<https://www.youtube.com/watch?v=rGxDZPYcWIs&list=PLfIJKC1ud8giOsk-C4BCOwSHtbXqTNb1W>

# TouchGFX

Добавляем элемент взаимодействия (interactions) элемента на экране.

Определяем название виртуальной функции для реализации взаимодействия.

Генерируем код.

# IDE

Проект/Application/User/generated/Screen1ViewBase.cpp – этот файл генерирует TouchGFX, его изменять нельзя. В этом файле появляются описания кнопок и ссылки на их функции взаимодействия (**void** **Screen1ViewBase::buttonCallbackHandler)**.

Код функции взаимодействия нужно прописать в файле Проект/Application/User/gui/Screen1View.cpp. Пользовательские изменения в этом файле сохраняются.

Для начала нужно в Screen1View.cpp открыть заголовочный файл Screen1View.hpp, а в нём декларировать функцию в классе **class** Screen1View : **public** Screen1ViewBase. Сохранить изменения.

Теперь можно вернуться в Screen1View.cpp и прописать функцию.

Возможно, понадобится **#include** "stm32f4xx\_hal.h"

Компилировать и запустить.