

Aide mémoire PICALIC V1.00 - 2012

Mnemonic	Opcode	Paramètre	Description
SETBRIGHT	0x00 -0xBF	<delay>	Définie une luminosité pour une durée <delay> Syntaxe : SETBRIGHT <value>,<delay> Définit la luminosité sur la valeur <value>. La commande suivante sera effectuée après le délai <delay> (en "Ticks"). La luminosité est ainsi écrite dans l'Opcode ! Étendue de la valeur <value> : 0..191 (128 correspond à 100%) delay: 0..255
LIGHTOFF	0x00	<delay>	Extinction de la lumière pour une durée <delay> Autre forme pour SETBRIGHT 0,<delay>
LIGHTON	0x80	<delay>	Allumage de la lumière pour une durée <delay> Autre forme pour SETBRIGHT 128,<delay>
SMOOTHOFF	0xC0		Désactiver le mode Smooth Modification de niveau de luminosité suivant une commande SETBRIGHT passe sans valeur intermédiaire à la nouvelle valeur demandée (paramétrage standard)
SMOOTHON	0xC1		Activer le mode Smooth Les demandes de niveaux de luminosité varient continuellement par interpolation linéaire à la prochaine valeur définie dans la commande SETBRIGHT. Implémentation: chaque commande avec Opcode >= 0xC0 interrompt le mode SMOOTH à cet endroit du programme. Le mode SMOOTH reste actif, mais un saut dans la valeur de la luminosité a lieu.
HALTSWOFF	0xC2		Arrêt tant que interrupteur du canal est OFF Arrête l'exécution du programme à cet endroit tant que le switch associé au canal n'est pas activé. Continue lorsque le switch est activé.
HALTSWON	0xC3		Arrêt tant que interrupteur du canal est ON Arrête l'exécution du programme à cet endroit tant que le switch associé au canal est activé. Continue lorsque le switch est désactivé.
JSWOFF	0xC4	<addr>	Saut si switch du canal est OFF Si l'interrupteur associé au canal est éteint, alors le programme passe à l'adresse définie <addr> .
JSWON	0xC5	<addr>	Saut si switch du canal est ON Si l'interrupteur associé au canal est allumé, alors le programme passe à l'adresse définie <addr> .
CLRSW	0xC6		Désactive le switch du canal Bascule l'interrupteur associé au canal sur OFF.
SETSW	0xC7		Active le switch du canal Bascule l'interrupteur associé au canal sur ON.
JUMP	0xC8	<addr>	Saut Le programme saute toujours à l'adresse (label) indiquée par <addr> .
RNDDLY	0xC9	<maxticks>	Délai aléatoire Le programme est mis en pause pour une durée aléatoire entre 0 et la valeur maximale définie par <maxticks> .
RNDBRT	0xCA	<min>,<max>,<delay>	Définie un taux de luminosité aléatoire Le niveau de luminosité est définie aléatoirement entre une valeur minimale et maximale et ce pour une durée indiquée. Cela va de <min> à <max> pour les laps de temps <delay>. Ne fonctionne pas en mode SMOOTH
RNDJMP	0xCB	<chance>,<addr>	Saut aléatoire Le programme saute vers l'adresse définie par <addr> avec un certain niveau de chance. <chance> se définit de 0 à 128 ou 0 n'est jamais et 128 toujours.
JSWXOFF	0xCC	<x>,<addr>	Saute si le switch X est OFF Si l'interrupteur de commande <x> est éteint, alors le programme bascule à l'adresse <addr> .
JSWXON	0xCD	<x>,<addr>	Saute si le switch X est ON Si l'interrupteur de commande <x> est allumé, alors le programme bascule à l'adresse <addr> .
CLRSWX	0xCE	<x>	Désactive Switch X L'interrupteur de commande <x> va être désactivé.
SETSWX	0xCF	<x>	Active Switch X L'interrupteur de commande <x> va être activé.

DEFTICKLEN	0xD0	<time>	Définit la longueur de l'impulsion (Commande Header)* Définie la longueur de l'impulsion en millisecondes. Valeur standard : 10 ms fonctionne uniquement si le programme est compilé avec l'option "#define COMM TICK 0" !
DEFBRIGHT	0xD1	<value>	Définit multiplicateur de luminosité (Commande Header)* Définie un multiplicateur de luminosité pour le canal de sortie Périmètre : 0..255, valeur standard = 128 = *1.0
DEFSWITCH	0xD2	<x>	Définit interrupteur pour canal (Commande Header)* Définie un autre interrupteur pour l'affecter au canal Standard: x = numéro de canal
DEFVAR	0xD3	<x>	Définit Variable de contrôle (Commande Header)* Définie une autre variable de commande pour l'affecter au canal. Standard: x = numéro de canal
JVARB	0xD8	<val>,<addr>	Saute si la variable du canal est inférieure à <val> Si la valeur de la variable définie pour le canal est plus petit que <val>, alors le programme saute à l'adresse <addr> indiquée.
JVARAE	0xD9	<val>,<addr>	Saute si la variable du canal est supérieure ou égale à <val> Si la valeur de la variable définie pour le canal est plus grande ou égale que <val>, alors le programme saute à l'adresse <addr> indiquée.
JVARXB	0xDA	<x>,<val>,<addr>	Saute si variable X est inférieure à <val> Lorsque le contenu de la variable <x> est plus petit que <val>, alors le programme bascule à l'adresse <addr>.
JVARXAE	0xDB	<x>,<val>,<addr>	Saute si variable X est supérieure ou égale à <val> Lorsque le contenu de la variable <x> est plus grand ou égal que <val>, alors le programme bascule à l'adresse <addr>.
DELAY	0xDC	<delay>	Délai Ajoute une pause d'une durée <delay> en Ticks. La valeur de luminosité définie avant cette pause n'est pas modifiée.
P_RESET	0xFF		Program Reset Positionne le pas du programme de ce canal à l'adresse de départ (entry_chX) et active les valeurs suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Luminosité de sortie à 0 (lumière OFF) • Mode Smooth : OFF • Longueur de l'impulsion Tick: par défaut (10ms) Les positions des interrupteurs, les variables et leurs affectations restent inchangées.

*Commande Header : ces types de commande doivent être placés en début de programme ou juste après l'adresse de départ. Toute autre commande, de type différent Header, se trouvant avant rend les commandes Header inactives dans cette partie du programme.

Définition de l'assembleur :	Compatibilité code Hex et pattes de sorties :	Nombre de sorties maximales :	Nombre d'entrée/canaux RC maximales :	Taille EEPROM (Octets) (=taille maximale des séquences lumières ALIC)
PIC12F675	PIC12F629	5 (4)	1 (2)	128
PIC16F630		8	2	128
PIC16F636		8	2	256
PIC16F648A	PIC16F627A, PIC16F628A	8	1	PIC16F648: 256 PIC16F627A: 128 PIC16F628A: 128

VDD = +5V

VSS = 0V (Masse)

Out x = Sortie de commande pour chaque canal lumière (0..7)

RC-Input 1 = Entrée RC depuis le récepteur (premier canal)

RC-Input 2 = Entrée RC depuis le récepteur (deuxième canal)

Sxx = Numéro de switch par lequel chaque port pourra être commandé.

