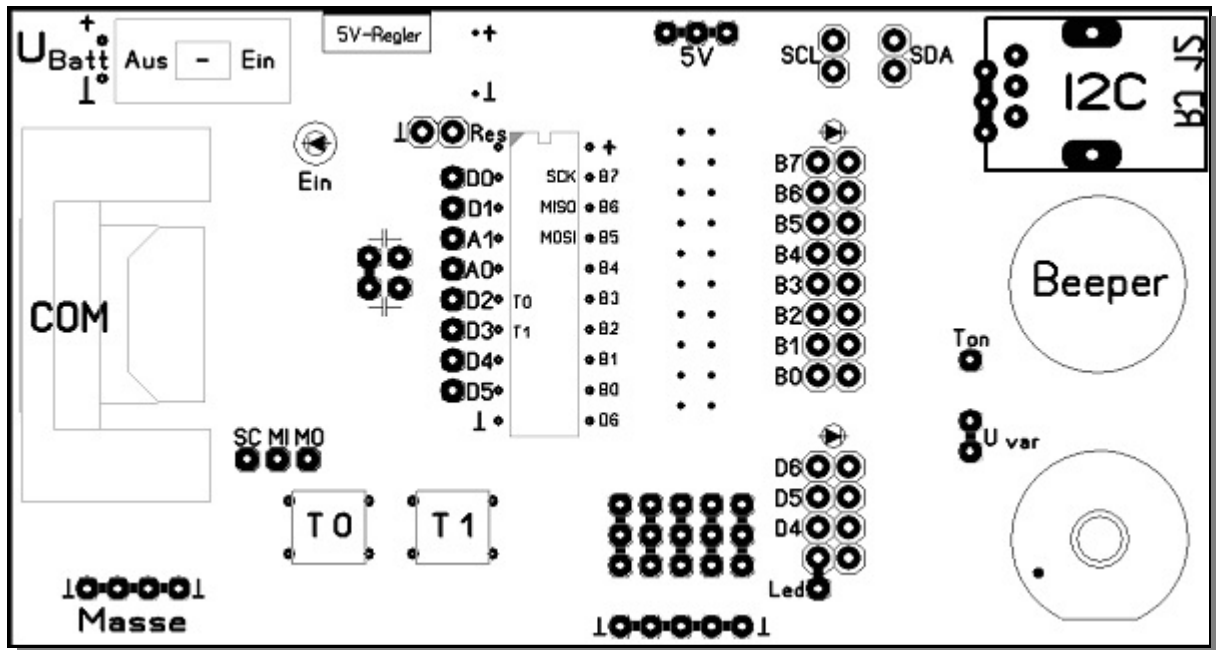




Kurzanleitung zur Attiny-Platine 1.0



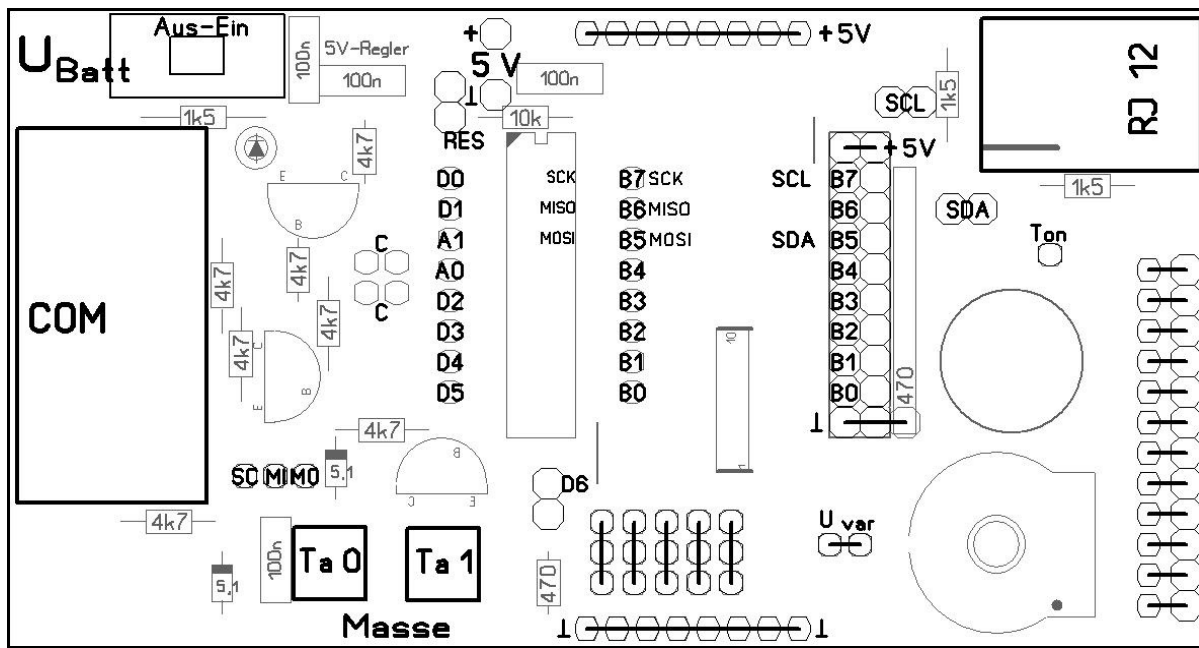
Wichtige BASCOM-Befehle

Do ... Loop	führt die Befehle ... in einer Endlosschleife aus
PortB.x = 1	setzt am Ausgang x von Port B ein 1-Signal (LED an); $0 \leq x \leq 7$
PortB.x = 0	setzt am Ausgang x von Port B ein 0-Signal (LED aus); $0 \leq x \leq 7$
wait y	wartet y Sekunden
waitms y	wartet y Millisekunden
PortB = 206	legt das Bitmuster von 206 ($=11001110_2$) an die Ausgänge von PortB
PortB = &B11001110	entspricht $\text{PortB} = 206$
dim x as byte	Deklaration einer Variablen vom Typ BYTE
x = 5	weist der Variablen x den Wert 5 zu
x = x + 1	erhöht den Wert der Variablen x um 1
if <Bedingung> then <Ein Befehl> else <Ein Befehl>	Verzweigung (<i>eine einzige Zeile!</i>)
x = PinD.0	weist der Variablen x den Zustand (1 oder 0) des Eingangs 0 von Port D zu
ddrb = &B11110000	setzt das Datenrichtungsbyte von Port B auf den Wert 240; dadurch werden die Bits 0 bis 3 als Eingänge (Vorgabewert) und die Bits 4 bis 7 als Ausgänge konfiguriert (vgl. Schaltermodell)
ddrd = ...	wie ddrb, nur diesmal für Port D

Programme schreiben und übertragen - Schritt für Schritt

1. In BASCOM Quellcode bei Vorlage-Datei eingeben und in neuem Verzeichnis unter geeignetem Namen speichern
2. Kompilieren mit  oder F7
3. Uploaden mit  oder F4
4. Auf Attiny-Platine zuerst Taster T1 drücken, dann Platine bei gedrücktem Taster T1 einschalten und anschließend T1 loslassen
5. Im Uploader-Programm die Schaltflächen "Übernehmen->" und "Alles übertragen ->" betätigen
6. Nach der Übertragung Uploader-Programm schließen



Kurzanleitung zur Attiny-Platine 2.0



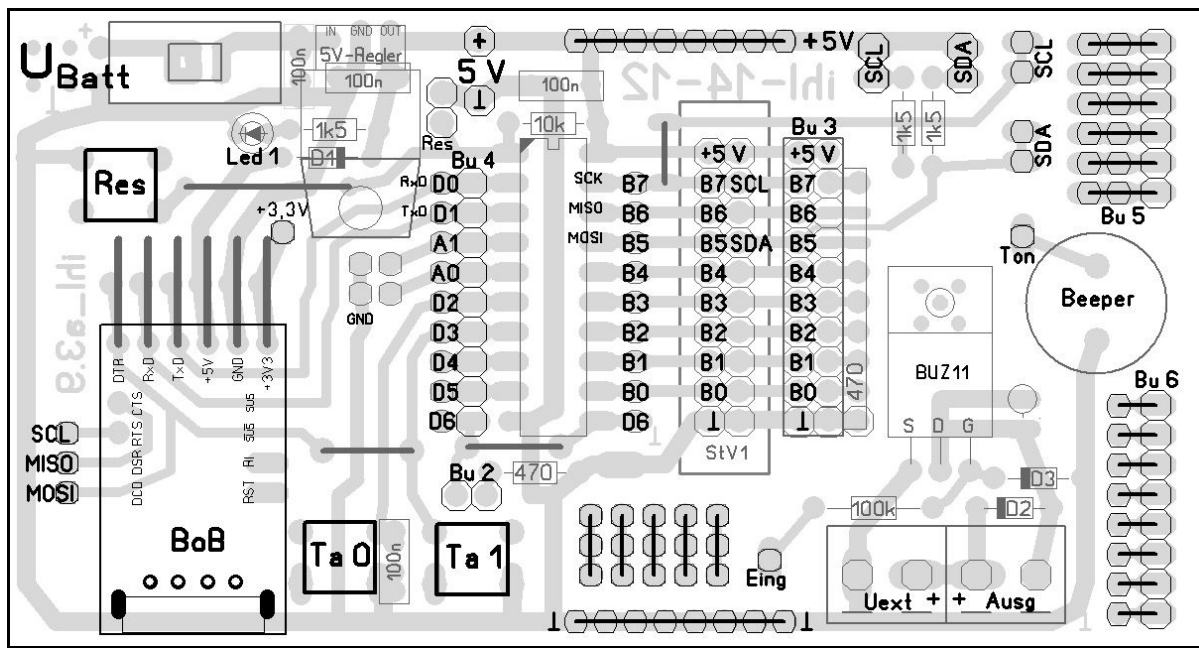
Wichtige BASCOM-Befehle

Do ... Loop	führt die Befehle ... in einer Endlosschleife aus
PortB.x = 1	setzt am Ausgang x von Port B ein 1-Signal (LED an); $0 \leq x \leq 7$
PortB.x = 0	setzt am Ausgang x von Port B ein 0-Signal (LED aus); $0 \leq x \leq 7$
wait y	wartet y Sekunden
waitms y	wartet y Millisekunden
PortB = 206	legt das Bitmuster von 206 ($=11001110_2$) an die Ausgänge von PortB
PortB = &B11001110	entspricht PortB = 206
dim x as byte	Deklaration einer Variablen vom Typ BYTE
x = 5	weist der Variablen x den Wert 5 zu
x = x + 1	erhöht den Wert der Variablen x um 1
if <Bedingung> then <Ein Befehl> else <Ein Befehl>	Verzweigung (<i>eine einzige Zeile!</i>)
x = PinD.0	weist der Variablen x den Zustand (1 oder 0) des Eingangs 0 von Port D zu
ddrb = &B11110000	setzt das Datenrichtungsbyte von Port B auf den Wert 240; dadurch werden die Bits 0 bis 3 als Eingänge (Vorgabewert) und die Bits 4 bis 7 als Ausgänge konfiguriert (vgl. Schaltermodell)
ddrd = ...	wie ddrb, nur diesmal für Port D

Programme schreiben und übertragen - Schritt für Schritt

- In BASCOM Quellcode bei Vorlage-Datei eingeben und in neuem Verzeichnis unter geeignetem Namen speichern
- Kompilieren mit  oder F7
- Uploaden mit  oder F4
- Im Uploader-Programm die Schaltfläche "Übertragung vorbereiten" betätigen
- Jetzt erst die Attiny-Platine einschalten
- Und danach die Schaltfläche "Alles übertragen" betätigen



Kurzanleitung zur Attiny-Platine 3.0



Wichtige BASCOM-Befehle

Do ... Loop	führt die Befehle ... in einer Endlosschleife aus
PortB.x = 1	setzt am Ausgang x von Port B ein 1-Signal (LED an); $0 \leq x \leq 7$
PortB.x = 0	setzt am Ausgang x von Port B ein 0-Signal (LED aus); $0 \leq x \leq 7$
wait y	wartet y Sekunden
waitms y	wartet y Millisekunden
PortB = 206	legt das Bitmuster von 206 ($=11001110_2$) an die Ausgänge von Port B
PortB = &B11001110	entspricht $\text{PortB} = 206$
dim x as byte	Deklaration einer Variablen vom Typ BYTE
x = 5	weist der Variablen x den Wert 5 zu
x = x + 1	erhöht den Wert der Variablen x um 1
if <Bedingung> then <Ein Befehl> else <Ein Befehl>	Verzweigung (<i>eine einzige Zeile!</i>)
x = PinD.0	weist der Variablen x den Zustand (1 oder 0) des Eingangs 0 von Port D zu
DDRB = &B11110000	setzt das Datenrichtungsbyte von Port B auf den Wert 240; dadurch werden die Bits 0 bis 3 als Eingänge (Vorgabewert) und die Bits 4 bis 7 als Ausgänge konfiguriert
DDRD = ...	wie DDRB, nur diesmal für Port D

Programme schreiben und übertragen - Schritt für Schritt

1. In BASCOM Quellcode bei Vorlage-Datei eingeben und in neuem Verzeichnis unter geeignetem Namen speichern
2. Kompilieren mit  oder F7
3. Uploaden mit  oder F4
4. Falls noch nicht geschehen: Attiny-Platine an PC anschließen und COM-Nr. einstellen
4. Im Uploader-Programm die Schaltfläche "Übertragung vorbereiten" betätigen
5. Jetzt bei der Attiny-Platine den RESET-Taster betätigen...
6. ... und danach die Schaltfläche "Alles übertragen" betätigen

