

SUZAKU Starter Kit

スターターキットガイド

(Linux開発編)

Version 2.0.0

SZ310-SIL
SZ410-SIL

株式会社アットマークテクノ
<http://www.atmark-techno.com/>

SUZAKU 公式サイト
<http://suzaku.atmark-techno.com/>

はじめに

SUZAKU スターターキットは、SUZAKU (朱雀) を初めて手に取る方にもお使いいただけるように、必要な機材をセットにした SUZAKU 学習用キットです。

SUZAKU は、FPGA を搭載した組み込み向け小型汎用ボードです。まず、SUZAKU の象徴である FPGA について簡単に説明します。FPGA (Field Programmable Gate Array) とは、プログラミングすることができる LSI の 1 つで、プロセッサや設計図を送り込んでシミュレーションを繰り返しできるのが特徴です。この特徴を生かし、ASIC の動作確認用の試作や、仕様変更が見込まれる製品などに用いられています。

SUZAKU は、このような FPGA の利点を生かした次世代プラットフォームとして開発されました。SUZAKU には、以下のような特長があります。

- **FPGA**
Xilinx 社の最新 FPGA を採用し、大規模で柔軟な拡張をすることができます。SUZAKU-S では低コストな Spartan-3E, Spartan-3 を、SUZAKU-V では高性能な Virtex-4 FX, Virtex-II Pro を採用しています。
- **Function**
Xilinx 社またはサードパーティ各社から供給される豊富な IP (Intellectual Property) コアを利用することで、必要な機能を容易に追加することができます。
- **CPU**
SUZAKU-S では低コストで資産継承性が高いソフトプロセッサ「MicroBlaze」を、SUZAKU-V では高性能で実績の高いハードプロセッサ「PowerPC405」を採用しています。
- **I/O**
小型ボードサイズながら豊富な I/O ピンを持ち、自由に拡張することができます。
- **Linux**
各種ネットワークのプロトコルスタックからファイルシステムまで安定した実績のある OS 環境を提供します。SUZAKU-S では MMU 不要の uClinux を、SUZAKU-V では標準的な Linux を採用しています。
- **Software**
デバイスドライバから各種サーバソフトウェアまで、オープンソースで開発された Linux 対応の豊富なソフトウェア資産を活用することができます。実績のある安定したソフトウェアは開発期間を短縮します。
- **Network**
ボードに標準搭載されている LAN インターフェース (10BASE-T/100BASE-TX) と Linux の提供する TCP/IP プロトコルスタックを組み合わせ、容易にネットワーク対応機器の開発を実現します。

以上のことから、SUZAKU をベースにシステム (とりわけネットワーク対応機器) を開発する際に、開発期間の短縮やコストダウンを図ることができます。

SUZAKU スターターキットは、SUZAKU を使った機器開発の体験・修得をお手伝いするものです。SUZAKU の開発は、大きく「FPGA」と「ソフトウェア」の 2 つに分けて考えることができます。そこで、『SUZAKU スターターキットガイド (FPGA 開発編)』と『SUZAKU スターターキットガイド (Linux 開発編)』の 2 つのガイドを用意しました。各ガイドには読み始める順番はありませんので、興味のある開発編から取り組むことができます。

SUZAKU スターターキットを足掛かりに開発手法を修得していただき、SUZAKU の可能性を存分に引き出していただければ幸いです。

対象となる読者

本書は、SUZAKU の組み込みソフトウェア開発者向けに書かれた入門書です。ここで言うソフトウェアは、OS 上で実行するユーザアプリケーションとデバイスドライバを指しています。SUZAKU では、OS に Linux を採用していますので、世の中に存在する多数の Linux 関連情報を参考に開発していただけます。

しかし、組み込みシステム開発で用いられている「クロス開発」と呼ばれる手法や、SUZAKU で採用している Linux ディストリビューション (atmark-dist) を利用した開発は、情報も少なく初めての方には分かりにくく感じられるのではないのでしょうか。そのため、SUZAKU で実際に開発しようと思っても、「何をすればよいか分からないです。」という人もおられると思います。

本書では、SUZAKU を初めて使う方や、製品付属のソフトウェアマニュアルでは難しいという開発者を対象にしています。

本書の構成

本書では、SUZAKU を手にしてから開発を行なうまでの手順に従い説明します。内容は 3 部構成となっています。

まず第 1 部では、SUZAKU を手にしてから動かすために必要な準備作業 (第 1 章) と、基本的な操作方法 (第 2 章) について説明します。

第 2 部では、ソフトウェア開発に必要な準備および基本操作手順を説明します。ここでいうソフトウェア開発とは、SUZAKU に標準インストールされている Linux で動作するアプリケーション開発と、Linux 用のデバイスドライバ開発のことです。最初に、開発準備として作業用 PC にクロス開発環境を構築します (第 3 章)。そして、Linux 開発に不可欠なディストリビューションについて解説し、コンフィギュレーションおよびビルドの手順を説明します (第 4 章)。その後、ビルドにより作成されたイメージファイルを SUZAKU のオンボードフラッシュメモリにダウンロードする方法を紹介 (第 5 章)。

第 3 部では、実際にソフトウェア開発を体験していただきます。小規模なアプリケーションを作成し、アプリケーション開発の基本事項を学びます (第 6 章)。その後、仮想のデバイスドライバを作って、デバイスドライバの基礎とアプリケーションからの利用方法を体験 (第 7 章)。最後に、SUZAKU スターキットの LED/SW ボードを操作するソフトウェア開発を紹介 (第 8 章)。

必要となる知識

本書は、読者が UNIX に関する基本的な知識をすでにお持ちで、ls や cd など基本的なコマンドを操作できること、さらに C 言語・Makefile によるプログラミングの経験を多少なりともあることを前提としています。なお、プログラミングの経験は、UNIX でのプログラミングである必要はなく、MS-DOS または Microsoft Windows (以降、Windows と略記) でのプログラミングであってもかまいません。

表記について

このマニュアルでは以下のようにフォントを使っています。

表 0-1 使用しているフォント

フォント例	説明
本文中のフォント	本文
[PC ~]\$ ls	プロンプトとユーザ入力文字列 ソースファイルのコード、ファイル名、ディレクトリ名など

また、このマニュアルに記載されているコマンドの入力例は、表示されているプロンプトによって、それぞれに対応した実行環境を想定して書かれています。"/"の部分はカレントディレクトリによって異なります。各ユーザのホームディレクトリは"~"で表わします。

表 0-2 表示プロンプトと実行環境の関係

プロンプト	コマンドの実行環境
[PC /]#	作業用 PC 上の特権ユーザで実行
[PC /]\$	作業用 PC 上の一般ユーザで実行
[SUZAKU /]#	SUZAKU 上の特権ユーザで実行

謝辞

SUZAKU で使用しているソフトウェアは Free Software / Open Source Software で構成されています。Free Software / Open Source Software は世界中の多くの開発者の成果によって成り立っています。この場を借りて感謝の意を示します。

ソフトウェアに関する注意事項

本製品に含まれるソフトウェア（付属のドキュメント等も含みます）は、現状のまま（AS IS）提供されるものであり、特定の目的に適合することや、その信頼性、正確性を保証するものではありません。また、本製品の使用による結果についてもなんら保証するものではありません。

保証に関する注意事項

製品保証範囲について

付属品（ソフトウェアを含みます）を使用し、取扱説明書、各注意事項に基づく正常なご使用に限り有効です。万一正常なご使用のもと製品が故障した場合は、初期不良保証期間内であれば新品交換をさせていただきます。

保証対象外になる場合

次のような場合の故障・損傷は、保証期間内であっても保証対象外になります。

1. 取扱説明書に記載されている使用方法、または注意に反したお取り扱いによる場合
2. 改造や部品交換に起因する場合。または正規のものではない機器を接続したことによる場合
3. お客様のお手元に届いた後の輸送、移動時の落下など、お取り扱いの不備による場合
4. 火災、地震、水害、落雷、その他の天災、公害や異常電圧による場合
5. ACアダプタ、専用ケーブルなどの付属品について、同梱のものを使用していない場合
6. 修理依頼の際に購入時の付属品がすべて揃っていない場合

免責事項

弊社に故意または重大な過失があった場合を除き、製品の使用および、故障、修理によって発生するいかなる損害についても、弊社は一切の責任を負わないものとします。



本製品は購入時の初期不良以外の保証をおこなっておりません。保証期間は商品到着後2週間です。本製品をご購入されましたらお手数でも必ず動作確認をおこなってからご使用ください。本製品に対して注意事項を守らずに発生した故障につきましては保証対象外となります。

商標について

記載の会社名、製品名はそれぞれの登録商標または商標です。

ダウンロード

本書で紹介するソースコードやファイルは、機能増強や不具合解決等のアップグレードを行うことがあります。下記サイトから最新版をダウンロードしてお使いください。

開発に関するファイル

<http://suzaku.atmark-techno.com/downloads/all>

各種ドキュメント

<http://suzaku.atmark-techno.com/downloads/docs>

目次

はじめに	i
対象となる読者	ii
本書の構成	ii
必要となる知識	ii
表記について	iii
謝辞	iii
ソフトウェアに関する注意事項	iii
保証に関する注意事項	iv
製品保証範囲について	iv
保証対象外になる場合	iv
免責事項	iv
商標について	iv
ダウンロード	iv
1. 作業の前に	1
1.1. ハードウェアの準備	1
1.1.1. SUZAKUスターターキットの内容物確認	1
1.1.2. 作業用PCの準備	2
1.1.3. 接続	2
1.2. ソフトウェアの準備	3
1.2.1. シリアル通信ソフトウェアのインストール	3
1.2.2. シリアル通信ソフトウェアのアンインストール	4
1.2.3. シリアル通信ソフトウェアの設定	4
1.3. 各部の名称	7
1.3.1. ジャンパ	7
1.4. まとめ	8
2. 電源を入れてみよう	9
2.1. 起動	9
2.2. ログイン	10
2.3. ログアウト	10
2.4. 終了	11
2.5. ネットワーク設定	11
2.5.1. ネットワーク設定の確認	11
2.5.2. 固定IPアドレスで使用する場合	11
2.6. Webサーバ	12
2.7. telnetログイン	12
2.8. ファイル転送	13
2.9. まとめ	13
3. 開発環境の構築	14
3.1. Windows上にLinux環境を構築する	14
3.2. クロス開発ツールのインストール	14
3.2.1. 必要なソフトウェアのインストール	14
3.2.2. ダウンローダ (Hermit) のインストール	15
3.2.3. SUZAKU-Vクロス開発パッケージのインストール	15
3.3. まとめ	16
4. Linuxディストリビューション	17
4.1. atmark-distについて	17
4.2. atmark-distコンフィギュレーション	18
4.2.1. メニュー画面の基本的な操作	18

4.2.2.	デフォルト設定	19
4.3.	ビルド	21
4.4.	まとめ	21
5.	SUZAKUへのダウンロード	22
5.1.	フラッシュメモリを書き換える	22
5.1.1.	Windowsの場合	23
5.1.2.	Linuxの場合	25
5.2.	まとめ	25
6.	アプリケーション開発	26
6.1.	Hello World	26
6.1.1.	コーディングとコンパイル	26
6.1.2.	実行	27
6.2.	CGIアプリケーション	29
6.2.1.	CGIとは	29
6.2.2.	CGIプログラミング	30
6.2.3.	makeの実行	31
6.2.4.	CGIアプリケーションの実行	32
6.3.	まとめ	33
7.	デバイスドライバ開発	34
7.1.	デバイスドライバ入門	34
7.1.1.	デバイスドライバの分類	34
7.1.2.	デバイスファイル	35
7.1.3.	ロードブルモジュール	35
7.2.	デバイスドライバの作成	36
7.2.1.	サンプルドライバ	36
7.2.2.	サンプルドライバモジュールの Makefile	38
7.2.3.	変更したCGIプログラムサンプル	38
7.2.4.	makeの実行	39
7.3.	モジュールとCGIの実行	40
7.3.1.	ftp によるファイル転送	40
7.3.2.	モジュールのロードとファイル操作	40
7.3.3.	WebブラウザによるCGI表示	40
7.4.	まとめ	41
8.	SUZAKUのドライバを使ってみる	42
8.1.	SUZAKU スターターキット付属デバイスドライバについて	42
8.1.1.	用意されているデバイスドライバ	42
8.1.2.	事前準備	42
8.2.	Linuxアプリケーションから単色LEDを操作してみる	46
8.2.1.	単色LEDデバイスドライバ仕様	46
8.2.2.	echoコマンドで単色LEDの状態を変更してみる	47
8.2.3.	アプリケーションを作成して単色LEDの状態を変更してみる	48
8.3.	アプリケーションから7セグメントLEDを操作してみる	51
8.3.1.	7セグメントLEDデバイスドライバ仕様	51
8.3.2.	echoコマンドで7セグメントLEDの状態を変更してみる	53
8.3.3.	アプリケーションを作成して7セグメントLEDの状態を変更してみる	54
8.4.	まとめ	56
9.	参考文献	57
10.	Appendix	58
10.1.	ソフトウェア	58
10.1.1.	OSを使うことのメリット	58
10.1.2.	Linuxの特徴	58
10.1.3.	GNUとGPL	58

10.1.4. GNU開発環境..... 59

表目次

表 0-1 使用しているフォント	iii
表 0-2 表示プロンプトと実行環境の関係	iii
表 1-1 シリアル通信設定	4
表 1-2 ジャンパの設定と起動時の動作	7
表 2-1 コンソールログイン時のユーザ名とパスワード	10
表 2-2 telnetログイン時のユーザ名とパスワード	12
表 2-3 FTPのユーザ名とパスワード	13
表 3-1 開発に必要なパッケージ一覧	14
表 3-2 SUZAKU-V用クロス開発環境パッケージ一覧	15
表 8-1 単色LEDデバイスドライバ	46
表 8-2 writeシステムコール (単色LED)	46
表 8-3 7セグメントLEDデバイスドライバ	51
表 8-4 writeシステムコール (7セグメントLED)	51
表 8-5 数値を7セグメントLEDで文字表示するための対応表	52

目次

図 1-1 SUZAKUスターキット内容物	1
図 1-2 SUZAKUスターキット接続図	2
図 1-3 minicomのインストール	3
図 1-4 minicomのアンインストール	4
図 1-5 シリアル通信設定 (Tera Term Pro)	4
図 1-6 minicomの起動 (-s)	5
図 1-7 minicomの起動画面 (-s)	5
図 1-8 シリアル通信設定 (minicom)	5
図 1-9 シリアル通信設定の保存 (minicom)	6
図 1-10 各種インターフェースの配置	7
図 2-1 起動ログ	10
図 2-2 ログイン	10
図 2-3 ログアウト	10
図 2-4 ifconfig実行例	11
図 2-5 IPアドレスの設定	11
図 2-6 Webサーバ	12
図 2-7 telnetログイン	12
図 2-8 ftpファイル転送	13
図 3-1 apt-getによるパッケージのインストール例	15
図 3-2 Hermitのインストール	15
図 3-3 クロス開発用パッケージ (SUZAKU-V) のインストール	16
図 3-4 複数パッケージのインストール	16
図 4-1 ソースコードアーカイブの展開	17
図 4-2 カーネルディレクトリのシンボリックリンク作成	17
図 4-3 メニュー画面の表示	18
図 4-4 make menuconfig実行直後の画面	18
図 4-5 VendorにAtmarkTechnoを選択	19
図 4-6 ProductにSUZAKU-S.SZ410-SILを選択	19
図 4-7 Default all settingsを選択	20
図 4-8 カーネルコンフィギュレーションを保存	20
図 4-9 ビルド	21
図 4-10 image.bin	21
図 5-1 BBootメニュー画面 (スターキット版)	22
図 5-2 Hermit起動画面	22
図 5-3 Download画面	23
図 5-4 Download進捗ダイアログ	24
図 5-5 Download終了画面	24
図 5-6 hermitコマンドの実行	25
図 6-1 hello.c	26
図 6-2 Makefile (hello)	27
図 6-3 makeの実行 (hello)	27
図 6-4 FTP転送 (hello)	28
図 6-5 実行パーミッションの付加と実行 (hello)	28
図 6-6 リクエストとレスポンス	29
図 6-7 CGIプログラムのインターフェース	29
図 6-8 cgi_view.c	30
図 6-9 Makefile (cgi_view.cgi)	31
図 6-10 cgi_view.txt	31
図 6-11 makeの実行 (cgi_view.cgi)	31
図 6-12 FTP転送 (cgi_view.cgi)	32

図 6-13 パーミッションの設定 (cgi_view.cgi).....	32
図 6-14 thttpdの再起動.....	32
図 6-15 CGIアプリケーションの実行.....	33
図 7-1 デバイスドライバの種類.....	34
図 7-2 insmod.....	35
図 7-3 rmmod.....	35
図 7-4 smsg.c.....	37
図 7-5 サンプルドライバモジュールのMakefile.....	38
図 7-6 変更したCGIプログラム (cgi_view2.c).....	39
図 7-7 make の実行.....	39
図 7-8 モジュールのロードとmknod.....	40
図 7-9 CGIアプリケーションの実行 (ドライバ編).....	40
図 8-1 Customize Kernel Settingsを選択.....	43
図 8-2 Device Driversを選択.....	43
図 8-3 Character devicesを選択.....	44
図 8-4 ドライバの追加.....	44
図 8-5 フラッシュメモリの書き換え.....	45
図 8-6 単色LEDのビットマップ.....	46
図 8-7 silledドライバの使用例 1.....	47
図 8-8 silledドライバの使用例 2.....	47
図 8-9 silledドライバの使用例 3.....	47
図 8-10 silledドライバの使用例 4.....	47
図 8-11 silled3 ドライバの使用例 1.....	47
図 8-12 silled3 ドライバの使用例 2.....	48
図 8-13 単色LED操作サンプルプログラム用Makefile.....	48
図 8-14 単色LED操作サンプルプログラム.....	49
図 8-15 単色LED操作サンプルプログラムのmake.....	49
図 8-16 単色LED操作サンプルプログラムの実行.....	50
図 8-17 7 セグメントLEDのセグメント.....	51
図 8-18 セグメントのビットマップ (7 セグメントLED).....	52
図 8-19 7 セグメントLEDのビットマップ.....	52
図 8-20 sil7seg ドライバの使用例 1.....	53
図 8-21 sil7seg ドライバの使用例 2.....	53
図 8-22 sil7seg ドライバの使用例 3.....	53
図 8-23 sil7seg3 ドライバの使用例.....	53
図 8-24 7 セグメントLED操作サンプルプログラム用Makefile.....	54
図 8-25 7 セグメントLED操作サンプルプログラム.....	55
図 8-26 7 セグメントLED操作サンプルプログラムのmake.....	55
図 8-27 7 セグメントLED操作サンプルプログラムの実行.....	55

1. 作業の前に

この章では、SUZAKU スターターキットに電源を入れる前に、必ず行う作業について説明します。最初に必要な物の確認を行ない、次に最低限必要なソフトウェアの準備を行ないます。最後に SUZAKU スターターキットの各部名称について説明します。

1.1. ハードウェアの準備

1.1.1. SUZAKU スターターキットの内容物確認

まず、はじめに SUZAKU スターターキットの内容物を確認してください。



図 1-1 SUZAKU スターターキット内容物

1.1.2. 作業用 PC の準備

本書にそってSUZAKU スターターキットをご使用になる場合は、以下の条件を満たす PC を一台準備してください。

OS Windows XPもしくはLinux¹が動作すること
管理者(Administrator、root)権限で操作できること

CPU 1GHz クラス以上のもの推奨

メモリ 1GB 以上

シリアル通信ポート シリアル通信ポートが一つ使用可能であること
または USB-シリアルケーブルによるシリアル接続が可能であること

ネットワーク 有線 LAN ポート(10BASE-T/100BASE-TX)によるイーサネット接続が可能であること

ハードディスクドライブ 特定のドライブに 10GB 程度以上の空き容量があること

1.1.3. 接続

内容物をすべて確認し、作業用PCの準備が整いましたら 図 1-2を参考に、シリアルクロスケーブル、電源 (ACアダプタ)、そしてLANケーブルをSUZAKUに接続してください。

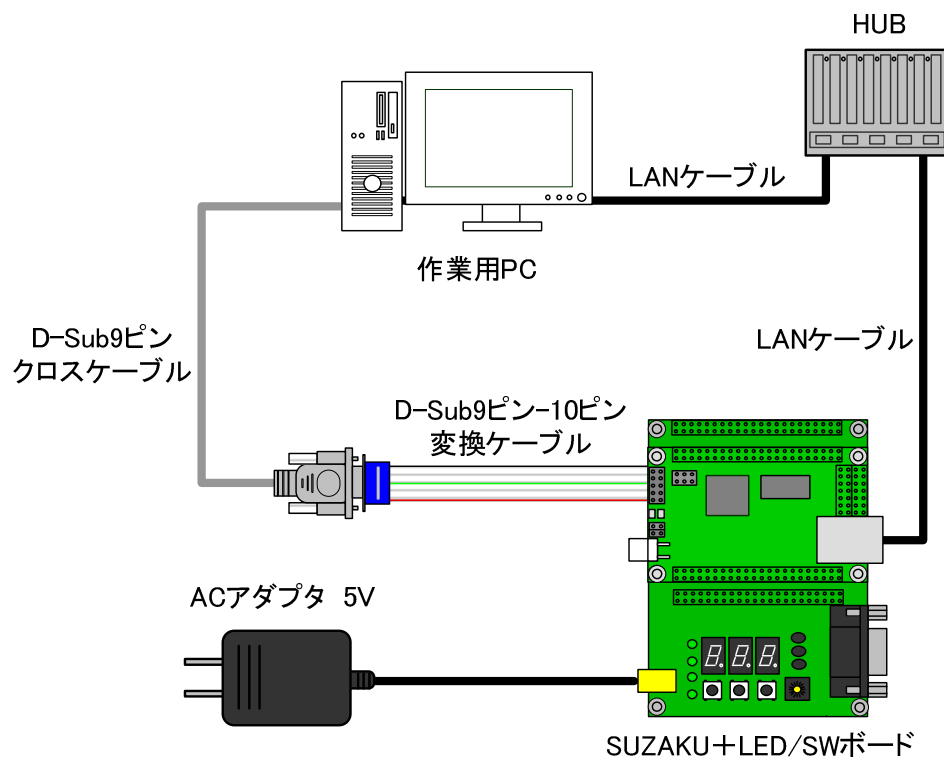


図 1-2 SUZAKU スターターキット接続図

¹ 本書では、Debian GNU/Linux を使用します。

1.2. ソフトウェアの準備

SUZAKU は、シリアルポートをコンソールとして使用します。SUZAKU のコンソールから出力される情報を読み取ったり、SUZAKU のコンソールに情報を送ったりするには、シリアル通信のソフトウェアが必要です。

下記手順に従って、シリアル通信ソフトウェアをインストールしてください。なお、本書では、Windows 用として Tera Term Pro を、Linux 用として mi ni com を利用することとします。この他にもシリアル通信ソフトウェアは存在します。すでに使い慣れたソフトウェアをお持ちの方は、そちらをお使いいただいても構いません。

1.2.1. シリアル通信ソフトウェアのインストール

1) Windows の場合

Tera Term Pro を作業用 PC にインストールします。この手順は、管理者 (Administrator) 権限を持つユーザで行ってください。

Tera Term Pro インストーラの実行

setup.exe を実行します。

言語の選択

Language リストから「Japanese」を選択して、「Continue」ボタンを押下します。

確認ダイアログ

確認ダイアログが表示されますので、「Continue」ボタンを押下します。

キーボードの選択

キーボードを選択します。通常は、「IBM PC/AT (DOS/V)キーボード」を選択します。選択が完了したら、「Continue」ボタンを押下します。

インストール先の指定

インストール先を指定するダイアログが表示されます。C ドライブに十分な空き容量がある場合、デフォルトのままでも構いません。他のドライブにインストールする場合などは、任意のフォルダを指定してください。フォルダ指定が完了したら、「Continue」ボタンを押下します。すぐにインストールが開始されます。

インストール完了

数秒程度でインストールが完了し、Setup 完了ダイアログが表示されます。「OK」を押してインストール作業を完了します。

2) Linux の場合

mi ni com をインストールします。必ず root 権限で行なってください。mi ni com のパッケージファイルは付属 CD に用意されています。

```
[PC ~]# dpkg -i mi ni com_2.1-4.woody.1_i386.deb
```

図 1-3 minicom のインストール

1.2.2. シリアル通信ソフトウェアのアンインストール

1) Windows の場合

開発作業終了後、Tera Term Pro をアンインストールする場合、Windows のコントローラパネルにある「プログラムの追加と削除」からアンインストールしてください。

2) Linux の場合

開発作業終了後、mi ni com をアンインストールする場合、mi ni com のパッケージを削除してください。

```
[PC ~]# dpkg -r mi ni com
```

図 1-4 minicom のアンインストール

1.2.3. シリアル通信ソフトウェアの設定

SUZAKU のシリアルポート 1(CON1)と作業用 PC をシリアルケーブルで接続し、シリアル通信ソフトウェアを起動します。次のように通信設定を行なってください。

表 1-1 シリアル通信設定

項目	設定
転送レート	115,200bps
データ長	8bit
ストップビット	1bit
パリティ	なし
フロー制御	なし

1) Windows の場合

Tera Term Pro を起動し、Setup メニューから「Serial port...」を選択し、通信設定を行います。

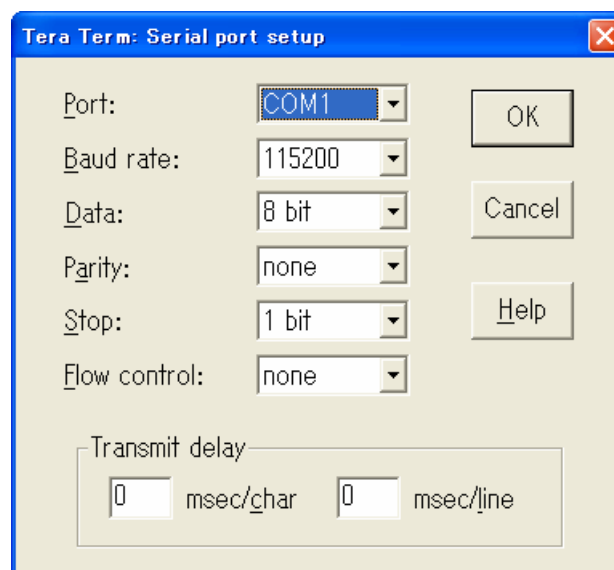


図 1-5 シリアル通信設定(Tera Term Pro)

2) Linux の場合

mini com に -s オプションを付けて起動します。-s を指定することで、設定画面に移行します。シリアルポートの通信設定を行ってください。

```
[PC ~]$ mini com -s
```

図 1-6 minicom の起動(-s)



図 1-7 minicom の起動画面(-s)

カーソルを「シリアルポート」にあわせ、Enter キーを押下します。

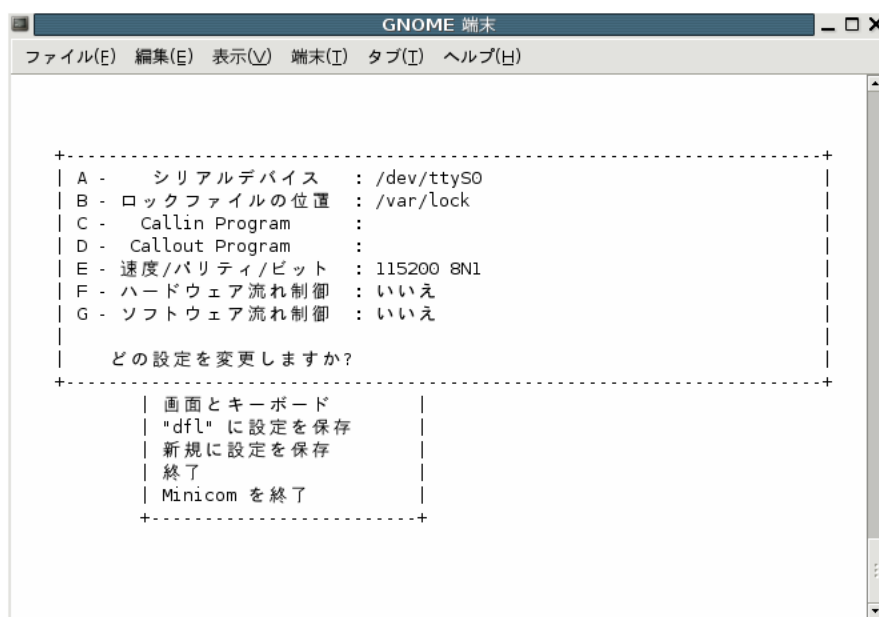


図 1-8 シリアル通信設定(minicom)

「シリアルデバイス」、「速度/パリティ/ビット」、「ハードウェア流れ制御」および「ソフトウェア流れ制御」を表 1-1のように設定してください。設定する際は、各項目の左端にあるアルファベットをキー入力して行います。設定の変更が完了したら、Escキーを入力しメイン設定画面に戻ります。

設定内容をデフォルトとして保存しておく次回以降この設定作業を省略することができます。「df1」に設定を保存」にカーソルをあわせ、Enter キーを押下します。



図 1-9 シリアル通信設定の保存(minicom)

「終了」を選択し、Enter キーを押します。



TIPS

mi ni com の初期設定では、起動時にモデムの初期化を行うようになっていることが多いようです。設定で初期化用の AT コマンドを外すか、mi ni com に -o オプションを付けて起動することでモデム初期化コマンドを省略することができます。

また、使用するシリアルポートの読み込みと書き込み権限が無い場合、mi ni com の起動に失敗します。使用するシリアルポートの権限を確認してください。詳しくは mi ni com のマニュアルまたはご使用の OS のマニュアルをご覧ください。

1.3. 各部の名称

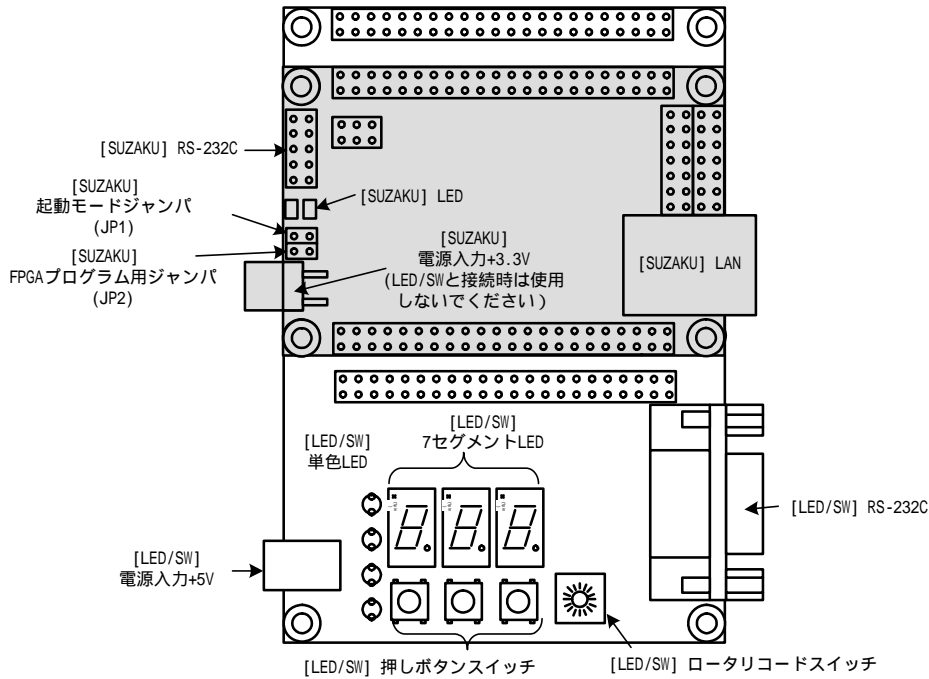


図 1-10 各種インターフェースの配置

1.3.1. ジャンパ

SUZAKU ではジャンパの設定を変えることで、起動時の動作を変更することができます。以下の表にジャンパの設定とその動作について示します。

表 1-2 ジャンパの設定と起動時の動作

JP1	JP2	起動時の動作	起動モード
オープン	オープン	Linux カーネルを起動	オートブートモード
ショート	オープン	ファーストステージブートローダーを起動	ブートローダーモード
-	ショート	FPGAコンフィギュレーション ²	-

 **TIPS**

ジャンパのオープン、ショートとは以下の状態を意味します。

- ・オープン : ジャンパピンにジャンパソケットを挿さない状態
- ・ショート : ジャンパピンにジャンパソケットを挿した状態

²詳しくは、『SUZAKU スターターキットガイド (FPGA 開発編)』を参照してください。

1.4. まとめ

この章では、SUZAKU スターターキットに電源を入れる前に行なう作業について説明しました。まず、ハードウェアの準備として、作業用 PC の準備および接続方法を示しました。次に、ソフトウェアの準備として、シリアル通信ソフトウェアのインストールと通信設定について説明しました。最後に、SUZAKU ボードのジャンパについて解説しました。いずれも、SUZAKU での開発には欠かせない作業です。次章へ進む前に理解し作業しておいてください。

2. 電源を入れてみよう

この章では、SUZAKU の電源を投入し実際に動かしてみます。SUZAKU の起動や終了など基本的な使用方法について説明します。

2.1. 起動

起動モードジャンパ (JP1) と FPGA プログラム用ジャンパ (JP2) がオープンになっていることを確認して、電源を入れてください。SUZAKU スターターキットには電源ボタンのようなものはありませんので、AC アダプタを差し込むことで電源が入ります。

SUZAKU が正常に起動した場合、シリアル通信ソフトウェアに 図 2-1 のようなログが出力されます。これは Linux の起動ログです (SUZAKU-V スターターキット SZ410-SIL, Linux ディストリビューション: atmark-dist-20071005, Linux カーネル: linux-2.6.18-at2)

```
Copying kernel.....done.
Linux version 2.6.18-at2 (build@atde) (gcc version 4.1.2 20061115 (prerelease) (Debian 4.1.1-21)) #1
Fri Oct 5 22:40:32 JST 2007
Atmark Techno SUZAKU-V SZ410
On node 0 total pages: 16384
  DMA zone: 16384 pages, LIFO batch: 3
Built 1 zonelists. Total pages: 16384
Kernel command line:
Xilinx INTC #0 at 0xF0FF3000 mapped to 0xFDFD000
PID hash table entries: 512 (order: 9, 2048 bytes)
Console: Xilinx OPB UART Lite
Dentry cache hash table entries: 8192 (order: 3, 32768 bytes)
Inode-cache hash table entries: 4096 (order: 2, 16384 bytes)
Memory: 60604k available (1636k kernel code, 2580k data, 80k init, 0k highmem)
Calibrating delay loop... 349.18 BogoMIPS (lpj=698368)
Mount-cache hash table entries: 512
NET: Registered protocol family 16
SCSI subsystem initialized
NET: Registered protocol family 2
IP route cache hash table entries: 512 (order: -1, 2048 bytes)
TCP established hash table entries: 2048 (order: 1, 8192 bytes)
TCP bind hash table entries: 1024 (order: 0, 4096 bytes)
TCP: Hash tables configured (established 2048 bind 1024)
TCP reno registered
io scheduler noop registered
io scheduler anticipatory registered
io scheduler deadline registered
io scheduler cfq registered (default)
sil7segc (1.0.1): 7seg-LED Driver of SUZAKU I/O Board -LED/SW- for CGI demo.
ttyS0 at MMIO 0xF0FF2000 (irq = 0) is a Xilinx OPB UART Lite
loop: loaded (max 8 devices)
XTemac: using FIFO direct interrupt driven mode.
XTemac: set MDIO divisor 17.
XTemac: PHY detected at address 31.
eth0: Xilinx TEMAC #0 at 0xF0E00000 mapped to 0xC5020000, irq=1
eth0: XTemac id 1.0f, block id 5, type 8
Uniform Multi-Platform E-IDE driver Revision: 7.00alpha2
ide: Assuming 50MHz system bus speed for PIO modes; override with idebus=xx
Suzaku MTD mappings:
  Flash 0x800000 at 0xf0000000
flash: Found an alies 0x800000 for the chip at 0x0, ST M25P64 device detect.
Creating 7 MTD partitions on "flash":
0x00000000-0x00800000 : "Flash/All"
0x00000000-0x00100000 : "Flash/FPGA"
0x00100000-0x00120000 : "Flash/Bootloader"
0x007f0000-0x00800000 : "Flash/Config"
0x00120000-0x007f0000 : "Flash/Image"
0x00120000-0x00420000 : "Flash/Kernel"
0x00420000-0x007f0000 : "Flash/User"
FLASH partition type: spi
Attached ROMFS: RAM probe address=0xc0223584 size=0x20e000
```

```

Attached ROMFS: set ROMfs to be root filesystem
TCP bic registered
NET: Registered protocol family 1
NET: Registered protocol family 17
VFS: Mounted root (romfs filesystem) readonly.
Freeing unused kernel memory: 80k init
init started: BusyBox v1.00 (2007.10.05-13:41+0000) multi-call binary
Mounting proc:
Mounting var:
Populating /var:
Running local start scripts.
Mounting /etc/config:
Populating /etc/config:
flatfsd: Created 7 configuration files (815 bytes)
Setting hostname:
Setting up interface lo:
Starting DHCP client:
eth0: XEmac: Options: 0xb8f2
Starting inetd:
Starting thttpd:

SUZAKU-V. SZ410-SIL login:

```

図 2-1 起動ログ

2.2. ログイン

起動が終了すると、シリアル通信ソフトウェアにログインプロンプトが表示されます。初期設定のSUZAKU スターターキットでは、root ユーザのアカウントだけが準備されています。以下の図表を参考にログインしてください。

表 2-1 コンソールログイン時のユーザ名とパスワード

ユーザ名	パスワード	権限
root	root	特権ユーザ

ログインに成功するとプロンプト(#)が表示され、コマンド入力待ち状態になります。

```

SUZAKU-V. SZ410-SIL login: root
Password: パスワードは表示されません

BusyBox v1.00 (2007.10.01-14:16+0000) Build-in shell (msh)
Enter 'help' for a list of built-in commands.

#

```

図 2-2 ログイン

2.3. ログアウト

SUZAKU スターターキットからログアウトするには `exit` コマンドを使います。`exit` コマンドを入力すると再びログインプロンプトが表示されます。

```

[SUZAKU /]# exit

SUZAKU-V. SZ410-SIL login:

```

図 2-3 ログアウト

2.4. 終了

SUZAKU スターターキットには電源ボタンがありません。終了するには、電源を切断する必要があります。AC アダプタをコンセントから抜いて終了してください。

2.5. ネットワーク設定

初期状態の SUZAKU スターターキットは、DHCP を使用して IP アドレスを取得する設定になっています。

2.5.1. ネットワーク設定の確認

ネットワークの設定は `ifconfig` コマンドで確認することができます。詳しくは、`ifconfig` コマンドのマニュアルを参照してください。DHCP サーバから IP アドレスの取得に成功した場合は、以下のように結果が表示されます。赤枠の `inet addr` に続く数字列が IP アドレスを示しています。取得される IP アドレスは、DHCP サーバの設定によって異なります。

```
[SUZAKU /]# ifconfig
eth0  Link encap: Ethernet  HWaddr XX: XX: XX: XX: XX
      inet addr: 192.168.1.100  Bcast: 192.168.1.255  Mask: 255.255.255.0
      UP BROADCAST NOTRAILERS RUNNING MTU: 1500 Metric: 1
      RX packets: 4 errors: 0 dropped: 0 overruns: 0 frame: 0
      TX packets: 2 errors: 0 dropped: 0 overruns: 0 carrier: 0
      collisions: 0 txqueuelen: 1000
      RX bytes: 618 (618.0 B)  TX bytes: 650 (650.0 B)
      Interrupt: 1

lo    Link encap: Local Loopback
      inet addr: 127.0.0.1  Mask: 255.0.0.0
      UP LOOPBACK RUNNING MTU: 16436 Metric: 1
      RX packets: 0 errors: 0 dropped: 0 overruns: 0 frame: 0
      TX packets: 0 errors: 0 dropped: 0 overruns: 0 carrier: 0
      collisions: 0 txqueuelen: 0
      RX bytes: 0 (0.0 B)  TX bytes: 0 (0.0 B)
```

図 2-4 ifconfig 実行例

2.5.2. 固定 IP アドレスで使用する場合

ご利用の環境に DHCP サーバが存在しない場合は、起動時に IP アドレスの取得に失敗します。その際には、固定 IP アドレスを設定してください。固定 IP アドレスは、`ifconfig` コマンドで設定することができます。図 2-5 に、IP アドレスに `192.168.1.100` を設定する例を示します。設定終了後、`ifconfig` コマンドで正しく設定されているかを確認してください。

```
[SUZAKU /]# ifconfig eth0 192.168.1.100
```

図 2-5 IP アドレスの設定

なお、この方法による設定は、再起動すると無効となります。電源投入時から固定 IP アドレスを使用する方法については、参考文献 [1] を参照してください。

2.6. Web サーバ

thttpdという小さなHTTPサーバが起動しており、WebブラウザからSUZAKUをブラウズすることが出来ます。データディレクトリは「/home/httpd」です。URLは「http://(SUZAKUのIPアドレス)/」になります（例 http://192.168.1.100/）。



図 2-6 Web サーバ

2.7. telnet ログイン

次のユーザ名とパスワードで telnet ログインが可能です。

表 2-2 telnet ログイン時のユーザ名とパスワード

ユーザ名	パスワード
root	root

```
[PC ~]$ telnet 192.168.1.100
Trying 192.168.1.100...
Connected to 192.168.1.100.
Escape character is '^]'.
Login: root
Password: パスワードは表示されません

BusyBox v1.00 (2007.10.01-14:16+0000) Built-in shell (msh)
Enter 'help' for a list of built-in commands.

#
```

図 2-7 telnet ログイン

2.8. ファイル転送

FTPによるファイル転送が可能です。表 2-3に示すユーザとパスワードでログインしてください。rootユーザのホームディレクトリは「/」です。書き込みは、「/var/tmp」ディレクトリ以下だけ許可されています。ファイル転送（putコマンド）を実行する場合にはディレクトリを移動してから行ってください。

表 2-3 FTP のユーザ名とパスワード

ユーザ名	パスワード
root	root

図 2-8に、作業用PCからmessage.txtファイルをSUZAKU（IPアドレス：192.168.1.100）にFTP転送した例を示します。

```
[PC ~]$ cat message.txt
Have fun!
[PC ~]$ ftp 192.168.1.100
Connected to 192.168.1.100.
220 SUZAKU-V.SZ410-SIL FTP server (GNU inetutils 1.4.1) ready.
Name (192.168.1.100:atmark): root
331 Password required for root.
Password:
230 User root logged in.
Remote system type is UNIX.
Using binary mode to transfer files.
ftp> cd /var/tmp
250 CWD command successful.
ftp> put message.txt
local: message.txt remote: message.txt
200 PORT command successful.
150 Opening BINARY mode data connection for 'message.txt'.
226 transfer complete.
10 bytes sent in 0.00 secs (7.6 kB/s)
ftp> bye
221 Goodbyte.
[PC ~]$
```

図 2-8 ftp ファイル転送

2.9. まとめ

この章では、SUZAKUの電源を投入し実際に動かしてみました。SUZAKUの起動や終了など基本的な使用方法から、Webサーバ、telnet、ftpなどのネットワーク関連のアプリケーションが利用できることを確認しました。

3. 開発環境の構築

この章では、SUZAKU の開発に必要な環境を整えます。

最初に SUZAKU のソフトウェア開発に必須の Linux 環境を構築します。Linux 環境用に PC を用意できない方のために、Windows 上で仮想的に Linux 環境を構築することができる VMware を紹介します。次に、開発に必要なソフトウェアをインストールしていきます。コンパイラやライブラリ、さらにコンパイルしたアプリケーションやカーネルなどを SUZAKU に書き込むためのツールもインストールします。

3.1. Windows 上に Linux 環境を構築する

SUZAKU の開発ツールは、Linux 用として存在します。そのため、Windows をお使いの方は、Windows 上に Linux 環境を構築する必要があります。本書では、Windows 環境上に仮想的な Linux 環境を構築する方法として「VMware」を推奨します。

VMware を使用する方のために、開発に必要なソフトウェアがインストールされた状態の OS イメージ「ATDE (Atmark Techno Development Environment)」を提供しています。初めて開発される方や、すぐに開発に着手したい場合には、ATDE の利用をお勧めします。ATDE の使用方法については、参考文献 [3] をご覧ください。

3.2. クロス開発ツールのインストール

SUZAKU の開発するために必要なソフトウェアをインストールします。

SUZAKU では、クロス開発と呼ばれる開発手法を採用しています。クロス開発とは、ソフトウェアの開発をそのソフトウェアが動作するシステムとは異なるシステム上で開発することです。そこで、まず始めに、クロス開発を行なえるようにするためのクロス開発環境を構築します。

クロス開発ツールはパッケージと呼ばれるファイルとして用意されています。以下の説明に従い、作業用 PC にインストールしてください。インストール作業は必ず root 権限で行ってください。



TIPS

ATDE をご利用の方は、必要なツールはすでにインストールされています。

3.2.1. 必要なソフトウェアのインストール

以下の表にあるソフトウェアは、SUZAKU-V 開発に必要なソフトウェアです。必ずインストールしてください。

表 3-1 開発に必要なパッケージ一覧

パッケージ名	バージョン	説明
file	4.12-1 以降	Determines file type using "magic" numbers
genext2fs	1.3-7.1-cvs20050225	ext2 filesystem generator for embedded system
genromfs	0.5.1-3 以降	This is the mkfs equivalent for romfs filesystem
libncurses5-dev	5.4-4 以降	Developer's libraries and docs for ncurses
perl	5.8.4-8 以降	Larry Wall's Practical Extraction and Report Language
sed	4.1.2-8 以降	The GNU sed stream editor
zlib1g-dev	1.2.2-4 以降	compression library - development

インストール方法については、お使いのディストリビューションのマニュアルを参照してください。以下に、Debian GNU/Linux で採用されている apt (パッケージ管理ユーティリティ) による libncurses5-dev パッケージのインストール例を示します。

```
[PC ~]# apt-get install libncurses5-dev
```

図 3-1 apt-get によるパッケージのインストール例

3.2.2. ダウンローダ (Hermit) のインストール

作業用 PC に「ダウンローダ(Hermit)」をインストールします。ダウンローダは SUZAKU に搭載されたフラッシュメモリにソフトウェアを書き込む際に使用します。インストールするファイルは、付属 CD の suzaku/bootloader ディレクトリにあります。

1) Windows の場合

付属 CD より「Hermit-At WIN32 (hermit-at-win_YYYYMMDD.zip)」を任意のフォルダに展開します。YYYYMMDD の部分は年月日を示しています。

2) Linux の場合

付属 CD よりパッケージファイルを用意し、インストールします。必ず root 権限で行ってください。

```
[PC ~]# dpkg -i hermit-at_x.x.x_i386.deb
```

図 3-2 Hermit のインストール

3.2.3. SUZAKU-V クロス開発パッケージのインストール

クロス開発環境パッケージは、複数のファイルで構成されています。ファイルは、付属 CD の suzaku/cross-dev/powerpc ディレクトリにあります。ここでは、Debian GNU/Linux 用パッケージを利用しますので、さらに deb ディレクトリの下にあるパッケージファイルを全てインストールしてください。

表 3-2 SUZAKU-V 用クロス開発環境パッケージ一覧

パッケージ名	バージョン	説明
atde-essential-powerpc	6	Atmark Techno Development Environment for POWERPC
binutils-powerpc-linux-gnu	2.17-3	The GNU Binary utilities
cpp-4.1-powerpc-linux-gnu	4.1.1-21	The GNU C preprocessor
g++-4.1-powerpc-linux-gnu	4.1.1-21	The GNU C++ compiler
gcc-4.1-powerpc-linux-gnu-base	4.1.1-21	The GNU Compiler Collection (base package)
gcc-4.1-powerpc-linux-gnu	4.1.1-21	The GNU C compiler
libc6-dev-powerpc-cross	2.3.6.ds1-13etch2	GNU C Library: Development Libraries and Header Files
libc6-powerpc-cross	2.3.6.ds1-13etch2	GNU C Library: Shared libraries
libgcc1-powerpc-cross	4.1.1-21	GCC support library
libssp0-powerpc-cross	4.1.1-21	GCC stack smashing protection l

libstdc++6-4.1-dev-powerpc-cross	4.1.1-21	The GNU Standard C++ Library v3 (development files)
libstdc++6-powerpc-cross	4.1.1-21	The GNU Standard C++ Library v3
linux-kernel-headers-powerpc-cross	2.6.18-7	Linux Kernel Headers for development

クロス開発用パッケージのインストール例を図 3-3に示します。

```
[PC ~]# dpkg -i binutils-powerpc-linux_2.17-3_i386.deb
```

図 3-3 クロス開発用パッケージ(SUZAKU-V)のインストール

インストール時に依存関係でエラーになる場合は、以下のように複数のパッケージを同時に指定してください。ワイルドカードによる指定も可能です。

```
[PC ~]# dpkg -i xxx.deb yyy.deb zzz.deb  
[PC ~]# dpkg -i *.deb
```

図 3-4 複数パッケージのインストール

3.3. まとめ

この章では、SUZAKU用のソフトウェアを開発するための環境を整えました。まず始めに、Windowsが動作している作業用PCをお使いの方向けに、Windows上にLinux環境を構築する方法として、VMwareを紹介しました。次に、クロス開発パッケージのインストール方法について説明しました。

4. Linux ディストリビューション

この章では、Linux を構築する上で必要不可欠な Linux ディストリビューション (以下、ディストリビューションと略記) について説明します。ディストリビューションとは、Linux カーネルとデバイスドライバ、ライブラリおよびアプリケーションをまとめたものです。現在、Debian GNU/Linux、Fedora Core など、数多くのディストリビューションが存在しています。

SUZAKU では、数あるディストリビューションの中から、uClinux-dist と呼ばれるディストリビューションをベースに独自の変更を施した atmark-dist を利用します。以降では、この atmark-dist を使って、SUZAKU ヘダウンドownloadするためのイメージファイルを作成する手順を解説します。



注意

作業ミスにより誤って作業用 PC 自体の OS を破壊しないために、すべての作業は一般ユーザで行なってください。root ユーザでの作業は絶対に行なわないでください。

4.1. atmark-dist について

SUZAKU では、uClinux.org が配布する uClinux 向けディストリビューションである uClinux-dist をベースに、株式会社アットマークテクノ製品に対応させた atmark-dist を採用しています。uClinux とは、MMU (Memory Management Unit) を持たないマイクロコンピュータ向けに Linux から派生した OS です。現在では、MMU を搭載したプロセッサも対応しており、uClinux 専用というわけではありません。uClinux-dist には、Linux カーネルはもちろん、ライブラリやアプリケーションがソースコードレベルで含まれています。

atmark-dist では、atmark-dist-YYYYMMDD.tar.gz というファイル名のソースコードアーカイブ形式で配布しています (YYYYMMDD は年月日を示します)。なお、uClinux-dist とは違い Linux カーネル部分を抜き出して、linux-2.6.#-#-at#.tar.gz という別ファイルで配布しています (2.6.#-#-at# はバージョンを示します)。これらのファイルは、付属 CD の suzaku/dist ディレクトリに格納されています。

それでは、ディストリビューションと Linux カーネルファイルを任意のディレクトリに展開しましょう。ここでは、ユーザのホームディレクトリ (~/) に展開することにします。

```
[PC ~/]$ tar xzf atmark-dist-YYYYMMDD.tar.gz
[PC ~/]$ tar xzf linux-2.6.#-#-at#.tar.gz
```

図 4-1 ソースコードアーカイブの展開

次に、展開した Linux カーネルディレクトリを atmark-dist から参照できるように、シンボリックリンクを作成します。

```
[PC ~/]$ cd atmark-dist-YYYYMMDD
[PC ~/atmark-dist-YYYYMMDD]$ ln -s ../linux-2.6.#-#-at# linux-2.6.x
```

図 4-2 カーネルディレクトリのシンボリックリンク作成



注意

カーネルディレクトリのシンボリックリンクを作成する際、linux-2.6.x の「x」は、そのまま「x (エックス)」と指定してください。任意の数字等を記述する意味ではありません。

4.2. atmark-dist コンフィギュレーション

ディストリビューションは多数の製品で使えるように構成されているため、どの製品用にコンパイルするのかが設定する必要があります。この設定作業をコンフィギュレーションと呼びます。コンフィギュレーションは、ディストリビューションを展開したディレクトリ直下で、`make menuconfig` とコマンドを入力して行ないます。

```
[PC ~]$ cd atmark-dist-YYYYMMDD
[PC ~/atmark-dist-YYYYMMDD]$ make menuconfig
```

図 4-3 メニュー画面の表示

図 4-4が表示されない場合は、もう一度「3.2. クロス開発ツールのインストール」を確認してください。



図 4-4 make menuconfig 実行直後の画面

4.2.1. メニュー画面の基本的な操作

メニュー画面の基本的な操作について説明します。

- カーソルキーでメニュー内の移動を行います。
- Enter キーを押して、サブメニューを選択できます。サブメニューは「--->」で表示されます。
- 括弧「()」で表示されている部分は、リストから選択する部分です。Enter キーでリスト画面に移動し、上下のカーソルキーで選択対象に移動し、Enter キーで選択します。
- かぎ括弧「[]」は、有効無効の選択を表します。選択されると「*」がかぎ括弧内に表示されます。

すべての設定が完了後、メインメニューで< Exit >を選択します。設定を保存するか尋ねられるので、< Yes >を選択して保存します。画面上に設定変更のログが表示され、コマンドプロンプトに戻ります。

4.2.2. デフォルト設定

それではメニューを使ってSUZAKUスターキットのデフォルト設定にしてみましょう。

メニュー画面は、図 4-4にあるように、「Main Menu」から始まります。画面に表示されているとおり、ここでは「Vendor/Product Selection」と「Kernel/Library/Defaults Selection」が選択できます。

まず始めに、ベンダー名と製品名の選択を行ないます。「Vendor/Product Selection」をマーク状態にしてEnterキーを押してください。「Vendor/Product Selection」画面へ移動します。ベンダー名の選択は、「(SnapGear) vendor」をマーク状態にしてEnterキーを押し、ベンダー名の選択画面に移動します。Vendorには、「AtmarkTechno」を選択してください(図 4-5参照)。製品名には、「SUZAKU-V.SZ410-SIL」を選択します(SZ310をお使いの方は、「SUZAKU-V.SZ310-SIL」を選択します)。完了したら、<Exit>を選択して「Vendor/Product Selection」を抜けます。

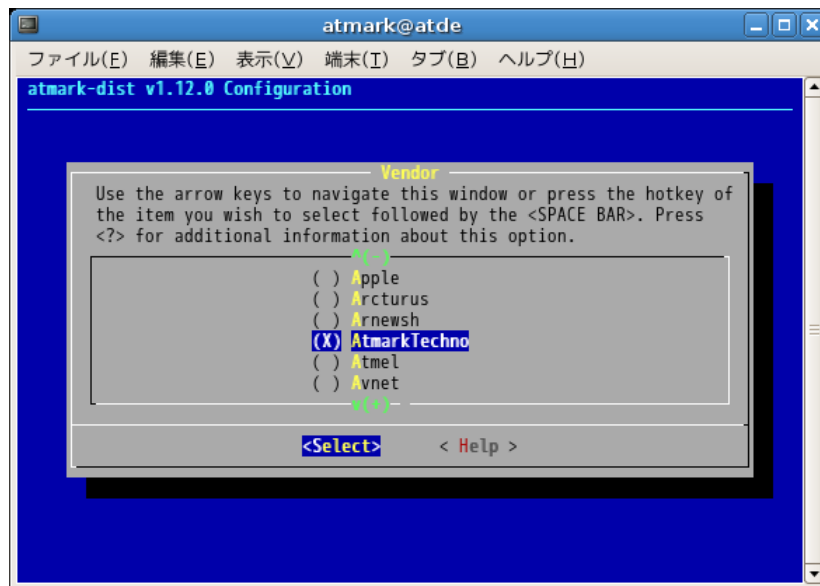


図 4-5 Vendor に AtmarkTechno を選択

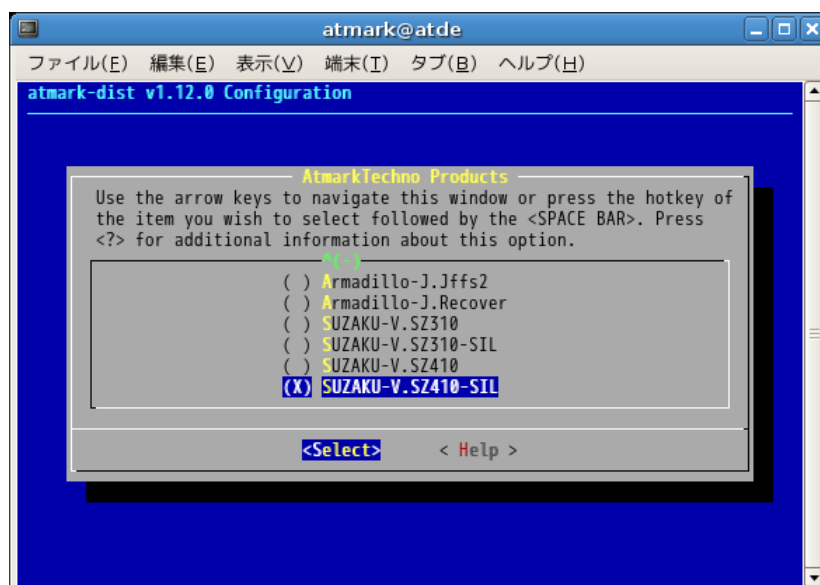


図 4-6 Product に SUZAKU-S.SZ410-SIL を選択

次に、「Kernel /Library/Defaults Selection」を選択し、Enter キーを押下して、カーネル/ライブラリ/デフォルト選択画面に移ります。

Kernel は自動的に選択(「---」)されています。Cross-dev は、default のままでよろしいです。「Libc Version」は、None を選択します。異なった Libc の名前が表示されているときは、Enter キーを押して None を選択してください。その下の 4 つの項目については、「Default all settings (lose changes)」のみを選択した状態にします。



図 4-7 Default all settings を選択

完了したら < Exit > を選択し、「Kernel /Library/Default Selection」を抜けます。図 4-4に戻ったら、< Exit > を選択してコンフィギュレーションを終了します。その際に、変更したコンフィギュレーションを保存するかどうか尋ねられるので、< Yes > を選択します。

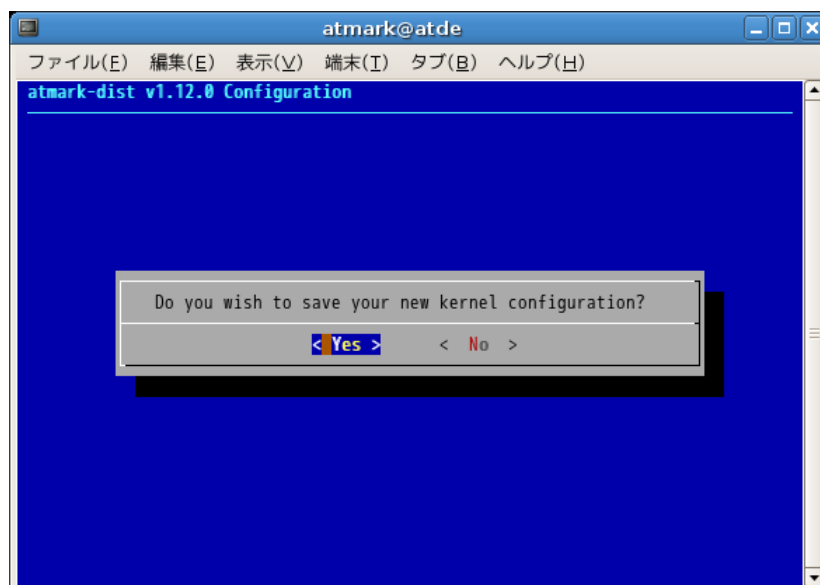


図 4-8 カーネルコンフィギュレーションを保存

質問事項が終わるとソースコードの設定が自動的に行われます。すべての設定が終わるとプロンプトに戻ります。

4.3. ビルド

コンフィギュレーションが完了したら、次は、ビルドと呼ばれる作業に移ります。ビルドとは、ディストリビューションに含まれるソースコードをコンパイルし、必要なライブラリをリンクし、SUZAKU にダウンロードするためのファイル（フラッシュメモリのイメージファイル）を生成することを指します。

それでは、ビルドするために以下のコマンドを入力してください³。

```
[PC ~/atmark-dist-YYYYMMDD]$ make
```

図 4-9 ビルド

ディストリビューションのバージョンによっては、コンパイルの途中で一時停止し、未設定項目の問合せが表示される場合があります。通常はデフォルト設定のままで問題ありません。そのような場合はそのまま Enter キーを入力して進めてください。全ての作業が終了すると、images ディレクトリにイメージファイル (image.bin) が作成されます。

```
[PC ~/atmark-dist-YYYYMMDD]$ cd images
[PC ~/atmark-dist-YYYYMMDD/images]$ ls
image.bin image.elf linux.bin romfs.img
[PC ~/atmark-dist-YYYYMMDD/images]$
```

図 4-10 image.bin

4.4. まとめ

この章では、SUZAKU で Linux を動作させるために必要な、atmark-dist という Linux ディストリビューションについて説明しました。そして、atmark-dist におけるコンフィギュレーションおよびビルドの手順を示し、SUZAKU スターターキット用のフラッシュメモリに書き込むイメージファイルを実際に生成しました。

ここでは、make コマンドに menuconfig というターゲットを指定したコンフィギュレーションを紹介しましたが、他にも config や xconfig といったターゲットによるコンフィギュレーション方法もあります（参考文献 [2] 参照）。

³ビルドが完了するには、使用している PC の性能によって数分から数十分程度の時間がかかります。

5. SUZAKU へのダウンロード

SUZAKU の機能を変更するには、オンボードフラッシュメモリの内容を書き換える必要があります。この章では、SUZAKU のフラッシュメモリの書き換え方法について、Hermit と呼ばれるツールを用いた方法を紹介します。なお、作業用 PC から SUZAKU にデータを転送することから、フラッシュメモリを書き換えることをダウンロードと言います。

5.1. フラッシュメモリを書き換える

それでは、「4.3. ビルド」で作成したイメージファイルでフラッシュメモリを書き換えてみましょう。



注意

何らかの原因により「書き換えイメージの転送」に失敗した場合、SUZAKU が正常に起動しなくなる場合があります。書き換えの最中には次の点に注意してください。

- SUZAKU の電源を切らない。
- SUZAKU と開発用 PC を接続しているシリアルケーブルを外さない。



TIPS

SUZAKU では、フラッシュメモリの書き換え方法として、Hermit による方法の他に、

- netflash による書き換え
 - モトローラ S レコード形式による書き換え
- の 2 通りの方法が用意されています。詳しくは、参考文献 [1] を参照ください。

まず、SUZAKU をブートローダーモードで起動します。SUZAKU のジャンパピンを以下のように設定し、SUZAKU の電源を投入します（「1.3.1. ジャンパ」参照）。

- JP1 : ショート
- JP2 : オープン

```
Please choose one of the following and hit enter.  
a: activate second stage bootloader (default)  
s: download a s-record file  
t: busy loop type slot-machine
```

図 5-1 BBoot メニュー画面(スターターキット版)

ジャンパピンが正しく設定されていると、シリアル通信ソフトウェアの画面に図 5-1 が表示されます。ここで Enter キーまたは a キーを押下してください。ブートローダーである Hermit の起動画面へ移ります（図 5-2）。

```
Hermit-At v1.1.11 (suzaku/powerpc) compiled at 17:19:46, Oct 1 2007  
hermit>
```

図 5-2 Hermit 起動画面

次に、イメージファイルをダウンロードします。以降の手順は、作業用 PC の OS によって異なります。書き換え終了後、JP1、JP2 をオープンに設定して SUZAKU を再起動すると、新たに書き込んだイメージで起動します。

**注意**

シリアル通信ソフトウェアがシリアルポートを使用している状態では、Hermit がシリアルポートを使用できないためダウンロードに失敗します。必ずシリアル通信ソフトウェアを終了（シリアルポートを使用できる状態）してから Hermit を実行してください。

5.1.1. Windows の場合

「3.2.2. ダウンローダ (Hermit) のインストール」にてファイルを展開したフォルダにある、「Hermit-At WIN32 (hermit.exe)」を起動します。

「Download」ボタンをクリックすると Download 画面が表示されます。

"Serial Port" には、SUZAKU と接続しているシリアルポートを設定してください。

"Image" には、書き込むイメージファイルを指定します。ファイルダイアログによる指定も可能です。

"Region" には、書き込むリージョンまたはアドレスを指定します。ここでは「image」を選択します。

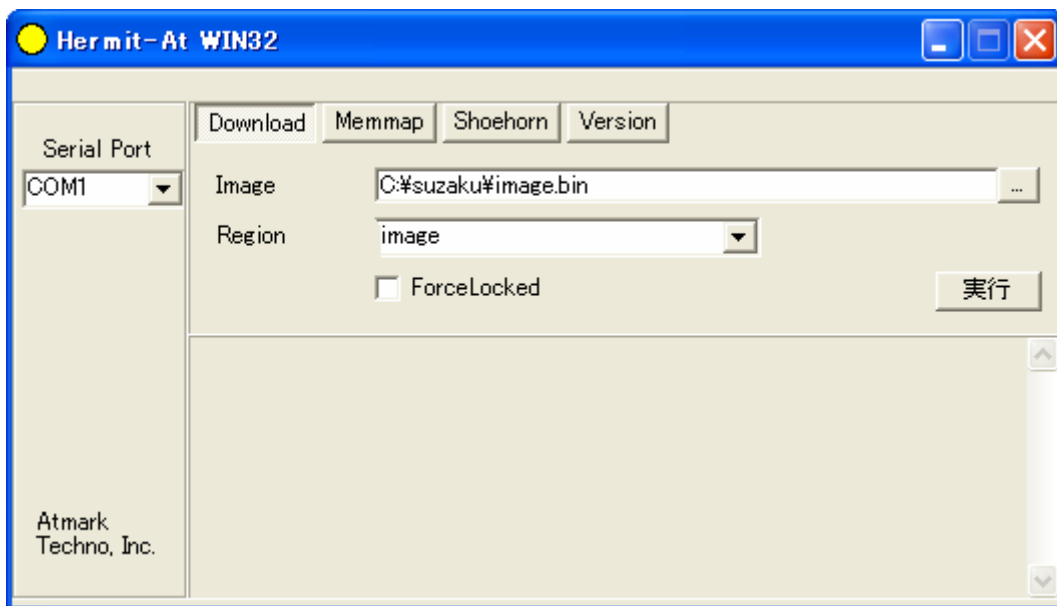


図 5-3 Download 画面

「実行」ボタンをクリックすると、フラッシュメモリへの Download が開始されます。Download 中は、進捗状況が図 5-4 のように表示されます。ダイアログは、Download が終了すると自動的に閉じ、図 5-5 のような Download 終了画面が表示されます。

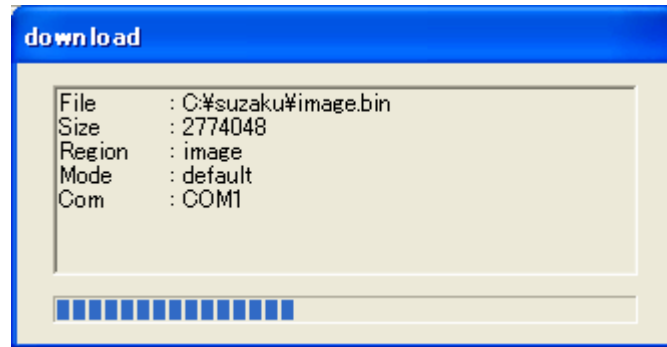


図 5-4 Download 進捗ダイアログ

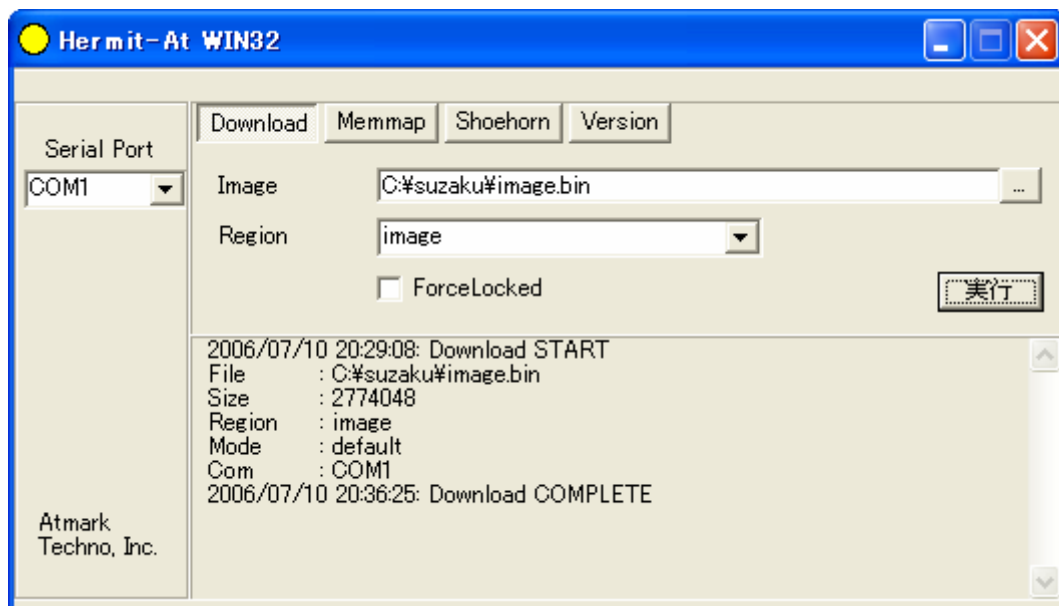


図 5-5 Download 終了画面

**TIPS**

FPGA およびブートローダー領域を書き換える（「Region」に「fpga」または「bootloader」を指定する）際は、「ForceLocked」をチェックする必要があります。これを選択しない場合、警告が表示されブートローダー領域への書き込みは実行されません。

5.1.2. Linux の場合

Linux が動作する作業用 PC でターミナルを起動し、イメージファイルとリージョンを指定して hermit コマンドを実行します。-i オプションでファイル名を、-r オプションでリージョン名を指定します。

```
[PC ~/atmark-dist-YYYYMMDD/images/]$ hermit download -i image.bin -r image
```

図 5-6 hermit コマンドの実行

作業用 PC で使用するシリアルポートが ttyS0 以外の場合、オプション「--port “ポート名”」を追加してください。



TIPS

FPGA およびブートローダー領域を書き換える (-r オプションに fpga および bootl oader を指定する) 際は、--force-locked を追加する必要があります。これを指定しない場合、警告が表示されブートローダー領域への書き込みは実行されません。

5.2. まとめ

この章では、オンボードフラッシュメモリの書き換え方法を紹介しました。そして、実際に Hermit と呼ばれるツールを使い、フラッシュメモリの書き換えも行ないました。

SUZAKUには、ここで紹介したHermitによる方法以外にも、フラッシュメモリを書き換える方法が用意されています。詳しくは、参考文献 [1]を参照してください。

6. アプリケーション開発

前章までで、SUZAKU のソフトウェア開発を行なう基本準備がすべて整いました。この章からは、実際に C 言語を使ってソフトウェアを作成します。サンプルアプリケーションを作成するために必要なソースコードは、すべて掲載されていますので、手順通り作業を進めるだけで実際にアプリケーションを SUZAKU 上で動かすことができます。

本書ではサンプルアプリケーションの題材として、C 言語の教本に必ずと言ってよいほど掲載されている Hello World 出力プログラムと、ネットワークを使用した CGI アプリケーションを取り上げます。

6.1. Hello World

まず、最初のサンプルアプリケーションは、“Hello World”と出力する hello プログラムです。C 言語を学ばれた方ならば、1 度は試したことがあるかと思います。これを例に SUZAKU のアプリケーション開発の手順を説明します。

ここでは、「Out of Tree コンパイル」による方法を説明します。Out of Tree コンパイルとは、atmark-dist ディレクトリ構造を木 (Tree) に見たて、アプリケーションをこのディレクトリの外でコンパイルする方法です。つまり、アプリケーションのソースコードは、atmark-dist ディレクトリの外に存在した状態になります。この方法では、atmark-dist に変更を加えることなく、手軽に開発を行うことができるのが特長です。また、atmark-dist のビルドシステムを使うため、複雑な Makefile を書く必要もありません。

6.1.1. コーディングとコンパイル

それでは、実際にアプリケーションプログラムを C 言語で作成してみましょう。SUZAKU での Linux 開発環境には、特定のエディタは存在しません。vi や emacs など普段使い慣れたエディタをお使いください。

ここでは、ホームディレクトリ (~/) に hello というディレクトリを作成し、その下で開発作業をすることにします。以下の hello.c (図 6-1) と Makefile (図 6-2) を用意してください。Makefile 中の部分は、「4. Linux ディストリビューション」で作業した atmark-dist ディレクトリを指定してください。

```
#include <stdio.h>

int main(int argc, char *argv[])
{
    printf("Hello World\n");
    return 0;
}
```

図 6-1 hello.c

用意ができたなら、hello.c をコンパイルし、実行ファイル hello を作成しましょう (図 6-3)。コンパイルエラーが出た場合は、エラーメッセージを参考に、hello.c および Makefile に間違いがないかを再確認してください。

```

i f n d e f R O O T D I R
R O O T D I R = / h o m e / a t m a r k / a t m a r k - d i s t      ---
e n d i f
P A T H      := $(PATH):$(ROOTDIR)/tools

U C L I N U X _ B U I L D _ U S E R = 1
i n c l u d e $(ROOTDIR)/.config
L I B C D I R = $(CONFIG_LIBCDIR)
i n c l u d e $(ROOTDIR)/config.arch

E X E C = h e l l o      ---
O B J S = h e l l o . o      ---

a l l : $(EXEC)

$(EXEC): $(OBJ)
      $(CC) $(LDFLAGS) -o $@ $(OBJ) $(LDLIBS)

c l e a n :
      -r m -f $(EXEC) *.e l f *.g d b *.o

%.o: %.c
      $(CC) -c $(CFLAGS) -o $@ $<

```

atmark-dist を展開したディレクトリを指定します。
 生成される実行ファイル名を指定します。
 生成される実行ファイルが依存するオブジェクトファイルを指定します。

図 6-2 Makefile (hello)

```

[PC ~/hello]$ make
:
(コンパイルメッセージ等)
:
[PC ~/hello]$ ls hello*
hello hello.c hello.o

```

図 6-3 make の実行 (hello)

6.1.2. 実行

作成したアプリケーションを SUZAKU 上で実行するには、イメージファイルを作成し SUZAKU 上のフラッシュメモリを書き換える必要があります。この方法は、SUZAKU の電源を切ったあとも変更が有効になりますが、書き換えに時間がかかるためアプリケーションの開発初期やデバッグ時には不向きです。そのため、ここではアプリケーションの実行ファイルを、ftp コマンドを用いて SUZAKU ボードに転送し、実行する方法を説明します。

作成した実行ファイル hello を SUZAKU に FTP 転送します。FTP 転送の際には、SUZAKU ボードの IP アドレスが必要です。IP アドレスの確認は、「2.5.1. ネットワーク設定の確認」を参照してください。ここでは、SUZAKU の IP アドレスが 192.168.1.100 の場合を図 6-4 に示します。

```
[PC ~/hello]$ ftp 192.168.1.100
Connected to 192.168.1.100.
220 SUZAKU-V.SZ410-SIL FTP server (GNU inetutils 1.4.1) ready.
Name (192.168.1.100:atmark): root
331 Password required for root.
Password: <----- パスワード(root)を入力
230 User root logged in.
Remote system type is UNIX.
Using binary mode to transfer files.
ftp> cd /var/tmp
250 CWD command successful.
ftp> put hello
...
ftp> bye
```

図 6-4 FTP 転送 (hello)

SUZAKU側にファイルhelloが転送されたことを確認します(図 6-5)。次に、helloファイルに実行パーミッションを付加してください(図 6-5)。これにより、コマンドラインからファイル名を入力することでプログラムを実行できるようになります。それでは、helloを実行してみましよう(図 6-5)。実行コマンドを入力する際、helloの前に「./」を追加してください。これは、「カレントディレクトリに存在する」という意味があります。

```
[SUZAKU /]# cd /var/tmp
[SUZAKU /var/tmp]# ls ---
hello
[SUZAKU /var/tmp]# chmod 755 hello ---
[SUZAKU /var/tmp]# ./hello ---
Hello World
[SUZAKU /var/tmp]#
```

図 6-5 実行パーミッションの付加と実行 (hello)

“Hello World”と出力されたでしょうか？ もし、出力されない場合には、最初から1ステップずつ手順を確認してください。

6.2. CGI アプリケーション

2つ目のサンプルアプリケーションは、あるテキストファイルの内容を Web ブラウザに表示する CGI アプリケーションです。まず最初に CGI の仕組みを簡単に説明します。次に実際に CGI のプログラムを C 言語で作成し、コンパイルします。最後に SUZAKU の上で実際に動作させ、PC 上の Web ブラウザから動作を確認します。

6.2.1. CGI とは

CGI とは、Common Gateway Interface の略で、動的なウェブをサービスする仕組みです。

CGI の例として、ホームページ訪問者数をカウントするものがあります。クライアント PC から WWW ブラウザでその訪問者数をカウントしているページの URL を指定すると、WWW サーバに向かってそのページのリクエストをします。リクエストされると、WWW サーバにそのホームページの HTML が読み込まれ、その中に訪問者をカウントする CGI を起動する記述が WWW サーバに CGI として解釈されます。WWW サーバは解釈した CGI の記述からプログラムを起動し、そのプログラムの処理結果を待ちます。処理が返ってきたら、その結果を読み込んだ HTML に挿入し、この例の場合訪問者数のカウントを挿入し、WWW ブラウザへレスポンスとして返します。

SUZAKU には標準で、tthttpd という Web サーバが用意されています。組み込み用の小さな Web サーバですが、CGI についても対応しています。

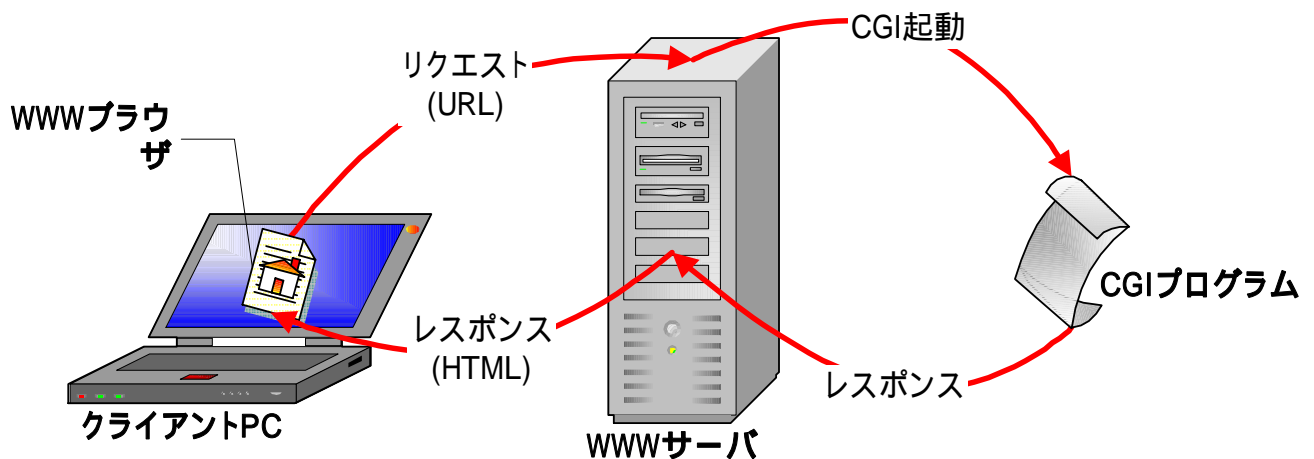


図 6-6 リクエストとレスポンス

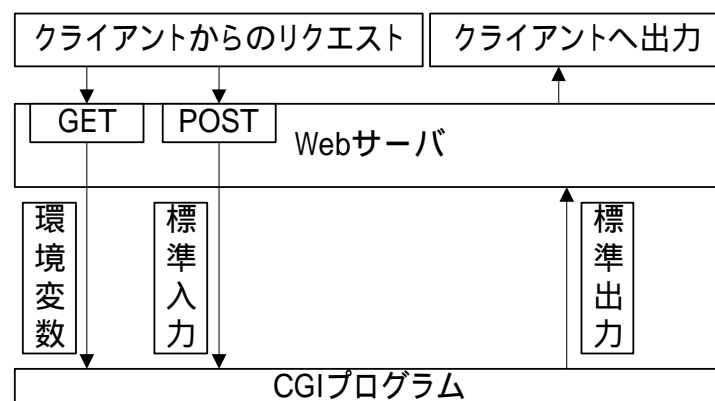


図 6-7 CGI プログラムのインターフェース

6.2.2. CGI プログラミング

それでは、CGIアプリケーションをプログラミングしてみましょう。ここでは、ホームディレクトリの下にcgiディレクトリを作成し、cgi_view.c (図 6-8) とMakefile (図 6-9) を用意します。さらに、CGIプログラムで表示するテキストファイルcgi_view.txt (図 6-10) も用意します。

```
/**
 * sample cgi application
 * Show a greet message from a specific file cgi_view.txt
 * file name: cgi_view.c
 */
#include <fcntl.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>

int main(int argc, char *argv[])
{
    int fd;
    char buf[1000];
    int ret;

    /* コンテントタイプとヘッダー出力 */
    printf("Content-type: text/html\n\n");
    printf("<HTML>\n");
    printf("<HEAD>\n<TITLE>cgi_view</TITLE>\n</HEAD>\n<BODY>\n");

    /* ファイル(cgi_view.txt)を読み取り専用で開く */
    fd = open("/var/tmp/cgi_view.txt", O_RDONLY);
    if (fd < 0) {
        printf("open error\n");
        printf("</BODY>\n</HTML>\n");
        exit(1);
    }

    /* ファイルから最大 buf の大きさまで読み取り */
    ret = read(fd, buf, sizeof(buf)-1);
    buf[sizeof(buf)-1] = '\0';
    if (ret < 0) {
        printf("read error\n");
        printf("</BODY>\n</HTML>\n");
        exit(1);
    }

    /* 読み取った文字列を本文として出力 */
    printf("%s", buf);
    printf("</BODY>\n</HTML>\n");

    /* ファイルを閉じる */
    close(fd);

    return 0;
}
```

図 6-8 cgi_view.c

```

i f n d e f  R O O T D I R
R O O T D I R = / h o m e / a t m a r k / a t m a r k - d i s t      ---
e n d i f
P A T H      := $(PATH): $(ROOTDIR)/tools

U C L I N U X _ B U I L D _ U S E R = 1
i n c l u d e  $(ROOTDIR)/.confi g
L I B C D I R = $(CONFI G _ L I B C D I R)
i n c l u d e  $(ROOTDIR)/confi g . a r c h

E X E C = c g i _ v i e w . c g i      ---
O B J S = c g i _ v i e w . o      ---

a l l : $(EXEC)

$(EXEC): $(OBJ S)
        $(CC) $(LD F L A G S) -o $@ $(OBJ S) $(LD L I B S)

c l e a n :
        -r m -f $(EXEC) *. e l f *. g d b *. o

%. o : %. c
        $(CC) -c $(C F L A G S) -o $@ $<

```

atmark-dist を展開したディレクトリを指定します。
 生成される実行ファイル名を指定します。
 生成される実行ファイルが依存するオブジェクトファイルを指定します。

図 6-9 Makefile (cgi_view.cgi)

Thank you for purchasing SUZAKU. We hope you will be able to learn the basics of using SUZAKU by completing this text.

図 6-10 cgi_view.txt

6.2.3. make の実行

ホームディレクトリの下に cgi ディレクトリを作成し、上述の cgi_view.c と Makefile を用意します。さらに、CGI プログラムで表示するテキストファイル cgi_view.txt も用意します。次に、make コマンドを実行し、ソースコードをコンパイルします。エラーがなければ、cgi_view.cgi というファイルが生成されます。

```

[PC ~]$ cd cgi
[PC ~/cgi]$ ls
Makefile  cgi_view.c  cgi_view.txt
[PC ~/cgi]$ make
:
[PC ~/cgi]$ ls
Makefile  cgi_view.c  cgi_view.cgi  cgi_view.o  cgi_view.txt

```

図 6-11 make の実行 (cgi_view.cgi)

6.2.4. CGI アプリケーションの実行

ここでも `hello` と同じく `ftp` コマンドを用いて SUZAKU ボードに転送し、実行することにします。まず、作成した `cgi` 実行ファイルおよび `cgi_view.txt` を SUZAKU に転送します (図 6-12)。

```
[PC ~/cgi]$ ftp 192.168.1.100
Connected to 192.168.1.100.
220 SUZAKU-V. SZ410-SIL FTP server (GNU inetutils 1.4.1) ready.
Name (192.168.1.100:atmark): root
331 Password required for root.
Password: <----- パスワード(root)を入力
230 User root logged in.
Remote system type is UNIX.
Using binary mode to transfer files.
ftp> cd /var/tmp
250 CWD command successful.
ftp> mput cgi_view.cgi cgi_view.txt
mput cgi_view.cgi? y
...
mput cgi_view.txt? y
...
ftp> bye
[PC ~/cgi]$
```

図 6-12 FTP 転送 (cgi_view.cgi)

転送が完了したら、転送したファイルのパーミッションを設定します。

```
[SUZAKU /]# cd /var/tmp
[SUZAKU /var/tmp]# ls
cgi_view.cgi  cgi_view.txt
[SUZAKU /var/tmp]# chmod 755 cgi_view.cgi
[SUZAKU /var/tmp]# chmod 644 cgi_view.txt
```

図 6-13 パーMISSIONの設定 (cgi_view.cgi)

SUZAKU で起動している HTTP サーバ `thttpd` は、`/home/httpd/` 下が公開されています。SUZAKU では、`romfs` を採用しているため、起動後に `/home/httpd/` にファイルを置くことができません。そのため、最初に `thttpd` の公開ディレクトリを変更します。それには、以下のように `thttpd` を再起動する必要があります。

```
[SUZAKU /]# killall thttpd
[SUZAKU /]# thttpd -c '*.cgi' -u root -d /var/tmp &
```

図 6-14 thttpd の再起動

PCのWebブラウザからCGIを実行します。SUZAKUのIPが 192.168.1.100 の場合、URLには `http://192.168.1.100/cgi_view.cgi` を指定します。図 6-15のように、`cgi_view.txt` の内容がWebブラウザに表示されれば成功です。

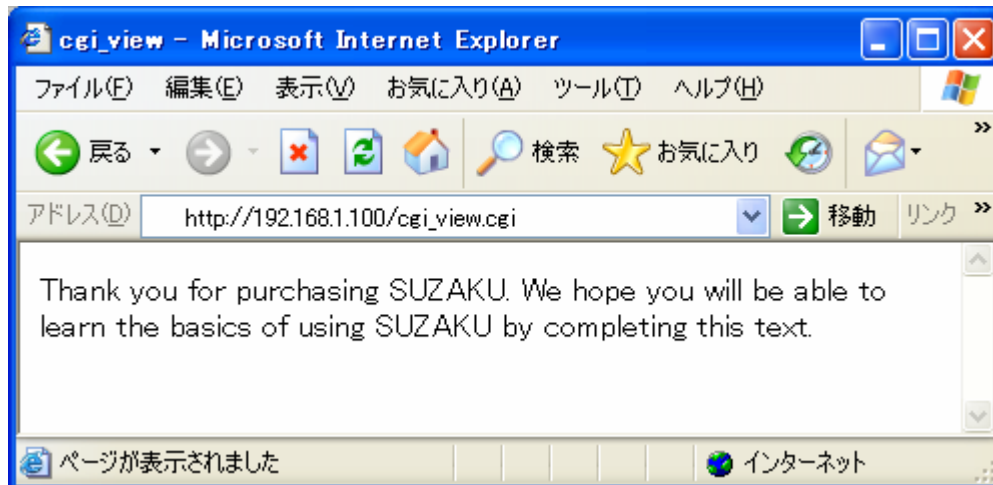


図 6-15 CGI アプリケーションの実行

6.3. まとめ

この章では、アプリケーションを開発する手順について解説しました。そして、実際に2つのアプリケーションを作成しました。その際、開発時に有効な Out of Tree コンパイルという手法を紹介しました。

アプリケーションの開発には、Out of Tree コンパイルの他に、`atmark-dist`ディレクトリ内でコンパイルする方法もあります。実は、既に利用している`chmod`や`thttpd`、`ftpd`といったアプリケーションは、後者でコンパイルされています。また、これらはコンフィギュレーション時にメニューに登録され、コンパイルの実行を指定できるようになっています。作成したアプリケーションを`atmark-dist`内に追加する方法については、参考文献 [2]を参照してください。

7. デバイスドライバ開発

この章では、Linux のデバイスドライバ開発を紹介します。最初に Linux のデバイスドライバについて説明します。デバイスドライバの種類や、モジュールの登録方法など、デバイスドライバを作成するために必要なことがらに絞って解説します。

デバイスドライバについて基本事項を理解したところで、実際にデバイスドライバを作成します。サンプルデバイスドライバのソースコードは本書に記載されていますので、手順通り行なうことにより SUZAKU 上で動作するデバイスドライバを作成することができます。また、作成したデバイスドライバをアプリケーションから使用するために、前章で作成したアプリケーションを少し変更します。

最後に作成したデバイスドライバとそのデバイスドライバを使用するように変更したアプリケーションを SUZAKU 上で実行してみます。デバイスドライバを使用する前に必要なデバイスドライバの登録作業と実際に前章で作成したアプリケーションによる確認作業を行ないます。

7.1. デバイスドライバ入門

まず始めに、Linux 上でのデバイスドライバ開発に必要な項目について説明します。

7.1.1. デバイスドライバの分類

Linux では、ディスクドライブやネットワークインターフェースといった各デバイスにアクセスする際、必ずデバイスドライバを経由します。

扱うデバイスの種類によって、デバイスドライバは三種類に分類されます。プリンタやスキャナといったようなキャラクタデータのストリームを扱うデバイスのドライバは、キャラクタデバイスドライバとして扱います。ハードディスクドライブや CD-ROM といったようなランダムアクセスが可能なデバイスのドライバは、ブロックデバイスドライバとして扱います。ネットワークインターフェースのドライバは、キャラクタ型・ブロック型どちらにも分類されません。独自にネットワークデバイスドライバとして扱います。

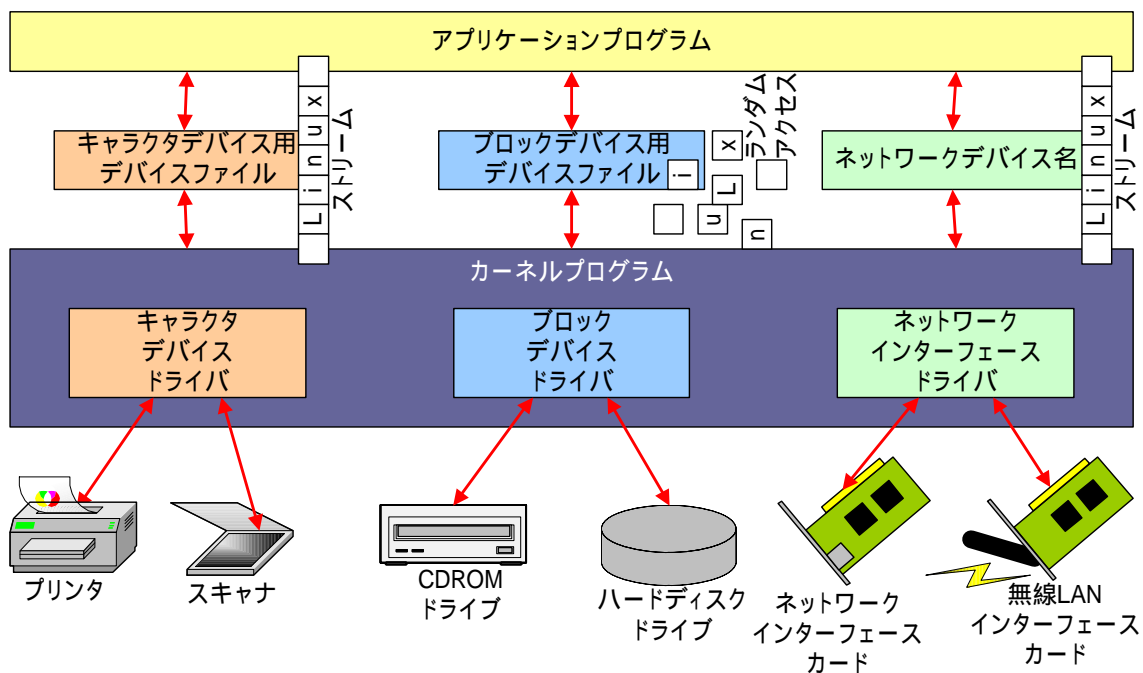


図 7-1 デバイスドライバの種類

7.1.2. デバイスファイル

Linux では、アプリケーションがデバイスドライバを扱うためのインターフェースとして、デバイスファイルという仕組みを利用します（/dev ディレクトリ下に存在するファイル群が、デバイスファイルです）。

デバイスドライバとデバイスファイルは、メジャー番号とマイナー番号によって結び付けられます。大抵は、メジャー番号がデバイスの種類を識別し、マイナー番号が同種の複数のデバイスを識別します。メジャー番号とマイナー番号はともに 0 から 255 番まであり、各デバイスドライバに割り当てられています。

デバイスファイルは、ユーザーランド側（ファイルシステム上）に用意する必要があります。各デバイスファイルはすべて /dev ディレクトリ下に配置されます。新たなデバイスファイルを作成する場合、mknod コマンドにデバイスファイル名・メジャー番号・マイナー番号を与えて実行します。削除する場合は rmmod コマンドを用います。

7.1.3. ローダブルモジュール

Linux のデバイスドライバは、カーネルに組み込んでしまうだけでなく、ローダブルモジュールという形でカーネルとは別のファイルとして作成することも可能です。ローダブルモジュールは、カーネル動作中に組み込んだり、取り外したりすることが可能となっています。

ローダブルモジュールを組み込むには、insmod コマンドでモジュールファイル名を指定します。以下にモジュールファイル sample.ko を組み込む例を示します。

```
[SUZAKU /]# insmod sample.ko
```

図 7-2 insmod

ローダブルモジュールを外す場合、rmmod コマンドを使用します。insmod の際と違い、拡張子 .ko はつけずにモジュール名称のみを指定します。以下にモジュール sample を外す例を示します。

```
[SUZAKU /]# rmmod sample
```

図 7-3 rmmod

7.2. デバイスドライバの作成

7.2.1. サンプルドライバ

デバイスドライバと CGI のサンプルプログラムを使って、デバイスドライバで保持している文字列をブラウザで表示させてみます。

```
/**
 * Character Device Driver Sample:
 * file name: smsg.c
 */
#include <linux/module.h>
#include <linux/kernel.h>
#include <linux/fs.h>
#include <linux/string.h>
#include <linux/cdev.h>
#include <asm/uaccess.h>

#define MSG_LEN (16)

static char msg[MSG_LEN+1] = "Hello, everyone.";
static int driver_major_no = 0;
static struct cdev char_dev;

module_param_string(msg, msg, MSG_LEN, 0);

/* デバイスファイルオープン時に実行 */
static int smsg_open(struct inode *inode, struct file *filp)
{
    printk("smsg_open¥n");
    return 0;
}

/* デバイスファイル読み取り時に実行 */
static int smsg_read(struct file *filp, char *buff, size_t count, loff_t
*pos)
{
    size_t read_size;

    printk("smsg_read: msg = %s¥n", msg);

    if (count < strlen(msg) - *pos)
        read_size = count;
    else
        read_size = strlen(msg) - *pos;

    if (read_size) {
        copy_to_user(buff, &msg[*pos], read_size);
        *pos += read_size;
    }
    return read_size;
}

/* デバイスファイルクローズ時に実行 */
static int smsg_release(struct inode *inode, struct file *filp)
{
    printk("smsg_release¥n");
}
```

```
    return 0;
}

/* ファイル操作定義構造体 */
static struct file_operations driver_fops = {
    .read    = smsg_read,
    .open    = smsg_open,
    .release = smsg_release,
};

/* インストール時に実行 */
int init_module(void)
{
    int ret;
    dev_t = MKDEV(driver_major_no, 0);

    printk("smsg: init_module: msg = %s\n", msg);

    /* キャラクタ型ドライバ管理テーブルへ登録 */
    cdev_init(&char_dev, &driver_fops);
    char_dev.owner = THIS_MODULE;
    ret = cdev_add(&char_dev, dev, 1);

    /* 登録エラー */
    if (ret < 0) {
        printk("smsg: Major no. cannot be assigned. %n");
        return ret;
    }

    /* 最初に登録する場合 */
    if (driver_major_no == 0) {
        driver_major_no = ret;
        printk("smsg: Major no. is assigned to %d. %n", ret);
    }

    return 0;
}

/* アンインストール時に実行 */
void cleanup_module(void)
{
    printk("smsg: cleanup_module\n");

    /* キャラクタ型ドライバ管理テーブルから削除 */
    cdev_del(&char_dev);
}

MODULE_LICENSE("GPL v2");
```

図 7-4 smsg.c

7.2.2. サンプルドライバモジュールの Makefile

デバイスドライバモジュールの作成の場合、実行形式ファイルを作成アプリケーションとは違って、カーネルにロード可能なオブジェクトファイルだけを生成します。このため、リンクは使用しません。

```

MODULES = smsg.o
i fneq ($(KERNELRELEASE), )
obj -m := $(MODULES)
el se

ROOTDIR ?= /home/atmark/atmark-dist
i ncl ude $(ROOTDIR)/. confi g
I ncl ude $(ROOTDIR)/confi g. arch

MAKEARCH = $(MAKE) ARCH=$(ARCH) CROSS_COMPILE=$(CROSS_COMPILE)
LI NUXDI R = $(CONFIG_LI NUXDI R)
KERNELRELEASE = ${shell make -sC $(ROOTDIR)/$(LI NUXDI R) kernel rel ease}

al l: modul es

modul es:
    $(MAKEARCH) -C $(ROOTDIR)/$(LI NUXDI R) M=${shell pwd} modul es

cl ean:
    -rm -f *. [oas] *. ko *. mod. c . *. d . *. tmp . *. cmd *. symvers
    -rm -rf . tmp_versi ons

endi f

```

生成されるドライバモジュールファイル名を指定します。
atmark-dist をビルドしたディレクトリを指定します。

図 7-5 サンプルドライバモジュールの Makefile

7.2.3. 変更した CGI プログラムサンプル

以前に作成した CGI プログラムをデバイスファイルから文字列を読むように変更したものが、cgi_vie w2.c です。cgi_vie w.c と同様に、make コマンドで作成することができます。

```

/**
 * sample cgi applicati on 2
 * Show a greet message from a speci fi c devi ce fi le /var/tmp/smsg
 * fi le name: cgi_vie w2. c
 */
#i ncl ude <fcntl. h>
#i ncl ude <stdi o. h>
#i ncl ude <stdl i b. h>
#i ncl ude <uni std. h>

i nt main(i nt argc, char *argv[])
{
    i nt fd;
    char buf[1000];
    i nt ret;

```

```
/* コンテントタイプとヘッダー出力 */
printf("Content-type: text/html ¥n¥n");
printf("<HTML>¥n");
printf("<HEAD>¥n<TITLE>cgi _vi ew</TITLE>¥n</HEAD>¥n<BODY>¥n");

/* /var/tmp/smsg を読み取り専用で開く */
fd = open("/var/tmp/smsg", O_RDONLY);
if (fd < 0) {
    printf("open error¥n");
    printf("</BODY>¥n</HTML>¥n");
    exit(1);
}

/* ファイルから最大 buf の大きさまで読み取り */
ret = read(fd, buf, sizeof(buf));
if (ret < 0) {
    printf("read error¥n");
    printf("</BODY>¥n</HTML>¥n");
    exit(1);
}

/* 読み取った文字列を本文として出力 */
printf("%s", buf);
printf("</BODY>¥n</HTML>¥n");

/* ファイルを閉じる */
close(fd);

return 0;
}
```

図 7-6 改変した CGI プログラム (cgi_view2.c)

7.2.4. make の実行

デバイスドライバ smsc.c とアプリケーション cgi_view2.c の 2 つをコンパイルします。

```
[PC ~/cgi_driver]$ ls
Makefile smsg.c
[PC ~/cgi_driver]$ make
[PC ~/cgi_view2]$ ls
Makefile cgi_view2.c
[PC ~/cgi_view2]$ make
```

図 7-7 make の実行

7.3. モジュールと CGI の実行

7.3.1. ftp によるファイル転送

SUZAKUに、`cgi_view2.cgi` と `msg.ko` を FTP 転送します (図 6-12 参照)。

7.3.2. モジュールのロードとファイル操作

デバイスドライバプログラムモジュール `msg.ko` を `insmod` コマンドを使ってロードします。`insmod` コマンド実行時に、モジュール `msg.ko` にパラメータとして `msg` 文字列を渡すことができます (16 文字まで)。

次に、デバイスファイルを作成します。作成するデバイスファイルは読み取りだけ可能なキャラクタデバイスとしますので、`-m` のあとに `444` を指定します。

```
[SUZAKU /var/tmp]# insmod msg.ko msg=Good_Afternoon
Using msg.o
msg: init_module: msg = Good_Afternoon
[SUZAKU /var/tmp]# mknod -m 444 msg c 0 0
```

図 7-8 モジュールのロードと `mknod`

7.3.3. Web ブラウザによる CGI 表示

PC のブラウザから CGI を実行します。SUZAKU の IP が `192.168.1.100` の場合は、URL には `http://192.168.1.100/cgi_view2.cgi` を指定します。モジュール組み込み時に `msg` パラメータで指定した文字列が表示されます。

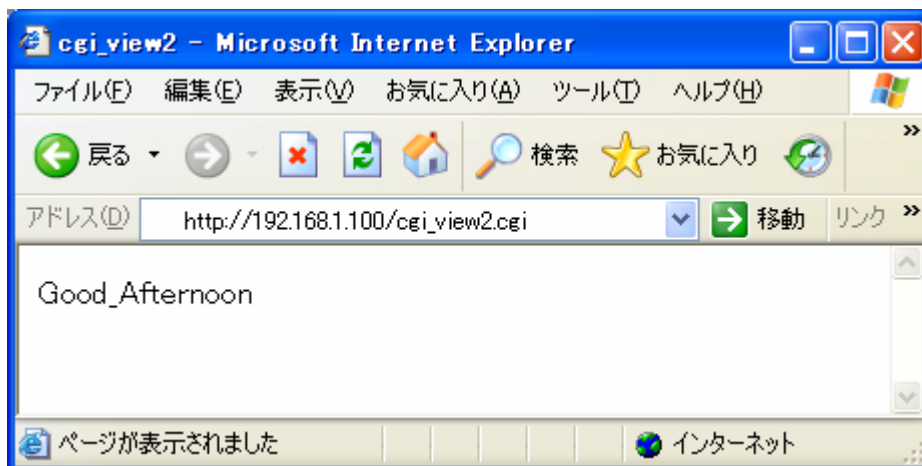


図 7-9 CGI アプリケーションの実行(ドライバ編)

7.4. まとめ

この章では、Linux のデバイスドライバ開発について解説しました。まず始めに、デバイスドライバ入門としてデバイスドライバの分類やデバイスファイルについて基本的な部分を説明しました。次に仮想のデバイスドライバを作成し、モジュールの操作例を示しました。

ここでは、キャラクタデバイスドライバと呼ばれる種類のデバイスドライバのさわりを取り上げましたが、もっと詳しく、またはその他のブロックおよびネットワークデバイスドライバについて学びたい方は参考文献 [6]を、作成したデバイスドライバをatmark-dist内に追加する方法については、参考文献 [2]を参照してください。

8. SUZAKU のドライバを使ってみる

前章までは、主に CGI を題材にソフトウェア開発について説明してきました。これは、分かりやすさを優先させ、仮定のデバイスを使い SUZAKU 単体でも体験できるものでした。組み込み開発では、何らかのデバイス进行操作することがよく行なわれます。そこで、この章では、実デバイスとして SUZAKU スターターキットに搭載されている LED を操作してみます。

8.1. SUZAKU スターターキット付属デバイスドライバについて

前章では仮想的なデバイスドライバを作成してみましたが、SUZAKU スターターキットに搭載されている LED とスイッチについては、始めからデバイスドライバが用意されています。ここではこのドライバを操作して、実際に LED を変化させたりスイッチの状態を読み取ったりしてみましょう。

8.1.1. 用意されているデバイスドライバ

これから書き込むフラッシュイメージには、以下のデバイスについてドライバが用意されています。

- 単色 LED
ボード上に 4 個実装されている単色 LED(緑)を点けたり消したりすることができます。
- 7 セグメント LED
ボード上に 3 個実装されている 7 セグメント LED を点けたり消したりすることができます。
- 押しボタンスイッチ
ボード上に 3 個実装されている押しボタンスイッチの状態を取得することができます。
- ロータリコードスイッチ
ボード上に 1 個実装されているロータリコードスイッチの状態を取得することができます。

ここからはこれらのデバイスドライバを使用し、Linux 上で実際に単色 LED と 7 セグメント LED を操作してみます。

8.1.2. 事前準備

まず、用意されたデバイスドライバを使うためには、デバイスドライバのコンパイルとフラッシュイメージの書き換えを行なう必要があります。

デバイスドライバのコンパイル方法について説明します。「4. Linuxディストリビューション」で行なった作業と同じように、`make menuconfig`を実行します。「Kernel/Library/Default s Selection --->」を選択し、「Enter」キーを押します。図 8-1のように「Customize Kernel Settings」にチェックを入れ、<Exit>します。



図 8-1 Customize Kernel Settings を選択

各種設定が行われたあと、「Kernel Configuration」画面が表示されますので、「Device Drivers --->」を選択し、Enter キーを押します。

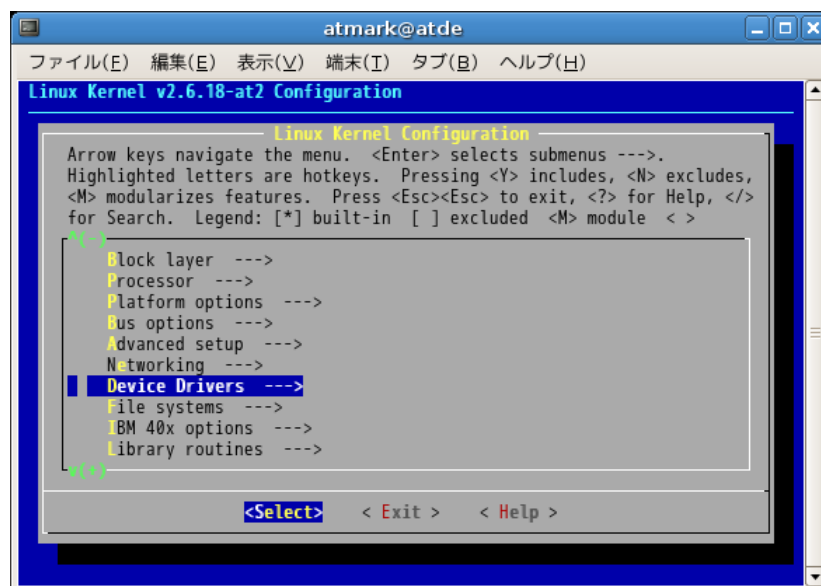


図 8-2 Device Drivers を選択

さらに、「Character devices --->」を選択し、Enter キーを押します。



図 8-3 Character devices を選択

キャラクタ型デバイスドライバが一覧表示された画面が表示されます。「SUZAKU I/O LED/SW Board」をチェック後、以下の項目にチェックを追加してください。

- LED support
- 7 segment led support
- Switch support
- Rotaly code switch support
- RS232C support

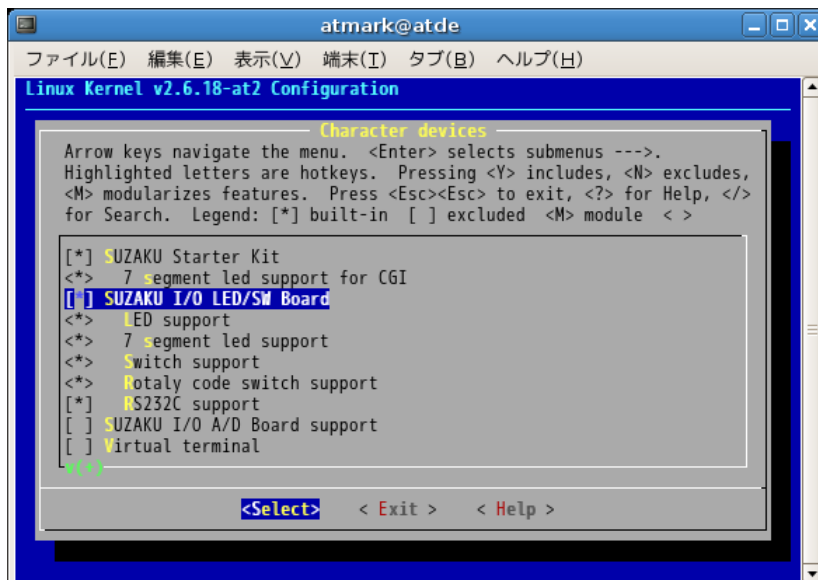


図 8-4 ドライバの追加

チェックする際に、<M>と<*>が選択できることに気づかれたでしょうか。<*>は、デバイスドライバを built-in したイメージファイルを作成するよう指示しています。<M>を指定した場合、デバイスドライバはモジュールとして作成されます。ここでは、built-in 形式で作成しますので、<*>形式でチェックしてください。make menuconfig が終了しましたら、ビルドを実行します (図 4-9)。

次に、フラッシュイメージの書き換えを行ないます。書き換えるフラッシュメモリのリージョンは、fpga と image の 2 箇所になります。image リージョン用のイメージファイルは、上述のデバイスドライバを追加して再作成した image.bin です。fpga リージョン用のイメージファイルは、付属 CD の suzaku-starter-kit/image/fpga-sz410-sil-gpio_control.bin になります (SZ410 以外をお使いの方は、ファイル名の sz410 の部分がお使いの SUZAKU の型番になったものをご利用ください)。図 8-5 に、Linux の場合のフラッシュメモリの書き換え方法を示します。

```
[PC ~/atmark-dist/images]$ hermit download -i image.bin -r image
[PC ~]$ ls
fpga-sz410-sil-gpio_control.bin
[PC ~]$ hermit download -i fpga-sz410-gpio_control.bin -r fpga
--force-locked
```

図 8-5 フラッシュメモリの書き換え

Windows の場合は、Hermit-At WIN32 で書き換えます。fpga リージョンの書き換えは、「Region」に fpga を選択し、「ForceLocked」にチェックを入れれば OK です。それ以外は、image リージョンの書き換えと操作は同じです。



注意

fpga リージョンの書き換えには、十分に注意してください。もし、誤ったイメージファイルで書き換えたり、書き換え作業に失敗した場合は、ソフトウェアから修復することはできません。FPGA のコンフィギュレーションをなおしてください。

なお、フラッシュメモリの fpga リージョンを出荷時の状態に戻したい場合は、付属 CD の suzaku-starter-kit/image/fpga-sz410-sil.bin で再度、書き換え作業を行なってください。

8.2. Linux アプリケーションから単色 LED を操作してみる

では、実際に Linux アプリケーションからデバイスを使用してみます。まず始めに、単色 LED の場合です。

8.2.1. 単色 LED デバイスドライバ仕様

単色 LED デバイスドライバの仕様は、以下のようになっています。

表 8-1 単色 LED デバイスドライバ

ドライバ ID	sil-led
ドライバ名	SUZAKU I/O Borad -LED/SW- LED
デバイスファイル名	/dev/sil led (全部)
	/dev/sil led1 (D1)
	/dev/sil led2 (D2)
	/dev/sil led3 (D3)
	/dev/sil led4 (D4)
ソースファイル所在	linux-2. 6. x/dri vers/char/sil -l ed. c

ここで大事なのは、デバイスファイル名です。Linux 上から /dev/sil led というファイルを読み書きすることで、4 つの単色 LED を操作できるということが読み取れます。また、/dev/sil led1 ~ 4 を読み書きした場合、対応した LED D1 ~ D4 を操作できるということになります。

また、write システムコールについては以下のように定義されています。

表 8-2 write システムコール(単色 LED)

書式	<code>int write(int fd, const void *buf, size_t count);</code>
説明	デバイスへデータを書き込みます。バッファ <code>buf</code> から最大 <code>count</code> バイト分のデータをデバイスへ書き込みます。 書き込みデータには、制御したい単色 LED の状態を示す文字を指定します。
引数	<code>fd</code> ファイルディスクリプタ <code>buf</code> 書き出しデータを格納するバッファ <code>count</code> 書き出しデータのバイト数
返回值	成功した場合は書き込んだバイト数を返し、エラーが発生した場合は -1 を返します。

/dev/sil led に制御文字を write すれば、LED を思い通りに点けたり消したりすることができるということです。制御文字のデータフォーマットは、以下のビットマップに対応しています。

3	2	1	0
---	---	---	---

D4 D3 D2 D1

図 8-6 単色 LED のビットマップ

たとえば D1 だけを点けたい場合は“1”を、D2 だけをつけたい場合は“2”を write すればよい、ということになるわけです。

8.2.2. echo コマンドで単色 LED の状態を変更してみる

以上の仕様を踏まえて、実際に Linux 上からアプリケーションを使って単色 LED を操作してみます。Linux に用意されている echo コマンドは文字列を表示するためのものですが、リダイレクション”>”とともに使うことによりデバイスファイルに対して write させる用途に使うことができるので、これを使ってみましょう。

まずは /dev/si11ed (全部の LED を同時に操作できる) を使って、D1 のみを点灯させてみます。echo コマンドは指定した文字に続けてリターン記号を出力します。-n オプションをつけることでこれを取り除くことができますので、デバイスファイルに対して write する場合、おまじないとして -n を付けるようにしてください。

```
[SUZAKU ~]# echo -n 1 > /dev/si11ed
```

図 8-7 silled ドライバの使用例 1

ボード上の LED を見てください。D1 が点灯、D2 ~ D4 が消灯状態になっているはずですが。次に、D2 のみを点灯させてみましょう。先ほどは 1 を書きましたが、図 8-6 に従って今度は”2”を write します。

```
[SUZAKU ~]# echo -n 2 > /dev/si11ed
```

図 8-8 silled ドライバの使用例 2

D1 が消灯し、代わりに D2 が点灯します。同じように D4 を点灯させてみます。このときは”8”を write します。

```
[SUZAKU ~]# echo -n 8 > /dev/si11ed
```

図 8-9 silled ドライバの使用例 3

D2 が消え D4 が点きます。ちょっと趣向を変え、D1、D2、D4 の 3 つを点灯させてみましょう。それぞれの OR をとると 16 進数で b となりますので、これを write すればよいはずですが。

```
[SUZAKU ~]# echo -n b > /dev/si11ed
```

図 8-10 silled ドライバの使用例 4

D1、D2、D4 が点灯、D3 が消灯状態となるはずですが。ここまでは LED 全部を扱う /dev/si11ed を使っていましたが、今度はそれぞれの LED を単独で扱う /dev/si11ed1 ~ 4 を使用してみます。今は D3 のみが消灯していますが、これを点灯させてみます。D3 に対応するデバイスファイルは /dev/si11ed3 です。1 つの LED のみに対応したデバイスファイルですので、write するデータは”1”で構いません。

```
[SUZAKU ~]# echo -n 1 > /dev/si11ed3
```

図 8-11 silled3 ドライバの使用例 1

D3 が点灯します。このとき、D1、D2、D4 は点灯状態のまま変化せず、4 つすべての LED が点灯状態になったと思います。このように、1 つの LED のみを扱う `/dev/silled1 ~ 4` を操作した場合は、他の 3 つの LED に影響を与えません。

最後に、今点けた D3 を消してみます。 `/dev/silled3` に "0" を書き込みます。

```
[SUZAKU ~]# echo -n 0 > /dev/silled3
```

図 8-12 silled3 ドライバの使用例 2

D3 のみが消灯します。D1、D2、D4 には影響を与えず、点灯状態のままとなります。

8.2.3. アプリケーションを作成して単色 LED の状態を変更してみる

ここまでは `echo` コマンドを使いましたが、今度はプログラミング言語を使って LED を操作するアプリケーションを作ってみます。プログラム自体は今までに比べ特別難しい部分があるわけではありません。LED ドライバの仕様に従い、適切なデバイスファイルを操作するだけです。例として、D1 ~ D4 を 1 秒ずつ順に点灯させ、最後に消灯するプログラム `silled_sample.c` と `Makefile` を作ってみます。

```
i f n d e f  R O O T D I R
R O O T D I R = / h o m e / a t m a r k / a t m a r k - d i s t
e n d i f
P A T H := $(PATH): $(ROOTDIR)/tools

U C L I N U X _ B U I L D _ U S E R = 1
i n c l u d e  $(ROOTDIR)/.confi g
L I B C D I R = $(CONFI G _ L I B C D I R)
i n c l u d e  $(ROOTDIR)/confi g . a r c h

E X E C = s i l l e d _ s a m p l e
O B J S = s i l l e d _ s a m p l e . o

a l l : $(EXEC)

$(EXEC): $(OBJS)
        $(CC) $(LDFLAGS) -o $@ $(OBJS) $(LDLIBS)

c l e a n :
        -r m -f $(EXEC) *.e l f *.g d b *.o

%.o: %.c
        $(CC) -c $(CFLAGS) -o $@ $<
```

図 8-13 単色 LED 操作サンプルプログラム用 Makefile

```
/**
 * sample application for sil-led
 * file name: silled_sample.c
 */
#include <fcntl.h>
#include <unistd.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

int main(int argc, char *argv[])
{
    char buf[2];
    int fd;
    int i, ret;

    /* デバイスファイルを読み書き可能で開く */
    fd = open("/dev/sil-led", O_RDWR);
    if (fd < 0) {
        printf("open error\n");
        exit(1);
    }

    /* 文字列"1", "2", "4", "8", "0"を1秒おきに順に書く */
    for (i = 0; i < 5; i++) {
        sprintf(buf, "%d", (1 << i) & 0xf);
        ret = write(fd, buf, strlen(buf));
        if (ret < 0) {
            printf("write error\n");
            exit(1);
        }
        sleep(1);
    }

    /* ファイルを閉じる */
    close(fd);

    return 0;
}
```

図 8-14 単色 LED 操作サンプルプログラム

先述の `silled_sample.c` と `Makefile` を作成したら、コンパイルしましょう。

```
[PC ~]$ cd led_sample
[PC ~/led_sample]$ ls
Makefile silled_sample.c
[PC ~/led_sample]$ make
:
[PC ~/led_sample]$ ls
Makefile silled_sample silled_sample.c silled_sample.o
```

図 8-15 単色 LED 操作サンプルプログラムの make

コンパイルに成功したら、実行ファイル `siiled_sample` を FTP 転送し、実行してみましょう。単色 LED が D1 から D4 まで順次点灯すれば成功です。

```
[SUZAKU /var/tmp]# ls
siiled_sample
[SUZAKU /var/tmp]# chmod 755 siiled_sample
[SUZAKU /var/tmp]# ./siiled_sample
[SUZAKU /var/tmp]#
```

図 8-16 単色 LED 操作サンプルプログラムの実行

8.3. アプリケーションから 7 セグメント LED を操作してみる

今度は、7 セグメント LED を、前項と同様に操作してみます。

8.3.1. 7 セグメント LED デバイスドライバ仕様

7 セグメント LED の仕様は、以下のようになっています。

表 8-3 7 セグメント LED デバイスドライバ

ドライバ ID	sil-7seg
ドライバ名	SUZAKU I/O Board -LED/SW- 7SEG
デバイスファイル名	/dev/sil7seg (全部)
	/dev/sil7seg1 (LED1)
	/dev/sil7seg2 (LED2)
	/dev/sil7seg3 (LED3)
ソースファイル所在	linux-2.6.x/drivers/char/sil-7seg.c

/dev/sil7seg で 3 つの 7 セグメント LED すべてを、/dev/sil7seg1 ~ 3 で LED1 ~ 3 それぞれを独自に操作することができます。

write システムコールについては以下のように定義されています。

表 8-4 write システムコール(7 セグメント LED)

書式	int write(int fd, const void *buf, size_t count);
説明	デバイスヘータを書き込みます。バッファ buf から最大 count バイト分のデータをデバイスへ書き込みます。 書き込みデータには、対象の 7 セグメント LED の制御状態を示す文字を指定します。
引数	fd ファイルディスクリプタ buf 書き出しデータを格納するバッファ count 書き出しデータのバイト数
返り値	成功した場合は書き込んだバイト数を返し、エラーが発生した場合は-1 を返します。

書き込みデータフォーマットは少々複雑です。各 7 セグメント LED 内の 1 つ 1 つの LED(セグメントと呼びます)には、それぞれ A ~ G 及び DP の名称がついています。

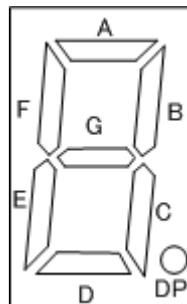


図 8-17 7 セグメント LED のセグメント

この各セグメントが、以下のビットマップに対応しています。

7	6	5	4	3	2	1	0
DP	G	F	E	D	C	B	A

図 8-18 セグメントのビットマップ(7 セグメント LED)

ですから、0~9 を文字として 7 セグメント上に表示する場合、それぞれに対応した以下の値を write することになります。

表 8-5 数値を7セグメントLEDで文字表示するための対応表

表示する文字	write する値 (16 進数)
0	3F
1	6
2	5B
3	4F
4	66
5	6D
6	7D
7	27
8	7F
9	6F

/dev/si | 7seg1 ~ 3 の場合、こうして表される値がデータフォーマットとなります。/dev/si | 7seg の場合、これにより表される値を、さらに以下のビットマップで集約したものがデータフォーマットとなります。

31 ~ 24	23 ~ 16	15 ~ 8	7 ~ 0
---------	---------	--------	-------

(空) LED3 LED2 LED1

図 8-19 7 セグメント LED のビットマップ

8.3.2. echo コマンドで7セグメントLEDの状態を変更してみる

echo コマンドを使って、7セグメントLEDを操作してみます。

まずは、`/dev/sil7seg` を使って、単にLED1内のすべてのセグメントを点灯してみたいと思います。A~G及びDPをすべて点灯させるわけですから、writeする値はFFになります。

```
[SUZAKU ~]# echo -n FF > /dev/sil7seg
```

図 8-20 sil7seg ドライバの使用例 1

LED1内のすべてのセグメントが点灯し、LED2とLED3はすべて消灯します。

次に、LED2について同じことをしてみたいと思います。図 8-19に従うと、書き込むべき値はFF00となります。

```
[SUZAKU ~]# echo -n FF00 > /dev/sil7seg
```

図 8-21 sil7seg ドライバの使用例 2

LED1はすべて消灯すると同時に、LED2内のすべてのセグメントが点灯します。

では今度は、“10”という文字パターンを表示してみましよう。LED2に対し“1”を、LED1に対し“0”を文字表示することになるので、表 8-5及び図 8-19を参照して計算すると、writeすべき値は063Fとなります。

```
[SUZAKU ~]# echo -n 063F > /dev/sil7seg
```

図 8-22 sil7seg ドライバの使用例 3

LED1とLED2の表示が変わり、“10”と読める文字が表示されたと思います。

最後に、それぞれのLEDを独自に操作できる`/dev/sil7seg1~3`の方を使ってみたいと思います。LED3に文字パターン“2”と表示してみます。`/dev/sil7seg3`に5Bをwriteすることになります。

```
[SUZAKU ~]# echo -n 5B > /dev/sil7seg3
```

図 8-23 sil7seg3 ドライバの使用例

LED1とLED2の表示はそのままLED3のみ表示が変わり、合わせて“210”と読める表示になります。

8.3.3. アプリケーションを作成して7セグメントLEDの状態を変更してみる

プログラミング言語を使って7セグメントLEDを操作するアプリケーションを作ってみます。例として、000 から 001、002...と 1 秒おきにカウントアップ表示していくプログラム `sil7seg_sample.c` と `Makefile` を作ってみます。

```

i f n d e f R O O T D I R
R O O T D I R = / h o m e / a t m a r k / a t m a r k - d i s t
e n d i f
P A T H : = $(PATH):$(ROOTDIR)/tools

U C L I N U X _ B U I L D _ U S E R = 1
i n c l u d e $(ROOTDIR)/.confi g
L I B C D I R = $(CONF I G _ L I B C D I R)
i n c l u d e $(ROOTDIR)/confi g . a r c h

E X E C = s i l 7 s e g _ s a m p l e
O B J S = s i l 7 s e g _ s a m p l e . o

a l l : $(EXEC)

$(EXEC): $(OBJS)
      $(CC) $(LDL F L A G S) -o $@ $(OBJS) $(LDL I B S)

c l e a n :
      -r m -f $(EXEC) *. e l f *. g d b *. o

%. o : %. c
      $(CC) -c $(CFL A G S) -o $@ $<

```

図 8-24 7セグメントLED操作サンプルプログラム用 Makefile

```

/ **
* s a m p l e a p p l i c a t i o n f o r s i l - 7 s e g
* f i l e n a m e : s i l 7 s e g _ s a m p l e . c
* /
# i n c l u d e < f c n t l . h >
# i n c l u d e < u n i s t d . h >
# i n c l u d e < s t d i o . h >
# i n c l u d e < s t d l i b . h >
# i n c l u d e < s t r i n g . h >

i n t m a i n ( i n t a r g c , c h a r * a r g v [ ] )
{
    c h a r b u f [ 7 ] ;
    i n t f d ;
    i n t i , r e t ;
    c o n s t i n t n t o 7 s e g [ 1 0 ] = { 0 x 3 f , 0 x 0 6 , 0 x 5 b , 0 x 4 f , 0 x 6 6 ,
                                      0 x 6 d , 0 x 7 d , 0 x 2 7 , 0 x 7 f , 0 x 6 f } ;

    /* デバイスファイルを読み書き可能で開く */
    f d = o p e n ( "/ d e v / s i l 7 s e g " , O _ R D W R ) ;
    i f ( f d < 0 ) {
        p r i n t k ( " o p e n e r r o r % n " ) ;
        e x i t ( 1 ) ;
    }
}

```

```
/* 0~999まで1秒置きにカウントアップしていきながら書く */
for (i = 0; i < 1000; i++) {
    sprintf(buf, "%02x%02x%02x", nto7seg[i / 100],
            nto7seg[(i % 100) / 10],
            nto7seg[i % 10]);
    ret = write(fd, buf, strlen(buf));
    if (ret < 0) {
        printf("write error¥n");
        exit(1);
    }
    sleep(1);
}

/* ファイルを閉じる */
close(fd);

return 0;
}
```

図 8-25 7 セグメントLED 操作サンプルプログラム

上述の `sil7seg_sample.c` と `Makefile` を作成したら、コンパイルしましょう。

```
[PC ~]$ cd 7seg_sample
[PC ~/7seg_sample]$ ls
Makefile sil7seg_sample.c
[PC ~/7seg_sample]$ make
:
[PC ~/7seg_sample]$ ls
Makefile sil7seg_sample sil7seg_sample.c sil7seg_sample.o
```

図 8-26 7 セグメントLED 操作サンプルプログラムの make

コンパイルに成功したら、実行ファイル `sil7seg_sample` を FTP 転送し、実行してみましょう。7 セグメントLED が1秒おきにカウントアップしたでしょうか。

```
[SUZAKU /var/tmp]# ls
sil7seg_sample
[SUZAKU /var/tmp]# chmod 755 sil7seg_sample
[SUZAKU /var/tmp]# ./sil7seg_sample
```

図 8-27 7 セグメントLED 操作サンプルプログラムの実行

8.4. まとめ

この章では、実デバイスとして LED/SW ボードに搭載されている単色 LED と 7 セグメント LED を操作するアプリケーションを開発しました。まず、各デバイス进行操作するために予め用意されているデバイスドライバの仕様を確認し、コマンドラインから既存コマンドを使い操作できることを確認しました。次に、デバイスドライバを使ったアプリケーションを作成しました。

本書では、実デバイス进行操作するデバイスドライバの開発は扱いませんでしたが、興味のある方は、この章で使用したデバイスドライバを読んでみるのも良いかもしれません。非常にシンプルな作りになっていますので、ガイドを一通り学習された方ならば問題なく理解できるかと思います。是非、カスタマイズにチャレンジしてください。

9. 参考文献

- [1] 『SUZAKU ソフトウェアマニュアル』, (株)アットマークテクノ.
- [2] 『atmark-dist Developers Guide』, (株)アットマークテクノ.
- [3] 『ATDE Install Guide』, (株)アットマークテクノ.
- [4] 『make 改定版』, Andrew Oram・Steve Talbott 共著, オライリー・ジャパン.
- [5] 『LED/SW Board ソフトウェアマニュアル』, (株)アットマークテクノ.
- [6] 『LINUX デバイスドライバ (第3版)』, JONATHAN CORBET・ALESSANDRO RUBINI・GREG KROAH-HARTMAN 著, オライリー・ジャパン.
- [7] 『Embedded UNIX vol.1』, CQ 出版社.
- [8] 『Embedded UNIX vol.6』, CQ 出版社.
- [9] 『TECH vol.16 組み込み Linux 入門』, CQ 出版社.
- [10] 『UNIX USER 2004 年 11 月号』 -意外と速い!! Windows 上でそのまま起動できる coLinux-, ソフトバンク.

- [11] coLinux, URL: <http://www.colinux.org/>
- [12] uClinux, URL: <http://www.uclinux.org/>
- [13] GNU, URL: <http://www.gnu.org/home.ja.html>
- [14] アットマーク・アイティ, 「Linux/UNIX を知るための用語事典」, URL: <http://www.atmarkit.co.jp/flinux/dictionary/indexpage/linuxindex.html>

10. Appendix

10.1. ソフトウェア

SUZAKU には、Linux カーネルをベースとした OS を始め、さまざまなソフトウェアが標準で搭載されています。ここではこれらのソフトウェアの基礎的な知識や特徴について、簡単に説明します。

10.1.1. OS を使うことのメリット

Linux をベースとした OS は、PC やサーバ用途などに広く利用されています。こうした OS を使用することによるメリットはいくつもあります。主なものについて以下に 3 つ挙げます。

- ハードウェアの抽象化

異なるハードウェアであっても同一の機能を持つもの（例えばイーサネットデバイス）であれば、共通のインターフェースで操作することを可能にします。

簡単にいうと、同じ Linux 用アプリケーションであれば、異なる仕様・アーキテクチャのマシン上であってもまったく同一のアプリケーションが動作するということです。デバイス自体やドライバの仕様によって一部の機能に制限が発生したり、若干の変更を加えなくてはならない場合がありますが、ほとんどの場合において共通のプラットフォームとして扱うことを可能にします。

- 資源の管理

限られたハードウェア資源、たとえば各 I/O デバイスメモリを管理して、複数のアプリケーションからの要求による競合に対し待ち状態を生成したり、エラーを発生させるなどの適切な処理を行うことができます。

- タスク管理による資源利用効率の向上

複数アプリケーションの実行タスクをスケジュールして、ハードウェア資源利用の順番や時間を管理することができます。各タスクに優先順位を持たせたり、連続したハードウェア使用を制限することで、システム全体の資源利用効率を向上させます。

10.1.2. Linux の特徴

Linux は、Linus Torvalds 氏によって開発が始められたカーネルの名称です。カーネルとはその名のとおり、OS の核となる一番基本的な部分のことを指します。オープンな形での使用・開発が可能なライセンスを採用したことなどが寄与し、世界中のプログラマによって 10 年以上活発に開発が続けられています。

こうした活発な開発の成果により、Linux は他の多くの OS と比べ、格段に多種のハードウェアへの対応が行われてきています。また、多くの人々によって使用され、動作検証が行われてきたことにより、TCP/IP などといったプロトコルについての動作実績が非常に高い点も魅力といえます。

10.1.3. GNU と GPL

GNU とは、Richard Stallman 氏を創始者とするフリーソフトウェア開発プロジェクトの名称であり、世界中の開発者によるボランティア活動によって推進されています。現在は、フリーソフトウェア開発のための非営利団体であるフリーソフトウェア財団 (Free Software Foundation、FSF と略す) が統括しています。

GNU の最大の特徴は、それらすべてがフリーで配布されるということです。この「フリー」とは「無料」を指す言葉ではなく、以下のように広い意味で「自由」を指します。

- ソフトウェアを複製する自由
- 使用する自由
- ソースプログラムを読む自由
- 変更する自由
- 再配布する自由

これらの自由を守るために、GNU のソフトウェアのほとんどは、GNU 一般公有使用許諾 (GPL: General Public License) のライセンスに基づいて配布されています。

GPL として配布されているソフトウェアや、それらの派生物を含んだ開発物を公開する場合、ソースの公開義務や、改変使用を禁止できないなどといった GPL による制限を受けるので、注意が必要です。

なお、一般にオープンソースライセンスといった場合は、この GPL の他、BSD ライセンスや MPL (Mozilla Public License) その他ソフトウェア固有の独自ライセンス、それらの複合などを含みます。それぞれのライセンスにより公開制限の強弱や種別などに差があるため、個別に注意深く見る必要があります。

10.1.4. GNU 開発環境

SUZAKU は、開発環境として GNU プロジェクトのツール群を採用しています。ボードとともに提供している GNU ツールについて、簡単に解説します。

binutils とは、バイナリユーティリティのことです。as (アセンブラ) や ld (リンカ) などの基本的なコマンドの他、実行ファイルやライブラリのバイナリフォーマットを扱うような様々なツールを含んでいます。

gcc は、GNU コンパイラコレクションです。GNU C コンパイラ (gcc) や GNU C++ コンパイラ (g++) などが含まれます。

Glibc とは、GNU C Library のことです。C 言語の標準ライブラリや、その他 GNU 提供の多機能ライブラリを含んでいます。Glibc は現在 version2 ですが、歴史的経緯により他のバージョン体系が並立しているため libc version6 (libc6) と呼ばれることもあります。

改訂履歴

Ver	年月日	改訂内容
1.0.0	2006.10.02	・初版発行
1.1.0	2006.10.20	・「はじめに」を冒頭に移動 ・「2.7. telnetログイン」を追加 ・「8.2.2. echoコマンドで単色LEDの状態を変更してみる」を追加 ・「8.3.2. echoコマンドで7セグメントLEDの状態を変更してみる」を追加
1.2.0	2006.12.15	・表示デザイン改版 ・「3.3. はじめてのコンパイルとSUZAKUへのインストール」を削除 ・「4. Linux ディストリビューション」を追加 ・「5. SUZAKUへのダウンロード」を追加 ・SUZAKU-V スターターキットに関する記述を追加
1.2.1	2007.02.16	・「7. デバイスドライバ開発」のMakefileを変更
1.2.2	2007.04.20	・「3.2.1. 必要なソフトウェアのインストール」にパッケージを追記
2.0.0	2007.10.10	・Linux ディストリビューションに atmark-dist を採用 ・coLinux から VMware に移行

SUZAKU スターターキットガイド(Linux 開発編)

2007年10月10日 Version 2.0.0

株式会社アットマークテクノ

060-0035 札幌市中央区北5条東2丁目 AFTビル6F

TEL:011-207-6550 FAX:011-207-6570
