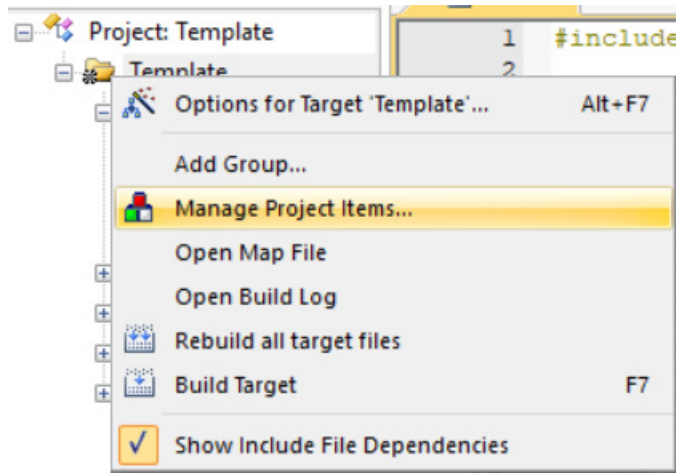


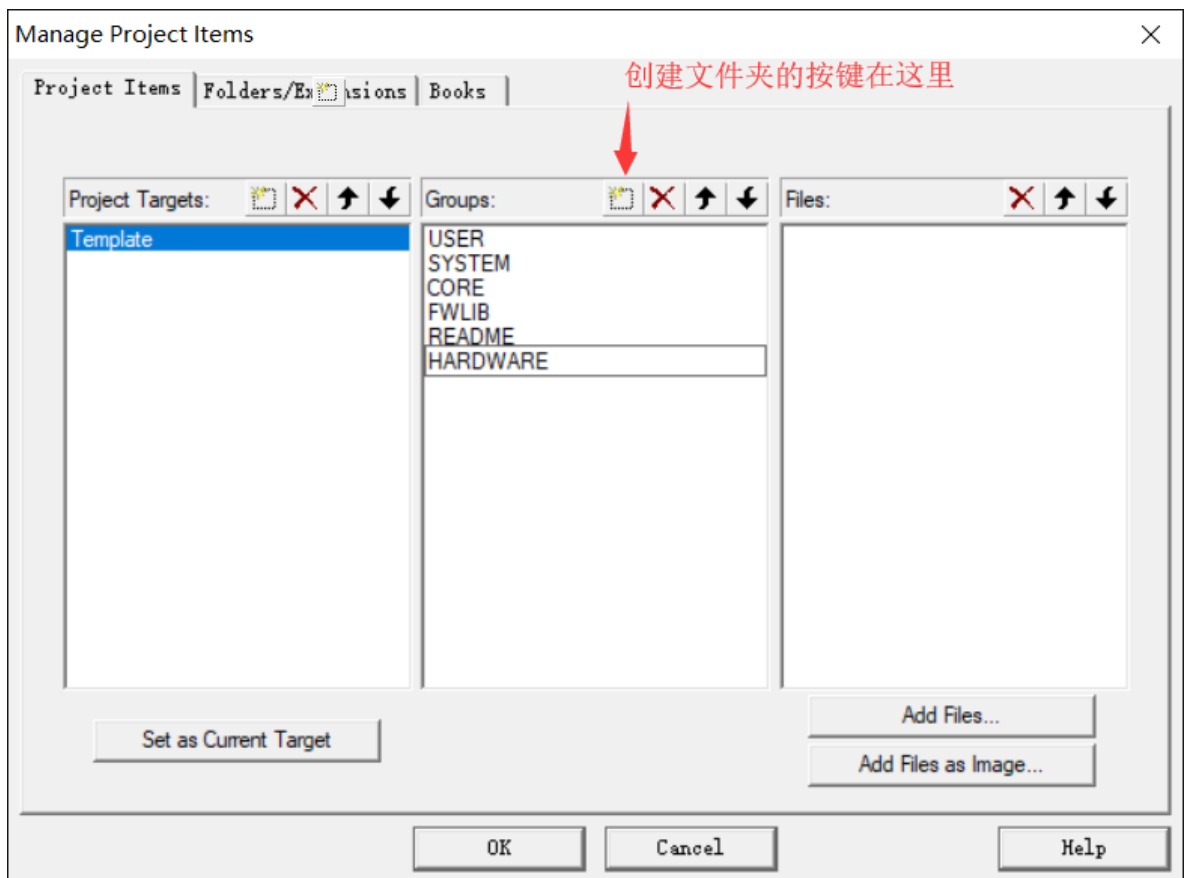
那么接下来我们就先按照以下步骤，分步骤来点亮我们的第一个 LED 小灯：

(1) 打开我们配置好的工程文件（提前复制一份以备不时之需也是不错的选择）。打开路径为工程文件夹->USER->Template.uvprojx（这是我们之前按教程命名的名字）。

(2) 打开后，在页面左侧的窗口内，右键“Template”，选择“Manage Project Items”，在打开的界面中新建一个名为“HARDWARE”（命名可以随意，叫硬件比较符合这个文件夹存在的意义）的文件夹。

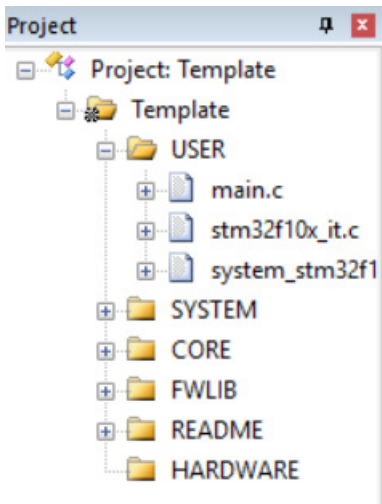


(P 2-4-53) Manage 文件夹



(P 2-4-54) 新建 HARDWARE 文件夹

创建完之后点击下方的“OK”，然后就可以在右侧的窗口里看到一个名为“HARDWARE”的文件夹。



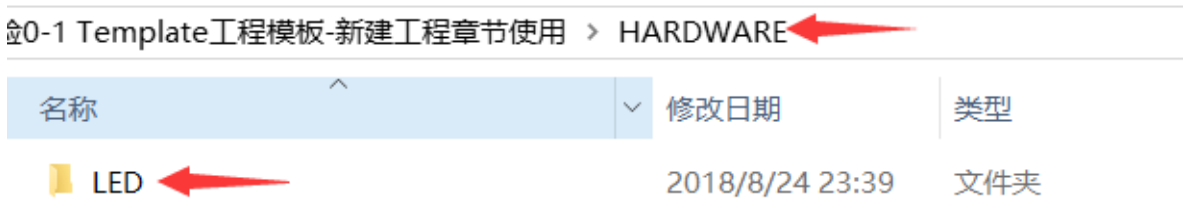
(P 2-4-55) HARDWARE 文件夹

同时也要在路径文件夹里创建一个名为“HARDWARE”的文件夹（名称一定要与刚刚新建的文件夹相同！！！否则读不出路径）。如下图。

CORE	2018/8/24 23:18	文件夹	
OBJ	2018/8/24 23:20	文件夹	
STM32F10x_FWLib	2018/8/24 23:18	文件夹	
SYSTEM	2018/8/24 23:18	文件夹	
USER	2018/8/24 23:21	文件夹	
HARDWARE	2018/8/24 23:32	文件夹	
keilkill.bat	2018/4/12 16:43	Windows 批处理	1 KB
README.TXT	2018/4/12 16:43	文本文档	2 KB

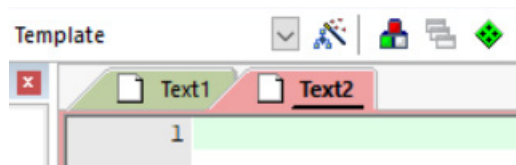
(P 2-4-56) 路径中的 HARDWARE 的文件夹

(3) 由于我们今后使用到的元件或是外设的种类较多，所以分类存放程序文件方便又直观。所以我们再在“HARDWARE”文件目录下创建一个名为“LED”的子文件夹，用来存放与LED相关的程序。



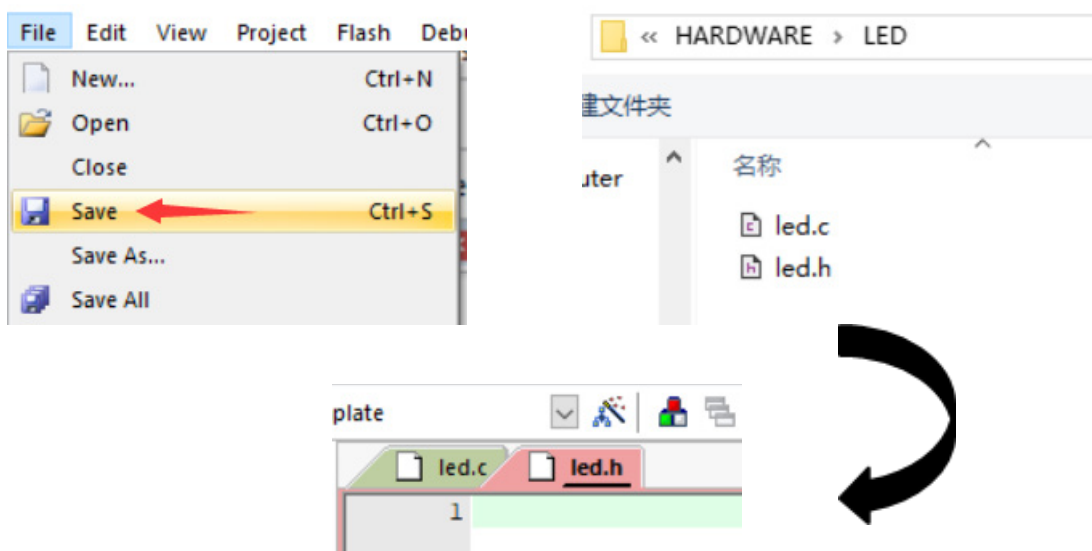
(P 2-4-57) LED 子文件夹

在 keil 界面内，通过“Ctrl+N”或是左上角一个类似于纸张的图标 创建两个新的文件。



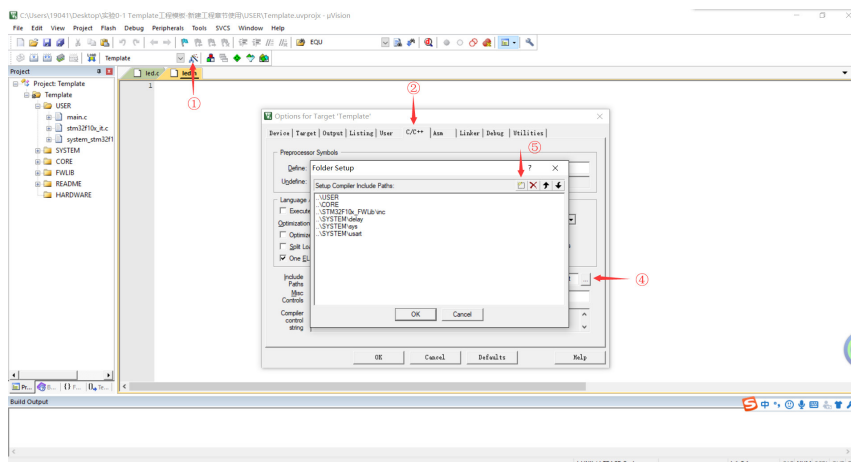
(P 2-4-58) 创建新文件夹

之后，选择其中的一个文件，点击右上角的“File”，选择“Save”，再打开的窗口中选择刚刚新建的 **HARDWARE** → **LED**，命名为“led.c”。用相同的方式，将另一个文件命名为“led.h”保存在“LED”文件夹中。

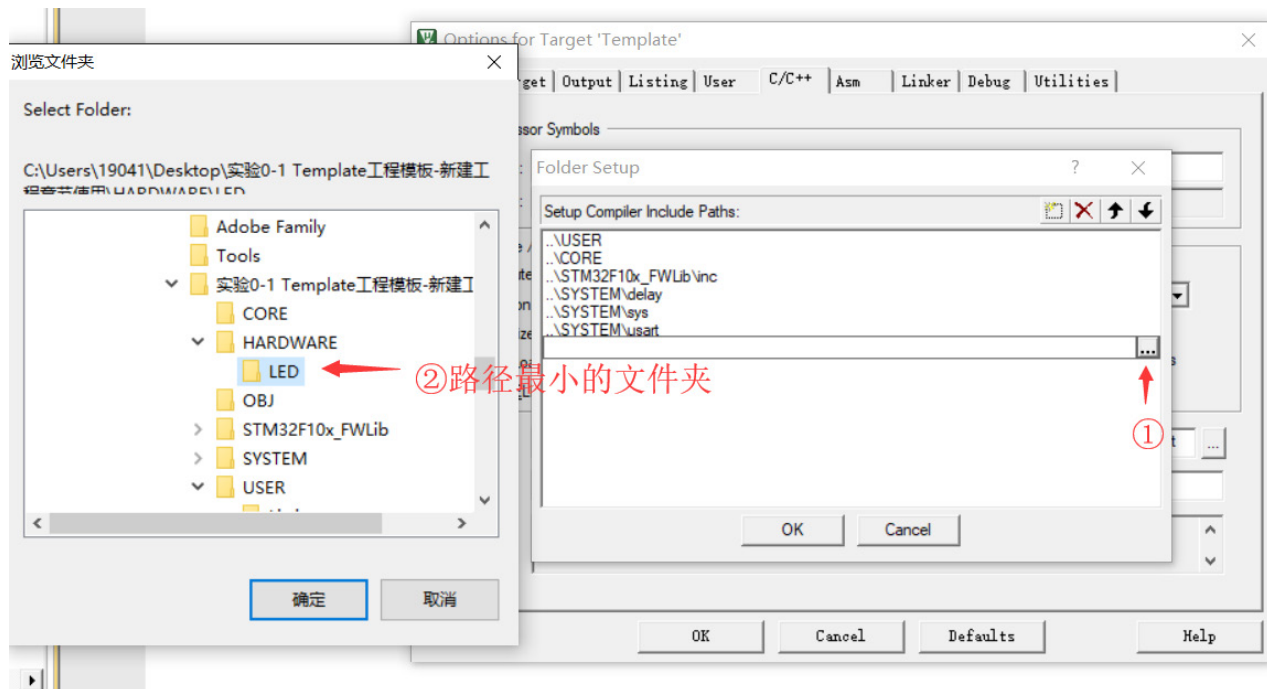


(P 2-4-59) 连贯流程

(4) 创建完之后，在之前的学习中我们知道调用头文件即“.h”文件的重要性，所以我们要让 keil 知道我们调用的头文件的存放路径。点击我们的魔术棒，在打开的窗口里选择“C/C++”，在下方选择“Include Paths”后的类似省略号一样的按键，再在打开的界面中选择我们存放头文件的文件夹路径（一定要选择最小的路径文件夹!!!）选择好之后，点击确定，再点击“OK”，就将头文件所在路径告知给了“keil”软件。

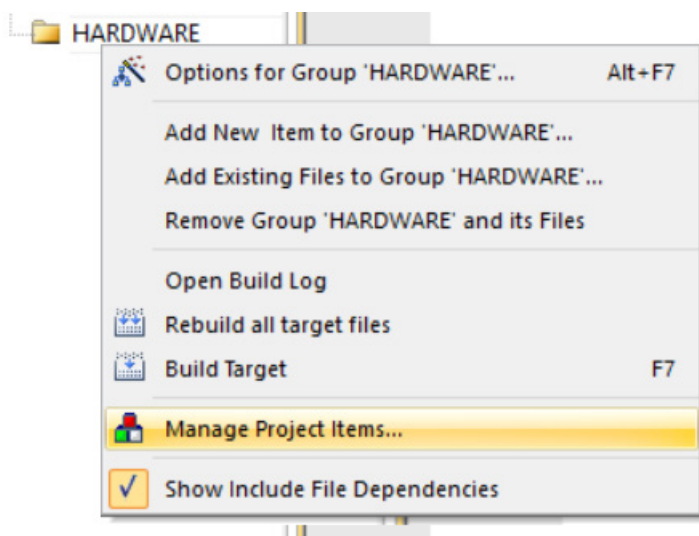


(P 2-4-60) 告知 keil 软件



(P 2-4-61) 告知 keil 软件

(5) 这一步，我们要像在新建工程模板中所讲到的一样，在 **HARDWARE** 名录下添加 “led.c”。



(P 2-4-62) 添加 led.c