

BASCOM CODE

```
***** MCU *****
```

```
$regfile = "m8def.dat"
```

```
$crystal = 8000000
```

```
$baud = 9600
```

```
Baud = 9600
```

```
*****
```

```
***** CONFIG WTV020*****
```

```
Data_out Alias Portd.4
```

```
Config Data_out = Output
```

```
Data_out = 0
```

```
Busy Alias Pind.3
```

```
Config Busy = Input
```

```
Clk Alias Portd.2
```

```
Config Clk = Output
```

```
Clk = 1
```

```
Wait 3
```

```
*****
```

*****SUB*****

Declare Sub Play_voice(byval N_wave As Word)

Declare Sub Time_to_end_voice()

***** VARIABLE *****

Dim Track As Word

*****MAIN*****

Do

Incr Track

Call Play_voice(track)

Time_to_end_voice

If Track = 6 Then Track = 0 ' BARAYE 6 VOICE 0001.AD4 ~ 0006.AD4

Loop

End

***** SUB *****

Sub Play_voice(byval N_wave As Word)

Clk = 0

Waitms 2

Shiftout Data_out , Clk , N_wave , 1 , 16 , 200

Waitms 30

Clk = 1

Waitms 10

End Sub

Sub Time_to_end_voice()

Do

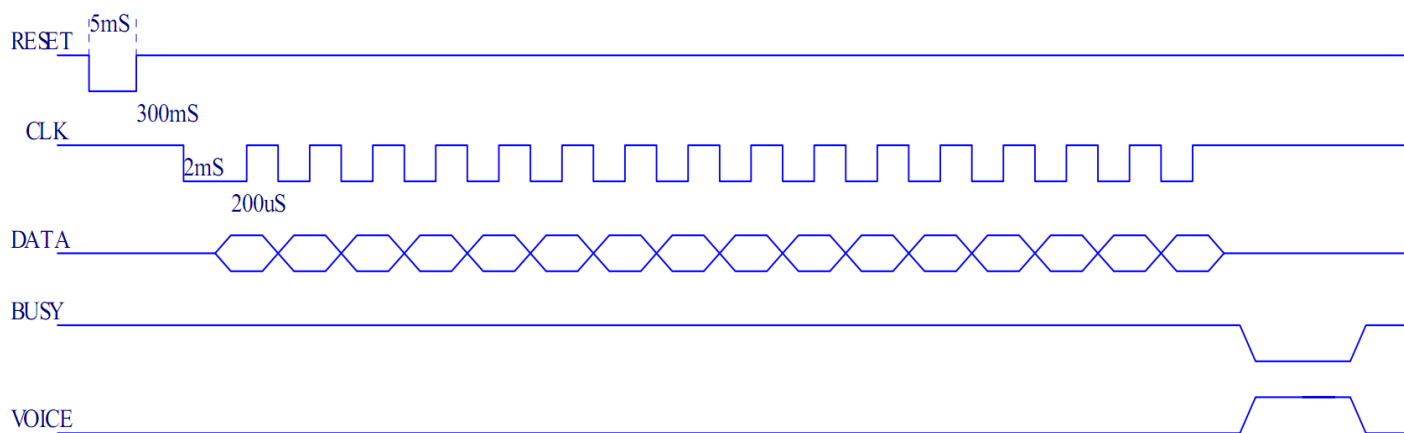
Loop Until Busy = 0

Waitms 30

End Sub

طبق دیتا شیت برای خواندن شماره فایل مورد نظریا فرمان خاصی ؛ می بایست هر بار بر روی خط دیتا پالس های زیر را ساخت :

7.5.3.TIMING WAVEFORM IN TWO LINE SERIAL MODE



با اجرای فرمان روبرو :

Shiftout Data_out , Clk , N_wave , 1 , 16 , 200

پس از معرفی پایه دیتا و کلاک ؛ شماره متغیر مورد نظر n_wave طبق خط دیتایی که در دیتا شیت رسم شده بعد از ایجاد پالس DATA ارسال می شود .
16 بیت با عرض 200 میکرو ثانیه و پس از آن کد مورد نظر که توسط دستور shiftout امکان پذیر است . ضمن اینکه قبل از آن می بایست پایه کلاک به مدت 2 میلی ثانیه 0 باشد .

هنگام کد گیری پایه busy 0 می شود و پس از خواندن فرمان این پین از ماژول wtv020 1 شده و تا پایان پخش فایل ادامه دارد و نهایتا 0 می شود که معنای آماده شدن برای کد گیری جدید است .

در اینجا برنامه ای که نوشته 6 فایل موسیقی به نامهای 0001.ad4 ... 0006.ad4 بر روی مموری ریخته ام ؛ که بتوسط دستور incr شمارش صورت گرفته و در طی لیبل Play_voice فرمان پخش داده میشود. همینطور طی لیبل Time_to_end_voice صبر می کنیم تا پایه busy مجددا 0 شده و قادر به فرمان دادن بعدی بشویم.

می توان با اتصال led بین تغذیه(آند) و پایه busy(کاتد) از وضعیت پخش مطلع شد.