

Übungen zu Systemnahe Programmierung in C

Abschnitt 2.3: Aufgabe (blink)

27.04.2020

Tim Rheinfels
Benedict Herzog
Bernhard Heinloth

Lehrstuhl für Informatik 4
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



Lehrstuhl für Verteilte Systeme
und Betriebssysteme



FRIEDRICH-ALEXANDER
UNIVERSITÄT
ERLANGEN-NÜRNBERG

TECHNISCHE FAKULTÄT

- Lernziel:
 - Umgang mit Programmierwerkzeugen und dem Abgabesystem
 - Aktives Warten
- Blinkende LEDs YELLOW0 und YELLOW1
 - Abwechselnd an- bzw. ausschalten (Warnlicht)
 - Frequenz ca. 1 mal pro halbe Sekunde
 - Nutzung der Bibliotheksfunktionen für LEDs
 - Implementierung durch aktives Warten (Schleife mit Zähler)
- Dokumentation der Bibliothek:
https://www4.cs.fau.de/Lehre/SS20/V_SPIC/SPiCboard/libapi.shtml
- Abzugebende Datei: `blink.c`