

FLASH_USERBOOT

1. 動作概要

ユーザブートモードを用いてFlashの書き換えを行います。

2. 各設定

SW : SW4 (PortA2)

LED : LED0 (PortJ0)
: LED1 (PortJ1)
: LED2 (PortJ2)
: LED3 (PortJ3)

外部割込み : INT00 (PortA2)

3. 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。

SW4を押し込むことで、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。

4. 特記事項

同じスイッチの多重押しはケアしません。