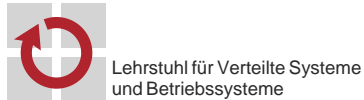


# Übungen zu Systemnahe Programmierung in C (SPiC) – Sommersemester 2023

## Übung 1

Maximilian Ott  
Arne Vogel

Lehrstuhl für Informatik 4  
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



## Organisatorisches

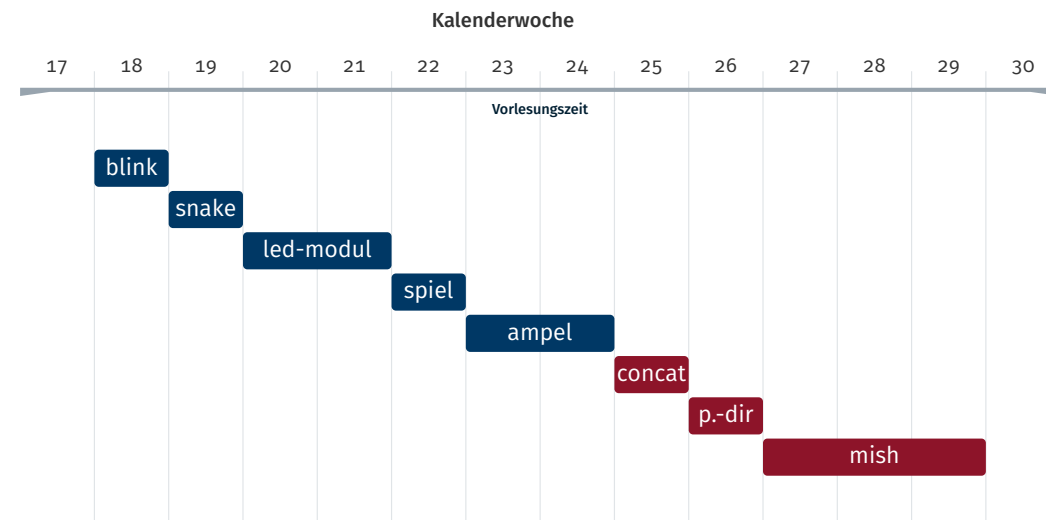
### Tafelübungen



### Aufgaben



- Ablauf der Tafelübungen:
  1. Besprechung der alten Aufgabe
  2. Praxisnahe Vertiefung des Vorlesungsstoffes
  3. Vorstellung der neuen Aufgabe
  4. Ggf. Entwicklung einer Lösungsskizze der neuen Aufgabe
  5. Hands-on: gemeinsames Programmieren
- Folien nicht unbedingt zum Selbststudium geeignet  
→ Anwesenheit, Mitschrift
- Semesterplan und Übersicht aller SPiC-Termine:  
<https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/>





- Studierende, die GSPiC belegen, müssen nur die Mikrocontroller-Aufgaben abgeben
  - blink, snake, led-modul, spiel, ampel
- Freiwillige Teilnahme an den Linux-Aufgaben ist selbstverständlich möglich
- Empfehlung: Letzte bzw. letzten Übungen zur Klausurvorbereitung

- Abgabe unter Linux
- Automatische Plagiatsprüfung
  - Vergleich mit allen anderen (auch älteren) Lösungen
  - abgeschriebene Lösungen bekommen 0 Punkte
  - ⇒ Im Zweifelsfall beim Übungsleiter melden
- Punktabzug
  - -1 Punkt je Compilerwarnung
  - -50% der möglichen Punkte falls nicht übersetzbar
- (Hilfreiche) Kommentare im Code helfen euch und dem Korrektor

3

4

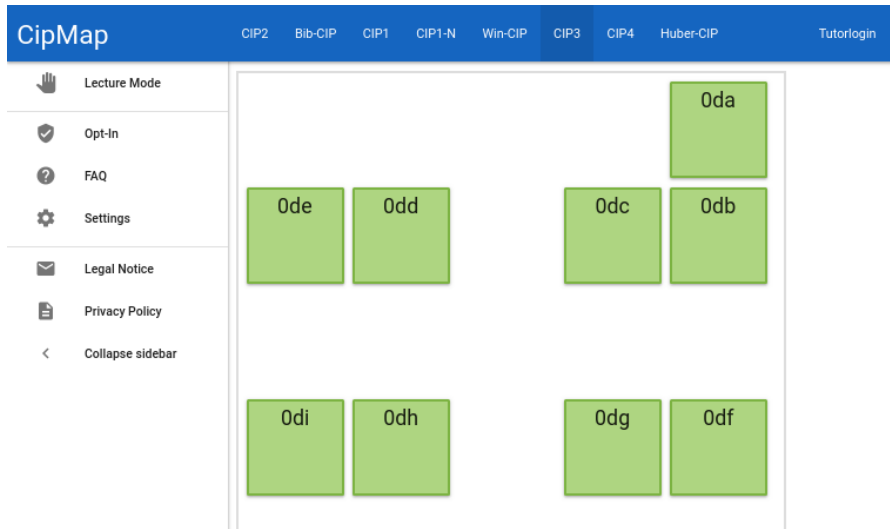


- Abgegebene Aufgaben werden mit Übungspunkten bewertet
- Ab 50% der erreichbaren Übungspunkte gibt es Bonuspunkte für die Klausur
- Ab 80% der erreichbaren Übungspunkte gibt es die vollen Bonuspunkte
- Umrechnung der Übungspunkte in Bonuspunkte für die Klausur (bis zu 10% der Punkte)
  - Beispiel: 80% der Übungspunkte führen bei 90 möglichen Klausurpunkten zu 9 Bonuspunkten
- Bestehen der Klausur durch Bonuspunkte *nicht möglich*
- Bonuspunkte nicht in nächste Semester übertragbar

- Raum der Rechnerübungen: 01.153-113 (WinCIP)
- Unterstützung durch Übungsleiter bei der Aufgabenbearbeitung
  - Freie Plätze nach dem „First come, first served“-Prinzip
- Falls 30 Minuten nach Beginn der Rechnerübung niemand anwesend ist, kann der Übungsleiter gehen
- Termine auf der Webseite:  
<https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/>

5

6



1. Besuche die Seite [cipmap.cs.fau.de](http://cipmap.cs.fau.de)
2. Wähle den Raum der Rechnerübung aus (z.B. 01.153-113)
3. Klicke auf *Lecture Mode*.
  - **farbiger Rechner:** Hat einen Request gestellt
  - **grauer Rechner:** Kein Request gestellt
4. Durch einen Klick auf *Request Tutor* wird deine Anfrage in die Warteschlange eingereicht
5. Nachdem deine Frage beantwortet wurde: Schaltfläche erneut klicken, um die Anfrage zurückzuziehen

#### Bitte beachte:

- Anfragen können nur während einer Übung gestellt werden
- Loggst du dich aus, werden deine Requests gelöscht

7

8

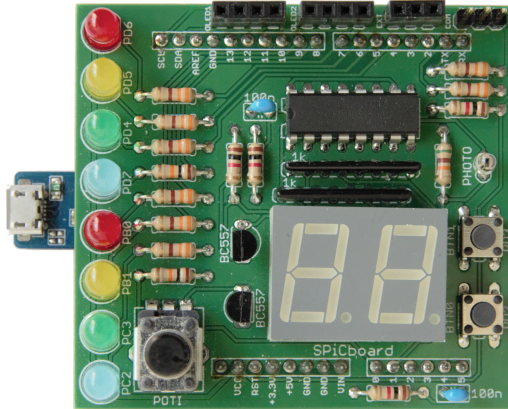
- Folien konsultieren
- Häufig gestellte Fragen (FAQ) und Antworten:  
<https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/uebung/spicboard/faq>
- Fragen zum Stoff gerne im StudOn Forum:  
<https://www.studon.fau.de/frm5042135.html>
- Darüber hinaus gehende Fragen:
  - Inhaltliche Fragen (Tutoren):**  
[i4spic@lists.cs.fau.de](mailto:i4spic@lists.cs.fau.de)
  - Organisatorische Fragen (Mitarbeiter):**  
[i4spic-orga@lists.cs.fau.de](mailto:i4spic-orga@lists.cs.fau.de)

## Entwicklungsumgebung

9

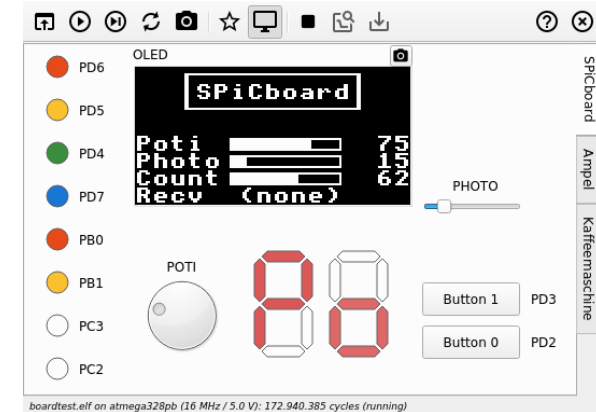


- **ATmega328PB Xplained Mini:**  
Mikrocontroller-Board mit integriertem Programmer/Debugger
- Speziell für SPiC angefertigte **SPiCboards** als Erweiterung Platine



10

- **SPiCsim:**  
Simuliert ATmega328PB und SPiCBoard
- Erlaubt Aufzeichnung und Darstellung der Signale



11



- Betreute Bearbeitung der Aufgaben während der Rechnerübungen  
⇒ Hardware wird während der Übung zur Verfügung gestellt
- Selbständige Bearbeitung teilweise nötig
  - eigenes SPiCboard: Anfertigung am Lötabend (nur im Sommersemester)
  - SPiCboard Simulator: SPiCsim

12

- **libspicboard:** Funktionsbibliothek zur Ansteuerung der Hardware  
Beispiel: `sb_led_on(GREEN0)`; schaltet 1. grüne LED an
- Direkte Konfiguration der Hardware durch Anwendungsprogrammierer nicht nötig
- Verwendung vor allem bei den ersten Aufgaben, später muss `libspicboard` teils selbst implementiert werden
- Dokumentation online:  
<https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/uebung/spicboard/libapi>

13



- Vorgabeverzeichnis /proj/i4spic/<login>/pub/
  - Hilfsmaterial zu jeder Übungsaufgabe unter aufgabeX/
  - libspicboard mit Dokumentation sowie minimalem Beispiel
  - Die Vorlesungsfolien in vorlesung/ (VM: Nur in der Remote-IDE)
  - Die Übungsfolien in uebung/ (VM: Nur in der Remote-IDE)
  - Hilfestellung zur Programmiersprache C (VM: Nur in der Remote-IDE)

- Vorgabeverzeichnis /proj/i4spic/<login>/pub/
  - Hilfsmaterial zu jeder Übungsaufgabe unter aufgabeX/
  - libspicboard mit Dokumentation sowie minimalem Beispiel
  - Die Vorlesungsfolien in vorlesung/ (VM: Nur in der Remote-IDE)
  - Die Übungsfolien in uebung/ (VM: Nur in der Remote-IDE)
  - Hilfestellung zur Programmiersprache C (VM: Nur in der Remote-IDE)
- Projektverzeichnis
  - /proj/i4spic/<login>/
  - Lösungen hier in Unterordnern aufgabeX speichern
    - ⇒ Das Abgabeprogramm sucht (nur) dort
  - Für andere nicht lesbar
  - Wird automatisch erstellt
  - Enthält symbolische Verknüpfung zum Vorgabeverzeichnis

14

14



```

1 #include <stdint.h>
2 #include <led.h>
3
4 static void sleep(void) {
5     }
6 }
7
8 void main(void) {
9     }
10 }
11
12
13
14
15 }
16 }
17

```

- Im Startmenü unter *FAU Courses* Eintrag *SPiC-IDE*
- Speziell für SPiC entwickelt, basierend auf Atom
- Vereint Editor, Compiler und Debugger in einer Umgebung
- Cross-Compiler zur Erzeugung von Programmen für unterschiedliche Architekturen
  - Wirtssystem (engl. host): Intel-PC
  - Zielsystem (engl. target): AVR-Mikrocontroller
- Detaillierte Anleitung unter <https://sys.cs.fau.de/lehre/SS23/spic/uebung/spicboard/cip>

15

15



## Anleitung

---

- Für die Benutzung der CIP Infrastruktur (und damit des Abgabesystems) ist ein CIP Login nötig
  - Bei Problemen bitte an die CIP Admins wenden
- Kriterien für sicheres Passwort:
  - Mindestens 8 Zeichen, besser 10
  - Mindestens 3 Zeichensorten, besser 4 (Groß-, Kleinbuchstaben, Zahlen, Sonderzeichen)
  - Keine Wörterbuchwörter, Namen, Login, etc.

16

## Abgabe (1)



- Spätestens nach erfolgreichem Testen des Programms müssen Übungslösungen zur Bewertung abgegeben werden
- **Bei Zweiergruppen darf nur ein Partner abgeben!**
  - Der Partner muss aus der selben Gruppe sein
  - Bei der Abgabe wird der Partner-Login hinterlegt
- Abgabe entweder per SPiC IDE Button oder
- Terminal-Fenster öffnen und folgendes Kommando ausführen (aufgabeX entsprechend ersetzen):
 

```
/proj/i4spic/bin/submit aufgabeX
```

  - Wichtig: **Grüner Text** signalisiert erfolgreiche Abgabe, **roter Text** einen Fehler!

17

## Abgabe (2)



- Fehlerursachen
  - Notwendige Dateien liegen nicht im richtigen Ordner
  - aufgabeX muss klein geschrieben sein
  - .c-Datei falsch benannt
  - Abgabetermin verpasst
- Nützliche Tools
  - Quelltext der abgegebenen Aufgabe anzeigen:  
`/proj/i4spic/bin/show-submission aufgabeX`
  - Unterschiede zwischen abgegebener Version und Version im Projektverzeichnis `/proj/i4spic/<login>` anzeigen:  
`/proj/i4spic/bin/show-submission aufgabeX -d`
  - Eigenen Abgabetermin anzeigen:  
`/proj/i4spic/bin/get-deadline aufgabeX`

18

1. Anmeldung in StudOn: <https://www.studon.fau.de/crs4942358.html>
  - Forum zum Fragen stellen
2. Anmeldung zu den Übungen über Waffel: <https://waffel.cs.fau.de>
  - Für Abgabe und Korrektur der Aufgaben

⇒ ab **Montag, 17.10.2022, 18:00 Uhr**
3. Anmeldung im Informatik CIP: <https://account.cip.cs.fau.de>
  - Für Bearbeiten, Abgabe und Korrektur der Aufgaben

1. Anmeldung in StudOn: <https://www.studon.fau.de/crs4942358.html>
  - Forum zum Fragen stellen
2. Anmeldung zu den Übungen über Waffel: <https://waffel.cs.fau.de>
  - Für Abgabe und Korrektur der Aufgaben

⇒ ab **Montag, 17.10.2022, 18:00 Uhr**
3. Anmeldung im Informatik CIP: <https://account.cip.cs.fau.de>
  - Für Bearbeiten, Abgabe und Korrektur der Aufgaben



Da es bis zu 24h dauern kann, bis nach der Anmeldung die erforderlichen Änderungen aktiv sind, solltet ihr euch **umgehend darum kümmern**. Vorher ist eine Bearbeitung und Abgabe der Übungsaufgaben nicht möglich!

19

19

## Compileroptimierung

---

### Compileroptimierung: Hintergrund

- AVR-Mikrocontroller, sowie die allermeisten CPUs, können ihre Rechenoperationen nicht direkt auf Variablen ausführen, die im Speicher liegen
- Ablauf von Operationen:
  1. **Laden** der Operanden aus dem Speicher in Prozessorregister
  2. **Ausführen** der Operationen in den Registern
  3. **Zurückschreiben** des Ergebnisses in den Speicher

⇒ Detaillierte Behandlung in der Vorlesung
- Der Compiler darf den Code nach Belieben ändern, solange der “globale” Zustand beim Verlassen der Funktion gleich bleibt
- Optimierungen können zu drastisch schnellerem Code führen

20



■ Typische Optimierungen:

- Beim Betreten der Funktion wird die Variable in ein Register geladen und beim Verlassen in den Speicher zurückgeschrieben
- Redundanter und "toter" Code wird weggelassen
- Die Reihenfolge des Codes wird umgestellt
- Für automatic Variablen wird kein Speicher reserviert; es werden stattdessen Prozessorregister verwendet
- Wenn möglich, übernimmt der Compiler die Berechnung (Konstantenfaltung):  
a = 3 + 5; wird zu a = 8;
- Der Wertebereich von automatic Variablen wird geändert:  
Statt von 0 bis 10 wird von 246 bis 256 (= 0 für uint8\_t) gezählt und dann geprüft, ob ein Überlauf stattgefunden hat

```

01 void wait(void) {
02     uint8_t u8 = 0;
03     while(u8 < 16) {
04         u8++;
05     }
06 }
    
```

- Inkrementieren der Variable u8 bis 16
- Verwendung z.B. für aktive Warteschleifen



■ Assembler ohne Optimierung

```

01 ; void wait(void){
02 ; uint8_t u8;
03 ; [Prolog (Register sichern, Y initialisieren, etc.)]
04 rjmp while      ; Springe zu while
05 ; u8++;
06 addone:
07 ldd r24, Y+1    ; Lade Daten aus Y+1 in Register 24
08 subi r24, 0xFF ; Ziehe 255 ab (addiere 1)
09 std Y+1, r24   ; Schreibe Daten aus Register 24 in Y+1
10 ; while(u8 < 16)
11 while:
12 ldd r24, Y+1    ; Lade Daten aus Y+1 in Register 24
13 cpi r24, 0x10   ; Vergleiche Register 24 mit 16
14 brcs addone    ; Wenn kleiner, dann springe zu addone
15 ;[Epilog (Register wiederherstellen)]
16 ret            ; Kehre aus der Funktion zurück
17 ;}
    
```

■ Assembler mit Optimierung

```

01 ; void wait(void){
02 ret            ; Kehre aus der Funktion zurück
03 ; }
    
```





■ Assembler mit Optimierung

```
01 ; void wait(void){
02 ret          ; Kehre aus der Funktion zurück
03 ; }
```

- C kennt die Wartesemantik der Schleife nicht
- Die Schleife hat keine Auswirkung auf den (globalen) Zustand
- Der Compiler optimiert sie komplett weg

- Variable können als `volatile` (engl. unbeständig, flüchtig) deklariert werden
- Der Compiler darf die Variable nicht optimieren:
  - Für die Variable muss **Speicher reserviert** werden
  - Die **Lebensdauer** darf nicht verkürzt werden
  - Die Variable muss vor jeder Operation aus dem **Speicher geladen** und danach ggf. wieder in diesen zurückgeschrieben werden
  - Der **Wertebereich** der Variable darf nicht geändert werden
- Einsatzmöglichkeiten von `volatile`:
  - Warteschleifen: Verhinderung der Optimierung der Schleife
  - Nebenläufigen Ausführungen (später in der Vorlesung)
    - Variable wird im Interrupthandler und der Hauptschleife verwendet
    - Änderungen an der Variable müssen "bekannt gegeben werden"
  - Zugriff auf Hardware (z.B. Pins) → wichtig für das LED Modul
  - (Debuggen: der Wert wird nicht wegoptimiert)

24

25

## Aufgabe: blink

---

## Aufgabenbeschreibung: blink



- Lernziel:
  - Umgang mit Programmierwerkzeugen und dem Abgabesystem
  - Aktives Warten
- Blinkende LEDs YELLOW0 und YELLOW1
  - Abwechselnd an- bzw. ausschalten (Warnlicht)
  - Frequenz ca. 1 mal pro halbe Sekunde
  - Nutzung der Bibliotheksfunktionen für LEDs
  - Implementierung durch aktives Warten (Schleife mit Zähler)
- Dokumentation der Bibliothek:
  - <https://sys.cs.fau.de/Lehre/SS23/spic/uebung/spicboard/libapi>
- Abzugebende Datei: `blink.c`



## Hands-on: Licht

Screencast: <https://www.video.uni-erlangen.de/clip/id/13444>

- In der SPiC-IDE:
  - Neuen Ordner erstellen (z.B. hands-on/licht)
  - Neue Quellcodedatei erstellen (z.B. licht.c)
- Programm erstellen:
  - Schalte eine LED ein (z.B. GREEN0)
  - Warte in einer Endlosschleife
- In der SPiC-IDE:
  - Programm übersetzen
  - Programm im Simulator oder auf dem SPiCboard testen.