

ご使用上のお願い

SuperH RISC engine C/C++コンパイラパッケージ V.9 の使用上の注意事項をお知らせします。

SH7206 マイコンのプロジェクトを作成する際の注意事項

該当製品

P0700CAS9-MWR V.9.00 Release 00

現象

SH7206 マイコンのプロジェクトを作成し、シミュレーションを実行する際、オペランドキャッシュのメモリリソースが確保されず、シミュレーションの停止やメモリアクセスエラーが発生する場合があります。

発生条件

以下の条件を満たす場合に問題が発生します。

- (1) High-performance Embedded Workshop の“新規プロジェクト-7/9-デバッガ”ダイアログの「ターゲット」で“SH2A-FPU Cycle Base Simulator”、または“SH2A-FPU Functional Simulator”のチェックボックスをチェックしている。
- (2) High-performance Embedded Workshop でデバッガセッション“SimSessionSH2A-FPU_Cycle”、または“SimSessionSH2A-FPU_Func”を以下のいずれかの方法で選択している。
 - ・ High-performance Embedded Workshop のツールバーにあるドロップダウンリストボックスから選択する。
 - ・ High-performance Embedded Workshop のメニューから「オプション」→「デバッグセッション」を選択し、起動したダイアログで「現在のセッション」のドロップダウンリストから選択する。
- (3) ビルドを実行した後、以下のいずれかの方法でシミュレーションを実行している。
 - (a) 以下のいずれかの方法で、シミュレーションをリセットから実行している。
 - ・ High-performance Embedded Workshop のメニュー「デバッグ」→「リセット後実行」を選択する。
 - ・ ツールバーボタンにある「リセット後実行」をクリックする。
(この場合、リセット終了後、シミュレーションが停止します。)
 - (b) キャッシュ制御レジスタ 1 (CCR1) のビット 0 に「1」を設定 (オペランドキャッシュを使用する設定) し、以下のいずれかの方法で、各シミュレーションを実行している。
 - ・ High-performance Embedded Workshop のメニュー「デバッグ」→各シミュレーション実行コマンドを選択する。
 - ・ ツールバーボタンにある、各シミュレーション実行ボタンをクリックする。
(この場合は、オペランドキャッシュへアクセスした時、High-performance Embedded Workshop のアウトプットウィンドウに“MemoryAccess Error”が表示され、メモリアクセスエラーが発生します。)

回避策

シミュレーションを実行する前に、以下の手順でオペランドキャッシュのメモリリソースを確保して下さい。

- (1) High-performance Embedded Workshop のメニューから「オプション」→「シミュレータ」→「メモリリソース」を選択し、シミュレータシステムダイアログボックスを開く。
- (2) メモリリソースの追加ボタンをクリックしメモリ設定ダイアログボックスを開く。
- (3) 開始アドレスに「H' F0800000」、終了アドレスに「H' F08FFFFFF」、アクセス種別に「Read/Write」を入力し OK ボタンをクリックする。
- (4) 再度、メモリリソースの追加ボタンをクリックしメモリ設定ダイアログボックスを開く。
- (5) 開始アドレスに「H' F1800000」、終了アドレスに「H' F18FFFFFF」、アクセス種別に「Read/Write」を入力し OK ボタンをクリックする。
- (6) シミュレータシステムダイアログボックスの OK ボタンをクリックしダイアログボックスを閉じる。

恒久対策

DeviceUpdater V. 1. 02 をダウンロードして、SH C V. 9. 00 Release 00 の Devicedata をアップデートしてください。DeviceUpdater V. 1. 02 はルネサス エレクトロニクス株式会社のホームページよりダウンロードいただけます。

<http://japan.renesas.com>

 株式会社 日立超LSIシステムズ

(c) Hitachi ULSI Systems Co., Ltd. 1995,2014. All rights reserved.