

RX64M グループ

Renesas Starter Kit+

コード生成支援ツール チュートリアルマニュアル (CubeSuite+)

ルネサス 32 ビットマイクロコントローラ

RX ファミリ/RX600 シリーズ

本資料に記載の全ての情報は本資料発行時点のものであり、ルネサス エレクトロニクスは、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 エレクトロニクスのホームページなどにより公開される最新情報をご確認ください。

ご注意書き

1. 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・システムの設計において、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て、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。
2. 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。
3. 本資料に記載された製品データ、図、表、プログラム、アルゴリズム、応用回路例等の情報の使用に起因して発生した第三者の特許権、著作権その他の知的財産権に対する侵害に関し、当社は、何らの責任を負うものではありません。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。
4. 当社製品を改造、改変、複製等しないでください。かかる改造、改変、複製等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。
5. 当社は、当社製品の品質水準を「標準水準」および「高品質水準」に分類しており、各品質水準は、以下に示す用途に製品が使用されることを意図しております。
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、産業用ロボット等
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、各種安全装置等
当社製品は、直接生命・身体に危害を及ぼす可能性のある機器・システム（生命維持装置、人体に埋め込み使用するもの等）、もしくは多大な物的損害を発生させるおそれのある機器・システム（原子力制御システム、軍事機器等）に使用されることを意図しておらず、使用することはできません。たとえ、意図し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損害が生じても、当社は一切その責任を負いません。なお、ご不明点がある場合は、当社営業にお問い合わせください。
6. 当社製品をご使用の際は、当社が指定する最大定格、動作電源電圧範囲、放熱特性、実装条件その他の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。
7. 当社は、当社製品の品質および信頼性の向上に努めていますが、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、社会的損害等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、お客様の機器・システムとしての出荷保証を行ってください。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、お客様の機器・システムとしての安全検証をお客様の責任で行ってください。
8. 当社製品の環境適合性等の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て、当社は、一切その責任を負いません。
9. 本資料に記載されている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・システムに使用することはできません。また、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用途に使用しないでください。当社製品または技術を輸出する場合は、「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。
10. お客様の転売等により、本ご注意書き記載の諸条件に抵触して当社製品が使用され、その使用から損害が生じた場合、当社は何らの責任も負わず、お客様にてご負担して頂きますのでご了承ください。
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禁じます。

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。

製品ご使用上の注意事項

ここでは、マイコン製品全体に適用する「使用上の注意事項」について説明します。個別の使用上の注意事項については、本文を参照してください。なお、本マニュアルの本文と異なる記載がある場合は、本文の記載が優先するものとします。

1. 未使用端子の処理

【注意】未使用端子は、本文の「未使用端子の処理」に従って処理してください。

CMOS 製品の入力端子のインピーダンスは、一般に、ハイインピーダンスとなっています。未使用端子を開放状態で動作させると、誘導現象により、LSI 周辺のノイズが印加され、LSI 内部で貫通電流が流れたり、入力信号と認識されて誤動作を起こす恐れがあります。未使用端子は、本文「未使用端子の処理」で説明する指示に従い処理してください。

2. 電源投入時の処置

【注意】電源投入時は、製品の状態は不定です。

電源投入時には、LSI の内部回路の状態は不確定であり、レジスタの設定や各端子の状態は不定です。外部リセット端子でリセットする製品の場合、電源投入からリセットが有効になるまでの期間、端子の状態は保証できません。

同様に、内蔵パワーオンリセット機能を使用してリセットする製品の場合、電源投入からリセットのかかる一定電圧に達するまでの期間、端子の状態は保証できません。

3. リザーブアドレスのアクセス禁止

【注意】リザーブアドレスのアクセスを禁止します。

アドレス領域には、将来の機能拡張用に割り付けられているリザーブアドレスがあります。これらのアドレスをアクセスしたときの動作については、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。

4. クロックについて

【注意】リセット時は、クロックが安定した後、リセットを解除してください。

プログラム実行中のクロック切り替え時は、切り替え先クロックが安定した後に切り替えてください。リセット時、外部発振子（または外部発振回路）を用いたクロックで動作を開始するシステムでは、クロックが十分安定した後、リセットを解除してください。また、プログラムの途中で外部発振子（または外部発振回路）を用いたクロックに切り替える場合は、切り替え先のクロックが十分安定してから切り替えてください。

5. 製品間の相違について

【注意】型名の異なる製品に変更する場合は、製品型名ごとにシステム評価試験を実施してください。

同じグループのマイコンでも型名が違っていると、内部 ROM、レイアウトパターンの相違などにより、電気的特性の範囲で、特性値、動作マージン、ノイズ耐量、ノイズ輻射量などが異なる場合があります。型名が違う製品に変更する場合は、個々の製品ごとにシステム評価試験を実施してください。

このマニュアルの使い方

1. 目的と対象者

このマニュアルは、統合開発環境CubeSuite+およびRX用コード生成プラグインを使用してRSK+プラットフォーム用プロジェクトを作成するための方法を理解していただくためのマニュアルです。様々な周辺装置を使用して、RSK+プラットフォーム上のサンプルコードを設計するユーザを対象にしています。

このマニュアルは、段階的に CubeSuite+中のプロジェクトをロードし、デバッグする指示を含みますが、RSK+プラットフォーム上のソフトウェア開発のガイドではありません。

このマニュアルを使用する場合、注意事項を十分確認の上、使用してください。注意事項は、各章の本文中、各章の最後、注意事項の章に記載しています。

改訂記録は旧版の記載内容に対して訂正または追加した主な箇所をまとめたものです。改訂内容すべてを記録したものではありません。詳細は、このマニュアルの本文でご確認ください。

RSK+RX64M では次のドキュメントを用意しています。ドキュメントは最新版を使用してください。最新版はルネサスエレクトロニクスのホームページに掲載されています。

ドキュメントの種類	記載内容	資料名	資料番号
ユーザーズマニュアル	RSK+ハードウェア仕様の説明	RSK+RX64M ユーザーズマニュアル	R20UT2590JG
チュートリアルマニュアル	RSK+および開発環境のセットアップ方法とデバッグ方法の説明	RSK+RX64M チュートリアルマニュアル	R20UT2591JG
コード生成支援ツール チュートリアルマニュアル	コード生成支援ツールの使用方法の説明	RSK+RX64M コード生成支援ツール チュートリアルマニュアル	R20UT2930JG (本マニュアル)
クイックスタートガイド	A4 紙一枚の簡単なセットアップガイド	RSK+RX64M クイックスタートガイド	R20UT2592JG
回路図	CPU ボードの回路図	RSK+RX64M CPU ボード回路図	R20UT2589EG
ユーザーズマニュアル ハードウェア編	ハードウェアの仕様（ピン配置、メモリマップ、周辺機能の仕様、電気的特性、タイミング）と動作説明	RX64M グループ ユーザーズマニュアル ハードウェア編	R01UH0377JJ

2. 略語および略称の説明

略語／略称	英語名	備考
ADC	Analog to Digital Converter	A/D コンバータ
API	Application Programming Interface	アプリケーションプログラムインタフェース
CPU	Central Processing Unit	中央処理装置
DVD	Digital Versatile Disc	デジタルヴァーサタイルディスク
E1	Renesas On-chip Debugging Emulator	ルネサスオンチップデバッグエミュレータ
E20	Renesas On-chip Debugging Emulator	ルネサスオンチップデバッグエミュレータ
GUI	Graphical User Interface	グラフィカルユーザインタフェース
LCD	Liquid Crystal Display	液晶ディスプレイ
LED	Light Emitting Diode	発光ダイオード
MCU	Micro-controller Unit	マイクロコントローラユニット
ROM	Read-Only Memory	リードオンリーメモリ
RSK+	Renesas Starter Kit+	ルネサススタータキット
SAU	Serial Array Unit	シリアルアレイユニット
TAU	Timer Array Unit	タイマアレイユニット
UART	Universal Asynchronous Receiver/Transmitter	調歩同期式シリアルインタフェース
USB	Universal Serial Bus	-
WDT	Watchdog Timer	ウォッチドッグタイマ

目次

1. 概要	7
1.1 目的	7
1.2 特徴	7
2. はじめに	8
3. プロジェクトの作成	9
3.1 はじめに	9
3.2 プロジェクトの作成	9
4. コード生成プラグインによるコード生成	10
4.1 はじめに	10
4.2 コード生成ツアール	11
4.3 コード生成	11
4.3.1 クロック発生回路	12
4.3.2 割り込み機能	13
4.3.3 コンペアマッチタイマ	15
4.3.4 12ビット A/D コンバータ	16
4.3.5 シリアルコミュニケーションインタフェース	18
4.3.6 ポート設定	20
5. Tutorial プロジェクトの完成	23
5.1 プロジェクト設定	23
5.2 フォルダの追加	25
5.3 LCD パネルコードの統合	26
5.3.1 SPI コード	28
5.3.2 CMT コード	29
5.4 スイッチコードの統合	30
5.4.1 割り込みコード	30
5.4.2 デバウンス用タイマコード	32
5.4.3 A/D コンバータコードとメインスイッチコード	33
5.5 デバッグコードの統合	39
5.6 UART コードの統合	39
5.6.1 SCI コード	39
5.6.2 メイン UART コード	41
5.7 LED コードの統合	44
6. プロジェクトのデバッグ設定	46
7. チュートリアルコードの実行	47
7.1 コードの実行	47
8. 追加情報	48

1. 概要

1.1 目的

本 RSK+はルネサスマイクロコントローラ用の評価ツールです。本マニュアルは、統合開発環境 CubeSuite+ および RX 用コード生成プラグインを使用してプロジェクトを作成する方法について説明しています。

1.2 特徴

本 RSK+は以下の特徴を含みます：

- コード生成を使用してのコード生成
- CubeSuite+によるプロジェクト作成およびビルド
- スイッチ、LED、ポテンショメータ等のユーザ回路

CPU ボードはマイクروコントローラの動作に必要な回路を全て備えています。

2. はじめに

本マニュアルは統合開発環境 CubeSuite+および RX 用コード生成プラグインを使用してプロジェクトを作成する方法についてチュートリアル形式で説明しています。チュートリアルでは以下の項目について説明しています。

- プロジェクトの作成
- コード生成を使用したコード生成について
- カスタムコードの統合
- CubeSuite+プロジェクトのビルド

プロジェクトジェネレータは、選択可能な 3 種類のビルドコンフィグレーションを持つチュートリアルプロジェクトを作成します。

- 'DefaultBuild'はデバッガのサポートおよび最適化レベル 2 を含むプロジェクトを構築します。
- 'Debug'はデバッガのサポートを含むプロジェクトを構築します。最適化は行いません。
- 'Release'は最適化された製品リリース用に適したコードを構築します（最適化レベル 2）。

本マニュアルにおいて、スクリーンショット内に RXXXX と記載されている部分は、RX64M を指します。

チュートリアルは RSK+の使用法の説明を目的とするものであり、CubeSuite+、コンパイラまたは E1 エミュレータの入門書ではありません。これらに関する詳細情報は各関連マニュアルを参照してください。

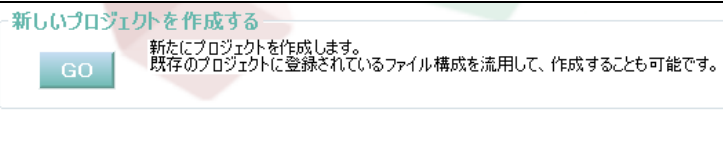
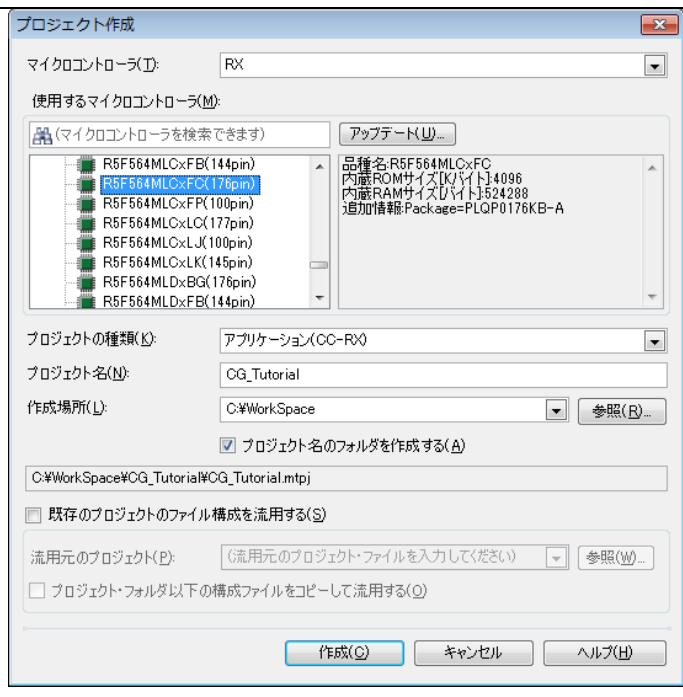
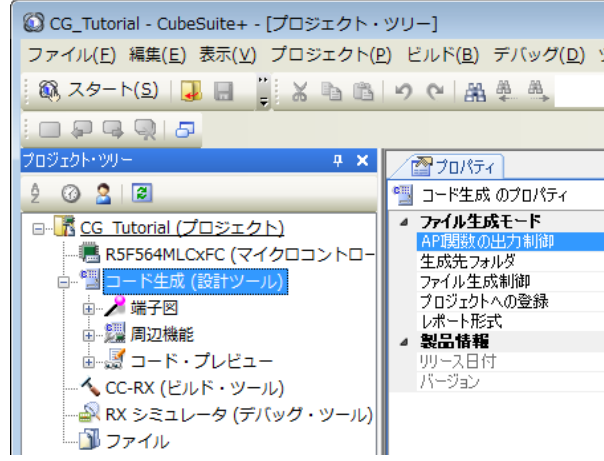
3. プロジェクトの作成

3.1 はじめに

この章では RX64M マイクロコントローラのための新しい C ソースプロジェクトを作成するのに必要な手順をガイドします。

このプロジェクト作成の手順はマイクロコントローラ特有のプロジェクトを作成し、ソースをデバッグするのに必要です。

3.2 プロジェクトの作成

<ul style="list-style-type: none"> スタートメニューから CubeSuite+ を起動してください。スタートパネルが表示されたら、'新しいプロジェクトを作成する'の <GO> をクリックしてください。 	
<ul style="list-style-type: none"> プロジェクト作成ダイアログのマイクロコントローラプルダウンメニューから 'RX' を選択してください。 マイクロコントローラ一覧から R5F564MLCxFC(176pin) を選択してください。 プロジェクトの種類プルダウンから 'アプリケーション(CC-RX)' を選択してください。 プロジェクト名と作成場所を指定し、<作成> をクリックしてください。 	
<ul style="list-style-type: none"> CubeSuite+ はプロジェクトファイルを生じます。'コード生成' はプロジェクト・ツリー下にあります。 接続用設定タブをクリックしてください。設定内容がスクリーンショットと同じであることを確認してください。 	

4. コード生成プラグインによるコード生成

4.1 はじめに

コード生成は C ソースコード生成とマイクロコントローラの生成のための GUI ツールです。コード生成は直感的な GUI を使用することで、様々なマイクロコントローラの周辺機能や動作に必要なパラメータを設定することができ、開発工数の大幅な削減が可能です。

コード生成によって生成されるコードは、特定の周辺ごとに 3 つのコードを生成します（「r_cg_xxx.h」、
「r_cg_xxx.c」、
「r_cg_xxx_user.c」）。例えば A/D コンバータの場合、周辺を表す xxx は 'adc' と名付けられます。これらのコードはユーザの要求を満たすために、カスタムコードを自由に加えることができます。カスタムコードを加える場合、以下に示すコメント文の間にカスタムコードを加えてください。

```
/* Start user code for adding. Do not edit comment generated here */  
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

コード生成の GUI 上で設定した内容を変更したい場合等、再度コード生成を行う場合にコード生成はこれらのコメント文を見つけて、コメント文の間に加えられたカスタムコードを保護します。

本書の手順を踏むことで、ユーザは CG_Tutorial と呼ばれる CubeSuite+プロジェクトを作成することができます。完成済みのプロジェクトは DVD に収録されており、クイックスタートガイドの手順に従えば、完成済みのプロジェクトを使用できます。本書はオリジナルの CubeSuite+プロジェクトを作成し、コード生成プラグインを使用したいユーザのためのチュートリアルマニュアルです。

CG_Tutorial プロジェクトは、スイッチによる割り込み、A/D モジュール、コンペアマッチタイマ（CMT）、シリアルコミュニケーションインタフェース（SCI）を使用し、A/D 変換値をターミナルソフトや LCD ディスプレイに表示します。

セクション 4.2 ではコード生成のユーザインタフェースについて、セクション 4.3 では各周辺機能ダイアログについて、5 章では生成されたコードの CubeSuite+プロジェクトへの組み込み、カスタムコードの追加方法、チュートリアルコードの構造について説明します。

4.2 コード生成ツアー

このセクションでは、コード生成の簡単な操作方法を示しています。各操作の詳細につきましては、Application Leading Tool 共通操作編ユーザーズマニュアル(R20UT2663)を参照ください。Application Leading Tool は CubeSuite+にプラグインされていない独立したコード生成ツールで、コード生成プラグインのマニュアルとしてご利用いただけます。

プロジェクト・ツリーの'コード生成'を展開し、'周辺機能'をダブルクリックしてください。図 4-1 に示すような周辺機能タブを含むメイン画面が表示されます。

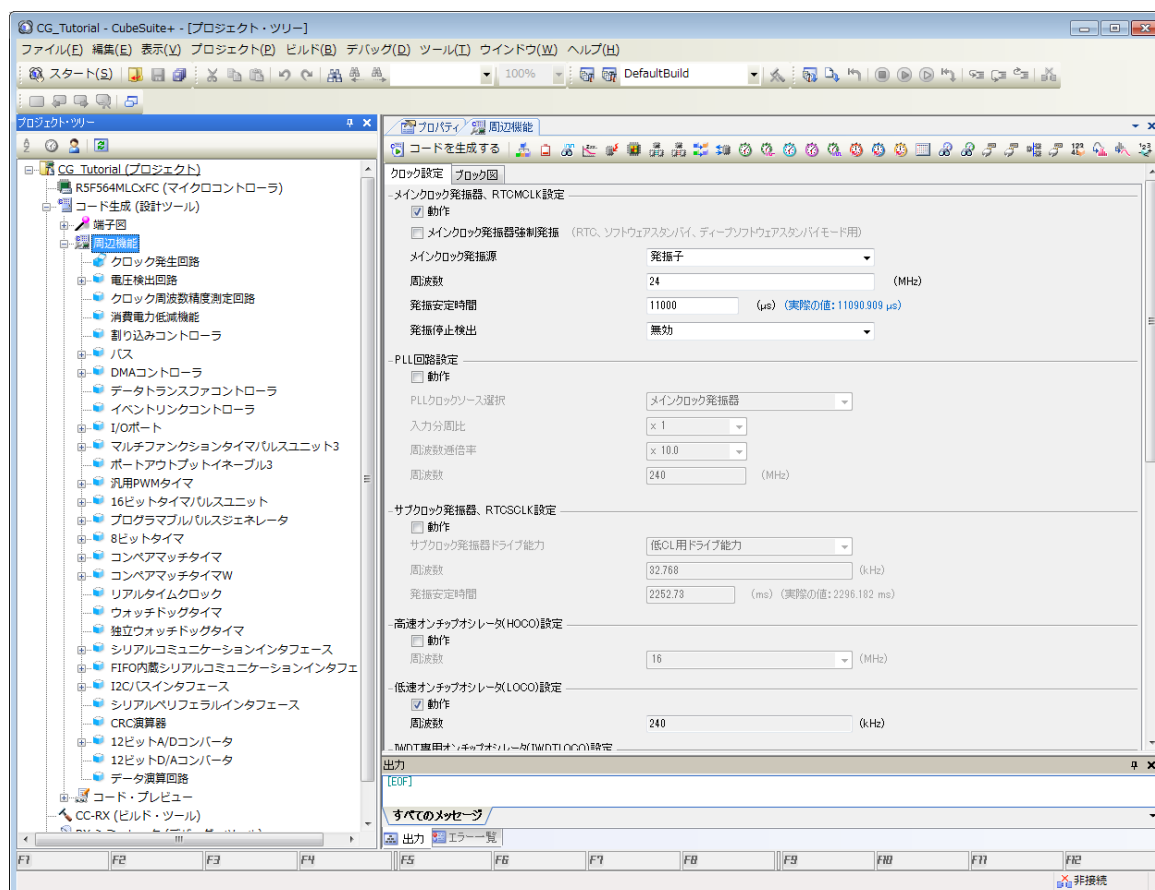


図 4-1: 初期画面

コード生成は MCU 設定を GUI で操作することができます。ユーザが必要な設定を完了し、<コードを生成する>ボタンをクリックすると、設定した内容のコードが生成されます。

周辺機能はプロジェクト・ツリー内の周辺機能をダブルクリックするか、グラフィカルツールバーから周辺機能アイコンをクリックすることで設定できます。

プロジェクト・ツリー内のプロジェクトからコード・プレビューにある周辺機能をダブルクリックすることで生成されるコードをプレビューできます。

4.3 コード生成

このセクションでは、MCU 設定とスイッチ入力、タイマ、A/D コンバータ、UART の設定を行っていきます。

4.3.1 クロック発生回路

クロック発生回路を図 4-2 に示します。'クロック設定'タブをクリックしてください。図のように設定値を入力してください。チュートリアルでは、クロック発振源に本 CPU ボード搭載の 24MHz 水晶発振子を使用します。

メイン・システム・クロック(fMAIN)に PLL 回路を選択します。メインクロック発振源を 24MHz に設定し、PLL クロックソースにメインクロック発振器を選択してください。また、各クロックの分周比は図 4-2 と同じ比率を設定してください。



図 4-2: クロック設定

次に割り込み機能を設定します。

4.3.2 割り込み機能

RSK+RX64MのCPUボードはSW1にIRQ5、SW2にIRQ2、SW3にADTRG0nが接続されています。ADTRG0nはセクション4.3.4で設定します。

‘割り込みコントローラ’の‘一般設定’タブでIRQ2、IRQ5を図4-3の通り設定してください。

Interrupt	Enabled	Pin	Digital Filter	Frequency (MHz)	Edge	Priority
IRQ0	<input type="checkbox"/>	P30	無効	0	Low	レベル15
IRQ1	<input type="checkbox"/>	P31	無効	0	Low	レベル15
IRQ2	<input checked="" type="checkbox"/>	P12	無効	0	立ち下がりエッジ	レベル15
IRQ3	<input type="checkbox"/>	P33	無効	0	Low	レベル15
IRQ4	<input type="checkbox"/>	PB1	無効	0	Low	レベル15
IRQ5	<input checked="" type="checkbox"/>	P15	無効	0	立ち下がりエッジ	レベル15

図 4-3: 割り込みコントローラ 一般設定タブ

次に'グループ割り込み要求設定'タブにおいて、グループ BL0 割り込み設定を行います。グループ BL0 割り込みは、SCI の送信完了割り込み(TEI)と受信エラー割り込み(ERI)に使用されます。SCI はセクション 4.3.5 で設定します。

グループ割り込み要求設定を図 4-4 に示します。

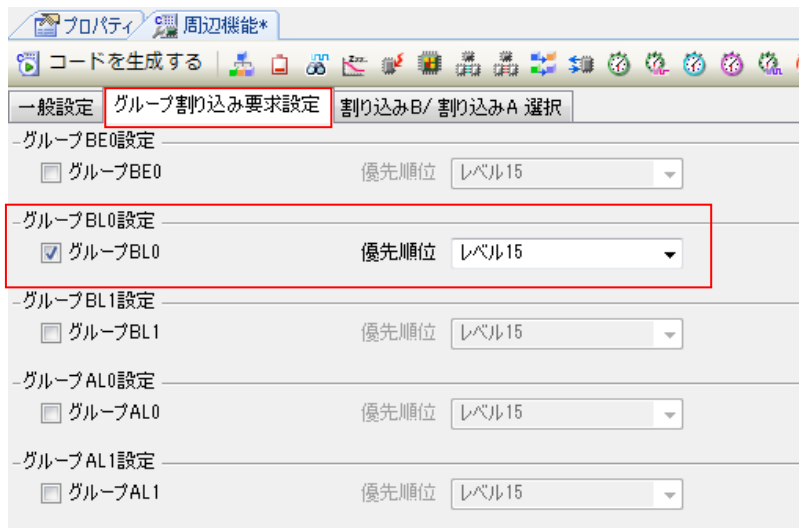


図 4-4:グループ割り込み要求設定

4.3.3 コンペアマッチタイマ

コンペアマッチタイマの設定を行います。CMT0 をディレイ用インターバルタイマ、CMT1 および CMT2 をスイッチのデバウンス用割り込みに使用します。

'CMT0'タブの設定を図 4-5 に示します。CMT0 は 1ms 毎に割り込みを発生させます。チュートリアルではアプリケーションのディレイ用として使用します。

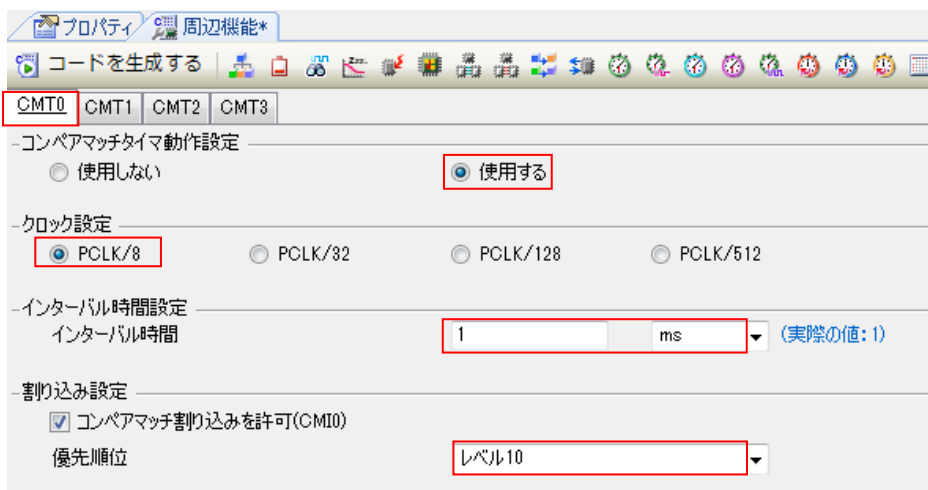


図 4-5: CMT0

次に、'CMT1'タブの設定を図 4-6 に示します。CMT1 は 20ms 毎に割り込みを発生させます。チュートリアルではスイッチのデバウンス用として使用します。

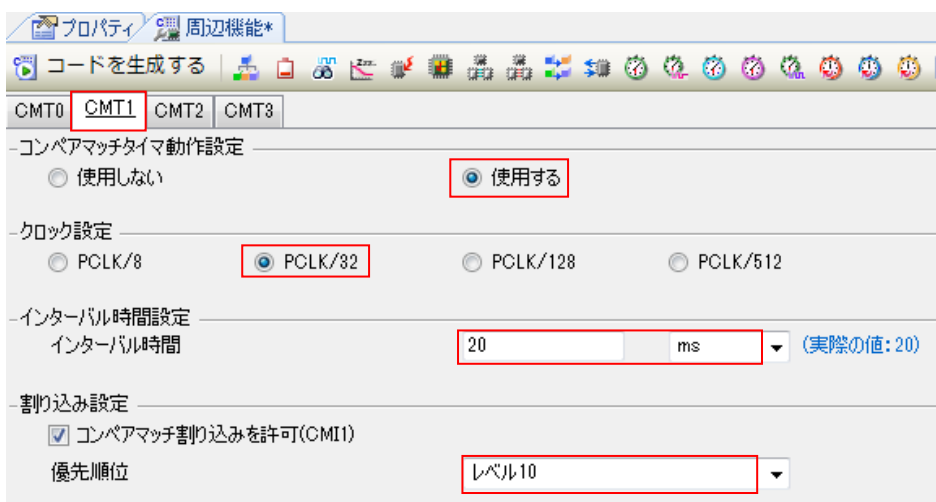


図 4-6: CMT1

次に、'CMT2'タブの設定を図 4-7 に示します。CMT2 は 200ms 毎に割り込みを発生させます。チュートリアルではスイッチのデバウンス用として使用します。

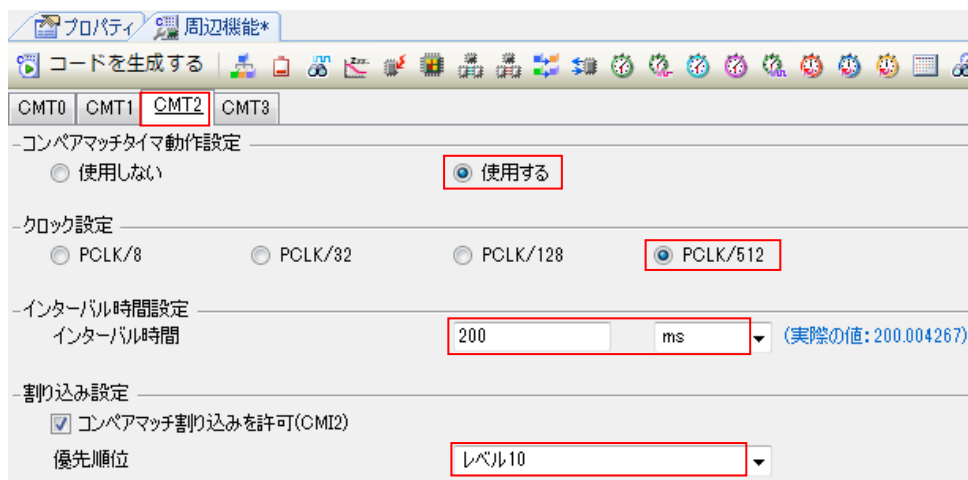


図 4-7: CMT2

4.3.4 12 ビット A/D コンバータ

図 4-8 に 12 ビット A/D コンバータの設定を示します。A/D コンバータは CPU ボード上のポテンショメータ RV1 から AN000 端子に入力される電圧を分解能 12bit のシングルスキャンモードで A/D 変換を行います。チュートリアルでは CPU ボード上の SW3 を A/D 変換開始トリガとして設定します。

S12AD0
S12AD1

設定 1
設定 2

S12AD0 動作設定

使用しない
 使用する

動作モードの設定

シングルスキャンモード
 グループスキャンモード
 連続スキャンモード

ダブルトリガモード 設定

禁止
 許可

自己診断 設定

モード: 未使用

使用電圧: 0Vの電圧を使って自己診断を行う

断線検出 アシスト 設定

チャージ 設定: 未使用

チャージ期間: 1 ADCLK

グループスキャン優先 設定

グループA優先設定: グループAの優先制御動作を行わない

グループBアクション: A/D変換動作中断後の再起動をしない

A / D変換値数 設定

加算モード
 平均モード

アナログ入力チャンネル設定

	変換 (グループA)	変換 (グループB)	AD変換値を加算/平均	専用サンプルホールド
AN000	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AN001	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AN002	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AN003	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AN004	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AN005	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AN006	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AN007	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

変換開始トリガ設定

変換開始トリガ (グループA)
トリガ入力端子

変換開始トリガ (グループB)
MTU0.TGRAのコンパアマッチ/インプットキャプチャ

ADTRG0# 端子選択: P07

データレジスタ設定

AD 変換値加算回数: 1回変換

データレジスタフォーマット: 右詰めにする

自動クリアイネーブル: 自動クリアを禁止

分解能: 12ビット

チャンネル専用サンプル&ホールド 設定

入力サンプリング時間: 8 (μs) (入力値が不正です。)

AN000 / 自己診断 変換時間設定

入力サンプリング時間: 3.667 (μs) (実際の値: 3.667)

AN001 変換時間設定

入力サンプリング時間: 3.667 (μs) (実際の値: 3.667)

AN002 変換時間設定

入力サンプリング時間: 3.667 (μs) (実際の値: 3.667)

AN003 変換時間設定

入力サンプリング時間: 3.667 (μs) (実際の値: 3.667)

AN004 変換時間設定

入力サンプリング時間: 3.667 (μs) (実際の値: 3.667)

AN005 変換時間設定

入力サンプリング時間: 3.667 (μs) (実際の値: 3.667)

AN006 変換時間設定

入力サンプリング時間: 3.667 (μs) (実際の値: 3.667)

AN007 変換時間設定

入力サンプリング時間: 3.667 (μs) (実際の値: 3.667)

変換時設定

総変換時間 (グループA): 4.088 (μs)

総変換時間 (グループB): (μs)

(注: 通常時サンプリング無効時)

割り込み設定

AD変換終了割り込みを許可 (S12ADI0)

優先順位: レベル15

グループBのAD変換終了割り込みを許可 (S12GBADI0)

優先順位: レベル15

図 4-8: S12AD0 設定 1

4.3.5 シリアルコミュニケーションインタフェース

シリアルコミュニケーションインタフェースの設定を図 4-9 に示します。チュートリアルでは SCI6 で Pmod LCD を制御します。'SCI6' タブの '一般設定' タブを選択して図 4-9 の通り設定してください。

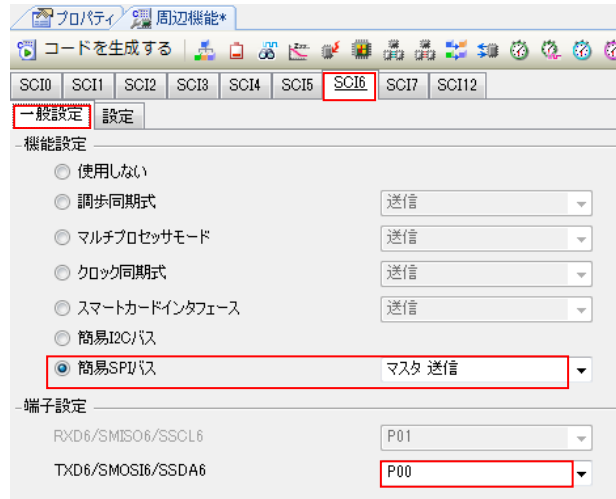


図 4-9: SCI6 一般設定

次に '設定' タブを図 4-10 に示します。データ転送方向設定を MSB ファースト、ビットレートを 1500000 に設定してください。

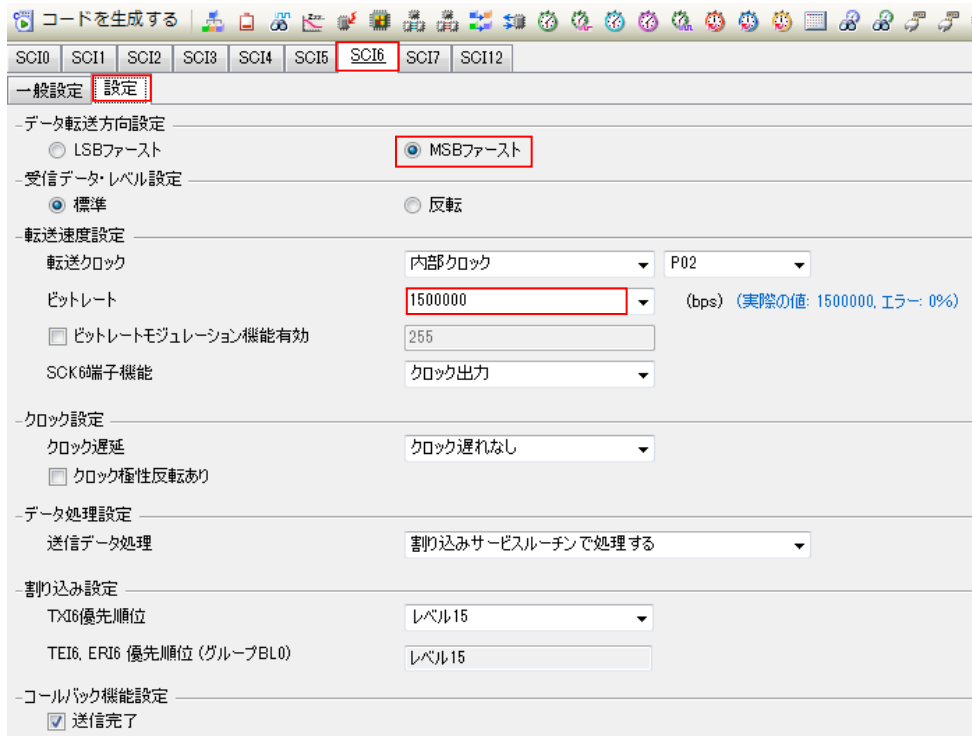


図 4-10: SCI6 設定

続いて、SCI7 の設定を図 4-11 に示します。CPU ボードは SCI7 が RL78/G1C マイクロコントローラのシリアルポートに接続されており、仮想 COM ポートとして使用します。'SCI7' タブの '一般設定' タブを選択して図 4-11 の通り設定してください。

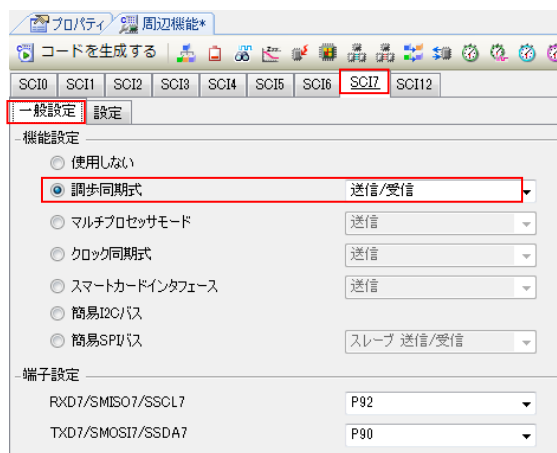


図 4-11: SCI7 一般設定

SCI7 の '設定' タブを図 4-12 に示します。スタートビット検出設定を RXD7 端子の立ち上がりエッジ、ビットレートを 19200 に設定してください。

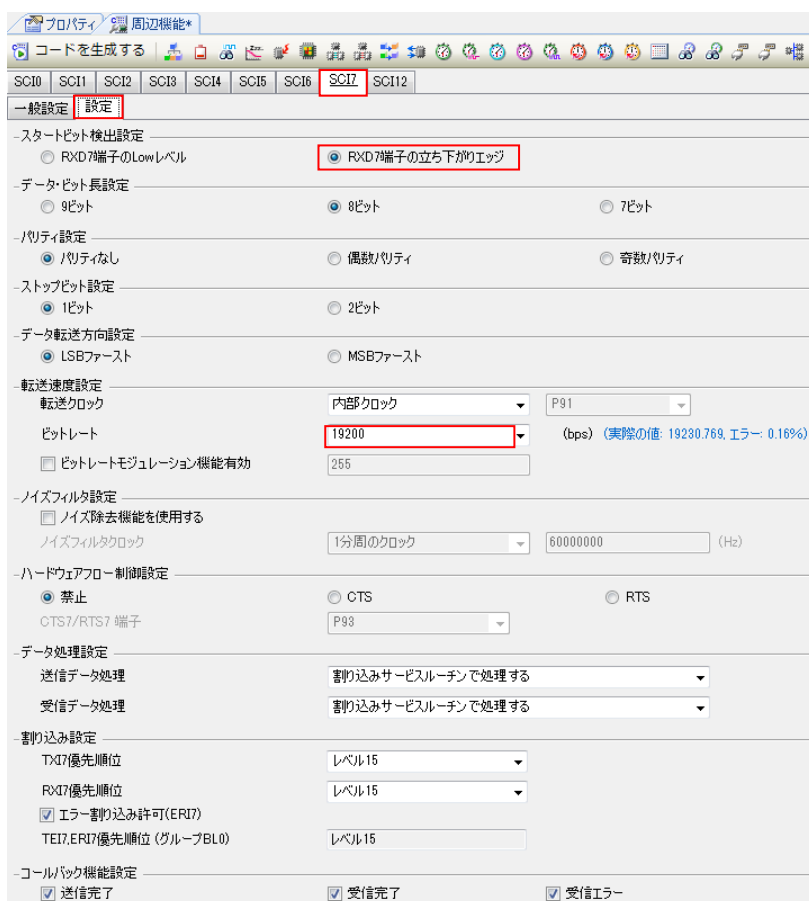


図 4-12: SCI7 設定

4.3.6 ポート設定

CPU ボードは LED0 に P03、LED1 に P05、LED2 に P26、LED3 に P27 が接続されています。Port0 の設定を図 4-13 に、Port2 の設定を図 4-14 に示します。また、P03、P05、P26、P27 は '1 を出力' のチェックボックスをチェックしてください。

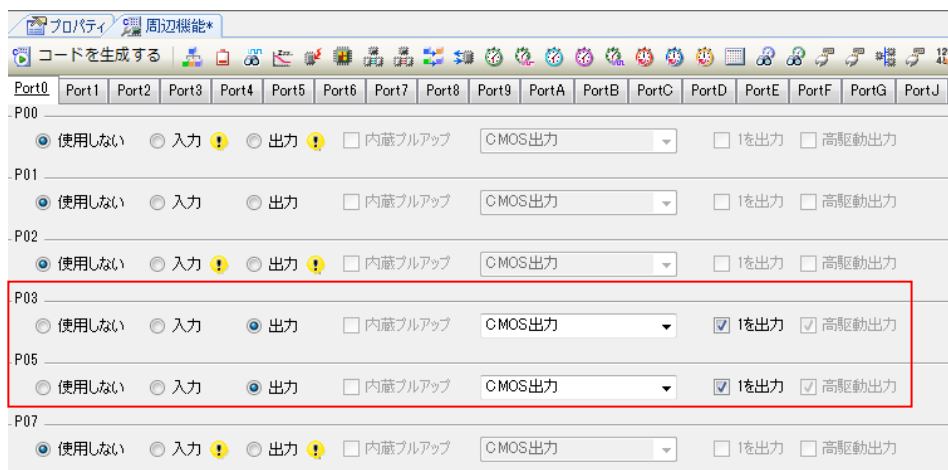


図 4-13: I/O ポート Port0

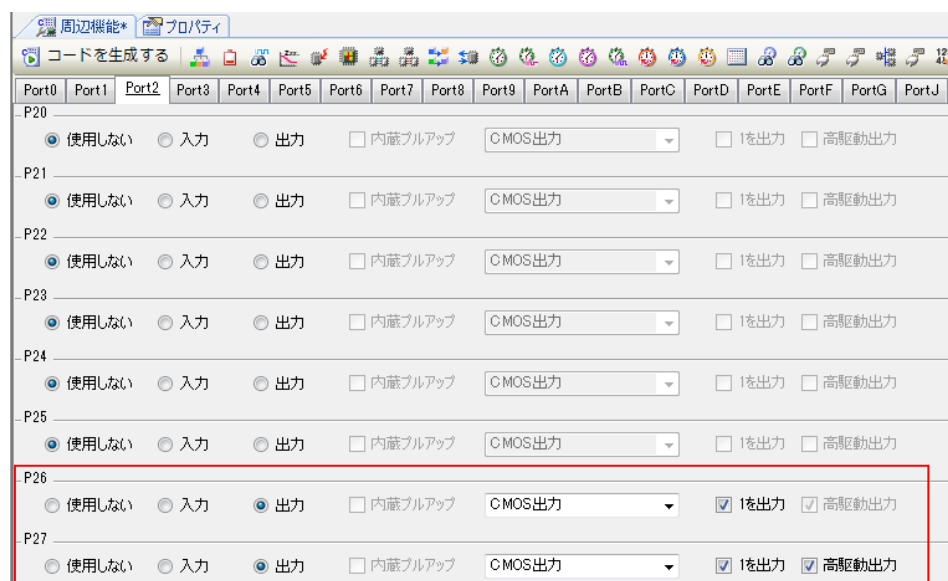


図 4-14: I/O ポート Port2

次に、Pmod LCD で使用するポートを図 4-15 に示します。

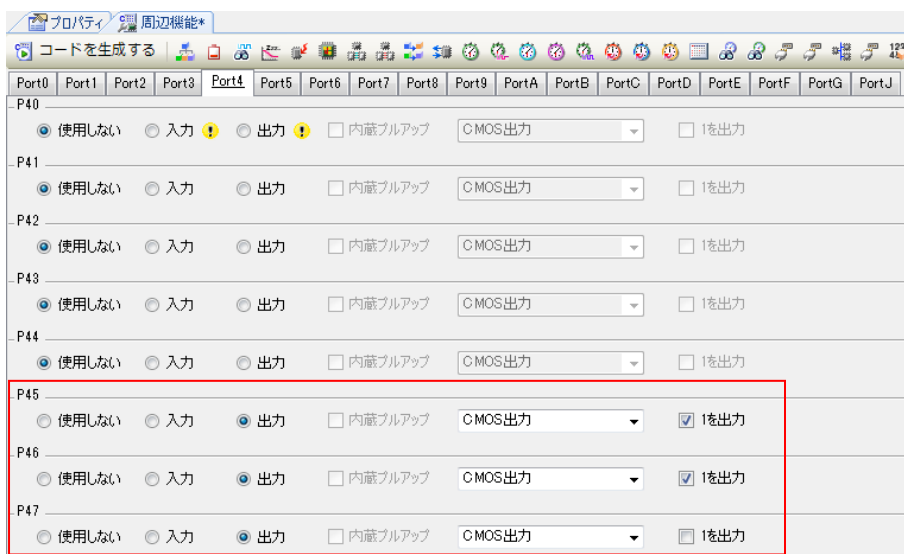


図 4-15: I/O ポート Port4

これで周辺機能の設定は全て完了しました。メニューバーの'ファイル(F)'からプロジェクトを保存してください。

次に、<コードを生成する>ボタンをクリックして、コードを生成してください。



図 4-16 の示すようにコードが生成されます。

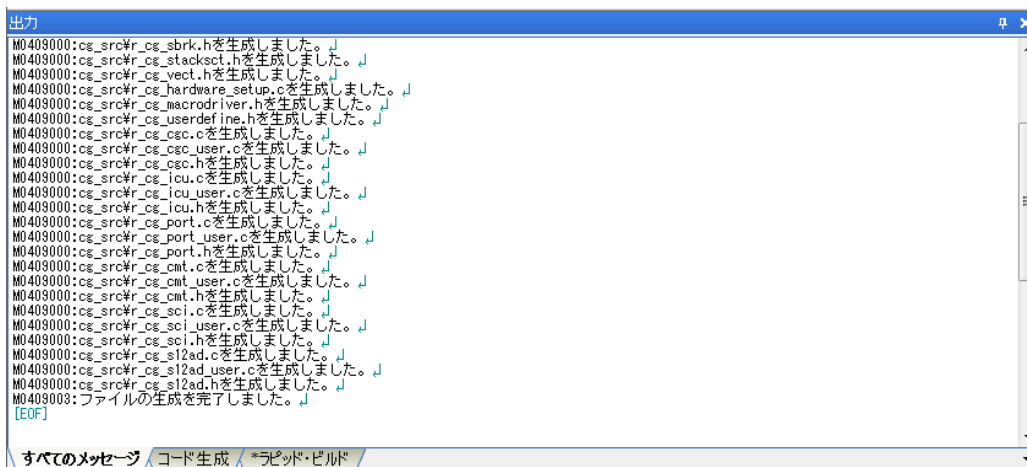


図 4-16: コード生成

図 4-17 はプロジェクト・ツリー中のコード生成ファイルを示します。次の章ではこれらのファイルヘッザコードが追加され、新しいソースファイルがプロジェクトに追加されることで CG_Tutorial が完成します。

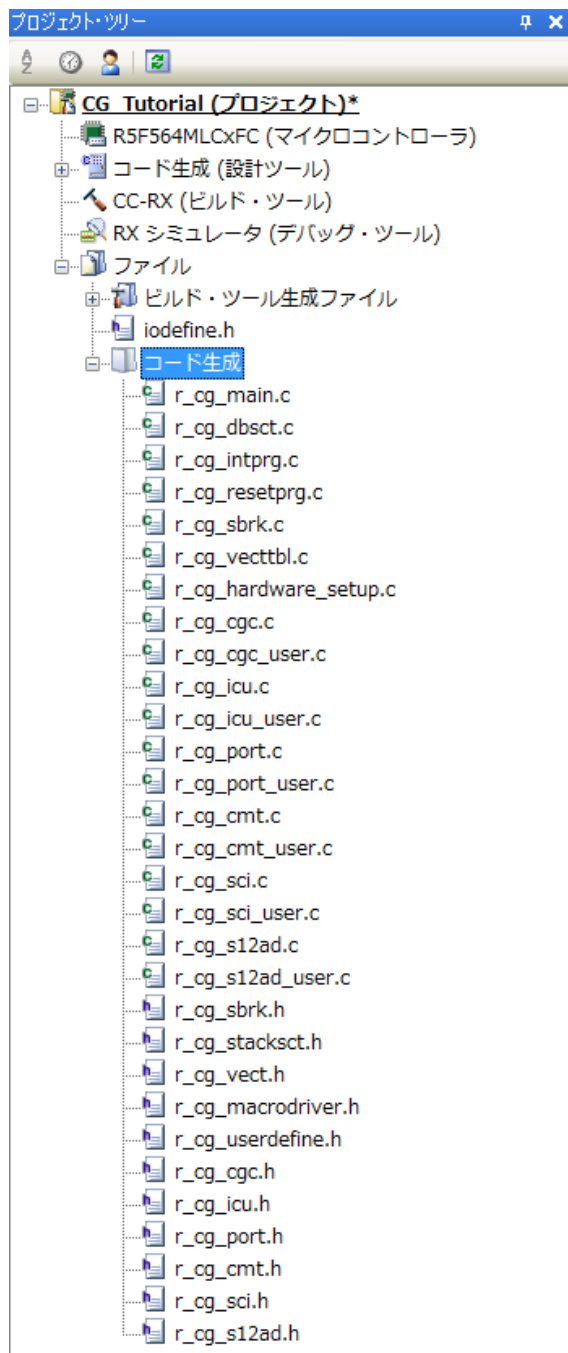
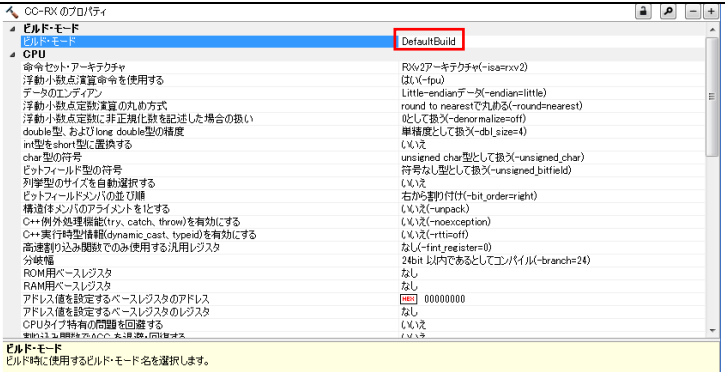
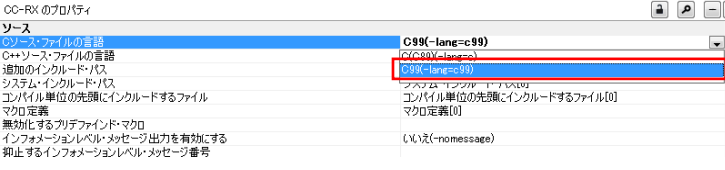
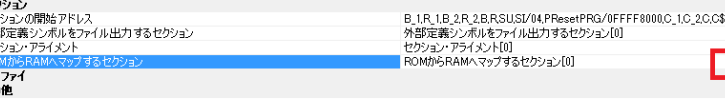
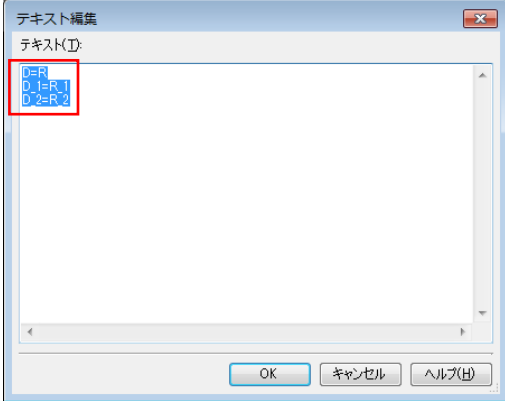
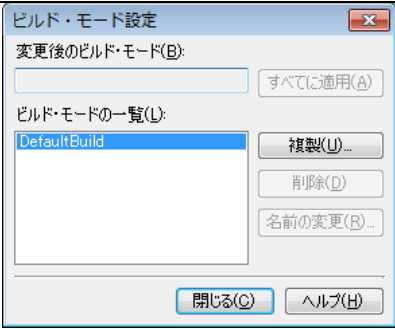
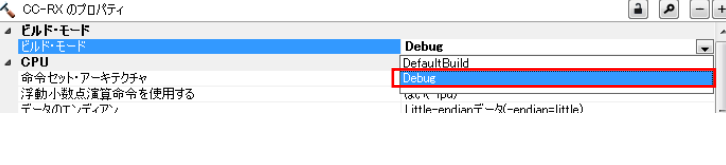
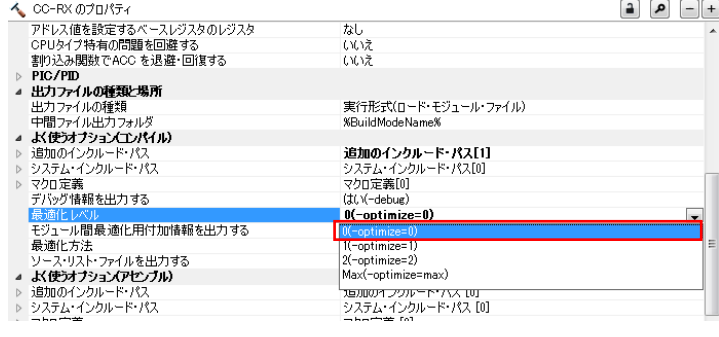
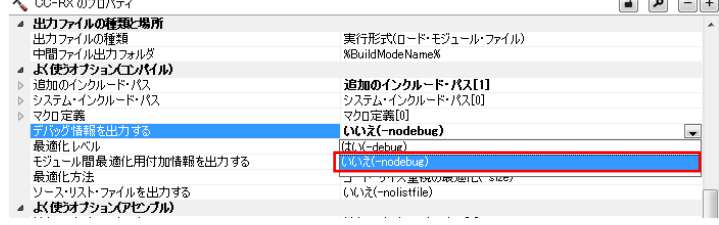


図 4-17: プロジェクト・ツリー中のコード生成ファイル

5. Tutorial プロジェクトの完成

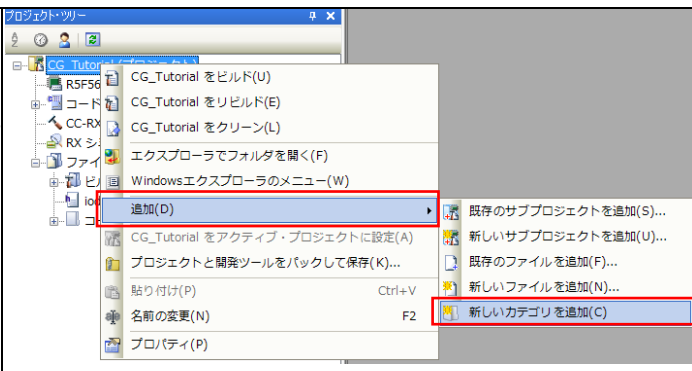
5.1 プロジェクト設定

<ul style="list-style-type: none"> プロジェクト・ツリーから'CC-RX (ビルド・ツール)'を選択すると、ビルドプロパティ画面が表示されます。 CubeSuite+はプロジェクト用に'DefaultBuild'と呼ばれる単一のビルドコンフィグレーションを作成します。デフォルト設定によって標準の最適化レベル2が設定されます。 	
<ul style="list-style-type: none"> プロパティ画面下にある'コンパイル・オプション'タブを選択してください。'C ソース・ファイルの言語'のプルダウンから'C99(-lang=c99)'を選択してください。 	
<ul style="list-style-type: none"> プロパティ画面下にある'リンク・オプション'タブを選択してください。'ROM から RAM へマップするセクション'に 3 つのセクションを追加します。画面右端にある<...>ボタンを選択してください。 	
<ul style="list-style-type: none"> テキスト編集ダイアログが現れます。以下のテキストを入力してください。 D=R D_1=R_1 D_2=R_2 これはリンクが C 変数に ROM アドレスではなく RAM を割り当てることを保証します。 	

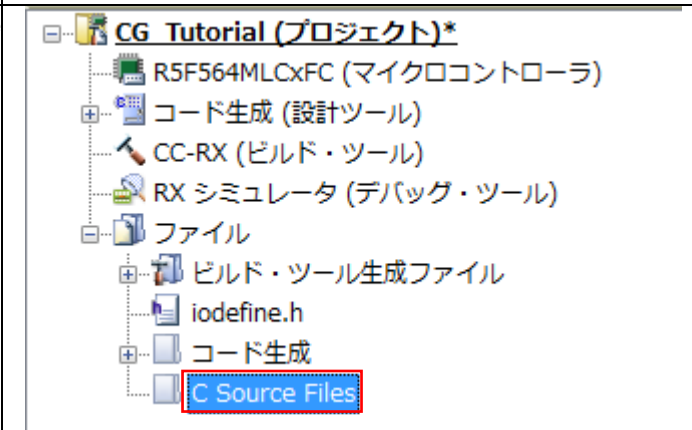
<ul style="list-style-type: none"> ビルドメニューから'ビルド・モードの設定'を選択してください。<複製>ボタンを選択して、入力フォームに'Debug'を入力して<OK>ボタンを選択してください。 ビルド・モードの一覧に複製した'Debug'ビルド・モードが追加されたら、<閉じる>を選択してください。 	
<ul style="list-style-type: none"> ビルドプロパティ画面に戻り画面下の'共通オプション'タブをクリックしてください。'ビルド・モード'のプルダウンから先ほど追加した'Debug'を選択してください。 	
<ul style="list-style-type: none"> 良く使うオプションの'最適化レベル'のプルダウンから'0(-optimize=0)'を選択してください。これにより、'Debug'ビルド・モードではコードの最適化が行われなくなります。 	
<ul style="list-style-type: none"> RSK+の全てのサンプルコードプロジェクトは 3 つのビルド・モード(DefaultBuild、Debug、Release)を選択できるようになっています。 ビルド・モードに'Debug'を追加したように、'DefaultBuild'を複製して'Release'ビルド・モードを追加してください。'Release'の最適化レベルは初期設定のレベル 2 にしてください。次に、'デバッグ情報を生成する'のプルダウンから'いいえ(-nodebug)'を選択してください。 'Release'ビルド・モードの追加、設定が完了したらビルド・モードを'Debug'に選択し直してください。 メニューバーの'ファイル(F)'から'すべてを保存(L)'を選択して、プロジェクトを保存してください。 	

5.2 フォルダの追加

- 新しいソースファイルをプロジェクトに追加する前に、プロジェクト・ツリーにカテゴリフォルダを2つ作成します。
- プロジェクト・ツリー内の CG_Tutorial プロジェクトを右クリックして、'追加'->'新しいカテゴリを追加'を選択してください。



- 新しく追加したフォルダ名を、'C Source Files'に変更してください。
- 同様の手順でカテゴリフォルダを作成して、フォルダ名を'Dependencies'に変更してください。

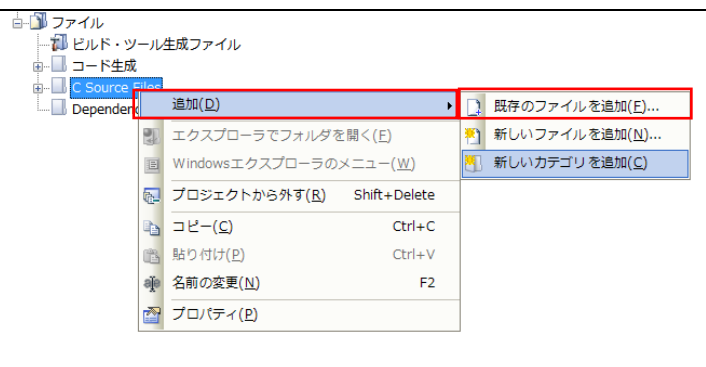


5.3 LCD パネルコードの統合

Pmod LCD の API 機能は、RSK+とともに提供されます。RSK+の付属 DVD 内にある RSK+RX64M_Tutorial プロジェクトの'ascii.h'、'okaya_lcd.h'、'ascii.c'、'okaya_lcd.c'です。

これらのファイルを C:\¥Workspace¥CG_Tutorial にコピーしてください。

次に、以下の手順に従って CubeSuite+で'C Source Files'フォルダに'ascii.c'、'okaya_lcd.c'を追加、'Dependencies'フォルダに'ascii.h'、'okaya_lcd.h'を追加してください。

<ul style="list-style-type: none"> • 'C Source Files'フォルダを右クリックして、'追加' -> '既存のファイルを追加'を選択してください。 • 追加するファイル (ascii.c、okaya_lcd.c) を、C:\¥Workspace¥CG_Tutorial から選択してください。 • 同様に、'Dependencies'フォルダにascii.h、okaya_lcd.h を追加してください。 	
---	--

カスタムコードを加える場合、以下に示すコメント文の間にカスタムコードを加えてください。

```
/* Start user code for _xxxx_. Do not edit comment generated here */
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

'_xxxx_'は特定のエリアで異なります。たとえば、インクルードファイルを定義する箇所では'include'、ユーザコード記載箇所では'function'、グローバル変数を定義する箇所では'global'と記述されています。コメント文の間にカスタムコードを加えることにより、コード生成による上書きから保護することができます。

CubeSuite+プロジェクトのプロジェクト・ツリーの'コード生成'フォルダを展開して、'r_cg_userdefine.h'をダブルクリックして開いてください。次に、#define をコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for global. Do not edit comment generated here */
#define TRUE (1)
#define FALSE (0)
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

CubeSuite+プロジェクトのプロジェクト・ツリーの'r_cg_main.c'をダブルクリックして開いてください。次に、#include "r_okaya_lcd.h" をコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for include. Do not edit comment generated here */
#include "r_okaya_lcd.h"
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

main 関数までスクロールしてください。ハイライトで明示した箇所を main 関数のユーザコードエリアコメント文の間に以下のようにコードを追加してください。

```
void main(void)
{
    R_MAIN_UserInit();
    /* Start user code. Do not edit comment generated here */

    /* Initialise the debug LCD */
    R_LCD_Init();

    /* Displays the application name on the debug LCD */
    R_LCD_Display(0, (uint8_t *)" RSK+RX64M ");
    R_LCD_Display(1, (uint8_t *)" Tutorial ");
    R_LCD_Display(2, (uint8_t *)" Press Any Switch ");
    while (1U)
    {
        ;
    }
    /* End user code. Do not edit comment generated here */
}
```

5.3.1 SPIコード

Pmod LCD はセクション 4.3.5 で設定した SPI マスタ送信によって制御されます。CubeSuite+プロジェクトのプロジェクト・ツリーの'r_cg_sci.h'をダブルクリックして開いてください。次に、ファイル最後尾の'function'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for function. Do not edit comment generated here */
MD_STATUS R_SCI6_SPIMasterTransmit(uint8_t * const tx_buf, const uint16_t tx_num);
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

次に、'r_cg_sci_user.c'を開いて'global'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for global. Do not edit comment generated here */
/* Flag used locally to detect transmission complete */
static volatile uint8_t sci6_txdone;
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

SCI6 の送信コールバック関数のユーザエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
static void r_sci6_callback_transmitend(void)
{
    /* Start user code. Do not edit comment generated here */
    sci6_txdone = TRUE;
    /* End user code. Do not edit comment generated here */
}
```

ファイル最後尾のユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
*****
* Function Name: R_SCI6_SPIMasterTransmit
* Description   : This function sends SPI6 data to slave device.
* Arguments    : tx_buf -
*                transfer buffer pointer
*                tx_num -
*                buffer size
* Return Value : status -
*                MD_OK or MD_ARGERROR
*****/
MD_STATUS R_SCI6_SPIMasterTransmit (uint8_t * const tx_buf, const uint16_t tx_num)
{
    MD_STATUS status = MD_OK;

    /* clear the flag before initiating a new transmission */
    sci6_txdone = FALSE;

    /* Send the data using the API */
    status = R_SCI6_SPI_Master_Send(tx_buf, tx_num);

    /* Wait for the transmit end flag */
    while (FALSE == sci6_txdone)
    {
        /* Wait */
    }

    return (status);
}
*****
* End of function R_SCI6_SPIMasterTransmit
*****/
```

この関数は LCD を制御するための SPI 送信で使用します。

5.3.2 CMT コード

セクション 4.3.3 で設定した CMT は LCD 制御においてタイミングを合わせるためのディレイタイマとして使用されます。'r_cg_cmt.h'ファイルを開いて、ユーザエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for function. Do not edit comment generated here */
void R_CMT_MsDelay(const uint16_t millisec);
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

'r_cg_cmt_user.c'ファイルを開いてファイル先頭付近の'global'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for global. Do not edit comment generated here */
static volatile uint8_t one_ms_delay_complete = FALSE;
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

画面をスクロールして r_cmt_cmi0_interrupt 関数のユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
static void r_cmt_cmi0_interrupt(void)
{
    /* Start user code. Do not edit comment generated here */
    one_ms_delay_complete = TRUE;
    /* End user code. Do not edit comment generated here */
}
```

次に、ファイルの最後尾のユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```

/*****
* Function Name: R_CMT_MsDelay
* Description   : Uses CMT0 to wait for a specified number of milliseconds
* Arguments     : uint16_t millisecs, number of milliseconds to wait
* Return Value  : None
*****/
void R_CMT_MsDelay (const uint16_t millisec)
{
    uint16_t ms_count = 0;

    do
    {
        R_CMT0_Start();
        while (FALSE == one_ms_delay_complete)
        {
            /* Wait */
        }
        R_CMT0_Stop();
        one_ms_delay_complete = FALSE;
        ms_count++;
    } while (ms_count < millisec);
}
/*****
End of function R_CMT_MsDelay
*****/

```

メニューバーの'ビルド'から'ビルド・プロジェクト'または'F7'キーを押してエラーがないことを確認してください。

6 章のデバッグ設定を行っていただければ次の動作を確認できるようになります。Pmod LCD の 1 行目に'RSK+RX64M'、2 行目に'Tutorial'、3 行目に'Press Any Switch'が表示されます。

5.4 スイッチコードの統合

スイッチの API 機能は、RSK+とともに提供されます。RSK+の付属 DVD 内にある RSK+RX64M_Tutorial プロジェクトの'rskrx64mdef.h'、'r_rsk_switch.h'、'r_rsk_switch.c'です。

これらのファイルを C:\¥Workspace¥CG_Tutorial のディレクトリにコピーしてください。

次に、コピーしたファイルをセクション 5.3 のように'C Source Files'フォルダに'r_rsk_switch.c'を追加、'Dependencies'フォルダに'rskrx64mdef.h'と'r_rsk_switch.h'を追加してください。

スイッチコードでは、スイッチの ON/OFF を検知する割り込み機能とデバウンス用のタイマ機能を使用します。そのため、セクション 4.3.2 およびセクション 4.3.3 で設定されたファイル'r_cg_icu.h'、'r_cg_icu.c'、'r_cg_icu_user.c'、'r_cg_cmt.h'、'r_cg_cmt.c'、'r_cg_cmt_user.c'が必要となります。

5.4.1 割り込みコード

CubeSuite+プロジェクトのプロジェクト・ツリーの'コード生成'フォルダを展開して、'r_cg_icu.h'をダブルクリックして開いてください。次に、ファイル最後尾のユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for function. Do not edit comment generated here */
/* Function prototypes for detecting and setting the edge trigger of ICU_IRQ */
uint8_t R_ICU_IRQIsFallingEdge(const uint8_t irq_no);
void R_ICU_IRQSetFallingEdge(const uint8_t irq_no, const uint8_t set_f_edge);
void R_ICU_IRQSetRisingEdge(const uint8_t irq_no, const uint8_t set_r_edge);
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

次に、'r_cg_icu.c'を開いてファイル最後尾のユーザコメントエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for adding. Do not edit comment generated here */

/*****
 * Function Name: R_ICU_IRQIsFallingEdge
 * Description   : This function returns 1 if the specified ICU_IRQ is set to
 *                 falling edge triggered, otherwise 0.
 * Arguments    : uint8_t irq_no
 * Return Value  : 1 if falling edge triggered, 0 if not
 *****/
uint8_t R_ICU_IRQIsFallingEdge (const uint8_t irq_no)
{
    uint8_t falling_edge_trig = 0x0;

    if (ICU.IRQCR[irq_no].BYTE & _04_ICU_IRQ_EDGE_FALLING)
    {
        falling_edge_trig = 1;
    }

    return falling_edge_trig;
}
/*****
 * End of function R_ICU_IRQIsFallingEdge
 *****/

/*****
 * Function Name: R_ICU_IRQSetFallingEdge
 * Description   : This function sets/clears the falling edge trigger for the
 *                 specified ICU_IRQ.
 * Arguments    : uint8_t irq_no
 *                 uint8_t set_f_edge, 1 if setting falling edge triggered, 0 if
 *                 clearing
 * Return Value  : None
 *****/
void R_ICU_IRQSetFallingEdge (const uint8_t irq_no, const uint8_t set_f_edge)
{
```

```

if (1 == set_f_edge)
{
    ICU.IRQCR[irq_no].BYTE |= _04_ICU_IRQ_EDGE_FALLING;
}
else
{
    ICU.IRQCR[irq_no].BYTE &= (uint8_t) ~_04_ICU_IRQ_EDGE_FALLING;
}
}
/*****
* End of function R_ICU_IRQSetFallingEdge
*****/

/*****
* Function Name: R_ICU_IRQSetRisingEdge
* Description  : This function sets/clear the rising edge trigger for the
*                specified ICU_IRQ.
* Arguments    : uint8_t irq_no
*                uint8_t set_r_edge, 1 if setting rising edge triggered, 0 if
*                clearing
* Return Value : None
*****/
void R_ICU_IRQSetRisingEdge (const uint8_t irq_no, const uint8_t set_r_edge)
{
    if (1 == set_r_edge)
    {
        ICU.IRQCR[irq_no].BYTE |= _08_ICU_IRQ_EDGE_RISING;
    }
    else
    {
        ICU.IRQCR[irq_no].BYTE &= (uint8_t) ~_08_ICU_IRQ_EDGE_RISING;
    }
}
/*****
* End of function R_ICU_IRQSetRisingEdge
*****/

/* End user code. Do not edit comment generated here */

```

次に、'r_cg_icu_user.c'を開いて'inclue'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```

/* Start user code for include. Do not edit comment generated here */

/* Defines switch callback functions required by interrupt handlers */
#include "r_rsk_switch.h"

/* End user code. Do not edit comment generated here */

```

同ファイルの r_icu_irq2_interrupt 関数内のユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```

/* Start user code. Do not edit comment generated here */

/* Switch 2 callback handler */
R_SWITCH_IsrCallback2();

/* End user code. Do not edit comment generated here */

```

同ファイルの r_icu_irq5_interrupt 関数内のユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```

/* Start user code. Do not edit comment generated here */

/* Switch 1 callback handler */
R_SWITCH_IsrCallback1();

/* End user code. Do not edit comment generated here */

```

5.4.2 デバウンス用タイマコード

'r_cg_cmt_user.c'を開いて'include'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for include. Do not edit comment generated here */  
/* Defines switch callback functions required by interrupt handlers */  
#include "r_rsk_switch.h"  
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

同ファイルの r_cmt_cmi1_interrupt 関数内のユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code. Do not edit comment generated here */  
/* Stop this timer - we start it again in the de-bounce routines */  
R_CMT1_Stop();  
/* Call the de-bounce call back routine */  
R_SWITCH_DebounceIsrCallback();  
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

同ファイルの r_cmt_cmi2_interrupt 関数内のユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code. Do not edit comment generated here */  
/* Stop this timer - we start it again in the de-bounce routines */  
R_CMT2_Stop();  
/* Call the de-bounce call back routine */  
R_SWITCH_DebounceIsrCallback();  
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```


5.4.3 A/D コンバータコードとメインスイッチコード

チュートリアルコードでは、スイッチを押すことで A/D 変換が行われ、A/D 変換の結果を LCD に表示します。A/D 変換開始にセクション 4.3.3 で設定した A/D 変換開始トリガ(ADTRG0#入力端子)が使用され CPU ボード上の SW3 に接続されています。また、SW1 と SW2 はソフトウェアトリガとして機能します。CubeSuite+プロジェクトのプロジェクト・ツリーの'コード生成'フォルダを展開して、'r_cg_userdefine.h'をダブルクリックして開いてください。次に、ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for function. Do not edit comment generated here */
#define TRUE          (1)
#define FALSE        (0)

extern volatile uint8_t g_adc_trigger;
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

'r_cg_main.c'を開いて'include'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように#include "r_rsk_switch.h"を追加してください。

```
/* Start user code for include. Do not edit comment generated here */
#include "r_okaya_lcd.h"
#include "r_rsk_switch.h"
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

次に、ハイライト表示されているスイッチモジュール初期化関数を main 関数内のユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
void main(void)
{
    R_MAIN_UserInit();
    /* Start user code. Do not edit comment generated here */

    /* Initialise the switch module */
    R_SWITCH_Init();

    /* Initialise the debug LCD */
    R_LCD_Init();

    /* Displays the application name on the debug LCD */
    R_LCD_Display(0, (uint8_t *)" RSK+RX64M ");
    R_LCD_Display(1, (uint8_t *)" Tutorial ");
    R_LCD_Display(2, (uint8_t *)" Press Any Switch ");

    while (1U)
    {
        ;
    }
    /* End user code. Do not edit comment generated here */
}
```

同ファイルの'global'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for global. Do not edit comment generated here */
```

```
/* Prototype declaration for cb_switch_press */  
static void cb_switch_press (void);
```

```
/* Prototype declaration for get_adc */  
static uint16_t get_adc(void);
```

```
/* Prototype declaration for lcd_display_adc */  
static void lcd_display_adc (const uint16_t adc_result);
```

```
/* Variable for flagging user requested ADC conversion */  
volatile uint8_t g_adc_trigger = FALSE;
```

```
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

main 関数内のユーザコードエリアコメント文の間にハイライト表示されているスイッチモジュールコールバック機能関数と while 文の中にコードを以下のように追加してください。

```
void main(void)
{
    R_MAIN_UserInit();
    /* Start user code. Do not edit comment generated here */

    /* Initialise the switch module */
    R_SWITCH_Init();

    /* Set the call back function when SW1 or SW2 is pressed */
    R_SWITCH_SetPressCallback(cb_switch_press);

    /* Initialise the debug LCD */
    R_LCD_Init ();

    /* Displays the application name on the debug LCD */
    R_LCD_Display(0, (uint8_t *)" RSK+RX64M ");
    R_LCD_Display(1, (uint8_t *)" Tutorial ");
    R_LCD_Display(2, (uint8_t *)" Press Any Switch ");

    /* Start the A/D converter */
    R_S12AD0_Start();

    while (1U)
    {
        uint16_t adc_result;

        /* Wait for user requested A/D conversion flag to be set (SW1 or SW2) */
        if (TRUE == g_adc_trigger)
        {
            /* Call the function to perform an A/D conversion */
            adc_result = get_adc();

            /* Display the result on the LCD */
            lcd_display_adc(adc_result);

            /* Reset the flag */
            g_adc_trigger = FALSE;
        }
        /* SW3 is directly wired into the ADTRG0n pin so will
        cause the interrupt to fire */
        else if (TRUE == g_adc_complete)
        {
            /* Get the result of the A/D conversion */
            R_S12AD0_Get_ValueResult(ADCHANNEL0, &adc_result);

            /* Display the result on the LCD */
            lcd_display_adc(adc_result);

            /* Reset the flag */
            g_adc_complete = FALSE;
        }
    }
    /* End user code. Do not edit comment generated here */
}
```

続けて、cb_switch_press 関数、get_adc 関数、lcd_display_adc 関数をファイル最後尾のユーザコードエリアコメント文の間に以下を追加してください。

```
*****
* Function Name : cb_switch_press
* Description   : Switch press callback function. Sets g_adc_trigger flag.
* Argument      : none
* Return value  : none
*****/
static void cb_switch_press (void)
{
    /* Check if switch 1 or 2 was pressed */
    if (g_switch_flag & (SWITCHPRESS_1 | SWITCHPRESS_2))
    {
        /* set the flag indicating a user requested A/D conversion is required */

```

```

        g_adc_trigger = TRUE;

        /* Clear flag */
        g_switch_flag = 0x0;
    }
}
/*****
* End of function cb_switch_press
*****/

/*****
* Function Name : get_adc
* Description   : Reads the ADC result, converts it to a string and displays
*                 it on the LCD panel.
* Argument      : none
* Return value  : uint16_t adc value
*****/
static uint16_t get_adc (void)
{
    /* A variable to retrieve the adc result */
    uint16_t adc_result;

    /* Stop the A/D converter being triggered from the pin ADTRG0n */
    R_S12AD0_Stop();

    /* Start a conversion */
    R_S12AD0_SWTriggerStart();

    /* Wait for the A/D conversion to complete */
    while (FALSE == g_adc_complete)
    {
        /* Wait */
    }

    /* Stop conversion */
    R_S12AD0_SWTriggerStop();

    /* Clear ADC flag */
    g_adc_complete = FALSE;

    R_S12AD0_Get_ValueResult(ADCHANNEL0, &adc_result);

    /* Set AD conversion start trigger source back to ADTRG0n pin */
    R_S12AD0_Start();

    return adc_result;
}
/*****
* End of function get_adc
*****/

/*****
* Function Name : lcd_display_adc
* Description   : Converts adc result to a string and displays
*                 it on the LCD panel.
* Argument      : uint16_t adc result
* Return value  : none
*****/
static void lcd_display_adc (const uint16_t adc_result)
{
    /* Declare a temporary variable */
    uint8_t a;

    /* Declare temporary character string */
    char    lcd_buffer[11] = " ADC: XXXH";

    /* Convert ADC result into a character string, and store in the local.
       Casting to ensure use of correct data type. */
    a = (uint8_t)((adc_result & 0x0F00) >> 8);
    lcd_buffer[6] = (char)((a < 0x0A) ? (a + 0x30) : (a + 0x37));
    a = (uint8_t)((adc_result & 0x00F0) >> 4);
    lcd_buffer[7] = (char)((a < 0x0A) ? (a + 0x30) : (a + 0x37));
    a = (uint8_t)(adc_result & 0x000F);
    lcd_buffer[8] = (char)((a < 0x0A) ? (a + 0x30) : (a + 0x37));

    /* Display the contents of the local string lcd_buffer */
}

```

```

R_LCD_Display(3, (uint8_t *)lcd_buffer);
}
/*****
* End of function lcd_display_adc
*****/

```

'r_cg_s12ad.h'を開いて'function'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```

/* Start user code for function. Do not edit comment generated here */

/* Flag indicates when A/D conversion is complete */
extern volatile uint8_t g_adc_complete;

/* Functions for starting and stopping software triggered A/D conversion */
void R_S12AD0_SWTriggerStart(void);
void R_S12AD0_SWTriggerStop(void);
/* End user code. Do not edit comment generated here */

```

'r_cg_s12ad.c'を開いてファイル最後尾のユーザコードエリアコメント文の間に以下を追加してください。

```

/* Start user code for adding. Do not edit comment generated here */
/*****
* Function Name: R_S12AD0_SWTriggerStart
* Description : This function starts the AD0 converter.
* Arguments : None
* Return Value : None
*****/
void R_S12AD0_SWTriggerStart(void)
{
    IR(PERIB, INTB129) = 0U;
    IEN(PERIB, INTB129) = 1U;
    ICU_GENBL1_BIT_EN19 = 1U;
    S12AD_ADCSR_BIT_ADST = 1U;
}
/*****
End of function R_S12AD0_SWTriggerStart
*****/

/*****
* Function Name: R_S12AD0_SWTriggerStop
* Description : This function stops the AD0 converter.
* Arguments : None
* Return Value : None
*****/
void R_S12AD0_SWTriggerStop(void)
{
    S12AD_ADCSR_BIT_ADST = 0U;
    IEN(PERIB, INTB129) = 0U;
    IR(PERIB, INTB129) = 0U;
    ICU_GENBL1_BIT_EN19 = 0U;
}
/*****
End of function R_S12AD0_SWTriggerStop
*****/
/* End user code. Do not edit comment generated here */

```

'r_cg_s12ad_user.c'を開いて'global'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for global. Do not edit comment generated here */  
/* Flag indicates when A/D conversion is complete */  
volatile uint8_t g_adc_complete;  
/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

r_s12ad0_interrupt 関数内のユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
static void r_s12ad0_interrupt(void)  
{  
    /* Start user code. Do not edit comment generated here */  
    g_adc_complete = TRUE;  
    /* End user code. Do not edit comment generated here */  
}
```

メニューバーの'ビルド'から'ビルド・プロジェクト'または'F7'キーを押してエラーがないことを確認してください。

6 章のデバッグ設定を行っていれば次の動作を確認できるようになります。いずれかのスイッチを押すことで、ポテンシオメータから入力される電圧の A/D 変換値を LCD に表示します。UART ユーザコードを追加する場合は、再度ここから読み進めてください。

5.5 デバッグコードの統合

シリアルポートを介したデバッグトレースの API 機能は、RSK+とともに提供されます。RSK+の付属 DVD 内にある RSK+RX64M_Tutorial プロジェクトの 'r_rsk_debug.h' と 'r_rsk_debug.c' です。これらのファイルを C:\¥Workspace¥CG_Tutorial のディレクトリにコピーしてください。次に、コピーしたファイルをセクション 5.3 のように 'C Source Files' フォルダに 'r_rsk_debug.c' を追加、'Dependencies' フォルダに r_rsk_debug.h を追加してください。

'r_rsk_debug.h'を開いて以下の記述があるか確認してください。

```
/* Macro for definition of serial debug transmit function - user edits this */
#define SerialDbgWrite (R_SCI7_AsyncTransmit)
```

5.6 UART コードの統合

5.6.1 SCI コード

CubeSuite+プロジェクトのプロジェクト・ツリーの 'C Source Files' フォルダを展開して、'r_cg_sci.h' をダブルクリックして開いてください。次に、ファイル最後尾の 'function' ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for function. Do not edit comment generated here */
/* Exported functions used to transmit a number of bytes and wait for completion */
MD_STATUS R_SCI6_SPIMasterTransmit(uint8_t * const tx_buf, const uint16_t tx_num);
MD_STATUS R_SCI7_AsyncTransmit(uint8_t * const tx_buf, const uint16_t tx_num);

/* Character is used to receive key presses from PC terminal */
extern uint8_t g_rx_char;

/* Flag used to control transmission to PC terminal */
extern volatile uint8_t g_tx_flag;

/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

'r_cg_sci_user.c'を開いて'global'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
/* Start user code for global. Do not edit comment generated here */

/* Global used to receive a character from the PC terminal */
uint8_t g_rx_char;

/* Flag used to control transmission to PC terminal */
volatile uint8_t g_tx_flag = FALSE;

/* Flag used locally to detect transmission complete */
static volatile uint8_t sci6_txdone;
static volatile uint8_t sci7_txdone;

/* End user code. Do not edit comment generated here */
```

r_sci7_callback_transmitend 関数にユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
static void r_sci7_callback_transmitend(void)
{
    /* Start user code. Do not edit comment generated here */
    sci7_txdone = TRUE;

    /* End user code. Do not edit comment generated here */
}
```

続けて、`r_sci7_callback_receiveend` 関数にユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```
static void r_sci7_callback_receiveend(void)
{
    /* Start user code. Do not edit comment generated here */
    /* Check the contents of g_rx_char */
    if (('c' == g_rx_char) || ('C' == g_rx_char))
    {
        g_adc_trigger = TRUE;
    }

    /* Set up SCI7 receive buffer and callback function again */
    R_SCI7_Serial_Receive((uint8_t *)&g_rx_char, 1);

    /* End user code. Do not edit comment generated here */
}
```

ファイル最後尾の'function'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```

/*****
* Function Name: R_SCI7_AsyncTransmit
* Description : This function sends SCI7 data and waits for the transmit end flag.
* Arguments  : tx_buf -
*              transfer buffer pointer
*              tx_num -
*              buffer size
* Return Value : status -
*              MD_OK or MD_ARGERROR
*****/
MD_STATUS R_SCI7_AsyncTransmit (uint8_t * const tx_buf, const uint16_t tx_num)
{
    MD_STATUS status = MD_OK;

    /* clear the flag before initiating a new transmission */
    sci7_txdone = FALSE;

    /* Send the data using the API */
    status = R_SCI7_Serial_Send(tx_buf, tx_num);

    /* Wait for the transmit end flag */
    while (FALSE == sci7_txdone)
    {
        /* Wait */
    }
    return (status);
}

/*****
* End of function R_SCI7_AsyncTransmit
*****/

```


5.6.2 メイン UART コード

r_cg_main.c を開いて 'include' ユーザコードエリアコメント文の間に以下を追加してください。

```
#include "r_rsk_debug.h"
```

'global' ユーザコードエリアコメント文の間に以下を追加してください。

```
/* Prototype declaration for uart_display_adc */
static void uart_display_adc(const uint8_t adc_count, const uint16_t adc_result);

/* Variable to store the A/D conversion count for user display */
static uint8_t adc_count = 0;
```

main 関数内のユーザコードエリアコメント文の間に以下を追加してください。

```
void main(void)
{
    R_MAIN_UserInit();
    /* Start user code. Do not edit comment generated here */

    /* Initialise the switch module */
    R_SWITCH_Init();

    /* Set the call back function when SW1 or SW2 is pressed */
    R_SWITCH_SetPressCallback(cb_switch_press);

    /* Initialise the debug LCD */
    R_LCD_Init ();

    /* Displays the application name on the debug LCD */
    R_LCD_Display(0, (uint8_t *)" RSK+RX64M ");
    R_LCD_Display(1, (uint8_t *)" Tutorial ");
    R_LCD_Display(2, (uint8_t *)" Press Any Switch ");

    /* Start the A/D converter */
    R_S12AD0_Start();

    /* Set up SCI7 receive buffer and callback function */
    R_SCI7_Serial_Receive((uint8_t *)&g_rx_char, 1);

    /* Enable SCI7 operations */
    R_SCI7_Start();

    while (1U)
    {
        /* Wait for user requested A/D conversion flag to be set */
        if (TRUE == g_adc_trigger)
        {
            uint16_t adc_result;

            /* Call the function to perform an A/D conversion */
            adc_result = get_adc();

            /* Display the result on the LCD */
            lcd_display_adc(adc_result);

            /* Increment the adc_count */
            if (16 == ++adc_count)
            {
                adc_count = 0;
            }

            /* Send the result to the UART */
            uart_display_adc(adc_count, adc_result);

            /* Reset the flag */
            g_adc_trigger = FALSE;
        }
        /* SW3 is directly wired into the ADTRG0n pin so will
```

```

        cause the interrupt to fire */
    else if (TRUE == g_adc_complete)
    {
        /* Get the result of the A/D conversion */
        R_S12AD0_Get_ValueResult(ADCHANNEL0, &adc_result);

        /* Display the result on the LCD */
        lcd_display_adc(adc_result);

        /* Increment the adc_count */
        if (16 == ++adc_count)
        {
            adc_count = 0;
        }

        /* Send the result to the UART */
        uart_display_adc(adc_count, adc_result);

        /* Reset the flag */
        g_adc_complete = FALSE;
    }
}
/* End user code. Do not edit comment generated here */
}

```

次に、ファイル最後尾の”function”ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```

/*****
* Function Name : uart_display_adc
* Description   : Converts adc result to a string and sends it to the UART1.
* Argument      : uint8_t : adc_count
                  uint16_t: adc result
* Return value  : none
*****/
static void uart_display_adc (const uint8_t adc_count, const uint16_t adc_result)
{
    /* Declare a temporary variable */
    char a;

    /* Declare temporary character string */
    static char uart_buffer[] = "ADC xH Value: xxxH\r\n";

    /* Convert ADC result into a character string, and store in the local.
       Casting to ensure use of correct data type. */
    a = (char)(adc_count & 0x000F);
    uart_buffer[4] = (char)((a < 0x0A) ? (a + 0x30) : (a + 0x37));
    a = (char)((adc_result & 0x0F00) >> 8);
    uart_buffer[14] = (char)((a < 0x0A) ? (a + 0x30) : (a + 0x37));
    a = (char)((adc_result & 0x00F0) >> 4);
    uart_buffer[15] = (char)((a < 0x0A) ? (a + 0x30) : (a + 0x37));
    a = (char)(adc_result & 0x000F);
    uart_buffer[16] = (char)((a < 0x0A) ? (a + 0x30) : (a + 0x37));

    /* Send the string to the UART */
    R_DEBUG_Print(uart_buffer);
}

/*****
* End of function uart_display_adc
*****/

```

メニューバーの’ビルド’から’ビルド・プロジェクト’または’F7’キーを押してエラーがないことを確認してください。

動作を確認する前に、コンピュータの USB ポートと CPU ボード上の USB シリアルポート（シルク印字'G1CUSB0'）を USB ケーブルで接続する必要があります。はじめて接続した場合、コンピュータの画面にドライバのインストールメッセージが表示され、自動的にデバイスドライバはインストールされます。デバイスマネージャ上のポート(COMとLPT)に'RSK USB Serial Port (COMx)'が現れますので、COMポート番号を確認し、ターミナルソフトを起動して確認した COM ポート番号の設定を行ってください(ボーレート：19200、データ長：8、パリティ：なし、ストップビット：1、フロー制御：なし)。

6 章のデバッグ設定を行っていれば次の動作を確認できるようになります。プログラム動作開始後、いずれかのスイッチを押すかターミナルソフト画面でキーボードの'c'を押すことで、ポテンショメータから入力される電圧の A/D 変換値を LCD とターミナルソフト画面に表示します。

LED ユーザコードを追加する場合は、再度ここから読み進めてください。

5.7 LED コードの統合

'r_cg_main.c'を開いて'include'ユーザコードエリアコメント文の間に以下を追加してください。

```
#include "rskrx64mdef.h"
```

'global'ユーザコードエリアコメント文の間に以下を追加してください。

```
/* Prototype declaration for led_display_count */  
static void led_display_count(const uint8_t count);
```

main 関数内のユーザコードエリアコメント文の間に以下を追加してください。

```
void main(void)  
{  
    R_MAIN_UserInit();  
    /* Start user code. Do not edit comment generated here */  
  
    /* Initialise the switch module */  
    R_SWITCH_Init();  
  
    /* Set the call back function when SW1 or SW2 is pressed */  
    R_SWITCH_SetPressCallback(cb_switch_press);  
  
    /* Initialise the debug LCD */  
    R_LCD_Init ();  
  
    /* Displays the application name on the debug LCD */  
    R_LCD_Display(0, (uint8_t *)" RSK+RX64M ");  
    R_LCD_Display(1, (uint8_t *)" Tutorial ");  
    R_LCD_Display(2, (uint8_t *)" Press Any Switch ");  
  
    /* Start the A/D converter */  
    R_S12AD0_Start();  
  
    /* Set up SCI7 receive buffer and callback function */  
    R_SCI7_Serial_Receive((uint8_t *)&g_rx_char, 1);  
  
    /* Enable SCI7 operations */  
    R_SCI7_Start();  
  
    while (1U)  
    {  
        uint16_t adc_result;  
  
        /* Wait for user requested A/D conversion flag to be set(SW1 or SW2) */  
        if (TRUE == g_adc_trigger)  
        {  
            /* Call the function to perform an A/D conversion */  
            adc_result = get_adc();  
  
            /* Display the result on the LCD */  
            lcd_display_adc(adc_result);  
  
            /* Increment the adc_count and display using the LEDs */  
            if (16 == ++adc_count)  
            {  
                adc_count = 0;  
                led_display_count(adc_count);  
            }  
  
            /* Send the result to the UART */  
            uart_display_adc(adc_count, adc_result);  
  
            /* Reset the flag */  
            g_adc_trigger = FALSE;  
        }  
        /* SW3 is directly wired into the ADTRG0n pin so will  
        cause the interrupt to fire */  
        else if (TRUE == g_adc_complete)
```

```

    {
        /* Get the result of the A/D conversion */
        R_S12AD0_Get_ValueResult(ADCHANNEL0, &adc_result);

        /* Display the result on the LCD */
        lcd_display_adc(adc_result);

        /* Increment the adc_count and display using the LEDs */
        if (16 == ++adc_count)
        {
            adc_count = 0;
        }
        led_display_count(adc_count);

        /* Send the result to the UART */
        uart_display_adc(adc_count, adc_result);

        /* Reset the flag */
        g_adc_complete = FALSE;
    }
}
/* End user code. Do not edit comment generated here */
}

```

次に、ファイル最後尾の'function'ユーザコードエリアコメント文の間に以下のように追加してください。

```

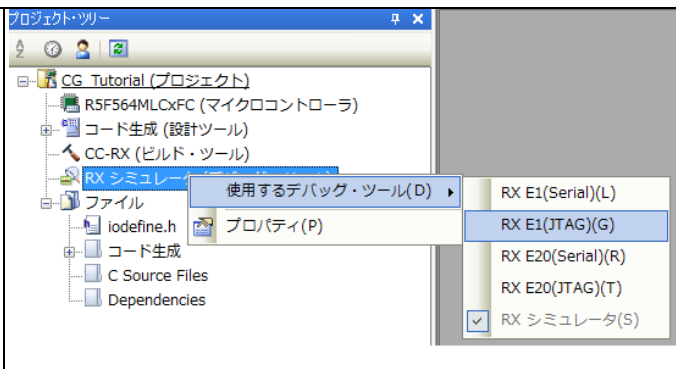
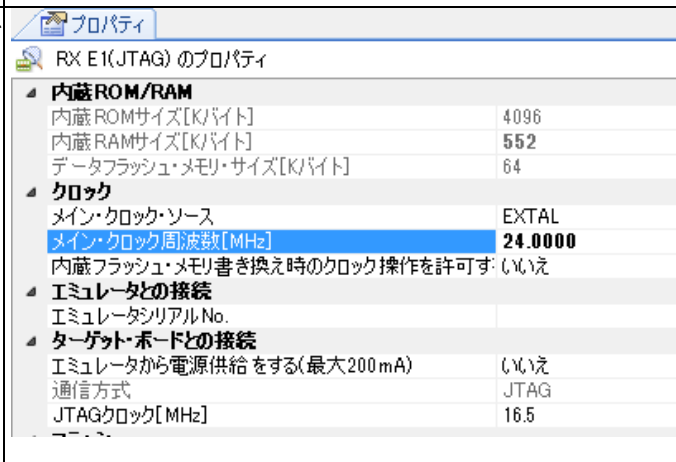
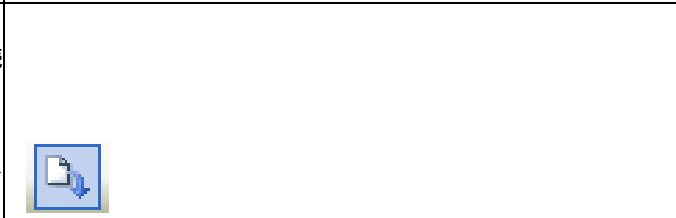
/*****
* Function Name : led_display_count
* Description   : Converts count to binary and displays on 4 LEDs0-3
* Argument      : uint8_t count
* Return value  : none
*****/
static void led_display_count (const uint8_t count)
{
    /* Set LEDs according to lower nibble of count parameter */
    LED0 = (count & 0x01) ? LED_ON : LED_OFF;
    LED1 = (count & 0x02) ? LED_ON : LED_OFF;
    LED2 = (count & 0x04) ? LED_ON : LED_OFF;
    LED3 = (count & 0x08) ? LED_ON : LED_OFF;
}
/*****
* End of function led_display_count
*****/

```

メニューバーの'ビルド'から'ビルド・プロジェクト'または'F7'キーを押してエラーがないことを確認してください。

6章のデバugg設定を行っていれば次の動作を確認できるようになります。基本動作はセクション 5.6.2 までの内容と同じですが、adc_count (A/D 変換カウント) をユーザ LED でバイナリ形式表示します。

6. プロジェクトのデバッグ設定

<ul style="list-style-type: none"> RX シミュレータ (デバッグ・ツール) を右クリックし、RX E1 (JTAG) を選択してください。 	
<ul style="list-style-type: none"> RX E1 (JTAG) を右クリックし、プロパティを選択してください。 接続用設定タブをクリックしてメインクロック周波数を設定してください。 メイン・クロック周波数[MHz] : 24.0000 	
<ul style="list-style-type: none"> E1 をコンピュータの USB ポートに接続してください。Pmod LCD を PMOD1 コネクタに接続し、PWR コネクタに 5V 電源を接続してください。 ツールバーの'ダウンロード'ボタンをクリックしてください。 	

7. チュートリアルコードの実行

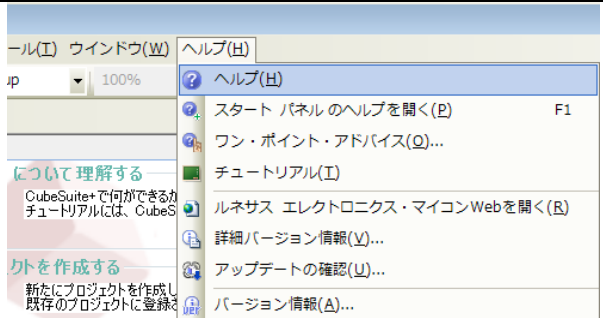
7.1 コードの実行

プログラムが CPU ボード上のマイクロコントローラにダウンロードされると、プログラムを実行することができます。現在のプログラムカウンタ位置からプログラムを始めるため'実行'ボタンをクリックしてください。



8. 追加情報

サポート

<p>CubeSuite+の使用方法等の詳細情報は、CubeSuite+のヘルプメニューを参照してください。</p>	
--	--

RX64M マイクロコントローラに関する詳細情報は、RX64M ユーザーズマニュアルハードウェア編を参照してください。

アセンブリ言語に関する詳細情報は、RX ファミリユーザーズマニュアルソフトウェア編を参照してください。

オンラインの技術サポート、情報等は以下のウェブサイトより入手可能です：

<http://japan.renesas.com/rskrx64m> (日本サイト)
<http://www.renesas.com/rskrx64m> (グローバルサイト)

オンライン技術サポート

技術関連の問合せは、以下を通じてお願いいたします。

日本：csc@renesas.com
 グローバル：csc@renesas.com

ルネサスのマイクロコントローラに関する総合情報は、以下のウェブサイトより入手可能です：

<http://japan.renesas.com/> (日本サイト)
<http://www.renesas.com/> (グローバルサイト)

商標

本書で使用する商標名または製品名は、各々の企業、組織の商標または登録商標です。

著作権

本書の内容の一部または全てを予告無しに変更することがあります。
 本書の著作権はルネサス エレクトロニクス株式会社にあり、ルネサス エレクトロニクス株式会社の書面での承諾無しに、本書の一部または全てを複製することを禁じます。

© 2014 Renesas Electronics Europe Limited. All rights reserved.
 © 2014 Renesas Electronics Corporation. All rights reserved.
 © 2014 Renesas Solutions Corp. All rights reserved.

改訂記録	RSK+RX64M コード生成支援ツールチュートリアルマニュアル (CubeSuite+)
------	--

Rev.	発行日	改訂内容	
		ページ	ポイント
1.00	2014.06.20	—	初版発行

RSK+RX64M コード生成支援ツールチュートリアルマニュアル
(CubeSuite+)

発行年月日 2014年6月20日 Rev.1.00

発行 ルネサス エレクトロニクス株式会社
〒211-8668 神奈川県川崎市中原区下沼部 1753



ルネサス エレクトロニクス株式会社

■営業お問合せ窓口

<http://www.renesas.com>

※営業お問合せ窓口の住所は変更になることがあります。最新情報につきましては、弊社ホームページをご覧ください。

ルネサス エレクトロニクス株式会社 〒100-0004 千代田区大手町2-6-2（日本ビル）

■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：<http://japan.renesas.com/contact/>

RX64M グループ