

pokesfr

Platí pro PICAXE 08M2, 14M2, 18M2, 20M2, 20X2, 28X2, 40X2

Syntaxe:

POKESFR location, data, data, ...

Location – proměnná nebo konstanta (0 až 255), určující adresu v registru procesoru

Data – konstanta nebo proměnná, obsahující ukládaná data

Popis:

Uloží data do speciálních funkčních registrů (SFR) PICAXE.

Tento příkaz, který umožňuje zasahovat do vnitřní struktury mikrokontroléru je určen pro zkušené programátory.

Zásahem do SFR můžete přistupovat k interním periferiím, např. ADC, časovač atd.

Čtení, nebo zápis do SFR, které jsou provázány s programem, běžícím v PICAXE (např. FSR, EEPROM nebo TABLE registrů) způsobí okamžitý reset.

PICAXE řady X2

Hodnoty mohou být pouze 0 až 255, proto se vynechává počáteční „F“. Pak např. BAUDCON FB8h se stává \$B8

PICAXE řady M2

Hodnoty mohou mít pouze 0 až 255, pak se adresace provádí následovně:

Bit 7 až 5	Paměťová banka	\$00 až \$07
Bit 4 až 0	Adresa	\$0C až \$1F v nastavené bance

(\$00 až \$0B jsou neplatné a vyvolají restart)

např. BAUDCON, adresa 01Fh v bance 3, odpovídá hodnotě %01111111

Související příkazy:

- peeksfr
- peek
- poke

Příklad:

Uložení systémové hodnoty pro ladění oscilátoru.

```
pokesfr $9B,b1 ; ulož hodnotu b1 do systémové proměnné OSCTUNE
```