

LCD-KIT-D01 サンプルプログラム解説 (SH7269)

第1版 2014年10月29日

目次

1. 概要	1
1.1 概要	1
1.2 動作モード	1
1.3 開発環境について.....	4
2. サンプルプログラムの構成.....	5
2.1 フォルダ構成	5
2.2 ファイル構成	6
3. LCD-KIT サンプルプログラム	9
3.1 ビルド・デバッグ方法.....	9
3.2 動作説明	11
3.2.1 サンプルプログラム概要.....	11
3.3 RAM 動作時のメモリマップ	12
3.4 ROM 動作時のメモリマップ.....	13

1. 概要

1.1 概要

本アプリケーションノートでは、AP-SH2A-6A(SH7269)を用いて静電容量式の LCD-KIT-D01 を動作させるサンプルプログラムについて解説します。

本サンプルプログラムで使用する主な機能を以下に記します。

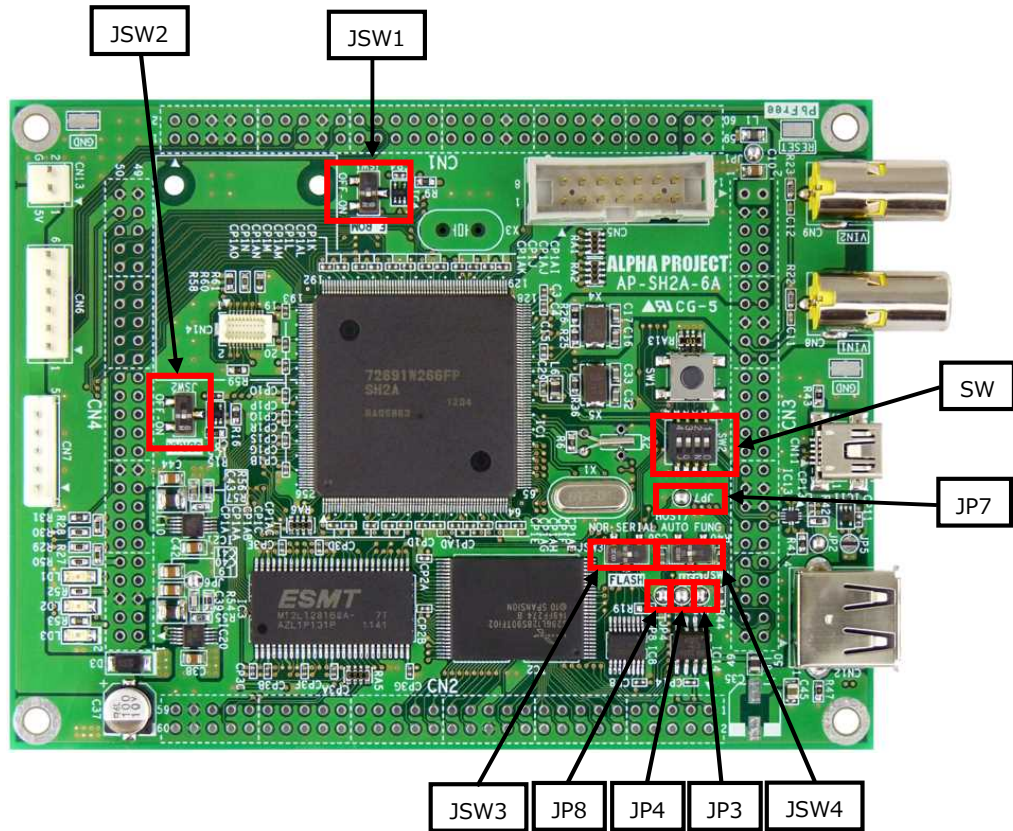
	機能	動作内容
LCD-KIT-D01	L C Dパネル	各種画面の表示
	タッチパネル(静電容量式)	ポインタの移動
	バックライト	バックライトの点灯
	スイッチ	各種機能の切り替え
	スピーカ	音声出力
AP-SH2A-6A	ビデオディスプレイコントローラ (VDC4)	グラフィック表示
	ビデオデコーダ(DVDEC)	ビデオ入力表示
	IIC 通信(IIC3)	LCD-KIT との通信
	JPEG デコード(JCU)	JPEG データの展開
	周期タイマ(CMT0)	時間管理
	シリアル通信(SCIF1)	標準出力

1.2 動作モード

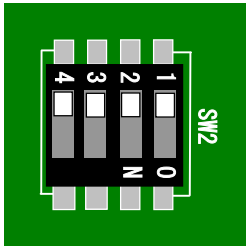
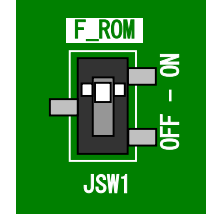
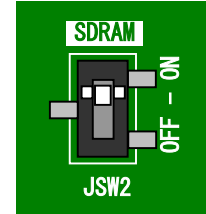
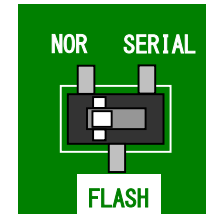
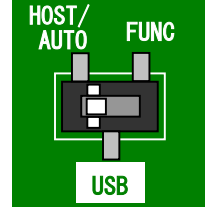
本サンプルプログラムは、AP-SH2A-6A で動作します。CPU 動作モード、各メモリ設定は下記のようになっています。モードの設定方法等につきましては、「AP-SH2A-6A ハードウェアマニュアル」をご覧ください。

なお、下記以外の条件で動作させる場合には、ソースファイルやコンパイラオプションなどを変更する必要があります。

ブートモード	:	ブートモード0 (CS0 16bit ブート)
SSCG	:	SSCG OFF
SDRAM 設定	:	SDRAM を使用する
FLASHROM 設定	:	NOR FLASHROM を使用する



CPU ボードの設定を製品出荷時の状態とし、使用方法に合わせて以下の各スイッチの設定を行って下さい。
 JP3、JP4、JP7、JP8 は短絡されている状態とします。

<p>・ SW2</p>		<p><SW2 設定> ブートモード : CS0(16bit)ブート SSCG : SSCG 動作 OFF</p>
<p>・ JSW1</p>		<p><JSW1 設定> ボード上の NOR FLASHROM : 使用する</p>
<p>・ JSW2</p>		<p><JSW2 設定> ボード上の SDRAM : 使用する</p>
<p>・ JSW3</p>		<p><JSW3 設定> FLASHROM 選択 : NOR FLASHROM を使用</p>
<p>・ JSW4</p>		<p><JSW4 設定> USB ポートの選択 : PA0 を用いる</p>

1.3 開発環境について

本サンプルプログラムは総合開発環境 High-performance Embedded Workshop を用いて開発されております。
サンプルプログラムに対応する開発環境、コンパイラのバージョンは次のようになります。

開発環境	バージョン	コンパイラ名	バージョン	備考
High-performance Embedded Workshop	V 4.09.00.007 以降	SHC ※1	V9.0.4(Release 01)以降	SuperH ファミリ用 C/C++コンパイラ パッケージに付属

※1：「SuperH ファミリ用 C/C++コンパイラパッケージ」です。ルネサスエレクトロニクス社のウェブサイトより評価版をダウンロードできます。

2. サンプルプログラムの構成

2.1 フォルダ構成

サンプルプログラムは下記のようなフォルダ構成になっています。



2.2 ファイル構成

サンプルプログラムは以下のファイルで構成されています。

<¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 フォルダ内>

ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.hws	...	LCD-KIT HEW 用ワークスペースファイル
XrossFinder_sh2a_6a_debug.xfc	...	XrossFinder 用コマンドファイル(RAM 実行用)
XrossFinder_sh2a_6a_release.xfc	...	XrossFinder 用コマンドファイル(ROM 実行用)

<¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 フォルダ内>

ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.hwp	...	LCD-KIT HEW 用プロジェクトファイル
---------------------------	-----	-------------------------

<¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥Debug フォルダ内>

ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.abs	...	LCD-KIT RAM 動作用オブジェクトファイル (elf 形式)
ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.mot	...	LCD-KIT RAM 動作用モトローラ S フォーマット 形式ファイル
ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.map	...	LCD-KIT RAM 動作用マップファイル コンパイル後は、.obj, .lib 等のファイルが生成されます

<¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥Release フォルダ内>

ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.abs	...	LCD-KITROM 動作用オブジェクトファイル (elf 形式)
ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.mot	...	LCD-KITROM 動作用モトローラ S フォーマット 形式ファイル
ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.map	...	LCD-KITROM 動作用マップファイル コンパイル後は、.obj, .lib 等のファイルが生成されます

<¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥src ¥include フォルダ内>

apsh2a6a.h	...	CPU ボード定義ファイル
iodef.h	...	内部レジスタ定義ファイル
typedef.h	...	型宣言ファイル

<¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥src フォルダ内>

main.c	...	メイン処理
--------	-----	-------

<¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥src ¥common フォルダ内>

vect.h	...	割り込み関数プロトタイプ
stacksct.h	...	スタックサイズ定義
sbrk.h	...	heap 領域定義
lowsrc.h	...	低水準関数定義
vecttbl.c	...	SH7269 ベクタテーブル定義
siorw.c	...	シリアル stdio 用 read/write 関数
siochar.c	...	シリアル stdio 用文字入出力関数
sbrk.c	...	sbrk 関数
resetprg.c	...	スタートアップ関数
lowsrc.c	...	低水準関数
led.c	...	LED 点灯処理ファイル
io_init_port.c	...	ポート初期化関数
intprg.c	...	SH7269 割り込み関数定義
hwsetup.c	...	ハードウェアセットアップ関数
dbstc.c	...	セクション初期化用テーブル
cpg.c	...	CPG 設定関数
cache.c	...	キャッシュ設定関数
bscsdram.c	...	SDRAM 設定関数(SDRAM)
bsc_cs0.c	...	BSC0 設定関数(FlashMemory)
i2c.h	...	IIC 通信用関数ヘッダファイル
i2c.c	...	IIC 通信用関数(IIC3)
jcu.h	...	JPEG コーデック処理関数ヘッダファイル
jcu.c	...	JPEG コーデック処理関数(JCU)
lcdkit.h	...	LCD-KIT 制御関数ヘッダファイル
lcdkit.c	...	LCD-KIT 制御関数
image.h	...	ポインタ 3,4 描画関数ヘッダファイル
image.c	...	ポインタ 3,4 描画関数
cursor_dat.h	...	ポインタ 3,4 用グラフィックヘッダファイル
cursor_dat.c	...	ポインタ 3,4 用グラフィックデータファイル
sound.h	...	音声出力関数ヘッダファイル
sound.c	...	音声出力関数
sound_dat_1.h	...	音声 1 ヘッダファイル
sound_dat_1.c	...	音声 1 データファイル
sound_dat_2.h	...	音声 2 ヘッダファイル
sound_dat_2.c	...	音声 2 データファイル
sound_dat_3.h	...	音声 3 ヘッダファイル
sound_dat_3.c	...	音声 3 データファイル

<¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥src ¥app フォルダ内>

vdc4_sample_main.c	...	VDC4 driver アプリケーションサンプルプログラム
vdc4_drv_call_sample.c	...	VDC4 driver 設定サンプルプログラム
vdc4_drv_call_sample.h	...	VDC4 driver 設定サンプル定義
vdc4_lcd_Monitor.h	...	モニタ出力選択用ヘッダファイル
vdc4_lcd_lcdkit.c	...	LCD-KIT データ設定ファイル
vdc4_lcd_lcdkit.h	...	LCD-KIT データ定義ヘッダファイル
graph_dat.c	...	ポインタ 1,2 用グラフィックデータファイル
graph_dat.h	...	ポインタ 1,2 用グラフィックヘッダファイル
jpeg_dat_1.c	...	JPEG 画像 1 データファイル
jpeg_dat_1.h	...	JPEG 画像 1 ヘッダファイル
jpeg_dat_2.c	...	JPEG 画像 2 データファイル
jpeg_dat_2.h	...	JPEG 画像 2 ヘッダファイル

<¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥src ¥driver ¥include フォルダ内>

vdc4_api.h	...	VDC4 driver API function header file
vdc4_user.h	...	VDC4 driver user configuration header file

<¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥src ¥driver ¥vdc4 フォルダ内>

vdc4_api.c	...	VDC4 driver API function
vdc4_int.c	...	VDC4 driver interrupt function
vdc4_local.h	...	VDC4 driver local header file
vdc4_para.c	...	VDC4 driver checking parameter function
vdc4_reg.c	...	VDC4 driver setting registers function

3. LCD-KIT サンプルプログラム

3.1 ビルド・デバッグ方法

(1) ビルド

- ① HEW を起動し、¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.hws を読み込みます。
- ② 最初の読み込みを行ったときに、「ワークスペース (Workspace) が移動しました」という内容の確認メッセージが表示されますので「はい」を選択して下さい。
- ③ 最初の読み込みを行ったときに、コンパイラバージョンによって、バージョンの選択を行うダイアログが表示されることがあります。表示された場合には、使用するコンパイラバージョンを選択して下さい。
- ④ [ビルド]ボタン横のリストボックス[Configuration Section]から、[Debug]または[Release]を選択します。
[Debug]を選択した場合、¥Debug ワークフォルダ内に RAM 動作のオブジェクトが生成されます。
[Release]を選択した場合、¥Release ワークフォルダ内に ROM 動作のオブジェクトが生成されます。
- ⑤ メニューの [ビルド] - [ビルド] を実行して下さい。ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.mot、ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.abs が出力されます。このとき、マップファイルは、ワークフォルダに作成されます。

HEW の詳細な使用方法につきましては、HEW のマニュアルを参照して下さい。

(2) RAM 上でのデバッグ

- ① XsSight を起動し、¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 フォルダ内のコマンドファイル XrossFinder_sh2a_6a_debug.xfc を読み込みます。
- ② ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥Debug フォルダ内の ap_sh2a_6a_lcdkit.abs を XsSight からダウンロードして動作を確認して下さい。

(3) ROM 上でのデバッグ

- ① AP-SH2A-6A のスイッチを、「1.2 動作モード」を参考に設定します。
- ② ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 フォルダ内のコマンドファイル XrossFinder_sh2a_6a_release.xfc と ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 ¥release フォルダ内の ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.abs を XsSight で読み込みます。
- ③ XsSight のメニューから FlashWriterEX を選択し、下図 Fig3.1-1 のように設定を行ってください。
- ④ START ボタンを押してプログラムの書き込みを行い、動作を確認して下さい。

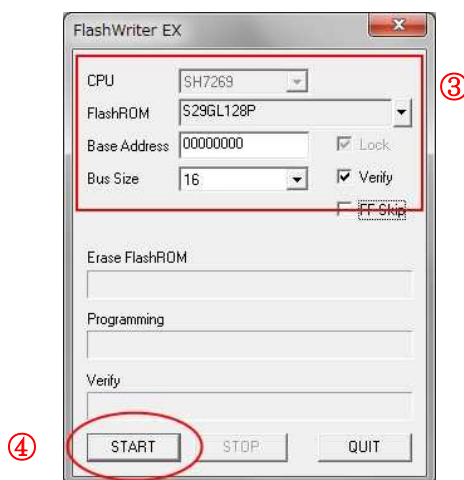


Fig3.1-1 FlashWriterEX for XsSight の設定

(4) XsSight 未使用時の確認方法

・ FlashWriterEX を使用する場合

- ① アダプタ (HJ-LINK / XrossFinder / XrossFinder Evo) を使用して PC とボードを繋ぎます。
- ② AP-SH2A-6A のスイッチを、「1.2 動作モード」 「Fig1.2-1 動作モード設定」を参考に設定します。
- ③ FlashWriterEX を起動して、「Table3.1-1 FlashWriterEX の設定」を参考に設定を行って下さい。
- ④ FlashWriterEX で、¥ap_sh2a_6a_lcdkit_d01 フォルダ直下にある XrossFinder_sh2a_6a_release ファイルを使用するように設定して下さい。
- ⑤ ¥Release フォルダ内の ap_sh2a_6a_lcdkit_d01.mot をボードに書き込みます。

FlashWriterEX の使用方法の詳細につきましては、FlashWriterEX のマニュアルを参照して下さい。

アダプタ設定	XrossFinder Evo 使用時は「XrossFinder Evo」 XrossFinder 使用時は「XrossFinder」 HJ-LINK 使用時は「HJ-LINK」
JTAG クロック (XrossFinder 使用時のみ)	20MHz 以下
CPU	SH7269
CPU FRQ	12.0MHz
FLASHROM	S29GL128P (SPANSION)
BUS SIZE	16

Table3.1-1 FlashWriterEX の設定

- ※ 本ボードに実装されている FLASHROM は、生産中止等の理由により変更することがございます。本アプリケーションノートでの設定は、「S29GL128P (SPANSION)」が実装されているボードでの設定となります。お手元の CPU ボードに実装されている FLASHROM の型番と異なっている場合や拡張バスを用いて他の FLASHROM を接続している場合には、お手元のボードに実装されている FLASHROM の型番にあわせて設定を行って下さい。
- ※ FlashWriterEX はシリアル FLASHROM への書き込みに対応しておりません。
- ※ AP-SH2A-6A は標準ではシリアル FLASHROM が実装されていません。シリアル FLASHROM の実装に関しましては、AP-SH2A-6A のハードウェアマニュアルをご覧ください。

3.2 動作説明

3.2.1 サンプルプログラム概要

サンプルプログラムは、グラフィック表示とビデオ入力表示の2つのモードが動作します。

● モード1 グラフィック表示

SW 1	「ありがとうございました」という音声が出力されるとともに、ビデオ入力表示モードへの切り替えを行います
SW 2	「ブー」という音声が出力されるとともに、バックライト輝度の変更を行います (10 段階)
SW 3	「ピンポーン」という音声が出力されるとともに、以下の順でグラフィックの切り替えを行います ・ カラーバー ・ JPEG 画像 1 ・ カラーバー ・ JPEG 画像 2
タッチパネル	タッチパネル入力に対するポインタの表示を行います ・ 4点検出 (以下の赤、青、緑、黄のポインタ) ポインタ 1 … ● (※実際の縁は黒色ではなく白色です。) ポインタ 2 … ● (※実際の縁は黒色ではなく白色です。) ポインタ 3 … ■ ポインタ 4 … ■

● モード2 ビデオ入力表示

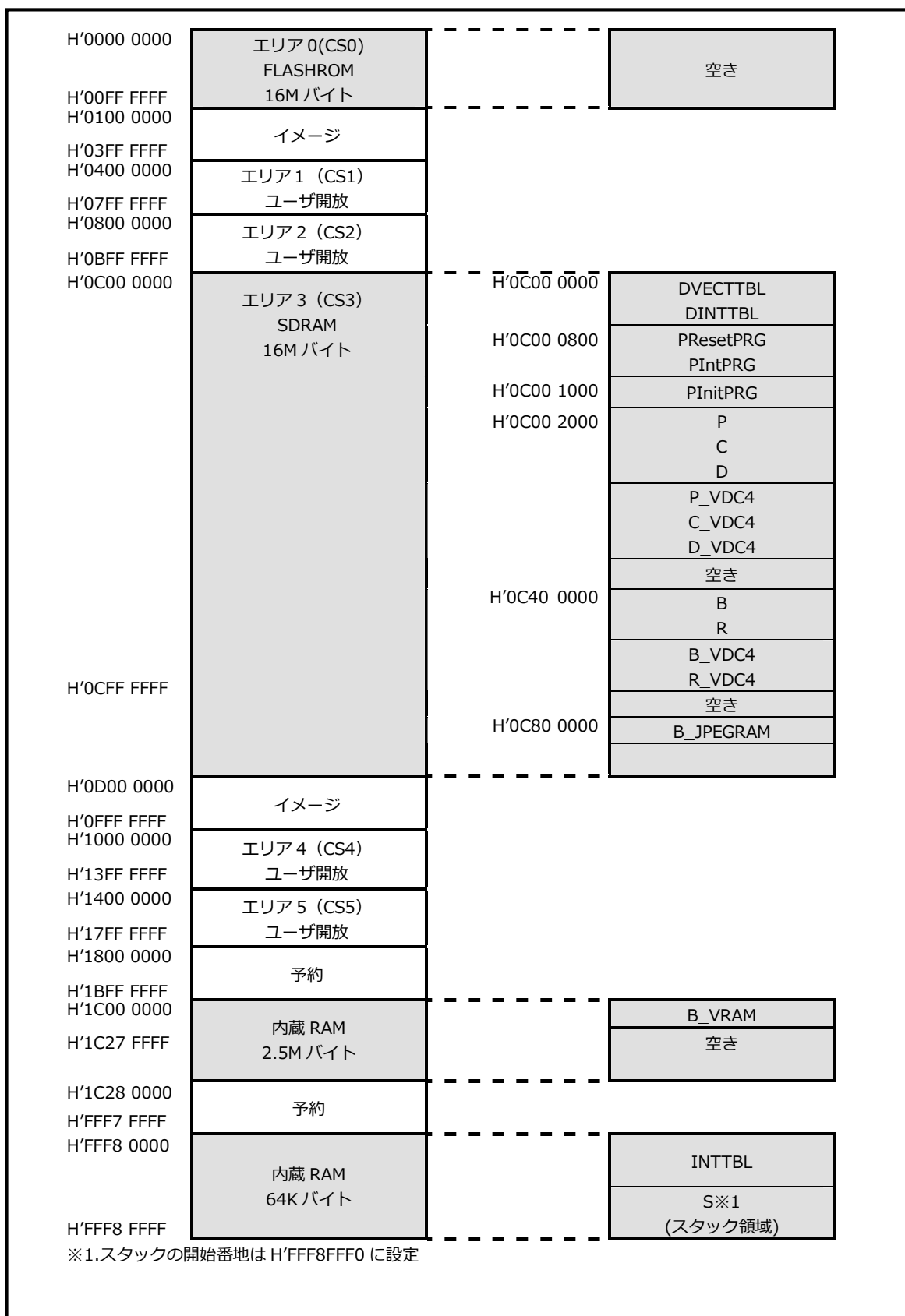
SW 1	「ありがとうございました」という音声が出力されるとともに、グラフィック表示モードへの切り替えを行います
SW 2	「ブー」という音声が出力されるとともに、バックライト輝度の変更を行います (10 段階)
SW 3	「ピンポーン」という音声が出力されるとともに、画面の縮小表示を行います (5 段階)

● 共通事項

LED1	500msec 間隔で点滅を行います
LED2	1sec 間隔で点滅を行います
シリアルポート(CN6)	動作状況のテキスト出力を行います。(38400bps)

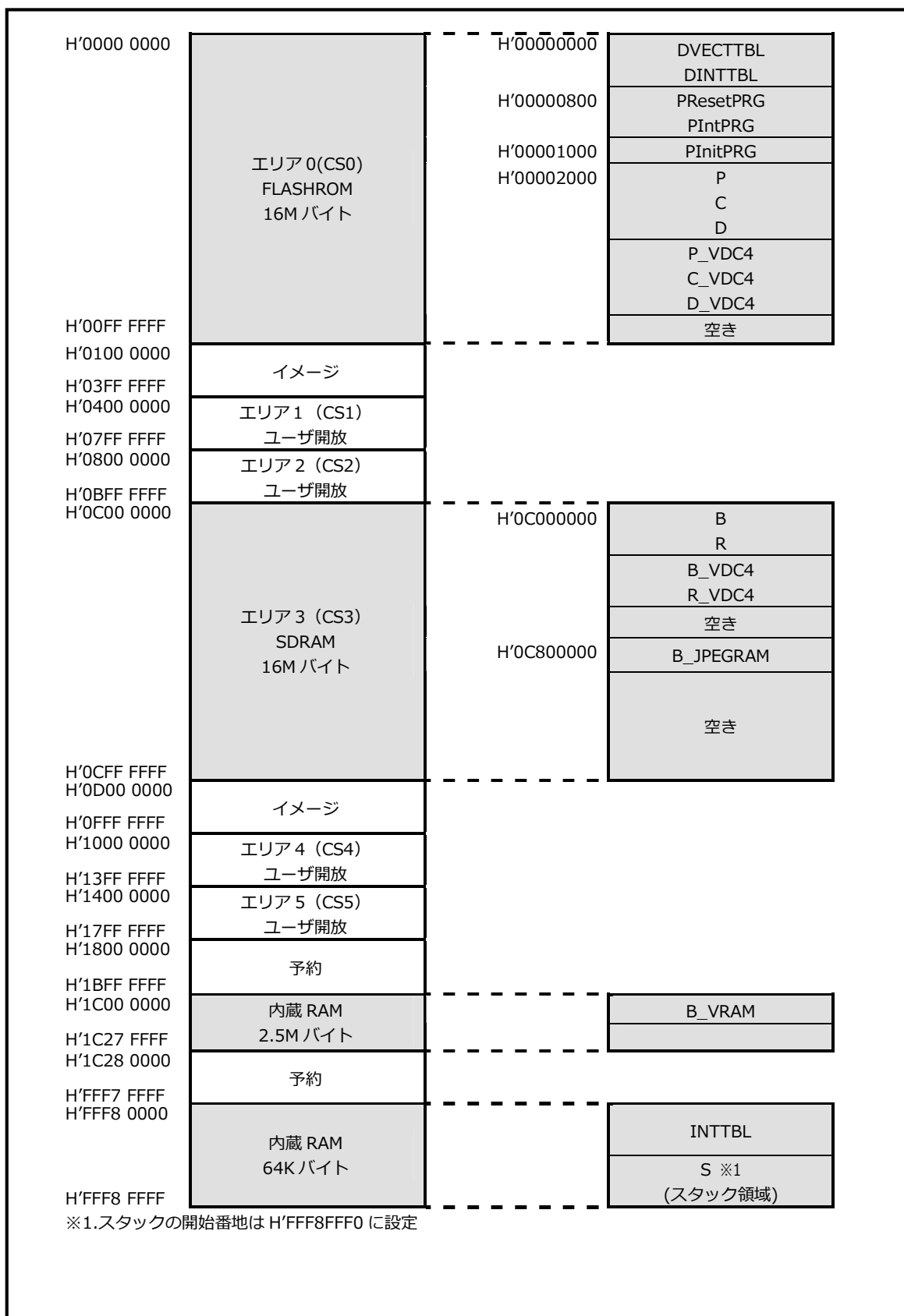
3.3 RAM 動作時のメモリマップ

メモリマップを以下に示します。



3.4 ROM 動作時のメモリマップ

メモリマップを以下に示します。



ご注意

- ・本文書の著作権は株式会社アルファプロジェクトが保有します。
- ・本文書の内容を無断で転載することは一切禁止します。
- ・本文書に記載されているVDC4ドライバのサンプルソースの著作権は株式会社ルネサスエレクトロニクスが保有します。
- ・本文書に記載されているサンプルプログラムの著作権は株式会社アルファプロジェクトが保有します。
- ・本文書に記載されている内容およびサンプルプログラムについての技術サポートは一切受け付けておりません。
- ・本サンプルプログラムに関して、ルネサスエレクトロニクスへのお問い合わせはご遠慮ください。
- ・本文書の内容およびサンプルプログラムに基づき、アプリケーションを運用した結果、万一損害が発生しても、弊社およびルネサスエレクトロニクスでは一切責任を負いませんのでご了承下さい。
- ・本文書の内容については、万全を期して作成いたしました。万一ご不審な点、誤りなどお気づきの点がありましたら弊社までご連絡下さい。
- ・本文書の内容は、将来予告なしに変更されることがあります。

商標について

- ・SH7269 は、株式会社ルネサスエレクトロニクスの登録商標、商標または商品名称です
- ・Windows®の正式名称は Microsoft®Windows®Operating System です。
- ・Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation.の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- ・Windows®Vista、Windows®XP、Windows®2000 Professional は、米国 Microsoft Corporation.の商品名称です。
- ・SuperH は、株式会社ルネサスエレクトロニクスの登録商標、商標または商品名称です。

本文書では下記のように省略して記載している場合がございます。ご了承下さい。

- ・Windows®7 は Windows7 もしくは Win7
- ・Windows®Vista は Windows Vista もしくは WinVista
- ・Windows®XP は Windows XP もしくは WinXP
- ・Windows®2000 Professional は Windows 2000 もしくは Win2000
- ・High-performance Embedded Workshop は HEW

- ・その他の会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。



株式会社アルファプロジェクト
〒431-3114
静岡県浜松市東区積志町 8 3 4
<http://www.apnet.co.jp>
E-MAIL : query@apnet.co.jp