

在 BSP 中修改 LCD 类型及串口输出功能

说明：友善之臂提供的 WindowsCE5/6 BSP 在目录结构和文件安排上都基本是一致的，这样可以方便用户在两个版本之间互相切换开发。

这里是两个经常被用户问到的问题，其实它们都已经在手册中详细说明了，我们建议用户仔细阅读我们精心编制的手册，虽然开头部分以操作为主，但后面会涉及到很多开发的细节，这正是按照循序渐进的步骤进行的，希望初学者学习开发时要有耐心，切不可好高骛远。

以下内容摘自用户手册 9.2.5 章节：

说明：我们提供的 BSP 目前支持以下型号的液晶屏：

- NEC3.5 寸屏带触摸
- 统宝 3.5"LCD 带触摸
- Sharp 8"LCD(或兼容)带触摸
- 7 寸屏带触摸
- VGA 模块显示输出，分辨率 1024x768

通过修改 mini2440\Src\Inc\options.h 头文件中 LCD_TYPE 的定义，可以选择相应的 LCD 类型：

```
//#define LCD_N35 适用于 NEC3.5"LCD
//#define LCD_L80 适用于 Sharp 8"LCD(或兼容)
#define LCD_T35 适用于统宝 3.5"LCD
//#define LCD_A70 适用于群创 7"LCD
//#define LCD_VGA1024768 适用于 LCD2VGA 模块，分辨率为 1024x768
```

光盘中缺省 LCD 型号是 LCD_T35。

在 options.h 文件中，用户也可以修改串口的输出功能：作为普通串口功能或者调试输出(仅限于串口 1 和 2)，如下定义：

```
#define KITL_NONE
//#define KITL_SERIAL_UART0
//#define KITL_SERIAL_UART1
//#define KITL_USBSERIAL
//#define KITL_ETHERNET
```

这里缺省的定义是作为普通串口功能，如果要把串口 1 作为调试信息输出使用，则应该定义为：

```
//#define KITL_NONE
#define KITL_SERIAL_UART0
//#define KITL_SERIAL_UART1
//#define KITL_USBSERIAL
//#define KITL_ETHERNET
```