



Parti di un programma

Ogni linguaggio di programmazione deve seguire delle norme più o meno flessibili. A titolo di riassunto vi presentiamo l'ordine delle principali parti di un programma nei tre linguaggi di cui ci siamo occupati: LetPicBasicLite, PicBasicPlus e Assembler MPASM. Si tratta di uno schema orientativo dato che, come vi è stato spiegato in precedenza ci sono parti che possono cambiare ordine, oppure sparire.

Parti di un programma in LetPicBasicLite.

Direttive principali	
DEVICE DECLARE INCLUDE	tipo PIC parametri file
Definizioni	
DIM SYMBOL DATA	variabili nome=porta.pin tabelle
Programma principale	
CICLO	_____ ; Ciclo programma principale
Chiama a ROUTINE 1	_____

	ritorno a CICLO
Subroutine	
ROUTINE 1	_____

	return
END	; Fine del programma

Direttive principali	
DEVICE INCLUDE	tipo PIC dispositivo
Definizioni	
DIM SYMBOL DEFINE INIT DATA	variabili nome=porta.pin porta=input/output dispositivo informazioni-extra tabelle
Programma principale	
CICLO	_____ ; Ciclo programma principale
	Chiamata a ROUTINE 1

	Ritorno a CICLO
Subroutine	
ROUTINE 1	_____

	return
END	; Fine del programma

Parti di un programma in LetPicBasicLite.



Direttive principali

LIST P=tipo_di_Pic
 RADIX HEX

Etichette

nome	EQU	valore
STATO	EQU	03
Z	EQU	02
PORTAA	EQU	05
TRISA	EQU	05
AUX	EQU	20

Programma principale

```
ORG 0 ; Posizionamento prima istruzione
goto INIZIO
ORG 4 ; Vector di interrupt
goto INTER
ORG 5 ; Posizione inizio
```

```
INIZIO Abilitazione interrupt A ; Inizializzazioni
        Abilitazione interrupt B
        Abilitazione globale interrupt
```

```
CICLO _____ ; Ciclo programma principale
```

Chiamata a ROUTINE 1

Ritorno a CICLO

Routine di trattamento di interrupt

```
INTER _____
```

retfie

Subroutine

```
ROUTINE 1 _____
```

return (retlw)

```
END ; Fine del programma
```

Parti di un programma in Assembler MPASM.

