

0.0 Mikrocontrollertechnik/Inhalt

- 1 Atmega-Programmierung in ASM
 - 1.1 Aufbau des Entwicklungssystems
 - 1.2 Erstes Programm
 - 1.3 Modell des Mikrocontrollers
 - 1.4 Port-Bit-Befehle
 - 1.5 Eingabeports und Verzweigung
 - 1.6 Warteschleife
 - 1.7 Verschachtelte Schleifen
 - 1.8 Stack und Unterprogramme
 - 1.9 LED-Ziffernanzeige
- 2 Atmega-Peripherie
 - 2.1 Interrupts
 - 2.2 Timer
 - 2.3 Serielle Schnittstelle
 - 2.4 Konstanten im Flash-EEPROM
 - 2.5 SRAM
 - 2.6 EEPROM
 - 2.7 Komparator
 - 2.8 ADC
- 3 Atmega-Programmierung in C
 - 3.1 Einführung
 - 3.2 Zugriff auf Register
 - 3.3 Zugriff auf SRAM, Flash und EEPROM
 - 3.4 Interrupts
- 4 Peripherie ansprechen in C
 - 4.1 LCD
 - 4.2 I2C-Bus