# 一、BSP工程管理原理

BSP工程管理的目的就是为了模块化整理代码，同一个属性的文件存放在同一个目录里面。

1、新建所需的文件夹，将同一属性的文件放到相应的文件夹中。

2、修改clk、led、delay驱动，创建对应的驱动文件，然后放置到对应的目录中。

3、根据编写的新驱动文件，修改main.c文件内容。

设置VSCODE头文件路径。先创建.vscode目录，然后打开c/c++配置器，会在.vscode目录下生成一个叫做c\_cpp\_properties.json的文件

# 二、Makefile编写

Makefile指定头文件路径，需要-I。我们编译源码的时候需要指定头文件路径。比如

bsp/clk/bsp\_clk.h 变为-I bsp/clk/bsp\_clk.h

通过一堆的变量，将要编译的原材料准备好了。

Makefile静态模式

<targets ...>: <target-pattern>: <prereq-patterns ...>

$(OBJS): obj/%.o : %.S 表示将所有的.S文件编译为.o并且存放到obj目录下去。