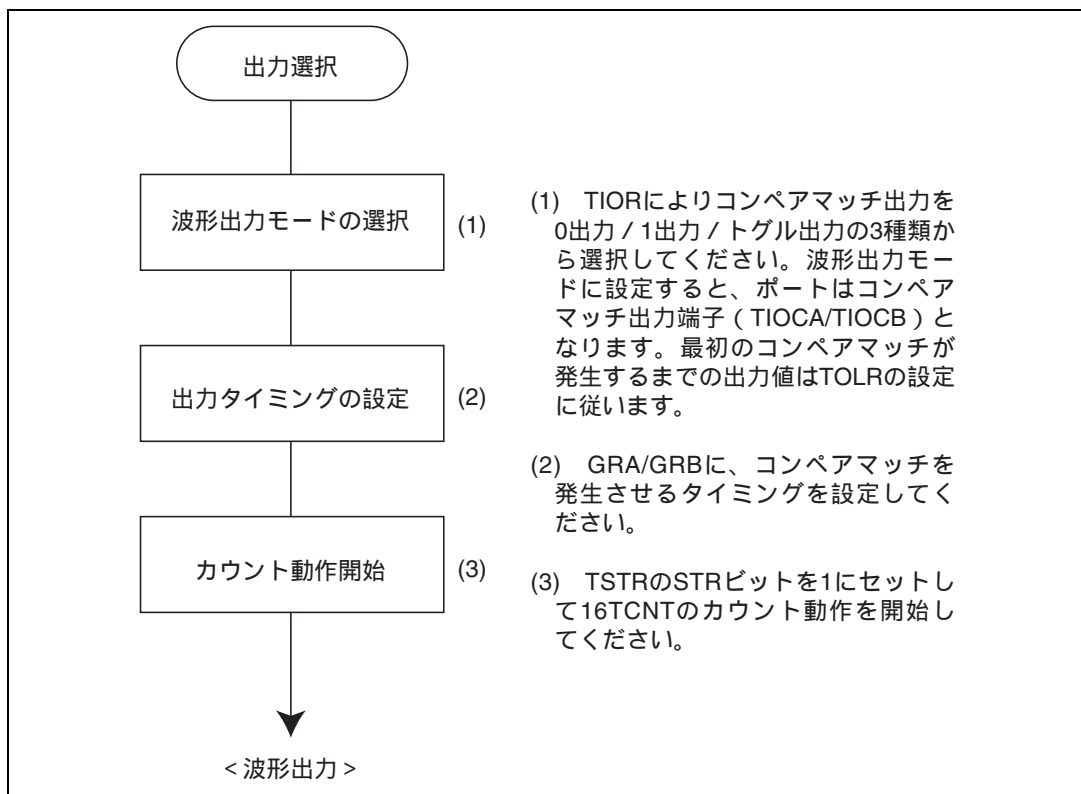


図 8.17 コンペアマッチによる波形出力動作例

(b) 波形出力動作例

0出力/1出力の例を図8.18に示します。

16TCNTフリーランニングカウント動作、またコンペアマッチAにより0出力、コンペアマッチBにより1出力となるように設定した場合の例です。設定したレベルと端子のレベルが一致した場合には、端子のレベルは変化しません。

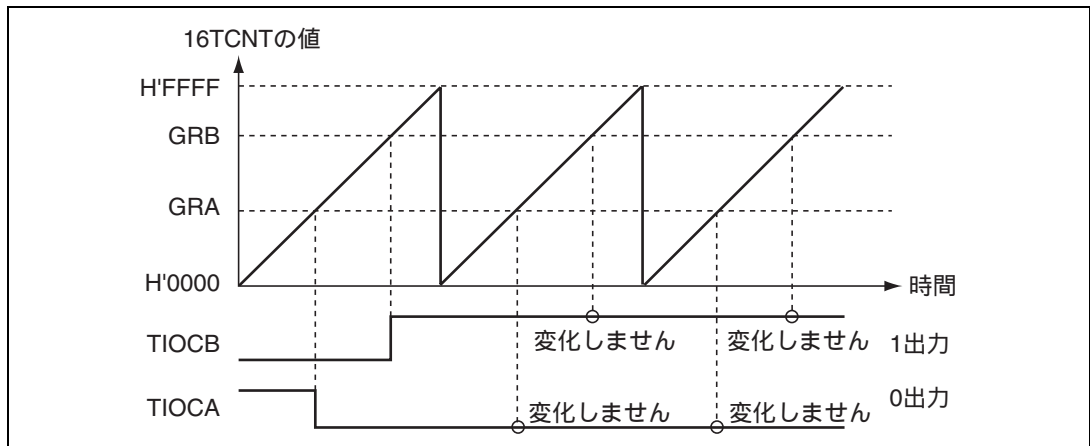


図 8.18 0出力、1出力の動作例 (TOA=1,TOB=0の場合)

トグル出力の例を図8.19に示します。

16TCNTを周期カウント動作(コンペアマッチBでカウンタクリア)に、コンペアマッチA、Bともトグル出力となるように設定した場合の例です。

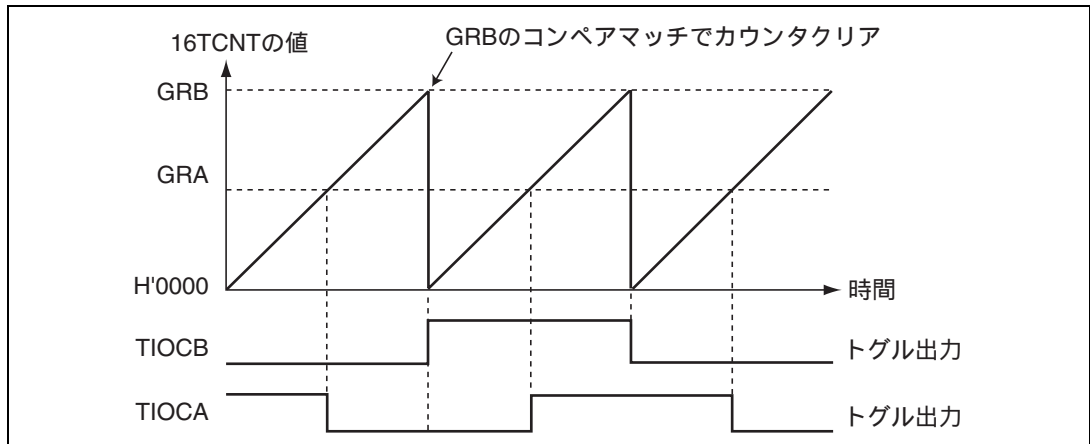


図 8.19 トグル出力の動作例 (TOA=1,TOB=0の場合)

8. 16ビットタイマ

(c) アウトプットコンペア出力タイミング

コンペアマッチ信号は、16TCNT と GR が一致した最後のステート（16TCNT が一致したカウント値を更新するタイミング）で発生します。コンペアマッチ信号が発生したとき、TIOR で設定される出力値がアウトプットコンペア出力端子（TIOCA、TIOCB）に出力されます。16TCNT と GR が一致した後、16TCNT 入力クロックが発生するまでコンペアマッチ信号は発生しません。

アウトプットコンペア出力タイミングを図 8.20 に示します。

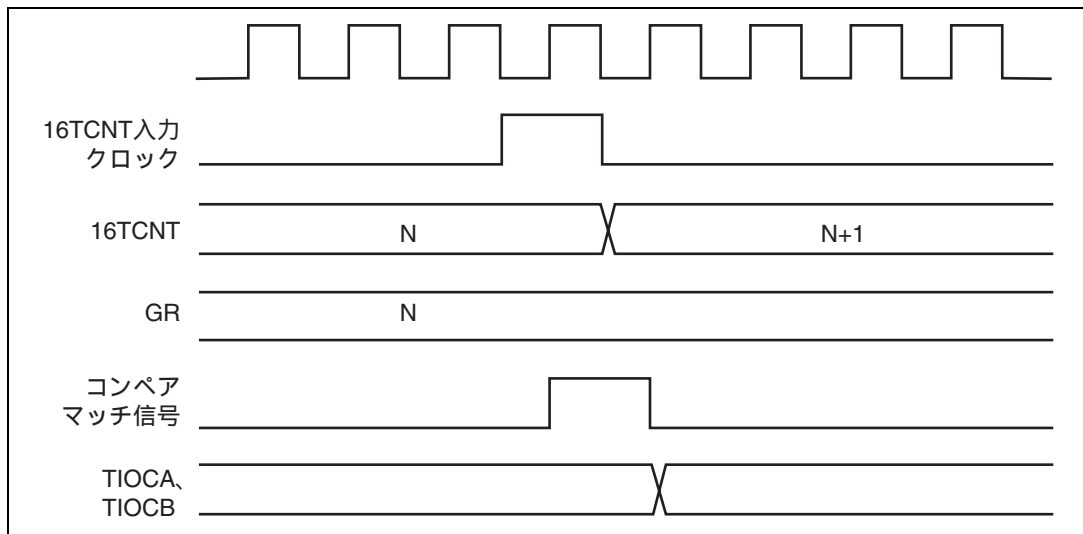


図 8.20 アウトプットコンペア出力タイミング

(3) インพุットキャプチャ機能

インพุットキャプチャ/アウトプットコンペア端子 (TIOCA、TIOCB) の入力エッジを検出して 16TCNT の値を GR に転送することができます。検出エッジは立ち上がりエッジ/立ち下がりエッジ/両エッジから選択できます。

インพุットキャプチャ機能を利用することで、パルス幅や周期の測定を行うことができます。

(a) インพุットキャプチャ動作の設定手順例

インพุットキャプチャ動作の設定手順例を図 8.21 に示します。

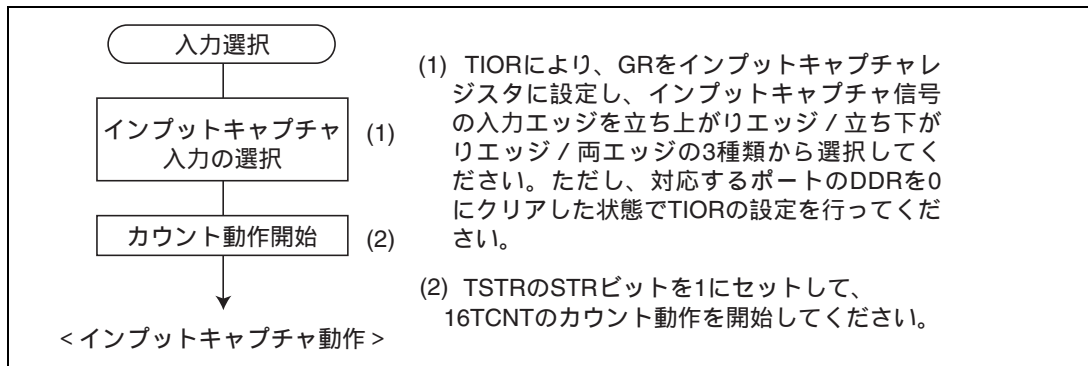


図 8.21 インพุットキャプチャ動作の設定手順例

(b) インพุットキャプチャ動作例

インพุットキャプチャ動作例を図 8.22 に示します。

TIOCA 端子のインพุットキャプチャ入力エッジは立ち上がり / 立ち下がり両エッジ、また TIOCB 端子のインพุットキャプチャ入力エッジは立ち下がりエッジを選択し、16TCNT は GRB のインพุットキャプチャでカウンタクリアされるように設定した場合の例です。

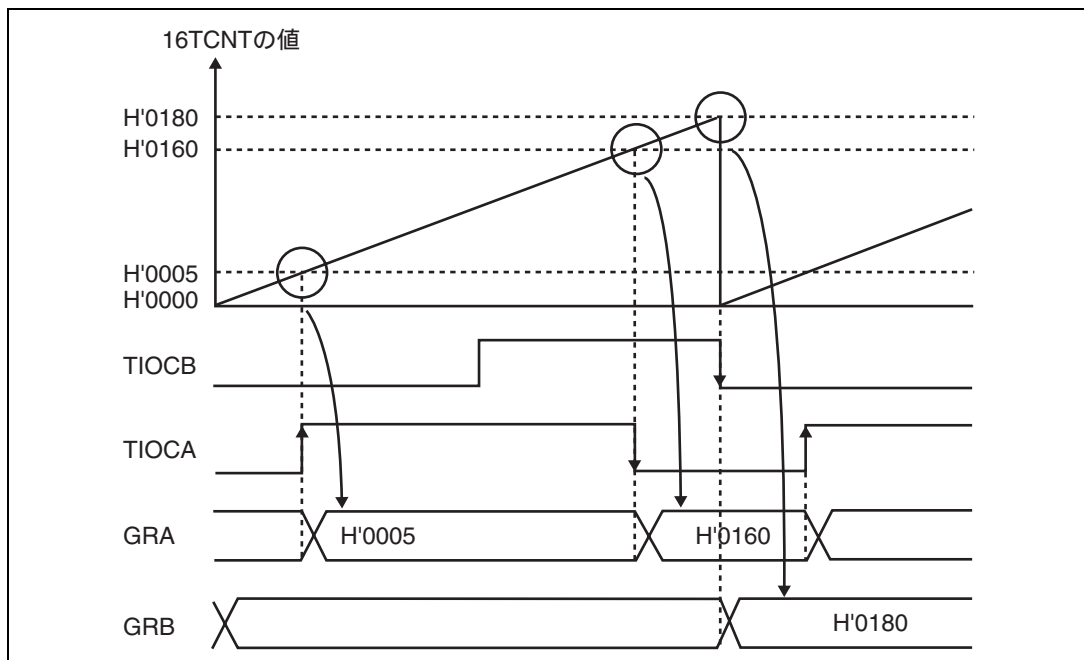


図 8.22 インพุットキャプチャ動作例

(c) インพุットキャプチャ信号タイミング

インพุットキャプチャ入力、TIOR の設定により立ち上がりエッジ / 立ち下がりエッジ / 両エッジの選択ができます。

立ち上がりエッジを選択した場合のタイミングを図 8.23 に示します。

インพุットキャプチャ入力信号のパルス幅は、単エッジの場合は 1.5 システムクロック以上、両エッジの場合は 2.5 システムクロック以上必要です。

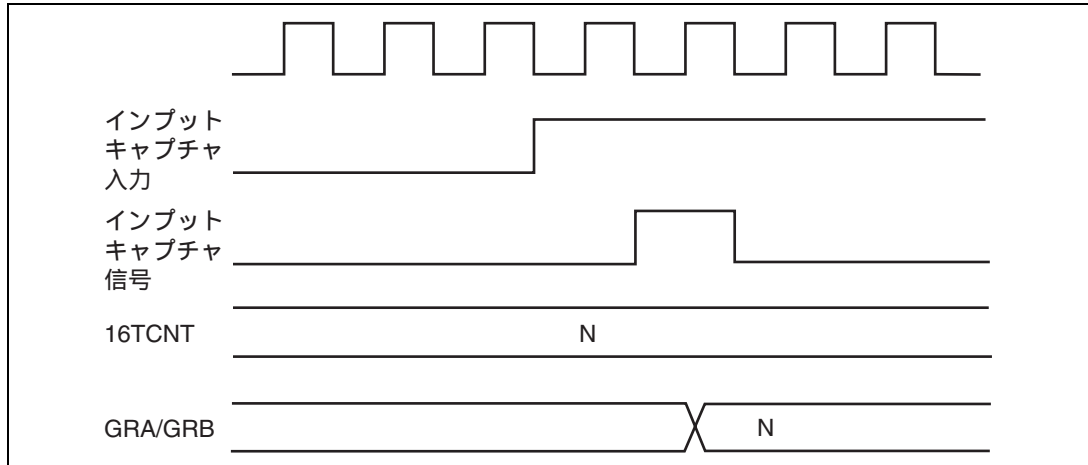


図 8.23 インพุットキャプチャ入力信号タイミング

8.4.3 同期動作

同期動作は、複数の16TCNTの値を同時に書き換えることができます（同期プリセット）。また、16TCRの設定により複数の16TCNTを同時にクリアすることができます（同期クリア）。

同期動作により、1つのタイムベースに対してジェネラルレジスタを増加することができます。チャンネル0~2はすべて同期動作の設定が可能です。

(1) 同期動作の設定手順例

同期動作の設定手順例を図8.24に示します。

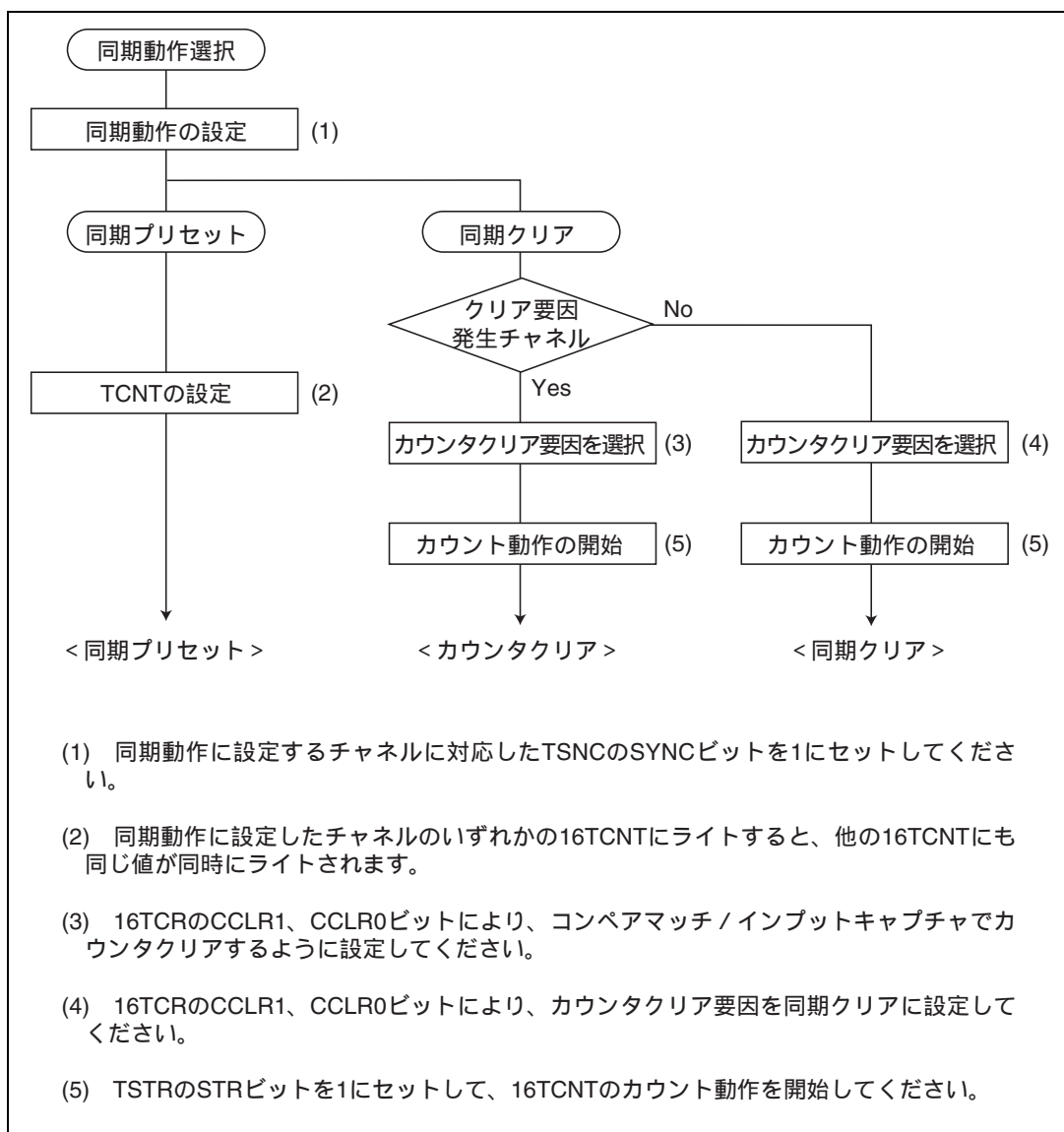


図 8.24 同期モード設定手順例

(2) 同期動作例

同期動作例を図 8.25 に示します。

チャンネル0~2を同期動作かつPWMモードに設定し、チャンネル0のカウンタクリア要因をGRB0のコンペアマッチ、またはチャンネル1、2のカウンタクリア要因を同期クリアに設定した場合の例です。

このとき、チャンネル0~2の16TCNTは同期プリセット、GRB0のコンペアマッチによる同期クリア動作を行い、3相のPWM波形をTIOCA₀、TIOCA₁、TIOCA₂端子から出力します。

PWMモードについては「8.4.4 PWMモード」を参照してください。

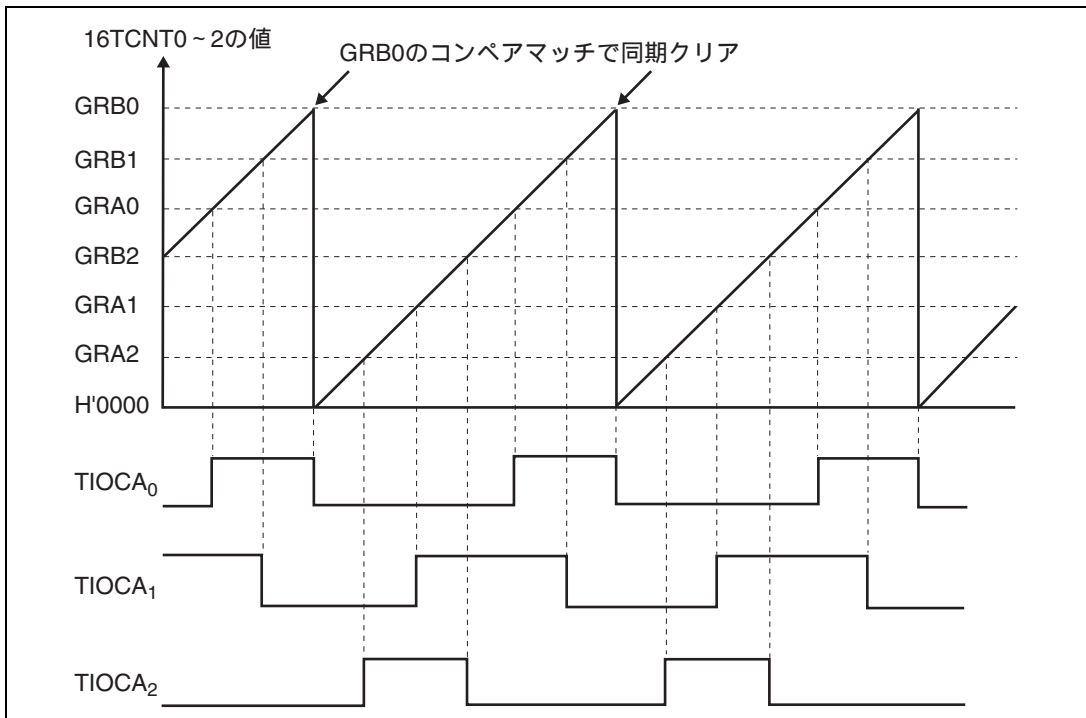


図 8.25 同期動作例

8.4.4 PWM モード

PWM モードは GRA と GRB をペアで使用し、TIOCA 出力端子より PWM 波形を出力します。GRA には PWM 波形の 1 出力タイミングを設定し、GRB には PWM 波形の 0 出力タイミングを設定します。

GRA と GRB のいずれかのコンペアマッチを 16TCNT のカウンタクリア要因とすることにより、デューティ 0~100% の PWM 波形を TIOCA 端子より出力することができます。チャンネル 0~2 はすべて PWM モードの設定が可能です。

PWM 出力端子とレジスタの対応を表 8.4 に示します。GRA と GRB の設定値が同一の場合、コンペアマッチが発生しても出力値は変化しません。

表 8.4 PWM 出力端子とレジスタの組み合わせ

チャンネル	出力端子	1 出力	0 出力
0	TIOCA ₀	GRA0	GRB0
1	TIOCA ₁	GRA1	GRB1
2	TIOCA ₂	GRA2	GRB2

(1) PWMモードの設定手順例

PWMモードの設定手順例を図8.26に示します。

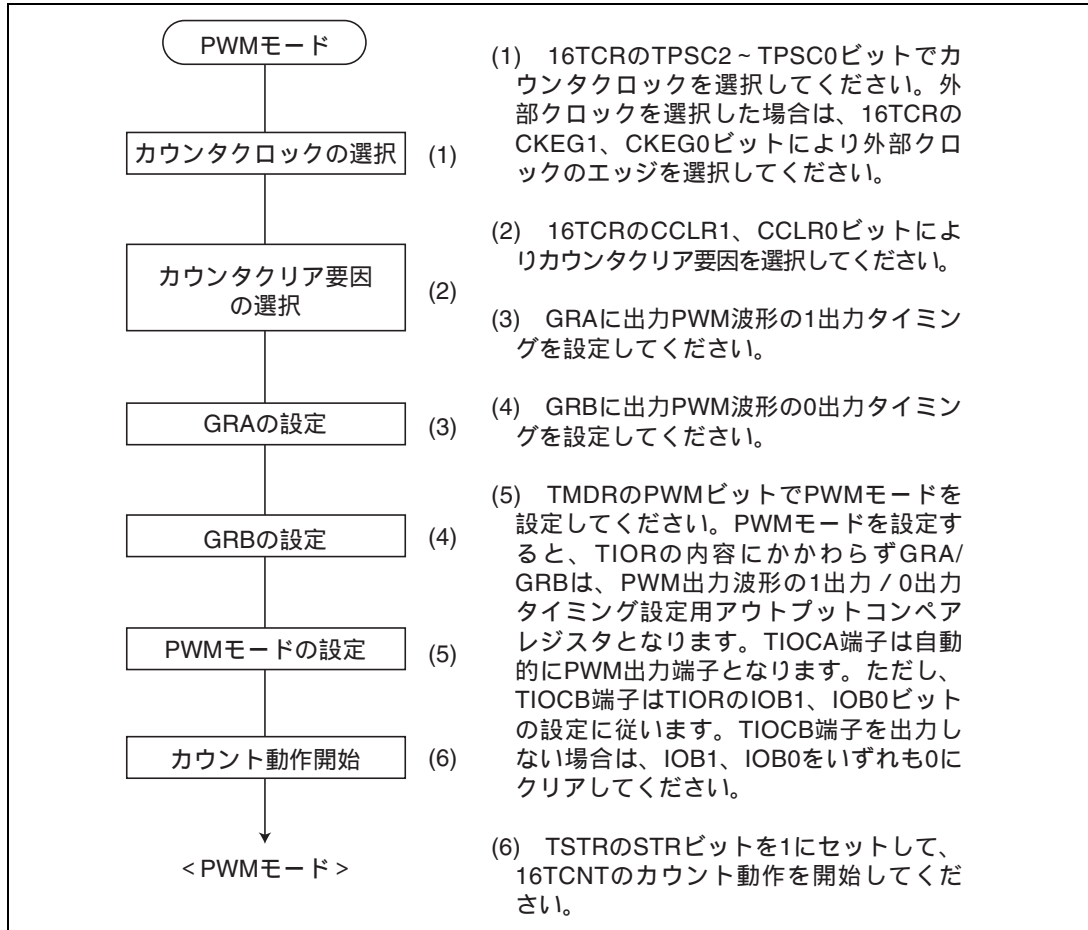


図 8.26 PWMモードの設定手順

8. 16ビットタイマ

(2) PWMモードの動作例

PWMモードの動作例を図8.27に示します。

PWMモードに設定するとTIOCA端子は出力端子となり、GRAのコンペアマッチで1出力、GRBのコンペアマッチで0出力となります。

16TCNTのカウンタクリア要因を、GRA、GRBのコンペアマッチとした場合の例です。同期動作またはフリーランニングカウンタ動作も使用できます。

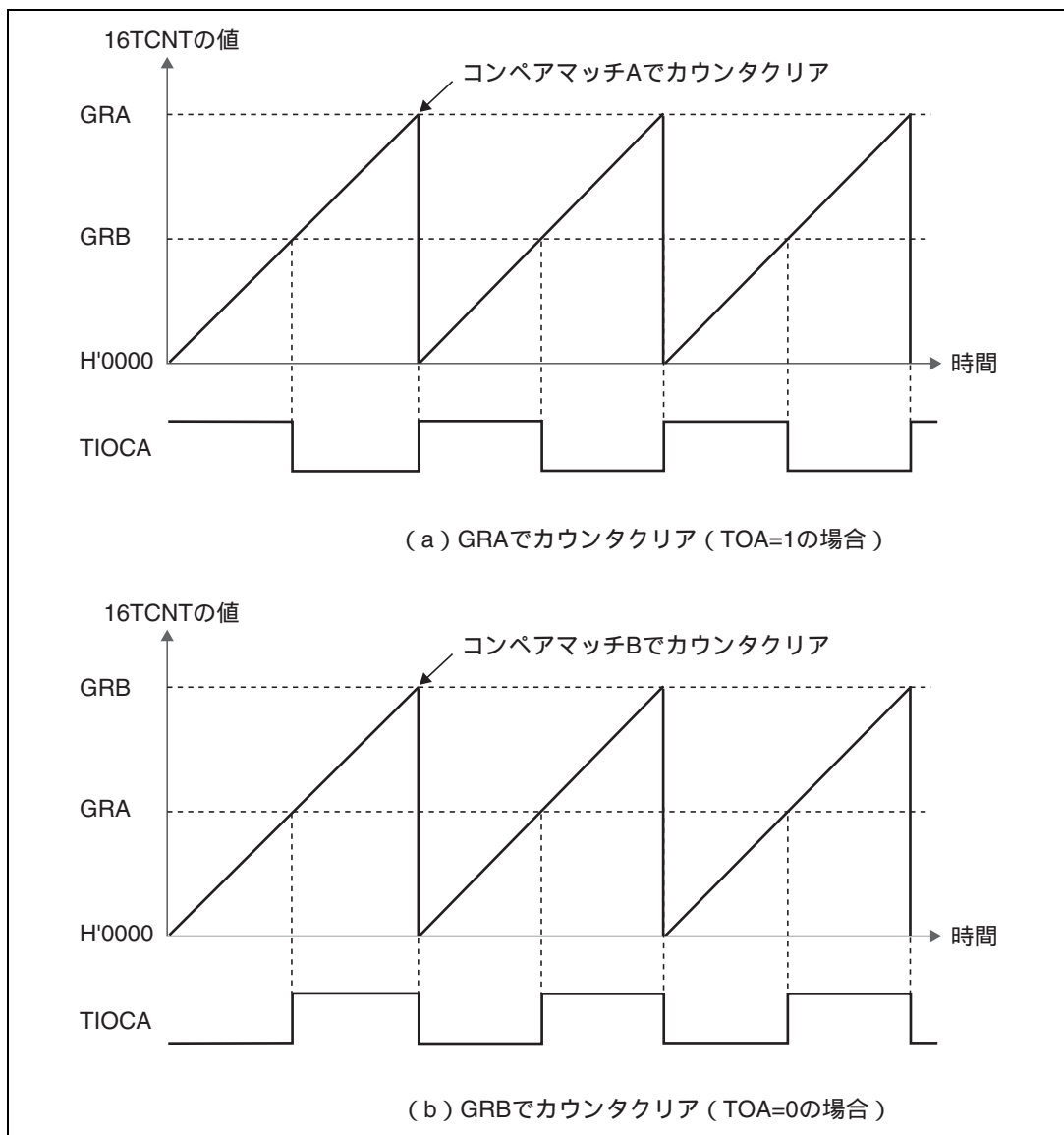


図 8.27 PWMモードの動作例

PWMモードで、デューティ0%、デューティ100%のPWM波形を出力する例を図8.28に示します。

カウンタクリア要因をGRBのコンペアマッチに設定し、GRAの設定値 > GRBの設定値としたとき、PWM波形はデューティ0%となります。また、カウンタクリア要因をGRAのコンペアマッチに設定し、GRBの設定値 > GRAの設定値としたときPWM波形はデューティ100%となります。

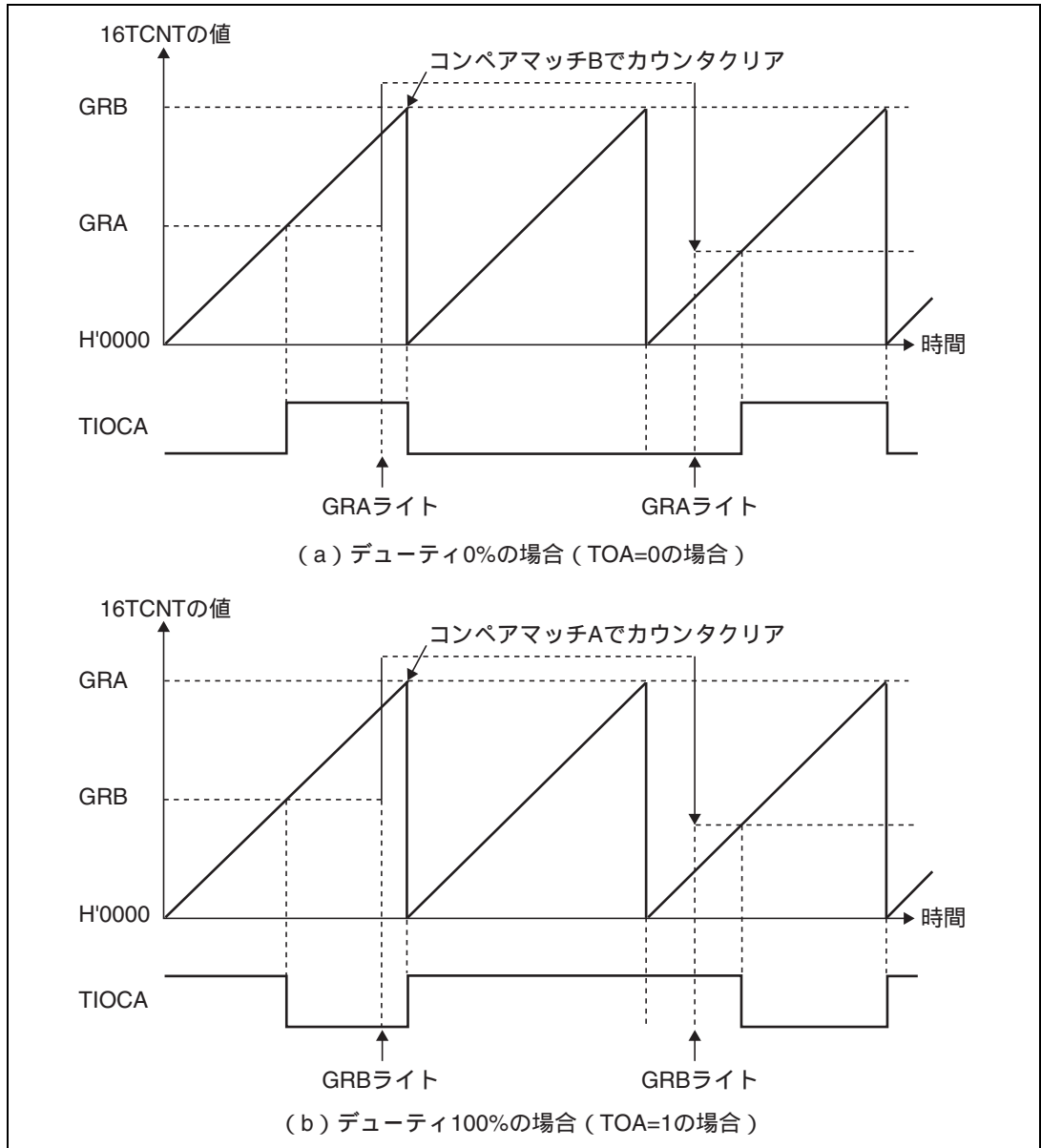


図 8.28 PWM モードの動作例

8.4.5 位相計数モード

位相計数モードは、2本の外部クロック入力(TCLKA、TCLKB 端子)の位相差を検出し、16TCNT2をアップ/ダウンカウントします。

位相計数モードに設定すると、16TCR2のTPSC2~TPSC0ビット、CKEG1、CKEG0ビットの設定にかかわらずTCLKA、TCLKB端子は自動的に外部クロック入力端子として機能し、また16TCNT2はアップ/ダウンカウンタとなります。ただし、16TCR2のCCLR1、CCLR0ビット、TIOR2、TISRA、TISRB、TISRC、TSTRのSTR2ビット、GRA2、GRB2は有効ですので、インプットキャプチャ/アウトプットコンペア機能や割り込み要因は使用することができます。

位相計数モードはチャンネル2のみがもつ機能です。

(1) 位相計数モードの設定手順例

位相計数モードの設定手順例を図8.29に示します。

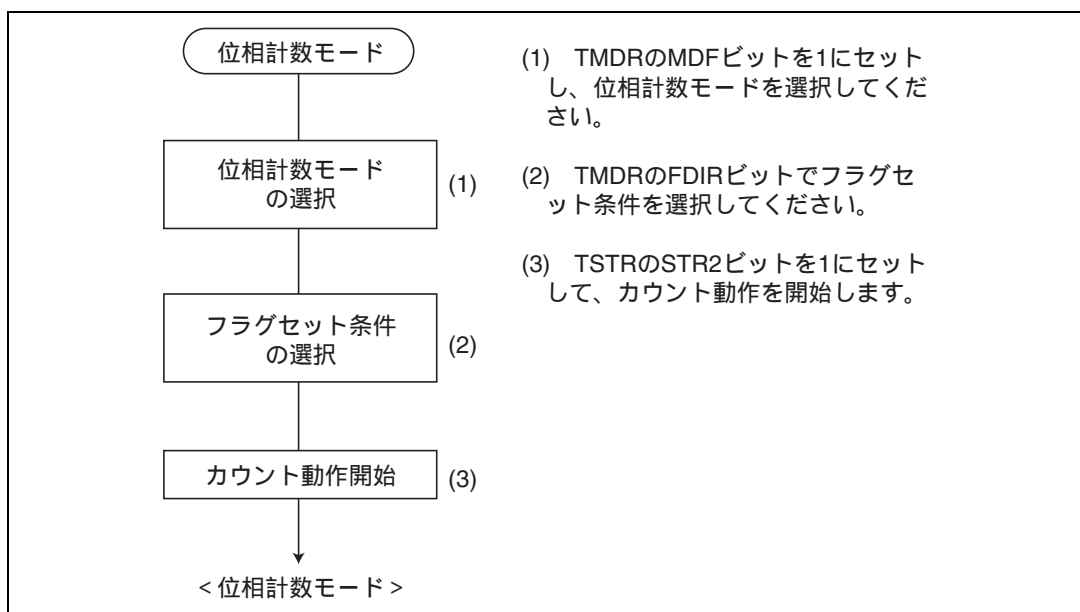


図 8.29 位相計数モードの設定手順例

(2) 位相計数モードの動作例

位相計数モードの動作例を図 8.30 に、16TCNT2 のアップ/ダウンカウント条件を表 8.5 にそれぞれ示します。

位相計数モードでは、TCLKA、TCLKB 端子の立ち上がり () / 立ち下がり () の両エッジでカウントされます。このとき、TCLKA、TCLKB の位相差およびオーバーラップはそれぞれ 1.5 ステート以上、パルス幅は 2.5 ステート以上が必要です。

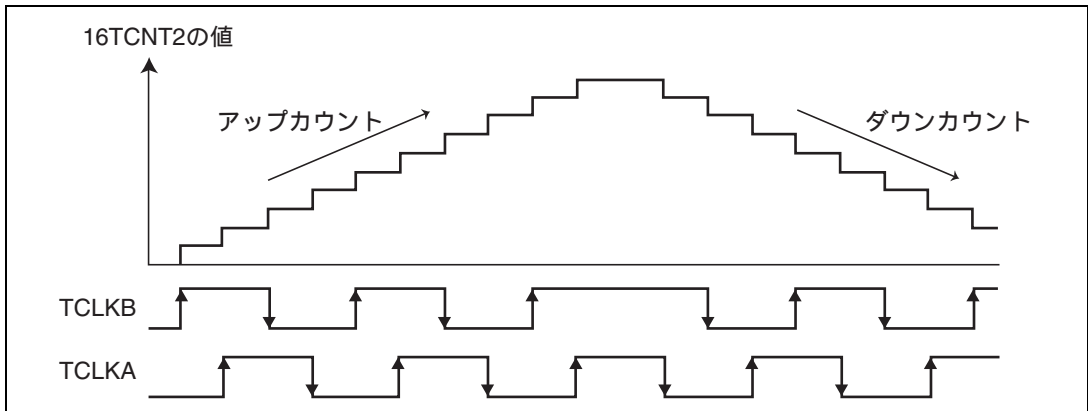


図 8.30 位相計数モードの動作例

表 8.5 アップ/ダウンカウント条件

カウント方向	アップカウント				ダウンカウント			
TCLKB		High		Low	High		Low	
TCLKA	Low		High			Low		High

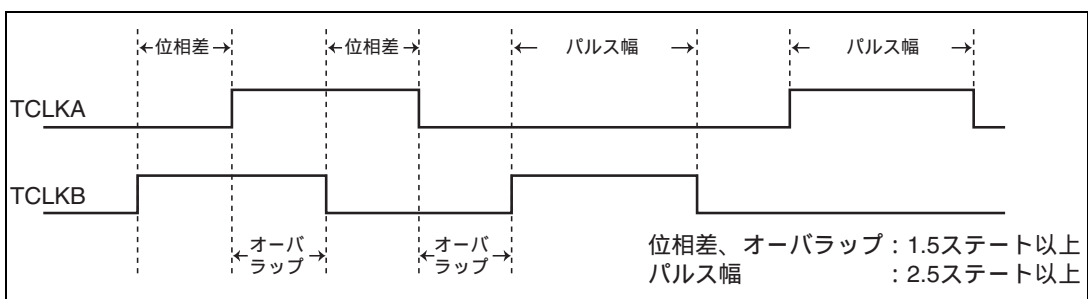


図 8.31 位相計数モード時の位相差、オーバーラップおよびパルス幅

8.4.6 16 ビットタイマ出力初期値の設定

16 ビットタイマ出力は、TOLR の設定により、タイマカウント動作起動時の出力の初期値を任意に設定することができます。

図 8.32 に TOLR による出力初期値設定タイミングを示します。

なお、TOLR へのライトは必ず対応する TSTR のビットが 0 の時に行ってください。

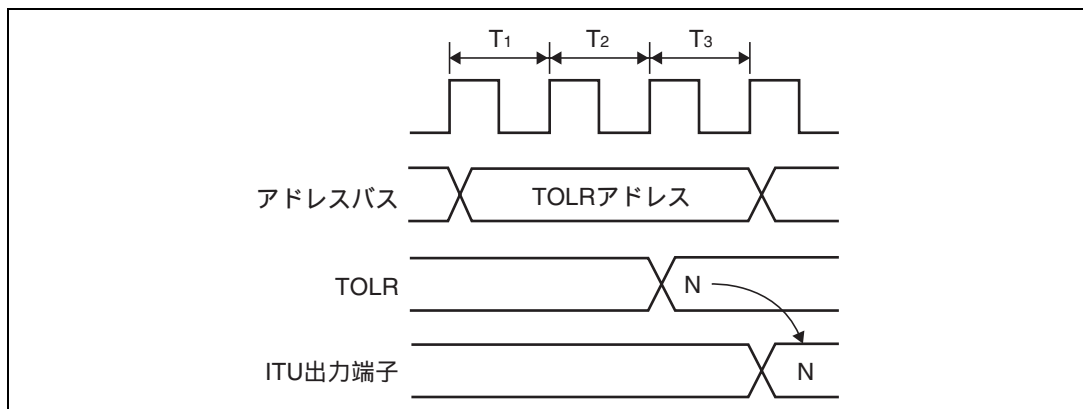


図 8.32 TOLR へのライトによる 16 ビットタイマ出力初期値設定タイミング

8.5 割り込み

16ビットタイマの割り込み要因には、インプットキャプチャ/コンペアマッチ割り込み、オーバーフロー割り込みの2種類があります。

8.5.1 ステータスフラグのセットタイミング

(1) コンペアマッチ時のIMFA、IMFBフラグのセットタイミング

IMFフラグは、GRと16TCNTが一致したときに発生するコンペアマッチ信号により1にセットされます。コンペアマッチ信号は、一致した最後のステート（16TCNTが一致したカウント値を更新するタイミング）で発生します。したがって、16TCNTとGRが一致した後、16TCNT入力クロックが発生するまでコンペアマッチ信号は発生しません。

図8.33にIMFフラグのセットタイミングを示します。

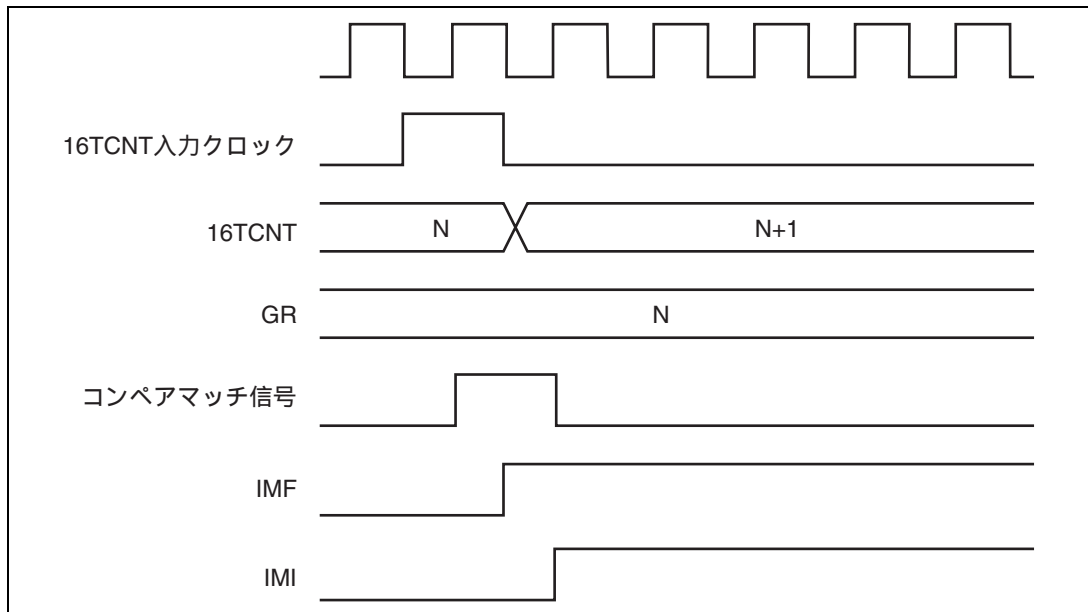


図8.33 コンペアマッチ時のIMFA、IMFBフラグのセットタイミング

8. 16ビットタイマ

(2) インพุットキャプチャ時の IMFA、IMFB フラグのセットタイミング

インพุットキャプチャ信号の発生により IMF フラグは 1 にセットされ、同時に 16TCNT の値が対応する GR に転送されます。

このタイミングを図 8.34 に示します。

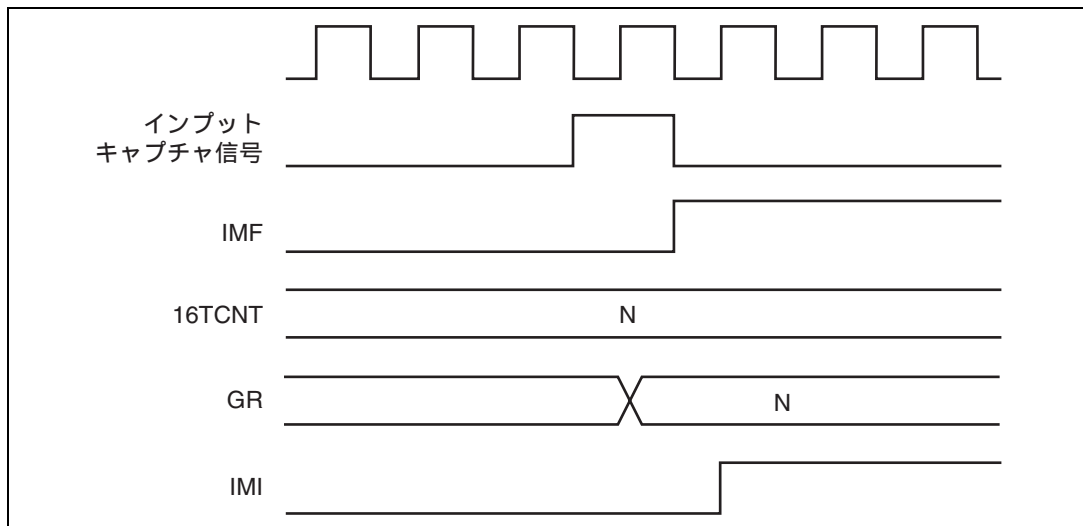


図 8.34 インพุットキャプチャ時の IMFA、IMFB フラグのセットタイミング

(3) オーバフローフラグ (OVF) のセットタイミング

OVF フラグは、16TCNT がオーバフロー (H'FFFF H'0000) したとき、またはアンダフロー (H'0000 H'FFFF) したときに 1 にセットされます。

このタイミングを図 8.35 に示します。

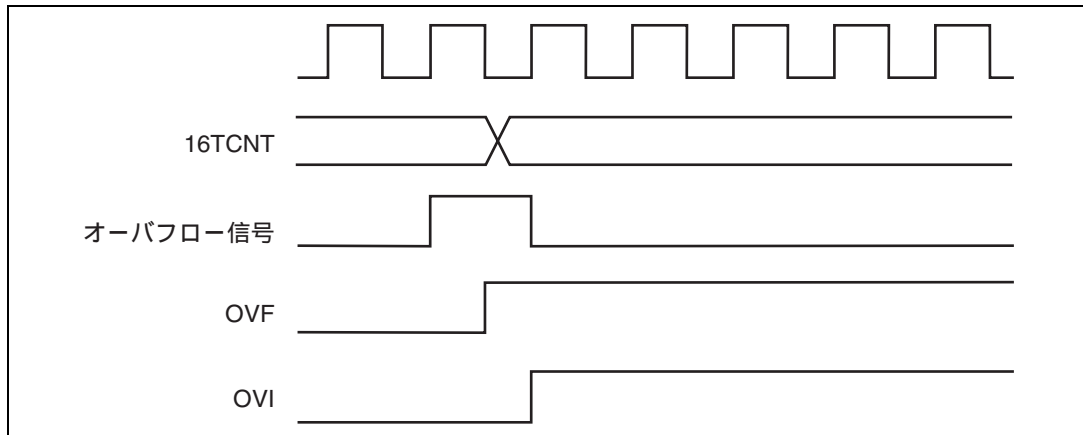


図 8.35 OVF のセットタイミング

8.5.2 ステータスフラグのクリアタイミング

ステータスフラグはCPUが1の状態をリードした後0をライトするとクリアされます。
このタイミングを図8.36に示します。

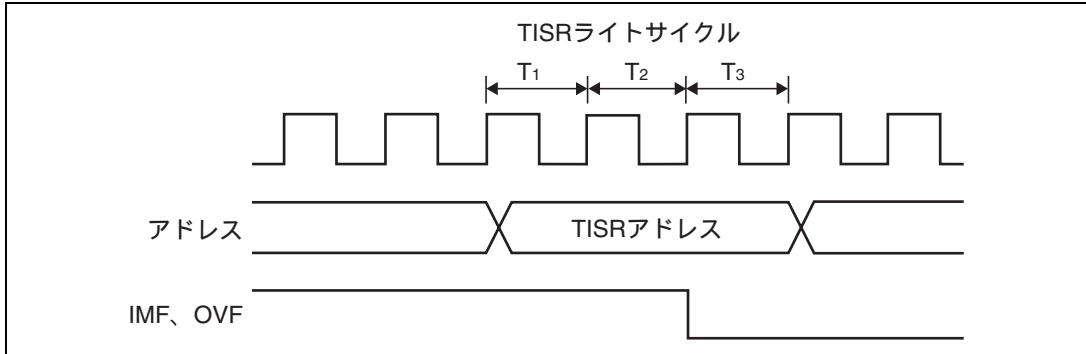


図 8.36 ステータスフラグのクリアタイミング


8.5.3 割り込み要因

16 ビットタイマは各チャンネルごとにコンペアマッチ/インプットキャプチャ A 割り込み、コンペアマッチ/インプットキャプチャ B 割り込み、およびオーバーフロー割り込みをもっています。これら 3 種類の割り込み計 9 本の割り込みは、それぞれ独立のベクタアドレスが割り付けられています。割り込み要求フラグが 1 にセットされているとき、当該割り込みが要求されます。

チャンネル間の優先順位は、IPRA により変更可能です。詳細は「第 5 章 割り込みコントローラ」を参照してください。

16 ビットタイマの割り込み要因を表 8.6 に示します。

表 8.6 16 ビットタイマ割り込み要因

チャンネル	割り込み要因	内容	優先順位*
0	IMIA0	コンペアマッチ/インプットキャプチャA0	高  低
	IMIB0	コンペアマッチ/インプットキャプチャB0	
	OVI0	オーバーフロー-0	
1	IMIA1	コンペアマッチ/インプットキャプチャA1	
	IMIB1	コンペアマッチ/インプットキャプチャB1	
	OVI1	オーバーフロー-1	
2	IMIA2	コンペアマッチ/インプットキャプチャA2	
	IMIB2	コンペアマッチ/インプットキャプチャB2	
	OVI2	オーバーフロー-2	

【注】* リセット直後の初期状態について示しています。チャンネル間の優先順位は IPRA により変更可能です。

8.6 使用上の注意

16ビットタイマの動作中、次のような競合や動作が起こりますので、注意してください。

(1) 16TCNTのライトとクリアの競合

16TCNTのライトサイクル中の T_3 ステートで、カウントクリア信号が発生すると、16TCNTへの書き込みサイクルは行われず16TCNTのクリアが優先されます。

このタイミングを図8.37に示します。

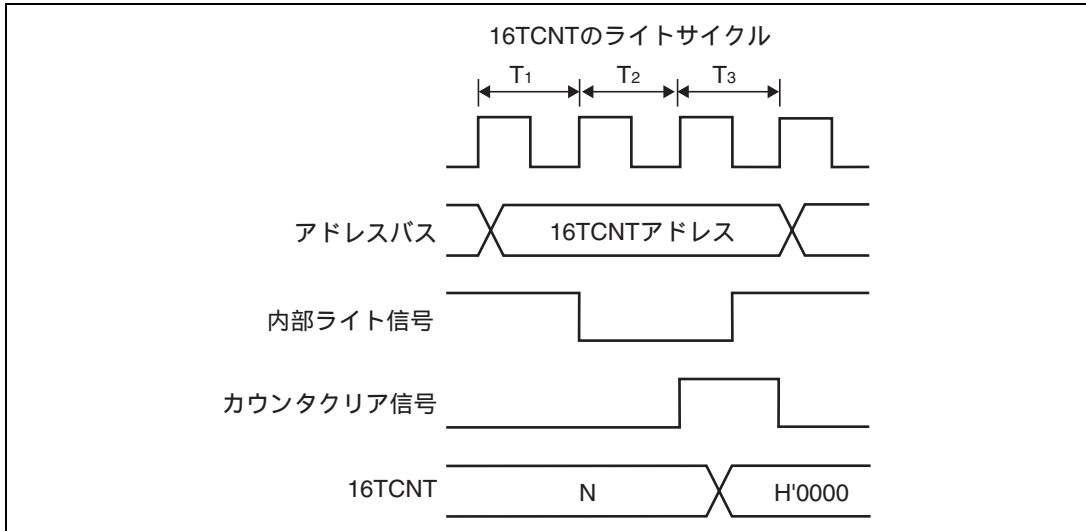


図 8.37 16TCNT のライトとクリアの競合

8. 16ビットタイマ

(2) 16TCNTのワードライトとカウントアップの競合

16TCNTのワードライトサイクル中の T_3 状態でカウントアップが発生しても、カウントアップされずカウンタライトが優先されます。

このタイミングを図8.38に示します。

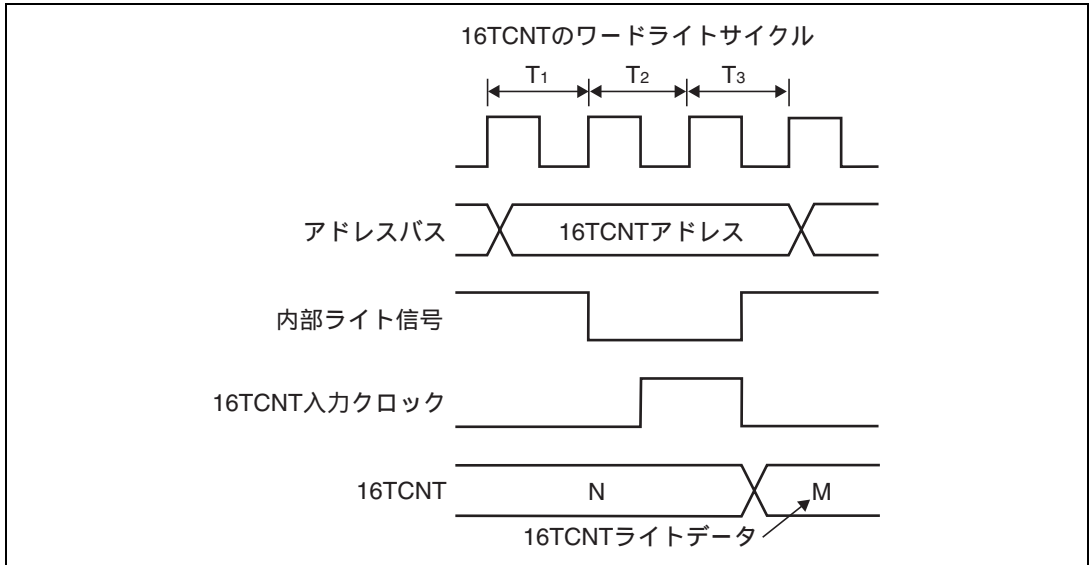


図 8.38 16TCNTのワードライトとカウントアップの競合

(3) 16TCNTのバイトライトとカウントアップの競合

16TCNTのバイトライトサイクル中の T_2 ステートまたは T_3 ステートでカウントアップが発生しても、ライトを行った側のバイトデータはカウントアップされず、カウンタライトが優先されます。ライトを行わなかった側のバイトデータもカウントアップされずライトする前の内容となります。

このタイミングを図8.39に示します。

16TCNTHのバイトライトサイクル中の T_2 ステートでカウントアップが発生した場合の例です。

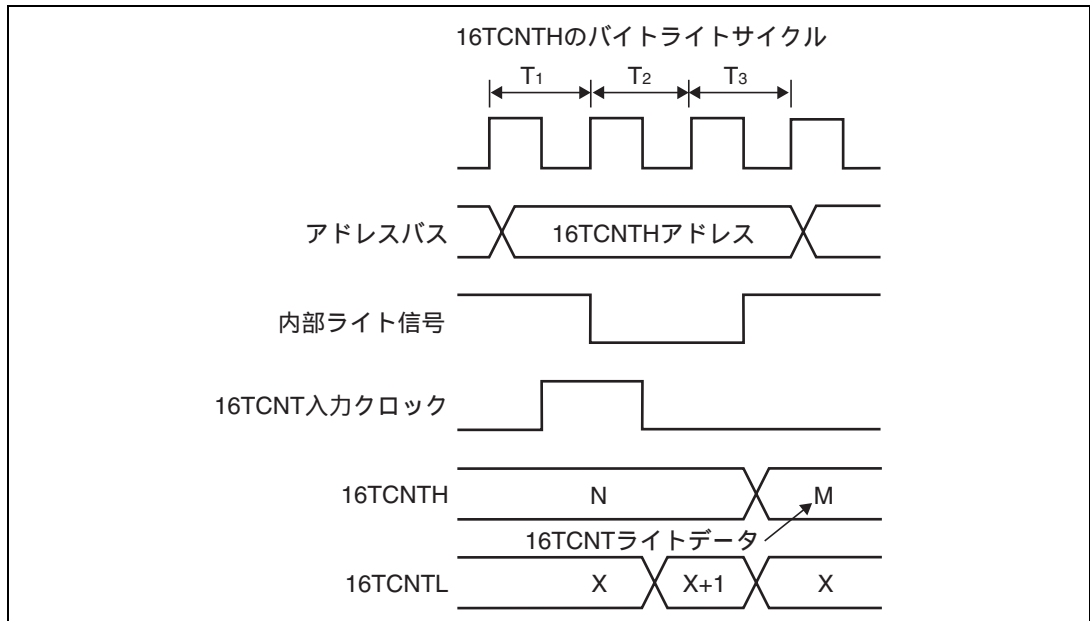


図 8.39 16TCNTのバイトライトとカウントアップの競合

(4) GRのライトとコンペアマッチの競合

GRのライトサイクル中の T_3 状態でコンペアマッチが発生しても、GRのライトが優先され、コンペアマッチ信号は禁止されます。

このタイミングを図8.40に示します。

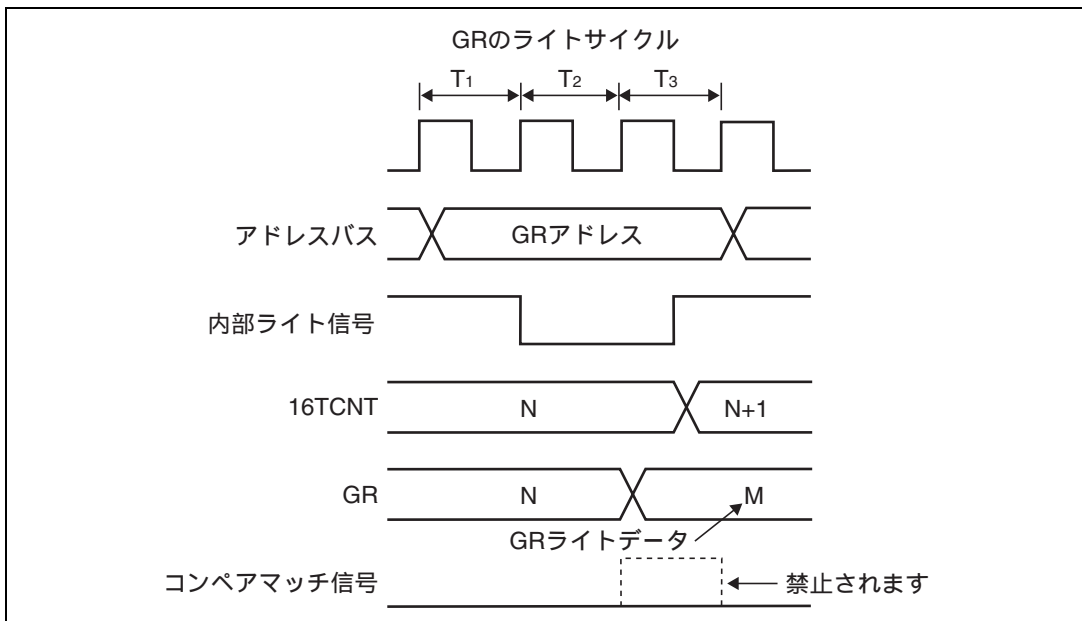


図 8.40 GRのライトとコンペアマッチの競合

(5) 16TCNTのライトとオーバーフロー/アンダフローとの競合

16TCNTのライトサイクル中の T_3 状態でオーバーフローが発生した場合、カウントアップされずカウンタライトが優先されます。このときOVFフラグは1にセットされます。アンダフローの場合も同様です。

このタイミングを図8.41に示します。

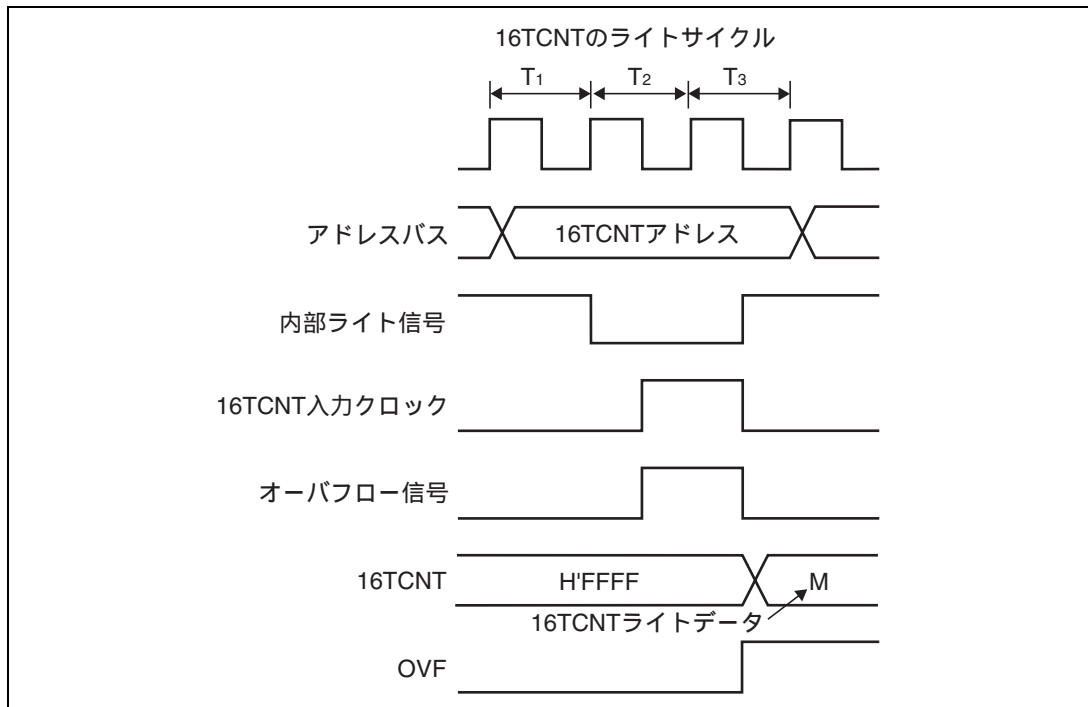


図 8.41 16TCNT のライトとオーバーフローの競合

(6) GR のリードとインプットキャプチャの競合

GR のリードサイクル中の T_3 ステートで、インプットキャプチャ信号が発生すると、リードされるデータはインプットキャプチャ転送前のデータです。

このタイミングを図 8.42 に示します。

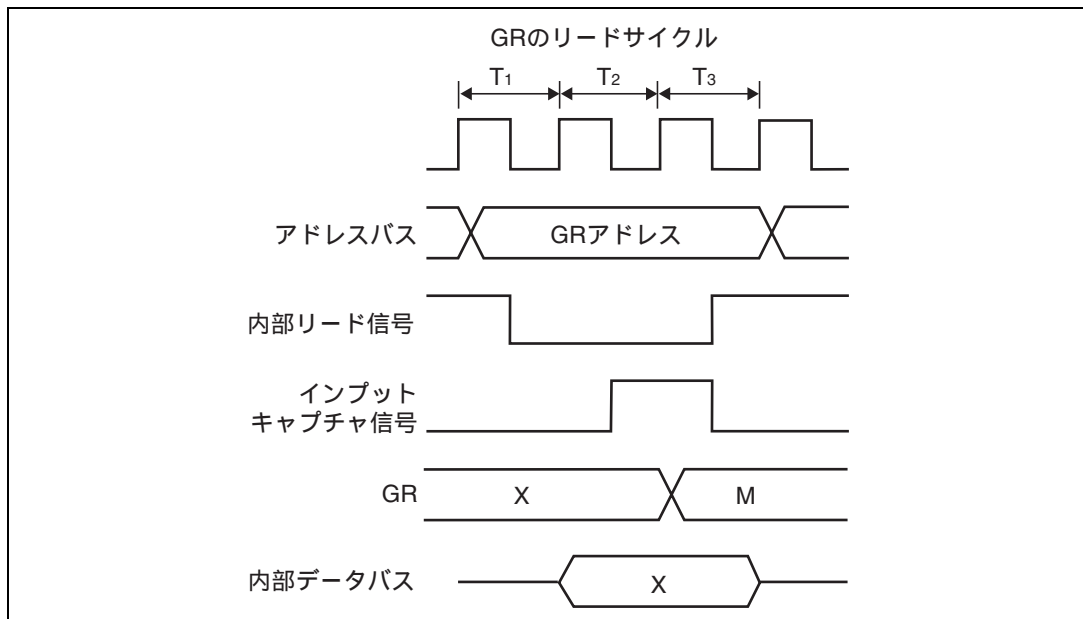


図 8.42 GR のリードとインプットキャプチャの競合

(7) インพุットキャプチャによるカウンタクリアとカウントアップの競合

インพุットキャプチャ信号とカウントアップ信号が同時に発生すると、カウントアップされずインพุットキャプチャによるカウンタクリアが優先されます。GR にはカウンタクリア前の 16TCNT の内容が転送されます。

このタイミングを図 8.43 に示します。

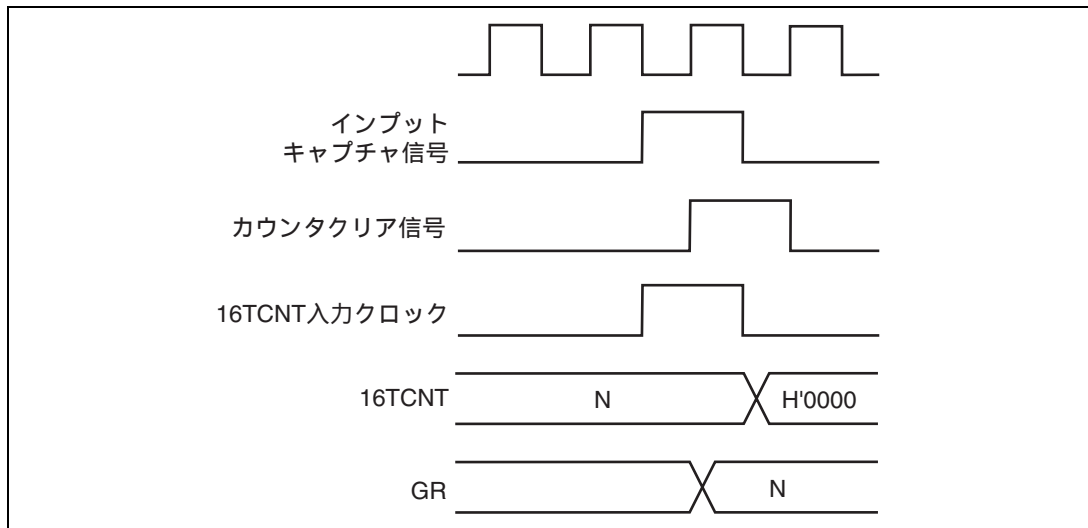


図 8.43 インพุットキャプチャによるカウンタクリアとカウントアップの競合

8. 16ビットタイマ

(8) GRのライトとインプットキャプチャの競合

GRのライトサイクル中のT₃状態で、インプットキャプチャ信号が発生すると、GRへの書き込みは行われず、インプットキャプチャが優先されます。

このタイミングを図8.44に示します。

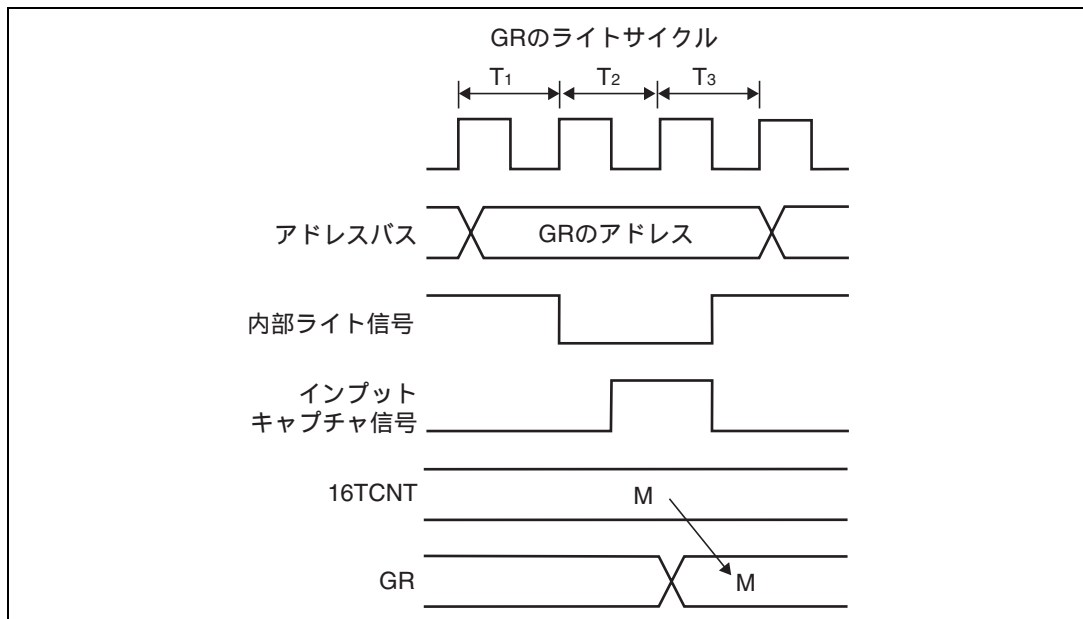


図 8.44 GRのライトとインプットキャプチャの競合

(9) 周期設定上の注意事項

コンペアマッチによるカウンタクリアを設定した場合、16TCNTはGRの値と一致した最後のステート（16TCNTが一致したカウント値を更新するタイミング）でクリアされます。このため、実際のカウンタ周波数は次の式ようになります。

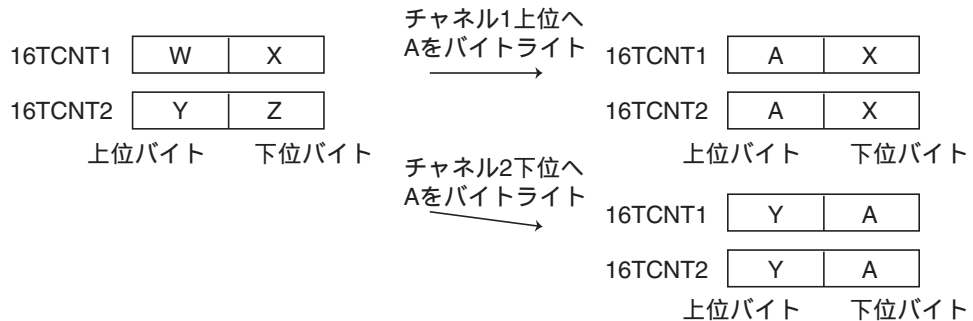
$$f = \frac{f_{clk}}{(N+1)}$$

(f: カウンタ周波数、 f_{clk} : 動作周波数、N: GRの設定値)

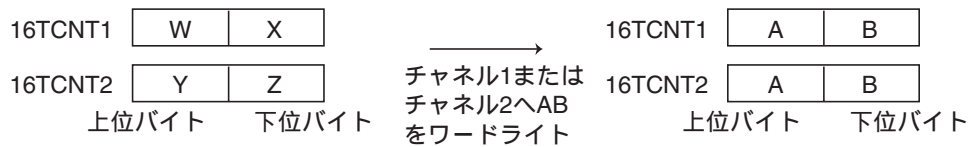
(10) 同期動作時のライト動作に関する注意事項

同期動作を設定した状態で、16TCNTのバイトライトを行った場合、同期しているすべてのカウンタはアドレスで指定した16TCNTと、16ビットすべて同じ値となります。

- (例) チャンネル1、2を同期モードで指定した場合
 ・チャンネル1 / チャンネル2へのバイトライト



- ・チャンネル1 / チャンネル2へのワードライト



(11) 16ビットタイマの動作モード一覧

表 8.7 (a) 16ビットタイマの動作モード(チャンネル0)

動作モード	レジスタ設定										
	TSNC			TMDR			TIOR0			16TCR0	
	同期動作	MDF	FDIR	PWM	IOA	IOB	クリア選択	クロック選択			
同期プリセット	SYNC0=1	—	—	○	○	○	○	○	○	○	
PWMモード	○	—	—	PWM0=1	—	○*	○	○	○	○	
アウトプット コンペアA機能	○	—	—	PWM0=0	IOA2=0 他任意	○	○	○	○	○	
アウトプット コンペアB機能	○	—	—	○	○	IOB2=0 他任意	○	○	○	○	
インプット キャプチャA機能	○	—	—	PWM0=0	IOA2=1 他任意	○	○	○	○	○	
インプット キャプチャB機能	○	—	—	PWM0=0	○	IOB2=1 他任意	○	○	○	○	
コンペアマッチ/イン プットキャプチャAでクリア	○	—	—	○	○	○	○	CCLR1=0 CCLR0=1	○	○	
コンペアマッチ/イン プットキャプチャBでクリア	○	—	—	○	○	○	○	CCLR1=1 CCLR0=0	○	○	
同期クリア 機能	SYNC0=1	—	—	○	○	○	○	CCLR1=1 CCLR0=1	○	○	

<記号説明>

○ : 設定可能(有効)です。 — : 設定は当該動作モードに影響しません。

【注】 * PWMモードでは、インプットキャプチャ機能は使用できません。また、コンペアマッチAとコンペアマッチBが同時に発生した場合、コンペアマッチ信号は禁止されます。

表 8.7 (b) 16ビットタイマの動作モード(チャンネル1)

動作モード	レジスタ設定									
	TSNC		TMDR			TIOCR1		16TCR1		
	同期動作	MDF	FDIR	PWM	IOA	IOB	クリア選択	クロック選択		
同期プリセット	SYNC1=1	—	—	○	○	○	○	○	○	○
PWMモード	○	—	—	PWM1=1	—	○*	○	○	○	○
アウトプット コンペアA機能	○	—	—	PWM1=0	IOA2=0 他任意	○	○	○	○	○
アウトプット コンペアB機能	○	—	—	○	○	IOB2=0 他任意	○	○	○	○
インプット キャプチャA機能	○	—	—	PWM1=0	IOA2=1 他任意	○	○	○	○	○
インプット キャプチャB機能	○	—	—	PWM1=0	○	IOB2=1 他任意	○	○	○	○
カウンタ クリア機能	○	—	—	○	○	○	CCLR1=0 CCLR0=1	○	○	○
コンペアマッチ/インプット キャプチャAでクリア	○	—	—	○	○	○	CCLR1=1 CCLR0=0	○	○	○
コンペアマッチ/インプット キャプチャBでクリア	○	—	—	○	○	○	CCLR1=1 CCLR0=1	○	○	○
同期クリア	SYNC1=1	—	—	○	○	○	○	○	○	○

<記号説明>

○ : 設定可能(有効)です。 — : 設定は当該動作モードに影響しません。

【注】* PWMモードでは、インプットキャプチャ機能は使用できません。また、コンペアマッチAとコンペアマッチBが同時に発生した場合、コンペアマッチ信号は禁止されます。

表 8.7 (c) 16ビットタイマの動作モード(チャンネル2)

動作モード	レジスタ設定									
	TSNC	TMDR			TIOR2		16TCR2			
	同期動作	MDF	FDIR	PWM	IOA	IOB	クリア選択	クロック選択		
同期プリセット	○	○	—	○	○	○	○	○	○	
PWMモード	○	○	—	PWM2=1	—	○*	○	○	○	
アウトプットコンペアA機能	○	○	—	PWM2=0	IOA2=0 他任意	○	○	○	○	
アウトプットコンペアB機能	○	○	—	○	○	IOB2=0 他任意	○	○	○	
インプットキャプチャA機能	○	○	—	PWM2=0	IOA2=1 他任意	○	○	○	○	
インプットキャプチャB機能	○	○	—	PWM2=0	○	IOB2=1 他任意	○	○	○	
コンペアマッチ/インプットキャプチャAでクリア	○	○	—	○	○	○	○	CCLR1=0 CCLR0=1	○	
コンペアマッチ/インプットキャプチャBでクリア	○	○	—	○	○	○	○	CCLR1=1 CCLR0=0	○	
同期クリア機能	○	○	—	○	○	○	○	CCLR1=1 CCLR0=1	○	
位相計数モード	○	MDF=1	○	○	○	○	○	○	—	

<記号説明>

○ : 設定可能(有効)です。 — : 設定は当該動作モードに影響しません。

【注】 * PWMモードでは、インプットキャプチャ機能は使用できません。また、コンペアマッチAとコンペアマッチBが同時に発生した場合、コンペアマッチ信号は禁止されます。

9. 8ビットタイマ

9.1 概要

本 LSI は、8 ビットのカウンタをベースにした 4 チャンネルの 8 ビットタイマ (TMR0、TMR1、TMR2、TMR3) を内蔵しています。4 チャンネルの 8 ビットタイマには、それぞれタイマカウンタ (8TCNT) のほかに 8 ビットのタイムコンスタントレジスタ A、B (TCORA、TCORB) があり、8TCNT と TCORA、TCORB の値の一致によるコンペアマッチ信号により、任意のデューティ比のパルス出力など、多機能タイマとして種々の応用が可能です。

9.1.1 特長

4 種類のカウンタ入力クロックを選択可能

- 3 種類の内部クロック (/8、 /64、 /8192) と、外部クロックのうちから選択できます (外部イベントのカウントが可能)。

カウンタのクリア指定が可能

- コンペアマッチ A、B、またはインプットキャプチャ B のうちから選択できます。

2 つのコンペアマッチ信号の組み合わせでタイマ出力を制御

- 独立に動作可能な 2 つのコンペアマッチ信号の組み合わせによって、任意のデューティのパルス出力や PWM 出力などの種々の応用が可能です。

コンペアマッチによる A/D 変換器の起動が可能

2 チャンネルのカスケード接続が可能

- チャンネル 0 を上位、チャンネル 1 を下位とする 16 ビットタイマとして動作可能です (16 ビットカウントモード)。
- チャンネル 2 を上位、チャンネル 3 を下位とする 16 ビットタイマとして動作可能です (16 ビットカウントモード)。
- チャンネル 1 はチャンネル 0 のコンペアマッチをカウント可能です (コンペアマッチカウントモード)。
- チャンネル 3 はチャンネル 2 のコンペアマッチをカウント可能です (コンペアマッチカウントモード)。

インプットキャプチャ機能を設定可能

- 8 ビット / 16 ビットのインプットキャプチャ動作が可能です。

12 種類の割り込み要因

- コンペアマッチ × 4 要因、コンペアマッチ / インプットキャプチャ × 4 要因、オーバフロー × 4 要因の計 12 要因があります。

コンペアマッチ割り込みのうち 2 要因とコンペアマッチ / インプットキャプチャ兼用割り込みのうち 2 要因は、独立した割り込みベクタを持っています。残りのコンペアマッチ割り込み、コンペアマッチ / インプットキャプチャ兼用割り込み、オーバフロー割り込みは、2 要因で 1 つの割り込みベクタを持っています。

9. 8ビットタイマ

9.1.2 ブロック図

8ビットタイマのブロック図を図9.1に示します。8ビットタイマは2チャンネルのグループ0(チャンネル0、チャンネル1)およびグループ1(チャンネル2、チャンネル3)に分割されています。

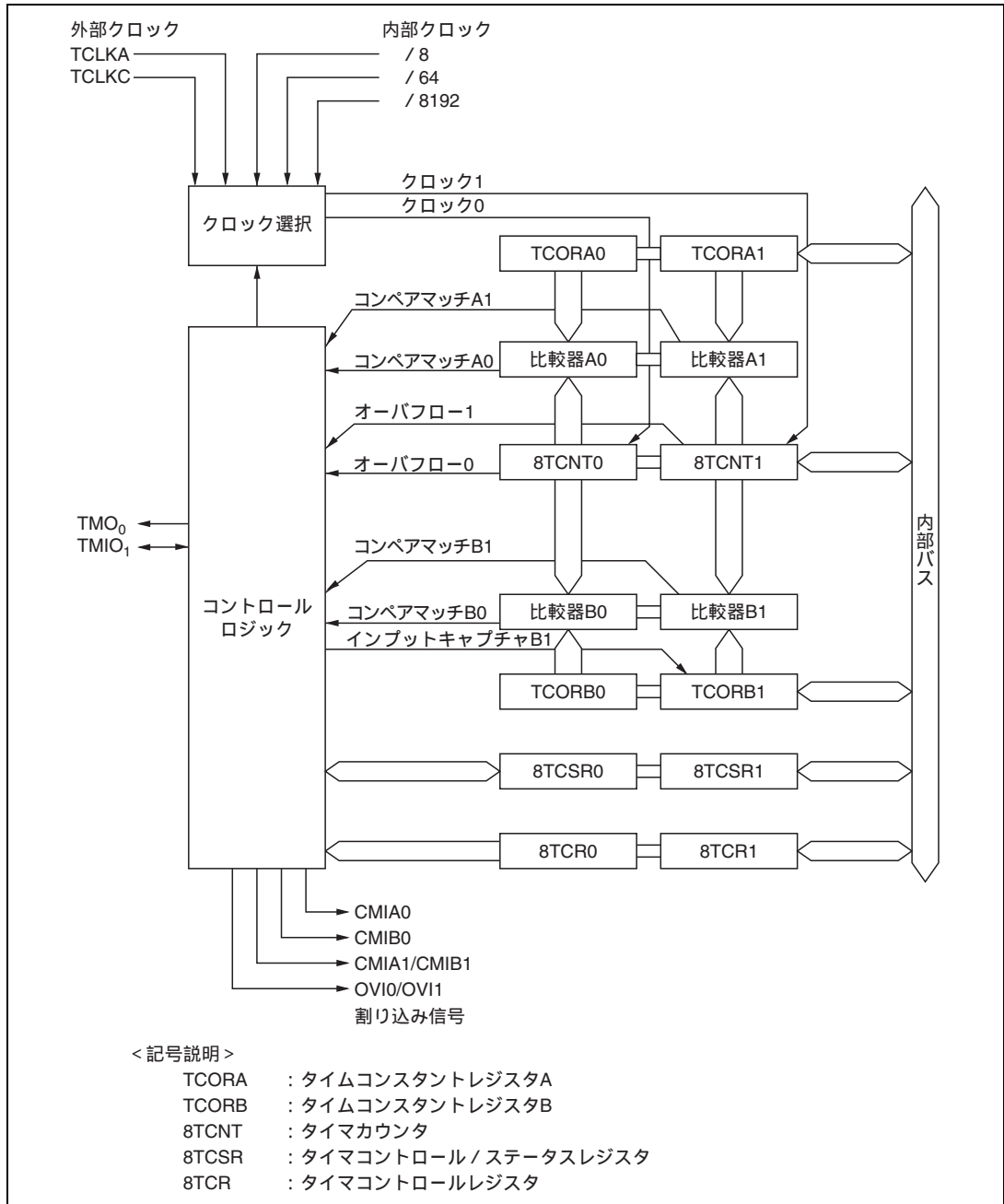


図9.1 8ビットタイマのブロック図(2チャンネル分:グループ0の場合)

9.1.3 端子構成

8ビットタイマの入出力端子を表9.1に示します。

表 9.1 端子構成

グループ	チャンネル	名称	略称	入出力	機能
0	0	タイマ出力端子	TMO ₀	出力	コンペアマッチ出力
		タイマクロック入力端子	TCLKC	入力	カウンタ外部クロック入力
	1	タイマ入出力端子	TMIO ₁	入出力	コンペアマッチ出力/インプットキャプチャ入力
		タイマクロック入力端子	TCLKA	入力	カウンタ外部クロック入力
1	2	タイマ出力端子	TMO ₂	出力	コンペアマッチ出力
		タイマクロック入力端子	TCLKD	入力	カウンタ外部クロック入力
	3	タイマ入出力端子	TMIO ₃	入出力	コンペアマッチ出力/インプットキャプチャ入力
		タイマクロック入力端子	TCLKB	入力	カウンタ外部クロック入力

9. 8ビットタイマ

9.1.4 レジスタ構成

8ビットタイマのレジスタ構成を表9.2に示します。

表9.2 レジスタ構成

チャンネル	アドレス*1	名 称	略称	R/W	初期値
0	H'FFF80	タイマコントロールレジスタ0	8TCR0	R/W	H'00
	H'FFF82	タイマコントロール/ステータスレジスタ0	8TCSR0	R/(W)*2	H'00
	H'FFF84	タイムコンスタントレジスタA0	TCORA0	R/W	H'FF
	H'FFF86	タイムコンスタントレジスタB0	TCORB0	R/W	H'FF
	H'FFF88	タイマカウンタ0	8TCNT0	R/W	H'00
1	H'FFF81	タイマコントロールレジスタ1	8TCR1	R/W	H'00
	H'FFF83	タイマコントロール/ステータスレジスタ1	8TCSR1	R/(W)*2	H'00
	H'FFF85	タイムコンスタントレジスタA1	TCORA1	R/W	H'FF
	H'FFF87	タイムコンスタントレジスタB1	TCORB1	R/W	H'FF
	H'FFF89	タイマカウンタ1	8TCNT1	R/W	H'00
2	H'FFF90	タイマコントロールレジスタ2	8TCR2	R/W	H'00
	H'FFF92	タイマコントロール/ステータスレジスタ2	8TCSR2	R/(W)*2	H'10
	H'FFF94	タイムコンスタントレジスタA2	TCORA2	R/W	H'FF
	H'FFF96	タイムコンスタントレジスタB2	TCORB2	R/W	H'FF
	H'FFF98	タイマカウンタ2	8TCNT2	R/W	H'00
3	H'FFF91	タイマコントロールレジスタ3	8TCR3	R/W	H'00
	H'FFF93	タイマコントロール/ステータスレジスタ3	8TCSR3	R/(W)*2	H'00
	H'FFF95	タイムコンスタントレジスタA3	TCORA3	R/W	H'FF
	H'FFF97	タイムコンスタントレジスタB3	TCORB3	R/W	H'FF
	H'FFF99	タイマカウンタ3	8TCNT3	R/W	H'00

【注】 *1 アドバンスモード時のアドレス下位20ビットを示しています。

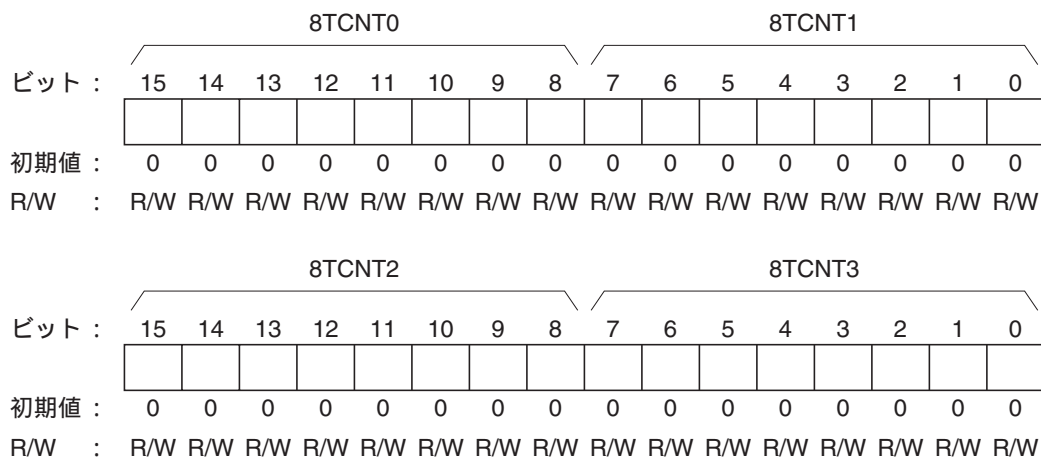
*2 ビット7~5は、フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。

チャンネル0とチャンネル1の対応するレジスタは、チャンネル0を上位、チャンネル1を下位とする16ビットレジスタとして、ワードアクセスすることができます。

また、同様にチャンネル2とチャンネル3の対応するレジスタは、チャンネル2を上位、チャンネル3を下位とする16ビットレジスタとして、ワードアクセスすることができます。

9.2 各レジスタの説明

9.2.1 タイマカウンタ (8TCNT)



8TCNT はそれぞれ 8 ビットのリード/ライト可能なアップカウンタで、入力する内部または外部クロックによってカウントアップされます。入力するクロックは、8TCR の CKS2 ~ CKS0 ビットで選択します。8TCNT の値は、CPU から常にリード/ライト可能です。

8TCNT0 と 8TCNT1 および 8TCNT2 と 8TCNT3 を 1 本の 16 ビットレジスタとしてワードアクセスすることも可能です。

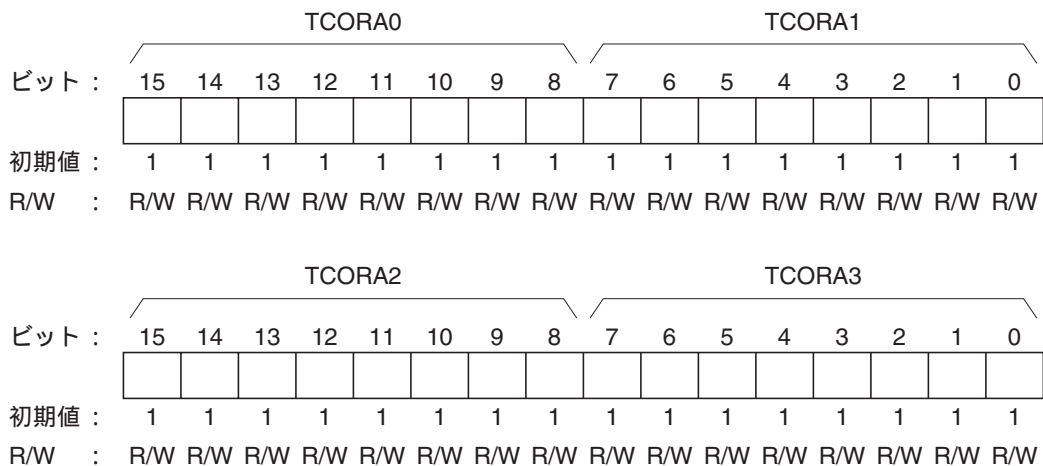
8TCNT は、インプットキャプチャ信号またはコンペアマッチ信号によりクリアすることができます。いずれの信号でクリアするかは、8TCR の CCLR1、CCLR0 ビットで選択します。

また、8TCNT がオーバーフロー (H'FF H'00) すると、8TCSR の OVF が 1 にセットされます。

8TCNT は、リセットまたはスタンバイモード時に H'00 に初期化されます。

9.2.2 タイムコンスタントレジスタ A (TCORA)

TCORA はそれぞれ 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタです。



TCORA0、TCORA1 および TCORA2、TCORA3 を 1 本の 16 ビットレジスタとしてワードアクセスすることも可能です。

TCORA と 8TCNT の値は常に比較されており、両者の値が一致すると 8TCSR の CMFA が 1 にセットされます。

また、この一致による信号 (コンペアマッチ) と 8TCSR の OS1、OS0 ビットの設定により、タイマ出力を自由に制御することができます。

TCORA は、リセットまたはスタンバイモード時に H'FF に初期化されます。

9.2.3 タイムコンスタントレジスタ B (TCORB)

	TCORB0								TCORB1							
ビット :	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
初期値 :	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

	TCORB2								TCORB3							
ビット :	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
初期値 :	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

TCORB はそれぞれ 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタです。TCORB0 と TCORB1 および TCORB2 と TCORB3 を 1 本の 16 ビットレジスタとしてワードアクセスすることも可能です。

TCORB と 8TCNT の値は常に比較されており、両者の値が一致すると 8TCSR の CMFB が 1 にセットされます。また、この一致による信号 (コンペアマッチ) と 8TCSR のアウトプット/インプットキャプチャエッジセレクト OIS3、OIS2 ビットの設定により、タイマ出力を自由に制御することができます。

インプットキャプチャとして使用している時は、外部からのインプットキャプチャ信号を検出して、8TCNT の値を格納します。このとき対応する 8TCSR の CMFB フラグが 1 にセットされます。インプットキャプチャ信号の検出エッジは 8TCSR により行います。

TCORB は、リセットまたはスタンバイモード時に H'FF に初期化されます。

【注】 チャンネル 1 およびチャンネル 3 を TCORB インプットキャプチャに設定した場合、チャンネル 0 およびチャンネル 2 のコンペアマッチ B による CMFB フラグのセットは起こりません。

9.2.4 タイマコントロールレジスタ (8TCR)

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

8TCR はそれぞれ 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、8TCNT の入力クロックの選択、8TCNT のクリア指定、および各割り込み要求の許可を制御します。

8TCR は、リセットまたはスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。

なお、タイミングについては、「9.4 動作説明」を参照してください。

9. 8ビットタイマ

ビット7：コンペアマッチインタラプトイネーブル B (CMIEB)

8TCSR の CMFB が 1 にセットされたとき、CMFB による割り込み要求 (CMIB) の許可または禁止を選択します。

ビット7	説明	
CMIEB		
0	CMFB による割り込み要求 (CMIB) を禁止	(初期値)
1	CMFB による割り込み要求 (CMIB) を許可	

ビット6：コンペアマッチインタラプトイネーブル A (CMIEA)

8TCSR の CMFA が 1 にセットされたとき、CMFA による割り込み要求 (CMIA) の許可または禁止を選択します。

ビット6	説明	
CMIEA		
0	CMFA による割り込み要求 (CMIA) を禁止	(初期値)
1	CMFA による割り込み要求 (CMIA) を許可	

ビット5：タイマオーバフローインタラプトイネーブル (OVIE)

8TCSR の OVF が 1 にセットされたとき、OVF による割り込み要求 (OVI) の許可または禁止を選択します。

ビット5	説明	
OVIE		
0	OVF による割り込み要求 (OVI) を禁止	(初期値)
1	OVF による割り込み要求 (OVI) を許可	

ビット4、3：カウンタクリア 1、0 (CCLR1、CCLR0)

8TCNT のクリア要因を指定します。クリア要因は、コンペアマッチ A、B またはインプットキャプチャ B から選択します。

ビット4	ビット3	説明
CCLR1	CCLR0	
0	0	クリアを禁止
	1	コンペアマッチ A によりクリア
1	0	コンペアマッチ B / インプットキャプチャ B によりクリア
	1	インプットキャプチャ B によりクリア

【注】 8TCNT1 および 8TCNT3 のカウンタクリア要因を、インプットキャプチャ B に設定した場合、8TCNT0 および 8TCNT2 はコンペアマッチ B によりクリアされません。

ビット2~0: クロックセレクト2~0 (CKS2~CKS0)

8TCNTに入力するクロックを、内部クロックまたは外部クロックから選択します。

内部クロックは、システムクロック()を分周した3種類のクロック(/8、 /64、 /8192)から選択できます。これら内部クロックは、立ち上がりエッジでカウントします。

外部クロックのとき、クロック入力立ち上がり、立ち下がり、または立ち上がり/立ち下がり両エッジのカウントの3種類から選択できます。

CKS2,CKS1,CKS0 = 1,0,0 の設定の場合、チャンネル0と1およびチャンネル2と3でカスケード接続になります。

8TCR0と8TCR2に設定した場合と、8TCR1と8TCR3に設定した場合は、カウントアップのクロックソースが異なります。

ビット2	ビット1	ビット0	説明
CKS2	CKS1	CKS0	
0	0	0	クロック入力を禁止 (初期値)
		1	内部クロック: /8 立ち上がりエッジでカウント
	1	0	内部クロック: /64 立ち上がりエッジでカウント
		1	内部クロック: /8192 立ち上がりエッジでカウント
1	0	0	チャンネル0の場合(16ビットカウントモード): 8TCNT1のオーバーフロー信号でカウント*1 チャンネル1の場合(コンペアマッチカウントモード): 8TCNT0のコンペアマッチAでカウント*1 チャンネル2の場合(16ビットカウントモード): 8TCNT3のオーバーフロー信号でカウント*2 チャンネル3の場合(コンペアマッチカウントモード): 8TCNT2のコンペアマッチAでカウント*2
		1	外部クロック: 立ち上がりエッジでカウント
	1	0	外部クロック: 立ち下がりエッジでカウント
		1	外部クロック: 立ち上がり/立ち下がり両エッジでカウント

【注】 *1 チャンネル0のクロック入力を8TCNT1のオーバーフロー信号とし、チャンネル1のクロック入力を8TCNT0のコンペアマッチ信号とすると、カウントアップクロックが発生しません。この設定は行わないでください。

*2 チャンネル2のクロック入力を8TCNT3のオーバーフロー信号とし、チャンネル3のクロック入力を8TCNT2のコンペアマッチ信号とすると、カウントアップクロックが発生しません。この設定は行わないでください。

9. 8ビットタイマ

9.2.5 タイマコントロール/ステータスレジスタ (8TCSR)

8TCSR0

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	CMFB	CMFA	OVF	ADTE	OIS3	OIS2	OS1	OS0
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

8TCSR2

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	CMFB	CMFA	OVF	-	OIS3	OIS2	OS1	OS0
初期値:	0	0	0	1	0	0	0	0
R/W:	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	-	R/W	R/W	R/W	R/W

8TCSR1、8TCSR3

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	CMFB	CMFA	OVF	ICE	OIS3	OIS2	OS1	OS0
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

【注】* ビット7~5は、フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。

8TCSR は 8 ビットのレジスタで、コンペアマッチ/インプットキャプチャやタイマオーバーフローのステータスの表示、およびコンペアマッチ出力/インプットキャプチャのエッジの選択の制御を行います。

リセットまたはスタンバイモード時に、8TCSR0、8TCSR1、8TCSR3 は H'00 に初期化されます。8TCSR2 は H'10 に初期化されます。

ビット7: コンペアマッチ/インプットキャプチャフラグ B (CMFB)

TCORB のコンペアマッチまたはインプットキャプチャの発生を示すステータスフラグです。

ビット7	説明
CMFB	
0	[クリア条件] (初期値) CMFB = 1 の状態で、CMFB をリードした後、CMFB に 0 ライトしたとき
1	[セット条件] (1) 8TCNT = TCORB になったとき* (2) TCORB がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により 8TCNT の値が TCORB に転送されたとき

【注】 8TCSR1、8TCSR3 の ICE ビットが 1 のとき、8TCNT0 = TCORB0、8TCNT2 = TCORB2 となっても CMFB フラグはセットされません。

ビット6：コンペアマッチフラグ A (CMFA)

TCORA のコンペアマッチの発生を示すステータスフラグです。

ビット6 CMFA	説明
0	[クリア条件] (初期値) CMFA = 1 の状態で、CMFA をリードした後、CMFA に 0 をライトしたとき
1	[セット条件] 8TCNT = TCORA になったとき

ビット5：タイマオーバフローフラグ (OVF)

8TCNT がオーバフロー (H'FF H'00) したことを示すステータスフラグです。

ビット5 OVF	説明
0	[クリア条件] (初期値) OVF = 1 の状態で、OVF をリードした後、OVF に 0 をライトしたとき
1	[セット条件] 8TCNT が H'FF H'00 になったとき

ビット4：A/D トリガイネーブル (ADTE) (8TCSR0 の場合)

ADTE は、ADCR の TRGE との組み合わせにより、コンペアマッチ A または外部トリガによる A/D 変換開始要求の許可または禁止を選択します。

TRGE*	ビット4 ADTE	説明
	0	0
	1	コンペアマッチ A または外部トリガ端子 (ADTRG) 入力による A/D 変換開始要求を禁止
1	0	外部トリガ端子 (ADTRG) 入力による A/D 変換開始要求を許可、およびコンペアマッチ A による A/D 変換開始要求を禁止
	1	コンペアマッチ A による A/D 変換開始要求を許可、および外部トリガ端子 (ADTRG) 入力による A/D 変換開始要求を禁止

【注】 * TRGE は A/D コントロールレジスタ (ADCR) のビット7です。

ビット4：リザーブビット (8TCSR1 の場合)

リザーブビットです。リード/ライトは可能です。

9. 8ビットタイマ

ビット4：インプットキャプチャイネーブル（ICE）（8TCSR1、8TCSR3の場合）

TCORB1、TCORB3の機能を選択します。

ビット4	説明
ICE	
0	TCORB1、TCORB3はコンペアマッチレジスタ（初期値）
1	TCORB1、TCORB3はインプットキャプチャレジスタ

8TCSR1および8TCSR3のICEビットを1にセットしたときの、チャンネル0～3のTCORA、TCORB各レジスタの動作を下表にまとめます。

表 9.3 8TCSR1 レジスタのICEビット=1に設定した場合のチャンネル0とチャンネル1の動作

レジスタ	レジスタ機能	ステータスフラグの変化	タイマ出力 キャプチャ入力	割り込み要求
TCORA0	コンペアマッチ動作	コンペアマッチにより8TCSR0のCMFA=0 1にセット	TMIO ₀ から出力制御可能	コンペアマッチによりCMIA0割り込み要求発生
TCORB0	コンペアマッチ動作	コンペアマッチが発生しても8TCSR0のCMFB=0 1にセットされない	TMIO ₀ から出力しない	コンペアマッチが発生してもCMIB0割り込み要求発生しない
TCORA1	コンペアマッチ動作	コンペアマッチにより8TCSR1のCMFA=0 1にセット	TMIO ₁ はインプットキャプチャ専用端子	コンペアマッチによりCMIA1割り込み要求発生
TCORB1	インプットキャプチャ動作	インプットキャプチャにより8TCSR1のCMFB=0 1にセット	TMIO ₁ はインプットキャプチャ専用端子	インプットキャプチャによりCMIB1割り込み要求発生

表 9.4 8TCSR3 レジスタのICEビット=1に設定した場合のチャンネル2とチャンネル3の動作

レジスタ	レジスタ機能	ステータスフラグの変化	タイマ出力 キャプチャ入力	割り込み要求
TCORA2	コンペアマッチ動作	コンペアマッチにより8TCSR2のCMFA=0 1にセット	TMIO ₂ から出力制御可能	コンペアマッチによりCMIA2割り込み要求発生
TCORB2	コンペアマッチ動作	コンペアマッチが発生しても8TCSR2のCMFB=0 1にセットされない	TMIO ₂ から出力しない	コンペアマッチが発生してもCMIB2割り込み要求発生しない
TCORA3	コンペアマッチ動作	コンペアマッチにより8TCSR3のCMFA=0 1にセット	TMIO ₃ はインプットキャプチャ専用端子	コンペアマッチによりCMIA3割り込み要求発生
TCORB3	インプットキャプチャ動作	インプットキャプチャにより8TCSR3のCMFB=0 1にセット	TMIO ₃ はインプットキャプチャ専用端子	インプットキャプチャによりCMIB3割り込み要求発生

ビット3、2：アウトプット/インプットキャプチャエッジセレクト B3、B2 (OIS3、OIS2)

OIS3、OIS2は8TCSR1 (8TCSR3)のICEビットとの組み合わせにより、コンペアマッチBによる出力レベルの選択またはインプットキャプチャ入力の検出エッジの選択をします。

8TCSR1 (8TCSR3)のビット4の設定によりTCORB1 (TCORB3)の機能が変わります。

8TCSR1 (8TCSR3)の ICEビット	ビット3	ビット2	説 明
	OIS3	OIS2	
0	0	0	コンペアマッチBで変化しない (初期値)
		1	コンペアマッチBで0出力
	1	0	コンペアマッチBで1出力
		1	コンペアマッチBごとに反転出力 (トグル出力)
1	0	0	立ち上がりエッジでTCORBインプットキャプチャ
		1	立ち下がりエッジでTCORBインプットキャプチャ
	1	0	立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORB
		1	インプットキャプチャ

- コンペアマッチレジスタとして機能している場合、タイマ出力はトグル出力 > 1出力 > 0出力の順で優先順位が高くなるように設定してあります。
- コンペアマッチがA、B同時に発生した場合は、優先順位が高い方のコンペアマッチに従って出力が変化します。
- OIS3、OIS2、OS1、OS0ビットがすべて0の場合にはタイマ出力は禁止されます。

9. 8 ビットタイマ

ビット1、0：アウトプットセレクトA1、0（OS1、OS0）

コンペアマッチ A による出力レベルを選択します。

ビット1	ビット0	説明
OS1	OS0	
0	0	コンペアマッチ A で変化しない (初期値)
	1	コンペアマッチ A で 0 出力
1	0	コンペアマッチ A で 1 出力
	1	コンペアマッチ A ごとに反転出力 (トグル出力)

- コンペアマッチレジスタとして機能している場合、タイマ出力はトグル出力 > 1 出力 > 0 出力の順で優先順位が高くなるように設定してあります。
- コンペアマッチが A、B 同時に発生した場合は、優先順位が高い方のコンペアマッチに従って出力が変化します。
- OIS3、OIS2、OS1、OS0 ビットがすべて 0 の場合にはタイマ出力は禁止されます。

9.3 CPU とのインタフェース

9.3.1 8ビットレジスタ

8TCNT、TCORA、TCORB、8TCR、8TCSR は8ビットのレジスタです。これらのレジスタは、CPUと内部16ビットデータバスで接続されており、ワード単位のリード/ライトが可能です。また、バイト単位のリード/ライトもできます。

8TCNT に対してワード単位のリード/ライトを行った場合の動作を図9.2、図9.3に示します。

また、8TCNT0、8TCNT1 に対してバイト単位のリード/ライトを行った場合の動作を図9.4、図9.5、図9.6、図9.7に示します。

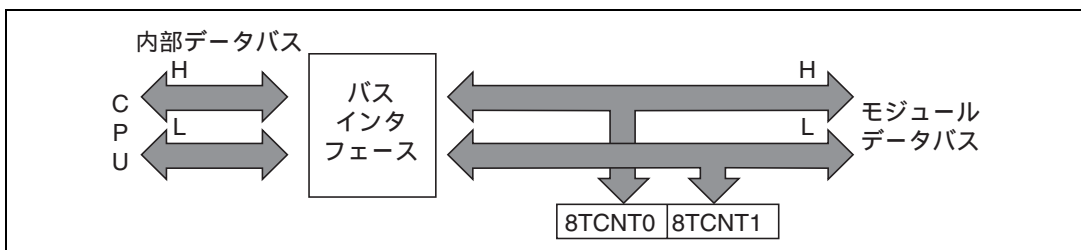


図 9.2 8TCNT のアクセス動作 [CPU 8TCNT (ワード)]

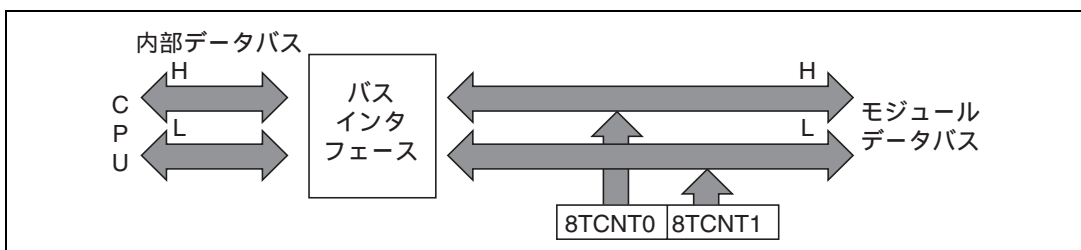


図 9.3 8TCNT のアクセス動作 [8TCNT CPU (ワード)]

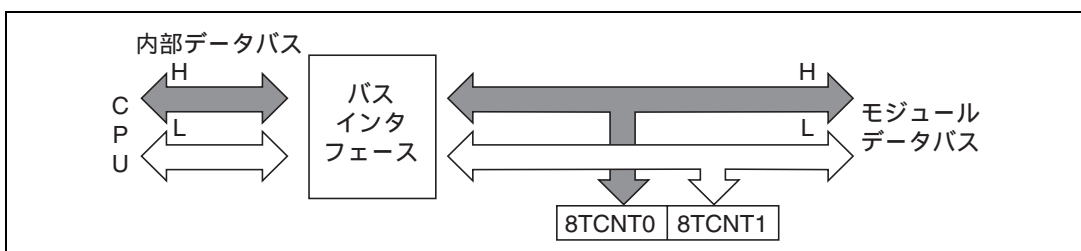


図 9.4 8TCNT0 のアクセス動作 [CPU 8TCNT0 (上位バイト)]

9. 8ビットタイマ

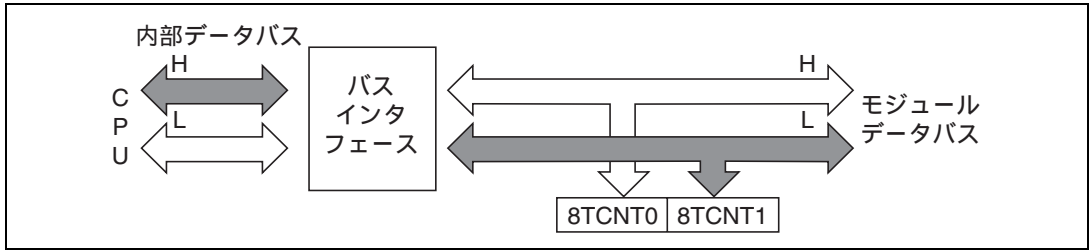


図 9.5 8TCNT1 のアクセス動作 [CPU 8TCNT1 (下位バイト)]

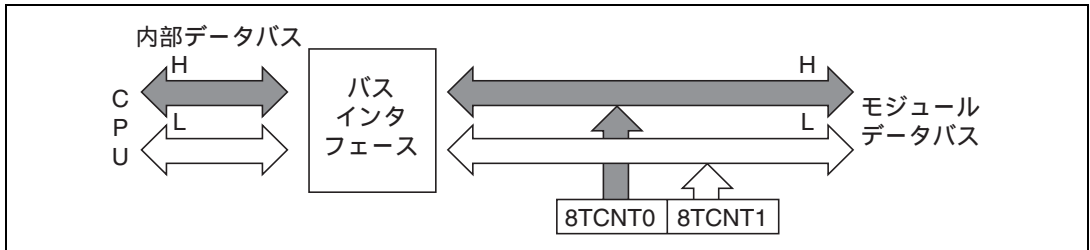


図 9.6 8TCNT0 のアクセス動作 [8TCNT0 CPU (上位バイト)]

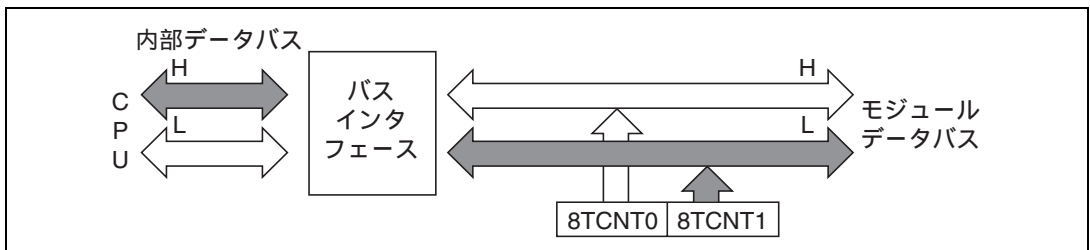


図 9.7 8TCNT1 のアクセス動作 [8TCNT1 CPU (下位バイト)]

9.4 動作説明

9.4.1 8TCNT のカウントタイミング

8TCNT は、入力されたクロック（内部クロックまたは外部クロック）によりカウントアップされます。

(1) 内部クロック動作の場合

8TCR の CKS2 ~ CKS0 ビットの設定により、システムクロック（ ）を分周して作られる 3 種類の内部クロック（ /8、 /64、 /8192）が選択されます。このタイミングを図 9.8 に示します。

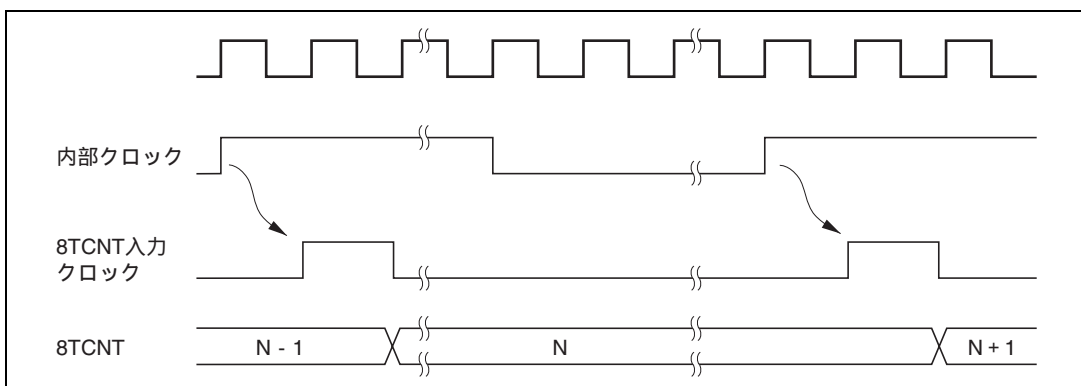


図 9.8 内部クロック動作時のカウントタイミング

【注】 16ビットタイマと8ビットタイマで同じ内部クロックを選択した場合でも、カウントアップさせるエッジが異なるため同じ動作をしないので注意してください。

(2) 外部クロック動作の場合

8TCR の CKS2 ~ CKS0 ビットの設定により、外部クロックの立ち上がりエッジ、立ち下がりエッジ、立ち上がり / 立ち下がり両エッジのいずれかによるカウントアップが選択されます。

なお、外部クロックのパルス幅は、単エッジの場合は 1.5 ステート以上、両エッジの場合は 2.5 ステート以上が必要です。これ以下のパルス幅では、正しく動作しませんので注意してください。

図 9.9 に、外部クロックとして、立ち上がり / 立ち下がり両エッジの場合のタイミングを示します。

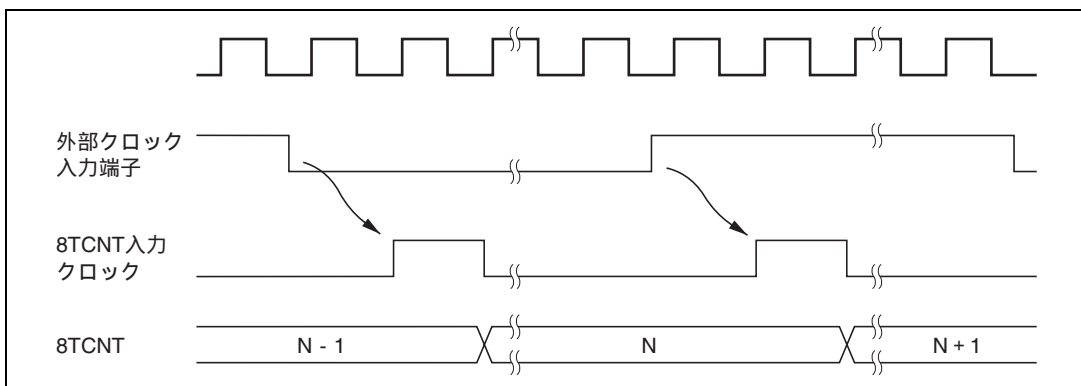


図 9.9 外部クロック動作時のカウントタイミング（両エッジ検出の場合）

9.4.2 コンペアマッチタイミング

(1) タイマ出力タイミング

タイマ出力はコンペアマッチ A、B が発生したとき、8TCSR の OIS3,2、OS1,0 ビットで選択された状態（変化しない、0 出力、1 出力、トグル出力）で出力されます。

図 9.10 にコンペアマッチ A 信号によるトグル出力の場合の出力タイミングを示します。

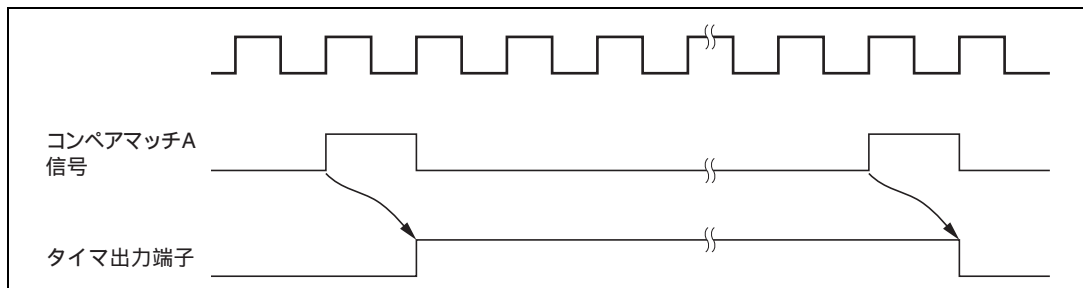


図 9.10 タイマ出力タイミング

(2) コンペアマッチによるクリア

8TCNT は、8TCR の CCLR1、CCLR0 ビットの選択によりコンペアマッチ A またはコンペアマッチ B でクリアされます。このクリアされるタイミングを図 9.11 に示します。

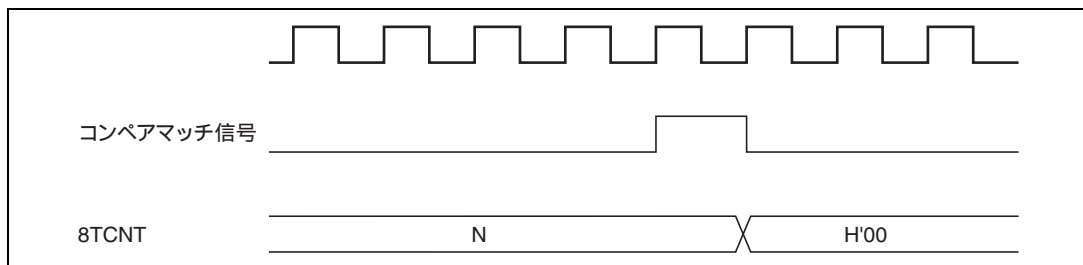


図 9.11 コンペアマッチによるクリアタイミング

(3) インพุットキャプチャによるクリア

8TCNTは、8TCRのCCLR1、CCLR0ビットの選択によりインพุットキャプチャBでクリアされます。このタイミングを図9.12に示します。

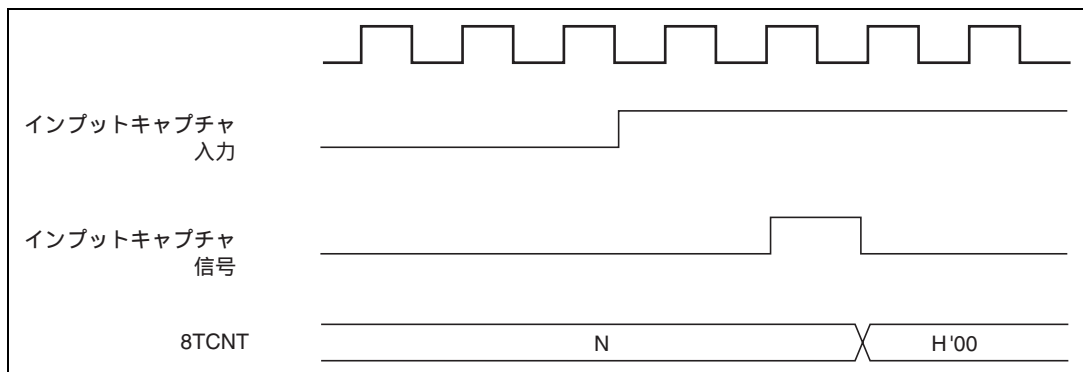


図 9.12 インพุットキャプチャによるクリアタイミング

9.4.3 インพุットキャプチャ信号タイミング

インพุットキャプチャ入力は、8TCSRの設定により立ち上がりエッジ/立ち下がりエッジ/両エッジの選択ができます。

立ち上がりエッジを選択した場合のタイミングを図9.13に示します。

インพุットキャプチャ入力信号のパルス幅は、単エッジの場合は1.5システムクロック以上、両エッジの場合は2.5システムクロック以上必要です。

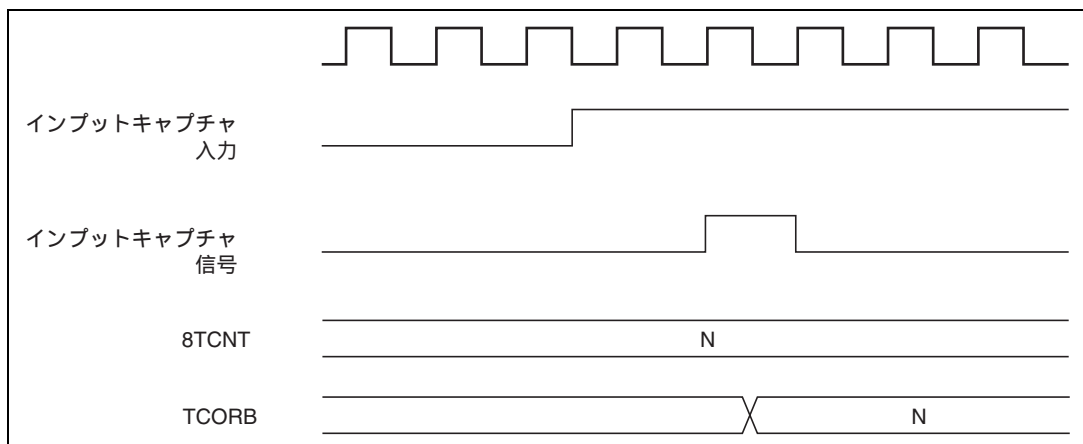


図 9.13 インพุットキャプチャ入力信号タイミング

9.4.4 ステータスフラグのセットタイミング

(1) コンペアマッチ時の CMFA、CMFB フラグのセットタイミング

8TCSR の CMFA、CMFB フラグは、TCORA および TCORB と 8TCNT の値が一致したとき出力されるコンペアマッチ信号により 1 にセットされます。コンペアマッチ信号は一致した最後のステート（8TCNT が一致したカウント値を更新するタイミング）で発生します。

したがって、8TCNT と TCORA および TCORB が一致した後、カウントアップクロックが発生するまでコンペアマッチ信号は発生しません。このタイミングを図 9.14 に示します。

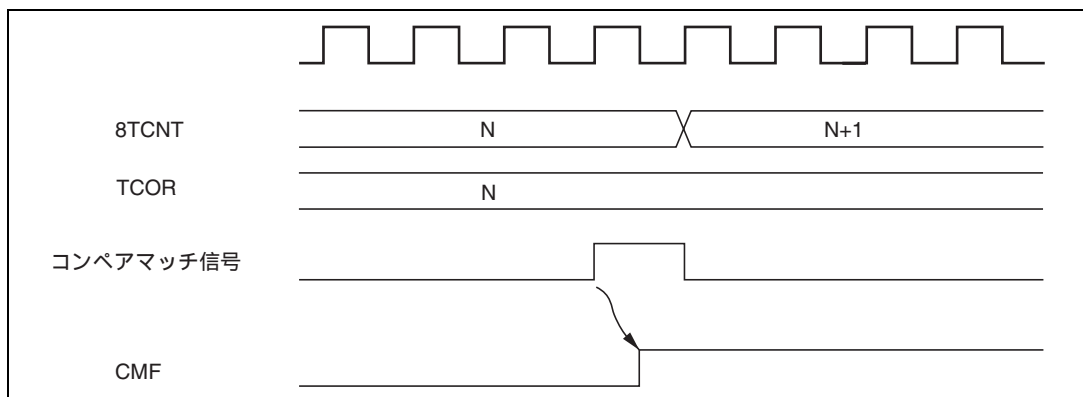


図 9.14 コンペアマッチ時の CMF フラグセットタイミング

(2) インพุットキャプチャ時の CMFB フラグのセットタイミング

インพุットキャプチャ信号の発生により CMFB フラグは 1 にセットされ、同時に 8TCNT の値が対応する TCORB に転送されます。

このタイミングを図 9.15 に示します。

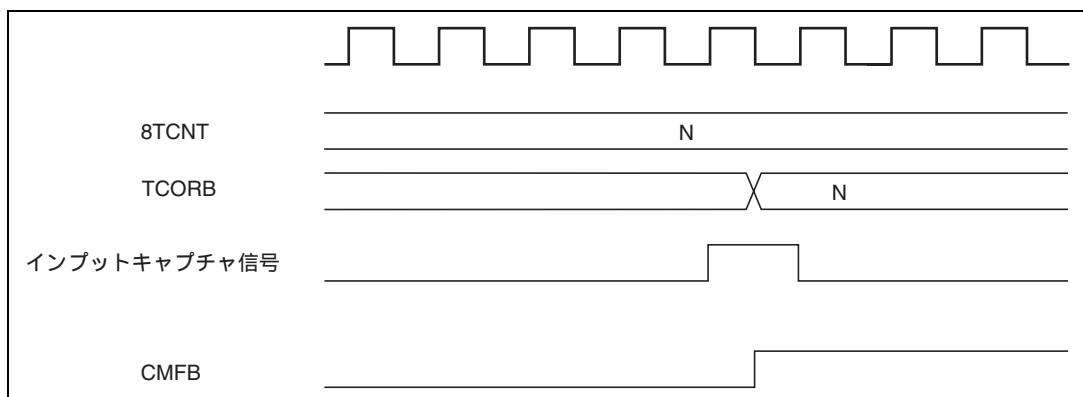


図 9.15 インพุットキャプチャ時の CMFB フラグセットタイミング

(3) オーバフローフラグ (OVF) のセットタイミング

8TCSR の OVF は、オーバフロー (H'FF → H'00) したとき出力されるオーバフロー信号により 1 にセットされます。

このタイミングを図 9.16 に示します。

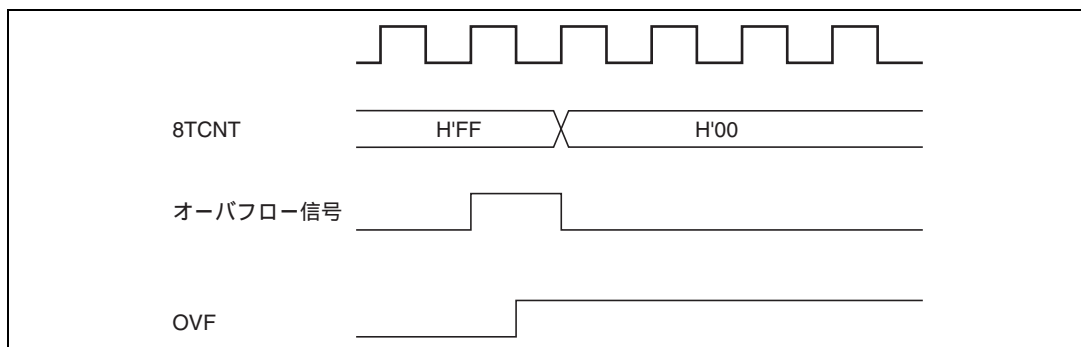


図 9.16 OVF のセットタイミング

9.4.5 カスケード接続時の動作

8TCR0、8TCR1 のいずれか一方の CKS2 ~ CKS0 ビットを (100) に設定すると、チャンネル 0 とチャンネル 1 の 8 ビットタイマはカスケード接続されます。この場合、1 本の 16 ビットタイマとして使用する (16 ビットタイマモード) か、またはチャンネル 0 の 8 ビットタイマのコンペアマッチをチャンネル 1 でカウントする (コンペアマッチカウントモード) ことができます。なおチャンネル 2 とチャンネル 3 も同様に 8TCR2、8TCR3 のいずれか一方の CKS2 ~ CKS0 ビットを (100) に設定すると、チャンネル 2 とチャンネル 3 の 8 ビットタイマはカスケード接続されます。この場合、1 本の 16 ビットタイマとして使用する (16 ビットタイマモード) か、またはチャンネル 2 の 8 ビットタイマのコンペアマッチをチャンネル 3 でカウントする (コンペアマッチカウントモード) ことができます。このとき、本タイマは以下のように動作します。

(1) 16 ビットカウントモード

チャンネル 0、1 の場合：

8TCR0 の CKS2 ~ CKS0 ビットが (100) のとき、本タイマはチャンネル 0 を上位 8 ビット、チャンネル 1 を下位 8 ビットとする 1 チャンネルの 16 ビットタイマとして動作します。

(a) コンペアマッチ時の設定

- 8TCSR0 の CMFA、CMFB フラグは、16 ビットのコンペアマッチが発生したとき 1 にセットされます。
- 8TCSR1 の CMFA、CMFB フラグは、下位 8 ビットのコンペアマッチが発生したとき 1 にセットされます。
- 8TCSR0 の OIS3、OIS2、OS1、OS0 ビットによる TMO₀ 端子の出力制御は 16 ビットのコンペアマッチ条件に従います。
- 8TCSR1 の OIS3、OIS2、OS1、OS0 ビットによる TMIO₁ 端子の出力制御は下位 8 ビットのコンペアマッチ条件に従います。

(b) インพุットキャプチャ時の設定

- 8TCSR0、8TCSR1 の CMFB フラグは、8TCSR1 の ICE ビットが 1 でインพุットキャプチャが発生したとき 1 にセットされます。

9. 8ビットタイマ

- 8TCSR0 の OIS3、OIS2 ビットにより TMIO₁ 端子のインプットキャプチャ入力信号の検出エッジを選択します。
- (c) カウンタクリアの指定
- 8TCR0 の CCLR1、CCLR0 ビットでコンペアマッチまたはインプットキャプチャによるカウンタクリアをそれぞれ設定した場合、16 ビットカウンタ (8TCNT0、8TCNT1 の両方) がクリアされます。
 - 8TCR1 の CCLR1、CCLR0 ビットの設定は無効になります。下位 8 ビットのみのカウンタクリアはできません。
- (d) OVF フラグの動作
- 8TCSR0 の OVF フラグは、16 ビットのカウンタ (8TCNT0、8TCNT1) がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) したとき 1 にセットされます。
 - 8TCSR1 の OVF フラグは、8 ビットのカウンタ (8TCNT1) がオーバーフロー (H'FF H'00) したとき 1 にセットされます。

チャンネル 2、3 の場合：

8TCR2 の CKS2 ~ CKS0 ビットが (100) のとき、本タイマはチャンネル 2 を上位 8 ビット、チャンネル 3 を下位 8 ビットとする 1 チャンネルの 16 ビットタイマとして動作します。

- (a) コンペアマッチ時の設定
- 8TCSR2 の CMFA、CMFB フラグは、16 ビットのコンペアマッチが発生したとき 1 にセットされます。
 - 8TCSR3 の CMFA、CMFB フラグは、下位 8 ビットのコンペアマッチが発生したとき 1 にセットされます。
 - 8TCSR2 の OIS3、OIS2、OS1、OS0 ビットによる TMO₂ 端子の出力制御は 16 ビットのコンペアマッチ条件に従います。
 - 8TCSR3 の OIS3、OIS2、OS1、OS0 ビットによる TMIO₃ 端子の出力制御は下位 8 ビットのコンペアマッチ条件に従います。
- (b) インプットキャプチャ時の設定
- 8TCSR2、8TCSR3 の CMFB フラグは、8TCSR3 の ICE ビットが 1 でインプットキャプチャが発生したとき 1 にセットされます。
 - 8TCSR2 の OIS3、OIS2 ビットにより TMIO₃ 端子のインプットキャプチャ入力信号の検出エッジを選択します。
- (c) カウンタクリア指定
- 8TCR2 の CCLR1、CCLR0 ビットでコンペアマッチによるカウンタクリアをそれぞれ設定した場合、16 ビットカウンタ (8TCNT2、8TCNT3 の両方) がクリアされます。
 - 8TCR3 の CCLR1、CCLR0 ビットの設定は無効になります。下位 8 ビットのみのカウンタクリアはできません。
- (d) OVF フラグの動作
- 8TCSR2 の OVF フラグは 16 ビットのカウンタ (8TCNT2、8TCNT3) がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) したとき 1 にセットされます。
 - 8TCSR3 の OVF フラグは、8 ビットのカウンタ (8TCNT3) がオーバーフロー (H'FF H'00) したとき 1 にセットされます。

(2) コンペアマッチカウントモード

チャンネル0、1の場合：

8TCR1のCKS2～CKS0ビットが(100)のとき、8TCNT1はチャンネル0のコンペアマッチAをカウントします。

チャンネル0、1の制御はそれぞれ独立に行われます。CMFフラグのセット、割り込みの発生、TMO端子の出力、カウンタクリアなどは、各チャンネルの設定に従います。

チャンネル2、3の場合：

8TCR3のCKS2～CKS0ビットが(100)のとき、8TCNT3はチャンネル2のコンペアマッチAをカウントします。

チャンネル2、3の制御はそれぞれ独立に行われます。CMFフラグのセット、割り込みの発生、TMO端子の出力、カウンタクリアなどは、各チャンネルの設定に従います。

(3) 使用上の注意

同一グループ内で16ビットカウンタモードとコンペアマッチカウントモードを同時に設定した場合、8TCNTの入カクロックが発生しなくなるため、カウンタが停止して動作しません。この設定は行わないでください。

9.4.6 インプットキャプチャの設定

インプットキャプチャ/アウトプットコンペア端子(TMIO₁, TMIO₃)の入力エッジを検出して8TCNTの値をTCORBに転送することができます。検出エッジは立ち上がりエッジ/立ち下がりエッジ/両エッジから選択できます。また、16ビットカウンタモードの時は、16ビットのインプットキャプチャとして使用できます。

(1) 8ビットタイマ(通常動作)時のインプットキャプチャ動作の設定手順例

チャンネル1の場合：

- (1) 8TCSR1のICEビットによりTCORB1を8ビットのインプットキャプチャレジスタに設定します。
- (2) 8TCSR1のOIS3、OIS2ビットによって、インプットキャプチャ信号(TMIO₁)の入力エッジを立ち上がりエッジ/立ち下がりエッジ/両エッジから選択します。
- (3) 8TCR1のCKS2～CKS0ビットにより入カクロックを選択し、8TCNTのカウント動作を開始してください。

チャンネル3の場合：

- (1) 8TCSR3のICEビットによりTCORB3を8ビットのインプットキャプチャレジスタに設定します。
- (2) 8TCSR3のOIS3、OIS2ビットによって、インプットキャプチャ信号(TMIO₃)の入力エッジを立ち上がりエッジ/立ち下がりエッジ/両エッジから選択します。
- (3) 8TCR3のCKS2～CKS0ビットにより入カクロックを選択し、8TCNTのカウント動作を開始してください。

【注】 チャンネル1のTCORB1をインプットキャプチャとして使用する場合、チャンネル0のTCORB0レジスタはコンペアマッチレジスタとして使用できません。
またチャンネル3のTCORB3をインプットキャプチャとして使用する場合、チャンネル2の

9. 8ビットタイマ

TCORB2レジスタはコンペアマッチレジスタとして使用できません。

(2) 16ビットカウントモード時のインプットキャプチャ動作の設定手順

チャンネル0,1の場合：

- (1) 16ビットカウントモード時、8TCSR1のICEビットを1に設定すると、TCORB0、TCORB1は16ビットのインプットキャプチャレジスタになります。
- (2) 8TCSR0のOIS3、OIS2ビットによって、インプットキャプチャ信号 (TMIO_i) の入力エッジを立ち上がりエッジ / 立ち下がりエッジ / 両エッジから選択します。(16ビットカウントモードの時は8TCSR1のOIS3、OIS2ビットの設定は無効になります。)
- (3) 8TCR1のCKS2～CKS0ビットにより入力クロックを選択し、8TCNTのカウント動作を開始してください。

チャンネル2,3の場合：

- (1) 16ビットカウントモード時、8TCSR3のICEビットを1に設定すると、TCORB2、TCORB3は16ビットのインプットキャプチャレジスタになります。
- (2) 8TCSR2のOIS3、OIS2ビットによって、インプットキャプチャ信号 (TMIO_i) の入力エッジを立ち上がりエッジ / 立ち下がりエッジ / 両エッジから選択します。(16ビットカウントモードの時は8TCSR3のOIS3、OIS2ビットの設定は無効になります。)
- (3) 8TCR3のCKS2～CKS0ビットにより入力クロックを選択し、8TCNTのカウント動作を開始してください。

9.5 割り込み

9.5.1 割り込み要因

8ビットタイマの割り込み要因は、CMIA、CMIB、OVIの3種類があります。表9.5に各割り込み要因と優先順位を示します。各割り込み要因は、8TCRの各割り込みイネーブルビットにより許可または禁止が設定され、それぞれ独立に割り込みコントローラに送られます。

表 9.5 8ビットタイマ割り込み要因の優先順位

割り込み要因	内 容	優先順位
CMIA	CMFAによる割り込み	高 ↑ 低
CMIB	CMFBによる割り込み	
TOVI	OVFによる割り込み	

なお、コンペアマッチ割り込み（CMIA1/CMIB1、CMIA3/CMIB3）およびオーバーフロー割り込み（TOVI0/TOVI1、TOVI2/TOVI3）は、2つの割り込みでベクタを兼用しています。

表 9.6 に割り込み要因一覧を示します。

表 9.6 8ビットタイマ割り込み要因一覧

チャンネル	割り込み要因	内 容
0	CMIA0	TCORA0のコンペアマッチ
	CMIB0	TCORB0のコンペアマッチ/インプットキャプチャ
1	CMIA1/CMIB1	TCORA1のコンペアマッチ、またはTCORB1のコンペアマッチ/インプットキャプチャ
0、1	TOVI0/TOVI1	カウンタ0、またはカウンタ1のオーバーフロー
2	CMIA2	TCORA2のコンペアマッチ
	CMIB2	TCORB2のコンペアマッチ/インプットキャプチャ
3	CMIA3/CMIB3	TCORA3のコンペアマッチ、またはTCORB3のコンペアマッチ/インプットキャプチャ
2、3	TOVI2/TOVI3	カウンタ2、またはカウンタ3のオーバーフロー

9.5.2 A/D変換の起動

チャンネル0のコンペアマッチAのみ、A/D変換器を起動することができます。

チャンネル0のコンペアマッチAの発生により、8TCSR0のCMFAフラグが1にセットされたとき、ADTEビットが1にセットされていると、A/D変換器に対して、A/D変換の開始を要求します。このときA/D変換器のADCRのTRGEビットが1にセットされていると、A/D変換が開始されます。8TCSR0のADTEビットが1にセットされている場合、A/D変換器の外部トリガ端子（ADTRG）入力は無効となります。

9.6 8ビットタイマの使用例

任意のデューティパルスを出力させた例を図 9.17 に示します。これは次に示すように設定します。

- (1) TCORAのコンペアマッチにより8TCNTがクリアされるように、8TCRのCCLR1ビットを0にクリア、CCLR0ビットを1にセットします。
- (2) TCORAのコンペアマッチにより1出力、TCORBのコンペアマッチにより0出力になるように8TCSRのOIS3,2、OS1,0ビットを(0110)に設定します。

以上の設定により周期が TCORA、パルス幅が TCORB の波形をソフトウェアの介在なしに出力できます。

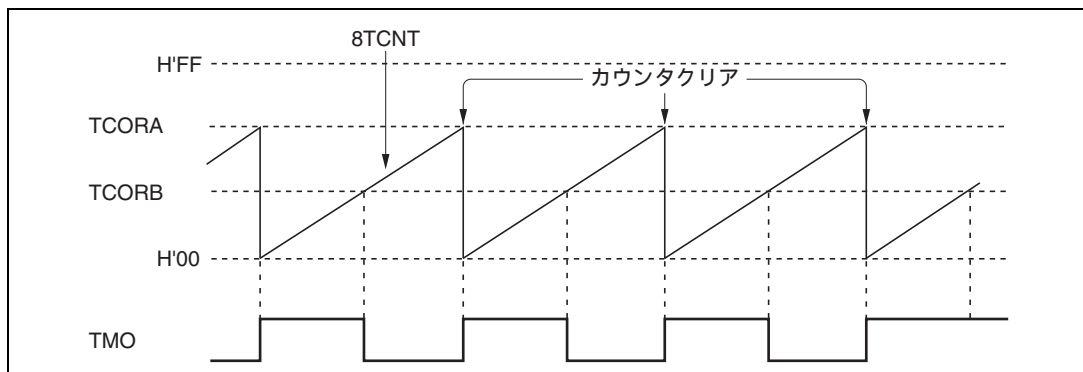


図 9.17 パルス出力例

9.7 使用上の注意

8ビットタイマの動作中、次のような競合が発生した場合、以下のような動作が起こりますので注意してください。

9.7.1 8TCNT のライトとクリアの競合

8TCNT のライトサイクル中の T_3 ステートで、カウンタクリア信号が発生すると、8TCNT への書き込みサイクルは行われず、8TCNT のクリアが優先されます。

このタイミングを図 9.18 に示します。

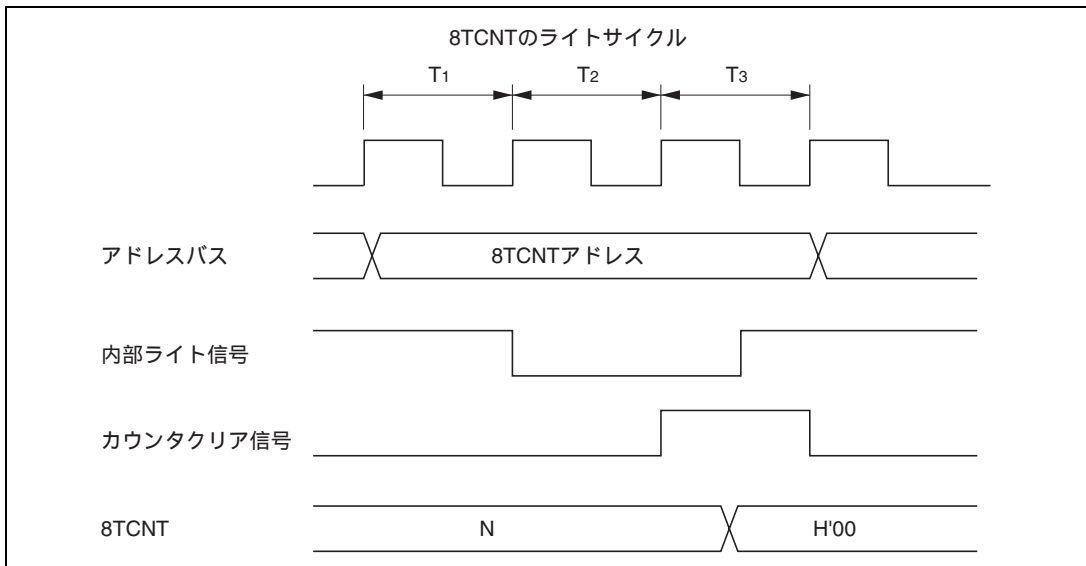


図 9.18 8TCNT のライトとクリアの競合

9.7.2 8TCNT のライトとカウントアップの競合

8TCNT のライトサイクル中の T_3 ステートでカウントアップが発生しても、カウントアップされずカウンタライトが優先されます。

このタイミングを図 9.19 に示します。

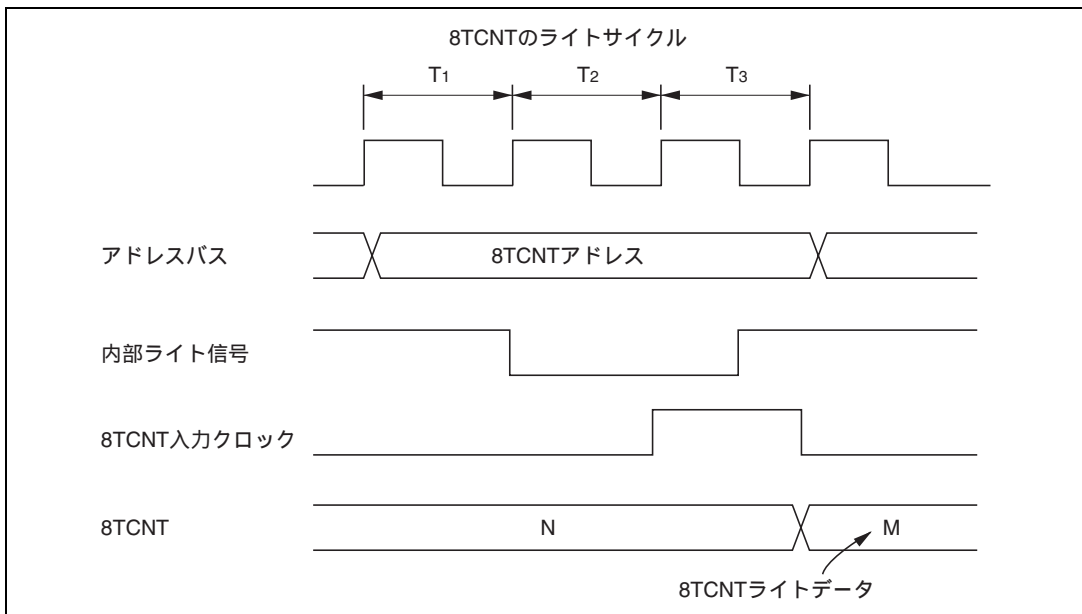


図 9.19 8TCNT のライトとカウントアップの競合

9.7.3 TCORのライトとコンペアマッチの競合

TCORのライトサイクル中の T_3 ステートで、コンペアマッチが発生しても、TCORのライトが優先され、コンペアマッチ信号は禁止されます。

このタイミングを図9.20に示します。

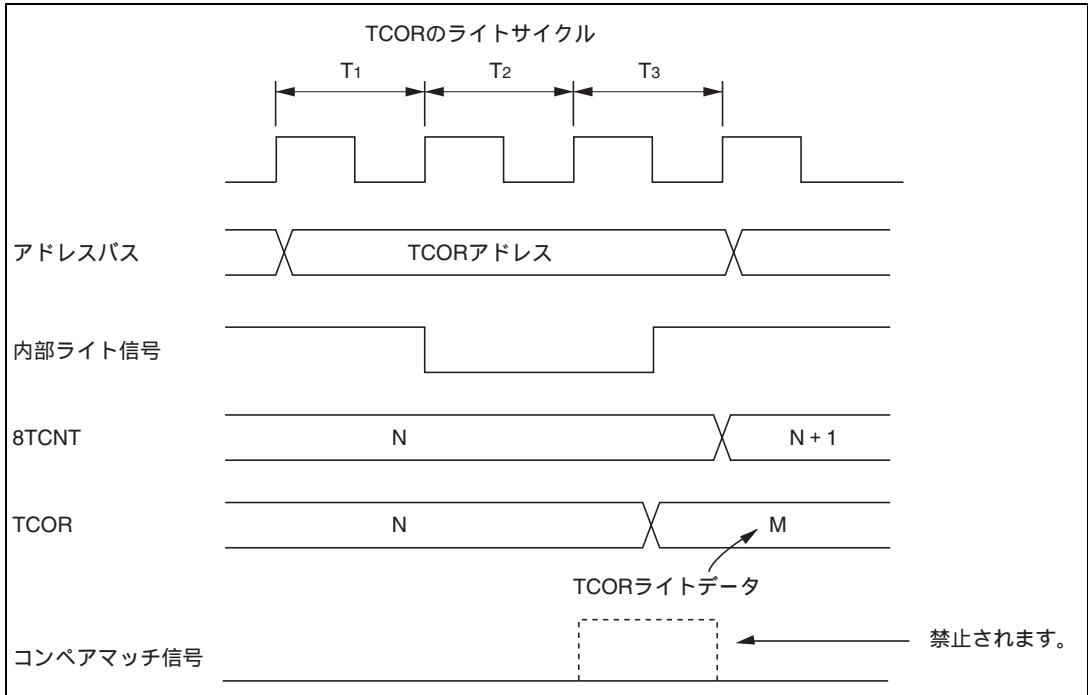


図 9.20 TCORのライトとコンペアマッチの競合

9.7.4 TCORのリードとインプットキャプチャの競合

TCORのリードサイクル中の T_3 状態で、インプットキャプチャ信号が発生すると、リードされるデータはインプットキャプチャ転送前のデータです。

このタイミング図を図9.21に示します。

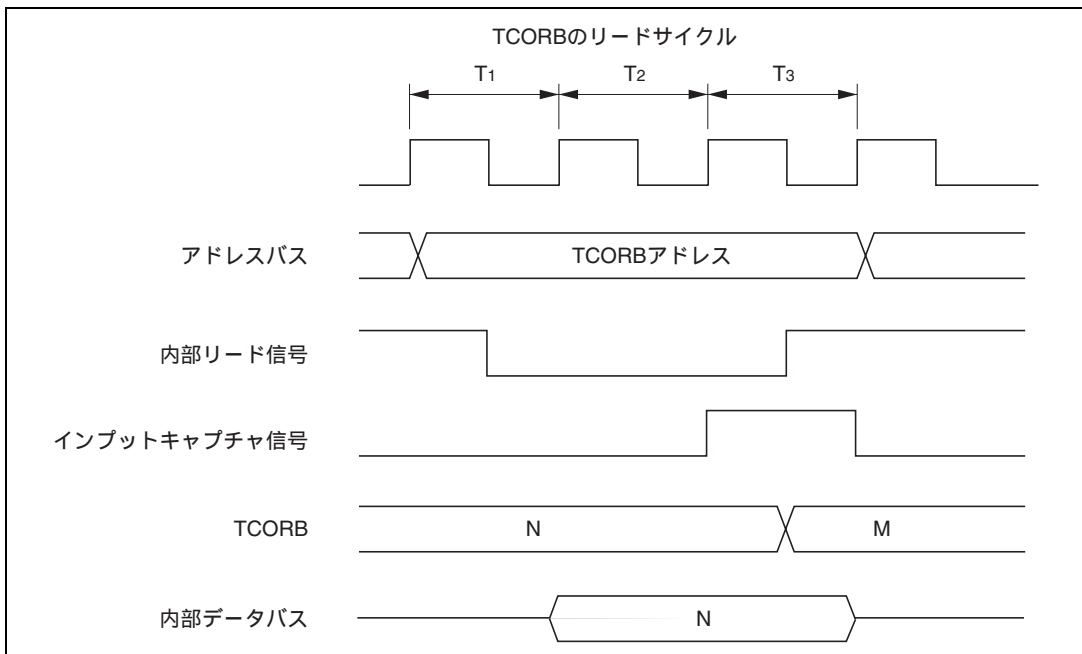


図 9.21 TCORB のリードとインプットキャプチャの競合

9.7.5 インพุットキャプチャによるカウンタクリアとカウントアップの競合

インพุットキャプチャ信号とカウントアップ信号が同時に発生すると、カウントアップされずインพุットキャプチャによるカウンタクリアが優先されます。TCORB にはカウンタクリア前の 8TCNT の内容が転送されます。

このタイミング図を図 9.22 に示します。

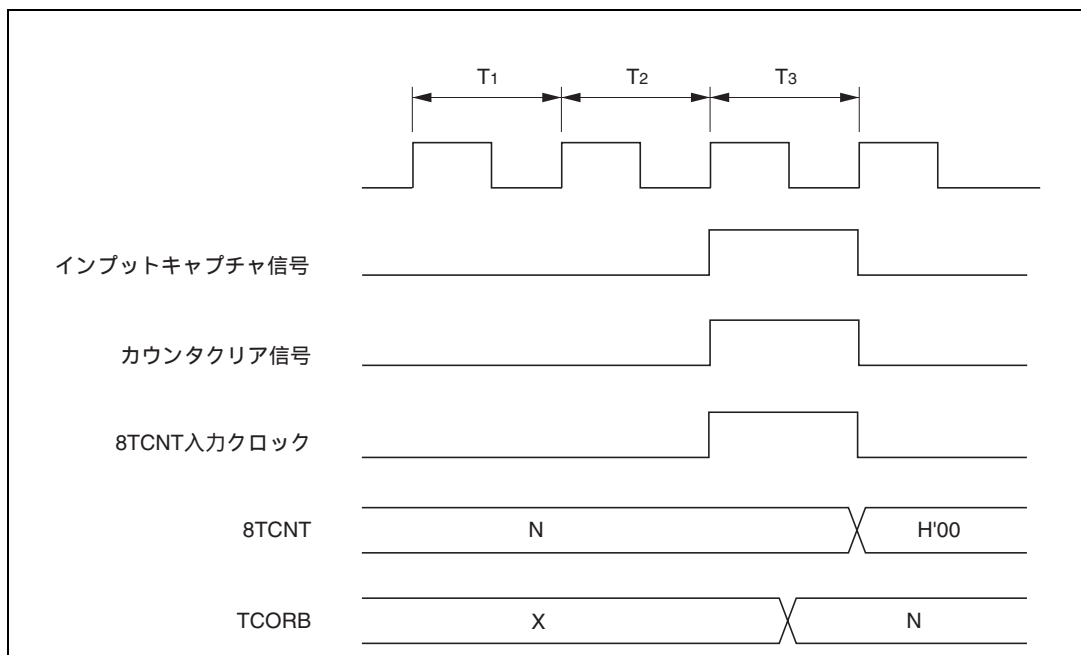


図 9.22 インพุットキャプチャによるカウンタクリアとカウントアップの競合

9.7.6 TCOR のライトとインプットキャプチャの競合

TCOR のライトサイクル中の T_3 ステートで、インプットキャプチャ信号が発生すると、TCOR への書き込みは行われず、インプットキャプチャが優先されます。

このタイミング図を図 9.23 に示します。

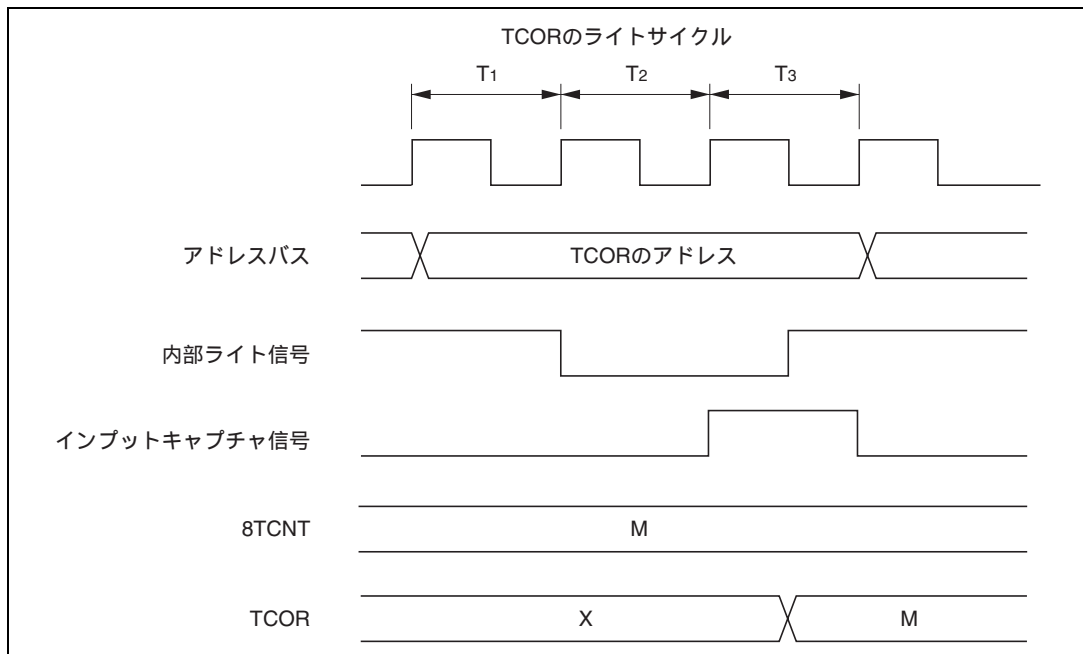


図 9.23 TCOR とインプットキャプチャの競合

9.7.7 16ビットカウントモード（カスケード接続時）の8TCNTのバイトライトとカウントアップの競合

16ビットカウントモードで8TCNTのバイトライトサイクル中の T_2 ステートまたは T_3 ステートでカウントアップが発生しても、ライトを行った側のバイトデータはカウントアップされず、カウンタライトが優先されます。ライトを行わなかった側のバイトデータはカウントアップされます。

このタイミングを図9.24に示します。

8TCNT（上位側）のバイトライトサイクル中の T_2 ステートでカウントアップが発生した場合の例です。

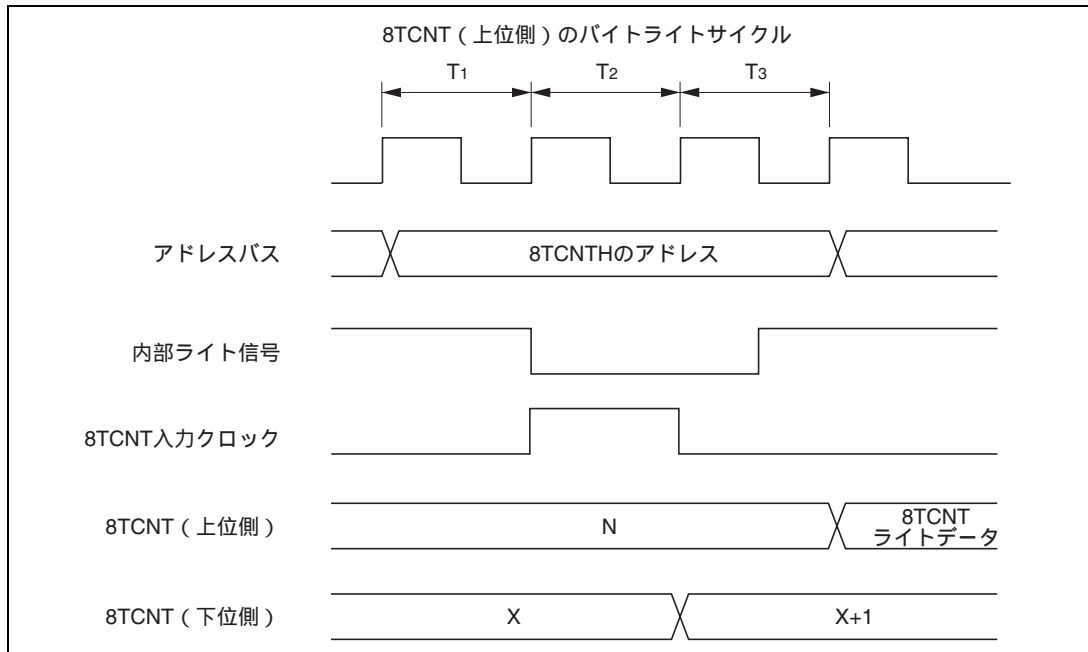


図 9.24 16ビットカウントモード時の8TCNTのバイトライトとカウントアップの競合

9.7.8 コンペアマッチ A、B の競合

コンペアマッチ A、B が同時に発生すると、コンペアマッチ A に対して設定されている出力状態と、コンペアマッチ B に対して設定されている出力状態のうち、表 9.7 に示すタイマ出力の優先順位に従って動作します。

表 9.7 タイマ出力の優先順位

出力設定	優先順位
トグル出力	高 ↑ 低
1 出力	
0 出力	
変化しない	

9.7.9 内部クロックの切り替えと8TCNTの動作

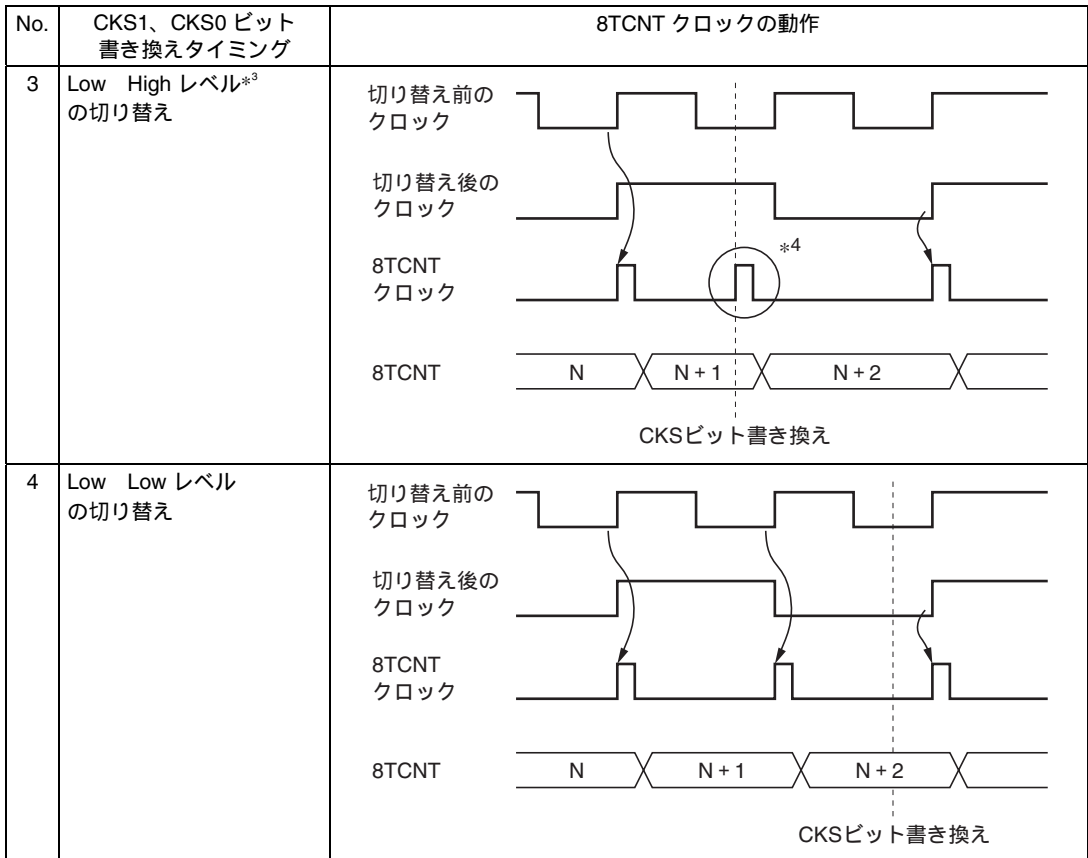
内部クロックを切り換えるタイミングによっては、8TCNTがカウントアップされてしまう場合があります。内部クロックの切り換えタイミング（CKS1、CKS0ビットの書き換え）と8TCNT動作の関係を表9.8に示します。

内部クロックから8TCNTクロックを生成する場合、内部クロックの立ち上がりエッジで検出しています。そのため表9.8のNo.3のように、Low Highレベルになるようなクロックの切り替えを行うと、切り替えタイミングを立ち下がりエッジとみなして8TCNTクロックが発生し、8TCNTがカウントアップされてしまいます。

また、内部クロックと外部クロックを切り替えるときも、8TCNTがカウントアップされることがあります。

表9.8 内部クロックの切り換えと8TCNTの動作

No.	CKS1、CKS0ビット書き換えタイミング	8TCNTクロックの動作
1	High Highレベル* ¹ の切り替え	<p>切り替え前のクロック</p> <p>切り替え後のクロック</p> <p>8TCNTクロック</p> <p>8TCNT</p> <p>CKSビット書き換え</p>
2	High Lowレベル* ² の切り替え	<p>切り替え前のクロック</p> <p>切り替え後のクロック</p> <p>8TCNTクロック</p> <p>8TCNT</p> <p>CKSビット書き換え</p>



【注】 *1 High レベル 停止、および停止 High レベルの場合を含みます。

*2 停止 Low レベルの場合を含みます。

*3 Low レベル 停止を含みます。

*4 切り替えのタイミングを立ち上がりエッジとみなすために発生し、8TCNT はカウントアップされてしまいます。

10. プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

10.1 概要

本 LSI は、16 ビットタイマをタイムベースとしてパルス出力を行うプログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC) を内蔵しています。TPC は 4 ビット単位の TPC 出力グループ 3~0 から構成されており、これらは同時に動作させることも、独立に動作させることも可能です。

10.1.1 特長

TPC の特長を以下に示します。

出力データ 16 ビット

最大 16 ビットのデータ出力が可能で、TPC 出力をビット単位に許可することができます。

4 系統の出力可能

4 ビット単位のグループで出力トリガ信号が選択可能で、最大 4 ビット×4 系統の出力を行うことができます。

出力トリガ信号を選択可能

16 ビットタイマの 3 チャンネルのコンペアマッチ信号の中から、グループごとに出カトリガ信号を選択することができます。

ノンオーバーラップ動作

複数のパルス出力の間のノンオーバーラップ期間を設定することができます。

10. プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

10.1.2 ブロック図

TPC のブロック図を図 10.1 に示します。

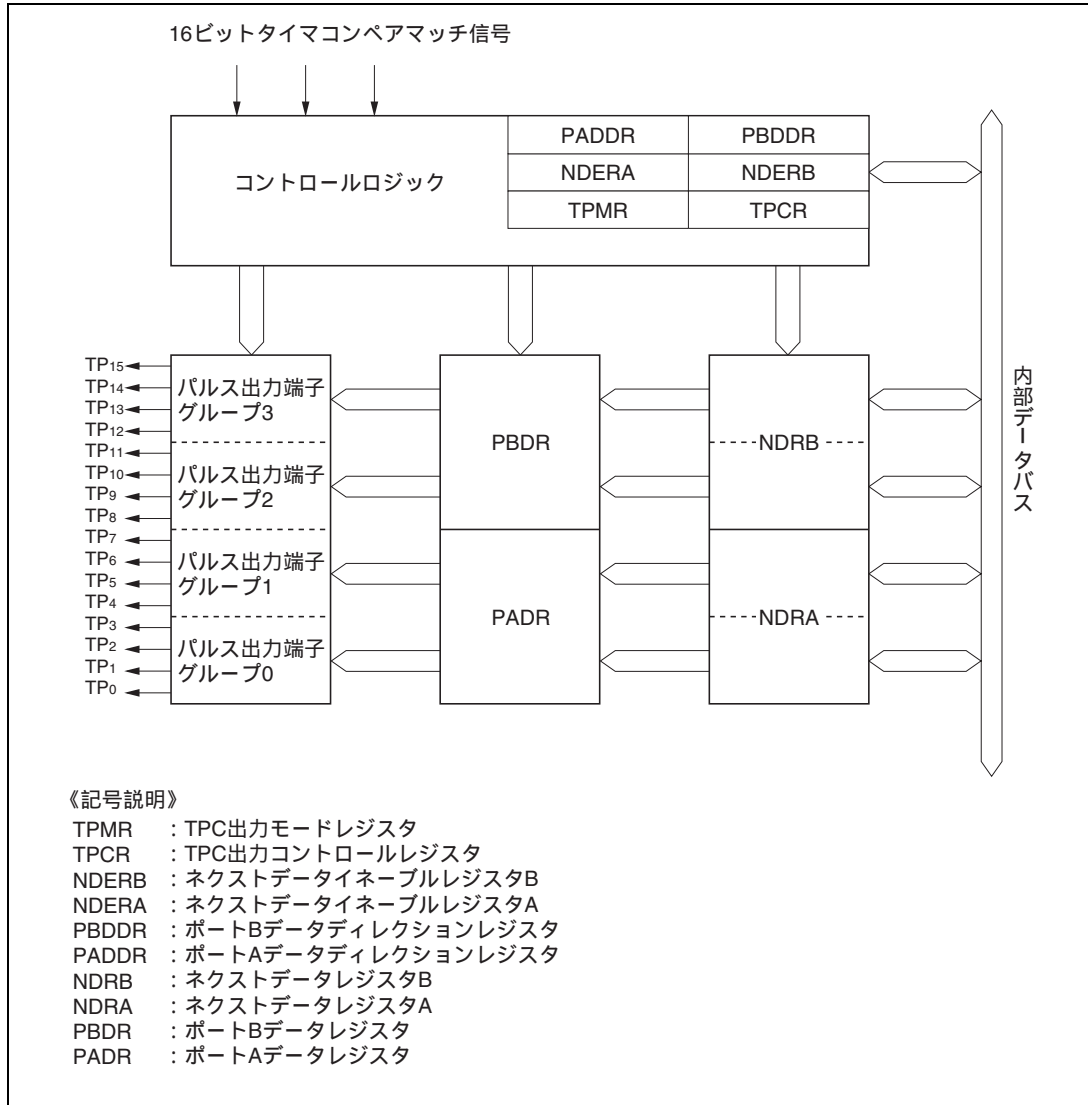


図 10.1 TPC のブロック図

10.1.3 端子構成

TPC の端子構成を表 10.1 に示します。

表 10.1 端子構成

名称	略称	入出力	機能
TPC 出力 0	TP ₀	出力	グループ 0 のパルス出力
TPC 出力 1	TP ₁	出力	
TPC 出力 2	TP ₂	出力	
TPC 出力 3	TP ₃	出力	
TPC 出力 4	TP ₄	出力	グループ 1 のパルス出力
TPC 出力 5	TP ₅	出力	
TPC 出力 6	TP ₆	出力	
TPC 出力 7	TP ₇	出力	
TPC 出力 8	TP ₈	出力	グループ 2 のパルス出力
TPC 出力 9	TP ₉	出力	
TPC 出力 10	TP ₁₀	出力	
TPC 出力 11	TP ₁₁	出力	
TPC 出力 12	TP ₁₂	出力	グループ 3 のパルス出力
TPC 出力 13	TP ₁₃	出力	
TPC 出力 14	TP ₁₄	出力	
TPC 出力 15	TP ₁₅	出力	

10. プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

10.1.4 レジスタ構成

TPC のレジスタ構成を表 10.2 に示します。

表 10.2 レジスタ構成

アドレス *1	名称	略称	R/W	初期値
H'EE009	ポート A データディレクションレジスタ	PADDR	W	H'00
H'FFFD9	ポート A データレジスタ	PADR	R/(W)*2	H'00
H'EE00A	ポート B データディレクションレジスタ	PBDDR	W	H'00
H'FFFDA	ポート B データレジスタ	PBDR	R/(W)*2	H'00
H'FFFA0	TPC 出力モードレジスタ	TPMR	R/W	H'F0
H'FFFA1	TPC 出力コントロールレジスタ	TPCR	R/W	H'FF
H'FFFA2	ネクストデータイネーブルレジスタ B	NDERB	R/W	H'00
H'FFFA3	ネクストデータイネーブルレジスタ A	NDERA	R/W	H'00
H'FFFA5/ H'FFFA7*3	ネクストデータレジスタ A	NDRA	R/W	H'00
H'FFFA4/ H'FFFA6*3	ネクストデータレジスタ B	NDRB	R/W	H'00

- 【注】 *1 アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。
*2 TPC 出力として使用しているビットは、ライトできません。
*3 TPCR の設定により TPC 出力グループ 0 と TPC 出力グループ 1 の出力トリガが同一の場合は NDRA のアドレスは H'FFFA5 となり、出力トリガが異なる場合はグループ 0 に対応する NDRA のアドレスは H'FFFA7、グループ 1 に対応する NDRA のアドレスは H'FFFA5 となります。
同様に、TPCR の設定により TPC 出力グループ 2 と TPC 出力グループ 3 の出力トリガが同一の場合は NDRB のアドレスは H'FFFA4 となり出力トリガが異なる場合はグループ 2 に対応する NDRB のアドレスは H'FFFA6、グループ 3 に対応する NDRB のアドレスは H'FFFA4 となります。

10.2 各レジスタの説明

10.2.1 ポート A データディレクションレジスタ (PADDR)

PADDR は 8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート A の各端子の入出力方向をビット単位に設定します。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	PA7DDR	PA6DDR	PA5DDR	PA4DDR	PA3DDR	PA2DDR	PA1DDR	PA0DDR
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	W	W	W	W	W	W	W	W

ポートAデータディレクション7~0

ポートAの各端子の入出力を選択するビットです。

ポート A は TP₇ ~ TP₀ 端子との兼用端子となっています。TPC 出力を行う端子に対応するビットは 1 にセットしてください。

PADDR の詳細は、「7.11 ポート A」を参照してください。

10.2.2 ポート A データレジスタ (PADR)

PADR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、TPC 出力を使用する場合、グループ 0、1 の出力データを格納します。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	PA7	PA6	PA5	PA4	PA3	PA2	PA1	PA0
:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*

ポートAデータ7~0

TPC出力グループ0、1の出力データを格納するビットです。

【注】* NDERA により、TPC 出力に設定されたビットはリード専用となります。

PADR の詳細は、「7.11 ポート A」を参照してください。

10.2.3 ポート B データディレクションレジスタ (PBDDR)

PBDDR は 8 ビットのライト専用のレジスタで、ポート B の各端子の入出力方向をビット単位に設定します。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	PB7DDR	PB6DDR	PB5DDR	PB4DDR	PB3DDR	PB2DDR	PB1DDR	PB0DDR
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	W	W	W	W	W	W	W	W

ポートBデータディレクション7~0

ポートBの各端子の入出力を選択するビットです。

ポート B は TP₁₅ ~ TP₈ 端子との兼用端子となっています。TPC 出力を行う端子に対応するビットは 1 にセットしてください。

PBDDR の詳細は、「7.12 ポート B」を参照してください。

10.2.4 ポート B データレジスタ (PBDR)

PBDR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、TPC 出力を使用する場合、PBDR はグループ 2、3 の出力データを格納します。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	PB7	PB6	PB5	PB4	PB3	PB2	PB1	PB0
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*

ポートBデータ7~0

TPC出力グループ2、3の出力データを格納するビットです。

【注】* NDERB により、TPC 出力に設定されたビットはリード専用となります。

PBDR の詳細は、「7.12 ポート B」を参照してください。

10.2.5 ネクストデータレジスタ A (NDRA)

NDRA は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、TPC 出力グループ 1、0 (TP₇~TP₀端子)の次の出力データを格納します。TPC 出力を行う場合、TPCR で指定した 16 ビットタイマのコンペアマッチが発生したときに、NDRA の内容が PADR の対応するビットに転送されます。

NDRA のアドレスは、TPC 出力グループ 0、1 の出力トリガを同一に設定した場合と異なるように設定した場合とで異なります。

NDRA はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に H'00 に初期化されます。

ソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。

(1) TPC 出力グループ 0、1 の出力トリガが同一の場合

TPC 出力グループ 0、1 の出力トリガとなるコンペアマッチを同一にすると、NDRA のアドレスは H'FFFA5 となります。グループ 1、0 はそれぞれ上位 4 ビット、下位 4 ビットになります。このとき、アドレス H'FFFA7 はすべてリザーブビットとなります。リザーブビットはリードすると常に 1 が読み出され、ライトは無効です。

(a) アドレス : H'FFFA5

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	NDR7	NDR6	NDR5	NDR4	NDR3	NDR2	NDR1	NDR0
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

 ----- 	 -----
ネクストデータ7~4 TPC出力グループ1の次の 出力データを格納するビットです。	ネクストデータ3~0 TPC出力グループ0の次の 出力データを格納するビットです。

(b) アドレス : H'FFFA7

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	-	-	-	-	-	-	-	-
初期値 :	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W :	-	-	-	-	-	-	-	-

リザーブビット

10. プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

(2) TPC 出力グループ 0、1 の出力トリガが異なる場合

TPC 出力グループ 0、1 の出力トリガとなるコンペアマッチを別にする、NDR4 の上位 4 ビット (グループ 1) のアドレスは H'FFFA5、NDR4 の下位 4 ビット (グループ 0) のアドレスは H'FFFA7 となります。このとき、アドレス H'FFFA5 のビット 3~0、アドレス H'FFFA7 のビット 7~4 はリザーブビットとなります。リザーブビットはリードすると常に 1 が読み出され、ライトは無効です。

(a) アドレス : H'FFFA5

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	NDR7	NDR6	NDR5	NDR4	-	-	-	-
初期値 :	0	0	0	0	1	1	1	1
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	-	-	-	-

ネクストデータ7~4

TPC出力グループ1の次の

出力データを格納するビットです。

リザーブビット

(b) アドレス : H'FFFA7

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	-	-	-	-	NDR3	NDR2	NDR1	NDR0
初期値 :	1	1	1	1	0	0	0	0
R/W :	-	-	-	-	R/W	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

ネクストデータ3~0

TPC出力グループ0の次の

出力データを格納するビットです。

10.2.6 ネクストデータレジスタ B (NDRB)

NDRB は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、TPC 出力グループ 3、2 (TP₁₅ ~ TP₈ 端子) の次の出力データを格納します。TPC 出力を行う場合、TPCR で指定した 16 ビットタイマのコンペアマッチが発生したときに、NDRB の内容が PBDR の対応するビットに転送されます。NDRB のアドレスは、TPC 出力グループ 2、3 の出力トリガを同一に設定した場合と異なるように設定した場合とで異なります。

NDRB はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。

(1) TPC 出力グループ 2、3 の出力トリガが同一の場合

TPC 出力グループ 2、3 の出力トリガとなるコンペアマッチを同一にすると、NDRB のアドレスは H'FFFA4 となります。グループ 3、2 はそれぞれ下位 4 ビット、上位 4 ビットになります。このとき、アドレス H'FFFA6 はすべてリザーブビットとなります。リザーブビットはリードすると常に 1 が読み出され、ライトは無効です。

(a) アドレス : H'FFFA4

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	NDR15	NDR14	NDR13	NDR12	NDR11	NDR10	NDR9	NDR8
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

----- -----	----- -----
ネクストデータ15 ~ 12 TPC出力グループ3の次の 出力データを格納するビットです。	ネクストデータ11 ~ 8 TPC出力グループ2の次の 出力データを格納するビットです。

(b) アドレス : H'FFFA6

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	-	-	-	-	-	-	-	-
初期値 :	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W :	-	-	-	-	-	-	-	-

リザーブビット

10. プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

(2) TPC 出力グループ 2、3 の出力トリガが異なる場合

TPC 出力グループ 2、3 の出力トリガとなるコンペアマッチを別にする、NDRB の上位 4 ビット (グループ 3) のアドレスは H'FFFA4、NDRB の下位 4 ビット (グループ 2) のアドレスは H'FFFA6 となります。このとき、アドレス H'FFFA4 のビット 3~0、アドレス H'FFFA6 のビット 7~4 はリザーブビットとなります。リザーブビットはリードすると常に 1 が読み出され、ライトは無効です。

(a) アドレス : H'FFFA4

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	NDR15	NDR14	NDR13	NDR12	-	-	-	-
初期値 :	0	0	0	0	1	1	1	1
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	-	-	-	-

ネクストデータ15~12

リザーブビット

TPC出力グループ3の次の

出力データを格納するビットです。

(b) アドレス : H'FFFA6

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	-	-	-	-	NDR11	NDR10	NDR9	NDR8
初期値 :	1	1	1	1	0	0	0	0
R/W :	-	-	-	-	R/W	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

ネクストデータ11~8

TPC出力グループ2の次の

出力データを格納するビットです。

10.2.7 ネクストデータイネーブルレジスタ A (NDERA)

NDERA は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、TPC 出力グループ 1、0 (TP₇~TP₀端子) の許可/禁止をビット単位で選択します。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	NDER7	NDER6	NDER5	NDER4	NDER3	NDER2	NDER1	NDER0
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ネクストデータイネーブル7~0

TPC出力グループ1、0を許可/禁止を選択するビットです。

NDERA により TPC 出力が許可されたビットは、TPCR で選択された 16 ビットタイマのコンペアマッチが発生すると、NDRA の値が PADR の当該ビットに自動転送され出力値が更新されます。TPC 出力を禁止されているビットについては、NDRA から PADR への転送は行われず出力値も変化しません。

NDERA はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。

ビット7~0 : ネクストデータイネーブル7~0 (NDER7~NDER0)

TPC 出力グループ 1、0 (TP₇~TP₀端子) の許可/禁止をビット単位で選択します。

ビット7~0	説明
NDER7~NDER0	
0	TPC 出力 TP ₇ ~TP ₀ を禁止 (NDR7~NDR0 から PA ₇ ~PA ₀ への転送禁止) (初期値)
1	TPC 出力 TP ₇ ~TP ₀ を許可 (NDR7~NDR0 から PA ₇ ~PA ₀ への転送許可)

10. プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

10.2.8 ネクストデータイネーブルレジスタ B (NDERB)

NDERB は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、TPC 出力グループ 3、2 (TP₁₅ ~ TP₈ 端子) の許可/禁止をビット単位で選択します。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	NDER15	NDER14	NDER13	NDER12	NDER11	NDER10	NDER9	NDER8
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ネクストデータイネーブル15~8

TPC出力グループ3、2を許可/禁止を

選択するビットです。

NDERB により TPC 出力が許可されたビットは、TPCR で選択された 16 ビットタイマのコンペアマッチが発生すると、NDRB の値が PBDR の当該ビットに自動転送され出力値が更新されます。TPC 出力を禁止されているビットについては、NDRB から PBDR への転送は行われず出力値も変化しません。

NDERB はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。

ビット 7~0 : ネクストデータイネーブル 15~8 (NDER15~NDER8)

TPC 出力グループ 3、2 (TP₁₅ ~ TP₈ 端子) の許可/禁止をビット単位で選択します。

ビット 7~0	説明
NDER15 ~ NDER8	
0	TPC 出力 TP ₁₅ ~ TP ₈ を禁止 (NDR15 ~ NDR8 から PB ₇ ~ PB ₀ への転送禁止) (初期値)
1	TPC 出力 TP ₁₅ ~ TP ₈ を許可 (NDR15 ~ NDR8 から PB ₇ ~ PB ₀ への転送許可)

10.2.9 TPC 出力コントロールレジスタ (TPCR)

TPCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、TPC 出力の出力トリガ信号をグループ単位で選択します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	G3CMS1	G3CMS0	G2CMS1	G2CMS0	G1CMS1	G1CMS0	G0CMS1	G0CMS0
初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

グループ0コンペアマッチセレクト1、0
TPC出力グループ0 (TP₃-TP₀) の出力トリガとなるコンペアマッチを選択するビットです。

グループ1コンペアマッチセレクト1、0
TPC出力グループ1 (TP₇-TP₄) の出力トリガとなるコンペアマッチを選択するビットです。

グループ2コンペアマッチセレクト1、0
TPC出力グループ2 (TP₁₁-TP₈) の出力トリガとなるコンペアマッチを選択するビットです。

グループ3コンペアマッチセレクト1、0
TPC出力グループ3 (TP₁₅-TP₁₂) の出力トリガとなるコンペアマッチを選択するビットです。

TPCR は、リセットまたはハードウェアスタンバイモード時に H'FF に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。

10. プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

ビット7、6：グループ3 コンペアマッチセレクト1、0 (G3CMS1、G3CMS0)

TPC 出力グループ3 (TP₁₅ ~ TP₁₂端子) の出力トリガとなるコンペアマッチを選択します。

ビット7	ビット6	説明
G3CMS1	G3CMS0	
0	0	TPC 出力グループ3 (TP ₁₅ ~ TP ₁₂ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル0のコンペアマッチ
	1	TPC 出力グループ3 (TP ₁₅ ~ TP ₁₂ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル1のコンペアマッチ
1	0	TPC 出力グループ3 (TP ₁₅ ~ TP ₁₂ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル2のコンペアマッチ
	1	TPC 出力グループ3 (TP ₁₅ ~ TP ₁₂ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル2のコンペアマッチ (初期値)

ビット5、4：グループ2 コンペアマッチセレクト1、0 (G2CMS1、G2CMS0)

TPC 出力グループ2 (TP₁₁ ~ TP₈端子) の出力トリガとなるコンペアマッチを選択します。

ビット5	ビット4	説明
G2CMS1	G2CMS0	
0	0	TPC 出力グループ2 (TP ₁₁ ~ TP ₈ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル0のコンペアマッチ
	1	TPC 出力グループ2 (TP ₁₁ ~ TP ₈ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル1のコンペアマッチ
1	0	TPC 出力グループ2 (TP ₁₁ ~ TP ₈ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル2のコンペアマッチ
	1	TPC 出力グループ2 (TP ₁₁ ~ TP ₈ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル2のコンペアマッチ (初期値)

ビット3、2：グループ1 コンペアマッチセレクト1、0 (G1CMS1、G1CMS0)

TPC 出力グループ1 (TP₇ ~ TP₄端子) の出力トリガとなるコンペアマッチを選択します。

ビット3	ビット2	説明
G1CMS1	G1CMS0	
0	0	TPC 出力グループ1 (TP ₇ ~ TP ₄ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル0のコンペアマッチ
	1	TPC 出力グループ1 (TP ₇ ~ TP ₄ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル1のコンペアマッチ
1	0	TPC 出力グループ1 (TP ₇ ~ TP ₄ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル2のコンペアマッチ
	1	TPC 出力グループ1 (TP ₇ ~ TP ₄ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイマチャンネル2のコンペアマッチ (初期値)

10. プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

ビット 1、0 : グループ 0 コンペアマッチセレクト 1、0 (G0CMS1、G0CMS0)

TPC 出力グループ 0 (TP₃~TP₀端子) の出力トリガとなるコンペアマッチを選択します。

ビット 1	ビット 0	説明
G0CMS1	G0CMS0	
0	0	TPC 出力グループ 0 (TP ₃ ~TP ₀ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイムチャネル 0 のコンペアマッチ
	1	TPC 出力グループ 0 (TP ₃ ~TP ₀ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイムチャネル 1 のコンペアマッチ
1	0	TPC 出力グループ 0 (TP ₃ ~TP ₀ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイムチャネル 2 のコンペアマッチ
	1	TPC 出力グループ 0 (TP ₃ ~TP ₀ 端子) の出力トリガは、16 ビットタイムチャネル 2 のコンペアマッチ (初期値)

10.2.10 TPC 出力モードレジスタ (TPMR)

TPMR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、TPC 出力を通常動作で行うか、ノンオーバーラップ動作で行うかをグループ単位で指定します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	-	-	-	-	G3NOV	G2NOV	G1NOV	G0NOV
初期値:	1	1	1	1	0	0	0	0
R/W :	-	-	-	-	R/W	R/W	R/W	R/W

<p>リザーブビット</p>	<p>グループ0ノンオーバーラップ TPC出力グループ0 (TP₃- TP₀) のノンオーバーラップ 動作を設定するビットです。</p> <p>グループ1ノンオーバーラップ TPC出力グループ1 (TP₇- TP₄) のノンオーバーラップ 動作を設定するビットです。</p> <p>グループ2ノンオーバーラップ TPC出力グループ2 (TP₁₁- TP₈) のノンオーバーラップ 動作を設定するビットです。</p> <p>グループ3ノンオーバーラップ TPC出力グループ3 (TP₁₅- TP₁₂) のノンオーバーラップ 動作を設定するビットです。</p>
----------------	--

ノンオーバーラップ動作の TPC 出力は、出力トリガとなる 16 ビットタイマの GRB に出力波形の周期を、また GRA にノンオーバーラップ期間を設定し、コンペアマッチ A、B で出力値を変化させます。

詳細は、「10.3.4 TPC 出力ノンオーバーラップ動作」を参照してください。

TPMR はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に H'F0 に初期化されます。

ソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。

ビット7~4: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

ビット3: グループ3 ノンオーバーラップ (G3NOV)

TPC 出力グループ3 (TP₁₅ ~ TP₁₂ 端子) を通常動作させるか、ノンオーバーラップ動作させるかを選択します。

ビット3	説明
G3NOV	
0	TPC 出力グループ3 は、通常動作 (選択された 16 ビットタイマのコンペアマッチ A で出力値を更新します。) (初期値)
1	TPC 出力グループ3 は、ノンオーバーラップ動作 (選択された 16 ビットタイマのコンペアマッチ A、B により、1 出力、0 出力を独立に行うことができます。)

ビット2: グループ2 ノンオーバーラップ (G2NOV)

TPC 出力グループ2 (TP₁₁ ~ TP₈ 端子) を通常動作させるか、ノンオーバーラップ動作させるかを選択します。

ビット2	説明
G2NOV	
0	TPC 出力グループ2 は、通常動作 (選択された 16 ビットタイマのコンペアマッチ A で出力値を更新します。) (初期値)
1	TPC 出力グループ2 は、ノンオーバーラップ動作 (選択された 16 ビットタイマのコンペアマッチ A、B により、1 出力、0 出力を独立に行うことができます。)

ビット1: グループ1 ノンオーバーラップ (G1NOV)

TPC 出力グループ1 (TP₇ ~ TP₄ 端子) を通常動作させるか、ノンオーバーラップ動作させるかを選択します。

ビット1	説明
G1NOV	
0	TPC 出力グループ1 は、通常動作 (選択された 16 ビットタイマのコンペアマッチ A で出力値を更新します。) (初期値)
1	TPC 出力グループ1 は、ノンオーバーラップ動作 (選択された 16 ビットタイマのコンペアマッチ A、B により、1 出力、0 出力を独立に行うことができます。)

10. プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

ビット0：グループ0 ノンオーバーラップ (G0NOV)

TPC 出力グループ 0 (TP₃~TP₀ 端子)を通常動作させるか、ノンオーバーラップ動作させるかを選択します。

ビット0	説明
G0NOV	
0	TPC 出力グループ 0 は、通常動作 (選択された 16 ビットタイマのコンペアマッチ A で出力値を更新します。) (初期値)
1	TPC 出力グループ 0 は、ノンオーバーラップ動作 (選択された 16 ビットタイマのコンペアマッチ A、B により、1 出力、0 出力を独立に行うことができます。)

10.3 動作説明

10.3.1 概要

TPC 出力は、PADDR、PBDDR と NDERA、NDERB の対応するビットをそれぞれ 1 にセットすることにより許可状態となります。この状態では、対応する PADR、PBDR の内容が出力されます。

その後、TPCR で指定したコンペアマッチが発生すると、ビットに対応する NDRA および NDRB の内容がそれぞれ PADR および PBDR に転送され、出力値が更新されます。

TPC 出力動作を図 10.2 に示します。また、TPC 動作条件を表 10.3 に示します。

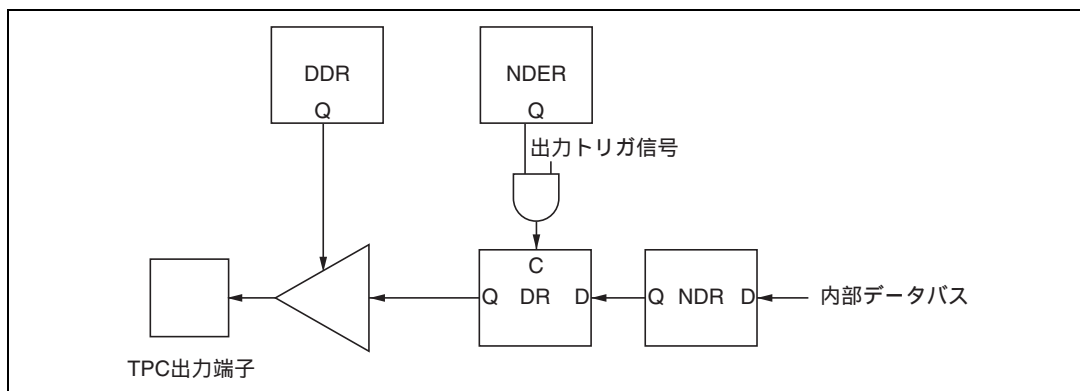


図 10.2 TPC 出力動作

表 10.3 TPC 動作条件

NDER	DDR	端子機能
0	0	入力ポート
	1	出力ポート
1	0	入力ポート (ただし、コンペアマッチ時に NDR から DR の転送を行い、DR へのライトはできません。)
	1	TPC パルス出力

次のコンペアマッチが発生するまでに NDRA および NDRB に出力データを書き込むことにより、コンペアマッチごとに最大 16 ビットのデータを順次出力することができます。

ノンオーバーラップ動作については、「10.3.4 TPC 出力ノンオーバーラップ動作」を参照してください。

10.3.2 出力タイミング

TPC 出力許可状態で指定されたコンペアマッチが発生すると、NDRA/NDRB の内容が PADR/PBDR に転送され、出力されます。

このタイミングを図 10.3 に示します。

コンペアマッチ A により、グループ 2、3 で通常出力を行った場合の例です。

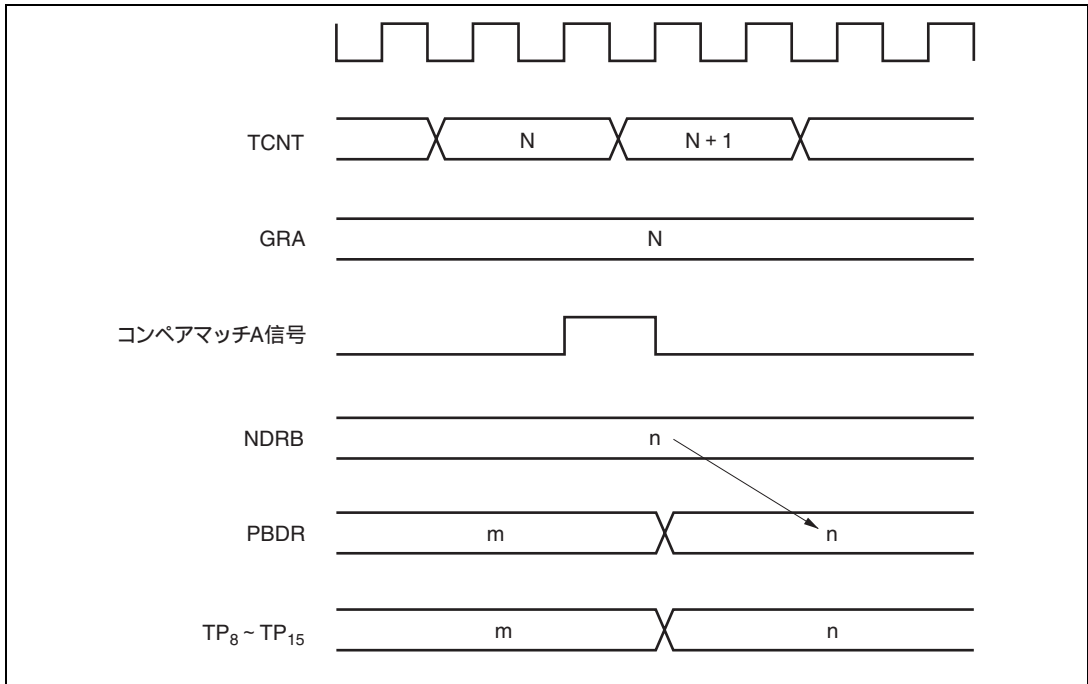


図 10.3 NDR の内容が転送・出力されるタイミング (例)

10.3.3 TPC 出力通常動作

(1) TPC 出力通常動作の設定手順例

TPC 出力通常動作の設定手順例を図 10.4 に示します。

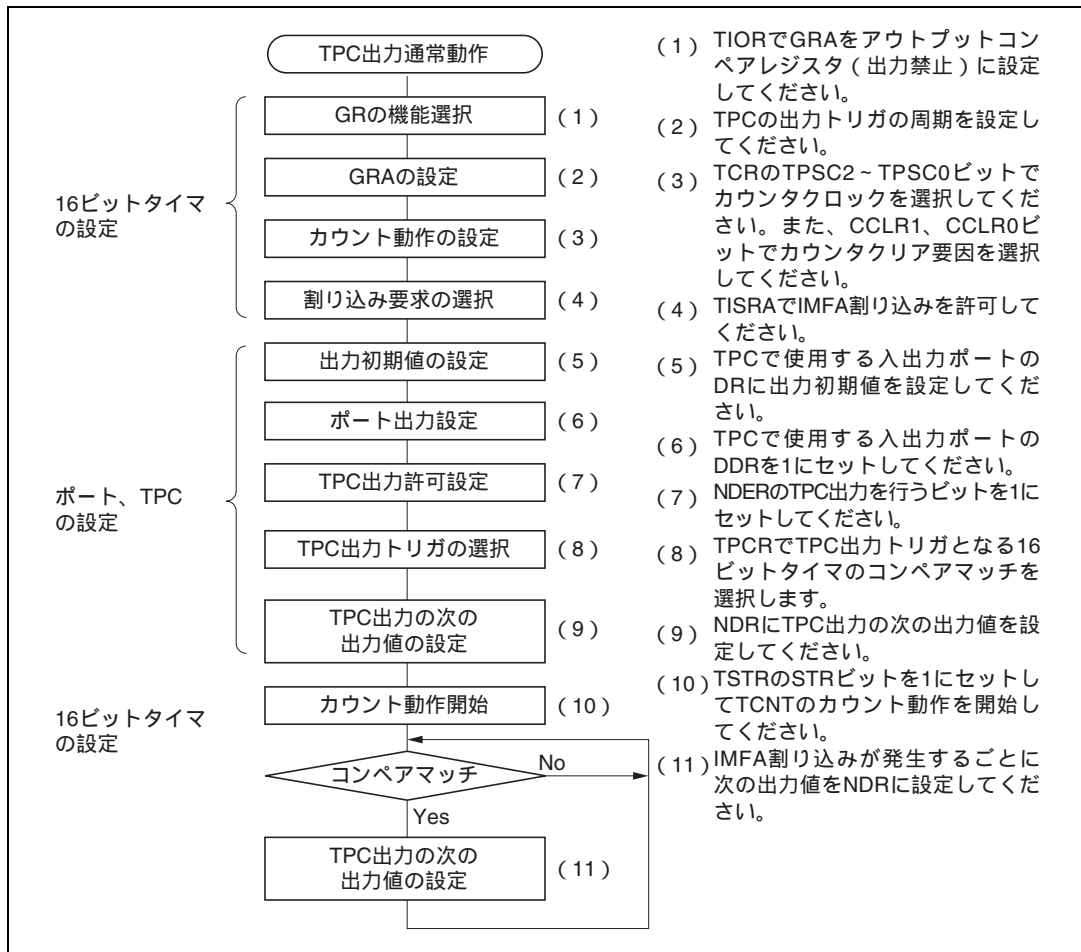


図 10.4 TPC 出力通常動作の設定手順例

(2) TPC 出力通常動作例 (5 相パルス出力例)

TPC 出力を使用して一定周期で 5 相パルスを出力させた例を図 10.5 に示します。

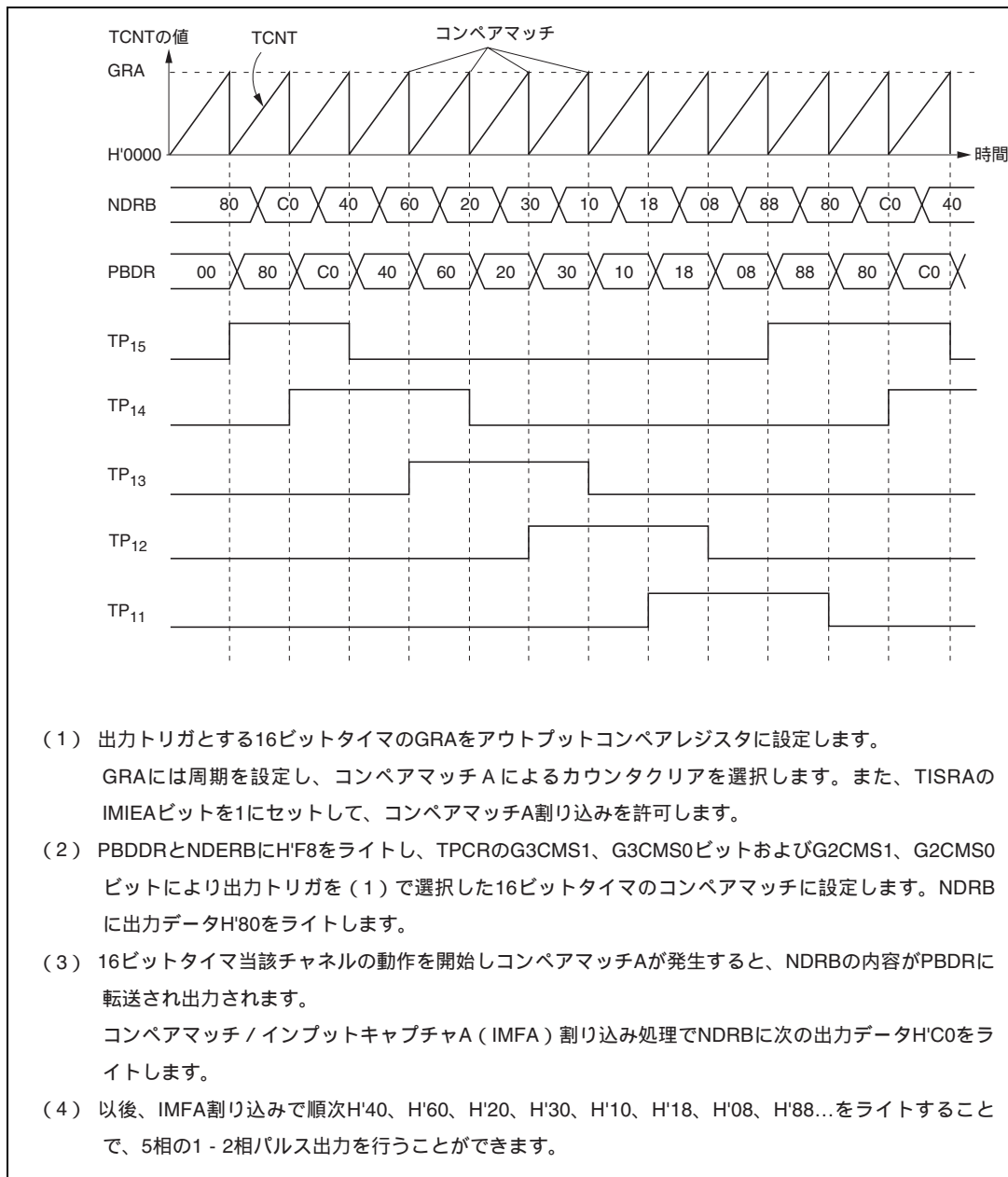


図 10.5 TPC 出力通常動作例 (5 相パルス出力例)

10.3.4 TPC 出力ノンオーバーラップ動作

(1) TPC 出力ノンオーバーラップ動作の設定手順例

TPC 出力ノンオーバーラップ動作の設定手順例を図 10.6 に示します。

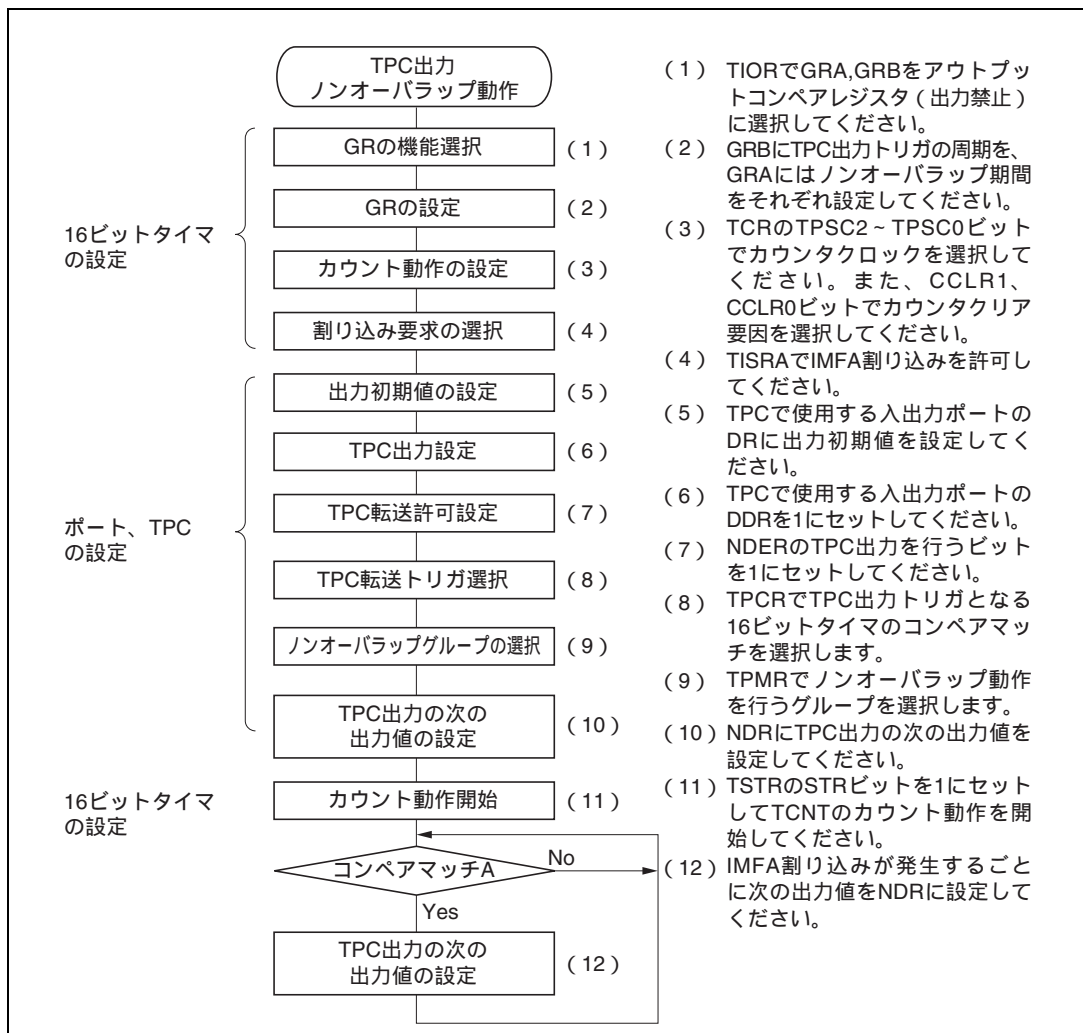


図 10.6 TPC 出力ノンオーバーラップ動作の設定手順例

(2) TPC 出力ノンオーバーラップ動作例 (4 相の相補ノンオーバーラップ出力例)

TPC 出力を使用して 4 相の相補ノンオーバーラップのパルスを出力させた例を図 10.7 に示します。

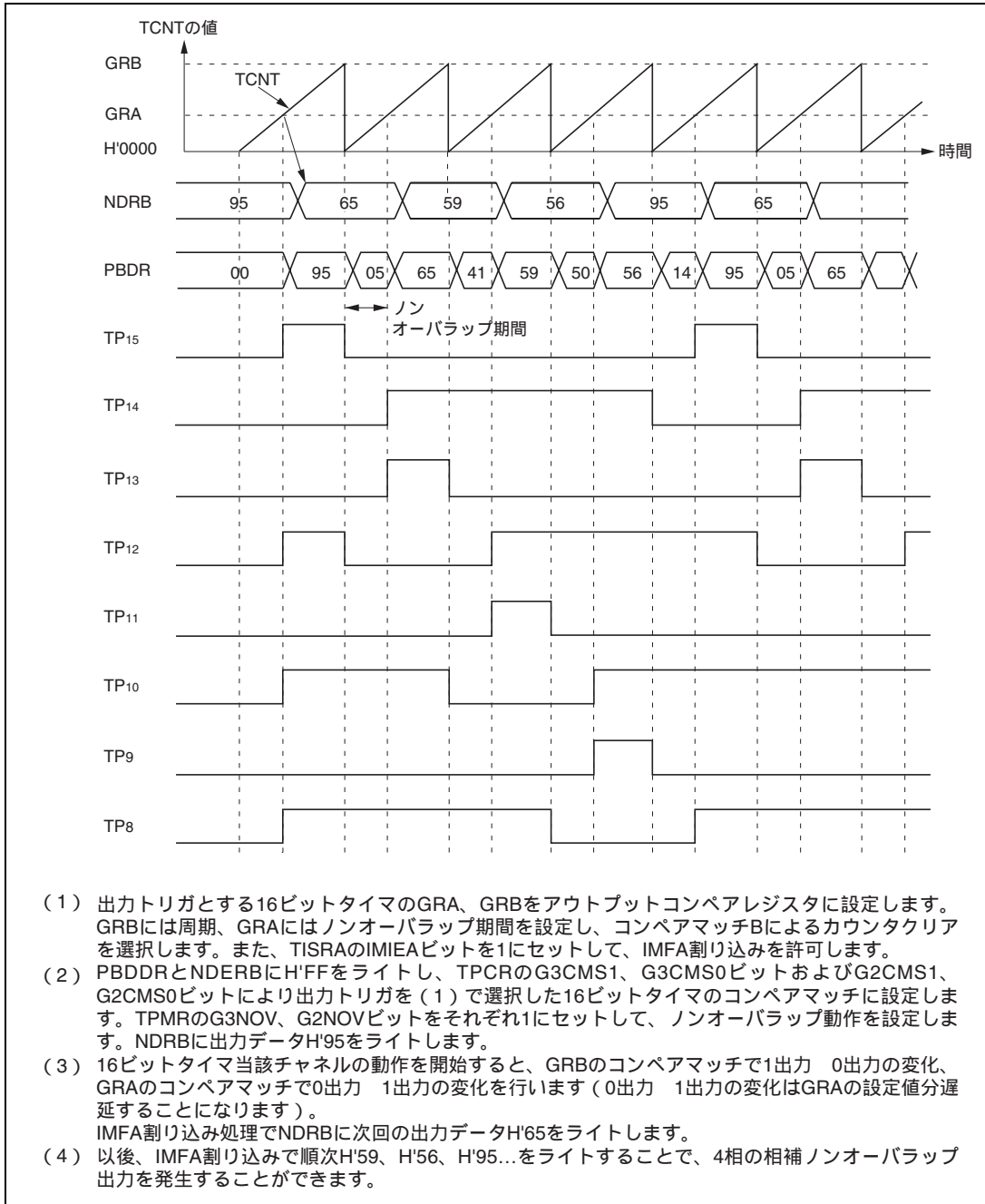


図 10.7 TPC 出力ノンオーバーラップ動作例 (4 相の相補ノンオーバーラップ出力例)

10.3.5 インพุットキャプチャによる TPC 出力

TPC 出力は、16 ビットタイマのコンペアマッチだけではなく、インพุットキャプチャによっても可能です。

TPCR によって選択された 16 ビットタイマの GRA がインพุットキャプチャレジスタとして機能しているとき、インพุットキャプチャ信号により TPC 出力を行います。

このタイミングを図 10.8 に示します。

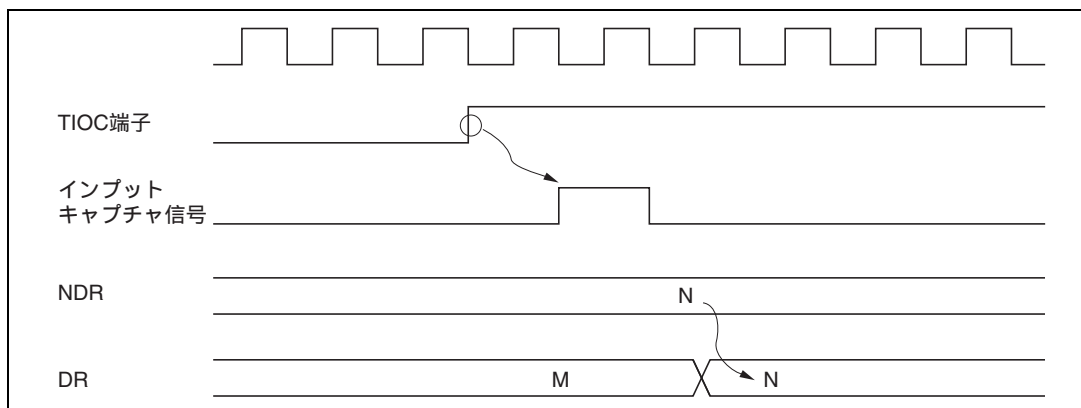


図 10.8 インพุットキャプチャによる TPC 出力例

10.4 使用上の注意

10.4.1 TPC 出力端子の動作

TP₀ ~ TP₁₅は16ビットタイマ、アドレスバスなどの端子と兼用になっています。これらの端子は、16ビットタイマ、アドレスバスが出力許可状態になっているときには、TPC 出力を行うことができません。ただし、NDR から DR への転送は、端子の状態にかかわらず常に行うことが可能です。

端子機能の変更は、出力トリガが発生しない状態で行ってください。

10.4.2 ノンオーバーラップ動作時の注意

ノンオーバーラップ動作時の NDR から DR の転送は以下のようになっています。

- (1) コンペアマッチAではNDRの内容を常にDRへ転送します。
- (2) コンペアマッチBではNDRの転送するビットの内容が0のときのみ転送を行います。1のときは転送を行いません。

ノンオーバーラップ時の TPC 出力動作を図 10.9 に示します。

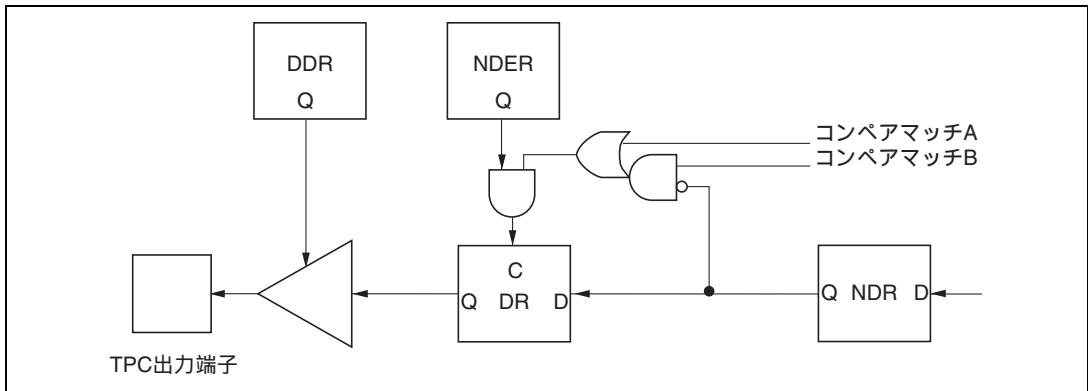


図 10.9 TPC 出力ノンオーバーラップ動作

10. プログラマブルタイミングパターンコントローラ (TPC)

したがって、コンペアマッチ B を、コンペアマッチ A よりも先に発生させることにより、0 データの転送を 1 データの転送に先立って行うことが可能です。

この場合、コンペアマッチ B が発生した後、コンペアマッチ A が発生するまで (ノンオーバーラップ期間) の間、NDR の内容を変更しないようにしてください。

これは IMFA 割り込みの割り込み処理ルーチンで NDR に次のデータをライトすることによって実現できます。ただし、このライトは次のコンペアマッチ B が発生する前に行ってください。

このタイミングを図 10.10 に示します。

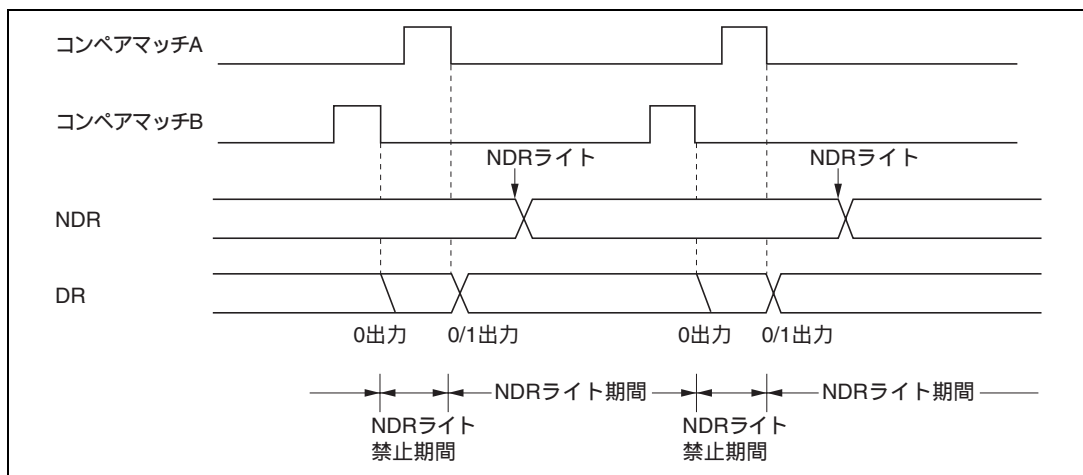


図 10.10 ノンオーバーラップ動作と NDR ライトタイミング

11. ウォッチドッグタイマ

11.1 概要

本 LSI は、ウォッチドッグタイマ (WDT) を内蔵しています。WDT には、システムの監視を行うウォッチドッグタイマとインターバルタイマの 2 つの機能があり、いずれかを選択することができます。

ウォッチドッグタイマはシステムの暴走などにより、タイマカウンタ (TCNT) の値が書き換えられずオーバーフローすると、本 LSI に対してリセット信号を発生します。

また、インターバルタイマは、TCNT がオーバーフローするごとにインターバルタイマ割り込みを発生することができます。

11.1.1 特長

WDT の特長を以下に示します。

8 種類のカウンタ入力クロックを選択可能

/ 2、 / 32、 / 64、 / 128、 / 256、 / 512、 / 2048、 / 4096

インターバルタイマとして使用可能

TCNT がオーバーフローするとリセット信号または割り込みを発生

ウォッチドッグタイマ時にはリセット信号、インターバルタイマ時にはインターバルタイマ割り込みを発生します。

ウォッチドッグタイマの発生したリセット信号により、本 LSI 全体を内部リセット、同時にリセット信号を外部に出力可能

ウォッチドッグタイマ時に TCNT のオーバーフローによってリセット信号を発生すると、本 LSI 全体は内部リセットされます。同時に、 $\overline{\text{RESO}}$ 端子からリセット信号を外部に出力し、システム全体をリセットすることができます。ただし、フラッシュメモリ内蔵製品では $\overline{\text{RESO}}$ 端子は FWE 端子として機能するので、リセット信号を外部に出力する機能はありません。

11. ウォッチドッグタイマ

11.1.2 ブロック図

図 11.1 に WDT のブロック図を示します。

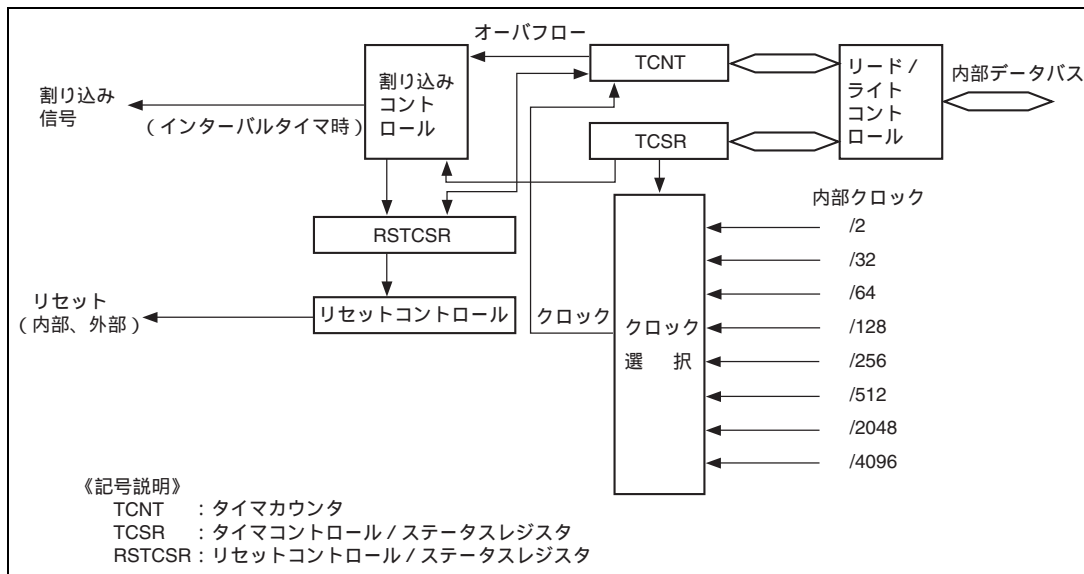


図 11.1 WDT のブロック図

11.1.3 端子構成

WDT で使用する出力端子*1を表 11.1 に示します。

表 11.1 端子構成

名称	略称	入出力	機能
リセット出力	RES0	出力*2	ウォッチドッグタイマのリセット信号の外部出力

【注】 *1 フラッシュメモリ内蔵製品にはありません。

*2 オープンドレイン出力端子です。

11.1.4 レジスタ構成

表 11.2 に WDT のレジスタ構成を示します。

表 11.2 レジスタ構成

アドレス*1		名称	略称	R/W	初期値
ライト時*2	リード時				
H'FFF8C	H'FFF8C	タイマコントロール/ステータスレジスタ	TCSR	R/(W)*3	H'18
	H'FFF8D	タイマカウンタ	TCNT	R/W	H'00
H'FFF8E	H'FFF8F	リセットコントロール/ステータスレジスタ	RSTCSR	R/(W)*3	H'3F

【注】 *1 アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

*2 このアドレスから始まるワードデータとしてライトしてください。

*3 ビット 7 は、フラグをクリアするための 0 ライトのみ可能です。

11.2 各レジスタの説明

11.2.1 タイマカウンタ (TCNT)

TCNTは、8ビットのリード/ライト可能なアップカウンタです。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0

初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0

R/W : R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W

【注】 TCNTは、容易に書き換えられないようにライト方法が一般のレジスタと異なります。
詳細は「11.2.4 レジスタ書き換え時の注意」を参照してください。

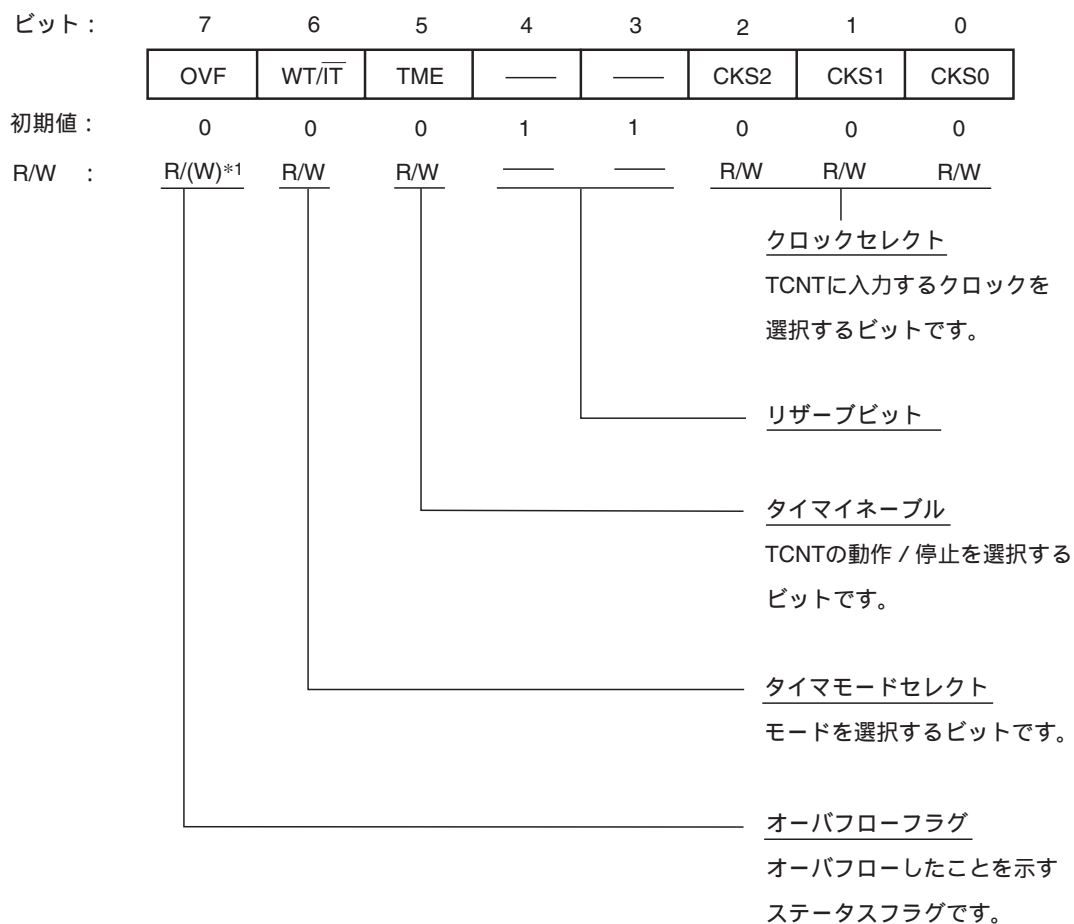
TCSRのTMEビットを1にセットすると、TCSRのCKS2~CKS0ビットで選択された内部クロックにより、カウントアップを開始します。また、TCNTの値がオーバーフロー(H'FF H'00)すると、TCSRのOVFフラグが1にセットされます。

また、TCNTはリセット、またはTME=0のときH'00に初期化されます。

11. ウォッチドッグタイマ

11.2.2 タイマコントロール/ステータスレジスタ (TCSR)

TCSRは、8ビットのリード/ライト可能なレジスタで、TCNTに入力するクロックの選択、およびモードの選択などを行います。



【注】 TCSRは、容易に書き換えられないようにライト方法が一般のレジスタと異なります。詳細は「11.2.4 レジスタ書き換え時の注意」を参照してください。

*1 フラグをクリアするための"0"ライトのみ可能です。

ビット7~5はリセット、またはスタンバイモード時に各ビットとも0に初期化されます。ビット2~0は、リセット時に各ビットとも0に初期化されます。なお、ビット2~0はソフトウェアスタンバイモード時には、初期化されずにソフトウェアスタンバイモードに移移する直前の値を保持します。

ビット7：オーバフローフラグ（OVF）

TCNTがオーバフロー（H'FF H'00）したことを示すステータスフラグです。

ビット7	説明
OVF	
0	〔クリア条件〕 OVF=1の状態、OVFフラグをリード後、OVFフラグに0をライトしたとき（初期値）
1	〔セット条件〕 TCNTがH'FF H'00に変化したとき

ビット6：タイマモードセレクト（WT/IT）

WDTをウォッチドッグタイマとして使用するか、インターバルタイマとして使用するかを選択するビットです。インターバルタイマ時はTCNTのオーバフローでインターバルタイマ割り込み要求を発生します。また、ウォッチドッグタイマ時はTCNTのオーバフローでリセット信号を発生します。

ビット6	説明
WT/IT	
0	インターバルタイマを選択：インターバルタイマ割り込み要求（初期値）
1	ウォッチドッグタイマを選択：リセット信号を発生

ビット5：タイマイネーブル（TME）

TCNTの動作/停止を選択します。WT/IT=1の場合、SYSCRのソフトウェアスタンバイビット（SSBY）を0クリアしてから、TMEをセットしてください。また、SSBYを1にセットするときは、TMEを0クリアしてください。

ビット5	説明
TME	
0	TCNTをH'00に初期化し、カウント動作は停止（初期値）
1	TCNTはカウント動作

ビット4、3：リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

11. ウォッチドッグタイマ

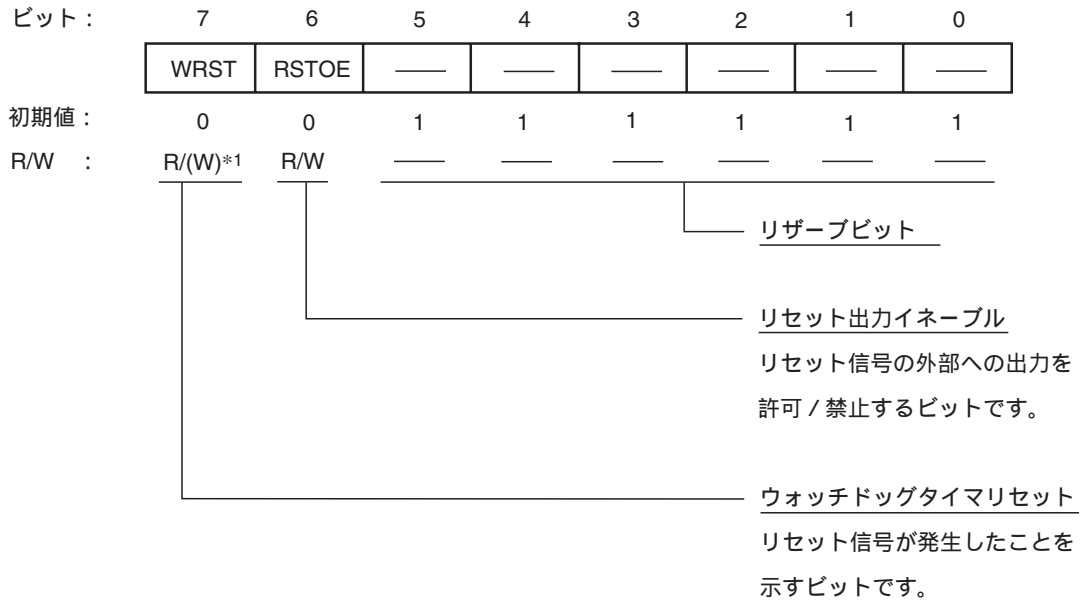
ビット2~0: クロックセレクト2~0 (CKS2~0)

システムクロック()を分周して得られる8種類の内部クロックから TCNT に入力するクロックを選択するビットです。

ビット2	ビット1	ビット0	説 明
CKS2	CKS1	CKS0	
0	0	0	/ 2 (初期値)
		1	/ 32
	1	0	/ 64
		1	/ 128
1	0	0	/ 256
		1	/ 512
	1	0	/ 2048
		1	/ 4096

11.2.3 リセットコントロール/ステータスレジスタ (RSTCSR)

RSTCSR は 8 ビットのリード/ライト 可能なレジスタで、ウォッチドッグタイマのオーバフローによるリセット信号の発生状態のモニタ、およびリセット信号の外部への出力を制御します。



【注】 RSTCSRは、容易に書き換えられないように、ライト方法が一般のレジスタと異なります。詳細は「11.2.4 レジスタ書き換え時の注意」を参照してください。

*1 ビット7は、フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。

11. ウォッチドッグタイマ

ビット7、6は、 $\overline{\text{RES}}$ 端子によるリセット信号で初期化されます。ウォッチドッグタイマのオーバーフローによるリセット信号では初期化されません。

ビット7：ウォッチドッグタイマリセット (WRST)

ウォッチドッグタイマ時に TCNT がオーバーフローし、リセット信号が発生したことを示すビットです。

オーバーフローで発生したリセット信号により、本 LSI 全体が内部リセットされます。同時に、RSTOE ビットが1にセットされていると、このリセット信号を $\overline{\text{RESO}}$ 端子から Low レベルを外部に出力し、システム全体の初期化を行うことができます。

ただし、フラッシュメモリ内蔵製品には $\overline{\text{RESO}}$ 端子はありません。

ビット7	説	明
WRST		
0	[クリア条件] (1) $\overline{\text{RES}}$ 端子によるリセット信号 (2) WRST=1の状態、WRST フラグをリード後、WRST フラグに0をライトしたとき	(初期値)
1	[セット条件] ウォッチドッグタイマ時に、TCNT がオーバーフローし、リセット信号が発生したとき	

ビット6：リセット出カインーブル (RSTOE)

ウォッチドッグタイマ時に TCNT がオーバーフローして発生したリセット信号の $\overline{\text{RESO}}$ 端子からの出力の許可/禁止を選択します。ただし、フラッシュメモリ内蔵製品には $\overline{\text{RESO}}$ 端子はありません。

ビット6	説	明
RSTOE		
0	リセット信号の外部出力を禁止	(初期値)
1	リセット信号の外部出力を許可	

ビット5~0：リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

11.2.4 レジスタ書き換え時の注意

WDT の TCNT、TCSR、RSTCSR は、容易に書き換えられないように、ライト方法が一般レジスタと異なります。リード/ライトの方法を以下に示します。

(1) TCNT、TCSR へのライト

TCNT、TCSR へライトする場合、必ずワード転送命令を使用してください。バイト命令では、ライトすることができません。図 11.2 に TCNT、TCSR へのライトデータを示します。

ライト時のアドレスは、TCNT、TCSR とともに同一アドレスになっています。そのため、TCNT、TCSR へライトするときは、下位バイトをライトデータに、上位バイトを H'5A (TCNT のとき) または H'A5 (TCSR のとき) にしてワード転送を行います。

これにより、下位バイトのデータが TCNT、または TCSR へライトされます。

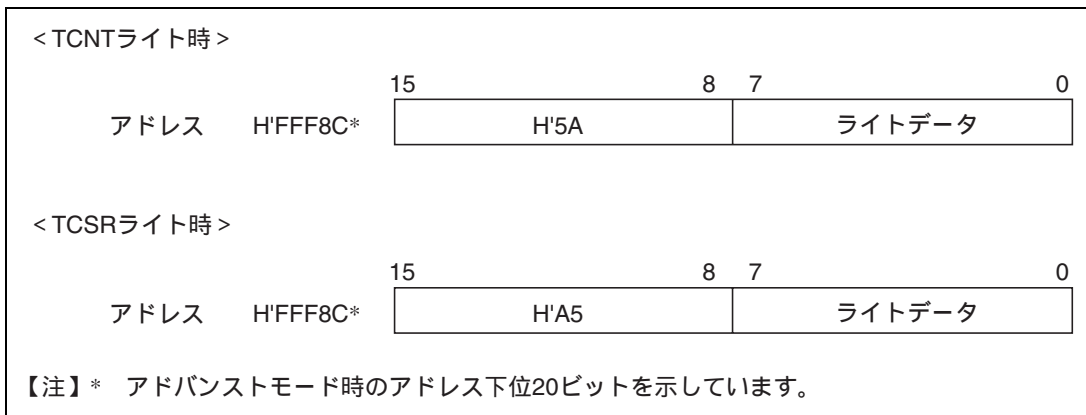


図 11.2 TCNT、TCSR へのライトデータ

11. ウォッチドッグタイマ

(2) RSTCSR へのライト

RSTCSR ヘライトする場合、必ずワード転送命令を使用してください。バイト転送命令では、ライトすることができません。図 11.3 に RSTCSR のライトデータを示します。

WRST ビットへ 0 をライトする場合、上位バイトを H'A5、下位バイトを H'00 としてワード転送を行います。これにより、下位バイトのデータ (H'00) が RSTCSR の WRST ビットへライトされ、WRST ビットが 0 にクリアされます。

RSTOE ビットへライトする場合、上位バイトを H'5A、下位バイトをライトデータとしてワード転送を行います。

これにより、下位バイトのデータが RSTOE ビットへライトされます。

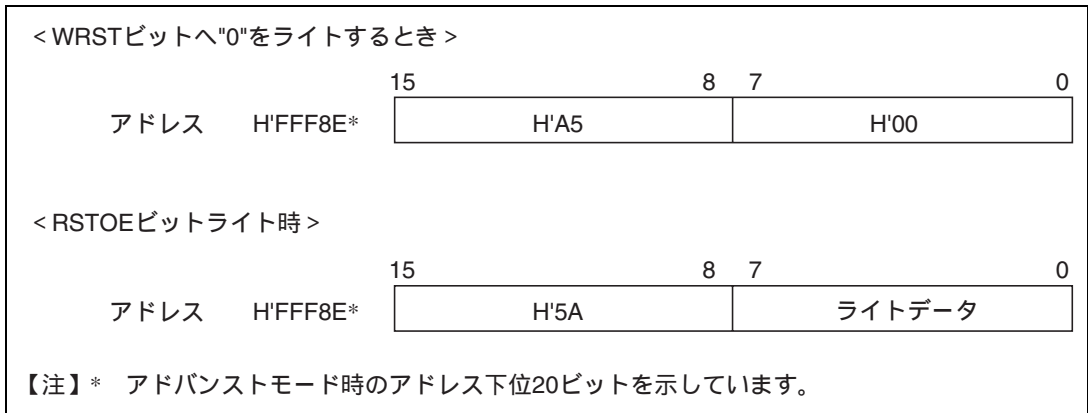


図 11.3 RSTCSR へのライトデータ

(3) TCNT、TCSR、RSTCSR のリード

TCNT、TCSR、RSTCSR をリードする場合、アドレス H'FFF8C に TCSR、H'FFF8D に TCNT、H'FFF8F に RSTCSR が割り当てられています。

したがって、一般のレジスタと同様にリードしてください。リードの場合は、バイト転送命令を使用することができます。表 11.3 に TCNT、TCSR、RSTCSR のリードを示します。

表 11.3 TCNT、TCSR、RSTCSR のリード

アドレス*	レジスタ
H'FFF8C	TCSR
H'FFF8D	TCNT
H'FFF8F	RSTCSR

【注】* アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

11.3 動作説明

以下にウォッチドッグタイマ時、インターバルタイマ時の WDT の動作について説明します。

11.3.1 ウォッチドッグタイマ時の動作

図 11.4 にウォッチドッグタイマ時の動作を示します。

ウォッチドッグタイマとして使用する場合は、TCSR の WT/IT ビット、TME ビットをそれぞれ 1 にセットします。

プログラムでは TCNT がオーバーフローする前に、ソフトウェアで TCNT の値を書き換えて（通常は H'00 をライト）、常にオーバーフローが発生しないようにします。システムの暴走などにより、TCNT の値が書き換えられず、オーバーフローすると、518 ステート期間、本 LSI 内部をリセットします。

WDT によるリセット信号は、 $\overline{\text{RES0}}$ 端子から外部に出力し、外部システムをリセットすることができます。外部へのリセット信号は、132 ステート期間出力されます。外部への出力の許可 / 禁止は、RSTCSR の RSTOE ビットによって選択します。ただし、フラッシュメモリ内蔵製品には $\overline{\text{RES0}}$ 端子はありません。

WDT によるリセットと $\overline{\text{RES}}$ 端子によるリセットは、同一ベクタです。そのため、 $\overline{\text{RES}}$ 端子によるリセットか、WDT によるリセットかは、RSTCSR の WRST ビットをチェックすることによって判別してください。

また、 $\overline{\text{RES}}$ 端子によるリセットと WDT のオーバーフローによるリセットが同時に発生した場合は、 $\overline{\text{RES}}$ 端子によるリセットが優先されます。

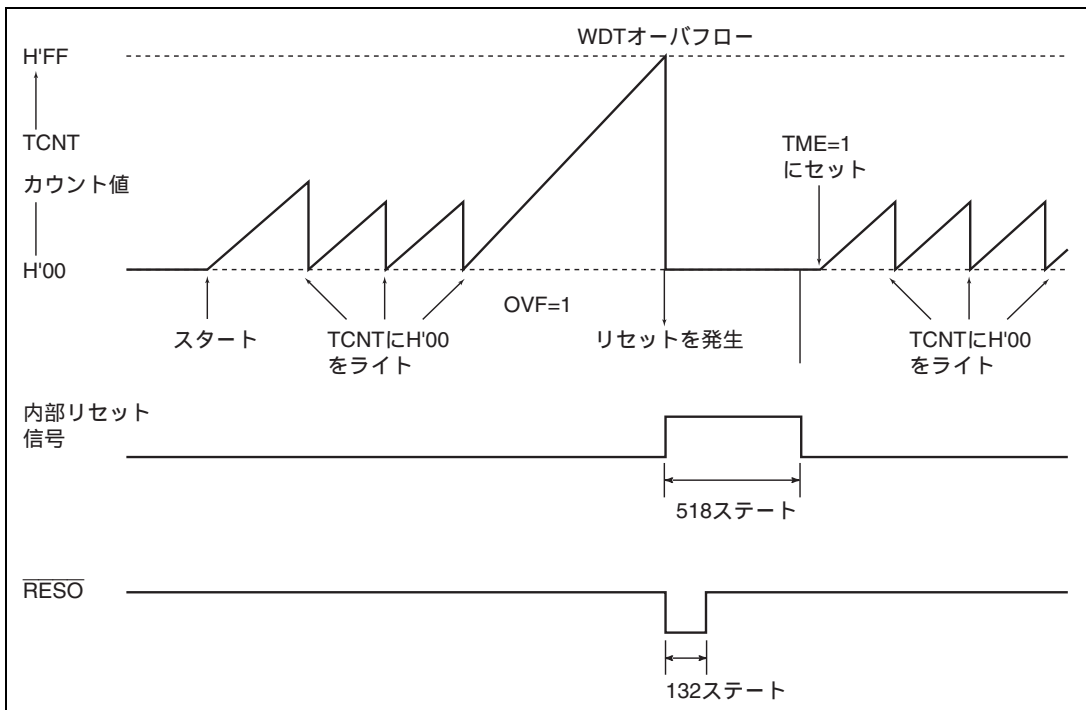


図 11.4 ウォッチドッグタイマモード時の動作

11.3.2 インターバルタイマ時の動作

図 11.5 にインターバルタイマ時の動作を示します。

インターバルタイマとして使用するには、TCSR の WT/IT ビットを 0 にクリアし、TME ビットを 1 にセットします。

インターバルタイマとして動作しているときは、TCNT がオーバーフローするごとに、インターバルタイマ割り込み要求が発生します。これにより、一定時間ごとにインターバルタイマ割り込みを発生させることができます。

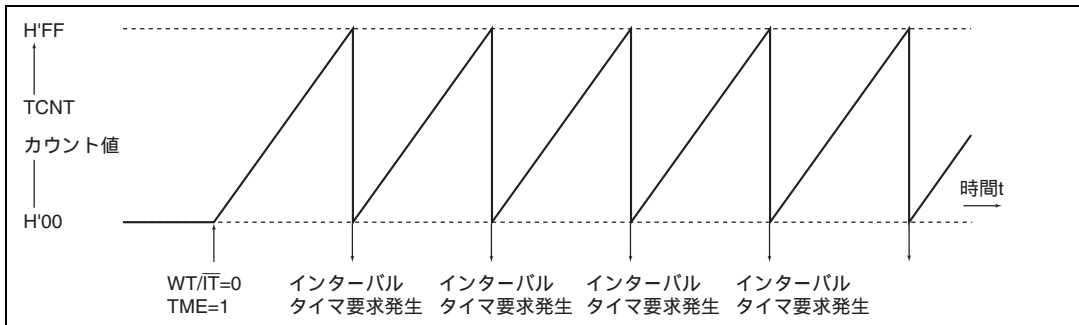


図 11.5 インターバルタイマ時の動作

11.3.3 オーバフローフラグ (OVF) セットタイミング

図 11.6 に OVF フラグのセットタイミングを示します。

TCSR の OVF フラグは、TCNT がオーバーフローすると 1 にセットされます。このとき同時にウォッチドッグタイマ時にはリセット信号出力、インターバルタイマ時にはインターバルタイマ割り込みが発生します。

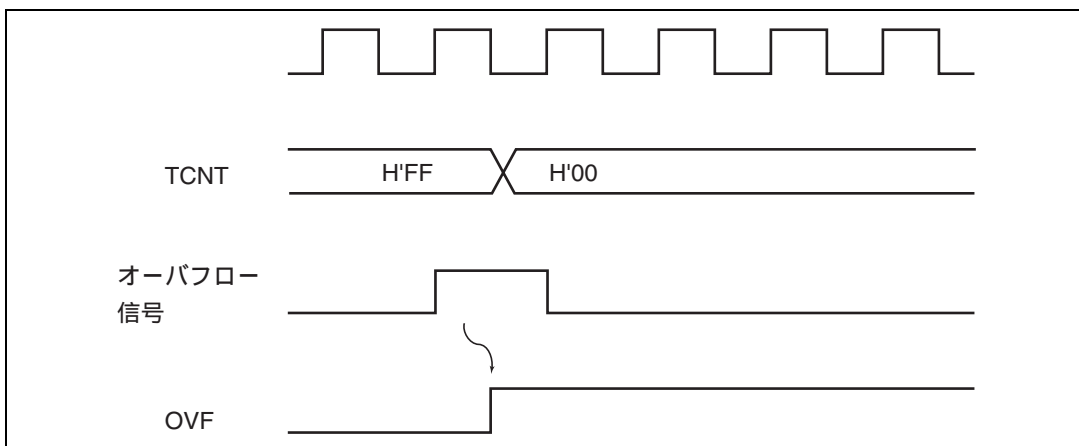


図 11.6 OVF フラグのセットタイミング

11.3.4 ウォッチドッグタイマリセット (WRST) のセットタイミング

RSTCSR の WRST ビットは、TCSR の WT/\overline{IT} ビット、TME ビットをそれぞれ 1 にセットしたとき有効になります。

図 11.7 に WRST ビットのセット、および内部リセットタイミングを示します。

TCNT がオーバーフローして、OVF フラグが 1 にセットされたとき、WRST ビットは 1 にセットされます。このとき同時に、本 LSI 全体に対して内部リセット信号を発生します。この内部リセット信号で OVF フラグは 0 にクリアされますが、WRST ビットは 1 にセットされたままです。したがって、リセット処理ルーチンの中で、必ず WRST ビットのクリアを行ってください。

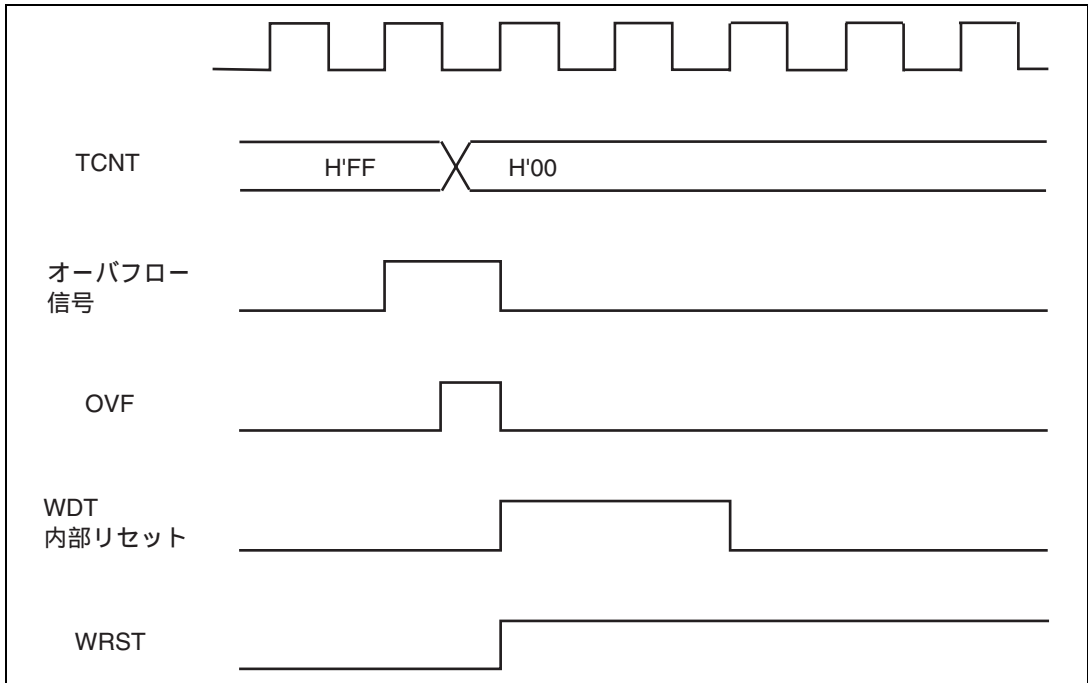


図 11.7 WRST ビットのセットおよび内部リセットタイミング

11.4 割り込み

インターバルタイマ時、オーバフローによりインターバルタイマ割り込み(WOVI)が発生します。インターバルタイマ割り込みはTCSRのOVFフラグが1にセットされると常に要求されます。

11.5 使用上の注意

(1) TCNTのライトとカウントアップの競合

図 11.8 に TCNT のライトとカウントアップの競合を示します。

TCNTのライトサイクル中の T_3 ステートでカウントアップが発生しても、カウントアップされずカウンタライトが優先されます。

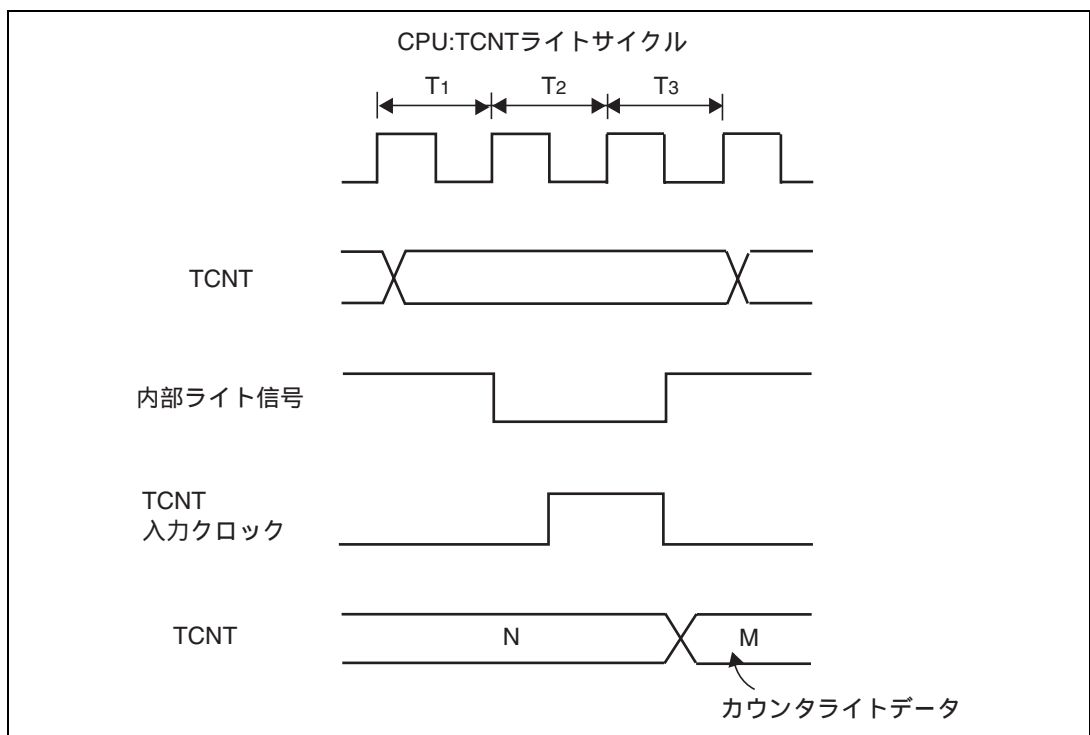


図 11.8 TCNTのライトとカウントアップの競合

(2) CKS2 ~ CKS0 ビットの切り替え

CKS2 ~ CKS0 ビットを切り替えるときは、TCSRのTMEビットを0にクリアし、TCNTを停止させてから行ってください。

12. シリアルコミュニケーションインタフェース (SCI)

12.1 概要

本 LSI は、独立した 2 チャンネルのシリアルコミュニケーションインタフェース (SCI : Serial Communication Interface) を備えています。2 チャンネルは、同一の機能を持っています。SCI は、調歩同期式通信とクロック同期式通信の 2 方式でシリアル通信ができます。また、複数のプロセッサ間のシリアル通信機能 (マルチプロセッサ通信機能) を備えています。

消費電流低減のため SCI を使用しない場合には、SCI 各チャンネル単独に停止することができます。詳細は「20.6 モジュールスタンバイ機能」を参照してください。

また、SCI は"ISO/IEC7816-3 (Identification Card)"に準拠した IC カードインタフェース用シリアル通信機能としてスマートカードインタフェースをサポートしています。通常のシリアルコミュニケーションインタフェースとスマートカードインタフェースの切り替えはレジスタの設定で行います。

12.1.1 特長

通常のシリアルコミュニケーションインタフェースの特長を以下に示します。

シリアル通信モードを調歩同期式モード/クロック同期式モードから選択可能

(a) 調歩同期式モード

キャラクタ単位で同期をとる調歩同期式方式でシリアルデータの通信を行います。Universal Asynchronous Receiver/Transmitter (UART) や Asynchronous Communication Interface Adapter (ACIA) など標準の調歩同期式通信用 LSI とのシリアルデータ通信が可能です。

また、複数のプロセッサとシリアルデータ通信ができるマルチプロセッサ間通信機能を備えています。

シリアルデータ通信フォーマットを 12 種類のフォーマットから選択できます。

- データ長 : 7 ビット / 8 ビット
- ストップビット長 : 1 ビット / 2 ビット
- パリティ : 偶数パリティ / 奇数パリティ / パリティなし
- マルチプロセッサビット : 1 / 0
- 受信エラーの検出 : パリティエラー、オーバランエラー、フレーミングエラーを検出
- ブレークの検出 : フレーミングエラー発生時に RxD 端子のレベルを直接リードすることによりブレークを検出できます。

(b) クロック同期式モード

クロックに同期してシリアルデータ通信を行います。クロック同期式通信機能を持つ他の LSI とのシリアルデータ通信が可能です。

シリアルデータ通信フォーマットは 1 種類です。

- データ長 : 8 ビット
- 受信エラーの検出 : オーバランエラーを検出

全二重通信が可能

独立した送信部と受信部を備えているので、送信と受信を同時に行うことができます。また、送信部、および受信部ともにダブルバッファ構造になっていますのでシリアルデータの連続送信、連続受信ができます。

送受信するシリアルデータに対して、

- LSB ファースト / MSB ファースト
- データのロジックレベルの反転

を設定することができます。

内蔵ポーレートジェネレータにより任意のビットレートを選択可能

送受信クロックソースを、ポーレートジェネレータからの内部クロック、または SCK 端子からの外部クロックから選択可能

4 種類の割り込み要因

送信データエンプティ、送信終了、受信データフル、受信エラーの 4 種類の割り込み要因があり、それぞれ独立に要求することができます。

スマートカードインタフェースの特長を以下に示します。

調歩同期式モード

- データ長 : 8 ビット
- パリティビットの生成およびチェック
- 受信モードにおけるエラーシグナル (パリティエラー) の送出
- 送信モードにおけるエラーシグナルの検出とデータの自動再送信
- ダイレクトコンベンション / インバースコンベンションの両方をサポート

内蔵ポーレートジェネレータにより任意のビットレートを選択可能

3 種類の割り込み要因

送信データエンプティ、受信データフル、送受信エラーの 3 種類の割り込み要因があり、それぞれ独立に要求することができます。

12.1.2 ブロック図

図 12.1 に SCI のブロック図を示します。

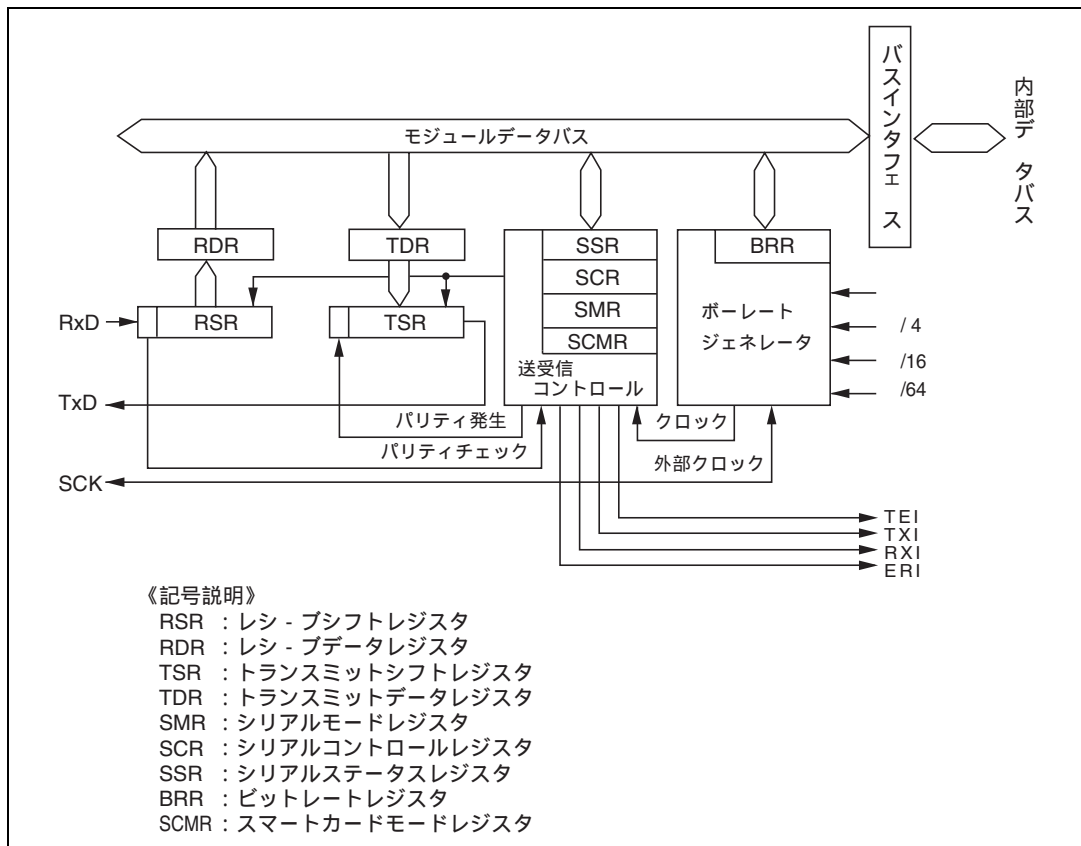


図 12.1 SCI のブロック図

12.1.3 端子構成

SCIは、チャンネルごとに表 12.1 に示すシリアル端子を持っています。

表 12.1 端子構成

チャンネル	名称	略称	入出力	機能
0	シリアルクロック端子	SCK ₀	入出力	SCI ₀ のクロック入出力
	レシーブデータ端子	RxD ₀	入力	SCI ₀ の受信データ入力
	トランスミットデータ端子	TxD ₀	出力	SCI ₀ の送信データ出力
1	シリアルクロック端子	SCK ₁	入出力	SCI ₁ のクロック入出力
	レシーブデータ端子	RxD ₁	入力	SCI ₁ の受信データ入力
	トランスミットデータ端子	TxD ₁	出力	SCI ₁ の送信データ出力

12.1.4 レジスタ構成

SCIには、表 12.2 に示す内部レジスタがあります。これらのレジスタにより調歩同期式モード / クロック同期式モードの指定、データフォーマットの指定、ビットレートの指定、送信部 / 受信部の制御、およびシリアルコミュニケーションインタフェースとスマートカードインタフェースの切り換えの指定を行うことができます。

表 12.2 レジスタ構成

チャンネル	アドレス*1	名称	略称	R/W	初期値
0	H'FFFB0	シリアルモードレジスタ	SMR	R/W	H'00
	H'FFFB1	ビットレートレジスタ	BRR	R/W	H'FF
	H'FFFB2	シリアルコントロールレジスタ	SCR	R/W	H'00
	H'FFFB3	トランスミットデータレジスタ	TDR	R/W	H'FF
	H'FFFB4	シリアルステータスレジスタ	SSR	R/(W)*2	H'84
	H'FFFB5	レシーブデータレジスタ	RDR	R	H'00
	H'FFFB6	スマートカードモードレジスタ	SCMR	R/W	H'F2
1	H'FFFB8	シリアルモードレジスタ	SMR	R/W	H'00
	H'FFFB9	ビットレートレジスタ	BRR	R/W	H'FF
	H'FFFB A	シリアルコントロールレジスタ	SCR	R/W	H'00
	H'FFFB B	トランスミットデータレジスタ	TDR	R/W	H'FF
	H'FFFB C	シリアルステータスレジスタ	SSR	R/(W)*2	H'84
	H'FFFB D	レシーブデータレジスタ	RDR	R	H'00
	H'FFFB E	スマートカードモードレジスタ	SCMR	R/W	H'F2

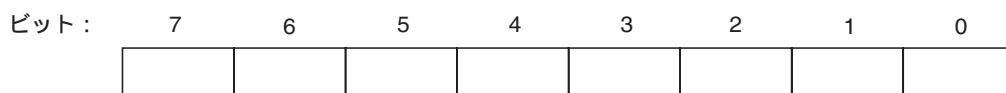
【注】 *1 アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

*2 フラグをクリアにするための 0 ライトのみ可能です。

12.2 各レジスタの説明

12.2.1 レシーブシフトレジスタ (RSR)

RSR は、シリアルデータを受信するためのレジスタです。



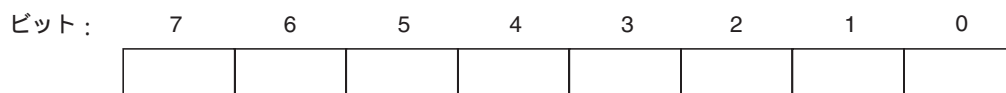
R/W : — — — — — — —

SCI は、RSR に RxD 端子から入力されたシリアルデータを LSB (ビット 0) から受信した順にセットし、パラレルデータに変換します。1 バイトのデータ受信を終了すると、データは自動的に RDR へ転送されます。

CPU から RSR を直接リード/ライトすることはできません。

12.2.2 レシーブデータレジスタ (RDR)

RDR は、受信したシリアルデータを格納するレジスタです。



初期値： 0 0 0 0 0 0 0 0

R/W : R R R R R R R R

SCI は、1 バイトのシリアルデータの受信が終了すると、RSR から RDR へ受信したシリアルデータを転送して格納し、受信動作を完了します。この後、RSR は受信可能になります。

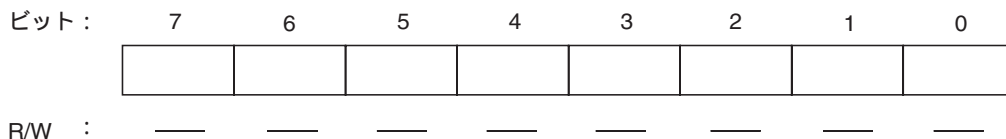
このように、RSR と RDR はダブルバッファになっているため連続した受信動作が可能です。

RDR は、リード専用レジスタですので CPU からライトすることはできません。

RDR は、リセット、またはスタンバイモード時に H'00 に初期化されます。

12.2.3 トランスミットシフトレジスタ (TSR)

TSR は、シリアルデータを送信するためのレジスタです。



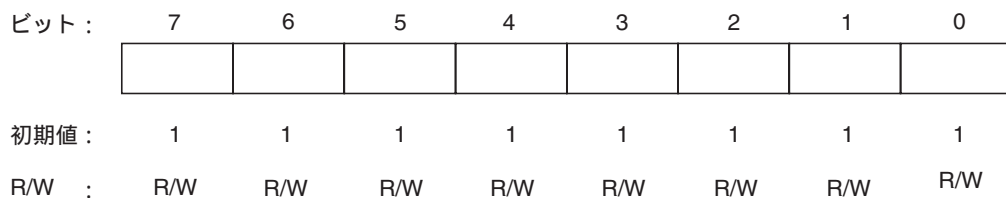
SCI は、TDR から送信データをいったん TSR に転送し、LSB (ビット 0) から順に TxD 端子に送り出すことでシリアルデータ送信を行います。

1 バイトのデータ送信を終了すると自動的に TDR から TSR へ次の送信データを転送し、送信を開始します。ただし SSR の TDRE ビットが 1 にセットされている場合には、TDR から TSR へのデータ転送は行いません。

CPU から、直接 TSR をリード/ライトすることはできません。

12.2.4 トランスミットデータレジスタ (TDR)

TDR は、シリアル送信するデータを格納する 8 ビットのレジスタです。



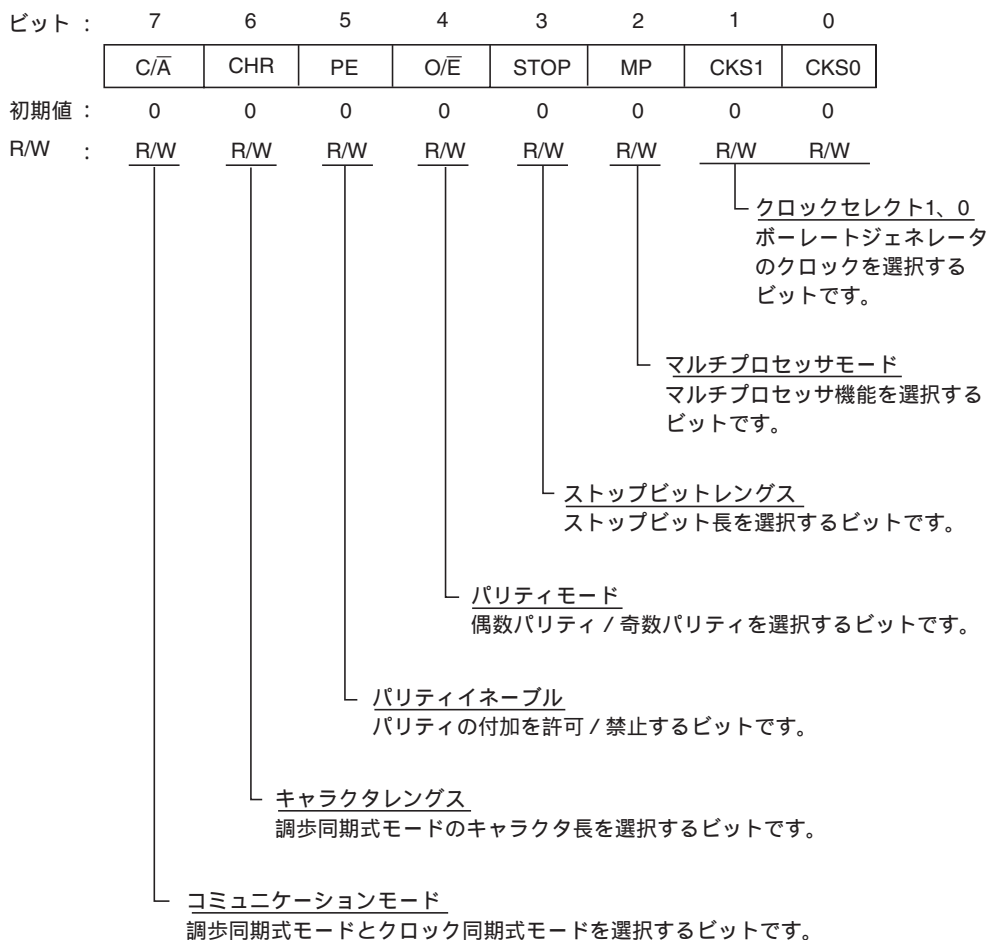
SCI は、TSR の空を検出すると、TDR にライトされた送信データを TSR に転送してシリアル送信を開始します。TSR のシリアルデータ送信中に TDR に次の送信データをライトしておくことで、連続シリアル送信ができます。

TDR は、常に CPU によるリード/ライトが可能です。

TDR は、リセット、またはスタンバイモード時に H'FF に初期化されます。

12.2.5 シリアルモードレジスタ (SMR)

SMR は、SCI のシリアル通信フォーマットの設定と、ボーレートジェネレータのクロックソースを選択するための 8 ビットのレジスタです。



SMR は、常に CPU によるリード / ライトが可能です。

SMR は、リセット、またはスタンバイモード時に H'00 に初期化されます。

ビット 7 : コミュニケーションモード (C/A) / GSM モード (GM)

通常のシリアルコミュニケーションインタフェースとスマートカードインタフェースでは、機能が異なります。SCMR の SMIF ビットによって切り換わります。

12. SCI

(a) シリアルコミュニケーションインタフェースの時 (SCMR の SMIF ビットが 0)
SCI の動作モードを調歩同期式モード / クロック同期式モードのいずれかから選択します。

ビット 7	説 明
C/A	
0	調歩同期式モード (初期値)
1	クロック同期式モード

(b) スマートカードインタフェースの時 (SCMR の SMIF ビットが 1)
スマートカードインタフェースの時 GSM モードを選択します。

ビット 7	説 明
GM	
0	TEND フラグがスタートビットから 12.5 etu 後に発生します。 (初期値)
1	TEND フラグがスタートビットから 11.0 etu 後に発生します。

【注】 etu (Elementary Time Unit) : 1 ビットの転送期間

ビット 6 : キャラクタレングス (CHR)

調歩同期式モードのデータ長を 7 ビット / 8 ビットデータのいずれかから選択します。クロック同期式モードでは CHR の設定にかかわらず、データ長は 8 ビットデータ固定です。

ビット 6	説 明
CHR	
0	8 ビットデータ (初期値)
1	7 ビットデータ*

【注】 *7 ビットデータを選択した場合、TDR の MSB (ビット 7) は送信されません。

ビット 5 : パリティイネーブル (PE)

調歩同期式モードでは、送信時にパリティビットの付加を、受信時にパリティビットのチェックを行うかどうかを選択します。クロック同期式モードでは、PE ビットの設定にかかわらずパリティビットの付加、およびチェックは行いません。

ビット 5	説 明
PE	
0	パリティビットの付加、およびチェックを禁止 (初期値)
1	パリティビットの付加、およびチェックを許可*

【注】 * PE ビットに 1 をセットすると送信時には、O/E ビットで指定した偶数、または奇数パリティを送信データに付加して送信します。受信時には、受信したパリティビットが O/E ビットで指定した偶数、または奇数パリティになっているかどうかをチェックします。

ビット4：パリティモード（O/E）

パリティの付加やチェックを偶数パリティ / 奇数パリティのいずれで行うかを選択します。O/E ビットの設定は、調歩同期式モードで PE ビットに 1 を設定しパリティビットの付加やチェックを許可したときのみ有効になります。クロック同期式モードや、調歩同期式モードでパリティの付加やチェックを禁止している場合には、O/E ビットの指定は無効です。

ビット4	説明
O/E	
0	偶数パリティ* ¹ (初期値)
1	奇数パリティ* ²

- 【注】 *1 偶数パリティに設定すると送信時には、パリティビットと送信キャラクタを合わせて、その中の 1 の数の合計が偶数になるようにパリティビットを付加して送信します。
受信時には、パリティビットと受信キャラクタを合わせて、その中の 1 の数の合計が偶数であるかどうかをチェックします。
- *2 奇数パリティに設定すると送信時には、パリティビットと送信キャラクタを合わせて、その中の 1 の数の合計が奇数になるようにパリティビットを付加して送信します。
受信時には、パリティビットと受信キャラクタを合わせて、その中の 1 の数の合計が奇数であるかどうかをチェックします。

ビット3：ストップビットレングス（STOP）

調歩同期式モードでのストップビットの長さを 1 ビット / 2 ビットのいずれかから選択します。STOP ビットの設定は調歩同期式モードでのみ有効になります。クロック同期式モードに設定した場合にはストップビットは付加されませんので、このビットの設定は無効です。

ビット3	説明
STOP	
0	1 ストップビット* ¹ (初期値)
1	2 ストップビット* ²

- 【注】 *1 送信時には、送信キャラクタの最終尾に 1 ビットの 1 (ストップビット) を付加して送信します。
*2 送信時には、送信キャラクタの最終尾に 2 ビットの 1 (ストップビット) を付加して送信します。

なお、受信時には STOP ビットの設定にかかわらず、受信したストップビットの 1 ビット目のみをチェックします。ストップビットの 2 ビット目が 1 の場合は、ストップビットとして扱いますが、0 の場合は、次の送信キャラクタのスタートビットとして扱います。

ビット2：マルチプロセッサモード（MP）

マルチプロセッサフォーマットを選択します。マルチプロセッサフォーマットを選択した場合、PE ビット、および O/E ビットにおけるパリティの設定は無効になります。また、MP ビットの設定は、調歩同期式モードのときのみ有効です。クロック同期式モードでは、MP ビットの設定は無効です。

マルチプロセッサ通信機能については、「12.3.3 マルチプロセッサ通信機能」を参照してください。

ビット2	説明
MP	
0	マルチプロセッサ機能の禁止 (初期値)
1	マルチプロセッサフォーマットを選択

ビット1、0：クロックセレクト1、0（CKS1、0）

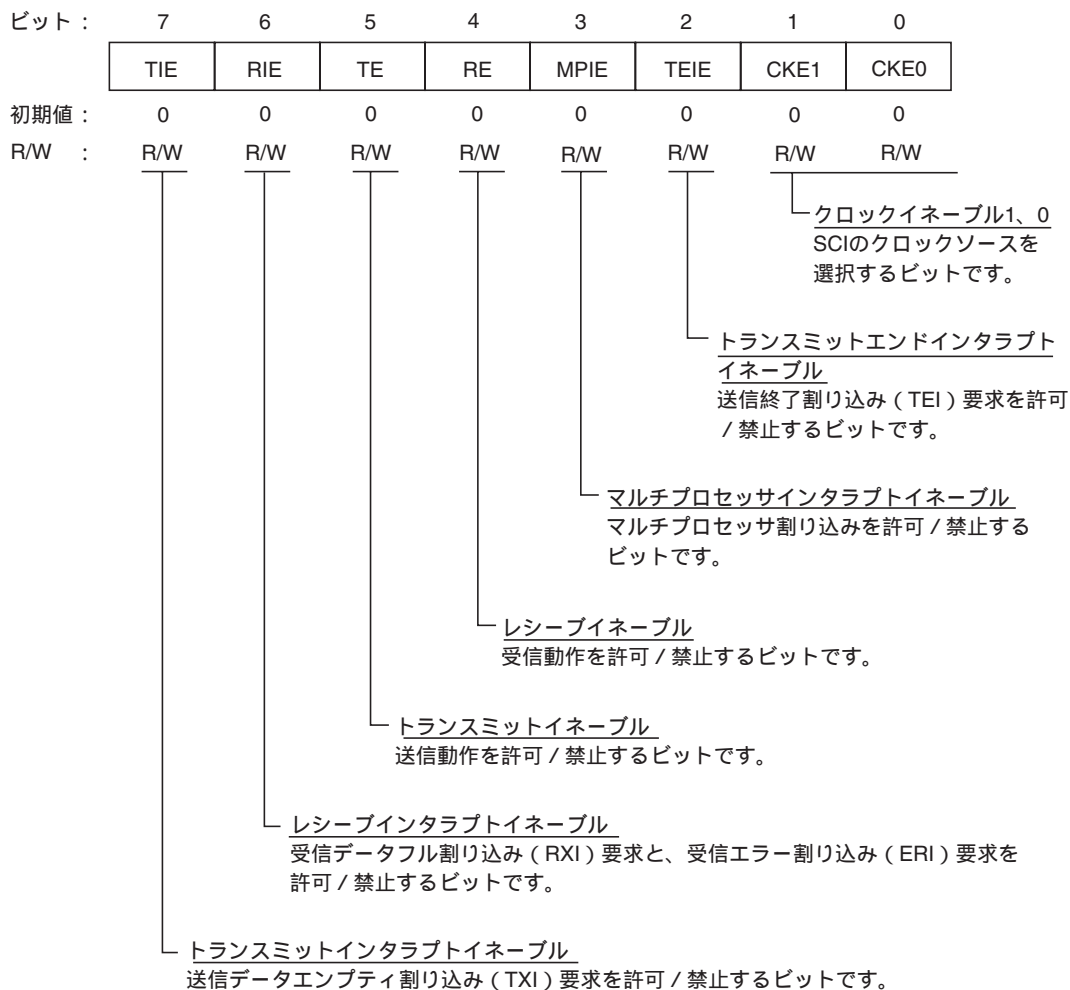
内蔵ポーレートジェネレータのクロックソースを選択します。CKS1、0 ビットの設定により、 $/4$ 、 $/16$ 、 $/64$ の4種類からクロックソースを選択できます。

クロックソースと、ビットレートレジスタの設定値、およびポーレートの関係については、「12.2.8 ビットレートレジスタ」を参照してください。

ビット1	ビット0	説明
CKS1	CKS0	
0	0	クロック (初期値)
	1	$/4$ クロック
1	0	$/16$ クロック
	1	$/64$ クロック

12.2.6 シリアルコントロールレジスタ (SCR)

SCR は、SCI の送信 / 受信動作、調歩同期式モードでのシリアルクロック出力、割り込み要求の許可 / 禁止、および送信 / 受信クロックソースの選択を行うレジスタです。



SCR は、常に CPU によるリード / ライトが可能です。

SCR は、リセット、またはスタンバイモード時に H'00 に初期化されます。

ビット7：トランスミットインタラプトイネーブル（TIE）

TDR から TSR ヘシリアル送信データが転送され SSR の TDRE フラグが 1 にセットされたときに、送信データエンpty割り込み（TXI）要求の発生を許可 / 禁止します。

ビット7	説明
TIE	
0	送信データエンpty割り込み（TXI）要求の禁止*（初期値）
1	送信データエンpty割り込み（TXI）要求の許可

【注】 * TXI 割り込み要求の解除は、TDRE フラグから 1 をリードした後、0 にクリアするか、または TIE ビットを 0 にクリアすることで行うことができます。

ビット6：レシーブインタラプトイネーブル（RIE）

シリアル受信データが RSR から RDR へ転送されて SSR の RDRF フラグが 1 にセットされたとき、受信データフル割り込み（RXI）要求、および受信エラー割り込み（ERI）要求の発生を許可 / 禁止します。

ビット6	説明
RIE	
0	受信データフル割り込み（RXI）要求、および受信エラー割り込み（ERI）要求を禁止*（初期値）
1	受信データフル割り込み（RXI）要求、および受信エラー割り込み（ERI）要求を許可

【注】 * RXI、および ERI 割り込み要求の解除は、RDRF、または FER、PER、ORER の各フラグから 1 をリードした後、0 にクリアするか、RIE ビットを 0 にクリアすることで行えます。

ビット5：トランスミットイネーブル（TE）

SCI のシリアル送信動作の開始を許可 / 禁止します。

ビット5	説明
TE	
0	送信動作を禁止* ¹ （初期値）
1	送信動作を許可* ²

【注】 *¹ SSR の TDRE フラグは 1 に固定されます。

*² この状態で、TDR に送信データをライトして、SSR の TDRE フラグを 0 にクリアするとシリアル送信を開始します。

なお、TE ビットを 1 にセットする前に必ず SMR の設定を行い送信フォーマットを決定してください。

ビット4：レシーブイネーブル（RE）

SCI のシリアル受信動作の開始を許可 / 禁止します。

ビット4	説明
RE	
0	受信動作を禁止* ¹ (初期値)
1	受信動作を許可* ²

【注】 *1 RE ビットを 0 にクリアしても RDRF、FER、PER、ORER の各フラグは影響を受けず、状態を保持しますので注意してください。

*2 この状態で調歩同期式モードの場合はスタートビットを、クロック同期式モードの場合は同期クロック入力をそれぞれ検出すると、シリアル受信を開始します。

なお、RE ビットを 1 にセットする前に必ず SMR の設定を行い、受信フォーマットを決定してください。

ビット3：マルチプロセッサインタラプトイネーブル（MPIE）

マルチプロセッサ割り込みを許可 / 禁止します。MPIE ビットの設定は、調歩同期式モードで、かつ、SMR の MP ビットが 1 に設定されている受信時にのみ有効です。

クロック同期式モードのとき、あるいは MP ビットが 0 のときには MPIE ビットの設定は無効です。

ビット3	説明
MPIE	
0	マルチプロセッサ割り込み禁止状態（通常の受信動作をします）（初期値） 〔クリア条件〕 (1) MPIE ビットを 0 にクリア (2) MPB=1 のデータを受信したとき
1	マルチプロセッサ割り込み許可状態* マルチプロセッサビットが 1 のデータを受け取るまで受信割り込み（RXI）要求、受信エラー割り込み（ERI）要求、および SSR の RDRF、FER、ORER の各フラグのセットを禁止します。

【注】 * RSR から RDR への受信データの転送、および受信エラーの検出と SSR の RDRF、FER、ORER の各フラグのセットは行いません。MPB=1 を含む受信データを受信すると、SSR の MPB ビットを 1 にセットし、MPIE ビットを自動的に 0 にクリアし、RXI、ERI 割り込み要求の発生（SCR の TIE、RIE ビットが 1 にセットされている場合）と FER、ORER フラグのセットが許可されます。

ビット2：トランスミットエンドインタラプトイネーブル (TEIE)

MSB データ送出時に有効な送信データが TDR がないとき、送信終了割り込み (TEI) 要求の発生を許可 / 禁止します。

ビット2	説 明	
TEIE		
0	送信終了割り込み (TEI) 要求を禁止*	(初期値)
1	送信終了割り込み (TEI) 要求を許可*	

【注】 * TEI の解除は、SSR の TDRE フラグから 1 をリードした後、0 にクリアして TEND フラグを 0 にクリアするか、TEIE ビットを 0 にクリアすることで行うことができます。

ビット1、0：クロックイネーブル1、0 (CKE1、0)

通常のシリアルコミュニケーションインタフェースとスマートカードインタフェースでは、機能が異なります。また、SCMR の SMIF ビットによって切り換わります。

(a) シリアルコミュニケーションインタフェースの時 (SCMR の SMIF ビットが 0)

SCI のクロックソースの選択、および SCK 端子からのクロック出力の許可 / 禁止を設定します。CKE1 ビットと CKE0 ビットの組み合わせによって SCK 端子を入出力ポートにするか、シリアルクロック出力端子にするか、またはシリアルクロック入力端子にするかが決まります。

ただし、CKE0 ビットの設定は調歩同期式モードで内部クロック動作 (CKE1=0) 時のみ有効です。クロック同期式モードのとき、および外部クロック動作 (CKE1=1) の場合は CKE0 ビットの設定は無効です。また、SMR で SCI の動作モードを設定する前に CKE1、CKE0 ビットを設定してください。

SCI のクロックソースの選択についての詳細は「12.3 動作説明」の表 12.9 を参照してください。

ビット1	ビット0	説 明	
CKE1	CKE0		
0	0	調歩同期式モード	内部クロック / SCK 端子は入出力ポート* ¹
		クロック同期式モード	内部クロック / SCK 端子は同期クロック出力* ¹
	1	調歩同期式モード	内部クロック / SCK 端子はクロック出力* ²
		クロック同期式モード	内部クロック / SCK 端子は同期クロック出力
1	0	調歩同期式モード	外部クロック / SCK 端子はクロック入力* ³
		クロック同期式モード	外部クロック / SCK 端子は同期クロック入力
	1	調歩同期式モード	外部クロック / SCK 端子はクロック入力* ³
		クロック同期式モード	外部クロック / SCK 端子は同期クロック入力

【注】 *1 初期値

*2 ビットレートと同じ周波数のクロックを出力

*3 ビットレートの 16 倍の周波数のクロックを入力

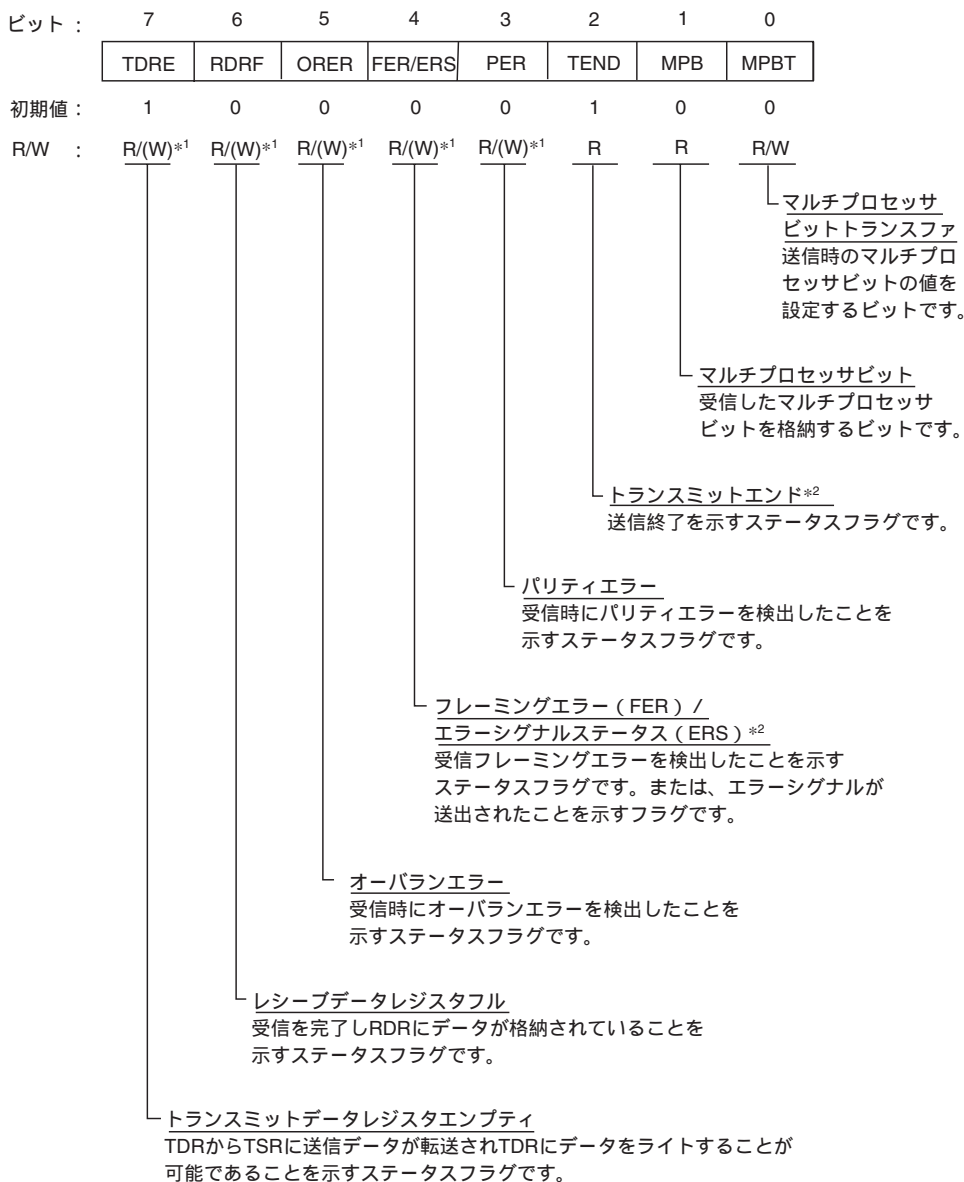
(b) スマートカードインタフェースの時 (SCMR の SMIF ビットが 1)

CKE1 ビットと CKE0 ビットおよび SMR の GM ビットの組み合わせによって SCK 端子を入出力ポートにするか、シリアルクロック出力端子にするかが決まります。

SMR	ビット 1	ビット 0	説 明
GM	CKE1	CKE0	
0	0	0	SCK 端子は入出力ポート (初期値)
		1	SCK 端子はクロック出力
1	0	0	SCK 端子は Low レベル出力固定
		1	SCK 端子はクロック出力
	1	0	SCK 端子は High レベル出力固定
		1	SCK 端子はクロック出力

12.2.7 シリアルステータスレジスタ (SSR)

SCIの動作状態を示すステータスフラグと、マルチプロセッサビットを内蔵した8ビットのレジスタです。



【注】*1 フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。

*2 通常のシリアルコミュニケーションインタフェースとスマートカードインタフェースでは機能が異なります。

SSR は常に CPU からリード/ライトできます。ただし、TDRE、RDRF、ORER、PER、FER の各フラグへ 1 をライトすることはできません。また、これらを 0 にクリアするためには、あらかじめ 1 をリードしておく必要があります。また、TEND フラグ、および MPB フラグはリード専用であり、ライトすることはできません。

SSR は、リセット、またはスタンバイモード時に H'84 に初期化されます。

ビット 7：トランスミットデータレジスタエンpty (TDRE)

TDR から TSR にデータ転送が行われ TDR に次のシリアル送信データをライトすることが可能になったことを示します。

ビット 7	説明
TDRE	
0	TDR に有効な送信データがライトされていることを表示 〔クリア条件〕 TDRE=1 の状態をリードした後、0 をライトしたとき
1	TDR に有効な送信データがないことを表示 (初期値) 〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) SCR の TE ビットが 0 のとき (3) TDR から TSR にデータ転送が行われて TDR にデータライトが可能になったとき

ビット 6：レシーブデータレジスタフル (RDRF)

受信したデータが RDR に格納されていることを示します。

ビット 6	説明
RDRF	
0	RDR に受信データが格納されていないことを表示 (初期値) 〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) RDRF=1 の状態をリードした後、0 をライトしたとき
1	RDR に受信データが格納されていることを表示 〔セット条件〕 シリアル受信が正常終了し、RSR から RDR へ受信データが転送されたとき

【注】 受信時にエラーを検出したとき、および SCR の RE ビットを 0 にクリアしたときには RDR および RDRF フラグは影響を受けず以前の状態を保持します。

RDRF フラグが 1 にセットされたまま次のデータを受信完了するとオーバーランエラーを発生し、受信データが失われますので注意してください。

ビット5：オーバランエラー（ORER）

受信時にオーバランエラーが発生して異常終了したことを示します。

ビット5	説明
ORER	
0	受信中、または正常に受信を完了したことを表示 〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ORER=1の状態をリードした後、0をライトしたとき (初期値)* ¹
1	受信時にオーバランエラーが発生したことを表示* ² 〔セット表示〕 RDRF=1の状態での次のシリアル受信を完了したとき

【注】 *¹ SCRのREビットを0にクリアしたときには、ORERフラグは影響を受けず以前の状態を保持します。

*² RDRではオーバランエラーが発生する前の受信データを保持し、後から受信したデータが失われます。さらに、ORER=1にセットされた状態では、以降のシリアル受信を続けることはできません。なお、クロック同期モードでは、シリアル送信を受けることもできません。

ビット4：フレーミングエラー（FER） / エラーシグナルステータス（ERS）

通常のシリアルコミュニケーションインタフェースとスマートカードインタフェースでは、機能が異なります。また、SCMRのSMIFビットによって切り換わります。

(a) シリアルコミュニケーションインタフェースの時（SCMRのSMIFビットが0）

調歩同期モードで受信時にフレーミングエラーが発生して異常終了したことを示します。

ビット4	説明
FER	
0	受信中、または正常に受信を完了したことを表示 〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) FER=1の状態をリードした後、0をライトしたとき (初期値)* ¹
1	受信時にフレーミングエラーが発生したことを表示 〔セット条件〕 SCIが受信終了時に受信データの最終尾のストップビットが1であるかどうかをチェックし、ストップビットが0であったとき* ²

【注】 *¹ SCRのREビットを0にクリアしたときには、FERフラグは影響を受けずに以前の状態を保持します。

*² 2ストップビットモードのときは、1ビット目のストップビットが1であるかどうかのみを判断し、2ビット目のストップビットはチェックをしません。なお、フレーミングエラーが発生した時の受信データはRDRに転送されますが、RDRFフラグはセットされません。さらに、FERフラグが1にセットされた状態においては、以降のシリアル受信を続けることができません。また、クロック同期モードでは、シリアル送信も続けることができません。

(b) スマートカードインタフェースの時 (SCMR の SMIF ビットが 1)

スマートカードインタフェースモードでは、送信時に受信側から送り返されるエラーシグナルのステータスを示します。なお、スマートカードインタフェースではフレーミングエラーは検出しません。

ビット 4	説明
ERS	
0	正常に受信され、エラーシグナルがないことを表示 (初期値)* ¹ 〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ERS=1 の状態をリードした後、0 をライトしたとき
1	受信側からパリティエラーの検出を示すエラーシグナルが送信されたことを表示 〔セット条件〕 エラーシグナル Low レベルをサンプリングしたとき

【注】 *¹ SCR の TE ビットを 0 にクリアしたときには、ERS フラグは影響を受けずに以前の状態を保持します。

ビット 3 : パリティエラー (PER)

調歩同期式モードで、パリティを付加した受信時にパリティが発生して異常終了したことを示します。

ビット 3	説明
PER	
0	受信中、または正常に受信を完了したことを表示* ¹ (初期値) 〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) PER=1 の状態をリードした後、0 をライトしたとき
1	受信時にパリティエラーが発生したことを表示* ² 〔セット条件〕 受信時の受信データとパリティビットをあわせた 1 の数が、SMR の O/E ビットで指定した偶数パリティ / 奇数パリティの設定と一致しなかったとき

【注】 *¹ SCR の RE ビットを 0 にクリアしたときには、PER フラグは影響を受けずに以前の状態を保持します。

*² パリティエラーが発生したときの受信データは RDR に転送されますが、RDRF フラグはセットされません。なお、PER フラグが 1 にセットされた状態では、以降のシリアル受信を続けることはできません。さらに、クロック同期式モードでは、シリアル送信も続けることができません。

ビット 2 : トランスミットエンド (TEND)

通常のシリアルコミュニケーションインタフェースとスマートカードインタフェースでは、機能が異なります。また、SCMR の SMIF ビットによって切り替わります。

12. SCI

(a) シリアルコミュニケーションインタフェースの時 (SCMR の SMIF ビットが 0)

送信キャラクタの最終尾の送信時に TDR に有効なデータがなく、送信を終了したことを示します。TEND フラグはリード専用ですので、ライトすることはできません。

ビット 2	説 明
TEND	
0	送信中であることを表示 〔クリア条件〕 TDRE=1 の状態をリードした後、TDRE フラグに 0 をライトしたとき
1	送信を終了したことを表示 (初期値) 〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモードのとき (2) SCR の TE ビットが 0 の時 (3) 1 バイトのシリアル送信キャラクタの最後尾ビットの送信時に TDRE=1 であったとき

(b) スマートカードインタフェースの時 (SCMR の SMIF ビットが 1)

送信キャラクタの最後尾ビットの送信時に TDR に有効なデータがなく、送信を終了したことを示します。TEND フラグはリード専用ですので、ライトすることはできません。

ビット 2	説 明
TEND	
0	送信中であることを表示 〔クリア条件〕 TDRE=1 の状態をリードした後、TDRE フラグに 0 をライトしたとき
1	送信を終了したことを表示 (初期値) 〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモードのとき (2) SCR の TE ビットが 0 かつ FER/ERS ビットが 0 のとき (3) 1 バイトのシリアルキャラクタ送信終了 2.5 etu 後 (GM = 0 のとき) / 1.0 etu 後 (GM = 1 のとき) に TDRE=1 かつ FER/ERS ビット=0 (正常送信) のとき

【注】 etu (Elementary Time Unit) : 1 ビットの転送期間

ビット 1 : マルチプロセッサビット (MPB)

調歩同期モードで受信をマルチプロセッサフォーマットで行うときに、受信データ中のマルチプロセッサビットを格納します。

MPB ビットは、リード専用であり、ライトすることはできません。

ビット 1	説 明
MPB	
0	マルチプロセッサビットが 0 のデータを受信したことを表示* (初期値)
1	マルチプロセッサビットが 1 のデータを受信したことを表示

【注】 * マルチプロセッサフォーマットで RE ビットを 0 にクリアしたときには、以前の状態を保持します。

ビット0：マルチプロセッサビットトランスファ（MPBT）

調歩同期式モードで送信をマルチプロセッサフォーマットで行うときに、送信データに付加するマルチプロセッサビットを格納します。

クロック同期式モードやマルチプロセッサフォーマットでないとき、あるいは送信できないときにはMPBTビットの設定は無効です。

ビット0	説明
MPBT	
0	マルチプロセッサビットが0のデータを送信 (初期値)
1	マルチプロセッサビットが1のデータを送信

12.2.8 ビットレートレジスタ（BRR）

BRRは、SMRのCKS1、CKS0ビットで選択されるボーレートジェネレータの動作クロックと合わせて、シリアル送信/受信のビットレートを設定する8ビットのレジスタです。

ビット：	7	6	5	4	3	2	1	0
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
初期値：	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W：	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

BRRは、常にCPUによるリード/ライトが可能です。

BRRは、リセット、またはスタンバイモード時にH'FFに初期化されます。

なお、チャンネルごとにボーレートジェネレータの制御が独立していますので、それぞれ異なる値を設定することができます。

表 12.3 に調歩同期式モードのBRRの設定例を、表 12.4 にクロック同期式モードのBRRの設定例を示します。

12. SCI

表 12.3 ビットレートに対する BRR の設定例 (調歩同期式モード)

ビット レート (bit/s)	(MHz)											
	2			2.097152			2.4576			3		
	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)
110	1	141	0.03	1	148	- 0.04	1	174	- 0.26	1	212	0.03
150	1	103	0.16	1	108	0.21	1	127	0.00	1	155	0.16
300	0	207	0.16	0	217	0.21	0	255	0.00	1	77	0.16
600	0	103	0.16	0	108	0.21	0	127	0.00	0	155	0.16
1200	0	51	0.16	0	54	- 0.70	0	63	0.00	0	77	0.16
2400	0	25	0.16	0	26	1.14	0	31	0.00	0	38	0.16
4800	0	12	0.16	0	13	- 2.48	0	15	0.00	0	19	- 2.34
9600	0	6	- 6.99	0	6	- 2.48	0	7	0.00	0	9	- 2.34
19200	0	2	8.51	0	2	13.78	0	3	0.00	0	4	- 2.34
31250	0	1	0.00	0	1	4.86	0	1	22.88	0	2	0.00
38400	0	1	- 18.62	0	1	- 14.67	0	1	0.00	-	-	-

ビット レート (bit/s)	(MHz)											
	2			2.097152			2.4576			3		
	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)
110	2	64	0.70	2	70	0.03	2	86	0.31	2	88	- 0.25
150	1	191	0.00	1	207	0.16	1	255	0.00	2	64	0.16
300	1	95	0.00	1	103	0.16	1	127	0.00	1	129	0.16
600	0	191	0.00	0	207	0.16	0	255	0.00	1	64	0.16
1200	0	95	0.00	0	103	0.16	0	127	0.00	0	129	0.16
2400	0	47	0.00	0	51	0.16	0	63	0.00	0	64	0.16
4800	0	23	0.00	0	25	0.16	0	31	0.00	0	32	- 1.36
9600	0	11	0.00	0	12	0.16	0	15	0.00	0	15	1.73
19200	0	5	0.00	0	6	- 6.99	0	7	0.00	0	7	1.73
31250	-	-	-	0	3	0.00	0	4	- 1.70	0	4	0.00
38400	0	2	0.00	0	2	8.51	0	3	0.00	0	3	1.73

ビット レート (bit/s)	(MHz)											
	6			6.144			7.3728			8		
	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)
110	2	106	- 0.44	2	108	0.08	2	130	- 0.07	2	141	0.03
150	2	77	0.16	2	79	0.00	2	95	0.00	2	103	0.16
300	1	155	0.16	1	159	0.00	1	191	0.00	1	207	0.16
600	1	77	0.16	1	79	0.00	1	95	0.00	1	103	0.16
1200	0	155	0.16	0	159	0.00	0	191	0.00	0	207	0.16
2400	0	77	0.16	0	79	0.00	0	95	0.00	0	103	0.16
4800	0	38	0.16	0	39	0.00	0	47	0.00	0	51	0.16
9600	0	19	- 2.34	0	19	0.00	0	23	0.00	0	25	0.16
19200	0	9	- 2.34	0	9	0.00	0	11	0.00	0	12	0.16
31250	0	5	0.00	0	5	2.40	0	6	5.33	0	7	0.00
38400	0	4	- 2.34	0	4	0.00	0	5	0.00	0	6	- 6.99

ビット レート (bit/s)	(MHz)											
	9.8304			10			12			12.288		
	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)
110	2	174	- 0.26	2	177	- 0.25	2	212	0.03	2	217	0.08
150	2	127	0.00	2	129	0.16	2	155	0.16	2	159	0.00
300	1	255	0.00	2	64	0.16	2	77	0.16	2	79	0.00
600	1	127	0.00	1	129	0.16	1	155	0.16	1	159	0.00
1200	0	255	0.00	1	64	0.16	1	77	0.16	1	79	0.00
2400	0	127	0.00	0	129	0.16	0	155	0.16	0	159	0.00
4800	0	63	0.00	0	64	0.16	0	77	0.16	0	79	0.00
9600	0	31	0.00	0	32	- 1.36	0	38	0.16	0	39	0.00
19200	0	15	0.00	0	15	1.73	0	19	- 2.34	0	19	0.00
31250	0	9	- 1.70	0	9	0.00	0	11	0.00	0	11	2.40
38400	0	7	0.00	0	7	1.73	0	9	- 2.34	0	9	0.00

12. SCI

ビット レート (bit/s)	(MHz)											
	13			14			14.7456			16		
	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)
110	2	230	- 0.08	2	248	- 0.17	3	64	0.70	3	70	0.03
150	2	168	0.16	2	181	0.16	2	191	0.00	2	207	0.16
300	2	84	- 0.43	2	90	0.16	2	95	0.00	2	103	0.16
600	1	168	0.16	1	181	0.16	1	191	0.00	1	207	0.16
1200	1	84	- 0.43	1	90	0.16	1	95	0.00	1	103	0.16
2400	0	168	0.16	0	181	0.16	0	191	0.00	0	207	0.16
4800	0	84	- 0.43	0	90	0.16	0	95	0.00	0	103	0.16
9600	0	41	0.76	0	45	- 0.93	0	47	0.00	0	51	0.16
19200	0	20	0.76	0	22	- 0.93	0	23	0.00	0	25	0.16
31250	0	12	0.00	0	13	0.00	0	14	- 1.70	0	15	0.00
38400	0	10	- 3.82	0	10	3.57	0	11	0.00	0	12	0.16

ビット レート (bit/s)	(MHz)								
	18			20			25		
	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)	n	N	誤差 (%)
110	3	79	- 0.12	3	88	- 0.25	3	110	- 0.02
150	2	233	0.16	3	64	0.16	3	80	- 0.47
300	2	116	0.16	2	129	0.16	2	162	0.15
600	1	233	0.16	2	64	0.16	2	80	- 0.47
1200	1	116	0.16	1	129	0.16	1	162	0.15
2400	0	233	0.16	1	64	0.16	1	80	- 0.47
4800	0	116	0.16	0	129	0.16	0	162	0.15
9600	0	58	- 0.69	0	64	0.16	0	80	- 0.47
19200	0	28	1.02	0	32	- 1.36	0	40	- 0.76
31250	0	17	0.00	0	19	0.00	0	24	0.00
38400	0	14	- 2.34	0	15	1.73	0	19	1.73

表 12.4 ビットレートに対する BRR の設定例 (クロック同期式モード)

ビット レート (bit/s)	(MHz)																	
	2		4		8		10		13		16		18		20		25	
	n	N	n	N	n	N	n	N	n	N	n	N	n	N	n	N	n	N
110	3	70	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
250	2	124	2	249	3	124	-	-	3	202	3	249	-	-	-	-	-	-
500	1	249	2	124	2	249	-	-	3	101	3	124	3	140	3	155	-	-
1k	1	124	1	249	2	124	-	-	2	202	2	249	3	69	3	77	3	97
2.5k	0	199	1	99	1	199	1	249	2	80	2	99	2	112	2	124	2	155
5k	0	99	0	199	1	99	1	124	1	162	1	199	1	224	1	249	2	77
10k	0	49	0	99	0	199	0	249	1	80	1	99	1	112	1	124	1	155
25k	0	19	0	39	0	79	0	99	0	129	0	159	0	179	0	199	0	249
50k	0	9	0	19	0	39	0	49	0	64	0	79	0	89	0	99	0	124
100k	0	4	0	9	0	19	0	24	-	-	0	39	0	44	0	49	0	62
250k	0	1	0	3	0	7	0	9	0	12	0	15	0	17	0	19	0	24
500k	0	0*	0	1	0	3	0	4	-	-	0	7	0	8	0	9	-	-
1M			0	0*	0	1	-	-	-	-	0	3	0	4	0	4	-	-
2M					0	0*	-	-	-	-	0	1	-	-	-	-	-	-
2.5M					-	-	0	0*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4M											0	0*	-	-	-	-	-	-

【注】 誤差は、なるべく 1%以内になるように設定してください。

《記号説明》

空欄：設定できません。

- ：設定可能ですが誤差が出ます。

* ：連続送信 / 受信はできません。

12. SCI

BRR の設定値は以下の計算式で求められます。
〔調歩同期式モード〕

$$N = \frac{\quad}{64 \times 2^{2n-1} \times B} \times 10^6 - 1$$

〔クロック同期式モード〕

$$N = \frac{\quad}{8 \times 2^{2n-1} \times B} \times 10^6 - 1$$

B : ビットレート (bit/s)

N : ボーレートジェネレータの BRR の設定値 (0 ≤ N ≤ 255)

: 動作周波数 (MHz)

n : ボーレートジェネレータ入力クロック (n=0、1、2、3)

(n とクロックの関係は下表を参照してください。)

n	クロック	SMR の設定値	
		CKS1	CKS0
0		0	0
1	/4	0	1
2	/16	1	0
3	/64	1	1

調歩同期式モードのビットレート誤差は、以下の計算式で求められます。

$$\text{誤差 (\%)} = \left\{ \frac{\quad \times 10^6}{(N + 1) \times B \times 64 \times 2^{2n-1}} - 1 \right\} \times 100$$

表 12.5 に調歩同期式モードの各周波数における最大ビットレートを示します。また、表 12.6～表 12.7 に外部クロック入力時の最大ビットレートを示します。

表 12.5 各周波数における最大ビットレート（調歩同期式モード）

(MHz)	最大ビットレート (bit/s)	設定値	
		n	N
2	62500	0	0
2.097152	65536	0	0
2.4576	76800	0	0
3	93750	0	0
3.6864	115200	0	0
4	125000	0	0
4.9152	153600	0	0
5	156250	0	0
6	187500	0	0
6.144	192000	0	0
7.3728	230400	0	0
8	250000	0	0
9.8304	307200	0	0
10	312500	0	0
12	375000	0	0
12.288	384000	0	0
14	437500	0	0
14.7456	460800	0	0
16	500000	0	0
17.2032	537600	0	0
18	562500	0	0
20	625000	0	0
25	781250	0	0

表 12.6 外部クロック入力時の最大ビットレート (調歩同期式モード)

(MHz)	外部入力クロック (MHz)	最大ビットレート (bit/s)
2	0.5000	31250
2.097152	0.5243	32768
2.4576	0.6144	38400
3	0.7500	46875
3.6864	0.9216	57600
4	1.0000	62500
4.9152	1.2288	76800
5	1.2500	78125
6	1.5000	93750
6.144	1.5360	96000
7.3728	1.8432	115200
8	2.0000	125000
9.8304	2.4576	153600
10	2.5000	156250
12	3.0000	187500
12.288	3.0720	192000
14	3.5000	218750
14.7456	3.6864	230400
16	4.0000	250000
17.2032	4.3008	268800
18	4.5000	281250
20	5.0000	312500
25	6.2500	390625

表 12.7 外部クロック入力時の最大ビットレート (クロック同期式モード)

(MHz)	外部入力クロック (MHz)	最大ビットレート (bit/s)
2	0.3333	333333.3
4	0.6667	666666.7
6	1.0000	1000000.0
8	1.3333	1333333.3
10	1.6667	1666666.7
12	2.0000	2000000.0
14	2.3333	2333333.3
16	2.6667	2666666.7
18	3.0000	3000000.0
20	3.3333	3333333.3
25	4.1667	4166666.7

12.3 動作説明

12.3.1 概要

SCI は、キャラクタ単位で同期をとりながら通信する調歩同期式モードと、クロックパルスにより同期をとりながら通信するクロック同期式モードの 2 方式で、シリアル通信ができます。また、IC カードインタフェース用シリアル通信機能として、スマートカードインタフェースをサポートしています。

通常のシリアルコミュニケーションインタフェースでの調歩同期式モードと、クロック同期式モードの選択および送信フォーマットの選択は、SMR で行います。これを表 12.8 に示します。また、SCI のクロックソースは、SMR の C/\bar{A} ビットおよび SCR の CKE1、CKE0 ビットの組み合わせで決まります。これを表 12.9 に示します。

LSB ファースト / MSB ファーストの切り替え方法およびデータのロジックレベルの反転方法の詳細については、「13.2.1 スマートカードモードレジスタ (SCMR)」を参照してください。

また、スマートカードモードインタフェースのフォーマットの選択は「13.3.3 データフォーマット」を参照してください。

(1) 調歩同期式モード

データ長：7 ビット / 8 ビットから選択可能

パリティの付加、マルチプロセッサビットの付加、および 1 ビット / 2 ビットのストップビットの付加を選択可能（これらの組み合わせにより送信 / 受信フォーマットおよびキャラクタ長を決定）

受信時にフレーミングエラー、パリティエラー、オーバランエラー、およびブレークの検出が可能

SCI のクロックソース：内部クロック / 外部クロックから選択可能

- 内部クロックを選択した場合：SCI はボーレートジェネレータのクロックで動作し、ビットレートと同じ周波数のクロックを出力することが可能
- 外部クロックを選択した場合：ビットレートの 16 倍の周波数のクロックを入力することが必要（内蔵ボーレートジェネレータを使用しない）

(2) クロック同期式モード

送信 / 受信フォーマット：8 ビットデータ固定

受信時にオーバランエラーの検出可能

SCI のクロックソース：内部クロック / 外部クロックから選択可能

- 内部クロックを選択した場合：SCI はボーレートジェネレータのクロックで動作し、同期クロックを外部へ出力
- 外部クロックを選択した場合：内部ボーレートジェネレータを使用せず、入力された同期クロックで動作

(3) スマートカードインタフェース

1 フレームは、8 ビットデータとパリティビットで構成されます。

送信時は、パリティビットの終了から次のフレーム開始まで 2 etu (Elementary Time Unit : 1 ビットの転送期間) 以上のガードタイムを置きます。

受信時はパリティエラーを検出した場合、スタートビットから 10.5 etu 経過後エラーシグナル Low レベルを 1 etu 期間出力します。

送信時はエラーシグナルをサンプリングすると、2 etu 以上経過後、自動的に同じデータを送信します。

調歩同期式非同期通信機能のみをサポートし、クロック同期式通信機能はありません。

スマートカードインタフェースの動作説明の詳細については、「第 13 章 スマートカードインタフェース」を参照してください。

表 12.8 SMR の設定値とシリアル送信 / 受信フォーマット

SMR の設定値					モード	SCI の送信 / 受信フォーマット				
ビット7	ビット6	ビット2	ビット5	ビット3		データ長	マルチプロセッサビット	パリティビット	ストップビット長	
C/ \bar{A}	CHR	MP	PE	STOP						
0	0	0	0	0	調歩同期式モード	8 ビットデータ	なし	なし	1 ビット	
				1					2 ビット	
			1	0					あり	1 ビット
				1					2 ビット	
			0	0					なし	1 ビット
				1					あり	1 ビット
	1	1	1	-	調歩同期式モード (マルチプロセッサフォーマット)	8 ビットデータ	あり	なし	1 ビット	
				1					2 ビット	
				-					7 ビットデータ	1 ビット
				0					2 ビット	
				-					1 ビット	
				1					2 ビット	
1	-	-	-	-	クロック同期式モード	8 ビットデータ	なし	なし		

表 12.9 SMR、SCR の設定と SCI クロックソースの選択

SMR	SCR の設定		モード	SCI 送信 / 受信クロック	
	ビット7	ビット0		クロックソース	SCK 端子の機能
C/ \bar{A}	CKE1	CKE0			
0	0	0	調歩同期式モード	内部	SCI は、SCK 端子を使用しません
		1			ビットレートと同じ周波数のクロックを出力
	1	0		外部	ビットレートの 16 倍の周波数のクロックを入力
		1			
1	0	0	クロック同期式モード	内部	同期クロックを出力
		1			
	1	0		外部	同期クロックを入力
		1			

12.3.2 調歩同期式モード時の動作

調歩同期式モードは、通信開始を意味するスタートビットと通信終了を意味するストップビットとをデータに付加したキャラクタを送信 / 受信し、1キャラクタ単位で同期をとりながらシリアル通信を行うモードです。

SCI 内部では、送信部と受信部は独立していますので、全二重通信を行うことができます。また、送信部と受信部が共にダブルバッファ構造になっていますので、送信 / 受信中にデータのリード / ライトができるので、連続送信 / 受信が可能です。

調歩同期式シリアル通信の一般的なフォーマットを図 12.2 に示します。

調歩同期式シリアル通信では、通信回線は通常、マーク状態 (High レベル) に保たれています。SCI は通信回線を監視し、スペース (Low レベル) になったところをスタートビットとみなしてシリアル通信を開始します。

シリアル通信の 1キャラクタは、スタートビット (Low レベル) から始まり、データ (LSB ファースト: 最下位ビットから)、パリティビット (High / Low レベル)、最後にストップビット (High レベル) の順で構成されています。

調歩同期式モードでは、SCI は受信時にスタートビットの立ち下がりエッジで同期化を行います。また SCI は、データを 1 ビット期間の 16 倍の周波数のクロックの 8 番目でサンプリングしますので、各ビットの中央で通信データが取り込まれます。

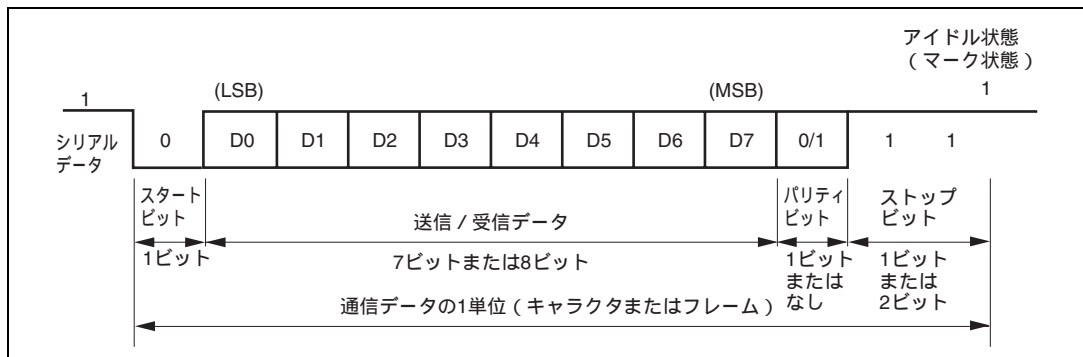


図 12.2 調歩同期式通信のデータフォーマット
(8 ビットデータ / パリティあり / 2 ストップビットの例)

(1) 送信 / 受信フォーマット

調歩同期式モードで設定できる送信 / 受信フォーマットを、表 12.10 に示します。
送信 / 受信フォーマットは 12 種類あり、SMR の設定により選択できます。

表 12.10 シリアル送信 / 受信フォーマット (調歩同期式モード)

SMRの設定				シリアル送信受信フォーマットとフレーム長													
CHR	PE	MP	STOP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
0	0	0	0	S	8ビットデータ								STOP				
0	0	0	1	S	8ビットデータ								STOP	STOP			
0	1	0	0	S	8ビットデータ								P	STOP			
0	1	0	1	S	8ビットデータ								P	STOP	STOP		
1	0	0	0	S	7ビットデータ							STOP					
1	0	0	1	S	7ビットデータ							STOP	STOP				
1	1	0	0	S	7ビットデータ							P	STOP				
1	1	0	1	S	7ビットデータ							P	STOP	STOP			
0	-	1	0	S	8ビットデータ								MPB	STOP			
0	-	1	1	S	8ビットデータ								MPB	STOP	STOP		
1	-	1	0	S	7ビットデータ							MPB	STOP				
1	-	1	1	S	7ビットデータ							MPB	STOP	STOP			

《記号説明》

S : スタートビット

STOP : ストップビット

P : パリティビット

MPB : マルチプロセスビット

(2) クロック

SCIの送受信クロックは、SMRの C/\bar{A} ビットとSCRのCKE1、CKE0ビットの設定により、内蔵ポーレートジェネレータの生成した内部クロックまたは、SCK端子から入力された外部クロックの2種類から選択できます。SCIのクロックソースについては表12.9を参照してください。

外部クロックをSCK端子に入力する場合には、使用するビットレートの16倍の周波数のクロックを入力してください。

内部クロックで動作させるとき、SCK端子からクロックを出力することができます。このとき出力されるクロックの周波数はビットレートと等しく、位相は図12.3に示すように送信データの中央にクロック立ち上がりエッジがくるようになります。

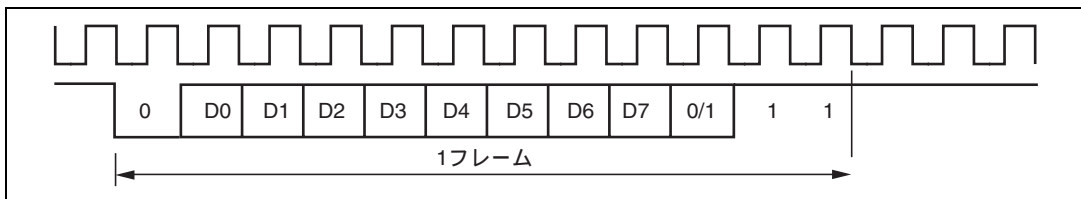


図 12.3 出力クロックと通信データの位相関係 (調歩同期式モード)

(3) データの送信 / 受信動作

(a) SCIの初期化 (調歩同期式)

データの送信 / 受信前には、まずSCRのTE、REビットを0にクリアした後、以下の順でSCIを初期化してください。

動作モードの変更、通信フォーマットの変更などの場合には必ず、TEビットおよびREビットを0にクリアしてから次の手順で変更を行ってください。TEビットを0にクリアするとTDREフラグは1にセットされ、TSRが初期化されます。REビットを0にクリアしても、RDRF、PER、FER、ORERの各フラグおよび、RDRの内容は保持されますので注意してください。

外部クロックを使用している場合には、動作が不確実になりますので初期化を含めた動作中にクロックを止めないでください。

図 12.4 に SCI の初期化フローチャートの例を示します。

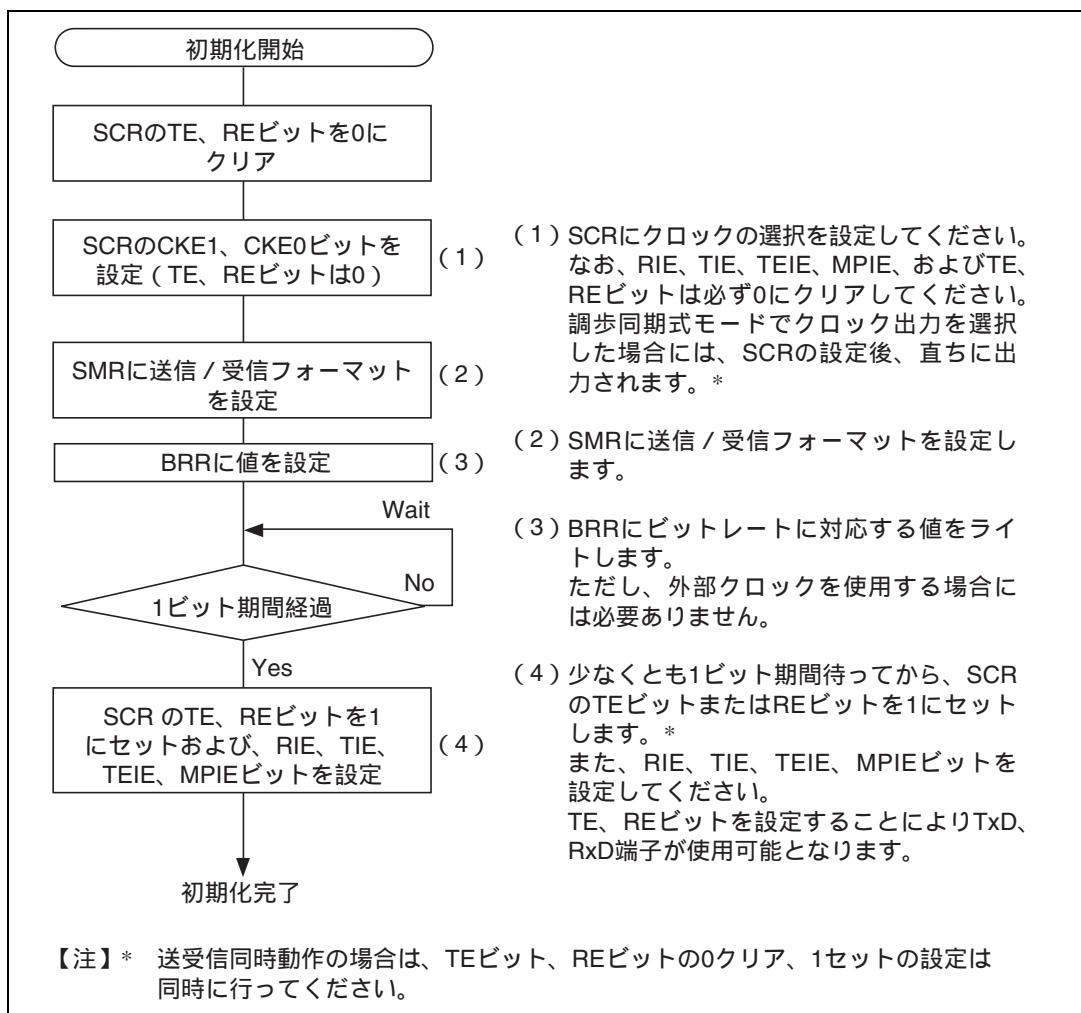


図 12.4 SCI の初期化フローチャートの例

(b) シリアルデータ送信（調歩同期式）

図 12.5 にシリアル送信のフローチャートの例を示します。
シリアルデータ送信は以下の手順に従って行ってください。

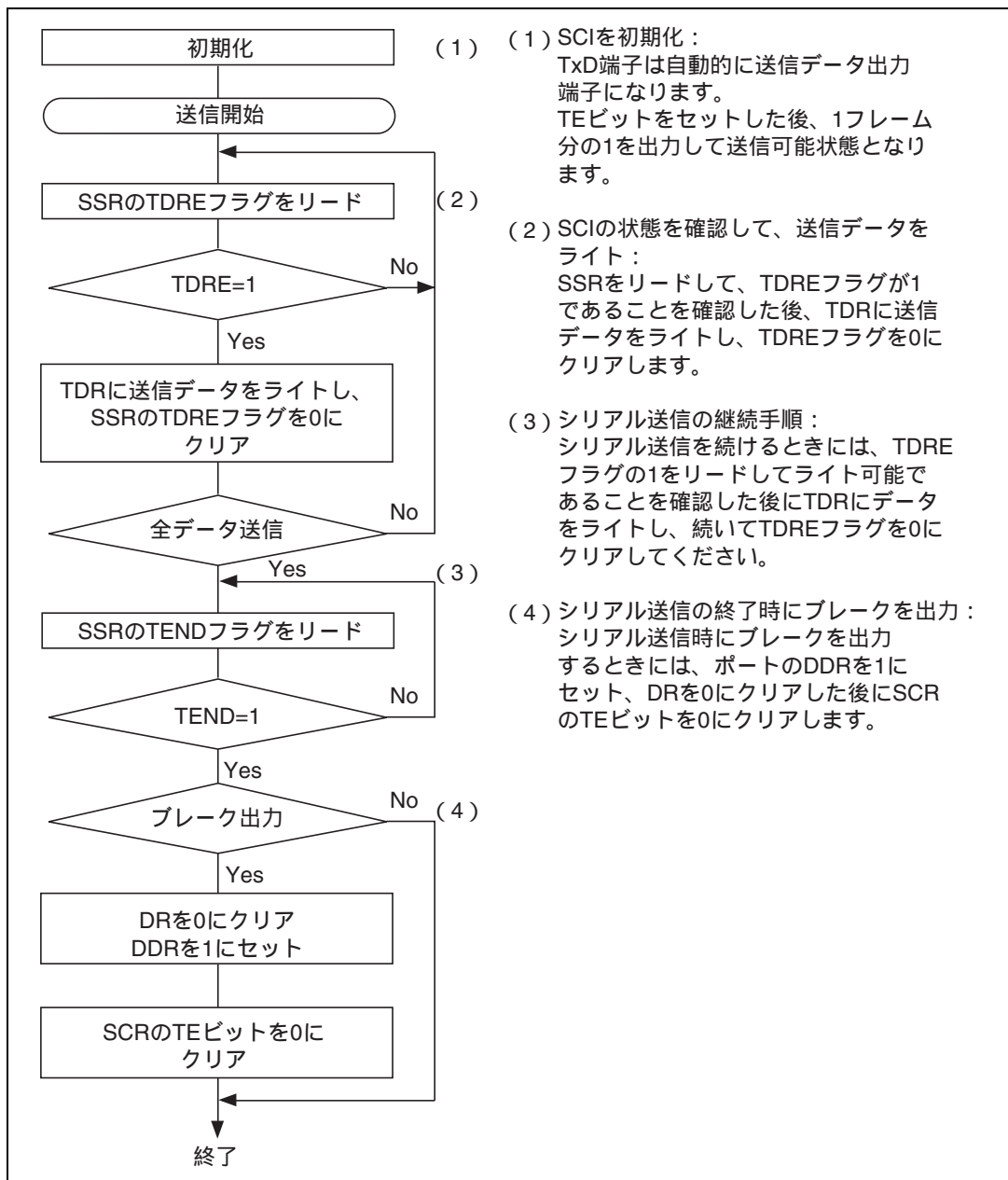


図 12.5 シリアル送信のフローチャートの例

SCI はシリアル送信時に以下のように動作します。

- (1) SCIは、SSRのTDREフラグを監視し、0であるとTDRにデータがライトされると認識し、TDRからTSRにデータを転送します。
- (2) TDRからTSRへデータを転送した後にTDREフラグを1にセットし、送信を開始します。
このとき、SCRのTIEビットが1にセットされていると送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求を発生します。
シリアル送信データは、以下の順にTx/D端子から送り出されます。
 - (a) スタートビット：1ビットの0が出力されます。
 - (b) 送信データ：8ビット、または7ビットのデータがLSBから順に出力されます。
 - (c) パリティビットまたはマルチプロセッサビット：1ビットのパリティビット (偶数パリティ、または奇数パリティ)、または1ビットのマルチプロセッサビットが出力されます。なお、パリティビット、またはマルチプロセッサビットを出力しないフォーマットも選択できます。
 - (d) ストップビット：1ビット/2ビットの1 (ストップビット) が出力されます。
 - (e) マーク状態：次の送信を開始するスタートビットを送り出すまで1を出力し続けます。
- (3) SCIは、ストップビットを送出するタイミングでTDREフラグをチェックします。
TDREフラグが0であるとTDRからTSRにデータを転送し、ストップビットを送り出した後、次フレームのシリアル送信を開始します。
TDREフラグが1であるとSSRのTENDフラグに1をセットし、ストップビットを送り出した後、1を出力する"マーク状態"になります。このときSCRのTEIEビットが1にセットされているとTEI割り込み要求を発生します。

調歩同期式モードでの送信時の動作例を図 12.6 に示します。

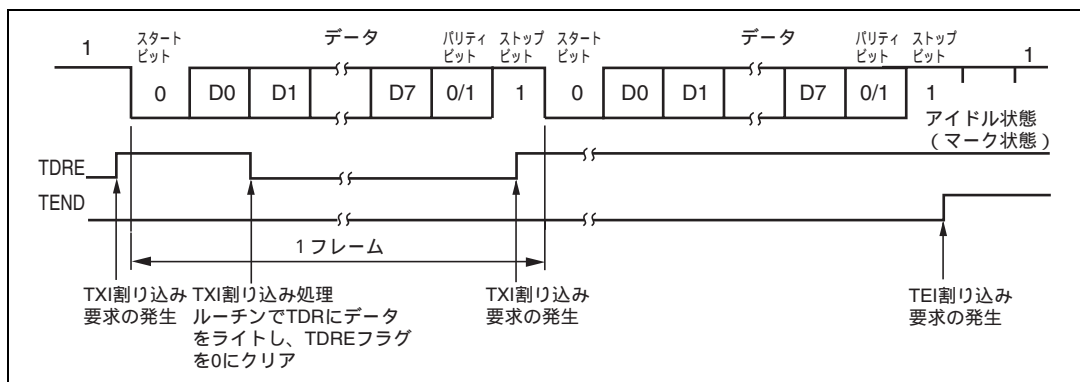


図 12.6 調歩同期式モードでの送信時の動作例
(8ビットデータ/パリティあり/1ストップビットの例)

(c) シリアルデータ受信（調歩同期式）

図 12.7 にシリアル受信フローチャートの例を示します。
シリアルデータ受信は以下の手順に従って行ってください。

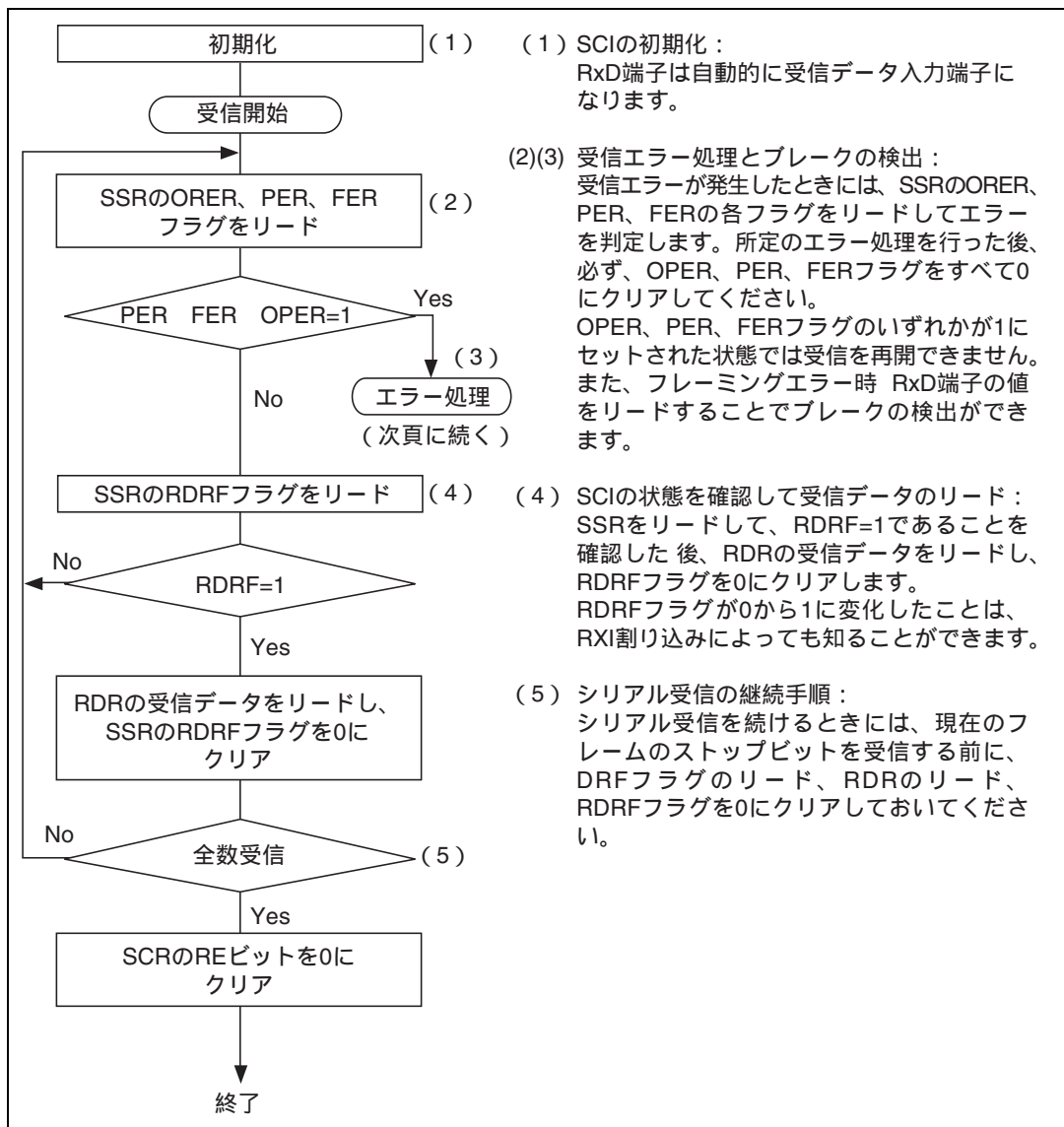


図 12.7 シリアル受信データフローチャートの例 (1)

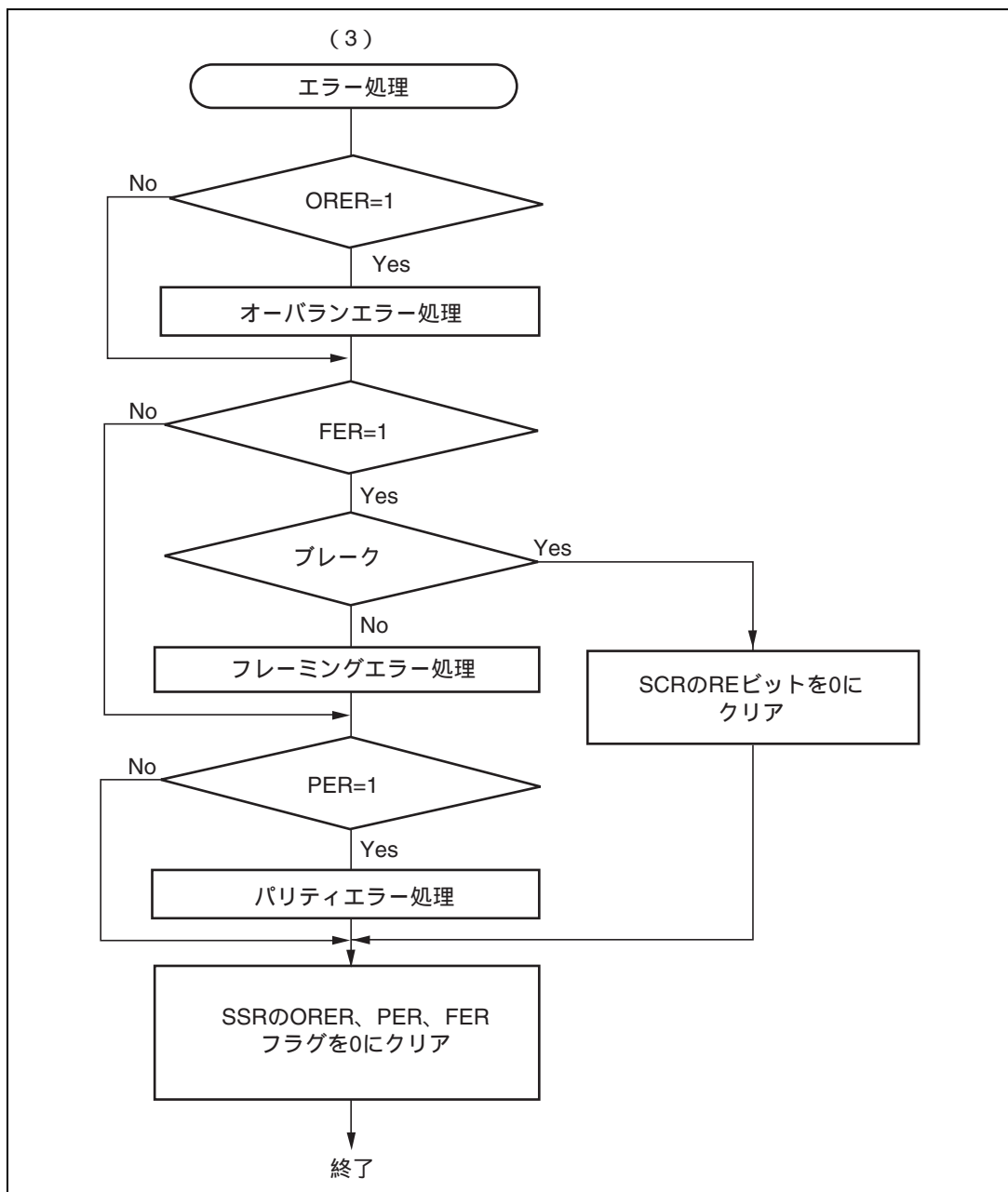


図 12.7 シリアル受信データフローチャートの例 (2)

SCI は受信時に以下のように動作します。

- (1) SCIは通信回線を監視し、スタートビットの0を検出すると内部を同期化し、受信を開始します。
- (2) 受信したデータをRSRのLSBからMSBの順に格納します。
- (3) パリティビットおよび、ストップビットを受信します。

受信後、SCI は以下のチェックを行います。

- (a) パリティチェック：受信データの1の数をチェックし、これがSMRのO \bar{E} ビットで設定した偶数/奇数パリティになっているかをチェックします。
- (b) ストップビットチェック：ストップビットが1であるかをチェックします。
ただし、2ストップビットの場合、1ビット目のストップビットのみをチェックします。
- (c) ステータスチェック：RDRFフラグが0であり、受信データをRSRからRDRに転送できる状態であるかをチェックします。

以上のチェックがすべてパスしたとき、RDRF フラグが1にセットされ、RDR に受信データが格納されます。

エラーチェックで受信エラー*を発生すると表 12.11 のように動作します。

【注】* 受信エラーが発生した状態では、以後の受信動作ができません。
また、受信時に RDRF フラグが1にセットされませんので、必ずエラーフラグを0にクリアしてください。

- (4) RDRFフラグが1になったときSCRのRIEビットが1にセットされていると受信データフル割り込み (RXI) 要求を発生します。
また、ORER、PER、FERフラグのいずれかが1になったとき、SCRのRIEビットが1にセットされていると受信エラー割り込み (ERI) 要求を発生します。

表 12.11 受信エラーと発生条件

受信エラー名	略称	発生条件	データ転送
オーバランエラー	ORER	SSR の RDRF フラグが1にセットされたまま次のデータ受信を完了したとき	RSR から RDR に受信データは転送されません。
フレーミングエラー	FER	ストップビットが0のとき	RSR から RDR に受信データは転送されます。
パリティエラー	PER	SMR で設定した偶数 / 奇数パリティの設定と受信したデータが異なるとき	RSR から RDR に受信データが転送されません。

調歩同期式モード受信時の動作例を図 12.8 に示します。

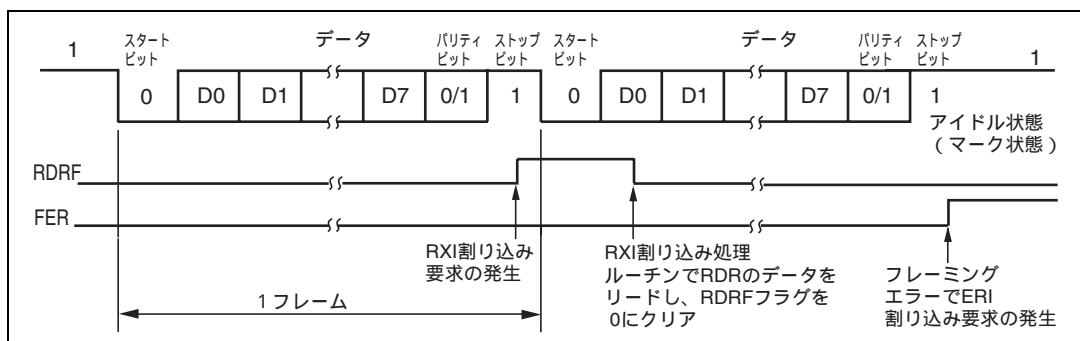


図 12.8 SCI の受信時の動作例 (8 ビットデータ / パリティあり / 1 ストップビットの例)

12.3.3 マルチプロセッサ通信機能

マルチプロセッサ通信機能とは、調歩同期式モードでマルチプロセッサビットを付加したフォーマット (マルチプロセッサフォーマット) でシリアル通信をする機能です。この機能を使用すると、複数のプロセッサ間でシリアル通信回線を共有したデータの送受信ができます。

マルチプロセッサ通信を行うとき、受信局は各々固有の ID コードでアドレッシングされています。

シリアル通信サイクルは、受信局を指定する ID 送信サイクルとデータ送信サイクルの 2 つから構成されます。この ID 送信サイクルとデータ送信サイクルの区別は、マルチプロセッサビットで行います。

送信局は、まず、シリアル通信を行いたい受信局の ID を、マルチプロセッサビット 1 を付加したデータにして送信します。続いて、送信データを、マルチプロセッサビット 0 を付加したデータにして送信します。

受信局は、マルチプロセッサビット 1 のデータが送信されるまでは、データを読み飛ばします。

マルチプロセッサビット 1 のデータを受信したとき、受信局は自局の ID と比較します。そして、一致した局は続いて送信されるデータを受信します。一方一致しなかった局は、再びマルチプロセッサビット 1 のデータが送信されるまでは、データを読み飛ばします。このようにして複数のプロセッサ間のデータ送受信が行われます。

図 12.9 にマルチプロセッサフォーマットを使用したプロセッサ間通信の例を示します。

(1) 送信 / 受信フォーマット

送信 / 受信フォーマットは 4 種類です。

マルチプロセッサフォーマットを指定した場合は、パリティビットの指定は無効です。詳細は表 12.10 を参照してください。

(2) クロック

調歩同期式モードの項を参照してください。

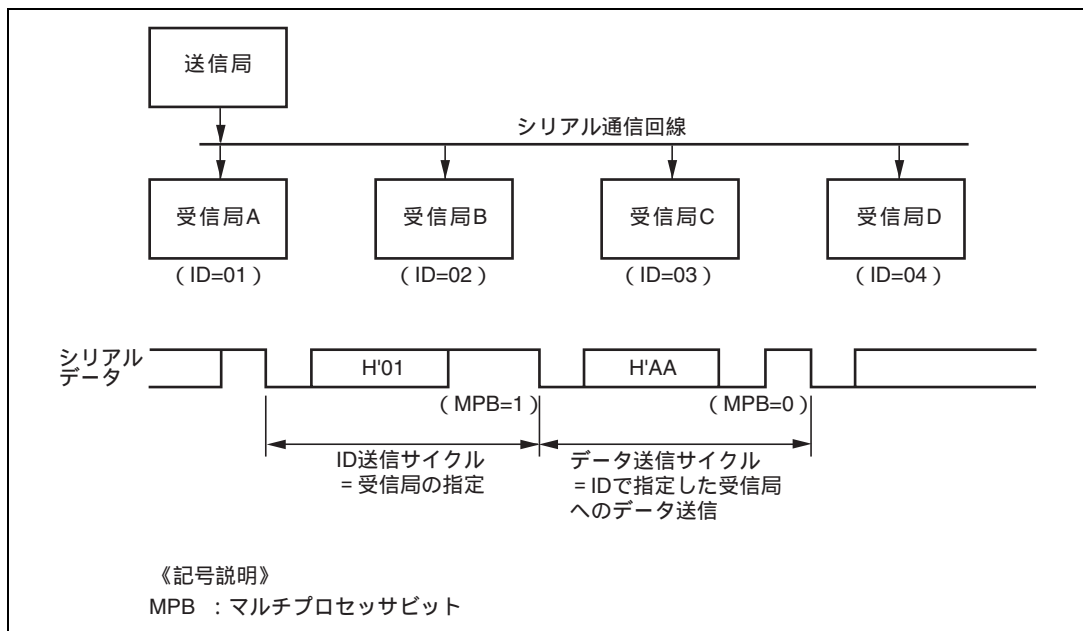


図 12.9 マルチプロセッサフォーマットを使用したプロセッサ間通信の例
(受信局 A へのデータ H'AA の送信の例)

(3) データの送信 / 受信動作

(a) マルチプロセッサシリアルデータ送信

図 12.10 にマルチプロセッサシリアル送信のフローチャートの例を示します。
マルチプロセッサシリアルデータ送信は、以下の手順に従って行ってください。

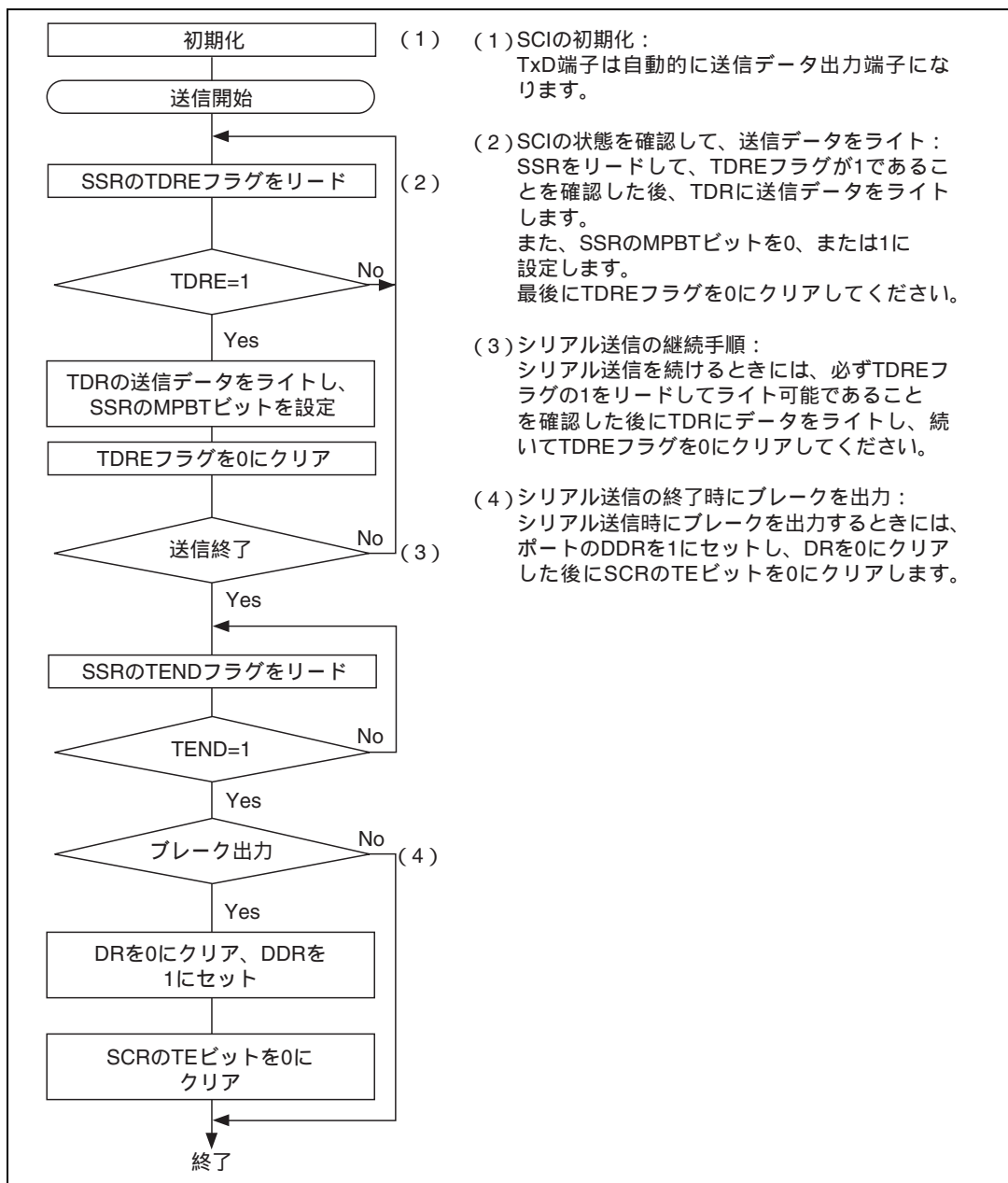


図 12.10 マルチプロセッサシリアル送信のフローチャートの例

SCI は、シリアル送信時に以下のように動作します。

- (1) SCIは、SSRのTDREフラグを監視し、0であるとTDRにデータがライトされると認識し、TDRからTSRにデータを転送します。
- (2) TDRからTSRへデータを転送した後にTDREフラグを1にセットし、送信を開始します。このとき、SCRのTIEビットが1にセットされていると送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求を発生します。
シリアル送信データは、以下の順にTxD端子から送り出されます。
 - (a) スタートビット：1ビットの0が出力されます。
 - (b) 送信データ：8ビット/7ビットのデータがLSB から順に出力されます。
 - (c) マルチプロセッサビット：1ビットのマルチプロセッサビット (MPBTの値) が出力されます。
 - (d) ストップビット：1ビット/2ビットの1 (ストップビット) が出力されます。
 - (e) マーク状態：次の送信を開始するスタートビットを送り出すまで1を出力し続けます。
- (3) SCIは、ストップビットを送り出すタイミングでTDREフラグをチェックします。
TDREフラグが0であるとTDRからTSRにデータを転送し、ストップビットを送り出した後、次のフレームのシリアル送信を開始します。
TDREフラグが1であるとSSRのTENDフラグを1にセットし、ストップビットを送り出した後、1を出力するマーク状態になります。このときSCRのTEIEビットが 1にセットされていると送信終了割り込み (TEI) 要求を発生します。

図 12.11 にマルチプロセッサフォーマットの SCI の送信時の動作例を示します。

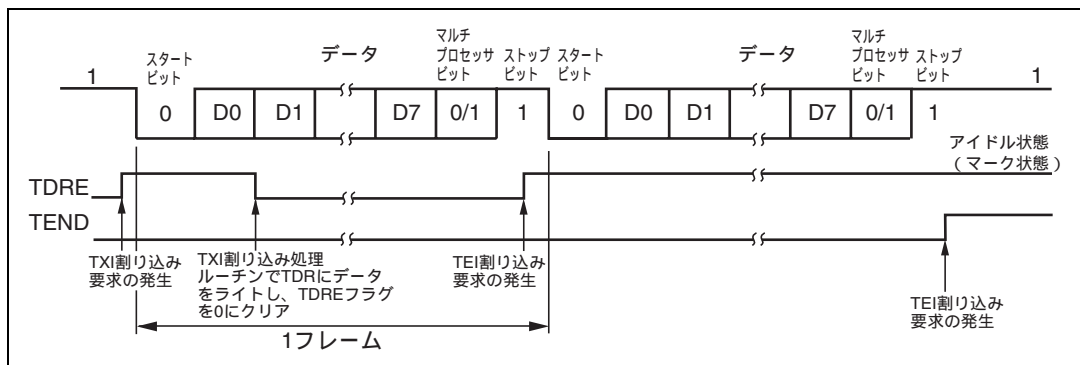


図 12.11 SCI の送信時の動作例
(8 ビットデータ / マルチプロセッサビットあり / 1 ストップビットの例)

(b) マルチプロセッサシリアルデータ受信

図 12.12 にマルチプロセッサシリアル受信のフローチャートの例を示します。
マルチプロセッサシリアルデータ受信は、以下の手順に従い行ってください。

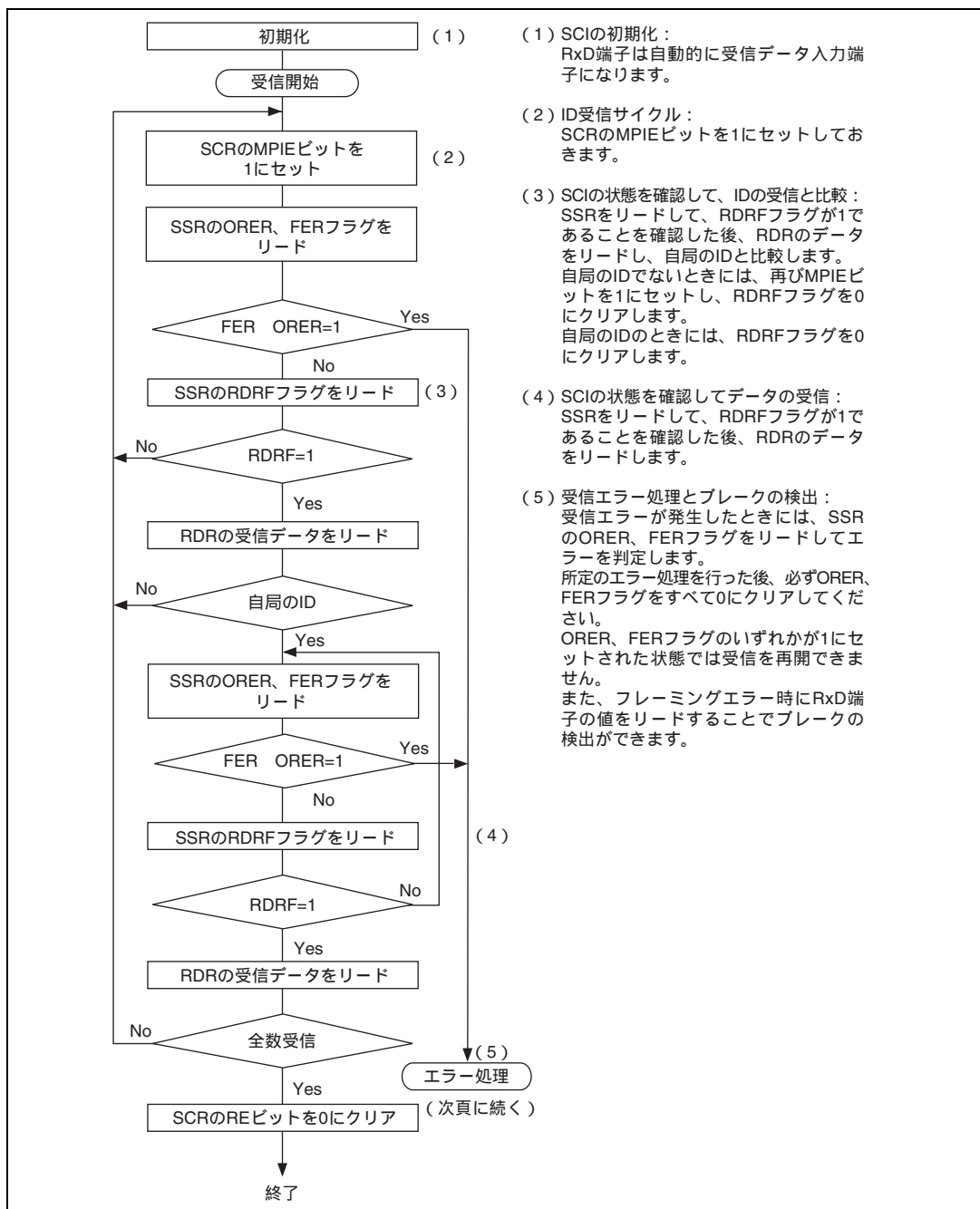


図 12.12 マルチプロセッサシリアル受信のフローチャートの例 (1)

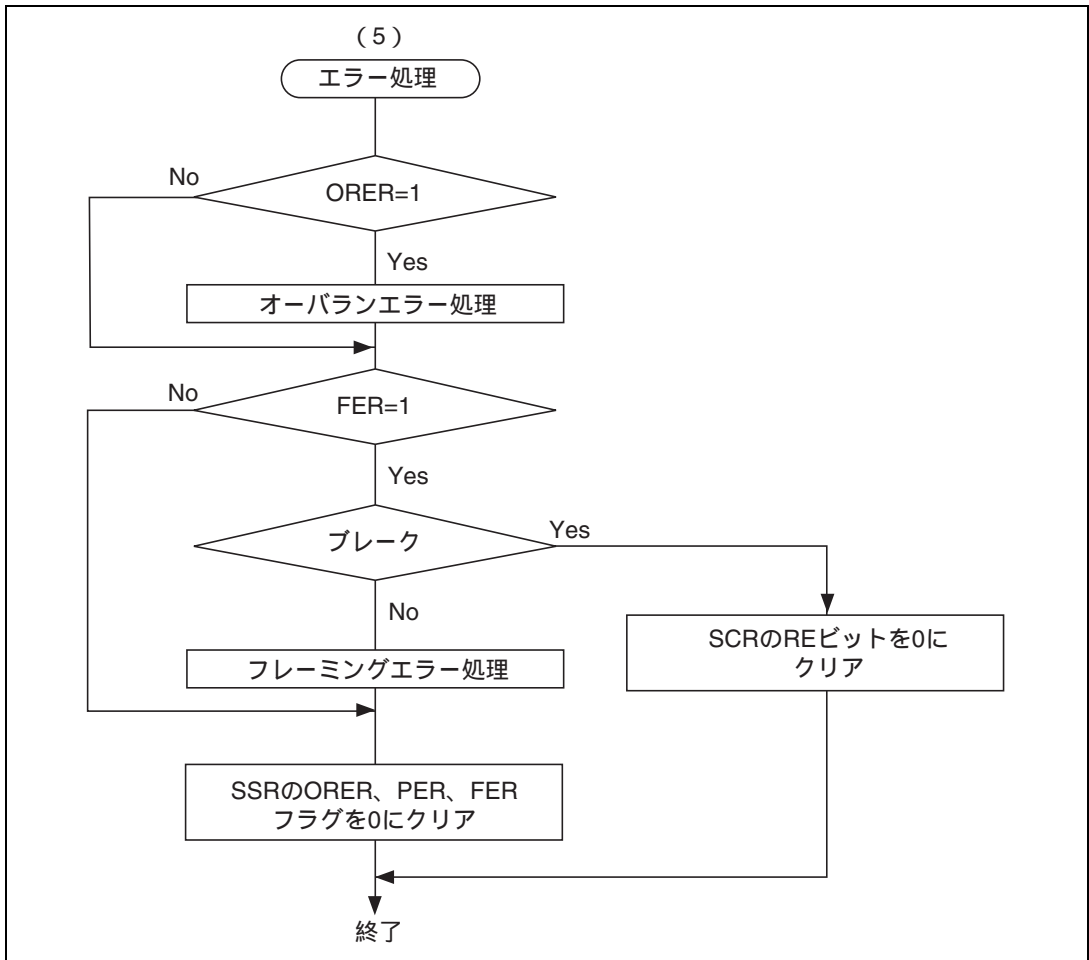


図 12.12 マルチプロセッサシリアル受信のフローチャートの例 (2)

図 12.13 にマルチプロセッサフォーマットの SCI の受信時の動作例を示します。

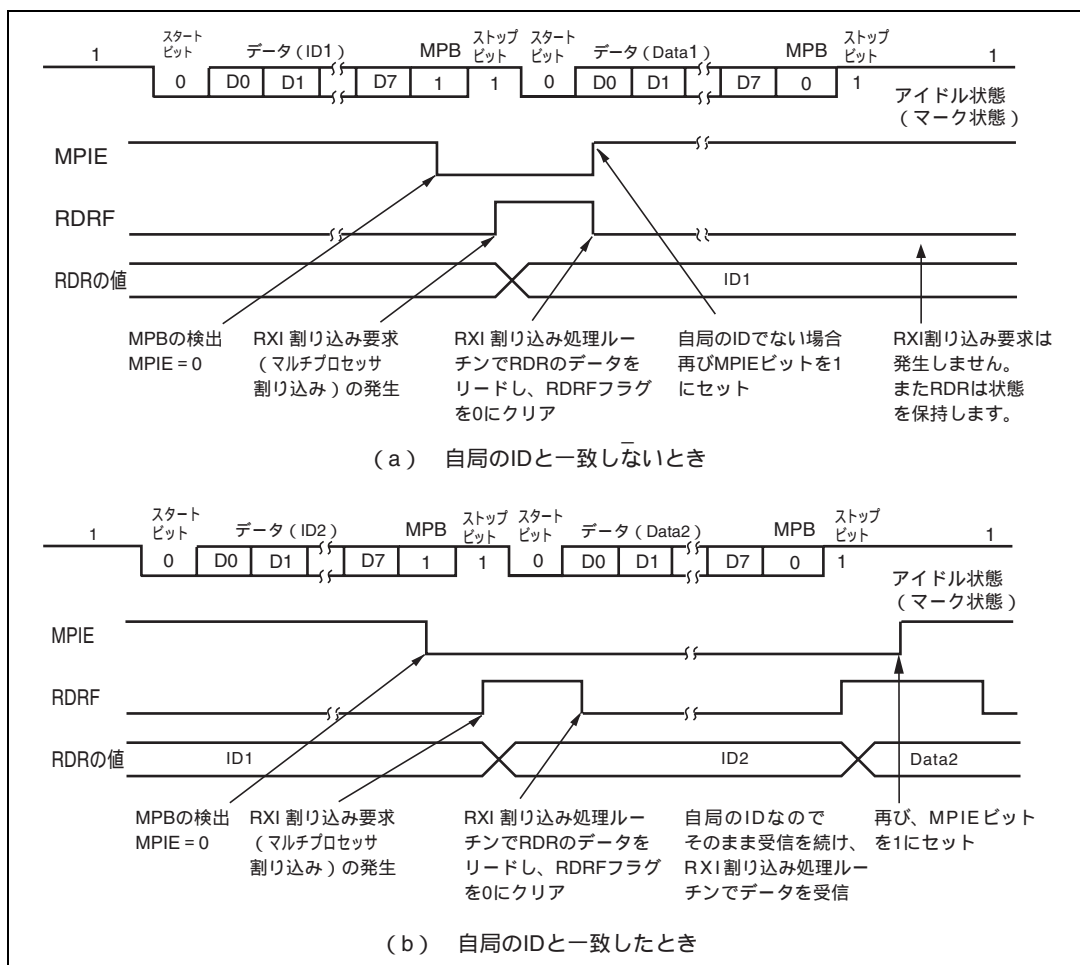


図 12.13 SCI の受信時の動作例
 (8 ビットデータ / マルチプロセッサビットあり / 1 ストップビットの例)

12.3.4 クロック同期式モード時の動作

クロック同期式モードは、クロックパルスに同期してデータを送信 / 受信するモードで、高速シリアル通信に適しています。

SCI 内部では、送信部と受信部は独立していますので、クロックを共有することで全二重通信ができます。

また、送信部と受信部が共にダブルバッファ構造になっていますので送信 / 受信中にデータのリード / ライトができ、連続送信 / 受信が可能です。

クロック同期式シリアル通信の一般的なフォーマットを図 12.14 に示します。

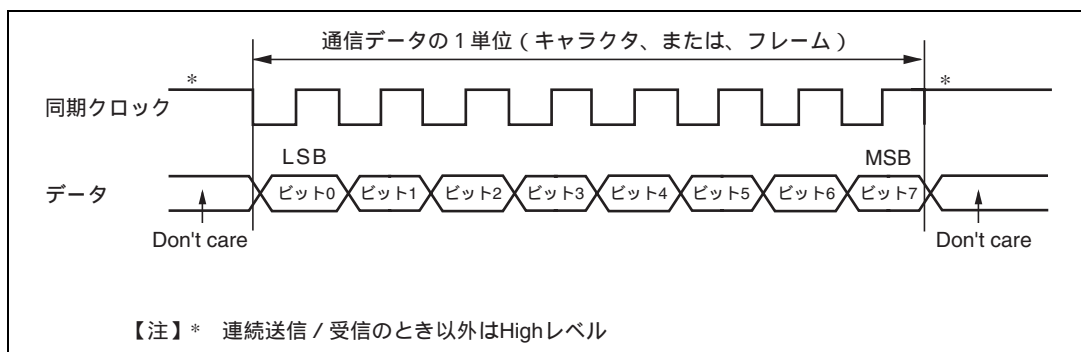


図 12.14 クロック同期式通信データフォーマット

クロック同期式シリアル通信では、通信回線のデータは同期クロックの立ち下がりから次の立ち下がりまで出力されます。また、同期クロックの立ち上がりでデータの確定が保証されます。

シリアル通信の1キャラクタは、データのLSBから始まり最後にMSBが出力されます。MSB出力後の通信回線の状態はMSBの状態を保ちます。

クロック同期式モードでは、SCIは同期クロックの立ち上がりに同期してデータを受信します。

(1) 送信 / 受信フォーマット

8ビットデータ固定です。

パリティビットやマルチプロセッサビットの付加はできません。

(2) クロック

SMRの C/\bar{A} ビットとSCRのCKE1、CKE0ビットの設定により内蔵ポーレートジェネレータの生成した内部クロック、または、SCK端子から入力された外部同期クロックの2種類から選択できます。SCIのクロックソースの選択については表 12.6 を参照してください。

内部クロックで動作させるとき、SCK端子からは同期クロックが出力されます。

同期クロックは1キャラクタの送受信で8パルス出力され、送信 / 受信を行わないときにはHighレベルに固定されます。1キャラクタ単位の受信動作を行いたいときは、クロックソースは外部クロックを選択してください。

(3) データの送信 / 受信動作

(a) SCI の初期化 (クロック同期式)

データの送信 / 受信前には、SCR の TE、RE ビットを 0 にクリアした後、以下の手順に従い SCI を初期化してください。

モードの変更は、通信フォーマットの変更などの場合には必ず、TE、RE ビットを 0 にクリアしてから下記手順で変更してください。TE ビットを 0 にクリアすると TDRE フラグは 1 にセットされ、TSR が初期化されます。

RE ビットを 0 にクリアしても RDRF、PER、ORE の各フラグ、および RDR の内容は保持されますので注意してください。

図 12.15 に SCI の初期化フローチャートの例を示します。

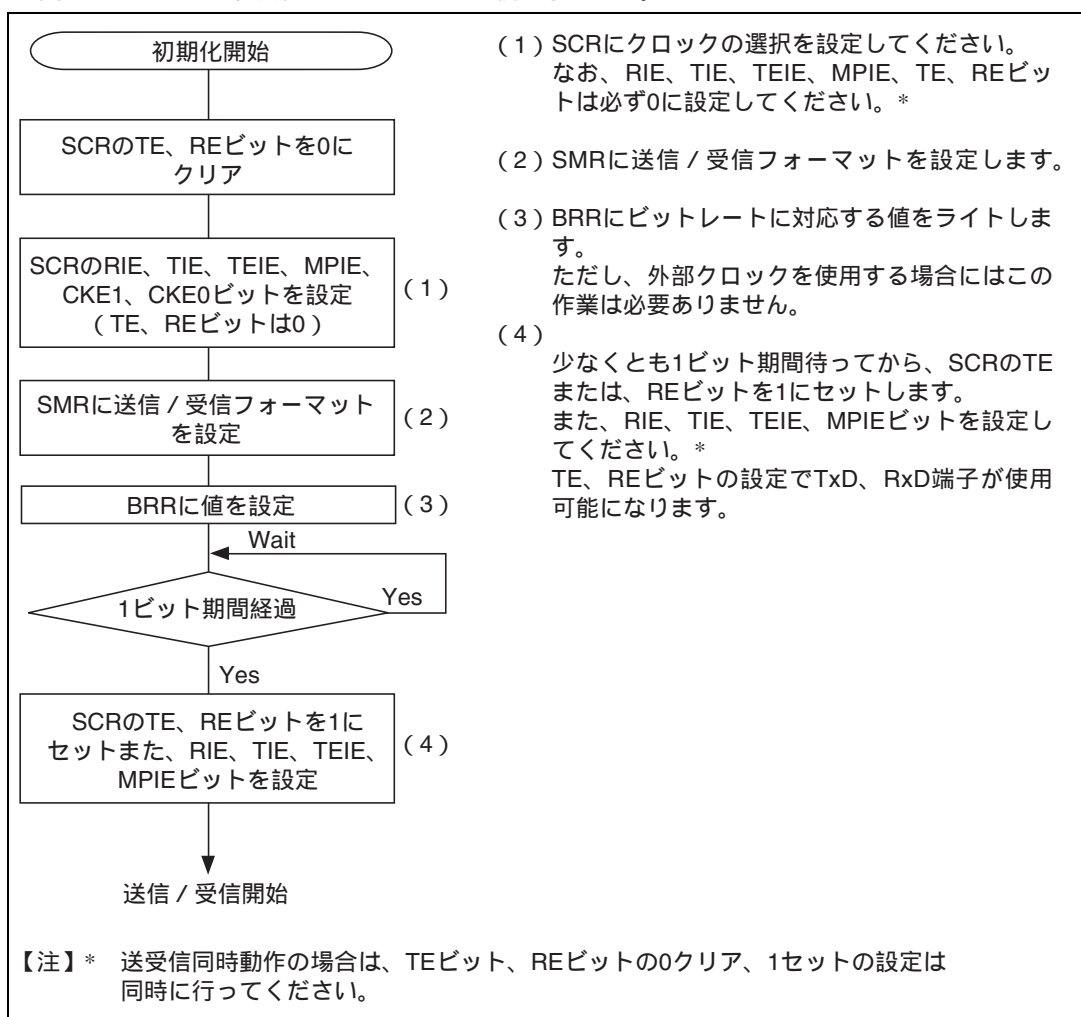


図 12.15 SCI の初期化フローチャートの例

(b) シリアルデータ送信 (クロック同期式)

図 12.16 にシリアル送信のフローチャートの例を示します。
シリアルデータ送信は以下の手順に従って行ってください。

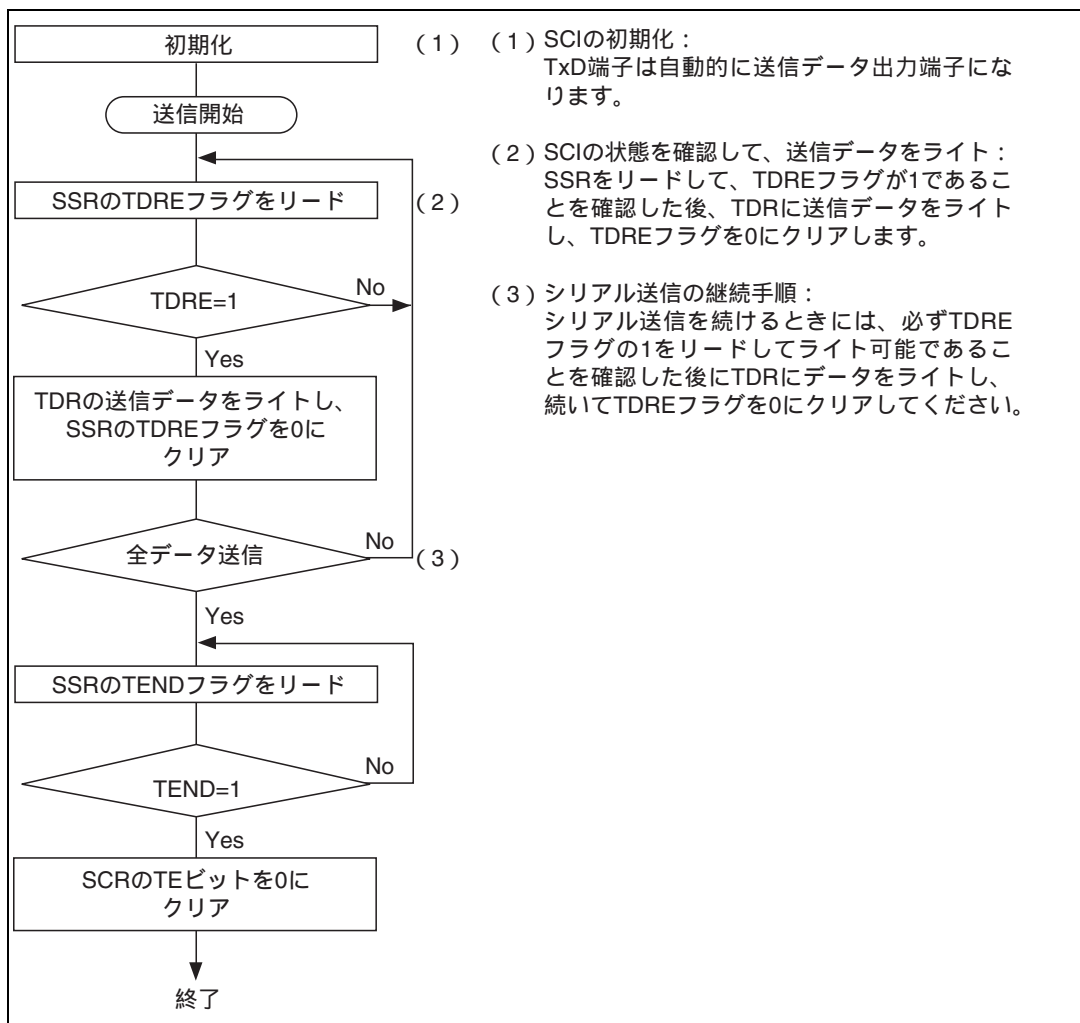


図 12.16 シリアル送信のフローチャートの例

SCI はシリアル送信時に以下のように動作します。

- (1) SCIはSSRのTDREフラグを監視し、0であるとTDRにデータがライトされたと認識し、TDRからTSRデータを転送します。
- (2) TDRからTSRへデータを転送した後にTDREフラグを1にセットし、送信を開始します。このとき、SCRのTIEビットが1にセットされていると送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求が発生します。
クロック出力モードに設定したときには、SCIは同期クロックを8パルス出力します。外部ク

ロックに設定したときには、入力クロックに同期してデータを出力します。

シリアル送信データは、LSB（ビット0）～MSB（ビット7）の順にTxD端子から送り出されます。

- (3) SCIは、MSB（ビット7）を送り出すタイミングでTDREフラグをチェックします。TDREフラグが0であるとTDRからTSRにデータを転送し、次フレームのシリアル送信を開始します。TDREフラグが1であるとSSRのTENDフラグを1にセットし、MSB（ビット7）を送り出した後、TxD端子は状態を保持します。

このときSCRのTEIEビットが1にセットされていると送信終了割り込み（TEI）要求を発生します。

- (4) シリアル送信終了後は、SCK端子は固定になります。

図 12.17 に SCI の送信時の動作例を示します。

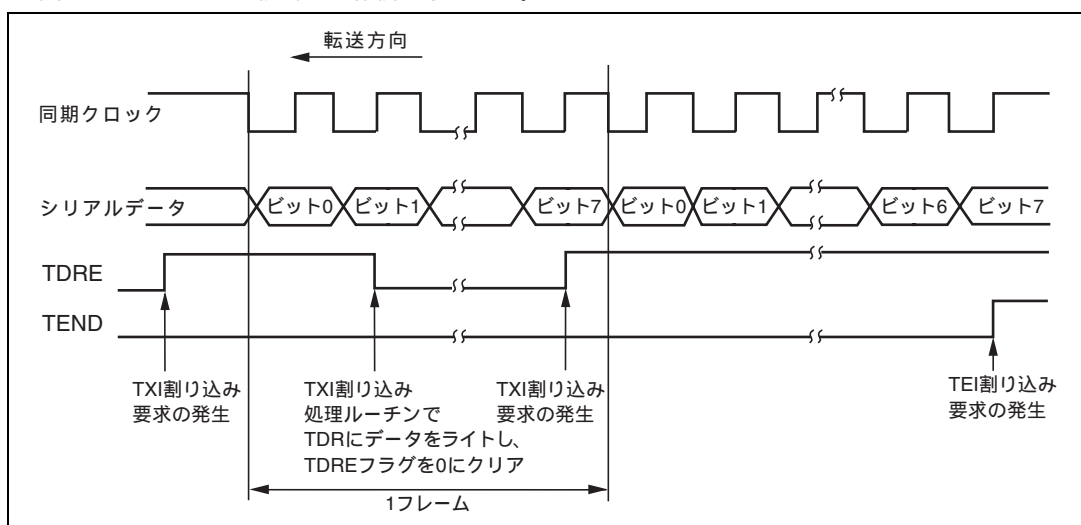


図 12.17 SCI の送信時の動作例

(c) シリアルデータ受信 (クロック同期式)

図 12.18 にシリアル受信フローチャートの例を示します。

シリアルデータ受信は以下の手順に従って行ってください。

動作モードを調歩同期式モードからクロック同期式モードに切り替える際には、必ず ORER、PER、FER の各フラグが 0 にクリアされていることを確認してください。

FER、PER フラグが 1 にセットされていると RDRF フラグがセットされません。また、送信 / 受信動作が行えません。

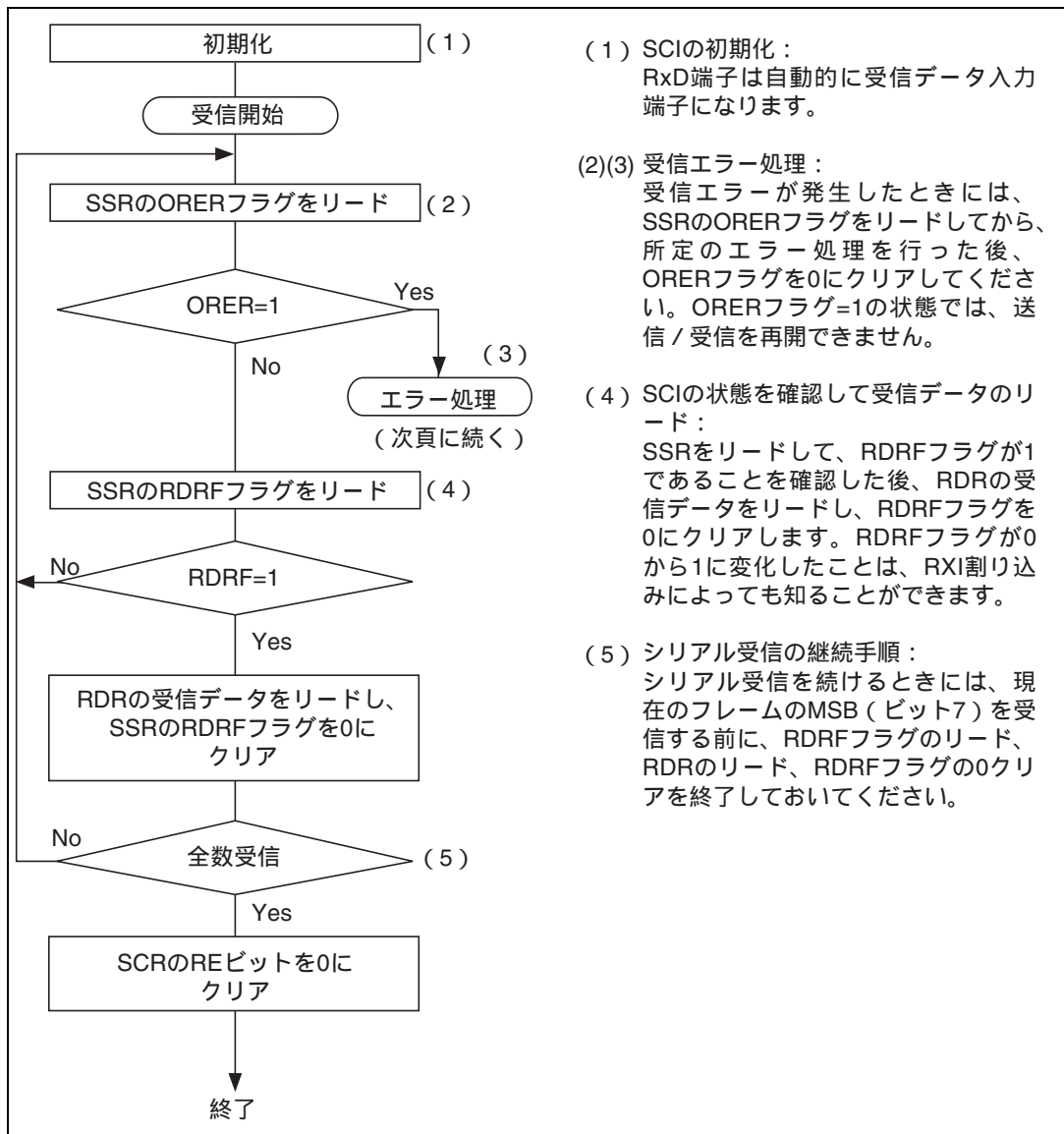


図 12.18 シリアルデータ受信フローチャートの例 (1)

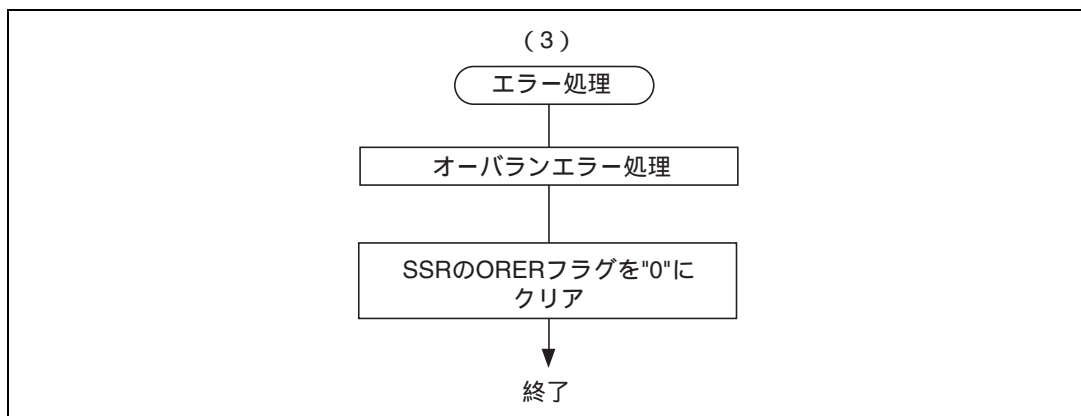


図 12.18 シリアルデータ受信フローチャートの例 (2)

SCI は受信時に以下のように動作します。

- (1) SCIは同期クロックの入力または出力に同期して内部を初期化します。
- (2) 受信したデータをRSRのLSBからMSBの順に格納します。
受信後、SCIは、RDRFフラグが0であり、受信データをRSRからRDRに転送できる状態であるかをチェックします。
このチェックがパスしたときRDRFフラグが1にセットされ、RDRに受信データが格納されます。エラーチェックで受信エラーが発生すると、表12.11のように動作します。
エラーチェックで受信エラーが発生した状態では以後の送信、受信動作ができません。
- (3) RDRFフラグが1になったとき、SCRのRIEビットが1にセットされていると受信データフル割り込み (RXI) 要求が発生します。
また、ORERフラグが1になったとき、SCRのRIEビットが1にセットされていると受信エラー割り込み (ERI) 要求が発生します。

図 12.19 に SCI の受信時の動作例を示します。

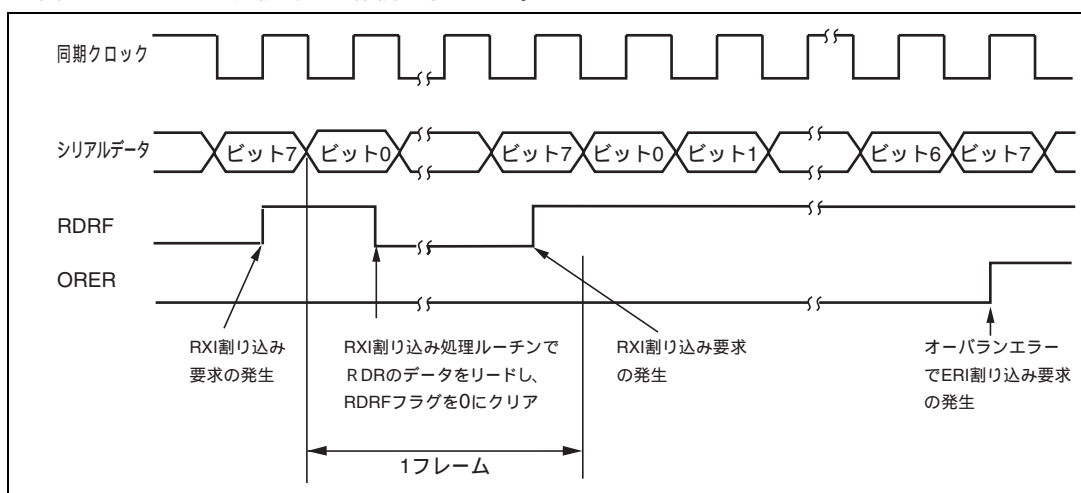


図 12.19 SCI の受信時の動作例

(d) シリアルデータ送受信同時動作（クロック同期式）

図 12.20 にシリアル送受信同時動作のフローチャートの例を示します。
シリアルデータ送受信同時動作は、以下の手順に従って行ってください。

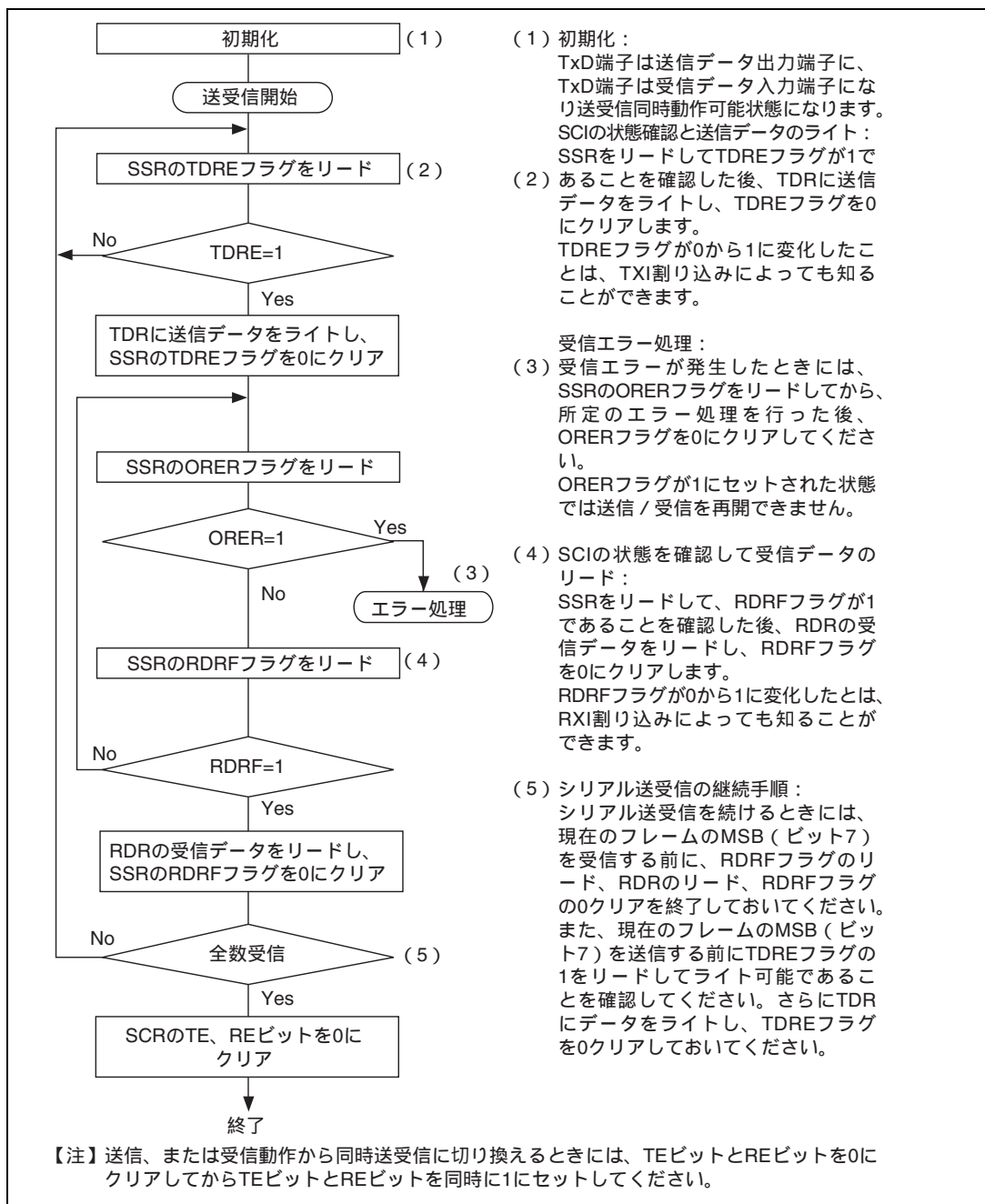


図 12.20 シリアル送受信同時動作のフローチャートの例

12.4 SCI 割り込み

SCI には、送信終了割り込み (TEI) 要求、受信エラー割り込み (ERI) 要求、受信データフル割り込み (RXI) 要求、送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求の 4 種類の割り込み要因があります。表 12.12 に各割り込み要因と優先順位を示します。各割り込み要因は、SCR の TIE ビット、RIE ビットおよび TEIE ビットで許可 / 禁止できます。また、各割り込み要求はそれぞれ独立に割り込みコントローラに送られます。

SSR の TDRE フラグが 1 にセットされると、TXI 割り込み要求が発生します。また、SSR の TEND フラグが 1 にセットされると、TEI 割り込み要求が発生します。

SSR の RDRF フラグが 1 にセットされると RXI 割り込み要求が発生します。SSR の ORER、PER、FER フラグのいずれかが 1 にセットされると ERI 割り込み要求が発生します。

表 12.12 SCI 割り込み要因

割り込み要因	内容	優先順位
ERI	受信エラー (ORER、FER、PER) による割り込み	高 ↑ 低
RXI	受信データフル (RDRF) による割り込み	
TXI	送信データエンプティ (TDRE) による割り込み	
TEI	送信終了 (TEND) による割り込み	

12.5 使用上の注意

12.5.1 SCI を使用する際の注意

SCI を使用する際は、以下のことに注意してください。

(1) TDR へのライトと TDRE フラグの関係について

SSR の TDRE フラグは TDR から TSR に送信データの転送が行われたことを示すステータスフラグです。SCI が TDR から TSR にデータを転送すると、TDRE フラグが 1 にセットされます。

TDR へのデータのライトは、TDRE フラグの状態にかかわらず行うことができます。しかし、TDRE フラグが 0 の状態で新しいデータを TDR にライトすると、TDR に格納されていたデータは、まだ TSR に転送されていないため失われてしまいます。したがって、TDR への送信データのライトは、必ず TDRE フラグが 1 にセットされていることを確認してから行ってください。

(2) 複数の受信エラーが同時に発生した場合の動作について

複数の受信エラーが同時に発生した場合、SSR の各ステータスフラグの状態は、表 12.13 のようになります。また、オーバランエラーが発生した場合には RSR から RDR へのデータ転送は行われず、受信データは失われます。

表 12.13 SSR のステータスフラグの状態と受信データの転送

SSR のステータスフラグ				受信データ転送		受信エラーの状態
RDRF	ORER	FER	PER	RSR	RDR	
1	1	0	0	x		オーバランエラー
0	0	1	0			フレーミングエラー
0	0	0	1			パリティエラー
1	1	1	0	x		オーバランエラー + フレーミングエラー
1	1	0	1	x		オーバランエラー + パリティエラー
0	0	1	1			フレーミングエラー + パリティエラー
1	1	1	1	x		オーバランエラー + フレーミングエラー + パリティエラー

【注】 : RSR RDR に受信データを転送します。

x : RSR RDR に受信データを転送しません。

(3) ブレークの検出と処理について

フレーミングエラー（FER）検出時に RxD 端子の値を直接リードすることで、ブレークを検出できます。ブレークでは、RxD 端子からの入力がすべて 0 になりますので FER フラグがセットされ、またパリティエラー（PER）もセットされる場合があります。

SCI は、ブレークを受信した後も受信動作を続けますので、FER フラグを 0 にクリアしても再び 1 にセットされますので、注意してください。

(4) ブレークの送り出し

TxD 端子は、DR と DDR により入出力方向とレベルが決まる I/O ポートと兼用になっています。これを利用してブレークの送り出しができます。

シリアル送信の初期化から TE ビットを 1 にセットするまでは、マーク状態を DR の値で代替します (TE ビットを 1 にセットするまで、TxD 端子として機能しません)。このため、最初は DDR と DR を 1 に設定しておきます。

シリアル送信時にブレークを送り出したいときは DR を 0 にクリアした後、TE ビットを 0 にクリアします。

TE ビットを 0 にクリアすると現在の送信状態とは無関係に送信部は初期化され、TxD 端子は I/O ポートになり、TxD 端子から 0 が出力されます。

(5) 受信エラーフラグと送信動作について (クロック同期式モードのみ)

受信エラーフラグ (ORER、PER、FER) が 1 にセットされた状態では、TDRE フラグを 0 にクリアしても送信を開始できません。必ず送信開始時には、受信エラーフラグを 0 にクリアしておいてください。

また、RE ビットを 0 にクリアしても受信エラーフラグは 0 にクリアできませんので注意してください。

(6) 調歩同期式モードの受信データサンプリングタイミングと受信マージン

調歩同期式モードでは、SCI は転送レートの 16 倍の周波数の基本クロックで動作しています。

受信時に SCI は、スタートビットの立ち下がり基本クロックでサンプリングして、内部を同期化します。また、受信データを基本クロックの 8 クロック目の立ち上がりエッジで内部に取り込みます。これを図 12.21 に示します。

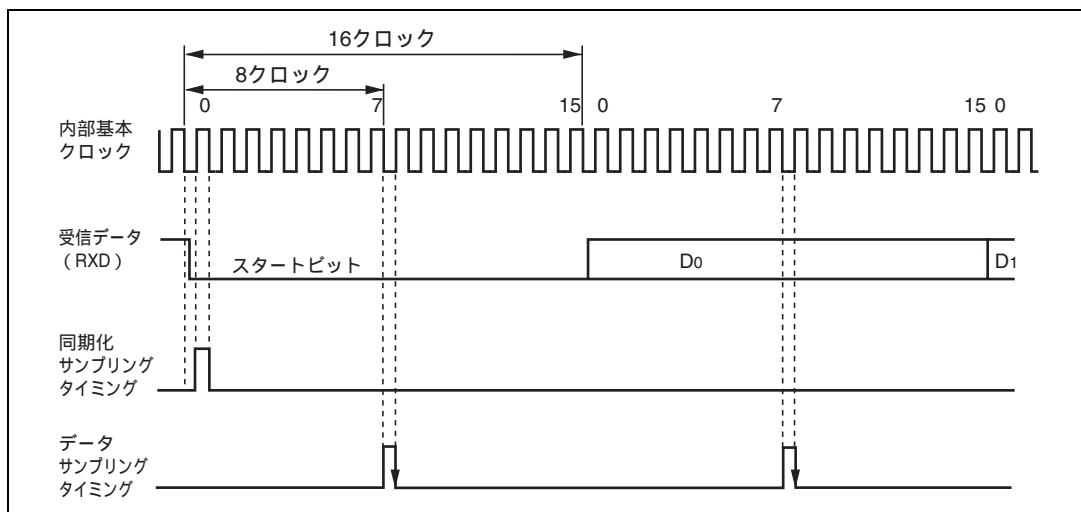


図 12.21 調歩同期式モードの受信データサンプリングタイミング

したがって、調歩同期式モードでの受信マージンは式(1)のように表すことができます。

$$M = \left| \left(0.5 - \frac{1}{2N} \right) - (L - 0.5) F - \frac{|D - 0.5|}{N} (1 + F) \right| \times 100\%$$

……………式(1)

M : 受信マージン (%)
 N : クロックに対するビットレートの比 (N=16)
 D : クロックデューティ (D=0~1.0)
 L : フレーム長 (L=9~12)
 F : クロック周波数の偏差の絶対値

式(1)で、F=0、D=0.5 とすると、受信マージンは式(2)より 46.875% となります。

D = 0.5、F = 0 のとき

$$M = \left(0.5 - \frac{1}{2 \times 16} \right) \times 100\%$$

$$= 46.875\%$$

……………式(2)

ただし、この値はあくまでも計算上の値ですので、システム設計の際には 20~30% の余裕を持たせてください。

(7) 外部クロックソース使用上の制約事項

同期クロックに外部クロックソースを使用する場合、TDRの更新後、クロックで5クロック以上経過した後に、送信クロックを入力してください。TDRの更新後4ステート以内に送信クロックを入力すると、誤動作することがあります。(図12.22)

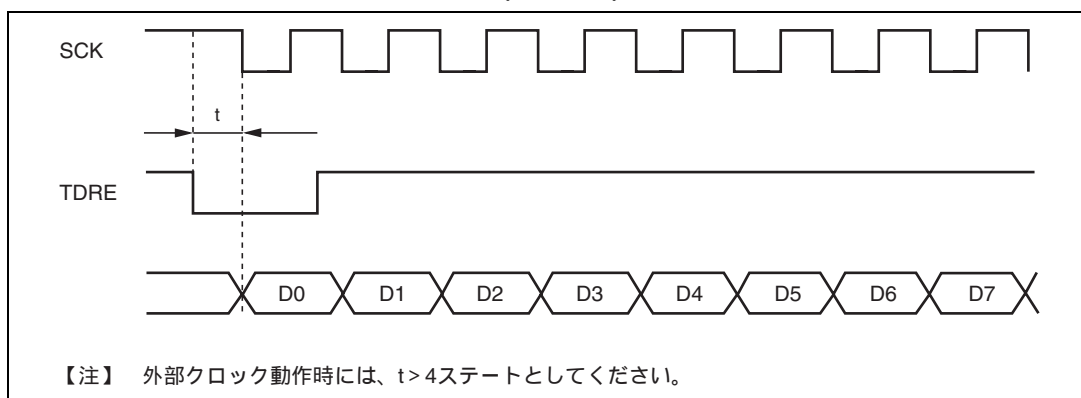


図 12.22 クロック同期式送信時の例

(8) SCK 端子からポート端子へ切り換える時の注意事項

(1) 動作現象

DDR = 1、DR = 1、 $\overline{C/\overline{A}}$ = 1、CKE1 = 0、CKE0 = 0、TE = 1の状態（クロック同期式モード）において、以下の設定でSCK端子機能を出力ポート機能（High出力）に切り換える際、半サイクルのLow出力が発生します。

1. シリアルデータ送信終了
2. TEビット = "0"
3. $\overline{C/\overline{A}}$ ビット = "0" ... ポート出力に切り替え
4. Low出力発生（図12.23参照）

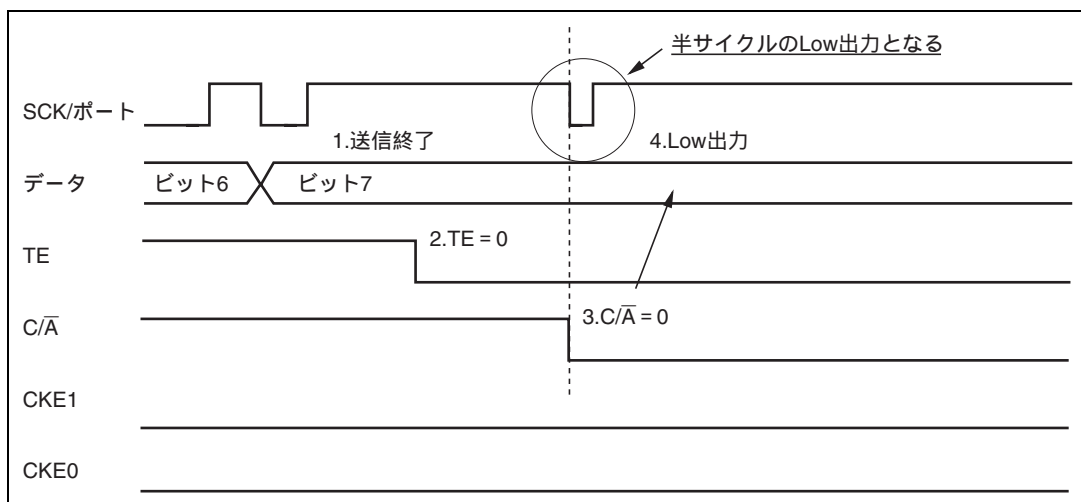


図 12.23 SCK 端子からポート端子へ切り替える時の動作

(2) Low出力を回避する手順例

本手順例は、SCK端子を一度入力状態にするため、あらかじめSCK/ポート端子を外部回路でプルアップしてください。

DDR = 1、DR = 1、 $C/\bar{A} = 1$ 、CKE1 = 0、CKE0 = 0、TE = 1の状態より以下の1~5の手順で設定してください。

1. シリアルデータ送信終了
2. TEビット = "0"
3. CKE1ビット = "1"
4. C/\bar{A} ビット = "0" ... ポート出力に切り替え
5. CKE1ビット = "0"

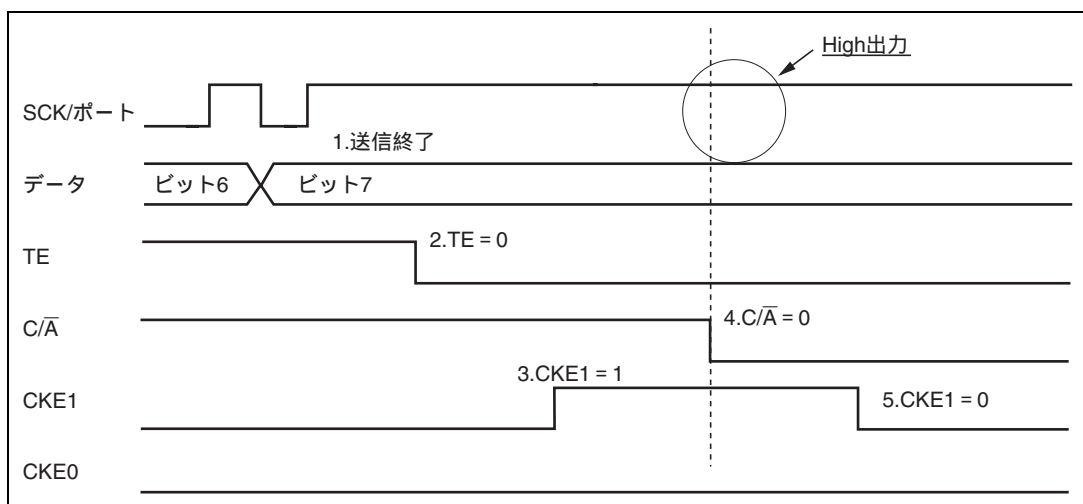


図 12.24 SCK 端子からポート端子へ切り替える時の動作 (Low 出力の回避例)

13. スマートカードインタフェース

13.1 概要

SCI は、シリアルコミュニケーションインタフェースの拡張機能として、ISO/IEC 7816-3 (Identification Card) のキャラクタ伝送に対応した IC カード (スマートカード) インタフェースをサポートしています。

通常のシリアルコミュニケーションインタフェースとスマートカードインタフェースの切り換えはレジスタの設定で行います。

13.1.1 特長

本 LSI がサポートするスマートカードインタフェースには次の特長があります。

調歩同期式モード

- データ長 : 8 ビット
- パリティビットの生成およびチェック
- 受信モードにおけるエラーシグナル (パリティエラー) の送出
- 送信モードにおけるエラーシグナルの検出とデータの自動再送信
- ダイレクトコンベンション / インバースコンベンションの両方をサポート

内蔵ポーレートジェネレータにより任意のビットレートを選択可能

3 種類の割り込み要因

- 送信データエンプティ、受信データフル、送受信エラーの 3 種類の割り込み要因があり、それぞれ独立に要求可能

13. スマートカードインタフェース

13.1.2 ブロック図

図 13.1 にスマートカードインタフェースのブロック図を示します。

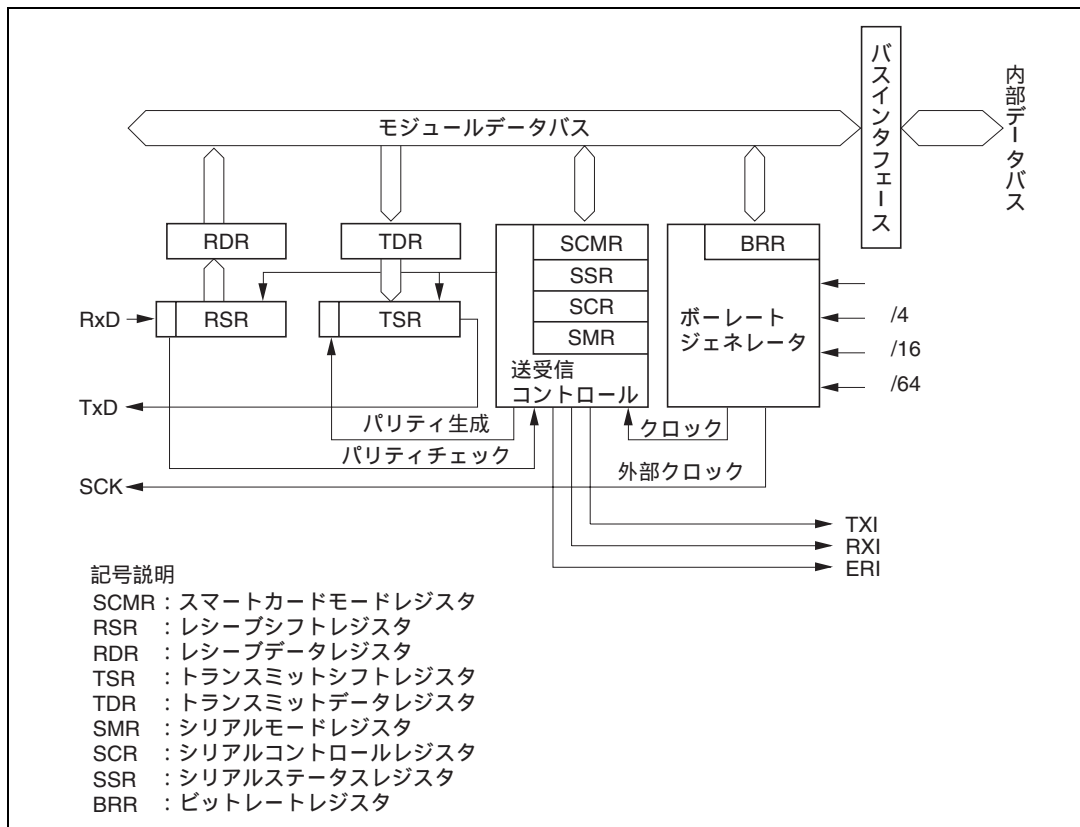


図 13.1 スマートカードインタフェースのブロック図

13.1.3 端子構成

スマートカードインタフェースの端子構成を表 13.1 に示します。

表 13.1 端子構成

名称	記号	入出力	機能
シリアルクロック端子	SCK	入出力	クロック入出力
レシーブデータ端子	RxD	入力	受信データ入力
トランスミットデータ端子	TxD	出力	送信データ出力

13.1.4 レジスタ構成

スマートカードインタフェースで使用するレジスタ構成を表 13.2 に示します。BRR、TDR、RDR については、通常の SCI の機能と同様ですので、「第 12 章 シリアルコミュニケーションインタフェース (SCI)」のレジスタの説明を参照してください。

表 13.2 レジスタ構成

チャンネル	アドレス*1	名 称	略称	R/W	初期値
0	H'FFFB0	シリアルモードレジスタ	SMR	R/W	H'00
	H'FFFB1	ビットレートレジスタ	BRR	R/W	H'FF
	H'FFFB2	シリアルコントロールレジスタ	SCR	R/W	H'00
	H'FFFB3	トランスミットデータレジスタ	TDR	R/W	H'FF
	H'FFFB4	シリアルステータスレジスタ	SSR	R/(W)*2	H'84
	H'FFFB5	レシーブデータレジスタ	RDR	R	H'00
	H'FFFB6	スマートカードモードレジスタ	SCMR	R/W	H'F2
1	H'FFFB8	シリアルモードレジスタ	SMR	R/W	H'00
	H'FFFB9	ビットレートレジスタ	BRR	R/W	H'FF
	H'FFFB A	シリアルコントロールレジスタ	SCR	R/W	H'00
	H'FFFB B	トランスミットデータレジスタ	TDR	R/W	H'FF
	H'FFFB C	シリアルステータスレジスタ	SSR	R/(W)*2	H'84
	H'FFFB D	レシーブデータレジスタ	RDR	R	H'00
	H'FFFB E	スマートカードモードレジスタ	SCMR	R/W	H'F2

【注】 *1 アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

*2 ビット 7~3 はフラグをクリアするための 0 ライトのみ可能です。

13.2 各レジスタの説明

スマートカードインタフェースで追加されるレジスタ、および機能が変更されるビットについて説明します。

13.2.1 スマートカードモードレジスタ (SCMR)

SCMR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、スマートカードインタフェースの機能の選択を行います。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	-	-	-	-	SDIR	SINV	-	SMIF
初期値 :	1	1	1	1	0	0	1	0
R/W :	-	-	-	-	R/W	R/W	-	R/W

リザーブビット

リザーブビット

スマートカードインタフェース
モードselect
スマートカードインタフェース
機能を許可/禁止するビット
です。

スマートカードデータインバート
データのロジックレベルの反転を
指定するビットです。

スマートカードデータトランスファディレクション
シリアル/パラレル変換のフォーマットを選択する
ビットです。

SCMR は、リセットまたはスタンバイモード時に、HF2 に初期化されます。

ビット7~4 : リザーブビット

リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット3 : スマートカードデータトランスファディレクション (SDIR)

シリアル/パラレル変換のフォーマットを選択します。*¹

ビット 3	説明
SDIR	
0	TDR の内容を LSB ファーストで送信 受信データを LSB ファーストとして RDR に格納 (初期値)
1	TDR の内容を MSB ファーストで送信 受信データを MSB ファーストとして RDR に格納

ビット2：スマートカードデータインバート（SINV）

データのロジックレベルの反転を指定します。この機能は、SDIR ビットと組み合わせインバースコンベンションカードとの送受信に使用します。^{*2}SINV ビットは、パリティビットのロジックレベルには影響しません。パリティに関する設定方法については、「13.3.4 レジスタの設定」を参照してください。

ビット2	説明
SINV	
0	TDR の内容をそのまま送信 受信データをそのまま RDR に格納 (初期値)
1	TDR の内容を反転してデータを送信 受信データを反転して RDR に格納

ビット1：リザーブビット

リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット0：スマートカードインタフェースモードセレクト（SMIF）

スマートカードインタフェース機能をイネーブルにするビットです。

ビット0	説明
SMIF	
0	スマートカードインタフェース機能を禁止 (初期値)
1	スマートカードインタフェース機能を許可

- 【注】 *1 LSB ファースト / MSB ファーストの切り換え機能は、通常のシリアルコミュニケーションインタフェースにおいても使用することができます。
通信フォーマットのデータ長を 7 ビットとして、送受信するシリアルデータを MSB ファーストとする場合には TDR のビット 0 は送信されません。また、受信するデータは 7 ビット目から 1 ビット目が有効になりますので注意してください。
- *2 データのロジックレベルの反転機能は、通常のシリアルコミュニケーションインタフェースにおいても使用することができます。
送受信するシリアルデータを反転させる場合には、パリティの送信とパリティのチェックはレジスタの値ではなくシリアルデータ入出力端子のハイレベルの数に対して行われるので、注意してください。

13.2.2 シリアルステータスレジスタ (SSR)

スマートカードインタフェースモードにおいては、SSR のビット 4 の機能が変更されます。また、これに関連してビット 2 の TEND のセット条件が変更になります。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	TDRE	RDRF	ORER	ERS	PER	TEND	MPB	MPBT
初期値 :	1	0	0	0	0	1	0	0
R/W :	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R	R	R/W

トランスミットエンド
送信終了を示すフラグです。

エラーシグナルステータス (ERS)
エラーシグナルが送出されたことを
示すフラグです。

【注】* フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。

ビット 7~5 :

通常の SCI と同様の動作をします。詳細は「12.2.7 シリアルステータスレジスタ (SSR) 」を参照してください。

ビット 4 : エラーシグナルステータス (ERS)

スマートカードインタフェースモードでは、送信時に受信側から送り返されるエラーシグナルのステータスを示します。なお、スマートカードインタフェースではフレーミングエラーは検出しません。

ビット 4	説明
ERS	
0	正常に受信され、エラーシグナルが無いことを表示 (初期値) [クリア条件] (1) リセット、スタンバイモード、またはモジュールストップモード時 (2) ERS = 1 の状態をリードした後、0 をライトしたとき
1	受信側からパリティエラーの検出を示すエラーシグナルが検出されたことを表示 [セット条件] エラーシグナル Low レベルをサンプリングしたとき

【注】 SCR の TE ビットを 0 にクリアしても、ERS フラグは影響を受けず以前の状態を保持します。

ビット3～0:

通常の SCI と同様の動作をします。詳細は「12.2.7 シリアルステータスレジスタ (SSR)」を参照してください。

ただし、TEND ビットのセット条件は次のようになります。

ビット2	説明
TEND	
0	送信中であることを表示 [クリア条件] TDRE = 1 の状態をリードした後、TDRE フラグに 0 をライトしたとき
1	送信を終了したことを表示 (初期値) [セット条件] (1) リセットまたはスタンバイモード時 (2) SCR の TE ビットが 0 かつ FER/ERS ビットが 0 のとき (3) 1 バイトのシリアルキャラクタを送信して、2.5 etu 後に TDRE = 1 かつ ERS = 0 (正常送信) のとき

【注】 etu (Elementary Time Unit : 1 ビットの転送期間の略)

13.2.3 シリアルモードレジスタ (SMR)

スマートカードインタフェースモードにおいては、SMR のビット 7 の機能が変更されます。また、これに関連してシリアルコントロールレジスタ (SCR) のビット 1 およびビット 0 の機能も変更されます。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	GM	CHR	PE	O/E	STOP	MP	CKS1	CKS0
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ビット 7 : GSM モード (GM)

通常のスマートカードインタフェース時は 0 に設定します。GSM モードは、本ビットを 1 に設定し、送信完了を示す TEND フラグのセットタイミングの前倒しと、クロック出力の制御モードの追加を行います。クロック出力の制御モードの追加内容は、シリアルコントロールレジスタ (SCR) のビット 1 およびビット 0 で指定します。

ビット7	説明
GM	
0	通常のスマートカードインタフェースモードの動作 (1) TEND フラグは開始ビットの先頭から 12.5 etu のタイミングで発生 (2) クロック出力の ON / OFF 制御のみ (初期値)
1	GSM モードのスマートカードインタフェースモードの動作 (1) TEND フラグは開始ビットの先頭から 11.0 etu のタイミングで発生 (2) クロック出力の ON / OFF、および High / Low 固定制御

13. スマートカードインタフェース

ビット6~0:

通常の SCI と同様の動作をします。詳細は「12.2.5 シリアルモードレジスタ (SMR)」を参照してください。

13.2.4 シリアルコントロールレジスタ (SCR)

スマートカードインタフェースモードにおいては、SCR のビット 1、0 の機能が変更されます。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	TIE	RIE	TE	RE	MPIE	TEIE	CKE1	CKE0
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ビット7~2:

通常の SCI と同様の動作をします。詳細は「12.2.6 シリアルコントロールレジスタ (SCR)」を参照してください。

ビット1、0: クロックイネーブル 1、0 (CKE1、CKE0)

SCI のクロックソースの選択、および SCK 端子からのクロック出力の許可 / 禁止を設定します。

スマートカードインタフェースモードにおいては、通常のクロック出力の許可 / 禁止の切り換え、およびクロック出力の High レベル固定と Low レベル固定を指定することができます。

ビット7	ビット1	ビット0	説明
GM	CKE1	CKE0	
0	0	0	内部クロック / SCK 端子は入出力ポート (初期値)
		1	内部クロック / SCK 端子はクロック出力
1	0	0	内部クロック / SCK 端子は Low レベル出力固定
		1	内部クロック / SCK 端子はクロック出力
	1	0	内部クロック / SCK 端子は High レベル出力固定
		1	内部クロック / SCK 端子はクロック出力

13.3 動作説明

13.3.1 概要

スマートカードインタフェースの主な機能は次のとおりです。

- (1) 1フレームは、8ビットデータとパリティビットで構成されます。
- (2) 送信時は、パリティビットの終了から次のフレーム開始まで2 etu (Elementary Time Unit : 1ビットの転送期間) 以上のガードタイムをおきます。
- (3) 受信時はパリティエラーを検出した場合、スタートビットから10.5 etu経過後、エラーシグナルLowを1 etu期間出力します。
- (4) 送信時はエラーシグナルをサンプリングすると、2 etu以上経過後、自動的に同じデータを送信します。
- (5) 調歩同期式非同期通信機能のみサポートし、クロック同期式通信機能はありません。

13.3.2 端子接続

図 13.2 にスマートカードインタフェースに関する端子接続概略図を示します。

IC カードとの通信においては、1本のデータ伝送線で送信と受信が行われるので、LSI 端子で TxD 端子と RxD 端子とを結線してください。また、データ伝送線は、抵抗で電源 V_{CC} 側にプルアップしてください。

スマートカードインタフェースで生成するクロックを IC カードで使用する場合は、SCK 端子出力を IC カードの CLK 端子に入力します。IC カードで、内部クロックを使用する場合は接続不要です。

リセット信号としては、LSI のポート出力を使用します。

端子としては、これ以外に通常、電源とグラウンドの接続が必要です。

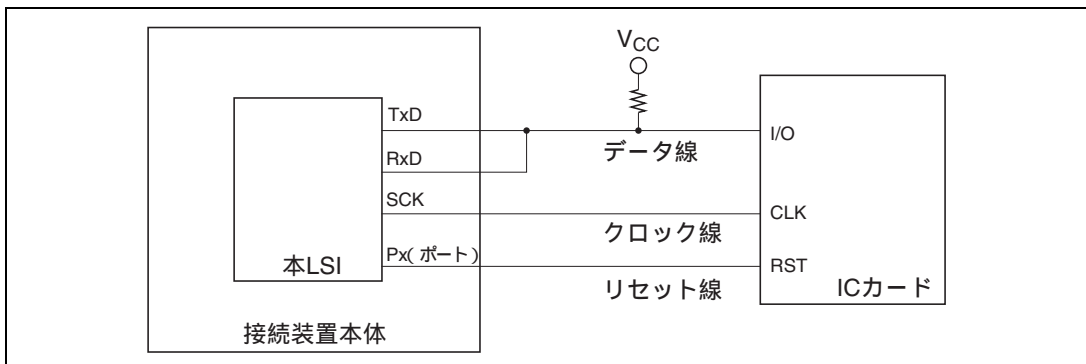


図 13.2 スマートカードインタフェース端子接続概略図

【注】 IC カードを接続しないで、RE = TE = 1 に設定すると、閉じた送信 / 受信が可能となり自己診断をすることができます。

13.3.3 データフォーマット

図 13.3 にスマートカードインタフェースのデータフォーマットを示します。このモードでは、受信時は 1 フレームごとにパリティチェックを行い、エラーが検出された場合、送信側に対してエラー信号を送り返し、データの再送信要求をします。送信時は、エラー信号をサンプリングすると同じデータを再送信します。

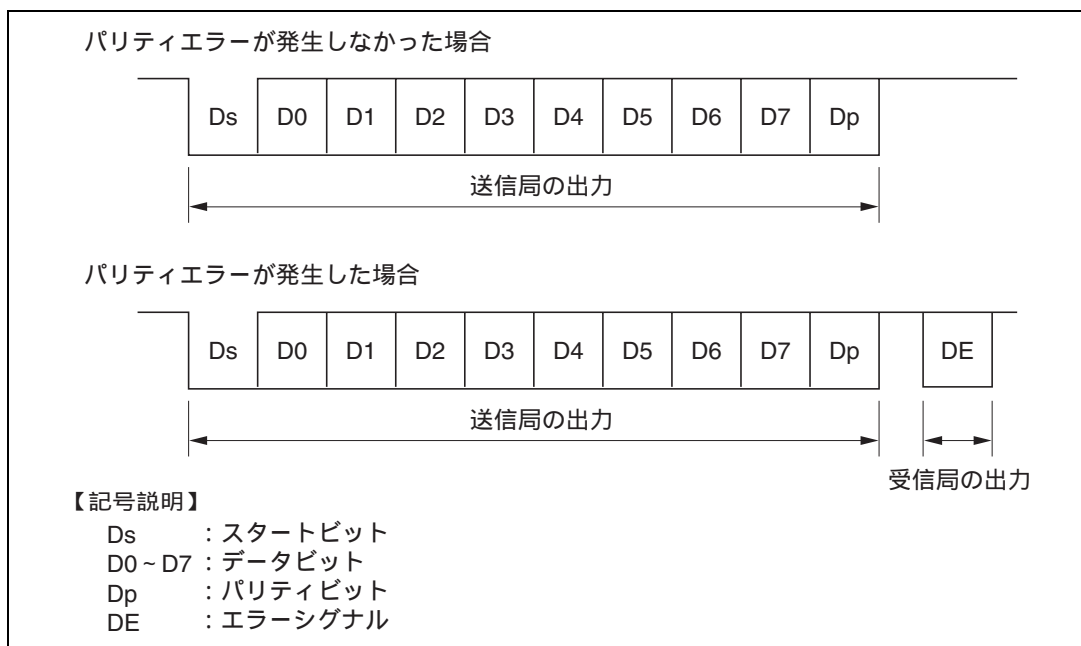


図 13.3 スマートカードインタフェースのデータフォーマット

動作シーケンスは次のようになっています。

- [1] データ線は、未使用時にはハイインピーダンス状態であり、プルアップ抵抗によりHighレベルに固定されます。
- [2] 送信側は、1フレームのデータ送信を開始します。データのフレームは、スタートビット (Ds、Lowレベル) から開始します。この後に、8ビットのデータビット (D0 ~ D7) とパリティビット (Dp) が続きます。
- [3] スマートカードインタフェースでは、この後にデータ線をハイインピーダンスに戻します。データ線はプルアップ抵抗によりHighレベルになります。
- [4] 受信側は、パリティチェックを行います。
パリティエラーが無く正常に受信した場合、そのまま次のデータ受信を待ちます。
一方、パリティエラーが発生した場合は、エラーシグナル (DE、Lowレベル) を出力し、データの再送信を要求します。受信局は、規定の期間エラーシグナルを出力した後、再び信号線をハイインピーダンスにします。信号線はプルアップ抵抗によりHighレベルに戻ります。
- [5] 送信側は、エラーシグナルを受信しなかった場合、次のフレームのデータ送信に移ります。一方、エラーシグナルを受信した場合は、[2] に戻りエラーとなったデータを再送信します。

13.3.4 レジスタの設定

スマートカードインタフェースで使用するレジスタのビットマップを表 13.3 に示します。

0 または 1 が表示されているビットは、必ず表示されている値を設定してください。以下にそれ以外のビットの設定方法について説明します。

表 13.3 スマートカードインタフェースでのレジスタ設定

レジスタ	アドレス* ¹	ビット							
		ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0
SMR	H'FFFB0	GM	0	1	O/E	1	0	CKS1	CKS0
BRR	H'FFFB1	BRR7	BRR6	BRR5	BRR4	BRR3	BRR2	BRR1	BRR0
SCR	H'FFFB2	TIE	RIE	TE	RE	0	0	CKE1* ²	CKE0
TDR	H'FFFB3	TDR7	TDR6	TDR5	TDR4	TDR3	TDR2	TDR1	TDR0
SSR	H'FFFB4	TDRE	RDRF	ORER	ERS	PER	TEND	0	0
RDR	H'FFFB5	RDR7	RDR6	RDR5	RDR4	RDR3	RDR2	RDR1	RDR0
SCMR	H'FFFB6	-	-	-	-	SDIR	SINV	-	SMIF

【注】 - : 未使用ビットを示します。

*1 : アドバンスモード時の下位 20 ビットを示します。

*2 : SMR の GM を 0 に設定したときは、必ず CKE1 ビットを 0 にしてください。

(1) SMR の設定

GM ビットは、通常のスマートカードインタフェースモード時は 0 を設定し、GSM モード時は 1 を設定します。O/E ビットは、IC カードがダイレクトコンベンション時には 0 を設定し、インバースコンベンション時には 1 を設定します。

CKS1、CKS0 ビットは、内蔵ポーレートジェネレータのクロックソースを選択します。「13.3.5 クロック」を参照してください。

(2) BRR の設定

ビットレートを設定します。設定値の算出方法は「13.3.5 クロック」を参照してください。

(3) SCR の設定

TIE、RIE、TE、RE ビットの機能は通常の SCI と同様です。詳細は「第 12 章 シリアルコミュニケーションインタフェース (SCI)」を参照してください。

CKE1、CKE0 ビットはクロック出力を指定します。SMR の GM ビットが 0 にクリアされているとき、クロックを出力しない場合は 00 に設定し、クロックを出力する場合は 01 に設定します。SMR の GM ビットが 1 にセットされているとき、クロック出力を行います。クロック出力を Low レベルまたは High レベルに固定することもできます。

(4) スマートカードモードレジスタ (SCMR) の設定

SDIR ビットは、IC カードがダイレクトコンベンション時は 0 を設定し、インバースコンベンション時は 1 を設定します。

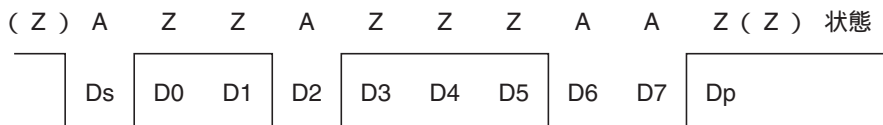
SINV ビットは IC カードがダイレクトコンベンション時は 0 を設定し、インバースコンベンション時は 1 を設定します。

13. スマートカードインタフェース

SMIF ビットはスマートカードインタフェースの場合 1 を設定します。

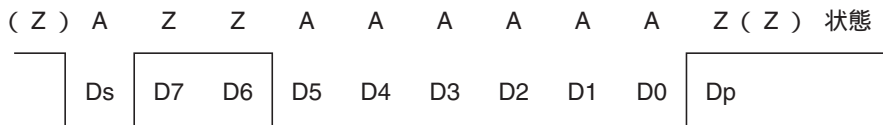
以下に、2 種類の IC カード (ダイレクトコンベンションタイプとインバースコンベンションタイプ) に対するレジスタ設定値と、開始キャラクタでの波形例を示します。

(a) ダイレクトコンベンション (SDIR = SINV = O/E = 0)



ダイレクトコンベンションタイプは、論理 1 レベルを状態 Z に、論理 0 レベルを状態 A に対応付け、LSB ファーストで送受信する方式です。上記の開始キャラクタのデータは H'3B となります。パリティビットは、スマートカードの規格により偶数パリティで 1 となります。

(b) インバースコンベンション (SDIR = SINV = O/E = 1)



インバースコンベンションタイプは、論理 1 レベルを状態 A に、論理 0 レベルを状態 Z に対応付け、MSB ファーストで送受信する方式です。上記の開始キャラクタのデータは H'3F となります。

パリティビットは、スマートカードの規格により偶数パリティで論理 0 となり、状態 Z が対応します。

なお、本 LSI では、SINV ビットによる反転はデータビット D7 ~ D0 のみとなっています。パリティビットの反転のために SMR の O/E ビットを奇数パリティモードに設定します (送信、受信とも同様です)。

13.3.5 クロック

スマートカードインタフェースにおける送受信クロックは、内蔵ポーレートジェネレータの生成した内部クロックのみ使用できます。このとき、ビットレートは BRR と SMR の CKS1、CKS0 ビットで設定され、以下に示す計算式になります。ビットレートの例を表 13.5 に示します。

このとき CKE0=1 でクロック出力を選択すると、SCK 端子からはビットレートの 372 倍の周波数のクロックが出力されます。

$$B = \frac{\phi}{1488 \times 2^{2n-1} \times (N+1)} \times 10^6$$

ただし、N=BRR の設定値 (0 N 255)

B = ビットレート (bit/s)

= 動作周波数 (MHz)

n = 表 13.4 を参照

表 13.4 n と CKS1、CKS0 の対応表

n	CKS1	CKS0
0	0	0
1		1
2	1	0
3		1

【注】 * ギア機能によりクロックを分周して使用する場合には、動作周波数に分周比を考慮した値を設定してください。上記は分周比 1 : 1 の場合を示します。

表 13.5 BRR の設定に対するビットレート B (bit/s) の例 (ただし、n=0 のとき)

N	(MHz)								
	7.1424	10.00	10.7136	13.00	14.2848	16.00	18.00	20.00	25.00
0	9600.0	13440.9	14400.0	17473.1	19200.0	21505.4	24193.5	26881.7	33602.2
1	4800.0	6720.4	7200.0	8736.6	9600.0	10752.7	12096.8	13440.9	16801.1
2	3200.0	4480.3	4800.0	5824.4	6400.0	7168.5	8064.5	8960.6	11200.7

【注】 ビットレートは、小数点以下 2 桁目を四捨五入した値です。

13. スマートカードインタフェース

一方、動作周波数とビットレートからビットレートレジスタ (BBR) の設定値を算出する式は次のようになります。ただし、N は整数値、0 ≤ N ≤ 255 であり、誤差の小さい方を指定します。

$$N = \frac{\phi}{1488 \times 2^{2n-1} \times B} \times 10^6 - 1$$

表 13.6 ビットレート B (bit/s) に対する BRR の設定例 (ただし、n=0 のとき)

bit/s	(MHz)																	
	7.1424		10.00		10.7136		13.00		14.2848		16.00		18.00		20.0		25.0	
	N	誤差	N	誤差	N	誤差	N	誤差	N	誤差	N	誤差	N	誤差	N	誤差	N	誤差
9600	0	0.00	1	30	1	25	1	8.99	1	0.00	1	12.01	2	15.99	2	6.66	3	12.49

表 13.7 各周波数における最大ビットレート (スマートカードインタフェースモード時)

(MHz)	最大ビットレート (bit/s)	N	n
7.1424	9600	0	0
10.00	13441	0	0
10.7136	14400	0	0
13.00	17473	0	0
14.2848	19200	0	0
16.00	21505	0	0
18.00	24194	0	0
20.00	26882	0	0
25.00	33602	0	0

ビットレート誤差は以下の計算式で求められます。

$$\text{誤差 (\%)} = \left(\frac{\phi}{1488 \times 2^{2n-1} \times B \times (N+1)} \times 10^6 - 1 \right) \times 100$$

13.3.6 データの送信 / 受信動作

(1) 初期設定

データの送受信の前に、以下の手順で SCI を初期化してください。送信モードから受信モードへの切り替え、受信モードから送信モードへの切り替えにおいても初期化が必要です。

- [1] SCRのTE、REビットを0にクリアします。
- [2] SSRのエラーフラグERS、PER、ORERを0にクリアしてください。
- [3] SMRのO \bar{E} ビットとCKS1、CKS0ビットを設定してください。このとき、C \bar{A} 、CHR、MPビットは0に、STOP、PEビットは1に設定してください。
- [4] SCMRのSMIF、SDIR、SINVビットを設定してください。
SMIFビットを1にセットすると、TxD端子およびRxD端子は共にポートからSCIの端子に切り換えられ、ハイインピーダンス状態となります。
- [5] ビットレートに対応する値をBRRに設定します。
- [6] SCRのCKE0ビットを設定してください。このとき、TIE、RIE、TE、RE、MPIE、TEIE、CKE1ビットは、0に設定してください。
CKE0ビットを1にセットした場合は、SCK端子からクロック出力されます。
- [7] 少なくとも1ビット期間待ってから、SCRのTIE、RIE、TE、REビットを設定してください。
自己診断以外はTEビットとREビットを同時にセットしないでください。

(2) シリアルデータ送信

スマートカードモードにおけるデータ送信では、エラーシグナルのサンプリングと再送信処理があるため、通常の SCI とは処理手順が異なります。送信処理フローの例を図 13.5 に示します。

- [1] (1) の手順に従いスマートカードインタフェースモードに初期化します。
- [2] SSRのエラーフラグERSが0にクリアされていることを確認してください。
- [3] SSRのTENDフラグが1にセットされていることが確認できるまで、[2]、[3] を繰り返してください。
- [4] TDRに送信データをライトして、TDREフラグを0にクリアし送信動作を行います。このとき、TENDフラグは0にクリアされます。
- [5] 連続してデータを送信する場合は、[2] に戻ってください。
- [6] 送信を終了する場合は、TEビットを0にクリアします。

以上の一連の処理は、割り込み処理が可能です。

TIE ビットを 1 にセットし、割り込み要求を許可しておいたとき、送信が終了し TEND フラグが 1 にセットされると、送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求が発生します。RIE ビットを 1 にセットし、割り込み要求を許可しておいたとき、送信時にエラーが発生し、ERS フラグが 1 にセットされると、送受信エラー割り込み (ERI) 要求が発生します。

SMR の GM ビットにより、TEND フラグのセットタイミングが異なります。図 13.4 に TEND フラグセットタイミングを示します。

詳細は (6) を参照してください。

13. スマートカードインタフェース

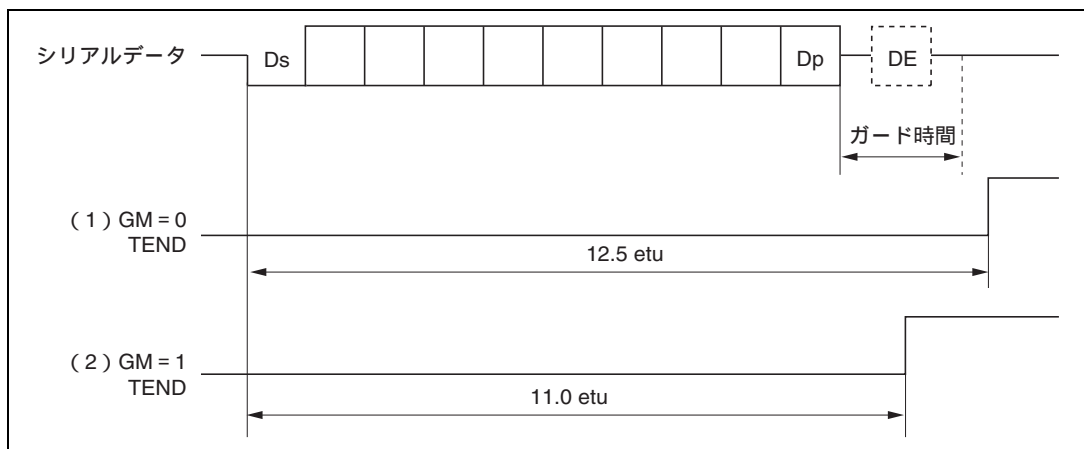


図 13.4 TEND フラグセットタイミング

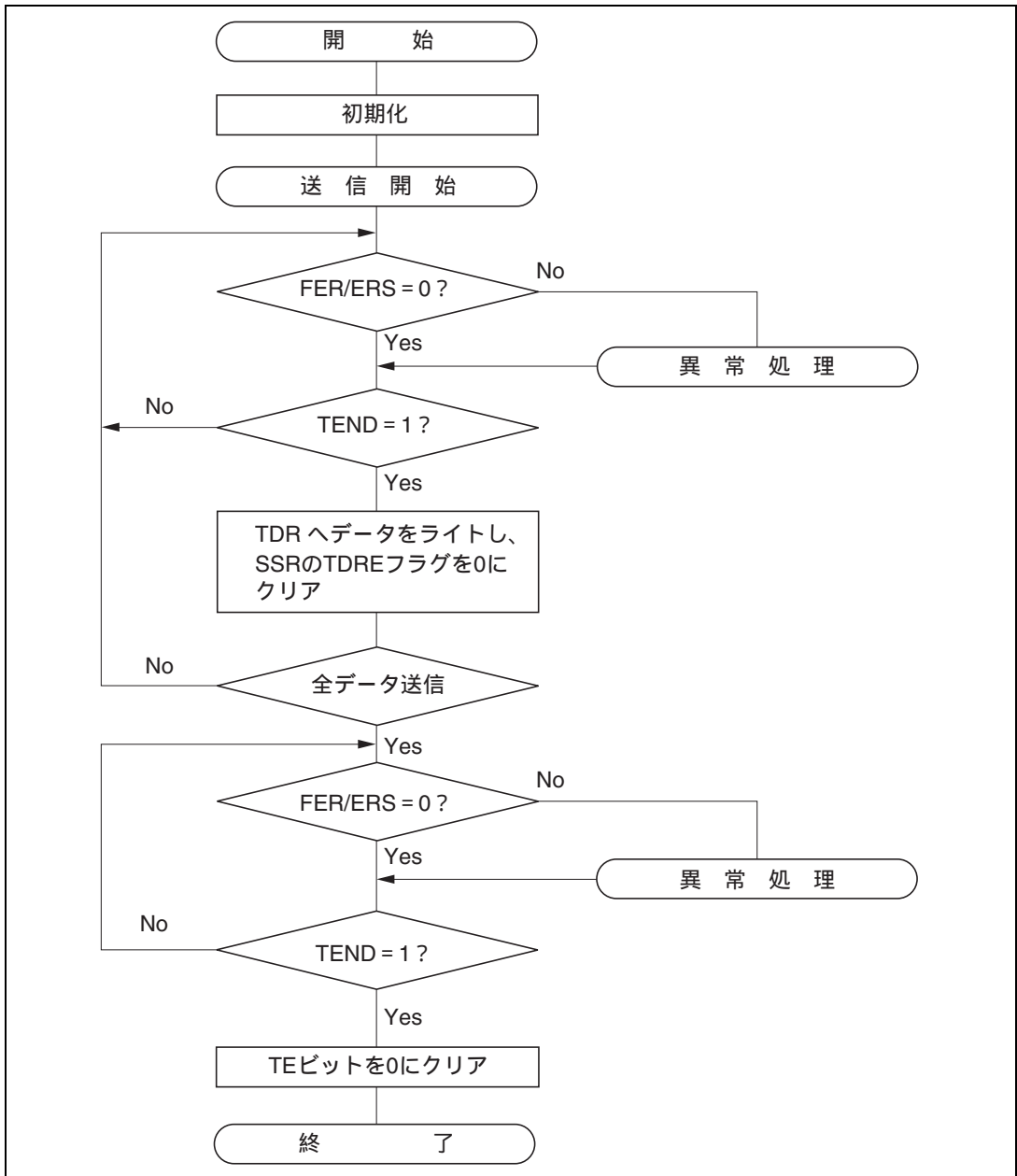


図 13.5 送信処理フローの例

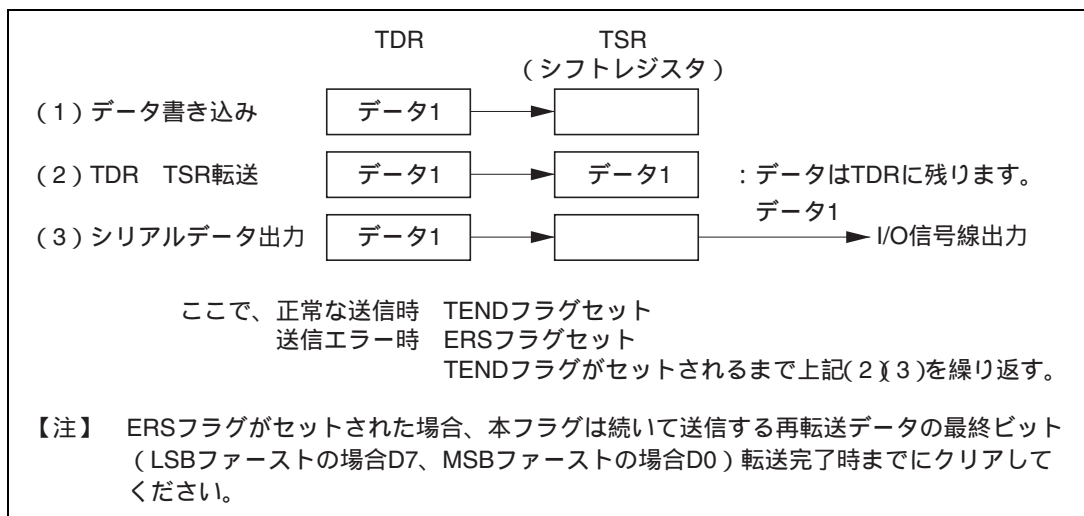


図 13.6 送信動作と内部レジスタの関連

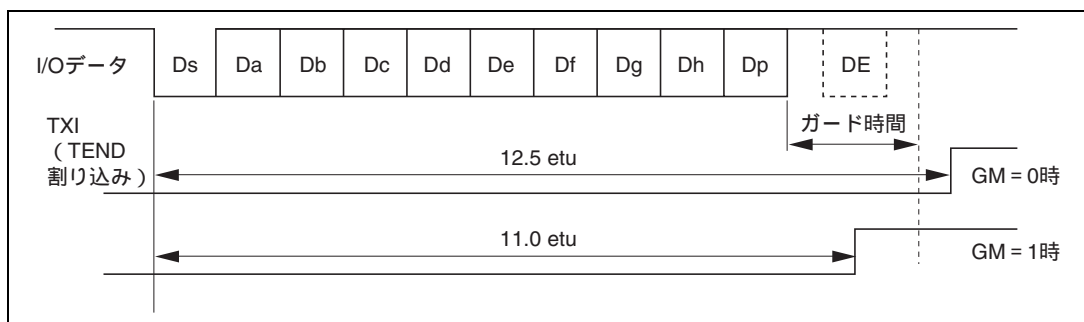


図 13.7 TEND フラグ発生タイミング

(3) シリアルデータ受信

スマートカードモードのデータ受信は、通常の SCI と同様の処理手順になります。受信処理フローの例を図 13.8 に示します。

- [1] SCIを(1)に従いスマートカードインタフェースモードに初期化します。
- [2] SSRのORERフラグとPERフラグが0であることを確認してください。どちらかのフラグがセットされている場合は、所定の受信異常処理を行った後、ORERとPERフラグを全て0にクリアしてください。
- [3] RDRFフラグが1であることを確認できるまで [2]、[3] を繰り返してください。
- [4] RDRから受信データをリードしてください。
- [5] 継続してデータを受信する場合は、RDRFフラグを0にクリアして [2] の手順に戻ってください。
- [6] 受信を終了する場合は、REビットを0にクリアします。

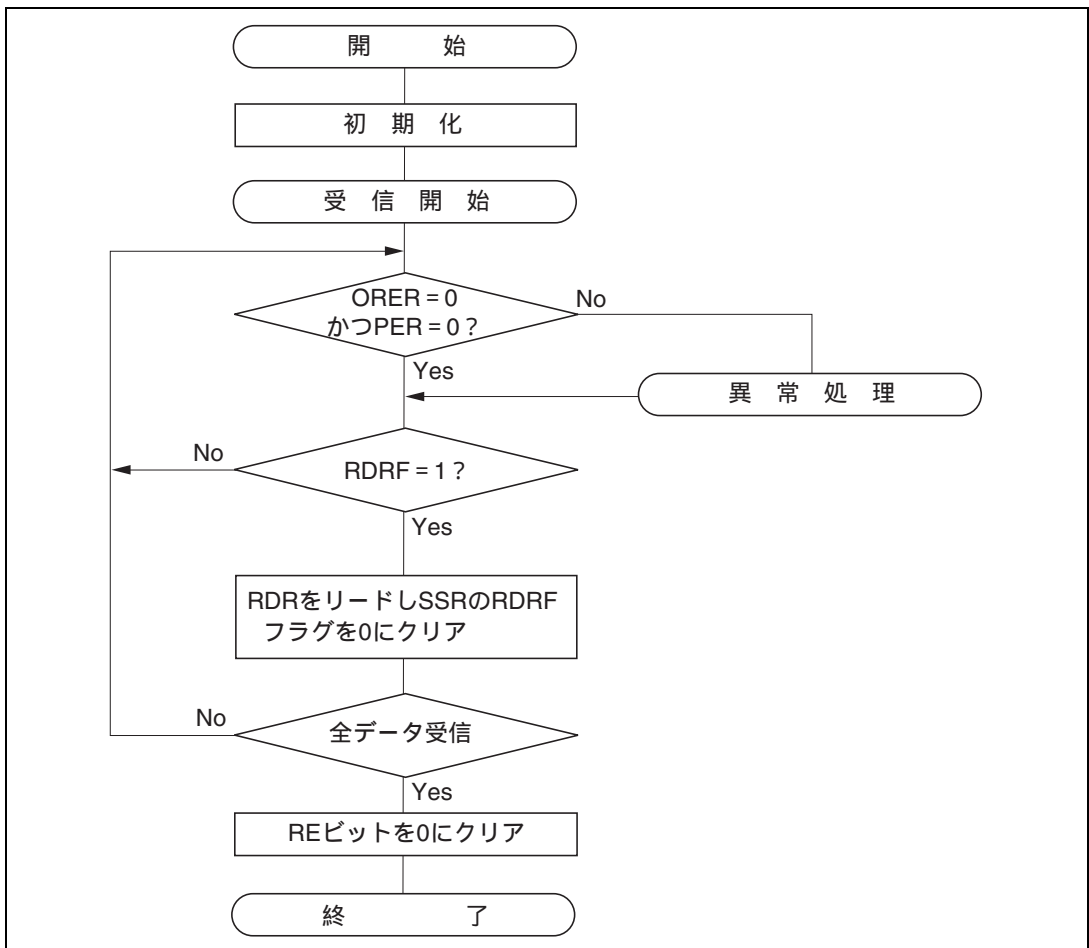


図 13.8 受信処理フローの例

13. スマートカードインタフェース

以上の一連の処理は、割り込み処理が可能です。

RIE ビットを 1 にセットし、割り込み要求を許可しておいたとき受信が終了し、RDRF フラグが 1 にセットされると、受信データフル割り込み (RXI) 要求が発生します。また、受信時にエラーが発生し ORER、PER フラグのいずれかが 1 にセットされると、送受信エラー割り込み (ERI) 要求が発生します。

詳細は (6) を参照してください。

なお、受信時にパリティエラーが発生し PER が 1 にセットされた場合でも、受信したデータは RDR に転送されるのでこのデータをリードすることは可能です。

(4) モード切り替え動作

受信モードから送信モードに切り替える場合、受信動作が完了していることを確認した後、初期化から開始し、RE = 0、TE = 1 に設定してください。受信動作の完了は、RDRF フラグ、あるいは PER、ORER フラグで確認できます。

送信モードから受信モードに切り替える場合、送信動作が完了していることを確認した後、初期化から開始し、TE = 0、RE = 1 に設定してください。送信動作の完了は TEND フラグで確認できます。

(5) クロック出力の固定

SMR の GM ビットが 1 にセットされているとき、SCR の CKE1、CKE0 ビットによってクロック出力を固定することができます。このときクロックパルスの最小幅を指定の幅とすることができます。

図 13.9 にクロック出力の固定タイミングを示します。GM = 1、CKE1 = 0 とし、CKE0 ビットを制御した場合の例です。

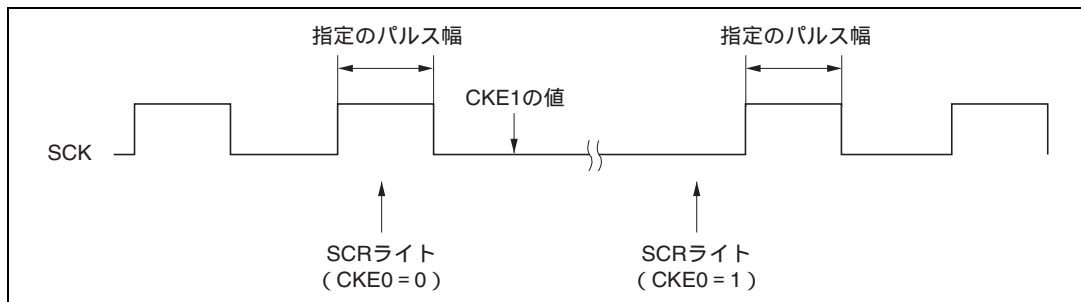


図 13.9 クロック出力固定タイミング

(6) 割り込み動作

スマートカードインタフェースモードでは、送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求、送受信エラー割り込み (ERI) 要求、受信データフル割り込み (RXI) 要求の3種類の割り込み要因があります。なお、本モードでは、送信終了割り込み (TEI) 要求は使用できません。

SSR の TEND フラグが 1 にセットされると、TXI 割り込み要求を発生します。

SSR の RDRF フラグが 1 にセットされると、RXI 割り込み要求を発生します。

SSR の ORER、PER、ERS フラグのいずれかが 1 にセットされると、ERI 割り込み要求を発生します。これらの関係を表 13.8 に示します。

表 13.8 スマートカードインタフェースモードの動作状態と割り込み要因

動作状態		フラグ	許可ビット	割り込み要因
送信モード	正常動作	TEND	TIE	TXI
	エラー	ERS	RIE	ERI
受信モード	正常動作	RDRF	RIE	RXI
	エラー	PER、ORER	RIE	ERI

(7) GSM モード時の動作例

スマートカードインタフェースモードとソフトウェアスタンバイ間でモード切り替えを行う際、クロックデューティを保持するため、下記の切り替え手順で処理してください。

- スマートカードインタフェースモードからソフトウェアスタンバイモードに遷移するとき
 - [1] P₉のデータレジスタ (DR) とデータディレクションレジスタ (DDR) をソフトウェアスタンバイ時の出力固定状態の値に設定する。
 - [2] シリアルコントロールレジスタ (SCR) のTEビットとREビットに0を書き込み、送信 / 受信動作を停止させる。同時に、CKE1ビットをソフトウェアスタンバイ時の出力固定状態の値に設定する。
 - [3] SCRのCKE0ビットに0を書き込み、クロックを停止させる。
 - [4] シリアルクロックの1クロック周期の間、待つ。
この間に、デューティを守って、指定のレベルでクロック出力は固定される。
 - [5] シリアルモードレジスタ (SMR) とスマートカードモードレジスタ (SCMR) にH'00を書き込む。
 - [6] ソフトウェアスタンバイ状態に遷移させる。
- ソフトウェアスタンバイモードからスマートカードインタフェースモードに戻るとき
 - [1'] ソフトウェアスタンバイ状態を解除する。
 - [2'] SCRのCKE1ビットをソフトウェアスタンバイ開始時の出力固定状態 (現在のP₉端子) の値に設定する。
 - [3'] スマートカードインタフェースモードに設定し、クロック出力させる。正常なデューティにてクロック信号発生を開始する。

13. スマートカードインタフェース

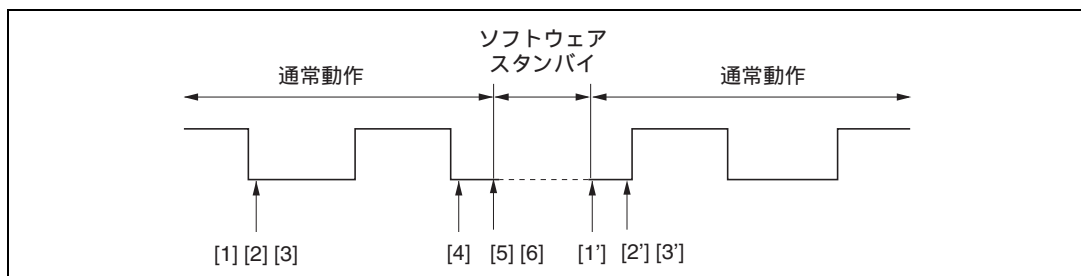


図 13.10 クロック停止・再起動手順

電源投入時からクロックデューティを確保するためには、下記の切り替え手順で処理をしてください。

- [1] 初期状態は、ポート入力でありハイインピーダンスである。電位を固定するには、プルアップ抵抗 / プルダウン抵抗を使用する。
- [2] SCRのCKE1ビットで指定の出力に固定する。
- [3] SMRとSCMRをセットし、スマートカードモードの動作に切り替える。
- [4] SCRのCKE0ビットを1に設定して、クロック出力を開始する。

13.4 使用上の注意

SCI をスマートカードインタフェースとして使用する際は、以下のことに注意してください。

(1) スマートカードインタフェースモードの受信データサンプリングタイミングと受信マージン

スマートカードインタフェースモードでは、SCI は転送レートの 372 倍の周波数の基本クロックで動作しています。

受信時に SCI は、スタートビットの立ち下がり基本クロックでサンプリングして、内部を同期化します。また、受信データを基本クロックの 186 クロック目の立ち上がりエッジで内部に取り込みます。これを図 13.11 に示します。

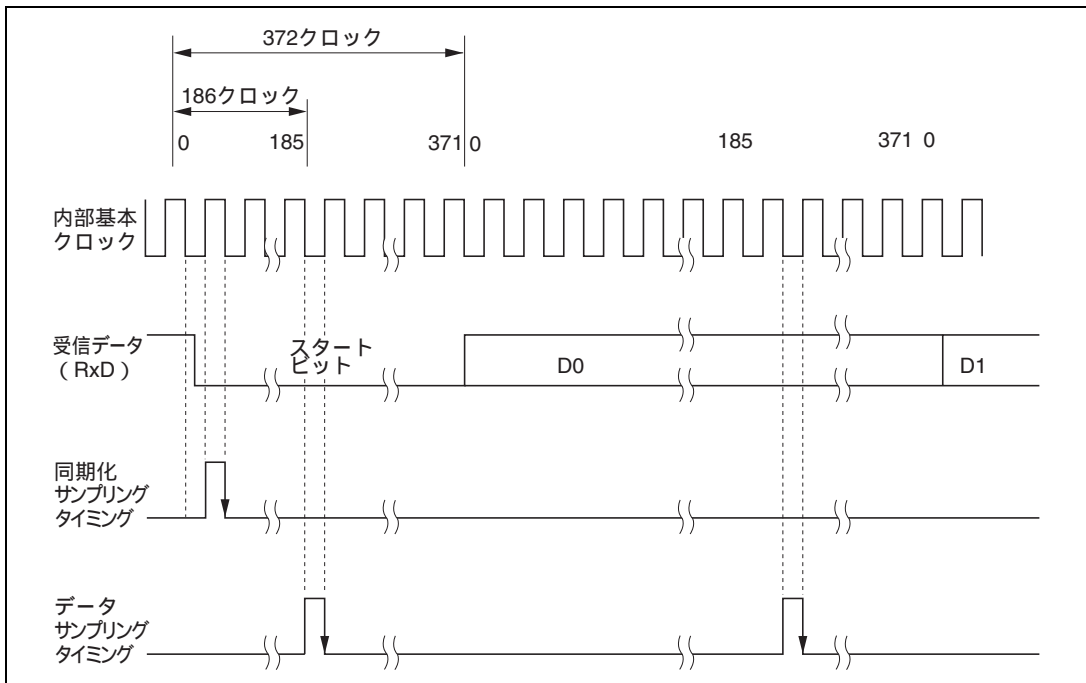


図 13.11 スマートカードインタフェースモード時の受信データサンプリングタイミング

13. スマートカードインタフェース

したがって、受信マージンは、次の式のように表すことができます。

- スマートカードインタフェースモード時の受信マージン式

$$M = \left| \left(0.5 - \frac{1}{2N} \right) - (L - 0.5) F - \frac{|D - 0.5|}{N} (1 + F) \right| \times 100\%$$

M : 受信マージン (%)

N : クロックに対するビットレートの比 (N = 372)

D : クロックデューティ (D = 0 ~ 1.0)

L : フレーム長 (L = 10)

F : クロック周波数の偏差の絶対値

上式で、F = 0、D = 0.5 とすると、受信マージン式は次のようになります。

D = 0.5、F = 0 のとき、

$$\begin{aligned} M &= (0.5 - 1/2 \times 372) \times 100\% \\ &= 49.866\% \end{aligned}$$

(2) 再転送動作

SCI がそれぞれ受信モードの場合と、送信モードの場合の再転送動作を、次に示します。

(a) SCI が受信モードの場合の再転送動作

SCI 受信モードの場合の再転送動作を図 13.12 に示します。

- [1] 受信したパリティビットをチェックした結果、エラーが検出されると、SSRのPERビットが自動的に1にセットされます。このとき、SCRのRIEビットがイネーブルになっていれば、ERI割り込み要求が発生します。次のパリティビットのサンプリングタイミングまでに、SSRのPERビットを0にクリアしてください。
- [2] 異常が発生したフレームでは、SSRのRDRFビットはセットされません。
- [3] 受信したパリティビットをチェックした結果、エラーが検出されない場合は、SSRのPERビットはセットされません。
- [4] 受信したパリティビットをチェックした結果、エラーが検出されない場合は、正常に受信動作が完了したと判断して、SSRのRDRFビットが自動的に1にセットされます。このときSCRのRIEビットが許可になっていれば、RXI割り込み要求が発生します。
- [5] 正常なフレームを受信した場合、エラーシグナルを送信するタイミングで端子はスリーステート状態を保持します。

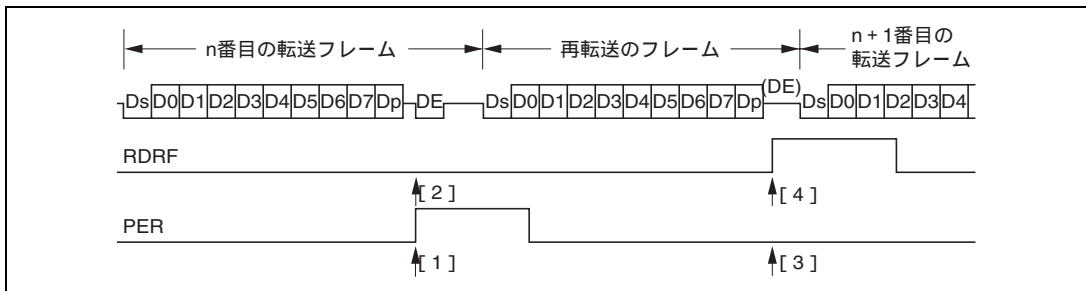


図 13.12 SCI 受信モードの場合の再転送動作

13. スマートカードインタフェース

(b) SCI が送信モードの場合の再転送動作

SCI 送信モードの場合の再転送動作を図 13.13 に示します。

- [6] 1フレーム分の送信を完了した後、受信側からエラーシグナルが返されると、SSRのERSビットが1にセットされます。このとき、SCRのRIEビットが許可になっていれば、ERI割り込み要求が発生します。次のパリティビットのサンプリングタイミングまでに、SSRのERSビットを0にクリアしてください。
- [7] 異常を示すエラーシグナルを受信したフレームでは、SSRのTENDビットはセットされません。
- [8] 受信側からエラーシグナルが返ってこない場合は、SSRのERSビットはセットされません。
- [9] 受信側からエラーシグナルが返ってこない場合は、再転送を含む1フレームの送信が完了したと判断して、SSRのTENDビットが1にセットされます。このときSCRのTIEビットが許可になっていれば、TXI割り込み要求が発生します。

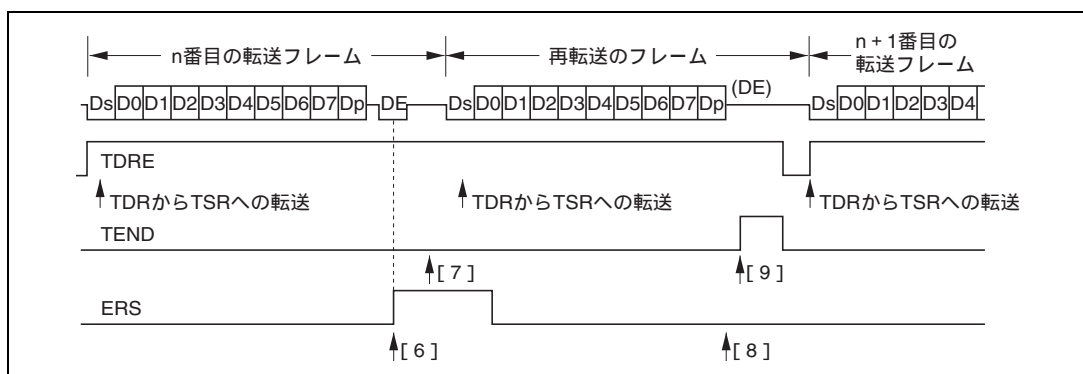


図 13.13 SCI 送信モードの場合の再転送動作

(3) ブロック転送モードのサポートについて

本 LSI に搭載しているスマートカードインタフェースでは、ISO/IEC 7816-3 の T=0 (キャラクタ伝送) に対応した IC カード (スマートカード) インタフェースをサポートしています。

そのため、ブロック転送動作 (エラーシグナルの送出、検出、データの自動再送信を行わない) はサポートしていません。

14. A/D 変換器

14.1 概要

本 LSI には、逐次比較方式で動作する 10 ビットの A/D 変換器が内蔵されており、最大 8 チャンネルのアナログ入力を選択することができます。

消費電流低減のために A/D 変換器を使用しない場合には、A/D 変換器を単独に停止することができます。詳細は「20.6 モジュールスタンバイ機能」を参照してください。

H8/3024 グループでは高速変換モードとして、70/134 ステート変換をサポートしています。この点は H8/3048 グループの 134/266 ステート変換と異なりますので注意してください。

14.1.1 特長

A/D 変換器の特長を以下に示します。

10 ビットの分解能

入力チャンネル：8 チャンネル

アナログ変換電圧範囲の設定が可能

リファレンス電圧端子 (V_{REF}) をアナログ基準電圧としてアナログ変換電圧範囲を設定します。

高速変換

変換時間：1 チャンネルあたり最小 5.36 μ s

単一モード / スキャンモードの 2 種類の動作モードから選択可能

単一モード：1 チャンネルの A/D 変換

スキャンモード：1 ~ 4 チャンネルの連続 A/D 変換

4 本の 16 ビットデータレジスタ

A/D 変換された結果は、各チャンネルに対応したデータレジスタに転送され、保持されます。

サンプル&ホールド機能

3 種類の変換開始要求

ソフトウェア、外部トリガ信号または 8 ビットタイマのコンペアマッチによる、A/D 変換の開始が可能

A/D 変換終了割り込み要求を発生

A/D 変換終了時には、A/D 変換終了割り込み (ADI) 要求を発生させることができます。

14.1.2 ブロック図

A/D 変換器のブロック図を図 14.1 に示します。

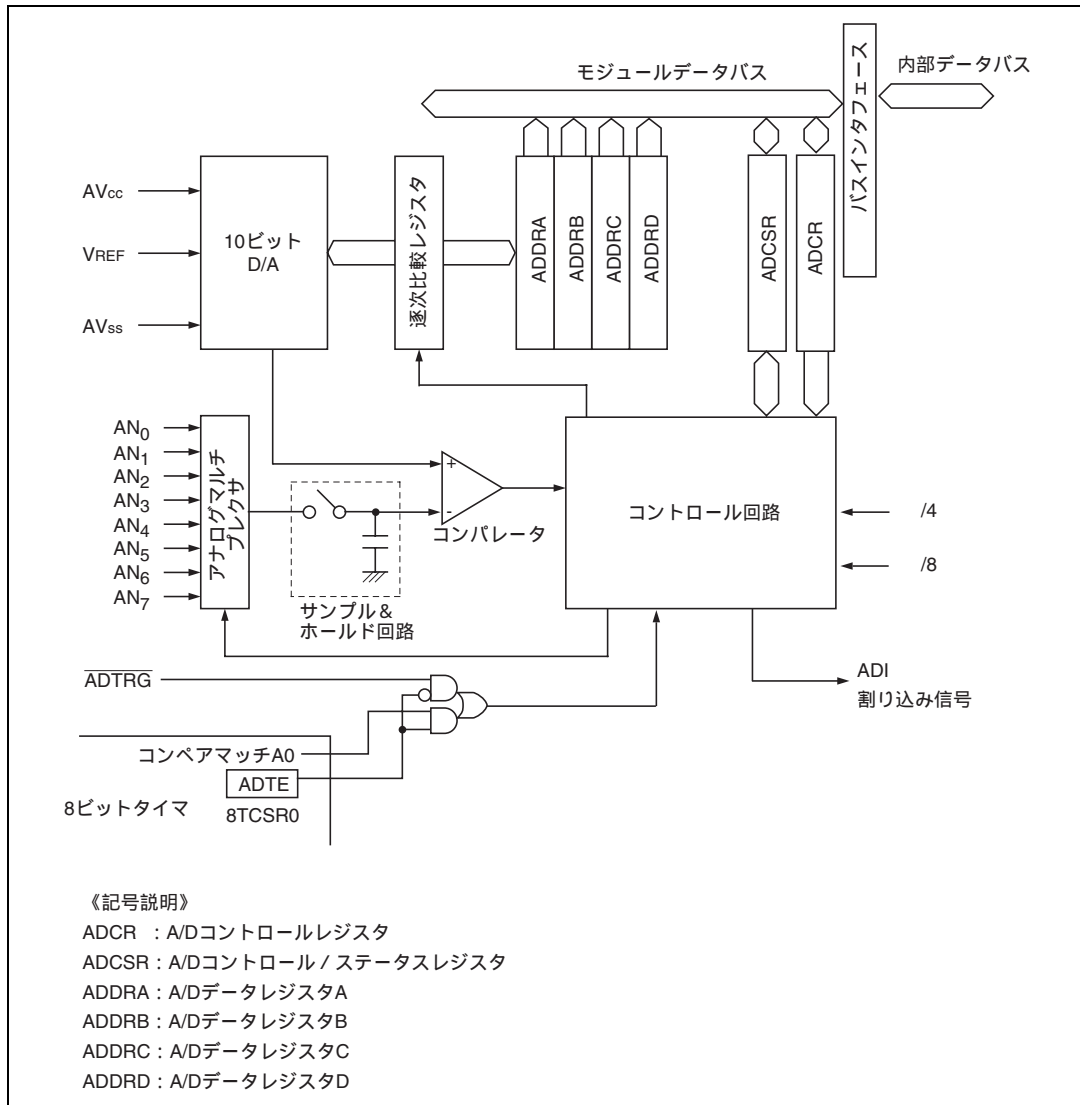


図 14.1 A/D 変換器のブロック図

14.1.3 端子構成

A/D 変換器で使用する入力端子を表 14.1 に示します。

8 本のアナログ入力端子は 2 グループに分類されており、アナログ入力端子 0~3 (AN₀~AN₃) がグループ 0、アナログ入力端子 4~7 (AN₄~AN₇) がグループ 1 になっています。

AV_{CC}、AV_{SS} 端子は、A/D 変換器内のアナログ部の電源です。V_{REF} 端子は、A/D 変換基準電圧端子です。

表 14.1 端子構成

端子名	略称	入出力	機能
アナログ電源端子	AVCC	入力	アナログ部の電源
アナロググランド端子	AVSS	入力	アナログ部のグランドおよび基準電圧
リファレンス電圧端子	VREF	入力	アナログ部の基準電圧
アナログ入力端子 0	AN0	入力	グループ 0 のアナログ入力
アナログ入力端子 1	AN1	入力	
アナログ入力端子 2	AN2	入力	
アナログ入力端子 3	AN3	入力	
アナログ入力端子 4	AN4	入力	グループ 1 アナログ入力
アナログ入力端子 5	AN5	入力	
アナログ入力端子 6	AN6	入力	
アナログ入力端子 7	AN7	入力	
A/D 外部トリガ入力端子	ADTRG	入力	A/D 変換開始のための外部トリガ入力

14.1.4 レジスタ構成

A/D 変換器のレジスタ構成を表 14.2 に示します。

表 14.2 レジスタ構成

アドレス*1	名称	略称	R/W	初期値
H'FFFE0	A/D データレジスタ AH	ADDRAH	R	H'00
H'FFFE1	A/D データレジスタ AL	ADDRAL	R	H'00
H'FFFE2	A/D データレジスタ BH	ADDRBH	R	H'00
H'FFFE3	A/D データレジスタ BL	ADDRBL	R	H'00
H'FFFE4	A/D データレジスタ CH	ADDRCH	R	H'00
H'FFFE5	A/D データレジスタ CL	ADDRCL	R	H'00
H'FFFE6	A/D データレジスタ DH	ADDRDH	R	H'00
H'FFFE7	A/D データレジスタ DL	ADDRDL	R	H'00
H'FFFE8	A/D コントロール/ステータスレジスタ	ADCSR	R/(W)*2	H'00
H'FFFE9	A/D コントロールレジスタ	ADCR	R/W	H'7E

【注】 *1 アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

*2 ビット 7 は、フラグをクリアするための 0 ライトのみ可能です。

14.2 各レジスタの説明

14.2.1 A/D データレジスタ A~D (ADDRA~D)

ビット:	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ADDRn:	AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	AD1	AD0	—	—	—	—	—	—
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R

(n=A~D)

A/D変換データ
リザーブビット

A/D変換結果の10ビットデータを格納するビットです。

ADDR は、A/D 変換された結果を格納する 16 ビットのリード専用レジスタで、ADDRA ~ ADDR D の 4 本があります。

A/D 変換されたデータは 10 ビットデータで、選択されたチャンネルの ADDR に転送され、保持されます。A/D 変換されたデータの上位 8 ビットが ADDR の上位バイトに、また下位 2 ビットが下位バイトに対応します。ADDR の下位バイトのビット 5~0 はリザーブビットで、リードすると常に 0 が読み出されます。アナログ入力チャンネルと ADDR の対応を表 14.3 に示します。

ADDR は、常に CPU からリード可能です。上位バイトは直接リードできますが、下位バイトはテンポラリレジスタ (TEMP) を介してデータ転送が行われます。詳細は「14.3 CPU とのインタフェース」を参照してください。

ADDR は、リセットまたはスタンバイモード時に、H'0000 に初期化されます。

表 14.3 アナログ入力チャンネルと ADDR A ~ ADDR D の対応

アナログ入力チャンネル		A/D レジスタ
グループ 0	グループ 1	
AN ₀	AN ₄	ADDR A
AN ₁	AN ₅	ADDR B
AN ₂	AN ₆	ADDR C
AN ₃	AN ₇	ADDR D

14.2.2 A/D コントロール / ステータスレジスタ (ADCSR)

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	ADF	ADIE	ADST	SCAN	CKS	CH2	CH1	CH0
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/(W)*	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

A/Dエンドフラグ
 A/D変換の終了を示すビットです。

A/Dインタラプトイネーブル
 A/D変換終了割り込みの発生を許可 / 禁止するビットです。

A/Dスタート
 A/D変換の開始 / 停止を選択するビットです。

スキャンモード
 単一モード / スキャンモードを選択するビットです。

クロックセレクト
 A/D変換時間を選択するビットです。

チャンネルセレクト2~0
 アナログ入力チャンネルを選択するビットです。

【注】 * フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。

ADCSR は、8 ビットのリード / ライト可能なレジスタで、モードの選択など A/D 変換器の動作を制御します。

ADCSR は、リセットまたはスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。

14. A/D 変換器

ビット7：A/D エンドフラグ (ADF)

A/D 変換の終了を示すステータスフラグです。

ビット7	説明
ADF	
0	[クリア条件] ADF=1の状態、ADFフラグをリードした後、ADFフラグに0をライトしたとき (初期値)
1	[セット条件] (1) 単一モード：A/D変換が終了したとき (2) スキャンモード：設定されたすべてのチャンネルのA/D変換が終了したとき

ビット6：A/D インタラプトイネーブル (ADIE)

A/D 変換の終了による割り込み (ADI) 要求の許可 / 禁止を選択します。

ビット6	説明
ADIE	
0	A/D変換終了による割り込み (ADI) 要求を禁止 (初期値)
1	A/D変換終了による割り込み (ADI) 要求を許可

ビット5：A/D スタート (ADST)

A/D 変換の開始 / 停止を選択します。

A/D 変換中は1を保持します。また、ADSTビットはA/D外部トリガ入力端子(ADTRG)または8ビットタイムのコンペアマッチにより1にセットすることもできます。

ビット5	説明
ADST	
0	A/D変換を停止 (初期値)
1	(1) 単一モード：A/D変換を開始し、変換が終了すると自動的に0にクリア (2) スキャンモード：A/D変換を開始し、ソフトウェア、リセット、またはスタンバイモードによって0にクリアされるまで選択されたチャンネルを順次連続変換

ビット4：スキャンモード (SCAN)

A/D 変換のモードを、単一モード / スキャンモードから選択します。単一モード / スキャンモード時の動作については、「14.4 動作説明」を参照してください。モードの切り替えは、ADST=0の状態で行ってください。

ビット4	説明
SCAN	
0	単一モード (初期値)
1	スキャンモード

ビット3：クロックセレクト（CKS）

A/D 変換時間の設定を行います。

変換時間の切り替えは、ADST=0 の状態で行ってください。

ビット3	説明
CKS	
0	変換時間 = 134 ステート (max) (初期値)
1	変換時間 = 70 ステート (max)

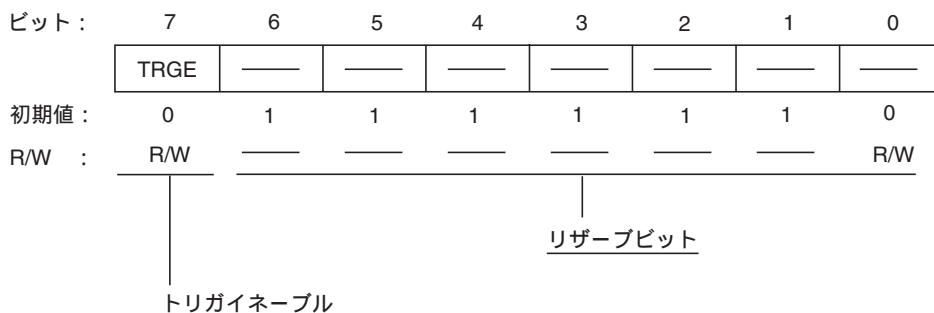
ビット2~0：チャンネルセレクト2~0（CH2~0）

SCAN ビットとともにアナログ入力チャンネルを選択します。

チャンネル選択と切り替えは、ADST=0 の状態で行ってください。

グループ選択	チャンネル選択		説明	
CH2	CH1	CH0	単一モード	スキャンモード
0	0	0	AN0 (初期値)	AN0
		1	AN1	AN0、AN1
	1	0	AN2	AN0 ~ AN2
		1	AN3	AN0 ~ AN3
1	0	0	AN4	AN4
		1	AN5	AN4、AN5
	1	0	AN6	AN4 ~ AN6
		1	AN7	AN4 ~ AN7

14.2.3 A/D コントロールレジスタ (ADCR)



ADCR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、外部トリガ入力あるいは 8 ビットタイマのコンペアマッチ信号による A/D 変換の開始の許可/禁止を選択します。

ADCR は、リセットまたはスタンバイモード時、H'7E に初期化されます。

ビット 7: トリガイネーブル (TRGE)

外部トリガ入力または 8 ビットタイマのコンペアマッチによる A/D 変換の開始の許可/禁止を選択します。

ビット 7	説 明
TRGE	
0	外部トリガ入力または 8 ビットタイマのコンペアマッチによる A/D 変換の開始を禁止 (初期値)
1	外部トリガ端子 (ADTRG) の立ち下がリエッジまたは 8 ビットタイマのコンペアマッチで A/D 変換を開始

なお、外部トリガ端子と 8 ビットタイマの選択は、8 ビットタイマにより行います。詳細は「第 9 章 8 ビットタイマ」を参照してください。

ビット 6~1: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット 0: リザーブビット

リザーブビットです。リード/ライト可能ですが、1 に設定しないでください。

14.3 CPU とのインタフェース

ADDRA ~ ADDR_D はそれぞれ 16 ビットのレジスタですが、CPU との間のデータバスは 8 ビット幅です。そのため、CPU からのアクセスは上位バイトは直接行われますが、下位バイトは 8 ビットのテンポラリレジスタ (TEMP) を介して行います。

ADDR からデータのリードは、次のように行われます。上位バイトのリードで上位バイトの値は CPU へ、下位バイトの値は TEMP へ転送されます。次に下位バイトのリードで TEMP の内容が CPU へ転送されます。

ADDR をリードする場合は、必ず上位バイト、下位バイトの順で行ってください。また、上位バイトのみのリードは可能ですが、下位バイトのみのリードでは内容は保証されませんので注意してください。

図 14.2 に、ADDR のアクセス時のデータの流れを示します。

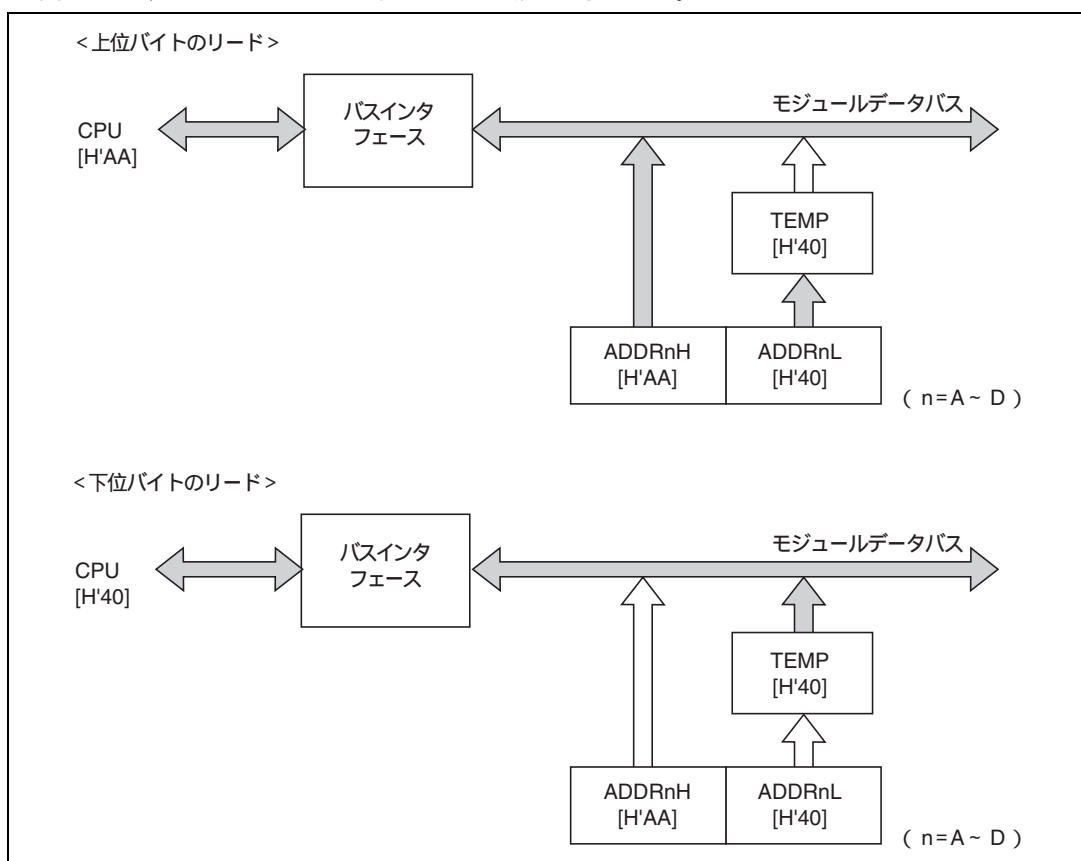


図 14.2 ADDR のアクセス動作 ([H'AA40] リード時)

14.4 動作説明

A/D 変換器は逐次比較方式で動作し、10 ビットの分解機能をもっています。単一モードとスキャンモードの各モードの動作についての説明をします。

14.4.1 単一モード (SCAN = 0)

単一モードは、1 チャンネルのみの A/D 変換を行う場合に選択します。ソフトウェアまたは外部トリガ入力によって ADST ビットが 1 にセットされると、A/D 変換を開始します。ADST ビットは、A/D 変換中は 1 を保持しており、変換が終了すると自動的に 0 にクリアされます。

また、変換が終了すると、ADF フラグが 1 にセットされます。このとき、ADIE ビットが 1 にセットされていると、ADI 割り込み要求が発生します。ADF フラグは、ADCSR をリードした後、0 をライトするとクリアされます。

A/D 変換中に、モードやアナログ入力チャンネルの切り替えを行う場合は、誤動作を避けるために ADCSR の ADST ビットを 0 にクリアして、A/D 変換を停止した状態で行ってください。

変更した後、ADST ビットを 1 にセットすると (モードおよびチャンネルの変更と ADST ビットのセットは、同時に行うことができます)、再び A/D 変換を開始します。

単一モードでチャンネル 1 (AN1) が選択された場合の動作例を以下に示します。また、このときの動作タイミングを図 14.3 に示します。

- (1) 動作モードを単一モードに (SCAN = 0)、入力チャンネルを AN1 に (CH2 = CH1 = 0, CH0 = 1)、A/D 割り込み要求許可 (ADIE = 1) に設定して、A/D 変換を開始 (ADST = 1) します。
- (2) A/D 変換が終了すると、A/D 変換結果が ADDR1 に転送されます。同時に、ADF = 1、ADST = 0 となり、A/D 変換器は変換待機となります。
- (3) ADF = 1、ADIE = 1 となっているため、ADI 割り込み要求が発生します。
- (4) A/D 割り込み処理ルーチンが開始されます。
- (5) ADCSR をリードした後、ADF に 0 をライトします。
- (6) A/D 変換結果 (ADDR1) をリードして、処理します。
- (7) A/D 割り込み処理ルーチンの実行を終了します。この後、ADST ビットを 1 にセットすると A/D 変換が開始され (2) ~ (7) を行います。

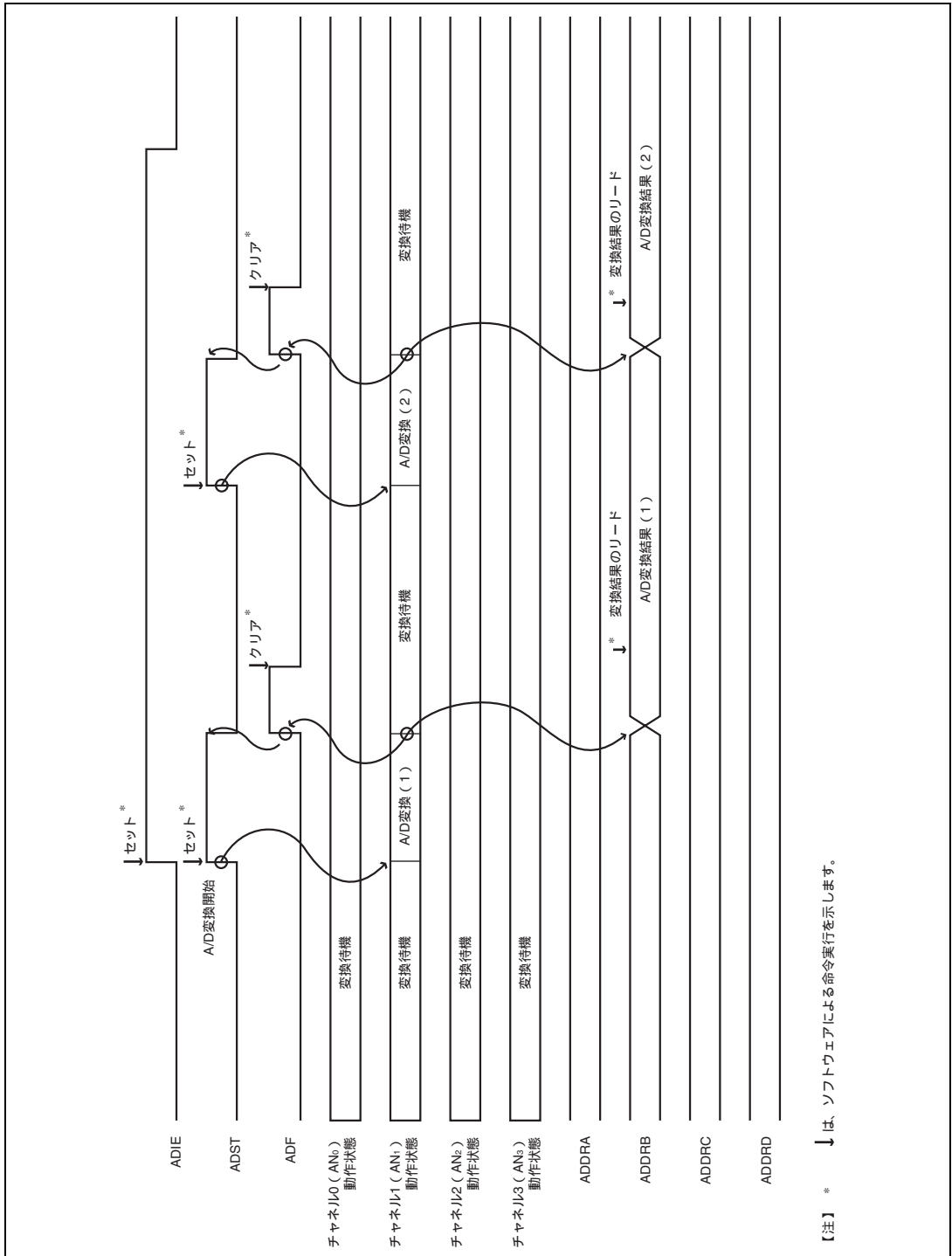


図 14.3 A/D 変換器の動作例 (単一モード チャンネル 1 選択時)

14.4.2 スキャンモード (SCAN = 1)

スキャンモードは、複数チャンネル (1 チャンネルを含む) のアナログ入力を常にモニタするような応用に適しています。A/D 変換はソフトウェアまたは外部トリガ入力によって ADST ビットが 1 にセットされると、グループの第 1 チャンネル (CH2 = 0 のとき AN₀、CH2 = 1 のとき AN₄) から開始されます。複数のチャンネルが選択されている場合は、第 1 チャンネルの変換が終了した後、直ちに第 2 チャンネル (AN₁ または AN₅) の A/D 変換を開始します。

A/D 変換は、ADST ビットが 0 にクリアされるまで、選択されたチャンネル内を連続して繰り返して行います。変換された結果は、各チャンネルに対応した ADDR に転送され保持されます。A/D 変換中に、モードやアナログ入力チャンネルの切り替えを行う場合は、誤動作を避けるために ADCSR の ADST ビットを 0 にクリアして、A/D 変換を停止した状態で行ってください。変更した後、ADST ビットに 1 をセットすると (モードおよびチャンネルの変更と ADST ビットのセットは、同時に行うことができます)、第 1 チャンネルが選択され、再び A/D 変換を開始します。スキャンモードでグループ 0 の 3 チャンネル (AN₀ ~ AN₂) を選択して A/D 変換を行う場合の動作例を以下に示します。また、このときの動作タイミングを図 14.4 に示します。

- (1) 動作モードをスキャンモードに (SCAN = 1)、スキヤングループをグループ 0 に (CH2 = 0)、アナログ入力チャンネルを AN₀ ~ AN₂ (CH1 = 1、CH0 = 0) に設定して A/D 変換を開始 (ADST = 1) します。
- (2) 第 1 チャンネル (AN₀) の A/D 変換が開始され、A/D 変換が終了すると、変換結果を ADDR_A に転送します。次に第 2 チャンネル (AN₁) が自動的に選択され、変換を開始します。
- (3) 同様に第 3 チャンネル (AN₂) まで変換を行います。
- (4) 選択されたすべてのチャンネル (AN₀ ~ AN₂) の変換が終了すると、ADF = 1 となり、再び第 1 チャンネル (AN₀) を選択し、変換が行われます。このとき ADIE ビットが 1 にセットされていると、A/D 変換終了後、ADI 割り込みが発生します。
- (5) ADST ビットが 1 にセットされている間は、(2) ~ (4) を繰り返します。ADST ビットを 0 にクリアすると A/D 変換が停止します。この後、ADST ビットを 1 にセットすると再び A/D 変換を開始し、第 1 チャンネル (AN₀) から変換が行われます。

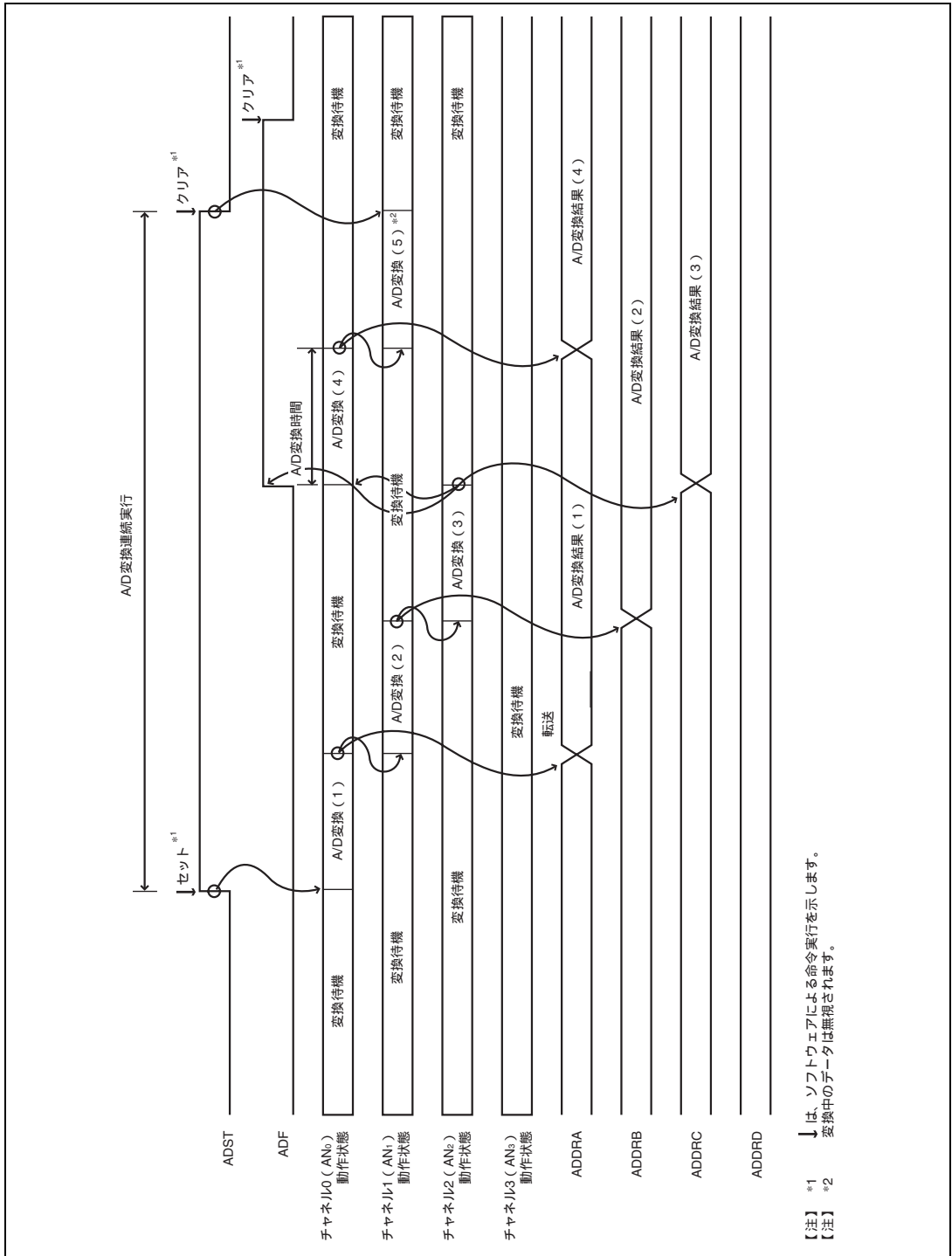


図 14.4 A/D 変換器の動作例 (スキャンモード AN₀ ~ AN₂ の 3 チャンネル選択時)

【注】 *1 ↓ は、ソフトウェアによる命令実行を示します。
 【注】 *2 ↓ は、ソフトウェアによる命令実行を示します。
 【注】 *3 ↓ は、ソフトウェアによる命令実行を示します。

14.4.3 入力サンプリングと A/D 変換時間

A/D 変換器には、サンプル&ホールド回路が内蔵されています。A/D 変換器は、ADST ビットが 1 にセットされてから t_D 時間経過後、入力サンプリングを行い、その後変換を開始します。A/D 変換のタイミングを図 14.5 に示します。また、A/D 変換時間を表 14.4 に示します。

A/D 変換時間は、図 14.5 に示すように、 t_D と入力サンプリング時間を含めた時間となります。ここで t_D は、ADCSR へのライトタイミングにより決まり、一定値とはなりません。そのため、変換時間は表 14.4 に示す範囲で変化します。スキャンモードの変換時間は、表 14.4 に示す値が 1 回目の変換時間となりますが、2 回目以降は CKS = 0 の場合は 128 ステート（固定）、CKS = 1 の場合は 66 ステート（固定）となります。

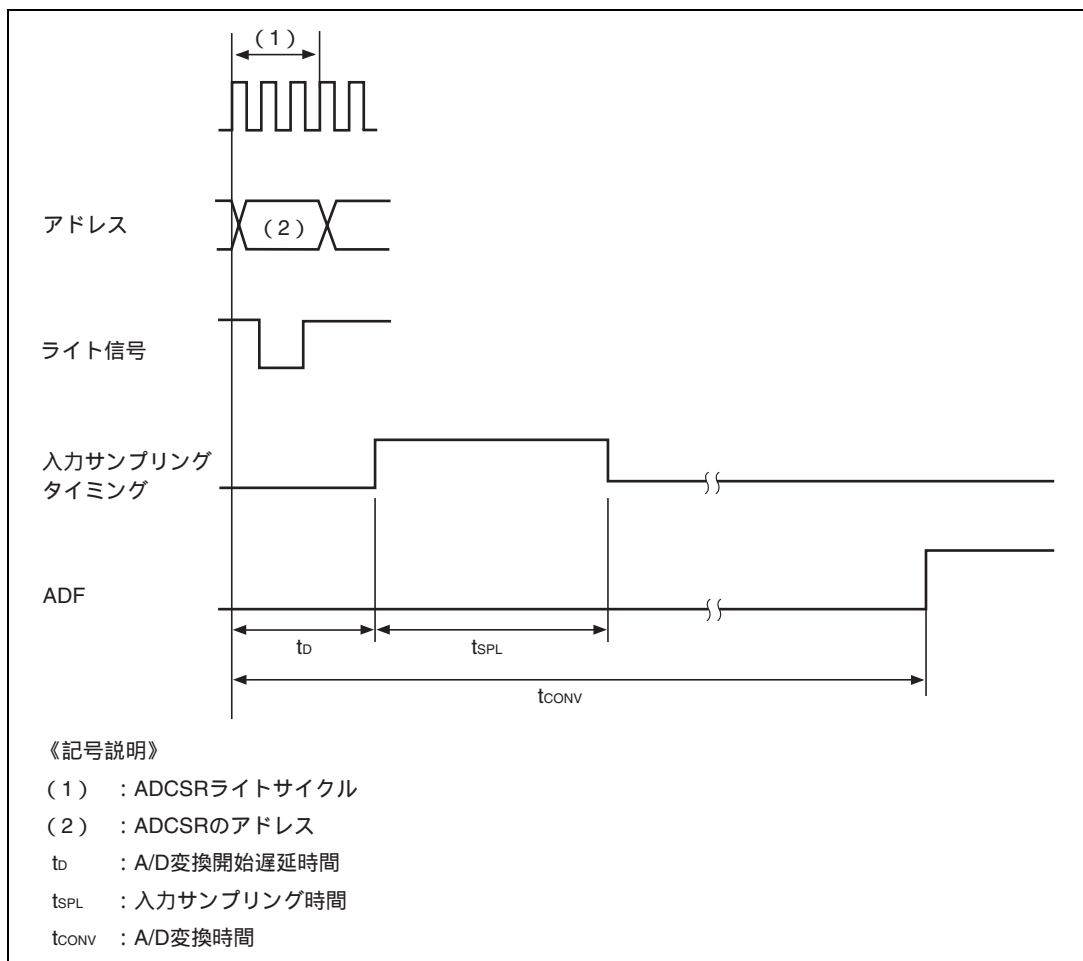


図 14.5 A/D 変換タイミング

表 14.4 A/D 変換時間 (単一モード)

	記号	CKS = 0			CKS = 1		
		min	typ	max	min	typ	max
A/D 変換開始遅延時間	t_d	6	—	9	4	—	5
入力サンプリング時間	t_{SPL}	—	31	—	—	15	—
A/D 変換時間	t_{CONV}	131	—	134	69	—	70

【注】 表中の数値の単位はステートです。

14.4.4 外部トリガ入力タイミング

A/D 変換は、外部トリガ入力により開始することも可能です。外部トリガ入力、ADCSR の TRGE ビットが 1 にセット、かつ 8 ビットタイマの ADTE ビットが 0 にクリアされているとき、 \overline{ADTRG} 端子から入力されます。 \overline{ADTRG} 入力端子の立ち下がりエッジで、ADCSR の ADST ビットが 1 にセットされ、A/D 変換が開始されます。その他の動作は、単一モード/スキャンモードによらず、ソフトウェアによって ADST ビットを 1 にセットした場合と同じです。このタイミングを図 14.6 に示します。

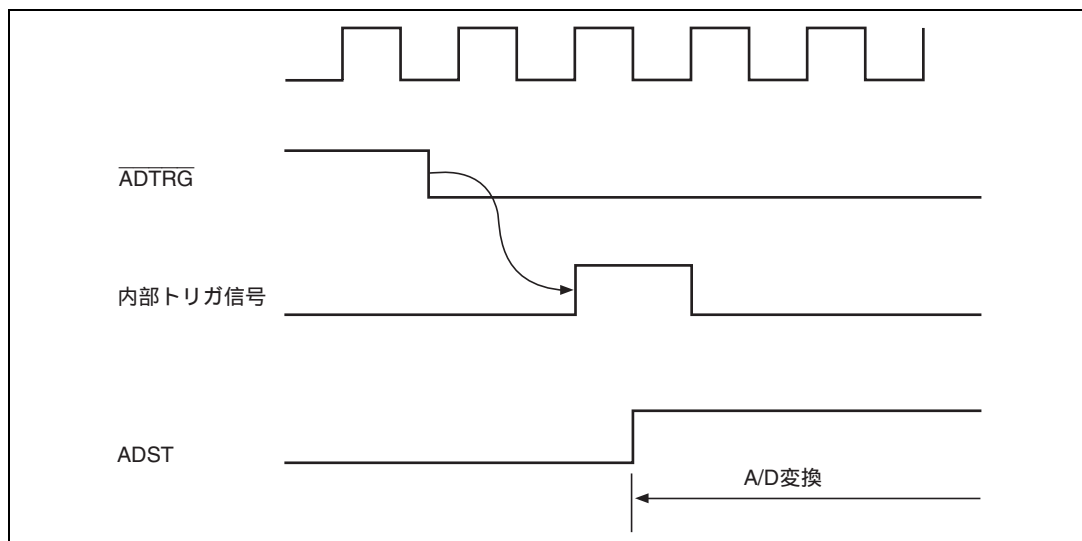


図 14.6 外部トリガ入力タイミング

14.5 割り込み

A/D 変換器は、A/D 変換の終了により、A/D 変換終了割り込み (ADI) を発生します。ADI 割り込み要求は、ADCSR の ADIE ビットで許可 / 禁止することができます。

14.6 使用上の注意

A/D 変換器を使用する際は、以下のことに注意してください。

(1) アナログ入力電圧の範囲

A/D 変換中、アナログ入力端子 AN_n に印加する電圧は AV_{SS} AN_n V_{REF} の範囲としてください。

(2) AV_{CC} 、 AV_{SS} と V_{CC} 、 V_{SS} の関係

AV_{CC} 、 AV_{SS} と V_{CC} 、 V_{SS} との関係は、 $AV_{SS} = V_{SS}$ とし、さらに、A/D 変換器を使用しないときも、 AV_{CC} 、 AV_{SS} 端子を決してオープンにしないでください。

(3) V_{REF} の設定範囲

V_{REF} 端子によるリファレンス電圧の設定範囲は V_{REF} AV_{CC} にしてください。

(4) ボード設計上の注意

ボード設計時には、デジタル回路とアナログ回路をできるだけ分離してレイアウトしてください。また、デジタル回路の信号配線とアナログ回路の信号配線を交差させたり、近接させるようなレイアウトは極力避けてください。誘導などにより、アナログ回路の誤動作や、A/D 変換値に悪影響を及ぼします。なお、アナログ入力信号 ($AN_0 \sim AN_7$)、アナログ基準電源 (V_{REF})、アナログ電源 (AV_{CC}) は、アナログ・グランド (AV_{SS}) で、デジタル回路を必ず分離してください。さらに、アナログ・グランド (AV_{SS}) は、ボード上の安定したデジタル・グランド (V_{SS}) に一点接続してください。

(5) ノイズ対策上の注意

アナログ入力端子 ($AN_0 \sim AN_7$)、アナログ基準電源 (V_{REF}) に、過大なサージなど異常電圧による破壊を防ぐために接続する保護回路は、図 14.7 に示すように AV_{CC} - AV_{SS} 間に接続してください。また、 AV_{CC} 、 V_{REF} に接続するバイパス・コンデンサ、 $AN_0 \sim AN_7$ に接続するフィルタのコンデンサは、必ず AV_{SS} に接続してください。

なお、図 14.7 のようにフィルタ用のコンデンサを接続するとアナログ入力端子 ($AN_0 \sim AN_7$) の入力電流が平均化されるため、誤差を生じることがあります。また、スキャンモード等で頻繁に A/D 変換を行う場合、A/D 変換器内部のサンプル&ホールド回路の容量に充放電される電流が入力インピーダンス (R_{in}) を経由して入力される電流を上回るとアナログ入力端子の電圧に誤差を生じます。したがって回路定数の決定については、十分ご検討くださいますようお願いいたします。

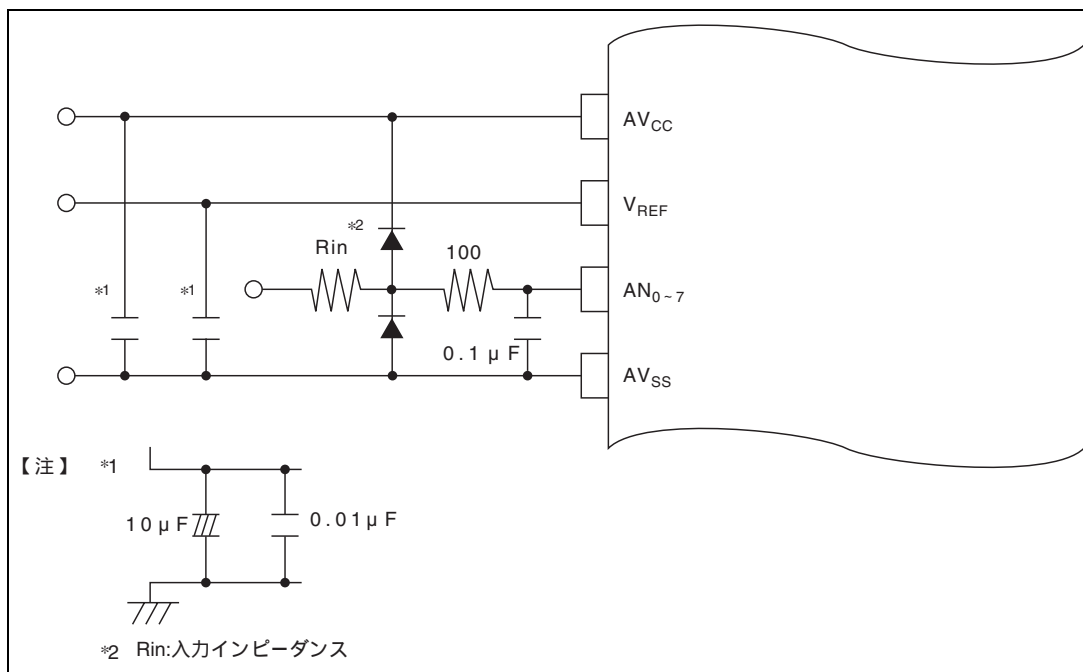


図 14.7 アナログ入力保護回路の例

表 14.5 アナログ端子の規格

項目	min	max	単位
アナログ入力容量	—	20	pF
許容信号源インピーダンス	—	10*	k

【注】 * 変換時間 134 ステート、 $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6\text{V}$ 、13MHz の場合。詳細は「第 21 章 電気的特性」を参照してください。

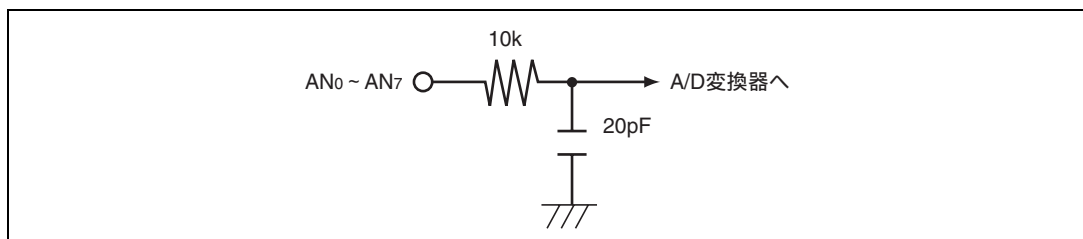


図 14.8 アナログ入力端子等価回路

【注】 表 14.5 を除く数値はいずれも参考値

(6) A/D 変換精度の定義

以下に、本 LSI の A/D 変換精度の定義を示します。

- 分解能.....A/D 変換器のデジタル出力コード数
- オフセット誤差.....デジタル出力が最小電圧値 0000000000 から 0000000001 に変化するときのアナログ入力電圧値の理想 A/D 変換特性からの偏差 (図 14.10)。
- フルスケール誤差...デジタル出力が 1111111110 から 1111111111 に変化するときのアナログ入力電圧値の理想 A/D 変換特性からの偏差 (図 14.10)。
- 量子化誤差.....A/D 変換器が本質的に有する偏差であり、 $1/2\text{LSB}$ で与えられる(図 14.9)。
- 非直線性誤差.....ゼロ電圧からフルスケール電圧までの間の理想 A/D 変換特性からの誤差。ただし、オフセット誤差、フルスケール誤差、量子化誤差を含まない。
- 絶対精度.....デジタル値とアナログ入力値との偏差。オフセット誤差、フルスケール誤差、量子化誤差および非直線誤差を含む。

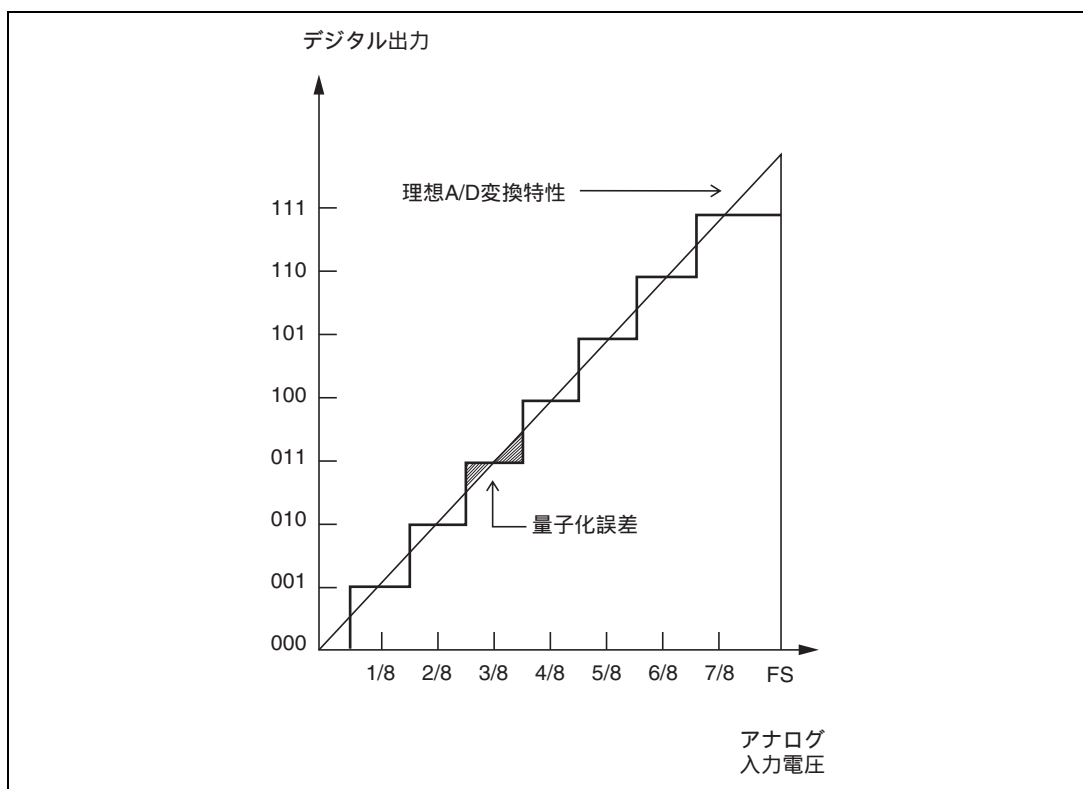


図 14.9 A/D 変換精度の定義 (1)

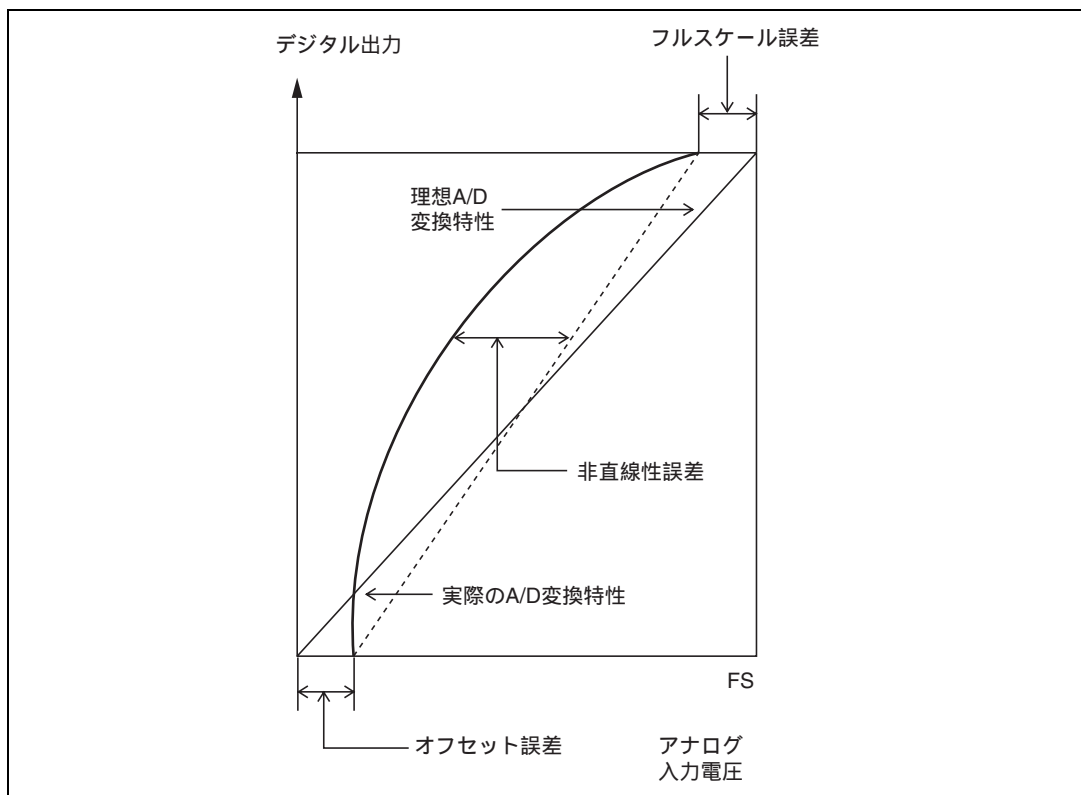


図 14.10 A/D 変換精度の定義 (2)

(7) 許容信号源インピーダンスについて

本 LSI のアナログ入力は、信号源インピーダンスが 10k 以下の入力信号に対し、変換精度が保証される設計となっております。これは A/D 変換器のサンプル&ホールド回路の入力容量をサンプリング時間内に充電するために設けている規格で、センサの出力インピーダンスが 10k を超える場合充電不足が生じ、A/D 変換精度が保証できなくなる場合があります。単一モードで変換を行う場合で外部に大容量を設けている場合、入力の負荷は実質的に内部入力抵抗の 10k だけになりますので信号源インピーダンスは不問となります。ただし、この場合ローパスフィルタとなりますので、微分係数の大きなアナログ信号（例えば電圧の変動率が $5\text{mV}/\mu\text{s}$ 以上）には追従できない場合があります（図 14.11）。高速のアナログ信号を変換する場合や、スキャンモードで変換を行う場合には、低インピーダンスのバッファを入れてください。

(8) 絶対精度への影響について

容量を付加することにより、GND とのカップリングを受けることとなりますので、GND にノイズがあると絶対精度が悪化する可能性があります。必ず AVSS 等の電氣的に安定した GND に接続してください。またフィルタ回路が実装基板上でデジタル信号と干渉したり、アンテナとならないように注意が必要です。

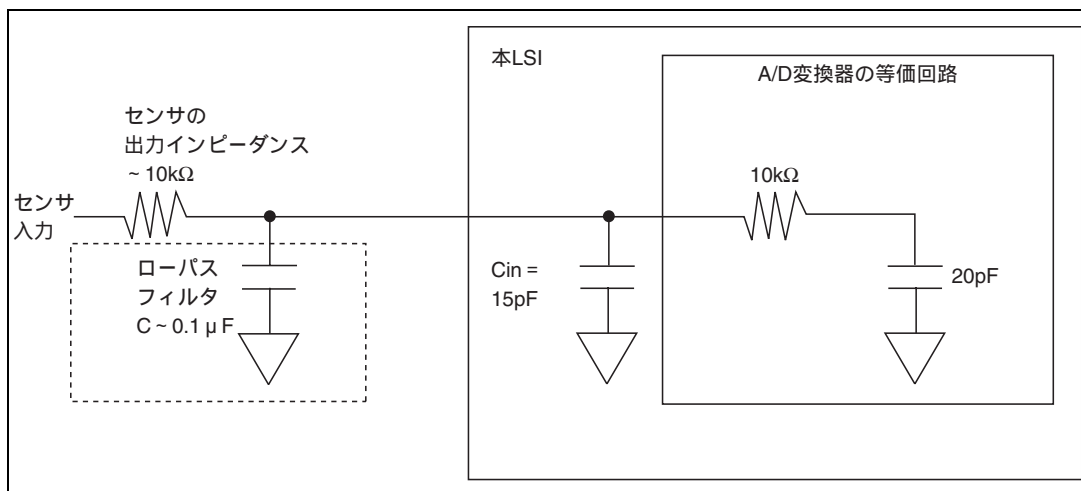


図 14.11 アナログ入力回路の例

15. D/A 変換器

15.1 概要

本 LSI には 2 チャンネルの D/A 変換器が内蔵されています。

15.1.1 特長

D/A 変換器の特長を以下に示します。

8 ビットの分解能

2 チャンネル出力

変換時間最大 10 μ s (負荷容量 20pF 時)

出力電圧 0V ~ V_{REF}

ソフトウェアスタンバイ時の D/A 出力保持機能

15.1.2 ブロック図

D/A 変換器のブロック図を図 15.1 に示します。

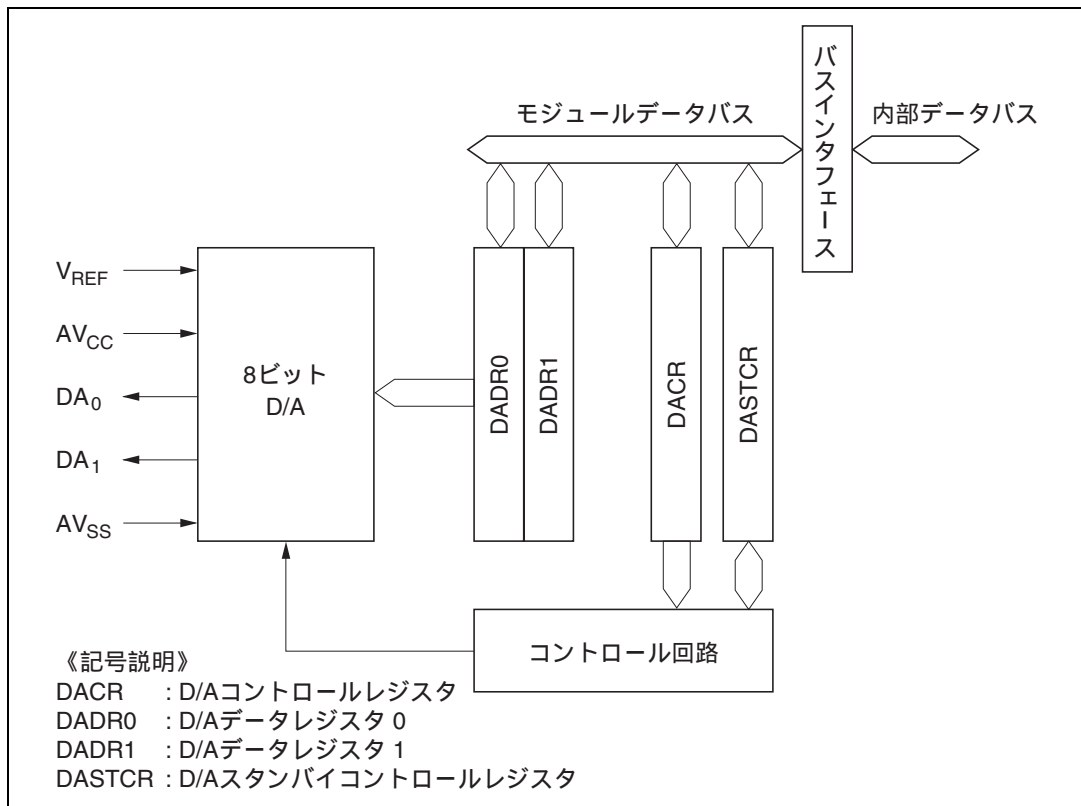


図 15.1 D/A 変換器のブロック図

15.1.3 端子構成

D/A 変換器で使用する入出力端子を表 15.1 に示します。

表 15.1 端子構成

端子名	略 称	入出力	機 能
アナログ電源端子	AV _{CC}	入力	アナログ部の電源および基準電圧
アナロググランド端子	AV _{SS}	入力	アナログ部のグランドおよび基準電圧
アナログ出力端子 0	DA ₀	出力	チャンネル 0 のアナログ出力
アナログ出力端子 1	DA ₁	出力	チャンネル 1 のアナログ出力
リファレンス電圧端子	V _{REF}	入力	アナログ部の基準電圧

15.1.4 レジスタ構成

D/A 変換器のレジスタ構成を表 15.2 に示します。

表 15.2 レジスタ構成

アドレス*	名 称	略 称	R/W	初期値
H'FFF9C	D/A データレジスタ 0	DADR0	R/W	H'00
H'FFF9D	D/A データレジスタ 1	DADR1	R/W	H'00
H'FFF9E	D/A コントロールレジスタ	DACR	R/W	H'1F
H'EE01A	D/A スタンバイコントロールレジスタ	DASTCR	R/W	H'FE

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示します。

15.2 各レジスタの説明

15.2.1 D/A データレジスタ 0、1 (DADR0、1)

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

D/A データレジスタ 0、1 (DADR0、1) は、変換を行うデータを格納するリード/ライト可能な 8 ビットのレジスタです。

アナログ出力を許可すると、DADR の値が常に変換され、アナログ出力端子に出力されます。

DADR は、リセットまたはスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。

D/A スタンバイコントロールレジスタ (DASTCR) の DASTE ビットが 1 の場合、ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

15.2.2 D/A コントロールレジスタ (DACR)

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	DAOE1	DAOE0	DAE	—	—	—	—	—
初期値:	0	0	0	1	1	1	1	1
R/W :	R/W	R/W	R/W	—	—	—	—	—

D/Aイネーブル
 D/A変換を制御するビットです。

D/Aアウトプットイネーブル0
 D/A変換とアナログ出力を制御するビットです。

D/Aアウトプットイネーブル1 (DAOE1)
 D/A変換とアナログ出力を制御するビットです。

DACR は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、D/A 変換器の動作を制御します。DACR は、リセットまたはスタンバイモード時に、H'1F に初期化されます。DASTCR の DASTE ビットが 1 の場合、ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット 7 : D/A アウトプットイネーブル 1 (DAOE1)

D/A 変換とアナログ出力を制御します。

ビット 7	説明
DAOE1	
0	アナログ出力 DA ₁ を禁止
1	チャンネル 1 の D/A 変換を許可。アナログ出力 DA ₁ を許可

ビット 6 : D/A アウトプットイネーブル 0 (DAOE0)

D/A 変換とアナログ出力を制御します。

ビット 6	説明
DAOE0	
0	アナログ出力 DA ₀ を禁止
1	チャンネル 0 の D/A 変換を許可。アナログ出力 DA ₀ を許可

15. D/A 変換器

ビット 5 : D/A イネーブル (DAE)

DAOE0、DAOE1 とともに、D/A 変換を制御します。DAE ビットが 0 にクリアされているときチャンネル 0、1 の D/A 変換は独立に制御され、DAE ビットが 1 にセットされているときチャンネル 0、1 の D/A 変換は一括して制御されます。

変換結果を出力するかないかは、DAOE0、DAOE1 により、常に独立に制御されます。

ビット 7	ビット 6	ビット 5	説 明
DAOE1	DAOE0	DAE	
0	0	-	チャンネル 0、1 の D/A 変換を禁止
	1	0	チャンネル 0 の D/A 変換を許可 チャンネル 1 の D/A 変換を禁止
		1	チャンネル 0、1 の D/A 変換を許可
1	0	0	チャンネル 0 の D/A 変換を禁止 チャンネル 1 の D/A 変換を許可
		1	チャンネル 0、1 の D/A 変換を許可
	1	-	チャンネル 0、1 の D/A 変換を許可

DAE ビットを 1 にセットすると、DACR の DAOE0、1 ビット、ADCSR の ADST ビットが 0 にクリアされていても、アナログ電源電流は A/D、D/A 変換中と同等になります。

ビット 4~0 : リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

15.2.3 D/A スタンバイコントロールレジスタ (DASTCR)

DASTCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ソフトウェアスタンバイモードでの D/A の出力を許可または禁止します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	—	—	—	—	—	DASTE
初期値:	1	1	1	1	1	1	1	0
R/W :	—	—	—	—	—	—	—	R/W

リザーブビット

D/Aスタンバイネーブル
ソフトウェアスタンバイモード
でのD/A出力を許可または
禁止するビットです。

DASTCR はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、HFE に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット7~1: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット0: D/A スタンバイネーブル (DASTE)

ソフトウェアスタンバイモードでの D/A 出力を許可または禁止します。

ビット0	説明
DASTE	
0	ソフトウェアスタンバイモードでの D/A 出力を禁止 (初期値)
1	ソフトウェアスタンバイモードでの D/A 出力を許可

15.3 動作説明

D/A 変換器は、2 チャンネルの D/A 変換回路を内蔵し、それぞれ独立に変換を行うことができます。

DACR によって D/A 変換が許可されている期間は常に D/A 変換が行われています。DADR0、1 を書き換えると直ちに、新しいデータが変換されます。DAOE0、1 ビットを 1 にセットすることにより、変換結果が出力されます。

チャンネル 0 の D/A 変換を行う場合の動作例を示します。動作タイミングを図 15.2 に示します。

- (1) DADR0 に変換データをライトします。
- (2) DACR の DAOE0 ビットを 1 にセットします。D/A 変換が開始され、DA0 端子が出力端子になります。変換時間経過後に変換結果が出力されます。

$$\text{出力値は} \frac{\text{DADRの内容}}{256} \times V_{\text{REF}} \text{ です。}$$

次に DADR0 を書き換えるか、DAOE0 ビットを 0 にクリアするまでこの変換結果が出力され続けます。

- (3) DADR0 を書き換えると直ちに变換が開始されます。変換時間経過後に変換結果が出力されます。
- (4) DAOE0 ビットを 0 にクリアすると、DA₀ 端子は入力端子になります。

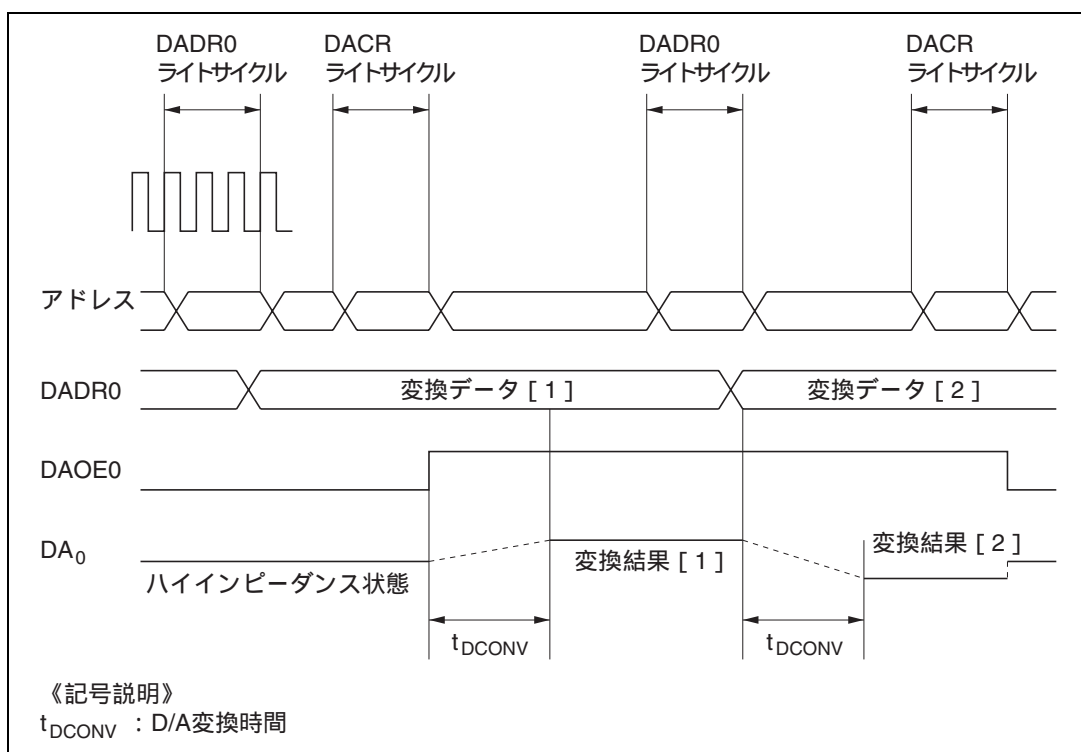


図 15.2 D/A 変換器の動作例

15.4 D/A 出力制御

本 LSI は、ソフトウェアスタンバイモードで D/A 変換器の出力を許可または禁止することができます。

DASTCR の DASTE ビットを 1 にセットすると、ソフトウェアスタンバイモードにおいても D/A 変換器の出力が許可されます。このとき、D/A 変換器のレジスタはソフトウェアスタンバイモードに遷移する直前の値を保持します。

なお、ソフトウェアスタンバイモードで D/A 出力を許可した場合、リファレンス電源電流は動作時と同じとなります。

16. RAM

16.1 概要

H8/3024 グループはスタティック RAM を内蔵しています。RAM は CPU と 16 ビット幅のデータバスで接続されており、アクセスはバイトデータ、ワードデータにかかわらず 2 ステートで行われます。したがって、データの高速度転送が可能です。

またシステムコントロールレジスタ (SYSCR) の RAM イネーブル (RAME) ビットにより内蔵 RAM 有効 / 無効の制御を行います。内蔵 RAM が無効の場合、拡張モードでは外部空間に割り当てられます。各製品ラインアップの内蔵 RAM 仕様の比較を表 16.1 に示します。

表 16.1 H8/3024 グループの内蔵 RAM 仕様比較

		H8/3024 F-ZTAT	H8/3024 マスク ROM 品	H8/3026 F-ZTAT	H8/3026 マスク ROM 品
RAM 容量		4k バイト		8k バイト	
アドレス 割り当て	モード 1、2、7	H'FEF20 ~ H'FFF1F		H'FDF20 ~ H'FFF1F	
	モード 3、4、5	H'FFE20 ~ H'FFFF1F		H'FFDF20 ~ H'FFFF1F	
	モード 6	H'EF20 ~ H'FF1F		H'E720 ~ H'FF1F	

16.1.1 ブロック図

RAM のブロック図を図 16.1 に示します。

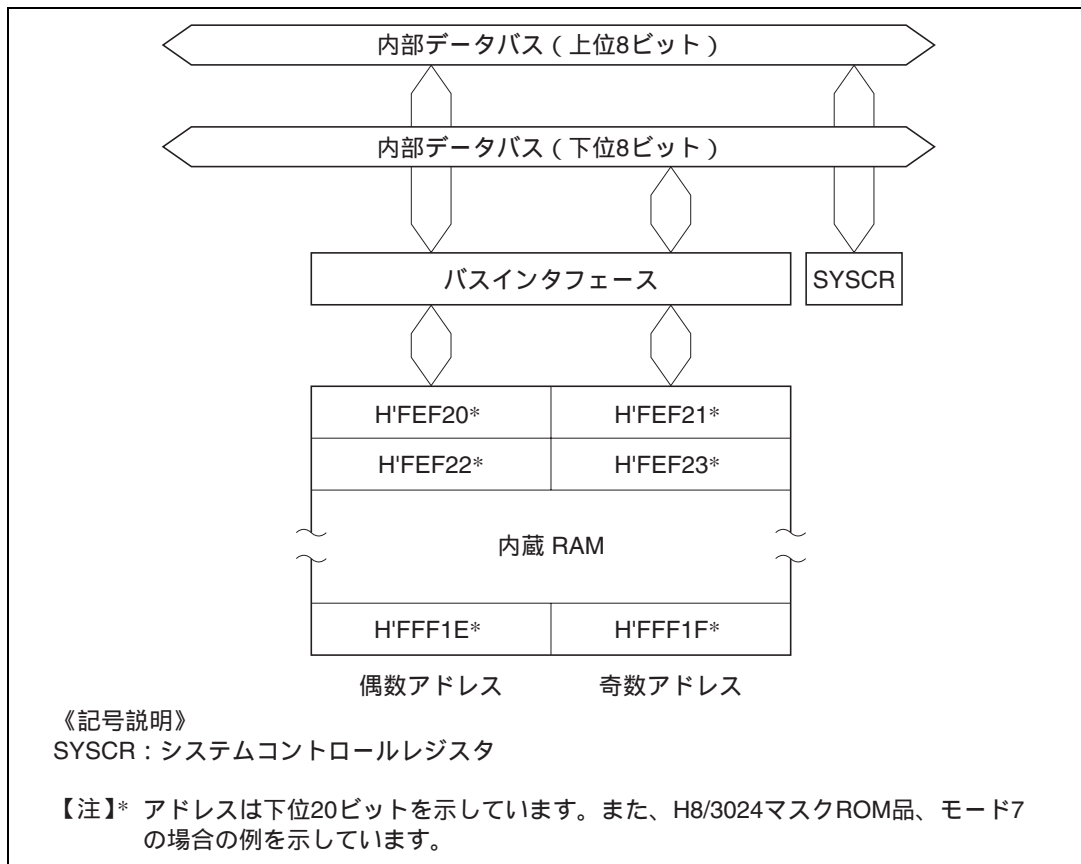


図 16.1 RAM のブロック図

16.1.2 レジスタ構成

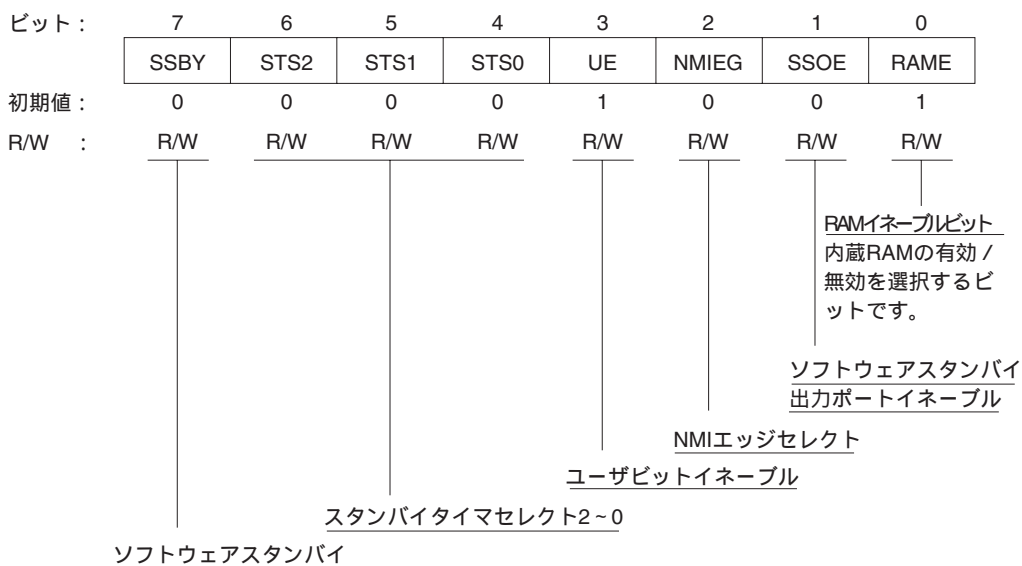
内蔵 RAM は、SYSCR で制御されます。
SYSCR のアドレスと初期値を表 16.2 に示します。

表 16.2 レジスタ構成

アドレス*	名 称	略 称	R/W	初期値
H'EE012	システムコントロールレジスタ	SYSCR	R/W	H'09

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示します。

16.2 システムコントロールレジスタ (SYSCR)



SYSCRは、内蔵RAMへのアクセスを許可/禁止するレジスタです。内蔵RAMはSYSCRのRAMEビットにより有効/無効が選択されます。なお、SYSCRのその他のビットについての詳細は「3.3 システムコントロールレジスタ」を参照してください。

ビット0: RAM イネーブル (RAME)

内蔵RAMの有効または無効を選択します。RAMEビットは $\overline{\text{RES}}$ 端子の立ち上がりエッジで初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット0	説明
RAME	
0	内蔵RAM無効
1	内蔵RAM有効 (初期値)

16.3 動作説明

RAME ビットを 1 にセットすると内蔵 RAM が有効になります。表 16.1 に示したアドレスをアクセスすると、内蔵 RAM がアクセスされます。また、モード 1~5 (拡張モード) では RAME ビットが 0 にクリアされているときは、外部アドレス空間がアクセスされます。モード 6、7 (シングルチップモード) では、RAME ビットが 0 にクリアされているときは、内蔵 RAM はアクセスされません。リードすると常に H'FF がリードされ、ライトは無効です。

RAM は CPU と内部 16 ビットデータバスで接続されており、ワード単位のリード/ライトが可能です。また、バイト単位のリード/ライトも可能です。

バイトデータは、データバス上位 8 ビットを使い 2 ステートでアクセスされ、また、偶数番地から始まるワードデータはデータバス 16 ビットを使い 2 ステートでアクセスできます。

17. ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

17.1 概要

H8/3026F-ZTAT は 256k バイトのフラッシュメモリを内蔵しています。フラッシュメモリは、CPU と 16 ビット幅のデータバスで接続されており、バイトデータ、ワードデータにかかわらず、2 ステートでアクセスできます。したがって、データの高速度転送が可能です。

内蔵 ROM の有効または無効の設定は表 17.1 に示すように、モード端子 (MD₂ ~ MD₀) により行います。

なお、H8/3026F-ZTAT は、専用の PROM ライタを用いて消去・書き込みができるほか、オンボードでの消去・書き換えが可能です。

表 17.1 動作モードと ROM

モード名	モード端子			内蔵 ROM
	MD ₂	MD ₁	MD ₀	
モード 1 (内蔵 ROM 無効拡張 1M バイトモード)	0	0	1	無効 (外部アドレス空間)
モード 2 (内蔵 ROM 無効拡張 1M バイトモード)	0	1	0	
モード 3 (内蔵 ROM 無効拡張 16M バイトモード)	0	1	1	
モード 4 (内蔵 ROM 無効拡張 16M バイトモード)	1	0	0	
モード 5 (内蔵 ROM 有効拡張 16M バイトモード)	1	0	1	有効
モード 6 (シングルチップノーマルモード)	1	1	0	
モード 7 (シングルチップアドバンスモード)	1	1	1	

17.2 特長

H8/3026F-ZTAT は 256k バイトのフラッシュメモリを内蔵しています。フラッシュメモリの特長を以下に示します。

フラッシュメモリの 4 種類の動作モード

- プログラムモード
- イレースモード
- プログラムベリファイモード
- イレースベリファイモード

書き込み / 消去方式

書き込みは 128 バイト同時書き込みを行います。消去はブロック分割消去 (1 ブロック単位) で行います。全面消去を行う場合は、各ブロック単位に順次行ってください。ブロック分割消去では 4k バイト、32k バイト、64k バイトのブロック単位で任意に設定することができます。

書き込み / 消去時間

フラッシュメモリの書き込み時間は、128 バイト同時書き込みにて 10ms (typ.)、1 バイトあたり換算にて約 80 μ s (typ.)、消去時間は 100ms (typ.) です。

書き換え回数

フラッシュメモリの書き換えは、100 回まで可能です。

オンボードプログラミングモード

オンボードでフラッシュメモリの書き込み / 消去 / ベリファイを行う 2 種類のモードがあります。

- ブートモード
- ユーザプログラムモード

ビットレート自動合わせ込み

ブートモードでデータ転送時、ホストの転送ビットレートと本 LSI のビットレートとを自動で合わせることができます。

RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション機能

フラッシュメモリと RAM の一部を重ね合わせることで、フラッシュメモリの書き換えをリアルタイムにエミュレートすることができます。

プロテクトモード

ソフトウェアプロテクトモード、ハードウェアプロテクトモードとエラープロテクトの 3 種類のモードがあり、フラッシュメモリの書き込み / 消去 / ベリファイのプロテクト状態を設定することができます。

PROM モード

フラッシュメモリの書き込み / 消去可能なモードとして、オンボードプログラミングモード以外に PROM ライタを用いた PROM モードがあります。

17.2.1 ブロック図

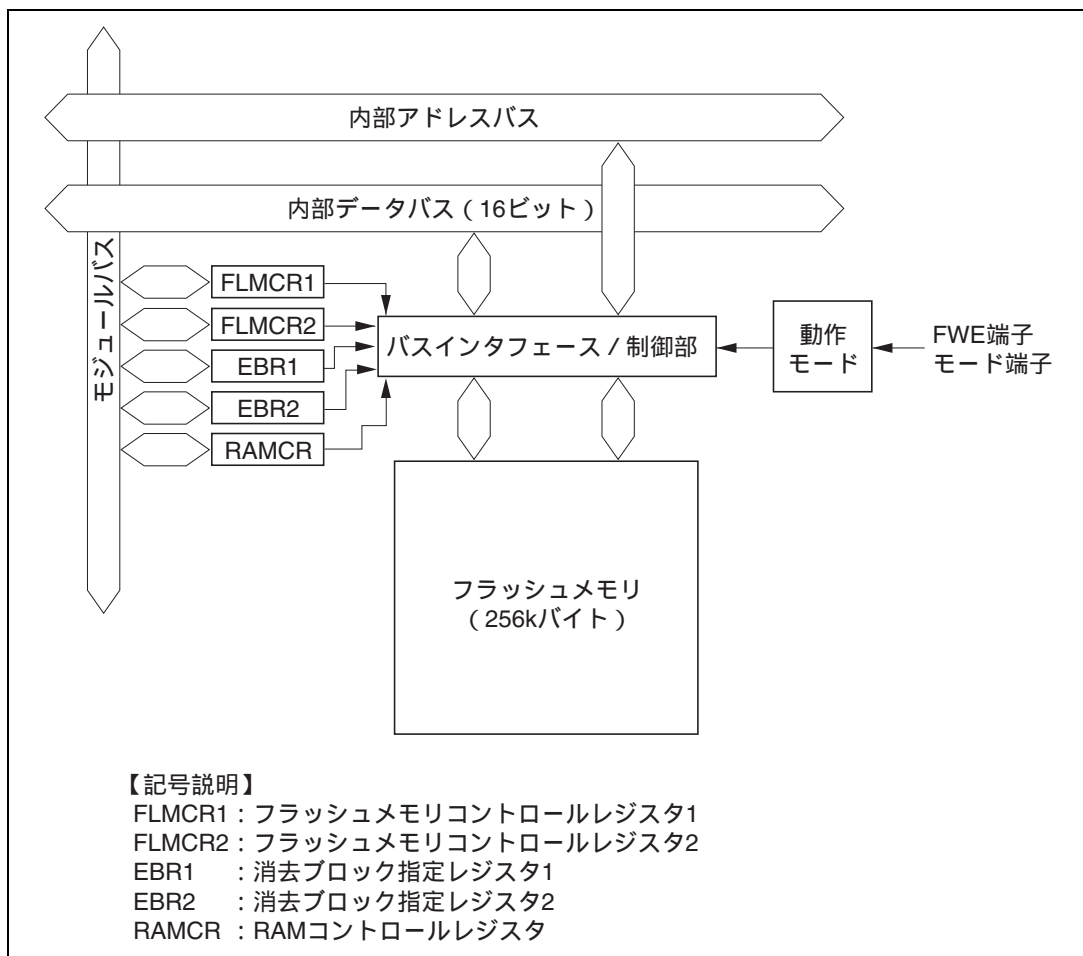


図 17.1 フラッシュメモリのブロック図

17.2.2 端子構成

フラッシュメモリは表 17.2 に示す端子により制御されます。

表 17.2 端子構成

端子名	略称	入出力	機能
リセット	RES	入力	リセット
フラッシュライトイネーブル	FWE	入力	フラッシュの書き込み / 消去をハードウェアプロテクト
モード 2	MD ₂	入力	本 LSI の動作モードを設定
モード 1	MD ₁	入力	本 LSI の動作モードを設定
モード 0	MD ₀	入力	本 LSI の動作モードを設定
トランスミットデータ	TxD ₁	出力	シリアル送信データ出力
レシーブデータ	RxD ₁	入力	シリアル受信データ入力

17.2.3 レジスタ構成

内蔵フラッシュメモリが有効のときのフラッシュメモリをコントロールするレジスタを表 17.3 に示します。

表 17.3 レジスタ構成

名称	略称	R/W	初期値	アドレス* ¹
フラッシュメモリコントロールレジスタ 1	FLMCR1	R/W	H'00* ²	H'EE030
フラッシュメモリコントロールレジスタ 2	FLMCR2	R	H'00	H'EE031
消去ブロック指定レジスタ 1	EBR1	R/W	H'00	H'EE032
消去ブロック指定レジスタ 2	EBR2	R/W	H'00	H'EE033
RAM コントロールレジスタ	RAMCR	R/W	H'F0	H'EE077

【注】 FLMCR1、FLMCR2、EBR1、EBR2、RAMCR は 8 ビットのレジスタです。

アクセスはバイトアクセスとしてください。

またこれらはフラッシュメモリ内蔵品専用レジスタです。マスク ROM 内蔵品には存在しません。マスク ROM 内蔵品では、当該アドレスをリードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

*1 アドレス下位 16 ビットを示しています。

*2 FWE 端子に High レベルが入力されているときの初期値は H'80 です。

17.3 フラッシュメモリのレジスタの説明

17.3.1 フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1)

ビット：	7	6	5	4	3	2	1	0
	FWE	SWE	ESU	PSU	EV	PV	E	P
初期値：	- *	0	0	0	0	0	0	0
R/W：	R	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

【注】*FWE端子の状態により設定されます。

FLMCR1 は、フラッシュメモリの各動作モードを制御する 8 ビットのレジスタです。アドレス H'00000 ~ H'3FFFF に対してプログラムベリファイモード、イレースベリファイモードに遷移させるには、FWE=1 時に SWE ビットをセット後、PV ビットまたは EV ビットをセットします。アドレス H'00000 ~ H'3FFFF に対して、プログラムモードへ遷移させるには、FWE=1 時に、SWE ビットをセット後、PSU ビットをセットし、最後に P ビットをセットします。アドレス H'00000 ~ H'3FFFF に対してイレースモードへ遷移するには、FWE=1 時に、SWE ビットをセット後、ESU ビットをセットし、最後に E ビットをセットします。FLMCR1 は、リセット、ハードウェアスタンバイモード、ソフトウェアスタンバイモードで初期化されます。FWE 端子に High レベルが入力されているときの初期値は H'80 です。ローレベルが入力されているときは H'00 です。モード 6 ではフラッシュメモリのオンボードプログラミングモードをサポートしていませんので、FWE 端子は Low レベルに固定することが必要です。内蔵フラッシュメモリが無効のときに本レジスタを読み出すと H'00 が読み出され、書き込みも無効となります。

本レジスタのビット 6~0 に 1 をセットするときには、1 ビットずつ行ってください。また、FLMCR1 の SWE ビットへの書き込みは FWE=1 のとき、ESU、PSU、EV、PV ビットへの書き込みは FWE=1、SWE=1 のとき、E ビットへの書き込みは FWE=1、SWE=1、ESU=1 のとき、P ビットへの書き込みは FWE=1、SWE=1、PSU=1 のときのみ有効です。

- 【注】
1. 本レジスタの各ビットの設定は、誤書き込みや誤消去を防止するために書き込みフローおよび、消去フローに従ってください。
 2. 本レジスタの設定により、プログラムモード/イレースモード/プログラムベリファイモード/イレースベリファイモードへと遷移します。フラッシュメモリを通常の内蔵 ROM として読み出す際には、本レジスタのビット 6~0 をクリアした状態にしてください。

17. ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

ビット7：フラッシュライトイネーブルビット (FWE)

FWE ビットは、フラッシュメモリの書き込み/消去をハードウェアプロテクトするビットです。

ビット7	説明
FWE	
0	FWE 端子に Low レベルが入力されているとき (ハードウェアプロテクト状態)
1	FWE 端子に High レベルが入力されているとき

ビット6：ソフトウェアライトイネーブルビット (SWE)

フラッシュメモリの書き込み/消去の有効または無効を選択するビットです (ビット5~0、EBR1 の7~0 ビット、EBR2 の3~0 ビットをセットするときにセットしてください)。

ビット6	説明
SWE	
0	書き込み/消去無効 (初期値)
1	書き込み有効 [セット条件] FWE=1 のとき

【注】 SWE ビットを1にセットしている間は、SLEEP 命令は実行しないでください。

ビット5：イレースセットアップビット (ESU)

イレースモードへの遷移の準備をするビットです。FLMCR1 の E ビットを1にセットする前に1にセットしてください (SWE、PSU、EV、PV、E、P ビットを同時に設定しないでください)。

ビット5	説明
ESU	
0	イレースセットアップ解除 (初期値)
1	イレースセットアップ [セット条件] FWE=1、SWE=1 のとき

ビット4：プログラムセットアップビット (PSU)

プログラムモードへの遷移の準備をするビットです。FLMCR1 の P ビットを1にセットする前に1にセットしてください (SWE、ESU、EV、PV、E、P ビットを同時に設定しないでください)。

ビット4	説明
PSU	
0	プログラムセットアップ解除 (初期値)
1	プログラムセットアップ [セット条件] FWE=1、SWE=1 のとき

ビット3：イレースベリファイビット (EV)

イレースベリファイモードへの遷移、解除を選択するビットです (SWE、ESU、PSU、PV、E、P ビットを同時に設定しないでください)。

ビット3	説明
EV	
0	イレースベリファイモードを解除 (初期値)
1	イレースベリファイモードに遷移 [セット条件] FWE = 1、SWE = 1 のとき

ビット2：プログラムベリファイビット (PV)

プログラムベリファイモードへの遷移、解除を選択するビットです (SWE、ESU、PSU、EV、E、P ビットを同時に設定しないでください)。

ビット2	説明
PV	
0	プログラムベリファイモードを解除 (初期値)
1	プログラムベリファイモードに遷移 [セット条件] FWE = 1、SWE = 1 のとき

ビット1：イレースビット (E)

イレースモードへの遷移、解除を選択するビットです (SWE、ESU、PSU、EV、PV、P ビットを同時に設定しないでください)。

ビット1	説明
E	
0	イレースモードを解除 (初期値)
1	イレースモードに遷移 [セット条件] FWE = 1、SWE = 1、ESU = 1 のとき

【注】 E ビットをセットしている間は、フラッシュメモリへのアクセスは行わないでください。

17. ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

ビット0：プログラムビット (P)

プログラムモードへの遷移、解除を選択するビットです (SWE、PSU、ESU、EV1、PV、E ビットを同時に設定しないでください)。

ビット0	説明
P	
0	プログラムモードを解除 (初期値)
1	プログラムモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1、PSU=1 のとき

【注】 P ビットをセットしている間は、フラッシュメモリへのアクセスは行わないでください。

17.3.2 フラッシュメモリコントロールレジスタ 2 (FLMCR2)

ビット：	7	6	5	4	3	2	1	0
	FLER	-	-	-	-	-	-	-
初期値：	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W：	R	R	R	R	R	R	R	R

FLMCR2 は、フラッシュメモリの各動作モードを制御する 8 ビットのレジスタです。FLMCR2 は、リセット、ハードウェアスタンバイモード、ソフトウェアスタンバイモードのとき H'00 に初期化されます。内蔵フラッシュメモリが無効のときは読み出すと H'00 が読み出されます。

【注】 FLMCR2 は読み出し専用レジスタです。書き込みはしないでください。

ビット7：フラッシュメモリエラー (FLER)

フラッシュメモリ動作中 (書き込み、消去) にエラーが発生したことを示すビットです。FLER = 1 にセットされると、フラッシュメモリはエラープロテクトモードに遷移します。

ビット7	説明
FLER	
0	フラッシュメモリは正常に動作しています。 フラッシュメモリへの書き込み / 消去プロテクト (エラープロテクト) が無効 [クリア条件] リセット (\overline{RES} 端子および WDT リセット) またはハードウェアスタンバイモードのとき (初期値)
1	フラッシュメモリへの書き込み / 消去中にエラーが発生したことを示します。 フラッシュメモリへの書き込み / 消去プロテクト (エラープロテクト) が有効 [セット条件] (1) 書き込み / 消去中にフラッシュメモリをリード*2したとき (ベクタリードおよび命令フェッチを含む。ただし、フラッシュメモリ空間とオーラップした RAM エリアのリードは除く) (2) 書き込み / 消去中の例外処理 (ただし、リセット、不当命令、トラップ命令、ゼロ除算時の例外処理は除く) の開始直後 (3) 書き込み / 消去中に SLEEP 命令 (ソフトウェアスタンバイを含む) を実行したとき (4) 書き込み / 消去中にバス権を解放したとき

ビット6~0: リザーブビット

リザーブビットです。読み出すと常に0が読み出されます。

17.3.3 消去ブロック指定レジスタ 1 (EBR1)

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	EB7	EB6	EB5	EB4	EB3	EB2	EB1	EB0
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

フラッシュメモリの消去エリアをブロックごとに設定する8ビットのレジスタです。EBR1は、リセット、ハードウェアスタンバイモード、ソフトウェアスタンバイモード、FWE端子にLowレベルが入力されているとき、およびFWE端子にHighレベルが入力されていてもFLMCR1のSWEビットが設定されていないときはH'00に初期化されます。EBR1の各ビットに1をセットすると、対応するブロックが消去可能となります。それ以外のブロックは、消去プロテクト状態になります。EBR1はEBR2と合わせて1ビットのみ設定してください(2ビット以上を同時に設定しないでください)。内蔵フラッシュメモリが無効のときは本レジスタを読み出すとH'00が読み出され、消去も無効となります。

フラッシュメモリのブロック分割方法は、表 17.4 を参照してください。全面消去をする場合は、各ブロック単位に順次消去してください。

本LSIではモード6でのオンボードプログラミングモードをサポートしていませんので、本レジスタの各ビットにはモード6の時に1をセットすることはできません。

17.3.4 消去ブロック指定レジスタ 2 (EBR2)

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	-	-	-	-	EB11	EB10	EB9	EB8
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R	R	R	R	R/W	R/W	R/W	R/W

フラッシュメモリの消去エリアをブロックごとに設定する8ビットのレジスタです。EBR2は、リセット、ハードウェアスタンバイモード、ソフトウェアスタンバイモード、FWE端子にLowレベルが入力されているとき、H'00に初期化されます。またFWE端子にHighレベルが入力されていても、FLMCR1のSWEビットが設定されていないときはビット0に初期化されます。EBR2の各ビットに1をセットすると、対応するブロックが消去可能となります(それ以外のブロックは、消去プロテクト状態になります)。EBR2はEBR1と合わせて1ビットのみ設定してください(2ビット以上を同時に設定しないでください)。ビット7~4はリザーブビットです。内蔵フラッシュメモリが無効のときは読み出すとH'00が読み出され、消去も無効となります。

フラッシュメモリのブロック分割方法は、表 17.4 を参照してください。全面消去をする場合は、各ブロック単位に順次消去してください。

本LSIではモード6でのオンボードプログラミングモードをサポートしていませんので、本レジスタの各ビットにはモード6の時に1をセットすることはできません。

【注】 本レジスタのビット7~4は読み出し専用ビットです。1をセットしないでください。EBR1/EBR2のあるビットがセットされている状態でビット7~4をセットした場合、EBR1/EBR2はH'00に初期化されます。

17. ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

表 17.4 消去ブロックの分割

ブロック (サイズ)	アドレス
EB0 (4k バイト)	H'000000 ~ H'000FFF
EB1 (4k バイト)	H'001000 ~ H'001FFF
EB2 (4k バイト)	H'002000 ~ H'002FFF
EB3 (4k バイト)	H'003000 ~ H'003FFF
EB4 (4k バイト)	H'004000 ~ H'004FFF
EB5 (4k バイト)	H'005000 ~ H'005FFF
EB6 (4k バイト)	H'006000 ~ H'006FFF
EB7 (4k バイト)	H'007000 ~ H'007FFF
EB8 (32k バイト)	H'008000 ~ H'00FFFF
EB9 (64k バイト)	H'010000 ~ H'01FFFF
EB10 (64k バイト)	H'020000 ~ H'02FFFF
EB11 (64k バイト)	H'030000 ~ H'03FFFF

17.3.5 RAM コントロールレジスタ (RAMCR)

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	-	-	-	-	RAMS	RAM2	RAM1	RAM0
初期値 :	1	1	1	1	0	0	0	0
R/W :	R	R	R	R	R/W	R/W	R/W	R/W

フラッシュメモリのリアルタイムな書き換えをエミュレートするときに、RAMの一部と重ね合わせるフラッシュメモリのエリアを設定するレジスタです。リセット、またはハードウェアスタンバイモードのときに H'00 に初期化されます。RAMCR の設定は、ユーザモード、ユーザプログラミングモードで行ってください。

フラッシュメモリエリアの分割法は、表 17.5 を参照してください。なお、エミュレーション機能を確実に動作させるために、本レジスタの書き換え直後に RAM エミュレーションの対象 ROM をアクセスしないでください。直後にアクセスした場合には、正常なアクセスは保証されません。

ビット 7~4 : リザーブビット

読み出すと常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

ビット 3 : RAM セレクト (RAMS)

RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション選択 / 非選択を設定するビットです。RAMS = 1 のときは、フラッシュメモリ全ブロックの書き込み / 消去プロテクト状態となります。

ビット 3	説明
RAMS	
0	エミュレーション非選択 フラッシュメモリ全ブロック書き込み / 消去プロテクト無効 (初期値)
1	エミュレーション選択 フラッシュメモリ全ブロック書き込み / 消去プロテクト有効

ビット 2、1、0：フラッシュメモリエリア選択

ビット 3 と共に使用し、RAM と重ね合わせるフラッシュメモリのエリアを選択します(表 17.5 参照)。

表 17.5 フラッシュメモリエリアの分割

RAM エリア	ブロック名	RAMS	RAM2	RAM1	RAM0
H'FFE000 ~ H'FFFEFFF	RAM エリア 4k バイト	0	*	*	*
H'000000 ~ H'000FFF	EB0 (4k バイト)	1	0	0	0
H'001000 ~ H'001FFF	EB1 (4k バイト)	1	0	0	1
H'002000 ~ H'002FFF	EB2 (4k バイト)	1	0	1	0
H'003000 ~ H'003FFF	EB3 (4k バイト)	1	0	1	1
H'004000 ~ H'004FFF	EB4 (4k バイト)	1	1	0	0
H'005000 ~ H'005FFF	EB5 (4k バイト)	1	1	0	1
H'006000 ~ H'006FFF	EB6 (4k バイト)	1	1	1	0
H'007000 ~ H'007FFF	EB7 (4k バイト)	1	1	1	1

* : Don't care

【注】 モード 6 (シングルチップノーマルモード) のときは、RAM によるフラッシュメモリのエミュレーションはサポートしていません。そのため、ライトは可能ですが 1 をセットしないでください。また、RAM によるフラッシュメモリのエミュレーションを行う場合、SYSCR の RAME ビットは必ず 1 にセットしてください。

17.4 動作の概要

17.4.1 モード遷移図

リセット状態で各モード端子と FWE 端子を設定しリセットスタートすると、マイコンは図 17.2 に示すような各動作モードへ遷移します。ユーザモードではフラッシュメモリの読み出しはできますが、フラッシュメモリの書き込み / 消去はできません。

フラッシュメモリへの書き込み / 消去を行えるモードとしてブートモード、ユーザプログラムモード、PROM モードがあります。

H8/3026F-ZTAT のモード 6 (内蔵 ROM 有効ノーマルモード) では、ブートモードおよびユーザプログラミングモードは使用できません。

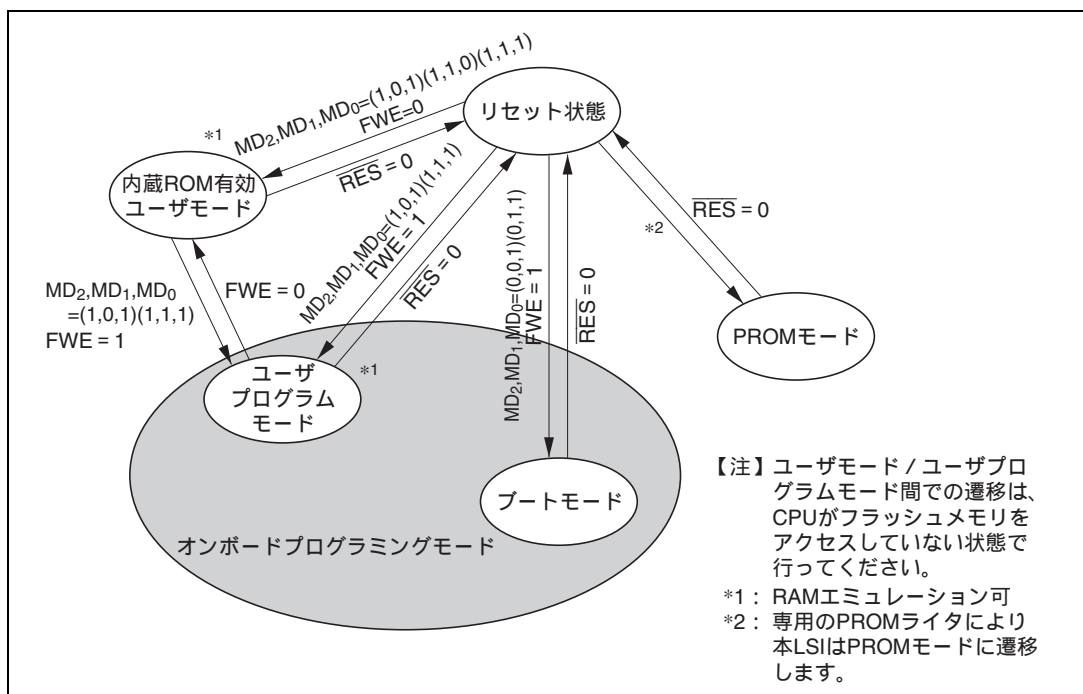
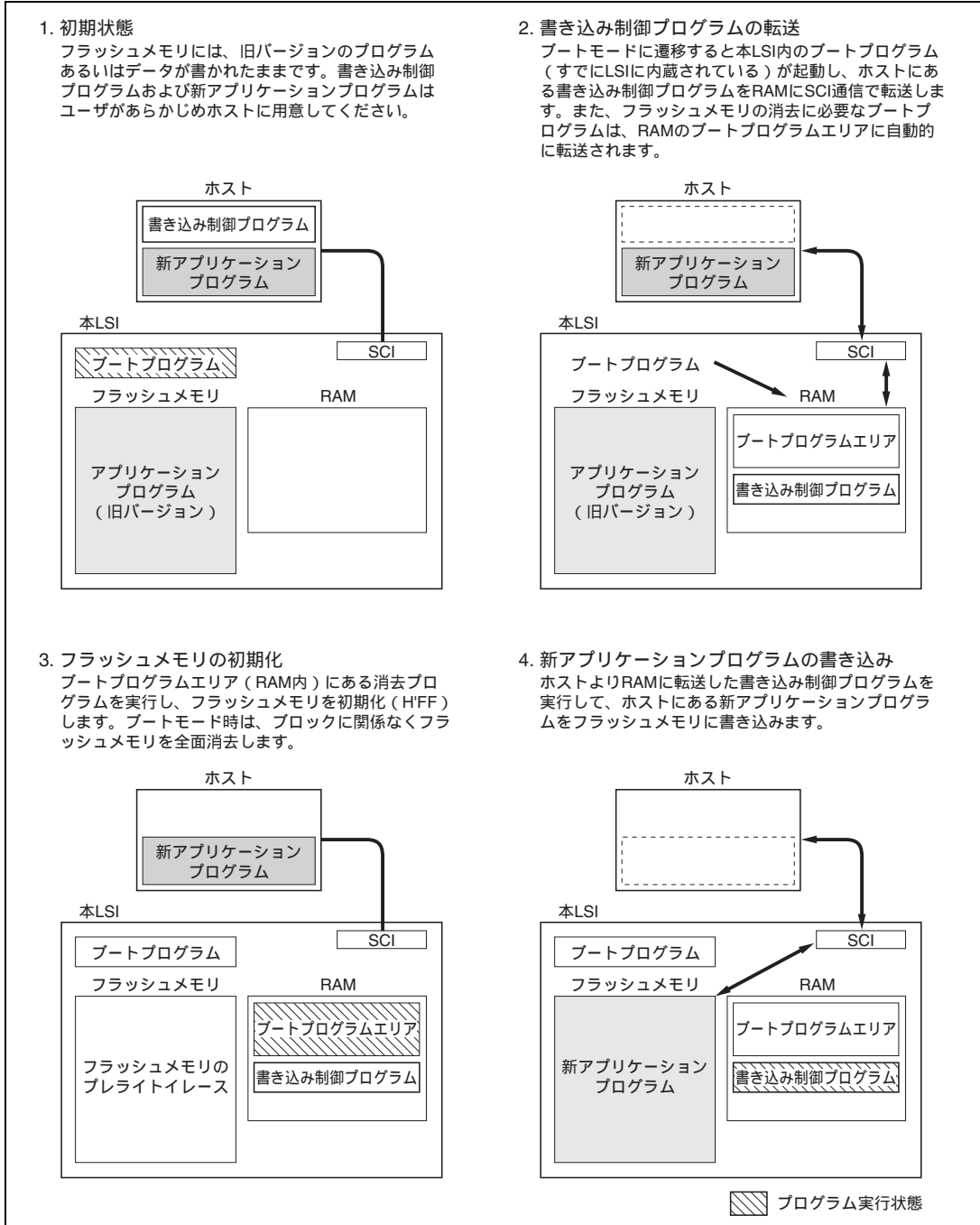


図 17.2 フラッシュメモリに関する状態遷移

FWE 端子の High Low、Low High によって、通常ユーザモードとオンボードプログラミングモードとの状態遷移が行われます。その際、誤動作（誤書き込みや誤消去）を回避するために、フラッシュメモリコントロールレジスタ (FLMCR1) の各ビットを 0 にクリアした状態にしてください。また、各ビットのクリア後にはウェイト時間が必要です。このウェイト時間が不足した場合、正常動作は保証されません。

17.4.2 オンボードプログラミングモード

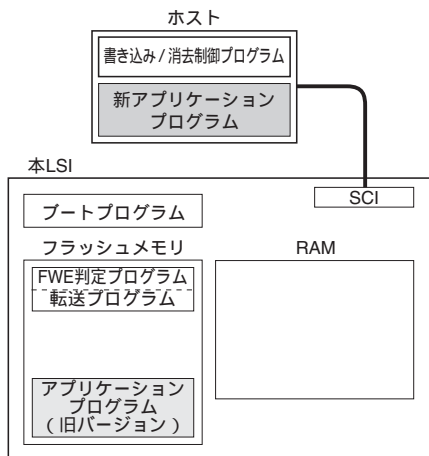
(1) ブートモードの例



(2) ユーザプログラムモードの例

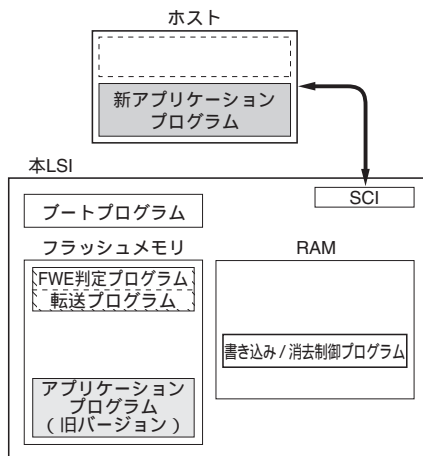
1. 初期状態

(1) ユーザプログラムモードに遷移したことを確認するFWE判定プログラム、(2)フラッシュメモリから内蔵RAMに書き込み/消去制御プログラムを転送するプログラムをあらかじめフラッシュメモリにユーザが書き込んでおいてください。(3)書き込み/消去制御プログラムはホストまたはフラッシュメモリに用意してください。



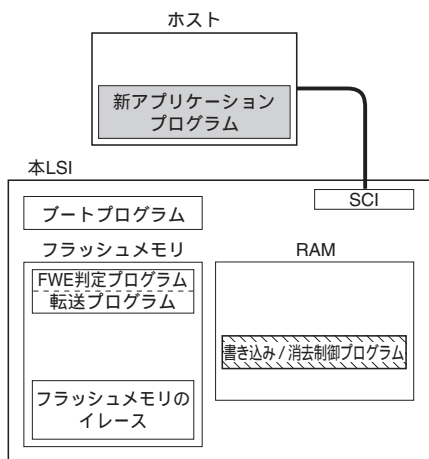
2. 書き込み/消去制御プログラムの転送

ユーザプログラムモードに遷移すると、ユーザソフトはこれを認識してフラッシュメモリ内の転送プログラムを実行して、書き込み/消去制御プログラムをRAMに転送します。



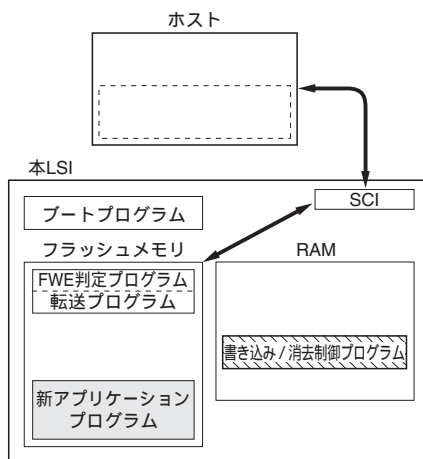
3. フラッシュメモリの初期化

RAM上の書き込み/消去プログラムを実行し、フラッシュメモリを初期化(H'FF)します。消去は、ブロック単位で行えます。バイト単位の消去はできません。



4. アプリケーションプログラムの書き込み

次にホストにある新アプリケーションプログラムを消去したフラッシュメモリのブロックに書き込みます。消去されていないブロックに対する書き込みは行わないでください。



 プログラム実行状態

17.4.3 RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション

本 LSI ではフラッシュメモリと RAM の一部を重ね合わせる（オーバーラップ RAM）ことで、フラッシュメモリの書き換えをリアルタイムにエミュレートすることができます。エミュレーション機能を実行しているときに RAMCR で設定したエミュレーションブロックをアクセスすると、オーバーラップ RAM に書かれているデータが読み出されます。

ユーザモード、ユーザプログラムモードでエミュレーションを行ってください。

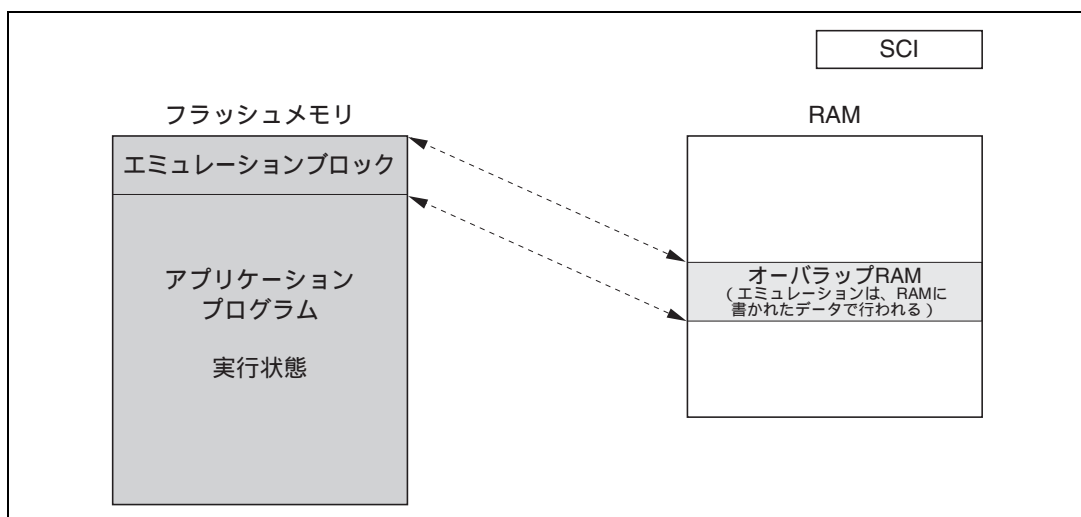


図 17.3 ユーザモード、ユーザプログラムモードのオーバーラップ RAM データの読み出し

オーバーラップ RAM のデータが確定したら、RAMS ビットをクリアして RAM のオーバーラップを解除し、実際にフラッシュメモリへの書き込みを行ってください。

ただし、オンボードプログラミングモードで、書き換え制御プログラムを RAM に転送してくるときに、転送先とオーバーラップ RAM が重ならないようにしてください。オーバーラップ RAM 内のデータが書き換えられてしまいます。

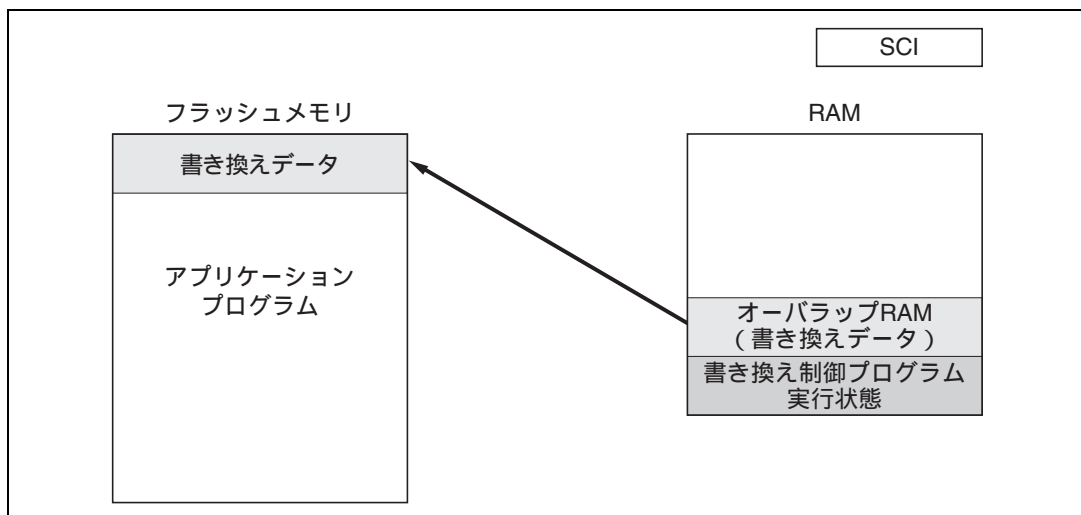
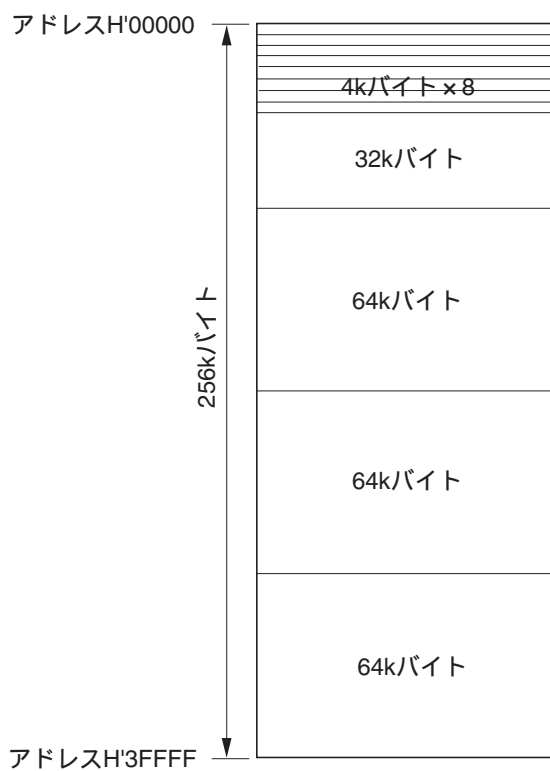


図 17.4 ユーザプログラムモードのオーバーラップ RAM データの書き込み

17.4.4 ブロック分割法

本 LSI のフラッシュメモリは、64k バイト (3 ブロック)、32k バイト (1 ブロック)、4k バイト (8 ブロック) に分割されています。このブロック単位で消去することができます。



17.5 オンボードプログラミングモード

オンボードプログラミングモードに端子を設定しリセットスタートすると、内蔵フラッシュメモリへの書き込み / 消去 / ベリファイを行うことができるオンボードプログラミング状態へ遷移します。オンボードプログラミングモードには、ブートモードとユーザプログラムモードの2種類の動作モードがあります。各モードへ遷移する端子の設定方法を表 17.6 に示します。また、フラッシュメモリに関する各モードへの状態遷移図は図 17.2 を参照してください。

H8/3026F-ZTAT のモード 6 (内蔵 ROM が有効) では、ブートモードおよびユーザプログラムモードは使用できません。

表 17.6 オンボードプログラミングモードの設定方法

モード名		FWE	MD ₂	MD ₁	MD ₀
ブートモード	モード 5	1* ¹	0* ²	0	1
	モード 7		0* ²	1	1
ユーザプログラムモード	モード 5	1* ¹	1	0	1
	モード 7		1	1	1

【注】 *1 High レベルの印加タイミングについては、「17.5.1 (3) ブートモード使用時の注意事項」を参照してください。

- *2 ブートモード時は、MD₂の設定を反転入力にしてください。
また、H8/3026F-ZTAT のブートモードでは、モードコントロールレジスタ (MDCR) のモードセレクト 2~0 ビット (MDS2~MDS0) はモード端子 (MD₂~MD₀) のレベルを反映した値になります。

17.5.1 ブートモード

ブートモードを使用する場合は、フラッシュメモリへの書き込み制御プログラムをホストに準備しておく必要があります。また、使用する SCI のチャンネル 1 は調歩同期式モードに設定されています。

本 LSI の端子をブートモードに設定後リセットスタートすると、あらかじめマイコン内に組み込まれているブートプログラムを起動し、ホストに用意した書き込み制御プログラムを SCI を使って本 LSI へ順次送信します。本 LSI では、SCI で受信した書き込み制御プログラムを内蔵 RAM の書き込み制御プログラムエリアに書き込みます。転送終了後書き込み制御プログラムエリアの先頭アドレス (H'FFE720) に分岐し、書き込み制御プログラム実行状態となります (フラッシュメモリの書き込み/消去が可能となります)。

図 17.5 にブートモード時のシステム構成図、図 17.6 にブートモード実行手順を示します。

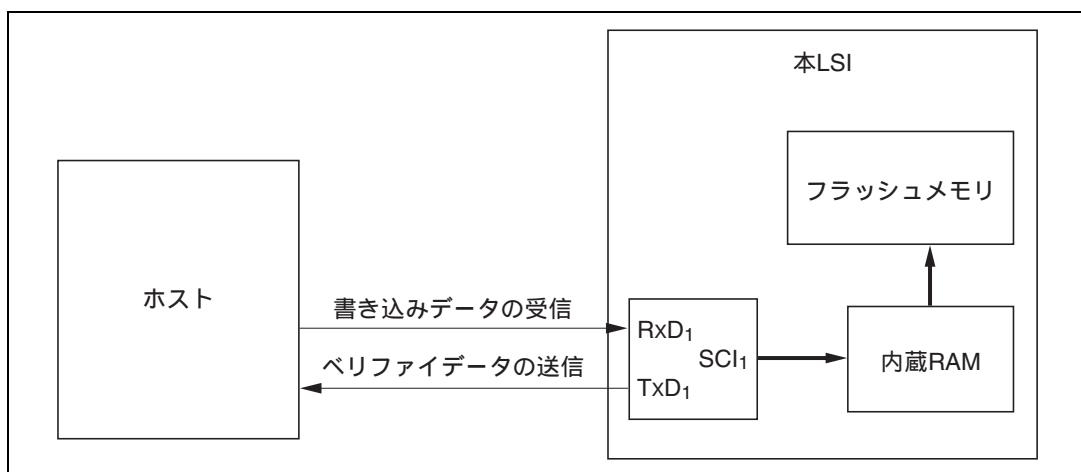


図 17.5 ブートモード時のシステム構成図

17. ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

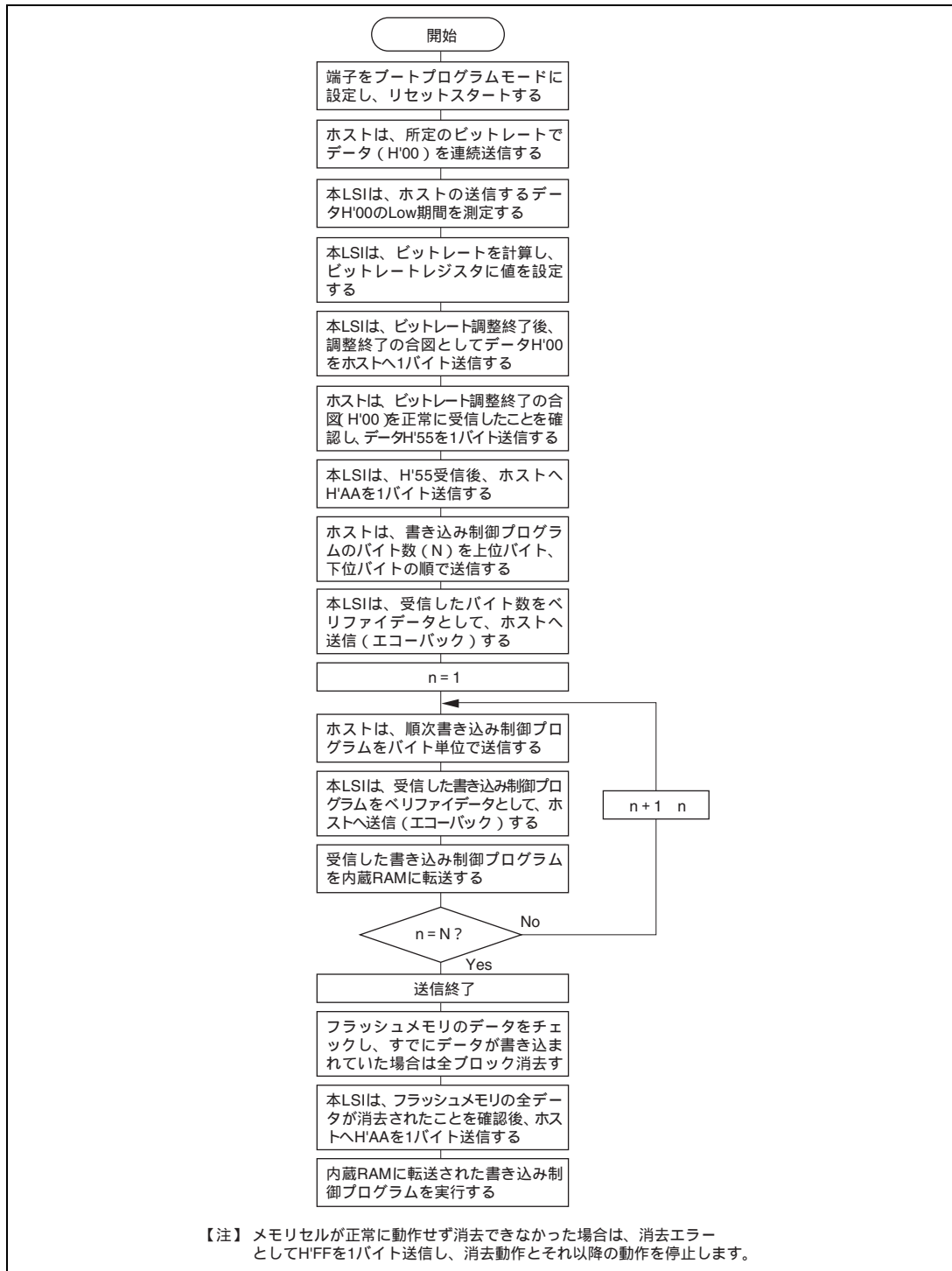
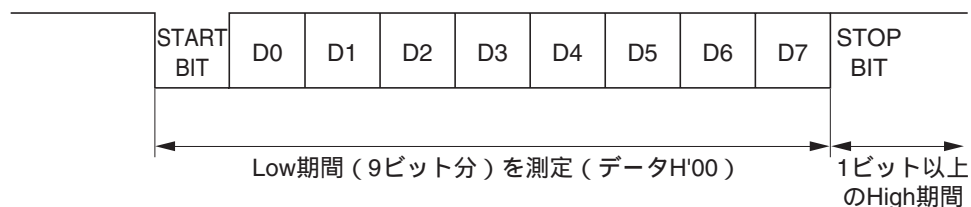


図 17.6 ブートモード実行手順

(1) SCI ビットレートの自動合わせ込み動作



ブートモードが起動すると、本 LSI はホストより連続送信される調歩同期式 SCI 通信のデータ (H'00) の Low 期間を測定します。このときの SCI 受信 / 送信フォーマットを「8 ビットデータ、1 ストップビット、パリティなし」に設定してください。本 LSI は、測定した Low 期間よりホストの送信するビットレートを計算し、ビット調整終了合図としてホストへ H'00 を 1 バイト送信します。ホストは、この調整終了合図 (H'00) を正常に受信したことを確認し、本 LSI へ H'55 を 1 バイト送信してください。受信が正常に行われなかった場合は、再度ブートモードを起動し (リセット)、上述の操作を行ってください。ホストが送信するビットレート、および本 LSI のシステムクロックの周波数によってホストと本 LSI のビットレートに誤差が生じます。正常に SCI を動作させるために、ホストの転送ビットレートを (19,200、9,600、4,800) bps*1 に設定してください。

ホストの転送ビットレートと本 LSI のビットレートの自動合わせ込みが可能なシステムクロックの周波数を表 17.7 に示します。このシステムクロックの範囲内でブートプログラムを実行してください。

表 17.7 本 LSI のビットレートの自動合わせ込みが可能なシステムクロックの周波数

ホストのビットレート (bps)	本 LSI のビットレートの自動合わせ込みが可能な システムクロックの周波数 (MHz)
19,200	16 ~ 25
9,600	8 ~ 25
4,800	4 ~ 25

【注】 *1 ホストのビットレートは 4800、9600、19200bps の設定のみとし、それ以外の設定は使用しないでください。

本 LSI は表 17.7 に示すビットレートとシステムクロックの組み合わせ以外でも、ビットレートの自動合わせ込みを行う場合がありますが、ホストと本 LSI とのビットレートに誤差が生じ、その後の転送が正常に行われません。このため、ブートモードの実行は、必ず表 17.7 に示すビットレートとシステムクロックの組み合わせの範囲内で行ってください。

(2) ブートモード時の内蔵 RAM エリアの分割

ブートモードでは、RAM エリアは図 17.7 に示すようにブートプログラムで使用するエリアと SCI で書き込み制御プログラムを転送してくるエリアに分かれています。ブートプログラムエリアは、ブートモード中の実行状態が転送してきた書き込み制御プログラムへ遷移するまで使用できません。

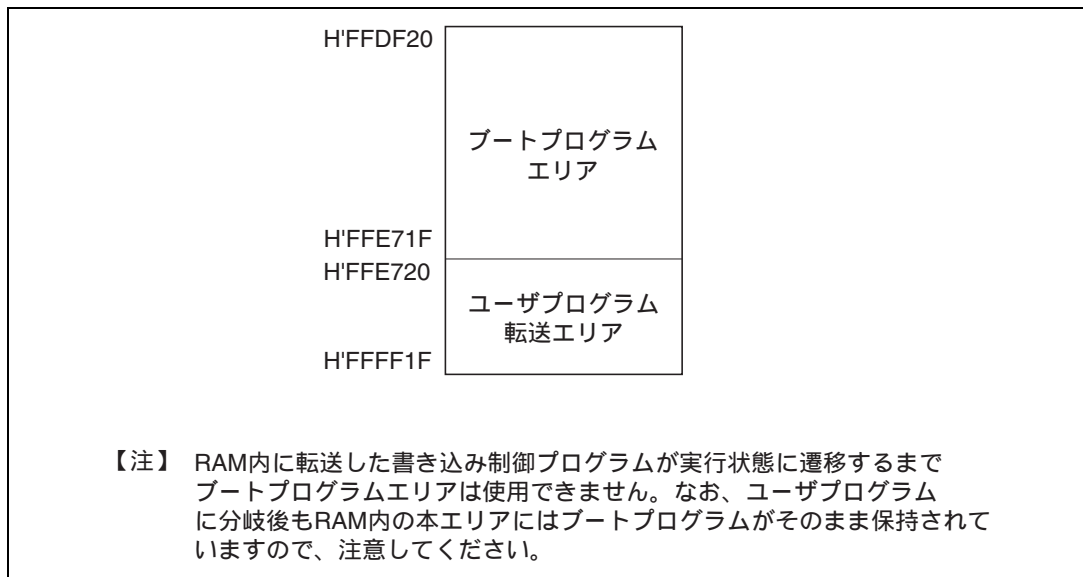


図 17.7 ブートモード時の RAM エリア

(3) ブートモード使用時の注意事項

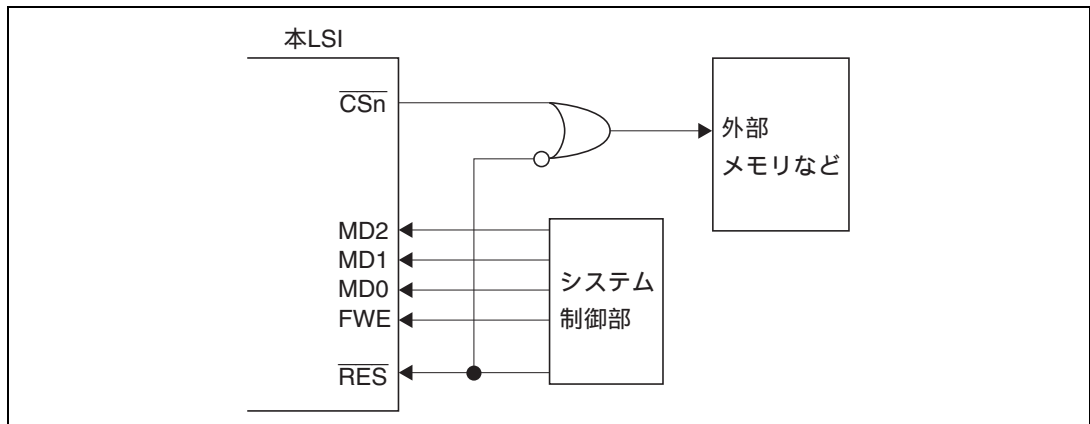
- 本LSIは、ブートモードでリセット解除すると、SCIのRx_D₁端子のLow期間を測定します。Rx_D₁端子がHighの状態のリセット解除してください。リセット解除後、Rx_D₁端子から入力されるLow期間を測定できるようになるまで、本LSIは約100ステート必要です。
- ブートモードは、フラッシュメモリに書き込まれているデータがある場合（全データが1でないとき）、フラッシュメモリの全ブロックを消去します。本モードは、オンボード状態での初期の書き込み、あるいは、ユーザプログラムモードで起動するプログラムを誤って消去し、ユーザプログラムモードが実行できなくなった場合の強制復帰等に使用してください。
- フラッシュメモリの書き込み中、あるいは消去中に割り込みを使用することはできません。
- Rx_D₁端子およびTx_D₁端子は、ボード上でプルアップして使用してください。
- 本LSIは、書き込み制御プログラムに分岐するときに内蔵SCI（チャンネル1）の送受信動作を終了（SCRのRE = 0、TE = 0）しますが、BRRには、合わせ込んだビットレートの値を保持しています。

また、このときトランスミットデータ出力端子Tx_D₁は、Highレベル出力状態（P9DDRのP9₁DDR = 1、P9DRのP9₁DR = 1）となっています。

さらにこのとき、CPU内蔵の汎用レジスタの値は不定です。このため、書き込み制御プログラムに分岐した直後に、汎用レジスタの初期設定を必ず行ってください。特にスタックポインタ（SP）は、サブルーチンコール時などに暗黙的に使用されますので、書き込み制御プログラムで使用するスタックエリアを必ず指定してください。

上記以外の内蔵レジスタについては、初期値が変更されるものはありません。

- (f) ブートモードへの遷移は、表17.6のモード設定に従って、端子を設定しリセットスタートすることにより可能です。
- ブートモードから通常モードへ遷移する場合は、モード遷移する前にマイコン内部のブートモード状態を、 $\overline{\text{RES}}$ 端子によるリセット入力で解除する*¹必要があります。この時、 $\overline{\text{RES}}$ 端子は最低 20 システムクロック以上の間、Low レベルに保持する必要があります。*³
 - ブートモードの途中で、モード端子 (MD₂ ~ MD₀) および FWE 端子の入力レベルを切り換えしないでください。モードを遷移させる場合には、事前に $\overline{\text{RES}}$ 端子に Low レベルを入力し、リセット状態にしてください。また、ブートモード状態でウォッチドッグタイマリセットが発生した場合、マイコン内部のモード状態は解除されず、モード端子の状態にかかわらず内蔵のブートプログラムが再起動されます。
 - ブートプログラム実行中やフラッシュメモリへの書き込み / 消去中に、FWE 端子を Low レベルにしないでください*²。
- (g) リセット中にモード端子の入力レベルを変化 (例えばLowレベル Highレベル) させると、マイコンの動作モードが切り換わることにより、アドレス兼用ポート、およびバス制御出力信号 ($\overline{\text{CSn}}$ 、 $\overline{\text{AS}}$ 、 $\overline{\text{RD}}$ 、 $\overline{\text{LWR}}$ 、 $\overline{\text{HWR}}$) の状態が変化する場合があります。このため、これらの端子はリセット中の出力信号として直接使用しないよう、マイコン外部で禁止する必要があります。

図 17.8 $\overline{\text{CS}}$ 信号禁止回路例

- 【注】*1 モード端子と FWE 端子の入力はリセット解除のタイミングに対し、モードプログラミングセット時間 (t_{MDS}) を満足する必要があります。
- *2 FWE の印加 / 解除の注意については「17.11 フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意」を参照してください。
- *3 「4.2.2 リセットシーケンス」および「17.11 フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意」を参照してください。H8/3026F-ZTAT では最低 20 システムクロック必要です。

17.5.2 ユーザプログラムモード

ユーザプログラムモードに設定すると、ユーザの書き込み / 消去制御プログラムによるフラッシュメモリの書き込み、消去が可能になります。したがって、あらかじめ基板上に FWE 制御手段、および書き換えデータ供給手段を設け、必要に応じてプログラムエリアの一部に書き込み / 消去プログラムを内蔵しておくことにより、内蔵フラッシュメモリのオンボード書き換えを行うことができます。

本モードの設定では、内蔵フラッシュメモリの有効なモード 5、7 で起動し、FWE 端子に High レベルを印加します。この状態の動作では、フラッシュメモリ以外の周辺機能はモード 5、7 と同じ動作をします。また、モード 6 ではフラッシュメモリの書き込み / 消去を行わないでください。モード 6 設定時は FWE 端子を必ず Low レベルにしてください。

なお、プログラム / 消去を行っている間、フラッシュメモリを読み出すことはできませんので、書き換えプログラムを外部メモリ上に置くか、または書き換えプログラムをいったん RAM エリアに転送し、RAM 内で実行してください。

RAM 内でプログラム実行中に、ユーザプログラムモードに遷移する場合の実行手順を図 17.9 に示します。なお、リセットスタート時にユーザプログラムモードから起動することも可能です。

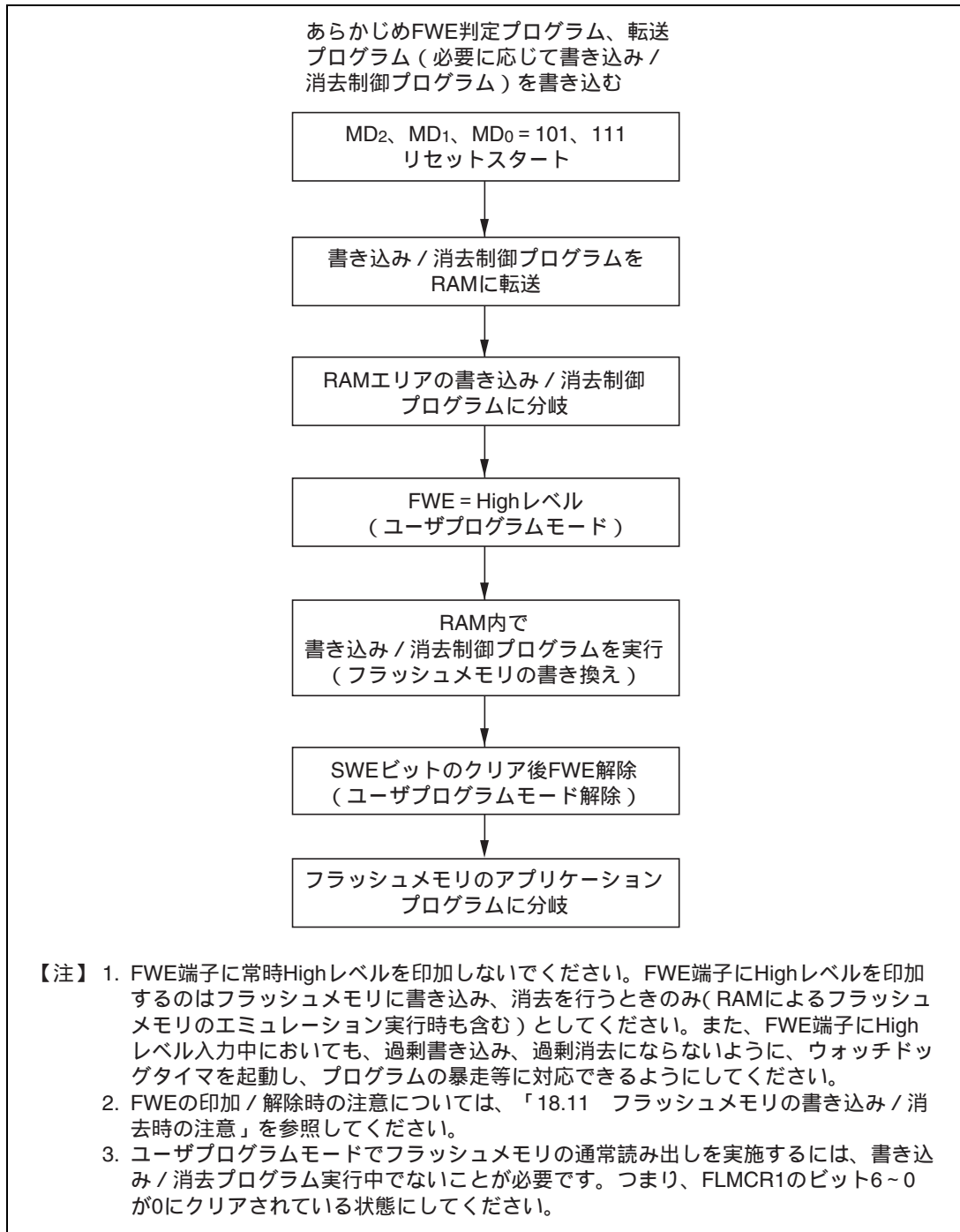


図 17.9 ユーザプログラムモードの実行手順例

17.6 フラッシュメモリの書き込み / 消去

オンボードプログラミングモードでのフラッシュメモリの書き込み / 消去は、CPU を用いてソフトウェア的に行う方式を採用しています。フラッシュメモリの動作モードとしては、プログラムモード / イレースモード / プログラムベリファイモード / イレースベリファイモードがあります。アドレス H'000000 ~ H'03FFFF に対しては、FLMCR1 の PSU ビット、ESU ビット、P ビット、E ビット、PV ビット、EV ビットをセットすることにより各動作モードに遷移します。

フラッシュメモリは、書き込み / 消去を行っている間は読み出すことができません。したがって、フラッシュメモリの書き込み / 消去を制御するプログラム(書き込み制御プログラム)は、内蔵 RAM、あるいは外部メモリ上に置き、実行するようにしてください。書き込み / 消去時の注意については、「17.11 フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意」を参照してください。また、以降の動作説明の中で、FLMCR1 の各ビットのセット / クリア後のウェイト時間のパラメータを記載しています。各ウェイト時間の詳細は「21.2.6 フラッシュメモリ特性」を参照してください。

- 【注】 1. FLMCR1 の SWE、ESU、PSU、EV、PV、E、P ビットのセット / リセットがそれぞれ、当該アドレスエリアのフラッシュメモリ上のプログラムで実行された場合の動作は保証されません。
2. 書き込み / 消去する際は、FWE = 1 にしてください (FWE = 0 のときは、書き込み / 消去されません)。
3. 書き込みは消去状態で行ってください。すでに書き込まれたアドレスへの追加書き込みは行わないでください。

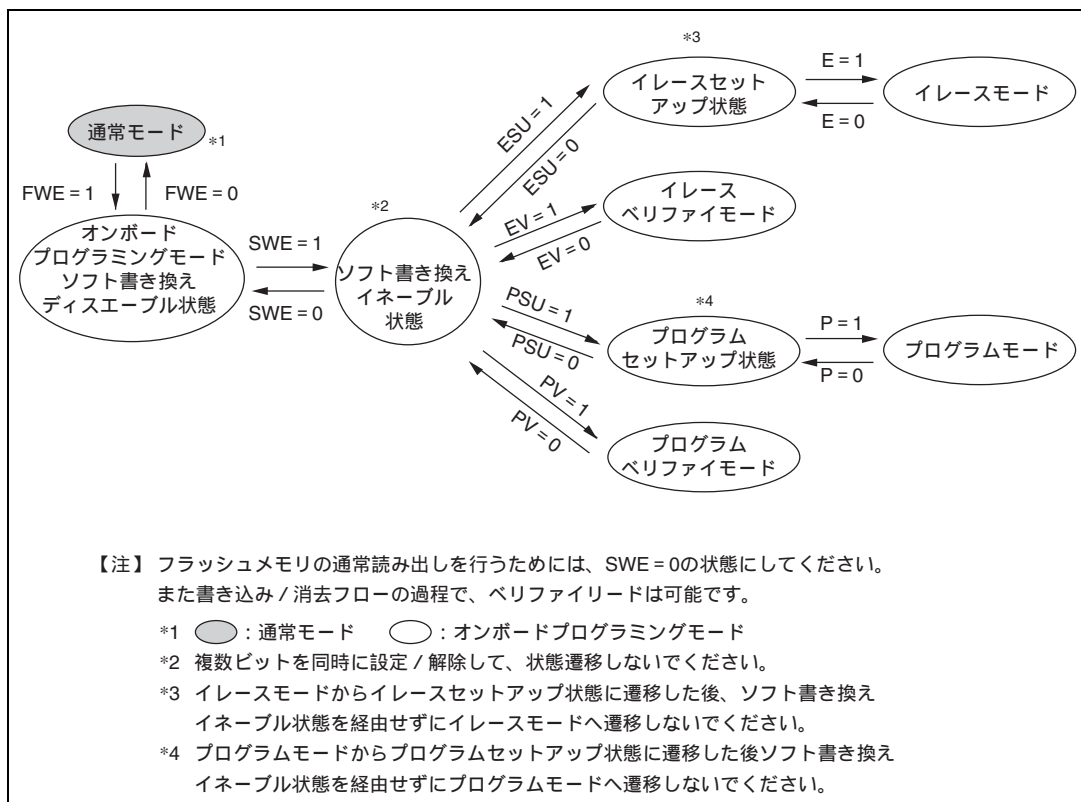


図 17.10 FLMCR1 の各ビット設定による状態遷移

17.6.1 プログラムモード

フラッシュメモリへのデータ/プログラムの書き込みは、図 17.11 に示すプログラム/プログラムベリファイフローチャートに従って行ってください。このフローチャートに沿って書き込み動作を行えば、デバイスへの電圧ストレスやプログラムデータの信頼性を損なうことなく、フラッシュメモリへデータ/プログラムの書き込みを行うことができます。また、1 回の書き込みは、128 バイト単位で行ってください。

フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1) の各ビットのセット/クリア後のウェイト時間、最大書き込み回数 (N) を「21.2.6 フラッシュメモリ特性」の表 21.19 に示します。

フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1) の SWE ビットを 1 にセットした後、(t_{swe}) μs 以上の時間が経過してから、書き込むアドレスに 128 バイトのデータを連続ライトします。ただし、ライトする先頭アドレスの下位 8 ビットは、H'00、H'80 でなければなりません。データ転送はバイト単位で 128 回連続して行います。フラッシュメモリは、プログラムアドレスとプログラムデータをそれぞれフラッシュメモリ内にラッチします。128 バイト以下の書き込みでも 128 バイトのデータ転送を行う必要があり、必要ないアドレスへの書き込みは、データを H'FF にして書き込みを行う必要があります。

次にプログラムの暴走等により過剰時間書き込みを行わないようにするために、ウォッチドッグタイマを設定します。WDT のオーバフロー周期は ($t_{spu} + t_{sp} + t_{cp} + t_{cpsu}$) μs より大きくしてください。その後、FLMCR1 の PSU ビットをセットすることで、プログラムモードへの準備 (プログラムセットアップ) を行います。その後 (t_{spu}) μs 以上の時間が経過してから、FLMCR1 の P ビットをセットすることで、動作モードはプログラムモードへ遷移します。P ビットがセットされている時間がフラッシュメモリの書き込み時間となります。一回の書き込み時間を (t_{sp}) μs の範囲に納まるようにプログラムで設定してください。

また P ビットセット後のウェイト時間は、書き込みの進行状態によって切り換える必要があります。詳細は下記の「プログラム/プログラムベリファイフローの注意点」を参照してください。

17.6.2 プログラムベリファイモード

プログラムベリファイモードは、プログラムモードでデータを書き込んだ後、そのデータを読み出し、正しくデータがフラッシュメモリへ書き込まれているかを確認するモードです。

一定の書き込み時間経過後、FLMCR1 の P ビットをクリアします。その後 (t_{cp}) μs 以上の時間が経過してから、PSU ビットをクリアすることでプログラムモードを解除します。プログラムモード解除の後には、ウォッチドッグタイマの設定も解除します。その後 FLMCR1 の PV ビットをセットすることで、動作モードはプログラムベリファイモードへ遷移します。プログラムベリファイモードでは、リードする前にリードするアドレスにデータ H'FF をダミーライトしてください。ダミーライトは (t_{spv}) μs 以上の時間が経過してから行ってください。この状態でフラッシュメモリをリード (ベリファイデータは 16 ビットで読み出す) するとラッチしたアドレスのデータが読み出されます。このリード動作は、ダミーライト後、(t_{spvr}) μs 以上置いてから行ってください。次に、書き込んだ元データとベリファイデータを比較し、再書き込みデータを演算 (図 17.11 参照) し、RAM に転送します。128 バイト分のデータのベリファイが完了後、プログラムベリファイモードを解除し、(t_{cpv}) μs 以上の待機時間を置いて、FLMCR1 の SWE ビットをクリアしてください。再度書き込みが必要な場合は、再度プログラムモードに設定し、同様にプログラム/プログラムベリファイシーケンスを繰り返してください。プログラム/プログラムベリファイフローの繰り返しの最大値は、最大書き込み回数 (N) で表されます。SWE 解除後、(t_{csw}) μs 以上の待機時間を置いてください。

プログラム/プログラムベリファイフローの注意点

- (1) 本LSIのプログラム/プログラムベリファイフローでは、128バイト単位での書き込みアルゴリズムとなります。
128バイト単位の書き込みのため、ライトする先頭アドレスの下位8ビットは、H'00またはH'80でなければなりません。
- (2) フラッシュメモリに128バイトのデータを連続ライトするには、バイト単位転送で行います。
また128バイト以下のデータを書き込む際にも、128バイトのデータ転送が必要です。つまり、必要のないアドレスへの書き込みは、データをH'FFにして書き込みを行ってください。
- (3) ベリファイデータは、ワード単位で読み出します。
- (4) FLMCR1のPビットがセットされている期間、書き込みパルスが印加されてフラッシュメモリへの書き込みが実施されます。本LSIでは、デバイスへの電圧ストレスや書き込むデータの信頼性を損なうことがないように、プログラム/プログラムベリファイフローの過程で次のように書き込みパルスを印加してください。
 - (a) 書き込みパルス印加後、プログラムベリファイモードでベリファイリードして1が読み出されたビットに対して、もう一度書き込みパルスを印加してください（再書き込み処理）。
128バイトの書き込みデータで、すべての0書き込みビットがベリファイリードして0が読み出されると、プログラム/プログラムベリファイフローが終了となります。本LSIでは、再書き込み処理によるループ回数が、最大書き込み回数(N)の最大値以下になることが保証されます。
 - (b) 書き込みパルス印加後、プログラムベリファイモードでベリファイリードして0が読み出されたビットに対しては、書き込み完了と判定されます。書き込みが完了したビットに対しては、次の処理が必要です。
 - プログラム/プログラムベリファイフロー中の早い段階で書き込み完了した場合
再書き込み処理ループ回数が1~6回目で書き込み完了した場合は、当該ビットへの追加書き込みを実施してください。また、追加書き込みは、ある再書き込み処理のときに初めてベリファイリードが0となったビットのみに実施してください。
 - プログラム/プログラムベリファイフロー中の遅い段階で書き込み完了した場合
再書き込み処理ループ回数が7回目以降で書き込み完了した場合は、当該ビットへの追加書き込みは必要ありません。
 - (c) 128バイトの中で、他のビットが書き込み未完了の場合、再書き込み処理を実施します。一度書き込みが完了したと判定されたビットでも、それ以降のベリファイリードで1が読み出された場合には、当該ビットに対してもう一度書き込みパルスを印加してください。
- (5) FLMCR1のPビットをセットする期間(書き込みパルス幅)は、プログラム/プログラムベリファイフローの過程で次のように切り換えてください。ウェイト時間の詳細仕様は、「21.2.6 フラッシュメモリ特性」を参照してください。

項目	記号	項目	記号
Pビットセット後の ウェイト時間	tsp	再書き込みループ回数 (n) が 1~6 回目の場合	tsp30
		再書き込みループ回数 (n) が 7 回目以降の場合	tsp200
		追加書き込み処理の場合*	tsp10

【注】 * 追加書き込み処理は、再書き込みループ回数 (n) が 1~6 回目の場合のみ必要となります。

- (6) 本LSIのプログラム/プログラムベリファイのフローチャートを図17.11に示します。
上記の注意点を網羅するためには、再書き込み処理を実施するビット、追加書き込み処理を実施するビットは下記の演算によって決定する必要があります。
書き込みの進行に応じて、再書き込みのデータおよび追加書き込みのデータは変化しますので、RAM上に次のデータ格納エリア (各128バイト) を準備することを推奨します。

表 17.8 再書き込みデータ演算表

(D)	書き込みパルス印加後の ベリファイリード結果 (V)	(X) 演算結果	コメント
0	0	1	書き込み完了のため、再書き込み処理は実施しない
0	1	0	書き込み未完了のため、再書き込み処理を実施する
1	0	1	
1	1	1	消去状態のまま、何も実施しない

【記号説明】

(D) : 書き込みを実施するビットの元データ

(X) : 再書き込みを実施するビットのデータ

表 17.9 追加書き込みデータ演算表

(X')	書き込みパルス印加後の ベリファイリード結果 (V)	(Y) 演算結果	コメント
0	0	0	書き込みパルス印加により書き込み完了したと判定 追加書き込み処理を実施する
0	1	1	書き込みパルス印加により書き込みは未完了 追加書き込み処理は実施しない
1	0	1	既に書き込みは完了している 追加書き込み処理は実施しない
1	1	1	消去状態のまま、何も実施しない

【記号説明】

(Y) : 追加書き込みを実施するビットのデータ

(X') : ある再書き込みループで再書き込みを実施するビットのデータ

- (7) 本LSIのプログラム/プログラムベリファイフローの過程では、追加書き込み処理を実施する必要があります。
しかし、128バイト単位の書き込みが一度終了した後、同一のアドレスエリアに追加で書き込みを行わないでください。書き換えを実施する場合は、必ず一度消去を行ってから書き込みを実施してください。一度プログラム/プログラムベリファイが終了したアドレスへ追加書き込みを実施した場合、読み出しなど正常動作は保証されませんので注意してください。

17. ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

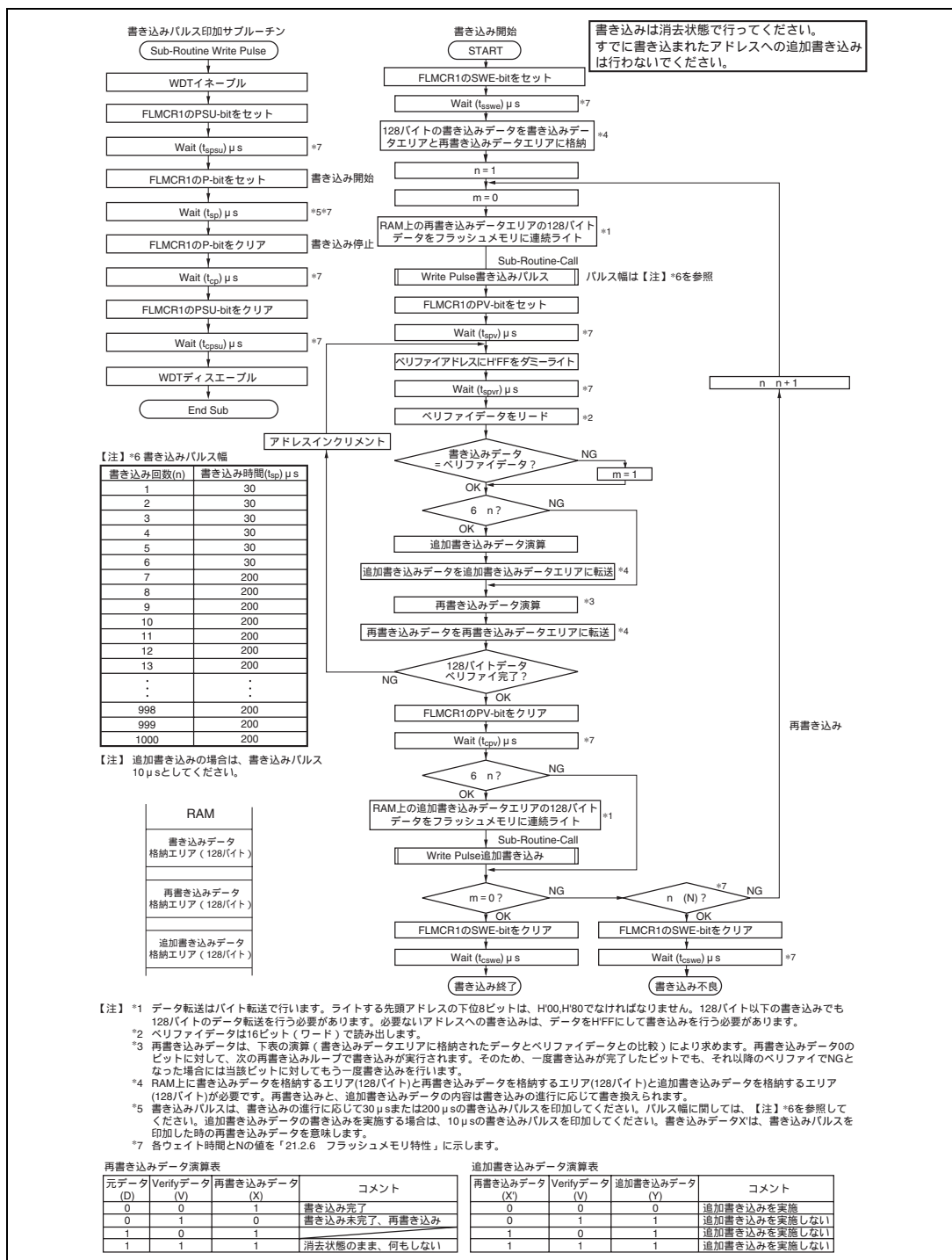


図 17.11 プログラム/プログラムペリファイフロー (128 バイト書き込み)

17.6.3 イレースモード

フラッシュメモリの消去は 1 ブロックごとに、図 17.12 に示す 1 ブロック消去のフローチャート(単一ブロック消去)に沿って行ってください。

フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1) の各ビットのセット/クリア後のウェイト時間および最大消去回数 (N) を「21.2.6 フラッシュメモリ特性」の表 21.19 に示します。

フラッシュメモリ内容の消去は、FLMCR1 の SWE ビットを 1 にセット後、(tsswe) μ s 以上の時間が経過してから、消去ブロック指定レジスタ 1、2 (EBR1、EBR2) で消去するフラッシュメモリのエリアを 1 ビット設定してください。次にプログラムの暴走などにより過剰時間消去を行わないようにするために、ウォッチドッグタイマを設定します。WDT のオーバフロー周期は (tse) ms + (tseu + tce + tcesu) μ s より大きく設定してください。その後、FLMCR1 の ESU ビットをセットすることで、イレースモードへの準備 (イレースセットアップ) を行います。その後、(tseu) μ s 以上の時間が経過後、FLMCR1 の E ビットをセットすることで、動作モードはイレースモードへ遷移します。E ビットが設定されている時間が消去時間となり、消去時間は (tse) ms を超えないようにしてください。

【注】 フラッシュメモリの消去において、消去を開始する前にプレライト (消去するメモリのデータをすべて 0 にする) を行う必要はありません。

17.6.4 イレースベリファイモード

イレースベリファイモードは、メモリを消去した後データを読み出し、正常に消去されているかどうかを確認するモードです。

一定の消去時間経過後、FLMCR1 の E ビットをクリアします。その後、(tce) μ s 以上の時間が経過してから ESU ビットをクリアすることでイレースモードを解除します。イレースモード解除の後には、ウォッチドッグタイマの設定も解除します。その後、FLMCR1 の EV ビットをセットすることで、動作モードはイレースベリファイモードへ遷移します。イレースベリファイモードでは、リードする前にリードするアドレスにデータ H'FF をダミーライトしてください。ダミーライトは (tsev) μ s 以上の時間が経過してから行ってください。この状態でフラッシュメモリをリード (ベリファイデータは 16 ビットで読み出す) するとラッチしたアドレスのデータが読み出されます。このリード動作は、ダミーライト後、(tsevr) μ s 置いてから行ってください。読み出したデータが消去 (データがすべて 1) されていた場合、次のアドレスをダミーライトし、イレースベリファイを行います。読み出したデータが未消去の場合、再度イレースモードに設定し、同様にイレース/イレースベリファイシーケンスを繰り返します。

イレース/イレースベリファイの繰り返しの最大値は、最大消去回数 (N) によって表されます。ベリファイ完了後、イレースベリファイモードを解除し、(tcev) μ s 以上の待機時間を置いてください。通常モードに遷移するには、FLMCR1 の SWE ビットを解除し、(tcswe) μ s 以上の待機時間を置いてください。

複数ブロックを消去する場合は、次に消去するブロックのエリアを EBR1 / EBR2 によって 1 ビットのみ設定し、同様にイレース/イレースベリファイシーケンスを繰り返します。

17. ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

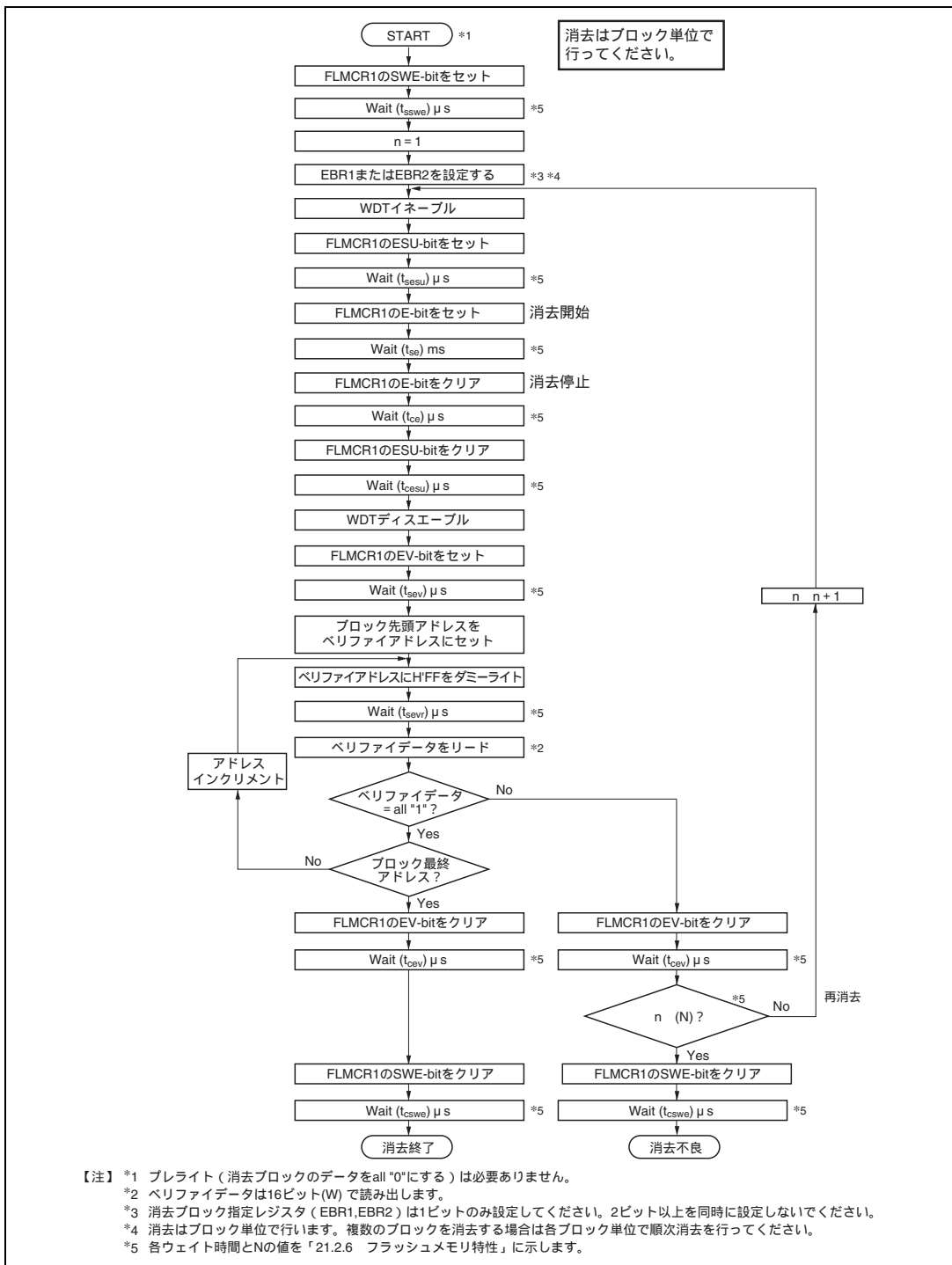


図 17.12 イレース/イレースペリファイフロー（単一ブロック消去）

17.7 プロテクト

フラッシュメモリに対する書き込み・消去プロテクトは、ソフトウェアプロテクトとハードウェアプロテクトとエラープロテクトの3種類あります。

17.7.1 ハードウェアプロテクト

ハードウェアプロテクトとは、フラッシュメモリに対する書き込み/消去が強制的に禁止、中断された状態のことで、フラッシュメモリコントロールレジスタ1 (FLMCR1)、消去ブロック指定レジスタ1 (EBR1)、消去ブロック指定レジスタ2 (EBR2) の設定はリセットされます。エラープロテクト状態では、FLMCR1、FLMCR2、EBR1、EBR2 の設定は保持し、P ビットおよびE ビットはセット可能ですが、プログラムモードおよびイレースモードへは遷移しません (表 17.10 参照)。

表 17.10 ハードウェアプロテクト

項目	説明	機能		
		書き込み	消去	ベリファイ
FWE 端子プロテクト	<ul style="list-style-type: none"> FWE 端子に Low レベルが入力されているときには、FLMCR1、EBR1、EBR2 は初期化され、書き込み/消去プロテクト状態になります。 	不可 ^{*1}	不可 ^{*3}	不可
リセット、スタンバイプロテクト	<ul style="list-style-type: none"> リセット (WDT によるオーバフローリセットも含む) およびスタンバイ時は、FLMCR1、FLMCR2、EBR1、EBR2 は初期化され、書き込み/消去プロテクト状態になります。 RES 端子によるリセットでは、電源投入後発振が安定するまで RES 端子を Low レベルに保持しないとリセット状態になりません。また、動作中のリセットは AC 特性に規定した RES パルス幅の間 RES 端子を Low レベルに保持してください。^{*4} 	不可	不可 ^{*3}	不可
エラープロテクト	<ul style="list-style-type: none"> フラッシュメモリへの書き込み/消去中にマイコン動作の異常を検出 (エラー発生 (FLER=1)) した場合にエラープロテクトが有効となります。このとき FLMCR1、EBR1、EBR2 の設定は保持しますが、エラーが発生した時点で、書き込み/消去を強制的に中断します。エラープロテクトの解除は RES 端子によるリセットおよび WDT リセットまたはハードウェアスタンバイのみです。 	不可	不可 ^{*3}	可 ^{*2}

【注】 *1 フラッシュメモリとオーバーラップした RAM エリアは除きます。

*2 書き込み中の 128 バイトのプログラムベリファイは可能です。

消去中の 1 ブロックのイレースベリファイは可能です。

*3 全ブロックが消去不可となり、ブロック別の指定はできません。

*4 「4.2.2 リセットシーケンス」および「17.11 フラッシュメモリの書き込み/消去時の注意」を参照してください。H8/3026F-ZTAT では、動作中のリセット期間は最低 20 システムクロック必要です。

17.7.2 ソフトウェアプロテクト

ソフトウェアプロテクトは、消去ブロック指定レジスタ 1 (EBR1)、消去ブロック指定レジスタ 2 (EBR2)、RAM コントロールレジスタ (RAMCR) の RAMS ビットを設定することで行えます。ソフトウェアプロテクトでは、フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1) の P ビットまたは E ビットをセットしても、プログラムモードまたはイレースモードへは遷移しません (表 17.11 参照)。

表 17.11 ソフトウェアプロテクト

項目	説明	機能		
		書き込み	消去	ベリファイ
ブロック指定プロテクト	<ul style="list-style-type: none"> 消去ブロック指定レジスタ 1 (EBR1)、消去ブロック指定レジスタ 2 (EBR2) の設定により*²、ブロック毎に消去プロテクトが可能。ただし書き込みに対するプロテクトは無効です。 EBR1、EBR2 を H'00 に設定すると全ブロックが消去プロテクト状態になります。 	-	不可	可
エミュレーションプロテクト	<ul style="list-style-type: none"> RAM コントロールレジスタ (RAMCR) の RAMS ビットを 1 にセットすることにより、全ブロックの書き込み/消去プロテクト状態になります。 	不可* ¹	不可* ³	可

【注】 *1 フラッシュメモリとオーバラップした RAM エリアへの書き込みは可能です。

*2 EBR1、EBR2 のビットは消去時以外は H'00 にしてください。

*3 全ブロックが消去不可となり、ブロック別の指定はできません。

17.7.3 エラープロテクト

エラープロテクトは、フラッシュメモリへの書き込み/消去中*¹のマイコンの暴走や書き込み/消去アルゴリズムに沿っていない動作をした場合に発生する異常を検出し、書き込み/消去動作を強制的に中断するプロテクトです。書き込み/消去動作を中断することで、過剰書き込みや過剰消去によるフラッシュメモリへのダメージを防止します。

フラッシュメモリへの書き込み/消去中にマイコンが異常動作すると、FLMCR2 の FLER ビットが 1 にセットされ、エラープロテクト状態へ遷移します。このとき、FLMCR1、FLMCR2、EBR1、EBR2 の設定*³は保持されますが、エラーが発生した時点でプログラムモードまたはイレースモードは強制的に中断されます。P ビット、E ビットの再設定を行ってもプログラムモードまたはイレースモードへ遷移することはできません。ただし、PV ビット、EV ビットの設定は有効なので、ペリファイモードへの遷移は可能です。*²

FLER ビットのセット条件は、

- (1) 書き込み/消去中に当該アドレスエリアのフラッシュメモリを読み出したとき(ベクタリードおよび命令フェッチを含む)
- (2) 書き込み/消去中の例外処理(リセット不当命令、トラップ命令、ゼロ除算時の例外処理は除く)開始直後
- (3) 書き込み/消去中にSLEEP命令(ソフトウェアスタンバイを含む)を実行したとき
- (4) 書き込み/消去中にバス権を解放したとき

エラープロテクト解除は、リセット($\overline{\text{RES}}$ 端子、WDT リセット)またはハードウェアスタンバイのみで行われます。

- 【注】*¹ FLMCR1 の P ビットまたは E ビットが 1 にセットされた状態です。この状態では NMI 入力が禁止されますので、注意してください。
- *² 書き込み中の 128 バイトのプログラムペリファイは可能です。
また消去中の 1 ブロックのイレースペリファイは可能です。
- *³ FLMCR1、EBR1、EBR2 へのライトは可能です。
ただしエラープロテクト状態でソフトウェアスタンバイモードに遷移した場合は、レジスタは初期化されます。

図 17.13 にフラッシュメモリの状態遷移図を示します。

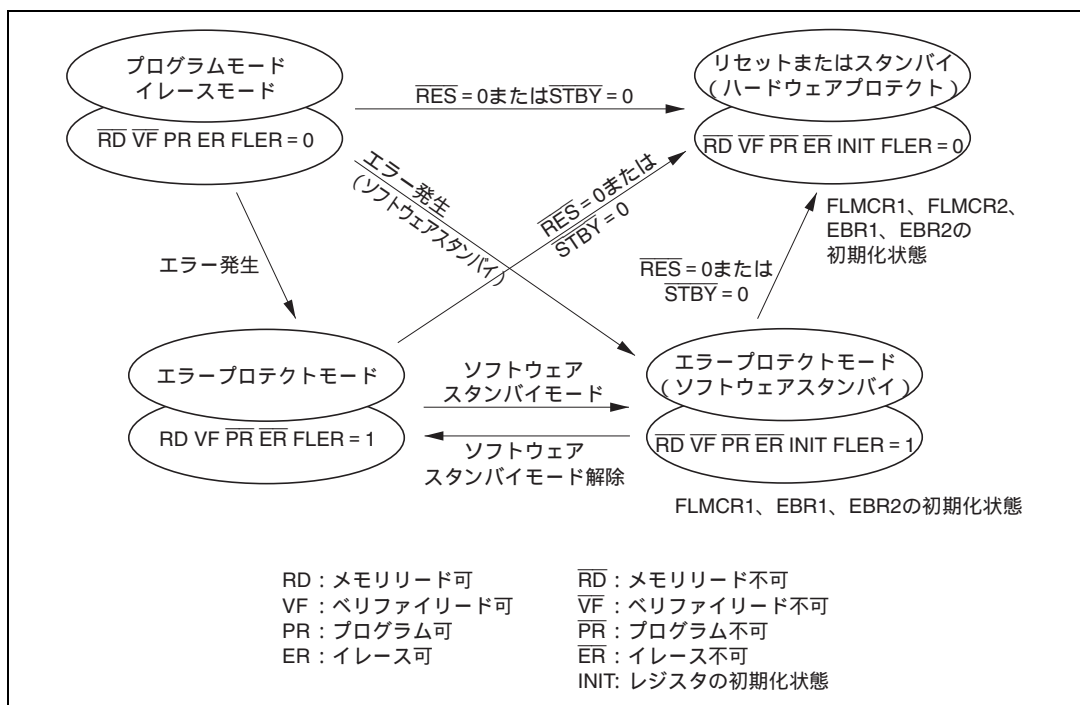


図 17.13 フラッシュメモリの状態遷移図

(モード 5、7 (内蔵 ROM が有効) で FWE 端子に High レベル印加時)

エラープロテクト機能は、FLER ビットのセット条件以外の異常動作に対しては無効です。また、このプロテクト状態に遷移するまでに相当な時間が経過している場合は、すでにフラッシュメモリにダメージを与えている可能性もあります。したがって、この機能ではフラッシュメモリへのダメージを完全に防止することはできません。

このため、このような異常動作を防止するためには、フラッシュライトイネーブル (FWE) が印加された状態で書き込み / 消去アルゴリズムに従って正しく動作させること、およびマイコンの異常をウォッチドッグタイマ等でマイコン内外で常に監視することが必要です。また、このプロテクトモードへ遷移した時点でのフラッシュメモリは誤書き込み、誤消去の状態であったり、強制停止によって書き込みや消去が不十分な場合があります。このような場合、必ずブートモードによる強制復帰 (プログラムの再書き込み) を行ってください。ただし、過剰書き込み、過剰消去によってブートモードが正常に起動されない場合があります。

17.8 RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション

RAM でフラッシュメモリに書き換えるデータをリアルタイムにエミュレートするために、RAM コントロールレジスタ (RAMCR) で設定したフラッシュメモリのエリアに RAM の一部を重ね合わせて使うことができます。RAMCR の設定後はフラッシュメモリのエリアとフラッシュメモリに重ね合わせた RAM エリアの 2 エリアからアクセスできます。エミュレーション可能なモードは、ユーザーモード、およびユーザープログラムモードです。図 17.14 にフラッシュメモリのリアルタイムな書き換えをエミュレートする例を示します。

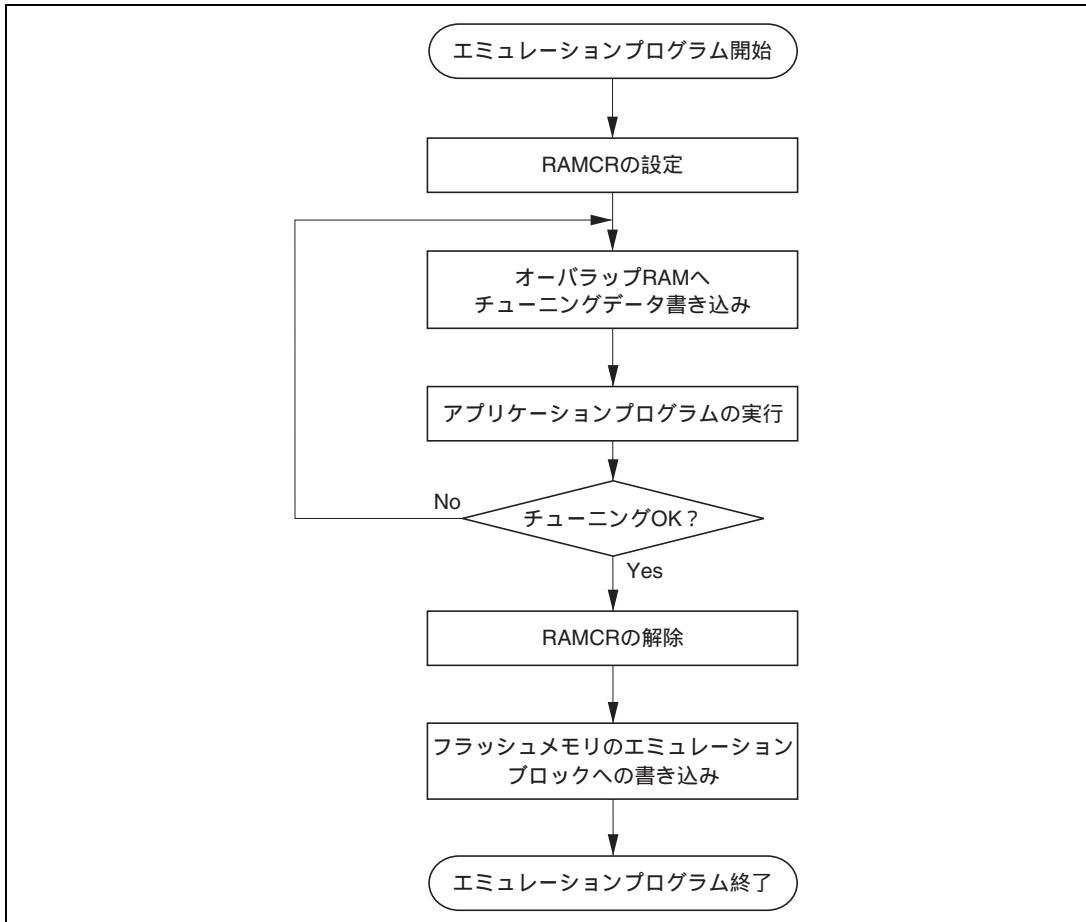


図 17.14 RAM によるエミュレーションフロー

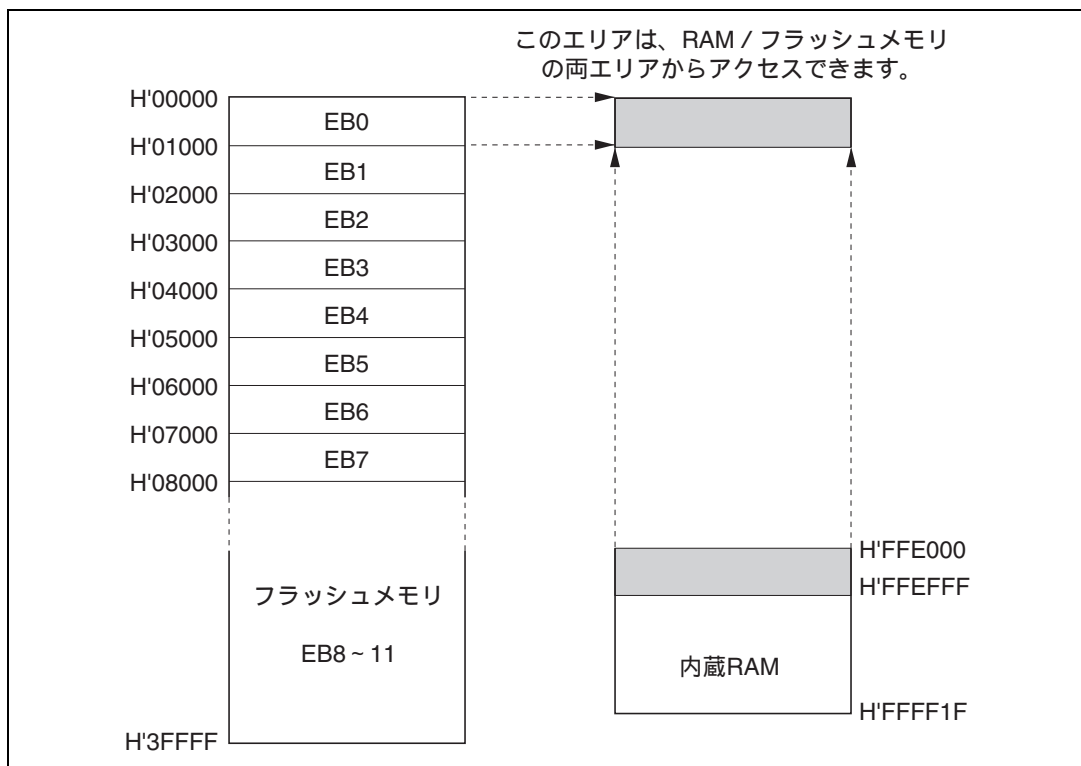


図 17.15 RAM のオーバーラップ動作例

フラッシュメモリのブロックエリア (EB0) をオーバーラップさせる例

- リアルタイムな書き換えを必要とするエリア (EB0) にRAMの一部をオーバーラップさせるには、RAMCRのRAMSビット、RAM2~0ビットを1、0、0、0に設定してください。
- リアルタイムな書き換えは、オーバーラップさせたRAMを使って行います。
- 書き換えデータ確定後、RAMSビットをクリアしてRAMのオーバーラップを解除します。
- オーバーラップさせたRAMに書き込まれたデータをフラッシュメモリ空間 (EB0) に書き込みます。

- 【注】
- RAMS ビットを 1 にセットすると RAM2~0 の値にかかわらず、フラッシュメモリの全ブロックに対して書き込み / 消去プロテクトが有効となります (エミュレーションプロテクト)。この状態では FLMCR1 の P ビットまたは E ビットをセットしてもプログラムモード、イレースモードへは遷移しません。フラッシュメモリエリアに実際に書き込み / 消去を行う場合は RAMS ビットを 0 にクリアしてください。
 - RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション機能を使用中に、消去アルゴリズムに沿ったソフトウェアを実行しても RAM エリアを消去することはできません。
 - ブロックエリア (EB0) はベクタテーブルを含みます。RAM エミュレーションする場合、オーバーラップ RAM にはベクタテーブルが必要となります。
 - オンボードプログラミングモードと同様に、FWE の印加 / 解除時は誤書き込み / 誤消去を防止するための注意が必要です。特に FWE の印加中のプログラム暴走等による誤書き込み / 誤消去を防止するため、エミュレーション機能を使用中でも FLMCR1 の PSU ビット、P ビット、ESU ビット、E ビットを 1 にセットしているときはウォッチドッグタ

- イマを設定してください。
5. エミュレーション機能を使用しているときも、通常書き込み/消去と同様に、FLMCR1 の P ビット、E ビットを 1 にセットしている状態では NMI 入力禁止されます。
なお、P ビットおよび E ビットはリセット時(ウォッチドッグタイマのリセットを含む)スタンバイモード時、FWE 端子に High レベルが入力されていないとき、または FWE 端子に High レベル印加状態で FLMCR1 の SWE が 0 のときにクリアされます。

17.9 NMI 入力 of 禁止条件

フラッシュメモリへの書き込み / 消去中 (FLMCR1 の P ビットまたは E ビットがセット)、およびブートモードでのブートプログラム実行中*1 は書き込み / 消去中を最優先とするため NMI 入力を含むすべての割り込みを禁止してください。

これは以下のような動作状態を回避することを目的としています。

- (1) 書き込み、消去中に割り込みが発生することにより、書き込み / 消去アルゴリズムに違反し、正常な動作が保証できなくなる。
- (2) 書き込み / 消去中の割り込み例外処理ではベクタリードが正常にできない*2 ため、結果としてマイコンが暴走してしまう。
- (3) ブートプログラム実行中に割り込みが発生すると正常なブートモードのシーケンスが実行できなくなる。

以上のような理由から、オンボードプログラミングモードにおいてのみ例外的に NMI 割り込み入力を禁止する条件が存在しますが、これによって正常な書き込み、消去およびマイコン動作が保証されるものではありません。

このため、フラッシュメモリへの書き込み / 消去を行う場合、マイコンの内部と外部で NMI を含むすべての割り込み要求を (例外処理、バス解放) 禁止する必要があります。また、エラープロテクト状態および RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション中で FLMCR1 の P ビットまたは E ビットが保持された状態でも NMI 割り込みは禁止状態となります。

【注】 *1 内蔵 RAM のブートプログラムエリアに分岐するまでの期間を示します (この分岐は、ユーザプログラムの転送が完了した直後に発生します)。このため、RAM エリアに分岐したあとは、書き込み / 消去以外の状態では NMI 入力が可能となります。

したがってユーザプログラムによる初期書き込み (ベクタテーブルおよび NMI 処理プログラム等の書き込み) が完了するまでは、マイコン内外で割り込み要求を禁止する必要があります。

- *2 この場合、以下の 2 つの理由によってベクタリードが正常に行われません。
- ・書き込み、消去中 (FLMCR1 の P ビットまたは E ビットがセット) にフラッシュメモリのリードを行っても正しい値を読み出すことはできません (値は不定)。
 - ・割り込みベクタテーブルに値がまだ書き込まれていない場合、割り込み例外処理が正しく実行されません。

17.10 フラッシュメモリの PROM モード

本 LSI では、フラッシュメモリの書き込み / 消去可能なモードとして、オンボードプログラミングモード以外に PROM モードがあります。PROM モードでは、ルネサス 256k バイトフラッシュメモリ内蔵マイコンのデバイスタイプをサポートしている汎用 PROM ライタを用いて、内蔵 ROM に自由にプログラムを書き込むことができます。

17.10.1 ソケットアダプタとメモリマップ

PROM ライタを用いた PROM モードでは、メモリ読み出し (ベリファイ)、書き込み、フラッシュメモリ初期化 (全面消去) が可能です。その際には、汎用 PROM ライタに専用の変換ソケットアダプタを取り付けて行います。表 17.12 にソケットアダプタの型名を示します。本 LSI の PROM モードでは、表 17.12 のソケットアダプタを必ず使用してください。

表 17.12 H8/3026F-ZTAT ソケットアダプタ型名

製品型名	パッケージ名	ソケットアダプタ型名	メーカ
HD64F3026F	100 ピン QFP (FP-100B)	TBD	ミナト エレクトロニクス (株)
HD64F3026TE	100 ピン TQFP (TFP-100B)	TBD	
HD64F3026FP	100 ピン QFP (FP-100A)	TBD	
HD64F3026F	100 ピン QFP (FP-100B)	TBD	データ・アイ・オー・ ジャパン (株)
HD64F3026TE	100 ピン TQFP (TFP-100B)	TBD	
HD64F3026FP	100 ピン QFP (FP-100A)	TBD	

また、下記に PROM モード時のメモリマップを示します。

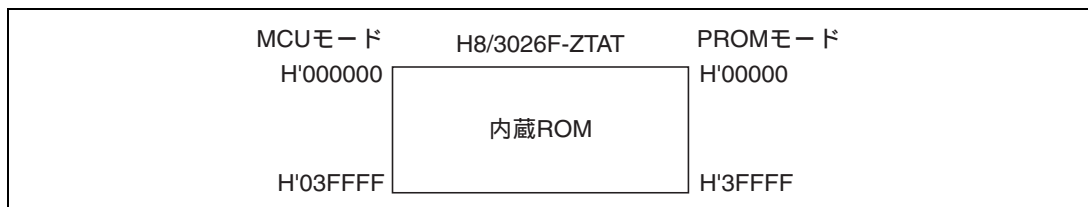


図 17.16 PROM モード時のメモリマップ

17.10.2 PROM モード使用時の注意事項

- (1) PROMモード時の128バイト書き込み単位への書き込みは、1回のみとします。すでに書き込まれたアドレスへの書き換えは、消去を行った後に書き込みを実施してください。
- (2) オンボード書き込み / 消去を行ったデバイスに対して、それをPROMライターを用いて書き換えを行う場合は、一度消去を行った後に書き込みを実施することを推奨します。
- (3) ルネサス出荷品の初期状態は、消去状態です。消去来歴不明サンプルに対しては、初期化(消去)レベルをチェック・補正するために消去の実施を推奨します。
- (4) 本LSIでは、汎用EPROMのような製品識別モードをサポートしていませんので、PROMライターにデバイス名を自動設定することができません。
- (5) 本LSIのPROMモードに適合するPROMライターおよびそのプログラムバージョンに関しては、ソケットアダプタの取り扱い説明書等を参照してください。

17.11 フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意

オンボードプログラミングモード、RAM エミュレーション機能および PROM モード使用時の注意事項を示します。

(1) 規定された電圧、タイミングで書き込み / 消去を行ってください。

定格以上の電圧を印加した場合、製品の永久破壊に至ることがあります。

PROM ライタは、ルネサス製 256k バイトフラッシュメモリ内蔵マイコンデバイスタイプをサポートしているものを使用してください。

(2) 電源投入 / 切断時の注意 (図 17.17 ~ 17.18 参照)

FWE 端子への High レベル印加は V_{CC} 確定後に行ってください。また V_{CC} を切断する前に FWE 端子を Low レベルにしてください。

V_{CC} 電源の印加 / 切断時は FWE 端子を Low レベルに固定し、フラッシュメモリをハードウェアプロテクト状態にしてください。

この電源投入 / 切断のタイミングは、停電等による電源の切断、再投入時にも満足するようにしてください。このタイミングが守られない場合は、マイコンの暴走等によって過剰書き込み、過剰消去となりメモリセルが正常に動作しなくなることがありますので十分注意してください。

(3) FWE 端子の印加 / 解除の注意

FWE 端子の印加は、マイコン動作が確定した状態で行ってください。マイコンが動作確定状態を満足しない場合は、FWE 端子を Low レベルに固定し、プロテクト状態としてください。

FWE 端子印加 / 解除では、フラッシュメモリへの誤書き込み / 誤消去を防止するため、以下に示すような注意が必要です。

V_{CC} 電圧が定格電圧の範囲で安定している状態で FWE 端子に印加してください。

マイコンの V_{CC} 電圧が定格電圧を満足しない状態で FWE 端子に印加すると、マイコン動作が不確定の状態であることから、フラッシュメモリに誤って書き込み / 消去を行ってしまう可能性があります。

発振が安定している状態 (発振安定時間経過後) で FWE 端子に印加してください。

V_{CC} 電源投入時では、発振安定時間の間、 \overline{RES} 端子を Low レベルに保持した後に、FWE 端子に印加してください。発振が停止した状態や不安定な状態で、FWE 端子の印加は行わないでください。

ブートモードでは、FWE 端子の印加 / 解除はリセット中に行ってください。

ブートモードへの遷移では、FWE=High レベル入力と $MD_2 \sim MD_0$ の設定は \overline{RES} 入力が Low 期間中に行ってください。このとき FWE と $MD_2 \sim MD_0$ 入力は、リセット解除タイミングに対してモードプログラミングセットアップ時間 (t_{MDS}) を満足する必要があります。ブートモードから他のモードへ遷移する場合も \overline{RES} 解除タイミングに対して、モードプログラミングセットアップ時間が必要です。

動作中のリセットでは、最低 20 システムクロックの間、 \overline{RES} 端子を Low レベルにする必要があります。

ユーザプログラムモードでは、 \overline{RES} 入力にかかわらず、FWE=High / Low の切り替えが可能です。

また、フラッシュメモリ上でプログラム実行中でも、FWE 入力の切り替えが可能です。

プログラムが暴走していない状態で FWE を印加してください。

FWE 端子の印加時は、ウォッチドッグタイマ等でプログラム実行状態を監視することが必要です。

17. ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

FWE 端子の解除は FLMCR1 の SWE、ESU、PSU、EV、PV、E、P ビットをクリアした状態で行ってください。

FWE 端子の印加 / 解除時に、誤って SWE、ESU、PSU、EV、PV、E、P ビットをセットしないでください。

(4) FWE 端子に常時 High レベルを印加しないでください。

プログラム暴走等による誤書き込み / 誤消去を防止するため、FWE 端子に High レベルを印加するのは、フラッシュメモリに書き込み / 消去を行うときのみ (RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション実行時も含む) としてください。また、FWE 端子に常時 High レベルを印加するようなシステム構成は避けてください。High レベル印加中においても、過剰書き込み / 過剰消去にならないように、ウォッチドッグタイマを起動し、プログラムの暴走等に対応できるようにしてください。

(5) フラッシュメモリへの書き込み / 消去は推奨するアルゴリズムに従って行ってください。

推奨アルゴリズムでは、デバイスへの電圧ストレスあるいはプログラムデータの信頼性を損なうことなく書き込み / 消去を行うことができます。

FLMCR1 の P ビットおよび E ビットをセットするときは、プログラムの暴走等に備えてあらかじめウォッチドッグタイマを設定してください。

また、P ビットおよび E ビットをセットしている間に、MOV 命令等でフラッシュメモリ空間へのアクセスを行うことは禁止されています。

(6) SWE ビットのセット / クリアは、フラッシュメモリ上のプログラム実行中に行わないでください。

フラッシュメモリ上のプログラム実行とデータの読み出しは、SWE ビットをクリアした後に行ってください。

SWE ビットをセットするとフラッシュメモリのデータを書き換えることができますが、ベリファイ (プログラム / イレース中のベリファイ) 以外の目的で、フラッシュメモリをアクセスしないでください。

FWE 端子に High レベルを入力した状態で、RAM によるエミュレーション機能を使用する場合も同様に、フラッシュメモリ上のプログラム実行とデータの読み出しは、SWE ビットをクリアした後に行ってください。ただし、フラッシュメモリ空間とオーバラップした RAM エリアについては、SWE ビットのセット / クリアにかかわらずリード / ライト可能です。

また、SWE ビットをクリアした後は、ウェイト時間が必要です。詳細は「21.2.6 フラッシュメモリ特性」の表 21.19 を参照してください。

(7) フラッシュメモリのプログラム中または消去中に割り込みを使用しないでください。

FWE 端子に印加している状態では、書き込み / 消去動作 (RAM によるエミュレーションを含む) を最優先とするため、NMI を含むすべての割り込み要求を禁止してください。

また、バス権の解放も禁止する必要があります。

(8) 追加書き込みは行わないでください。書き換えは消去後に行ってください。

オンボードプログラミングでは、128 バイトの書き込み単位ブロックへの書き込みは、1 回のみとしてください。書き換えは、この書き込み単位ブロックがすべて消去された状態で行ってください。

(9) 書き込み前に、正しく PROM ライタに装着されていることを必ず確認してください。

PROM ライタのソケット、ソケットアダプタおよび製品それぞれのインデックスが正しく一致していないと、過剰電流が流れ、製品が破壊されることがあります。

(10) 書き込み中はソケットアダプタや製品に手を触れないでください。

接触不良などにより、書き込み不良になることがあります。

(11) 書き込み、消去、ベリファイモードから通常モードに遷移した後に、読み出しを行う場合は 100 μ s 以上の待ち時間を置いてください。

(12) フラッシュメモリを制御するレジスタ (FLMCR1、FLMCR2、EBR1、EBR2、RAMCR) へのアクセスはバイトアクセスとしてください。

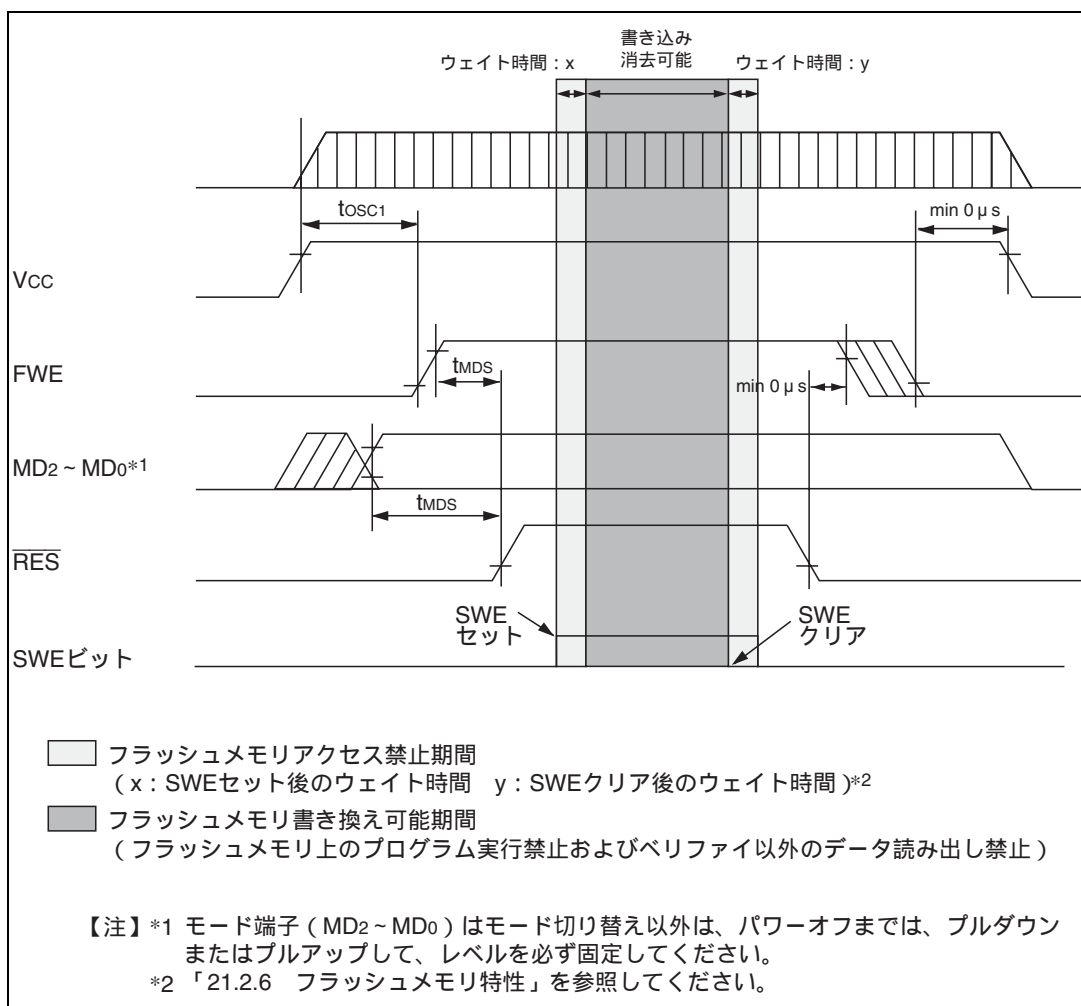


図 17.17 電源投入/切断タイミング (ブートモード)

17. ROM (H8/3026F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

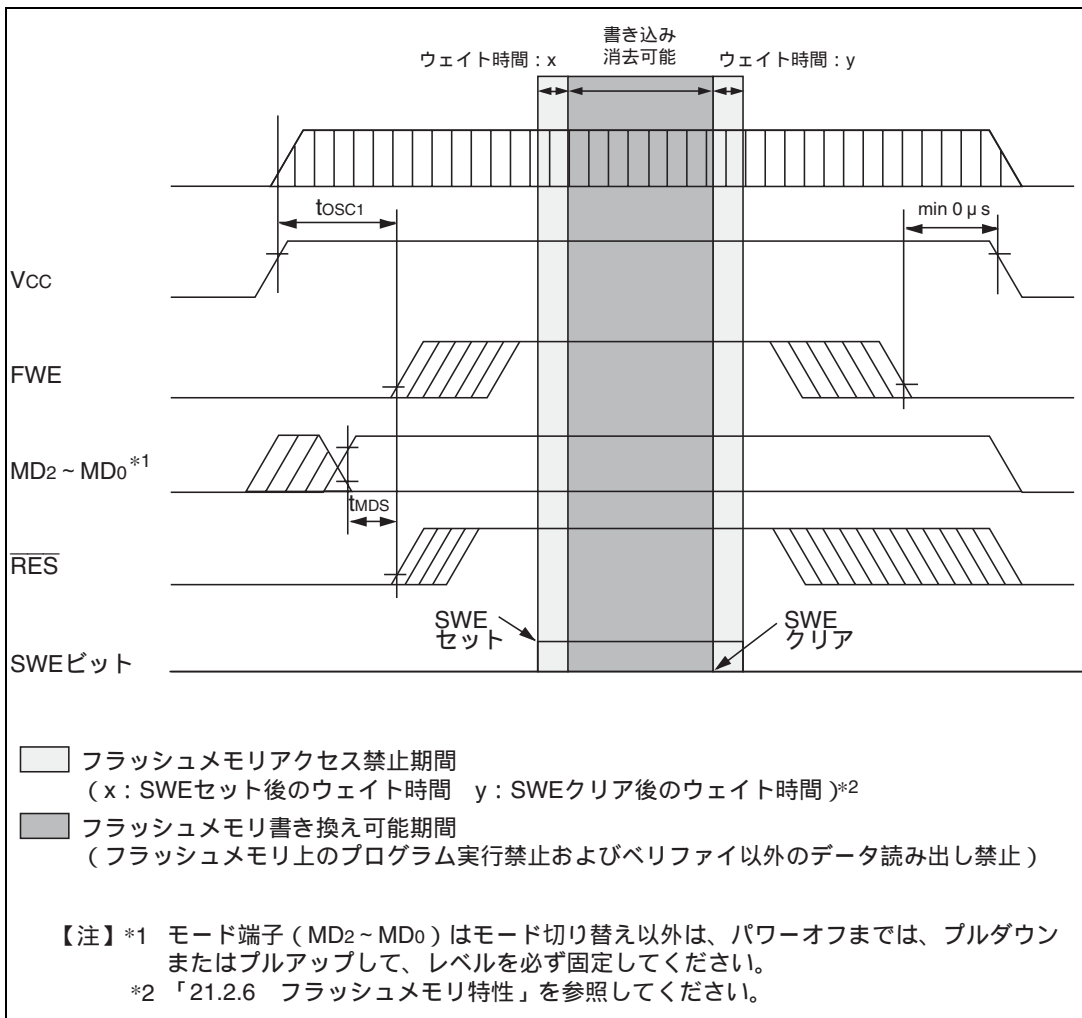


図 17.18 電源投入/切断タイミング (ユーザプログラムモード)

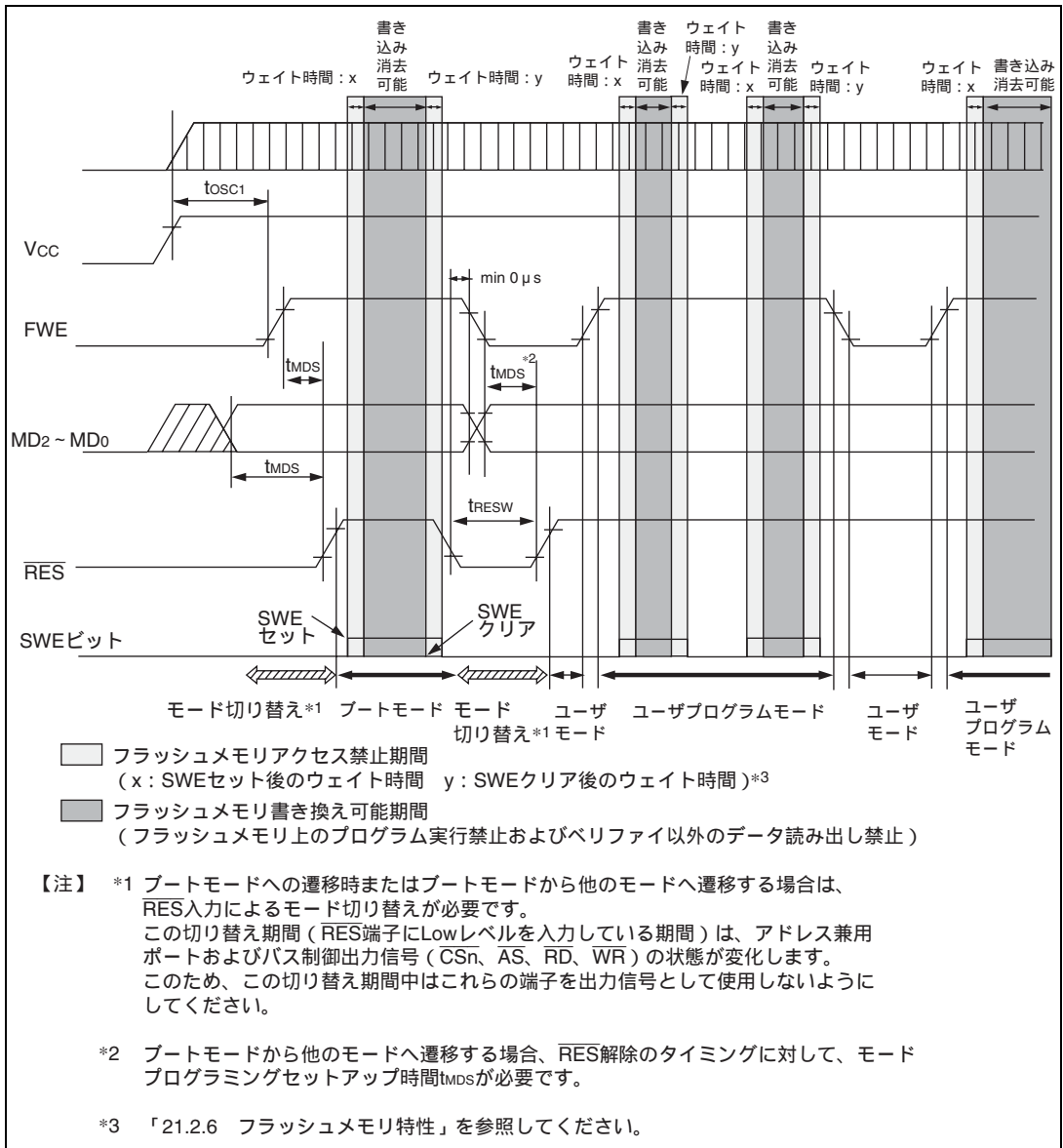


図 17.19 モード遷移タイミング (例：ブートモード ユーザモード ユーザプログラムモード)

17.12 マスク ROM (H8/3026 マスク ROM 品) の概要

17.12.1 ブロック図

ROM のブロック図を図 17.20 に示します。

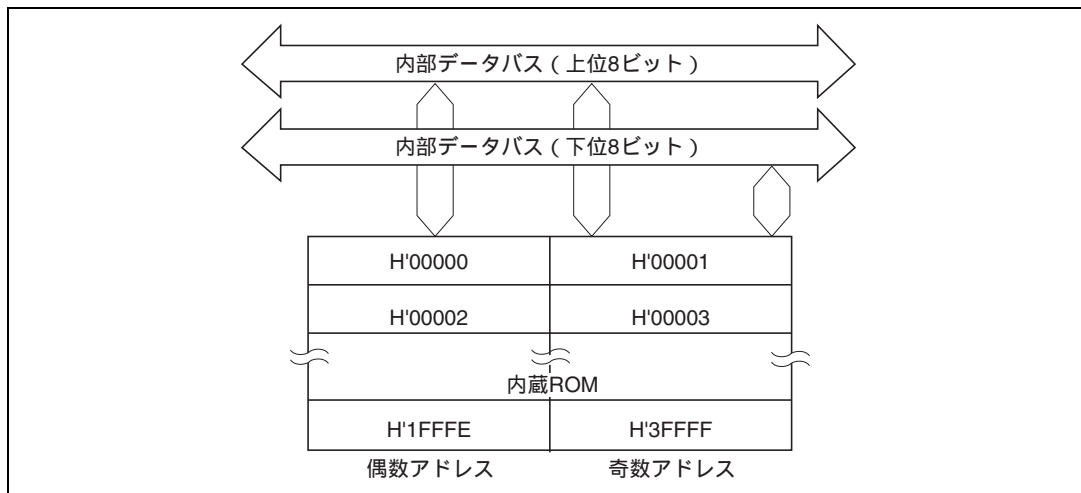


図 17.20 ROM のブロック図 (H8/3026 マスク ROM 品の場合)

17.13 マスク ROM 品発注時の注意

マスク ROM 品の発注時には、下記に注意してください。

- (1) EPROMを使用して発注する場合は、512kバイトEPROMを使用してください。
- (2) ROMデータは、下記の領域をすべてH'FFに満たし、512kバイト版と同じデータ量として発注するようにお願いいたします。これは、EPROMを使用して発注する場合とデータ電送を使用して発注する場合のどちらにも適用します。

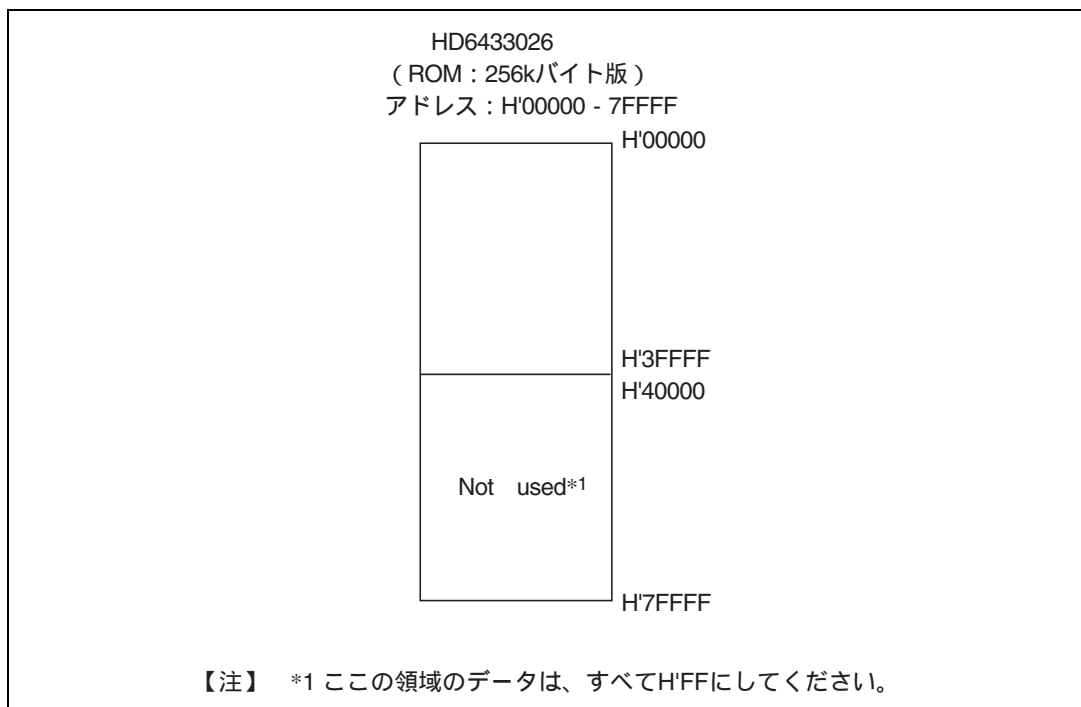


図 17.21 ROM アドレスとデータ

- (3) マスクROM版には、フラッシュメモリ内蔵製品専用のフラッシュメモリのコントロール用レジスタ (FLMCR、EBR、RAMCR、FLMCR、FLMCR1、FLMCR2、EBR1、EBR2) が存在しません。当該アドレスをリードすると、常に1が読み出されます。ライトは無効です。フラッシュメモリ内蔵製品から、マスクROM版への切り替えを行う際には、この点にご注意ください。

17.14 F-ZTAT マイコンのマスク ROM 化時の注意事項

F-ZTAT 版からマスク ROM 版製品に変更するとき、F-ZTAT 用アプリケーションソフトを活用する場合には注意が必要です。

マスク版と F-ZTAT 版ではフラッシュ ROM 用内部レジスタをアクセスした場合、リード値が下記のように異なります。

レジスタ名称	ビット名称	値	ステータス	
			F-ZTAT 版	マスク ROM 版
FLMCR	FWE	0	アプリケーション状態	- (読み出されません)
		1	書き換え状態	アプリケーション状態 (常に 1 が読み出されます)

【注】 F-ZTAT 版製品、ROM サイズの異なる同一グループのマスク ROM 版製品はすべて対象となります。

18. ROM (H8/3024F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

18.1 概要

H8/3024F-ZTAT は 128k バイトのフラッシュメモリを内蔵しています。フラッシュメモリは、CPU と 16 ビット幅のデータバスで接続されており、バイトデータ、ワードデータにかかわらず、2 ステートでアクセスできます。したがって、データの高速度転送が可能です。

内蔵 ROM の有効または無効の設定は表 18.1 に示すように、モード端子 (MD₂ ~ MD₀) により行います。

なお、H8/3024F-ZTAT は、専用の PROM ライタを用いて消去・書き込みができるほか、オンボードでの消去・書き換えが可能です。

表 18.1 動作モードと ROM

モード名	モード端子			内蔵 ROM
	MD ₂	MD ₁	MD ₀	
モード 1 (内蔵 ROM 無効拡張 1M バイトモード)	0	0	1	無効 (外部アドレス空間)
モード 2 (内蔵 ROM 無効拡張 1M バイトモード)	0	1	0	
モード 3 (内蔵 ROM 無効拡張 16M バイトモード)	0	1	1	
モード 4 (内蔵 ROM 無効拡張 16M バイトモード)	1	0	0	
モード 5 (内蔵 ROM 有効拡張 16M バイトモード)	1	0	1	有効
モード 6 (シングルチップノーマルモード)	1	1	0	
モード 7 (シングルチップアドバンスモード)	1	1	1	

18.2 特長

H8/3024F-ZTAT は 128k バイトのフラッシュメモリを内蔵しています。フラッシュメモリの特長を以下に示します。

フラッシュメモリの 4 種類の動作モード

- プログラムモード
- イレースモード
- プログラムベリファイモード
- イレースベリファイモード

書き込み / 消去方式

書き込みは 128 バイト同時書き込みを行います。消去はブロック分割消去 (1 ブロック単位) で行います。全面消去を行う場合は、各ブロック単位に順次行ってください。ブロック分割消去では 1k バイト、28k バイト、32k バイトのブロック単位で任意に設定することができます。

書き込み / 消去時間

フラッシュメモリの書き込み時間は、128 バイト同時書き込みにて 10ms (typ.)、1 バイトあたり換算にて約 80 μ s (typ.)、消去時間は 100ms (typ.) です。

書き換え回数

フラッシュメモリの書き換えは、100 回まで可能です。

オンボードプログラミングモード

オンボードでフラッシュメモリの書き込み / 消去 / ベリファイを行う 2 種類のモードがあります。また、ブートモードでは特に、ホスト側から転送されたプログラムを識別する機能を持ちます。

- ブートモード
- ユーザプログラムモード

ビットレート自動合わせ込み

ブートモードでデータ転送時、ホストの転送ビットレートと本 LSI のビットレートとを自動で合わせるすることができます。

RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション機能

フラッシュメモリと RAM の一部を重ね合わせることで、フラッシュメモリの書き換えをリアルタイムにエミュレートすることができます。

プロテクトモード

ソフトウェアプロテクトモード、ハードウェアプロテクトモードとエラープロテクトの 3 種類のモードがあり、フラッシュメモリの書き込み / 消去 / ベリファイのプロテクト状態を設定することができます。

PROM モード

フラッシュメモリの書き込み / 消去可能なモードとして、オンボードプログラミングモード以外に PROM ライタを用いた PROM モードがあります。

18.2.1 ブロック図

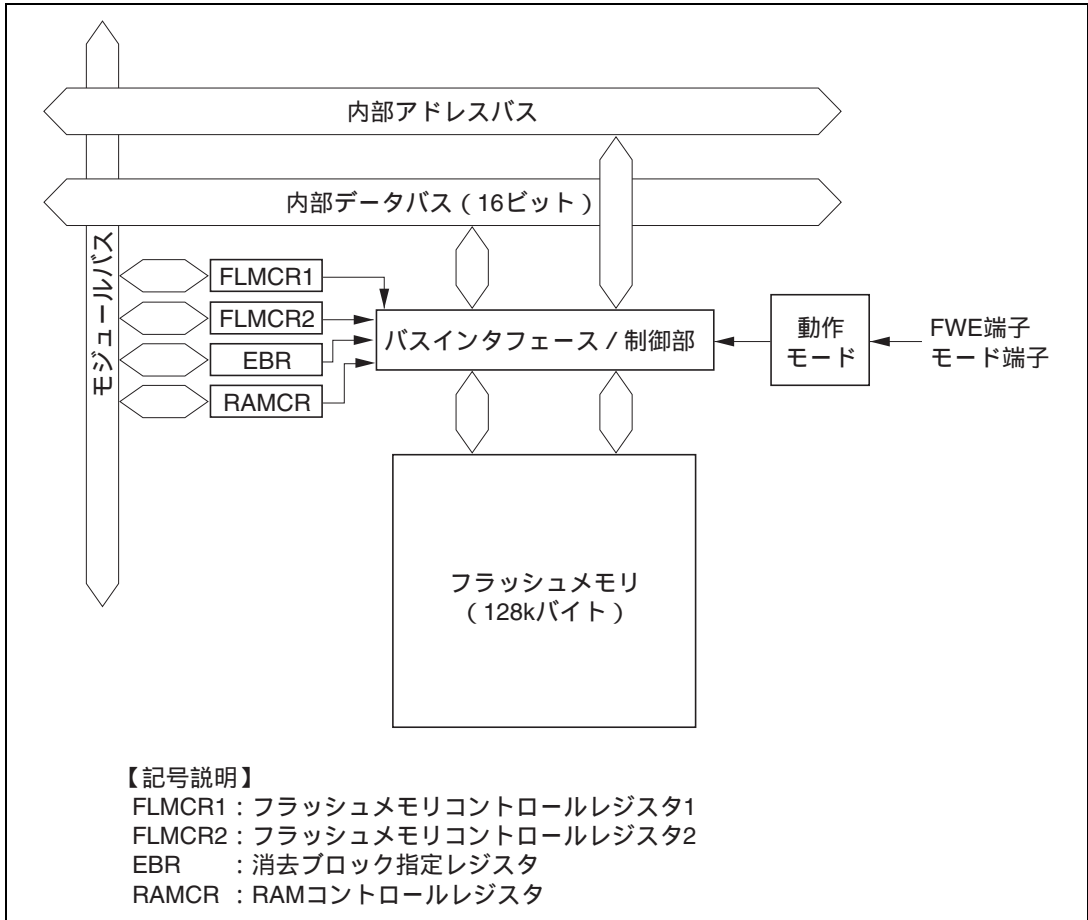


図 18.1 フラッシュメモリのブロック図

18.2.2 端子構成

フラッシュメモリは表 18.2 に示す端子により制御されます。

表 18.2 端子構成

端子名	略 称	入出力	機 能
リセット	$\overline{\text{RES}}$	入力	リセット
フラッシュライトイネーブル	FWE	入力	フラッシュの書き込み / 消去をハードウェアプロテクト
モード 2	MD_2	入力	本 LSI の動作モードを設定
モード 1	MD_1	入力	本 LSI の動作モードを設定
モード 0	MD_0	入力	本 LSI の動作モードを設定
トランスミットデータ	TxD_1	出力	シリアル送信データ出力
レシーブデータ	RxD_1	入力	シリアル受信データ入力

18.2.3 レジスタ構成

内蔵フラッシュメモリが有効のときのフラッシュメモリをコントロールするレジスタを表 18.3 に示します。

表 18.3 レジスタ構成

名 称	略 称	R/W	初期値	アドレス* ¹
フラッシュメモリコントロールレジスタ 1	FLMCR1	R/W	H'00* ²	H'EE030
フラッシュメモリコントロールレジスタ 2	FLMCR2	R	H'00	H'EE031
消去ブロック指定レジスタ	EBR	R/W	H'00	H'EE032
RAM コントロールレジスタ	RAMCR	R/W	H'F1	H'EE077

【注】 FLMCR1、FLMCR2、EBR、RAMCR は 8 ビットのレジスタです。

アクセスはバイトアクセスとしてください。

またこれらはフラッシュメモリ内蔵品専用レジスタです。マスク ROM 内蔵品には存在しません。マスク ROM 内蔵品では、当該アドレスをリードすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。

*1 アドレス下位 16 ビットを示しています。

*2 FWE 端子に High レベルが入力されているときの初期値は H'80 です。

18.3 フラッシュメモリのレジスタの説明

18.3.1 フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1)

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	FWE	SWE	ESU	PSU	EV	PV	E	P
初期値 :	- *	0	0	0	0	0	0	0
R/W :	R	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

【注】*FWE端子の状態により設定されます。

FLMCR1 は、フラッシュメモリの各動作モードを制御する 8 ビットのレジスタです。アドレス H'00000 ~ H'1FFFF に対してプログラムベリファイモード、イレースベリファイモードに遷移させるには、FWE=1 時に SWE ビットをセット後、PV ビットまたは EV ビットをセットします。アドレス H'00000 ~ H'1FFFF に対して、プログラムモードへ遷移させるには、FWE=1 時に、SWE ビットをセット後、PSU ビットをセットし、最後に P ビットをセットします。アドレス H'00000 ~ H'1FFFF に対してイレースモードへ遷移するには、FWE=1 時に、SWE ビットをセット後、ESU ビットをセットし、最後に E ビットをセットします。FLMCR1 は、リセット、ハードウェアスタンバイモード、ソフトウェアスタンバイモードで初期化されます。FWE 端子に High レベルが入力されているときの初期値は H'80 です。Low レベルが入力されているときは H'00 です。モード 6 ではフラッシュメモリのオンボードプログラミングモードをサポートしていませんので、FWE 端子は Low レベルに固定することが必要です。内蔵フラッシュメモリが無効のときに本レジスタを読み出すと H'00 が読み出され、書き込みも無効となります。

本レジスタのビット 6~0 に 1 をセットするときには、1 ビットずつ行ってください。また、FLMCR1 の SWE ビットへの書き込みは FWE=1 のとき、ESU、PSU、EV、PV ビットへの書き込みは FWE=1、SWE=1 のとき、E ビットへの書き込みは FWE=1、SWE=1、ESU=1 のとき、P ビットへの書き込みは FWE=1、SWE=1、PSU=1 のときのみ有効です。

- 【注】 1. 本レジスタの各ビットの設定は、誤書き込みや誤消去を防止するために書き込みフローおよび、消去フローに従ってください。
2. 本レジスタの設定により、プログラムモード/イレースモード/プログラムベリファイモード/イレースベリファイモードへと遷移します。フラッシュメモリを通常の内蔵 ROM として読み出す際には、本レジスタのビット 6~0 をクリアした状態にしてください。

18. ROM (H8/3024F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

ビット7：フラッシュライトイネーブルビット (FWE)

FWE ビットは、フラッシュメモリの書き込み/消去をハードウェアプロテクトするビットです。

ビット7	説明
FWE	
0	FWE 端子に Low レベルが入力されているとき (ハードウェアプロテクト状態)
1	FWE 端子に High レベルが入力されているとき

ビット6：ソフトウェアライトイネーブルビット (SWE)

フラッシュメモリの書き込み/消去の有効または無効を選択するビットです (ビット5~0、EBR の7~0 ビットをセットするときにセットしてください)。

ビット6	説明
SWE	
0	書き込み/消去無効 (初期値)
1	書き込み有効 [セット条件] FWE=1 のとき

【注】 SWE ビットを1にセットしている間は、SLEEP 命令は実行しないでください。

ビット5：イレースセットアップビット (ESU)

イレースモードへの遷移の準備をするビットです。FLMCR1 の E ビットを1にセットする前に1にセットしてください (SWE、PSU、EV、PV、E、P ビットを同時に設定しないでください)。

ビット5	説明
ESU	
0	イレースセットアップ解除 (初期値)
1	イレースセットアップ [セット条件] FWE=1、SWE=1 のとき

ビット4：プログラムセットアップビット (PSU)

プログラムモードへの遷移の準備をするビットです。FLMCR1 の P ビットを1にセットする前に1にセットしてください (SWE、ESU、EV、PV、E、P ビットを同時に設定しないでください)。

ビット4	説明
PSU	
0	プログラムセットアップ解除 (初期値)
1	プログラムセットアップ [セット条件] FWE=1、SWE=1 のとき

ビット3：イレースベリファイビット (EV)

イレースベリファイモードへの遷移、解除を選択するビットです (SWE、ESU、PSU、PV、E、P ビットを同時に設定しないでください)。

ビット3	説明
EV	
0	イレースベリファイモードを解除 (初期値)
1	イレースベリファイモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき

ビット2：プログラムベリファイビット (PV)

プログラムベリファイモードへの遷移、解除を選択するビットです (SWE、ESU、PSU、EV、E、P ビットを同時に設定しないでください)。

ビット2	説明
PV	
0	プログラムベリファイモードを解除 (初期値)
1	プログラムベリファイモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき

ビット1：イレースビット (E)

イレースモードへの遷移、解除を選択するビットです (SWE、ESU、PSU、EV、PV、P ビットを同時に設定しないでください)。

ビット1	説明
E	
0	イレースモードを解除 (初期値)
1	イレースモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1、ESU=1のとき

【注】 E ビットをセットしている間は、フラッシュメモリへのアクセスは行わないでください。

18. ROM (H8/3024F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

ビット0：プログラムビット (P)

プログラムモードへの遷移、解除を選択するビットです (SWE、PSU、ESU、EV1、PV、E ビットを同時に設定しないでください)。

ビット0	説明
P	
0	プログラムモードを解除 (初期値)
1	プログラムモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1、PSU=1 のとき

【注】 P ビットをセットしている間は、フラッシュメモリへのアクセスは行わないでください。

18.3.2 フラッシュメモリコントロールレジスタ 2 (FLMCR2)

ビット：	7	6	5	4	3	2	1	0
	FLER	-	-	-	-	-	-	-
初期値：	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W：	R	R	R	R	R	R	R	R

FLMCR2 は、フラッシュメモリの各動作モードを制御する 8 ビットのレジスタです。FLMCR2 は、リセット、ハードウェアスタンバイモード、ソフトウェアスタンバイモードのとき H'00 に初期化されます。内蔵フラッシュメモリが無効のときは読み出すと H'00 が読み出されます。

【注】 FLMCR2 は読み出し専用レジスタです。書き込みはしないでください。

ビット7：フラッシュメモリエラー (FLER)

フラッシュメモリ動作中 (書き込み、消去) にエラーが発生したことを示すビットです。FLER = 1 にセットされると、フラッシュメモリはエラープロテクトモードに遷移します。

ビット7	説明
FLER	
0	フラッシュメモリは正常に動作しています。 フラッシュメモリへの書き込み/消去プロテクト (エラープロテクト) が無効 [クリア条件] リセット (\overline{RES} 端子および WDT リセット) またはハードウェアスタンバイモードのとき (初期値)
1	フラッシュメモリへの書き込み/消去中にエラーが発生したことを示します。 フラッシュメモリへの書き込み/消去プロテクト (エラープロテクト) が有効 [セット条件] (1) 書き込み/消去中にフラッシュメモリをリード*2したとき (ベクタリードおよび命令フェッチを含む。ただし、フラッシュメモリ空間とオーバラップした RAM エリアのリードは除く) (2) 書き込み/消去中の例外処理 (ただし、リセット、不当命令、トラップ命令、ゼロ除算時の例外処理は除く) の開始直後 (3) 書き込み/消去中に SLEEP 命令 (ソフトウェアスタンバイを含む) を実行したとき (4) 書き込み/消去中にバス権を解放したとき

ビット6~0: リザーブビット

リザーブビットです。読み出すと常に0が読み出されます。

18.3.3 消去ブロック指定レジスタ (EBR)

EBR は、フラッシュメモリの消去するブロックを選択する8ビットのレジスタです。リセット、ハードウェアスタンバイモード、ソフトウェアスタンバイモード、またはFWE端子にHighレベルが入力されていないとき、またはFWE端子にHighレベル印加状態でFLMCR1のSWEビットが0のときはH'00に初期化されます。EBRの各ビットに1をセットすると、対応するブロックが消去可能となります。それ以外のブロックは、消去プロテクト状態になります。消去はブロック分割消去(1ブロック単位)で行うので、EBRは1ビットのみ設定してください(複数ブロックを同時に消去対象ブロックとして1を設定しないでください)。

EBRの各ビットは、FLMCR1のSWEビットを1にセットするまでは、1にセットすることはできません。消去ブロックの分割を表18.4に示します。全面消去をする場合は各ブロック単位に順次消去してください。

本LSIではモード6でのオンボードプログラミングモードをサポートしていませんので、本レジスタの各ビットにはモード6のときに1をセットすることはできません。

ビット:		7	6	5	4	3	2	1	0
		EB7	EB6	EB5	EB4	EB3	EB2	EB1	EB0
モード1~4, 6	初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
	R/W:	R	R	R	R	R	R	R	R
モード5, 7	初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
	R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

ビット7~0: ブロック7~0 (EB7~EB0)

ブロック7~0 (EB7~EB0) ブロックを消去対象ブロックとして選択するビットです。

ビット7~0	説明
EB7~EB0	
0	EB7~EB0ブロックを選択していないとき (初期値)
1	EB7~EB0ブロックを選択しているとき

【注】 EBRのビットは、消去する時以外はH'00にしてください。

表 18.4 消去ブロックの分割

ブロック (サイズ)	アドレス
EB0 (1kB)	H'000000 ~ H'0003FF
EB1 (1kB)	H'000400 ~ H'0007FF
EB2 (1kB)	H'000800 ~ H'000BFF
EB3 (1kB)	H'000C00 ~ H'000FFF
EB4 (28kB)	H'001000 ~ H'007FFF
EB5 (32kB)	H'008000 ~ H'00FFFF
EB6 (32kB)	H'010000 ~ H'017FFF
EB7 (32kB)	H'018000 ~ H'01FFFF

18.3.4 RAM コントロールレジスタ (RAMCR)

RAMCR は、フラッシュメモリのリアルタイムな書き換えをエミュレートする際に使用する RAM エリアを選択するレジスタです。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0	
					RAMS	RAM2	RAM1		
モード1~4 {	初期値:	1	1	1	1	0	0	0	1
	R/W :				R	R	R		
モード5~7 {	初期値:	1	1	1	1	0	0	0	1
	R/W :				R/W*	R/W*	R/W*		

リザーブビット

RAM2~1
ビット3と共に使用し、
RAMエリアを設定するビットです。

RAMセレクト
ビット2~1と共に使用し、
RAMエリアを設定するビットです。

【注】* モード6では、1ライト禁止です。

ビット7~4: リザーブビット

ビット7~4をリードすると、常に1が読み出されます。ライトは無効です。

ビット3: RAM セレクト (RAMS)

ビット2~1と共に使用し、RAM エリアを設定します (表 18.5)。モード5、6、7 (内蔵フラッシュメモリが有効) のとき初期値は0でライト可能です*。モード5~7以外のモードでは常に0が読み出されライトは無効です。リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。

1をライトした時は、フラッシュメモリ全ブロックの書き込み/消去プロテクト状態となります。

ビット2、1: RAM2、1

ビット3と共に使用し、RAM エリアを設定します (表 18.5)。モード5、6、7 (内蔵フラッシュメモリが有効) のとき初期値は0でライト可能です*。モード5~7以外のモードでは常に0が読み出されライトは無効です。リセット、またはハードウェアスタンバイモード時に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。

ビット0: リザーブビット

ビット0をリードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

【注】* モード6 (シングルチップノーマルモード) のときは、RAM によるフラッシュメモリのエミュレーションはサポートしていませんのでライトは可能ですが1をセットしないでください。

RAM によるフラッシュメモリのエミュレーションを行う場合、SYSCR の RAME ビットは必ず1にセットしてください。

表 18.5 RAM エリアの設定方法

RAM エリア	ビット 3	ビット 2	ビット 1	RAM エミュレーション 状態
	RAMS	RAM2	RAM1	
H'FFF000 ~ H'FFF3FF	0	0 / 1	0 / 1	エミュレーションなし
H'000000 ~ H'0003FF	1	0	0	写像 RAM
H'000400 ~ H'0007FF	1	0	1	
H'000800 ~ H'000BFF	1	1	0	
H'000C00 ~ H'000FFF	1	1	1	

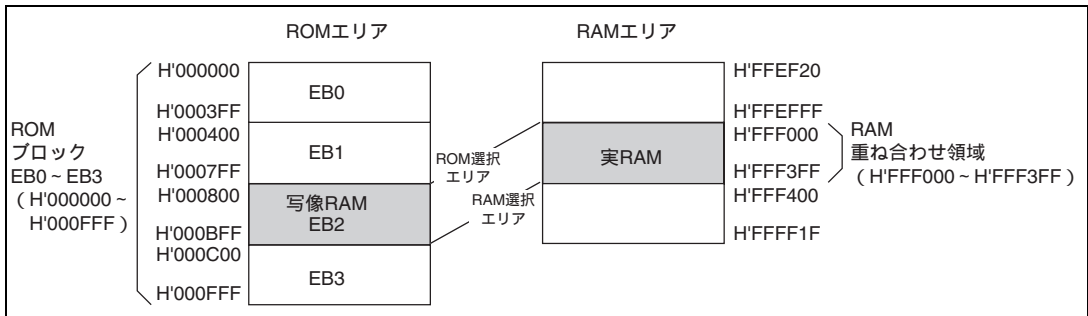


図 18.2 ROM エリアと RAM エリアの重ね合わせ例

18.4 動作の概要

18.4.1 モード遷移図

リセット状態で各モード端子と FWE 端子を設定しリセットスタートすると、マイコンは図 18.3 に示すような各動作モードへ遷移します。ユーザモードではフラッシュメモリの読み出しはできますが、フラッシュメモリの書き込み / 消去はできません。

フラッシュメモリへの書き込み / 消去を行えるモードとしてブートモード、ユーザプログラムモード、PROM モードがあります。

H8/3024F-ZTAT のモード 6 (内蔵 ROM 有効ノーマルモード) では、ブートモードおよびユーザプログラミングモードは使用できません。

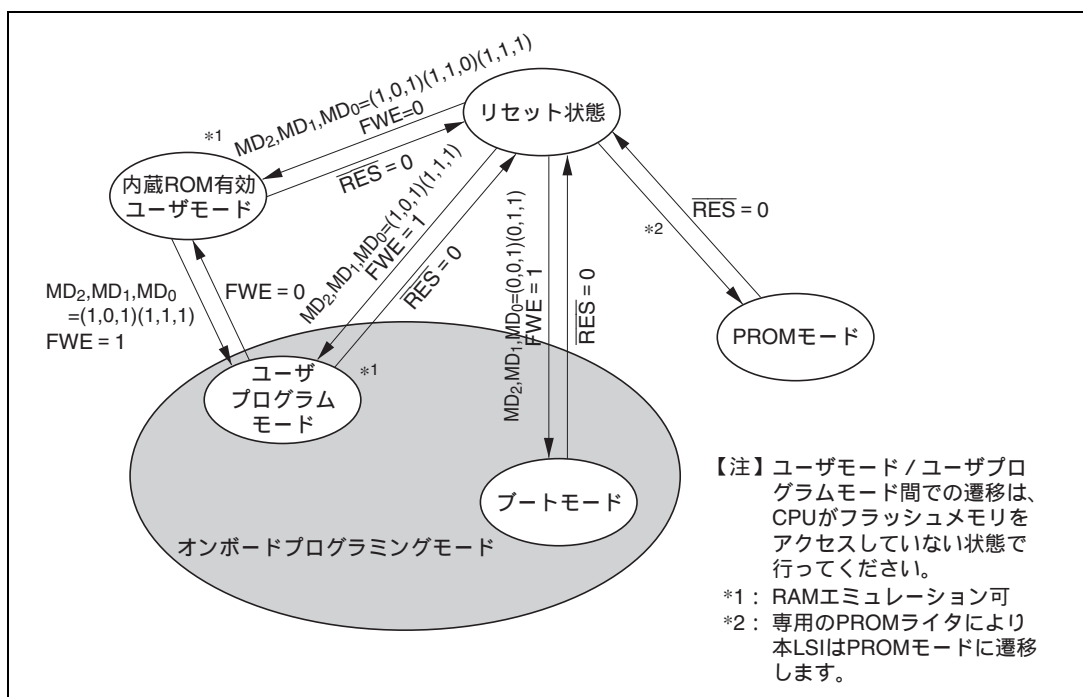


図 18.3 フラッシュメモリに関する状態遷移

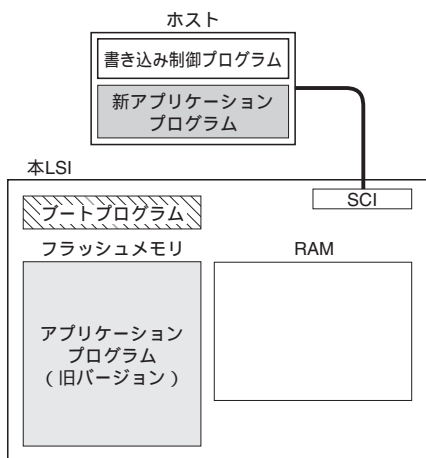
FWE 端子の High Low、Low High によって、通常ユーザモードとオンボードプログラミングモードとの状態遷移が行われます。その際、誤動作（誤書き込みや誤消去）を回避するために、フラッシュメモリコントロールレジスタ (FLMCR1) の各ビットを 0 にクリアした状態にしてください。また、各ビットのクリア後にはウェイト時間が必要です。このウェイト時間が不足した場合、正常動作は保証されません。

18.4.2 オンボードプログラミングモード

(1) ブートモードの例

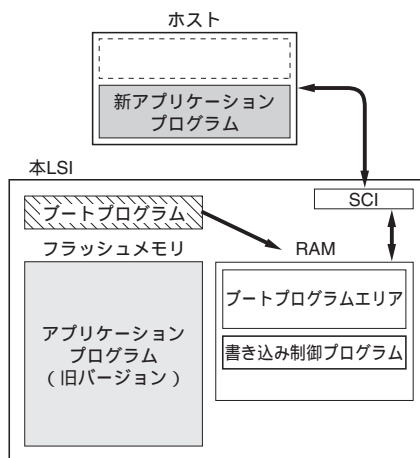
1. 初期状態

フラッシュメモリには、旧バージョンのプログラムあるいはデータが書かれたままです。書き込み制御プログラムおよび新アプリケーションプログラムはユーザがあらかじめホストに用意してください。



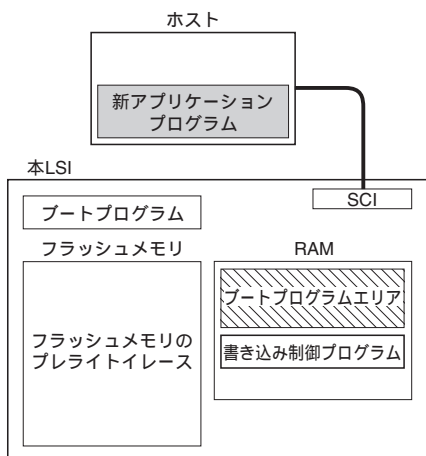
2. 書き込み制御プログラムの転送

ブートモードに移行すると本LSI内のブートプログラム（すでにLSIに内蔵されている）が起動し、ホストにある書き込み制御プログラムをRAMにSCI通信で転送します。また、フラッシュメモリの消去に必要なブートプログラムは、RAMのブートプログラムエリアに自動的に転送されます。



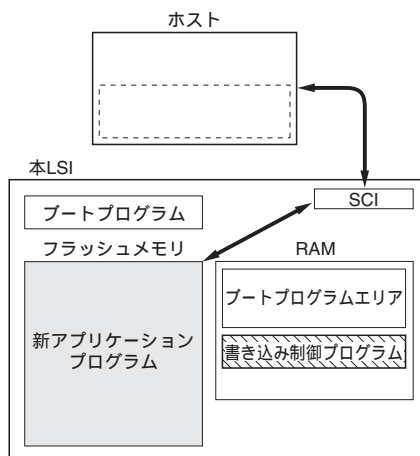
3. フラッシュメモリの初期化

ブートプログラムエリア（RAM内）にある消去プログラムを実行し、フラッシュメモリを初期化（H'FF）します。ブートモード時は、ブロックに関係なくフラッシュメモリを全面消去します。



4. 新アプリケーションプログラムの書き込み

書き込み制御プログラムがH8/3024 F-ZTATに対応したものがどうか識別します。ホストよりRAMに転送した書き込み制御プログラムを実行して、ホストにある新アプリケーションプログラムをフラッシュメモリに書き込みます。

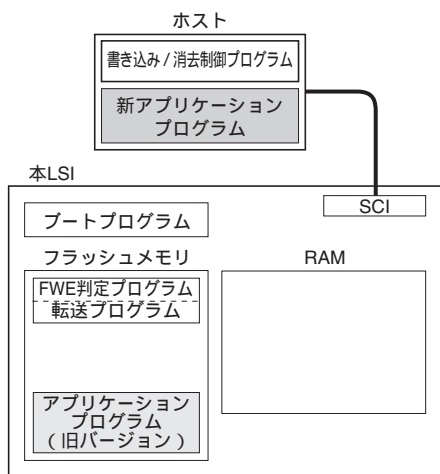


 プログラム実行状態

(2) ユーザプログラムモードの例

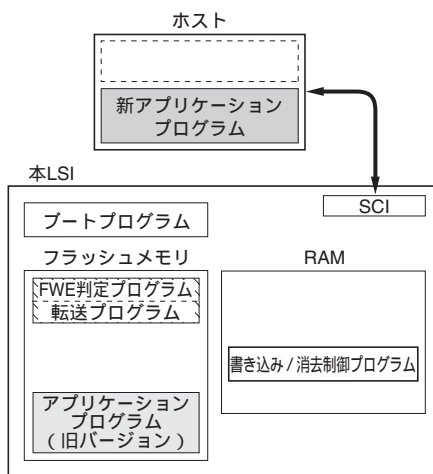
1. 初期状態

(1) ユーザプログラムモードに遷移したことを確認するFWE判定プログラム、(2) フラッシュメモリから内蔵RAMに書き込み / 消去制御プログラムを転送するプログラムをあらかじめフラッシュメモリにユーザが書き込んでおいてください。(3) 書き込み / 消去制御プログラムはホストまたはフラッシュメモリに用意してください。



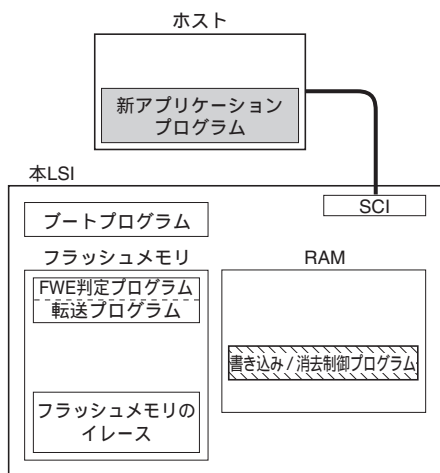
2. 書き込み / 消去制御プログラムの転送

ユーザプログラムモードに遷移すると、ユーザソフトはこれを認識してフラッシュメモリ内の転送プログラムを実行して、書き込み / 消去制御プログラムをRAMに転送します。



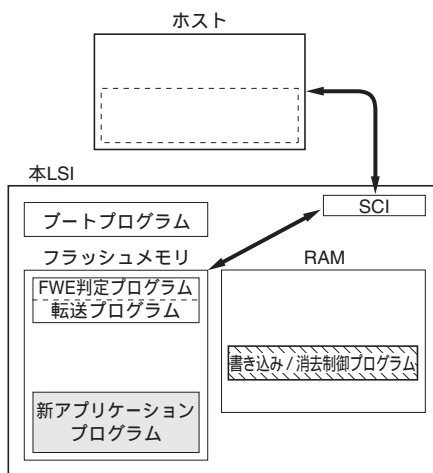
3. フラッシュメモリの初期化

RAM上の書き込み / 消去プログラムを実行し、フラッシュメモリを初期化 (H'FF) します。消去は、ブロック単位で行えます。バイト単位の消去はできません。



4. アプリケーションプログラムの書き込み

次にホストにある新アプリケーションプログラムを消去したフラッシュメモリのブロックに書き込みます。消去されていないブロックに対する書き込みは行わないでください。



プログラム実行状態

18.4.3 RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション

本 LSI ではフラッシュメモリと RAM の一部を重ね合わせる（オーバーラップ RAM）ことで、フラッシュメモリの書き換えをリアルタイムにエミュレートすることができます。エミュレーション機能を実行しているときに RAMCR で設定したエミュレーションブロックをアクセスすると、オーバーラップ RAM に書かれているデータが読み出されます。

ユーザモード、ユーザプログラムモードでエミュレーションを行ってください。

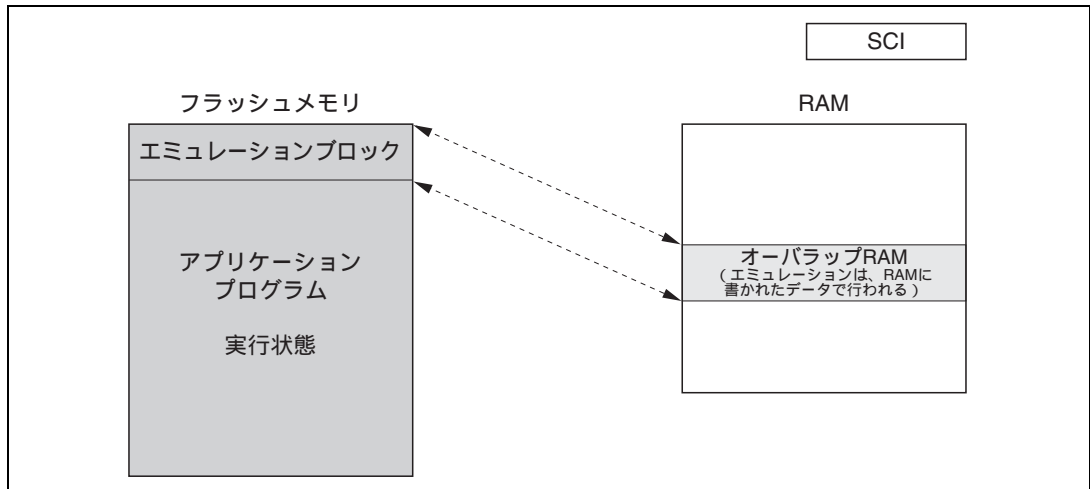


図 18.4 ユーザモード、ユーザプログラムモードのオーバーラップ RAM データの読み出し

オーバーラップ RAM のデータが確定したら、RAMS ビットをクリアして RAM のオーバーラップを解除し、実際にフラッシュメモリへの書き込みを行ってください。

ただし、オンボードプログラミングモードで、書き換え制御プログラムを RAM に転送してくるときに、転送先とオーバーラップ RAM が重ならないようにしてください。オーバーラップ RAM 内のデータが書き換えられてしまいます。

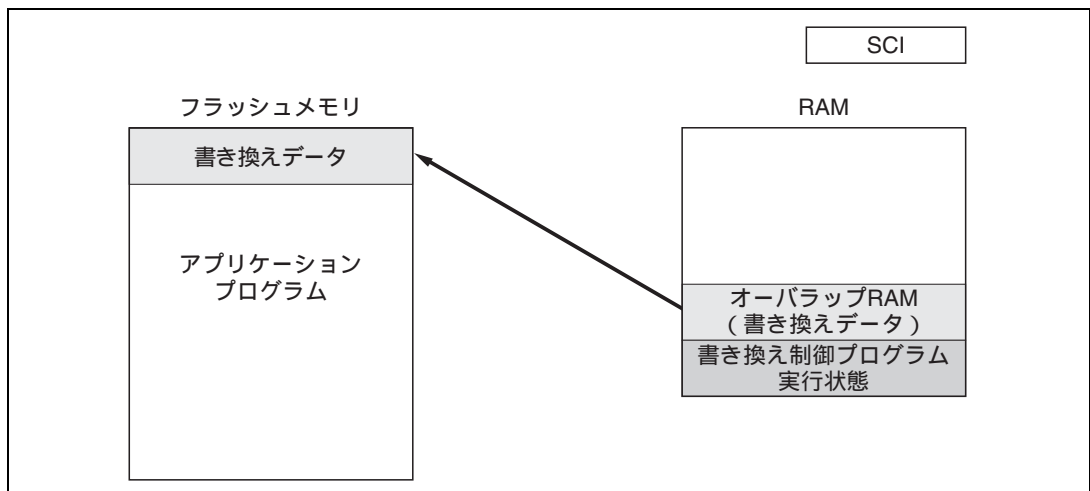
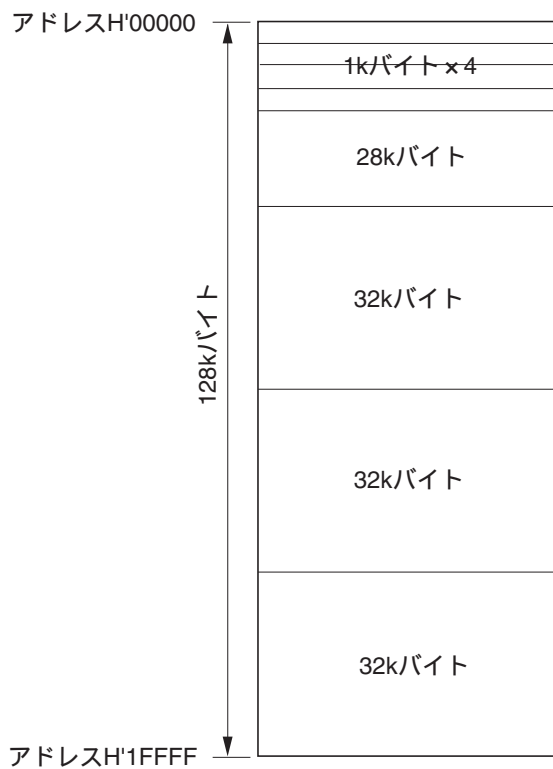


図 18.5 ユーザプログラムモードのオーバーラップ RAM データの書き込み

18.4.4 ブロック分割法

本 LSI のフラッシュメモリは、32k バイト (3 ブロック)、28k バイト (1 ブロック)、1k バイト (4 ブロック) に分割されています。このブロック単位で消去することができます。



18.5 オンボードプログラミングモード

オンボードプログラミングモードに端子を設定しリセットスタートすると、内蔵フラッシュメモリへの書き込み/消去/ベリファイを行うことができるオンボードプログラミング状態へ遷移します。オンボードプログラミングモードにはブートモードとユーザプログラムモードの2種類の動作モードがあります。各モードへ遷移する端子の設定方法を表 18.6 に示します。また、フラッシュメモリに関する各モードへの状態遷移図は図 18.3 を参照してください。

H8/3024F-ZTAT のモード 6 (内蔵 ROM が有効) では、ブートモードおよびユーザプログラムモードは使用できません。

表 18.6 オンボードプログラミングモードの設定方法

モード名		FWE	MD ₂	MD ₁	MD ₀
ブートモード	モード 5	1* ¹	0* ²	0	1
	モード 7		0* ²	1	1
ユーザプログラムモード	モード 5	1* ¹	1	0	1
	モード 7		1	1	1

【注】 *1 High レベルの印加タイミングについては、「18.5.1 (3) ブートモード使用時の注意」を参照してください。

- *2 ブートモード時は、MD₂の設定を反転入力にしてください。
また、H8/3024F-ZTAT のブートモードでは、モードコントロールレジスタ (MDCR) のモードセレクト 2~0 ビット (MDS2~MDS0) はモード端子 (MD₂~MD₀) のレベルを反映した値になります。

18.5.1 ブートモード

ブートモードを使用する場合は、フラッシュメモリへの書き込み制御プログラムをホストに準備しておく必要があります。また、使用する SCI のチャンネル 1 は調歩同期式モードに設定されています。

本 LSI の端子をブートモードに設定後リセットスタートすると、あらかじめマイコン内に組み込まれているブートプログラムを起動し、ホストに用意した書き込み制御プログラムを SCI を使って本 LSI へ順次送信します。本 LSI では、SCI で受信した書き込み制御プログラムを内蔵 RAM の書き込み制御プログラムエリアに書き込みます。転送終了後、書き込み制御プログラムエリアの先頭アドレス (H'FFF520) に分岐し、書き込み制御プログラム実行状態となります (フラッシュメモリの書き込み / 消去が可能となります)。

図 18.6 にブートモード時のシステム構成図、図 18.7 にブートモード実行手順を示します。

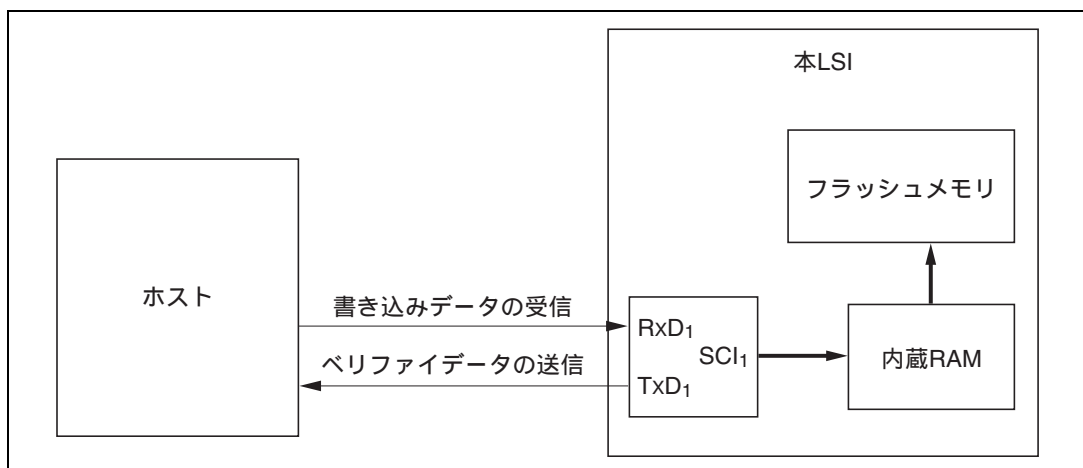


図 18.6 ブートモード時のシステム構成図

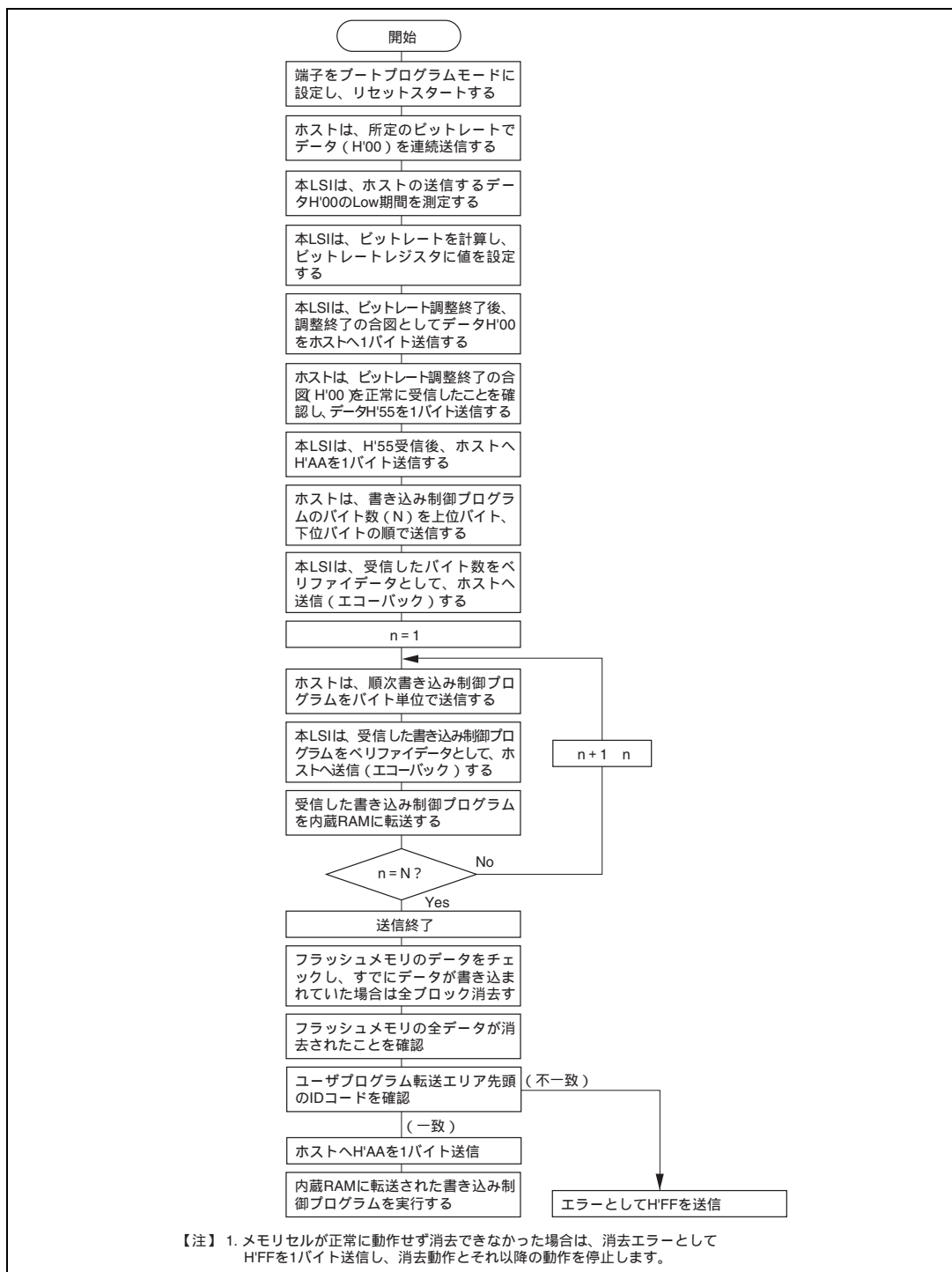
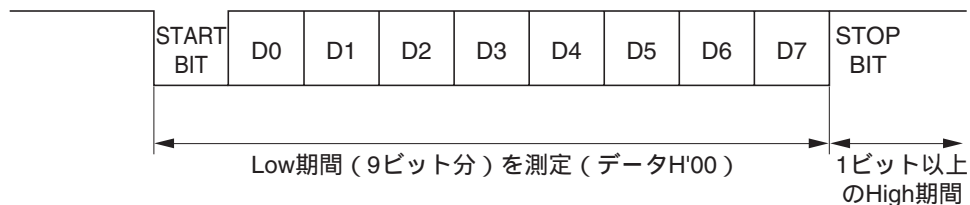


図 18.7 ブートモード実行手順

(1) SCI ビットレートの自動合わせ込み動作



ブートモードが起動すると、本 LSI はホストより連続送信される調歩同期式 SCI 通信のデータ (H'00) の Low 期間を測定します。このときの SCI 受信 / 送信フォーマットを「8 ビットデータ、1 ストップビット、パリティなし」に設定してください。本 LSI は、測定した Low 期間よりホストの送信するビットレートを計算し、ビット調整終了合図としてホストへ H'00 を 1 バイト送信します。ホストは、この調整終了合図 (H'00) を正常に受信したことを確認し、本 LSI へ H'55 を 1 バイト送信してください。受信が正常に行われなかった場合は、再度ブートモードを起動し (リセット)、上述の操作を行ってください。ホストが送信するビットレート、および本 LSI のシステムクロックの周波数によってホストと本 LSI のビットレートに誤差が生じます。正常に SCI を動作させるために、ホストの転送ビットレートを (19,200、9,600、4,800) bps*¹ に設定してください。

ホストの転送ビットレートと本 LSI のビットレートの自動合わせ込みが可能なシステムクロックの周波数を表 18.7 に示します。このシステムクロックの範囲内でブートプログラムを実行してください。

表 18.7 本 LSI のビットレートの自動合わせ込みが可能なシステムクロックの周波数

ホストのビットレート (bps)	本 LSI のビットレートの自動合わせ込みが可能なシステムクロックの周波数 (MHz)
19,200	16 ~ 25
9,600	8 ~ 25
4,800	4 ~ 25

【注】 *1 ホストのビットレートは 4800、9600、19200bps の設定のみとし、それ以外の設定は使用しないでください。

本 LSI は表 18.7 に示すビットレートとシステムクロックの組み合わせ以外でも、ビットレートの自動合わせ込みを行う場合がありますが、ホストと本 LSI とのビットレートに誤差が生じ、その後の転送が正常に行われません。このため、ブートモードの実行は、必ず表 18.7 に示すビットレートとシステムクロックの組み合わせの範囲内で行ってください。

(2) ブートモード時の内蔵 RAM エリアの分割

ブートモードでは、RAM エリアは図 18.8 に示すようにブートプログラムで使用するエリアと SCI で書き込み制御プログラムを転送してくるエリアに分かれています。ブートプログラムエリアは、ブートモード中の実行状態が転送してきた書き込み制御プログラムへ遷移するまで使用できません。

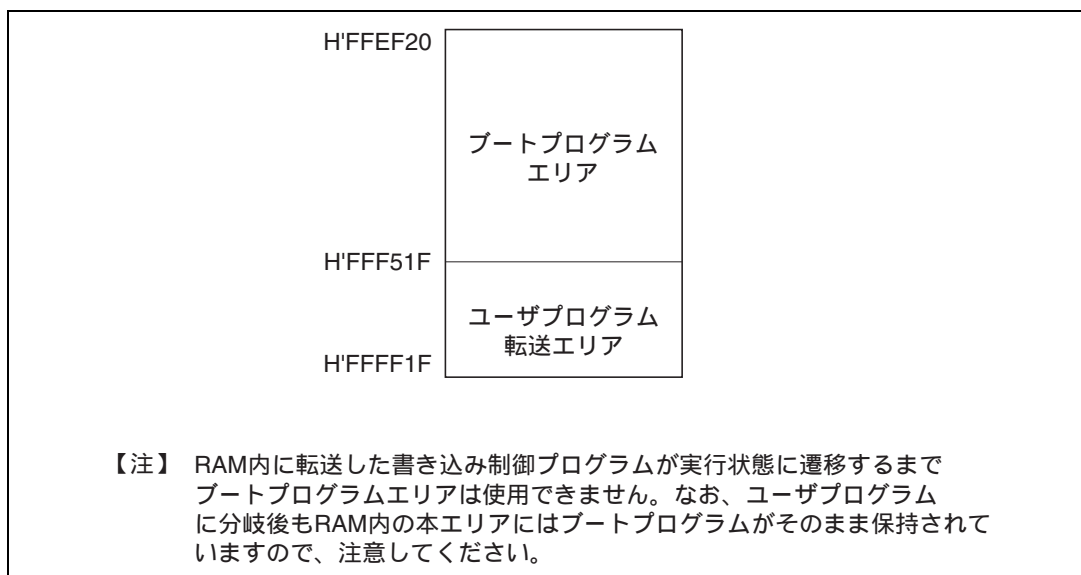


図 18.8 ブートモード時の RAM エリア

(3) ブートモード使用時の注意事項

- 本LSIは、ブートモードでリセット解除すると、SCIのRx_D端子のLow期間を測定します。Rx_D端子がHighの状態ではリセット解除してください。リセット解除後、Rx_D端子から入力されるLow期間を測定できるようになるまで、本LSIは約100ステートが必要です。
- ブートモードは、フラッシュメモリに書き込まれているデータがある場合（全データが1でないとき）、フラッシュメモリの全ブロックを消去します。本モードは、オンボード状態での初期の書き込み、あるいは、ユーザプログラムモードで起動するプログラムを誤って消去し、ユーザプログラムモードが実行できなくなった場合の強制復帰等に使用してください。
- フラッシュメモリの書き込み中、あるいは消去中に割り込みを使用することはできません。
- Rx_D端子およびTx_D端子は、ボード上でプルアップして使用してください。
- 本LSIは、書き込み制御プログラムに分岐するときに内蔵SCI（チャンネル1）の送受信動作を終了（SCRのRE=0、TE=0）しますが、BRRには、合わせ込んだビットレートの値を保持しています。

また、このときトランスミットデータ出力端子Tx_Dは、Highレベル出力状態（P9DDRのP9_{DDR}=1、P9DRのP9_{DR}=1）となっています。

さらにこのとき、CPU内蔵の汎用レジスタの値は不定です。このため、書き込み制御プログラムに分岐した直後に、汎用レジスタの初期設定を必ず行ってください。特にスタックポインタ（SP）は、サブルーチンコール時などに暗黙的に使用されますので、書き込み制御プログラムで使用するスタックエリアを必ず指定してください。

上記以外の内蔵レジスタについては、初期値が変更されるものではありません。

- (f) ブートモードへの遷移は、表18.6のモード設定に従って、端子を設定しリセットスタートすることにより可能です。
- ブートモードから通常モードへ遷移する場合は、モード遷移する前にマイコン内部のブートモード状態を、 $\overline{\text{RES}}$ 端子によるリセット入力で解除する*¹必要があります。この時、 $\overline{\text{RES}}$ 端子は最低 20 システムクロック以上の間、Low レベルに保持する必要があります。*²
 - ブートモードの途中で、モード端子 ($\text{MD}_2 \sim \text{MD}_0$) および FWE 端子の入力レベルを切り換えしないでください。モードを遷移させる場合には、事前に $\overline{\text{RES}}$ 端子に Low レベルを入力し、リセット状態にしてください。また、ブートモード状態でウォッチドッグタイマリセットが発生した場合、マイコン内部のモード状態は解除されず、モード端子の状態にかかわらず内蔵のブートプログラムが再起動されます。
 - ブートプログラム実行中やフラッシュメモリへの書き込み / 消去中に、FWE 端子を Low レベルにしないでください*³。
- (g) リセット中にモード端子の入力レベルを変化 (例えばLowレベル Highレベル) させると、マイコンの動作モードが切り替わることにより、アドレス兼用ポート、およびバス制御出力信号 ($\overline{\text{CSn}}$ 、 $\overline{\text{AS}}$ 、 $\overline{\text{RD}}$ 、 $\overline{\text{LWR}}$ 、 $\overline{\text{HWR}}$) の状態が変化する場合があります。このため、これらの端子はリセット中の出力信号として直接使用しないよう、マイコン外部で禁止する必要があります。

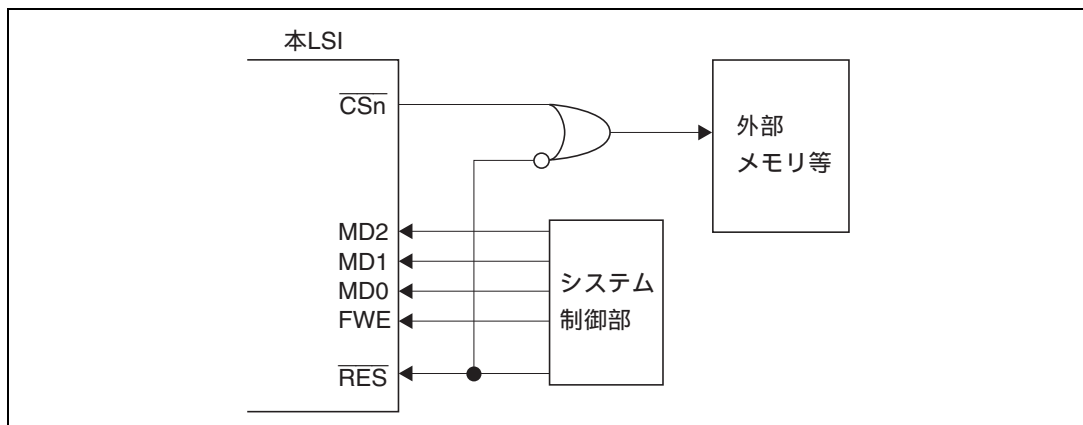


図 18.9 $\overline{\text{CS}}$ 信号禁止回路例

- 【注】*1 モード端子と FWE 端子の入力はリセット解除のタイミングに対し、モードプログラミングセット時間 (t_{MDS}) を満足する必要があります。
- *2 「4.2.2 リセットシーケンス」および「18.11 フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意」を参照してください。H8/3024F-ZTAT では最低 20 システムクロックが必要です。
- *3 FWE の印加 / 解除の注意については「18.11 フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意」を参照してください。

18.5.2 ユーザプログラムモード

ユーザプログラムモードに設定すると、ユーザの書き込み / 消去制御プログラムによるフラッシュメモリの書き込み、消去が可能になります。したがって、あらかじめ基板上に FWE 制御手段、および書き換えデータ供給手段を設け、必要に応じてプログラムエリアの一部に書き込み / 消去プログラムを内蔵しておくことにより、内蔵フラッシュメモリのオンボード書き換えを行うことができます。

本モードの設定では、内蔵フラッシュメモリの有効なモード 5、7 で起動し、FWE 端子に High レベルを印加します。この状態の動作では、フラッシュメモリ以外の周辺機能はモード 5、7 と同じ動作をします。また、モード 6 ではフラッシュメモリの書き込み / 消去を行わないでください。モード 6 設定時は FWE 端子を必ず Low レベルにしてください。

なお、プログラム / 消去を行っている間、フラッシュメモリを読み出すことはできませんので、書き換えプログラムを外部メモリ上に置くか、または書き換えプログラムをいったん RAM エリアに転送し、RAM 内で実行してください。

RAM 内でプログラム実行中に、ユーザプログラムモードに遷移する場合の実行手順を図 18.10 に示します。なお、リセットスタート時にユーザプログラムモードから起動することも可能です。

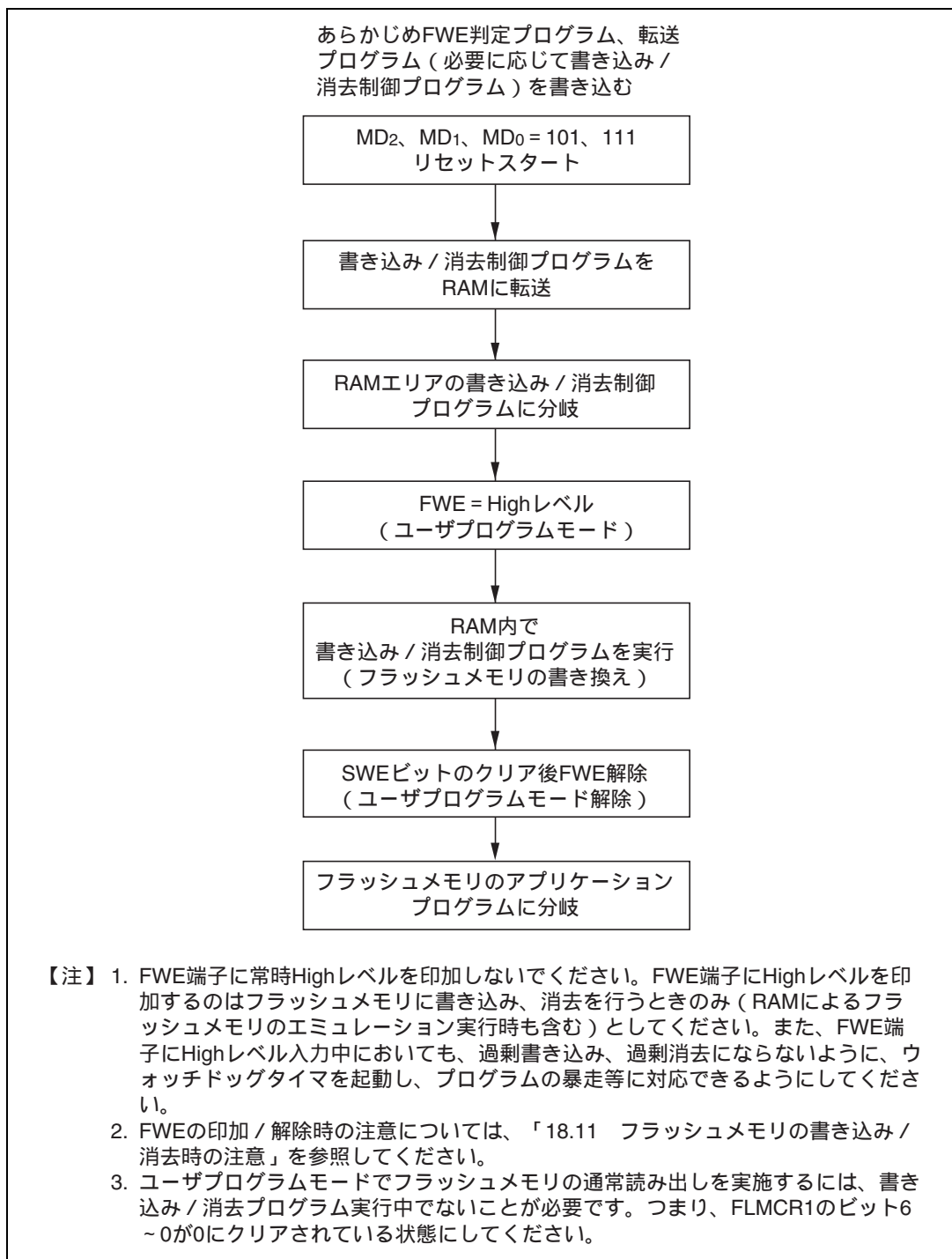


図 18.10 ユーザプログラムモードの実行手順例

18.6 フラッシュメモリの書き込み / 消去

オンボードプログラミングモードでのフラッシュメモリの書き込み / 消去は、CPU を用いてソフトウェア的に行う方式を採用しています。フラッシュメモリの動作モードとしては、プログラムモード / イレースモード / プログラムベリファイモード / イレースベリファイモードがあります。アドレス H'000000 ~ H'01FFFF に対しては、FLMCR1 の PSU ビット、ESU ビット、P ビット、E ビット、PV ビット、EV ビットをセットすることにより各動作モードに遷移します。

フラッシュメモリは、書き込み / 消去を行っている間は読み出すことができません。したがって、フラッシュメモリの書き込み / 消去を制御するプログラム(書き込み制御プログラム)は、内蔵 RAM、あるいは外部メモリ上に置き、実行するようにしてください。書き込み / 消去時の注意については、「18.11 フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意」を参照してください。また、以降の動作説明の中で、FLMCR1 の各ビットのセット / クリア後のウェイト時間のパラメータを記載しています。各ウェイト時間の詳細は「21.2.6 フラッシュメモリ特性」を参照してください。

- 【注】1. FLMCR1 の SWE、ESU、PSU、EV、PV、E、P ビットのセット / リセットがそれぞれ、当該アドレスエリアのフラッシュメモリ上のプログラムで実行された場合の動作は保証されません。
2. 書き込み / 消去する際は、FWE = 1 にしてください (FWE = 0 のときは、書き込み / 消去されません)。
3. 書き込みは消去状態で行ってください。すでに書き込まれたアドレスへの追加書き込みは行わないでください。

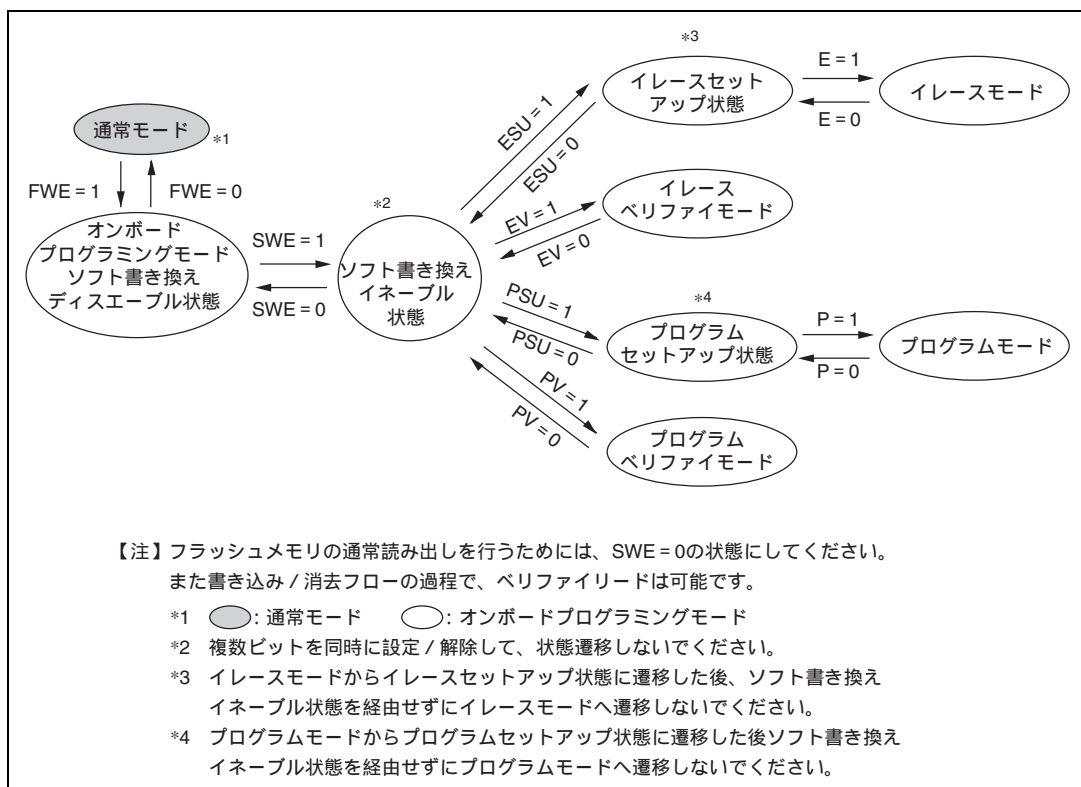


図 18.11 FLMCR1 の各ビット設定による状態遷移

18.6.1 プログラムモード

フラッシュメモリへのデータ/プログラムの書き込みは、図 18.12 に示すプログラム/プログラムベリファイフローチャートに従って行ってください。このフローチャートに沿って書き込み動作を行えば、デバイスへの電圧ストレスやプログラムデータの信頼性を損なうことなく、フラッシュメモリへデータ/プログラムの書き込みを行うことができます。また、1 回の書き込みは、128 バイト単位で行ってください。

フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1) の各ビットのセット/クリア後のウェイト時間、最大書き込み回数 (N) を「21.2.6 フラッシュメモリ特性」の表 21.19 に示します。

フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1) の SWE ビットを 1 にセットした後、(t_{swe}) μs 以上の時間が経過してから、書き込むアドレスに 128 バイトのデータを連続ライトします。ただし、ライトする先頭アドレスの下位 8 ビットは、H'00、H'80 でなければなりません。データ転送はバイト単位で 128 回連続して行います。フラッシュメモリは、プログラムアドレスとプログラムデータをそれぞれフラッシュメモリ内にラッチします。128 バイト以下の書き込みでも 128 バイトのデータ転送を行う必要があり、必要ないアドレスへの書き込みは、データを H'FF にして書き込みを行う必要があります。

次にプログラムの暴走等により過剰時間書き込みを行わないようにするために、ウォッチドッグタイマを設定します。WDT のオーバフロー周期は ($t_{spu} + t_{sp} + t_{cp} + t_{cpu}$) μs より大きくしてください。その後、FLMCR1 の PSU ビットをセットすることで、プログラムモードへの準備 (プログラムセットアップ) を行います。その後 (t_{spu}) μs 以上の時間が経過してから、FLMCR1 の P ビットをセットすることで、動作モードはプログラムモードへ遷移します。P ビットがセットされている時間がフラッシュメモリの書き込み時間となります。一回の書き込み時間を (t_{sp}) μs の範囲に納まるようにプログラムで設定してください。

また P ビットセット後のウェイト時間は、書き込みの進行状態によって切り換える必要があります。詳細は下記の「プログラム/プログラムベリファイフローの注意点」を参照してください。

18.6.2 プログラムベリファイモード

プログラムベリファイモードは、プログラムモードでデータを書き込んだ後、そのデータを読み出し、正しくデータがフラッシュメモリへ書き込まれているかを確認するモードです。

一定の書き込み時間経過後、FLMCR1 の P ビットをクリアします。その後 (t_{cp}) μs 以上の時間が経過してから、PSU ビットをクリアすることでプログラムモードを解除します。プログラムモード解除の後には、ウォッチドッグタイマの設定も解除します。その後 FLMCR1 の PV ビットをセットすることで、動作モードはプログラムベリファイモードへ遷移します。プログラムベリファイモードでは、リードする前にリードするアドレスにデータ H'FF をダミーライトしてください。ダミーライトは (t_{spv}) μs 以上の時間が経過してから行ってください。この状態でフラッシュメモリをリード (ベリファイデータは 16 ビットで読み出す) するとラッチしたアドレスのデータが読み出されます。このリード動作は、ダミーライト後、(t_{spvr}) μs 以上置いてから行ってください。次に、書き込んだ元データとベリファイデータを比較し、再書き込みデータを演算 (図 18.12 参照) し、RAM に転送します。128 バイト分のデータのベリファイが完了後、プログラムベリファイモードを解除し、(t_{cpv}) μs 以上の待機時間を置いて、FLMCR1 の SWE ビットをクリアしてください。再度書き込みが必要な場合は、再度プログラムモードに設定し、同様にプログラム/プログラムベリファイシーケンスを繰り返してください。プログラム/プログラムベリファイフローの繰り返しの最大値は、最大書き込み回数 (N) で表わされます。SWE 解除後、(t_{csw}) μs 以上の待機時間を置いてください。

プログラム/プログラムベリファイフローの注意点

- (1) 本LSIのプログラム/プログラムベリファイフローでは、128バイト単位での書き込みアルゴリズムとなります。
128バイト単位の書き込みのため、ライトする先頭アドレスの下位8ビットは、H'00またはH'80でなければなりません。
- (2) フラッシュメモリに128バイトのデータを連続ライトする際には、バイト単位転送で行います。
また128バイト以下のデータを書き込む際にも、128バイトのデータ転送が必要です。つまり、必要のないアドレスへの書き込みは、データをH'FFにして書き込みを行ってください。
- (3) ベリファイデータは、ワード単位で読み出します。
- (4) FLMCR1のPビットがセットされている期間、書き込みパルスが印加されてフラッシュメモリへの書き込みが実施されます。本LSIでは、デバイスへの電圧ストレスや書き込むデータの信頼性を損なうことがないように、プログラム/プログラムベリファイフローの過程で次のように書き込みパルスを印加してください。
 - (a) 書き込みパルス印加後、プログラムベリファイモードでベリファイリードして1が読み出されたビットに対して、もう一度書き込みパルスを印加してください(再書き込み処理)。
128バイトの書き込みデータで、すべての0書き込みビットがベリファイリードして0が読み出されると、プログラム/プログラムベリファイフローが終了となります。本LSIでは、再書き込み処理によるループ回数が、最大書き込み回数(N)の最大値以下になることが保証されます。
 - (b) 書き込みパルス印加後、プログラムベリファイモードでベリファイリードして0が読み出されたビットに対しては、書き込み完了と判定されます。書き込みが完了したビットに対しては、次の処理が必要です。
 - プログラム/プログラムベリファイフロー中の早い段階で書き込み完了した場合
再書き込み処理ループ回数が1~6回目で書き込み完了した場合は、当該ビットへの追加書き込みを実施してください。また、追加書き込みは、ある再書き込み処理のときに初めてベリファイリードが0となったビットのみに実施してください。
 - プログラム/プログラムベリファイフロー中の遅い段階で書き込み完了した場合
再書き込み処理ループ回数が7回目以降で書き込み完了した場合は、当該ビットへの追加書き込みは必要ありません。
 - (c) 128バイトの中で、他のビットが書き込み未完了の場合、再書き込み処理を実施します。一度書き込みが完了したと判定されたビットでも、それ以降のベリファイリードで1が読み出された場合には、当該ビットに対してもう一度書き込みパルスを印加してください。
- (5) FLMCR1のPビットをセットする期間(書き込みパルス幅)は、プログラム/プログラムベリファイフローの過程で次のように切り換えてください。ウェイト時間の詳細仕様は、「21.2.6 フラッシュメモリ特性」を参照してください。

18. ROM (H8/3024F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

項目	記号	項目	記号
Pビットセット後の ウェイト時間	tsp	再書き込みループ回数 (n) が 1~6 回目の場合	tsp30
		再書き込みループ回数 (n) が 7 回目以降の場合	tsp200
		追加書き込み処理の場合*	tsp10

【注】 * 追加書き込み処理は、再書き込みループ回数 (n) が 1~6 回目の場合のみ必要となります。

- (6) 本LSIのプログラム/プログラムベリファイのフローチャートを図18.12に示します。
上記の注意点を網羅するためには、再書き込み処理を実施するビット、追加書き込み処理を実施するビットは下記の演算によって決定する必要があります。
書き込みの進行に応じて、再書き込みのデータおよび追加書き込みのデータは変化しますので、RAM上に次のデータ格納エリア (各128バイト) を準備することを推奨します。

表 18.8 再書き込みデータ演算表

(D)	書き込みパルス印加後の ベリファイリード結果 (V)	(X) 演算結果	コメント
0	0	1	書き込み完了のため、再書き込み処理は実施しない
0	1	0	書き込み未完了のため、再書き込み処理を実施する
1	0	1	
1	1	1	消去状態のまま、何も実施しない

【記号説明】

(D) : 書き込みを実施するビットの元データ

(X) : 再書き込みを実施するビットのデータ

表 18.9 追加書き込みデータ演算表

(X')	書き込みパルス印加後の ベリファイリード結果 (V)	(Y) 演算結果	コメント
0	0	0	書き込みパルス印加により書き込み完了したと判定追加書き込み処理を実施する
0	1	1	書き込みパルス印加により書き込みは未完了追加書き込み処理は実施しない
1	0	1	既に書き込みは完了している追加書き込み処理は実施しない
1	1	1	消去状態のまま、何も実施しない

【記号説明】

(Y) : 追加書き込みを実施するビットのデータ

(X') : ある再書き込みループで再書き込みを実施するビットのデータ

- (7) 本LSIのプログラム/プログラムベリファイフローの過程では、追加書き込み処理を実施する必要があります。
しかし、128バイト単位の書き込みが一度終了した後、同一のアドレスエリアに追加で書き込みを行わないでください。書き換えを実施する場合は、必ず一度消去を行ってから書き込みを実施してください。一度プログラム/プログラムベリファイが終了したアドレスへ追加書き込みを実施した場合、読み出しなど正常動作は保証されませんので注意してください。

18. ROM (H8/3024F-ZTAT、マスクROM内蔵品)

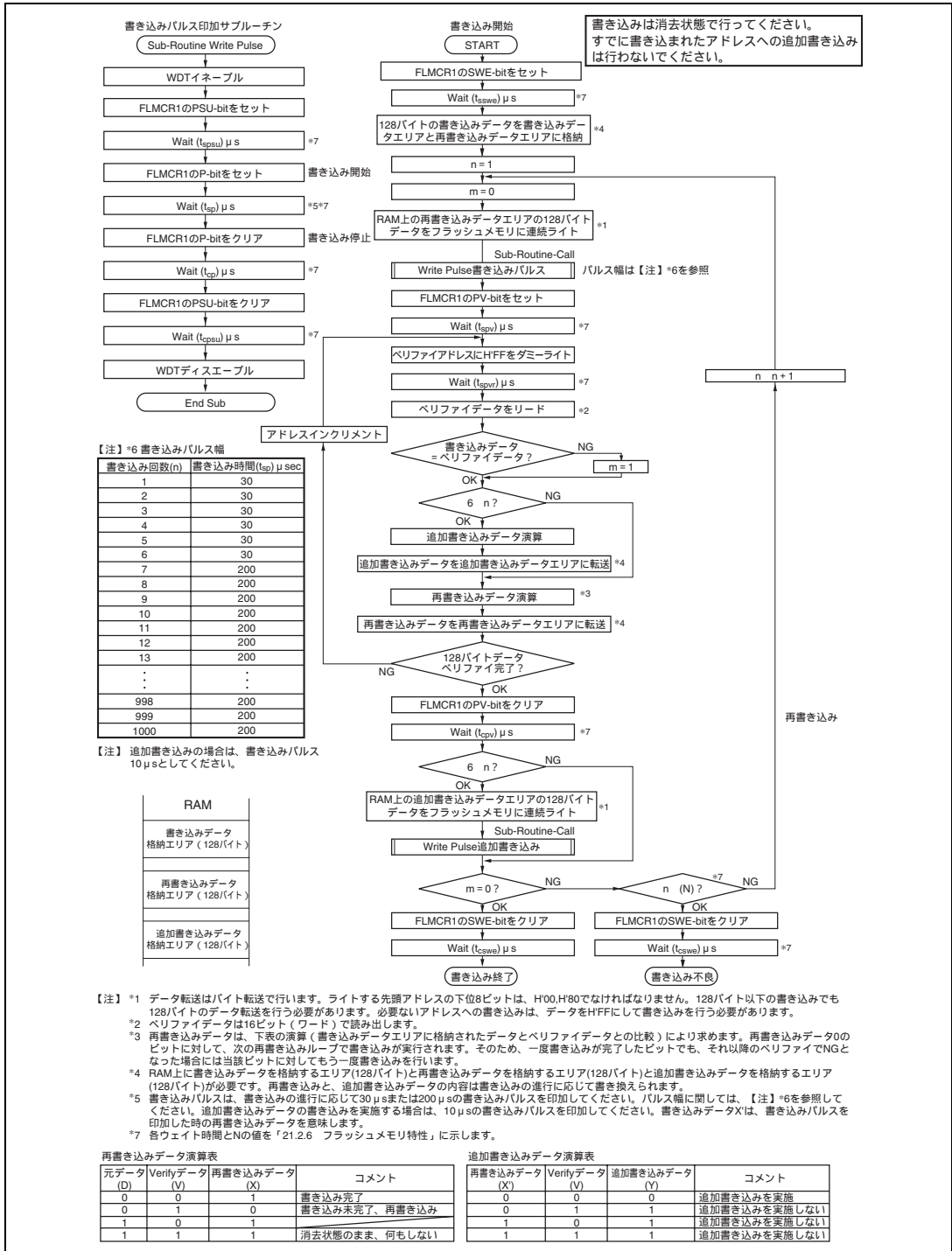


図 18.12 プログラム/プログラムペリファイフロー (128バイト書き込み)

18.6.3 イレースモード

フラッシュメモリの消去は1ブロックごとに、図 18.13 に示す1ブロック消去のフローチャート(単一ブロック消去)に沿って行ってください。

フラッシュメモリコントロールレジスタ1 (FLMCR1) の各ビットのセット/クリア後のウェイト時間および最大消去回数 (N) を「21.2.6 フラッシュメモリ特性」の表 21.19 に示します。

フラッシュメモリ内容の消去は、FLMCR1 の SWE ビットを 1 にセット後、(tsswe) μ s 以上の時間が経過してから、消去ブロック指定レジスタ (EBR) で消去するフラッシュメモリのエリアを 1 ビット設定してください。次にプログラムの暴走などにより過剰時間消去を行わないようにするために、ウォッチドッグタイマを設定します。WDT のオーバフロー周期は (tse) ms + (tesu + tce + tcesu) μ s より大きく設定してください。その後、FLMCR1 の ESU ビットをセットすることで、イレースモードへの準備(イレースセットアップ)を行います。その後、(tesu) μ s 以上の時間が経過後、FLMCR1 の E ビットをセットすることで、動作モードはイレースモードへ遷移します。E ビットが設定されている時間が消去時間となり、消去時間は (tse) ms を超えないようにしてください。

【注】 フラッシュメモリの消去において、消去を開始する前にプレライト(消去するメモリのデータをすべて 0 にする)を行う必要はありません。

18.6.4 イレースベリファイモード

イレースベリファイモードは、メモリを消去した後データを読み出し、正常に消去されているかどうかを確認するモードです。

一定の消去時間経過後、FLMCR1 の E ビットをクリアします。その後、(tce) μ s 以上の時間が経過してから ESU ビットをクリアすることでイレースモードを解除します。イレースモード解除の後には、ウォッチドッグタイマの設定も解除します。その後、FLMCR1 の EV ビットをセットすることで、動作モードはイレースベリファイモードへ遷移します。イレースベリファイモードでは、リードする前にリードするアドレスにデータ H'FF をダミーライトしてください。ダミーライトは (tsev) μ s 以上の時間が経過してから行ってください。この状態でフラッシュメモリをリード(ベリファイデータは 16 ビットで読み出す)するとラッチしたアドレスのデータが読み出されます。このリード動作は、ダミーライト後、(tsevr) μ s 置いてから行ってください。読み出したデータが消去(データがすべて 1)されていた場合、次のアドレスをダミーライトし、イレースベリファイを行います。読み出したデータが未消去の場合、再度イレースモードに設定し、同様にイレース/イレースベリファイシーケンスを繰り返します。

イレース/イレースベリファイの繰り返しの最大値は、最大消去回数 (N) によって表されます。ベリファイ完了後、イレースベリファイモードを解除し、(tcev) μ s 以上の待機時間を置いてください。通常モードに遷移するには、FLMCR1 の SWE ビットを解除し、(tcswe) μ s 以上の待機時間を置いてください。

複数ブロックを消去する場合は、次に消去するブロックのエリアを EBR によって 1 ビットのみ設定し、同様にイレース/イレースベリファイシーケンスを繰り返します。

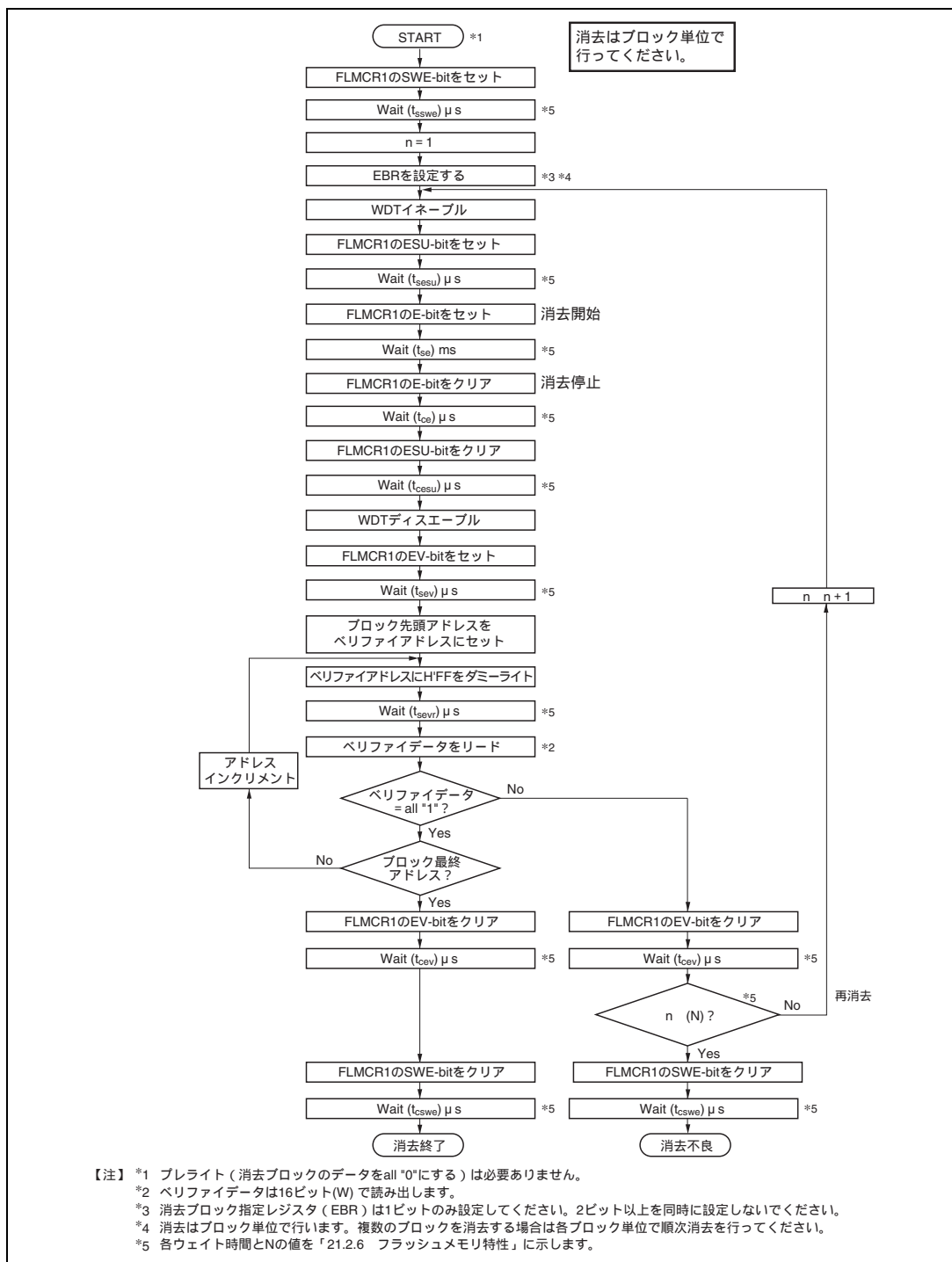


図 18.13 イレース/イレースベリファイロー（単一ブロック消去）

18.7 プロテクト

フラッシュメモリに対する書き込み・消去プロテクトは、ソフトウェアプロテクトとハードウェアプロテクトとエラープロテクトの3種類あります。

18.7.1 ハードウェアプロテクト

ハードウェアプロテクトとは、フラッシュメモリに対する書き込み/消去が強制的に禁止、中断された状態のことで、フラッシュメモリコントロールレジスタ1 (FLMCR1)、消去ブロック指定レジスタ (EBR) の設定はリセットされます。エラープロテクト状態では、FLMCR1、FLMCR2、EBR の設定は保持し、P ビットおよび E ビットはセット可能ですが、プログラムモードおよびイレースモードへは遷移しません (表 18.10 参照)。

表 18.10 ハードウェアプロテクト

項目	説明	機能		
		書き込み	消去	ベリファイ
FWE 端子プロテクト	<ul style="list-style-type: none"> FWE 端子に Low レベルが入力されているときには、FLMCR1、EBR は初期化され、書き込み/消去プロテクト状態になります。 	不可 ^{*1}	不可 ^{*3}	不可
リセット、スタンバイプロテクト	<ul style="list-style-type: none"> リセット (WDT によるオーバフローリセットも含む) およびスタンバイ時は、FLMCR1、FLMCR2、EBR は初期化され、書き込み/消去プロテクト状態になります。 $\overline{\text{RES}}$ 端子によるリセットでは、電源投入後発振が安定するまで $\overline{\text{RES}}$ 端子を Low レベルに保持しないとリセット状態になりません。また、動作中のリセットは AC 特性に規定した $\overline{\text{RES}}$ パルス幅の間 $\overline{\text{RES}}$ 端子を Low レベルに保持してください。^{*4} 	不可	不可 ^{*3}	不可
エラープロテクト	<ul style="list-style-type: none"> フラッシュメモリへの書き込み/消去中にマイコン動作の異常を検出 (エラー発生 (FLER=1)) した場合にエラープロテクトが有効となります。このとき FLMCR1、EBR の設定は保持しますが、エラーが発生した時点で、書き込み/消去を強制的に中断します。エラープロテクトの解除は $\overline{\text{RES}}$ 端子によるリセットおよび WDT リセットまたはハードウェアスタンバイのみです。 	不可	不可 ^{*3}	可 ^{*2}

- 【注】 *1 フラッシュメモリとオーバラップした RAM エリアは除きます。
 *2 書き込み中の 128 バイトのプログラムベリファイは可能です。消去中の 1 ブロックのイレースベリファイは可能です。
 *3 全ブロックが消去不可となり、ブロック別の指定はできません。
 *4 「4.2.2 リセットシーケンス」および「18.11 フラッシュメモリの書き込み/消去時の注意」を参照してください。動作中のリセット期間は最低 20 システムクロック必要です。

18.7.2 ソフトウェアプロテクト

ソフトウェアプロテクトは、消去ブロック指定レジスタ (EBR)、RAM コントロールレジスタ (RAMCR) の RAMS ビットを設定することで行えます。ソフトウェアプロテクトでは、フラッシュメモリコントロールレジスタ 1 (FLMCR1) の P ビットまたは E ビットをセットしても、プログラムモードまたはイレースモードへは遷移しません (表 18.11 参照)。

表 18.11 ソフトウェアプロテクト

項目	説明	機能		
		書き込み	消去	ベリファイ
ブロック指定プロテクト	<ul style="list-style-type: none"> 消去ブロック指定レジスタ (EBR) の設定*²により、ブロック毎に消去プロテクトが可能。ただし書き込みに対するプロテクトは無効です。 EBR を H'00 に設定すると全ブロックが消去プロテクト状態になります。 	-	不可	可
エミュレーションプロテクト	<ul style="list-style-type: none"> RAM コントロールレジスタ (RAMCR) の RAMS ビットを 1 にセットすることにより、全ブロックの書き込み/消去プロテクト状態になります。 	不可* ¹	不可* ³	可

【注】 *1 フラッシュメモリとオーバラップした RAM エリアへの書き込みは可能です。

*2 EBR のビットは消去時以外は H'00 にしてください。

*3 全ブロックが消去不可となり、ブロック別の指定はできません。

18.7.3 エラープロテクト

エラープロテクトは、フラッシュメモリへの書き込み/消去中^{*1}のマイコンの暴走や書き込み/消去アルゴリズムに沿っていない動作をした場合に発生する異常を検出し、書き込み/消去動作を強制的に中断するプロテクトです。書き込み/消去動作を中断することで、過剰書き込みや過剰消去によるフラッシュメモリへのダメージを防止します。

フラッシュメモリへの書き込み/消去中にマイコンが異常動作すると、FLMCR2 の FLER ビットが 1 にセットされ、エラープロテクト状態へ遷移します。このとき、FLMCR1、FLMCR2、EBR の設定^{*3}は保持されますが、エラーが発生した時点でプログラムモードまたはイレースモードは強制的に中断されます。P ビット、E ビットの再設定を行ってもプログラムモードまたはイレースモードへ遷移することはできません。ただし、PV ビット、EV ビットの設定は有効なので、ベリファイモードへの遷移は可能です。^{*2}

FLER ビットのセット条件は、

- (1) 書き込み/消去中に当該アドレスエリアのフラッシュメモリを読み出したとき(ベクタリードおよび命令フェッチを含む)
- (2) 書き込み/消去中の例外処理(リセット不当命令、トラップ命令、ゼロ除算時の例外処理は除く)開始直後
- (3) 書き込み/消去中に SLEEP 命令(ソフトウェアスタンバイを含む)を実行したとき
- (4) 書き込み/消去中にバス権を解放したとき

エラープロテクト解除は、リセット(RES 端子、WDT リセット)またはハードウェアスタンバイのみで行われます。

- 【注】*1 FLMCR1 の P ビットまたは E ビットが 1 にセットされた状態です。この状態では NMI 入力が禁止されますので、注意してください。
- *2 書き込み中の 128 バイトのプログラムベリファイは可能です。
また消去中の 1 ブロックのイレースベリファイは可能です。
- *3 FLMCR1、EBR へのライトは可能です。
ただしエラープロテクト状態でソフトウェアスタンバイモードに遷移した場合は、レジスタは初期化されます。

図 18.14 にフラッシュメモリの状態遷移図を示します。

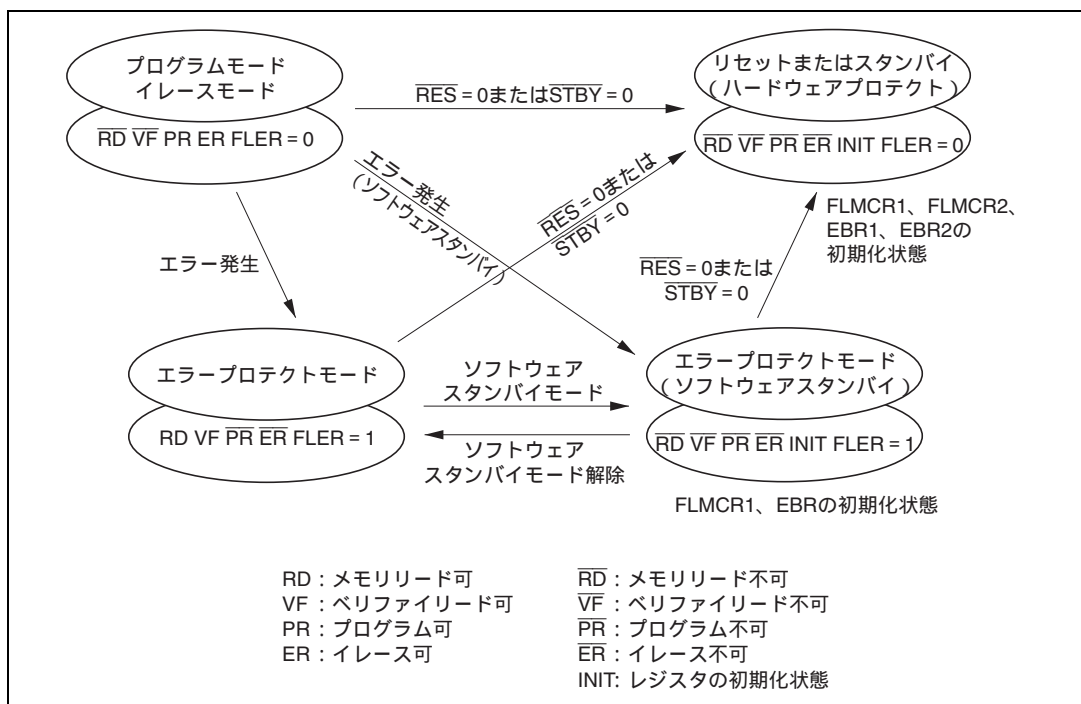


図 18.14 フラッシュメモリの状態遷移図

(モード 5、7 (内蔵 ROM が有効) で FWE 端子に High レベル印加時)

エラープロテクト機能は、FLER ビットのセット条件以外の異常動作に対しては無効です。また、このプロテクト状態に遷移するまでに相当な時間が経過している場合は、すでにフラッシュメモリにダメージを与えている可能性もあります。したがって、この機能ではフラッシュメモリへのダメージを完全に防止することはできません。

このため、このような異常動作を防止するためには、フラッシュライトイネーブル (FWE) が印加された状態で書き込み / 消去アルゴリズムに従って正しく動作させること、およびマイコンの異常をウォッチドッグタイマ等でマイコン内外で常に監視することが必要です。また、このプロテクトモードへ遷移した時点でのフラッシュメモリは誤書き込み、誤消去の状態であったり、強制停止によって書き込みや消去が不十分な場合があります。このような場合、必ずブートモードによる強制復帰 (プログラムの再書き込み) を行ってください。ただし、過剰書き込み、過剰消去によってブートモードが正常に起動されない場合があります。

18.8 RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション

フラッシュメモリは、その消去や書き込みに時間がかかるため、パラメータ等のデータをリアルタイムに書き換えながらチューニングを行うといった使い方が難しい場合があります。このような場合、フラッシュメモリのリアルタイムな書き換えをエミュレートするために、フラッシュメモリの小ブロックエリアに RAM の一部 (H'FFF000 ~ H'FFF3FF) を重ね合わせて使うことができます。この RAM エリアの変更は、RAM コントロールレジスタ (RAMCR) のビット 3~1 によって行います。また、RAM エリアの変更後は、フラッシュメモリに重ね合わせたエリアと本来の RAM エリア (H'FFF000 ~ H'FFF3FF) の 2 エリアからアクセスできます。RAMCR および RAM エリアの設定方法については、「18.3.4 RAM コントロールレジスタ (RAMCR)」を参照してください。

フラッシュメモリのリアルタイムな書き換えをエミュレートする例

EB2 (H'000800 ~ H'000BFF) のフラッシュメモリエリアに H'FFF000 ~ H'FFF3FF の RAM エリアを重ね合わせる例を示します。

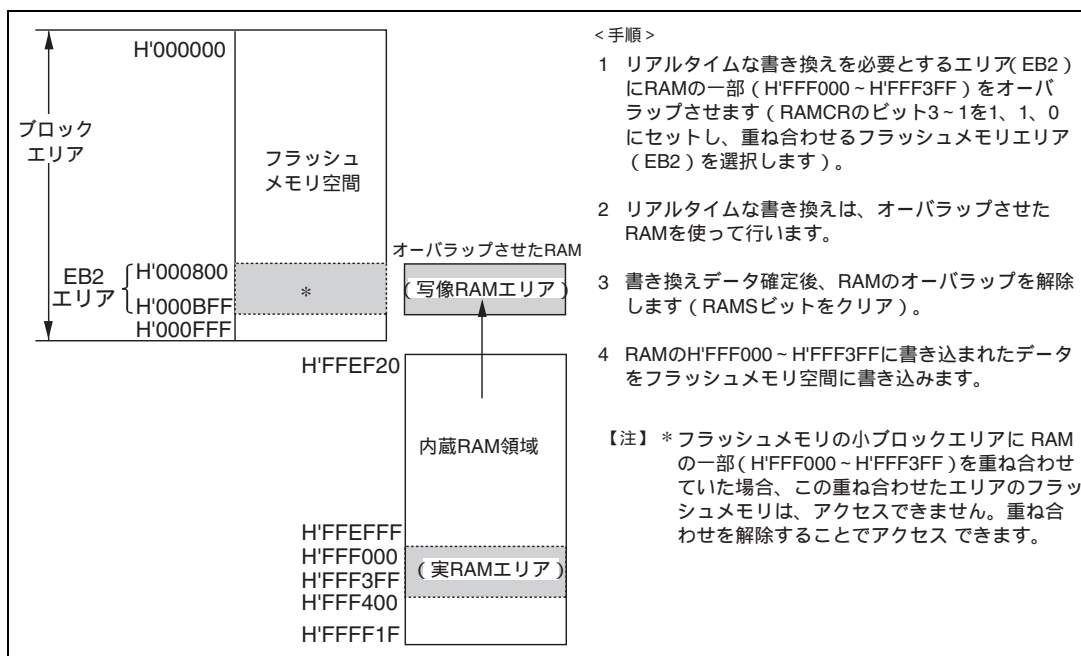


図 18.15 RAM のオーバーラップ動作例

RAM によるエミュレーション機能の使用上の注意

(1) フラッシュライトイネーブル (FWE) の印加 / 解除時の注意

オンボードプログラミングモードと同様に、FWE の印加 / 解除時は誤書き込み / 誤消去を防止するための注意が必要です。特に FWE の印加中のプログラム暴走等による誤書き込み / 誤消去を防止するため、エミュレーション機能を使用中でも FLMCR1 の PSU ビット、P ビット、ESU ビット、E ビットを 1 にセットしているときはウォッチドッグタイマを設定してください。詳細は「18.11 フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意」を参照してください。

(2) NMI 入力の禁止条件

エミュレーション機能を使用しているときも、通常の書き込み/消去と同様に、FLMCR1 の P ビット、E ビットを 1 にセットしている状態では NMI 入力が禁止されます。

なお、P ビットおよび E ビットはリセット時(ウォッチドッグタイマのリセットを含む)、スタンバイモード時、FWE 端子に High レベルが入力されていないとき、または FWE 端子に High レベル印加状態で FLMCR1 の SWE が 0 のときにクリアされます。

- (3) RAMS ビットを 1 にセットすると RAM2~0 の値にかかわらず、フラッシュメモリの全ブロックに対して書き込み/消去プロテクトが有効となります(エミュレーションプロテクト)。この状態では FLMCR1 の P ビットまたは E ビットをセットしてもプログラムモード、イレースモードへは遷移しません。フラッシュメモリエリアに実際に書き込み/消去を行う場合は RAMS ビットを 0 にクリアしてください。
- (4) RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション機能を使用中に、消去アルゴリズムに沿ったソフトウェアを実行しても RAM エリアを消去することはできません。
- (5) ブロックエリア (EB0) はベクタテーブルを含みます。RAM エミュレーションする場合、オーバラップ RAM にはベクタテーブルが必要となります。

18.9 NMI 入力 of 禁止条件

フラッシュメモリへの書き込み / 消去中 (FLMCR1 の P ビットまたは E ビットがセット)、およびブートモードでのブートプログラム実行中*¹は書き込み / 消去中を最優先とするため NMI 入力を含むすべての割り込みを禁止してください。

これは以下のような動作状態を回避することを目的としています。

- (1) 書き込み、消去中に割り込みが発生することにより、書き込み / 消去アルゴリズムに違反し、正常な動作が保証できなくなる。
- (2) 書き込み / 消去中の割り込み例外処理ではベクタリードが正常にできない*²ため、結果としてマイコンが暴走してしまう。
- (3) ブートプログラム実行中に割り込みが発生すると正常なブートモードのシーケンスが実行できなくなる。

以上のような理由から、オンボードプログラミングモードにおいてのみ例外的に NMI 割り込み入力を禁止する条件が存在しますが、これによって正常な書き込み、消去およびマイコン動作が保証されるものではありません。

このため、フラッシュメモリへの書き込み / 消去を行う場合、マイコンの内部と外部で NMI を含むすべての割り込み要求を (例外処理、バス解放) 禁止する必要があります。また、エラープロテクト状態および RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション中で FLMCR1 の P ビットまたは E ビットが保持された状態でも NMI 割り込みは禁止状態となります。

【注】*¹ 内蔵 RAM のブートプログラムエリアに分岐するまでの期間を示します (この分岐は、ユーザプログラムの転送が完了した直後に発生します)。このため、RAM エリアに分岐したあとは、書き込み / 消去以外の状態では NMI 入力が可能となります。

したがってユーザプログラムによる初期書き込み (ベクタテーブルおよび NMI 処理プログラム等の書き込み) が完了するまでは、マイコン内外で割り込み要求を禁止する必要があります。

- *² この場合、以下の 2 つの理由によってベクタリードが正常に行われません。
- ・書き込み、消去中 (FLMCR1 の P ビットまたは E ビットがセット) にフラッシュメモリのリードを行っても正しい値を読み出すことはできません (値は不定)。
 - ・割り込みベクタテーブルに値がまだ書き込まれていない場合、割り込み例外処理が正しく実行されません。

18.10 フラッシュメモリの PROM モード

本 LSI では、フラッシュメモリの書き込み / 消去が可能なモードとして、オンボードプログラミングモード以外に PROM モードがあります。PROM モードでは、ルネサス 128k バイトフラッシュメモリ内蔵マイコンのデバイスタイプをサポートしている汎用 PROM ライタを用いて、内蔵 ROM に自由にプログラムを書き込むことができます。

18.10.1 ソケットアダプタとメモリマップ

PROM ライタを用いた PROM モードでは、メモリ読み出し (ベリファイ)、書き込み、フラッシュメモリ初期化 (全面消去) が可能です。その際には、汎用 PROM ライタに専用の変換ソケットアダプタを取り付けて行います。表 18.12 にソケットアダプタの型名を示します。本 LSI の PROM モードでは、表 18.12 のソケットアダプタを必ず使用してください。

表 18.12 H8/3024F-ZTAT ソケットアダプタ型名

製品型名	パッケージ名	ソケットアダプタ型名	メーカー
HD64F3024F	100 ピン QFP (FP-100B)	TBD	ミナトエレクトロニクス (株)
HD64F3024TE	100 ピン TQFP (TFP-100B)	TBD	
HD64F3024FP	100 ピン QFP (FP-100A)	TBD	
HD64F3024F	100 ピン QFP (FP-100B)	TBD	データ・アイ・オー・ジャパン (株)
HD64F3024TE	100 ピン TQFP (TFP-100B)	TBD	
HD64F3024FP	100 ピン QFP (FP-100A)	TBD	

また、下記に PROM モード時のメモリマップを示します。

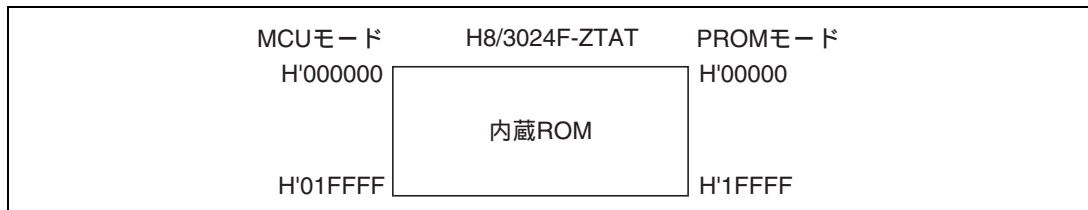


図 18.16 PROM モード時のメモリマップ

18.10.2 PROM モード使用時の注意事項

- (1) PROMモード時の128バイト書き込み単位への書き込みは、1回のみとします。すでに書き込まれたアドレスへの書き換えは、消去を行った後に書き込みを実施してください。
- (2) オンボード書き込み / 消去を行ったデバイスに対して、それをPROMライタを用いて書き換えを行う場合は、一度消去を行った後に書き込みを実施することを推奨します。
- (3) ルネサス出荷品の初期状態は、消去状態です。消去来歴不明サンプルに対しては、初期化 (消去) レベルをチェック・補正するために消去の実施を推奨します。
- (4) 本LSIでは、汎用EPROMのような製品識別モードをサポートしていませんので、PROMライタにデバイス名を自動設定することができません。
- (5) 本LSIのPROMモードに適合するPROMライタおよびそのプログラムバージョンに関しては、ソケットアダプタの取り扱い説明書等を参照してください。

18.11 フラッシュメモリの書き込み / 消去時の注意

オンボードプログラミングモード、RAM エミュレーション機能および PROM モード使用時の注意事項を示します。

(1) 規定された電圧、タイミングで書き込み / 消去を行ってください。

定格以上の電圧を印加した場合、製品の永久破壊に至ることがあります。

PROM ライタは、ルネサス製 128k バイトフラッシュメモリ内蔵マイコンデバイスタイプをサポートしているものを使用してください。

(2) 電源投入 / 切断時の注意 (図 18.17 ~ 18.18 参照)

FWE 端子への High レベル印加は V_{CC} 確定後に行ってください。また V_{CC} を切断する前に FWE 端子を Low レベルにしてください。

V_{CC} 電源の印加 / 切断時は FWE 端子を Low レベルに固定し、フラッシュメモリをハードウェアプロテクト状態にしてください。

この電源投入 / 切断のタイミングは、停電等による電源の切断、再投入時にも満足するようにしてください。このタイミングが守られない場合は、マイコンの暴走等によって過剰書き込み、過剰消去となりメモリセルが正常に動作しなくなることがありますので十分注意してください。

(3) FWE 端子の印加 / 解除の注意

FWE 端子の印加は、マイコン動作が確定した状態で行ってください。マイコンが動作確定状態を満足しない場合は、FWE 端子を Low レベルに固定し、プロテクト状態としてください。

FWE 端子印加 / 解除では、フラッシュメモリへの誤書き込み / 誤消去を防止するため、以下に示すような注意が必要です。

V_{CC} 電圧が定格電圧の範囲で安定している状態で FWE 端子に印加してください。

マイコンの V_{CC} 電圧が定格電圧を満足しない状態で FWE 端子に印加すると、マイコン動作が不確定の状態であることから、フラッシュメモリに誤って書き込み / 消去を行ってしまう可能性があります。

発振が安定している状態 (発振安定時間経過後) で FWE 端子に印加してください。

V_{CC} 電源投入時では、発振安定時間の間、 \overline{RES} 端子を Low レベルに保持した後に、FWE 端子に印加してください。発振が停止した状態や不安定な状態で、FWE 端子の印加は行わないでください。

ブートモードでは、FWE 端子の印加 / 解除はリセット中に行ってください。

ブートモードへの遷移では、FWE=High レベル入力と $MD_2 \sim MD_0$ の設定は \overline{RES} 入力が Low 期間中に行ってください。このとき FWE と $MD_2 \sim MD_0$ 入力は、リセット解除タイミングに対してモードプログラミングセットアップ時間 (t_{MDS}) を満足する必要があります。ブートモードから他のモードへ遷移する場合も \overline{RES} 解除タイミングに対して、モードプログラミングセットアップ時間が必要です。

動作中のリセットでは、最低 20 システムクロックの間、 \overline{RES} 端子を Low レベルにする必要があります。

ユーザプログラムモードでは、 \overline{RES} 入力にかかわらず、FWE=High / Low の切り替えが可能です。

また、フラッシュメモリ上でプログラム実行中でも、FWE 入力の切り替えが可能です。

プログラムが暴走していない状態で FWE を印加してください。

FWE 端子の印加時は、ウォッチドッグタイマ等でプログラム実行状態を監視することが必要です。

FWE 端子の解除は FLMCR1 の SWE、ESU、PSU、EV、PV、E、P ビットをクリアした状態で行ってください。

FWE 端子の印加 / 解除時に、誤って SWE、ESU、PSU、EV、PV、E、P ビットをセットしないでください。

(4) FWE 端子に常時 High レベルを印加しないでください。

プログラム暴走等による誤書き込み / 誤消去を防止するため、FWE 端子に High レベルを印加するのは、フラッシュメモリに書き込み / 消去を行うときのみ (RAM によるフラッシュメモリのエミュレーション実行時も含む) としてください。また、FWE 端子に常時 High レベルを印加するようなシステム構成は避けてください。High レベル印加中においても、過剰書き込み / 過剰消去にならないように、ウォッチドッグタイマを起動し、プログラムの暴走等に対応できるようにしてください。

(5) フラッシュメモリへの書き込み / 消去は推奨するアルゴリズムに従って行ってください。

推奨アルゴリズムでは、デバイスへの電圧ストレスあるいはプログラムデータの信頼性を損なうことなく書き込み / 消去を行うことができます。

FLMCR1 の P ビットおよび E ビットをセットするときは、プログラムの暴走等に備えてあらかじめウォッチドッグタイマを設定してください。

また、P ビットおよび E ビットをセットしている間に、MOV 命令等でフラッシュメモリ空間へのアクセスを行うことは禁止されています。

(6) SWE ビットのセット / クリアは、フラッシュメモリ上のプログラム実行中に行わないでください。

フラッシュメモリ上のプログラム実行とデータの読み出しは、SWE ビットをクリアした後に行ってください。

SWE ビットをセットするとフラッシュメモリのデータを書き換えることができますが、ベリファイ (プログラム / イレース中のベリファイ) 以外の目的で、フラッシュメモリをアクセスしないでください。

FWE 端子に High レベルを入力した状態で、RAM によるエミュレーション機能を使用する場合も同様に、フラッシュメモリ上のプログラム実行とデータの読み出しは、SWE ビットをクリアした後に行ってください。ただし、フラッシュメモリ空間とオーバーラップした RAM エリアについては、SWE ビットのセット / クリアにかかわらずリード / ライト可能です。

また、SWE ビットをクリアした後は、ウェイト時間が必要です。詳細は「21.2.6 フラッシュメモリ特性」の表 21.19 を参照してください。

(7) フラッシュメモリのプログラム中または消去中に割り込みを使用しないでください。

FWE 端子に印加している状態では、書き込み / 消去動作 (RAM によるエミュレーションを含む) を最優先とするため、NMI を含むすべての割り込み要求を禁止してください。

また、バス権の解放も禁止する必要があります。

(8) 追加書き込みは行わないでください。書き換えは消去後に行ってください。

オンボードプログラミングでは、128 バイトの書き込み単位ブロックへの書き込みは、1 回のみとしてください。書き換えは、この書き込み単位ブロックがすべて消去された状態で行ってください。

18. ROM (H8/3024F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

(9) 書き込み前に、正しく PROM ライタに装着されていることを必ず確認してください。

PROM ライタのソケット、ソケットアダプタおよび製品それぞれのインデックスが正しく一致していないと、過剰電流が流れ、製品が破壊されることがあります。

(10) 書き込み中はソケットアダプタや製品に手を触れないでください。

接触不良などにより、書き込み不良になることがあります。

(11) 書き込み、消去、ベリファイモードから通常モードに遷移した後に、読み出しを行う場合は 100 μ s 以上の待ち時間を置いてください。

(12) フラッシュメモリを制御するレジスタ (FLMCR1、FLMCR2、EBR、RAMCR) に対するアクセスはバイトアクセスとしてください。

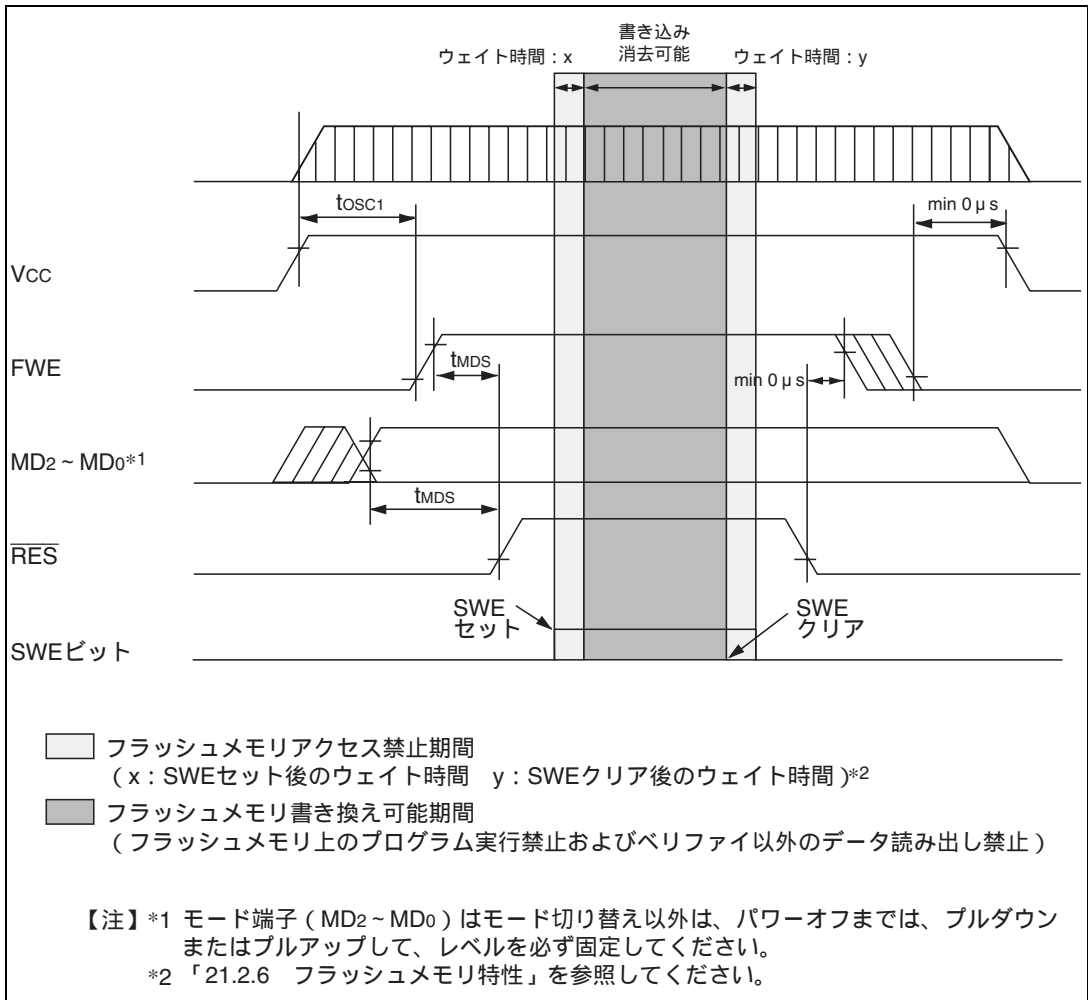


図 18.17 電源投入/切断タイミング (ブートモード)

18. ROM (H8/3024F-ZTAT、マスク ROM 内蔵品)

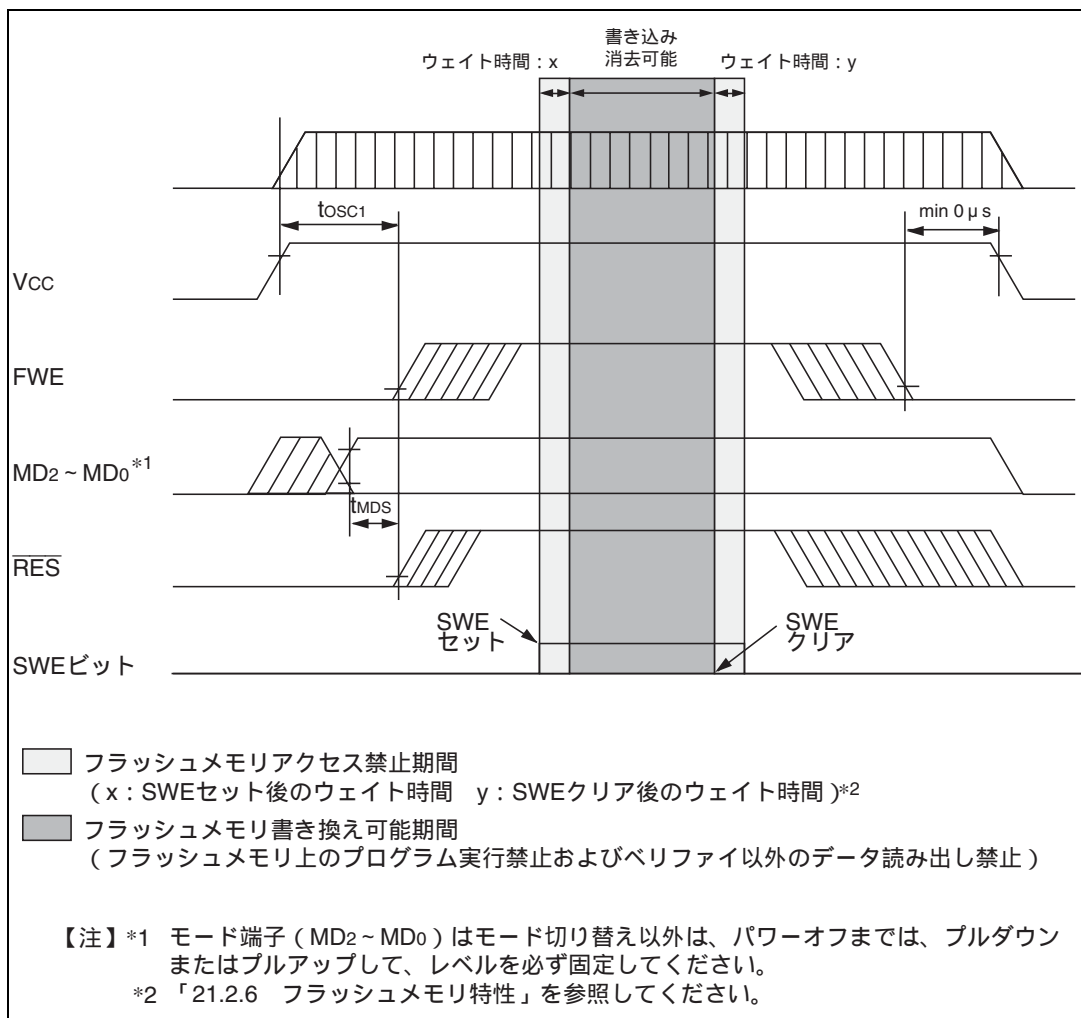


図 18.18 電源投入/切断タイミング (ユーザプログラムモード)

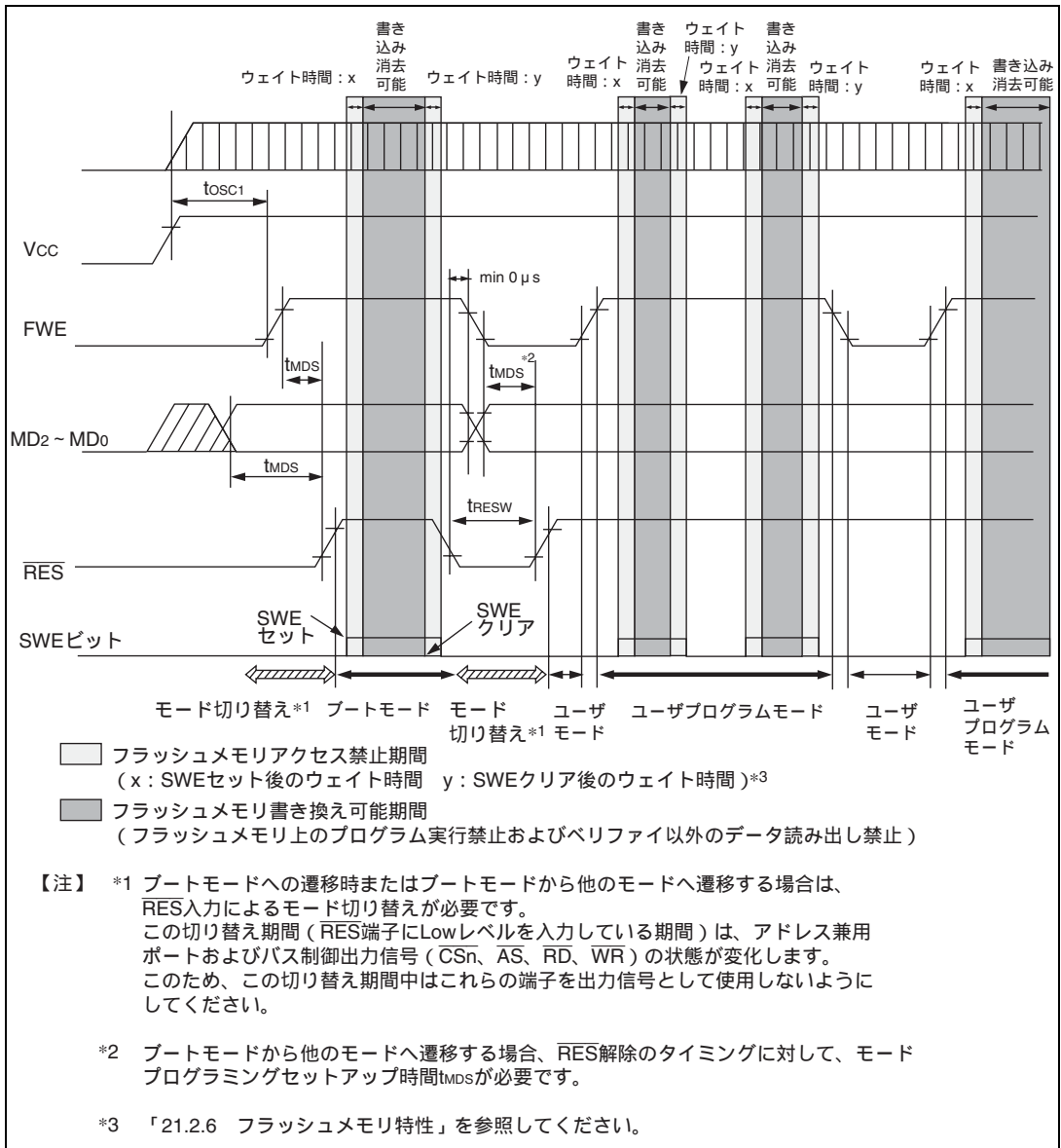


図 18.19 モード遷移タイミング (例: ブートモード ユーザモード ユーザプログラムモード)

18.12 F-ZTAT マイコンのマスク ROM 化時の注意事項

F-ZTAT 版からマスク ROM 版製品に変更するとき、F-ZTAT 用アプリケーションソフトを活用する場合には注意が必要です。

マスク版と F-ZTAT 版ではフラッシュ ROM 用内部レジスタをアクセスした場合、リード値が下記のように異なります。

レジスタ名称	ビット名称	値	ステータス	
			F-ZTAT 版	マスク ROM 版
FLMCR1	FWE	0	アプリケーション状態	- (読み出されません)
		1	書き換え状態	アプリケーション状態 (常に 1 が読み出されます)

【注】 F-ZTAT 版製品、ROM サイズの異なる同一グループのマスク ROM 版製品はすべて対象となります。

19. クロック発振器

19.1 概要

本 LSI は、クロック発振器 (CPG : Clock Pulse Generator) を内蔵しており、クロック発振器はシステムクロック ()、および内部クロック (/2 ~ /4096) を生成します。

分周器は、デューティ補正されたクロックを分周してシステムクロック () を生成します。 は端子に出力される*1 とともに内部モジュールへクロックを供給するプリスケアラの基本クロックとなります。なお、分周器の分周比は分周比コントロールレジスタ (DIVCR) により 1/1、1/2、1/4、1/8 の中から選択できます*2。チップ内の消費電流は分周比にほぼ比例して低減します。

【注】*1 端子の状態はチップの動作モードおよびモジュールスタンバイコントロールレジスタ (MSTCR) の PSTOP の設定により異なります。詳細は「20.7 クロック出力禁止機能」を参照してください。

*2 分周比の変更は動作中ダイナミックに変更することができます。端子のクロック出力も分周比を変更することにより変化します。このとき端子から出力される周波数は、以下ようになります。

$$= \text{EXTAL} \times n \quad \text{EXTAL} : \text{水晶発振子または外部クロックの周波数}$$
$$n : \text{分周比} (n = 1/1, 1/2, 1/4, 1/8)$$

19.1.1 ブロック図

図 19.1 にクロック発振器のブロック図を示します。

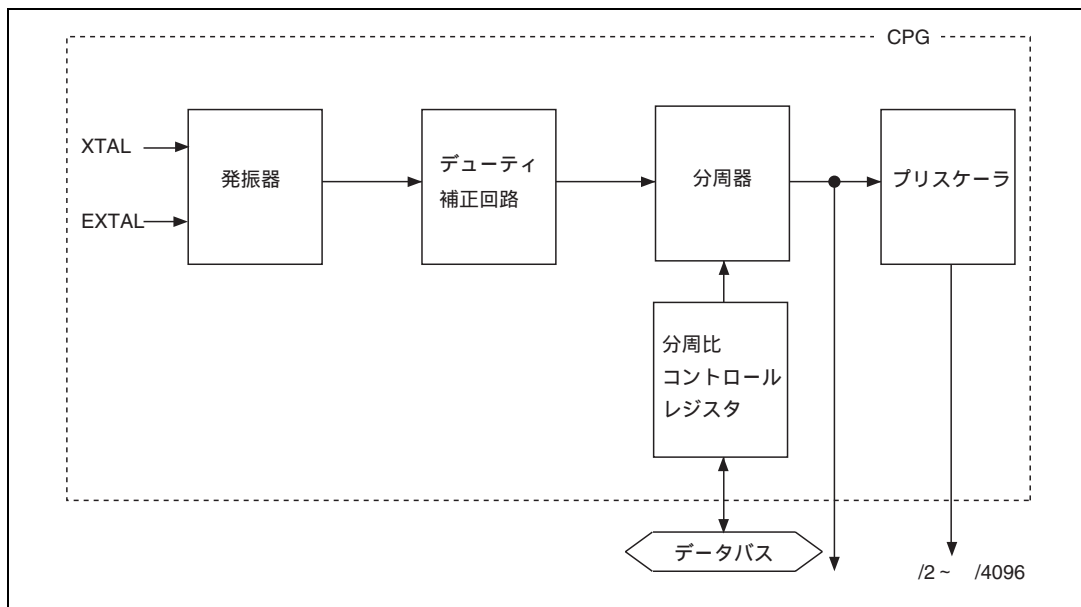


図 19.1 クロック発振器のブロック図

19.2 発振器

クロックを供給する方法には、水晶発振子を接続する方法と外部クロックを入力する方法の2通りがあります。

19.2.1 水晶発振子を接続する方法

(1) 回路構成

水晶発振子を接続する場合の接続例を図 19.2 に示します。ダンピング抵抗 R_d は、表 19.1 (1)、外付け容量 CL_1 、 CL_2 は、表 19.1 (2) に示すものを使用してください。また、水晶発振子は、AT カット並列共振形を使用してください。

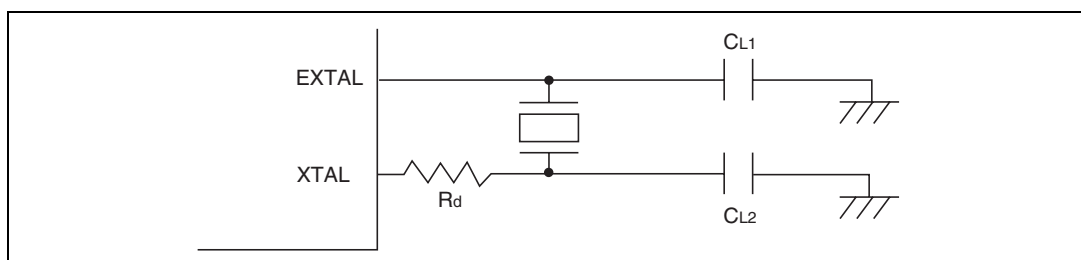


図 19.2 水晶発振子を接続する場合の接続例

16MHz より高周波の水晶発振子を接続する場合は、表 19.1 (2) のとおり外付け負荷容量値を 10pF としてください。また実装状態での発振周波数精度の向上のため、回路定数の決定については、発振のマッチング評価などを十分にご検討くださいますようお願い申し上げます。

表 19.1 (1) ダンピング抵抗値

ダンピング抵抗値	周波数 f (MHz)						
	2	$2 < f < 4$	$4 < f < 8$	$8 < f < 10$	$10 < f < 13$	$13 < f < 16$	$16 < f < 25$
R_d ()	1k	500	200	0	0	0	0

【注】 水晶発振子は、2MHz ~ 25MHz が使用できます。

表 19.1 (2) 外付け容量値

外付け容量値	3.3V 品	
	周波数 f (MHz)	
$CL_1 = CL_2$ (pF)	$2 < f < 16$	22
	$16 < f < 25$	10

(2) 水晶発振子

図 19.3 に水晶発振子の等価回路を示します。水晶発振子は表 19.2 に示す特性のものを使用してください。

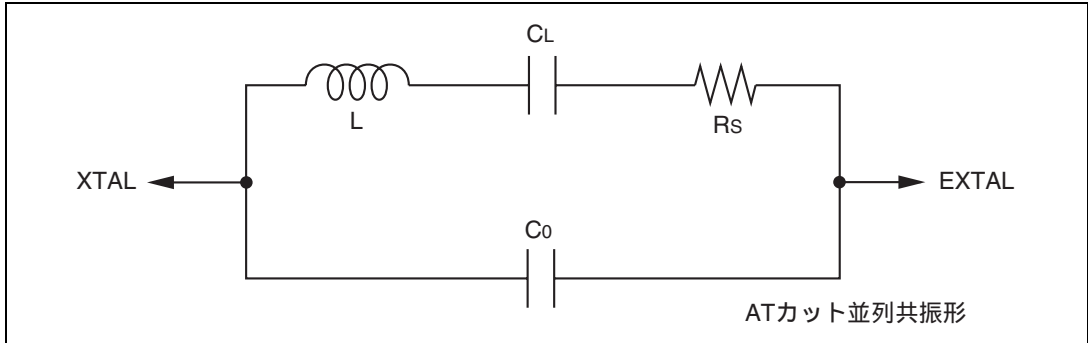


図 19.3 水晶発振子の等価回路

表 19.2 水晶発振子のパラメータ

周波数 (MHz)	2	4	8	10	12	16	18	20	25
Rs max ()	500	120	80	70	60	50	40	40	40
Co max (pF)	7								

水晶発振子は、 と同一の周波数のものを使用してください。

(3) ボード設計上の注意

水晶発振子を接続して発振させる場合、次の点に注意してください。

発振回路部の近くで信号線を通過させないでください。誘導により正しい発振ができなくなる場合があります (図 19.4)。

また、ボード設計に際しては、水晶発振子および負荷容量はできるだけ XTAL、EXTAL 端子の近くに配置してください。

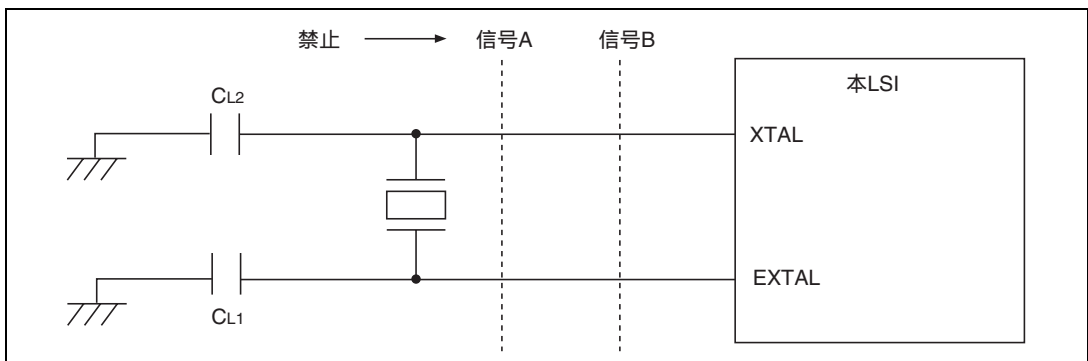


図 19.4 発振回路部のボード設計に関する注意事項

19.2.2 外部クロックを入力する方法

(1) 回路構成

外部クロック入力の接続例を図 19.5 に示します。XTAL 端子をオープン状態にする場合は、XTAL 端子の寄生容量は 10pF 以下としてください。XTAL 端子の寄生容量が 10pF を超える場合は (b) のように接続し、スタンバイモード時には外部クロックが High レベルとなるようにしてください。

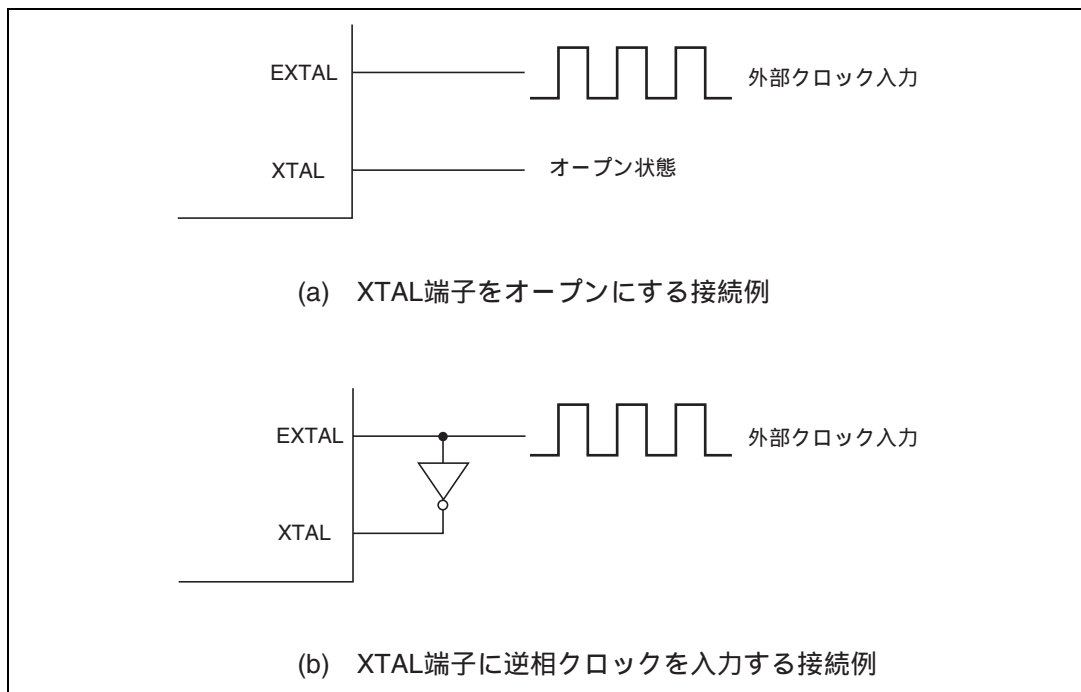


図 19.5 外部クロックを入力する場合の接続例

(2) 外部クロック

外部クロックの周波数は、分周器によって分周しないときの周波数と同一にしてください。

表 19.3 (1)、(2) にクロックタイミング、図 19.6 に外部クロック入力タイミングを、図 19.7 に外部クロック出力安定遅延時間タイミングを示します。

発振器とデューティ補正回路は、EXTAL 端子に入力した外部クロック入力の波形を調整する機能を持っています。

EXTAL 端子に規定のクロック信号を入力すると、外部クロック出力安定遅延時間 (t_{DEXT}) 経過後に内部のクロック信号出力が確定します。 t_{DEXT} 期間中はクロック信号出力が確定していないので、リセット信号を Low にし、リセット状態に保持してください。

表 19.3 (1) フラッシュメモリ内蔵製品のクロックタイミング

項目	記号	$V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$		単位	測定条件	
		min	max			
外部クロック入力パルス幅 Low レベル	t_{EXL}	15		ns	図 19.6	
外部クロック入力パルス幅 High レベル	t_{EXH}	15		ns		
外部クロック立ち上がり時間	t_{EXr}		5	ns		
外部クロック立ち下がり時間	t_{EXf}		5	ns		
クロックパルス幅 Low レベル	t_{CL}	0.4	0.6	t_{cyc}	5MHz	図 21.11
		80		ns	< 5MHz	
クロックパルス幅 High レベル	t_{CH}	0.4	0.6	t_{cyc}	5MHz	
		80		ns	< 5MHz	
外部クロック出力安定遅延時間	t_{DEXT}^{*1}	500		μs	図 19.7	

【注】 *1 t_{DEXT} は、RES パルス幅 (t_{RESW}) を含みます。 $t_{RESW} = 20 t_{cyc}$ となります。

表 19.3 (2) マスク ROM 内蔵製品のクロックタイミング

項目	記号	$V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$		単位	測定条件	
		min	max			
外部クロック入力パルス幅 Low レベル	t_{EXL}	15		ns	図 19.6	
外部クロック入力パルス幅 High レベル	t_{EXH}	15		ns		
外部クロック立ち上がり時間	t_{EXr}		5	ns		
外部クロック立ち下がり時間	t_{EXf}		5	ns		
クロックパルス幅 Low レベル	t_{CL}	0.4	0.6	t_{cyc}	5MHz	図 21.11
		80		ns	< 5MHz	
クロックパルス幅 High レベル	t_{CH}	0.4	0.6	t_{cyc}	5MHz	
		80		ns	< 5MHz	
外部クロック出力安定遅延時間	t_{DEXT}^{*1}	500		μs	図 19.7	

【注】 *1 t_{DEXT} は、RES パルス幅 (t_{RESW}) を含みます。 $t_{RESW} = 20 t_{cyc}$ となります。

19. クロック発振器

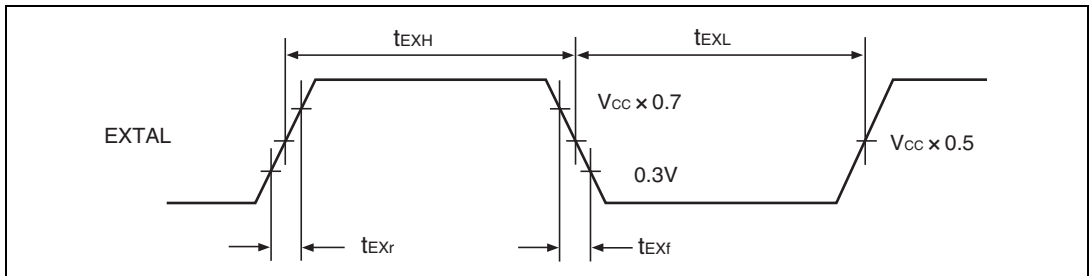


図 19.6 外部クロック入力タイミング

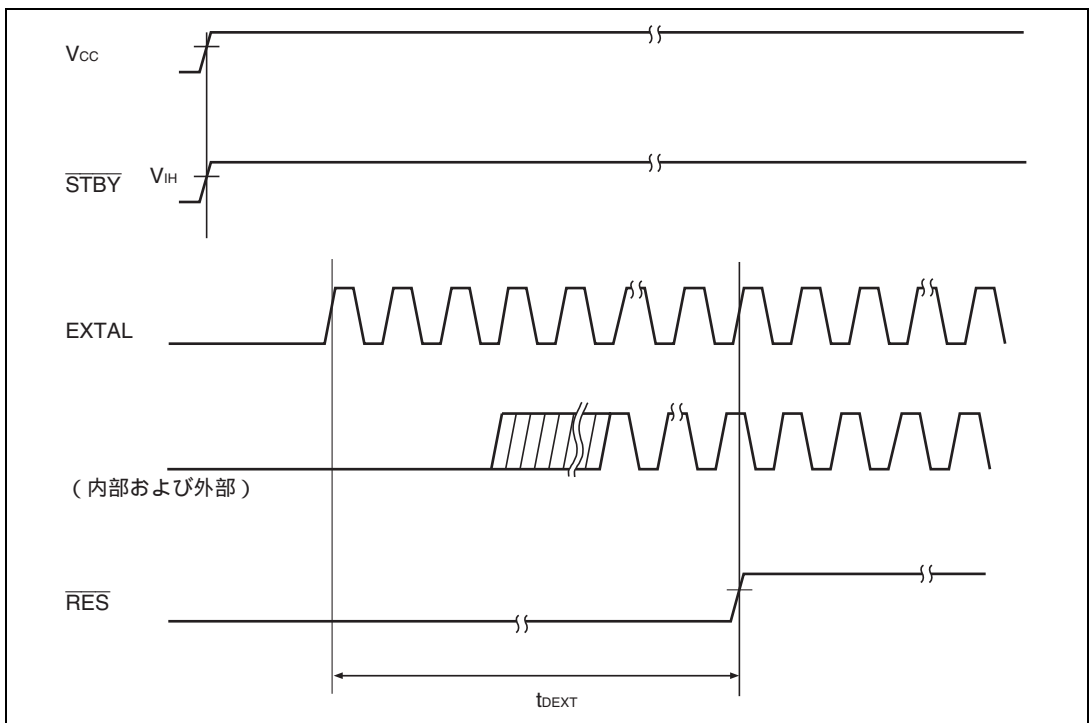


図 19.7 外部クロック出力安定遅延時間タイミング

19.3 デューティ補正回路

デューティ補正回路は、周波数 5MHz 以上の発振に対し発振器からのクロックのデューティを補正し、 を生成します。

19.4 プリスケーラ

プリスケーラは、 を分周し内部クロック (/2 ~ /4096) を生成します。

19.5 分周器

分周器はデューティ補正されたクロックを分周して を生成します。分周比は以下に説明する DIVCR の値を書き換えることにより動作中ダイナミックに変更できます。チップ内の消費電流は分周比にほぼ比例して低減します。また分周器で生成した は 端子より出力することができます。

19.5.1 レジスタ構成

表 19.4 に分周器のレジスタ構成を示します。

表 19.4 分周器のレジスタ構成

アドレス*	名称	略称	R/W	初期値
H'EE01B	分周比コントロールレジスタ	DIVCR	R/W	H'FC

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

19.5.2 分周比コントロールレジスタ (DIVCR)

DIVCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで分周器の分周比を選択します。

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	—	—	—	—	DIV1	DIV0
初期値:	1	1	1	1	1	1	0	0
R/W :	—	—	—	—	—	—	R/W	R/W
	 リザーブビット						 分周比ビット1、0 分周比を設定するビットです。	

DIVCR はリセットまたはハードウェアスタンバイモード時に H'FC に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモード時には初期化されません。

19. クロック発振器

ビット7~2: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

ビット1、0: 分周比 (DIV1、0)

分周比を選択します。DIV1、0ビットと分周比の関係は以下のとおりです。

ビット1	ビット0	分周比
DIV1	DIV0	
0	0	1/1 (初期値)
0	1	1/2
1	0	1/4
1	1	1/8

19.5.3 使用上の注意

DIVCRの設定により の周波数が変わりますので、以下の点に注意してください。

- (1) 分周比は電气的特性のACタイミングのクロックサイクル時間 t_{cyc} の動作保証範囲内におさまるように選択してください。すなわち t_{min} = 動作周波数範囲の下限とし、 t_{cyc} が下限より小さくならないように注意してください。
- (2) 内部モジュールは、すべて t_{cyc} を基準に動作します。
このため、分周比変更の前後でタイマやSCIなどの時間処理が変わりますので注意してください。
またソフトウェアスタンバイ解除時の待機時間も分周比を変更することで変わります。詳細は「20.4.3 ソフトウェアスタンバイモード解除後の発振安定待機時間の設定」を参照してください。

20. 低消費電力状態

20.1 概要

本 LSI には、CPU 機能を停止して消費電力を著しく低下させる低消費電力状態および、内蔵モジュールの機能を選択的に停止させることにより消費電力を低減させるモジュールスタンバイ機能があります。

低消費電力状態には、次の 3 種類のモードがあります。

- (1) スリープモード
- (2) ソフトウェアスタンバイモード
- (3) ハードウェアスタンバイモード

モジュールスタンバイ機能は低消費電力状態とは独立に内蔵モジュールのうち、16ビットタイマ、8ビットタイマ、SCI0、SCI1、A/D 変換器を停止させることができます。

各モードへ遷移する条件と CPU や周辺機能などの状態、および各モードの解除方法を表 20.1 に示します。

表 20.1 低消費電力状態とモジュールスタンバイ機能

モード/機能	遷移条件	状態										解除方法			
		クロック	CPU	レジスタ	16ビット タイム	8ビット タイム	SC10	SC11	AVD	その他の 周辺 機能	RAM		クロック 出力 ^{*3}	I/O ポート	
スリープ モード	SYSCRのSSBY=0 の状態ですLEEP 命令を実行	動作	停止	保持	動作	動作	動作	動作	動作	動作	動作	動作	出力	保持	・割り込み ・RES端子 ・STBY端子
ソフトウェア スタンバイモード	SYSCRのSSBY=1 の状態ですLEEP 命令を実行	停止	停止	保持	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	"High" 出力	保持	・NMI端子 ・IRQ0~ IRQ2端子 ・RES端子 ・STBY端子
ハードウェア スタンバイモード	STBY端子を Lowレベル	停止	停止	不定	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	停止 リセット	ハイイン ピーダンス	ハイイン ピーダンス	・STBY端子 ・RES端子
モジュール スタンバイ機能	MSTCRHおよび MSTCRLの該当ビット を1にセット	動作	動作	-	停止 ^{*1} リセット	停止 ^{*1} リセット	停止 ^{*1} リセット	停止 ^{*1} リセット	停止 ^{*1} リセット	停止 ^{*1} リセット	停止 ^{*1} リセット	動作	ハイイン ピーダンス	-	・STBY端子 ・RES端子 ・MSTCRの 該当ビットを 0にクリア ^{*4}

【注】 *1 MSTCRの該当するビットを1にセットした状態です。詳細は「20.2.2 モジュールスタンバイコントロールレジスタH (MSTCRH)」および「20.2.3 モジュールスタンバイコントロールレジスタL (MSTCRL)」を参照してください。

*2 プログラム実行状態からハードウェアスタンバイ状態に遷移する場合には、事前にSYSCRのRAMEビットを0にクリアする必要があります。

*3 P67を 出力端子として使用する場合

*4 MSTCRの各ビットを1にセットすると該当する周辺モジュールのレジスタは初期化されます。したがって周辺モジュールを再起動する場合はMSTCRの該当ビットを0にクリア後レジスタの再設定を行ってください。

《記号説明》

SYSCR : システムコントロールレジスタ

SSBY : ソフトウェアスタンバイビット

MSTCRH : モジュールスタンバイコントロールレジスタH

MSTCRL : モジュールスタンバイコントロールレジスタL

20.2 レジスタ構成

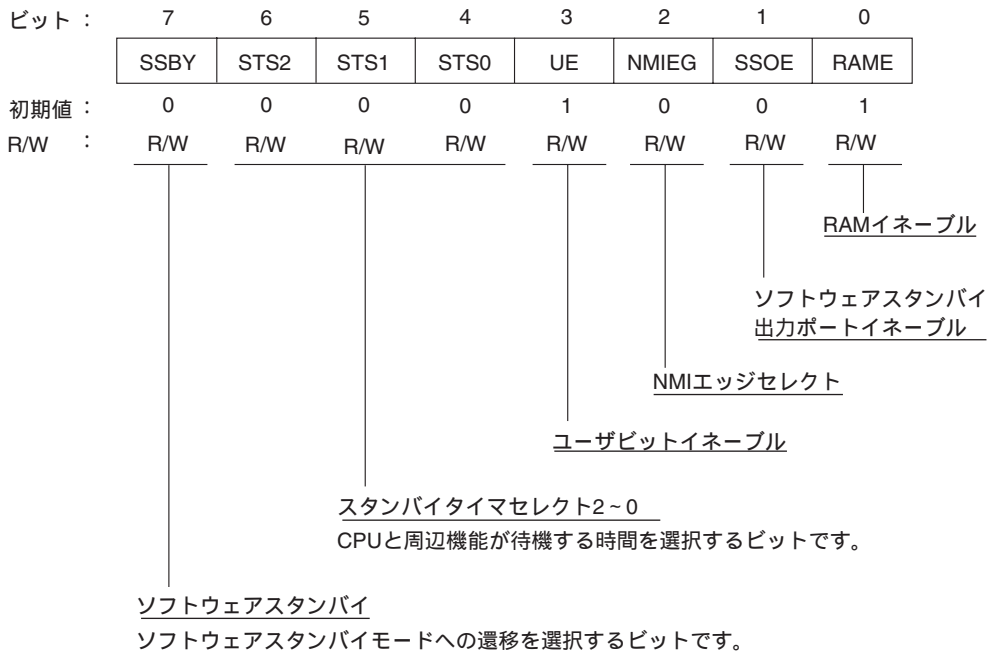
本 LSI には低消費電力状態の制御を行うシステムコントロールレジスタ (SYSCR) とモジュールスタンバイ機能の制御を行うモジュールスタンバイコントロールレジスタ H (MSTCRH)、モジュールスタンバイコントロールレジスタ L (MSTCRL) があります。レジスタ構成を表 20.2 に示します。

表 20.2 レジスタ構成

アドレス*	名 称	略称	R/W	初期値
H'EE012	システムコントロールレジスタ	SYSCR	R/W	H'09
H'EE01C	モジュールスタンバイコントロールレジスタ H	MSTCRH	R/W	H'78
H'EE01D	モジュールスタンバイコントロールレジスタ L	MSTCRL	R/W	H'00

【注】 * アドバンスモード時のアドレス下位 20 ビットを示しています。

20.2.1 システムコントロールレジスタ (SYSCR)



SYSCR は 8 ビットのリード/ライト可能なレジスタで、ビット 7 の SSBY ビットとビット 6~4 の STS2~STS0 ビットとビット 1 の SSOE ビットにより低消費電力状態の制御を行います。なお、SYSCR のその他のビットについての詳細は「3.3 システムコントロールレジスタ」を参照してください。

20. 低消費電力状態

ビット7：ソフトウェアスタンバイ（SSBY）

ソフトウェアスタンバイモードへの遷移を指定します。

なお、外部割り込みによりソフトウェアスタンバイモードが解除され、通常動作に遷移したときこのビットは1にセットされたままです。クリアする場合は、0をライトしてください。

ビット7	説明
SSBY	
0	SLEEP 命令実行後、スリープモードに遷移 (初期値)
1	SLEEP 命令実行後、ソフトウェアスタンバイモードに遷移

ビット6～4：スタンバイタイムセレクト2～0（STS2～0）

外部割り込みによって、ソフトウェアスタンバイモードを解除する場合に、クロックが安定するまでCPUと周辺機能が待機する時間を選択します。水晶発振の場合、表20.3を参照し動作周波数に応じて待機時間が7ms（発振安定時間）以上となるように選択してください。

外部クロックの場合、動作周波数に応じて、待機時間が100μs以上となるよう選択してください。

ビット6	ビット5	ビット4	説明
STS2	STS1	STS0	
0	0	0	待機時間 = 8192 ステート (初期値)
0	0	1	待機時間 = 16384 ステート
0	1	0	待機時間 = 32768 ステート
0	1	1	待機時間 = 65536 ステート
1	0	0	待機時間 = 131072 ステート
1	0	1	待機時間 = 262144 ステート
1	1	0	待機時間 = 1024 ステート
1	1	1	使用禁止

ビット1：ソフトウェアスタンバイ出力ポートイネーブル（SSOE）

ソフトウェアスタンバイモード時にアドレスバス、バス制御信号(\overline{CS}_0 、 \overline{CS}_7 、 \overline{AS} 、 \overline{RD} 、 \overline{HWR} 、 \overline{LWR})の出力を保持またはHigh固定するか、ハイインピーダンスにするかを指定します。

ビット1	説明
SSOE	
0	ソフトウェアスタンバイモード時、アドレスバス、バス制御信号はすべてハイインピーダンス (初期値)
1	ソフトウェアスタンバイモード時、アドレスバス：出力状態を保持 バス制御信号：High 固定

20.2.2 モジュールスタンバイコントロールレジスタ H (MSTCRH)

MSTCRH は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタです。クロック出力の制御を行い、また、内蔵モジュールをモジュールごとにスタンバイ状態にするモジュールスタンバイ機能を設定します。モジュールスタンバイ機能を設定できるモジュールは、SCI0、SCI1 です。

ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	PSTOP	—	—	—	—	—	MSTPH1	MSTPH0
初期値 :	0	1	1	1	1	0	0	0
R/W :	R/W	—	—	—	—	R/W	R/W	R/W

リザーブビット

クロックストップ
クロックの出力を許可または禁止するビットです。

モジュールスタンバイH2~0
モジュールをスタンバイ状態にするための選択ビットです。

MSTCRH はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'78 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット7: クロックストップ (PSTOP)
クロックの出力を許可または禁止します。

ビット7	説明
PSTOP	
0	クロックの出力を許可 (初期値)
1	クロックの出力を禁止

ビット6~3: リザーブビット

リザーブビットです。リードすると常に1が読み出されます。ライトは無効です。

ビット2: リザーブビット

リザーブビットです。リード/ライト可能です。

20. 低消費電力状態

ビット1：モジュールスタンバイ H1 (MSTPH1)

SCI1 をスタンバイ状態にするかを選択します。

ビット1	説明
MSTPH1	
0	SCI1 は通常動作 (初期値)
1	SCI1 はスタンバイ状態

ビット0：モジュールスタンバイ H0 (MSTPH0)

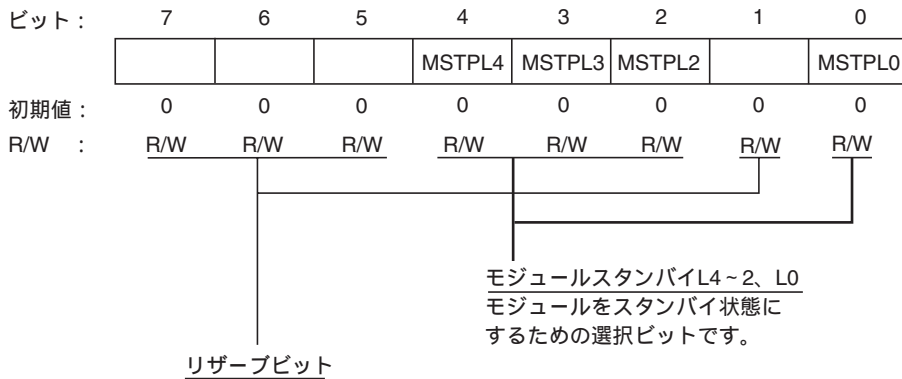
SCI0 をスタンバイ状態にするかを選択します。

ビット0	説明
MSTPH0	
0	SCI0 は通常動作 (初期値)
1	SCI0 はスタンバイ状態

20.2.3 モジュールスタンバイコントロールレジスタ L (MSTCRL)

MSTCRL は、8 ビットのリード/ライト可能なレジスタです。

内蔵モジュールをモジュールごとにスタンバイ状態にするモジュールスタンバイ機能を設定します。モジュールスタンバイ機能を設定できるモジュールは、16 ビットタイマ、8 ビットタイマ、A/D 変換器です。



MSTCRL はリセット、またはハードウェアスタンバイモード時に、H'00 に初期化されます。ソフトウェアスタンバイモードでは初期化されません。

ビット7~ビット5: リザーブビット

リザーブビットです。リード/ライト可能です。

ビット4: モジュールスタンバイ L4 (MSTPL4)

16 ビットタイマをスタンバイ状態にするかを選択します。

ビット 4	説 明
MSTPL4	
0	16 ビットタイマは通常動作 (初期値)
1	16 ビットタイマはスタンバイ状態

ビット3: モジュールスタンバイ L3 (MSTPL3)

8 ビットタイマチャンネル 0、1 をスタンバイ状態にするかを選択します。

ビット 3	説 明
MSTPL3	
0	8 ビットタイマチャンネル 0、1 は通常動作 (初期値)
1	8 ビットタイマチャンネル 0、1 はスタンバイ状態

20. 低消費電力状態

ビット 2 : モジュールスタンバイ L2 (MSTPL2)

8 ビットタイマチャンネル 2、3 をスタンバイ状態にするかを選択します。

ビット 2 MSTPL2	説 明
0	8 ビットタイマチャンネル 2、3 は通常動作 (初期値)
1	8 ビットタイマチャンネル 2、3 はスタンバイ状態

ビット 1 : リザーブビット

リザーブビットです。リード/ライト可能です。

ビット 0 : モジュールスタンバイ L0 (MSTPL0)

A/D 変換器をスタンバイ状態にするかを選択します。

ビット 0 MSTPL0	説 明
0	A/D 変換器は通常動作 (初期値)
1	A/D 変換器はスタンバイ状態

20.3 スリープモード

20.3.1 スリープモードへの遷移

SYSR の SSBY ビットを 0 にクリアした状態で SLEEP 命令を実行すると、プログラム実行状態からスリープモードに遷移します。CPU の動作は、SLEEP 命令実行直後に停止します。CPU の動作は停止しますが、CPU のレジスタの内容は保持されます。スリープモードでは内蔵周辺モジュールの機能は停止しません。ただし、モジュールスタンバイ機能により、スタンバイ状態となっている内蔵モジュールの機能は動作しません。

20.3.2 スリープモードの解除

スリープモードの解除は、割り込み、 $\overline{\text{RES}}$ 端子、 $\overline{\text{STBY}}$ 端子によって行われます。

(1) 割り込みによる解除

割り込み要求が発生すると、割り込み例外処理状態に遷移し、スリープモードは解除されます。なお、内蔵周辺モジュールによる割り込みがモジュール側で禁止されている場合、また、NMI 以外の割り込みで CCR の I、UI ビット、IPR によってマスクされている場合にはスリープモードは解除されません。

(2) $\overline{\text{RES}}$ 端子による解除

$\overline{\text{RES}}$ 端子を Low レベルにするとリセット状態に遷移し、スリープモードは解除されます。

(3) $\overline{\text{STBY}}$ 端子による解除

$\overline{\text{STBY}}$ 端子を Low レベルにすると、ハードウェアスタンバイモードに遷移します。

20.4 ソフトウェアスタンバイモード

20.4.1 ソフトウェアスタンバイモードへの遷移

ソフトウェアスタンバイモードに遷移するには SYSCR の SSBY ビットを 1 にセットした状態で、SLEEP 命令を実行します。

ソフトウェアスタンバイモードでは、CPU だけでなくクロックをはじめ内蔵周辺モジュールの機能が停止するため、消費電力は著しく低減されます。内蔵周辺モジュールはリセット状態になり、停止します。規定の電圧が与えられている限り、CPU のレジスタ、および内蔵 RAM のデータは保持されます。I/O ポートの状態も保持されています。WDT をウォッチドッグタイマとして使用している場合 ($WT/\overline{IT}=1$)、必ず TME ビットを 0 クリアしてから SSBY をセットしてください。また、TME を 1 にセットするときは、SSBY を 0 クリアしてください。

また、ソフトウェアスタンバイモードに遷移する前に、BRCR の BRLE ビットをクリア (バス解放禁止状態) してください。

20.4.2 ソフトウェアスタンバイモードの解除

ソフトウェアスタンバイモードの解除は、外部割り込み (NMI 端子、 $\overline{IRQ}_0 \sim \overline{IRQ}_2$ 端子)、 \overline{RES} 端子、または \overline{STBY} 端子によって行われます。

(1) 割り込みによる解除

NMI、 $IRQ_0 \sim IRQ_2$ 割り込み要求信号が入力されると、クロックの発振が開始され、SYSCR の STS2 ~ STS0 ビットによって設定された時間が経過した後、安定したクロックが本 LSI 全体に供給されて、ソフトウェアスタンバイモードは解除され、割り込み例外処理を開始します。

なお、 $IRQ_0 \sim IRQ_2$ 割り込みは、対応するイネーブルビットが 0 にクリアされている場合、または CPU でマスクされている場合には、ソフトウェアスタンバイモードは解除されません。

(2) \overline{RES} 端子による解除

\overline{RES} 端子を Low レベルにすると、クロックの発振が開始されます。クロックの発振開始と同時に、本 LSI 全体にクロックが供給されます。このとき \overline{RES} 端子は必ずクロックの発振が安定するまで Low レベルに保持してください。 \overline{RES} 端子を High レベルにすると、CPU はリセット例外処理を開始します。

(3) \overline{STBY} 端子による解除

\overline{STBY} 端子を Low レベルにすると、ハードウェアスタンバイモードに遷移します。

20.4.3 ソフトウェアスタンバイモード解除後の発振安定待機時間の設定

SYSCR の STS2 ~ STS0 ビットおよび DIVCR の DIV1、0 ビットの設定は、以下のようにしてください。

(1) 水晶発振の場合

待機時間が 7ms (発振安定時間) 以上となるように STS2 ~ STS0、DIV1、0 を設定してください。
表 20.3 は動作周波数と STS2 ~ STS0、DIV1、0 ビットの設定値に対する待機時間を示します。

(2) 外部クロックの場合

待機時間が 100 μ s 以上となるように、STS2 ~ STS0、DIV0、DIV1 ビットを設定してください。

20. 低消費電力状態

表 20.3 動作周波数と発振安定待機時間

DIV1	DIV0	STS2	STS1	STS0	待機時間	25MHz	20MHz	18MHz	16MHz	12MHz	10MHz	8MHz	6MHz	4MHz	2MHz	単位
0	0	0	0	0	8192ステート	0.3	0.4	0.46	0.51	0.65	0.8	1.0	1.3	2.0	4.1	ms
		0	0	1	16384ステート	0.7	0.8	0.91	1.0	1.3	1.6	2.0	2.7	4.1	8.2	
		0	1	0	32768ステート	1.3	1.6	1.8	2.0	2.7	3.3	4.1	5.5	8.2	16.4	
		0	1	1	65536ステート	2.6	3.3	3.6	4.1	5.5	6.6	8.2	10.9	16.4	32.8	
		1	0	0	131072ステート	5.2	6.6	7.3	8.2	10.9	13.1	16.4	21.8	32.8	65.5	
		1	0	1	262144ステート	10.5	13.1	14.6	16.4	21.8	26.2	32.8	43.7	65.5	131.1	
		1	1	0	1024ステート	0.04	0.05	0.057	0.064	0.085	0.10	0.13	0.17	0.26	0.51	
		1	1	1	使用禁止											
0	1	0	0	0	8192ステート	0.7	0.8	0.91	1.02	1.4	1.6	2.0	2.7	4.1	8.2	ms
		0	0	1	16384ステート	1.3	1.6	1.8	2.0	2.7	3.3	4.1	5.5	8.2	16.4	
		0	1	0	32768ステート	2.6	3.3	3.6	4.1	5.5	6.6	8.2	10.9	16.4	32.8	
		0	1	1	65536ステート	5.2	6.6	7.3	8.2	10.9	13.1	16.4	21.8	32.8	65.5	
		1	0	0	131072ステート	10.5	13.1	14.6	16.4	21.8	26.2	32.8	43.7	65.5	131.1	
		1	0	1	262144ステート	21.0	26.2	29.1	32.8	43.7	52.4	65.5	87.4	131.1	262.1	
		1	1	0	1024ステート	0.08	0.10	0.11	0.13	0.17	0.20	0.26	0.34	0.51	1.0	
		1	1	1	使用禁止											
1	0	0	0	0	8192ステート	1.3	1.6	1.8	2.0	2.7	3.3	4.1	5.5	8.2	16.4	ms
		0	0	1	16384ステート	2.6	3.3	3.6	4.1	5.5	6.6	8.2	10.9	16.4	32.8	
		0	1	0	32768ステート	5.2	6.6	7.3	8.2	10.9	13.1	16.4	21.8	32.8	65.5	
		0	1	1	65536ステート	10.5	13.1	14.6	16.4	21.8	26.2	32.8	43.7	65.5	131.1	
		1	0	0	131072ステート	21.0	26.2	29.1	32.8	43.7	52.4	65.5	87.4	131.1	262.1	
		1	0	1	262144ステート	41.9	52.4	58.3	65.5	87.4	104.9	131.1	174.8	262.1	524.3	
		1	1	0	1024ステート	0.16	0.20	0.23	0.26	0.34	0.41	0.51	0.68	1.02	2.0	
		1	1	1	使用禁止											
1	1	0	0	0	8192ステート	2.6	3.3	3.6	4.1	5.5	6.6	8.2	10.9	16.4	32.8	ms
		0	0	1	16384ステート	5.2	6.6	7.3	8.2	10.9	13.1	16.4	21.8	32.8	65.5	
		0	1	0	32768ステート	10.5	13.1	14.6	16.4	21.8	26.2	32.8	43.7	65.5	131.1	
		0	1	1	65536ステート	21.0	26.2	29.1	32.8	43.7	52.4	65.5	87.4	131.1	262.1	
		1	0	0	131072ステート	41.9	52.4	58.3	65.5	87.4	104.9	131.1	174.8	262.1	524.3	
		1	0	1	262144ステート	83.9	104.9	116.5	131.1	174.8	209.7	262.1	349.5	524.3	1048.6	
		1	1	0	1024ステート	0.33	0.41	0.46	0.51	0.68	0.82	1.0	1.4	2.0	4.1	
		1	1	1	使用禁止											

: 推奨設定時間

20.4.4 ソフトウェアスタンバイモードの応用例

ここでは、NMI 端子の立ち下がりによってソフトウェアスタンバイモードに遷移し、NMI 端子の立ち上がりによって解除を行う例を、図 20.1 に示します。

SYSOCR の NMI エッジ (NMIEG) ビットが 0 にクリアされている (立ち下がりエッジ指定) 状態で NMI 割り込みを受け付けた後、NMIEG ビットを 1 にセットします (立ち上がりエッジ指定)。SSBY ビットを 1 にセットした後、SLEEP 命令を実行してソフトウェアスタンバイモードに遷移します。その後、NMI 端子の立ち上がりエッジで、ソフトウェアスタンバイモードが解除されます。

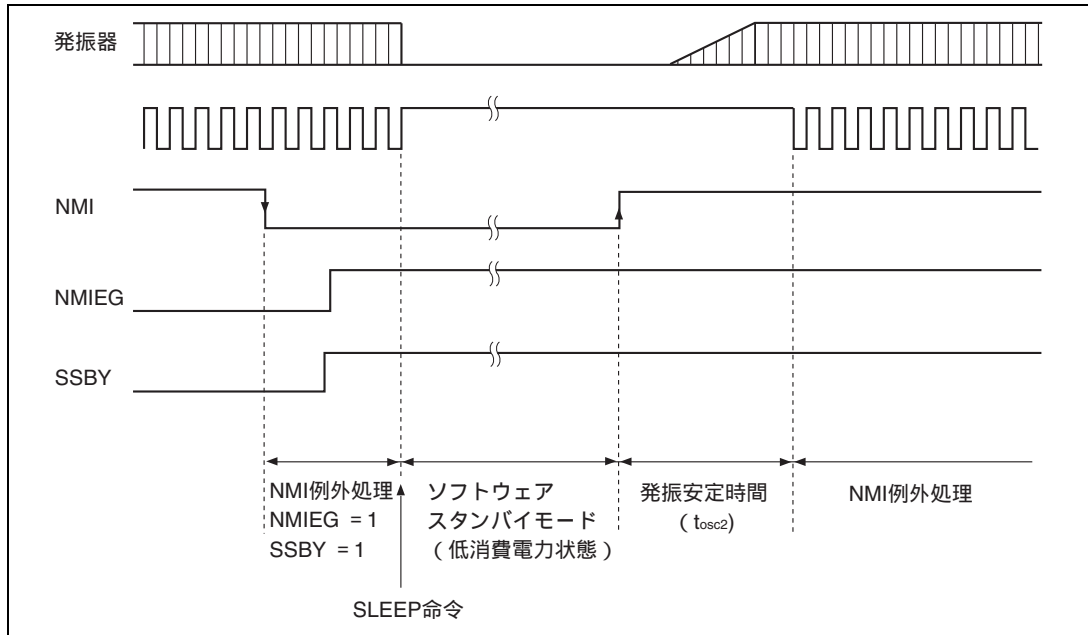


図 20.1 ソフトウェアスタンバイモード時の NMI タイミング (例)

20.4.5 使用上の注意

ソフトウェアスタンバイモードでは、I/O ポートの状態が保持されます。したがって、High レベルを出力している場合、出力電流分の消費電流は低減されません。

20.5 ハードウェアスタンバイモード

20.5.1 ハードウェアスタンバイモードへの遷移

$\overline{\text{STBY}}$ 端子を Low レベルにすると、どの処理状態からでもハードウェアスタンバイモードに遷移します。

ハードウェアスタンバイモードでは、CPU および内蔵周辺モジュールの機能が停止するため、消費電力は著しく低減します。内蔵 RAM 以外のすべてのモジュールはリセット状態になりますが、規定の電圧が与えられている限り、内蔵 RAM のデータは保持されます。I/O ポートは、ハイインピーダンス状態になります。

内蔵 RAM のデータを保持するためには、 $\overline{\text{STBY}}$ 端子を Low レベルにする前に、SYSCR の RAME ビットを 0 にクリアしてください。

ハードウェアスタンバイモード中には、モード端子 (MD2 ~ MD0) の状態を変化させないでください。

20.5.2 ハードウェアスタンバイモードの解除

ハードウェアスタンバイモードの解除は、 $\overline{\text{STBY}}$ 端子と $\overline{\text{RES}}$ 端子とで行われます。 $\overline{\text{RES}}$ 端子を Low レベルにした状態で、 $\overline{\text{STBY}}$ 端子を High レベルにすると、クロックは発振を開始します。このとき、 $\overline{\text{RES}}$ 端子は必ずクロックの発振が安定するまで Low レベルに保持してください。 $\overline{\text{RES}}$ 端子を High レベルにするとリセット例外処理を経て、プログラム実行状態に遷移します。

20.5.3 ハードウェアスタンバイモードのタイミング

ハードウェアスタンバイモードの各端子のタイミング例を図 20.2 に示します。

$\overline{\text{RES}}$ 端子を Low レベルにした後、 $\overline{\text{STBY}}$ 端子を Low レベルにすると、ハードウェアスタンバイモードに遷移します。解除は、 $\overline{\text{STBY}}$ 端子を High レベルにし、クロックの発振安定時間経過後、 $\overline{\text{RES}}$ 端子を Low レベルから High レベルにすることにより行われます。

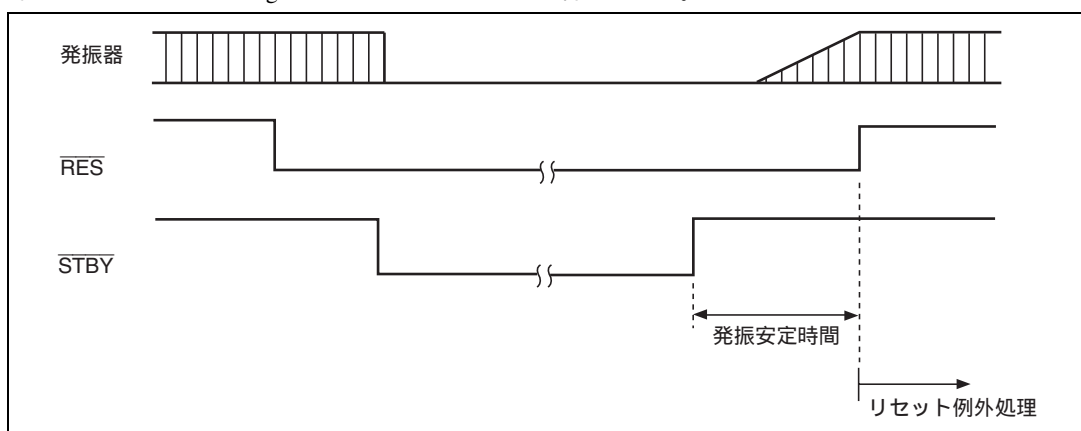


図 20.2 ハードウェアスタンバイモードのタイミング

20.6 モジュールスタンバイ機能

20.6.1 モジュールスタンバイタイミング

モジュールスタンバイ機能は、MSTCRH の MSTPH2~0 ビットおよび、MSTCRL の MSTPL7~0 ビットにより、内蔵モジュールのうち SCI1、SCI0、16 ビットタイマ、8 ビットタイマ、A/D 変換器を低消費電力状態とは独立に停止させることができます。MSTCR のビットを 1 にセットすると、MSTCR のライトサイクルの次のパスサイクルの先頭で上記周辺モジュールはスタンバイ状態となり動作が停止します。

20.6.2 モジュールスタンバイ中のリード/ライト

モジュールスタンバイ中の周辺モジュールのレジスタに対するリード/ライトはできません。リードすると常に H'FF が読み出されます。ライトは無効です。

20.6.3 使用上の注意

モジュールスタンバイ機能を使用する上で以下のことに注意してください。

(1) 内蔵周辺モジュール割り込み

モジュールスタンバイビットをセットする場合、事前に当該モジュールの割り込みを禁止してください。

モジュールスタンバイ機能によって、スタンバイ状態となった周辺モジュールは割り込みフラグを含めてレジスタがすべて初期化されます。

(2) 端子の状態

モジュールスタンバイ機能によって、停止したモジュールが使用していた端子は、モジュールの機能が失われます。その後の端子状態については端子ごとに異なりますので、詳細は「第 7 章 I/O ポート」を参照してください。端子の状態が入力から出力に変化する場合には、特に注意が必要です。例えば、SCI1 をモジュールスタンバイにした場合、受信端子はモジュールスタンバイと同時に受信端子としての機能が無くなりポートとなりますが、ポートの DDR が 1 にセットされていると、端子はデータ出力となり外部 SCI 送信データと衝突する可能性があります。この場合、ポートの DDR を 0 にクリアするなどの対策をとってください。

(3) レジスタの再設定

モジュールスタンバイ機能によって、停止した周辺モジュールのレジスタはすべて初期化されます。このため再動作させる際には、MSTCR のビットを 0 にクリアした後、レジスタの再設定が必要です。なお MSTCR のビットが 1 にセットされた状態ではレジスタへのライトはできません。

20.7 クロック出力禁止機能

MSTCRH の PSTOP ビットにより、クロックの出力を制御することができます。PSTOP ビットを 1 にセットすると、クロックは停止し、端子はハイインピーダンスになります。

図 20.3 に クロックの発振開始、発振停止のタイミングを示します。PSTOP ビットを 0 にクリアした状態では、クロックの出力は許可されます。表 20.4 に各処理状態における端子の状態を示します。

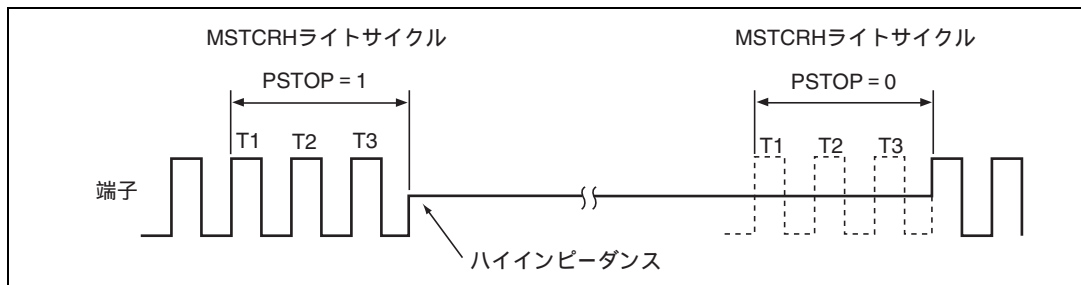


図 20.3 クロック発振開始、発振停止タイミング

表 20.4 各処理状態における端子の状態

処理状態	PSTOP = 0	PSTOP = 1
ハードウェアスタンバイ	ハイインピーダンス	ハイインピーダンス
ソフトウェアスタンバイ	High レベル固定	ハイインピーダンス
スリープモード	出力	ハイインピーダンス
通常動作状態	出力	ハイインピーダンス

21. 電気的特性

21.1 H8/3024 マスク ROM 品、H8/3026 マスク ROM 品の電気的特性

21.1.1 絶対最大定格

絶対最大定格を表 21.1 に示します。

表 21.1 絶対最大定格

項目	記号	定格値	単位
電源電圧	V_{CC}	- 0.3 ~ +4.6	V
入力電圧 (ポート 7 以外) * ¹	V_{in}	- 0.3 ~ $V_{CC} + 0.3$	V
入力電圧 (ポート 7)	V_{in}	- 0.3 ~ $AV_{CC} + 0.3$	V
リファレンス電源電圧	V_{REF}	- 0.3 ~ $AV_{CC} + 0.3$	V
アナログ電源電圧	AV_{CC}	- 0.3 ~ +4.6	V
アナログ入力電圧	V_{AN}	- 0.3 ~ $AV_{CC} + 0.3$	V
動作温度	T_{opr}	通常仕様品 : - 20 ~ + 75	
		広温度範囲仕様品 : - 40 ~ + 85	
保存温度	T_{stg}	- 55 ~ + 125	

【使用上の注意】

絶対最大定格を超えて LSI を使用した場合、LSI の永久破壊となることがあります。

【注】 *¹ いずれの端子にも絶対に 12V を印加しないでください。12V を印加した場合、LSI の永久破壊となります。

21. 電氣的特性

21.1.2 DC 特性

DC 特性を表 21.2 に示します。また、出力許容電流値を表 21.3 に示します。

表 21.2 DC 特性

条件: $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$, $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$, $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}^{*1}$, $V_{SS} = AV_{SS} = 0V^{*1}$, $T_a = -20 \sim +75$
 (通常仕様品)、 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

項目	記号	min	typ	max	単位	測定条件		
シュミット トリガ入力 電圧	P8 ₀ ~ P8 ₂ 、 PortA	V_{T^-}	$V_{CC} \times 0.2$	-	-	V		
		V_{T^+}	-	-	$V_{CC} \times 0.7$			
		$V_{T^+} - V_{T^-}$	$V_{CC} \times 0.05$	-	-			
入力 High レベル電圧	STBY、RES、 NMI、MD ₀ ~ MD ₂	V_{IH}	$V_{CC} \times 0.9$	-	$V_{CC} + 0.3$	V		
	EXTAL		$V_{CC} \times 0.7$	-	$V_{CC} + 0.3$			
	Port7		$V_{CC} \times 0.7$	-	$AV_{CC} + 0.3$			
	Port1 ~ Port6、 P8 ₃ 、P8 ₄ 、P9 ₀ ~ P9 ₅ 、PortB		$V_{CC} \times 0.7$	-	$V_{CC} + 0.3$			
入力 Low レベル電圧	STBY、RES、 MD ₀ ~ MD ₂	V_{IL}	- 0.3	-	$V_{CC} \times 0.1$	V		
	NMI、EXTAL、 Port1 ~ Port7、 P8 ₃ 、P8 ₄ 、P9 ₀ ~ P9 ₅ 、PortB		- 0.3	-	$V_{CC} \times 0.2$			
出力 High レベル電圧	全出力端子 (RESO 以外)	V_{OH}	$V_{CC} - 0.5$	-	-	V	$I_{OH} = -200 \mu A$	
			$V_{CC} - 1.0$	-	-		$I_{OH} = -1mA$	
出力 Low レベル電圧	全出力端子 (RESO 以外)	V_{OL}	-	-	0.4	V	$I_{OL} = 1.6mA$	
			Port1、2、5	-	-		1.0	$I_{OL} = 5mA$
			RESO	-	-		0.4	$I_{OL} = 1.6mA$
入力リーク 電流	STBY、RES、 NMI、MD ₀ ~ MD ₂	$ I_{in} $	-	-	1.0	μA	$V_{in} = 0.5V \sim V_{CC} - 0.5V$	
	Port7		-	-	1.0		$V_{in} = 0.5V \sim AV_{CC} - 0.5V$	
スリーステ ートリーク 電流	Port1 ~ Port6、 Port8 ~ PortB	$ I_{TSL} $	-	-	1.0	μA	$V_{in} = 0.5V \sim V_{CC} - 0.5V$	
	RESO		-	-	10.0		$V_{in} = 0V$	
入力プリア ップ MOS 電流	Port2、4、5	$-I_p$	10	-	300	μA	$V_{in} = 0V$	
入力容量	NMI	C_{in}	-	-	50	pF	$V_{in} = 0V$, $f = f_{min}$, $T_a = 25$	
	NMI 以外の 全入力端子		-	-	15			

項目		記号	min	typ	max	単位	測定条件
消費電流*2	通常動作時	I_{CC}^{*3}	-	37 (3.3V)	58	mA	f = 25MHz
	スリープ時		-	29 (3.3V)	47		f = 25MHz
	モジュールスタンバイ時		-	21 (3.3V)	37		f = 25MHz
	スタンバイ時		-	1.0	10	μA	Ta 50
		-	-	80	50 < Ta		
アナログ電源電流	A/D 変換中	AI_{CC}	-	0.6	1.5	mA	
	A/D、D/A 変換中		-	0.6	1.5		
	A/D、D/A 変換待機中		-	0.01	5.0	μA	DASTE = 0 時
リファレンス電源電流	A/D 変換中	AI_{CC}	-	0.45	0.8	mA	
	A/D、D/A 変換中		-	2.0	3.0		
	A/D、D/A 変換待機中		-	0.01	5.0	μA	DASTE = 0 時
RAM スタンバイ電圧		V_{RAM}	2.0	-	-	V	

- 【注】 *1 A/D 変換器未使用時に AV_{CC} 、 V_{REF} 、 AV_{SS} 端子を開放しないでください。
 AV_{CC} 、 V_{REF} 端子は V_{CC} に、 AV_{SS} 端子は V_{SS} にそれぞれ接続してください。
- *2 消費電流値は、 $V_{IH} \text{ min} = V_{CC} - 0.5V$ 、 $V_{IL} \text{ max} = 0.5V$ の条件下で、すべての出力端子を無負荷状態にして、さらに内蔵プルアップ MOS をオフ状態にした場合の値です。
 また、 $V_{RAM} < V_{CC} < 3.0V$ の時、 $V_{IH} \text{ min} = V_{CC} \times 0.9$ 、 $V_{IL} \text{ max} = 0.3V$ とした場合の値です。
- *3 $I_{CC} \text{ max. (通常動作時)} = 3.0 \text{ [mA]} + 0.61 \text{ [mA / (MHz } \times V \text{)]} \times V_{CC} \times f$
 $I_{CC} \text{ max. (スリープ時)} = 3.0 \text{ [mA]} + 0.49 \text{ [mA / (MHz } \times V \text{)]} \times V_{CC} \times f$
 $I_{CC} \text{ max. (スリープ + モジュールスタンバイ時)}$
 $= 3.0 \text{ [mA]} + 0.38 \text{ [mA / (MHz } \times V \text{)]} \times V_{CC} \times f$
 また、消費電流の typ 値は参考値です。

21. 電氣的特性

表 21.3 出力許容電流値

条件 : $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$
 (通常仕様品)、 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

項目		記号	min	typ	max	単位
出力 Low レベル許容電流 (1 端子あたり)	ポート 1、2、5	I_{OL}	-	-	10	mA
	上記以外の出力端子		-	-	2.0	
出力 Low レベル許容電流 (総和)	ポート 1、2、5 20 端子の総和	I_{OL}	-	-	80	mA
	上記を含む 全出力端子の総和		-	-	120	
出力 High レベル許容電流 (1 端子あたり)	全出力端子	$ I_{OH} $	-	-	2.0	mA
出力 High レベル許容電流 (総和)	全出力端子の総和	$ I_{OH} $	-	-	40	mA

- 【注】 1. LSI の信頼性を確保するため、出力電流値は、表 21.3 の値を超えないようにしてください。
 2. ダーリントントランジスタや、LED を直接駆動する場合には、図 21.1、図 21.2 に示すように、出力に必ず電流制限抵抗を挿入してください。

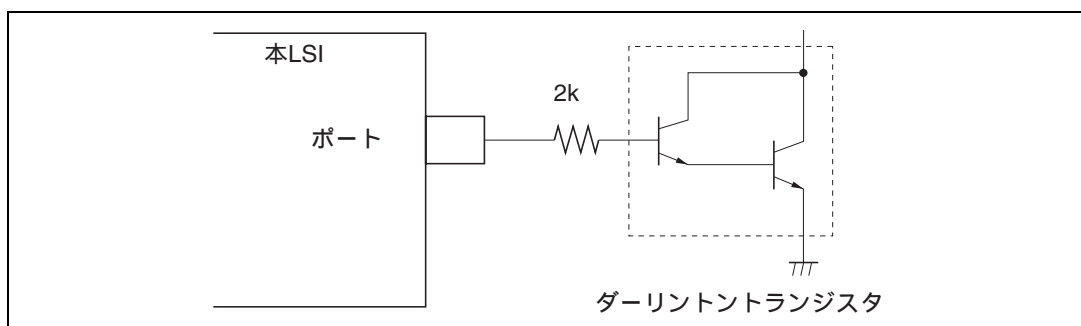


図 21.1 ダーリントントランジスタ駆動回路例

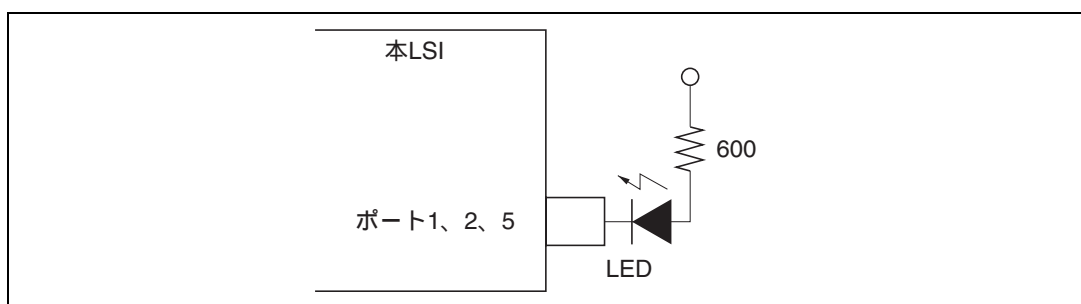


図 21.2 LED 回路例

21.1.3 AC 特性

表 21.4 にクロックタイミング、表 21.5 に制御信号タイミング、表 21.6 にバスタイミングを示します。

また、表 21.7 に内蔵周辺モジュールタイミングを示します。

表 21.4 クロックタイミング

条件： $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ (通常仕様品)
 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

項目	記号	f=2M ~ 25MHz		単位	測定条件
		min	max		
クロックサイクル時間	t_{CYC}	40	500	ns	図 21.7 ~ 図 21.19
クロックパルス幅 (Low)	t_{CL}	10	-	ns	
クロックパルス幅 (High)	t_{CH}	10	-	ns	
クロック立ち上がり時間	t_{Cr}	-	10	ns	
クロック立ち下がり時間	t_{Cf}	-	10	ns	
リセット発振安定時間	t_{OSC1}	20	-	ms	図 21.7
ソフトウェアスタンバイ発振安定時間	t_{OSC2}	7	-	ms	図 20.1

表 21.5 制御信号タイミング

条件： $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ (通常仕様品)
 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

項目	記号	f=2M ~ 25MHz		単位	測定条件
		min	max		
RES セットアップ時間	t_{RESS}	150	-	ns	図 21.8
RES パルス幅	t_{RESW}	20	-	t_{CYC}	
モードプログラミング セットアップ時間	t_{MDS}	200	-	ns	
RESO 出力遅延時間	t_{RESD}	-	50	ns	図 21.9
RESO 出力パルス幅	t_{RESOW}	132	-	t_{CYC}	
NMI、IRQ セットアップ時間	t_{NMIS}	150	-	ns	図 21.10
NMI、IRQ ホールド時間	t_{NMIH}	10	-	ns	
NMI、IRQ パルス幅	t_{NMIW}	200	-	ns	

21. 電気的特性

表 21.6 バスタイミング

条件： $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ （通常仕様品）、 $T_a = -40 \sim +85$ （広温度範囲仕様品）

項目	記号	f=2M~25MHz		単位	測定条件
		min	max		
アドレス遅延時間	t_{AD}	-	25	ns	図 21.11、図 21.12
アドレスホールド時間	t_{AH}	$0.5t_{cyc} - 20$	-	ns	
リードストロープ遅延時間	t_{RSD}	-	25	ns	
アドレスストロープ遅延時間	t_{ASD}	-	25	ns	
ライトストロープ遅延時間	t_{WSD}	-	25	ns	
ストロープ遅延時間	t_{SD}	-	25	ns	
ライトストロープパルス幅 1	t_{WSW1}	$1.0t_{cyc} - 25$	-	ns	
ライトストロープパルス幅 2	t_{WSW2}	$1.5t_{cyc} - 25$	-	ns	
アドレスセットアップ時間 1	t_{AS1}	$0.5t_{cyc} - 20$	-	ns	
アドレスセットアップ時間 2	t_{AS2}	$1.0t_{cyc} - 20$	-	ns	
リードデータセットアップ時間	t_{RDS}	25	-	ns	
リードデータホールド時間	t_{RDH}	0	-	ns	
ライトデータ遅延時間	t_{WDD}	-	35	ns	
ライトデータセットアップ時間 1	t_{WDS1}	$1.0t_{cyc} - 30$	-	ns	
ライトデータセットアップ時間 2	t_{WDS2}	$2.0t_{cyc} - 30$	-	ns	
ライトデータホールド時間	t_{WDH}	$0.5t_{cyc} - 15$	-	ns	
リードデータアクセス時間 1	t_{ACC1}	-	$2.0t_{cyc} - 45$	ns	
リードデータアクセス時間 2	t_{ACC2}	-	$3.0t_{cyc} - 45$	ns	
リードデータアクセス時間 3	t_{ACC3}	-	$1.5t_{cyc} - 45$	ns	
リードデータアクセス時間 4	t_{ACC4}	-	$2.5t_{cyc} - 45$	ns	
プリチャージ時間 1	t_{PCH1}	$1.0t_{cyc} - 20$	-	ns	
プリチャージ時間 2	t_{PCH2}	$0.5t_{cyc} - 20$	-	ns	
ウェイトセットアップ時間	t_{WTS}	25	-	ns	図 21.13
ウェイトホールド時間	t_{WTH}	5	-	ns	
バスリクエストセットアップ時間	t_{BROS}	25	-	ns	図 21.14
バスアクノリッジ遅延時間 1	t_{BACD1}	-	30	ns	
バスアクノリッジ遅延時間 2	t_{BACD2}	-	30	ns	
バスフローティング時間	t_{BZD}	-	30	ns	
信号立ち上がり時間 (EXTAL 以外の全入力端子)	t_{SR}	-	100	ns	図 21.8、図 21.10、 図 21.20
信号立ち下がり時間 (EXTAL 以外の全入力端子)	t_{SF}	-	100	ns	

【注】 RD ストロープの立ち上がりに対するアドレスのホールドを確保するためには、アドレス更新モード 2 を使用してください。詳細は「6.3.5 アドレス出力方式」を参照してください。

表 21.7 内蔵周辺モジュールタイミング

条件 : $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$, $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$, $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$, $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$, $T_a = -20 \sim +75$ (通常仕様品)
 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

Module	項目	記号	f=2M~25MHz		単位	測定条件
			min	max		
Port/TPC	出力データ遅延時間	t_{PWD}	-	50	ns	☒ 21.15
	入力データセットアップ時間	t_{PRS}	50	-	ns	
	入力データホールド時間	t_{PRH}	50	-	ns	
16ビット タイマ	タイマ出力遅延時間	t_{TOCD}	-	50	ns	☒ 21.16
	タイマ入力セットアップ時間	t_{TICS}	50	-	ns	
	タイマクロック入力セットアップ時間	t_{TCKS}	50	-	ns	☒ 21.17
	タイマクロック パルス幅	単エッジ t_{TCKWH}	1.5	-	t_{cyc}	
	両エッジ t_{TCKWL}	2.5	-	t_{cyc}		
8ビット タイマ	タイマ出力遅延時間	t_{TOCD}	-	50	ns	☒ 21.16
	タイマ入力セットアップ時間	t_{TICS}	50	-	ns	
	タイマクロック入力セットアップ時間	t_{TCKS}	50	-	ns	☒ 21.17
	タイマクロック パルス幅	単エッジ t_{TCKWH}	1.5	-	t_{cyc}	
	両エッジ t_{TCKWL}	2.5	-	t_{cyc}		
SCI	入力クロック サイクル	調歩同期 t_{Scyc}	4	-	t_{cyc}	☒ 21.18
		クロック同期	6	-		
	入力クロック立ち上がり時間	t_{SCKr}	-	1.5	t_{cyc}	
	入力クロック立ち下がり時間	t_{SCKl}	-	1.5	t_{cyc}	
	入力クロックパルス幅	t_{SCKW}	0.4	0.6	t_{Scyc}	
	送信データ遅延時間	t_{TXD}	-	100	ns	☒ 21.19
	受信データセットアップ時間 (クロック同期)	t_{RXS}	100	-	ns	
	受信データホールド 時間(クロック同期)	クロック入力 t_{RXH}	100	-	ns	
クロック出力		0	-			

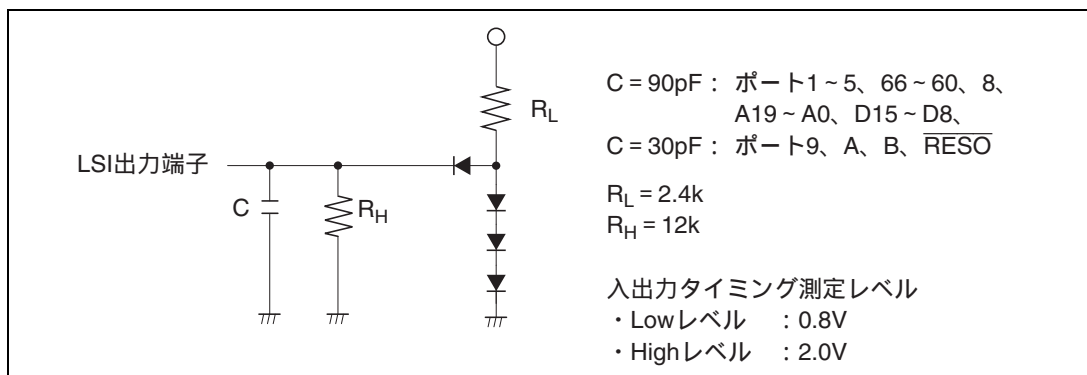


図 21.3 出力負荷回路

21. 電氣的特性

21.1.4 A/D 変換特性

A/D 変換特性を表 21.8 に示します。

表 21.8 A/D 変換特性

条件: $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ (通常仕様品)
 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

項目		f=2M ~ 25MHz			単位	
		min	typ	max		
変換時間: 134 ステート	分解能	10	10	10	bit	
	変換時間 (単一モード)	5.36	-	-	μs	
	アナログ入力容量	-	-	20	pF	
	許容信号源 インピーダンス	13MHz	-	-	10	k
		> 13MHz	-	-	5	
	非直線性誤差	-	-	± 3.5	LSB	
	オフセット誤差	-	-	± 3.5	LSB	
	フルスケール誤差	-	-	± 3.5	LSB	
	量子化誤差	-	-	± 0.5	LSB	
絶対精度	-	-	± 4.0	LSB		
変換時間: * 70 ステート	分解能	10	10	10	bit	
	変換時間 (単一モード)	5.38	-	-	μs	
	アナログ入力容量	-	-	20	pF	
	許容信号源インピーダンス	-	-	5	k	
	非直線性誤差	-	-	± 7.5	LSB	
	オフセット誤差	-	-	± 7.5	LSB	
	フルスケール誤差	-	-	± 7.5	LSB	
	量子化誤差	-	-	± 0.5	LSB	
	絶対精度	-	-	± 8.0	LSB	

【注】 * 動作周波数 $f=70$ (ステート) / 5.38 (μs) = 13.0 (MHz) を超える周波数で使用する場合は、変換時間 70 ステートを選択しないでください。

21.1.5 D/A 変換特性

D/A 変換特性を表 21.9 に示します。

表 21.9 D/A 変換特性

条件 : $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ (通常仕様品)
 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

項目	f=2M ~ 25MHz			単位	測定条件
	min	typ	max		
分解能	8	8	8	bit	
変換時間 (セントリング時間)	-	-	10	μs	負荷容量 20pF
絶対精度	-	± 2.0	± 3.0	LSB	負荷抵抗 2M
	-	-	± 2.0		負荷抵抗 4M

21.2 H8/3024F-ZTAT、H8/3026F-ZTAT の電気的特性

21.2.1 絶対最大定格

絶対最大定格を表 21.10 に示します。

表 21.10 絶対最大定格

項目	記号	定格値	単位
電源電圧	V_{CC}	- 0.3 ~ + 4.6	V
入力電圧 (FWE) * ¹	V_{in}	- 0.3 ~ $V_{CC} + 0.3$	V
入力電圧 (ポート 7 以外) * ¹	V_{in}	- 0.3 ~ $V_{CC} + 0.3$	V
入力電圧 (ポート 7)	V_{in}	- 0.3 ~ $AV_{CC} + 0.3$	V
リファレンス電源電圧	V_{REF}	- 0.3 ~ $AV_{CC} + 0.3$	V
アナログ電源電圧	AV_{CC}	- 0.3 ~ + 4.6	V
アナログ入力電圧	V_{AN}	- 0.3 ~ $AV_{CC} + 0.3$	V
動作温度	T_{opr}	通常仕様品 : - 20 ~ + 75* ²	
		広温度範囲仕様品 : - 40 ~ + 85* ²	
保存温度	T_{stg}	- 55 ~ + 125	

【使用上の注意】

絶対最大定格を超えて LSI を使用した場合、LSI の永久破壊となることがあります。

【注】 *1 いずれの端子にも 12V を印加しないでください。12V を印加した場合、LSI の永久破壊となります。

*2 フラッシュメモリの書き込み / 消去時の動作温度範囲は、 $T_a=0 \sim +75$ (通常仕様品)、 $T_a=0 \sim +85$ (広温度範囲仕様品) です。

21.2.2 DC 特性

DC 特性を表 21.11 に示します。また、出力許容電流値を表 21.12 に示します。

表 21.11 DC 特性

条件： $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}^{*1}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V^{*1}$ 、

$T_a = -20 \sim +75$ (通常仕様品)、 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

[書き込み / 消去時の条件： $T_a = 0 \sim +75$ (通常仕様品)、 $T_a = 0 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)]

項目	記号	min	typ	max	単位	測定条件	
シュミット トリガ入力 電圧	P8 ₀ ~ P8 ₂ 、 PortA	V_T^-	$V_{CC} \times 0.2$	-	-	V	
		V_T^+	-	-	$V_{CC} \times 0.7$		
		$V_T^+ - V_T^-$	$V_{CC} \times 0.05$	-	-		
入力 High レベル電圧	STBY、RES、 NMI、MD ₀ ~ MD ₂ 、FWE	V_{IH}	$V_{CC} \times 0.9$	-	$V_{CC} + 0.3$	V	
	EXTAL		$V_{CC} \times 0.7$	-	$V_{CC} + 0.3$		
	Port7		$V_{CC} \times 0.7$	-	$AV_{CC} + 0.3$		
	Port1 ~ Port6、 P8 ₃ 、P8 ₄ 、P9 ₀ ~ P9 ₅ 、PortB		$V_{CC} \times 0.7$	-	$V_{CC} + 0.3$		
入力 Low レベル電圧	STBY、RES、 MD ₀ ~ MD ₂ 、 FWE	V_{IL}	- 0.3	-	$V_{CC} \times 0.1$	V	
	NMI、EXTAL、 Port1 ~ Port7、 P8 ₃ 、P8 ₄ 、P9 ₀ ~ P9 ₅ 、PortB		- 0.3	-	$V_{CC} \times 0.2$		
出力 High レベル電圧	全出力端子	V_{OH}	$V_{CC} - 0.5$	-	-	V	$I_{OH} = -200 \mu A$
			$V_{CC} - 1.0$	-	-		$I_{OH} = -1mA$
出力 Low レベル電圧	全出力端子	V_{OL}	-	-	0.4	V	$I_{OL} = 1.6mA$
	Port1、2、5		-	-	1.0		$I_{OL} = 5mA$
入力リーク 電流	STBY、RES、 NMI、MD ₀ ~ MD ₂ 、FWE	$ I_{in} $	-	-	1.0	μA	$V_{in} = 0.5V \sim V_{CC} - 0.5V$
	Port7		-	-	1.0		$V_{in} = 0.5V \sim AV_{CC} - 0.5V$
スリーステ ートリーク 電流	Port1 ~ Port6、 Port8 ~ PortB	$ I_{TSI} $	-	-	1.0	μA	$V_{in} = 0.5V \sim V_{CC} - 0.5V$
入力プリア ップ MOS 電流	Port2、4、5	$-I_p$	10	-	300	μA	$V_{in} = 0V$
入力容量	FWE	C_{in}	-	-	80	pF	$V_{in} = 0V$ 、 $f = f_{min}$ 、 $T_a = 25$
	NMI		-	-	50		
	NMI、FWE 以外 の全入力端子		-	-	15		

21. 電気的特性

項目		記号	min	typ	max	単位	測定条件
消費電流* ²	通常動作時	I_{CC} * ³	-	37 (3.3V)	58	mA	f = 25MHz
	スリープ時		-	29 (3.3V)	47		f = 25MHz
	モジュールスタンバイ時		-	21 (3.3V)	37		f = 25MHz
	スタンバイ時		-	1.0	10	μ A	Ta = 50
			-	-	80		50 < Ta
	フラッシュメモリ書き込み / 消去時* ⁴		-	47	68		f=25MHz
アナログ電源電流	A/D 変換中	$A I_{CC}$	-	0.6	1.5	mA	
	A/D、D/A 変換中		-	0.6	1.5		
	A/D、D/A 変換待機中		-	0.01	5.0	μ A	DASTE = 0 時
リファレンス電源電流	A/D 変換中	$A I_{CC}$	-	0.45	0.8	mA	
	A/D、D/A 変換中		-	2.0	3.0		
	A/D、D/A 変換待機中		-	0.01	5.0	μ A	DASTE = 0 時
RAM スタンバイ電圧		V_{RAM}	2.0	-	-	V	

- 【注】 *1 A/D 変換器未使用時に AV_{CC} 、 V_{REF} 、 AV_{SS} 端子を開放しないでください。
 AV_{CC} 、 V_{REF} 端子は V_{CC} に、 AV_{SS} 端子は V_{SS} にそれぞれ接続してください。
- *2 消費電流値は、 $V_{IH} \min = V_{CC} - 0.5V$ 、 $V_{IL} \max = 0.5V$ の条件下で、すべての出力端子を無負荷状態にして、さらに内蔵プルアップ MOS をオフ状態にした場合の値です。
 また、 V_{RAM} 、 $V_{CC} < 3.0V$ の時、 $V_{IH} \min = V_{CC} \times 0.9$ 、 $V_{IL} \max = 0.3V$ とした場合の値です。
- *3 $I_{CC} \max.$ (通常動作時) = $3.0 [mA] + 0.61 [mA / (MHz \times V)] \times V_{CC} \times f$
 $I_{CC} \max.$ (スリープ時) = $3.0 [mA] + 0.49 [mA / (MHz \times V)] \times V_{CC} \times f$
 $I_{CC} \max.$ (スリープ + モジュールスタンバイ時)
 = $3.0 [mA] + 0.38 [mA / (MHz \times V)] \times V_{CC} \times f$
 また、消費電流の typ 値は参考値です。
- *4 通常動作 + 書き込み / 消去動作の消費電流の合計です。

表 21.12 出力許容電流値

条件 : $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ (通常仕様品)
 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

項目		記号	min	typ	max	単位
出力 Low レベル許容電流 (1 端子あたり)	ポート 1、2、5	I_{OL}	-	-	10	mA
	上記以外の出力端子		-	-	2.0	
出力 Low レベル許容電流 (総和)	ポート 1、2、5 20 端子の総和	I_{OL}	-	-	80	mA
	上記を含む 全出力端子の総和		-	-	120	
出力 High レベル許容電流 (1 端子あたり)	全出力端子	$ I_{OH} $	-	-	2.0	mA
出力 High レベル許容電流 (総和)	全出力端子の総和	$ I_{OH} $	-	-	40	mA

- 【注】 1. LSI の信頼性を確保するため、出力電流値は、表 21.12 の値を超えないようにしてください。
 2. ダーリントントランジスタや、LED を直接駆動する場合には、図 21.4、図 21.5 に示すように、出力に必ず電流制限抵抗を挿入してください。

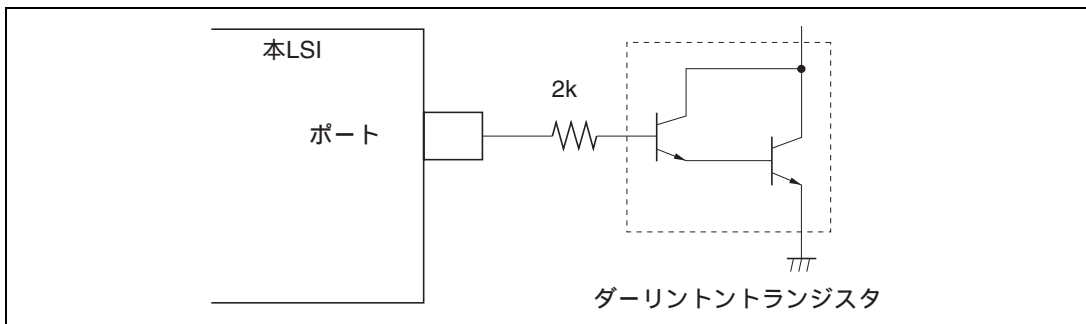


図 21.4 ダーリントントランジスタ駆動回路例

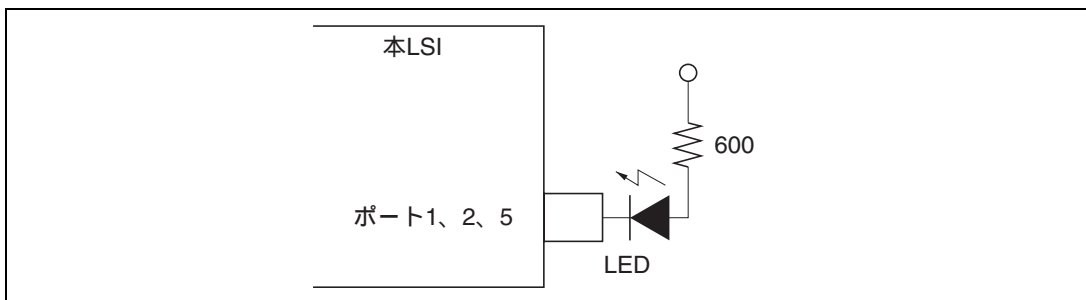


図 21.5 LED 回路例

21. 電気的特性

21.2.3 AC 特性

表 21.13 にクロックタイミング、表 21.14 に制御信号タイミング、表 21.15 にバスタイミングを示します。

また、表 21.16 に内蔵周辺モジュールタイミングを示します。

表 21.13 クロックタイミング

条件： $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ （通常仕様品）、 $T_a = -40 \sim +85$ （広温度範囲仕様品）

項目	記号	f=2M ~ 25MHz		単位	測定条件
		min	max		
クロックサイクル時間	t_{CYC}	40	500	ns	図 21.7 ~ 図 21.19
クロックパルス幅 (Low)	t_{CL}	10	-	ns	
クロックパルス幅 (High)	t_{CH}	10	-	ns	
クロック立ち上がり時間	t_{Cr}	-	10	ns	
クロック立ち下がり時間	t_{Cf}	-	10	ns	
リセット発振安定時間	t_{OSC1}	20	-	ms	図 21.7
ソフトウェアスタンバイ発振安定時間	t_{OSC2}	7	-	ms	図 20.1

表 21.14 制御信号タイミング

条件： $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ （通常仕様品）、 $T_a = -40 \sim +85$ （広温度範囲仕様品）

項目	記号	f=2M ~ 25MHz		単位	測定条件
		min	max		
RES セットアップ時間	t_{RESS}	150	-	ns	図 21.8
RES パルス幅	t_{RESW}	20	-	t_{CYC}	
モードプログラミング セットアップ時間	t_{MDS}	200	-	ns	
NMI、IRQ セットアップ時間	t_{NMIS}	150	-	ns	図 21.10
NMI、IRQ ホールド時間	t_{NMIH}	10	-	ns	
NMI、IRQ パルス幅	t_{NMIW}	200	-	ns	

表 21.15 バスタイミング

条件： $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ （通常仕様品）
 $T_a = -40 \sim +85$ （広温度範囲仕様品）

項目	記号	f=2M~25MHz		単位	測定条件
		min	max		
アドレス遅延時間	t_{AD}	-	25	ns	図 21.11、図 21.12
アドレスホールド時間	t_{AH}	$0.5t_{cyc} - 20$	-	ns	
リードストロープ遅延時間	t_{RSD}	-	25	ns	
アドレスストロープ遅延時間	t_{ASD}	-	25	ns	
ライトストロープ遅延時間	t_{WSD}	-	25	ns	
ストロープ遅延時間	t_{SD}	-	25	ns	
ライトストロープパルス幅 1	t_{WSW1}	$1.0t_{cyc} - 25$	-	ns	
ライトストロープパルス幅 2	t_{WSW2}	$1.5t_{cyc} - 25$	-	ns	
アドレスセットアップ時間 1	t_{AS1}	$0.5t_{cyc} - 20$	-	ns	
アドレスセットアップ時間 2	t_{AS2}	$1.0t_{cyc} - 20$	-	ns	
リードデータセットアップ時間	t_{RDS}	25	-	ns	
リードデータホールド時間	t_{RDH}	0	-	ns	
ライトデータ遅延時間	t_{WDD}	-	35	ns	
ライトデータセットアップ時間 1	t_{WDS1}	$1.0t_{cyc} - 30$	-	ns	
ライトデータセットアップ時間 2	t_{WDS2}	$2.0t_{cyc} - 30$	-	ns	
ライトデータホールド時間	t_{WDH}	$0.5t_{cyc} - 15$	-	ns	
リードデータアクセス時間 1	t_{ACC1}	-	$2.0t_{cyc} - 45$	ns	
リードデータアクセス時間 2	t_{ACC2}	-	$3.0t_{cyc} - 45$	ns	
リードデータアクセス時間 3	t_{ACC3}	-	$1.5t_{cyc} - 45$	ns	
リードデータアクセス時間 4	t_{ACC4}	-	$2.5t_{cyc} - 45$	ns	
プリチャージ時間 1	t_{PCH1}	$1.0t_{cyc} - 20$	-	ns	
プリチャージ時間 2	t_{PCH2}	$0.5t_{cyc} - 20$	-	ns	
ウェイトセットアップ時間	t_{WTS}	25	-	ns	図 21.13
ウェイトホールド時間	t_{WTH}	5	-	ns	
バスリクエストセットアップ時間	t_{BROS}	25	-	ns	図 21.14
バスアクノリッジ遅延時間 1	t_{BACD1}	-	30	ns	
バスアクノリッジ遅延時間 2	t_{BACD2}	-	30	ns	
バスフローティング時間	t_{BZD}	-	30	ns	
信号立ち上がり時間 (EXTAL 以外の全入力端子)	t_{SR}	-	100	ns	図 21.8、図 21.10、 図 21.20
信号立ち下がり時間 (EXTAL 以外の全入力端子)	t_{SF}	-	100	ns	

【注】 RD ストロープの立ち上がりに対するアドレスのホールドを確保するためには、アドレス更新モード 2 を使用してください。詳細は「6.3.5 アドレス出力方式」を参照してください。

21. 電気的特性

表 21.16 内蔵周辺モジュールタイミング

条件 : $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ (通常仕様品)
 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

Module	項目	記号	f=2M~25MHz		単位	測定条件
			min	max		
Port/TPC	出力データ遅延時間	t_{PWD}	-	50	ns	☒ 21.15
	入力データセットアップ時間	t_{PRS}	50	-	ns	
	入力データホールド時間	t_{PRH}	50	-	ns	
16ビット タイマ	タイマ出力遅延時間	t_{TOCD}	-	50	ns	☒ 21.16
	タイマ入力セットアップ時間	t_{TICS}	50	-	ns	
	タイマクロック入力セットアップ時間	t_{TCKS}	50	-	ns	☒ 21.17
	タイマクロック パルス幅	単エッジ t_{TCKWH}	1.5	-	t_{cyc}	
	両エッジ t_{TCKWL}	2.5	-	t_{cyc}		
8ビット タイマ	タイマ出力遅延時間	t_{TOCD}	-	50	ns	☒ 21.16
	タイマ入力セットアップ時間	t_{TICS}	50	-	ns	
	タイマクロック入力セットアップ時間	t_{TCKS}	50	-	ns	☒ 21.17
	タイマクロック パルス幅	単エッジ t_{TCKWH}	1.5	-	t_{cyc}	
	両エッジ t_{TCKWL}	2.5	-	t_{cyc}		
SCI	入力クロック サイクル	調歩同期 t_{Scyc}	4	-	t_{cyc}	☒ 21.18
		クロック同期	6	-		
	入力クロック立ち上がり時間	t_{SCKr}	-	1.5	t_{cyc}	
	入力クロック立ち下がり時間	t_{SCKl}	-	1.5	t_{cyc}	
	入力クロックパルス幅	t_{SCKW}	0.4	0.6	t_{Scyc}	
	送信データ遅延時間	t_{TXD}	-	100	ns	☒ 21.19
	受信データセットアップ時間(クロック同期)	t_{RXS}	100	-	ns	
	受信データホールド 時間(クロック同期)	クロック入力 t_{RXH}	100	-	ns	
クロック出力		0	-			

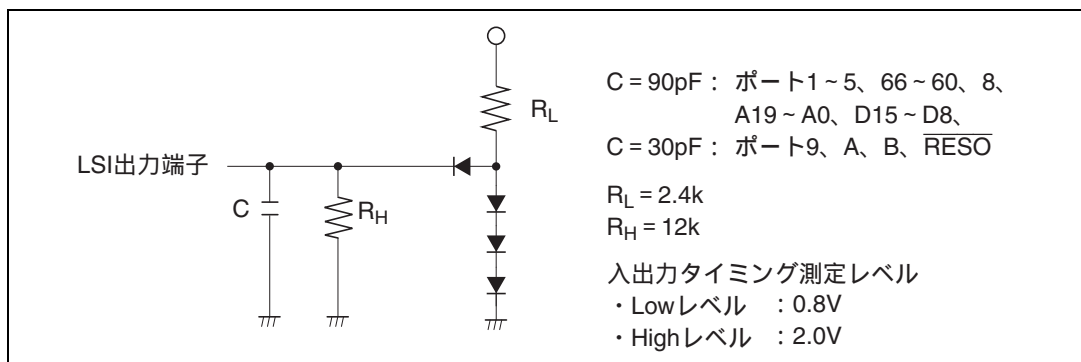


図 21.6 出力負荷回路

21.2.4 A/D 変換特性

A/D 変換特性を表 21.17 に示します。

表 21.17 A/D 変換特性

条件: $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ (通常仕様品)
 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

項目		f=2M ~ 25MHz			単位	
		min	typ	max		
変換時間: 134 ステート	分解能	10	10	10	bit	
	変換時間 (単一モード)	5.36	-	-	μs	
	アナログ入力容量	-	-	20	pF	
	許容信号源 インピーダンス	13MHz	-	-	10	k
		> 13MHz	-	-	5	
	非直線性誤差	-	-	± 3.5	LSB	
	オフセット誤差	-	-	± 3.5	LSB	
	フルスケール誤差	-	-	± 3.5	LSB	
	量子化誤差	-	-	± 0.5	LSB	
絶対精度	-	-	± 4.0	LSB		
変換時間: * 70 ステート	分解能	10	10	10	bit	
	変換時間 (単一モード)	5.38	-	-	μs	
	アナログ入力容量	-	-	20	pF	
	許容信号源インピーダンス	-	-	5	k	
	非直線性誤差	-	-	± 7.5	LSB	
	オフセット誤差	-	-	± 7.5	LSB	
	フルスケール誤差	-	-	± 7.5	LSB	
	量子化誤差	-	-	± 0.5	LSB	
	絶対精度	-	-	± 8.0	LSB	

【注】 * 動作周波数 $f=70$ (ステート) / 5.38 (μs) = 13.0 (MHz) を超える周波数で使用する場合は、変換時間 70 ステートを選択しないでください。

21. 電気的特性

21.2.5 D/A 変換特性

D/A 変換特性を表 21.18 に示します。

表 21.18 D/A 変換特性

条件 : $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{REF} = 3.0V \sim AV_{CC}$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = -20 \sim +75$ (通常仕様品)
 $T_a = -40 \sim +85$ (広温度範囲仕様品)

項目	f=2M~25MHz			単位	測定条件
	min	typ	max		
分解能	8	8	8	bit	
変換時間 (セントリング時間)	-	-	10	μs	負荷容量 20pF
絶対精度	-	± 2.0	± 3.0	LSB	負荷抵抗 2M
	-	-	± 2.0		負荷抵抗 4M

21.2.6 フラッシュメモリ特性

表 21.19 にフラッシュメモリ特性を示します。

表 21.19 フラッシュメモリ特性

条件: $V_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $AV_{CC} = 3.0 \sim 3.6V$ 、 $V_{SS} = AV_{SS} = 0V$ 、 $T_a = 0 \sim +75$

(書き込み / 消去時の条件: 通常仕様品)、 $T_a = 0 \sim +85$ (書き込み / 消去時の条件: 広温度範囲仕様品)

項目	記号	min.	typ.	max.	単位	特記	
書き込み時間*1*2*4	t_p	-	10	200	ms/128 バイト		
消去時間*1*3*5	t_E	-	100	1200	ms/ ブロック		
書き換え回数	N_{WEC}	100*6	10,000*7	-	回		
データ保持時間	t_{DRP}	10*8	-	-	年		
書き込み時	SWE ビットセット後のウェイト時間*1	t_{SSWE}	1	1	-	μs	
	PSU ビットセット後のウェイト時間*1	t_{SPSU}	50	50	-	μs	
	P ビットセット後のウェイト時間*1*4	t_{SP0}	28	30	32	μs	書き込み時間 ウェイト
		t_{SP200}	198	200	202	μs	書き込み時間 ウェイト
		t_{SP10}	8	10	12	μs	追加書き込み 時間ウェイト
	P ビットクリア後のウェイト時間*1	t_{CP}	5	5	-	μs	
	PSU ビットクリア後のウェイト時間*1	t_{CPSU}	5	5	-	μs	
	PV ビットセット後のウェイト時間*1	t_{SPV}	4	4	-	μs	
	H'FF ダミーライト後のウェイト時間*1	t_{SPVR}	2	2	-	μs	
	PV ビットクリア後のウェイト時間*1	t_{CPV}	2	2	-	μs	
	SWE ビットクリア後のウェイト時間*1	t_{CSWE}	100	100	-	μs	
	最大書き込み回数*1*4	N	-	-	1000	回	
	消去時	SWE ビットセット後のウェイト時間*1	t_{SSWE}	1	1	-	μs
		ESU ビットセット後のウェイト時間*1	t_{SESU}	100	100	-	μs
E ビットセット後のウェイト時間*1*5		t_{SE}	10	10	100	ms	消去時間 ウェイト
E ビットクリア後のウェイト時間*1		t_{CE}	10	10	-	μs	
ESU ビットクリア後のウェイト時間*1		t_{CESU}	10	10	-	μs	
EV ビットセット後のウェイト時間*1		t_{SEV}	20	20	-	μs	
H'FF ダミーライト後のウェイト時間*1		t_{SEVR}	2	2	-	μs	
EV ビットクリア後のウェイト時間*1		t_{CEV}	4	4	-	μs	
SWE ビットクリア後のウェイト時間*1		t_{CSWE}	100	100	-	μs	
最大消去回数*1*5		N	12	-	120	回	

【注】 *1 各時間の設定は、書き込み / 消去のアルゴリズムに従って行ってください。

*2 128 バイト単位の書き込み時間 (フラッシュメモリコントロールレジスタ (FLMCR1) の P ビットをセットしているトータル期間を示します。プログラムベリファイ時間は含まれません。)

*3 1 ブロックを消去する時間 (FLMCR1 の E ビットをセットしているトータル期間を示します。イレースベリファイ時間は含まれません。)

21. 電氣的特性

- *4 128 バイト書き込みアルゴリズムにおいて書き込み時間の最大値 ($t_p(\max)$) を規定するために、最大書き込み回数 (N) の値は max. 値 (1000) を設定してください。
また P ビットセット後のウェイト時間は、下記のように書き込み回数カウンタ (n) の回数によって切り替えてください。
書き込み回数カウンタ (n) 1~6 回の場合 $t_{sp30} = 30 \mu s$
書き込み回数カウンタ (n) 7~1000 回の場合 $t_{sp200} = 200 \mu s$
〔追加書き込み時〕
書き込み回数カウンタ (n) 1~6 回の場合 $t_{sp10} = 10 \mu s$
- *5 消去時間の最大値 ($t_e(\max)$) に対して、E ビットセット後のウェイト時間 (t_{se}) と最大消去回数 (N) は以下の関係にあります。
 $t_e(\max) = E$ ビットセット後のウェイト時間 (t_{se}) \times 最大消去回数 (N)
消去時間の最大値を規定するために、 t_{se} および N の値は上記計算式を満たすように設定してください。
(例) $t_{se} = 100$ [ms] の場合、 $N = 12$ 回
(例) $t_{se} = 10$ [ms] の場合、 $N = 120$ 回
- *6 書き換え後のすべての特性を保証する min 回数です。(保証は 1~min 値の範囲です)
- *7 25 のときの参考値。(通常この値まで書き換えは機能するという目安です)
- *8 書き換えが min 値を含む仕様範囲内で行われたときのデータ保持特性です。

21.3 動作タイミング (共通)

動作タイミングを以下に示します。

21.3.1 クロックタイミング

クロックタイミングを以下に示します。

(1) 発振安定時間タイミング

図21.7に発振安定時間タイミングを示します。

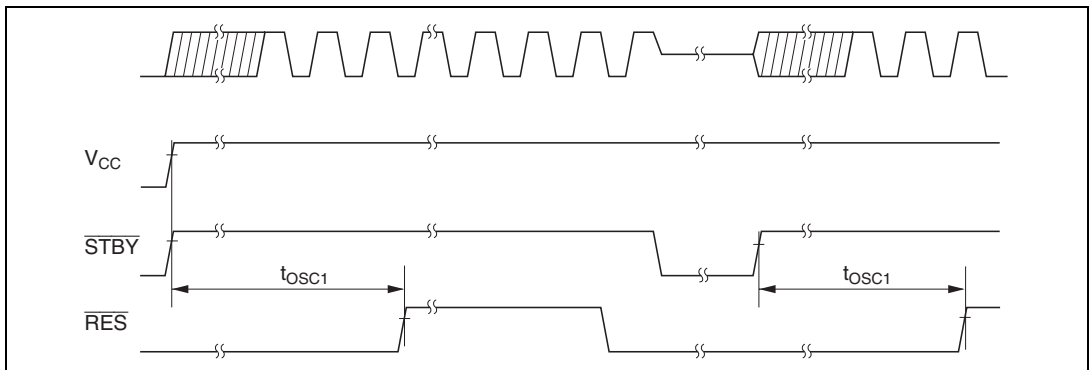


図 21.7 発振安定時間タイミング

21.3.2 制御信号タイミング

制御信号タイミングを以下に示します。

(1) リセット入力タイミング

図21.8にリセット入力タイミングを示します。

(2) リセット出力タイミング*

図21.9にリセット出力タイミングを示します。

(3) 割り込み入力タイミング

図21.10にNMI、 $\overline{IRQ}_5 \sim \overline{IRQ}_0$ 割り込み入力タイミングを示します。

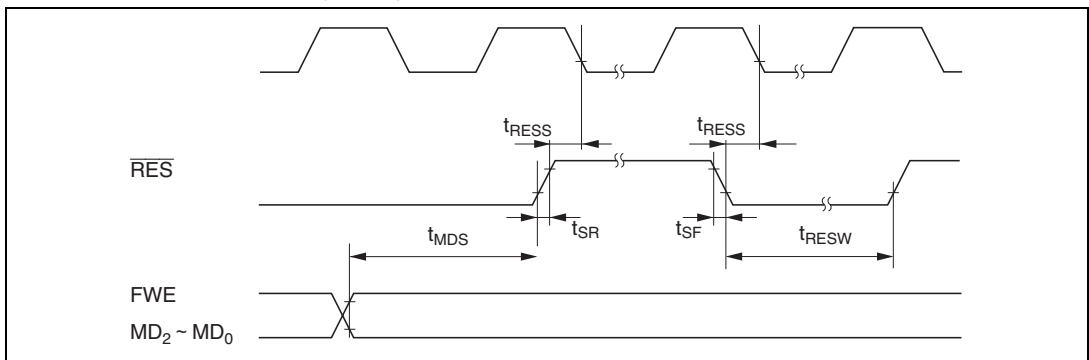


図 21.8 リセット入力タイミング

21. 電気的特性

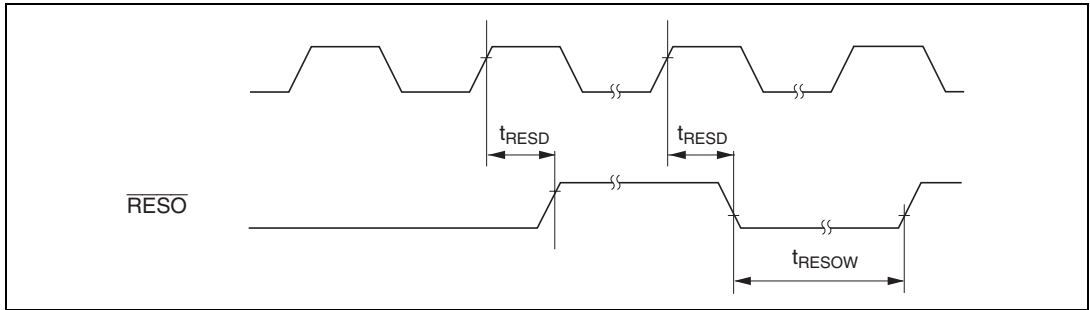


図 21.9 リセット出力タイミング*

【注】* マスク ROM 内蔵製品の機能です。フラッシュメモリ内蔵製品には本機能は存在しません。

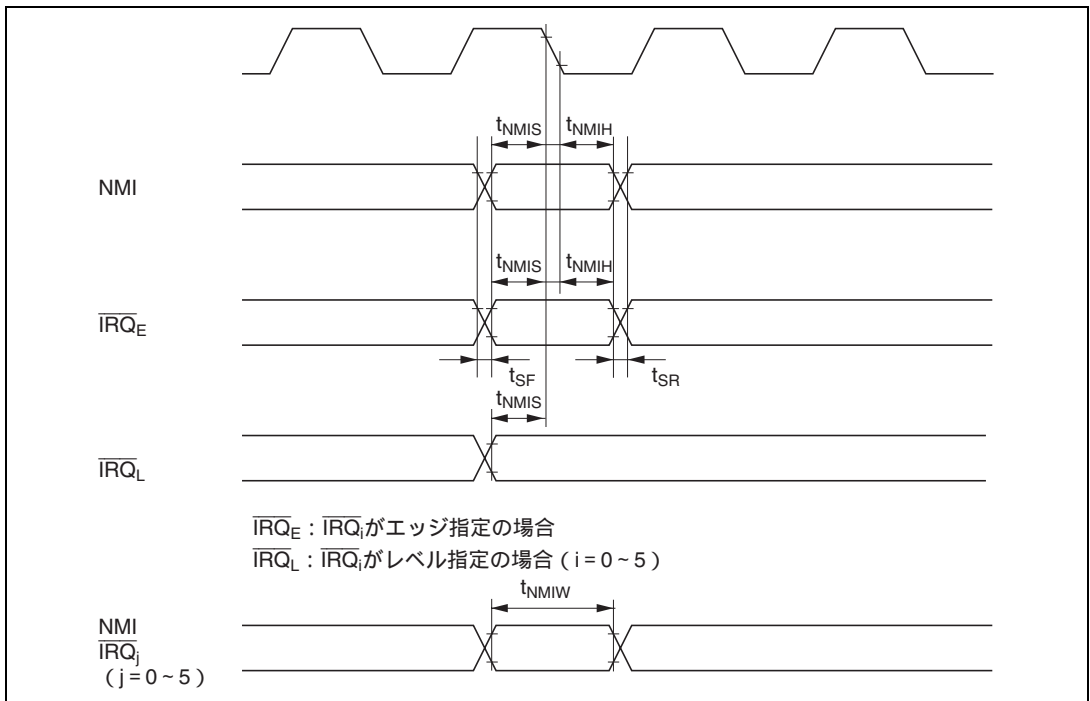


図 21.10 割り込み入力タイミング

21.3.3 バスタイミング

バスタイミングを以下に示します。

- (1) 基本バスタイミング / 2ステートアクセス
図21.11に外部2ステートアクセス時の動作タイミングを示します。
- (2) 基本バスタイミング / 3ステートアクセス
図21.12に外部3ステートアクセス時の動作タイミングを示します。
- (3) 基本バスタイミング / 3ステートアクセス1ウェイト
図21.13に外部3ステートアクセスで1ウェイトを挿入したときの動作タイミングを示します。
- (4) バスリリースモードタイミング
図21.14にバスリリースモードタイミングを示します。

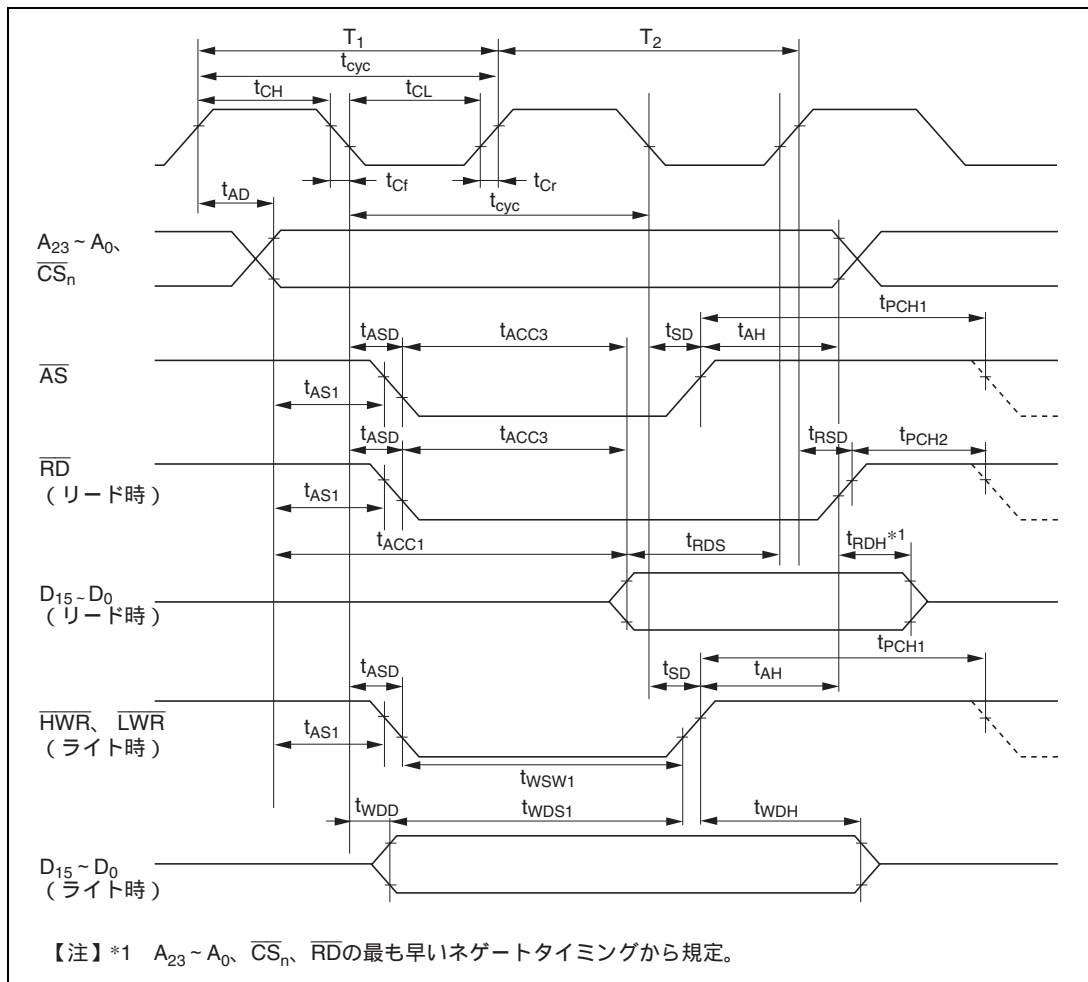


図 21.11 基本バスタイミング / 2ステートアクセス

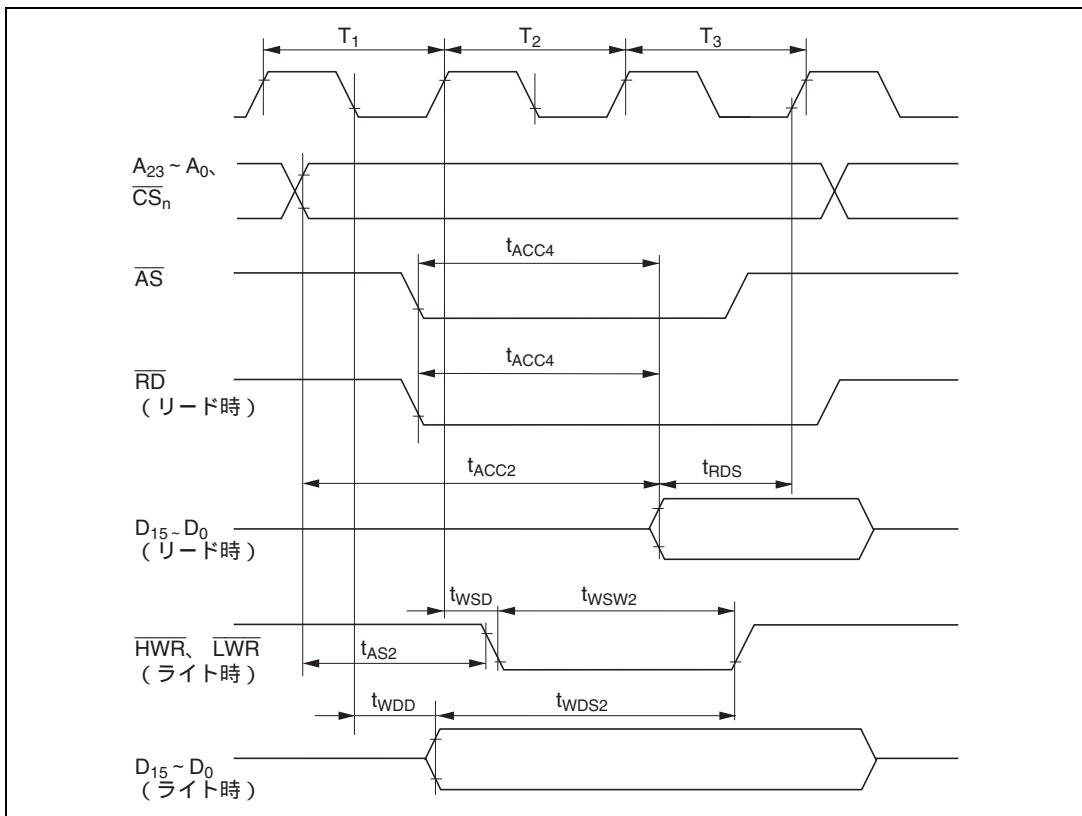


図 21.12 基本バスタイミング / 3 ステートアクセス

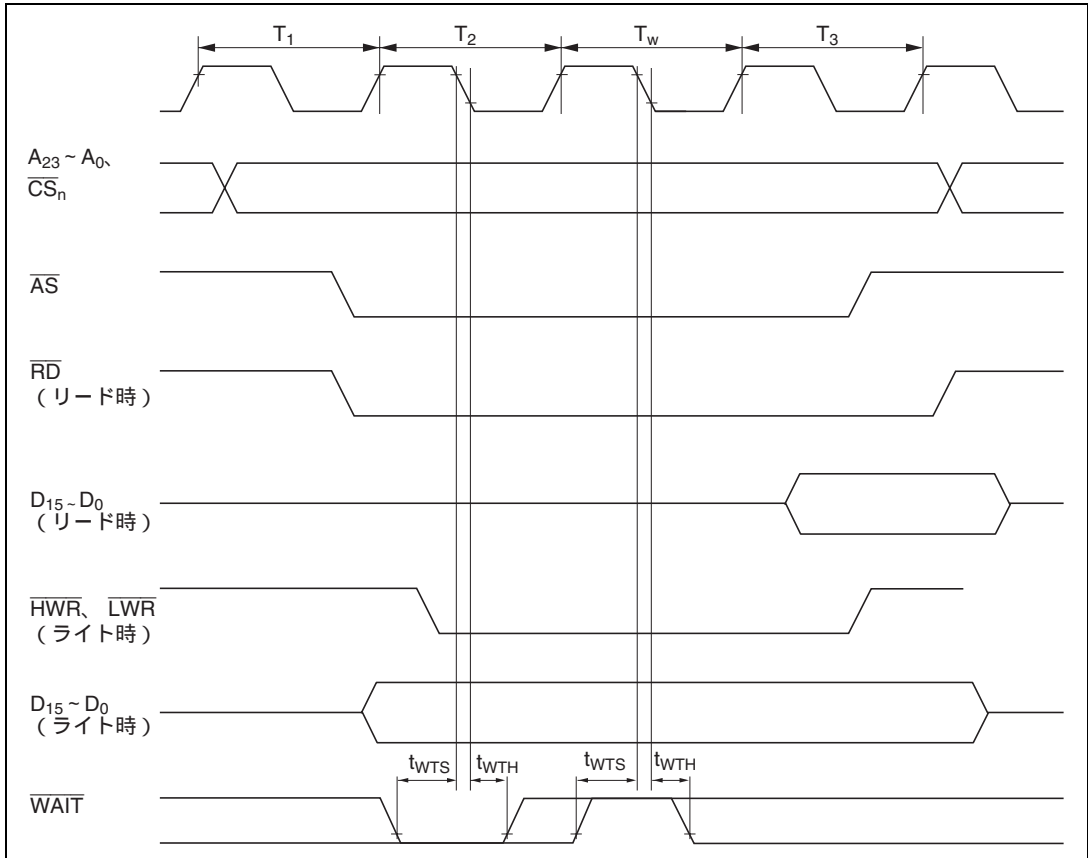


図 21.13 基本バスタイミング / 3 ステートアクセス 1 ウェイト

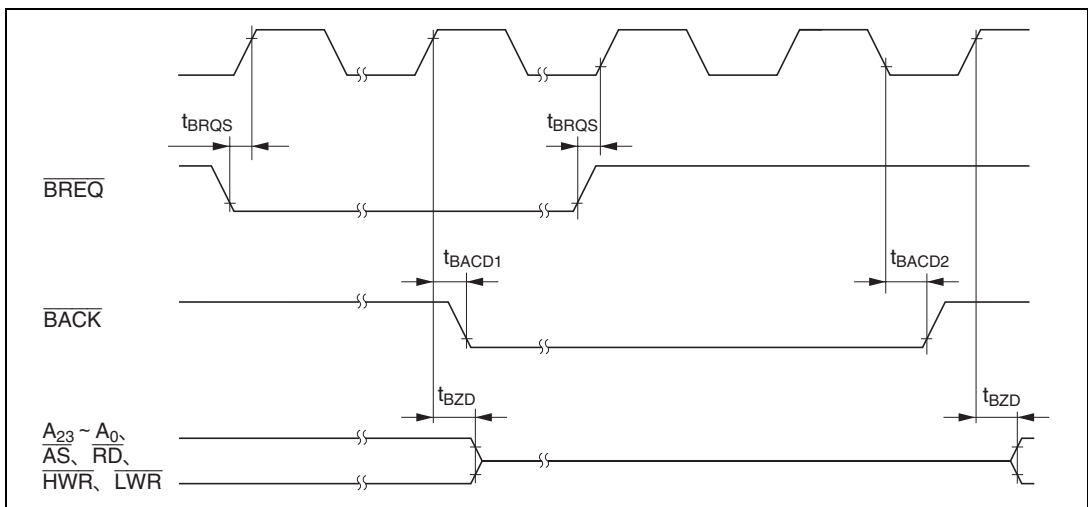


図 21.14 バスリリースモードタイミング

21.3.4 TPC、I/Oポートタイミング

図 21.15 に TPC、I/Oポートの入出力タイミングを示します。

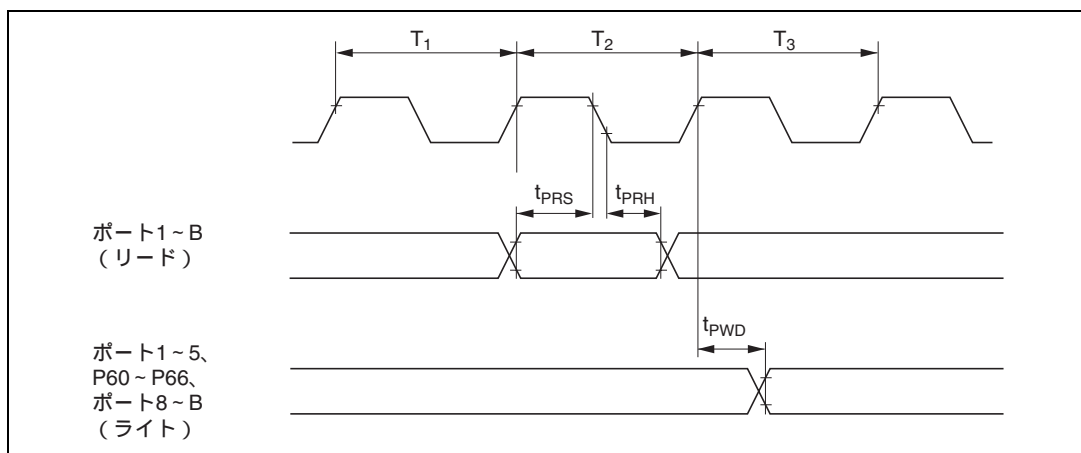


図 21.15 TPC、I/Oポート入出力タイミング

21.3.5 タイマ入出力タイミング

16ビットタイマ、8ビットタイマの各タイミングを以下に示します。

(1) タイマ入出力タイミング

図21.16にタイマ入出力タイミングを示します。

(2) タイマ外部クロック入力タイミング

図21.17にタイマ外部クロック入力タイミングを示します。

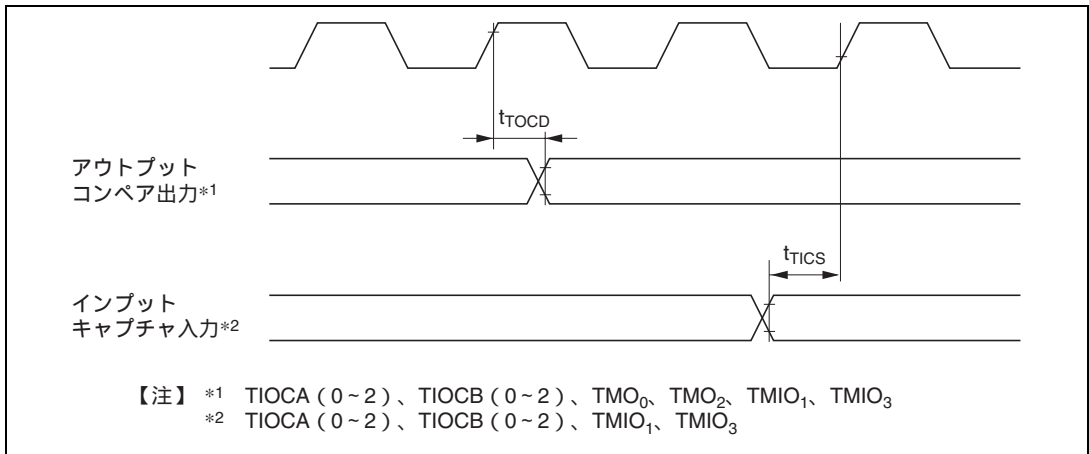


図 21.16 タイマ入出力タイミング

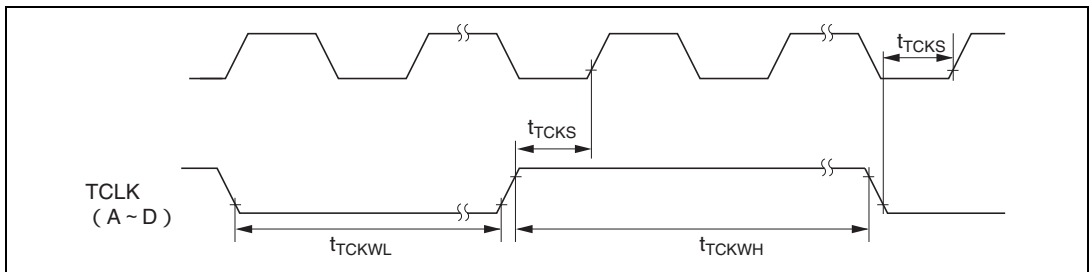


図 21.17 タイマ外部クロック入力タイミング

21.3.6 SCI 入出力タイミング

SCI の各タイミングを以下に示します。

- (1) SCI 入力クロックタイミング
図 21.18 に SCI 入力クロックタイミングを示します。
- (2) SCI 入出力タイミング (クロック同期式モード)
図 21.19 にクロック同期式モード時の SCI 入出力タイミングを示します。

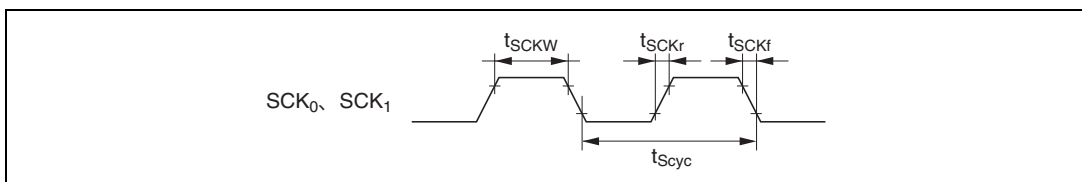


図 21.18 SCI 入力クロックタイミング

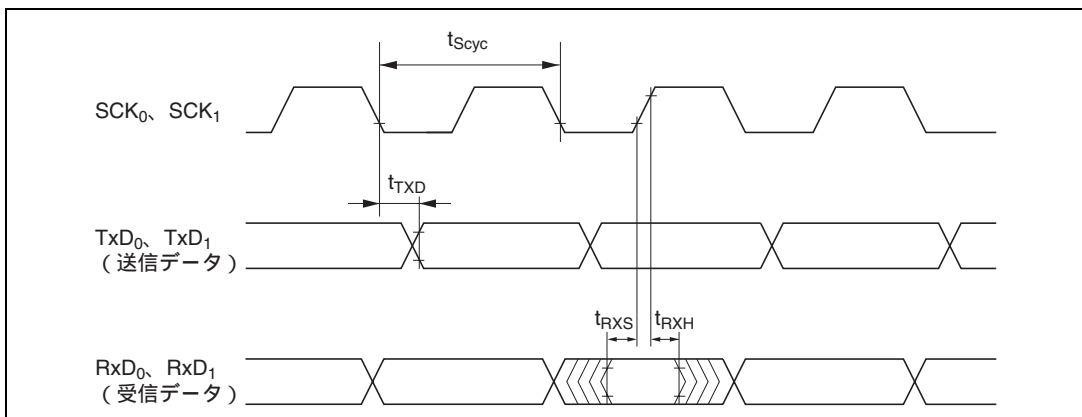


図 21.19 クロック同期式モード時の SCI 入出力タイミング

21.3.7 入力信号タイミング

図 21.20 に入力信号の立ち上がり立ち下がりタイミングを示します。

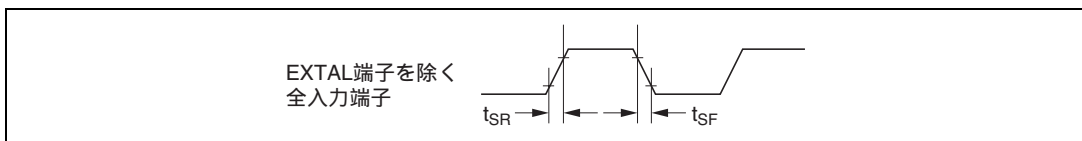


図 21.20 入力信号の立ち上がり立ち下がりタイミング

付録

A. 命令

A.1 命令一覧

《オペレーションの記号》

記号	内容
Rd	デスティネーション側の汎用レジスタ
Rs	ソース側の汎用レジスタ
Rn	汎用レジスタ
ERd	デスティネーション側の汎用レジスタ (アドレスレジスタまたは 32 ビットレジスタ)
ERs	ソース側の汎用レジスタ (アドレスレジスタまたは 32 ビットレジスタ)
ERn	汎用レジスタ (32 ビットレジスタ)
(EAd)	デスティネーションオペランド
(EAs)	ソースオペランド
PC	プログラムカウンタ
SP	スタックポインタ
CCR	コンディションコードレジスタ
N	CCR の N (ネガティブ) フラグ
Z	CCR の Z (ゼロ) フラグ
V	CCR の V (オーバーフロー) フラグ
C	CCR の C (キャリ) フラグ
disp	ディスプレイースメント
	左辺のオペランドから右辺のオペランドへの転送、または左辺の状態から右辺の状態への遷移
+	両辺のオペランドを加算
-	左辺のオペランドから右辺のオペランドを減算
x	両辺のオペランドを乗算
÷	左辺のオペランドを右辺のオペランドで除算
	両辺のオペランドの論理積
	両辺のオペランドの論理和
⊕	両辺のオペランドの排他的論理和
~	反転論理 (論理的補数)
() < >	オペランドの内容

【注】 汎用レジスタは、8 ビット (R0H~R7H、R0L~R7L) または 16 ビット (R0~R7、E0~E7) です。

《コンディションコードの記号》

記号	内容
↓	実行結果に従って変化することを表します。
*	不確定であることを表します（値を保証しません）。
0	常に"0"にクリアされることを表します。
1	常に"1"にセットされることを表します。
-	実行結果に影響を受けないことを表します。
	条件によって異なります。注意事項を参照してください。

表 A.1 命令セット一覧

(1) データ転送命令

ニーモニック	サイズ	アドレッシングモード / 命令長 (バイト)				オペレーション	コンディションコード					実行サイクル数 ¹⁾	
		Rn #xx	@ERn @ (d, ERn)	@-ERn+ @-ERn+@ERn+	@aa @ (d, PC)		@@aa	I	H	Z	V		C
MOV	B	2									↑↑	0	2
	B	2									↑↑	0	2
	B	2									↑↑	0	4
	B		4								↑↑	0	6
	B		8								↑↑	0	10
	B			2							↑↑	0	6
	B				2						↑↑	0	4
	B				4						↑↑	0	6
	B				6						↑↑	0	8
	B		2								↑↑	0	4
	B		4								↑↑	0	6
	B		8								↑↑	0	10
	B			2							↑↑	0	6
	B				2						↑↑	0	4
	B				4						↑↑	0	6
	W	4									↑↑	0	4
W	2									↑↑	0	2	
W		2								↑↑	0	4	
W			4							↑↑	0	6	
W			8							↑↑	0	10	
W				2						↑↑	0	6	
W				4						↑↑	0	6	
W				6						↑↑	0	8	

ムービック	サイズ	アドレッシングモード/命令長(バイト)					オペレーション	コンディションコード					実行サイクル数*1					
		Rn	@ERn	@(d, ERn)	@-ERn/@ERn+	@aa		@(d, PC)	@aa	I	H	N		Z	V	C		
MOV	MOV.W Rs, @ERd	W	2									Rs16 @ERd						4
	MOV.W Rs, @(d:16, ERd)	W		4								Rs16 @(d:16, ERd)						6
	MOV.W Rs, @(d:24, ERd)	W		8								Rs16 @(d:24, ERd)						10
	MOV.W Rs, @-ERd	W			2							ERd32-2 ERd32 Rs16 @ERd						6
	MOV.W Rs, @aa:16	W			4							Rs16 @aa:16						6
	MOV.W Rs, @aa:24	W			6							Rs16 @aa:24						8
	MOV.L #xx:32, Rd	L	6									#xx:32 Rd32						6
	MOV.L ERs, ERd	L	2									ERs32 ERd32						2
	MOV.L @ERs, ERd	L	4									@ERs ERd32						8
	MOV.L @(d:16, ERs), ERd	L		6								@(d:16, ERs) ERd32						10
	MOV.L @(d:24, ERs), ERd	L		10								@(d:24, ERs) ERd32						14
	MOV.L @ERs+, ERd	L		4								@ERs ERd32, ERs32+4 ERs32						10
	MOV.L @aa:16, ERd	L		6								@aa:16 ERd32						10
	MOV.L @aa:24, ERd	L		8								@aa:24 ERd32						12
	MOV.L ERs, @ERd	L	4									ERs32 @ERd						8
MOV.L ERs, @(d:16, ERd)	L		6								ERs32 @(d:16, ERd)						10	
MOV.L ERs, @(d:24, ERd)	L		10								ERs32 @(d:24, ERd)						14	
MOV.L ERs, @-ERd	L		4								ERd32-4 ERd32, ERs32 @ERd						10	
MOV.L ERs, @aa:16	L		6								ERs32 @aa:16						10	
MOV.L ERs, @aa:24	L		8								ERs32 @aa:24						12	
POP.W Rn	W										2 @SP Rn16, SP+2 SP						6	
POP.L ERn	L										4 @SP ERn32, SP+4 SP						10	
PUSH.W Rn	W										2 SP-2 SP, Rn16 @SP						6	
PUSH.L ERn	L										4 SP-4 SP, ERn32 @SP						10	
MOVFP	B										4 本LSIでは使用できません							
MOVTP	B										4 本LSIでは使用できません							

(2) 算術演算命令

二ーモニック	サイズ	アドレッシングモード / 命令長 (バイト)						オペレーション	コンディションコード							実行バイト数*1									
		#xx	Rn	@ERn	@(d, ERn)	@-ERn/ERn+	@aa		@(d, PC)	@@aa	I	H	N	Z	V		C	ノード	ドバイスト						
ADD	ADD.B #xx:8, Rd	B	2															↑	↑	↑	↑	↑	↑	2	
	ADD.B Rs, Rd	B	2																						2
	ADD.W #xx:16, Rd	W	4																						4
	ADD.W Rs, Rd	W	2																						2
ADDD	ADD.L #xx:32, ERd	L	6																						6
	ADD.L ERs, ERd	L	2																						2
ADDX	ADDX.B #xx:8, Rd	B	2																						2
	ADDX.B Rs, Rd	B	2																						2
ADDS	ADDS.L #1, ERd	L	2																						2
	ADDS.L #2, ERd	L	2																						2
INC	ADDS.L #4, ERd	L	2																						2
	INC.B Rd	B	2																						2
INC	INC.W #1, Rd	W	2																						2
	INC.W #2, Rd	W	2																						2
DAA	INC.L #1, ERd	L	2																						2
	INC.L #2, ERd	L	2																						2
SUB	DAA Rd	B	2																		*	↑	↑	*	2
	SUB.B Rs, Rd	B	2																						2
SUB	SUB.W #xx:16, Rd	W	4																						4
	SUB.W Rs, Rd	W	2																						2
SUB	SUB.L #xx:32, ERd	L	6																						6
	SUB.L ERs, ERd	L	2																						2
SUBX	SUBX.B #xx:8, Rd	B	2																						2
	SUBX.B Rs, Rd	B	2																						2

二一モ一ツク	サ一ズ	アドレッシングモ一ド / 命令長 (バイト)				オペレ一ション	コンディションコード							実行ポ一ト数*1			
		#xx	Rn	@ERn	@(d, ERn)		@-ERn/@ERn+	@aa	@(d, PC)	@aaa	I	H	N		Z	V	C
SUBS	SUBS.L #1, ERd	L	2														2
	SUBS.L #2, ERd	L	2														2
	SUBS.L #4, ERd	L	2														2
DEC	DEC.B Rd	B	2														2
	DEC.W #1, Rd	W	2														2
	DEC.W #2, Rd	W	2														2
	DEC.L #1, ERd	L	2														2
DAS	DEC.L #2, ERd	L	2														2
	DAS Rd	B	2														2
MULXU	MULXU.B Rs, Rd	B	2														14
	MULXU.W Rs, ERd	W	2														22
MULXS	MULXS.B Rs, Rd	B	4														16
	MULXS.W Rs, ERd	W	4														24
DIVXU	DIVXU.B Rs, Rd	B	2														14
	DIVXU.W Rs, ERd	W	2														22
DIVXS	DIVXS.B Rs, Rd	B	4														16
	DIVXS.W Rs, ERd	W	4														24
CMP	CMP.B #xx:8, Rd	B	2														2
	CMP.B Rs, Rd	B	2														2
	CMP.W #xx:16, Rd	W	4														4
	CMP.W Rs, Rd	W	2														2

二モニック	サイズ	アドレッシングモード/命令長(バイト)							オペレーション	コンディションコード						実行回数 ^{*1}		
		#xx	Rn	@ERn	@(d, ERn)	@-ERn/@ERn+	@aa	@(d, PC)		@@aa	I	H	N	Z	V		C	
CMP	CMP.L #xx:32, ERd	L	6															6
	CMP.L ERs, ERd	L	2															2
NEG	NEG.B Rd	B	2															2
	NEG.W Rd	W	2															2
EXTU	EXTU.L ERd	L	2															2
	EXTU.W Rd	W	2															2
EXTS	EXTS.L ERd	L	2															2
	EXTS.W Rd	W	2															2
	EXTS.L ERd	L	2															2

(3) 論理演算命令

二一モニック	サイズ	アドレッシングモード/命令長(バイト)						オペレーション	コンディションコード						実行回数*		
		#xx	Rn	@(d, ERn)	@-ERn/@ERn+	@aa	@(d, PC)		@@aa	I	H	N	Z	V	C	ノ	ハ
AND	AND.B #xx:8, Rd	B	2														2
	AND.B Rs, Rd	B	2														2
	AND.W #xx:16, Rd	W	4														4
	AND.W Rs, Rd	W	4														4
OR	AND.L #xx:32, ERd	L	6														6
	AND.L ERs, ERd	L	4														4
	OR.B #xx:8, Rd	B	2														2
	OR.B Rs, Rd	B	2														2
XOR	OR.W #xx:16, Rd	W	4														4
	OR.W Rs, Rd	W	4														4
	OR.L #xx:32, ERd	L	6														6
	OR.L ERs, ERd	L	4														4
NOT	XOR.B #xx:8, Rd	B	2														2
	XOR.B Rs, Rd	B	2														2
	XOR.W #xx:16, Rd	W	4														4
	XOR.W Rs, Rd	W	4														4
NOT	XOR.L #xx:32, ERd	L	6														6
	XOR.L ERs, ERd	L	4														4
	NOT.B Rd	B	2														2
	NOT.W Rd	W	2														2
	NOT.L ERd	L	2														2

(4) シフト命令

ニーモニック	サイズ	アドレッシングモード/命令長(バイト)				オペレーション	コンディショニングコード								実行回数 ^{*1}			
		#xx	Rn	@ERn	@(d, ERn)		@-ERn/@ERn+	@aa	@(d, PC)	@@aa	I	H	N	Z	V	C	ノード	バイト数
SHAL	SHAL.B Rd	B	2														ノード	2
	SHAL.W Rd	W	2														ノード	2
	SHAL.L ERd	L	2														ノード	2
SHAR	SHAR.B Rd	B	2														ノード	2
	SHAR.W Rd	W	2														ノード	2
	SHAR.L ERd	L	2														ノード	2
SHLL	SHLL.B Rd	B	2														ノード	2
	SHLL.W Rd	W	2														ノード	2
	SHLL.L ERd	L	2														ノード	2
SHLR	SHLR.B Rd	B	2														ノード	2
	SHLR.W Rd	W	2														ノード	2
	SHLR.L ERd	L	2														ノード	2
ROTXL	ROTXL.B Rd	B	2														ノード	2
	ROTXL.W Rd	W	2														ノード	2
	ROTXL.L ERd	L	2														ノード	2
ROTXR	ROTXR.B Rd	B	2														ノード	2
	ROTXR.W Rd	W	2														ノード	2
	ROTXR.L ERd	L	2														ノード	2
ROTL	ROTL.B Rd	B	2														ノード	2
	ROTL.W Rd	W	2														ノード	2
	ROTL.L ERd	L	2														ノード	2
ROTR	ROTR.B Rd	B	2														ノード	2
	ROTR.W Rd	W	2														ノード	2
	ROTR.L ERd	L	2														ノード	2

(5) ビット操作命令

ニーモニック	サイズ	アドレッシングモード/命令長(バイト)				オペレーション	コンディショニングコード							実行回数 ^{*1}			
		#xx	Rn	@ERn	@(id.ERn)		@-ERn/@ERn+	@aa	@(id.PC)	@aa	I	H	N		Z	V	C
BSET	BSET #xx:3, Rd	B	2														2
	BSET #xx:3, @ERd	B		4													8
	BSET #xx:3, @aa:8	B				4											8
BCLR	BSET Rn, Rd	B	2														2
	BSET Rn, @ERd	B		4													8
	BSET Rn, @aa:8	B				4											8
BNOT	BCLR #xx:3, Rd	B	2														2
	BCLR #xx:3, @ERd	B		4													8
	BCLR #xx:3, @aa:8	B				4											8
BTST	BCLR Rn, Rd	B	2														2
	BCLR Rn, @ERd	B		4													8
	BCLR Rn, @aa:8	B				4											8
BILD	BNOT #xx:3, Rd	B	2														2
	BNOT #xx:3, @ERd	B		4													8
	BNOT #xx:3, @aa:8	B				4											8
BTST	BNOT Rn, Rd	B	2														2
	BNOT Rn, @ERd	B		4													8
	BNOT Rn, @aa:8	B				4											8
BILD	BTST #xx:3, Rd	B	2														2
	BTST #xx:3, @ERd	B		4													6
	BTST #xx:3, @aa:8	B				4											6
BILD	BTST Rn, Rd	B	2														2
	BTST Rn, @ERd	B		4													6
	BTST Rn, @aa:8	B				4											6
BILD	BLD #xx:3, Rd	B	2														2
	BLD #xx:3, @ERd	B		4													6
	BLD #xx:3, @aa:8	B				4											6
BILD	BILD #xx:3, Rd	B	2														2
	BILD #xx:3, @ERd	B		4													6
	BILD #xx:3, @aa:8	B				4											6

二一モニック	サイズ	アドレッシングモード/命令長(バイト)				オペレーション	コンディションコード					実行ポート数*1					
		#xx	Rn	@ERn	@(d, ERn)		@ERn/@ERn+	@aa	@(d, PC)	@aa	I	H	N	Z	V	C	ノード
BST	BST #xx:3, Rd	B	2														2
	BST #xx:3, @ERd	B		4													8
	BST #xx:3, @aa:8	B				4											8
BIST	BIST #xx:3, Rd	B	2														2
	BIST #xx:3, @ERd	B		4													8
	BIST #xx:3, @aa:8	B				4											8
BAND	BAND #xx:3, Rd	B	2														2
	BAND #xx:3, @ERd	B		4													6
	BAND #xx:3, @aa:8	B				4											6
BIAND	BIAND #xx:3, Rd	B	2														2
	BIAND #xx:3, @ERd	B		4													6
	BIAND #xx:3, @aa:8	B				4											6
BOR	BOR #xx:3, Rd	B	2														2
	BOR #xx:3, @ERd	B		4													6
	BOR #xx:3, @aa:8	B				4											6
BIOR	BIOR #xx:3, Rd	B	2														2
	BIOR #xx:3, @ERd	B		4													6
	BIOR #xx:3, @aa:8	B				4											6
BXOR	BXOR #xx:3, Rd	B	2														2
	BXOR #xx:3, @ERd	B		4													6
	BXOR #xx:3, @aa:8	B				4											6
BIXOR	BIXOR #xx:3, Rd	B	2														2
	BIXOR #xx:3, @ERd	B		4													6
	BIXOR #xx:3, @aa:8	B				4											6

二モニック	サイズ	アドレッシングモード/命令長(バイト)				オペレーション	分岐条件	コンディションコード				実行フラグ数*1				
		#xx	Rn @ERn	@(d,ERn)	@-ERn/ERn+			@aa	@(d,PC)	@@aa	I	H	N	Z	V	C
Bcc	BGE d:8							2								4
	BGE d:16							4								6
	BLT d:8							2								4
	BLT d:16							4								6
	BGT d:8							2								4
	BGT d:16							4								6
JMP	BLE d:8							2								4
	BLE d:16							4								6
	JMP @ERn		2													4
	JMP @aa:24				4											6
	JMP @@@aa:8										2					8
																10
BSR	BSR d:8							2								6
	BSR d:16							4								8
JSR	JSR @ERn		2													6
	JSR @aa:24				4											8
	JSR @@@aa:8										2					8
	RTS										2					10

(7) システム制御命令

二モニック	サイズ	アドレッシングモード/命令長(バイト)						オペレーション	コンディションコード							実行バイト数 ^{*1}	
		#xx	Rn	@ERn	@(d, ERn)	@ERn/@ERn+	@aa		@(d, PC)	@@aa	I	H	N	Z	V		C
TRAPA	TRAPA #x:2								2	PC @SP, CCR @SP, (ノード) PC	↑	↑	↑	↑	↑	14	16
RTE	RTE									CCR @SP+, PC @SP+	↑	↑	↑	↑	↑	10	
SLEEP	SLEEP									低消費電力状態に遷移						2	
LDC	LDC #xx:8, CCR	B	2							#xx:8 CCR	↑	↑	↑	↑	↑	2	
	LDC Rs, CCR	B	2							Rs8 CCR	↑	↑	↑	↑	↑	2	
	LDC @ERs, CCR	W		4						@ERs CCR	↑	↑	↑	↑	↑	6	
	LDC @(d:16, ERs), CCR	W			6					@(d:16, ERs) CCR	↑	↑	↑	↑	↑	8	
	LDC @(d:24, ERs), CCR	W				10				@(d:24, ERs) CCR	↑	↑	↑	↑	↑	12	
	LDC @ERs+, CCR	W					4			@ERs CCR, ERs32+2 ERs32	↑	↑	↑	↑	↑	8	
	LDC @aa:16, CCR	W						6		@aa:16 CCR	↑	↑	↑	↑	↑	8	
	LDC @aa:24, CCR	W							8	@aa:24 CCR	↑	↑	↑	↑	↑	10	
STC	STC CCR, Rd	B	2							CCR Rd8	↑	↑	↑	↑	↑	2	
	STC CCR, @ERd	W		4						CCR @ERd						6	
	STC CCR, @(d:16, ERd)	W			6					CCR @(d:16, ERd)						8	
	STC CCR, @(d:24, ERd)	W				10				CCR @(d:24, ERd)						12	
	STC CCR, @-ERd	W							4	ERd32-2 ERd32, CCR @ERd						8	
	STC CCR, @aa:16	W							6	CCR @aa:16						8	
	STC CCR, @aa:24	W								CCR @aa:24						10	
ANDC	ANDC #xx:8, CCR	B	2							CCR #xx:8 CCR	↑	↑	↑	↑	↑	2	
ORC	ORC #xx:8, CCR	B	2							CCR #xx:8 CCR	↑	↑	↑	↑	↑	2	
XORC	XORC #xx:8, CCR	B	2							CCR@#xx:8 CCR	↑	↑	↑	↑	↑	2	
NOP	NOP									PC PC+2						2	

(8) データ転送命令

二モニック	サイズ	アドレッシングモード/命令長(バイト)				オペレーション	コンディションコード				実行サイクル数 ^{*1}								
		#xx	Rn	@ERn	@(d, ERn)		@ERn/ERn+	@aa	@(d, PC)	@@aa		I	H	Z	V	C	7-7H	7H	7H
EEPMOV	EEPMOV/B																		8+4n ^{*2}
										4	if R4L = 0 Repeat @R5 @R6 R5+1 R5 R6+1 R6 R4L-1 R4L Until R4L=0 else next								
	EEPMOV.W									4	if R4 = 0 Repeat @R5 @R6 R5+1 R5 R6+1 R6 R4-1 R4 Until R4L=0 else next								8+4n ^{*2}

【注】 *1 実行ステート数は、オペコードおよびオペランドが内蔵メモリに存在する場合があります。それ以外の場合は、「A.3 命令実行ステート数」を参照してください。

*2 nはR4LまたはR4の設定値です。

- (1) ビット11から桁上がりまたはビット11へ桁下がりが発生したとき1にセットされ、それ以外のとき0にクリアされます。
- (2) ビット27から桁上がりまたはビット27へ桁下がりが発生したとき1にセットされ、それ以外のとき0にクリアされます。
- (3) 演算結果がゼロのとき、演算前の値を保持し、それ以外のとき0にクリアされます。
- (4) 補正結果に桁上がりが発生したとき、1にセットされ、それ以外のとき演算前の値を保持します。
- (5) Eクロック同期転送命令の実行ステート数は一定ではありません。
- (6) 除数が負のとき1にセットされ、それ以外のとき0にクリアされます。
- (7) 除数がゼロのとき1にセットされ、それ以外のとき0にクリアされます。
- (8) 商が負のとき1にセットされ、それ以外のとき0にクリアされます。

A.2 オペレーションコードマップ

表 A.2 オペレーションコードマップ (1)



命令コード	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
AH	NOP	表A.2(2)	STC	LDC	ORC	XORC	ANDC	LDC	ADD	表A.2(2)	表A.2(2)	表A.2(2)	MOV	ADDX	表A.2(2)	
	表A.2(2)	表A.2(2)	表A.2(2)	表A.2(2)	OR.B	XOR.B	AND.B	表A.2(2)	SUB	表A.2(2)	表A.2(2)	表A.2(2)	CMP	SUBX	表A.2(2)	
2	MOV.B															
3	MOV.B															
4	BRA	BRN	BHI	BLS	BCC	BCS	BNE	BNQ	BVC	BVS	BPL	BMI	BGE	BLT	BGT	BLE
5	MULXU	DIVXU	MULXU	DIVXU	RTS	BSR	RTE	TRAPA	表A.2(2)		JMP		BSR		JSR	
6	BSET	BNOT	BCLR	BTST	OR	XOR	AND	BSL	BISL		MOV					
7					BOR	BXOR	BAND	BLD	MOV	表A.2(2)	EEMOV					表A.2(3)
8	ADD															
9	ADDX															
A	CMP															
B	SUBX															
C	OR															
D	XOR															
E	AND															
F	MOV															

表 A.2 オペレーションコードマップ (2)

命令コード:		第1/バイト		第2/バイト																			
		AH	AL	BH	BL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F		
BH/AH																							
01	MOV				LDC/STC								SLEEP					表A.2 (3)	表A.2 (3)			表A.2 (3)	
0A	INC																						
0B	ADDS																						
0F	DAA																						
10	SHLL																						
11	SHLR																						
12	ROTXL																						
13	ROTXR																						
17	NOT																						
1A	DEC																						
1B	SUBS																						
1F	DAS																						
58	BRA	BRN		BHI		BLS		BCC		BCS		BNE		BEQ		BVC		BVS		BPL		BMI	
79	MOV	ADD		CMP		SUB		OR		XOR		AND											
7A	MOV	ADD		CMP		SUB		OR		XOR		AND											

表 A.2 オペレーションコードマップ (3)

命令コード	第1バイト		第2バイト		第3バイト		第4バイト		8	9	A	B	C	D	E	F	
	AH	AL	BH	BL	CH	CL	DH	DL									
AH/AL/BH/BL/CH/CL/DH/DL	Cl	0	1	2	3	4	5	6	7	LDC	STC	LDC	STC	LDC	STC	LDC	STC
01406	[Blank]																
01C05	MULXS	MULXS		[Blank]													
01D05	DIVXS		DIVXS		[Blank]												
01F06	[Blank]																
7C06 *1	[Blank]																
7C07 *1	BOR	BIOR	BXOR	BAND	BIAND	BLD	BST	BAND	BIAND	BLD	BST	[Blank]					
7D06 *1	BSET	BNOT	[Blank]														
7D07 *1	BSET	BNOT	[Blank]														
7Ea6 *2	[Blank]																
7Ea7 *2	BOR		BIOR	BXOR	BAND	BIAND	BLD	BST	BAND	BIAND	BLD	BST	[Blank]				
7Fa6 *2	BSET	BNOT	[Blank]														
7Fa7 *2	BSET	BNOT	[Blank]														



【注】 *1 rはレジスタ指定部
*2 aaは絶対アドレス指定部

A.3 命令実行ステート数

H8/300H CPU の各命令についての実行状態と実行ステート数の計算方法を示します。

表 A.4 に各命令の実行状態として、命令実行中に行われる命令フェッチ、データリード/ライト等のサイクル数を示し、表 A.3 に各々のサイズに必要なステート数を示します。

命令実行ステート数は次の計算式で計算されます。

$$\text{実行ステート数} = I \cdot S_I + J \cdot S_J + K \cdot S_K + L \cdot S_L + M \cdot S_M + N \cdot S_N$$

実行ステート数計算例

(例) アドバンストモード、スタック領域を外部空間に設定、内部周辺モジュールアクセス時 8 ビットバス幅、外部デバイスアクセス時 16 ビットバス幅で 3 ステートアクセス 1 ウェイト挿入とした場合

1. BSET #0, @FFFFC7:8
表A.4より
 $I = L = 2, J = K = M = N = 0$
表A.3より
 $S_I = 4, S_L = 3$
実行ステート数 = $2 \times 4 + 2 \times 3 = 14$
2. JSR @@30
表A.4より
 $I = J = K = 2, L = M = N = 0$
表A.3より
 $S_I = S_J = S_K = 4$
実行ステート数 = $2 \times 4 + 2 \times 4 + 2 \times 4 = 24$

表 A.3 実行状態 (サイクル) に要するステート数

実行状態 (サイクル)	ア ク セ ス 対 象						
	内蔵 メモリ	内蔵周辺 モジュール		外部デバイス			
				8 ビットバス		16 ビットバス	
		8 ビット バス	16 ビット バス	2 ステート アクセス	3 ステート アクセス	2 ステート アクセス	3 ステート アクセス
命令フェッチ S_I	2	6	3	4	6+2m	2	3+m
分岐アドレスリード S_J							
スタック操作 S_K							
バイトデータアクセス S_L		3		2	3+m		
ワードデータアクセス S_M		6		4	6+2m		
内部動作 S_N	1						

《記号説明》

m : 外部デバイスアクセス時のウェイトステート数

表 A.4 命令実行状態 (サイクル数)

命令	ニーモニック	命令 フェッチ	分岐 アドレス リード	スタック 操作	バイト データ アクセス	ワード データ アクセス	内部動作
		I	J	K	L	M	
ADD	ADD.B #xx:8, Rd	1					
	ADD.B Rs, Rd	1					
	ADD.W #xx:16, Rd	2					
	ADD.W Rs, Rd	1					
	ADD.L #xx:32, ERd	3					
	ADD.L ERs, ERd	1					
ADDS	ADDS #1/2/4, ERd	1					
ADDX	ADDX #xx:8, Rd	1					
	ADDX Rs, Rd	1					
AND	AND.B #xx:8, Rd	1					
	AND.B Rs, Rd	1					
	AND.W #xx:16, Rd	2					
	AND.W Rs, Rd	1					
	AND.L #xx:32, ERd	3					
	AND.L ERs, ERd	2					
ANDC	ANDC #xx:8, CCR	1					
BAND	BAND #xx:3, Rd	1					
	BAND #xx:3, @ERd	2			1		
	BAND #xx:3, @aa:8	2			1		
Bcc	BRA d:8 (BT d:8)	2					
	BRN d:8 (BF d:8)	2					
	BHI d:8	2					
	BLS d:8	2					
	BCC d:8 (BHS d:8)	2					
	BCS d:8 (BLO d:8)	2					
	BNE d:8	2					
	BEQ d:8	2					
	BVC d:8	2					
	BVS d:8	2					
	BPL d:8	2					
	BMI d:8	2					
	BGE d:8	2					
	BLT d:8	2					
	BGT d:8	2					

命令	ニーモニック		命令 フェッチ	分岐 アドレス リード	スタック 操作	バイト データ アクセス	ワード データ アクセス	内部動作
			I	J	K	L	M	N
Bcc	BLE	d:8	2					
	BRA	d:16 (BT d:16)	2					2
	BRN	d:16 (BF d:16)	2					2
	BHI	d:16	2					2
	BLS	d:16	2					2
	BCC	d:16 (BHS d:16)	2					2
	BCS	d:16 (BLO d:16)	2					2
	BNE	d:16	2					2
	BEQ	d:16	2					2
	BVC	d:16	2					2
	BVS	d:16	2					2
	BPL	d:16	2					2
	BMI	d:16	2					2
	BGE	d:16	2					2
	BLT	d:16	2					2
	BGT	d:16	2					2
BLE	d:16	2					2	
BCLR	BCLR	#xx:3, Rd	1					
	BCLR	#xx:3, @ERd	2			2		
	BCLR	#xx:3, @aa:8	2			2		
	BCLR	Rn, Rd	1					
	BCLR	Rn, @ERd	2			2		
BCLR	Rn, @aa:8	2			2			
BIAND	BIAND	#xx:3, Rd	1					
	BIAND	#xx:3, @ERd	2			1		
	BIAND	#xx:3, @aa:8	2			1		
BILD	BILD	#xx:3, Rd	1					
	BILD	#xx:3, @ERd	2			1		
	BILD	#xx:3, @aa:8	2			1		
BIOR	BIOR	#xx:8, Rd	1					
	BIOR	#xx:8, @ERd	2			1		
	BIOR	#xx:8, @aa:8	2			1		
BIST	BIST	#xx:3, Rd	1					
	BIST	#xx:3, @ERd	2			2		
	BIST	#xx:3, @aa:8	2			2		
BIXOR	BIXOR	#xx:3, Rd	1					
	BIXOR	#xx:3, @ERd	2			1		
	BIXOR	#xx:3, @aa:8	2			1		
BLD	BLD	#xx:3, Rd	1					
	BLD	#xx:3, @ERd	2			1		
	BLD	#xx:3, @aa:8	2			1		

命令	ニーモニック		命令 フェッチ	分岐 アドレス リード	スタック 操作	バイト データ アクセス	ワード データ アクセス	内部動作
			I	J	K	L	M	N
BNOT	BNOT	#xx:3, Rd	1					
	BNOT	#xx:3, @ERd	2			2		
	BNOT	#xx:3, @aa:8	2			2		
	BNOT	Rn, Rd	1					
	BNOT	Rn, @ERd	2			2		
	BNOT	Rn, @aa:8	2			2		
BOR	BOR	#xx:3, Rd	1					
	BOR	#xx:3, @ERd	2			1		
	BOR	#xx:3, @aa:8	2			1		
BSET	BSET	#xx:3, Rd	1					
	BSET	#xx:3, @ERd	2			2		
	BSET	#xx:3, @aa:8	2			2		
	BSET	Rn, Rd	1					
	BSET	Rn, @ERd	2			2		
	BSET	Rn, @aa:8	2			2		
BSR	BSR	d:8	ノーマル	2		1		
			アドバンスト	2		2		
	BSR	d:16	ノーマル	2		1		2
			アドバンスト	2		2		2
BST	BST	#xx:3, Rd	1					
	BST	#xx:3, @ERd	2			2		
	BST	#xx:3, @aa:8	2			2		
BTST	BTST	#xx:3, Rd	1					
	BTST	#xx:3, @ERd	2			1		
	BTST	#xx:3, @aa:8	2			1		
	BTST	Rn, Rd	1					
	BTST	Rn, @ERd	2			1		
	BTST	Rn, @aa:8	2			1		
BXOR	BXOR	#xx:3, Rd	1					
	BXOR	#xx:3, @ERd	2			1		
	BXOR	#xx:3, @aa:8	2			1		
CMP	CMP.B	#xx:8, Rd	1					
	CMP.B	Rs, Rd	1					
	CMP.W	#xx:16, Rd	2					
	CMP.W	Rs, Rd	1					
	CMP.L	#xx:32, ERd	3					
	CMP.L	ERs, ERd	1					
DAA	DAA	Rd	1					
DAS	DAS	Rd	1					

命令	ニーモニック		命令 フェッチ	分岐 アドレス リード	スタック 操作	バイト データ アクセス	ワード データ アクセス	内部動作
			I	J	K	L	M	N
DEC	DEC.B	Rd	1					
	DEC.W	#1/2, Rd	1					
	DEC.L	#1/2, ERd	1					
DIVXS	DIVXS.B	Rs, Rd	2					12
	DIVXS.W	Rs, ERd	2					20
DIVXU	DIVXU.B	Rs, Rd	1					12
	DIVXU.W	Rs, ERd	1					20
EEPMOV	EEPMOV.B		2			$2n+2^{*1}$		
	EEPMOV.W		2			$2n+2^{*1}$		
EXTS	EXTS.W	Rd	1					
	EXTS.L	ERd	1					
EXTU	EXTU.W	Rd	1					
	EXTU.L	ERd	1					
INC	INC.B	Rd	1					
	INC.W	#1/2, Rd	1					
	INC.L	#1/2, ERd	1					
JMP	JMP @ERn		2					
	JMP @aa:24		2					2
	JMP @@aa:8	ノーマル	2	1				2
		アドバンスト	2	2				2
JSR	JSR @ERn	ノーマル	2		1			
		アドバンスト	2		2			
	JSR @aa:24	ノーマル	2		1			2
		アドバンスト	2		2			2
	JSR @@aa:8	ノーマル	2	1	1			
		アドバンスト	2	2	2			
LDC	LDC	#xx:8, CCR	1					
	LDC	Rs, CCR	1					
	LDC	@ERs, CCR	2				1	
	LDC	@(d:16, ERs), CCR	3				1	
	LDC	@(d:24, ERs), CCR	5				1	
	LDC	@ERs+, CCR	2				1	2
	LDC	@aa:16, CCR	3				1	
	LDC	@aa:24, CCR	4				1	

命令	ニーモニック	命令 フェッチ	分岐 アドレス リード	スタック 操作	バイト データ アクセス	ワード データ アクセス	内部動作	
		I	J	K	L	M	N	
MOV	MOV.B #xx:8, Rd	1						
	MOV.B Rs, Rd	1						
	MOV.B @ERs, Rd	1			1			
	MOV.B @(d:16, ERs), Rd	2			1			
	MOV.B @(d:24, ERs), Rd	4			1			
	MOV.B @ERs+, Rd	1			1		2	
	MOV.B @aa:8, Rd	1			1			
	MOV.B @aa:16, Rd	2			1			
	MOV.B @aa:24, Rd	3			1			
	MOV.B Rs, @ERd	1			1			
	MOV.B Rs, @(d:16, ERd)	2			1			
	MOV.B Rs, @(d:24, ERd)	4			1			
	MOV.B Rs, @-ERd	1			1		2	
	MOV.B Rs, @aa:8	1			1			
	MOV.B Rs, @aa:16	2			1			
	MOV.B Rs, @aa:24	3			1			
	MOV.W #xx:16, Rd	2						
	MOV.W Rs, Rd	1						
	MOV.W @ERs, Rd	1					1	
	MOV.W @(d:16, ERs), Rd	2					1	
	MOV.W @(d:24, ERs), Rd	4					1	
	MOV.W @ERs+, Rd	1					1	2
	MOV.W @aa:16, Rd	2					1	
	MOV.W @aa:24, Rd	3					1	
	MOV.W Rs, @ERd	1					1	
	MOV.W Rs, @(d:16, ERd)	2					1	
	MOV.W Rs, @(d:24, ERd)	4					1	
	MOV.W Rs, @-ERd	1					1	2
	MOV.W Rs, @aa:16	2					1	
	MOV.W Rs, @aa:24	3					1	
	MOV.L #xx:32, ERd	3						
	MOV.L ERs, ERd	1						
	MOV.L @ERs, ERd	2					2	
MOV.L @(d:16, ERs), ERd	3					2		
MOV.L @(d:24, ERs), ERd	5					2		
MOV.L @ERs+, ERd	2					2	2	
MOV.L @aa:16, ERd	3					2		
MOV.L @aa:24, ERd	4					2		
MOV.L ERs, @ERd	2					2		
MOV.L ERs, @(d:16, ERd)	3					2		
MOV.L ERs, @(d:24, ERd)	5					2		
MOV.L ERs, @-ERd	2					2	2	
MOV.L ERs, @aa:16	3					2		
MOV.L ERs, @aa:24	4					2		

命令	ニーモニック		命令 フェッチ	分岐 アドレス リード	スタック 操作	バイト データ アクセス	ワード データ アクセス	内部動作
			I	J	K	L	M	N
MOVFP	MOVFP	@aa:16, Rd* ²	2			1		
MOVTPE	MOVTPE	Rs, @aa:16* ²	2			1		
MULXS	MULXS.B	Rs, Rd	2					12
	MULXS.W	Rs, ERd	2					20
MULXU	MULXU.B	Rs, Rd	1					12
	MULXU.W	Rs, ERd	1					20
NEG	NEG.B	Rd	1					
	NEG.W	Rd	1					
	NEG.L	ERd	1					
NOP	NOP		1					
NOT	NOT.B	Rd	1					
	NOT.W	Rd	1					
	NOT.L	ERd	1					
OR	OR.B	#xx:8, Rd	1					
	OR.B	Rs, Rd	1					
	OR.W	#xx:16, Rd	2					
	OR.W	Rs, Rd	1					
	OR.L	#xx:32, ERd	3					
	OR.L	ERs, ERd	2					
ORC	ORC	#xx:8, CCR	1					
POP	POP.W	Rn	1				1	2
	POP.L	ERn	2				2	2
PUSH	PUSH.W	Rn	1				1	2
	PUSH.L	ERn	2				2	2
ROTL	ROTL.B	Rd	1					
	ROTL.W	Rd	1					
	ROTL.L	ERd	1					
ROTR	ROTR.B	Rd	1					
	ROTR.W	Rd	1					
	ROTR.L	ERd	1					
ROTXL	ROTXL.B	Rd	1					
	ROTXL.W	Rd	1					
	ROTXL.L	ERd	1					
ROTXR	ROTXR.B	Rd	1					
	ROTXR.W	Rd	1					
	ROTXR.L	ERd	1					
RTE	RTE		2	2			2	
RTS	RTS	ノーマル	2		1			2
		アドバンスト	2		2			2

命令	ニーモニック		命令 フェッチ	分岐 アドレス リード	スタック 操作	バイト データ アクセス	ワード データ アクセス	内部動作
			I	J	K	L	M	N
SHAL	SHAL.B	Rd	1					
	SHAL.W	Rd	1					
	SHAL.L	ERd	1					
SHAR	SHAR.B	Rd	1					
	SHAR.W	Rd	1					
	SHAR.L	ERd	1					
SHLL	SHLL.B	Rd	1					
	SHLL.W	Rd	1					
	SHLL.L	ERd	1					
SHLR	SHLR.B	Rd	1					
	SHLR.W	Rd	1					
	SHLR.L	ERd	1					
SLEEP	SLEEP		1					
STC	STC CCR, Rd		1				1	2
	STC CCR, @ERd		2				1	
	STC CCR, @(d:16, ERd)		3				1	
	STC CCR, @(d:24, ERd)		5				1	
	STC CCR, @-ERd		2				1	
	STC CCR, @aa:16		3				1	
	STC CCR, @aa:24		4				1	
SUB	SUB.B	Rs, Rd	1					
	SUB.W	#xx:16, Rd	2					
	SUB.W	Rs, Rd	1					
	SUB.L	#xx:32, ERd	3					
	SUB.L	ERs, ERd	1					
SUBS	SUBS	#1/2/4, ERd	1					
SUBX	SUBX	#xx:8, Rd	1					
	SUBX	Rs, Rd	1					
TRAPA	TRAPA	#x:2 ノーマル	2	1	2			4
		アドバンスト	2	2	2			4
XOR	XOR.B	#xx:8, Rd	1					
	XOR.B	Rs, Rd	1					
	XOR.W	#xx:16, Rd	2					
	XOR.W	Rs, Rd	1					
	XOR.L	#xx:32, ERd	3					
	XOR.L	ERs, ERd	2					
XORC	XORC	#xx:8, CCR	1					

【注】 *1 n は R4L、R4 の設定値です。ソース側、デスティネーション側のアクセスが、それぞれ (n+1) 回行われます。

*2 本 LSI では使用できません。

B. 内部 I/O レジスタ一覧

表 B.1 H8/3024 グループの内部 I/O レジスタ仕様比較

下位アドレス	H8/3024 マスク ROM 品 H8/3026 マスク ROM 品	H8/3026 F-ZTAT	H8/3024 F-ZTAT	モジュール
H'EE01E	ADRCR			バスコントローラ
H'EE030	—	FLMCR1		フラッシュメモリ
H'EE031	—	FLMCR2		
H'EE032	—	EBR1	EBR	
H'EE033	—	EBR2		
H'EE077	—	RAMCR	RAMCR	
H'EE07D	—			

- 【注】
- 「—」部は、アクセスすると常に 1 が読み出されます。ライトは無効です。
 - 部分は、アクセスが禁止されています。アクセスした場合、正常動作は保証されません。

B.1 アドレス一覧 (H8/3026F-ZTAT、H8/3026 マスク ROM 品の場合)

下位 アドレス	レジスタ 名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0	
H'EE000	P1DDR	8	P17DDR	P16DDR	P15DDR	P14DDR	P13DDR	P12DDR	P11DDR	P10DDR	ポート 1
H'EE001	P2DDR	8	P27DDR	P26DDR	P25DDR	P24DDR	P23DDR	P22DDR	P21DDR	P20DDR	ポート 2
H'EE002	P3DDR	8	P37DDR	P36DDR	P35DDR	P34DDR	P33DDR	P32DDR	P31DDR	P30DDR	ポート 3
H'EE003	P4DDR	8	P47DDR	P46DDR	P45DDR	P44DDR	P43DDR	P42DDR	P41DDR	P40DDR	ポート 4
H'EE004	P5DDR	8					P53DDR	P52DDR	P51DDR	P50DDR	ポート 5
H'EE005	P6DDR	8		P66DDR	P65DDR	P64DDR	P63DDR	P62DDR	P61DDR	P60DDR	ポート 6
H'EE006											
H'EE007	P8DDR	8				P84DDR	P83DDR	P82DDR	P81DDR	P80DDR	ポート 8
H'EE008	P9DDR	8			P95DDR	P94DDR	P93DDR	P92DDR	P91DDR	P90DDR	ポート 9
H'EE009	PADDR	8	PA7DDR	PA6DDR	PA5DDR	PA4DDR	PA3DDR	PA2DDR	PA1DDR	PA0DDR	ポート A
H'EE00A	PBDDR	8	PB7DDR	PB6DDR	PB5DDR	PB4DDR	PB3DDR	PB2DDR	PB1DDR	PB0DDR	ポート B
H'EE00B											
H'EE00C											
H'EE00D											
H'EE00E											
H'EE00F											
H'EE010											
H'EE011	MDCR	8						MDS2	MDS1	MDS0	システム 制御
H'EE012	SYSCR	8	SSBY	STS2	STS1	STS0	UE	NMIEG	SSOE	RAME	
H'EE013	BRCR	8	A23E	A22E	A21E	A20E				BRLE	バスコント ローラ
H'EE014	ISCR	8			IRQ5SC	IRQ4SC	IRQ3SC	IRQ2SC	IRQ1SC	IRQ0SC	割り込み コント ローラ
H'EE015	IER	8			IRQ5E	IRQ4E	IRQ3E	IRQ2E	IRQ1E	IRQ0E	
H'EE016	ISR	8			IRQ5F	IRQ4F	IRQ3F	IRQ2F	IRQ1F	IRQ0F	
H'EE017											
H'EE018	IPRA	8	IPRA7	IPRA6	IPRA5	IPRA4	IPRA3	IPRA2	IPRA1	IPRA0	
H'EE019	IPRB	8	IPRB7	IPRB6			IPRB3	IPRB2			
H'EE01A	DASTCR	8								DASTE	D/A 変換器
H'EE01B	DIVCR	8							DIV1	DIV0	システム 制御
H'EE01C	MSTCRH	8	PSTOP						MSTPH1	MSTPH0	
H'EE01D	MSTCRL	8				MSTPL4	MSTPL3	MSTPL2		MSTPL0	
H'EE01E	ADRCR	8								ADRCTL	バスコント ローラ
H'EE01F	CSCR	8	CS7E	CS6E	CS5E	CS4E					
H'EE020	ABWCR	8	ABW7	ABW6	ABW5	ABW4	ABW3	ABW2	ABW1	ABW0	バスコント ローラ
H'EE021	ASTCR	8	AST7	AST6	AST5	AST4	AST3	AST2	AST1	AST0	
H'EE022	WCRH	8	W71	W70	W61	W60	W51	W50	W41	W40	
H'EE023	WCRL	8	W31	W30	W21	W20	W11	W10	W01	W00	
H'EE024	BCR	8	ICIS1	ICIS0	* ²	* ²	* ²		RDEA	WAITE	
H'EE025											

下位 アドレス	レジスタ 名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0	
H'EE026	リザーブ領域 (アクセス禁止)										
H'EE027											
H'EE028											
H'EE029											
H'EE02A											
H'EE02B											
H'EE02C											
H'EE02D											
H'EE02E											
H'EE02F											
H'EE030	FLMCR1 ^{*5}	8	FWE	SWE	ESU	PSU	EV	PV	E	P	フラッシュ メモリ
H'EE031	FLMCR2 ^{*5}	8	FLER	*1	*1	*1	*1	*1	*1	*1	
H'EE032	EBR1 ^{*5}	8	EB7	EB6	EB5	EB4	EB3	EB2	EB1	EB0	
H'EE033	EBR2 ^{*5}	8					EB11	EB10	EB9	EB8	
H'EE034											
H'EE035											
H'EE036											
H'EE037											
H'EE038	リザーブ領域 (アクセス禁止)										
H'EE039											
H'EE03A											
H'EE03B											
H'EE03C	P2PCR	8	P27PCR	P26PCR	P25PCR	P24PCR	P23PCR	P22PCR	P21PCR	P20PCR	ポート 2
H'EE03D											
H'EE03E	P4PCR	8	P47PCR	P46PCR	P45PCR	P44PCR	P43PCR	P42PCR	P41PCR	P40PCR	ポート 4
H'EE03F	P5PCR	8					P53PCR	P52PCR	P51PCR	P50PCR	ポート 5
H'EE040											
H'EE041											
H'EE042											
H'EE043											
H'EE044											
H'EE045											
H'EE046											
H'EE047											
H'EE048											
H'EE049											
H'EE04A											
H'EE04B											
H'EE04C											
H'EE04D											

付録

下位 アドレス	レジスタ 名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0	
H'EE04E											
H'EE04F											
H'EE050											
H'EE051											
H'EE052											
H'EE053											
H'EE054											
H'EE055											
H'EE056											
H'EE057											
H'EE058											
H'EE059											
H'EE05A											
H'EE05B											
H'EE05C											
H'EE05D											
H'EE05E											
H'EE05F											
H'EE060											
H'EE061											
H'EE062											
H'EE063											
H'EE064											
H'EE065											
H'EE066											
H'EE067											
H'EE068											
H'EE069											
H'EE06A											
H'EE06B											
H'EE06C											
H'EE06D											
H'EE06E											
H'EE06F											
H'EE070											
H'EE071											
H'EE072											
H'EE073											

下位 アドレス	レジスタ 名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名										
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0											
H'EE074	リザーブ領域 (アクセス禁止)																				
H'EE075																					
H'EE076																					
H'EE077	RAMCR*5	8					RAMS	RAM2	RAM1	RAM0	フラッシュ メモリ										
H'EE078	リザーブ領域 (アクセス禁止)																				
H'EE079																					
H'EE07A																					
H'EE07B																					
H'EE07C																					
H'EE07D																					
H'EE07E																					
H'EE07F																					
H'EE080																					
H'EE081																					
H'FFF20												リザーブ領域 (アクセス禁止)									
H'FFF21																					
H'FFF22																					
H'FFF23																					
H'FFF24																					
H'FFF25																					
H'FFF26																					
H'FFF27																					
H'FFF28																					
H'FFF29																					
H'FFF2A																					
H'FFF2B																					
H'FFF2C																					
H'FFF2D																					
H'FFF2E																					
H'FFF2F																					
H'FFF30																					
H'FFF31																					
H'FFF32																					
H'FFF33																					
H'FFF34																					
H'FFF35																					
H'FFF36																					
H'FFF37																					
H'FFF38																					

付録

下位 アドレス	レジスタ 名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0	
H'FFF39											
H'FFF3A											
H'FFF3B											
H'FFF3C											
H'FFF3D											
H'FFF3E											
H'FFF3F											
H'FFF40											
H'FFF41											
H'FFF42											
H'FFF43											
H'FFF44											
H'FFF45											
H'FFF46											
H'FFF47											
H'FFF48											
H'FFF49											
H'FFF4A											
H'FFF4B											
H'FFF4C											
H'FFF4D											
H'FFF4E											
H'FFF4F											
H'FFF50											
H'FFF51											
H'FFF52											
H'FFF53											
H'FFF54											
H'FFF55											
H'FFF56											
H'FFF57											
H'FFF58											
H'FFF59											
H'FFF5A											
H'FFF5B											
H'FFF5C											
H'FFF5D											
H'FFF5E											
H'FFF5F											

下位 アドレス	レジスタ 名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名	
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0		
H'FFF60	TSTR	8							STR2	STR1	STR0	16ビット タイマ 共通
H'FFF61	TSNC	8							SYNC2	SYNC1	SYNC0	
H'FFF62	TMDR	8		MDF	FDIR				PWM2	PWM1	PWM0	
H'FFF63	TOLR	8			TOB2	TOA2	TOB1	TOA1	TOB0	TOA0		
H'FFF64	TISRA	8		IMIEA2	IMIEA1	IMIEA0		IMFA2	IMFA1	IMFA0		
H'FFF65	TISRB	8		IMIEB2	IMIEB1	IMIEB0		IMFB2	IMFB1	IMFB0		
H'FFF66	TISRC	8		OVIE2	OVIE1	OVIE0		OVF2	OVF1	OVF0		
H'FFF67												
H'FFF68	16TCR0	8		CCLR1	CCLR0	CKEG1	CKEG0	TPSC2	TPSC1	TPSC0	16ビット タイマ チャンネル0	
H'FFF69	TIOR0	8		IOB2	IOB1	IOB0		IOA2	IOA1	IOA0		
H'FFF6A	16TCNT0H	16										
H'FFF6B	16TCNT0L											
H'FFF6C	GRA0H	16										
H'FFF6D	GRA0L											
H'FFF6E	GRB0H	16										
H'FFF6F	GRB0L											
H'FFF70	16TCR1	8		CCLR1	CCLR0	CKEG1	CKEG0	TPSC2	TPSC1	TPSC0	16ビット タイマ チャンネル1	
H'FFF71	TIOR1	8		IOB2	IOB1	IOB0		IOA2	IOA1	IOA0		
H'FFF72	16TCNT1H	16										
H'FFF73	16TCNT1L											
H'FFF74	GRA1H	16										
H'FFF75	GRA1L											
H'FFF76	GRB1H	16										
H'FFF77	GRB1L											
H'FFF78	16TCR2	8		CCLR1	CCLR0	CKEG1	CKEG0	TPSC2	TPSC1	TPSC0	16ビット タイマ チャンネル2	
H'FFF79	TIOR2	8		IOB2	IOB1	IOB0		IOA2	IOA1	IOA0		
H'FFF7A	16TCNT2H	16										
H'FFF7B	16TCNT2L											
H'FFF7C	GRA2H	16										
H'FFF7D	GRA2L											
H'FFF7E	GRB2H	16										
H'FFF7F	GRB2L											
H'FFF80	8TCR0	8	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0	8ビット タイマ チャンネル 0/1	
H'FFF81	8TCR1	8	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0		
H'FFF82	8TCSR0	8	CMFB	CMFA	OVF	ADTE	OIS3	OIS2	OS1	OS0		
H'FFF83	8TCSR1	8	CMFB	CMFA	OVF	ICE	OIS3	OIS2	OS1	OS0		
H'FFF84	TCORA0	8										
H'FFF85	TCORA1	8										
H'FFF86	TCORB0	8										

付録

下位 アドレス	レジスタ 名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名	
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0		
H'FFF87	TCORB1	8										8ビット タイマ チャンネル 0/1
H'FFF88	8TCNT0	8										
H'FFF89	8TCNT1	8										
H'FFF8A												
H'FFF8B												WDT
H'FFF8C	TCSR* ³	8	OVF	WT/IT	TME			CKS2	CKS1	CKS0		
H'FFF8D	TCNT* ³	8										
H'FFF8E												
H'FFF8F	RSTCSR* ³	8	WRST									8ビット タイマ チャンネル 2/3
H'FFF90	8TCR2	8	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0		
H'FFF91	8TCR3	8	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0		
H'FFF92	8TCSR2	8	CMFB	CMFA	OVF		OIS3	OIS2	OS1	OS0		
H'FFF93	8TCSR3	8	CMFB	CMFA	OVF	ICE	OIS3	OIS2	OS1	OS0		
H'FFF94	TCORA2	8										
H'FFF95	TCORA3	8										
H'FFF96	TCORB2	8										
H'FFF97	TCORB3	8										
H'FFF98	8TCNT2	8										
H'FFF99	8TCNT3	8										
H'FFF9A												
H'FFF9B												
H'FFF9C	DADR0	8										D/A 変換器
H'FFF9D	DADR1	8										
H'FFF9E	DACR	8	DAOE1	DAOE0	DAE							
H'FFF9F	リザーブ領域 (アクセス禁止)											TPC
H'FFFA0	TPMR	8						G3NOV	G2NOV	G1NOV	G0NOV	
H'FFFA1	TPCR	8	G3CMS1	G3CMS0	G2CMS1	G2CMS0	G1CMS1	G1CMS0	G0CMS1	G0CMS0		
H'FFFA2	NDERB	8	NDER15	NDER14	NDER13	NDER12	NDER11	NDER10	NDER9	NDER8		
H'FFFA3	NDERA	8	NDER7	NDER6	NDER5	NDER4	NDER3	NDER2	NDER1	NDER0		
H'FFFA4	NDRB* ⁴	8	NDR15	NDR14	NDR13	NDR12	NDR11	NDR10	NDR9	NDR8		
			NDR15	NDR14	NDR13	NDR12						
H'FFFA5	NDRA* ⁴	8	NDR7	NDR6	NDR5	NDR4	NDR3	NDR2	NDR1	NDR0		
			NDR7	NDR6	NDR5	NDR4						
H'FFFA6	NDRB* ⁴	8										
							NDR11	NDR10	NDR9	NDR8		
H'FFFA7	NDRA* ⁴	8										
							NDR3	NDR2	NDR1	NDR0		
H'FFFA8												
H'FFFA9												

下位 アドレス	レジスタ 名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名		
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0			
H'FFFAA													
H'FFFAB													
H'FFFAC													
H'FFFAD													
H'FFFAE													
H'FFFAF													
H'FFFB0	SMR	8	C/ \bar{A}	CHR	PE	O/ \bar{E}	STOP	MP	CKS1	CKS0	SCI	チャンネル0	
H'FFFB1	BRR	8											
H'FFFB2	SCR	8	TIE	RIE	TE	RE	MPIE	TEIE	CKE1	CKE0			
H'FFFB3	TDR	8											
H'FFFB4	SSR	8	TDRE	RDRF	ORER	FER/ERS	PER	TEND	MPB	MPBT			
H'FFFB5	RDR	8											
H'FFFB6	SCMR	8					SDIR	SINV		SMIF			
H'FFFB7	リザーブ領域 (アクセス禁止)												
H'FFFB8	SMR	8	C/ \bar{A}	CHR	PE	O/ \bar{E}	STOP	MP	CKS1	CKS0	SCI	チャンネル1	
H'FFFB9	BRR	8											
H'FFBBA	SCR	8	TIE	RIE	TE	RE	MPIE	TEIE	CKE1	CKE0			
H'FFBBB	TDR	8											
H'FFBBC	SSR	8	TDRE	RDRF	ORER	FER/ERS	PER	TEND	MPB	MPBT			
H'FFBBD	RDR	8											
H'FFBBE	SCMR	8					SDIR	SINV		SMIF			
H'FFBBF	リザーブ領域 (アクセス禁止)												
H'FFFC0													
H'FFFC1													
H'FFFC2													
H'FFFC3													
H'FFFC4													
H'FFFC5													
H'FFFC6													
H'FFFC7													
H'FFFC8													
H'FFFC9													
H'FFFCB													
H'FFFCF													

付録

下位 アドレス	レジスタ 名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0	
H'FFFD0	P1DR	8	P17	P16	P15	P14	P13	P12	P11	P10	ポート 1
H'FFFD1	P2DR	8	P27	P26	P25	P24	P23	P22	P21	P20	ポート 2
H'FFFD2	P3DR	8	P37	P36	P35	P34	P33	P32	P31	P30	ポート 3
H'FFFD3	P4DR	8	P47	P46	P45	P44	P43	P42	P41	P40	ポート 4
H'FFFD4	P5DR	8					P53	P52	P51	P50	ポート 5
H'FFFD5	P6DR	8	P67	P66	P65	P64	P63	P62	P61	P60	ポート 6
H'FFFD6	P7DR	8	P77	P76	P75	P74	P73	P72	P71	P70	ポート 7
H'FFFD7	P8DR	8				P84	P83	P82	P81	P80	ポート 8
H'FFFD8	P9DR	8			P95	P94	P93	P92	P91	P90	ポート 9
H'FFFD9	PADR	8	PA7	PA6	PA5	PA4	PA3	PA2	PA1	PA0	ポート A
H'FFFDA	PBDR	8	PB7	PB6	PB5	PB4	PB3	PB2	PB1	PB0	ポート B
H'FFFDDB											
H'FFFDCC											
H'FFFDDE											
H'FFFDDE											
H'FFFDDE											
H'FFFE0	ADDRAH	8	AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	A/D 変換器
H'FFFE1	ADDRAL	8	AD1	AD0							
H'FFFE2	ADDRBH	8	AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	
H'FFFE3	ADDRBL	8	AD1	AD0							
H'FFFE4	ADDRCH	8	AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	
H'FFFE5	ADDRCL	8	AD1	AD0							
H'FFFE6	ADDRDH	8	AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	
H'FFFE7	ADDRDL	8	AD1	AD0							
H'FFFE8	ADCSR	8	ADF	ADIE	ADST	SCAN	CKS	CH2	CH1	CH0	
H'FFFE9	ADCR	8	TRGE								

- 【注】 *1 FLMCR2 のビット 6~0 へのライトは禁止されています。
 *2 BCR のビット 5~3 へのライトは禁止されています。
 *3 TCSR, TCNT, RSTCSR のライトについては「11.2.4 レジスタ書き換え時の注意」を参照してください。
 *4 出力トリガの設定によりアドレスが変化します。
 *5 FLMCR1, FLMCR2, EBR1, EBR2, RAMCR へのアクセスはバイトアクセスとしてください。また、マスク ROM 品には本レジスタは存在しません。

《記号説明》

WDT：ウォッチドッグタイマ
 TPC：プログラマブルタイミングパターンコントローラ
 SCI：シリアルコミュニケーションインタフェース

B.2 アドレス一覧 (H8/3024F-ZTAT、H8/3024 マスク ROM 品の場合)

下位 アドレス	レジスタ名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0	
H'EE000	P1DDR	8	P17DDR	P16DDR	P15DDR	P14DDR	P13DDR	P12DDR	P11DDR	P10DDR	ポート 1
H'EE001	P2DDR	8	P27DDR	P26DDR	P25DDR	P24DDR	P23DDR	P22DDR	P21DDR	P20DDR	ポート 2
H'EE002	P3DDR	8	P37DDR	P36DDR	P35DDR	P34DDR	P33DDR	P32DDR	P31DDR	P30DDR	ポート 3
H'EE003	P4DDR	8	P47DDR	P46DDR	P45DDR	P44DDR	P43DDR	P42DDR	P41DDR	P40DDR	ポート 4
H'EE004	P5DDR	8					P53DDR	P52DDR	P51DDR	P50DDR	ポート 5
H'EE005	P6DDR	8		P66DDR	P65DDR	P64DDR	P63DDR	P62DDR	P61DDR	P60DDR	ポート 6
H'EE006											
H'EE007	P8DDR	8				P84DDR	P83DDR	P82DDR	P81DDR	P80DDR	ポート 8
H'EE008	P9DDR	8			P95DDR	P94DDR	P93DDR	P92DDR	P91DDR	P90DDR	ポート 9
H'EE009	PADDR	8	PA7DDR	PA6DDR	PA5DDR	PA4DDR	PA3DDR	PA2DDR	PA1DDR	PA0DDR	ポート A
H'EE00A	PBDDR	8	PB7DDR	PB6DDR	PB5DDR	PB4DDR	PB3DDR	PB2DDR	PB1DDR	PB0DDR	ポート B
H'EE00B											
H'EE00C											
H'EE00D											
H'EE00E											
H'EE00F											
H'EE010											
H'EE011	MDCR	8						MDS2	MDS1	MDS0	システム 制御
H'EE012	SYSCR	8	SSBY	STS2	STS1	STS0	UE	NMIEG	SSOE	RAME	
H'EE013	BRCR	8	A23E	A22E	A21E	A20E				BRLE	バスコント ローラ
H'EE014	ISCR	8			IRQ5SC	IRQ4SC	IRQ3SC	IRQ2SC	IRQ1SC	IRQ0SC	割り込み コント ローラ
H'EE015	IER	8			IRQ5E	IRQ4E	IRQ3E	IRQ2E	IRQ1E	IRQ0E	
H'EE016	ISR	8			IRQ5F	IRQ4F	IRQ3F	IRQ2F	IRQ1F	IRQ0F	
H'EE017											
H'EE018	IPRA	8	IPRA7	IPRA6	IPRA5	IPRA4	IPRA3	IPRA2	IPRA1	IPRA0	
H'EE019	IPRB	8	IPRB7	IPRB6			IPRB3	IPRB2			
H'EE01A	DASTCR	8								DASTE	D/A 変換器
H'EE01B	DIVCR	8							DIV1	DIV0	システム 制御
H'EE01C	MSTCRH	8	PSTOP						MSTPH1	MSTPH0	
H'EE01D	MSTCRL	8				MSTPL4	MSTPL3	MSTPL2		MSTPL0	
H'EE01E	ADRCR	8								ADRCTL	バスコント ローラ
H'EE01F	CSCR	8	CS7E	CS6E	CS5E	CS4E					
H'EE020	ABWCR	8	ABW7	ABW6	ABW5	ABW4	ABW3	ABW2	ABW1	ABW0	バスコント ローラ
H'EE021	ASTCR	8	AST7	AST6	AST5	AST4	AST3	AST2	AST1	AST0	
H'EE022	WCRH	8	W71	W70	W61	W60	W51	W50	W41	W40	
H'EE023	WCRL	8	W31	W30	W21	W20	W11	W10	W01	W00	
H'EE024	BCR	8	ICIS1	ICIS0	*2	*2	*2		RDEA	WAITE	
H'EE025											

付録

下位 アドレス	レジスタ名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0	
H'EE026	リザーブ領域 (アクセス禁止)										
H'EE027											
H'EE028											
H'EE029											
H'EE02A											
H'EE02B											
H'EE02C											
H'EE02D											
H'EE02E											
H'EE02F											
H'EE030	FLMCR1 ^{*5}	8	FWE	SWE	ESU	PSU	EV	PV	E	P	フラッシュ メモリ
H'EE031	FLMCR2 ^{*5}	8	FLER	*1	*1	*1	*1	*1	*1	*1	
H'EE032	EBR ^{*5}	8	EB7	EB6	EB5	EB4	EB3	EB2	EB1	EB0	
H'EE033	リザーブ領域 (アクセス禁止)										
H'EE034											
H'EE035											
H'EE036											
H'EE037											
H'EE038	リザーブ領域 (アクセス禁止)										
H'EE039											
H'EE03A											
H'EE03B											
H'EE03C	P2PCR	8	P27PCR	P26PCR	P25PCR	P24PCR	P23PCR	P22PCR	P21PCR	P20PCR	ポート 2
H'EE03D											
H'EE03E	P4PCR	8	P47PCR	P46PCR	P45PCR	P44PCR	P43PCR	P42PCR	P41PCR	P40PCR	ポート 4
H'EE03F	P5PCR	8					P53PCR	P52PCR	P51PCR	P50PCR	ポート 5
H'EE040											
H'EE041											
H'EE042											
H'EE043											
H'EE044											
H'EE045											
H'EE046											
H'EE047											
H'EE048											
H'EE049											
H'EE04A											
H'EE04B											
H'EE04C											
H'EE04D											

下位 アドレス	レジスタ名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0	
H'EE04E											
H'EE04F											
H'EE050											
H'EE051											
H'EE052											
H'EE053											
H'EE054											
H'EE055											
H'EE056											
H'EE057											
H'EE058											
H'EE059											
H'EE05A											
H'EE05B											
H'EE05C											
H'EE05D											
H'EE05E											
H'EE05F											
H'EE060											
H'EE061											
H'EE062											
H'EE063											
H'EE064											
H'EE065											
H'EE066											
H'EE067											
H'EE068											
H'EE069											
H'EE06A											
H'EE06B											
H'EE06C											
H'EE06D											
H'EE06E											
H'EE06F											
H'EE070											
H'EE071											
H'EE072											
H'EE073											

付録

下位 アドレス	レジスタ名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名										
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0											
H'EE074	リザーブ領域 (アクセス禁止)																				
H'EE075																					
H'EE076																					
H'EE077	RAMCR*5	8					RAMS	RAM2	RAM1	RAM0	フラッシュ メモリ										
H'EE078	リザーブ領域 (アクセス禁止)																				
H'EE079																					
H'EE07A																					
H'EE07B																					
H'EE07C																					
H'EE07D																					
H'EE07E																					
H'EE07F																					
H'EE080																					
H'EE081																					
H'FFF20												リザーブ領域 (アクセス禁止)									
H'FFF21																					
H'FFF22																					
H'FFF23																					
H'FFF24																					
H'FFF25																					
H'FFF26																					
H'FFF27																					
H'FFF28																					
H'FFF29																					
H'FFF2A																					
H'FFF2B																					
H'FFF2C																					
H'FFF2D																					
H'FFF2E																					
H'FFF2F																					
H'FFF30																					
H'FFF31																					
H'FFF32																					
H'FFF33																					
H'FFF34																					
H'FFF35																					
H'FFF36																					
H'FFF37																					
H'FFF38																					
H'FFF39																					

下位 アドレス	レジスタ名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0	
H'FFF3A	リザーブ領域 (アクセス禁止)										
H'FFF3B											
H'FFF3C											
H'FFF3D											
H'FFF3E											
H'FFF3F											
H'FFF40											
H'FFF41											
H'FFF42											
H'FFF43											
H'FFF44											
H'FFF45											
H'FFF46											
H'FFF47											
H'FFF48											
H'FFF49											
H'FFF4A											
H'FFF4B											
H'FFF4C											
H'FFF4D											
H'FFF4E											
H'FFF4F											
H'FFF50											
H'FFF51											
H'FFF52											
H'FFF53											
H'FFF54											
H'FFF55											
H'FFF56											
H'FFF57											
H'FFF58											
H'FFF59											
H'FFF5A											
H'FFF5B											
H'FFF5C											
H'FFF5D											
H'FFF5E											
H'FFF5F											

付録

下位 アドレス	レジスタ名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名	
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0		
H'FFF60	TSTR	8							STR2	STR1	STR0	16ビット タイマ 共通
H'FFF61	TSNC	8							SYNC2	SYNC1	SYNC0	
H'FFF62	TMDR	8		MDF	FDIR				PWM2	PWM1	PWM0	
H'FFF63	TOLR	8			TOB2	TOA2	TOB1	TOA1	TOB0	TOA0		
H'FFF64	TISRA	8		IMIEA2	IMIEA1	IMIEA0			IMFA2	IMFA1	IMFA0	
H'FFF65	TISRB	8		IMIEB2	IMIEB1	IMIEB0			IMFB2	IMFB1	IMFB0	
H'FFF66	TISRC	8		OVIE2	OVIE1	OVIE0			OVF2	OVF1	OVF0	
H'FFF67												
H'FFF68	16TCR0	8		CCLR1	CCLR0	CKEG1	CKEG0		TPSC2	TPSC1	TPSC0	16ビット タイマ チャンネル0
H'FFF69	TIOR0	8		IOB2	IOB1	IOB0			IOA2	IOA1	IOA0	
H'FFF6A	16TCNT0H	16										
H'FFF6B	16TCNT0L											
H'FFF6C	GRA0H	16										
H'FFF6D	GRA0L											
H'FFF6E	GRB0H	16										
H'FFF6F	GRB0L											
H'FFF70	16TCR1	8		CCLR1	CCLR0	CKEG1	CKEG0		TPSC2	TPSC1	TPSC0	16ビット タイマ チャンネル1
H'FFF71	TIOR1	8		IOB2	IOB1	IOB0			IOA2	IOA1	IOA0	
H'FFF72	16TCNT1H	16										
H'FFF73	16TCNT1L											
H'FFF74	GRA1H	16										
H'FFF75	GRA1L											
H'FFF76	GRB1H	16										
H'FFF77	GRB1L											
H'FFF78	16TCR2	8		CCLR1	CCLR0	CKEG1	CKEG0		TPSC2	TPSC1	TPSC0	16ビット タイマ チャンネル2
H'FFF79	TIOR2	8		IOB2	IOB1	IOB0			IOA2	IOA1	IOA0	
H'FFF7A	16TCNT2H	16										
H'FFF7B	16TCNT2L											
H'FFF7C	GRA2H	16										
H'FFF7D	GRA2L											
H'FFF7E	GRB2H	16										
H'FFF7F	GRB2L											
H'FFF80	8TCR0	8	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0	8ビット タイマ チャンネル 0/1	
H'FFF81	8TCR1	8	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0		
H'FFF82	8TCSR0	8	CMFB	CMFA	OVF	ADTE	OIS3	OIS2	OS1	OS0		
H'FFF83	8TCSR1	8	CMFB	CMFA	OVF	ICE	OIS3	OIS2	OS1	OS0		
H'FFF84	TCORA0	8										
H'FFF85	TCORA1	8										

下位 アドレス	レジスタ名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名	
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0		
H'FFF86	TCORB0	8										8ビット タイマ チャンネル 0/1
H'FFF87	TCORB1	8										
H'FFF88	8TCNT0	8										
H'FFF89	8TCNT1	8										
H'FFF8A												
H'FFF8B												
H'FFF8C	TCSR* ³	8	OVF	WT/IT	TME			CKS2	CKS1	CKS0	WDT	
H'FFF8D	TCNT* ³	8										
H'FFF8E												
H'FFF8F	RSTCSR* ³	8	WRST									
H'FFF90	8TCR2	8	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0	8ビット タイマ チャンネル 2/3	
H'FFF91	8TCR3	8	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0		
H'FFF92	8TCSR2	8	CMFB	CMFA	OVF		OIS3	OIS2	OS1	OS0		
H'FFF93	8TCSR3	8	CMFB	CMFA	OVF	ICE	OIS3	OIS2	OS1	OS0		
H'FFF94	TCORA2	8										
H'FFF95	TCORA3	8										
H'FFF96	TCORB2	8										
H'FFF97	TCORB3	8										
H'FFF98	8TCNT2	8										
H'FFF99	8TCNT3	8										
H'FFF9A												
H'FFF9B												
H'FFF9C	DADR0	8										D/A 変換器
H'FFF9D	DADR1	8										
H'FFF9E	DACR	8	DAOE1	DAOE0	DAE							
H'FFF9F	リザーブ領域 (アクセス禁止)											
H'FFFA0	TPMR	8					G3NOV	G2NOV	G1NOV	G0NOV	TPC	
H'FFFA1	TPCR	8	G3CMS1	G3CMS0	G2CMS1	G2CMS0	G1CMS1	G1CMS0	G0CMS1	G0CMS0		
H'FFFA2	NDERB	8	NDER15	NDER14	NDER13	NDER12	NDER11	NDER10	NDER9	NDER8		
H'FFFA3	NDERA	8	NDER7	NDER6	NDER5	NDER4	NDER3	NDER2	NDER1	NDER0		
H'FFFA4	NDRB* ⁴	8	NDR15	NDR14	NDR13	NDR12	NDR11	NDR10	NDR9	NDR8		
			NDR15	NDR14	NDR13	NDR12						
H'FFFA5	NDRA* ⁴	8	NDR7	NDR6	NDR5	NDR4	NDR3	NDR2	NDR1	NDR0		
			NDR7	NDR6	NDR5	NDR4						
H'FFFA6	NDRB* ⁴	8					NDR11	NDR10	NDR9	NDR8		
H'FFFA7	NDRA* ⁴	8					NDR3	NDR2	NDR1	NDR0		

付録

下位 アドレス	レジスタ名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名		
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0			
H'FFFA8													
H'FFFA9													
H'FFFAA													
H'FFFAB													
H'FFFAC													
H'FFFAD													
H'FFFAE													
H'FFFAF													
H'FFFB0	SMR	8	C/ \bar{A}	CHR	PE	O/ \bar{E}	STOP	MP	CKS1	CKS0	SCI	チャンネル 0	
H'FFFB1	BRR	8											
H'FFFB2	SCR	8	TIE	RIE	TE	RE	MPIE	TEIE	CKE1	CKE0			
H'FFFB3	TDR	8											
H'FFFB4	SSR	8	TDRE	RDRF	ORER	FER/ERS	PER	TEND	MPB	MPBT			
H'FFFB5	RDR	8											
H'FFFB6	SCMR	8					SDIR	SINV		SMIF			
H'FFFB7	リザーブ領域 (アクセス禁止)												
H'FFFB8	SMR	8	C/ \bar{A}	CHR	PE	O/ \bar{E}	STOP	MP	CKS1	CKS0	SCI	チャンネル 1	
H'FFFB9	BRR	8											
H'FFBFA	SCR	8	TIE	RIE	TE	RE	MPIE	TEIE	CKE1	CKE0			
H'FFBFB	TDR	8											
H'FFBFC	SSR	8	TDRE	RDRF	ORER	FER/ERS	PER	TEND	MPB	MPBT			
H'FFBFD	RDR	8											
H'FFBFE	SCMR	8					SDIR	SINV		SMIF			
H'FFBF	リザーブ領域 (アクセス禁止)												
H'FFFC0													
H'FFFC1													
H'FFFC2													
H'FFFC3													
H'FFFC4													
H'FFFC5													
H'FFFC6													
H'FFFC7													
H'FFFC8													
H'FFFC9													
H'FFFC													
H'FFFCB													
H'FFFC													
H'FFFCD													
H'FFCFE													
H'FFCF													

下位 アドレス	レジスタ名	データ バス幅	ビット名								モジュール 名
			ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0	
H'FFFD0	P1DR	8	P17	P16	P15	P14	P13	P12	P11	P10	ポート1
H'FFFD1	P2DR	8	P27	P26	P25	P24	P23	P22	P21	P20	ポート2
H'FFFD2	P3DR	8	P37	P36	P35	P34	P33	P32	P31	P30	ポート3
H'FFFD3	P4DR	8	P47	P46	P45	P44	P43	P42	P41	P40	ポート4
H'FFFD4	P5DR	8					P53	P52	P51	P50	ポート5
H'FFFD5	P6DR	8	P67	P66	P65	P64	P63	P62	P61	P60	ポート6
H'FFFD6	P7DR	8	P77	P76	P75	P74	P73	P72	P71	P70	ポート7
H'FFFD7	P8DR	8				P84	P83	P82	P81	P80	ポート8
H'FFFD8	P9DR	8			P95	P94	P93	P92	P91	P90	ポート9
H'FFFD9	PADR	8	PA7	PA6	PA5	PA4	PA3	PA2	PA1	PA0	ポートA
H'FFFDA	PBDR	8	PB7	PB6	PB5	PB4	PB3	PB2	PB1	PB0	ポートB
H'FFFD B											
H'FFFD C											
H'FFFD D											
H'FFFD E											
H'FFFD F											
H'FFFE0	ADRAH	8	AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	A/D 変換器
H'FFFE1	ADDRAL	8	AD1	AD0							
H'FFFE2	ADDRBH	8	AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	
H'FFFE3	ADDRBL	8	AD1	AD0							
H'FFFE4	ADDRCH	8	AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	
H'FFFE5	ADDRCL	8	AD1	AD0							
H'FFFE6	ADDRDH	8	AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	
H'FFFE7	ADDRDL	8	AD1	AD0							
H'FFFE8	ADCSR	8	ADF	ADIE	ADST	SCAN	CKS	CH2	CH1	CH0	
H'FFFE9	ADCR	8	TRGE								

- 【注】 *1 FLMCR2のビット6~0へのライトは禁止されています。
*2 BCRのビット5~3へのライトは禁止されています。
*3 TCSR, TCNT, RSTCSRのライトについては「11.2.4 レジスタ書き換え時の注意」を参照してください。
*4 出力トリガの設定によりアドレスが変化します。
*5 FLMCR1, FLMCR2, EBR, RAMCRへのアクセスはバイトアクセスとしてください。また、本レジスタはマスクROM品には存在しません。

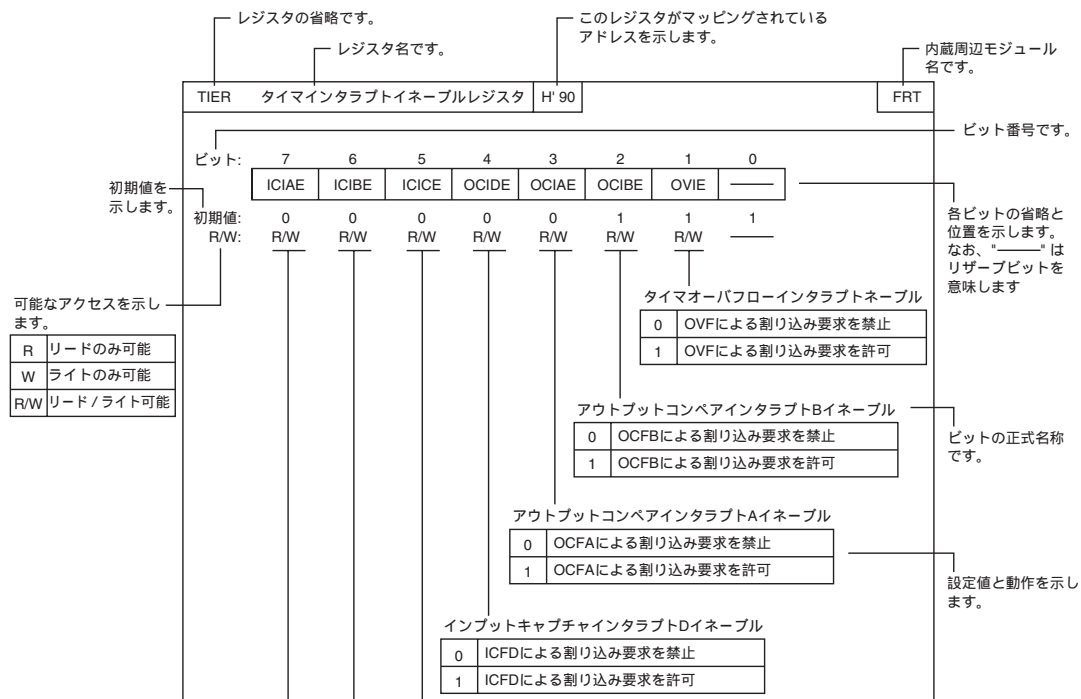
《記号説明》

WDT：ウォッチドッグタイマ

TPC：プログラマブルタイミングパターンコントローラ

SCI：シリアルコミュニケーションインタフェース

B.3 機能一覧



P1DDR ポート1データディレクションレジスタ		H'EE000						ポート1					
ビット:		7	6	5	4	3	2	1	0				
		P17DDR	P16DDR	P15DDR	P14DDR	P13DDR	P12DDR	P11DDR	P10DDR				
モード1~4	初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1				
	R/W:	—	—	—	—	—	—	—	—				
モード5~7	初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0				
	R/W:	W	W	W	W	W	W	W	W				
 ポート1入出力選択 <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>出力ポート</td> </tr> </table>										0	入力ポート	1	出力ポート
0	入力ポート												
1	出力ポート												
P2DDR ポート2データディレクションレジスタ		H'EE001						ポート2					
ビット:		7	6	5	4	3	2	1	0				
		P27DDR	P26DDR	P25DDR	P24DDR	P23DDR	P22DDR	P21DDR	P20DDR				
モード1~4	初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1				
	R/W:	—	—	—	—	—	—	—	—				
モード5~7	初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0				
	R/W:	W	W	W	W	W	W	W	W				
 ポート2入出力選択 <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>出力ポート</td> </tr> </table>										0	入力ポート	1	出力ポート
0	入力ポート												
1	出力ポート												

P3DDR	ポート 3 データディレクションレジスタ	H'EE002	ポート 3																
ビット:	7 6 5 4 3 2 1 0																		
	P37DDR P36DDR P35DDR P34DDR P33DDR P32DDR P31DDR P30DDR																		
初期値:	0 0 0 0 0 0 0 0																		
R/W:	W W W W W W W W																		
↓ ポート3入出力選択 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>出力ポート</td> </tr> </table>				0	入力ポート	1	出力ポート												
0	入力ポート																		
1	出力ポート																		
P4DDR	ポート 4 データディレクションレジスタ	H'EE003	ポート 4																
ビット:	7 6 5 4 3 2 1 0																		
	P47DDR P46DDR P45DDR P44DDR P43DDR P42DDR P41DDR P40DDR																		
初期値:	0 0 0 0 0 0 0 0																		
R/W:	W W W W W W W W																		
↓ ポート4入出力選択 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>出力ポート</td> </tr> </table>				0	入力ポート	1	出力ポート												
0	入力ポート																		
1	出力ポート																		
P5DDR	ポート 5 データディレクションレジスタ	H'EE004	ポート 5																
ビット:	7 6 5 4 3 2 1 0																		
	— — — — P53DDR P52DDR P51DDR P50DDR																		
モード1~4	<table border="0"> <tr> <td>初期値:</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>R/W:</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </table>	初期値:	1	1	1	1	1	1	1	R/W:	—	—	—	—	—	—	—		
初期値:	1	1	1	1	1	1	1												
R/W:	—	—	—	—	—	—	—												
モード5~7	<table border="0"> <tr> <td>初期値:</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>R/W:</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>W</td> <td>W</td> <td>W</td> </tr> </table>	初期値:	1	1	1	1	0	0	0	R/W:	—	—	—	—	W	W	W		
初期値:	1	1	1	1	0	0	0												
R/W:	—	—	—	—	W	W	W												
↓ ポート5入出力選択 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>出力ポート</td> </tr> </table>				0	入力ポート	1	出力ポート												
0	入力ポート																		
1	出力ポート																		

P6DDR ポート6 データディレクションレジスタ		H'EE005		ポート6								
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0				
	—	P6 ₆ DDR	P6 ₅ DDR	P6 ₄ DDR	P6 ₃ DDR	P6 ₂ DDR	P6 ₁ DDR	P6 ₀ DDR				
初期値:	1	0	0	0	0	0	0	0				
R/W:	—	W	W	W	W	W	W	W				
↓ ポート6入出力選択 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>出力ポート</td> </tr> </table>									0	入力ポート	1	出力ポート
0	入力ポート											
1	出力ポート											
P8DDR ポート8 データディレクションレジスタ		H'EE007		ポート8								
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0				
	—	—	—	P8 ₄ DDR	P8 ₃ DDR	P8 ₂ DDR	P8 ₁ DDR	P8 ₀ DDR				
モード1~4	初期値:	1	1	1	1	0	0	0	0			
	R/W:	—	—	—	W	W	W	W	W			
モード5~7	初期値:	1	1	1	0	0	0	0	0			
	R/W:	—	—	—	W	W	W	W	W			
↓ ポート8入出力選択 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>出力ポート</td> </tr> </table>									0	入力ポート	1	出力ポート
0	入力ポート											
1	出力ポート											
P9DDR ポート9 データディレクションレジスタ		H'EE008		ポート9								
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0				
	—	—	P9 ₅ DDR	P9 ₄ DDR	P9 ₃ DDR	P9 ₂ DDR	P9 ₁ DDR	P9 ₀ DDR				
初期値:	1	1	0	0	0	0	0	0				
R/W:	—	—	W	W	W	W	W	W				
↓ 自宅・外出 ↓ ポート9入出力選択 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>出力ポート</td> </tr> </table>									0	入力ポート	1	出力ポート
0	入力ポート											
1	出力ポート											

PADDR		ポート A データディレクションレジスタ		H'EE009				ポート A					
ビット:		7	6	5	4	3	2	1	0				
		PA7DDR	PA6DDR	PA5DDR	PA4DDR	PA3DDR	PA2DDR	PA1DDR	PA0DDR				
モード3、4	初期値:	1	0	0	0	0	0	0	0				
	R/W:	—	W	W	W	W	W	W	W				
モード1、2、5~7	初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0				
	R/W:	W	W	W	W	W	W	W	W				
ポートA入出力選択 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>出力ポート</td> </tr> </table>										0	入力ポート	1	出力ポート
0	入力ポート												
1	出力ポート												
PBDDR		ポート B データディレクションレジスタ		H'EE00A				ポート B					
ビット:		7	6	5	4	3	2	1	0				
		PB7DDR	PB6DDR	PB5DDR	PB4DDR	PB3DDR	PB2DDR	PB1DDR	PB0DDR				
初期値:		0	0	0	0	0	0	0	0				
R/W:		W	W	W	W	W	W	W	W				
ポートB入出力選択 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>出力ポート</td> </tr> </table>										0	入力ポート	1	出力ポート
0	入力ポート												
1	出力ポート												

MDCR モードコントロールレジスタ					H'EE011			システム制御																														
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0																														
	—	—	—	—	—	MDS2	MDS1	MDS0																														
初期値:	1	1	0	0	0	—*	—*	—*																														
R/W:	—	—	—	—	—	R	R	R																														
モードセレクト2~0 <table border="1" style="margin: auto;"> <thead> <tr> <th>ビット2</th> <th>ビット1</th> <th>ビット0</th> <th>動作モード</th> </tr> <tr> <th>MD₂</th> <th>MD₁</th> <th>MD₀</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>モード1</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>モード2</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>モード3</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">1</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>モード4</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>モード5</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>モード6</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>モード7</td> </tr> </tbody> </table>									ビット2	ビット1	ビット0	動作モード	MD ₂	MD ₁	MD ₀		0	0	0	—	1	モード1	1	0	モード2	1	モード3	1	0	0	モード4	1	モード5	1	0	モード6	1	モード7
ビット2	ビット1	ビット0	動作モード																																			
MD ₂	MD ₁	MD ₀																																				
0	0	0	—																																			
		1	モード1																																			
	1	0	モード2																																			
		1	モード3																																			
1	0	0	モード4																																			
		1	モード5																																			
	1	0	モード6																																			
		1	モード7																																			
【注】* モード端子 (MD ₂ ~ MD ₀) の状態により決定されます。																																						

SYSCR システムコントロールレジスタ					H'EE012			システム制御				
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0				
	SSBY	STS2	STS1	STS0	UE	NMIEG	SSOE	RAME				
初期値:	0	0	0	0	1	0	0	1				
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W				
								RAMイネーブル				
								<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>内蔵RAM無効</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>内蔵RAM有効</td> </tr> </table>	0	内蔵RAM無効	1	内蔵RAM有効
0	内蔵RAM無効											
1	内蔵RAM有効											
								ソフトウェアスタンバイ 出力ポートイネーブル				
								<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>ソフトウェアスタンバイ モード時、アドレスバス、 バス制御信号はすべて ハイインピーダンス</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>ソフトウェアスタンバイ モード時、 アドレスバス： 出力状態を保持 バス制御信号： High固定</td> </tr> </table>	0	ソフトウェアスタンバイ モード時、アドレスバス、 バス制御信号はすべて ハイインピーダンス	1	ソフトウェアスタンバイ モード時、 アドレスバス： 出力状態を保持 バス制御信号： High固定
0	ソフトウェアスタンバイ モード時、アドレスバス、 バス制御信号はすべて ハイインピーダンス											
1	ソフトウェアスタンバイ モード時、 アドレスバス： 出力状態を保持 バス制御信号： High固定											
								NMIエッジセレクト				
								<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>NMI入力の立ち下がりエッジで割り込み要求を発生</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>NMI入力の立ち上がりエッジで割り込み要求を発生</td> </tr> </table>	0	NMI入力の立ち下がりエッジで割り込み要求を発生	1	NMI入力の立ち上がりエッジで割り込み要求を発生
0	NMI入力の立ち下がりエッジで割り込み要求を発生											
1	NMI入力の立ち上がりエッジで割り込み要求を発生											
								ユーザビットイネーブル				
								<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>CCRのビット6 (UI) を割り込みマスクビットとして使用</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>CCRのビット6 (UI) をユーザビットとして使用</td> </tr> </table>	0	CCRのビット6 (UI) を割り込みマスクビットとして使用	1	CCRのビット6 (UI) をユーザビットとして使用
0	CCRのビット6 (UI) を割り込みマスクビットとして使用											
1	CCRのビット6 (UI) をユーザビットとして使用											
								スタンバイタイムセレクト2~0				
	ビット6 STS2	ビット5 STS1	ビット4 STS0	スタンバイタイムの指定								
	0	0	0	待機時間 = 8192ステート								
1			待機時間 = 16384ステート									
1		1	0	待機時間 = 32768ステート								
			1	待機時間 = 65536ステート								
1	0	0	待機時間 = 131072ステート									
		1	待機時間 = 262144ステート									
		0	待機時間 = 1024ステート									
			1	使用禁止								
								ソフトウェアスタンバイ				
	0	SLEEP命令実行後、スリープモード遷移										
	1	SLEEP命令実行後、ソフトウェアスタンバイモードに遷移										

BRCR バスリリースコントロールレジスタ				H'EE013				バスコントローラ			
ビット:		7	6	5	4	3	2	1	0		
		A23E	A22E	A21E	A20E	—	—	—	BRLE		
モード 1、2、6、7	初期値:	1	1	1	1	1	1	1	0		
	R/W:	—	—	—	—	—	—	—	R/W		
モード 3、4	初期値:	1	1	1	0	1	1	1	0		
	R/W:	R/W	R/W	R/W	—	—	—	—	R/W		
モード5	初期値:	1	1	1	1	1	1	1	0		
	R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	—	—	—	R/W		
				アドレス23~20イネーブル				バスリリースイネーブル			
		0	アドレス出力				0		バス権の外部に対する解放を禁止		
		1	上記以外の入出力端子				1		バス権の外部に対する解放を許可		
ISCR IRQ センスコントロールレジスタ				H'EE014				割り込みコントローラ			
ビット:		7	6	5	4	3	2	1	0		
		—	—	IRQ5SC	IRQ4SC	IRQ3SC	IRQ2SC	IRQ1SC	IRQ0SC		
初期値:		0	0	0	0	0	0	0	0		
	R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W		
				IRQ5 ~ IRQ0センスコントロール							
		0	IRQ5 ~ IRQ0入力のLowレベルで割り込み要求を発生								
		1	IRQ5 ~ IRQ0入力の立ち下がりエッジで割り込み要求を発生								

IER IRQ イネーブルレジスタ		H'EE015		割り込みコントローラ													
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0									
	—	—	IRQ5E	IRQ4E	IRQ3E	IRQ2E	IRQ1E	IRQ0E									
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0									
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W									
IRQ5 ~ IRQ0イネーブル <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>IRQ5 ~ IRQ0割り込みを禁止</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>IRQ5 ~ IRQ0割り込みを許可</td> </tr> </table>									0	IRQ5 ~ IRQ0割り込みを禁止	1	IRQ5 ~ IRQ0割り込みを許可					
0	IRQ5 ~ IRQ0割り込みを禁止																
1	IRQ5 ~ IRQ0割り込みを許可																
ISR IRQ ステータスレジスタ		H'EE016		割り込みコントローラ													
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0									
	—	—	IRQ5F	IRQ4F	IRQ3F	IRQ2F	IRQ1F	IRQ0F									
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0									
R/W:	—	—	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*									
IRQ5 ~ IRQ0フラグ <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>ビット5~0</th> <th>IRQ5F ~ IRQ0F</th> <th>セット/クリア条件</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td></td> <td> [クリア条件] (1) IRQnF = 1の状態ではIRQnFをリードした後、IRQnFに0をライトしたとき (2) IRQnSC = 0、IRQn入力、Highレベルの状態では割り込み例外処理を実行したとき (3) IRQnSC = 1の状態ではIRQn割り込み例外処理を実行したとき </td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td> [セット条件] (1) IRQnSC = 0の状態ではIRQn入力がLowレベルになったとき (2) IRQnSC = 1の状態ではIRQn入りに立ち下がりエッジが発生したとき </td> </tr> </tbody> </table>									ビット5~0	IRQ5F ~ IRQ0F	セット/クリア条件	0		[クリア条件] (1) IRQnF = 1の状態ではIRQnFをリードした後、IRQnFに0をライトしたとき (2) IRQnSC = 0、IRQn入力、Highレベルの状態では割り込み例外処理を実行したとき (3) IRQnSC = 1の状態ではIRQn割り込み例外処理を実行したとき	1		[セット条件] (1) IRQnSC = 0の状態ではIRQn入力がLowレベルになったとき (2) IRQnSC = 1の状態ではIRQn入りに立ち下がりエッジが発生したとき
ビット5~0	IRQ5F ~ IRQ0F	セット/クリア条件															
0		[クリア条件] (1) IRQnF = 1の状態ではIRQnFをリードした後、IRQnFに0をライトしたとき (2) IRQnSC = 0、IRQn入力、Highレベルの状態では割り込み例外処理を実行したとき (3) IRQnSC = 1の状態ではIRQn割り込み例外処理を実行したとき															
1		[セット条件] (1) IRQnSC = 0の状態ではIRQn入力がLowレベルになったとき (2) IRQnSC = 1の状態ではIRQn入りに立ち下がりエッジが発生したとき															
(n = 5 ~ 0)																	
【注】* フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。																	

IPRA インタラプトプライオリティレジスタ A				H'EE018				割り込みコントローラ			
ビット:											
		7	6	5	4	3	2	1	0		
		IPRA7	IPRA6	IPRA5	IPRA4	IPRA3	IPRA2	IPRA1	IPRA0		
初期値:											
		0	0	0	0	0	0	0	0		
		R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W		
↓ プライオリティレベルA7~A0											
		0	プライオリティレベル0 (非優先)								
		1	プライオリティレベル1 (優先)								
割り込み要因と各ビットの対応											
IPRA	ビット	ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0		
		IPRA7	IPRA6	IPRA5	IPRA4	IPRA3	IPRA2	IPRA1	IPRA0		
	割り込み要因	IRQ0	IRQ1	IRQ2、 IRQ3	IRQ4、 IRQ5	WDT、 A/D変換器	16ビット タイマ チャンネル0	16ビット タイマ チャンネル1	16ビット タイマ チャンネル2		
IPRB インタラプトプライオリティレジスタ B				H'EE019				割り込みコントローラ			
ビット:											
		7	6	5	4	3	2	1	0		
		IPRB7	IPRB6	——	——	IPRB3	IPRB2	——	——		
初期値:											
		0	0	0	0	0	0	0	0		
		R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W		
↓ プライオリティレベルB7~B6、B3~B2											
		0	プライオリティレベル0 (非優先)								
		1	プライオリティレベル1 (優先)								
割り込み要因と各ビットの対応											
IPRB	ビット	ビット7	ビット6	ビット5	ビット4	ビット3	ビット2	ビット1	ビット0		
		IPRB7	IPRB6	——	——	IPRB3	IPRB2	——	——		
	割り込み要因	8ビット タイマ チャンネル 0、1	8ビット タイマ チャンネル 2、3	——	——	SCI チャンネル0	SCI チャンネル1	——	——		

DASTCR D/Aスタンバイコントロールレジスタ	H'EE01A	D/A																								
<p>ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="margin-left: 20px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">DASTE</td> </tr> </table> <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 0</p> <p>R/W: — — — — — — — R/W</p> <div style="margin-left: 100px; margin-top: 20px;"> <p>D/Aスタンバイネーブル</p> <table border="1" style="margin-left: 20px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px; text-align: center;">0</td> <td>ソフトウェアスタンバイモードでのD/A出力を禁止 (初期値)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>ソフトウェアスタンバイモードでのD/A出力を許可</td> </tr> </table> </div>	—	—	—	—	—	—	—	DASTE	0	ソフトウェアスタンバイモードでのD/A出力を禁止 (初期値)	1	ソフトウェアスタンバイモードでのD/A出力を許可		<div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; height: 40px; width: 10px; margin: 0 auto;"></div>												
—	—	—	—	—	—	—	DASTE																			
0	ソフトウェアスタンバイモードでのD/A出力を禁止 (初期値)																									
1	ソフトウェアスタンバイモードでのD/A出力を許可																									
DIVCR 分周比コントロールレジスタ	H'EE01B	システム制御																								
<p>ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="margin-left: 20px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">—</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">DIV1</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">DIV0</td> </tr> </table> <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 0 0</p> <p>R/W: — — — — — — R/W R/W</p> <div style="margin-left: 100px; margin-top: 20px;"> <p>分周比ビット1、0</p> <table border="1" style="margin-left: 20px; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20px;">ビット1</th> <th style="width: 20px;">ビット0</th> <th style="width: 60px;">分周比</th> </tr> <tr> <th>DIV1</th> <th>DIV0</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>1/1 (初期値)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>1/2</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>1/4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>1/8</td> </tr> </tbody> </table> </div>	—	—	—	—	—	—	DIV1	DIV0	ビット1	ビット0	分周比	DIV1	DIV0		0	0	1/1 (初期値)	1	1/2	1	0	1/4	1	1/8		<div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; height: 40px; width: 10px; margin: 0 auto;"></div>
—	—	—	—	—	—	DIV1	DIV0																			
ビット1	ビット0	分周比																								
DIV1	DIV0																									
0	0	1/1 (初期値)																								
	1	1/2																								
1	0	1/4																								
	1	1/8																								

MSTCRH	モジュールスタンバイコントロールレジスタ H							H'EE01C	システム制御
ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0	
	PSTOP	—	—	—	—	—	MSTPH1	MSTPH0	
初期値 :	0	1	1	1	1	0	0	0	
R/W :	R/W	—	—	—	—	R/W	R/W	R/W	
	リザーブビット			リザーブビット			モジュールスタンバイH1~0 モジュールをスタンバイ状態にするための選択ビットです。		
	クロックストップ クロックの出力を許可または禁止するビットです。								
MSTCRL	モジュールスタンバイコントロールレジスタ L							H'EE01D	システム制御
ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0	
	—	—	—	MSTPL4	MSTPL3	MSTPL2	—	MSTPL0	
初期値 :	0	0	0	0	0	0	0	0	
R/W :	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	
	リザーブビット			モジュールスタンバイL4~2、L0 モジュールをスタンバイ状態にするための選択ビットです。					

ADRCR アドレスコントロールレジスタ	H'EE01E	バスコントローラ																
<p>ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black;"></td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black;"></td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black;"></td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black;"></td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black;"></td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black;"></td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black;"></td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">ADRCTL</td> </tr> </table> <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>R/W: _____ R/W</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>リザーブビット</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>アドレスコントロール</p> <p>アドレス更新モード1または アドレス更新モード2を選択</p> </div> </div> <table border="1" style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">ADRCTL</th> <th style="width: 80%;">説 明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td>アドレス更新モード2を選択</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>アドレス更新モード1を選択 (初期値)</td> </tr> </tbody> </table>										ADRCTL	ADRCTL	説 明	0	アドレス更新モード2を選択	1	アドレス更新モード1を選択 (初期値)		
							ADRCTL											
ADRCTL	説 明																	
0	アドレス更新モード2を選択																	
1	アドレス更新モード1を選択 (初期値)																	
CSCR チップセレクトコントロールレジスタ	H'EE01F	バスコントローラ																
<p>ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">CS7E</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">CS6E</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">CS5E</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">CS4E</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">—</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">—</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">—</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">—</td> </tr> </table> <p>初期値: 0 0 0 0 1 1 1 1</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W — — — —</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>チップセレクト7~4イネーブル</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">ビットn</th> <th style="width: 90%;">説 明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">CSnE</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td>チップセレクト信号 (CSn) の出力を禁止 (初期値)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>チップセレクト信号 (CSn) の出力を許可</td> </tr> </tbody> </table> <p>n=7~4</p> </div>			CS7E	CS6E	CS5E	CS4E	—	—	—	—	ビットn	説 明	CSnE		0	チップセレクト信号 (CSn) の出力を禁止 (初期値)	1	チップセレクト信号 (CSn) の出力を許可
CS7E	CS6E	CS5E	CS4E	—	—	—	—											
ビットn	説 明																	
CSnE																		
0	チップセレクト信号 (CSn) の出力を禁止 (初期値)																	
1	チップセレクト信号 (CSn) の出力を許可																	

ABWCR バス幅コントロールレジスタ		H'EE020		バスコントローラ					
ビット:		7	6	5	4	3	2	1	0
		ABW7	ABW6	ABW5	ABW4	ABW3	ABW2	ABW1	ABW0
モード1、3、5、6、7	初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1
モード2、4	初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
	R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W
エリア7~0バス幅コントロール									
ビット7~0		アクセス空間の指定							
ABW7 ~ ABW0									
0		エリア7~0を16ビットアクセス空間に設定							
1		エリア7~0を8ビットアクセス空間に設定							
ASTCR アクセスステートコントロールレジスタ		H'EE021		バスコントローラ					
ビット:		7	6	5	4	3	2	1	0
		AST7	AST6	AST5	AST4	AST3	AST2	AST1	AST0
初期値:		1	1	1	1	1	1	1	1
R/W:		R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W
エリア7~0アクセスステートコントロール									
ビット7~0		アクセスステート数の指定							
AST7 ~ AST0									
0		エリア7~0を2ステートアクセス空間に設定							
1		エリア7~0を3ステートアクセス空間に設定							

WCRH ウェイトコントロールレジスタ H					H'EE022		パスコントローラ	
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	W71	W70	W61	W60	W51	W50	W41	W40
初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

0	0	プログラムウェイトを挿入しない
	1	プログラムウェイトを1ステート挿入
1	0	プログラムウェイトを2ステート挿入
	1	プログラムウェイトを3ステート挿入

0	0	プログラムウェイトを挿入しない
	1	プログラムウェイトを1ステート挿入
1	0	プログラムウェイトを2ステート挿入
	1	プログラムウェイトを3ステート挿入

0	0	プログラムウェイトを挿入しない
	1	プログラムウェイトを1ステート挿入
1	0	プログラムウェイトを2ステート挿入
	1	プログラムウェイトを3ステート挿入

0	0	プログラムウェイトを挿入しない
	1	プログラムウェイトを1ステート挿入
1	0	プログラムウェイトを2ステート挿入
	1	プログラムウェイトを3ステート挿入

WCRL ウェイトコントロールレジスタ L					H'EE023		バスコントローラ	
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	W31	W30	W21	W20	W11	W10	W01	W00
初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

0	0	プログラムウェイトを挿入しない
	1	プログラムウェイトを1ステート挿入
1	0	プログラムウェイトを2ステート挿入
	1	プログラムウェイトを3ステート挿入

0	0	プログラムウェイトを挿入しない
	1	プログラムウェイトを1ステート挿入
1	0	プログラムウェイトを2ステート挿入
	1	プログラムウェイトを3ステート挿入

0	0	プログラムウェイトを挿入しない
	1	プログラムウェイトを1ステート挿入
1	0	プログラムウェイトを2ステート挿入
	1	プログラムウェイトを3ステート挿入

0	0	プログラムウェイトを挿入しない
	1	プログラムウェイトを1ステート挿入
1	0	プログラムウェイトを2ステート挿入
	1	プログラムウェイトを3ステート挿入

BCR パスコントロールレジスタ					H'EE024		パスコントローラ						
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0					
	ICIS1	ICIS0					RDEA	WAITE					
初期値:	1	1	0*	0*	0*	1	1	0					
R/W:	R/W	R/W					R/W	R/W					
								<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>端子ウェイト入力を禁止</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>端子ウェイト入力を許可</td> </tr> </table>		0	端子ウェイト入力を禁止	1	端子ウェイト入力を許可
0			端子ウェイト入力を禁止										
1	端子ウェイト入力を許可												
						<p>エリア分割単位選択</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>エリア分割は、 エリア0 : 2MB エリア4 : 1.93MB エリア1 : 2MB エリア5 : 4kB エリア2 : 8MB エリア6 : 23.75kB エリア3 : 2MB エリア7 : 22B</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>エリア分割は、エリア0~7まで 等分割 (2MB)</td> </tr> </table>		0	エリア分割は、 エリア0 : 2MB エリア4 : 1.93MB エリア1 : 2MB エリア5 : 4kB エリア2 : 8MB エリア6 : 23.75kB エリア3 : 2MB エリア7 : 22B	1	エリア分割は、エリア0~7まで 等分割 (2MB)		
0	エリア分割は、 エリア0 : 2MB エリア4 : 1.93MB エリア1 : 2MB エリア5 : 4kB エリア2 : 8MB エリア6 : 23.75kB エリア3 : 2MB エリア7 : 22B												
1	エリア分割は、エリア0~7まで 等分割 (2MB)												
								<p>アイドルサイクル挿入0</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>外部リードサイクルと外部ライトサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入しない</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>外部リードサイクルと外部ライトサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入する</td> </tr> </table>		0	外部リードサイクルと外部ライトサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入しない	1	外部リードサイクルと外部ライトサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入する
0			外部リードサイクルと外部ライトサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入しない										
1	外部リードサイクルと外部ライトサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入する												
								<p>アイドルサイクル挿入1</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>異なるエリアの外部リードサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入しない</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>異なるエリアの外部リードサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入する</td> </tr> </table>		0	異なるエリアの外部リードサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入しない	1	異なるエリアの外部リードサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入する
0			異なるエリアの外部リードサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入しない										
1	異なるエリアの外部リードサイクルが連続したとき、アイドルサイクルを挿入する												
<p>【注】 * 本ビットはリード/ライト可能ですが、1ライトは禁止です。1ライトした場合、正常動作は保証されません。</p>													

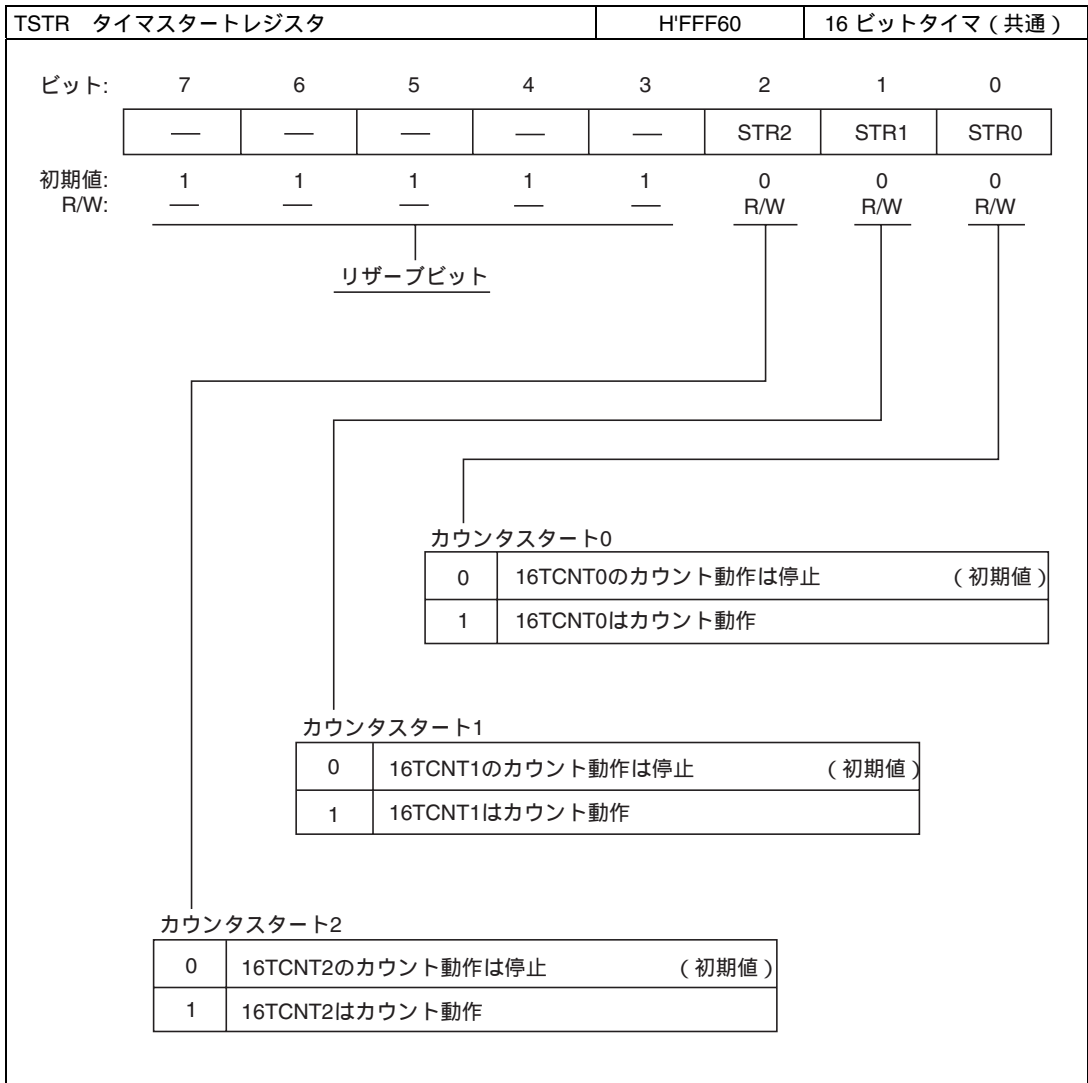
FLMCR1 フラッシュメモリコントロールレジスタ		H'EE030		フラッシュメモリ										
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0						
	FWE	SWE	ESU	PSU	EV	PV	E	P						
モード1-4、6	{初期値: 0 R/W: R}	{初期値: 0 R/W: R}	{初期値: 0 R/W: R}	{初期値: 0 R/W: R}	{初期値: 0 R/W: R}	{初期値: 0 R/W: R}	{初期値: 0 R/W: R}	{初期値: 0 R/W: R}						
モード5、7	{初期値: 1/0 R/W: R}	{初期値: 0 R/W: R/W}	{初期値: 0 R/W: R/W}	{初期値: 0 R/W: R/W}	{初期値: 0 R/W: R/W}	{初期値: 0 R/W: R/W}	{初期値: 0 R/W: R/W}	{初期値: 0 R/W: R/W}						
								プログラムモード <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>プログラムモードを解除 (初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>プログラムモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1、PSU=1のとき</td> </tr> </table>	0	プログラムモードを解除 (初期値)	1	プログラムモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1、PSU=1のとき		
0	プログラムモードを解除 (初期値)													
1	プログラムモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1、PSU=1のとき													
								イレースモード <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>イレースモードを解除 (初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>イレースモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1、ESU=1のとき</td> </tr> </table>	0	イレースモードを解除 (初期値)	1	イレースモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1、ESU=1のとき		
0	イレースモードを解除 (初期値)													
1	イレースモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1、ESU=1のとき													
								プログラムベリファイモード <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>プログラムベリファイモードを解除 (初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>プログラムベリファイモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき</td> </tr> </table>	0	プログラムベリファイモードを解除 (初期値)	1	プログラムベリファイモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき		
0	プログラムベリファイモードを解除 (初期値)													
1	プログラムベリファイモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき													
								イレースベリファイモード <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>イレースベリファイモードを解除 (初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>イレースベリファイモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき</td> </tr> </table>	0	イレースベリファイモードを解除 (初期値)	1	イレースベリファイモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき		
0	イレースベリファイモードを解除 (初期値)													
1	イレースベリファイモードに遷移 [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき													
								プログラムセットアップ <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>プログラムセットアップ解除 (初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>プログラムセットアップ [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき</td> </tr> </table>	0	プログラムセットアップ解除 (初期値)	1	プログラムセットアップ [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき		
0	プログラムセットアップ解除 (初期値)													
1	プログラムセットアップ [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき													
								イレースセットアップ <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>イレースセットアップ解除 (初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>イレースセットアップ [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき</td> </tr> </table>	0	イレースセットアップ解除 (初期値)	1	イレースセットアップ [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき		
0	イレースセットアップ解除 (初期値)													
1	イレースセットアップ [セット条件] FWE=1、SWE=1のとき													
								ソフトウェアライトイネーブルビット <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>書き込み / 消去無効 (初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>書き込み / 消去有効 [セット条件] FWE=1のとき</td> </tr> </table>	0	書き込み / 消去無効 (初期値)	1	書き込み / 消去有効 [セット条件] FWE=1のとき		
0	書き込み / 消去無効 (初期値)													
1	書き込み / 消去有効 [セット条件] FWE=1のとき													
								フラッシュライトイネーブルビット <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>FWE端子にLowレベルが入力されているとき (ハードウェアプロテクト状態)*</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>FWE端子にHighレベルが入力されているとき</td> </tr> </table>	0	FWE端子にLowレベルが入力されているとき (ハードウェアプロテクト状態)*	1	FWE端子にHighレベルが入力されているとき		
0	FWE端子にLowレベルが入力されているとき (ハードウェアプロテクト状態)*													
1	FWE端子にHighレベルが入力されているとき													
								【注】* モード6ではFWE端子はLowレベル固定してください。						
								<table border="1"> <tr> <td>H8/3024F-ZTAT マスク品</td> <td>本レジスタあり (FLMCR1)</td> </tr> <tr> <td>H8/3026F-ZTAT マスク品</td> <td></td> </tr> <tr> <td>H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品</td> <td>本レジスタなし</td> </tr> </table>	H8/3024F-ZTAT マスク品	本レジスタあり (FLMCR1)	H8/3026F-ZTAT マスク品		H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品	本レジスタなし
H8/3024F-ZTAT マスク品	本レジスタあり (FLMCR1)													
H8/3026F-ZTAT マスク品														
H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品	本レジスタなし													

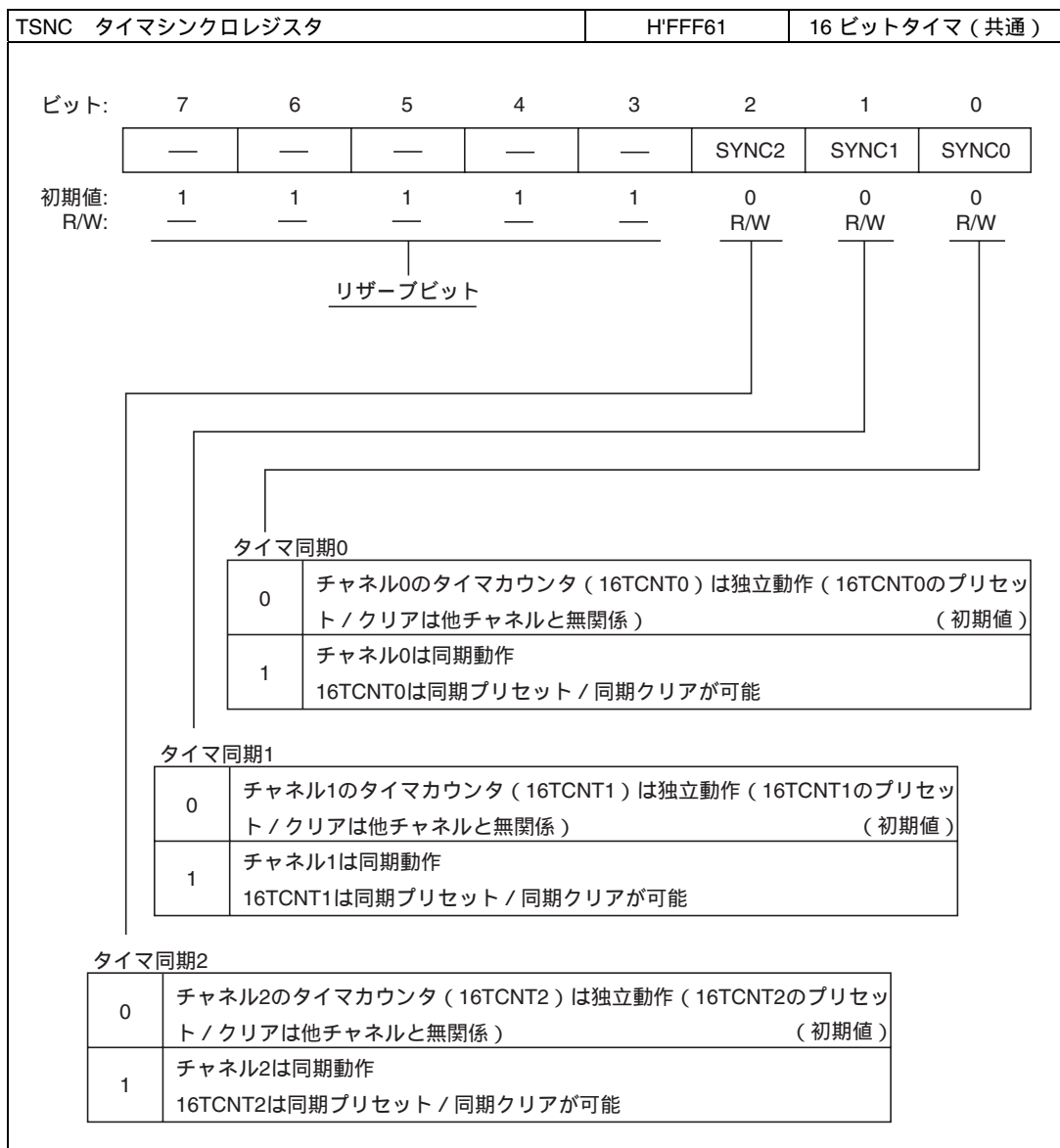
FLMCR2 フラッシュメモリコントロールレジスタ 2		H'EE031	フラッシュメモリ											
ビット:	7 6 5 4 3 2 1 0													
	FLER													
初期値:	0 0 0 0 0 0 0 0													
R/W:	R													
	フラッシュメモリエラー		リザーブビット											
	<table border="1"> <tr> <td>H8/3024F-ZTAT マスク品</td> <td rowspan="2">本レジスタあり</td> </tr> <tr> <td>H8/3026F-ZTAT マスク品</td> </tr> <tr> <td>H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品</td> <td>本レジスタなし</td> </tr> </table>		H8/3024F-ZTAT マスク品	本レジスタあり	H8/3026F-ZTAT マスク品	H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品	本レジスタなし	【注】 FLMCR2へのライトは禁止されています。						
H8/3024F-ZTAT マスク品	本レジスタあり													
H8/3026F-ZTAT マスク品														
H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品	本レジスタなし													
EBR (EBR1) 消去ブロック指定レジスタ		H'EE032	フラッシュメモリ											
ビット:	7 6 5 4 3 2 1 0													
	EB7	EB6	EB5	EB4	EB3	EB2	EB1	EB0						
モード1~4, 6	初期値:	0	0	0	0	0	0	0						
	R/W:	R	R	R	R	R	R	R						
モード5, 7	初期値:	0	0	0	0	0	0	0						
	R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W						
	ブロック7~0													
	0	EB7~EB0ブロックを選択していないとき (初期値)												
	1	EB7~EB0ブロックを選択しているとき												
	【注】 EBRのビットは、消去する時以外はH'00にしてください。 ライトは無効です。 モード6のときには、本レジスタに1をセットすることはできません。													
	<table border="1"> <tr> <td>H8/3024 F-ZTAT マスク品</td> <td>本レジスタあり</td> </tr> <tr> <td>H8/3026 F-ZTAT マスク品</td> <td>本レジスタあり (EBR1)</td> </tr> <tr> <td>H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品</td> <td>本レジスタなし</td> </tr> </table>		H8/3024 F-ZTAT マスク品	本レジスタあり	H8/3026 F-ZTAT マスク品	本レジスタあり (EBR1)	H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品	本レジスタなし						
H8/3024 F-ZTAT マスク品	本レジスタあり													
H8/3026 F-ZTAT マスク品	本レジスタあり (EBR1)													
H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品	本レジスタなし													

EBR2 消去ブロック指定レジスタ 2				H'EE033			フラッシュメモリ							
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0						
					EB11	EB10	EB9	EB8						
モード1~4、6 初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0						
R/W:	R	R	R	R	R	R	R	R						
モード5、7 初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0						
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W						
ブロック11~8 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>EB11~EB8ブロックを選択していないとき (初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>EB11~EB8ブロックを選択しているとき</td> </tr> </table>									0	EB11~EB8ブロックを選択していないとき (初期値)	1	EB11~EB8ブロックを選択しているとき		
0	EB11~EB8ブロックを選択していないとき (初期値)													
1	EB11~EB8ブロックを選択しているとき													
<p>【注】 EBRのビットは、消去する時以外はH'00にしてください。 モード6のときには、本レジスタに1をセットすることはできません。</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>H8/3024 F-ZTAT マスク品</td> <td>本レジスタなし</td> </tr> <tr> <td>H8/3026 F-ZTAT マスク品</td> <td>本レジスタあり</td> </tr> <tr> <td>H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品</td> <td>本レジスタなし</td> </tr> </table>									H8/3024 F-ZTAT マスク品	本レジスタなし	H8/3026 F-ZTAT マスク品	本レジスタあり	H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品	本レジスタなし
H8/3024 F-ZTAT マスク品	本レジスタなし													
H8/3026 F-ZTAT マスク品	本レジスタあり													
H8/3024マスクROM品、 H8/3026マスクROM品	本レジスタなし													
P4PCR ポート4入力プルアップMOSコントロールレジスタ				H'EE03E			ポート4							
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0						
	P47PCR	P46PCR	P45PCR	P44PCR	P43PCR	P42PCR	P41PCR	P40PCR						
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0						
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W						
ポート4入力プルアップMOSコントロール7~0 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力プルアップMOSはOFF</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>入力プルアップMOSはON</td> </tr> </table> <p>P4DDRを0に指定したとき (入力ポートに指定)</p>									0	入力プルアップMOSはOFF	1	入力プルアップMOSはON		
0	入力プルアップMOSはOFF													
1	入力プルアップMOSはON													

P5PCR ポート5入力プルアップMOSコントロールレジスタ					H'EE03F			ポート5				
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0				
	—	—	—	—	P5 ₃ PCR	P5 ₂ PCR	P5 ₁ PCR	P5 ₀ PCR				
初期値:	1	1	1	1	0	0	0	0				
R/W:	—	—	—	—	R/W	R/W	R/W	R/W				
ポート5入力プルアップMOSコントロール3~0 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>0</td> <td>入力プルアップMOSはOFF</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>入力プルアップMOSはON</td> </tr> </table> P5DDRを0に指定したとき（入力ポートに指定）									0	入力プルアップMOSはOFF	1	入力プルアップMOSはON
0	入力プルアップMOSはOFF											
1	入力プルアップMOSはON											
RAMCR RAMコントロールレジスタ					H'EE077			フラッシュメモリ				
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0				
					RAMS	RAM2	RAM1					
モード1~4 {	初期値:	1	1	1	1	0	0	0	1			
	R/W:					R	R	R				
モード5~7 {	初期値:	1	1	1	1	0	0	0	1			
	R/W:					R/W*	R/W*	R/W*				
リザーブビット												
RAMセレクト、RAM2、1												
ビット3	ビット2	ビット1	RAMエリア			RAMエミュレーション状態						
RAMS	RAM2	RAM1										
0	0/1	0/1	H'FFF000 ~ H'FFF3FF			エミュレーションなし						
1	0	0	H'000000 ~ H'0003FF			写像RAM						
		1	H'000400 ~ H'0007FF									
	1	0	H'000800 ~ H'000BFF									
		1	H'000C00 ~ H'000FFF									
【注】* モード6（シングルチップノーマルモード）では、RAMによるフラッシュメモリのエミュレーションはサポートしていませんので、ライトは可能ですが、1をセットしないでください。												
H8/3024 F-ZTAT マスク品					本レジスタあり							
H8/3026 F-ZTAT マスク品					本レジスタあり（ビット仕様は下記）							
H8/3024 マスクROM品、					本レジスタなし							
H8/3026 マスクROM品												

RAMCR (H8/3026F-ZTAT) RAM コントロールレジスタ		H'EE077		フラッシュメモリ					
ビット:		7	6	5	4	3	2	1	0
						RAMS	RAM2	RAM1	RAM0
モード1~4	初期値:	1	1	1	1	0	0	0	0
	R/W:					R	R	R	R
モード5~7	初期値:	1	1	1	1	0	0	0	0
	R/W:					R/W	R/W	R/W	R/W
						リザーブビット			





TMDR タイマモードレジスタ				H'FFF62		16ビットタイマ(共通)		
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	MDF	FDIR	—	—	PWM2	PWM1	PWM0
初期値:	1	0	0	1	1	0	0	0
R/W:	—	R/W	R/W	—	—	R/W	R/W	R/W

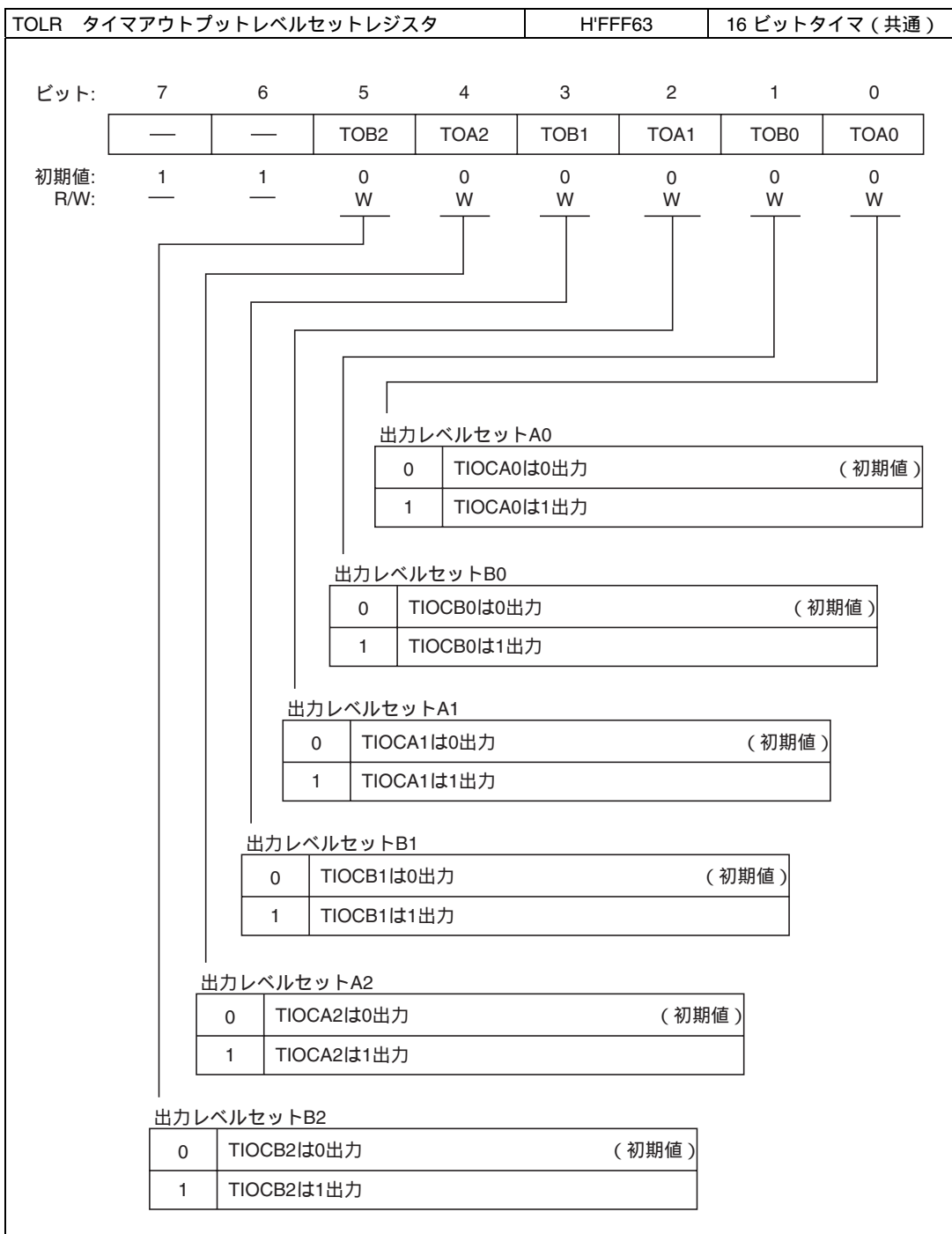
0	チャンネル0は通常動作	(初期値)
1	チャンネル0はPWMモード	

0	チャンネル1は通常動作	(初期値)
1	チャンネル1はPWMモード	

0	チャンネル2は通常動作	(初期値)
1	チャンネル2はPWMモード	

0	TISRCのOVFフラグは、16TCNT2がオーバフローまたはアンダフローしたときに1にセット	(初期値)
1	TISRCのOVFフラグは、16TCNT2がオーバフローしたときに1にセット	

0	チャンネル2は通常動作	(初期値)
1	チャンネル2は位相計数モード	



TISRA	タイミンタラプトステータスレジスタ A	H'FFF64	16 ビットタイム (共通)																																									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0																																				
	—	IMIEA2	IMIEA1	IMIEA0	—	IMFA2	IMFA1	IMFA0																																				
初期値:	1	0	0	0	1	0	0	0																																				
R/W:	—	R/W	R/W	R/W	—	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*																																				
<p>インプットキャプチャ/コンペアマッチフラグA0</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>[クリア条件] IMFA0 = 1の状態、IMFA0フラグをリードした後、IMFA0フラグに0をライトしたとき</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>[セット条件] (1) GRA0がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT0 = GRA0になったとき (2) GRA0がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT0の値がGRA0に転送されたとき</td> <td></td> </tr> </table> <p>インプットキャプチャ/コンペアマッチフラグA1</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>[クリア条件] IMFA1 = 1の状態、IMFA1フラグをリードした後、IMFA1フラグに0をライトしたとき</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>[セット条件] (1) GRA1がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT1 = GRA1になったとき (2) GRA1がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT1の値がGRA1に転送されたとき</td> <td></td> </tr> </table> <p>インプットキャプチャ/コンペアマッチフラグA2</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>[クリア条件] IMFA2 = 1の状態、IMFA2フラグをリードした後、IMFA2フラグに0をライトしたとき</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>[セット条件] (1) GRA2がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT2 = GRA2になったとき (2) GRA2がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT2の値がGRA2に転送されたとき</td> <td></td> </tr> </table> <p>インプットキャプチャ/コンペアマッチインタラプトイネーブルA0</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>IMFA0フラグによる割り込み (IMIA0) 要求を禁止</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>IMFA0フラグによる割り込み (IMIA0) 要求を許可</td> <td></td> </tr> </table> <p>インプットキャプチャ/コンペアマッチインタラプトイネーブルA1</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>IMFA1フラグによる割り込み (IMIA1) 要求を禁止</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>IMFA1フラグによる割り込み (IMIA1) 要求を許可</td> <td></td> </tr> </table> <p>インプットキャプチャ/コンペアマッチインタラプトイネーブルA2</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>IMFA2フラグによる割り込み (IMIA2) 要求を禁止</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>IMFA2フラグによる割り込み (IMIA2) 要求を許可</td> <td></td> </tr> </table>									0	[クリア条件] IMFA0 = 1の状態、IMFA0フラグをリードした後、IMFA0フラグに0をライトしたとき	(初期値)	1	[セット条件] (1) GRA0がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT0 = GRA0になったとき (2) GRA0がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT0の値がGRA0に転送されたとき		0	[クリア条件] IMFA1 = 1の状態、IMFA1フラグをリードした後、IMFA1フラグに0をライトしたとき	(初期値)	1	[セット条件] (1) GRA1がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT1 = GRA1になったとき (2) GRA1がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT1の値がGRA1に転送されたとき		0	[クリア条件] IMFA2 = 1の状態、IMFA2フラグをリードした後、IMFA2フラグに0をライトしたとき	(初期値)	1	[セット条件] (1) GRA2がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT2 = GRA2になったとき (2) GRA2がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT2の値がGRA2に転送されたとき		0	IMFA0フラグによる割り込み (IMIA0) 要求を禁止	(初期値)	1	IMFA0フラグによる割り込み (IMIA0) 要求を許可		0	IMFA1フラグによる割り込み (IMIA1) 要求を禁止	(初期値)	1	IMFA1フラグによる割り込み (IMIA1) 要求を許可		0	IMFA2フラグによる割り込み (IMIA2) 要求を禁止	(初期値)	1	IMFA2フラグによる割り込み (IMIA2) 要求を許可	
0	[クリア条件] IMFA0 = 1の状態、IMFA0フラグをリードした後、IMFA0フラグに0をライトしたとき	(初期値)																																										
1	[セット条件] (1) GRA0がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT0 = GRA0になったとき (2) GRA0がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT0の値がGRA0に転送されたとき																																											
0	[クリア条件] IMFA1 = 1の状態、IMFA1フラグをリードした後、IMFA1フラグに0をライトしたとき	(初期値)																																										
1	[セット条件] (1) GRA1がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT1 = GRA1になったとき (2) GRA1がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT1の値がGRA1に転送されたとき																																											
0	[クリア条件] IMFA2 = 1の状態、IMFA2フラグをリードした後、IMFA2フラグに0をライトしたとき	(初期値)																																										
1	[セット条件] (1) GRA2がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT2 = GRA2になったとき (2) GRA2がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT2の値がGRA2に転送されたとき																																											
0	IMFA0フラグによる割り込み (IMIA0) 要求を禁止	(初期値)																																										
1	IMFA0フラグによる割り込み (IMIA0) 要求を許可																																											
0	IMFA1フラグによる割り込み (IMIA1) 要求を禁止	(初期値)																																										
1	IMFA1フラグによる割り込み (IMIA1) 要求を許可																																											
0	IMFA2フラグによる割り込み (IMIA2) 要求を禁止	(初期値)																																										
1	IMFA2フラグによる割り込み (IMIA2) 要求を許可																																											
<p>【注】 * フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。</p>																																												

TISRB	タイムインタラプトステータスレジスタ B	H'FFF65	16ビットタイマ (共通)																																									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0																																				
	—	IMIEB2	IMIEB1	IMIEB0	—	IMFB2	IMFB1	IMFB0																																				
初期値:	1	0	0	0	1	0	0	0																																				
R/W:	—	R/W	R/W	R/W	—	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*																																				
<p>インプットキャプチャ / コンペアマッチフラグB0</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>[クリア条件] IMFB0 = 1の状態、IMFB0フラグをリードした後、IMFB0フラグに0をライトしたとき</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>[セット条件] (1) GRB0がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT0 = GRB0になったとき (2) GRB0がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT0の値がGRB0に転送されたとき</td> <td></td> </tr> </table> <p>インプットキャプチャ / コンペアマッチフラグB1</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>[クリア条件] IMFB1 = 1の状態、IMFB1フラグをリードした後、IMFB1フラグに0をライトしたとき</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>[セット条件] (1) GRB1がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT1 = GRB1になったとき (2) GRB1がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT1の値がGRB1に転送されたとき</td> <td></td> </tr> </table> <p>インプットキャプチャ / コンペアマッチフラグB2</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>[クリア条件] IMFB2 = 1の状態、IMFB2フラグをリードした後、IMFB2フラグに0をライトしたとき</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>[セット条件] (1) GRB2がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT2 = GRB2になったとき (2) GRB2がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT2の値がGRB2に転送されたとき</td> <td></td> </tr> </table> <p>インプットキャプチャ / コンペアマッチインタラプトイネーブルB0</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>IMFB0フラグによる割り込み (IMIB0) 要求を禁止</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>IMFB0フラグによる割り込み (IMIB0) 要求を許可</td> <td></td> </tr> </table> <p>インプットキャプチャ / コンペアマッチインタラプトイネーブルB1</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>IMFB1フラグによる割り込み (IMIB1) 要求を禁止</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>IMFB1フラグによる割り込み (IMIB1) 要求を許可</td> <td></td> </tr> </table> <p>インプットキャプチャ / コンペアマッチインタラプトイネーブルB2</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>IMFB2フラグによる割り込み (IMIB2) 要求を禁止</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>IMFB2フラグによる割り込み (IMIB2) 要求を許可</td> <td></td> </tr> </table>									0	[クリア条件] IMFB0 = 1の状態、IMFB0フラグをリードした後、IMFB0フラグに0をライトしたとき	(初期値)	1	[セット条件] (1) GRB0がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT0 = GRB0になったとき (2) GRB0がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT0の値がGRB0に転送されたとき		0	[クリア条件] IMFB1 = 1の状態、IMFB1フラグをリードした後、IMFB1フラグに0をライトしたとき	(初期値)	1	[セット条件] (1) GRB1がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT1 = GRB1になったとき (2) GRB1がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT1の値がGRB1に転送されたとき		0	[クリア条件] IMFB2 = 1の状態、IMFB2フラグをリードした後、IMFB2フラグに0をライトしたとき	(初期値)	1	[セット条件] (1) GRB2がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT2 = GRB2になったとき (2) GRB2がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT2の値がGRB2に転送されたとき		0	IMFB0フラグによる割り込み (IMIB0) 要求を禁止	(初期値)	1	IMFB0フラグによる割り込み (IMIB0) 要求を許可		0	IMFB1フラグによる割り込み (IMIB1) 要求を禁止	(初期値)	1	IMFB1フラグによる割り込み (IMIB1) 要求を許可		0	IMFB2フラグによる割り込み (IMIB2) 要求を禁止	(初期値)	1	IMFB2フラグによる割り込み (IMIB2) 要求を許可	
0	[クリア条件] IMFB0 = 1の状態、IMFB0フラグをリードした後、IMFB0フラグに0をライトしたとき	(初期値)																																										
1	[セット条件] (1) GRB0がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT0 = GRB0になったとき (2) GRB0がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT0の値がGRB0に転送されたとき																																											
0	[クリア条件] IMFB1 = 1の状態、IMFB1フラグをリードした後、IMFB1フラグに0をライトしたとき	(初期値)																																										
1	[セット条件] (1) GRB1がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT1 = GRB1になったとき (2) GRB1がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT1の値がGRB1に転送されたとき																																											
0	[クリア条件] IMFB2 = 1の状態、IMFB2フラグをリードした後、IMFB2フラグに0をライトしたとき	(初期値)																																										
1	[セット条件] (1) GRB2がアウトプットコンペアレジスタとして機能している場合、16TCNT2 = GRB2になったとき (2) GRB2がインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により16TCNT2の値がGRB2に転送されたとき																																											
0	IMFB0フラグによる割り込み (IMIB0) 要求を禁止	(初期値)																																										
1	IMFB0フラグによる割り込み (IMIB0) 要求を許可																																											
0	IMFB1フラグによる割り込み (IMIB1) 要求を禁止	(初期値)																																										
1	IMFB1フラグによる割り込み (IMIB1) 要求を許可																																											
0	IMFB2フラグによる割り込み (IMIB2) 要求を禁止	(初期値)																																										
1	IMFB2フラグによる割り込み (IMIB2) 要求を許可																																											
【注】 * フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。																																												

TISRC	タイミンタラプトステータスレジスタ C	H'FFF66	16 ビットタイマ (共通)																																									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0																																				
	—	OVIE2	OVIE1	OVIE0	—	OVF2	OVF1	OVF0																																				
初期値:	1	0	0	0	1	0	0	0																																				
R/W :	—	R/W	R/W	R/W	—	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*																																				
<p>オーバーフローフラグ0</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>[クリア条件] OVF0=1の状態、OVF0フラグをリードした後、OVF0フラグに0をライトしたとき</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>[セット条件] 16TCNT0の値がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) したとき</td> <td></td> </tr> </table> <p>オーバーフローフラグ1</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>[クリア条件] OVF1=1の状態、OVF1フラグをリードした後、OVF1フラグに0をライトしたとき</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>[セット条件] 16TCNT1の値がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) したとき</td> <td></td> </tr> </table> <p>オーバーフローフラグ2</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>[クリア条件] OVF2=1の状態、OVF2フラグをリードした後、OVF2フラグに0をライトしたとき</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>[セット条件] 16TCNT2の値がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) またはアンダフロー (H'0000 H'FFFF) したとき</td> <td></td> </tr> </table> <p>オーバーフローインタラプトイネーブル0</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>OVF0フラグによる割り込み (OVIO) 要求を禁止</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>OVF0フラグによる割り込み (OVIO) 要求を許可</td> <td></td> </tr> </table> <p>オーバーフローインタラプトイネーブル1</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>OVF1フラグによる割り込み (OV1) 要求を禁止</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>OVF1フラグによる割り込み (OV1) 要求を許可</td> <td></td> </tr> </table> <p>オーバーフローインタラプトイネーブル2</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>OVF2フラグによる割り込み (OV12) 要求を禁止</td> <td>(初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>OVF2フラグによる割り込み (OV12) 要求を許可</td> <td></td> </tr> </table>									0	[クリア条件] OVF0=1の状態、OVF0フラグをリードした後、OVF0フラグに0をライトしたとき	(初期値)	1	[セット条件] 16TCNT0の値がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) したとき		0	[クリア条件] OVF1=1の状態、OVF1フラグをリードした後、OVF1フラグに0をライトしたとき	(初期値)	1	[セット条件] 16TCNT1の値がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) したとき		0	[クリア条件] OVF2=1の状態、OVF2フラグをリードした後、OVF2フラグに0をライトしたとき	(初期値)	1	[セット条件] 16TCNT2の値がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) またはアンダフロー (H'0000 H'FFFF) したとき		0	OVF0フラグによる割り込み (OVIO) 要求を禁止	(初期値)	1	OVF0フラグによる割り込み (OVIO) 要求を許可		0	OVF1フラグによる割り込み (OV1) 要求を禁止	(初期値)	1	OVF1フラグによる割り込み (OV1) 要求を許可		0	OVF2フラグによる割り込み (OV12) 要求を禁止	(初期値)	1	OVF2フラグによる割り込み (OV12) 要求を許可	
0	[クリア条件] OVF0=1の状態、OVF0フラグをリードした後、OVF0フラグに0をライトしたとき	(初期値)																																										
1	[セット条件] 16TCNT0の値がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) したとき																																											
0	[クリア条件] OVF1=1の状態、OVF1フラグをリードした後、OVF1フラグに0をライトしたとき	(初期値)																																										
1	[セット条件] 16TCNT1の値がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) したとき																																											
0	[クリア条件] OVF2=1の状態、OVF2フラグをリードした後、OVF2フラグに0をライトしたとき	(初期値)																																										
1	[セット条件] 16TCNT2の値がオーバーフロー (H'FFFF H'0000) またはアンダフロー (H'0000 H'FFFF) したとき																																											
0	OVF0フラグによる割り込み (OVIO) 要求を禁止	(初期値)																																										
1	OVF0フラグによる割り込み (OVIO) 要求を許可																																											
0	OVF1フラグによる割り込み (OV1) 要求を禁止	(初期値)																																										
1	OVF1フラグによる割り込み (OV1) 要求を許可																																											
0	OVF2フラグによる割り込み (OV12) 要求を禁止	(初期値)																																										
1	OVF2フラグによる割り込み (OV12) 要求を許可																																											
<p>【注】 * フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。</p>																																												

16TCR0 タイマコントロールレジスタ 0	H'FFF68	16ビットタイマチャンネル 0																																																																			
ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0																																																													
	—	CCLR1	CCLR0	CKEG1	CKEG0	TPSC2	TPSC1	TPSC0																																																													
初期値 :	1	0	0	0	0	0	0	0																																																													
R/W :	—	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W																																																													
<p>タイマプリスケラ2~0</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ビット2</th> <th>ビット1</th> <th>ビット0</th> <th>説明</th> </tr> <tr> <th>TPSC2</th> <th>TPSC1</th> <th>TPSC0</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>内部クロック : でカウント (初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>内部クロック : /2でカウント</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>内部クロック : /4でカウント</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>内部クロック : /8でカウント</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">1</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>外部クロックA : TCLKA端子入力でカウント</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>外部クロックB : TCLKB端子入力でカウント</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>外部クロックC : TCLKC端子入力でカウント</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>外部クロックD : TCLKD端子入力でカウント</td> </tr> </tbody> </table> <p>クロックエッジ1、0</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ビット4</th> <th>ビット3</th> <th>説明</th> </tr> <tr> <th>CKEG1</th> <th>CKEG0</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>立ち上がりエッジでカウント (初期値)</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>立ち下がりエッジでカウント</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>—</td> <td>立ち上がり立ち下がりエッジの両エッジでカウント</td> </tr> </tbody> </table> <p>カウンタクリア1、0</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ビット6</th> <th>ビット5</th> <th>説明</th> </tr> <tr> <th>CCLR1</th> <th>CCLR0</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>16TCNTのクリア禁止 (初期値)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>GRAのコンペアマッチ/インプットキャプチャで16TCNTをクリア</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>GRBのコンペアマッチ/インプットキャプチャで16TCNTをクリア</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>同期クリア。同期動作をしている他のタイマのカウンタクリアに同期して16TCNTをクリア</td> </tr> </tbody> </table>									ビット2	ビット1	ビット0	説明	TPSC2	TPSC1	TPSC0		0	0	0	内部クロック : でカウント (初期値)	1	内部クロック : /2でカウント	1	0	内部クロック : /4でカウント	1	内部クロック : /8でカウント	1	0	0	外部クロックA : TCLKA端子入力でカウント	1	外部クロックB : TCLKB端子入力でカウント	1	0	外部クロックC : TCLKC端子入力でカウント	1	外部クロックD : TCLKD端子入力でカウント	ビット4	ビット3	説明	CKEG1	CKEG0		0	0	立ち上がりエッジでカウント (初期値)	0	1	立ち下がりエッジでカウント	1	—	立ち上がり立ち下がりエッジの両エッジでカウント	ビット6	ビット5	説明	CCLR1	CCLR0		0	0	16TCNTのクリア禁止 (初期値)	1	GRAのコンペアマッチ/インプットキャプチャで16TCNTをクリア	1	0	GRBのコンペアマッチ/インプットキャプチャで16TCNTをクリア	1	同期クリア。同期動作をしている他のタイマのカウンタクリアに同期して16TCNTをクリア
ビット2	ビット1	ビット0	説明																																																																		
TPSC2	TPSC1	TPSC0																																																																			
0	0	0	内部クロック : でカウント (初期値)																																																																		
		1	内部クロック : /2でカウント																																																																		
	1	0	内部クロック : /4でカウント																																																																		
		1	内部クロック : /8でカウント																																																																		
1	0	0	外部クロックA : TCLKA端子入力でカウント																																																																		
		1	外部クロックB : TCLKB端子入力でカウント																																																																		
	1	0	外部クロックC : TCLKC端子入力でカウント																																																																		
		1	外部クロックD : TCLKD端子入力でカウント																																																																		
ビット4	ビット3	説明																																																																			
CKEG1	CKEG0																																																																				
0	0	立ち上がりエッジでカウント (初期値)																																																																			
0	1	立ち下がりエッジでカウント																																																																			
1	—	立ち上がり立ち下がりエッジの両エッジでカウント																																																																			
ビット6	ビット5	説明																																																																			
CCLR1	CCLR0																																																																				
0	0	16TCNTのクリア禁止 (初期値)																																																																			
	1	GRAのコンペアマッチ/インプットキャプチャで16TCNTをクリア																																																																			
1	0	GRBのコンペアマッチ/インプットキャプチャで16TCNTをクリア																																																																			
	1	同期クリア。同期動作をしている他のタイマのカウンタクリアに同期して16TCNTをクリア																																																																			

TIOR0 タイマ I/O コントロールレジスタ 0					H'FFF69		16 ビットタイマチャンネル 0	
ビット :	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	IOB2	IOB1	IOB0	—	IOA2	IOA1	IOA0
初期値 :	1	0	0	0	1	0	0	0
R/W :	—	R/W	R/W	R/W	—	R/W	R/W	R/W

I/OコントロールA2~0

ビット2	ビット1	ビット0	説明	
IOA2	IOA1	IOA0		
0	0	0	GRAはアウトプット コンペアレジスタ	コンペアマッチによる端子出力禁止 (初期値)
		1		GRAのコンペアマッチで0出力
	1	0		GRAのコンペアマッチで1出力
		1		GRAのコンペアマッチでトグル出力 (チャンネル2のみ1出力)
1	0	0	GRAはインプット キャプチャレジスタ	立ち上がりエッジでGRAヘインプットキャプチャ
		1		立ち下がりエッジでGRAヘインプットキャプチャ
	1	0		立ち上がり / 立ち下がりエッジの両エッジでイン プットキャプチャ
		1		

I/OコントロールB2~0

ビット6	ビット5	ビット4	説明	
IOB2	IOB1	IOB0		
0	0	0	GRBはアウトプット コンペアレジスタ	コンペアマッチによる端子出力禁止 (初期値)
		1		GRBのコンペアマッチで0出力
	1	0		GRBのコンペアマッチで1出力
		1		GRBのコンペアマッチでトグル出力 (チャンネル2のみ1出力)
1	0	0	GRBはインプット キャプチャレジスタ	立ち上がりエッジでGRBヘインプットキャプチャ
		1		立ち下がりエッジでGRBヘインプットキャプチャ
	1	0		立ち上がり / 立ち下がりエッジの両エッジでイン プットキャプチャ
		1		

16TCNT0H、L タイマカウンタ 0H、L	H'FFF6A H'FFF6B	16 ビットタイマチャネル 0																
<p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> </table> <p>初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p> <p style="text-align: center;">↑</p> <p style="text-align: center;">アップカウンタ</p>																		
GRA0H、L ジェネラルレジスタ A0 H、L	H'FFF6C H'FFF6D	16 ビットタイマチャネル 0																
<p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> </table> <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p> <p style="text-align: center;">↑</p> <p style="text-align: center;">アウトプットコンペア/インプットキャプチャ兼用レジスタ</p>																		
GRB0H、L ジェネラルレジスタ B0 H、L	H'FFF6E H'FFF6F	16 ビットタイマチャネル 0																
<p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> </table> <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p> <p style="text-align: center;">↑</p> <p style="text-align: center;">アウトプットコンペア/インプットキャプチャ兼用レジスタ</p>																		
16TCR1 タイマコントロールレジスタ 1	H'FFF70	16 ビットタイマチャネル 1																
<p>ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>—</td> <td>CCLR1</td> <td>CCLR0</td> <td>CKEG1</td> <td>CKEG0</td> <td>TPSC2</td> <td>TPSC1</td> <td>TPSC0</td> </tr> </table> <p>初期値: 1 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>R/W: — R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p> <p>機能は16ビットタイマチャネル0と同じです。</p>			—	CCLR1	CCLR0	CKEG1	CKEG0	TPSC2	TPSC1	TPSC0								
—	CCLR1	CCLR0	CKEG1	CKEG0	TPSC2	TPSC1	TPSC0											

TIOR1 タイマ I/O コントロールレジスタ 1	H'FFF71	16 ビットタイマチャンネル 1																
<p>ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 12.5%;"></td> <td style="width: 12.5%;">IOB2</td> <td style="width: 12.5%;">IOB1</td> <td style="width: 12.5%;">IOB0</td> <td style="width: 12.5%;"></td> <td style="width: 12.5%;">IOA2</td> <td style="width: 12.5%;">IOA1</td> <td style="width: 12.5%;">IOA0</td> </tr> </table> <p>初期値: 1 0 0 0 1 0 0 0</p> <p>R/W: ———— R/W R/W R/W ———— R/W R/W R/W</p> <p>機能は16ビットタイマチャンネル0と同じです。</p>				IOB2	IOB1	IOB0		IOA2	IOA1	IOA0								
	IOB2	IOB1	IOB0		IOA2	IOA1	IOA0											
16TCNT1H、L タイマカウンタ 1H、L	H'FFF72 H'FFF73	16 ビットタイマチャンネル 1																
<p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td> </tr> </table> <p>初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p> <p>機能は16ビットタイマチャンネル0と同じです。</p>																		
GRA1H、L ジェネラルレジスタ A1 H、L	H'FFF74 H'FFF75	16 ビットタイマチャンネル 1																
<p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td> </tr> </table> <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p> <p>機能は16ビットタイマチャンネル0と同じです。</p>																		
GRB1H、L ジェネラルレジスタ B1 H、L	H'FFF76 H'FFF77	16 ビットタイマチャンネル 1																
<p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td> </tr> </table> <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p> <p>機能は16ビットタイマチャンネル0と同じです。</p>																		

16TCR2 タイマコントロールレジスタ 2	H'FFF78	16 ビットタイマチャンネル 2
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <div style="display: flex; justify-content: space-around; border: 1px solid black; padding: 2px;"> ——— CCLR1 CCLR0 CKEG1 CKEG0 TPSC2 TPSC1 TPSC0 </div> 初期値: 1 0 0 0 0 0 0 0 R/W: —— R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W 機能は16ビットタイマチャンネル0と同じです。 【注】 チャンネル2を位相計数モードに設定したとき、16TCR2のCKEG1、CKEG0ビットおよびTPSC2～TPSC0ビットの設定は無効となります。		
TIOR2 タイマ I/O コントロールレジスタ 2	H'FFF79	16 ビットタイマチャンネル 2
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <div style="display: flex; justify-content: space-around; border: 1px solid black; padding: 2px;"> ——— IOB2 IOB1 IOB0 ——— IOA2 IOA1 IOA0 </div> 初期値: 1 0 0 0 1 0 0 0 R/W: —— R/W R/W R/W —— R/W R/W R/W 機能は16ビットタイマチャンネル0と同じです。		
16TCNT2H、L タイマカウンタ 2H、L	H'FFF7A、H'FFF7B	16 ビットタイマチャンネル 2
ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 <div style="display: flex; justify-content: space-around; border: 1px solid black; padding: 2px;"> </div> 初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W <div style="text-align: center;"> ↑ 位相計数モード時：アップ/ダウンカウンタ その他のモード時：アップカウンタ </div>		
GRA2H、L ジェネラルレジスタ A2 H、L	H'FFF7C、H'FFF7D	16 ビットタイマチャンネル 2
ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 <div style="display: flex; justify-content: space-around; border: 1px solid black; padding: 2px;"> </div> 初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W 機能は16ビットタイマチャンネル0と同じです。		

GRB2H、L ジェネラルレジスタ B2 H、L	H'FFF7E、H'FFF7F	16 ビットタイマチャンネル 2																
<p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td><td style="width: 20px;"> </td> </tr> </table> <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p> <p>機能は16ビットタイマチャンネル0と同じです。</p>																		

8TCR0 タイマコントロールレジスタ 0	H'FFF80	8ビットタイマチャンネル 0
8TCR1 タイマコントロールレジスタ 1	H'FFF81	8ビットタイマチャンネル 1

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

クロックセレクト2~0		
0	0 0	クロック入力を禁止
	0 1	内部クロック： / 8立ち上がりエッジでカウント
	1 0	内部クロック： / 64立ち上がりエッジでカウント
	1 1	内部クロック： / 8192立ち上がりエッジでカウント
1	0 0	チャンネル0の場合： 8TCNT1のオーバーフロー信号で カウント* チャンネル1の場合： 8TCNT0のコンペアマッチAで カウント*
	0 1	外部クロック：立ち下がりエッジでカウント
	1 0	外部クロック：立ち上がりエッジでカウント
	1 1	外部クロック：立ち上がり / 立ち下 がり両エッジでカウント

【注】* チャンネル0のクロック入力を8TCNT1のオーバーフロー信号とし、チャンネル1のクロック入力を8TCNT0のコンペアマッチ信号とすると、カウントアップクロックが発生しません。この設定は行わないでください。

カウンタクリア1、0

0	0	クリアを禁止
	1	コンペアマッチAによりクリア
1	0	コンペアマッチB / インพุットキャプチャBによりクリア
	1	インพุットキャプチャBによりクリア

タイマオーバーフローインタラプトイネーブル

0	OVFによる割り込み要求 (OVI) を禁止
1	OVFによる割り込み要求 (OVI) を許可

コンペアマッチインタラプトイネーブルA

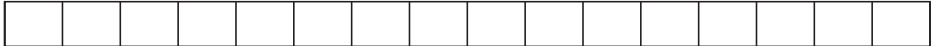


0	CMFAによる割り込み要求 (CMIA) を禁止
1	CMFAによる割り込み要求 (CMIA) を許可

コンペアマッチインタラプトイネーブルB



0	CMFBによる割り込み要求 (CMIB) を禁止
1	CMFBによる割り込み要求 (CMIB) を許可

8TCSR0 タイマコントロール/ステータスレジスタ 0	H'FFF82	8ビットタイマチャネル 0																																																																																													
<p>ビット:</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">7</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">5</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">0</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">CMFB</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">CMFA</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">OVF</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ADTE</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">OIS3</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">OIS2</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">OS1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">OS0</td> </tr> </table> <p>初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>R/W: R/(W)*1 R/(W)*1 R/(W)*1 R/W R/W R/W R/W</p> <div style="margin-top: 20px;"> <p style="text-align: center;">アウトプットセレクトA1、0</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th>ビット1</th> <th>ビット0</th> <th>説明</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>OS1</th> <th>OS0</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>コンペアマッチAで変化しない</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td>コンペアマッチAで0出力</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td>コンペアマッチAで1出力</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td>コンペアマッチAごとに反転出力 (トグル出力)</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">アウトプット/インプットキャプチャエッジセレクトB3、2</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>8TCSR1のICE</th> <th>ビット3 OIS3</th> <th>ビット2 OIS2</th> <th>説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;">0</td> <td rowspan="2" style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>コンペアマッチBで変化しない</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>コンペアマッチBで0出力</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>コンペアマッチBで1出力</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>コンペアマッチBごとに反転出力 (トグル出力)</td> </tr> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center;">1</td> <td rowspan="2" style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>立ち上がりエッジでTCORBにインプットキャプチャ</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>立ち下がりエッジでTCORBにインプットキャプチャ</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBにインプットキャプチャ</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">A/Dトリガインネブル</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>TRGE*2</th> <th>ビット4 ADTE</th> <th>説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>コンペアマッチAまたは外部トリガによるA/D変換開始要求を禁止</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>コンペアマッチAまたは外部トリガによるA/D変換開始要求を禁止</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>外部トリガによるA/D変換開始要求を許可</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>コンペアマッチAによるA/D変換開始要求を許可</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">タイマオーバーフローフラグ</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td>{ クリア条件 } OVF = 1の状態、OVFをリードした後、OVFに0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>{ セット条件 } 8TCNTがH'FF H'00になったとき</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">コンペアマッチフラグA</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td>{ クリア条件 } CMFA = 1の状態、CMFAをリードした後、CMFAに0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>{ セット条件 } 8TCNT = TCORAになったとき</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">コンペアマッチ/インプットキャプチャフラグB</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td>{ クリア条件 } CMFB = 1の状態、CMFBをリードした後、CMFBに0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>{ セット条件 } (1) 8TCNT = TCORBになったとき (2) TCORBがインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により8TCNT値がTCORBに転送されたとき</td> </tr> </tbody> </table> </div>			7	6	5	4	3	2	1	0	CMFB	CMFA	OVF	ADTE	OIS3	OIS2	OS1	OS0			ビット1	ビット0	説明			OS1	OS0		0	0	0	0	コンペアマッチAで変化しない	1	0	1	コンペアマッチAで0出力	1	0	0	1	コンペアマッチAで1出力	1	1	1	コンペアマッチAごとに反転出力 (トグル出力)	8TCSR1のICE	ビット3 OIS3	ビット2 OIS2	説明	0	0	0	コンペアマッチBで変化しない	1	コンペアマッチBで0出力	1	0	コンペアマッチBで1出力	1	コンペアマッチBごとに反転出力 (トグル出力)	1	0	0	立ち上がりエッジでTCORBにインプットキャプチャ	1	立ち下がりエッジでTCORBにインプットキャプチャ	1	0	立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBにインプットキャプチャ	TRGE*2	ビット4 ADTE	説明	0	0	コンペアマッチAまたは外部トリガによるA/D変換開始要求を禁止	1	コンペアマッチAまたは外部トリガによるA/D変換開始要求を禁止	1	0	外部トリガによるA/D変換開始要求を許可	1	コンペアマッチAによるA/D変換開始要求を許可	0	{ クリア条件 } OVF = 1の状態、OVFをリードした後、OVFに0をライトしたとき	1	{ セット条件 } 8TCNTがH'FF H'00になったとき	0	{ クリア条件 } CMFA = 1の状態、CMFAをリードした後、CMFAに0をライトしたとき	1	{ セット条件 } 8TCNT = TCORAになったとき	0	{ クリア条件 } CMFB = 1の状態、CMFBをリードした後、CMFBに0をライトしたとき	1	{ セット条件 } (1) 8TCNT = TCORBになったとき (2) TCORBがインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により8TCNT値がTCORBに転送されたとき
7	6	5	4	3	2	1	0																																																																																								
CMFB	CMFA	OVF	ADTE	OIS3	OIS2	OS1	OS0																																																																																								
		ビット1	ビット0	説明																																																																																											
		OS1	OS0																																																																																												
0	0	0	0	コンペアマッチAで変化しない																																																																																											
	1	0	1	コンペアマッチAで0出力																																																																																											
1	0	0	1	コンペアマッチAで1出力																																																																																											
	1	1	1	コンペアマッチAごとに反転出力 (トグル出力)																																																																																											
8TCSR1のICE	ビット3 OIS3	ビット2 OIS2	説明																																																																																												
0	0	0	コンペアマッチBで変化しない																																																																																												
		1	コンペアマッチBで0出力																																																																																												
	1	0	コンペアマッチBで1出力																																																																																												
		1	コンペアマッチBごとに反転出力 (トグル出力)																																																																																												
1	0	0	立ち上がりエッジでTCORBにインプットキャプチャ																																																																																												
		1	立ち下がりエッジでTCORBにインプットキャプチャ																																																																																												
	1	0	立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBにインプットキャプチャ																																																																																												
TRGE*2	ビット4 ADTE	説明																																																																																													
0	0	コンペアマッチAまたは外部トリガによるA/D変換開始要求を禁止																																																																																													
	1	コンペアマッチAまたは外部トリガによるA/D変換開始要求を禁止																																																																																													
1	0	外部トリガによるA/D変換開始要求を許可																																																																																													
	1	コンペアマッチAによるA/D変換開始要求を許可																																																																																													
0	{ クリア条件 } OVF = 1の状態、OVFをリードした後、OVFに0をライトしたとき																																																																																														
1	{ セット条件 } 8TCNTがH'FF H'00になったとき																																																																																														
0	{ クリア条件 } CMFA = 1の状態、CMFAをリードした後、CMFAに0をライトしたとき																																																																																														
1	{ セット条件 } 8TCNT = TCORAになったとき																																																																																														
0	{ クリア条件 } CMFB = 1の状態、CMFBをリードした後、CMFBに0をライトしたとき																																																																																														
1	{ セット条件 } (1) 8TCNT = TCORBになったとき (2) TCORBがインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により8TCNT値がTCORBに転送されたとき																																																																																														
<p>【注】*1 ビット7~5は、フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。</p> <p>*2 TRGEはA/Dコントロールレジスタ (ADCR) のビット7です。</p>																																																																																															

8TCSR1 タイマコントロール/ステータスレジスタ 1	H'FFF83	8ビットタイマチャネル 1																																																																
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0																																																										
	CMFB	CMFA	OVF	ICE	OIS3	OIS2	OS1	OS0																																																										
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0																																																										
R/W:	R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W																																																										
<p>アウトプットセレクトA1、0</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ビット1</th> <th>ビット0</th> <th>説明</th> </tr> <tr> <th>OS1</th> <th>OS0</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>コンペアマッチAで変化しない</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>コンペアマッチAで0出力</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>コンペアマッチAで1出力</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>コンペアマッチAごとに反転出力(トグル出力)</td> </tr> </tbody> </table> <p>アウトプット/インプットキャプチャエッジセレクトB3、2</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>8TCSR1 のICE</th> <th>ビット3 OIS3</th> <th>ビット2 OIS2</th> <th>説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>コンペアマッチBで変化しない</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>コンペアマッチBで0出力</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>コンペアマッチBで1出力</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>コンペアマッチBごとに反転出力(トグル出力)</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">1</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>立ち上がりエッジでTCORBIにインプットキャプチャ</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>立ち下がりエッジでTCORBIにインプットキャプチャ</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBIにインプットキャプチャ</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBIにインプットキャプチャ</td> </tr> </tbody> </table> <p>インプットキャプチャイネーブル</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>TCORBIはコンペアマッチレジスタ</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>TCORBIはインプットキャプチャレジスタ</td> </tr> </tbody> </table> <p>タイマオーバフローフラグ</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>{クリア条件} OVF = 1の状態、OVFをリードした後、OVFに0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>{セット条件} 8TCNTがH'FF H'00になったとき</td> </tr> </tbody> </table> <p>コンペアマッチフラグA</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>{クリア条件} CMFA = 1の状態、CMFAをリードした後、CMFAに0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>{セット条件} 8TCNT = TCORAになったとき</td> </tr> </tbody> </table> <p>コンペアマッチ/インプットキャプチャフラグB</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>{クリア条件} CMFB = 1の状態、CMFBをリードした後、CMFBに0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>{セット条件} (1) 8TCNT = TCORBになったとき (2) TCORBがインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により8TCNT値がTCORBに転送されたとき</td> </tr> </tbody> </table>									ビット1	ビット0	説明	OS1	OS0		0	0	コンペアマッチAで変化しない	1	コンペアマッチAで0出力	1	0	コンペアマッチAで1出力	1	コンペアマッチAごとに反転出力(トグル出力)	8TCSR1 のICE	ビット3 OIS3	ビット2 OIS2	説明	0	0	0	コンペアマッチBで変化しない	1	コンペアマッチBで0出力	1	0	コンペアマッチBで1出力	1	コンペアマッチBごとに反転出力(トグル出力)	1	0	0	立ち上がりエッジでTCORBIにインプットキャプチャ	1	立ち下がりエッジでTCORBIにインプットキャプチャ	1	0	立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBIにインプットキャプチャ	1	立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBIにインプットキャプチャ	0	TCORBIはコンペアマッチレジスタ	1	TCORBIはインプットキャプチャレジスタ	0	{クリア条件} OVF = 1の状態、OVFをリードした後、OVFに0をライトしたとき	1	{セット条件} 8TCNTがH'FF H'00になったとき	0	{クリア条件} CMFA = 1の状態、CMFAをリードした後、CMFAに0をライトしたとき	1	{セット条件} 8TCNT = TCORAになったとき	0	{クリア条件} CMFB = 1の状態、CMFBをリードした後、CMFBに0をライトしたとき	1	{セット条件} (1) 8TCNT = TCORBになったとき (2) TCORBがインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により8TCNT値がTCORBに転送されたとき
ビット1	ビット0	説明																																																																
OS1	OS0																																																																	
0	0	コンペアマッチAで変化しない																																																																
	1	コンペアマッチAで0出力																																																																
1	0	コンペアマッチAで1出力																																																																
	1	コンペアマッチAごとに反転出力(トグル出力)																																																																
8TCSR1 のICE	ビット3 OIS3	ビット2 OIS2	説明																																																															
0	0	0	コンペアマッチBで変化しない																																																															
		1	コンペアマッチBで0出力																																																															
	1	0	コンペアマッチBで1出力																																																															
		1	コンペアマッチBごとに反転出力(トグル出力)																																																															
1	0	0	立ち上がりエッジでTCORBIにインプットキャプチャ																																																															
		1	立ち下がりエッジでTCORBIにインプットキャプチャ																																																															
	1	0	立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBIにインプットキャプチャ																																																															
		1	立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBIにインプットキャプチャ																																																															
0	TCORBIはコンペアマッチレジスタ																																																																	
1	TCORBIはインプットキャプチャレジスタ																																																																	
0	{クリア条件} OVF = 1の状態、OVFをリードした後、OVFに0をライトしたとき																																																																	
1	{セット条件} 8TCNTがH'FF H'00になったとき																																																																	
0	{クリア条件} CMFA = 1の状態、CMFAをリードした後、CMFAに0をライトしたとき																																																																	
1	{セット条件} 8TCNT = TCORAになったとき																																																																	
0	{クリア条件} CMFB = 1の状態、CMFBをリードした後、CMFBに0をライトしたとき																																																																	
1	{セット条件} (1) 8TCNT = TCORBになったとき (2) TCORBがインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により8TCNT値がTCORBに転送されたとき																																																																	
<p>【注】* ビット7-5は、フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。</p>																																																																		

TCORA0	タイムコンスタントレジスタ A0	H'FFF84	8ビットタイマチャンネル0
TCORA1	タイムコンスタントレジスタ A1	H'FFF85	8ビットタイマチャンネル1
<p style="text-align: center;">TCORA0 TCORA1</p> <p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p>  <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p>			
TCORB0	タイムコンスタントレジスタ B0	H'FFF86	8ビットタイマチャンネル0
TCORB1	タイムコンスタントレジスタ B1	H'FFF87	8ビットタイマチャンネル1
<p style="text-align: center;">TCORB0 TCORB1</p> <p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p>  <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p>			
8TCNT0	タイマカウンタ 0	H'FFF88	8ビットタイマチャンネル0
8TCNT1	タイマカウンタ 1	H'FFF89	8ビットタイマチャンネル1
<p style="text-align: center;">8TCNT0 8TCNT1</p> <p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p>  <p>初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p>			

TCSR タイマコントロール/ステータスレジスタ				H'FFF8C			WDT						
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0					
	OVF	WT/IT	TME	—	—	CKS2	CKS1	CKS0					
初期値:	0	0	0	1	1	0	0	0					
R/W:	R/(W)*	R/W	R/W	—	—	R/W	R/W	R/W					
						クロックセレクト2~0							
						CKS2	CKS1	CKS0	説明				
						0	0	0	/ 2				
								1	/ 32				
							1	0	/ 64				
								1	/ 128				
						1	0	0	/ 256				
								1	/ 512				
								1	0	/ 2048			
								1	/ 4096				
						タイマイネーブル							
						<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>タイマディスエーブル ・ TCNTをH'00に初期化し、カウントアップを停止</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>タイマイネーブル ・ TCNTはカウントアップ開始</td> </tr> </table>				0	タイマディスエーブル ・ TCNTをH'00に初期化し、カウントアップを停止	1	タイマイネーブル ・ TCNTはカウントアップ開始
0	タイマディスエーブル ・ TCNTをH'00に初期化し、カウントアップを停止												
1	タイマイネーブル ・ TCNTはカウントアップ開始												
						タイマモードセレクト							
						<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>インターバルタイマを選択 (インターバルタイマ割り込み要求)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>ウォッチドッグタイマを選択 (リセット信号を発生)</td> </tr> </table>				0	インターバルタイマを選択 (インターバルタイマ割り込み要求)	1	ウォッチドッグタイマを選択 (リセット信号を発生)
0	インターバルタイマを選択 (インターバルタイマ割り込み要求)												
1	ウォッチドッグタイマを選択 (リセット信号を発生)												
						オーバーフローフラグ							
						<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>〔クリア条件〕 OVF = 1の状態でもVFFフラグをリードした後、OVFフラグに0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>〔セット条件〕 TCNTがH'FF H'00に変化したとき</td> </tr> </table>				0	〔クリア条件〕 OVF = 1の状態でもVFFフラグをリードした後、OVFフラグに0をライトしたとき	1	〔セット条件〕 TCNTがH'FF H'00に変化したとき
0	〔クリア条件〕 OVF = 1の状態でもVFFフラグをリードした後、OVFフラグに0をライトしたとき												
1	〔セット条件〕 TCNTがH'FF H'00に変化したとき												
						【注】* フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。							

TCNT タイマカウンタ	H'FFF8D リード時、H'FFF8C ライト時	WDT								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 										
初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W カウント値										
RSTCSR リセットコントロール/ステータスレジスタ	H'FFF8F リード時、H'FFF8E ライト時	WDT								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 										
初期値: 0 0 1 1 1 1 1 1 R/W: R/(W)* R/W — — — — — — リセット出力イネーブル <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">0</td> <td style="padding: 2px;">リセット信号の外部出力を禁止</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">1</td> <td style="padding: 2px;">リセット信号の外部出力を許可</td> </tr> </table> ウォッチドッグタイマリセット <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px; width: 30px;">0</td> <td style="padding: 5px;"> [クリア条件] ・RES端子によるリセット信号 ・WRST = 1の状態、WRSTフラグをリード後、WRSTフラグに0をライトしたとき </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">1</td> <td style="padding: 5px;"> [セット条件] TCNTがオーバーフローし、リセット信号が発生したとき </td> </tr> </table>			0	リセット信号の外部出力を禁止	1	リセット信号の外部出力を許可	0	[クリア条件] ・RES端子によるリセット信号 ・WRST = 1の状態、WRSTフラグをリード後、WRSTフラグに0をライトしたとき	1	[セット条件] TCNTがオーバーフローし、リセット信号が発生したとき
0	リセット信号の外部出力を禁止									
1	リセット信号の外部出力を許可									
0	[クリア条件] ・RES端子によるリセット信号 ・WRST = 1の状態、WRSTフラグをリード後、WRSTフラグに0をライトしたとき									
1	[セット条件] TCNTがオーバーフローし、リセット信号が発生したとき									
【注】* ビット7は、フラグをクリアする0ライトのみ可能です。										

8TCR2	タイマコントロールレジスタ 2	H'FFF90	8ビットタイマチャンネル 2
8TCR3	タイマコントロールレジスタ 3	H'FFF91	8ビットタイマチャンネル 3

ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	CMIEB	CMIEA	OVIE	CCLR1	CCLR0	CKS2	CKS1	CKS0
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

クロックセレクト

CSK2	CSK1	CSK0	説明
0	0	0	クロック入力を禁止
		1	内部クロック： / 8立ち上がりエッジでカウント
	1	0	内部クロック： / 64立ち上がりエッジでカウント
		1	内部クロック： / 8192立ち上がりエッジでカウント
1	0	0	チャンネル2の場合： 8TCNT3のオーバフロー信号で カウント* チャンネル3の場合： 8TCNT2のコンペアマッチAで カウント*
		1	外部クロック：立ち下がりエッジでカウント
	1	0	外部クロック：立ち上がりエッジでカウント
		1	外部クロック：立ち上がり / 立ち下 がり両エッジでカウント

【注】* チャンネル2のクロック入力を8TCNT3のオーバフロー信号とし、チャンネル3のクロック入力を8TCNT2のコンペアマッチ信号とすると、カウントアップクロックが発生しません。この設定は行わないでください。

カウンタクリア1、0

0	0	クリアを禁止
	1	コンペアマッチAによりクリア
1	0	コンペアマッチB / インพุットキャプチャBによりクリア
	1	インพุットキャプチャBによりクリア

タイマオーバフローインタラプトイネーブル

0	OVFによる割り込み要求 (OVI) を禁止
1	OVFによる割り込み要求 (OVI) を許可

コンペアマッチインタラプトイネーブルA

0	CMFAによる割り込み要求 (CMIA) を禁止
1	CMFAによる割り込み要求 (CMIA) を許可

コンペアマッチインタラプトイネーブルB

0	CMFBによる割り込み要求 (CMIB) を禁止
1	CMFBによる割り込み要求 (CMIB) を許可

8TCSR2	タイマコントロール/ステータスレジスタ 2	H'FFF92	8ビットタイマチャンネル 2
8TCSR3	タイマコントロール/ステータスレジスタ 3	H'FFF93	8ビットタイマチャンネル 3

8TCSR2	ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
		CMFB	CMFA	OVF	—	OIS3	OIS2	OS1	OS0
初期値:		0	0	0	1	0	0	0	0
R/W:		R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	—	R/W	R/W	R/W	R/W
8TCSR3	ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
		CMFB	CMFA	OVF	ICE	OIS3	OIS2	OS1	OS0
初期値:		0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:		R/(W)*	R/(W)*	R/(W)*	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W

アウトプットセレクトA1、0

ビット1	ビット0	説明
0	0	コンペアマッチAで変化しない
	1	コンペアマッチAで0出力
1	0	コンペアマッチAで1出力
	1	コンペアマッチAごとに反転出力 (トグル出力)

アウトプット/インプットキャプチャエッジセレクトB3、2

8TCSR3 のICE	ビット3 OIS3	ビット2 OIS2	説明
0	0	0	コンペアマッチBで変化しない
		1	コンペアマッチBで0出力
	1	0	コンペアマッチBで1出力
		1	コンペアマッチBごとに反転出力 (トグル出力)
1	0	0	立ち上がりエッジでTCORBにインプットキャプチャ
		1	立ち下がりエッジでTCORBにインプットキャプチャ
	1	0	立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBにインプットキャプチャ
		1	立ち上がり/立ち下がりの両エッジでTCORBにインプットキャプチャ

インプットキャプチャイネーブル

0	TCORBはコンペアマッチレジスタ
1	TCORBはインプットキャプチャレジスタ

タイマオーバフローフラグ

0	{ クリア条件 } OVF = 1の状態、OVFをリードした後、OVFに0をライトしたとき
1	{ セット条件 } 8TCNTがH'FF H'00になったとき

コンペアマッチフラグA

0	{ クリア条件 } CMFA = 1の状態、CMFAをリードした後、CMFAに0をライトしたとき
1	{ セット条件 } 8TCNT = TCORAになったとき

コンペアマッチ/インプットキャプチャフラグB

0	{ クリア条件 } CMFB = 1の状態、CMFBをリードした後、CMFBに0をライトしたとき
1	{ セット条件 } (1) 8TCNT = TCORBになったとき (2) TCORBがインプットキャプチャレジスタとして機能している場合、インプットキャプチャ信号により8TCNTの値がTCORBに転送されたとき

【注】* ビット7-5は、フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。

TCORA2	タイムコンスタントレジスタ A2	H'FFF94	8ビットタイマチャネル 2
TCORA3	タイムコンスタントレジスタ A3	H'FFF95	8ビットタイマチャネル 3
<p style="text-align: center;">TCORA2 TCORA3</p> <p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p>			
TCORB2	タイムコンスタントレジスタ B2	H'FFF96	8ビットタイマチャネル 2
TCORB3	タイムコンスタントレジスタ B3	H'FFF97	8ビットタイマチャネル 3
<p style="text-align: center;">TCORB2 TCORB3</p> <p>: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <p>初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p>			
8TCNT2	タイマカウンタ 2	H'FFF98	8ビットタイマチャネル 2
8TCNT3	タイマカウンタ 3	H'FFF99	8ビットタイマチャネル 3
<p style="text-align: center;">8TCNT2 8TCNT3</p> <p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <p>初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p>			
DADR0	D/A データレジスタ 0	H'FFF9C	D/A
<p>ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <p>初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W</p> <p style="text-align: center;">D/A変換データを格納</p>			

DADR1	D/A データレジスタ 1							H'FFF9D	D/A
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0	
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	
 D/A変換データを格納									

DACR D/A コントロールレジスタ				H'FFF9E				D/A
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	DAOE1	DAOE0	DAE	—	—	—	—	—
初期値:	0	0	0	1	1	1	1	1
R/W:	R/W	R/W	R/W	—	—	—	—	—

D/Aイネーブル

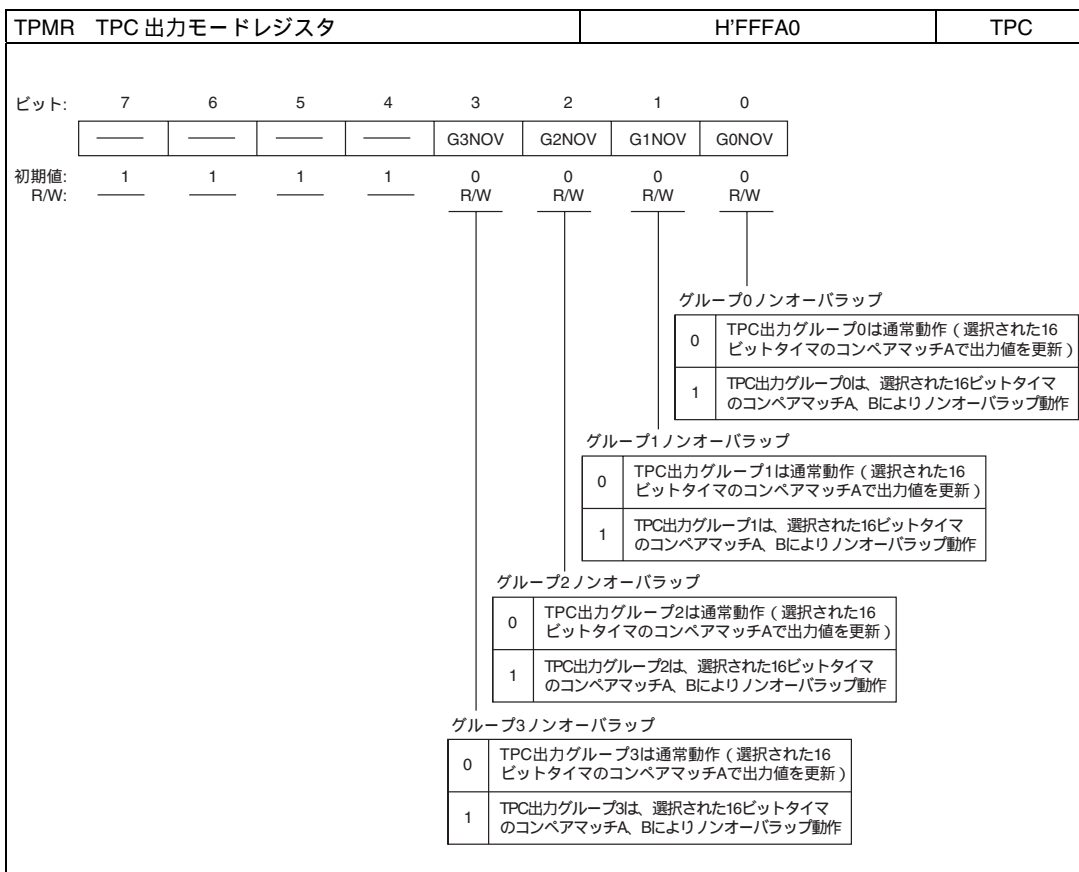
ビット7	ビット6	ビット5	説明
DAOE1	DAOE0	DAE	
0	0	—	チャンネル0、1のD/A変換を禁止
0	1	0	チャンネル0のD/A変換を許可 チャンネル1のD/A変換を禁止
0	1	1	チャンネル0、1のD/A変換を許可
1	0	0	チャンネル0のD/A変換を禁止 チャンネル1のD/A変換を許可
1	0	1	チャンネル0、1のD/A変換を許可
1	1	—	チャンネル0、1のD/A変換を許可

D/Aアウトプットイネーブル0

0	アナログ出力DA ₀ を禁止
1	チャンネル0のD/A変換を許可 アナログ出力DA ₀ を許可

D/Aアウトプットイネーブル1

0	アナログ出力DA ₁ を禁止
1	チャンネル1のD/A変換を許可 アナログ出力DA ₁ を許可



TPCR TPC 出力コントロールレジスタ				H'FFFA1				TPC							
ビット:															
7		6		5		4		3		2		1		0	
G3CMS1		G3CMS0		G2CMS1		G2CMS0		G1CMS1		G1CMS0		G0CMS1		G0CMS0	
初期値:		1		1		1		1		1		1		1	
R/W:		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W	
										グループ0コンペアマッチセレクト1、0					
										ビット1		ビット0		出力トリガとなる16ビットタイマのチャンネル選択	
										G0CMS1		G0CMS0			
										0		0		TPC出力グループ0 (TP ₃ - TP ₀ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル0のコンペアマッチ	
										0		1		TPC出力グループ0 (TP ₃ - TP ₀ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル1のコンペアマッチ	
										1		0		TPC出力グループ0 (TP ₃ - TP ₀ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル2のコンペアマッチ	
										1		1			
										グループ1コンペアマッチセレクト1、0					
						ビット3		ビット2		出力トリガとなる16ビットタイマのチャンネル選択					
						G1CMS1		G1CMS0							
						0		0		TPC出力グループ1 (TP ₇ - TP ₄ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル0のコンペアマッチ					
						0		1		TPC出力グループ1 (TP ₇ - TP ₄ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル1のコンペアマッチ					
						1		0		TPC出力グループ1 (TP ₇ - TP ₄ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル2のコンペアマッチ					
						1		1							
										グループ2コンペアマッチセレクト1、0					
		ビット5		ビット4		出力トリガとなる16ビットタイマのチャンネル選択									
		G2CMS1		G2CMS0											
		0		0		TPC出力グループ2 (TP ₁₁ - TP ₈ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル0のコンペアマッチ									
		0		1		TPC出力グループ2 (TP ₁₁ - TP ₈ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル1のコンペアマッチ									
		1		0		TPC出力グループ2 (TP ₁₁ - TP ₈ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル2のコンペアマッチ									
		1		1											
										グループ3コンペアマッチセレクト1、0					
		ビット7		ビット6		出力トリガとなる16ビットタイマのチャンネル選択									
		G3CMS1		G3CMS0											
		0		0		TPC出力グループ3 (TP ₁₅ - TP ₁₂ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル0のコンペアマッチ									
		0		1		TPC出力グループ3 (TP ₁₅ - TP ₁₂ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル1のコンペアマッチ									
		1		0		TPC出力グループ3 (TP ₁₅ - TP ₁₂ 端子) の出力トリガは16ビットタイマチャンネル2のコンペアマッチ									
		1		1											

NDERB ネクストデータインーブルレジスタ B				H'FFFA2				TPC							
ビット:								7	6	5	4	3	2	1	0
NDER15		NDER14		NDER13		NDER12		NDER11		NDER10		NDER9		NDER8	
初期値:		0		0		0		0		0		0		0	
R/W:		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W	
ネクストデータインーブル15~8															
ビット7~0		説 明													
NDER15 ~ NDER8															
0		TPC出力TP15~TP8を禁止 (NDR15~NDR8からPB7~PB0への転送禁止)													
1		TPC出力TP15~TP8を許可 (NDR15~NDR8からPB7~PB0への転送許可)													
NDERA ネクストデータインーブルレジスタ A				H'FFFA3				TPC							
ビット:								7	6	5	4	3	2	1	0
NDER7		NDER6		NDER5		NDER4		NDER3		NDER2		NDER1		NDER0	
初期値:		0		0		0		0		0		0		0	
R/W:		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W	
ネクストデータインーブル7~0															
ビット7~0		説 明													
NDER7 ~ NDER0															
0		TPC出力TP7~TP0を禁止 (NDR7~NDR0からPA7~PA0への転送禁止)													
1		TPC出力TP7~TP0を許可 (NDR7~NDR0からPA7~PA0への転送許可)													

NDRB	ネクストデータレジスタ B				H'FFFA4/ H'FFFA6				TPC
TPC 出力グループ 2、3 の出力トリガが同一の場合									
(1) アドレス : H'FFFA4									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0	
	NDR15	NDR14	NDR13	NDR12	NDR11	NDR10	NDR9	NDR8	
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0	
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	
	TPC出力グループ3の次の出力データを格納				TPC出力グループ2の次の出力データを格納				
(2) アドレス : H'FFFA6									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0	
	—	—	—	—	—	—	—	—	
初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1	
R/W:	—	—	—	—	—	—	—	—	
TPC 出力グループ 2、3 の出力トリガが異なる場合									
(1) アドレス : H'FFFA4									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0	
	NDR15	NDR14	NDR13	NDR12	—	—	—	—	
初期値:	0	0	0	0	1	1	1	1	
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	—	—	—	—	
	TPC出力グループ3の次の出力データを格納								
(2) アドレス : H'FFFA6									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0	
	—	—	—	—	NDR11	NDR10	NDR9	NDR8	
初期値:	1	1	1	1	0	0	0	0	
R/W:	—	—	—	—	R/W	R/W	R/W	R/W	
					TPC出力グループ2の次の出力データを格納				

NDR A	ネクストデータレジスタ A	H'FFFA5/ H'FFFA7				TPC			
TPC 出力グループ 0、1 の出力トリガが同一の場合									
(1) アドレス： H'FFFA5									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0	
	NDR7	NDR6	NDR5	NDR4	NDR3	NDR2	NDR1	NDR0	
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0	
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	
TPC出力グループ1の次の出力データを格納					TPC出力グループ0の次の出力データを格納				
(2) アドレス： H'FFFA7									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0	
	—	—	—	—	—	—	—	—	
初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1	
R/W:	—	—	—	—	—	—	—	—	
TPC 出力グループ 0、1 の出力トリガが異なる場合									
(1) アドレス： H'FFFA5									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0	
	NDR7	NDR6	NDR5	NDR4	—	—	—	—	
初期値:	0	0	0	0	1	1	1	1	
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	—	—	—	—	
TPC出力グループ1の次の出力データを格納									
(2) アドレス： H'FFFA7									
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0	
	—	—	—	—	NDR3	NDR2	NDR1	NDR0	
初期値:	1	1	1	1	0	0	0	0	
R/W:	—	—	—	—	R/W	R/W	R/W	R/W	
					TPC出力グループ0の次の出力データを格納				

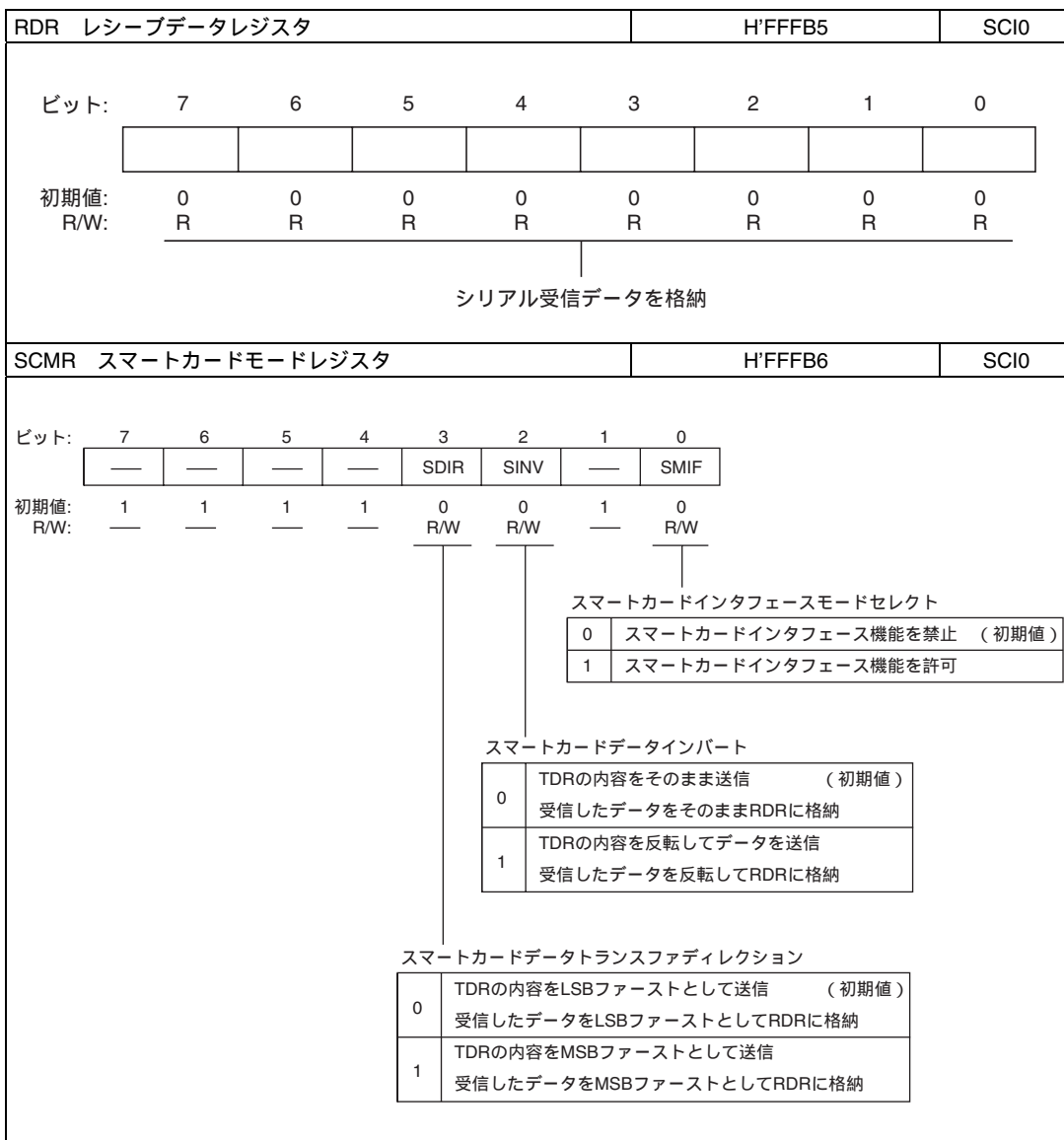
SMR シリアルモードレジスタ				H'FFFB0				SCIO														
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0														
	C/ \bar{A}	CHR	PE	O/ \bar{E}	STOP	MP	CKS1	CKS0														
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0														
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W														
							クロックセレクト1、0 <table border="1"> <thead> <tr> <th>ビット1</th> <th>ビット0</th> <th>クロックの選択</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>クロック</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>/4クロック</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>/16クロック</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>/64クロック</td> </tr> </tbody> </table>		ビット1	ビット0	クロックの選択	0	0	クロック	1	/4クロック	1	0	/16クロック	1	/64クロック	
ビット1	ビット0	クロックの選択																				
0	0	クロック																				
	1	/4クロック																				
1	0	/16クロック																				
	1	/64クロック																				
							マルチプロセッサモード <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>マルチプロセッサ機能を禁止</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>マルチプロセッサフォーマットを選択</td> </tr> </tbody> </table>		0	マルチプロセッサ機能を禁止	1	マルチプロセッサフォーマットを選択										
0	マルチプロセッサ機能を禁止																					
1	マルチプロセッサフォーマットを選択																					
							ストップビットレングス <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>1ストップビット</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2ストップビット</td> </tr> </tbody> </table>		0	1ストップビット	1	2ストップビット										
0	1ストップビット																					
1	2ストップビット																					
							パリティモード <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>偶数パリティ</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>奇数パリティ</td> </tr> </tbody> </table>		0	偶数パリティ	1	奇数パリティ										
0	偶数パリティ																					
1	奇数パリティ																					
							パリティイネーブル <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>パリティビットの付加、およびチェックを禁止</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>パリティビットの付加、およびチェックを許可</td> </tr> </tbody> </table>		0	パリティビットの付加、およびチェックを禁止	1	パリティビットの付加、およびチェックを許可										
0	パリティビットの付加、およびチェックを禁止																					
1	パリティビットの付加、およびチェックを許可																					
							キャラクタレングス <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>8ビットデータ</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>7ビットデータ</td> </tr> </tbody> </table>		0	8ビットデータ	1	7ビットデータ										
0	8ビットデータ																					
1	7ビットデータ																					
							コミュニケーションモード (シリアルコミュニケーションインタフェース時) <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>調歩同期式モード</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>クロック同期式モード</td> </tr> </tbody> </table>		0	調歩同期式モード	1	クロック同期式モード										
0	調歩同期式モード																					
1	クロック同期式モード																					
							GSMモード (スマートカードインタフェース時) <table border="1"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>TENDフラグがスタートビットから12.5 etu*後に発生</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>TENDフラグがスタートビットから11.0 etu*後に発生</td> </tr> </tbody> </table>		0	TENDフラグがスタートビットから12.5 etu*後に発生	1	TENDフラグがスタートビットから11.0 etu*後に発生										
0	TENDフラグがスタートビットから12.5 etu*後に発生																					
1	TENDフラグがスタートビットから11.0 etu*後に発生																					
							* etu (Elementary Time Unit) : 1ビットの転送期間															

BRR ビットレートレジスタ				H'FFFB1			SCI0	
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W
シリアル送信 / 受信のビットレートを設定								

SCR シリアルコントロールレジスタ	H'FFFB2	SCI0																																																																														
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">TIE</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">RIE</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">TE</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">RE</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">MPIE</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">TEIE</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">CKE1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">CKE0</td> </tr> </table>	TIE	RIE	TE	RE	MPIE	TEIE	CKE1	CKE0																																																																								
TIE	RIE	TE	RE	MPIE	TEIE	CKE1	CKE0																																																																									
初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W																																																																																
<p>レシーブイネーブル</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>0</td><td>受信動作を禁止</td></tr> <tr><td>1</td><td>受信動作を許可</td></tr> </table> <p>トランスミットイネーブル</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>0</td><td>送信動作を禁止</td></tr> <tr><td>1</td><td>送信動作を許可</td></tr> </table>	0	受信動作を禁止	1	受信動作を許可	0	送信動作を禁止	1	送信動作を許可	<p>クロックイネーブル1、0 (シリアルコミュニケーションインタフェース時)</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>ビット1</th> <th>ビット0</th> <th>CKE1</th> <th>CKE0</th> <th>クロックの選択、出力の許可</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td>調歩同期式モード / 内部クロック / SCK端子は入出力ポート</td> </tr> <tr> <td>クロック同期式モード / 内部クロック / SCK端子は同期クロック出力</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td rowspan="2">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td>調歩同期式モード / 内部クロック / SCK端子は同期クロック出力</td> </tr> <tr> <td>クロック同期式モード / 内部クロック / SCK端子は同期クロック出力</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">1</td> <td rowspan="2">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td>調歩同期式モード / 外部クロック / SCK端子はクロック入力</td> </tr> <tr> <td>クロック同期式モード / 外部クロック / SCK端子は同期クロック入力</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td rowspan="2">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td>調歩同期式モード / 外部クロック / SCK端子は同期クロック入力</td> </tr> <tr> <td>クロック同期式モード / 外部クロック / SCK端子は同期クロック入力</td> </tr> </tbody> </table> <p>クロックイネーブル1、0 (スマートカードインタフェース時)</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>SMR</th> <th>ビット1</th> <th>ビット0</th> <th>説明</th> </tr> <tr> <th>GM</th> <th>CKE1</th> <th>CKE0</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>SCK端子は入出力ポート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>SCK端子はクロック出力</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">1</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>SCK端子はLowレベル出力固定</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>SCK端子はクロック出力</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>SCK端子はHighレベル出力固定</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>SCK端子はクロック出力</td> </tr> </tbody> </table> <p>トランスミットエンドインタラプトイネーブル</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>0</td><td>送信終了割り込み (TEI) 要求を禁止</td></tr> <tr><td>1</td><td>送信終了割り込み (TEI) 要求を許可</td></tr> </table> <p>マルチプロセッサインタラプトイネーブル</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>0</td><td>マルチプロセッサ割り込みを禁止 (通常の受信動作を行う)</td></tr> <tr><td>1</td><td>マルチプロセッサ割り込みを許可</td></tr> </table> <p>レシーブインタラプトイネーブル</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>0</td><td>受信データフル割り込み (RXI) 要求、受信エラー割り込み (ERI) 要求を禁止</td></tr> <tr><td>1</td><td>受信データフル割り込み (RXI) 要求、受信エラー割り込み (ERI) 要求を許可</td></tr> </table> <p>トランスミットインタラプトイネーブル</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>0</td><td>送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求を禁止</td></tr> <tr><td>1</td><td>送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求を許可</td></tr> </table>	ビット1	ビット0	CKE1	CKE0	クロックの選択、出力の許可	0	0	0	0	調歩同期式モード / 内部クロック / SCK端子は入出力ポート	クロック同期式モード / 内部クロック / SCK端子は同期クロック出力	1	0	0	調歩同期式モード / 内部クロック / SCK端子は同期クロック出力	クロック同期式モード / 内部クロック / SCK端子は同期クロック出力	1	0	0	0	調歩同期式モード / 外部クロック / SCK端子はクロック入力	クロック同期式モード / 外部クロック / SCK端子は同期クロック入力	1	0	0	調歩同期式モード / 外部クロック / SCK端子は同期クロック入力	クロック同期式モード / 外部クロック / SCK端子は同期クロック入力	SMR	ビット1	ビット0	説明	GM	CKE1	CKE0		0	0	0	SCK端子は入出力ポート	1	SCK端子はクロック出力	1	0	0	SCK端子はLowレベル出力固定	1	SCK端子はクロック出力	1	0	0	SCK端子はHighレベル出力固定	1	SCK端子はクロック出力	0	送信終了割り込み (TEI) 要求を禁止	1	送信終了割り込み (TEI) 要求を許可	0	マルチプロセッサ割り込みを禁止 (通常の受信動作を行う)	1	マルチプロセッサ割り込みを許可	0	受信データフル割り込み (RXI) 要求、受信エラー割り込み (ERI) 要求を禁止	1	受信データフル割り込み (RXI) 要求、受信エラー割り込み (ERI) 要求を許可	0	送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求を禁止	1	送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求を許可		
0	受信動作を禁止																																																																															
1	受信動作を許可																																																																															
0	送信動作を禁止																																																																															
1	送信動作を許可																																																																															
ビット1	ビット0	CKE1	CKE0	クロックの選択、出力の許可																																																																												
0	0	0	0	調歩同期式モード / 内部クロック / SCK端子は入出力ポート																																																																												
				クロック同期式モード / 内部クロック / SCK端子は同期クロック出力																																																																												
	1	0	0	調歩同期式モード / 内部クロック / SCK端子は同期クロック出力																																																																												
				クロック同期式モード / 内部クロック / SCK端子は同期クロック出力																																																																												
1	0	0	0	調歩同期式モード / 外部クロック / SCK端子はクロック入力																																																																												
				クロック同期式モード / 外部クロック / SCK端子は同期クロック入力																																																																												
	1	0	0	調歩同期式モード / 外部クロック / SCK端子は同期クロック入力																																																																												
				クロック同期式モード / 外部クロック / SCK端子は同期クロック入力																																																																												
SMR	ビット1	ビット0	説明																																																																													
GM	CKE1	CKE0																																																																														
0	0	0	SCK端子は入出力ポート																																																																													
		1	SCK端子はクロック出力																																																																													
1	0	0	SCK端子はLowレベル出力固定																																																																													
		1	SCK端子はクロック出力																																																																													
	1	0	0	SCK端子はHighレベル出力固定																																																																												
			1	SCK端子はクロック出力																																																																												
0	送信終了割り込み (TEI) 要求を禁止																																																																															
1	送信終了割り込み (TEI) 要求を許可																																																																															
0	マルチプロセッサ割り込みを禁止 (通常の受信動作を行う)																																																																															
1	マルチプロセッサ割り込みを許可																																																																															
0	受信データフル割り込み (RXI) 要求、受信エラー割り込み (ERI) 要求を禁止																																																																															
1	受信データフル割り込み (RXI) 要求、受信エラー割り込み (ERI) 要求を許可																																																																															
0	送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求を禁止																																																																															
1	送信データエンプティ割り込み (TXI) 要求を許可																																																																															

TDR トランスミットデータレジスタ				H'FFFB3			SCI0	
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
初期値:	1	1	1	1	1	1	1	1
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W
シリアル送信データを格納								

SSR シリアルステータスレジスタ	H'FFFB4	SCIO																								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0																										
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 12.5%;">TDRE</td> <td style="width: 12.5%;">RDRF</td> <td style="width: 12.5%;">ORER</td> <td style="width: 12.5%;">FER/ERS</td> <td style="width: 12.5%;">PER</td> <td style="width: 12.5%;">TEND</td> <td style="width: 12.5%;">MPB</td> <td style="width: 12.5%;">MPBT</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">R/(W)*1</td> <td style="text-align: center;">R/(W)*1</td> <td style="text-align: center;">R/(W)*1</td> <td style="text-align: center;">R/(W)*1</td> <td style="text-align: center;">R/(W)*1</td> <td style="text-align: center;">R</td> <td style="text-align: center;">R</td> <td style="text-align: center;">R/W</td> </tr> </table>			TDRE	RDRF	ORER	FER/ERS	PER	TEND	MPB	MPBT	1	0	0	0	0	1	0	0	R/(W)*1	R/(W)*1	R/(W)*1	R/(W)*1	R/(W)*1	R	R	R/W
TDRE	RDRF	ORER	FER/ERS	PER	TEND	MPB	MPBT																			
1	0	0	0	0	1	0	0																			
R/(W)*1	R/(W)*1	R/(W)*1	R/(W)*1	R/(W)*1	R	R	R/W																			
<p>初期値: 1 0 0 0 0 1 0 0</p> <p>R/W: R/(W)*1 R/(W)*1 R/(W)*1 R/(W)*1 R/(W)*1 R R R/W</p>																										
<p>マルチプロセッサビット転送</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">0</td> <td>マルチプロセッサビットが0のデータを送信</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td>マルチプロセッサビットが1のデータを送信</td> </tr> </table> <p>マルチプロセッサビット</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">0</td> <td>マルチプロセッサビットが0のデータを受信</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td>マルチプロセッサビットが1のデータを受信</td> </tr> </table>			0	マルチプロセッサビットが0のデータを送信	1	マルチプロセッサビットが1のデータを送信	0	マルチプロセッサビットが0のデータを受信	1	マルチプロセッサビットが1のデータを受信																
0	マルチプロセッサビットが0のデータを送信																									
1	マルチプロセッサビットが1のデータを送信																									
0	マルチプロセッサビットが0のデータを受信																									
1	マルチプロセッサビットが1のデータを受信																									
<p>トランスミットエンド (シリアルコミュニケーションインタフェース時)</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">0</td> <td>〔クリア条件〕 TDRE = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td>〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) SCRのTEビットが、0のとき (3) 1バイトのシリアル送信キャラクタの最後尾ビットの送信時にTDRE = 1のとき</td> </tr> </table>			0	〔クリア条件〕 TDRE = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき	1	〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) SCRのTEビットが、0のとき (3) 1バイトのシリアル送信キャラクタの最後尾ビットの送信時にTDRE = 1のとき																				
0	〔クリア条件〕 TDRE = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき																									
1	〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) SCRのTEビットが、0のとき (3) 1バイトのシリアル送信キャラクタの最後尾ビットの送信時にTDRE = 1のとき																									
<p>トランスミットエンド (スマートカードインタフェース時)</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">0</td> <td>〔クリア条件〕 TDRE = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td>〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) SCRのTEビットが、0かつFER/ERSビットが0のとき (3) 1バイトのシリアルキャラクタ送信終了2.5 etu*2後 (GM = 0のとき) / 1.0 etu後 (GM = 1のとき) に TDRE = 1かつFER/ERSビット = 0 (正常送信) のとき</td> </tr> </table>			0	〔クリア条件〕 TDRE = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき	1	〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) SCRのTEビットが、0かつFER/ERSビットが0のとき (3) 1バイトのシリアルキャラクタ送信終了2.5 etu*2後 (GM = 0のとき) / 1.0 etu後 (GM = 1のとき) に TDRE = 1かつFER/ERSビット = 0 (正常送信) のとき																				
0	〔クリア条件〕 TDRE = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき																									
1	〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) SCRのTEビットが、0かつFER/ERSビットが0のとき (3) 1バイトのシリアルキャラクタ送信終了2.5 etu*2後 (GM = 0のとき) / 1.0 etu後 (GM = 1のとき) に TDRE = 1かつFER/ERSビット = 0 (正常送信) のとき																									
<p>パリティエラー</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">0</td> <td>〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) PER = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td>〔セット条件〕 パリティエラーが発生したとき (受信したデータのパリティが SMRのO/Eビットで設定したパリティと一致しなかったとき)</td> </tr> </table>			0	〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) PER = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき	1	〔セット条件〕 パリティエラーが発生したとき (受信したデータのパリティが SMRのO/Eビットで設定したパリティと一致しなかったとき)																				
0	〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) PER = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき																									
1	〔セット条件〕 パリティエラーが発生したとき (受信したデータのパリティが SMRのO/Eビットで設定したパリティと一致しなかったとき)																									
<p>フレーミングエラー (シリアルコミュニケーションインタフェースのとき)</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">0</td> <td>〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ER = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td>〔セット条件〕 フレーミングエラーが発生したとき (ストップビットが0の場合)</td> </tr> </table>			0	〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ER = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき	1	〔セット条件〕 フレーミングエラーが発生したとき (ストップビットが0の場合)																				
0	〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ER = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき																									
1	〔セット条件〕 フレーミングエラーが発生したとき (ストップビットが0の場合)																									
<p>エラーシグナルステータス (スマートカードインタフェースのとき)</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">0</td> <td>〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ERS = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td>〔セット条件〕 エラーシグナルLowレベルを受信したとき</td> </tr> </table>			0	〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ERS = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき	1	〔セット条件〕 エラーシグナルLowレベルを受信したとき																				
0	〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ERS = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき																									
1	〔セット条件〕 エラーシグナルLowレベルを受信したとき																									
<p>オーバランエラー</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">0</td> <td>〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ORER = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td>〔セット条件〕 オーバランエラーが発生したとき (RDRF = 1の状態でのデータが受信完了したとき)</td> </tr> </table>			0	〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ORER = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき	1	〔セット条件〕 オーバランエラーが発生したとき (RDRF = 1の状態でのデータが受信完了したとき)																				
0	〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) ORER = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき																									
1	〔セット条件〕 オーバランエラーが発生したとき (RDRF = 1の状態でのデータが受信完了したとき)																									
<p>レシーブデータレジスタフル</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">0</td> <td>〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) RDRF = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td>〔セット条件〕 データが正常に受信され、RSRからRDRへデータが転送されたとき</td> </tr> </table>			0	〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) RDRF = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき	1	〔セット条件〕 データが正常に受信され、RSRからRDRへデータが転送されたとき																				
0	〔クリア条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) RDRF = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき																									
1	〔セット条件〕 データが正常に受信され、RSRからRDRへデータが転送されたとき																									
<p>トランスミットデータレジスタエンpty</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">0</td> <td>〔クリア条件〕 TDRE = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td>〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) SCRのTEビットが0のとき (3) TDRからTSRにデータ転送が行われ、TDRにデータライトが可能になったとき</td> </tr> </table>			0	〔クリア条件〕 TDRE = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき	1	〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) SCRのTEビットが0のとき (3) TDRからTSRにデータ転送が行われ、TDRにデータライトが可能になったとき																				
0	〔クリア条件〕 TDRE = 1の状態をリードした後、0をライトしたとき																									
1	〔セット条件〕 (1) リセット、またはスタンバイモード時 (2) SCRのTEビットが0のとき (3) TDRからTSRにデータ転送が行われ、TDRにデータライトが可能になったとき																									
<p>【注】 *1 フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。 *2 etu (Elementary Time Unit) : 1ビットの転送期間</p>																										



SMR シリアルモードレジスタ	H'FFFB8	SCI1								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>C/\bar{A}</td> <td>CHR</td> <td>PE</td> <td>O/\bar{E}</td> <td>STOP</td> <td>MP</td> <td>CKS1</td> <td>CKS0</td> </tr> </table> 初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W 機能はSCI0と同じです。	C/ \bar{A}	CHR	PE	O/ \bar{E}	STOP	MP	CKS1	CKS0		
C/ \bar{A}	CHR	PE	O/ \bar{E}	STOP	MP	CKS1	CKS0			
BRR ビットレートレジスタ	H'FFFB9	SCI1								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> 初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W 機能はSCI0と同じです。										
SCR シリアルコントロールレジスタ	H'FFBBA	SCI1								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>TIE</td> <td>RIE</td> <td>TE</td> <td>RE</td> <td>MPIE</td> <td>TEIE</td> <td>CKE1</td> <td>CKE0</td> </tr> </table> 初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W 機能はSCI0と同じです。	TIE	RIE	TE	RE	MPIE	TEIE	CKE1	CKE0		
TIE	RIE	TE	RE	MPIE	TEIE	CKE1	CKE0			
TDR トランスミットデータレジスタ	H'FFFB	SCI1								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> 初期値: 1 1 1 1 1 1 1 1 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W 機能はSCI0と同じです。										

SSR シリアルステータスレジスタ	H'FFFBC	SCI1								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>TDRE</td> <td>RDRF</td> <td>ORER</td> <td>FER/ERS</td> <td>PER</td> <td>TEND</td> <td>MPB</td> <td>MPBT</td> </tr> </table> 初期値: 0 0 0 0 0 1 0 0 R/W: R/(W)* R/(W)* R/(W)* R/(W)* R/(W)* R R R/W 機能はSCI0と同じです。 【注】* フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。			TDRE	RDRF	ORER	FER/ERS	PER	TEND	MPB	MPBT
TDRE	RDRF	ORER	FER/ERS	PER	TEND	MPB	MPBT			
RDR レシーブデータレジスタ	H'FFFBD	SCI1								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> 初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 R/W: R R R R R R R R 機能はSCI0と同じです。										
SCMR スマートカードモードレジスタ	H'FFFBE	SCI1								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td>SDIR</td> <td>SINV</td> <td> </td> <td>SMIF</td> </tr> </table> 初期値: 1 1 1 1 0 0 1 0 R/W:							SDIR	SINV		SMIF
				SDIR	SINV		SMIF			
P1DR ポート1データレジスタ	H'FFFD0	ポート1								
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>P17</td> <td>P16</td> <td>P15</td> <td>P14</td> <td>P13</td> <td>P12</td> <td>P11</td> <td>P10</td> </tr> </table> 初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W <div style="text-align: center;"> ポート1の各端子のデータを格納 </div>			P17	P16	P15	P14	P13	P12	P11	P10
P17	P16	P15	P14	P13	P12	P11	P10			

P2DR	ポート 2 データレジスタ				H'FFFD1			ポート 2
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P27	P26	P25	P24	P23	P22	P21	P20
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W
ポート2の各端子のデータを格納								
P3DR	ポート 3 データレジスタ				H'FFFD2			ポート 3
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P37	P36	P35	P34	P33	P32	P31	P30
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W
ポート3の各端子のデータを格納								
P4DR	ポート 4 データレジスタ				H'FFFD3			ポート 4
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P47	P46	P45	P44	P43	P42	P41	P40
初期値:	0	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W
ポート4の各端子のデータを格納								
P5DR	ポート 5 データレジスタ				H'FFFD4			ポート 5
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	—	—	P53	P52	P51	P50
初期値:	1	1	1	1	0	0	0	0
R/W:	—	—	—	—	R/W	R/W	R/W	R/W
ポート5の各端子のデータを格納								

P6DR	ポート6データレジスタ	H'FFFD5	ポート6					
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P67	P66	P65	P64	P63	P62	P61	P60
初期値:	1	0	0	0	0	0	0	0
R/W:	R	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W
ポート6の各端子のデータを格納								
P7DR	ポート7データレジスタ	H'FFFD6	ポート7					
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	P77	P76	P75	P74	P73	P72	P71	P70
初期値:	— *	— *	— *	— *	— *	— *	— *	— *
R/W:	R	R	R	R	R	R	R	R
ポート7の各端子の状態を読み出す								
【注】* P77~P70端子により決定されます。								
P8DR	ポート8データレジスタ	H'FFFD7	ポート8					
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	—	P84	P83	P82	P81	P80
初期値:	1	1	1	0	0	0	0	0
R/W:	—	—	—	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W
ポート8の各端子のデータを格納								
P9DR	ポート9データレジスタ	H'FFFD8	ポート9					
ビット:	7	6	5	4	3	2	1	0
	—	—	P95	P94	P93	P92	P91	P90
初期値:	1	1	0	0	0	0	0	0
R/W:	—	—	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W	R/W
ポート9の各端子のデータを格納								

PADR ポート A データレジスタ		H'FFFD9	ポート A																
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>PA7</td> <td>PA6</td> <td>PA5</td> <td>PA4</td> <td>PA3</td> <td>PA2</td> <td>PA1</td> <td>PA0</td> </tr> </table> 初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> └── ポートAの各端子のデータを格納 </div>				PA7	PA6	PA5	PA4	PA3	PA2	PA1	PA0								
PA7	PA6	PA5	PA4	PA3	PA2	PA1	PA0												
PBDR ポート B データレジスタ		H'FFFDA	ポート B																
ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>PB7</td> <td>PB6</td> <td>PB5</td> <td>PB4</td> <td>PB3</td> <td>PB2</td> <td>PB1</td> <td>PB0</td> </tr> </table> 初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 R/W: R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W R/W <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> └── ポートBの各端子のデータを格納 </div>				PB7	PB6	PB5	PB4	PB3	PB2	PB1	PB0								
PB7	PB6	PB5	PB4	PB3	PB2	PB1	PB0												
ADDRA H、L A/D データレジスタ A H、L		H'FFFE0, H'FFFE1	A/D																
ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>AD9</td> <td>AD8</td> <td>AD7</td> <td>AD6</td> <td>AD5</td> <td>AD4</td> <td>AD3</td> <td>AD2</td> <td>AD1</td> <td>AD0</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </table> 初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 R/W: R R R R R R R R R R R R R R R R <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> └── ADDR AH ADDR AL └── A/D変換データ A/D変換結果の10ビット データを格納 </div>				AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	AD1	AD0	—	—	—	—	—	—
AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	AD1	AD0	—	—	—	—	—	—				

ADDRB H、L	A/D データレジスタ B H、L	H'FFFE2, H'FFFE3	A/D																
<p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1"> <tr> <td>AD9</td><td>AD8</td><td>AD7</td><td>AD6</td><td>AD5</td><td>AD4</td><td>AD3</td><td>AD2</td><td>AD1</td><td>AD0</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td> </tr> </table> <p>初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>R/W: R R R R R R R R R R R R R R R R</p> <p style="text-align: center;"> ADDRBH ADDRBL </p> <hr style="width: 50%; margin: 10px auto;"/> <p style="text-align: center;"> <u>A/D変換データ</u> A/D変換結果の10ビット データを格納 </p>				AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	AD1	AD0	—	—	—	—	—	—
AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	AD1	AD0	—	—	—	—	—	—				
ADDRC H、L	A/D データレジスタ C H、L	H'FFFE4, H'FFFE5	A/D																
<p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1"> <tr> <td>AD9</td><td>AD8</td><td>AD7</td><td>AD6</td><td>AD5</td><td>AD4</td><td>AD3</td><td>AD2</td><td>AD1</td><td>AD0</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td> </tr> </table> <p>初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>R/W: R R R R R R R R R R R R R R R R</p> <p style="text-align: center;"> ADDRCH ADDRCL </p> <hr style="width: 50%; margin: 10px auto;"/> <p style="text-align: center;"> <u>A/D変換データ</u> A/D変換結果の10ビット データを格納 </p>				AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	AD1	AD0	—	—	—	—	—	—
AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	AD1	AD0	—	—	—	—	—	—				

ADDRD H、L A/D データレジスタ D H、L	H'FFFE6, H'FFFE7	A/D																
<p>ビット: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1"> <tr> <td>AD9</td><td>AD8</td><td>AD7</td><td>AD6</td><td>AD5</td><td>AD4</td><td>AD3</td><td>AD2</td><td>AD1</td><td>AD0</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td> </tr> </table> <p>初期値: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>R/W: R R R R R R R R R R R R R R R R</p> <p style="text-align: center;"> ADDRDH ADDRDL </p> <p style="text-align: center;"> ↓ <u>A/D変換データ</u> A/D変換結果の10ビット データを格納 </p>			AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	AD1	AD0	—	—	—	—	—	—
AD9	AD8	AD7	AD6	AD5	AD4	AD3	AD2	AD1	AD0	—	—	—	—	—	—			
ADCR A/D コントロールレジスタ	H'FFFE9	A/D																
<p>ビット: 7 6 5 4 3 2 1 0</p> <table border="1"> <tr> <td>TRGE</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td> </tr> </table> <p>初期値: 0 1 1 1 1 1 1 0</p> <p>R/W: R/W — — — — — — R/W</p> <p style="text-align: center;"> ↓ トリガイネーブル </p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>外部トリガ入力または8ビットタイマのコンペアマッチによるA/D変換の開始を禁止</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>外部トリガ端子 (ADTRG) の立ち下がりエッジまたは8ビットタイマのコンペアマッチでA/D変換を開始</td> </tr> </table>			TRGE	—	—	—	—	—	—	—	0	外部トリガ入力または8ビットタイマのコンペアマッチによるA/D変換の開始を禁止	1	外部トリガ端子 (ADTRG) の立ち下がりエッジまたは8ビットタイマのコンペアマッチでA/D変換を開始				
TRGE	—	—	—	—	—	—	—											
0	外部トリガ入力または8ビットタイマのコンペアマッチによるA/D変換の開始を禁止																	
1	外部トリガ端子 (ADTRG) の立ち下がりエッジまたは8ビットタイマのコンペアマッチでA/D変換を開始																	

ADCSR A/D コントロール/ステータスレジスタ		H'FFFE8		A/D																																																																
ビット:																																																																				
7		6		5		4		3		2		1		0																																																						
ADF		ADIE		ADST		SCAN		CKS		CH2		CH1		CH0																																																						
初期値:		0		0		0		0		0		0		0																																																						
R/W:		R/(W)*		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W		R/W																																																						
						クロックセレクト				チャンネルセレクト																																																										
						<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>変換時間 = 134ステート (Max)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>変換時間 = 70ステート (Max)</td> </tr> </table>				0	変換時間 = 134ステート (Max)	1	変換時間 = 70ステート (Max)	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">グループ選択</th> <th colspan="3">チャンネル選択</th> <th colspan="2">説明</th> </tr> <tr> <th>CH2</th> <th>CH1</th> <th>CH0</th> <th>単一モード</th> <th>スキャンモード</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">0</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>AN0</td> <td>AN0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>AN1</td> <td>AN0、AN1</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>AN2</td> <td>AN0 - AN2</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>AN3</td> <td>AN0 - AN3</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">1</td> <td rowspan="2">0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>AN4</td> <td>AN4</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>AN5</td> <td>AN4、AN5</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>AN6</td> <td>AN4 - AN6</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>AN7</td> <td>AN4 - AN7</td> </tr> </tbody> </table>						グループ選択	チャンネル選択			説明		CH2	CH1	CH0	単一モード	スキャンモード	0	0	0	0	AN0	AN0	1	0	AN1	AN0、AN1	1	0	0	AN2	AN0 - AN2	1	1	AN3	AN0 - AN3	1	0	0	0	AN4	AN4	1	1	AN5	AN4、AN5	1	0	0	AN6	AN4 - AN6	1	1	AN7	AN4 - AN7
0	変換時間 = 134ステート (Max)																																																																			
1	変換時間 = 70ステート (Max)																																																																			
グループ選択	チャンネル選択			説明																																																																
	CH2	CH1	CH0	単一モード	スキャンモード																																																															
0	0	0	0	AN0	AN0																																																															
		1	0	AN1	AN0、AN1																																																															
	1	0	0	AN2	AN0 - AN2																																																															
		1	1	AN3	AN0 - AN3																																																															
1	0	0	0	AN4	AN4																																																															
		1	1	AN5	AN4、AN5																																																															
	1	0	0	AN6	AN4 - AN6																																																															
		1	1	AN7	AN4 - AN7																																																															
						<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">スキャンモード</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>単一モード</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>スキャンモード</td> </tr> </tbody> </table>						スキャンモード		0	単一モード	1	スキャンモード																																																			
スキャンモード																																																																				
0	単一モード																																																																			
1	スキャンモード																																																																			
						<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">A/Dスタート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>A/D変換停止</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>(1) 単一モード: A/D変換を開始し変換が終了すると、自動的に0にクリア (2) スキャンモード: A/D変換を開始し、ソフトウェア、リセット、またはスタンバイモードによって0にクリアされるまで、選択されたチャンネルを順次連続変換</td> </tr> </tbody> </table>						A/Dスタート		0	A/D変換停止	1	(1) 単一モード: A/D変換を開始し変換が終了すると、自動的に0にクリア (2) スキャンモード: A/D変換を開始し、ソフトウェア、リセット、またはスタンバイモードによって0にクリアされるまで、選択されたチャンネルを順次連続変換																																																			
A/Dスタート																																																																				
0	A/D変換停止																																																																			
1	(1) 単一モード: A/D変換を開始し変換が終了すると、自動的に0にクリア (2) スキャンモード: A/D変換を開始し、ソフトウェア、リセット、またはスタンバイモードによって0にクリアされるまで、選択されたチャンネルを順次連続変換																																																																			
						<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">A/Dインタラプトイネーブル</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>A/D変換終了による割り込み要求を禁止</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>A/D変換終了による割り込み要求を許可</td> </tr> </tbody> </table>						A/Dインタラプトイネーブル		0	A/D変換終了による割り込み要求を禁止	1	A/D変換終了による割り込み要求を許可																																																			
A/Dインタラプトイネーブル																																																																				
0	A/D変換終了による割り込み要求を禁止																																																																			
1	A/D変換終了による割り込み要求を許可																																																																			
						<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">A/Dエンドフラグ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>[クリア条件] ADF=1の状態ADFフラグをリードした後、ADFフラグに0をライトしたとき</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>[セット条件] (1) 単一モード: A/Dが終了したとき (2) スキャンモード: 設定されたすべてのチャンネルのA/D変換が終了したとき</td> </tr> </tbody> </table>						A/Dエンドフラグ		0	[クリア条件] ADF=1の状態ADFフラグをリードした後、ADFフラグに0をライトしたとき	1	[セット条件] (1) 単一モード: A/Dが終了したとき (2) スキャンモード: 設定されたすべてのチャンネルのA/D変換が終了したとき																																																			
A/Dエンドフラグ																																																																				
0	[クリア条件] ADF=1の状態ADFフラグをリードした後、ADFフラグに0をライトしたとき																																																																			
1	[セット条件] (1) 単一モード: A/Dが終了したとき (2) スキャンモード: 設定されたすべてのチャンネルのA/D変換が終了したとき																																																																			
						<p>【注】* フラグをクリアするための0ライトのみ可能です。</p>																																																														

C. I/Oポートブロック図

C.1 ポート1ブロック図

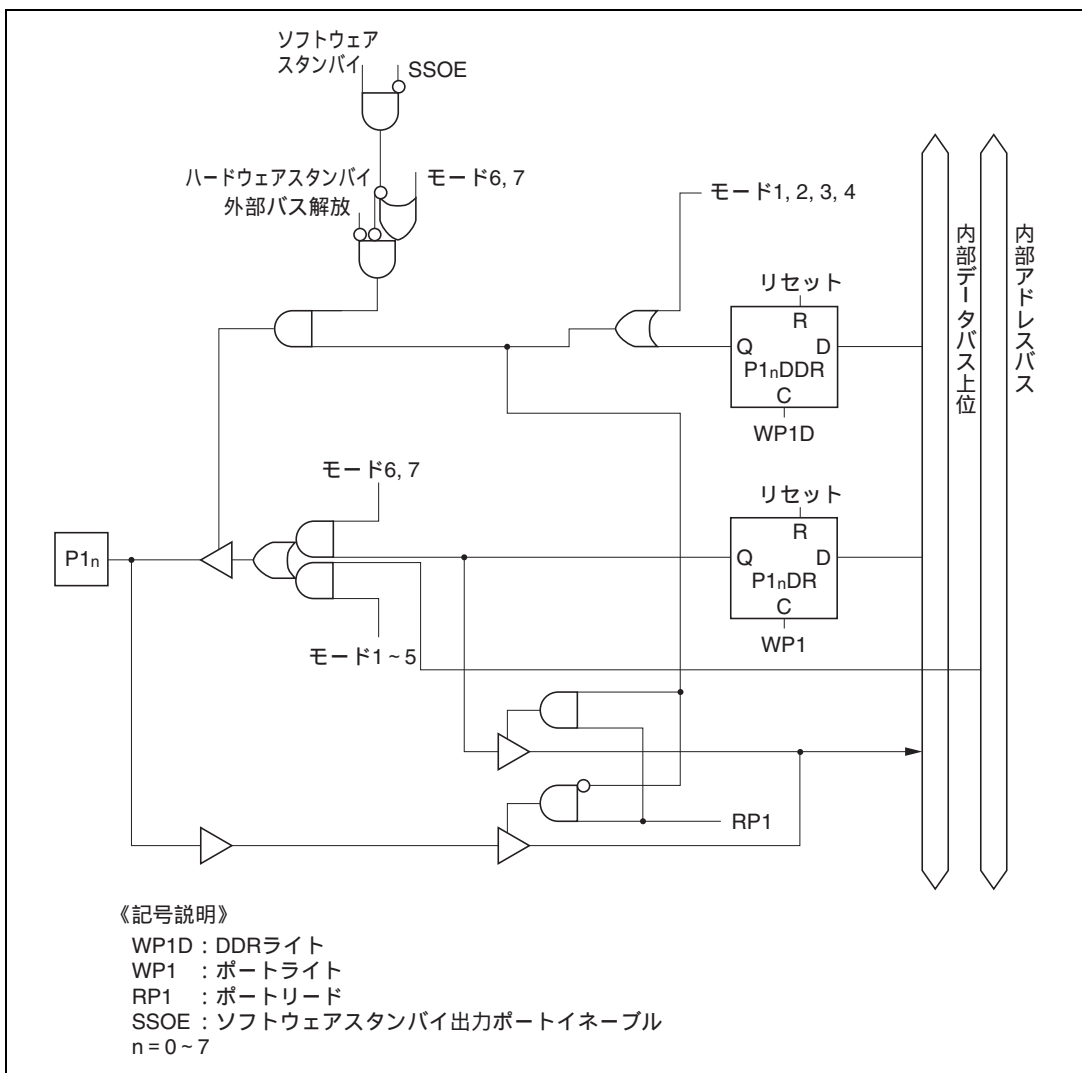


図 C.1 ポート1ブロック図

C.2 ポート 2 ブロック図

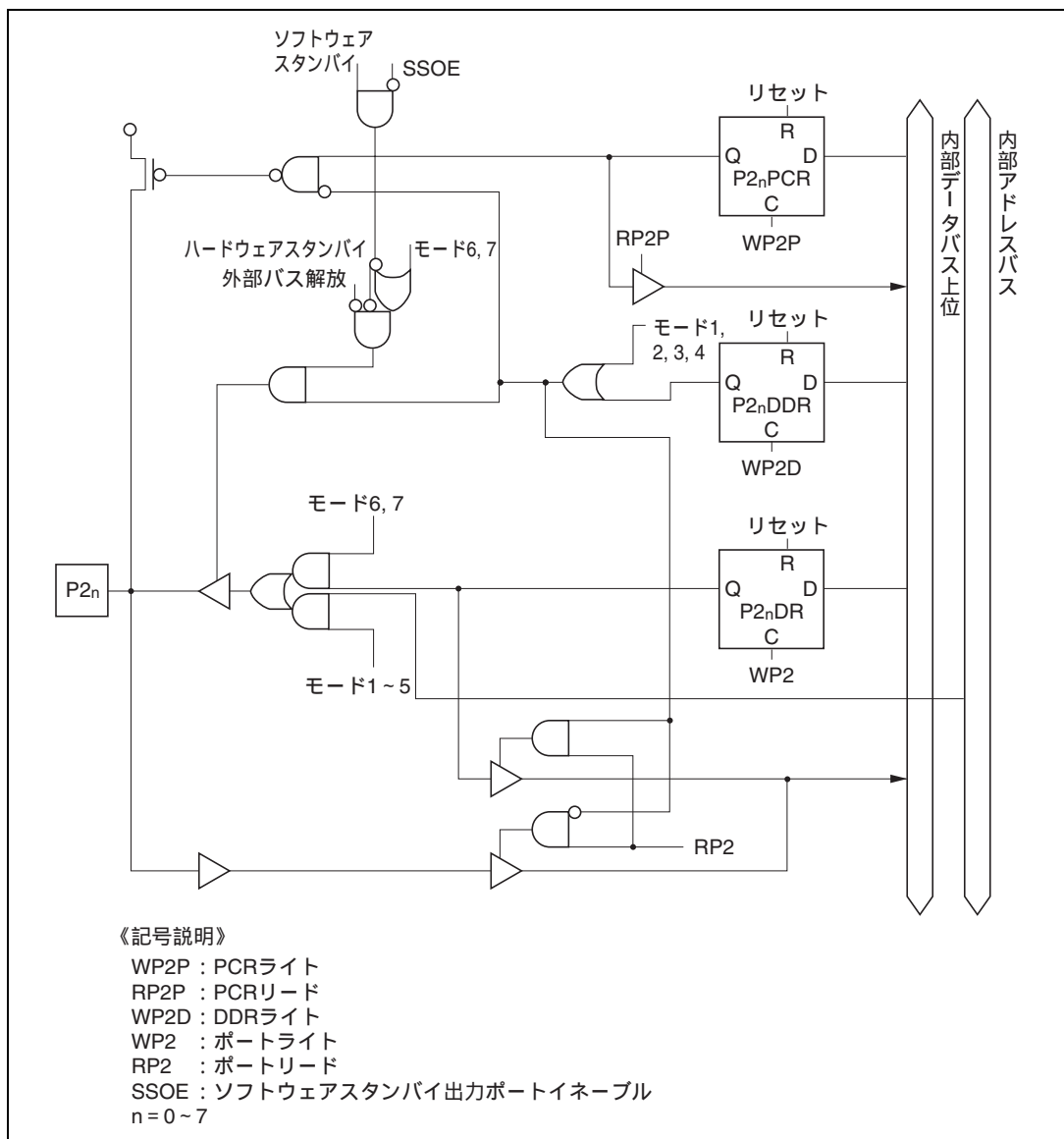


図 C.2 ポート 2 ブロック図

C.3 ポート 3 ブロック図

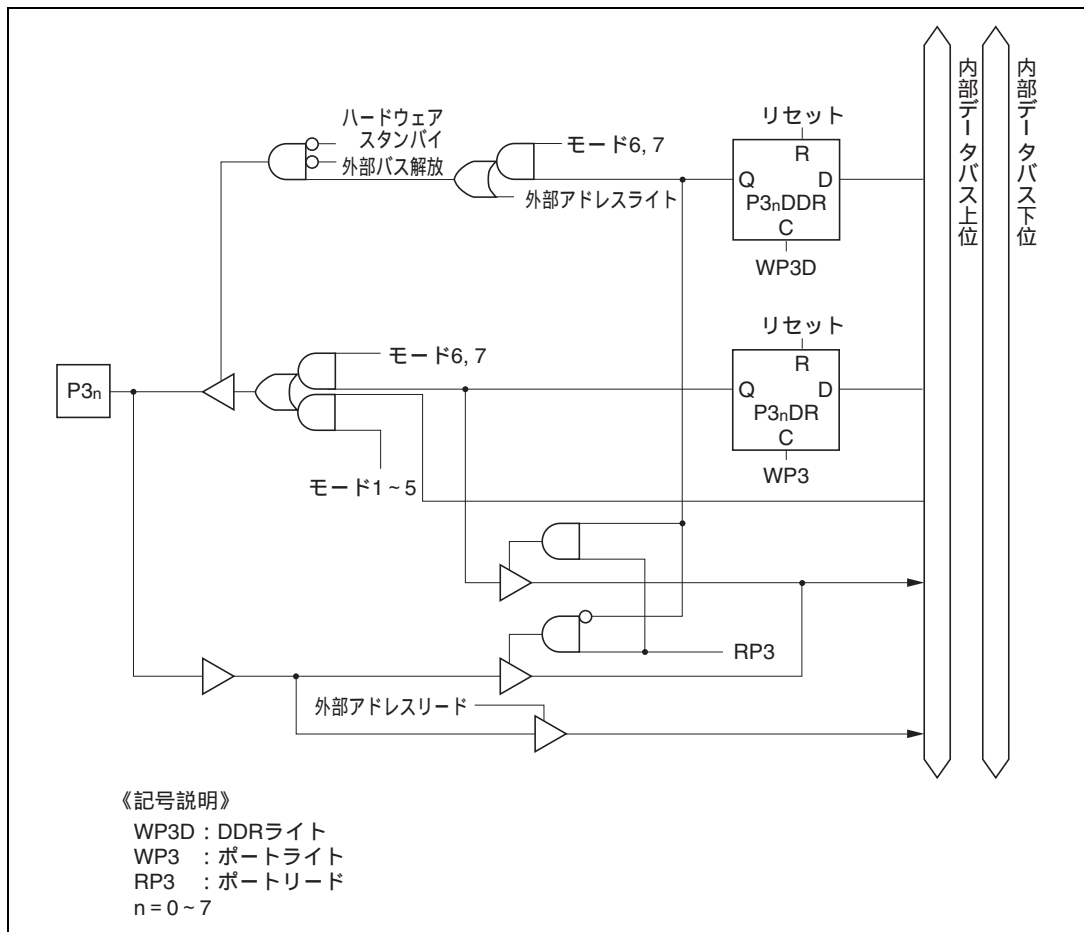


図 C.3 ポート 3 ブロック図

C.4 ポート 4 ブロック図

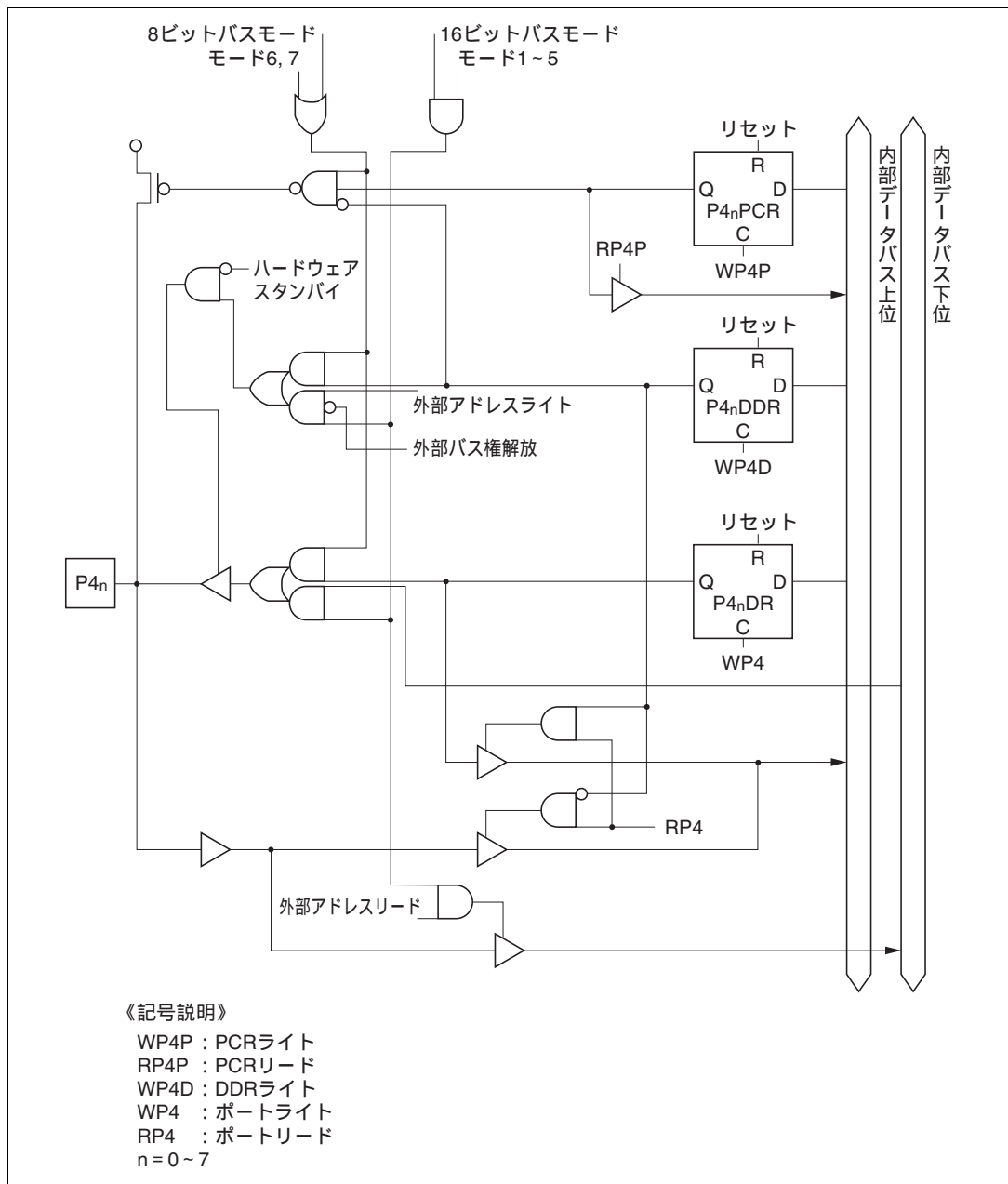


図 C.4 ポート 4 ブロック図

C.5 ポート5ブロック図

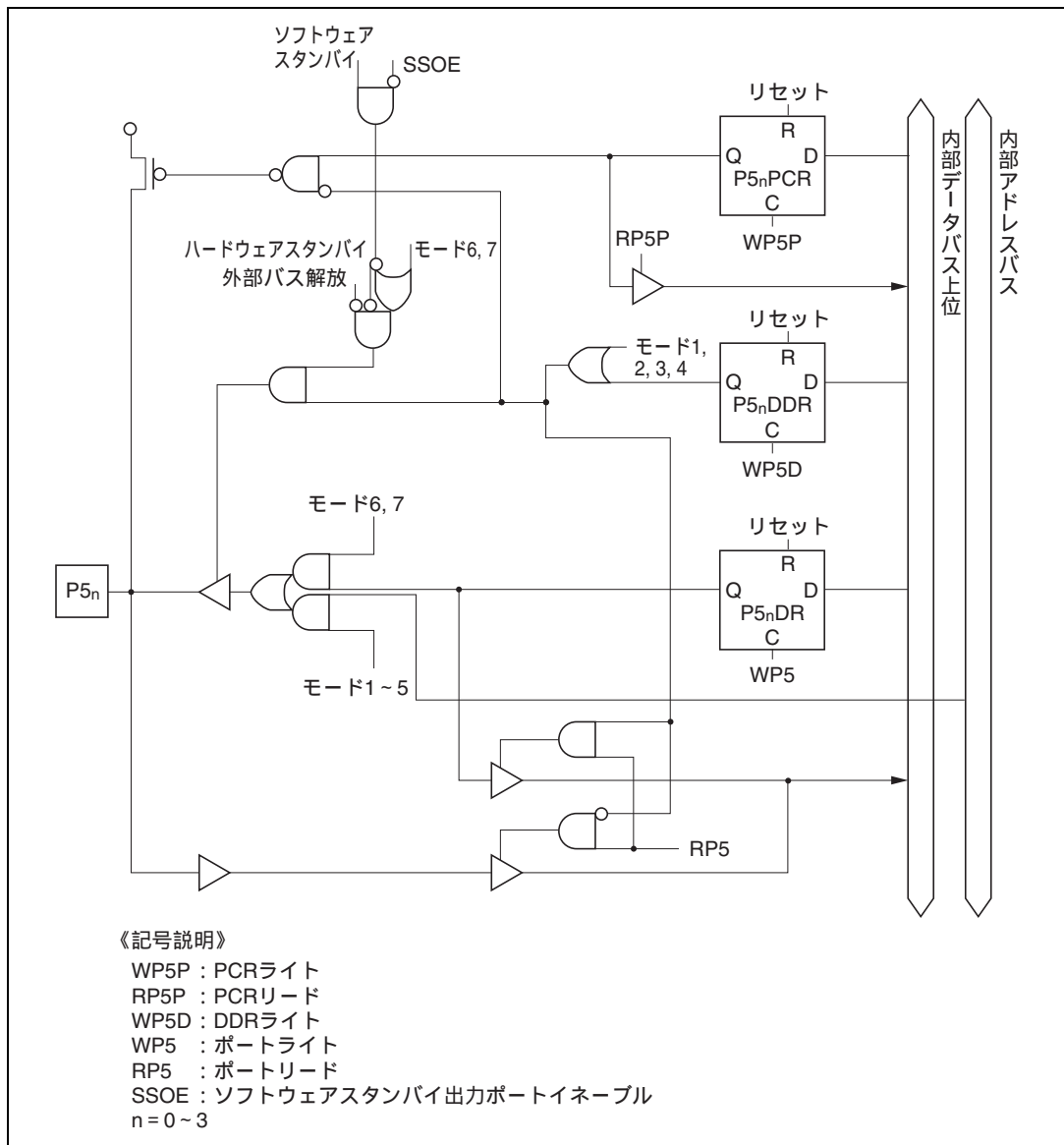


図 C.5 ポート5ブロック図

C.6 ポート6ブロック図

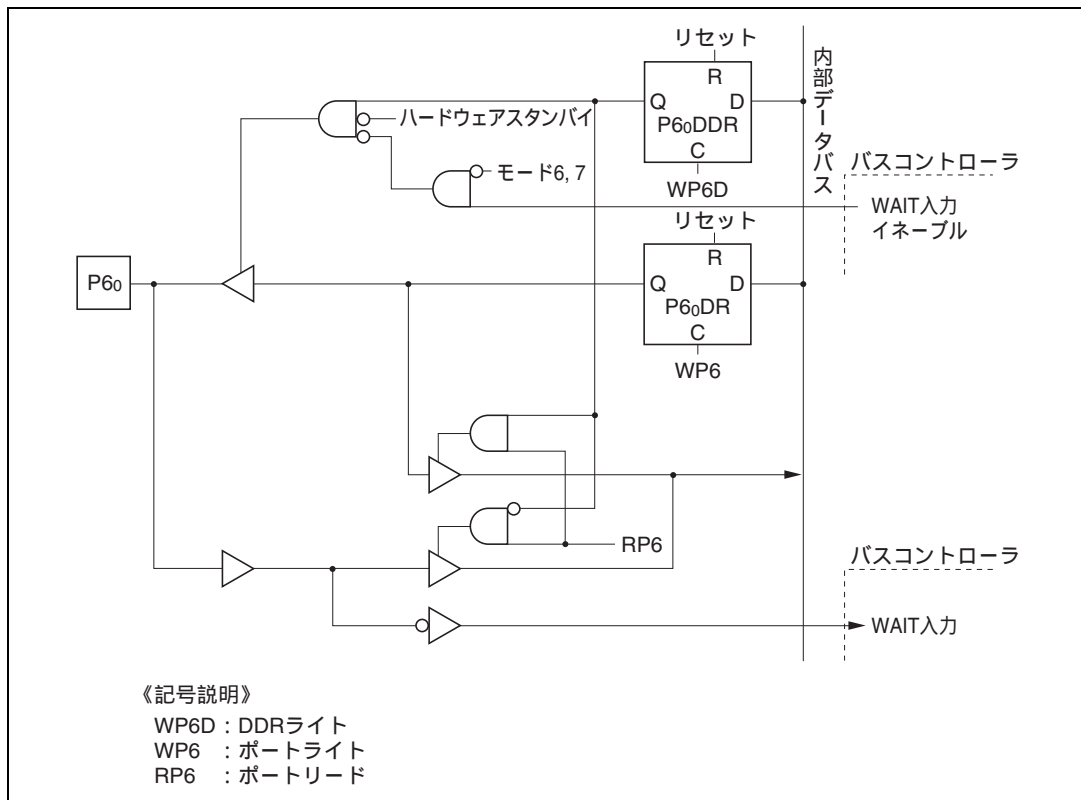


図 C.6 (a) ポート6ブロック図 (P6₀端子)

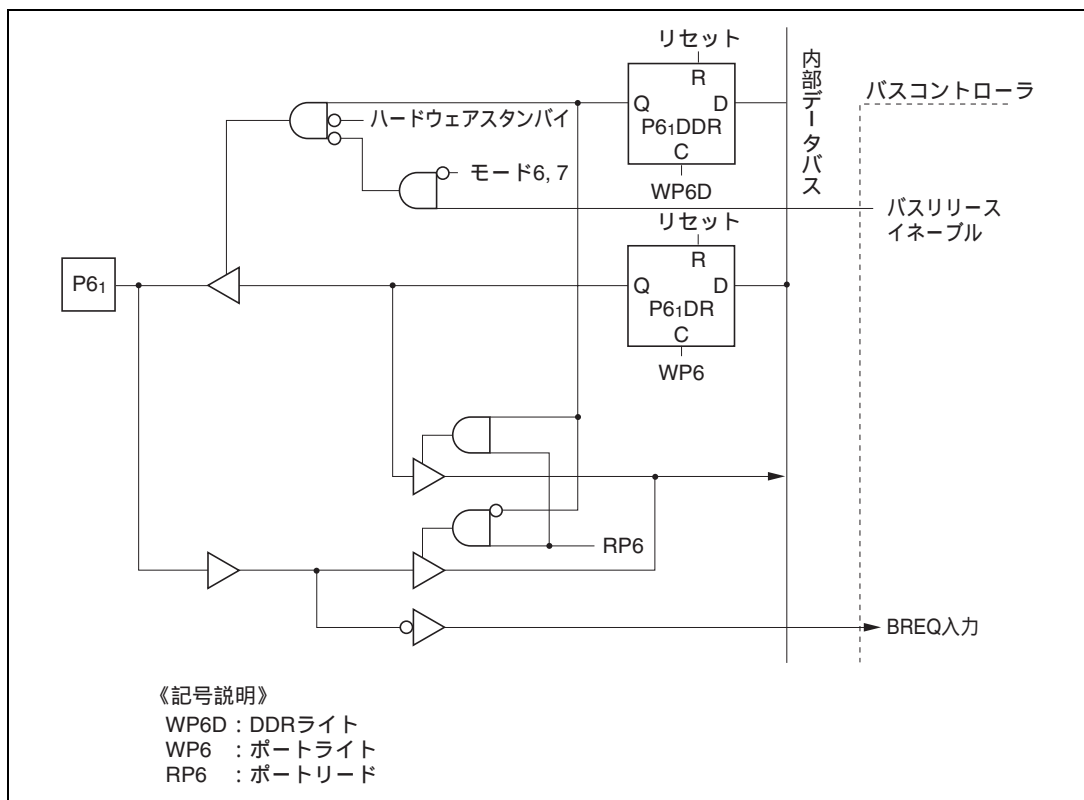


図 C.6 (b) ポート 6 ブロック図 (P6_i 端子)

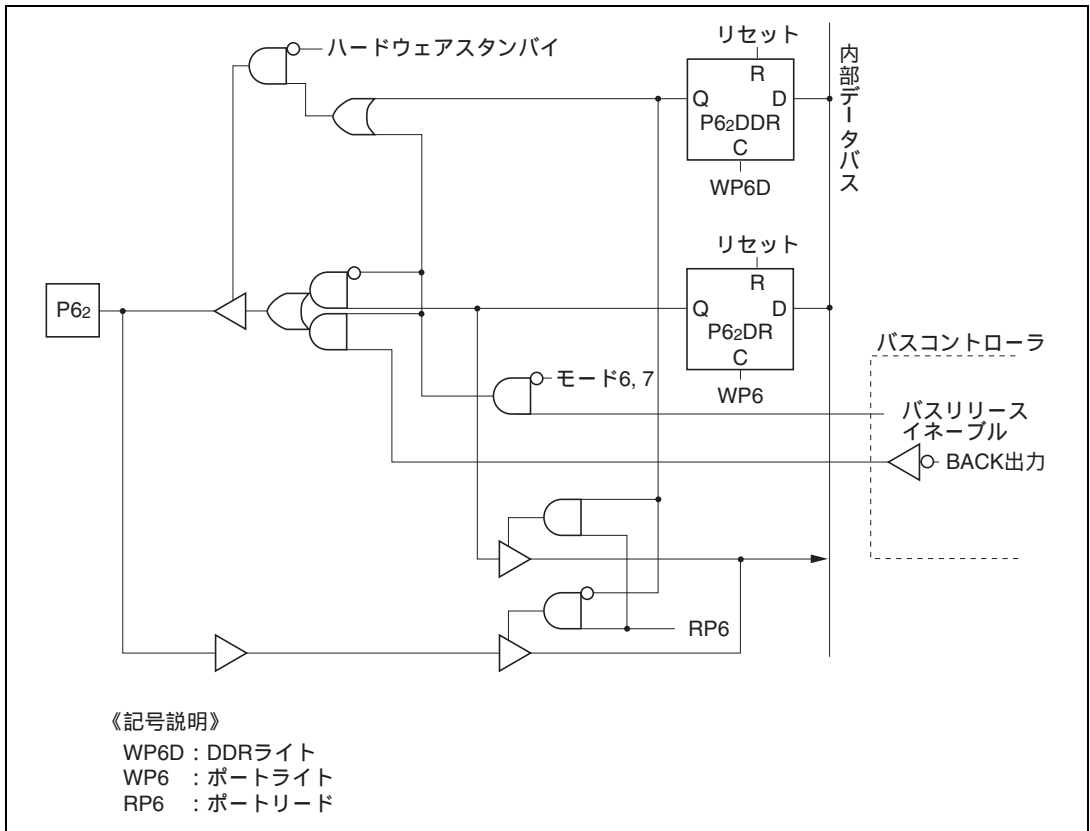


図 C.6 (c) ポート6 ブロック図 (P6₂端子)

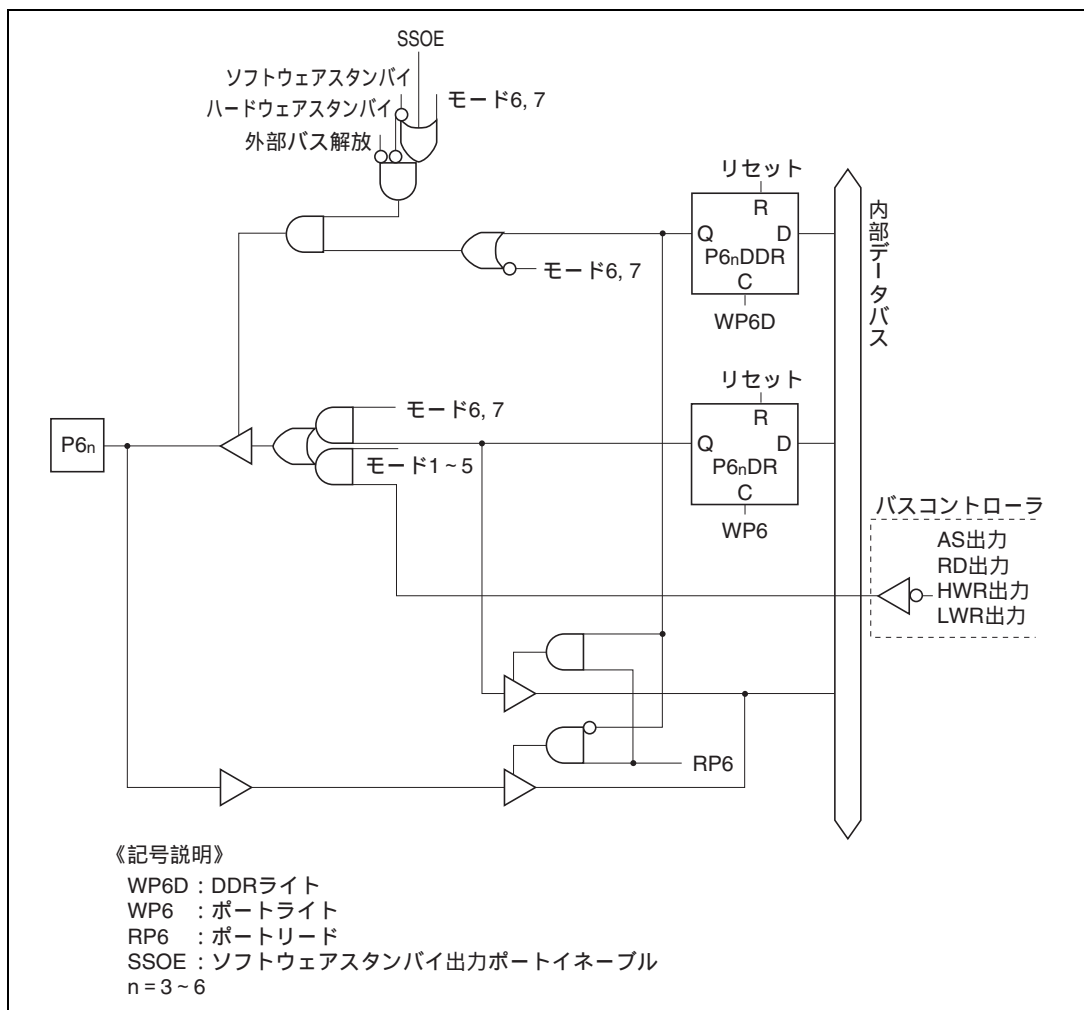


図 C.6 (d) ポート 6 ブロック図 (P6_s ~ P6_e 端子)

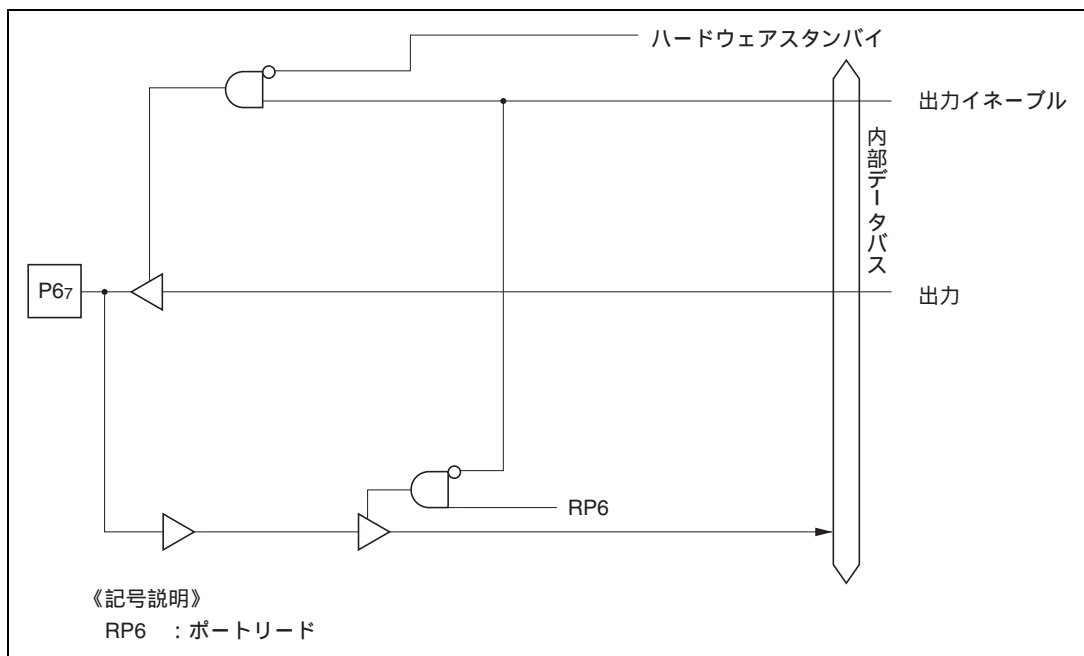


図 C.6 (e) ポート 6 ブロック図 (P6, 端子)

C.7 ポート7ブロック図

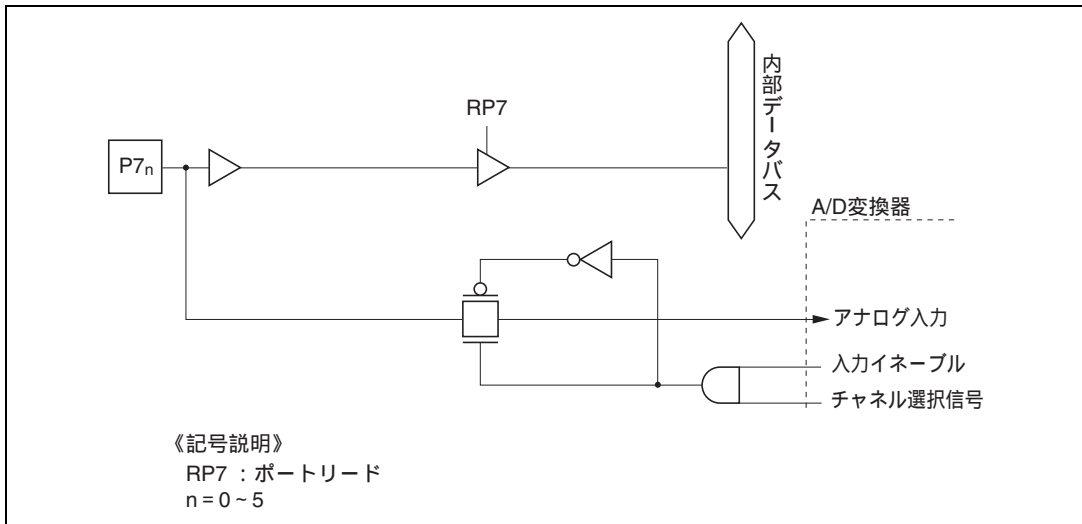


図 C.7 (a) ポート7ブロック図 (P7₀ ~ P7₅端子)

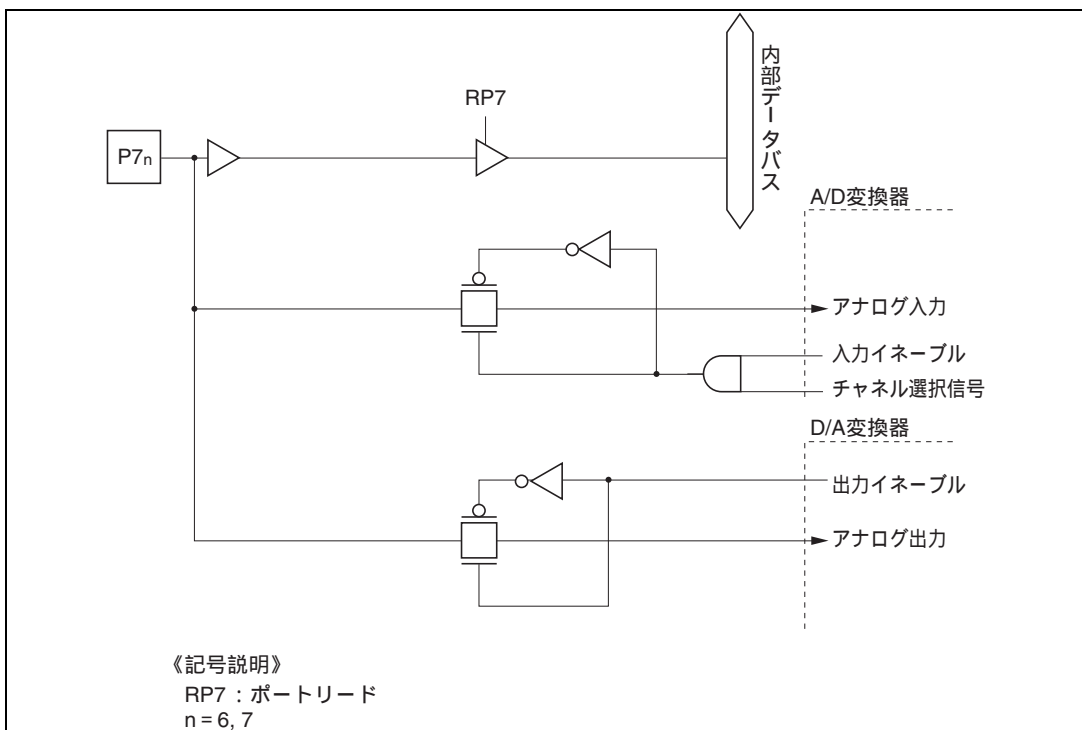


図 C.7 (b) ポート7ブロック図 (P7₆ ~ P7₇端子)

C.8 ポート 8 ブロック図

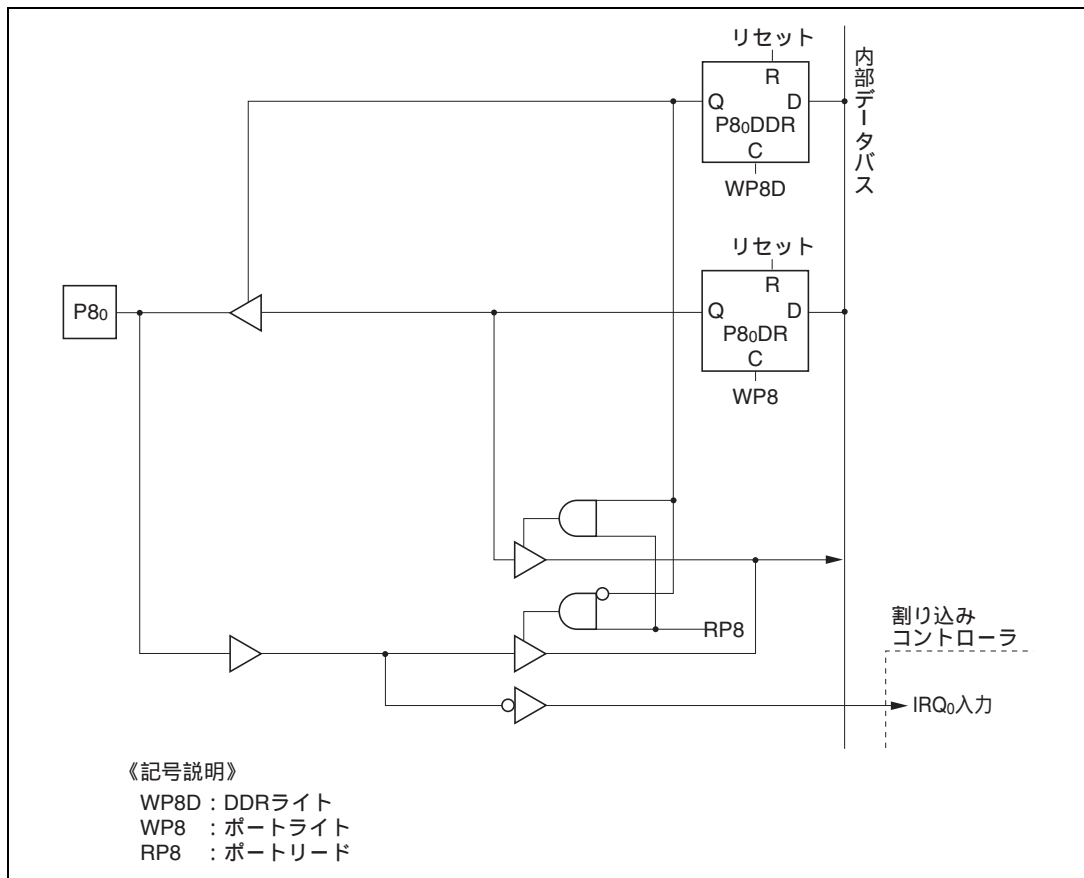


図 C.8 (a) ポート 8 ブロック図 (P8₀端子)

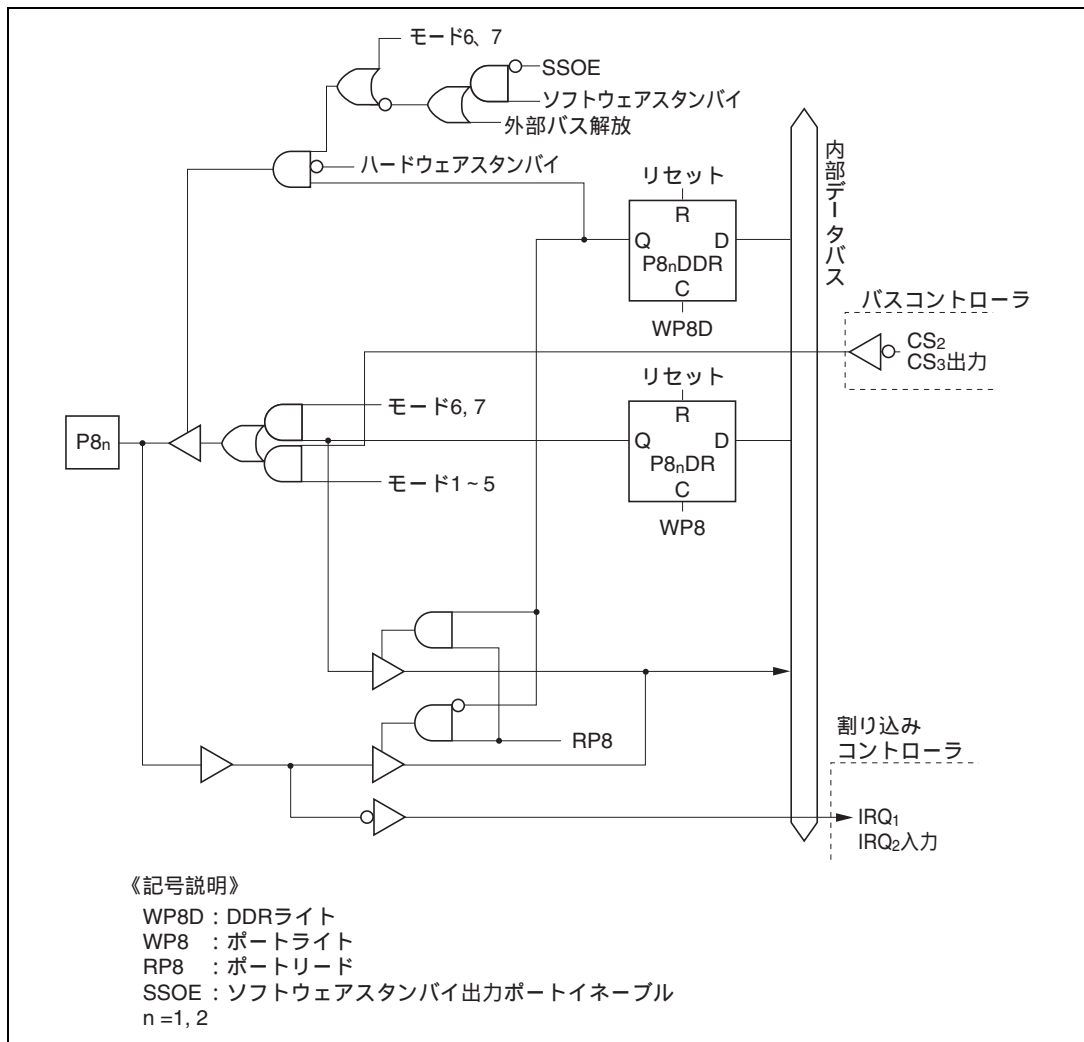


図 C.8 (b) ポート 8 ブロック図 (P8₁ ~ P8₂ 端子)

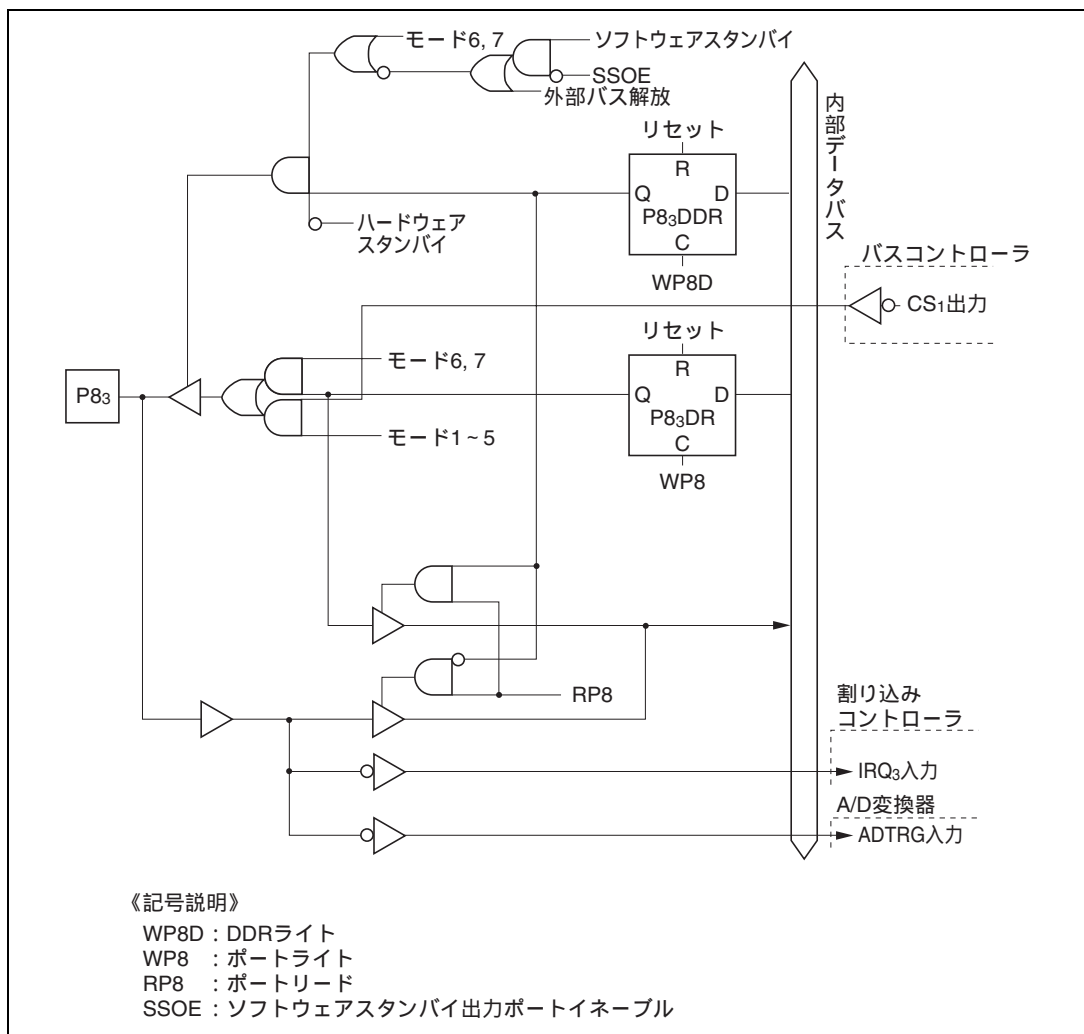


図 C.8 (c) ポート 8 ブロック図 (P8₃端子)

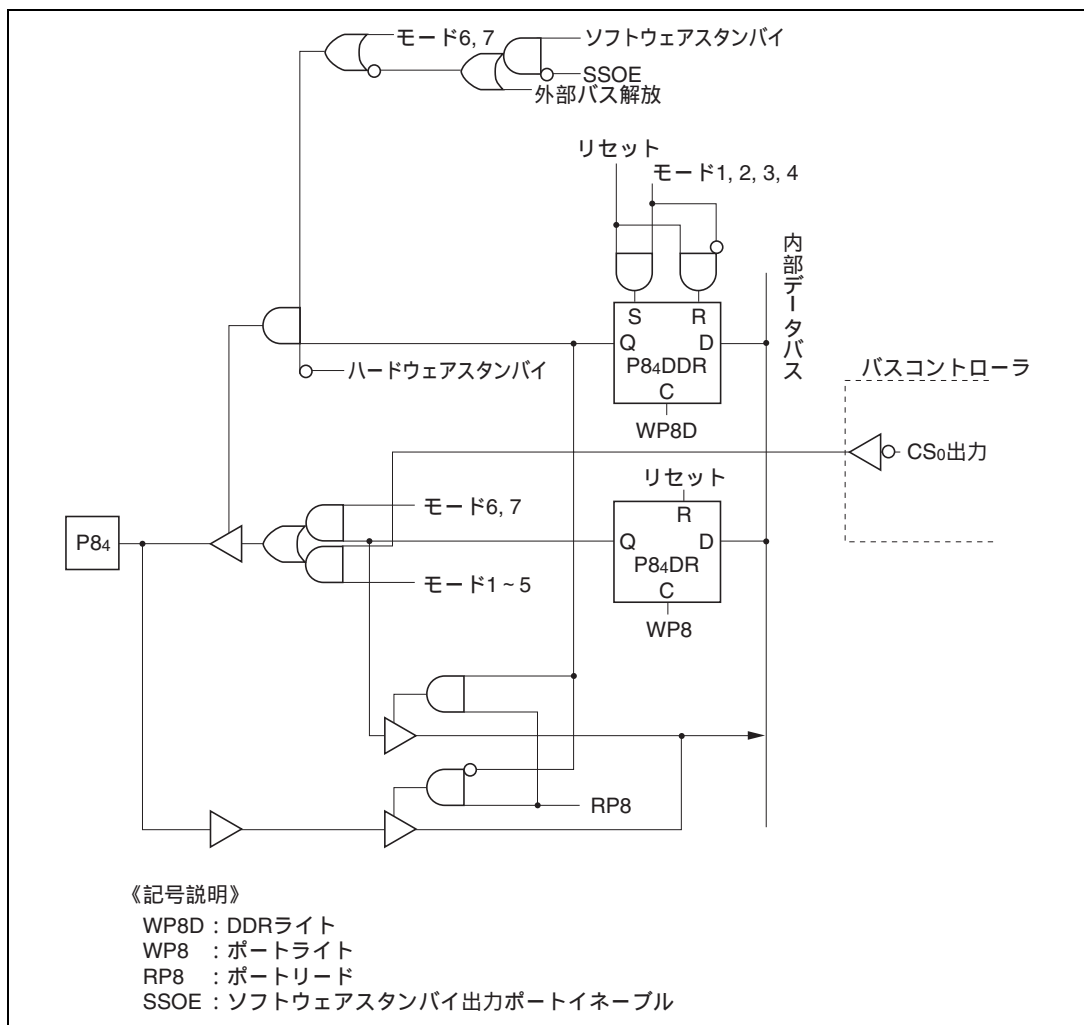


図 C.8 (d) ポート 8 ブロック図 (P8₄端子)

C.9 ポート9ブロック図

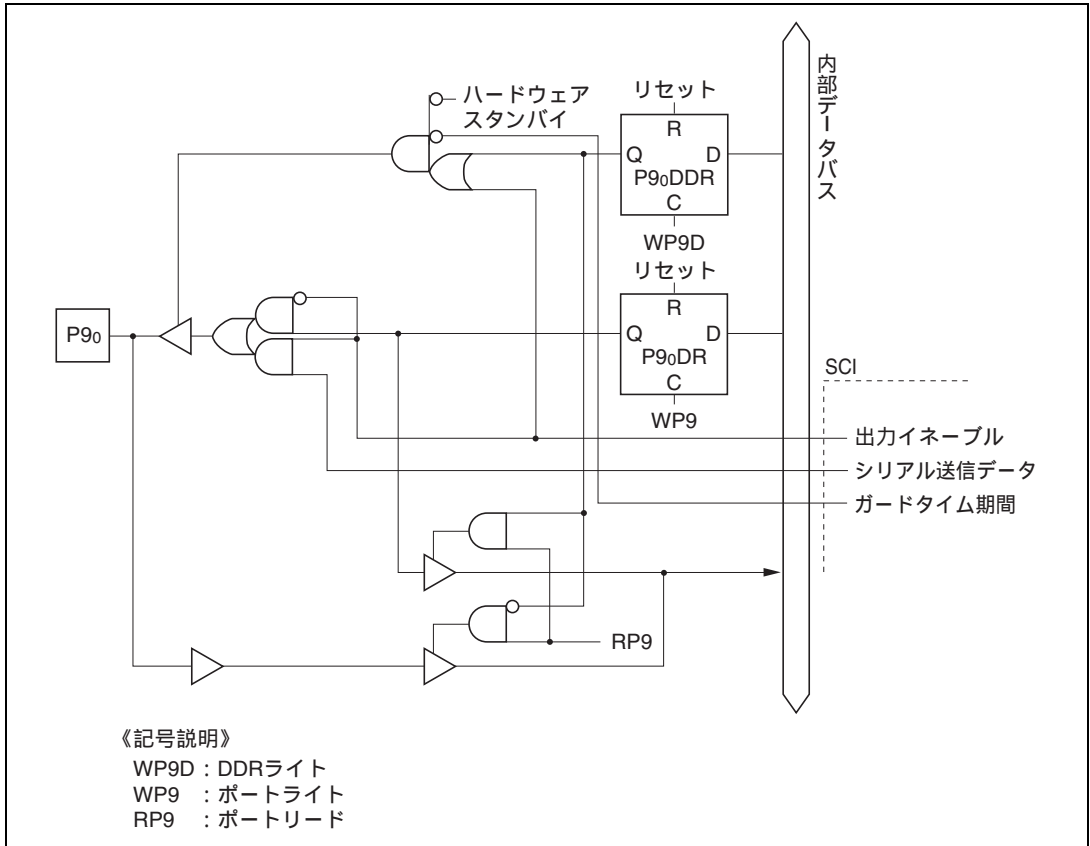


図 C.9 (a) ポート9ブロック図 (P9₀端子)

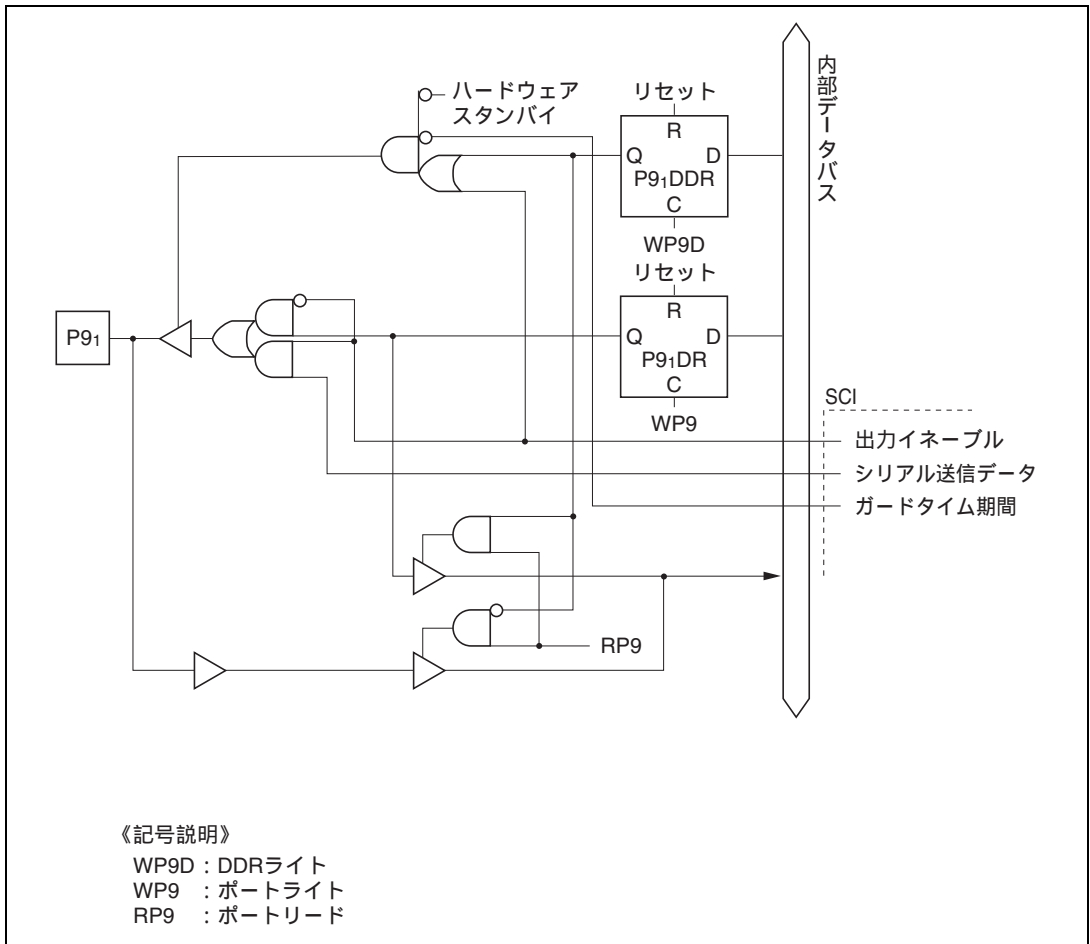


図 C.9 (b) ポート9ブロック図 (P9₁端子)

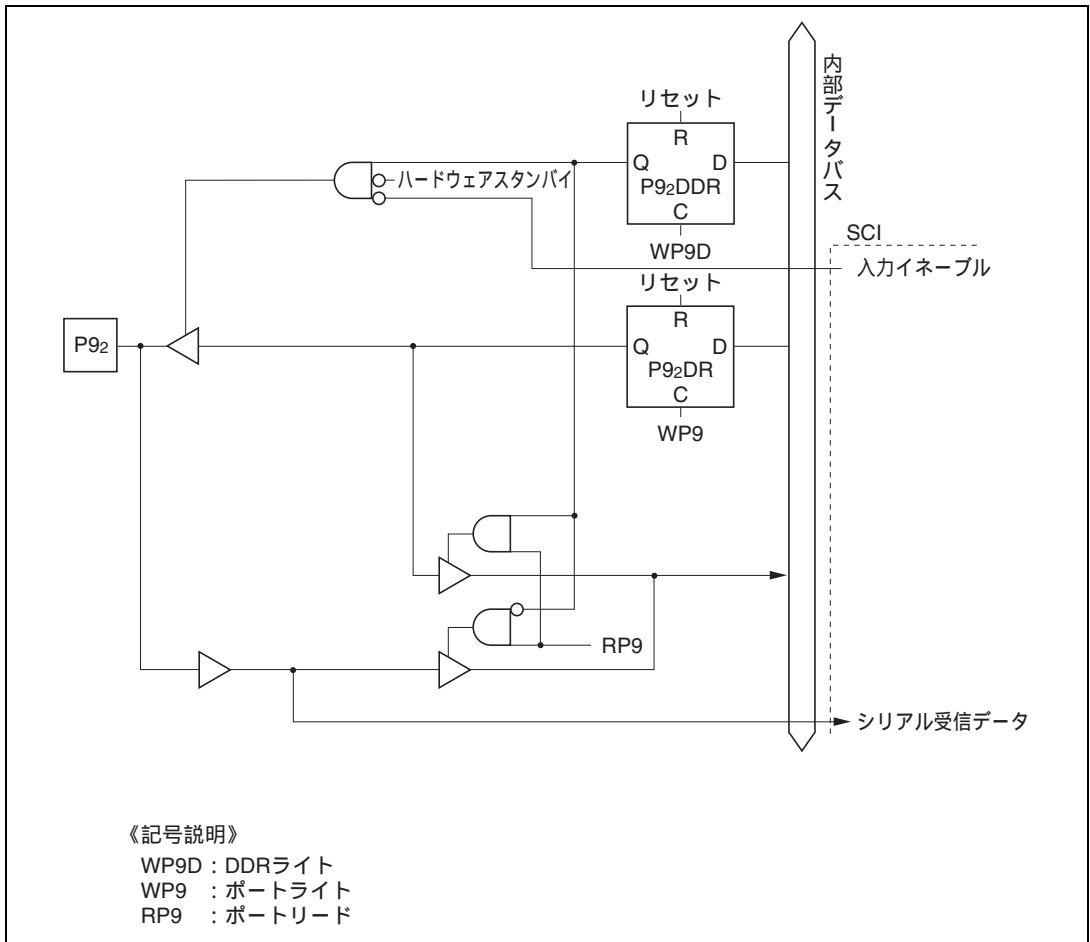


図 C.9 (c) ポート 9 ブロック図 (P9₂ 端子)

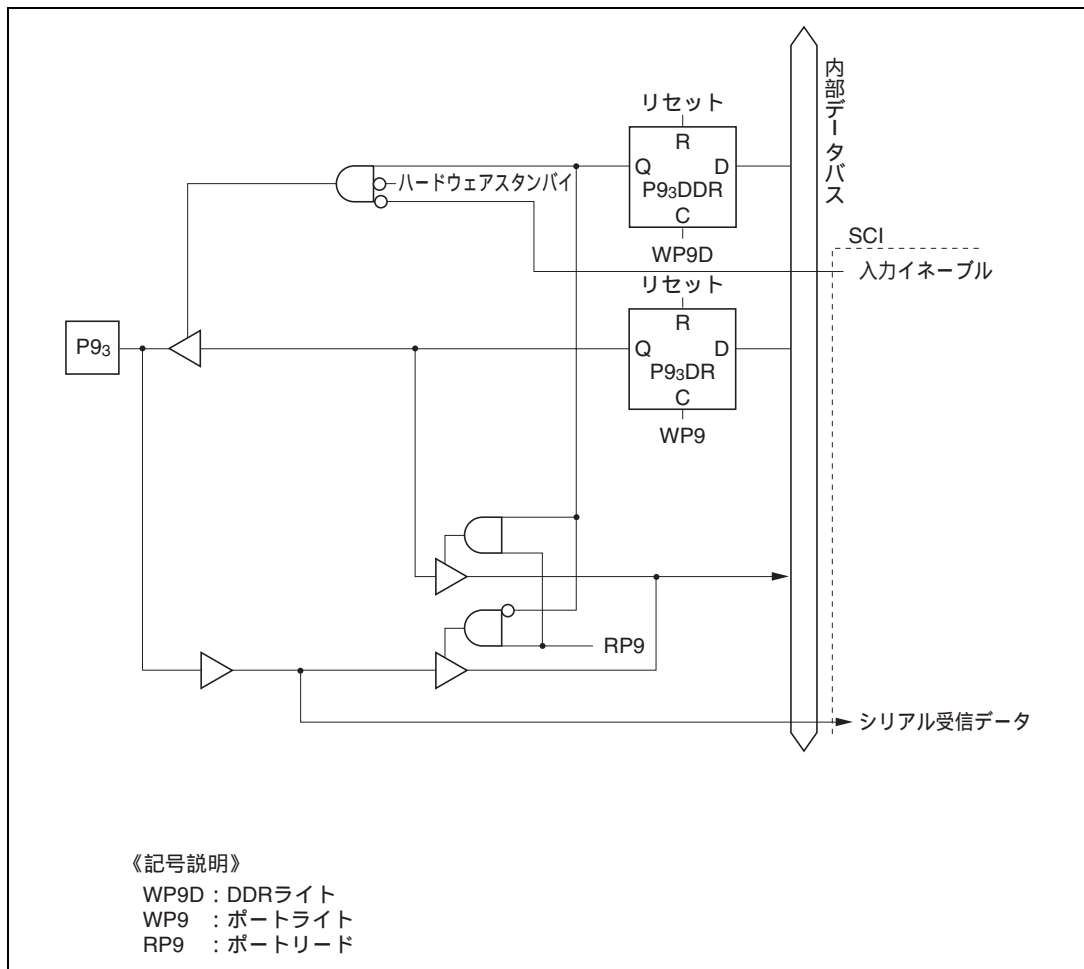


図 C.9 (d) ポート9ブロック図 (P9₃端子)

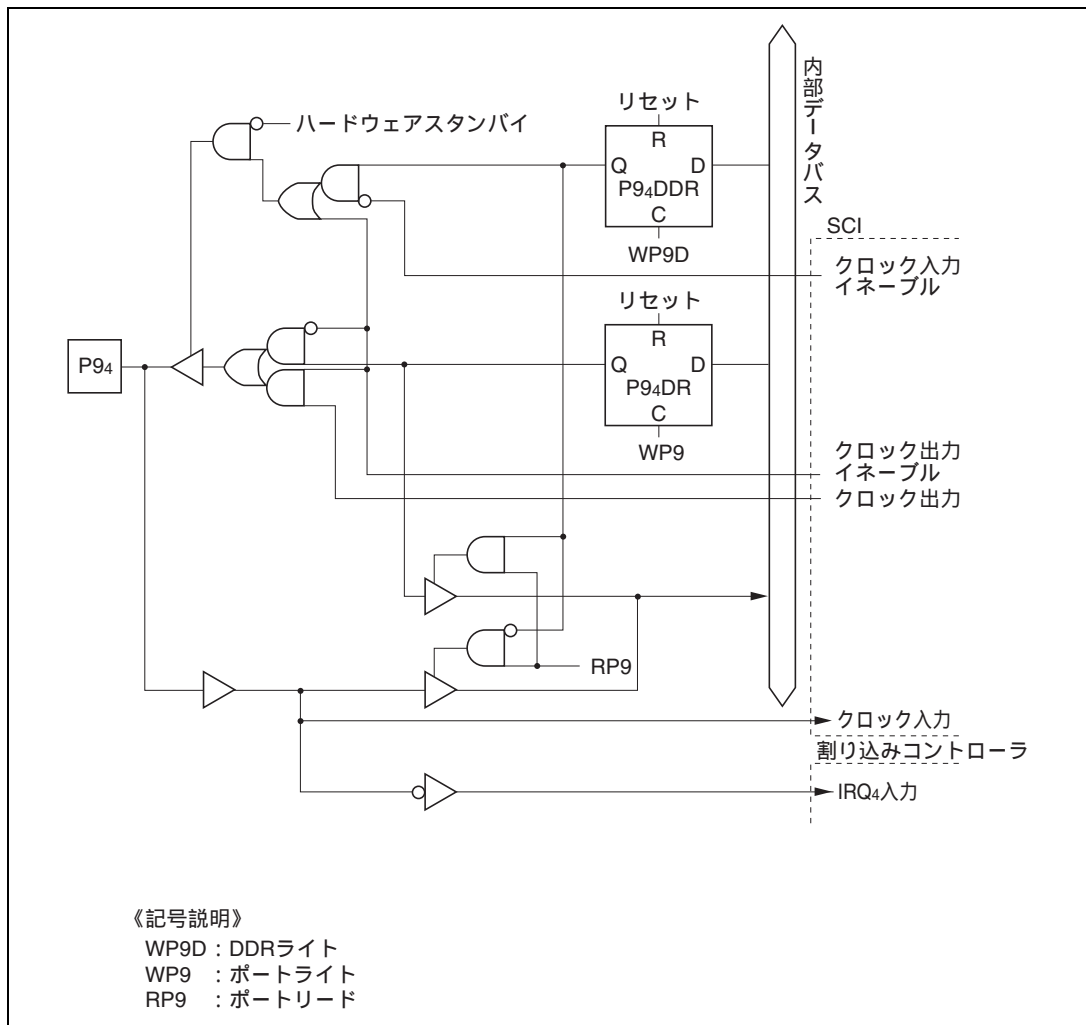


図 C.9 (e) ポート 9 ブロック図 (P9₄端子)

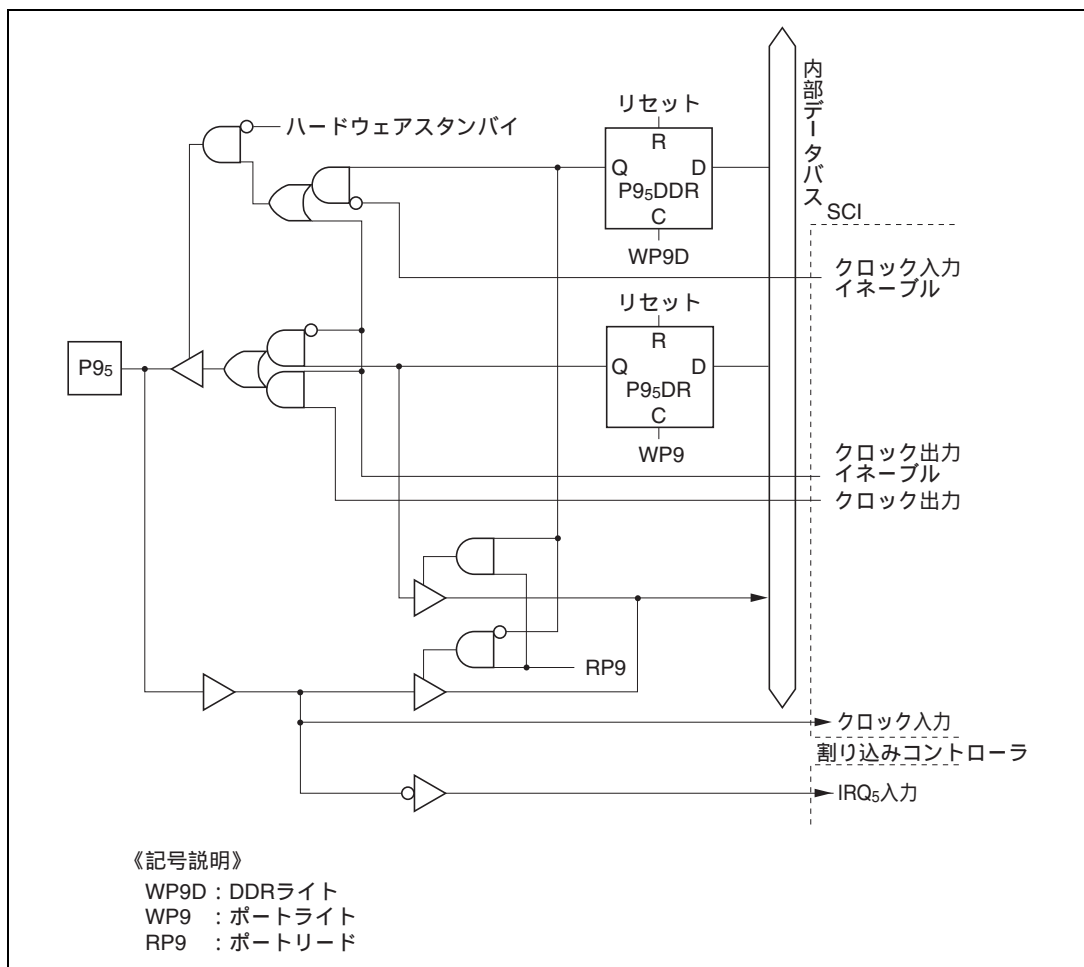


図 C.9 (f) ポート 9 ブロック図 (P9₅端子)

C.10 ポート A ブロック図

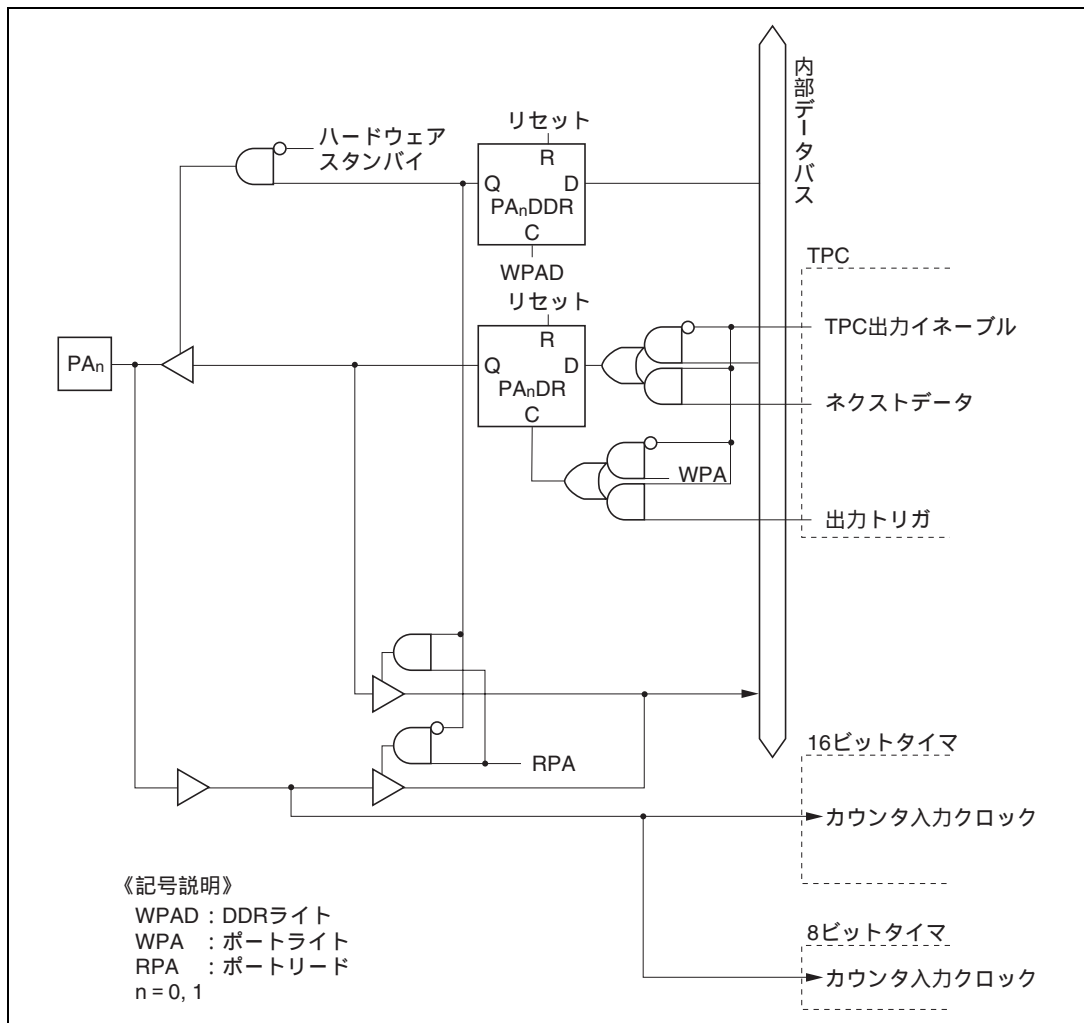


図 C.10 (a) ポート A ブロック図 (PA₀、PA₁ 端子)

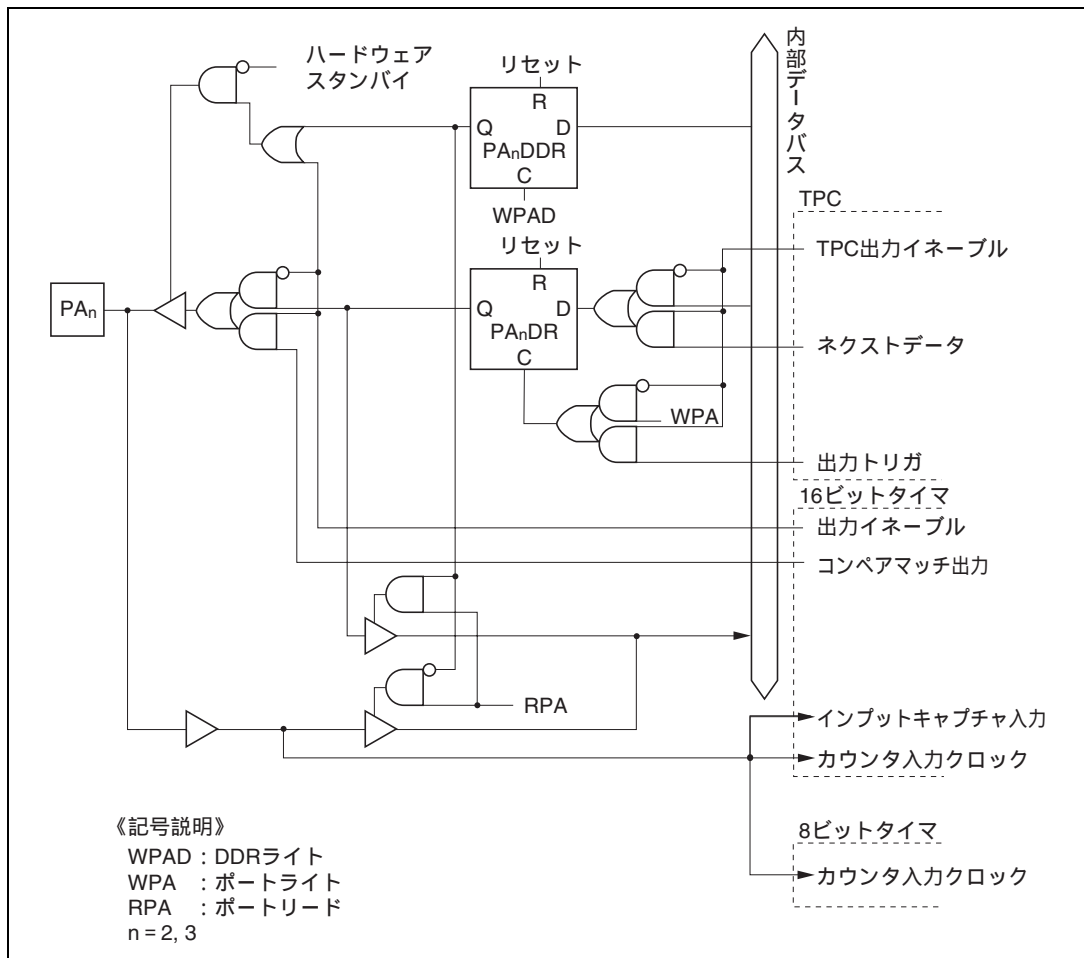


図 C.10 (b) ポート A ブロック図 (PA₂、PA₃ 端子)

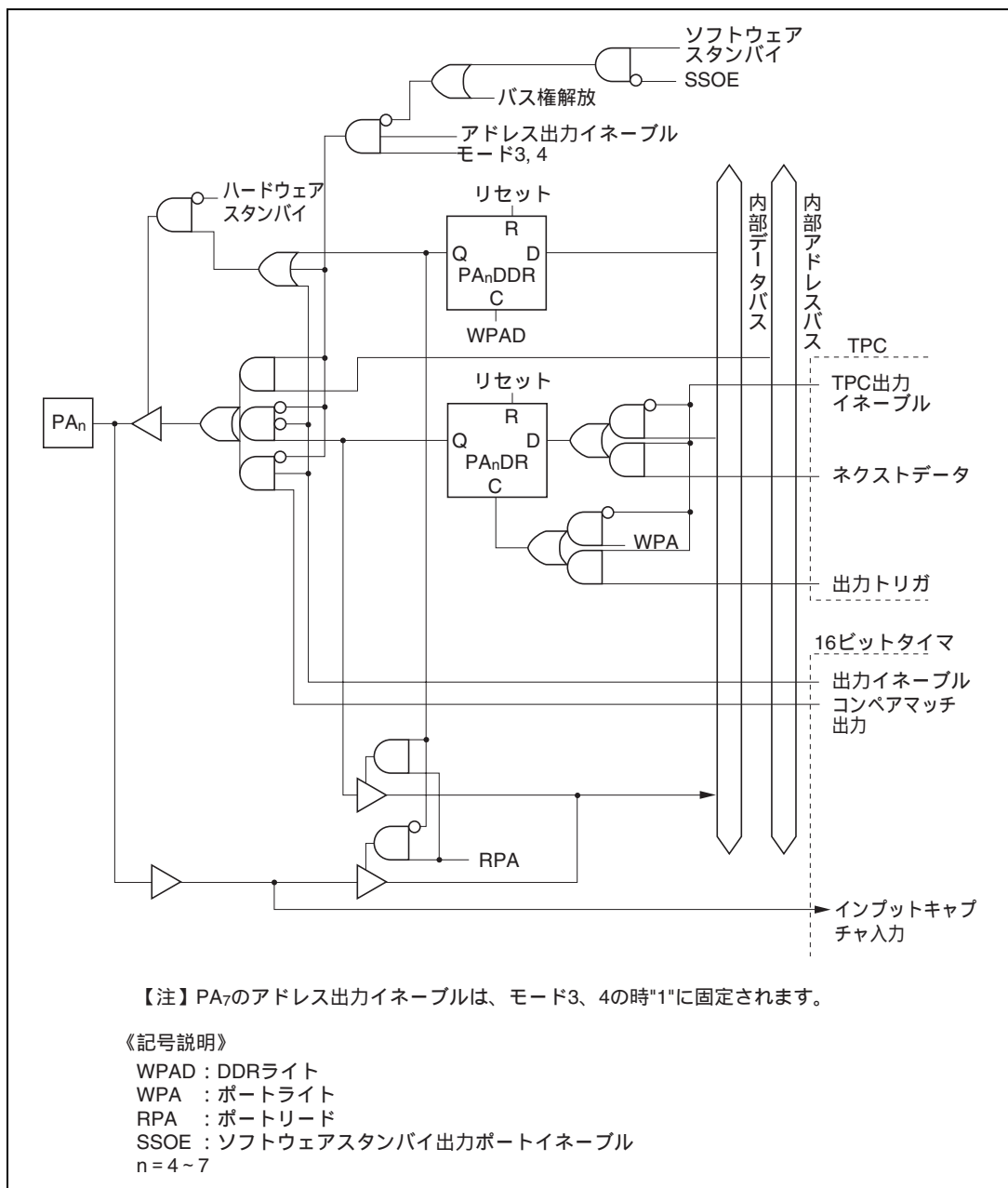


図 C.10 (c) ポート A ブロック図 (PA₄ ~ PA₇ 端子)

C.11 ポート B ブロック図

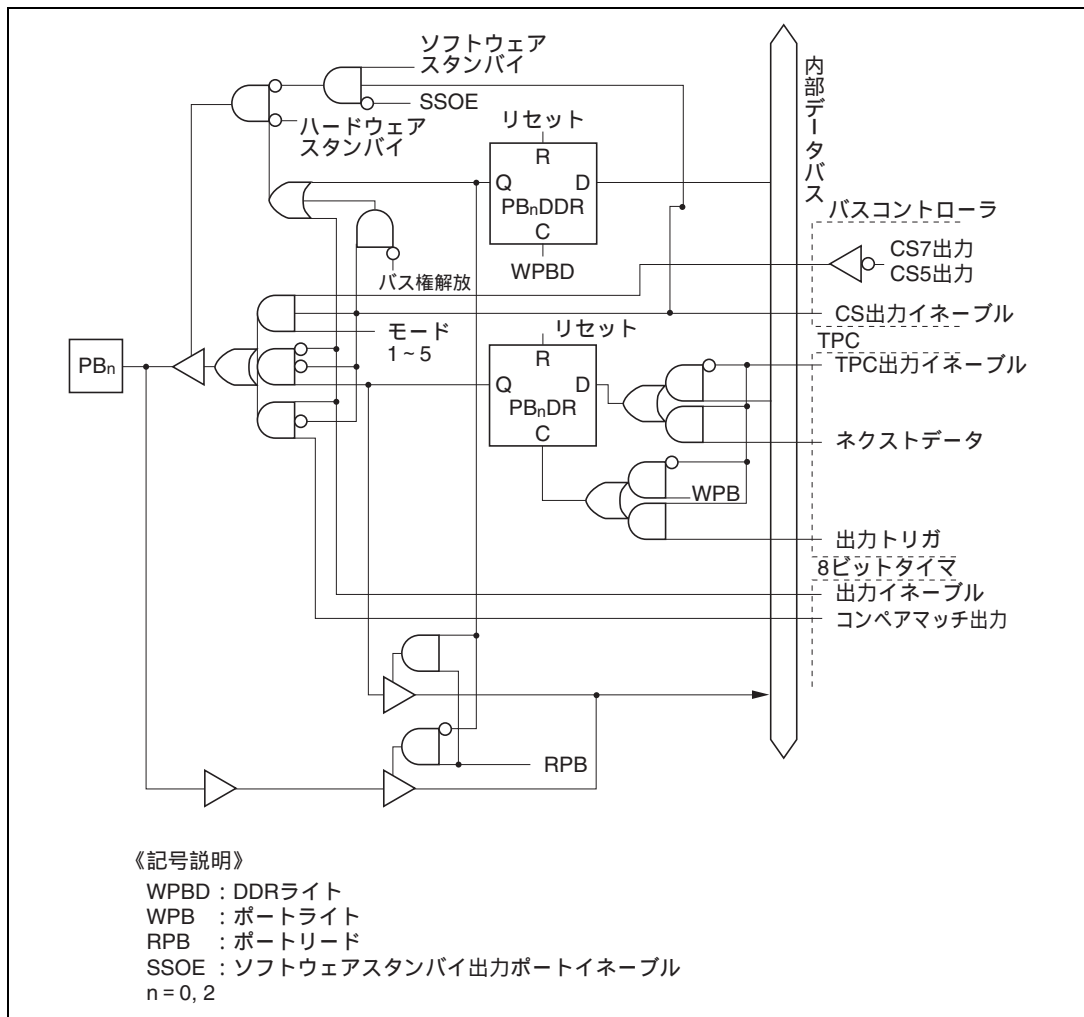


図 C.11 (a) ポート B ブロック図 (PB₀、PB₂ 端子)

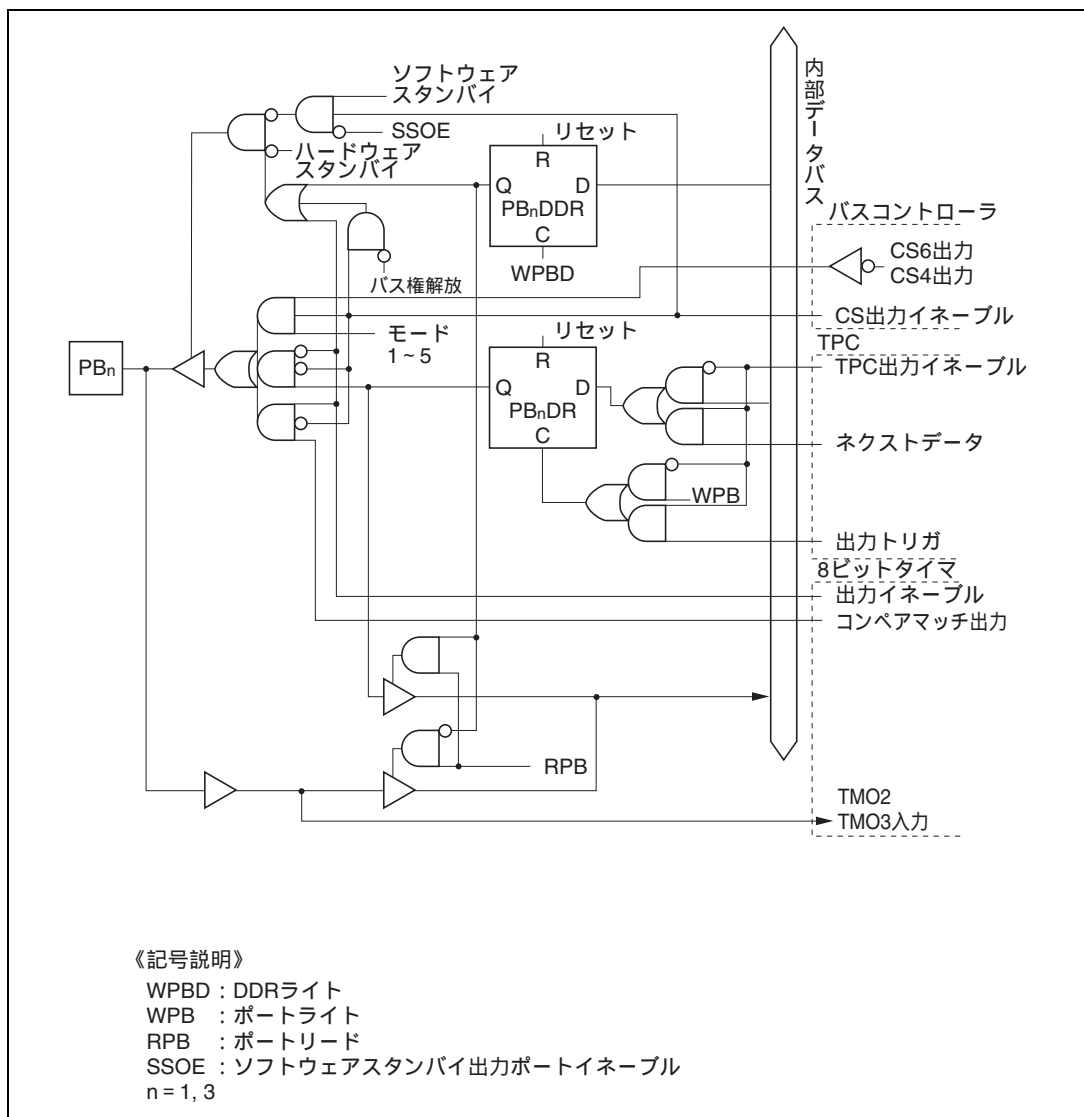
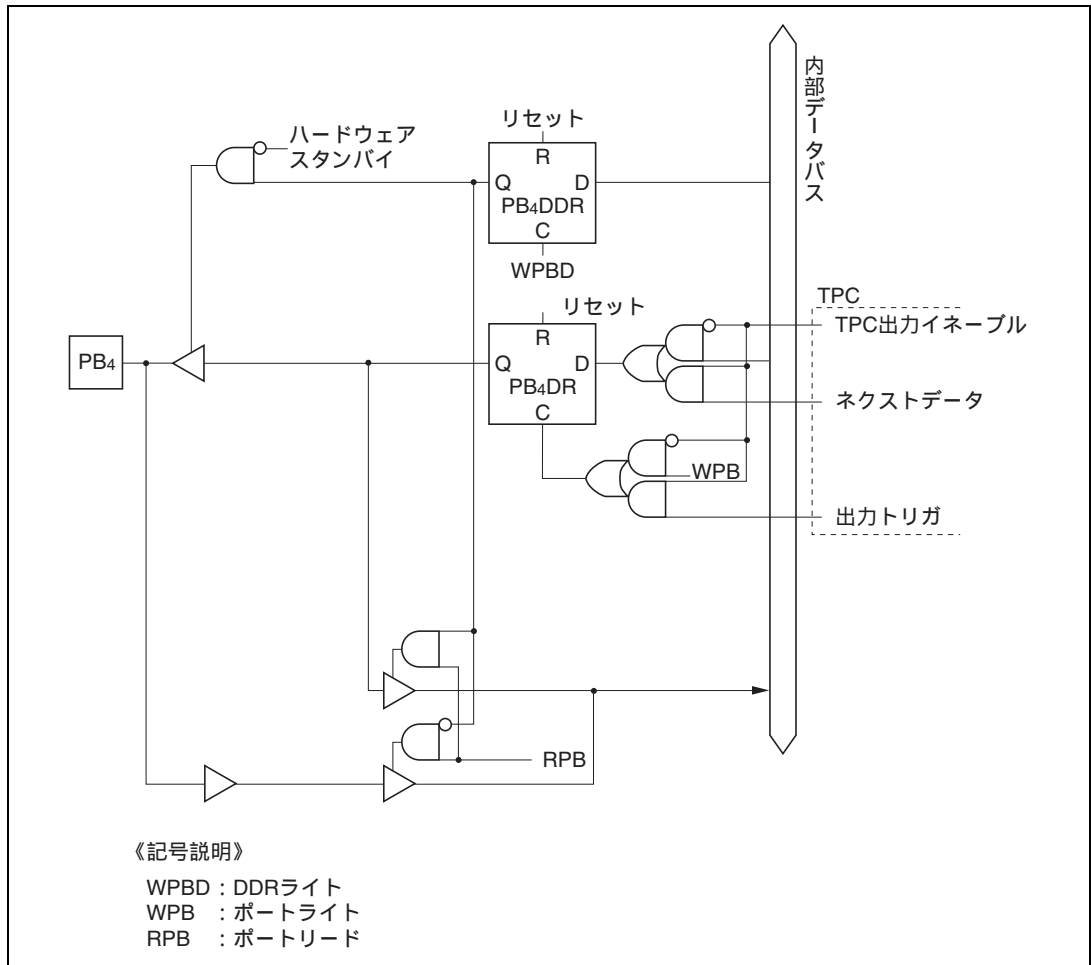


図 C.11 (b) ポート B ブロック図 (PB₁、PB₃ 端子)

図 C.11 (c) ポート B ブロック図 (PB₄端子)

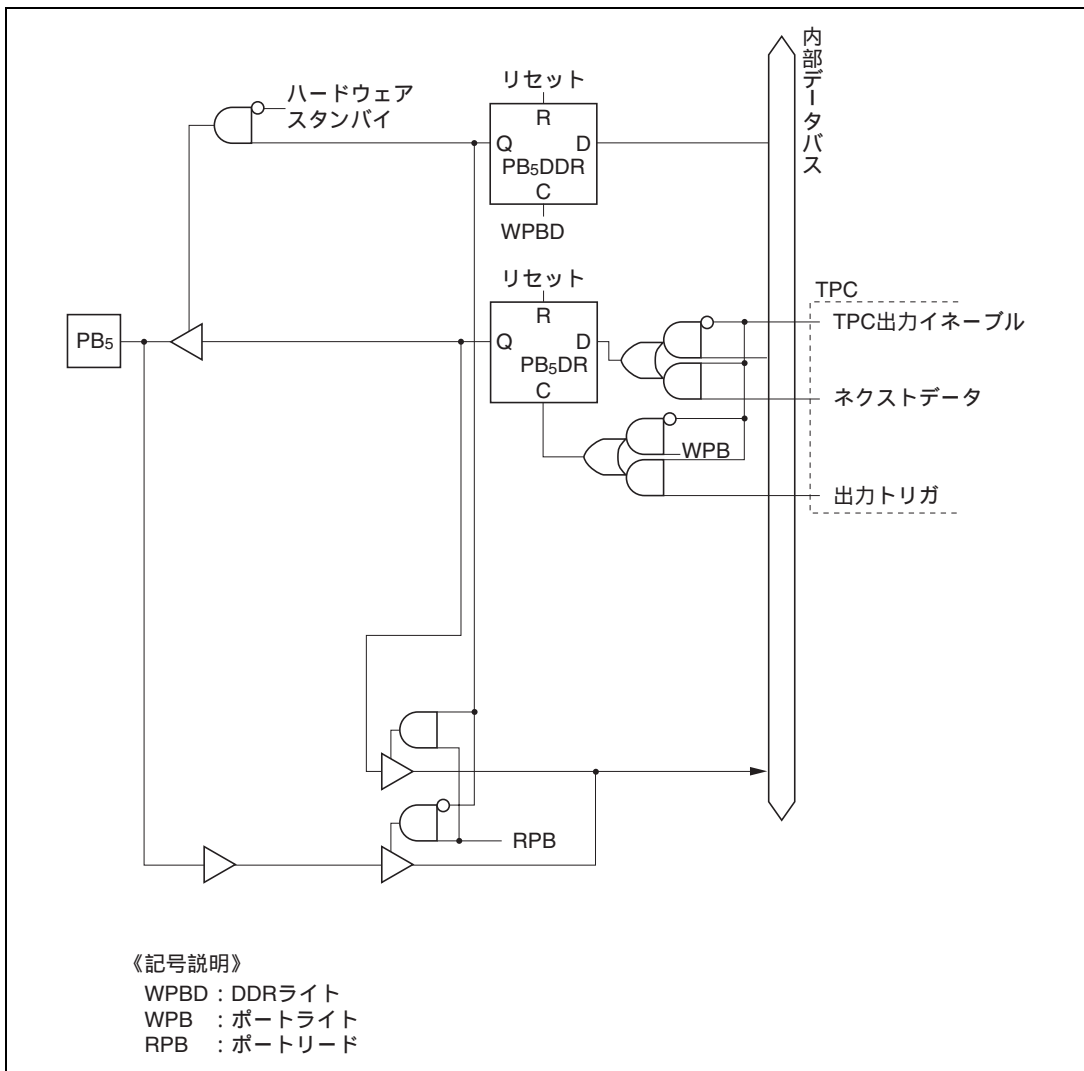


図 C.11 (d) ポート B ブロック図 (PB₅ 端子)

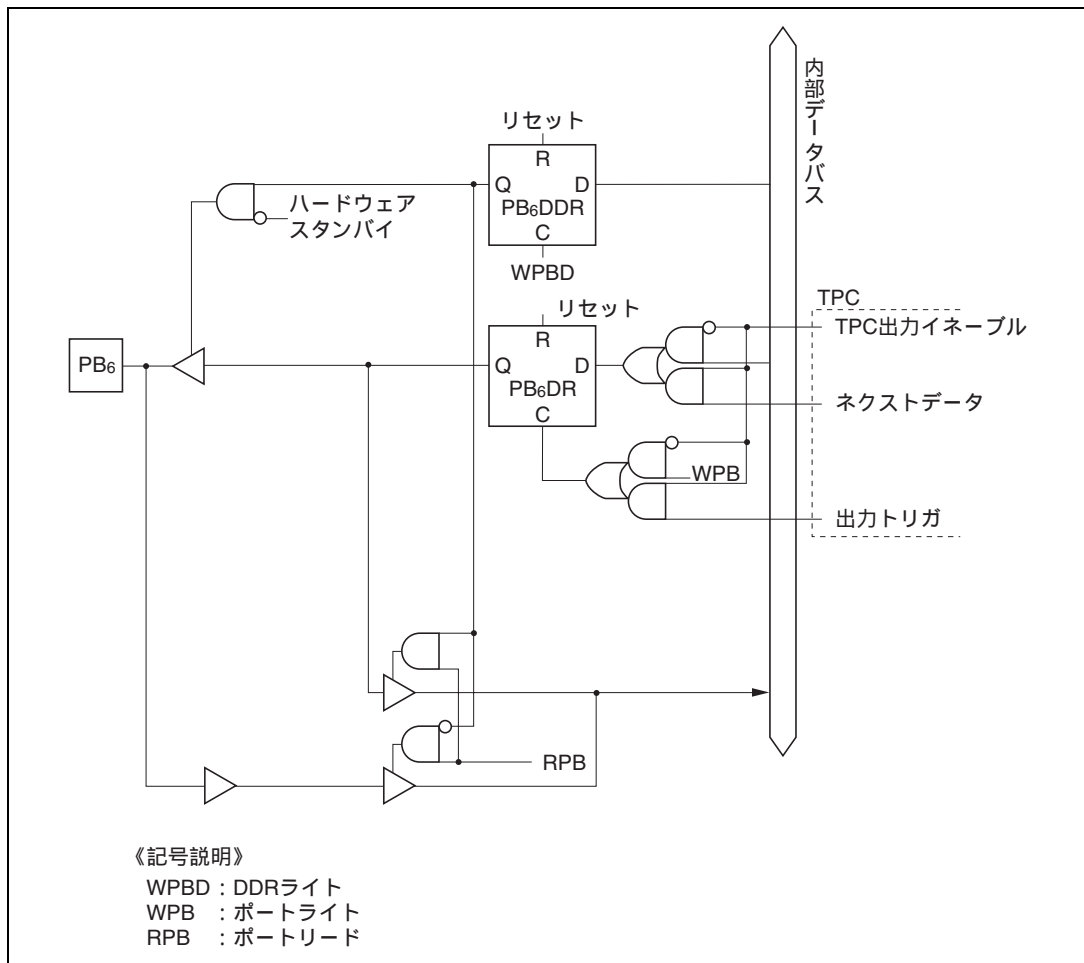


図 C.11 (e) ポート B ブロック図 (PB₆ 端子)

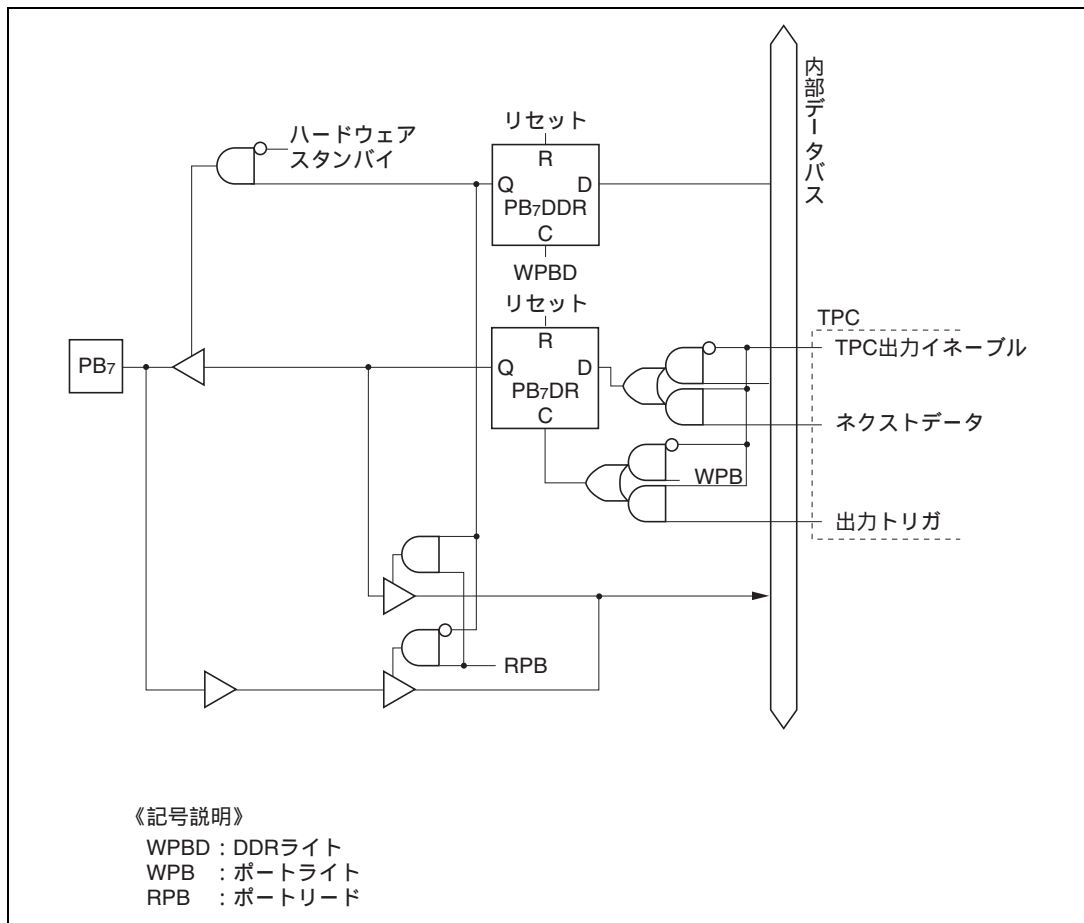


図 C.11 (f) ポートBブロック図 (PB₇端子)

D. 端子状態

D.1 各処理状態におけるポートの状態

表 D.1 各ポートの状態一覧

ポート名 端子名	モード	リセット	ハードウェア スタンバイモード	ソフトウェア スタンバイモード	バス権 解放状態	プログラム 実行状態
RES0*1	—	T*1	T	T	T*1	T*1
P1 ₇ ~ P1 ₀	1~4	L	T	[SSOE=0] T [SSOE=1] Keep	T	A ₇ ~ A ₀
	5	T	T	[DDR=0] T [DDR=1, SSOE=0] T [DDR=1, SSOE=1] Keep	T	[DDR=0] 入力ポート [DDR=1] A ₇ ~ A ₀
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P2 ₇ ~ P2 ₀	1~4	L	T	[SSOE=0] T [SSOE=1] Keep	T	A ₁₅ ~ A ₈
	5	T	T	[DDR=0] Keep [DDR=1, SSOE=0] T [DDR=1, SSOE=1] Keep	T	[DDR=0] 入力ポート [DDR=1] A ₁₅ ~ A ₈
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P3 ₇ ~ P3 ₀	1~5	T	T	T	T	D ₁₅ ~ D ₈
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P4 ₇ ~ P4 ₀	1, 3, 5	T	T	Keep	Keep	入出力ポート
	2, 4	T	T	T	T	D ₇ ~ D ₀
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P5 ₃ ~ P5 ₀	1~4	L	T	[SSOE=0] T [SSOE=1] Keep	T	A ₁₉ ~ A ₁₆
	5	T	T	[DDR=0] Keep [DDR=1, SSOE=0] T [DDR=1, SSOE=1] Keep	T	[DDR=0] 入力ポート [DDR=1] A ₁₉ ~ A ₁₆
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート

付録

ポート名 端子名	モード	リセット	ハードウェア スタンバイモード	ソフトウェア スタンバイモード	バス権 解放状態	プログラム 実行状態
P6 ₀	1~5	T	T	Keep	Keep	入出力ポート WAIT
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P6 ₁	1~5	T	T	[BRLE=0] Keep [BRLE=1] T	T	入出力ポート BREQ
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P6 ₂	1~5	T	T	[BRLE=0] Keep [BRLE=1] H	L	[BRLE=0] 入出力ポート [BRLE=1] BACK
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P6 ₃ ~ P6 ₃	1~5	H	T	[SSOE=0] T [SSOE=1] H	T	AS, RD HWR, LWR
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P6 ₄	1~7	クロック 出力	T	[PSTOP=0] H [PSTOP=1] Keep	[PSTOP=0] [PSTOP=1] Keep	[PSTOP=0] [PSTOP=1] 入力ポート
P7 ₇ ~ P7 ₀	1~7	T	T	T	T	入力ポート
P8 ₀	1~7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P8 ₁	1~5	T	T	[DDR=0] T [DDR=1, SSOE=0] T [DDR=1, SSOE=1] H	[DDR=0] Keep [DDR=1] T	[DDR=0] 入力ポート [DDR=1] CS ₃
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P8 ₂	1~5	T	T	[DDR=0] T [DDR=1, SSOE=0] T [DDR=1, SSOE=1] H	[DDR=0] Keep [DDR=1] T	[DDR=0] 入力ポート [DDR=1] CS ₂
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P8 ₃	1~5	T	T	[DDR=0] T [DDR=1, SSOE=0] T [DDR=1, SSOE=1] H	[DDR=0] Keep [DDR=1] T	[DDR=0] 入力ポート [DDR=1] CS ₁
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート

ポート名 端子名	モード	リセット	ハードウェア スタンバイモード	ソフトウェア スタンバイモード	バス権 解放状態	プログラム 実行状態
P8 _i	1~4	H	T	[DDR=0] T [DDR=1, SSOE=0] T [DDR=1, SSOE=1] H	[DDR=0] Keep [DDR=1] T	[DDR=0] 入力ポート [DDR=1] CS ₀
	5	T	T	[DDR=0] T [DDR=1, SSOE=0] T [DDR=1, SSOE=1] H	[DDR=0] Keep [DDR=1] T	[DDR=0] 入力ポート [DDR=1] CS ₀
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
P9 ₅ ~ P9 ₀	1~7	T	T	Keep	Keep	入出力ポート
PA ₃ ~ PA ₀	1~7	T	T	Keep	Keep	入出力ポート
PA ₆ ~ PA ₄	1, 2	T	T	Keep	Keep	入出力ポート
	3~5	T	T	[アドレス出力時] * ² [SSOE=0] T [SSOE=1] Keep [上記以外] * ³ Keep	[アドレス出力時] * ² T [上記以外] * ³ Keep	[アドレス出力時] * ² A ₂₁ ~ A ₂₃ [上記以外] * ³ 入出力ポート
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
PA ₇	1, 2	T	T	Keep	Keep	入出力ポート
	3, 4	L	T	[SSOE=0] T [SSOE=1] Keep	T	A ₂₀
	5	T	T	[アドレス出力時] * ⁴ [SSOE=0] T [SSOE=1] Keep [上記以外] * ⁵ Keep	[アドレス出力時] * ⁴ T [上記以外] * ⁵ Keep	[アドレス出力時] * ⁴ A ₂₀ [上記以外] * ⁵ 入出力ポート
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート

ポート名 端子名	モード	リセット	ハードウェア スタンバイモード	ソフトウェア スタンバイモード	バス権 解放状態	プログラム 実行状態
PB ₃ ~ PB ₀	1~5	T	T	[CS 出力時] * ⁶ [SSOE=0] T [SSOE=1] H [上記以外] * ⁷ Keep	[CS 出力時] * ⁶ T [上記以外] * ⁷ Keep	[CS 出力時] * ⁶ CS ₄ ~ CS ₇ [上記以外] * ⁷ 入出力ポート
	6, 7	T	T	Keep	—	入出力ポート
PB ₇ ~ PB ₄	1~7	T	T	Keep	Keep	入出力ポート

【記号説明】

H : High レベル

L : Low レベル

T : ハイインピーダンス

Keep : 入力ポートはハイインピーダンス、出力ポートは保持

DDR : データディレクションレジスタ

【注】 *1 WDT のオーバフローによるリセット時のみ Low レベルを出力します。

この $\overline{\text{RESO}}$ 出力機能はマスク ROM 版専用です。

*2 BRRC (バスリリースコントロールレジスタ) が A23E, A22E, A21E がそれぞれ 0 の時

*3 BRRC (バスリリースコントロールレジスタ) が A23E, A22E, A21E がそれぞれ 1 の時

*4 BRRC (バスリリースコントロールレジスタ) が A20E が 0 の時

*5 BRRC (バスリリースコントロールレジスタ) が A20E が 1 の時

*6 CSCR (チップセレクトコントロールレジスタ) の CS7E, CS6E, CS5E, CS4E がそれぞれ 1 の時

*7 CSCR (チップセレクトコントロールレジスタ) の CS7E, CS6E, CS5E, CS4E がそれぞれ 0 の時

モード 6、7 ではバス権解放状態は存在しません。

D.2 リセット時の端子状態

(1) モード 1、2

モード 1、2 で外部メモリアクセス中に、 $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになったときのタイミングを図 D.1 に示します。

$\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになると同時に各ポートは初期化され入力ポートになります。また、 $\overline{\text{AS}}$ 、 $\overline{\text{RD}}$ 、 $\overline{\text{HWR}}$ 、 $\overline{\text{LWR}}$ 、 $\overline{\text{CS}}_0$ が High レベル、 $\text{D}_{15} \sim \text{D}_0$ はハイインピーダンスになります。

アドレスバスは $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルをサンプリングしてから 2.5 クロック後に初期化され、アドレスバスは Low レベル出力となります。クロック端子 $\text{P6}/$ は $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになった次の立ち上がりで出力端子になります。

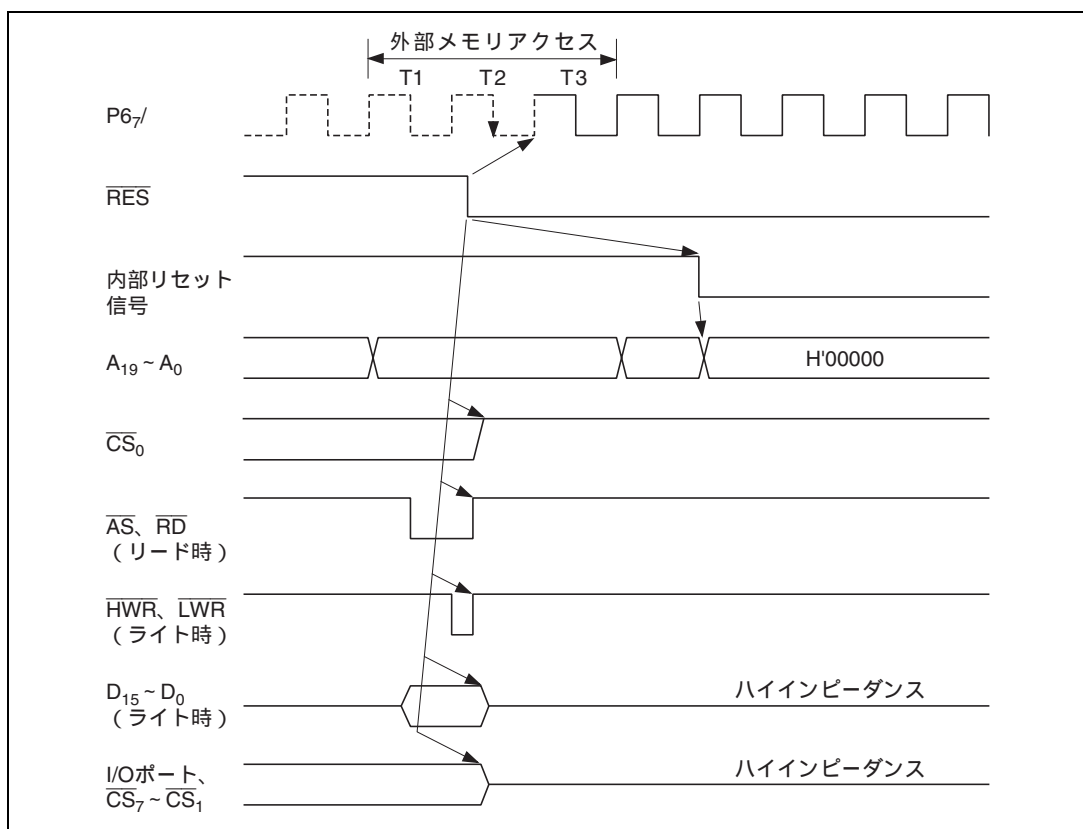


図 D.1 メモリアクセス中のリセット (モード 1、2)

(2) モード 3、4

モード 3、4 で外部メモリアクセス中に、 $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになったときのタイミングを図 D.2 に示します。

$\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになると同時に各ポートは初期化され入力ポートになります。また、 $\overline{\text{AS}}$ 、 $\overline{\text{RD}}$ 、 $\overline{\text{HWR}}$ 、 $\overline{\text{LWR}}$ 、 $\overline{\text{CS}}_0$ が High レベル、 $\text{D}_{15} \sim \text{D}_0$ はハイインピーダンスになります。

アドレスバスは $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルをサンプリングしてから 2.5 クロック後に初期化され、アドレスバスは Low レベル出力となります。ただし、 $\text{PA}_4 \sim \text{PA}_6$ をアドレスバスとして使用している場合、 $\text{P8}_3 \sim \text{P8}_1$ 、 $\text{PB}_0 \sim \text{PB}_3$ を CS 出力端子として使用している場合は、 $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになると同時にハイインピーダンスとなります。

クロック端子 P6_7 は $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになった次の の立ち上がりで出力端子になります。

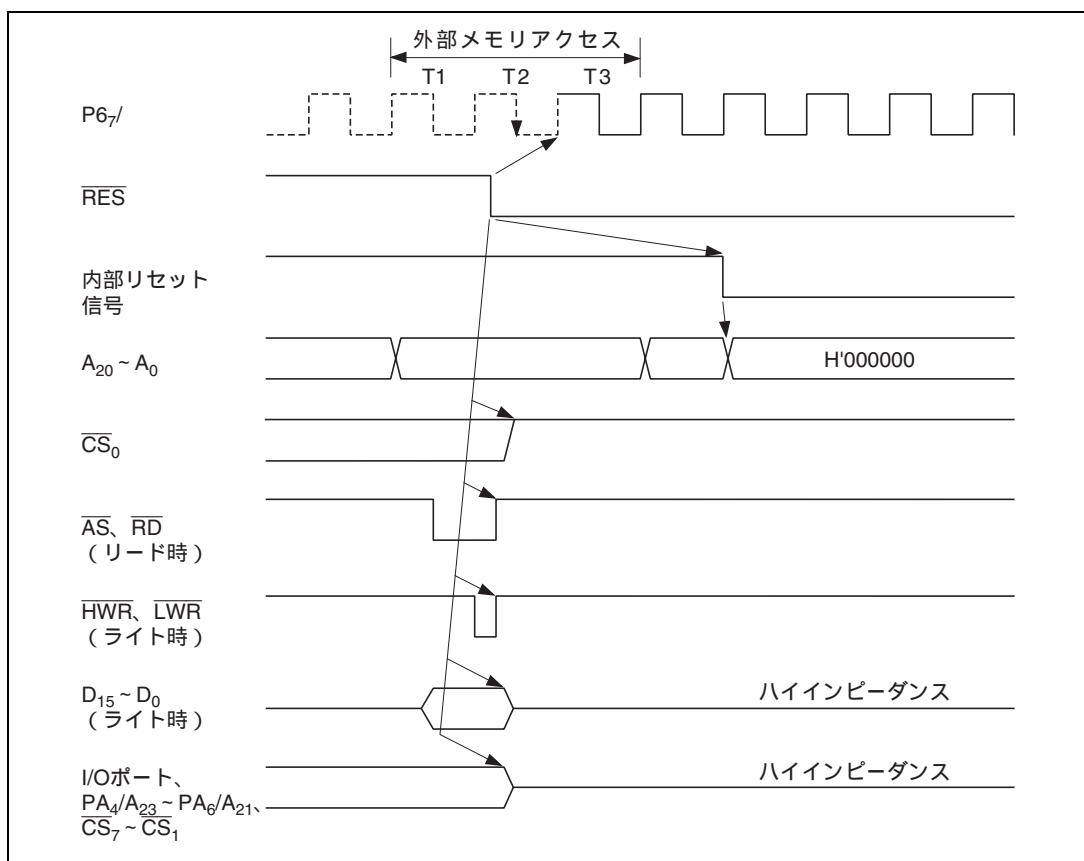


図 D.2 メモリアクセス中のリセット (モード 3、4)

(3) モード 5

モード 5 で外部メモリアクセス中に、 $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになったときのタイミングを図 D.3 に示します。

$\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになると同時に各ポートは初期化され、入力ポートになります。また、 $\overline{\text{AS}}$ 、 $\overline{\text{RD}}$ 、 HWR 、 LWR が High レベル、アドレスバス、 $\text{D}_{15} \sim \text{D}_0$ はハイインピーダンスになります。

クロック端子 P6_7 は、 $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになった次の立ち上がりで出力端子になります。

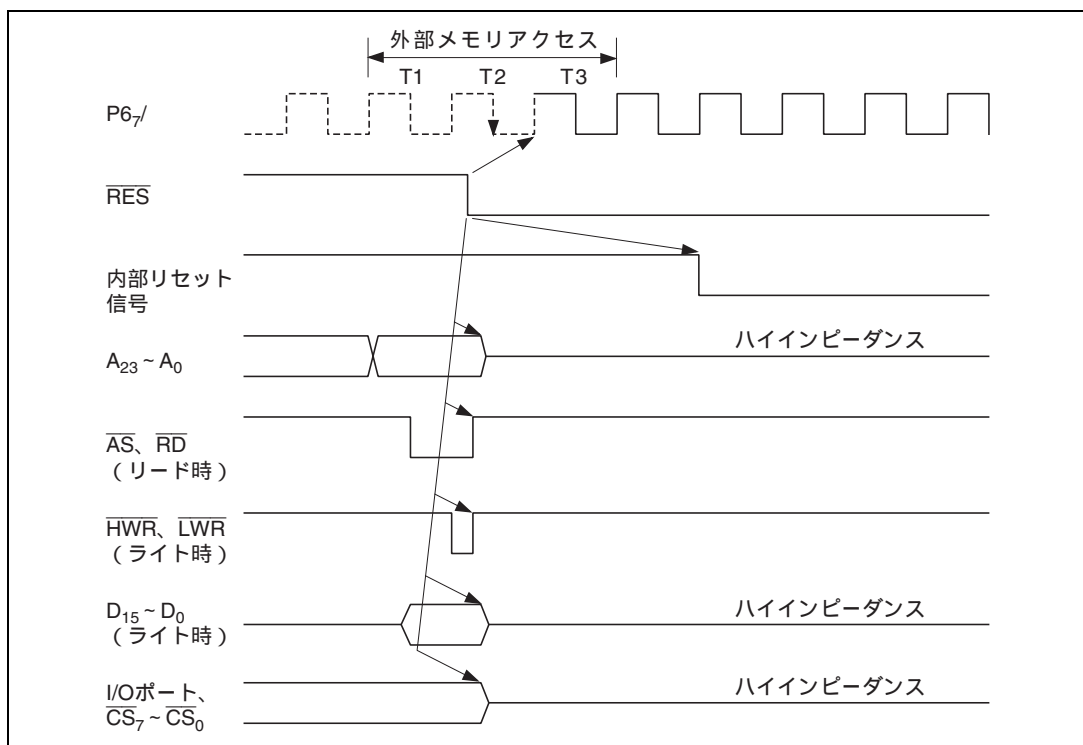


図 D.3 メモリアクセス中のリセット (モード 5)

(4) モード 6、7

モード 6、7 で動作中に、 $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになったときのタイミングを図 D.4 に示します。 $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになると同時に各ポートは初期化され、入力ポートになります。クロック端子 P6_/ は、 $\overline{\text{RES}}$ 端子が Low レベルになった次の立ち上がりで出力端子になります。

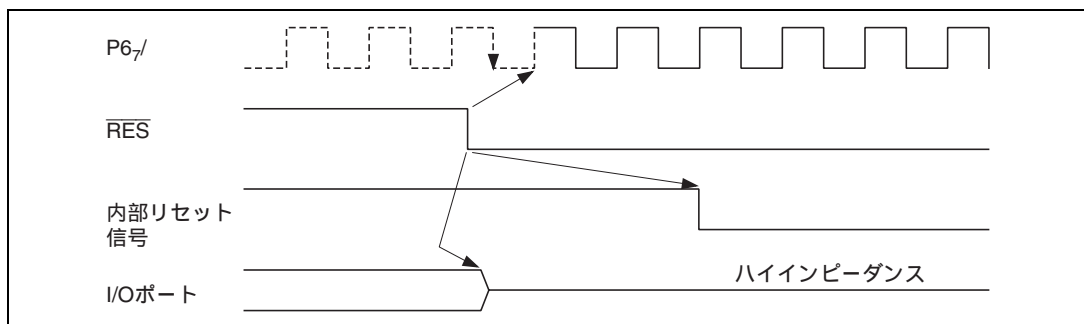


図 D.4 動作中のリセット (モード 6、7)

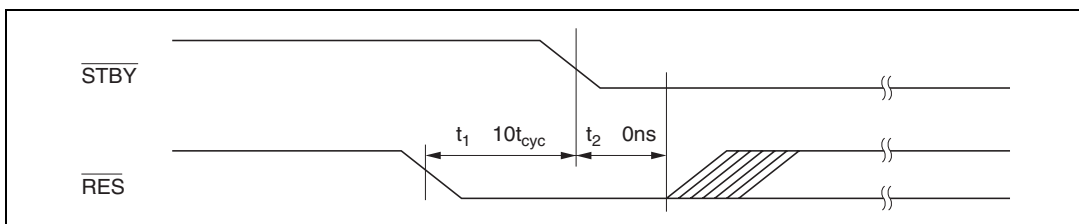
E. ハードウェアスタンバイモード遷移 / 復帰時のタイミングについて

(1) ハードウェアスタンバイモードの遷移タイミング

(1) SYSCRのRAMEビットを1にセットした状態でRAMの内容を保持する場合

下記に示すように $\overline{\text{STBY}}$ 信号の立ち下がりに対し、10システムクロック前に $\overline{\text{RES}}$ 信号をLowレベルとしてください。

また、 $\overline{\text{RES}}$ 信号の立ち下がりには、 $\overline{\text{STBY}}$ 信号の立ち下がりに対し、min. 0nsです。

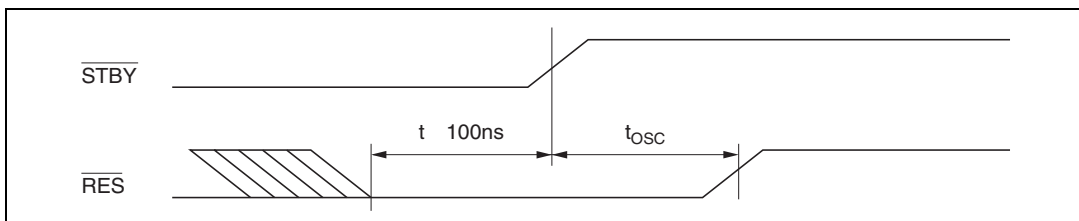


(2) SYSCRのRAMEビットを0にクリアした状態またはRAMの内容を保持しない場合

(1) のように $\overline{\text{RES}}$ 信号をLowにする必要はありません。

(2) ハードウェアスタンバイモードからの復帰タイミング

$\overline{\text{STBY}}$ 信号の立ち上がりに対し、約 100ns 前に $\overline{\text{RES}}$ 信号を Low としてください。



F. ROM 発注手順

F.1 ROM 書き換え品開発の流れ（発注手順）

マイコン応用システムプログラムの開発終了後、ROM データ（2組以上）、注文仕様書、オプションリストおよびマーク仕様を一緒に提出していただきます。これにより、弊社では図 F.1 の流れ図に沿って ROM 書き換え品の開発を行います。

表 F.1 に ROM 発注時に必要な提出物を示します。なお、詳細については、弊社担当営業へお問い合わせください。

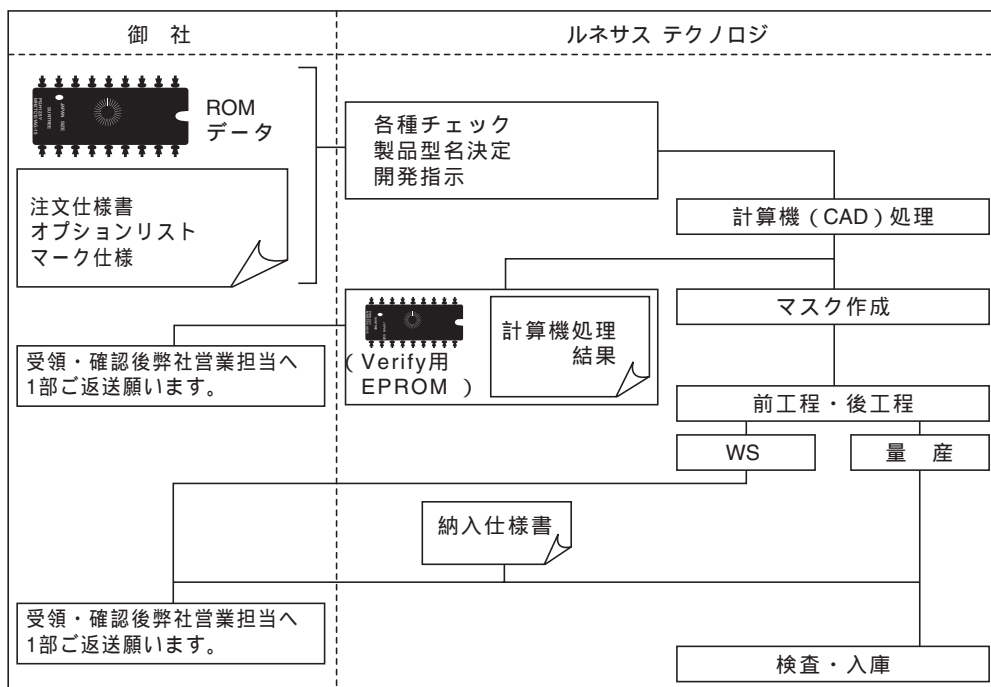


図 F.1 ROM 書き換え品開発の流れ

表 F.1 ROM 発注時に必要な提出物

発注媒体	EPROM、または F-ZTAT™
提出物	ROM データ
	注文仕様書
	オプションリスト* ¹
	マーク仕様例* ²

【注】 *1 製品グループにより必要ないものがあります。また、内容も異なります。

*2 特別仕様の場合には、提出してください。

F.2 ROM 発注時の注意事項

提出していただく ROM データは、次の注意事項に従って、EPROM、または F-ZTAT™マイコンで提出してください。なお、EPROM、または F-ZTAT™マイコン以外の媒体（フロッピーディスク等）では対応できませんのでご注意ください。

- (1) EPROMにROMデータを書き込む際は、事前にデータを十分消去し、中途半端なレベルが出力されないことを確認してから使用してください。
- (2) 発注用EPROMにおいて、ROMデータの未使用（NOT USED）領域またはリザーブ領域には、必ず'FF'を書き込んでください。
- (3) 提出していただくEPROMには遮光ラベルを貼り、御社の品番等を記入してください。
- (4) EPROMに書き込みを行った後は、静電気による素子の破壊、紫外線や放射線による書き込みデータの損失を招かないようにするとともに、運搬の際は導伝性のシートに梱包するなど取り扱いに十分注意してください（アルミ箔、発泡スチロール等は不可）。なお、これらによるデータの読み取りエラーに備え、同一内容のEPROMを2組以上提出してください。

G. 型名一覧

表 G.1 H8/3024 グループ型名一覧

製品分類			製品型名	マーク型名	パッケージ (パッケージコード)
H8/3026 マスク ROM 品	マスク ROM 内蔵	3.3V 版	HD6433026F	HD6433026 (***) F	100 ピン QFP (FP-100B)
			HD6433026TE	HD6433026 (***) TE	100 ピン TQFP (TFP-100B)
			HD6433026FP	HD6433026 (***) FP	100 ピン QFP (FP-100A)
H8/3024 マスク ROM 品	マスク ROM 内蔵	3.3V 版	HD6433024F	HD6433024 (***) F	100 ピン QFP (FP-100B)
			HD6433024TE	HD6433024 (***) TE	100 ピン TQFP (TFP-100B)
			HD6433024FP	HD6433024 (***) FP	100 ピン QFP (FP-100A)
H8/3026 F-ZTAT	フラッシュ メモリ内蔵	3.3V 版	HD64F3026F	HD64F3026F	100 ピン QFP (FP-100B)
			HD64F3026TE	HD64F3026TE	100 ピン TQFP (TFP-100B)
			HD64F3026FP	HD64F3026FP	100 ピン QFP (FP-100A)
H8/3024 F-ZTAT	フラッシュ メモリ内蔵	3.3V 版	HD64F3024F	HD64F3024F	100 ピン QFP (FP-100B)
			HD64F3024TE	HD64F3024TE	100 ピン TQFP (TFP-100B)
			HD64F3024FP	HD64F3024FP	100 ピン QFP (FP-100A)

【注】 マスク ROM 版の (***) は ROM コードです。

H. 外形寸法図

本 LSI の外形寸法図 FP-100B を図 H.1、TFP-100B を図 H.2、FP-100A を図 H.3 に示します。

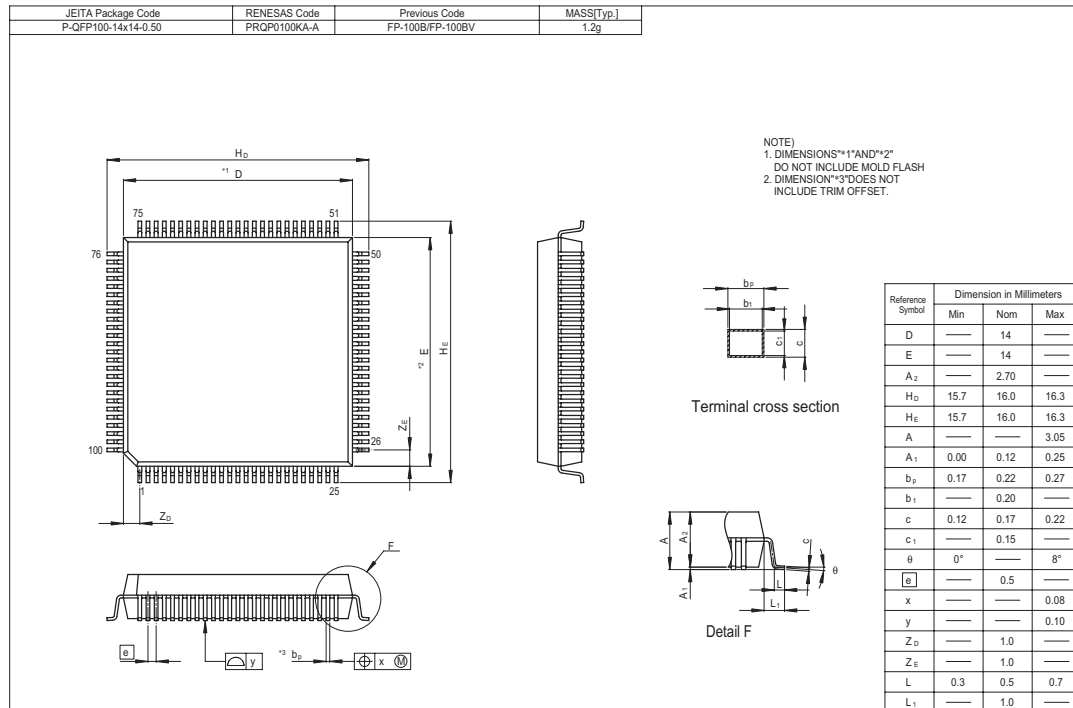


図 H.1 外形寸法図 (FP-100B) 単位 : mm

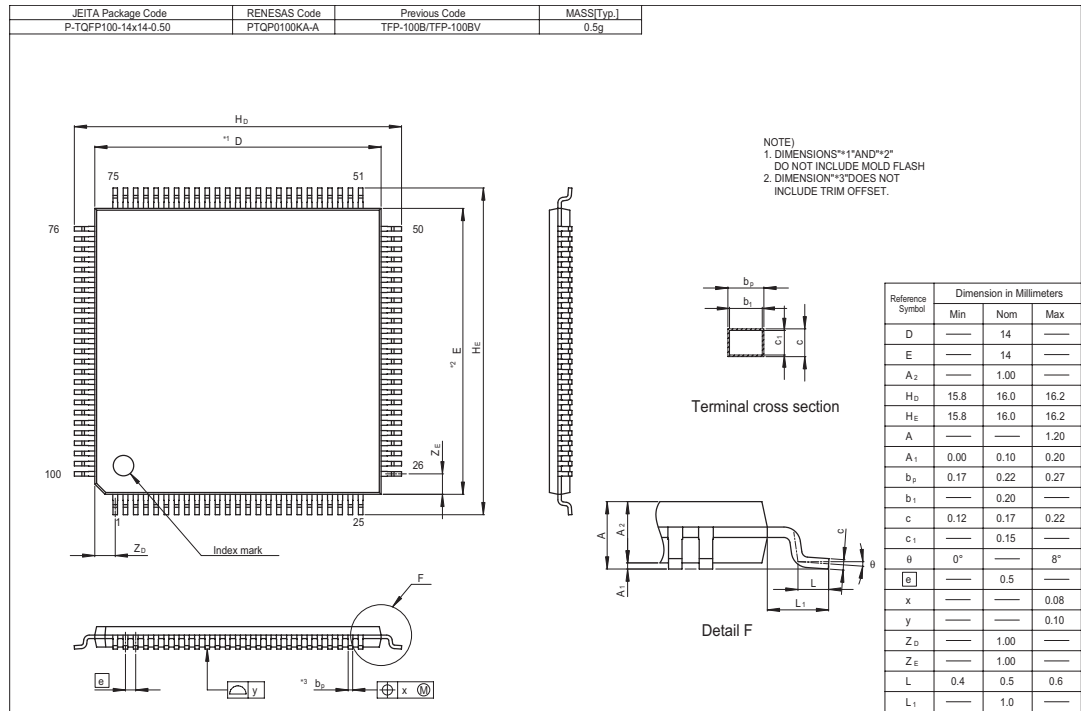


図 H.2 外形寸法図 (TFP-100B) 単位 : mm

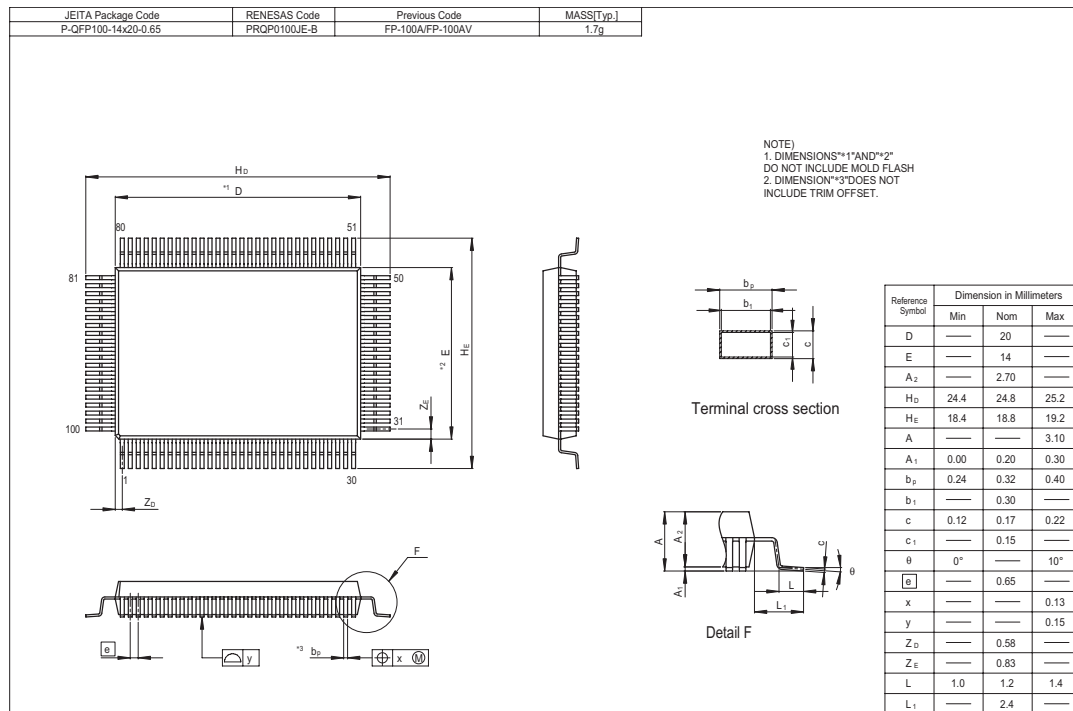


図 H.3 外形寸法図 (FP-100A) 単位 : mm

I. H8/300H シリーズ製品仕様比較

I.1 100 ピンパッケージ品の端子機能比較 (FP-100B、TFP-100B の場合)

表 I.1 製品別ピン配置一覧 (FP-100B、TFP-100B)

ピン 番号	ROM 内蔵品				ROM レス品	
	H8/3067 グループ	H8/3062 グループ、 H8/3024 グループ	H8/3048 グループ	H8/3042 グループ	H8/3007、 H8/3006	H8/3002
1	Vcc	Vcc/VCL*2	Vcc	Vcc	Vcc	Vcc
2	PB ₇ /TP ₉ /TMO ₂ /CS ₇	PB ₇ /TP ₉ /TMO ₂ /CS ₇	PB ₇ /TP ₉ /TIOCA3	PB ₇ /TP ₉ /TIOCA3	PB ₇ /TP ₉ /TMO ₂ /CS ₇	PB ₇ /TP ₉ /TIOCA3
3	PB ₇ /TP ₉ /TMIO ₁ / DREQ ₁ /CS ₆	PB ₇ /TP ₉ /TMIO ₁ /CS ₆	PB ₇ /TP ₉ /TIOCB3	PB ₇ /TP ₉ /TIOCB3	PB ₇ /TP ₉ /TMIO ₁ / DREQ ₁ /CS ₆	PB ₇ /TP ₉ /TIOCB3
4	PB ₇ /TP ₁₀ /TMO ₂ /CS ₅	PB ₇ /TP ₁₀ /TMO ₂ /CS ₅	PB ₇ /TP ₁₀ /TIOCA4	PB ₇ /TP ₁₀ /TIOCA4	PB ₇ /TP ₁₀ /TMO ₂ /CS ₅	PB ₇ /TP ₁₀ /TIOCA4
5	PB ₇ /TP ₁₁ /TMIO ₁ / DREQ ₁ /CS ₄	PB ₇ /TP ₁₁ /TMIO ₁ /CS ₄	PB ₇ /TP ₁₁ /TIOCB4	PB ₇ /TP ₁₁ /TIOCB4	PB ₇ /TP ₁₁ /TMIO ₁ / DREQ ₁ /CS ₄	PB ₇ /TP ₁₁ /TIOCB4
6	PB ₇ /TP ₁₂ /UCAS	PB ₇ /TP ₁₂	PB ₇ /TP ₁₂ /TOCXA4	PB ₇ /TP ₁₂ /TOCXA4	PB ₇ /TP ₁₂ /UCAS	PB ₇ /TP ₁₂ /TOCXA4
7	PB ₇ /TP ₁₃ /LCAS/ SCK ₂	PB ₇ /TP ₁₃	PB ₇ /TP ₁₃ /TOCXB4	PB ₇ /TP ₁₃ /TOCXB4	PB ₇ /TP ₁₃ /LCAS/ SCK ₂	PB ₇ /TP ₁₃ /TOCXB4
8	PB ₇ /TP ₁₄ /TxD ₂	PB ₇ /TP ₁₄	PB ₇ /TP ₁₄ /DREQ ₁ / CS ₇	PB ₇ /TP ₁₄ /DREQ ₀	PB ₇ /TP ₁₄ /TxD ₂	PB ₇ /TP ₁₄ /DREQ ₀
9	PB ₇ /TP ₁₅ /Rx ₂	PB ₇ /TP ₁₅	PB ₇ /TP ₁₅ /DREQ ₁ / ADTRG	PB ₇ /TP ₁₅ /DREQ ₁ / ADTRG	PB ₇ /TP ₁₅ /Rx ₂	PB ₇ /TP ₁₅ /DREQ ₁ / ADTRG
10	RESO/FWE*1	RESO/FWE*1	RESO/V _{PP}	RESO	RESO	RESO
11	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss
12	P9 ₂ /Tx ₀	P9 ₂ /Tx ₀	P9 ₂ /Tx ₀	P9 ₂ /Tx ₀	P9 ₂ /Tx ₀	P9 ₂ /Tx ₀
13	P9 ₂ /Tx ₁	P9 ₂ /Tx ₁	P9 ₂ /Tx ₁	P9 ₂ /Tx ₁	P9 ₂ /Tx ₁	P9 ₂ /Tx ₁
14	P9 ₂ /RX ₀	P9 ₂ /RX ₀	P9 ₂ /RX ₀	P9 ₂ /RX ₀	P9 ₂ /RX ₀	P9 ₂ /RX ₀
15	P9 ₂ /RX ₁	P9 ₂ /RX ₁	P9 ₂ /RX ₁	P9 ₂ /RX ₁	P9 ₂ /RX ₁	P9 ₂ /RX ₁
16	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₄	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₄	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₄	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₄	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₄	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₄
17	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₅	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₅	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₅	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₅	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₅	P9 ₂ /SCK ₁ /IRQ ₅
18	P4 ₂ /D ₀	P4 ₂ /D ₀	P4 ₂ /D ₀	P4 ₂ /D ₀	P4 ₂ /D ₀	P4 ₂ /D ₀
19	P4 ₂ /D ₁	P4 ₂ /D ₁	P4 ₂ /D ₁	P4 ₂ /D ₁	P4 ₂ /D ₁	P4 ₂ /D ₁
20	P4 ₂ /D ₂	P4 ₂ /D ₂	P4 ₂ /D ₂	P4 ₂ /D ₂	P4 ₂ /D ₂	P4 ₂ /D ₂
21	P4 ₂ /D ₃	P4 ₂ /D ₃	P4 ₂ /D ₃	P4 ₂ /D ₃	P4 ₂ /D ₃	P4 ₂ /D ₃
22	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss
23	P4 ₂ /D ₄	P4 ₂ /D ₄	P4 ₂ /D ₄	P4 ₂ /D ₄	P4 ₂ /D ₄	P4 ₂ /D ₄
24	P4 ₂ /D ₅	P4 ₂ /D ₅	P4 ₂ /D ₅	P4 ₂ /D ₅	P4 ₂ /D ₅	P4 ₂ /D ₅
25	P4 ₂ /D ₆	P4 ₂ /D ₆	P4 ₂ /D ₆	P4 ₂ /D ₆	P4 ₂ /D ₆	P4 ₂ /D ₆
26	P4 ₂ /D ₇	P4 ₂ /D ₇	P4 ₂ /D ₇	P4 ₂ /D ₇	P4 ₂ /D ₇	P4 ₂ /D ₇
27	P3 ₂ /D ₈	P3 ₂ /D ₈	P3 ₂ /D ₈	P3 ₂ /D ₈	D ₈	D ₈
28	P3 ₂ /D ₉	P3 ₂ /D ₉	P3 ₂ /D ₉	P3 ₂ /D ₉	D ₉	D ₉
29	P3 ₂ /D ₁₀	P3 ₂ /D ₁₀	P3 ₂ /D ₁₀	P3 ₂ /D ₁₀	D ₁₀	D ₁₀

ピン 番号	ROM 内蔵品				ROM レス品	
	H8/3067 グループ	H8/3062 グループ、 H8/3024 グループ	H8/3048 グループ	H8/3042 グループ	H8/3007、 H8/3006	H8/3002
30	P3 ₇ /D ₁₁	P3 ₇ /D ₁₁	P3 ₇ /D ₁₁	P3 ₇ /D ₁₁	D ₁₁	D ₁₁
31	P3 ₇ /D ₁₂	P3 ₇ /D ₁₂	P3 ₇ /D ₁₂	P3 ₇ /D ₁₂	D ₁₂	D ₁₂
32	P3 ₇ /D ₁₃	P3 ₇ /D ₁₃	P3 ₇ /D ₁₃	P3 ₇ /D ₁₃	D ₁₃	D ₁₃
33	P3 ₇ /D ₁₄	P3 ₇ /D ₁₄	P3 ₇ /D ₁₄	P3 ₇ /D ₁₄	D ₁₄	D ₁₄
34	P3 ₇ /D ₁₅	P3 ₇ /D ₁₅	P3 ₇ /D ₁₅	P3 ₇ /D ₁₅	D ₁₅	D ₁₅
35	Vcc	Vcc	Vcc	Vcc	Vcc	Vcc
36	P1 ₇ /A ₀	P1 ₇ /A ₀	P1 ₇ /A ₀	P1 ₇ /A ₀	A ₀	A ₀
37	P1 ₇ /A ₁	P1 ₇ /A ₁	P1 ₇ /A ₁	P1 ₇ /A ₁	A ₁	A ₁
38	P1 ₇ /A ₂	P1 ₇ /A ₂	P1 ₇ /A ₂	P1 ₇ /A ₂	A ₂	A ₂
39	P1 ₇ /A ₃	P1 ₇ /A ₃	P1 ₇ /A ₃	P1 ₇ /A ₃	A ₃	A ₃
40	P1 ₇ /A ₄	P1 ₇ /A ₄	P1 ₇ /A ₄	P1 ₇ /A ₄	A ₄	A ₄
41	P1 ₇ /A ₅	P1 ₇ /A ₅	P1 ₇ /A ₅	P1 ₇ /A ₅	A ₅	A ₅
42	P1 ₇ /A ₆	P1 ₇ /A ₆	P1 ₇ /A ₆	P1 ₇ /A ₆	A ₆	A ₆
43	P1 ₇ /A ₇	P1 ₇ /A ₇	P1 ₇ /A ₇	P1 ₇ /A ₇	A ₇	A ₇
44	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss
45	P2 ₇ /A ₈	P2 ₇ /A ₈	P2 ₇ /A ₈	P2 ₇ /A ₈	A ₈	A ₈
46	P2 ₇ /A ₉	P2 ₇ /A ₉	P2 ₇ /A ₉	P2 ₇ /A ₉	A ₉	A ₉
47	P2 ₇ /A ₁₀	P2 ₇ /A ₁₀	P2 ₇ /A ₁₀	P2 ₇ /A ₁₀	A ₁₀	A ₁₀
48	P2 ₇ /A ₁₁	P2 ₇ /A ₁₁	P2 ₇ /A ₁₁	P2 ₇ /A ₁₁	A ₁₁	A ₁₁
49	P2 ₇ /A ₁₂	P2 ₇ /A ₁₂	P2 ₇ /A ₁₂	P2 ₇ /A ₁₂	A ₁₂	A ₁₂
50	P2 ₇ /A ₁₃	P2 ₇ /A ₁₃	P2 ₇ /A ₁₃	P2 ₇ /A ₁₃	A ₁₃	A ₁₃
51	P2 ₇ /A ₁₄	P2 ₇ /A ₁₄	P2 ₇ /A ₁₄	P2 ₇ /A ₁₄	A ₁₄	A ₁₄
52	P2 ₇ /A ₁₅	P2 ₇ /A ₁₅	P2 ₇ /A ₁₅	P2 ₇ /A ₁₅	A ₁₅	A ₁₅
53	P5 ₇ /A ₁₆	P5 ₇ /A ₁₆	P5 ₇ /A ₁₆	P5 ₇ /A ₁₆	A ₁₆	A ₁₆
54	P5 ₇ /A ₁₇	P5 ₇ /A ₁₇	P5 ₇ /A ₁₇	P5 ₇ /A ₁₇	A ₁₇	A ₁₇
55	P5 ₇ /A ₁₈	P5 ₇ /A ₁₈	P5 ₇ /A ₁₈	P5 ₇ /A ₁₈	A ₁₈	A ₁₈
56	P5 ₇ /A ₁₉	P5 ₇ /A ₁₉	P5 ₇ /A ₁₉	P5 ₇ /A ₁₉	A ₁₉	A ₁₉
57	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss
58	P6 ₇ /WAIT	P6 ₇ /WAIT	P6 ₇ /WAIT	P6 ₇ /WAIT	P6 ₇ /WAIT	P6 ₇ /WAIT
59	P6 ₇ /BREQ	P6 ₇ /BREQ	P6 ₇ /BREQ	P6 ₇ /BREQ	P6 ₇ /BREQ	P6 ₇ /BREQ
60	P6 ₇ /BACK	P6 ₇ /BACK	P6 ₇ /BACK	P6 ₇ /BACK	P6 ₇ /BACK	P6 ₇ /BACK
61	P6 ₇ /	P6 ₇ /			P6 ₇ /	
62	STBY	STBY	STBY	STBY	STBY	STBY
63	RES	RES	RES	RES	RES	RES
64	NMI	NMI	NMI	NMI	NMI	NMI
65	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss
66	EXTAL	EXTAL	EXTAL	EXTAL	EXTAL	EXTAL
67	XTAL	XTAL	XTAL	XTAL	XTAL	XTAL
68	Vcc	Vcc	Vcc	Vcc	Vcc	Vcc
69	P6 ₇ /AS	P6 ₇ /AS	P6 ₇ /AS	P6 ₇ /AS	AS	AS

付録

ピン番号	ROM 内蔵品				ROM レス品	
	H8/3067 グループ	H8/3062 グループ、 H8/3024 グループ	H8/3048 グループ	H8/3042 グループ	H8/3007、 H8/3006	H8/3002
70	P6 ₀ /RD	P6 ₀ /RD	P6 ₀ /RD	P6 ₀ /RD	R _D	R _D
71	P6 ₀ /HWR	P6 ₀ /HWR	P6 ₀ /HWR	P6 ₀ /HWR	HWR	HWR
72	P6 ₀ /LWR	P6 ₀ /LWR	P6 ₀ /LWR	P6 ₀ /LWR	LWR	LWR
73	MD ₀	MD ₀	MD ₀	MD ₀	MD ₀	MD ₀
74	MD ₁	MD ₁	MD ₁	MD ₁	MD ₁	MD ₁
75	MD ₂	MD ₂	MD ₂	MD ₂	MD ₂	MD ₂
76	AVcc	AVcc	AVcc	AVcc	AVcc	AVcc
77	V _{REF}	V _{REF}	V _{REF}	V _{REF}	V _{REF}	V _{REF}
78	P7 ₀ /AN ₀	P7 ₀ /AN ₀	P7 ₀ /AN ₀	P7 ₀ /AN ₀	P7 ₀ /AN ₀	P7 ₀ /AN ₀
79	P7 ₁ /AN ₁	P7 ₁ /AN ₁	P7 ₁ /AN ₁	P7 ₁ /AN ₁	P7 ₁ /AN ₁	P7 ₁ /AN ₁
80	P7 ₂ /AN ₂	P7 ₂ /AN ₂	P7 ₂ /AN ₂	P7 ₂ /AN ₂	P7 ₂ /AN ₂	P7 ₂ /AN ₂
81	P7 ₃ /AN ₃	P7 ₃ /AN ₃	P7 ₃ /AN ₃	P7 ₃ /AN ₃	P7 ₃ /AN ₃	P7 ₃ /AN ₃
82	P7 ₄ /AN ₄	P7 ₄ /AN ₄	P7 ₄ /AN ₄	P7 ₄ /AN ₄	P7 ₄ /AN ₄	P7 ₄ /AN ₄
83	P7 ₅ /AN ₅	P7 ₅ /AN ₅	P7 ₅ /AN ₅	P7 ₅ /AN ₅	P7 ₅ /AN ₅	P7 ₅ /AN ₅
84	P7 ₆ /AN ₆ /DA ₀	P7 ₆ /AN ₆ /DA ₀	P7 ₆ /AN ₆ /DA ₀	P7 ₆ /AN ₆ /DA ₀	P7 ₆ /AN ₆ /DA ₀	P7 ₆ /AN ₆
85	P7 ₇ /AN ₇ /DA ₁	P7 ₇ /AN ₇ /DA ₁	P7 ₇ /AN ₇ /DA ₁	P7 ₇ /AN ₇ /DA ₁	P7 ₇ /AN ₇ /DA ₁	P7 ₇ /AN ₇
86	AVss	AVss	AVss	AVss	AVss	AVss
87	P8 ₀ /RFSH/IRQ ₀	P8 ₀ /IRQ ₀	P8 ₀ /RFSH/IRQ ₀	P8 ₀ /RFSH/IRQ ₀	P8 ₀ /RFSH/IRQ ₀	P8 ₀ /RFSH/IRQ ₀
88	P8 ₁ /CS ₁ /IRQ ₁	P8 ₁ /CS ₁ /IRQ ₁	P8 ₁ /CS ₁ /IRQ ₁	P8 ₁ /CS ₁ /IRQ ₁	P8 ₁ /CS ₁ /IRQ ₁	P8 ₁ /CS ₁ /IRQ ₁
89	P8 ₂ /CS ₂ /IRQ ₂	P8 ₂ /CS ₂ /IRQ ₂	P8 ₂ /CS ₂ /IRQ ₂	P8 ₂ /CS ₂ /IRQ ₂	P8 ₂ /CS ₂ /IRQ ₂	P8 ₂ /CS ₂ /IRQ ₂
90	P8 ₃ /CS ₃ /IRQ ₃ / ADTRG	P8 ₃ /CS ₃ /IRQ ₃ / ADTRG	P8 ₃ /CS ₃ /IRQ ₃	P8 ₃ /CS ₃ /IRQ ₃	P8 ₃ /CS ₃ /IRQ ₃ / ADTRG	P8 ₃ /CS ₃ /IRQ ₃
91	P8 ₄ /CS ₄	P8 ₄ /CS ₄	P8 ₄ /CS ₄	P8 ₄ /CS ₄	P8 ₄ /CS ₄	P8 ₄ /CS ₄
92	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss	Vss
93	PA ₀ /TP ₀ /TEND ₀ / TCLKA	PA ₀ /TP ₀ /TCLKA	PA ₀ /TP ₀ /TEND ₀ / TCLKA	PA ₀ /TP ₀ /TEND ₀ / TCLKA	PA ₀ /TP ₀ /TEND ₀ / TCLKA	PA ₀ /TP ₀ /TEND ₀ / TCLKA
94	PA ₁ /TP ₁ /TEND ₁ / TCLKB	PA ₁ /TP ₁ /TCLKB	PA ₁ /TP ₁ /TEND ₁ / TCLKB	PA ₁ /TP ₁ /TEND ₁ / TCLKB	PA ₁ /TP ₁ /TEND ₁ / TCLKB	PA ₁ /TP ₁ /TEND ₁ / TCLKB
95	PA ₂ /TP ₂ /TIOCA ₂ / TCLKC	PA ₂ /TP ₂ /TIOCA ₂ / TCLKC	PA ₂ /TP ₂ /TIOCA ₂ / TCLKC	PA ₂ /TP ₂ /TIOCA ₂ / TCLKC	PA ₂ /TP ₂ /TIOCA ₂ / TCLKC	PA ₂ /TP ₂ /TIOCA ₂ / TCLKC
96	PA ₃ /TP ₃ /TIOCB ₃ / TCLKD	PA ₃ /TP ₃ /TIOCB ₃ / TCLKD	PA ₃ /TP ₃ /TIOCB ₃ / TCLKD	PA ₃ /TP ₃ /TIOCB ₃ / TCLKD	PA ₃ /TP ₃ /TIOCB ₃ / TCLKD	PA ₃ /TP ₃ /TIOCB ₃ / TCLKD
97	PA ₄ /TP ₄ /TIOCA ₄ /A ₂₃	PA ₄ /TP ₄ /TIOCA ₄ /A ₂₃	PA ₄ /TP ₄ /TIOCA ₄ / CS ₄ /A ₂₃	PA ₄ /TP ₄ /TIOCA ₄ /A ₂₃	PA ₄ /TP ₄ /TIOCA ₄ /A ₂₃	PA ₄ /TP ₄ /TIOCA ₄ /A ₂₃
98	PA ₅ /TP ₅ /TIOCB ₅ /A ₂₂	PA ₅ /TP ₅ /TIOCB ₅ /A ₂₂	PA ₅ /TP ₅ /TIOCB ₅ / CS ₅ /A ₂₂	PA ₅ /TP ₅ /TIOCB ₅ /A ₂₂	PA ₅ /TP ₅ /TIOCB ₅ /A ₂₂	PA ₅ /TP ₅ /TIOCB ₅ /A ₂₂
99	PA ₆ /TP ₆ /TIOCA ₆ /A ₂₁	PA ₆ /TP ₆ /TIOCA ₆ /A ₂₁	PA ₆ /TP ₆ /TIOCA ₆ / CS ₆ /A ₂₁	PA ₆ /TP ₆ /TIOCA ₆ /A ₂₁	PA ₆ /TP ₆ /TIOCA ₆ /A ₂₁	PA ₆ /TP ₆ /TIOCA ₆ /A ₂₁
100	PA ₇ /TP ₇ /TIOCB ₇ /A ₂₀	PA ₇ /TP ₇ /TIOCB ₇ /A ₂₀	PA ₇ /TP ₇ /TIOCB ₇ /A ₂₀	PA ₇ /TP ₇ /TIOCB ₇ /A ₂₀	PA ₇ /TP ₇ /TIOCB ₇ /A ₂₀	PA ₇ /TP ₇ /TIOCB ₇ /A ₂₀

- 【注】 *1 マスク ROM 内蔵製品は RESO 端子、フラッシュメモリ内蔵製品は FWE 端子として機能します。
 *2 H8/3064 F-ZTAT、マスク ROM B マスク品および H8/3062 F-ZTAT、マスク ROM B マスク品では V_{CL} 端子となり、外付けコンデンサ (0.1μF) が必要となります。H8/3024 グループは V_{CC} 端子となります。

ルネサスシングルチップマイクロコンピュータ
ハードウェアマニュアル
H8/3024グループ、H8/3024F-ZTAT™、H8/3026F-ZTAT™

発行年月日 2001年12月 第1版
2005年9月15日 Rev.2.00
発行 株式会社ルネサス テクノロジ 営業企画統括部
〒100-0004 東京都千代田区大手町 2-6-2
編集 株式会社ルネサスソリューションズ
グローバルストラテジックコミュニケーション本部
カスタマサポート部

営業お問合せ窓口
株式会社ルネサス販売



<http://www.renesas.com>

本			社	〒100-0004	千代田区大手町2-6-2 (日本ビル)	(03) 5201-5350
京	浜	支	社	〒212-0058	川崎市幸区鹿島田890-12 (新川崎三井ビル)	(044) 549-1662
西	東	京	支	〒190-0023	立川市柴崎町2-2-23 (第二高島ビル2F)	(042) 524-8701
東	北	支	社	〒980-0013	仙台市青葉区花京院1-1-20 (花京院スクエア13F)	(022) 221-1351
い	わ	き	支	〒970-8026	いわき市平小太郎町4-9 (平小太郎ビル)	(0246) 22-3222
茨	城	支	店	〒312-0034	ひたちなか市堀口832-2 (日立システムプラザ勝田1F)	(029) 271-9411
新	潟	支	店	〒950-0087	新潟市東大通1-4-2 (新潟三井物産ビル3F)	(025) 241-4361
松	本	支	社	〒390-0815	松本市深志1-2-11 (昭和ビル7F)	(0263) 33-6622
中	部	支	社	〒460-0008	名古屋市中区栄4-2-29 (名古屋広小路プレイス)	(052) 249-3330
関	西	支	社	〒541-0044	大阪府中央区伏見町4-1-1 (明治安田生命大阪御堂筋ビル)	(06) 6233-9500
北	陸	支	社	〒920-0031	金沢市広岡3-1-1 (金沢パークビル8F)	(076) 233-5980
広	島	支	店	〒730-0036	広島市中区袋町5-25 (広島袋町ビルディング8F)	(082) 244-2570
島	取	支	店	〒680-0822	鳥取市今町2-251 (日本生命鳥取駅前ビル)	(0857) 21-1915
九	州	支	社	〒812-0011	福岡市博多区博多駅前2-17-1 (ヒロカネビル本館5F)	(092) 481-7695

■技術的なお問合せおよび資料のご請求は下記へどうぞ。

総合お問合せ窓口：コンタクトセンター E-Mail: csc@renesas.com

H8/3024 グループ、H8/3024F-ZTAT™、H8/3026F-ZTAT™
ハードウェアマニュアル



ルネサスエレクトロニクス株式会社
神奈川県川崎市中原区下沼部1753 〒211-8668

RJJ09B0289-0200