

# Mini-curso MpLab passo-a-passo

MpLab 5.00 (e superiores)

GUIA PRÁTICO PARA SIMULAÇÃO E ESTUDOS.

VIDAL - Projetos Personalizados  
www.vidal.com.br

## USANDO O MpLab 5.00 E SUPERIOR

### Introdução e ajustes

O MpLab é um ambiente integrado para o estudo e desenvolvimento com a família PIC de microcontroladores.

Sua principal característica é a total integração de seus módulos com o ambiente Windows, permitindo a fácil cópia de arquivos e trechos de arquivos de um aplicativo para outro.

Para se escrever um programa no MpLab, precisamos antes assimilar o conceito de “projeto”.

### O “Projeto” no MpLab

Entende-se por projeto um conjunto de arquivos e informações que diz ao MpLab qual a situação de um certo trabalho em particular.

Por exemplo, num certo projeto designado EXEMPLO.PJT temos duas janelas abertas: exemplo.asm e exemplo.lst.

Em outro projeto designado TESTE.PJT temos três janelas abertas: teste.asm, teste.lst. e File Register Window.

Com o gerenciamento de projetos presente no MpLab não precisamos “lembrar” quais as janelas que cada projeto estava usando no momento em que encerramos o trabalho, pois ao carregarmos o projeto desejado todas as informações relativas ao mesmo serão recuperadas.

**IMPORTANTE:** Ao encerrar seus trabalhos não vá fechando as janelas abertas. Feche apenas o MpLab e na janela “Save Project” selecione **Yes**, ou caso pretenda apenas encerrar o trabalho atual, selecione no menu “Project > Close Project”, e responda **Yes** se necessário, para salvar as alterações.

### Usando o MpLab pela primeira vez.

Crie uma pasta (diretório) em seu HD com o nome **c:\0pic** (com o número 0 antes, a pasta sempre estará no topo dos menus).

Vamos criar um novo projeto, de nome EXEMPLO.PJT, neste

diretório. Inicie o MpLab. Sua tela deverá ser parecida com a da figura 1.

### Selecionando o processador

Se o processador indicado no rodapé não for o 16F84A, siga a seguinte seqüência nos *menus*:

*Options* -> *Development Mode*, e selecione a ficha “**Tools**” e teremos a tela da figura 2.

Marque a opção **MPLAB-SIM Simulator** e selecione **PIC16F84A** no *menu* à direita, deixando sua seleção conforme acima e depois dê um *click* no botão **Apply** e em seguida em **OK**.

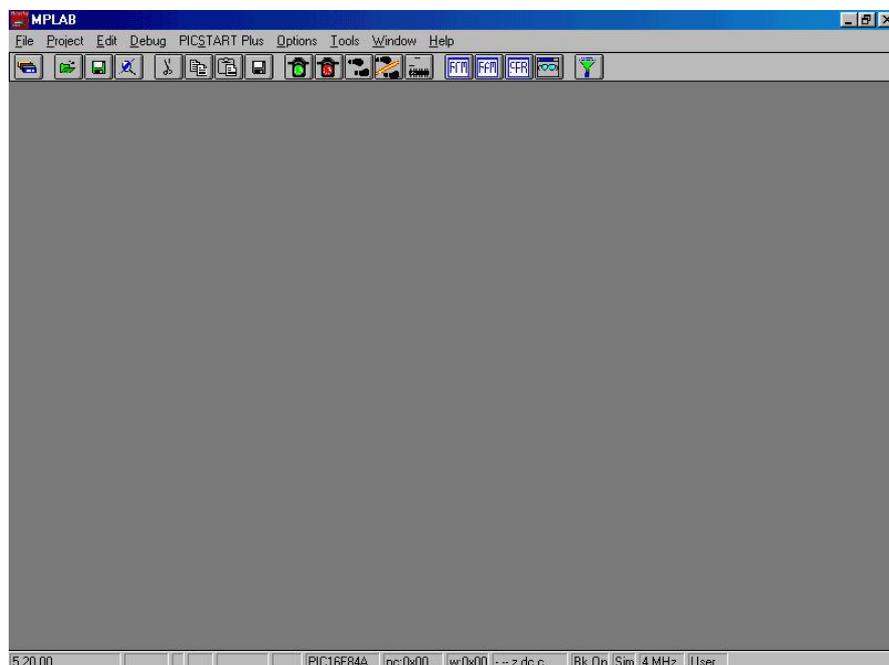


Figura 1 - Tela inicial do MpLab

Sua tela agora deve estar conforme a tela inicial (figura 1).

### Ajustando o *clock* para simulação

Para podermos obter do simulador informações precisas sobre nosso programa quando simulado, devemos informar ao mesmo qual a frequência de *clock* com que o *chip* funcionará. Selecione na linha do *menu* do MpLab

*Options > Development Mode >* e selecione a ficha “*Clock*” e obteremos a janela da figura 3:

- Inicialmente selecione se a frequência estará em MHz, kHz ou Hz;
- No campo “Desired Frequency” entre com a frequência desejada, por exemplo, 4 para 4 MHz ( o campo “Actual Frequency” mostra a frequência atual com que o simulador está calculando os eventos);

- No box “Oscillator Type” selecione modo XT;

- Dê um *clique* em “OK” e na nova janela apenas responda “OK” novamente.

- Veja no rodapé do MpLab a frequência sendo reconhecida pelo programa.

## TRABALHANDO COM “PROJETOS”

### Criando um novo fonte para trabalharmos com um projeto

Iniciaremos um **novo** projeto sempre pela criação de um novo fonte. Execute a seguinte seqüência:

*File > New*

Um novo fonte de nome **Untitled1** será criado, e o MpLab lhe perguntará se deseja criar um novo projeto.

Responda “NO” para prosseguir na criação do fonte.

Voce obterá a tela da figura 4:

Ajuste o tamanho da janela **Untitled1** conforme sua conveniência.

Nesta janela digite o texto conforme a figura 5:

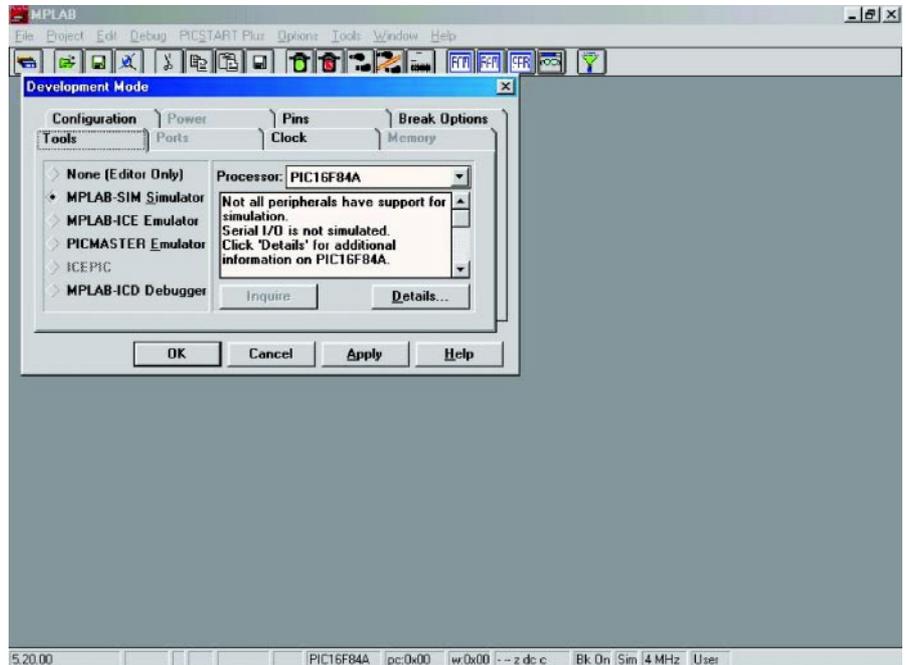


Figura 2 - Seleção do processador.

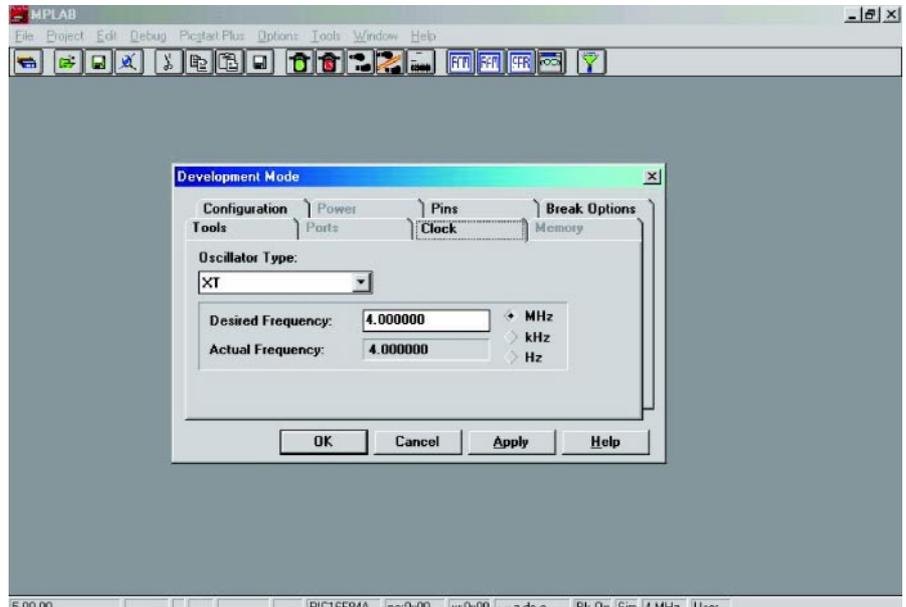


Figura 3 - Ajustando o *clock* para a simulação.

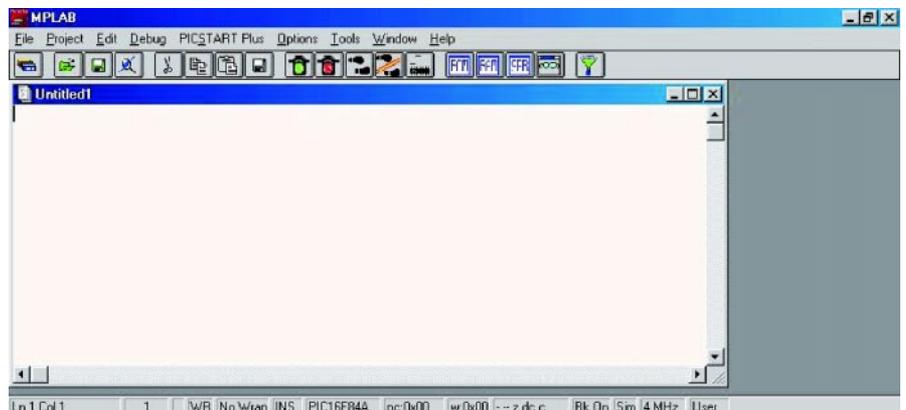


Figura 4 - Janela com o novo fonte ainda sem nome.

Após a digitação (confirme se o seu texto está igual ao acima, sem erros), salve com o nome EXEMPLO.ASM.

**Como?** Após escrever o programa, selecione nos *menus*:

*File > Save as...*

e na janela aberta digite o nome **exemplo.asm** para o fonte E e selecione no drive C a pasta **C:\0pic**.

Agora dê um *click* no botão **OK** e sua tela deverá estar conforme a figura 5, mas com a barra de título do fonte trocada, ao invés de Untitled1, com o nome e caminho completos, c:\0Pic\exemplo.asm.

### Criando o projeto

Agora que já criamos o fonte vamos criar o projeto para trabalhar com o mesmo.

Selecione **Project > New Project**

e a janela da figura 6 se abrirá (veja na janela do fonte o nome e caminho do arquivo, como dito anteriormente):

Escreva no campo "File Name". **exemplo.pjt** e de um *click* em **OK** (isto é, como salvar na pasta **c:\0Pic** o projeto **exemplo.pjt**)

**IMPORTANTE:** O fonte e o projeto devem estar na mesma pasta

*O nome do fonte não precisa ser o mesmo do projeto.*

Sempre que um novo projeto é criado, a janela "**Edit Project**" será exibida automaticamente.

### Editando o projeto (novo ou já existente)

Entende-se por editar o projeto escolher qual fonte fará parte do mesmo, sendo usado no processo de compilação, além de ajustar os parâmetros do compilador.

Quando o projeto é novo, esta opção aparecerá automaticamente.

Podemos ainda usar a edição do projeto para trocar o fonte ou o compilador usado no desenvolvimento.

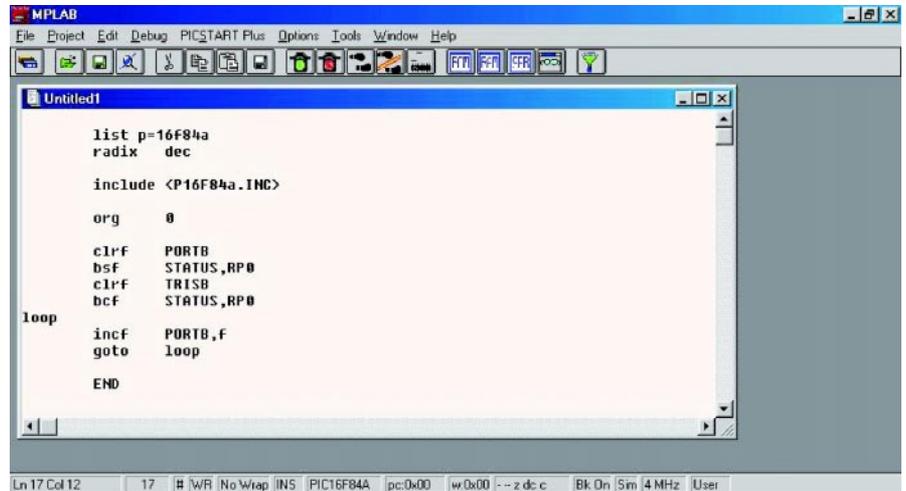


Figura 5 - Fonte de teste já digitado.

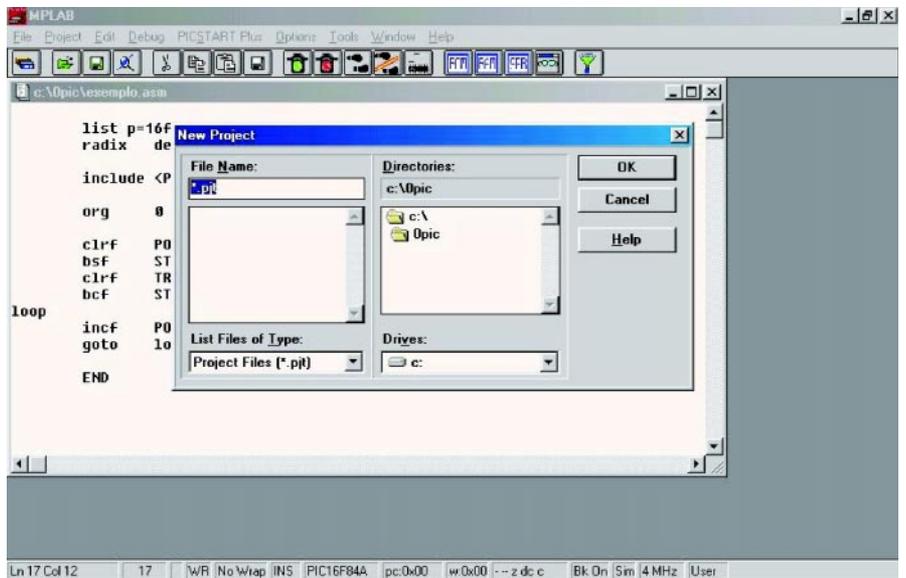


Figura 6 - Janela "New Project" do nosso exemplo.

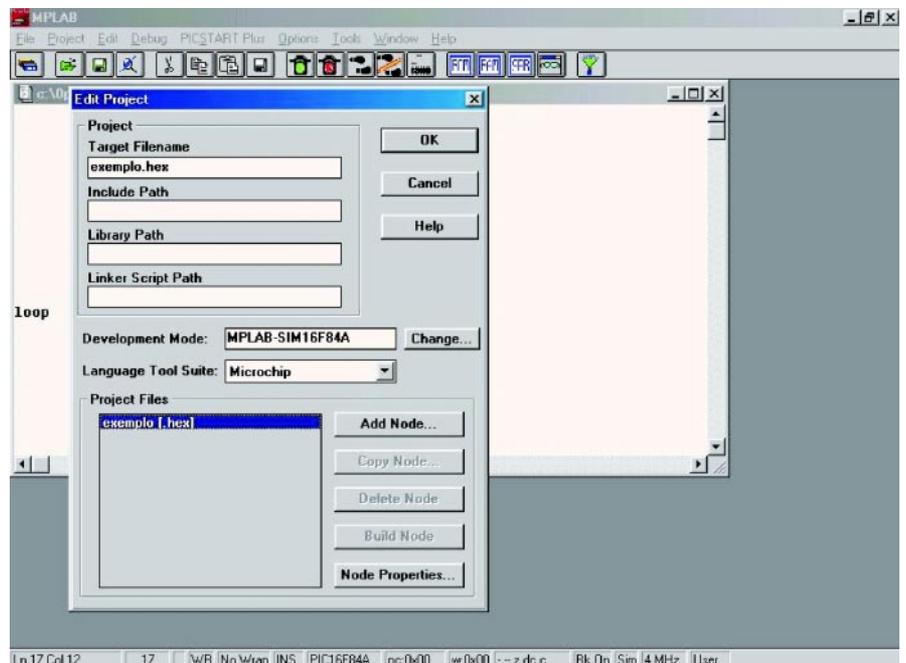


Figura 7 - Editando o projeto exemplo.pjt.

Para indicarmos o fonte de um projeto ou caso desejemos alterar os parâmetros do compilador, devemos usar a seqüência:

Project -> Edit Project

e em nosso exemplo teremos a tela da figura 7.

Observe que em nosso caso, o campo “Target filename” indica que o alvo, isto é, o objetivo final de nosso trabalho, é a geração do arquivo **exemplo.hex**, que será o arquivo hexadecimal a ser gravado no PIC.

Ajuste o campo “Development mode” para exibir **MpLab-SIM, 16F84A**. Ajuste o campo “Language tool suite” para **Microchip**.

No Campo “Project files” dê um *click* com o *mouse* em cima do texto “**exemplo[.hex]**” e observe que os botões Add Node e Node Properties ficarão realçados (caso ainda não estejam).

Sua janela deve estar como a figura 7 mostrada. Se não estiver, repita os ajustes.

Vamos começar a ajustar o Mplab para trabalhar com nosso “projeto”.

### Ajustando as propriedades do “nó” principal, exemplo.hex

Dê um *click* no botão **Node Properties**. A janela da figura 8 deve

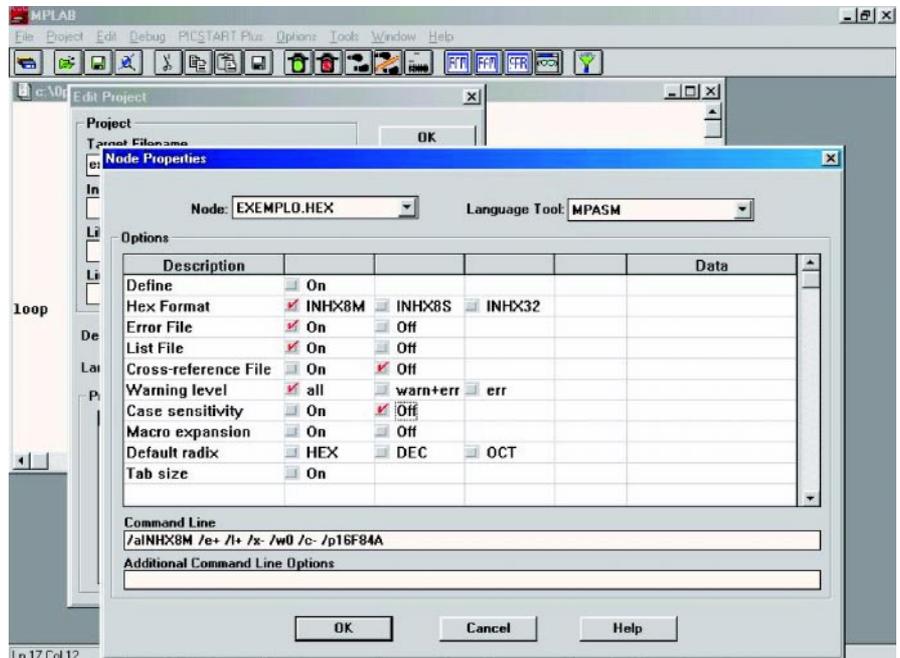


Figura 8 - Janela “Node Properties”.

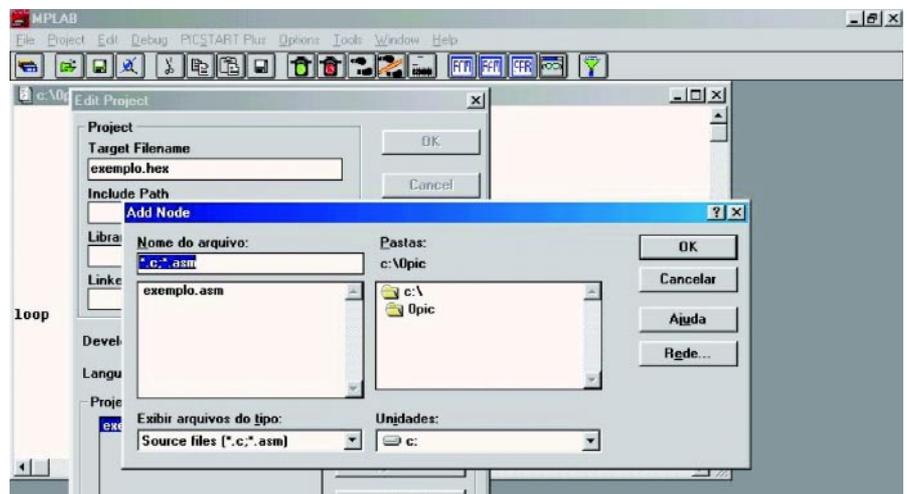


Figura 9 - Janela “Add Node”.

surgir (suas opções pré-selecionadas podem estar diferentes).

Caso as opções marcadas sejam diferentes, use o *mouse* e ajuste os campos de forma que suas opções fiquem iguais às da figura 8 e depois dê um *click* no botão **OK**. **Este ajuste é muito importante!**

Sua tela retornará à da figura 7 (Edit Project).

Neste ponto informamos ao MpLab qual compilador usar, que arquivos gerar (listagem, erros, ...), formato do arquivo

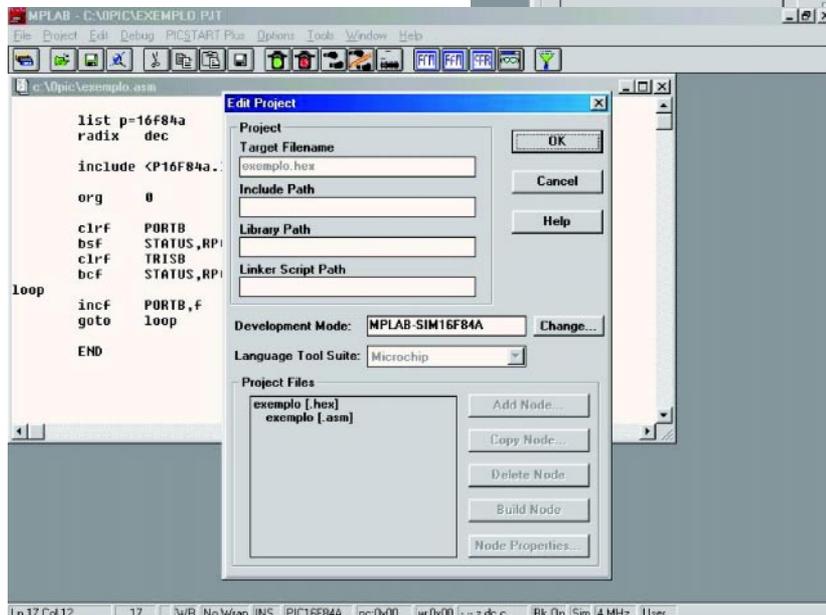


Figura 10 - Janela “Edit Project” completa.

.HEX, entre outros. Para cada projeto novo você deverá ajustar desta forma.

### Adicionando um fonte (também chamado de nó)

Agora vamos informar ao MpLab qual fonte será usado na compilação, dando um *click* no botão **Add Node**. Nossa janela ficará como a figura 9:

Lembre-se: o fonte deve estar na mesma pasta do projeto.

Observe que a janela já aparece com a pasta atual do projeto e mostra em nosso caso o fonte criado anteriormente, exemplo.asm.

**Selecione o fonte e dê um *click* em “OK”.**

Agora sua janela “Edit Project” deve estar conforme a figura 10.

Então, basta dar um *click* no botão **OK** que o processo de edição do projeto estará completo.

Neste ponto você deverá estar com a janela como a da figura 5, mas com os nomes do projeto e do fonte indicados nas barras de título do fonte e do Mplab. A partir deste ponto já podemos compilar e simular o nosso programa.

### OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:

Se o MpLab travar repentinamente, todo seu trabalho será perdido.

Como evitar ?

- Selecione **Project > Save Project**
- Selecione **File > Save All**

*Este procedimento de salvar antes de compilar é automatico depois!*

### COMPILANDO O PROGRAMA

Para compilar o fonte basta teclar **F10**. Se não houver erros de sintaxe (escrita) ou outros, haverá a indicação de tudo OK pela janela *Build Results*, mensagem “Build completed successfully”, conforme a figura 11.

Feche a janela *Build Results*.

**IMPORTANTE:** O fato da compilação não apresentar erros não sig-

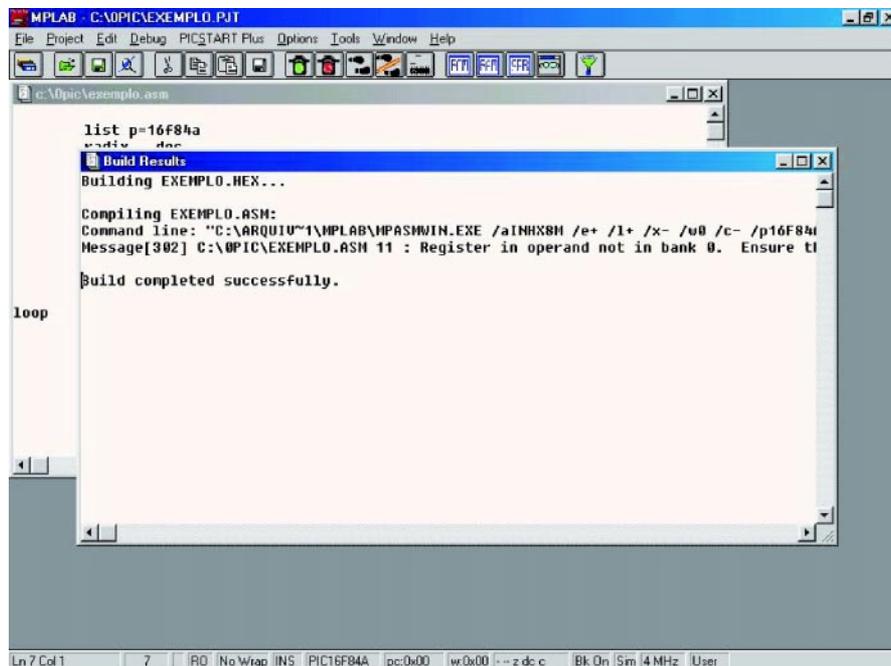


Figura 11 - Janela *Build Results*, após compilação OK.

nifica que o programa funcionará conforme o desejado, pois erros de lógica não são detectados pelo compilador. Se houver erros, uma janela aparecerá indicando todos os avisos e erros detectados pelo compilador.

### Exemplo de erro

Na fonte presente na tela, escreva logo após o org 0, na primeira instrução, PORTAB ao invés de PORTB, e então compile novamente teclando **F10**.

Sua janela *Build Results* deverá ficar conforme a figura 12:

Observe a mensagem ao final, **Build Failed**. Isto é um indicativo de que algo errado no fonte não permitiu a construção do arquivo final.

Observando a janela, vemos uma linha com a seguinte mensagem:

Error[113] C:\0pic\EXEMPLO.ASM 9 : Symbol not previously defined (PORTAB)

Esta mensagem está informando que na linha 9 o símbolo (label, nome, ...) **PORTAB** não está definido.

**IMPORTANTE:** Inicie sempre a análise de erros pelo primeiro erro desde o início.

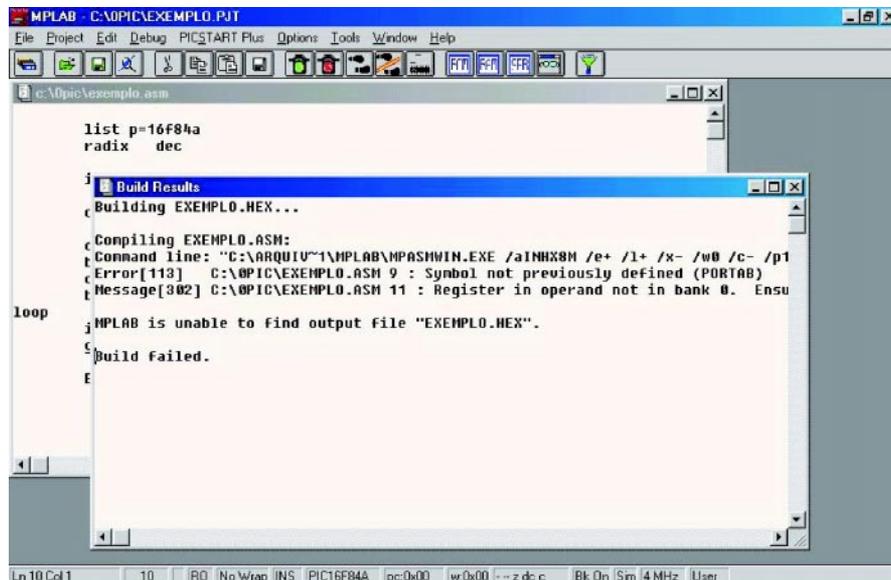


Figura 12 - Janela *Build Results* após erro na compilação.

Onde estão as definições relativas aos registros e *bits* do PIC ?

Selecione

File > View

e abra o arquivo P16F84A.INC na pasta onde instalou o MpLab (Ex.: C:\Arquivos de Programas\Mplab).

Veja que lá estão todas as definições relativas ao PIC 16F84A, como endereços das portas, o nome pelo qual o compilador reconhece os bits, etc. Não esqueça de fechar o arquivo antes de prosseguir.

Onde está o erro ?

Em nosso caso, com apenas algumas linhas de código, fica fácil a localização do erro, mas para fontes maiores (e eles ficarão cada vez maiores), temos outro meio de chegar à linha com o erro.

Vá com o cursor para a linha do primeiro erro, veja a descrição do mesmo e então dê dois *clicks* rápidos com o *mouse* sobre esta linha, e a janela com o fonte será mostrada por cima da janela *Build Results*, com o cursor já posicionado na linha que gerou o erro.

Basta corrigir e repetir todo o processo teclando F10 novamente, até que nenhum erro ocorra.

### Praticando

Repita este exercício de criar erros e identificá-los várias vezes, bem como sair e entrar no MpLab criando outros projetos.

Termine retirando todos os erros e testes realizados, mantendo o projeto exemplo.pjt e seu fonte, exemplo.asm, conforme situação inicial.

### TRABALHANDO COM PROJETOS JÁ EXISTENTES

A principal diferença que encontramos quando abrimos um projeto já existente está no fato de não precisarmos selecionar novamente o fonte ou ajustar o compilador, bastando selecionar nos diretórios existentes o projeto desejado.

Para melhor entendimento, feche o MPLAB e volte para o Windows,

respondendo YES para todas as perguntas, e volte a iniciar o MPLAB.

O MpLab vai perguntar se você deseja abrir o último projeto trabalhado. Se desejar, apenas *click* em **Yes**. Em nosso caso, *click* **No**.

Então selecione o *menu* Project e veja que no rodapé do *menu* que se abriu temos o nome dos últimos projetos em que trabalhamos.

Caso o projeto desejado esteja indicado, basta dar um *click* no mesmo. Veja a figura 13.

Se o projeto desejado não estiver indicado, dê um *click* no item Open Project, e teremos uma nova janela conforme a figura 14.

Escolha o diretório onde está o projeto desejado e depois o nome do

mesmo, e então dê um *click* em OK para ter o projeto aberto.

Se uma janela como a da figura 15 aparecer, apenas *click* em OK e prossiga.

O MpLab está apenas indicando que seu fonte deve ser (re)compilado, pois não achou o hexadecimal do mesmo. Isto pode ocorrer por termos fechado o projeto antes de termos retirado todos os erros, por exemplo.

Neste caso pressione F10 para compilar e prosseguirmos com o exemplo.

A partir deste ponto valem as mesmas regras já vistas sobre edição do projeto, compilação, correção de erros, ...

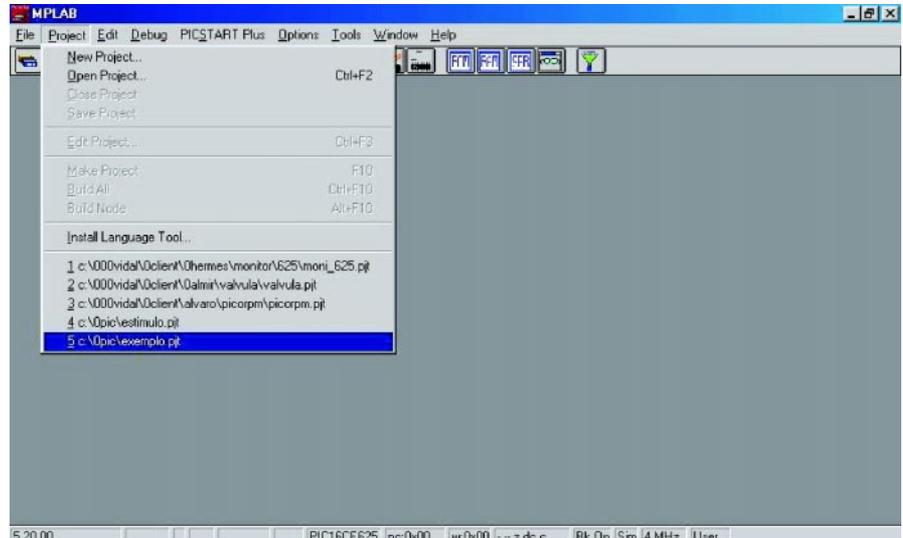


Figura 13 - Menu "Project" com os últimos projetos trabalhados.

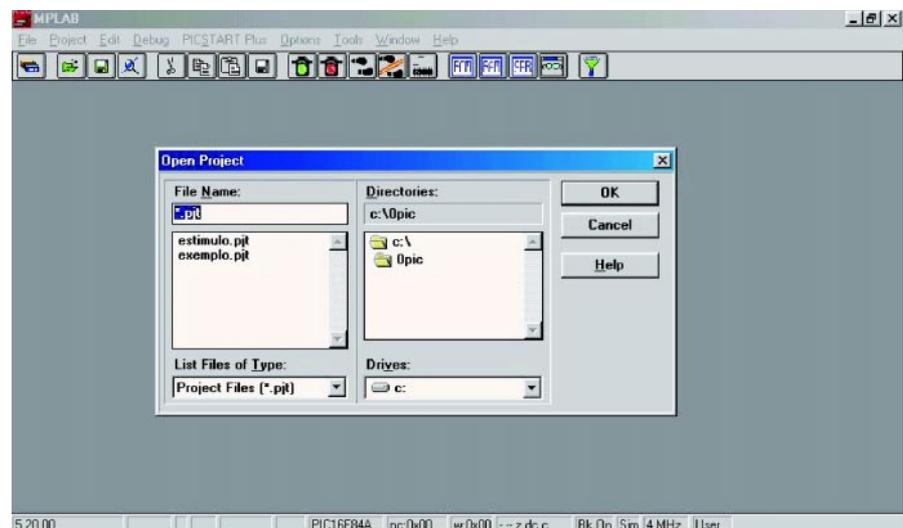


Figura 14 - Selecionando projeto já existente.

## SIMULAÇÃO SIMPLES

Veremos agora técnicas para *simular* nosso programa, desde execução passo a passo até animação.

### Simulando o fonte do projeto EXEMPLO

Para evitar qualquer problema devido a ações erradas que você possa ter realizado, feche o MpLab e abra novamente selecionando o projeto EXEMPLO.PJT

Compile teclando **F10** e corrija eventuais erros de digitação.

### Principais teclas para o controle da simulação

#### F6 RESET

Equivale ao *reset* da CPU.

Posiciona o contador de programa no endereço 0000, e coloca uma barra preta sobre a linha correspondente.

Esta barra indica “a próxima” instrução a ser simulada.

#### F7 STEP

A cada toque em F7 o MpLab executa uma instrução do programa. É como se nosso processador rodasse uma instrução de cada vez. Se for mantida pressionada, executará as instruções no intervalo de repetição automática da tecla.

#### CTRL + F9 ANIMATE

Roda o programa passo a passo dinamicamente, tornando possível acompanhar visualmente a seqüência do programa.

#### F9 RUN

Realiza a simulação rápida, sem atualizar a tela. Ideal para simular situações que tomariam demasiado tempo na animação. Apenas a janela **StopWatch** é atualizada (veremos mais tarde)

#### F5 STOP

Interrompe a simulação dinâmica iniciada pelo Ctrl+F9 ou pelo F9

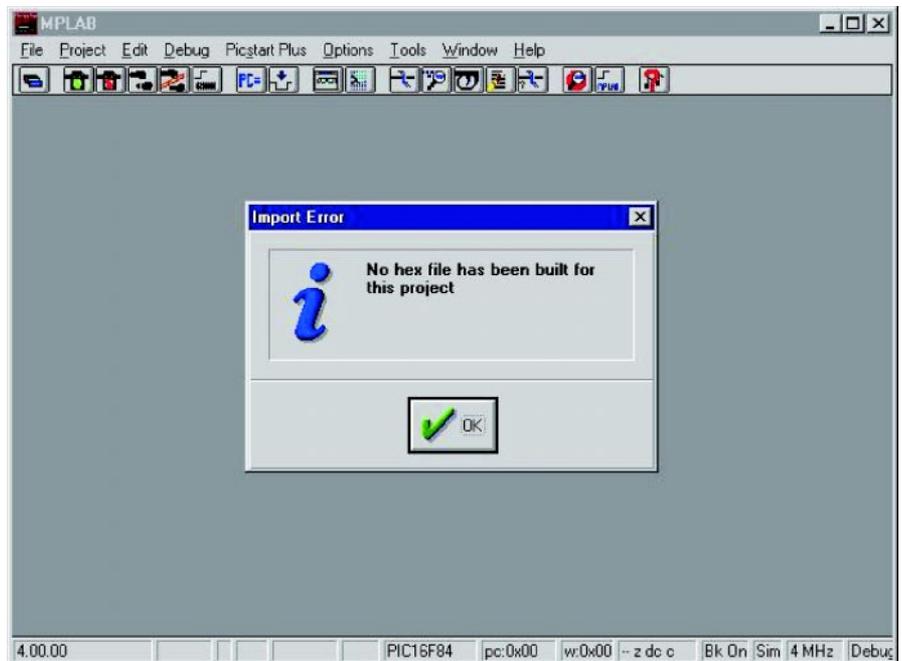


Figura 15 - O projeto aberto ainda não possui um .HEX válido.

### Realizando uma simulação dinâmica para testes

Deixe seu projeto com a aparência igual à da figura 5. Compile (F10) e então pressione a tecla F6. Você deve obter uma tela como a da figura 16. Vá pressionando **F7** e veja que a barra preta, indicativa da próxima instrução a ser simulada, vai se deslocando, acompanhando a execução do programa. Pressione **Control + F9** e veja a simulação ocorrer dina-

micamente. Para parar, pressione **F5**. Veremos a seguir como abrir uma outra janela que nos mostrará o tempo decorrido de simulação.

### Janela Stopwatch. Vendo o tempo de execução

Para abrir a janela *Stopwatch*, siga a seqüência no *menu*:

Window > Stopwatch... e ajuste o tamanho e a posição das janelas para que fiquem como a figura 17.

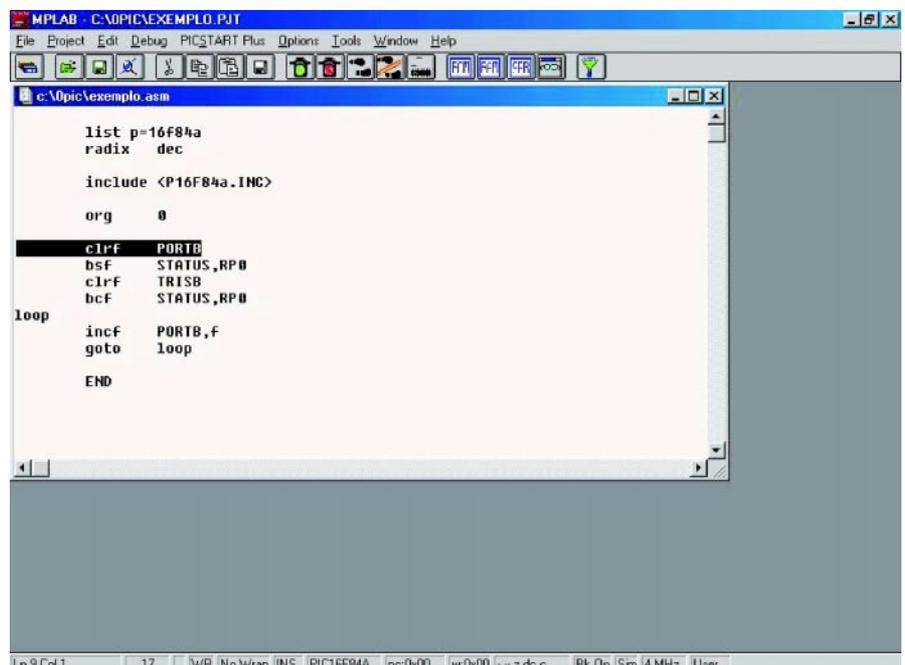


Figura 16 - Tela inicial após o “reset” do processador.

Para que a simulação ocorra, a janela **exemplo.asm** deve ser a janela ativa, como na figura 17 (basta dar um *click* dentro da mesma).

Após qualquer ajuste na janela stopwatch, veja que as teclas de simulação não funcionam, até que a janela do fonte seja selecionada.

Pressione F6 (*reset*) e veja que a cada F7 pressionado os campos “Cycles” e “Time” do stopwatch vão se alterando, indicando o número de ciclos e o tempo decorrido desde o *reset* (ou desde o ultimo *click* no botão *Zero*).

Experimente também com **Control+F9**.

Pare a simulação (F5) e dê um *click* no botão *Zero* do stopwatch, e veja que os valores “Cycles” e “Time” serão zerados, mas ao voltar à janela do fonte, a simulação pode prosseguir do ponto onde parou.

Esta característica permite-nos determinar o tempo exato de um certo trecho de programa.

### Observando registros da CPU durante a simulação

Além de podermos ver o tempo de execução, podemos observar como os registros internos se comportam durante a execução do programa.

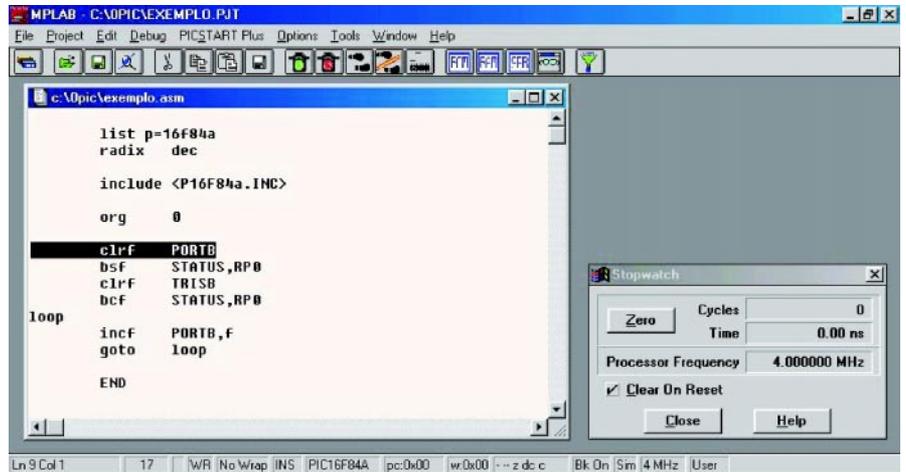


Figura 17 - Janela *Stopwatch* junto à janela *exemplo.asm*.

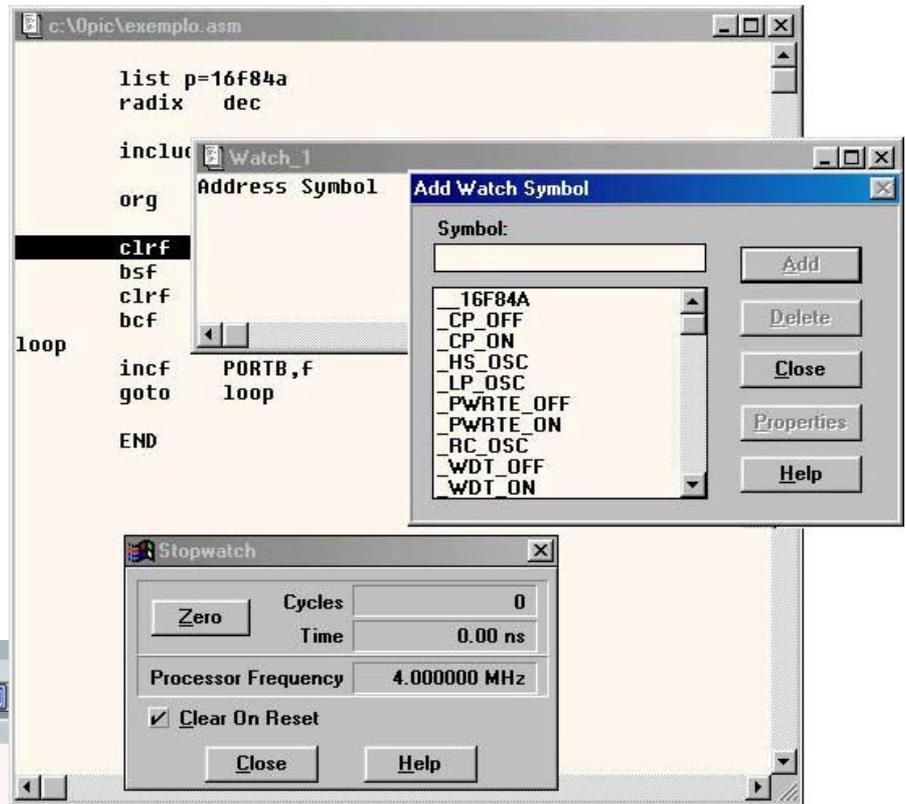


Figura 18 - Iniciando a janela *Watch* para ver registros.

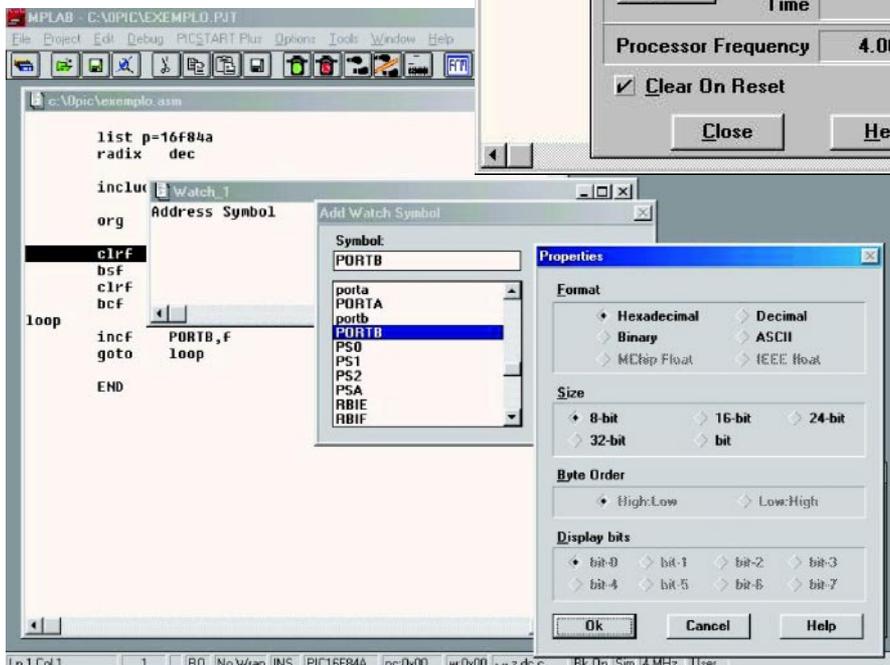


Figura 19 - Ajustando as propriedades do registro escolhido.

No *menu* selecione a seqüência: **Window > Watch window > New watch window** e sua janela ficará como a figura 18:

Na janela ativa (**Add Watch Symbol**), no campo “Symbol:” escreva **PORTB** (os registros do PIC devem ser selecionados em maiúsculas) e depois *click* no botão **Properties**. Você pode ainda correr a barra de rolagem vertical e selecionar com o *mouse* o registro desejado. Sua tela deverá estar como a da figura 19, com uma nova janela

onde ajustaremos as “propriedades” de visualização do registro selecionado.

Ajuste *Format* para DECIMAL e *Size* para 8 bits, e então dê um *click* no botão **OK**, fechando a janela de propriedades do registro selecionado.

Veja que ao fechar a janela **PROPERTIES** a janela **Watch\_1** já conterá a seguinte linha:

Address	Symbol	Value
06	PORTB D	'0'

**IMPORTANTE:** O valor inicial do PORTB aqui indicado pode ser diferente do seu!

Para ficar mais fácil acompanhar a simulação ajuste o tamanho e a posição da janela Watch\_1 para que sua tela fique conforme a figura 20.

Se desejar, acrescente outros registros da CPU e então dê um *clique* em “Close” para fechar a janela “Add Watch Symbols”. Faça da janela exemplo.asm a janela ativa e divirta-se com os recursos de simulação do MpLab.

Com **Control + F9** veja o programa rodando, o tempo decorrido e a variação do PORTB.

Se precisar de maiores detalhes sobre as possibilidades de simulação, consulte o Help do MpLab, em

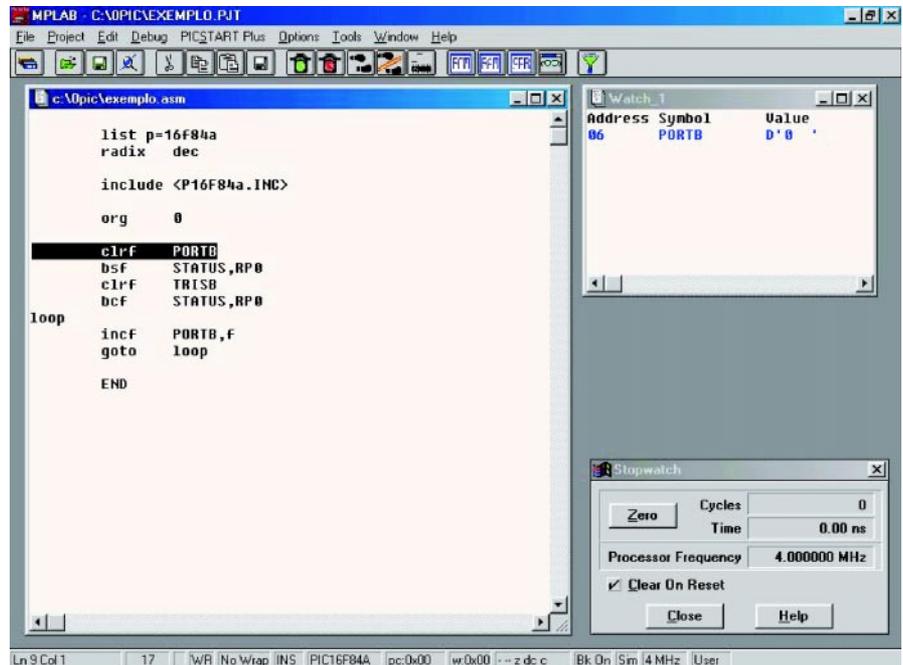


Figura 20 - MpLab com fonte, stopwatch e visualização do PORTB.

Help > MPLAB Help

## SIMULANDO SINAIS EXTERNOS NO MPLAB

### Objetivo

Demonstrar a capacidade do MpLab em simular variações externas nos pinos do PIC.

### Procedimento

Inicie o MpLab e certifique-se de

que o mesmo está no modo de simulação do 16F84A.

Seguindo os passos já vistos para a criação de fonte, projeto, dimensionamento de janelas e simulação, crie um novo fonte e um novo projeto na pasta c:\0pic de nomes ESTIMULO.ASM e ESTIMULO.PJT.

Na janela Watch\_1 acrescente o PORTA com propriedade em binário e o PORTB com propriedade em decimal.

Neste exemplo o PORTB será incrementado somente se RA0 estiver em 1.

No fonte, conforme já visto anteriormente, digite (respeitando as tabulações):

```
list    p=16F84A
include <P16F84A.INC>
radix  dec

org    0

clrf   PORTB    ; inicia em 0
bsf    STATUS,RP0    ; banco 1
                    ; para ajuste do trisb
clrf   TRISB    ; portb é toda saída
bcf    STATUS,RP0    ; banco 0
loop:
    btfss PORTA,0    ; se RA0 = 1 pula
                    ; 1 linha
```

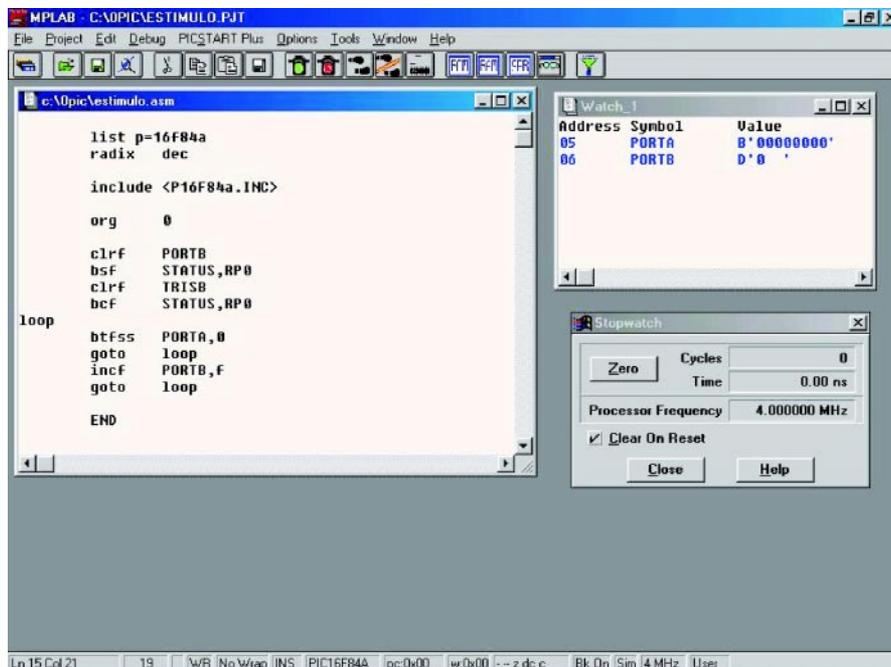
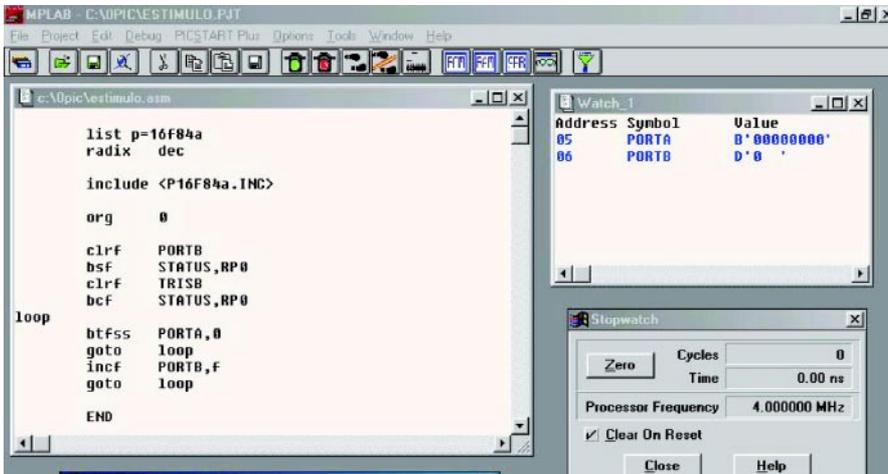


Figura 21 - Projeto e Fonte ESTIMULO prontos.



- Low (L)** Coloca nível '0' no pino
- High (H)** Coloca nível '1' no pino
- Toggle(T)** Inverte o estado no pino (inicia sempre em 0)

Experimente dar uma função diferente para cada botão e observa o resultado.

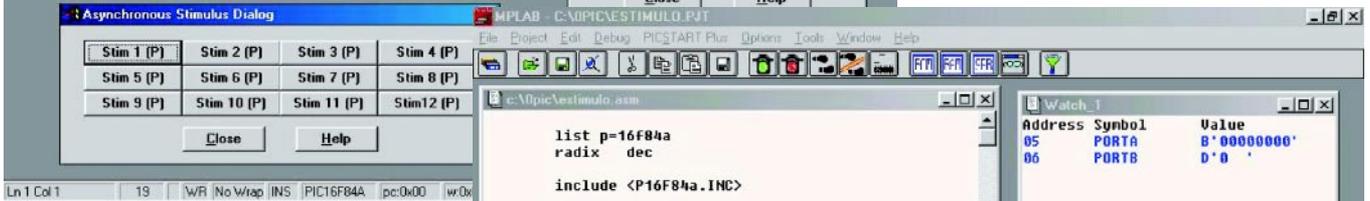


Figura 22 - Botões de estímulo.

```

goto loop ; RA0 = 0, repete
; o teste
incf PORTB,f ; se chegou
; aqui, RA0 = 1
goto loop ; repete tudo
END
  
```

Sua tela deverá estar como a figura 21.

No menu principal selecione: **Debug > Simulator Stimulus > Asynchronous Stimulus** e você deverá obter uma janela conforme figura 22.

Observe que existem 12 “botões” com nomes de Stim 1 a Stim 12 e dentro dos parênteses a letra P.

Vamos ver cada ajuste em detalhes.

Com o botão direito do mouse dê um *click* no botão **Stim 1 (P)** e você obterá o menu da figura 23.

Observe que a opção **Pulse** está selecionada. Esta é a opção padrão, indicada dentro dos parênteses como (P).

As opções para estímulo externo são:

**Pulse (P)** Dá um pulso no pino selecionado (de 0 para 1 e retorna a 0)

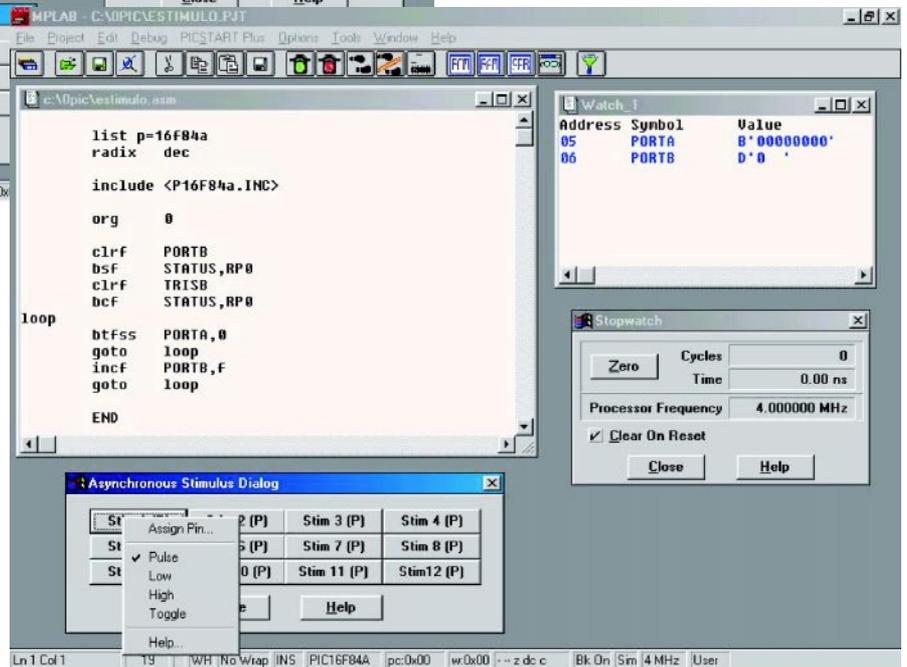


Figura 23 - Ajustando os botões de estímulo.

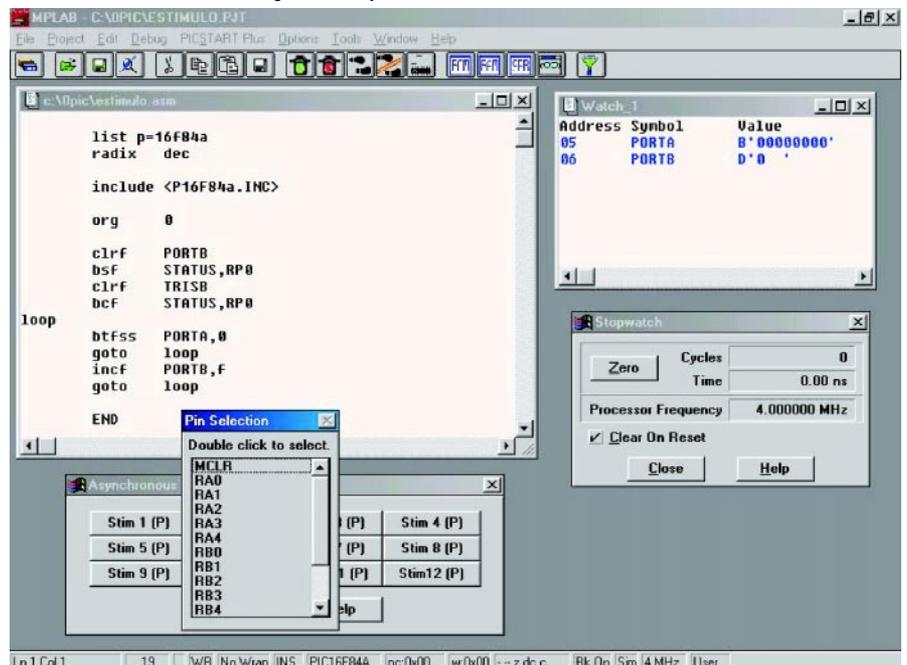


Figura 24 - Ajustando os pinos que receberão o estímulo.

## Como relacionar os pinos do PIC aos botões

Observe que a primeira opção do menu é **Assign pin....**

Selecionando esta opção um novo menu se abre, conforme a figura 24.

Então, para associarmos o botão desejado a um certo pino do PIC, basta dar um duplo *click* no pino desejado.

Como treinamento, faça os seguintes ajustes:

Botão 1: RA0 (T)

Botão 2: RA1 (L)

Botão 3: RA2 (P)

e veja se os botões ficaram conforme a figura 25.

Agora, durante a simulação, podemos fazer com que sinais externos sejam aplicados ao PIC e ver seu comportamento.

Basta durante a simulação dinâmica (**CTRL F9**) *clique* sobre os botões desejados, e o estímulo associado ao mesmo será aplicado ao PIC e o simulador responderá de acordo.

### Exemplo com estímulo

Baseado no projeto ESTIMULO.PJT já pronto, vamos

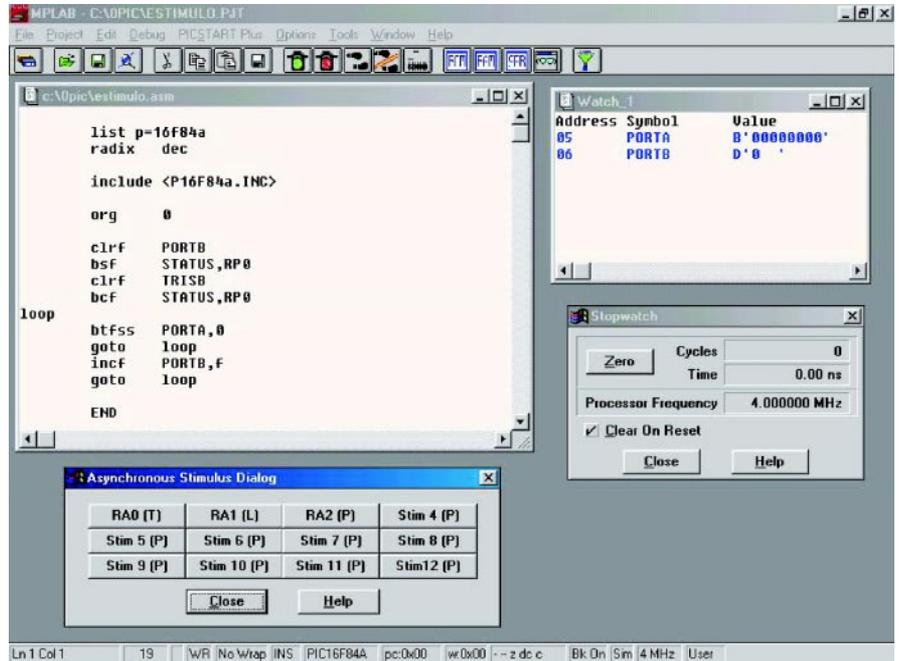


Figura 25 - Botões de estímulo já ajustados.

efetuar a simulação com estímulo no pino RA0.

Certifique-se que temos o seguinte ajuste: **RA0 (T)**

Após a compilação e eventuais correções, desloque a janela de estímulo para um ponto que não atrapalhe a visualização dos registros e faça do fonte a janela ativa.

Tecle **CTRL F9** e veja na simulação que a instrução `btfs porta,0` inicialmente sempre vê a entrada RA0 em 0.

Dê vários *clicks* bem espaçados no botão RA0 (T) e vá analisando o comportamento do PIC.

Boa Sorte  
Vidal



