<https://www.youtube.com/watch?v=AizWAlbU4Og&ab_channel=EEbyKarl>

# Вариант 1

Часто нужно переименовать проект. Переименовываем файл .ioc в корневой папке проекта.

Далее, открыть файл Проект\STM32CubeIDE\.project и в первой строке исправить имя по умолчанию, предоставленное touchgfx designer (которое является названием платы). Затем при импорте проекта в STM32Cube-IDE он будет назван соответствующим образом.

После этого импортируем проект в IDE: File/Import/General>Existing Projects into Workspace.

В импортированный в IDE проект не попадает .ioc, его нужно скопировать перетаскиванием файла из проводника в IDE, в папку проекта – положить пиктограммку файла именно на папку проекта в IDE.

При перетаскивании выбрать опцию Link to files, галочку оставить.

После чего можно .ioc запустить и выполнить миграцию на обновлённую версию.

Настраиваем FreeRTOS. В Advanced settings нужно включить new library reentrant.

# Вариант 2

Далее нужно выполнить переименование проекта в файлах .cproject и .project. В папке STM32CubeIDE проекта. Делаем поиск и переименование идентификатора в файлах .cproject и .project. Переименовываем только идентификатор (id) и имя (name) в файле .cproject, а в файле .project – только имя (name)! Не трогаем пути к проекту!

Далее вариант, который я применил успешно, он же вписан в вариант 1.

Я наткнулся на заметку в сообществе STM "переименовать проект STM32CubeIDE". Похоже, этот процесс значительно упростился. Все, что нужно сделать, это открыть файл .project и в первой строке исправить имя по умолчанию, предоставленное touchgfx designer (которое является названием платы). Затем при импорте проекта в STM32Cube-IDE он будет назван соответствующим образом.

Вы отчасти правы в том, что вам нужно переименовать только одну строку. Но вы не можете добавить файл журнала в дерево проекта, не переименовав его в то же имя, что и проект. Cube IDE не откроет его, потому что у него другое название, чем у проекта. Но я наткнулся на более простой способ добавить файл журнала в дерево проекта и переименовать его. Затем я понял, что это устраняет проблему с тем, что TouchGFX не находит название платы, если вы не переименуете текст в качестве названия проекта в файлах .gfx. Но благодаря вашей проницательности это помогло мне найти более простое решение😀. Скоро мне придется заменить это видео.

Обожаю ваши видео! Для такого новичка, как я, они очень полезны и информативны. Что касается названия файла \*.ioc, да, после публикации моего первоначального комментария я наткнулся на это. Похоже, что команды разработчиков продуктов ST, какими бы хорошими они, очевидно, ни были, могли бы немного лучше рассказать о том, как различные приложения должны взаимодействовать. Такое ощущение, что они ооочень близки к тому, чтобы обеспечить довольно плавную интеграцию между дизайном gfx и аспектами разработки Cube-IDE code & compile.

Отдаленно связано со всем предыдущим: я наткнулся на новый канал (STM32 Research), на котором пока есть только одно видео (опубликовано около 4 месяцев назад). Что я нашел очень, очень полезным, так это его подход к использованию платы F429i disc1 и добавлению нового (2-го) OLED-дисплея ssd1306 вручную. Сначала запускаем проект, как если бы это был обычный микроконтроллер (не версия на плате), настраиваем контакты для spi, затем добавляем touchgfx в проект и показываем ручные правки, чтобы настроить отображение. Я нашел его рабочий процесс очень простым. Мне нужно попробовать его подход, чтобы посмотреть, приведет ли он меня, наконец, к хорошему, упорядоченному и повторяемому подходу к разработке некоторых приложений для моего собственного использования.

Пожалуйста, продолжайте публиковать! Ваша информация очень полезна!!!🤩