

STM32 – Techniky

Petr Novak (novakpe@fel.cvut.cz) / 15.02.2018

Bliknutí LED vždy po určitém čase (bez blokování smyčky aplikace)

```
// cas mezi bliknutím LED
#define LED_TIME_OFF 1000
// cas bliknutí / rozsviceni LED
#define LED_TIME_ON 100
// cas pristi zmeny LED
uint32_t timeToChangeLED = 0;
// aktualni stav LED (FALSE / TRUE)
uint8_t stateLED = FALSE;

// spustit blikani pomoci „timeToChangeLED = 1“ (postacuje pro spuštění blikani)
// zastavit blikani pomoci „timeToChangeLED = 0“

// toto nekde v „AppLoop“
// pokud je spusteno blikani AND aktualni cas je větší nez je cas pro zmenu stavu
if ((timeToChangeLED > 0) && (timeToChangeLED < HAL_GetTick()))
{
    // změna stavu LED
    stateLED = ! stateLED;
    if (stateLED == TRUE)
    {
        // rozsviceni LED
    }
    else
    {
        // zhasnuti LED
    }
    // nastaveni casu pro pristi zmenu
    timeToChangeLED =
        // pokud sviti tak je pouzit „LED_TIME_OFF“
        HAL_GetTick() + ((stateLED == TRUE) ? LED_TIME_OFF : LED_TIME_ON);
}
```