

動作概要

ユーザーブートモードを用いてFlashの書き換えを行います。

基本動作

LED表示パターンの異なるデータテーブルA,Bを準備します。
始めにメインプログラムが起動し、データテーブル（データA）のLED表示パターンを実行します。
SWを押すことで、書き込み処理、データA、B本体をRAMへ保存します。
データA、BのFlashエリアを消去します。
RAMへ保存したデータBをデータAのFlashエリアへ書き込み、RAMへ保存したデータAをデータBのFlashエリアへ書き込みます。
メインプログラムからデータテーブル（データB）のLED表示パターンを実行します。
以降同様の処理を繰り返し、データA,Bを交互に書き換えます。
メインプログラムの動作状態はUARTを経由して表示します。

使用リソース（名称は全て基板上のシルク印刷名）

評価ボード	TMPM4K4FYAUG Evaluation Board	
SW	SW1(PE2)	
LED	LED1(PJ0),LED3(PJ4)を1秒周期で点滅	LED点滅パターンA
	LED2(PJ2),LED4(PL4)を1秒周期で点滅	LED点滅パターンB
UART	RXD:PK0, TXD PK1	115200bps, 8bit, パリティなし, ストップbit1, フロー制御なし

動作状態表示例

データA実行時	Execute Data A
データB実行時	Execute Data B
SW入力待ち	Please press the S1
RAM展開時	RAM transferring
消去時	Erasing
書き込み時	Rewriting
書き込み完了時	Finished

[メモリマップイメージ](#)

メモリマップイメージ

