ComGUI ReadMe:

* 简介:
  + ComGUI使用OpenGL渲染引擎绘制画面
  + ComGUI使用自制的dframe库提供GUI功能
  + ComGUI使用自制的chain库提供动态数据链功能
  + ComGUI使用自制的item\_lexer库提供item脚本解析功能
* ComGUI工程目录:
  + Doc:文档目录

包含了已查阅的相关资料和自述文档

* Driver:驱动程序目录:

包含了可能需要的驱动程序安装程序(来源于STC网站)

* Picture:图片目录:

包含了测试过程中的截图

* Program:程序目录:

包含了应用程序开发环境和可执行的应用程序

* Protocol:协议目录:

包含了应用程序开发时使用的串口通信协议(由唐秀喜提供)

* ComGUI待解决问题:
  + 画面难看…:修改dFrame库,为所有控件添加**附加绘制**功能即可(需要大量时间)
  + 按钮文字颜色不随按钮状态改变:暂无解决办法
* ComGUI待完成的功能:
  + 对异常数据的警报功能
  + 支持更多的终端
  + 自动扫描可用串口
  + 保存串口当前配置
  + 开机自动运行
* 编译器配置:
  + Release( TDM-GCC 4.9.2 MinGW64 )

-std=gnu++14 ;使用C++14语法规则

-m64 ;使用64位位宽

-Ofast ;使用最高优化

-mwindows ;Windows平台

-lopengl32 ;链接libopengl32静态库

-lglu32 ;链接libglu32静态库

-lgdi32 ;链接libgdi32静态库

* 备注:

刚开始尝试了VS2010发现没法正常支持OpenGL(可能方式不正确),且VS2010无法支持GNU C++ 14 语法标准,为完成工程,暂时放弃使用VS2010

工程使用DevC++管理和编译,没有使用基于DevC++特性的编译设置,编译工程必备的编译设置已在上文列举,编译器厂商不同使用命令可能不同.

编译时源文件chain.cpp中包含了模板类的实现,要使用chain功能应当直接包含chain.cpp而不是chain.h