

Aufgabe 1: (12 Punkte)

Bei den Einfachauswahlfragen in dieser Aufgabe ist jeweils nur **eine** richtige Antwort eindeutig anzukreuzen. Auf die richtige Antwort gibt es die angegebene Punktzahl.

Wollen Sie eine Antwort korrigieren, streichen Sie bitte die falsche Antwort mit drei waagrechten Strichen durch (~~☒~~) und kreuzen die richtige an.

Lesen Sie die Frage genau, bevor Sie antworten.

a) Welche der folgenden Aussagen über den C-Präprozessor ist richtig?

2 Punkte

- Nach dem Übersetzen und dem Binden müssen C-Programme durch den Präprozessor nachbearbeitet werden, um Makros aufzulösen.
- Der Präprozessor ist eine Softwarekomponente, welche Texttransformationen auf dem Quellcode durchführt, die dann von einem C-Compiler übersetzt werden.
- Der Präprozessor optimiert Makros durch Zeigerarithmetik.
- Der Präprozessor ist eine Softwarekomponente, welche Java-Klassen durch C-Funktionen ersetzt, die dann von einem C-Compiler übersetzt werden.

b) Gegeben sei folgende Enumeration:

```
enum LANGUAGE {Java, Python, C};
```

2 Punkte

Welche Aussage ist richtig:

- Der Wert von C ist unbekannt; der Compiler weist zur Übersetzungszeit jedem enum-Element einen zufälligen, aber eindeutigen Wert zu.
- Der Wert von C ist 3.
- Der Compiler meldet einen Fehler, weil den enum-Elementen kein Wert zugewiesen wurde.
- Der Wert von C ist 2.

c) Folgende Makrodefinition findet sich in der AVR-Bibliothek:

```
#define PINA (*(volatile uint8_t *)0x39)
```

2 Punkte

Welche der folgenden Aussagen bezüglich der Verwendung des `volatile`-Schlüsselworts ist in diesem Fall richtig?

- Das Schlüsselwort `volatile` erlaubt dem Compiler bessere Optimierungen durchzuführen.
- Wird der Port A als Eingang konfiguriert, könnte sich der Wert von `PINA` jederzeit ändern. Durch `volatile` wird der Compiler angewiesen, stets den aktuellen Wert aus `PINA` zu lesen.
- Das `volatile`-Schlüsselwort ermöglicht den sicheren Zugriff auf einzelne Bits des Registers.
- Das `volatile`-Schlüsselwort stellt hier sicher, dass der Zugriff auf `PINA` mit Interrupts synchronisiert wird.

d) Was versteht man unter Polling?

2 Punkte

- Ein Konzept zur Abarbeitung von Interrupts.
- Wenn ein Programm regelmäßig eine Peripherie-Schnittstelle abfragt, ob Daten oder Zustandsänderungen vorliegen.
- Das regelmäßige Anheben eines Pegels, um einem Gerät einen bestimmten Zustand zu signalisieren.
- Wenn ein Programm zum Zugriff auf kritische Daten Interrupts sperrt.

e) Gegeben seien folgende zwei zu übersetzende C-Quelldateien:

2 Punkte

```
// foo.c:  
uint8_t a = 42;  
// main.c:  
extern uint32_t a;
```

Welche Aussage zum Thema Übersetzer ist richtig:

- Beim Übersetzen werden insgesamt 5 Byte (1 Byte + 4 Byte) Speicherplatz für a reserviert.
- Beim Übersetzen werden insgesamt 1 Byte Speicherplatz für a reserviert.
- Beim Übersetzen werden insgesamt 4 Byte Speicherplatz für a reserviert.
- Der Übersetzer stellt in jedem Fall einen Typfehler fest und beendet sich mit einem Fehler.

f) Wie unterscheiden sich die wie folgt in einer C-Datei global definierten Variablen?

2 Punkte

```
int a;  
static int b;
```

- Die Variable b ist nur zugreifbar aus Funktionen, die ebenfalls mit dem Schlüsselwort `static` deklariert wurden.
- Die Variable a ist nur für Funktionen in derselben Datei zugreifbar, während auf Variable b auch von Funktionen in anderen Modulen des Programms zugegriffen werden kann.
- Variable b kann nur einmalig zugewiesen werden und bleibt danach konstant.
- Die Variable b ist nur für Funktionen in derselben Datei zugreifbar, während auf Variable a auch von Funktionen in anderen Modulen des Programms zugegriffen werden kann.

Aufgabe 2: Webcam (30 Punkte)

Sie dürfen diese Seite zur besseren Übersicht bei der Programmierung heraustrennen!

Implementieren Sie die Steuerung einer Aktivitätsanzeige innerhalb einer Webcam, die die Privatsphäre der Nutzer schützen soll. Um gegen ungewollte Spionage vorzugehen, verfügt diese über eine Linsenabdeckung, welche bei Bedarf vor die Linse geschoben werden kann. Im Inneren der Webcam befindet sich ein Anschlagstaster, der jedes Öffnen/Schließen der Abdeckung registriert. Beim Öffnen der Abdeckung wird nun der Anschlagstaster losgelöst und die Webcam ist aktiv. Während der Aufzeichnung leuchtet nun auch eine rote Kontrollleuchte in Zeitintervallen von etwa einer Sekunde. Um die Bildqualität zu steigern, soll ebenfalls die Umgebungshelligkeit gemessen, verarbeitet und der eigentlichen Kamerasteuerung mitgeteilt werden. Wird die Abdeckung geschlossen und somit der Taster betätigt, soll die Kontrollleuchte ausgeschaltet werden und die Umgebungshelligkeit nicht mehr abgefragt werden.



Im Detail soll Ihr Programm wie folgt funktionieren:

- Initialisieren Sie die Hardware in der Funktion **void init(void)**. Treffen Sie hierbei keine Annahmen über den initialen Zustand der Hardware-Register.
- Der Eingang PD2 (Interrupt 0) ist mit dem Anschlagstaster verbunden. Eine steigende Flanke tritt genau dann auf, wenn die Linsenabdeckung geöffnet wird und eine fallende dann, wenn diese geschlossen wird. Treffen Sie hier ebenfalls keine Annahmen über die initiale Position der Linsenabdeckung.
- Für die Zeittaktung soll ein 8-Bit Timer verwendet werden. Konfigurieren Sie diesen so, dass er alle Millisekunde einen Interrupt auslöst. Das Hauptprogramm soll dabei alle 500ms (Siehe Makro ACTIVATION_INTERVAL) über das Verstreichen des geforderten Zeitintervalls informiert werden.
- Für die Zeittaktung soll ein 8-Bit Timer verwendet werden. Konfigurieren Sie diesen so, dass er alle Millisekunde einen Interrupt auslöst. Das Hauptprogramm soll dabei alle 500ms (Siehe Makro ACTIVATION_INTERVAL) über das Verstreichen des geforderten Zeitintervalls informiert werden.
- Während der Aufzeichnung (= Linsenabdeckung wurde geöffnet), soll jede 500ms der Zustand der Kontrollleuchte am Ausgang PB0 getoggelt werden.
- In dem selben Zeitintervall soll ebenfalls die Umgebungshelligkeit ermittelt werden. Lesen Sie dafür zunächst durch Aufruf der Funktion **int16_t sb_adc_read(ADCDEV dev)** für das Geräte PHOTO den Wert h des Fototransistors als vorzeichenlose 10 Bit Ganzzahl. Während des Aufrufs müssen die Interrupts gesperrt sein.
- Bestimmen Sie den (approximierten) dekadischen Logarithmus des gemessenen Wertes h und übergeben Sie das Ergebnis an die externe Funktion **void set_iso(uint16_t value)**, welche die eigentliche Ansteuerung der Kamera kapselt.
- Implementieren Sie die Hilfsfunktion **uint16_t log10(uint16_t value)**, welche folgende ressourcenschonende Approximation umsetzt:

$$\log_{10} h = \frac{\log_2 h}{\log_2 10} \approx \left\lfloor \frac{\lfloor \log_2 h \rfloor}{3} \right\rfloor \quad (1)$$

Hierbei entspricht der abgerundete binäre Logarithmus $\lfloor \log_2 h \rfloor$ der Position des höchstwertigen gesetzten Bits in h . Beispiel: $\lfloor \log_2 0b100 \rfloor = 2$. (Sonderfall: $\lfloor \log_2 0b0 \rfloor = 0$).

- Benutzen Sie **keine** Gleitkommazahlen oder sonstige Mathematikbibliotheksfunktionen.
- Stellen Sie sicher, dass sich der Mikrocontroller möglichst oft im Schlafmodus befindet.

Information über die Hardware

Sie dürfen diese Seite zur besseren Übersicht bei der Programmierung heraustrennen!

Anschlagstaster: Interruptleitung an **PORTD**, Pin 2

- Steigende Flanke: Linsenabdeckung wird geöffnet, Aufzeichnung beginnt
- Fallende Flanke: Linsenabdeckung wird geschlossen, Aufzeichnung endet
- Pin als Eingang konfigurieren: Entsprechendes Bit im **DDRD**-Register auf 0
- Internen Pull-Up-Widerstand aktivieren: Entsprechendes Bit im **PORTD**-Register auf 1
- Externe Interruptquelle **INT0**, ISR-Vektor-Makro: **INT0_vect**
- Aktivieren/Deaktivieren der Interruptquelle erfolgt durch Setzen/Löschen des **INT0**-Bits im Register **EIMSK**

Konfiguration der externen Interruptquelle **INT0** (Bits im Register **EICRA**)

Interrupt 0		Beschreibung
ISC01	ISC00	
0	0	Interrupt bei low Pegel
0	1	Interrupt bei beliebiger Flanke
1	0	Interrupt bei fallender Flanke
1	1	Interrupt bei steigender Flanke

Kontrollleuchte für Aufzeichnung: Ausgang an **PORTB**, Pin 0

- Signalisiert, ob gerade Aufzeichnung aktiv ist. Zum Leuchten der LED auf LOW setzen, sonst auf HIGH
- Pin als Ausgang konfigurieren: Entsprechendes Bit im **DDRB**-Register auf 1
- Kontrollleuchte initial ausschalten, entsprechendes Bit im **PORTB**-Register auf 1

Zeitgeber (8-bit): **TIMER0**

- Es soll die Überlaufunterbrechung verwendet werden (ISR-Vektor-Makro: **TIMER0_OVF_vect**)
- Der ressourcenschonendste Vorteiler (*prescaler*) ist 64, wodurch es bei dem 16 MHz CPU-Takt (hinreichend genau) alle *1ms* zum Überlauf des 8-bit-Zählers **TCNT0** kommt.
- Aktivieren/Deaktivieren der Interruptquelle erfolgt durch Setzen/Löschen des **TOIE0**-Bits im Register **TIMSK0**

Konfiguration der Frequenz des Zeitgebers **TIMER0** (Bits im Register **TCCR0B**)

CS02	CS01	CS00	Beschreibung
0	0	0	Timer aus
0	0	1	CPU-Takt
0	1	0	CPU-Takt / 8
0	1	1	CPU-Takt / 64
1	0	0	CPU-Takt / 256
1	0	1	CPU-Takt / 1024
1	1	0	Ext. Takt (fallende Flanke)
1	1	1	Ext. Takt (steigende Flanke)

// Function main

// Initialization and Local Variables



// Event Loop



// Logarithm to base 10

// End Logarithm to base 10



L:

Aufgabe 3: Speicherorganisation (11 Punkte)

Hinweis: Lesen Sie zuerst die Aufgabenstellung – ein vollständiges Verständnis des Programms ist zur Bearbeitung der Aufgabe nicht notwendig.

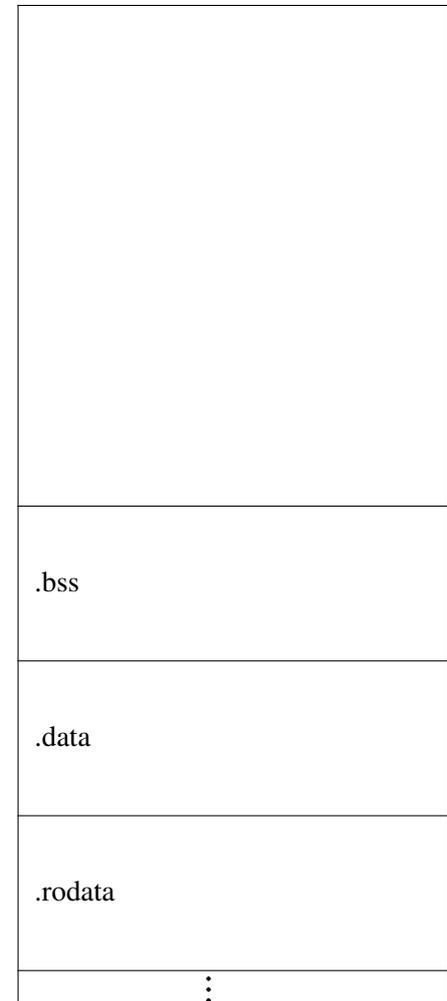
```
#include <stdint.h>
#include <display.h>
#include <timer.h>
#include <avr/interrupt.h>

static const uint8_t NUM_PAGES = 8;
static char message[] = "SPiC_Exam!";

static void show_message(char msg[]) {
    static int page = 0;
    sb_display_showStringWide(page, 0, msg);
    page = (page + 1) % NUM_PAGES;
}

void main(void) {
    sei();
    int8_t err = sb_display_enable();
    if (err) {
        while(1) { /* ... */ }
    }
    for (uint8_t i = 0; i < NUM_PAGES; i++) {
        show_message(message);
        sb_timer_delay(5000);
    }
    while(1);
}
```

Speicheraufbau (vereinfacht):



a) Vervollständigen Sie den (vereinfachten) Speicheraufbau:

5 Punkte

1) Ergänzen Sie *Stack* und *Heap* sowie deren Wachstumsrichtung in der Abbildung. (2 Punkte)

2) Ordnen Sie alle im Quelltext vorkommenden Variablen den dargestellten Speichersektionen zu. (3 Punkte)

b) Wie muss der RAM-Speicher beim Start des Mikrocontrollers vorbereitet werden, ehe die eigentliche Programmausführung in `main()` beginnen kann? (2 Punkte)

c) Die folgende Tabelle enthält vier Zeiger-Datentypen. Geben Sie für alle Datentypen an, ob der dereferenzierte Wert und der Zeiger veränderlich sind (jeweils **ja** oder **nein**). Sollte ein Datentyp so in C nicht möglich sein, kreuzen Sie bitte die Spalte **Syntaxfehler** an. (4 Punkte)

	Wert veränderlich	Zeiger veränderlich	Syntaxfehler
<code>uint8_t *</code>			
<code>const uint8_t *</code>			
<code>uint8_t * const</code>			
<code>const uint8_t * const</code>			

