**Namještanje Embest IDE-a**

**Korak 1.**

Napraviti neki folder za projekte gdje se instalirao EmbestIDE (npr. Example).

Nakon pokretanja programa, File -> New Workspace.

Namjestiti se u folder projekata (Example) i upisati ime ovog projekta koji trenutno radimo (asm1).



Klikom na OK stvorit će se projekt, i workspace u kojemu će on biti.

**Korak 2.**

File -> New što će otvoriti editor. Tu pišemo kod programa. Nakon unošenja source koda, spremiti ga (File -> Save) kao .s ili .asm file.

**Korak 3.**

Sad treba dodati novostvoreni file u projekt, kliknemo na Project -> Add To Project -> Files, i dodamo file koji smo maloprije sačuvali.

**Korak 4.**

Sad treba namjestiti neke osnovne postavke: Project -> Settings.

Prvo je otvoren Tab Processor, i tu treba namjestiti sljedeće:

CPU Module – arm7

CPU Family – ARM7

CPU Member – ARM7

Build Tools – GNU Tools for ARM



**Korak 5.**

Sad treba buildati program, Build -> build ime\_programa

**Korak 6.**

Treba namjestiti dodatne postavke: Project -> Settings

U Remote Tab treba napraviti sljedeće:

Remote Device – SimArm7

Communication Type – Parallel

Parallel Port – LPT1



U Debug Tabu pod category General treba namjestiti sljedeće:

U Symbol file-u naći svoj projekt, ali s nastavkom .elf

Action after connected – Auto Download (na slici je odabrano None, ali Auto Download ubrzava postupak jer se kasnije ne mora ručno odabirati download prilikom pokretanja programa).



U Debug Tabu smo još uvijek, i uzimamo category Download.

Opet učitamo svoj .elf projekt, označimo Download verify, namjestimo „Execute program from“ na Download Address (iako je na slici Program Entry Point), te namjestimo Download Address na 0x8000

**Korak 7.**

Sad smo sve namjestili za pokretanje programa. Pokrenemo program sa Debug -> Remote Connect. Naredbu po narebdu se krećemo pomoću F11.

Nakon što smo odabrali Remote Connect, možemo u programu dodatno proširiti stvari koje vidimo, i to tamo da odaberemo View -> Debug Windows, i odabremo što želimo vidjeti (varijable, registre, memoriju)