

< 1/ 2>DSP I/Fライブラリ/1. ガイド

★PROGRAMMER'S GUIDE

★DSP I/Fライブラリ



|

進む▼

DSP I/Fライブラリ

1. ガイド

1.1 目的

このライブラリの目的は、DSPプログラム制御のインタフェースを提供することです。

1.2 概要

このライブラリは、以下のインタフェースを用意しています。

プログラムロード

- ☒ データライト
- ☒ データリード
- ☒ プログラム実行開始
- ☒ プログラム実行停止
- ☒ 実行終了チェック
- ☒

それぞれの「機能」概要を以下に説明します。

1.3 機能概要

● プログラムロード

ワークRAMなどに格納してあるDSPプログラムをDSPプログラムRAMへ転送します。

● データライト

ワークRAMなどに格納してあるDSPプログラムのデータ(パラメータ)をDSPデータRAMへ転送します。
。

● データリード

DSPデータRAMのデータ(実行結果など)を読み込みます。

● 実行開始

プログラムカウンタを設定し、DSPプログラムの実行を開始します。

● 実行停止

DSPプログラムの実行を停止します。

● 実行終了チェック

DSPプログラムの実行終了の有無をチェックします。

1.4 コーリングシーケンス

以下にプログラムロードから実行結果を得るまでのコーリングシーケンスを示します。

```

void GoDsp()
{
    Uint32 dsp_result[10]; /* DSP結果格納変数 */

    DSP_WriteData(DSP_RAM_1 | 0, (Uint32 *)0x6050000, 15);

    /* ワーク R A M から D S P データ R A M の R A M 1 ヘデータを15回分転送する */
    DSP_LoadProgram(0, (Uint32 *)0x6050100, 256);

    /* ワーク R A M から D S P プログラム R A M ヘデータを256回分転送する */
    DSP_Start(0);

    /* 0x00から D S P プログラムを実行する */
    while(DSP_CheckEnd(&dsp_status) == DSP_NOT_END);

    /* 終了するまでループする */
    DSP_ReadData(dsp_result, DSP_RAM_2 | 0, 10);

    /* D S P データ R A M の R A M 2 から D S P 結果格納変数ヘデータを10回分転送する */

    .....
}

```



|

進む▼

★PROGRAMMER'S GUIDE

★DSP I/Fライブラリ

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997