

もくじ

テキストの目的	3
アセンブリプログラム開発の準備	4
1 アセンブリ言語とは	6
2 疑似命令の例	7
3 簡単なプログラムの作成	9
4 パラレル通信とシリアル通信	10
5 RS232C通信	12
6 アスキーコード	14
7 H8マイコンのシリアル通信機能	16
8 アセンブリプログラムの作成	26
9 プログラムのアセンブル	31
10 アセンブリ結果の確認	33
11 Sフォーマットファイルの確認	35
12 Sフォーマットファイルの転送	37
13 サブルーチンの導入	40
14 引数をもったサブルーチン	43
15 文字列の導入	47
16 文字列を出力するプログラムの作成	51
17 インクリメントとデクリメント	59
18 プッシュとポップ	60
19 アセンブリ言語の決まり	64
20 7セグメントLEDを操作してみる	67
21 7セグメントLEDを光らせるプログラムのサブルーチン化	69
22 7セグメントLEDに任意の数字を表示させるには	74
23 16進数値の表示	79
24 パルスモーターを回す	81
25 フラグレジスタ	86
26 CMP命令が不要な理由	90
27 ADコンバーターの使用	92
28 H8マイコン内臓ADコンバーターの使い方	94
29 温度センサーを使ってみる	98
30 AD交換データの処理	100
31 マイコンで一定時間間隔を作る	107

3 2	割り込み	-----	109
3 3	割り込みルーチン内でのレジスタのプッシュ、ポップ	-----	116
3 4	タイマーの機能	-----	118
3 5	静的と動的	-----	134
3 6	課題プログラム	-----	140