



Nazwa implementacji: Zapis danych na kartę pamięci microSD - kod do AVR

Autor: Łukasz Ciężki

Opis implementacji: Implementacja precyzuje możliwość wykorzystania wcześniej zmontowanego układu do zapisu danych na kartę pamięci microSD za pomocą mikrokontrolera AtMEGA

Jeżeli układ został zmontowany w oparciu o mikrokontroler AVR, możemy przejść do kodu.

Tak samo jak w przypadku Arduino, potrzebne są biblioteki do obsługi systemu plików - dostępne w załącznikach implementacji.

Zawartość folderu "msdcard" zawartego w archiwum zip należy wypakować do plików naszego projektu, i (w zależności od tego, jakiego programu używamy do tworzenia programów na AVR'y) dodać je do naszego IDE.

Po skopiowaniu i ustawieniu bibliotek bierzemy się za kod:

```
#include <avr/io.h>
#include "ff.h"
```

```
FATFS FatFs;
FIL Fil;
```

```
DWORD get_fattime (void)
```

```
{
    //zwraca czas utworzenia/zmiany pliku
    return ((DWORD)(2014 - 1980) << 25) //rok: 2014
        | ((DWORD)5 << 21) //miesiąc: Maj
        | ((DWORD)28 << 16) //dzień: 4
        | ((DWORD)15 << 11) //godzina: 15
        | ((DWORD)0 << 5) //minuta: 0
        | ((DWORD)0 >> 1); //sekunda: 0
}
```

```
int main (void)
```

```
{
    UINT bw;
    f_mount(&FatFs, "", 0); //zamontuj dysk
    if (f_open(&Fil, "naszplik.txt", FA_WRITE | FA_CREATE_ALWAYS) == FR_OK) { //jesli plik "naszplik.txt" nie istnieje, stwórz go
        f_write(&Fil, "Zapis sie powiodl\r\n", 17, &bw); //pisz do pliku 17 znakow

        f_close(&Fil); //zamknij plik

        if (bw == 17) { //jesli ilosc znakow sie zgadza (jesli zapisalo sie poprawnie)
            DDRB |= (1 << PB4); //ustaw PB4 jako wyjście
            PORTB |= (1 << PB4); //zapal diode na PB4
        }
    }

    for (;;) ;
}
```

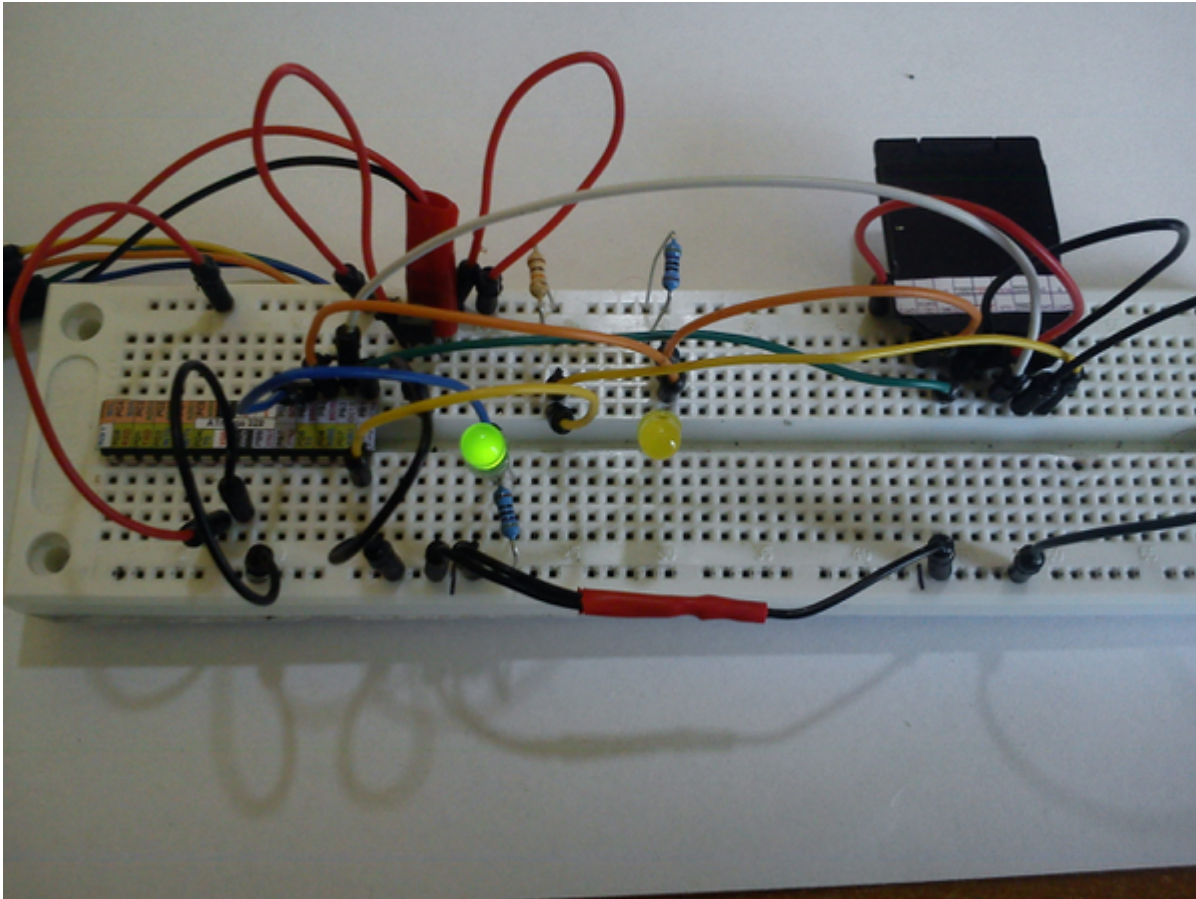
Komentarze wyjaśniają, do czego służą poszczególne operacje.





Podczas pracy z kartą pamięci żółta (na zdjęciu) dioda będzie migać.

Jeśli plik zapisze się poprawnie, zielona (na zdjęciu) dioda będzie się stale świecić.



Efekt naszej pracy otwarty na komputerze powinien wyglądać mniej więcej tak:

