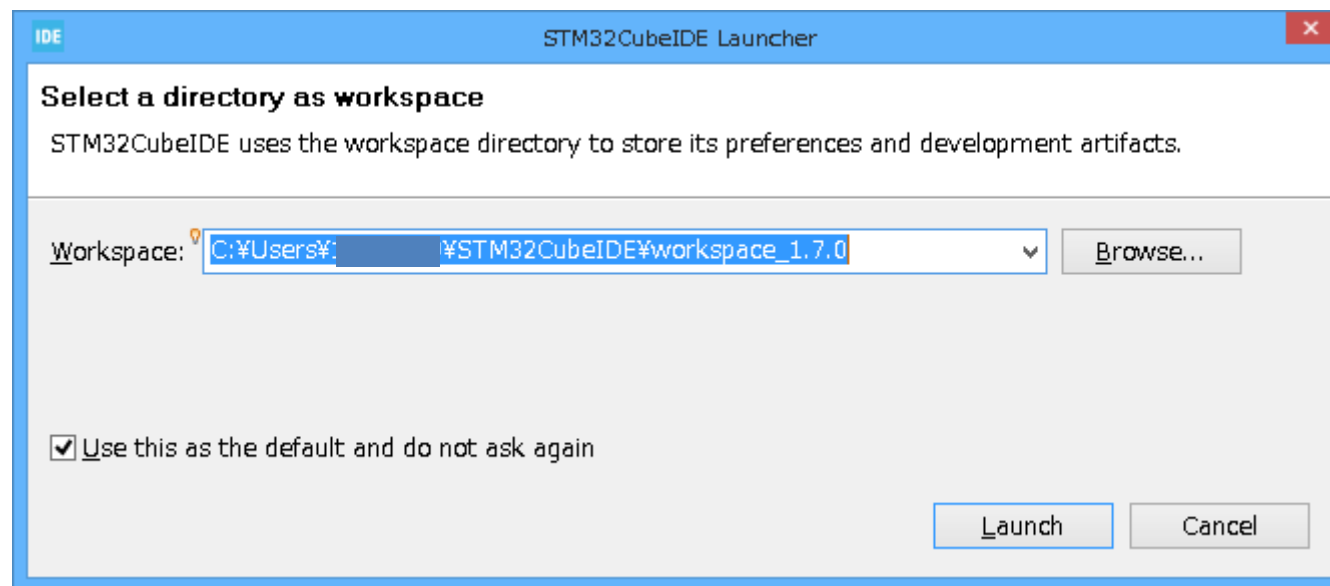


STM32CubeIDE

- 説明で使用するSTM32CubeIDEのバージョン: 1.7.0

STM32CubeIDE

- 下記ウィンドウが表示されるので、
Use this as the default and do not ask again にチェックを入れて
Launch ボタンを押す



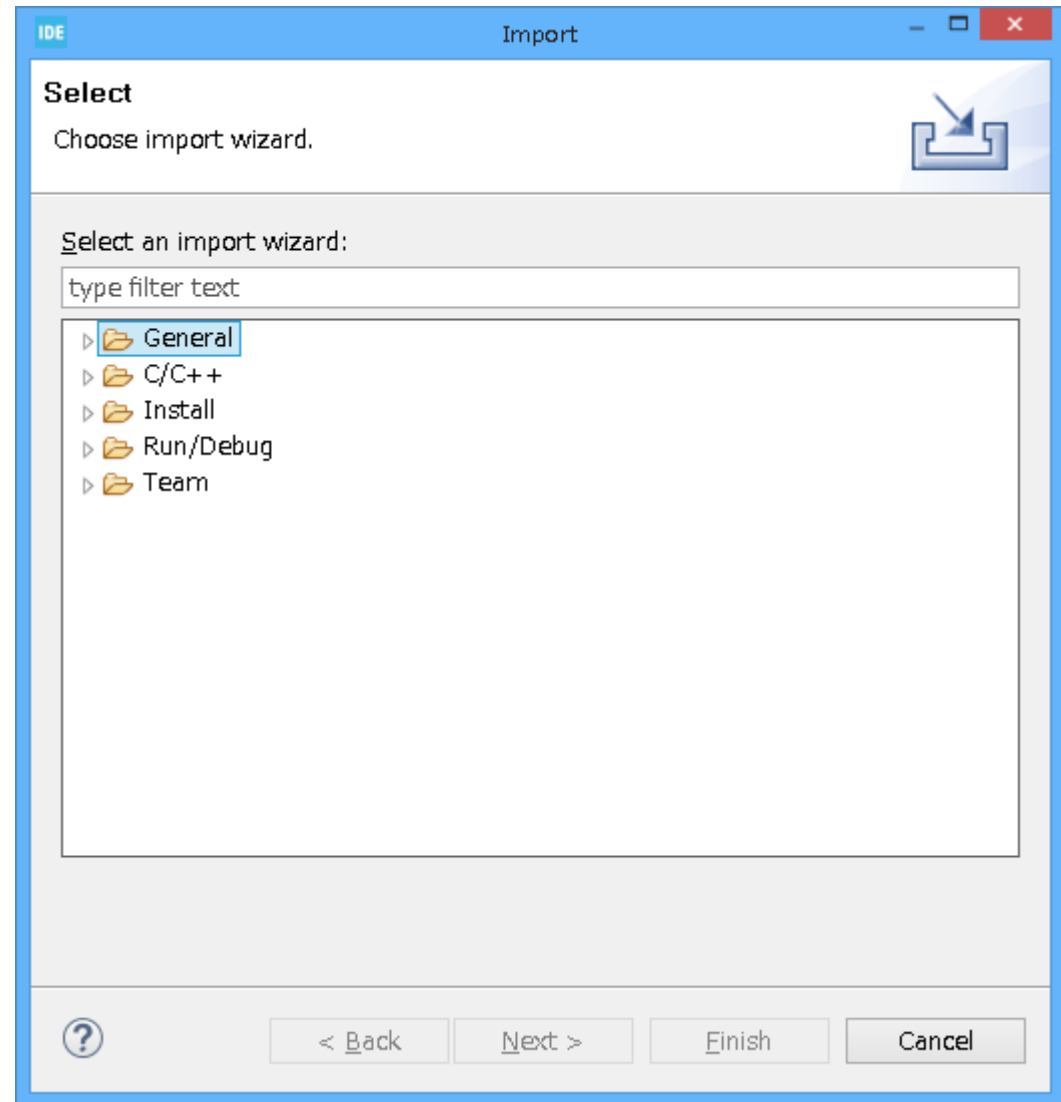
プロジェクトのインポート

- 下記ウィンドウが表示されるので、メニューバーのFile→Import をクリック



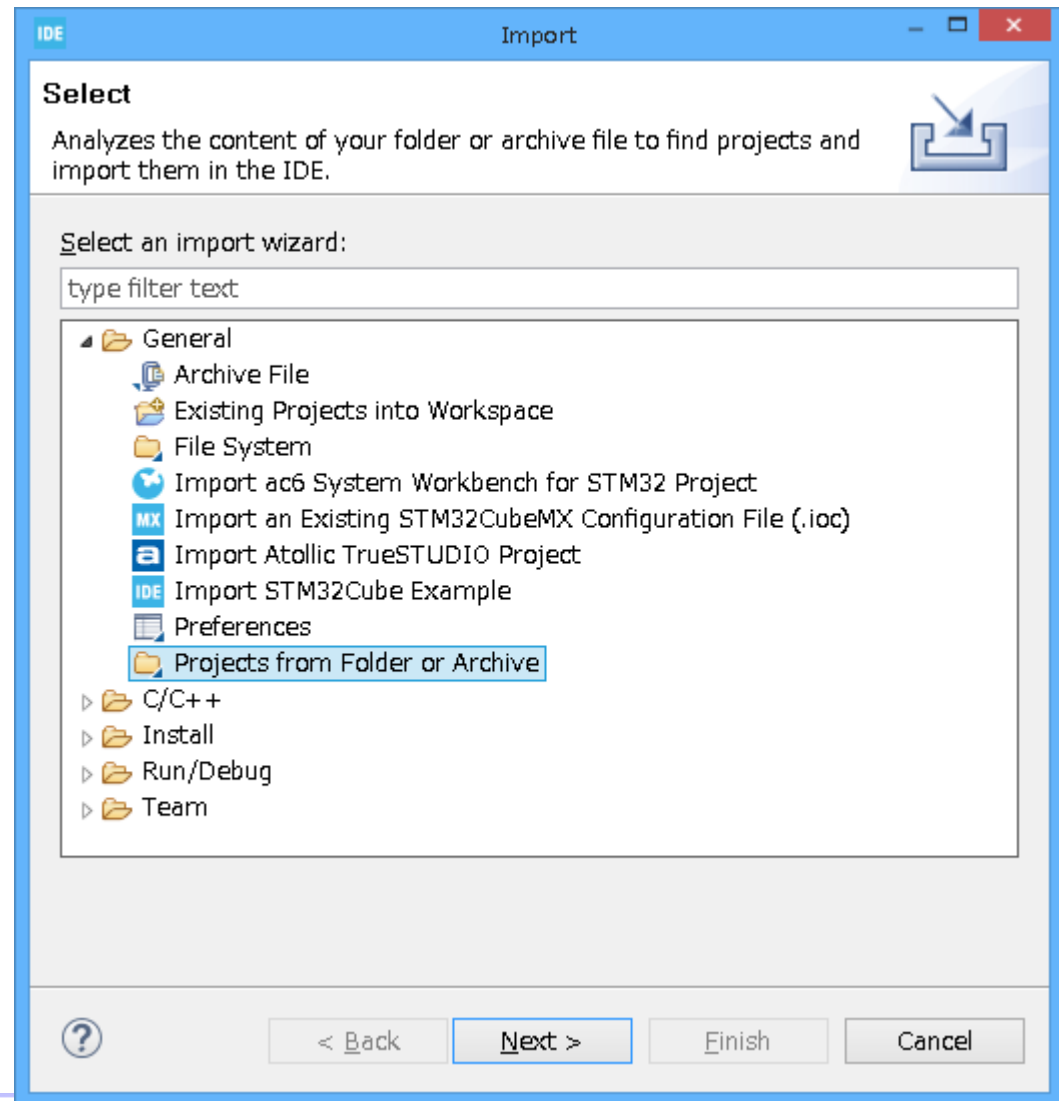
プロジェクトのインポート

- 下記ウィンドウが表示されるので、
Generalの左の ▸ をクリック



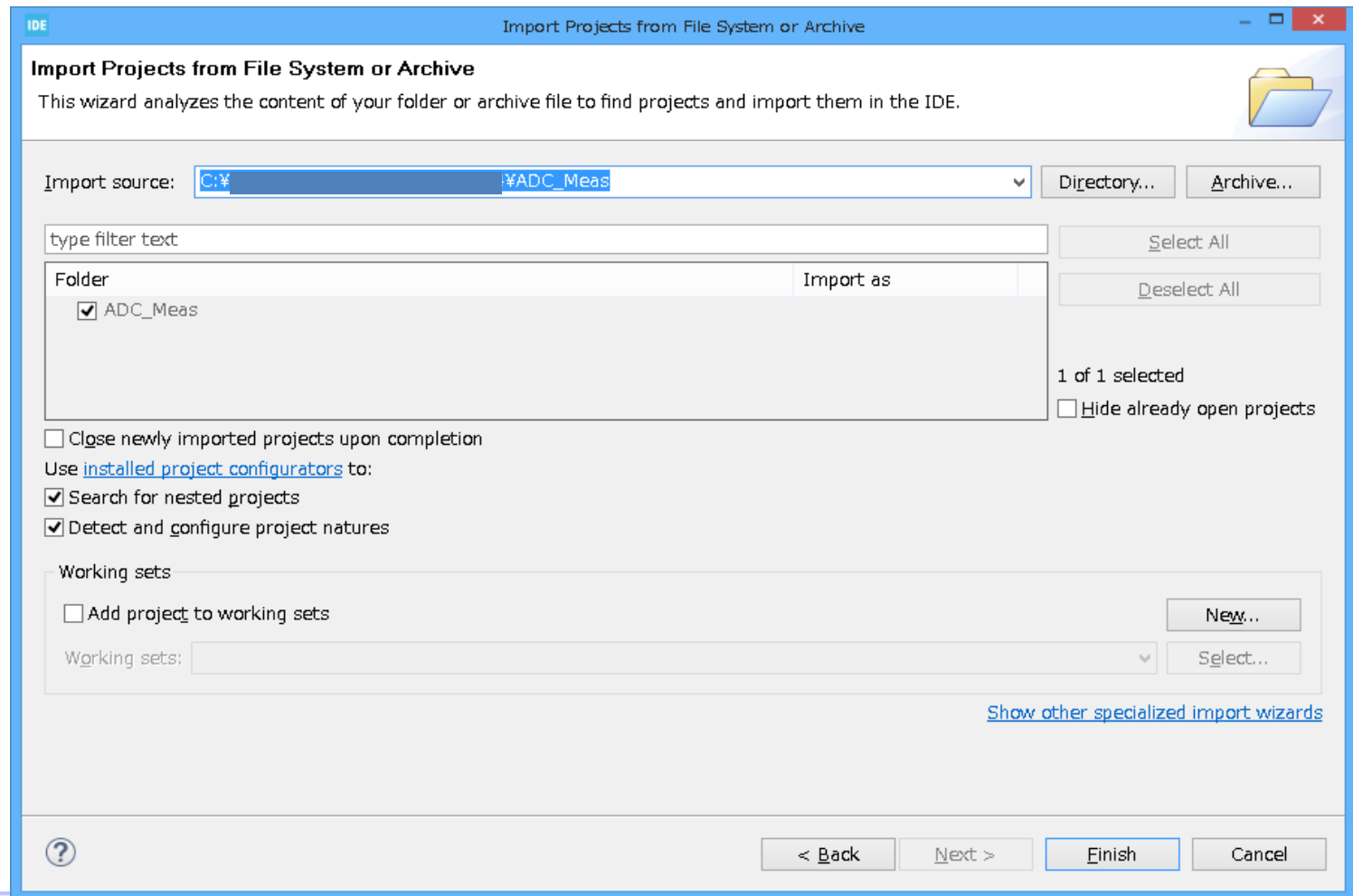
プロジェクトのインポート

- Projects from Folder or Archive を選択して、Next ボタンをクリック



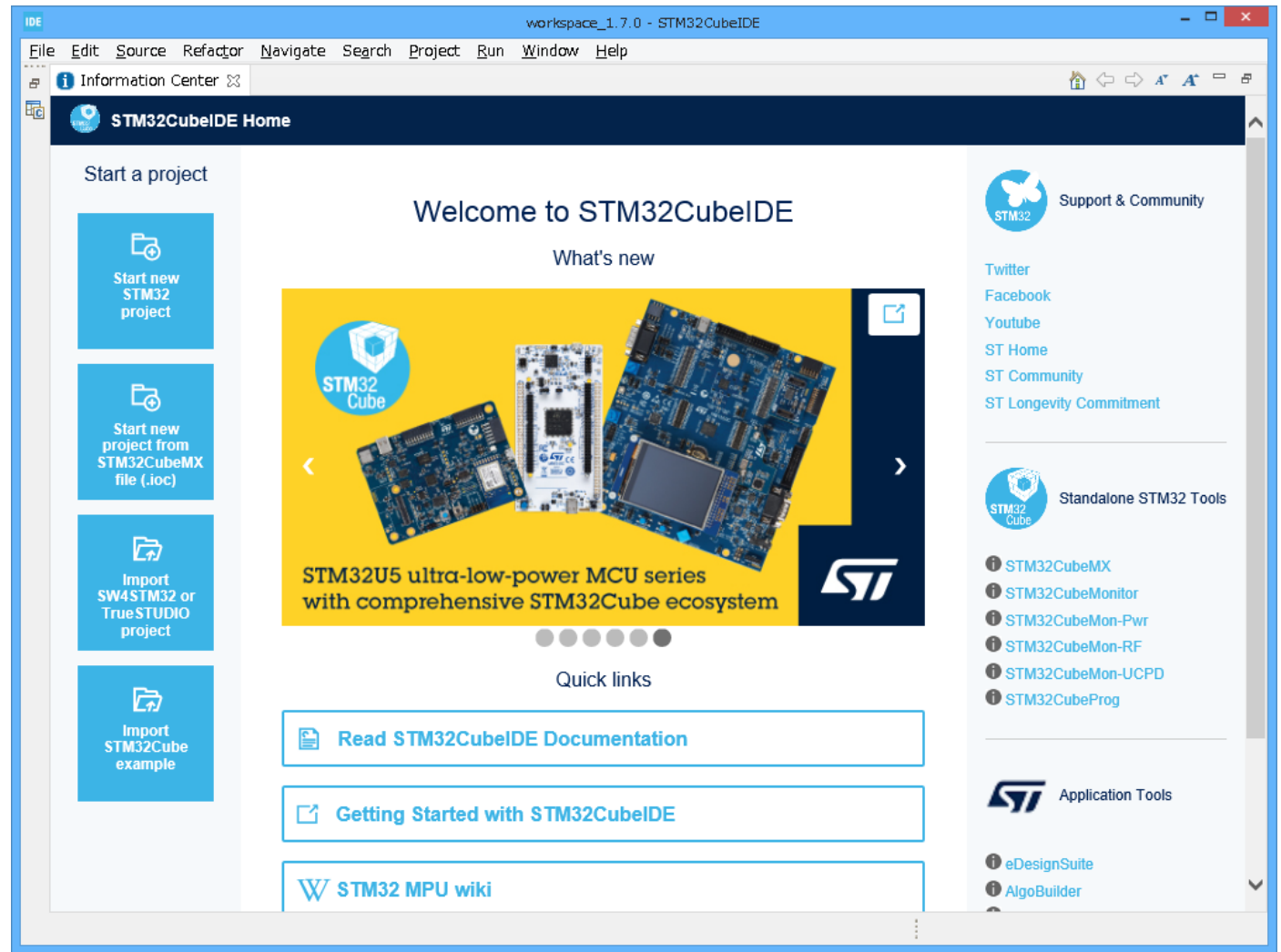
プロジェクトのインポート

- Directory ボタンを押して、プロジェクトのフォルダを選択
Folder に、プロジェクトのフォルダが表示されるので
Finish ボタンをクリック

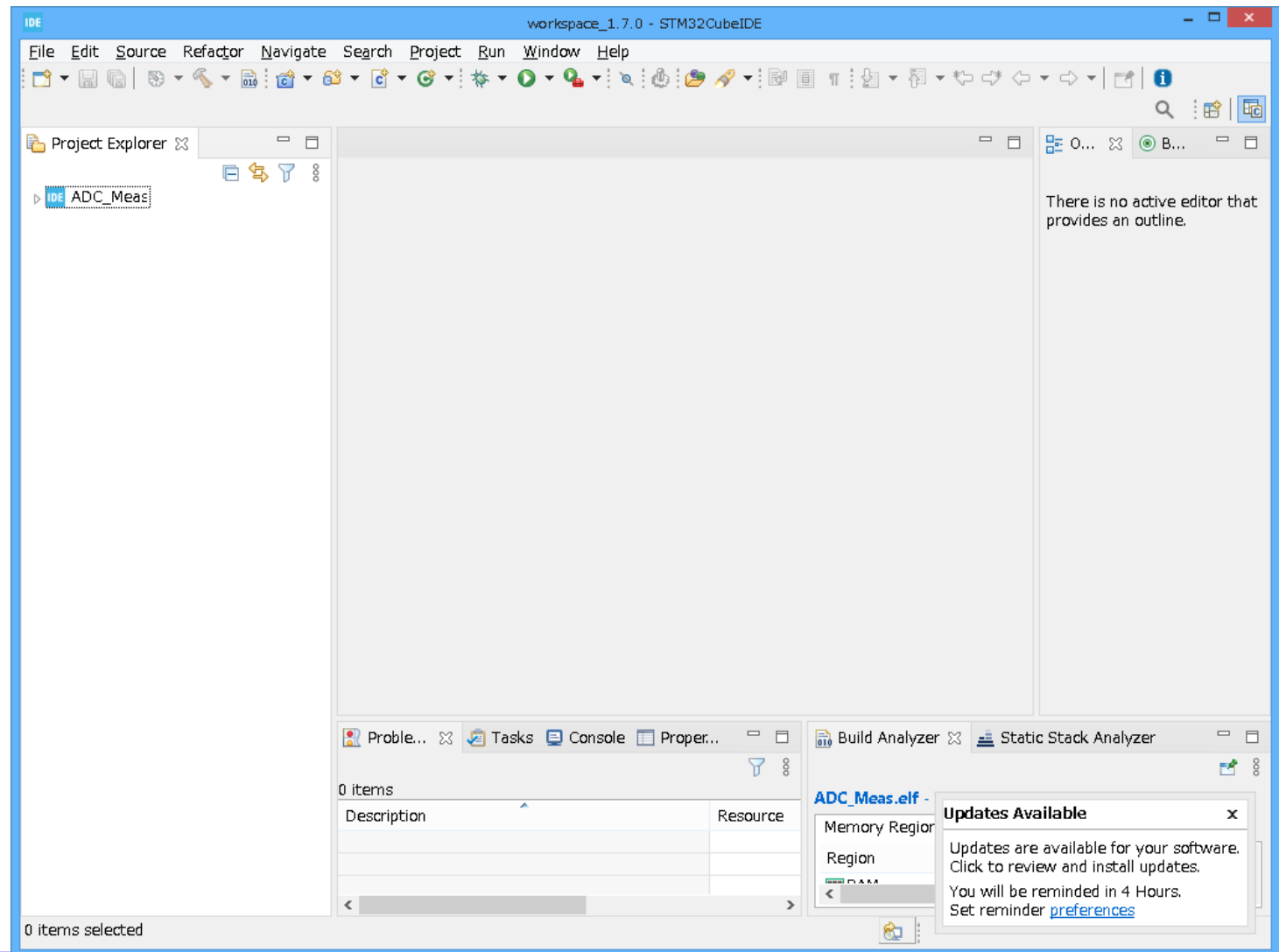


プロジェクトのインポート

- 最初の画面に戻るので
Information Center タブを閉じる

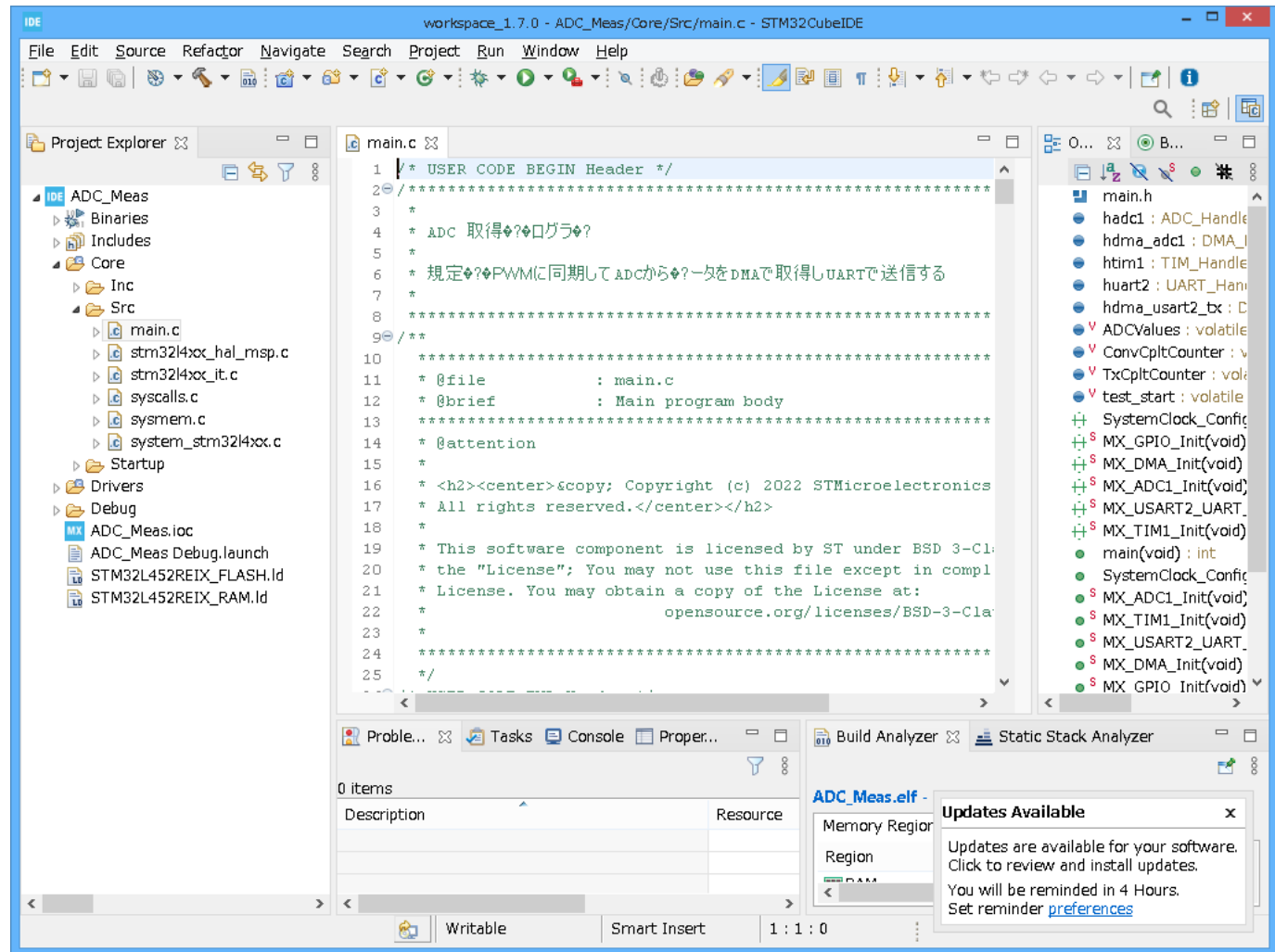


プロジェクトのインポート



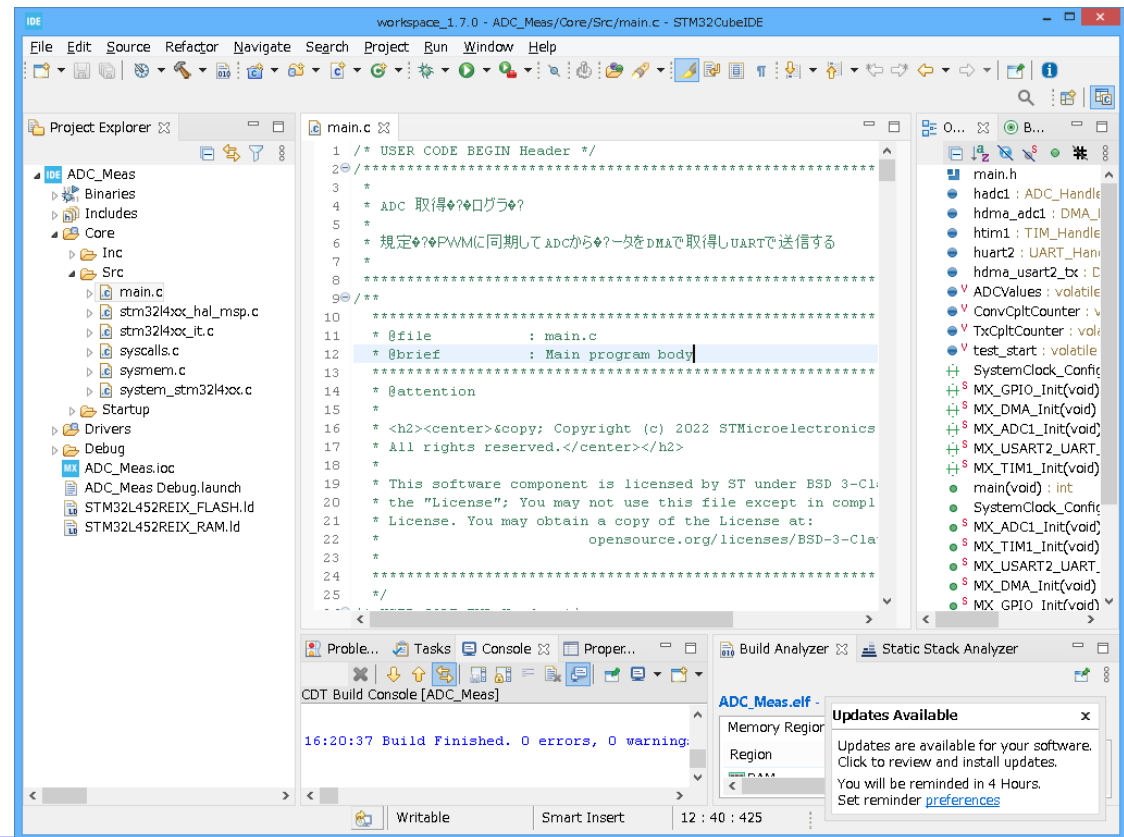
ソースの編集

- Core→Src→main.cをクリックすると
右側にソースが表示される



ビルド

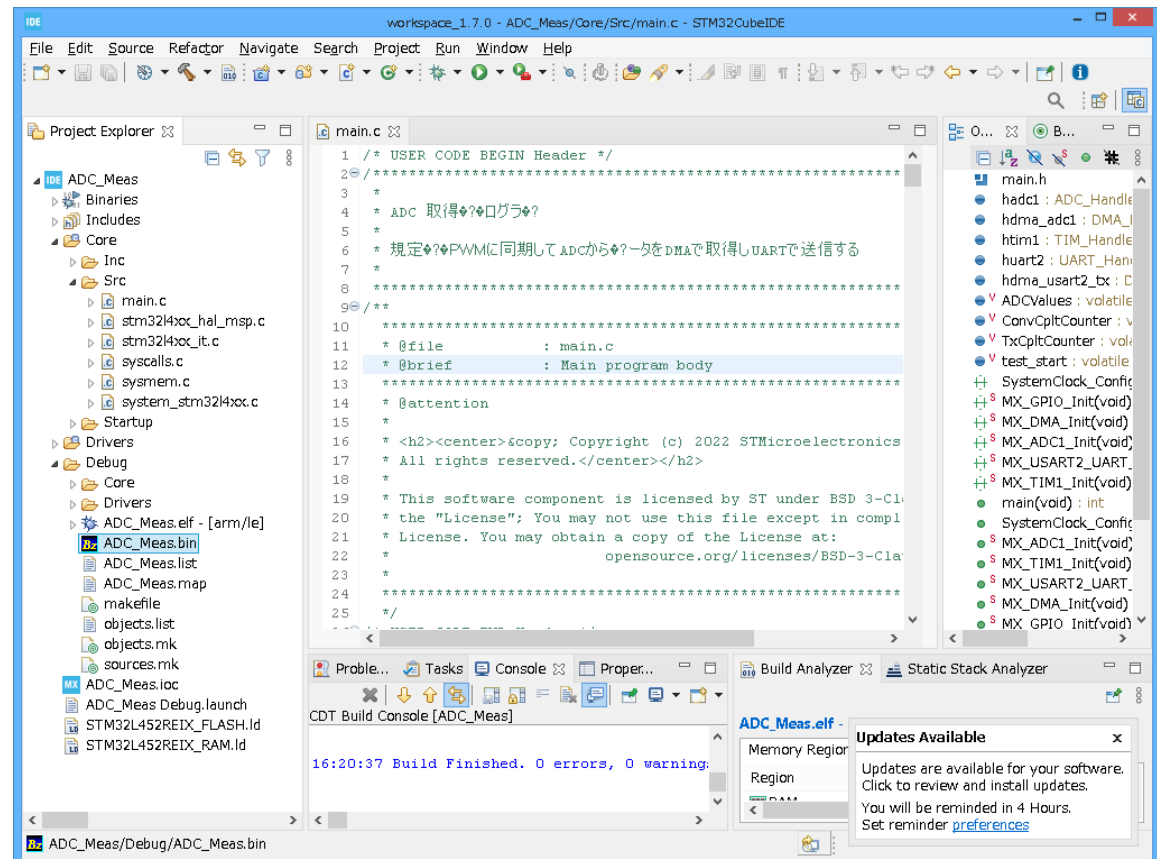
- ソースの編集が完了したら
メニューバーのProject→Build All をクリック
下のConsoleに
0 errors, 0 warnings.
と表示されたら、ビルドは完了



STM32 MCU への書き込み

- デバックビルドの場合
Debugの中の
****.bin が書き込むファイル

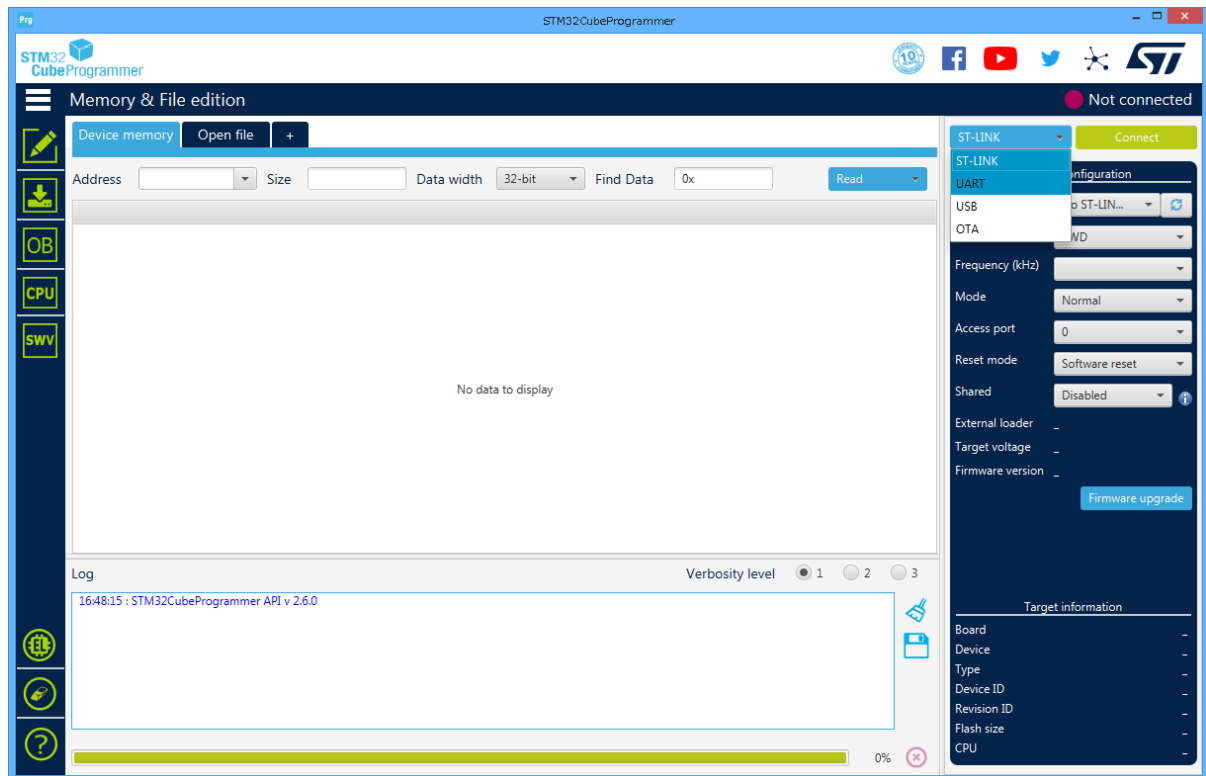
リリースビルドの場合
Releaseの中の
****.bin が書き込むファイル




STM32 MCU への書き込み

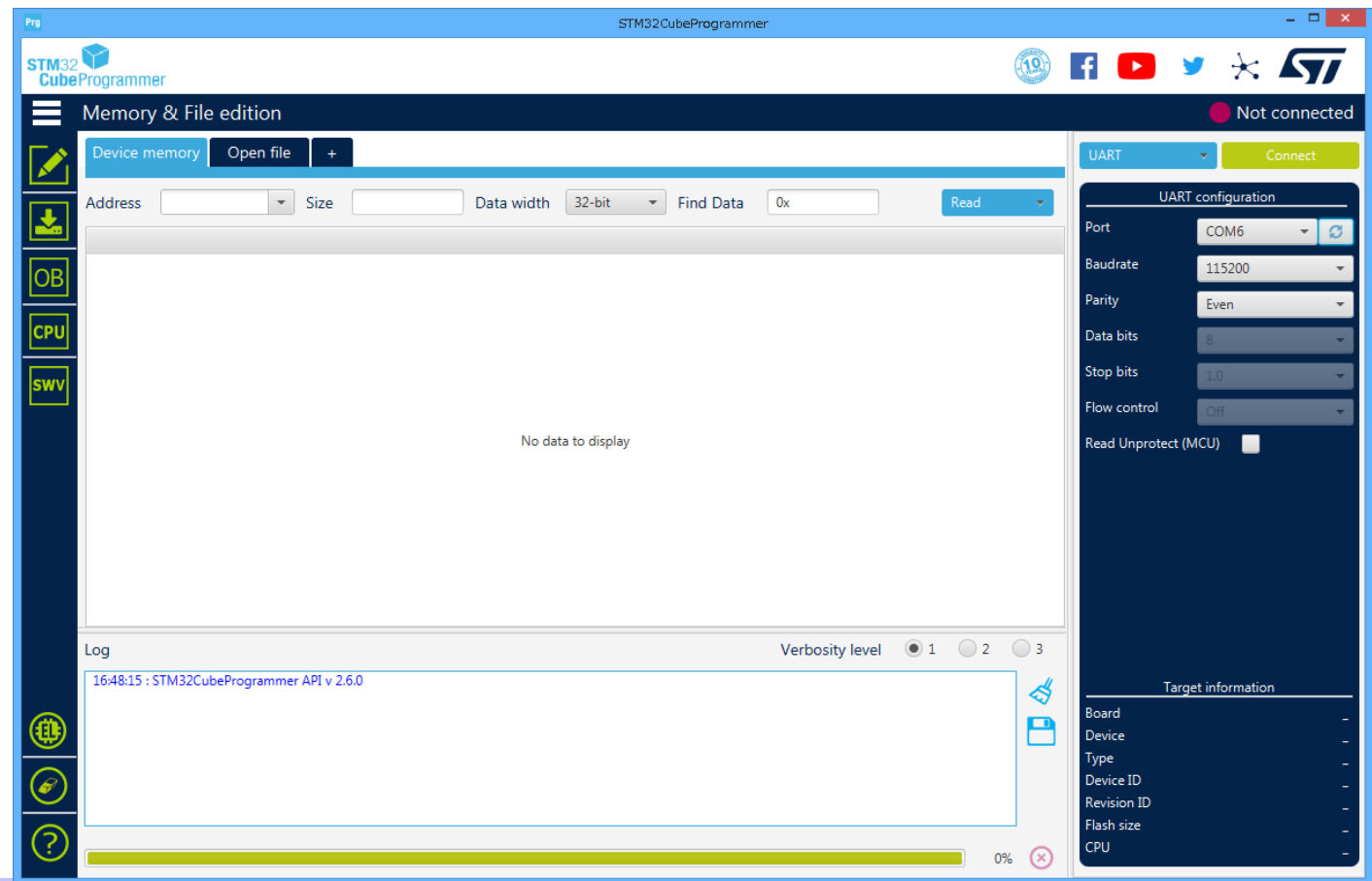
- USBでSTM32 MCUと接続し、
STM32 MCUのスイッチをProgramにする
(赤LEDが点灯する)

STM32CubeProgrammerを起動し、
右上の水色のボタンをクリックして
UARTに変更する



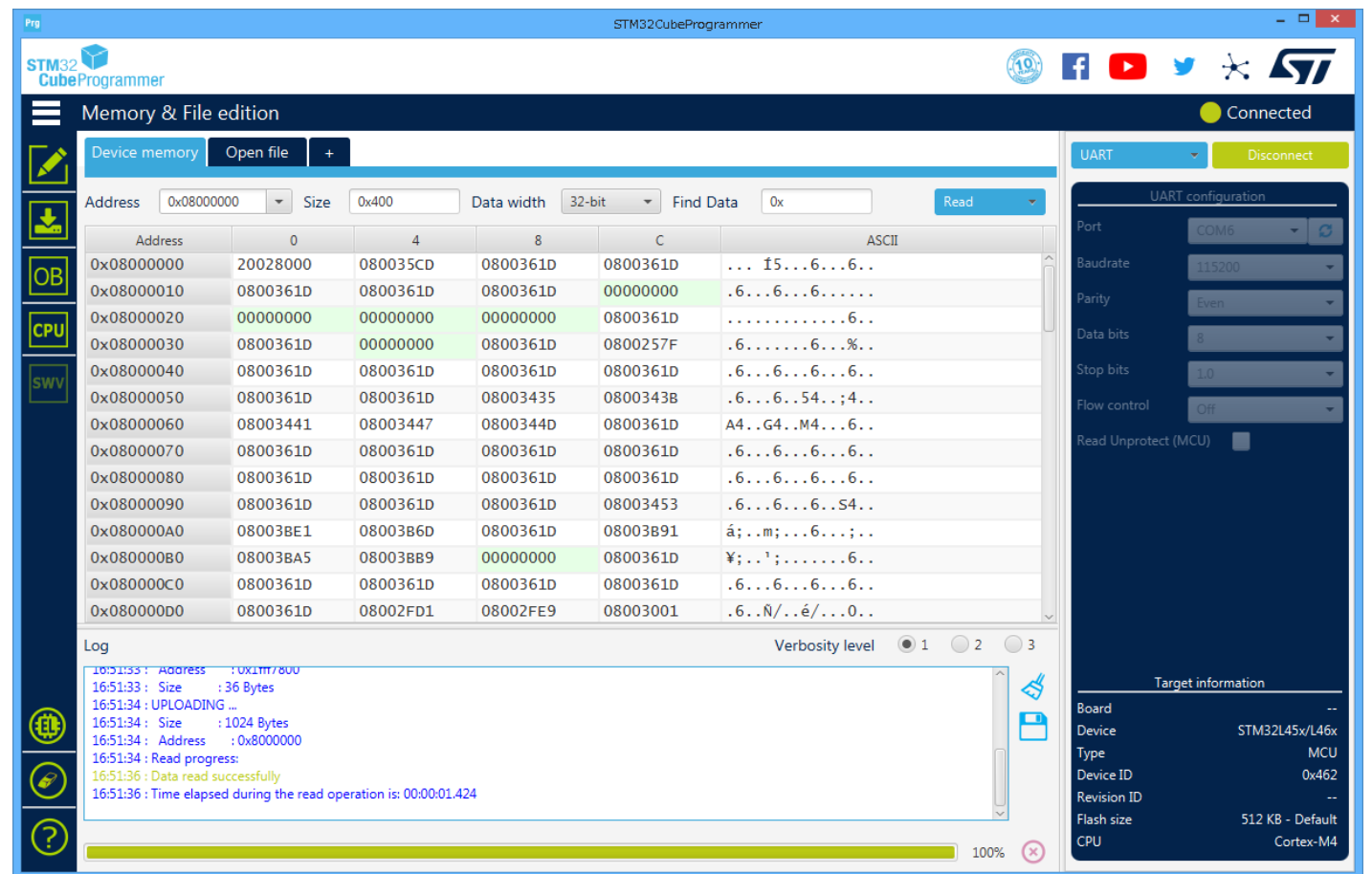
STM32 MCU への書き込み

- Portの右の  をクリックすると
Port番号が表示されるので
Connectボタンをクリックする



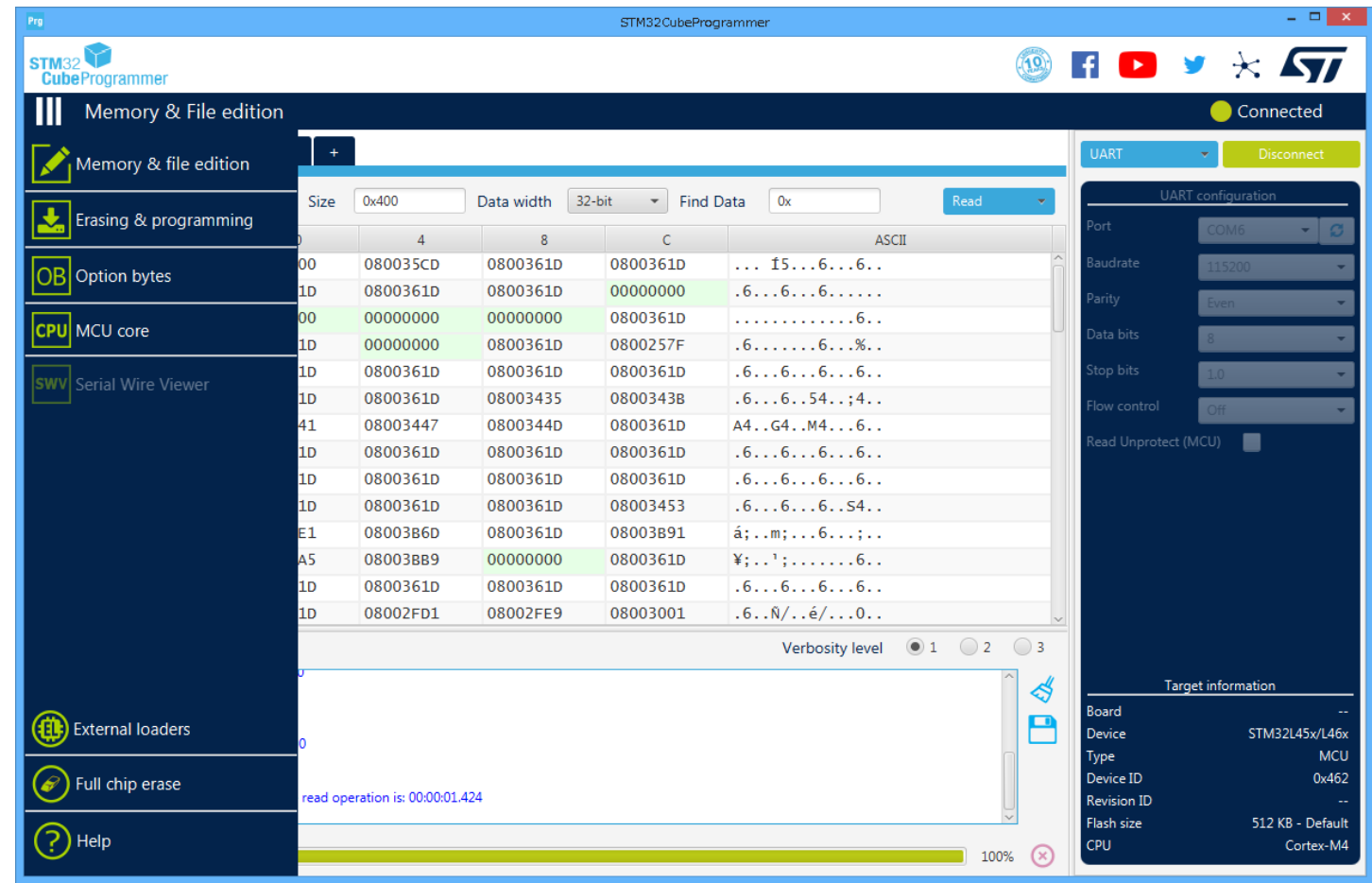
STM32 MCU への書き込み

- 下記画面になる



STM32 MCU への書き込み

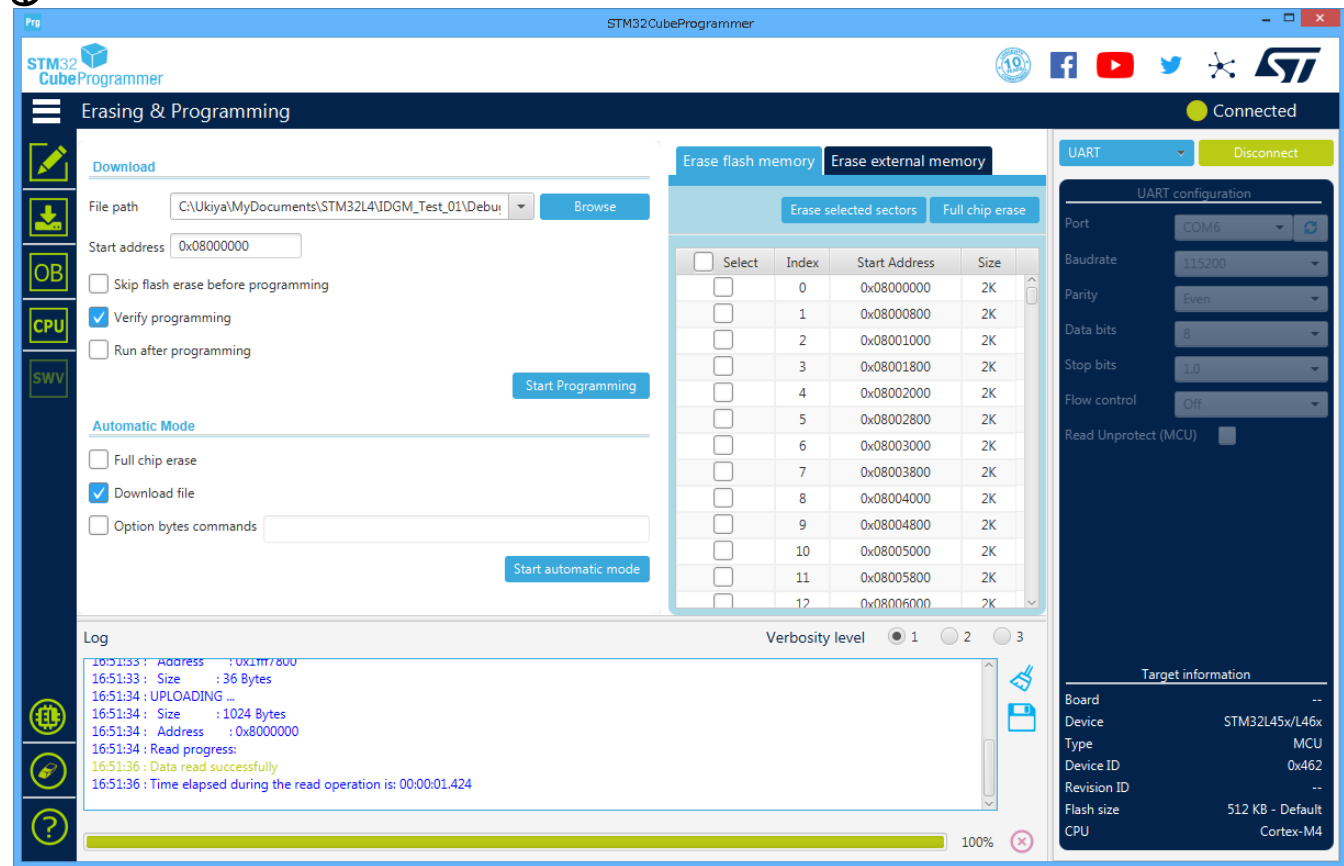
- 左上の  ボタンを押し左側のメニューを表示させ、Erasing & Programming をクリック



STM32 MCU への書き込み

- 下記画面に変わるので、Browse ボタンを押し
****.bin を指定する

Start Programming ボタンを押すと
書き込みが開始される

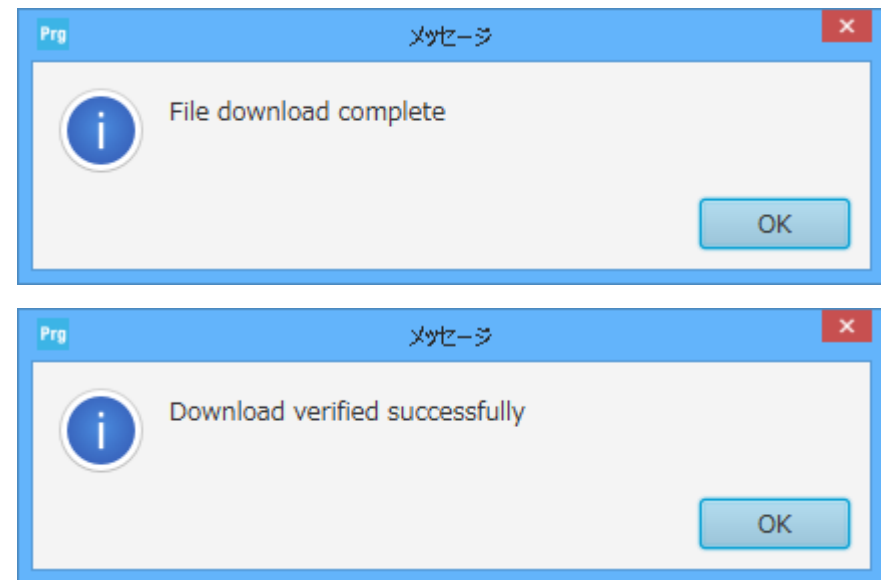


STM32 MCU への書き込み

- File download complete
と
Download verified successfully

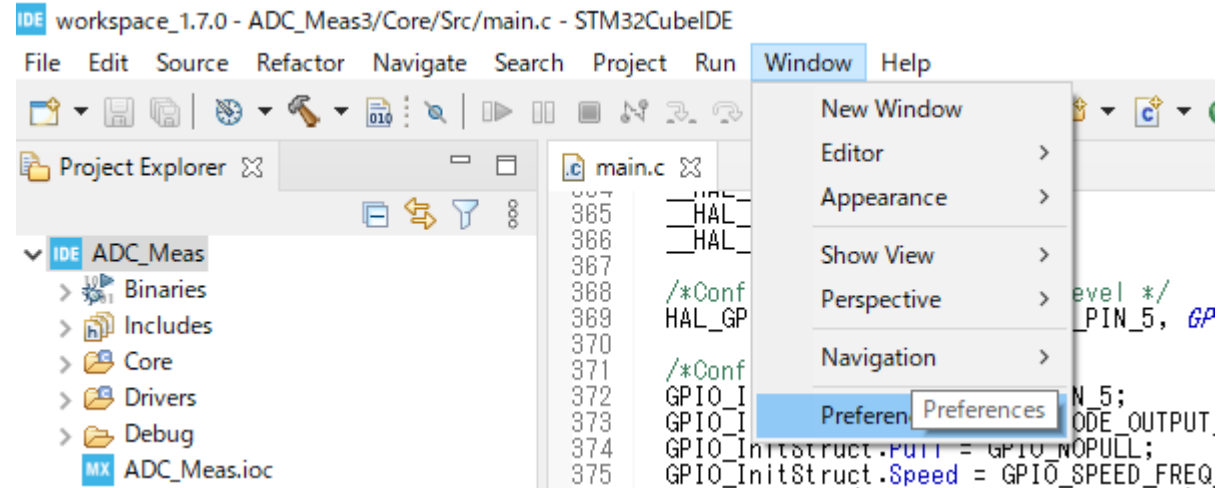
が表示されるのでOKをクリックしてウィンドウを閉じる

これで書き込み完了となるので、
STM32 MCUのスイッチをRunにする
(赤LEDが消灯する)



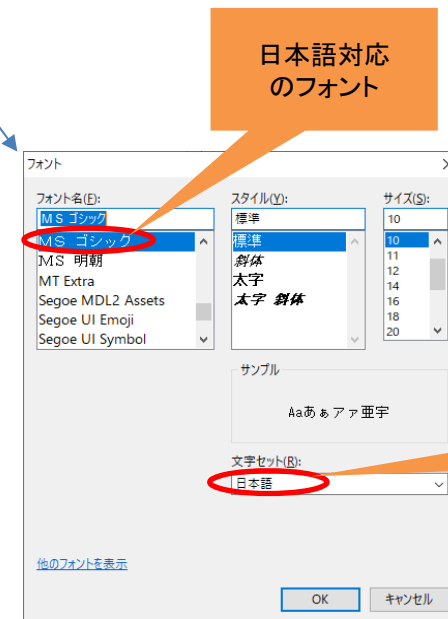
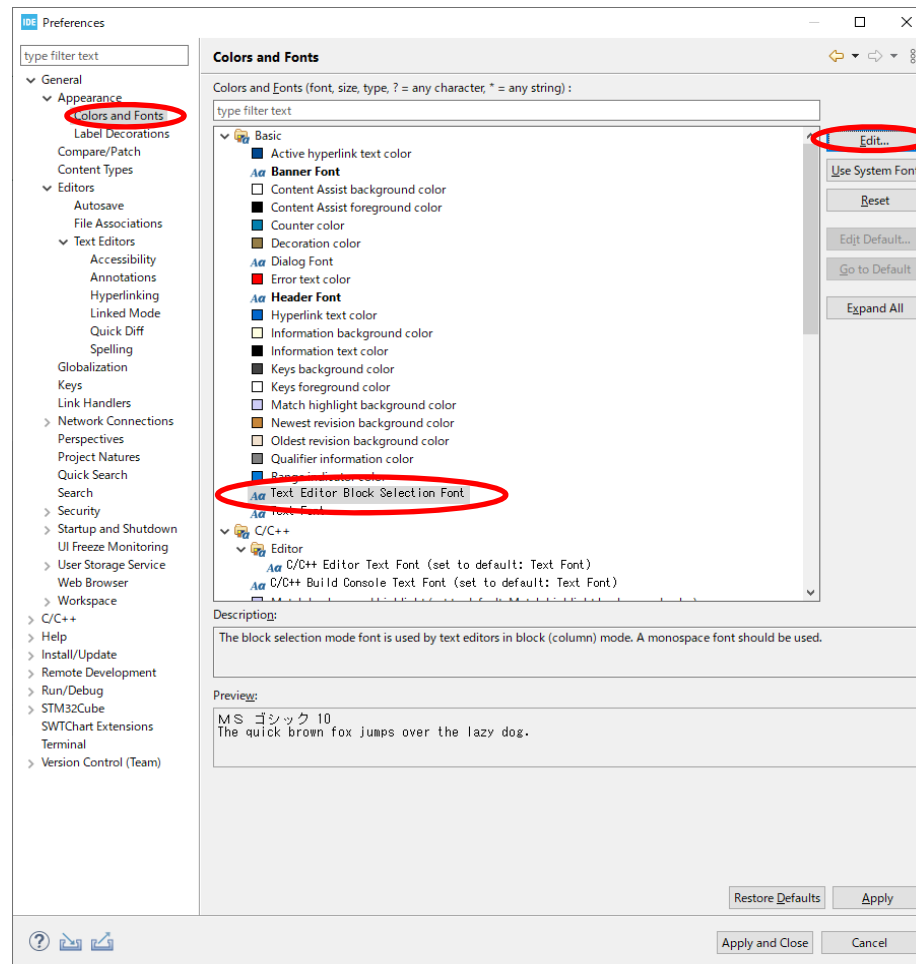
追加情報: CubeIDEの文字化け対策

- CubeIDEも文字はUTF-8(欧文)がデフォルトとなっています
以下の設定を修正すると文字化けが直る場合があります
メニューのWindows-Preferences



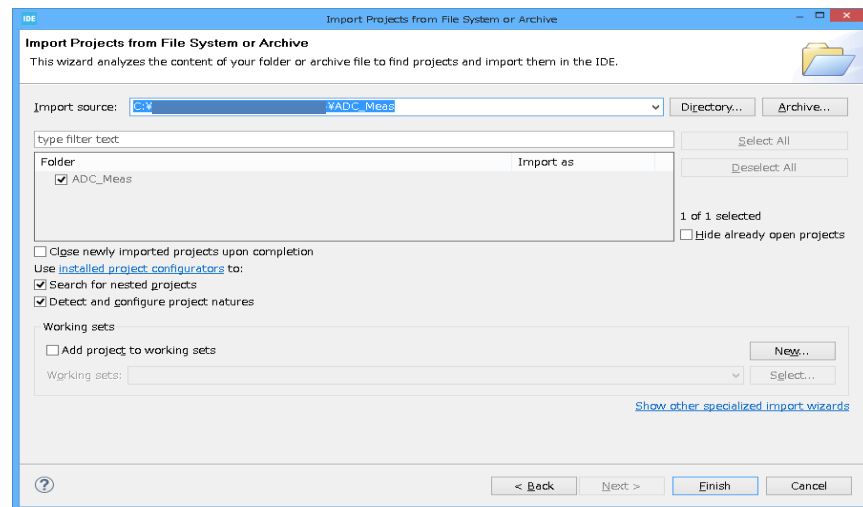
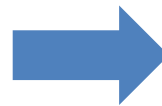
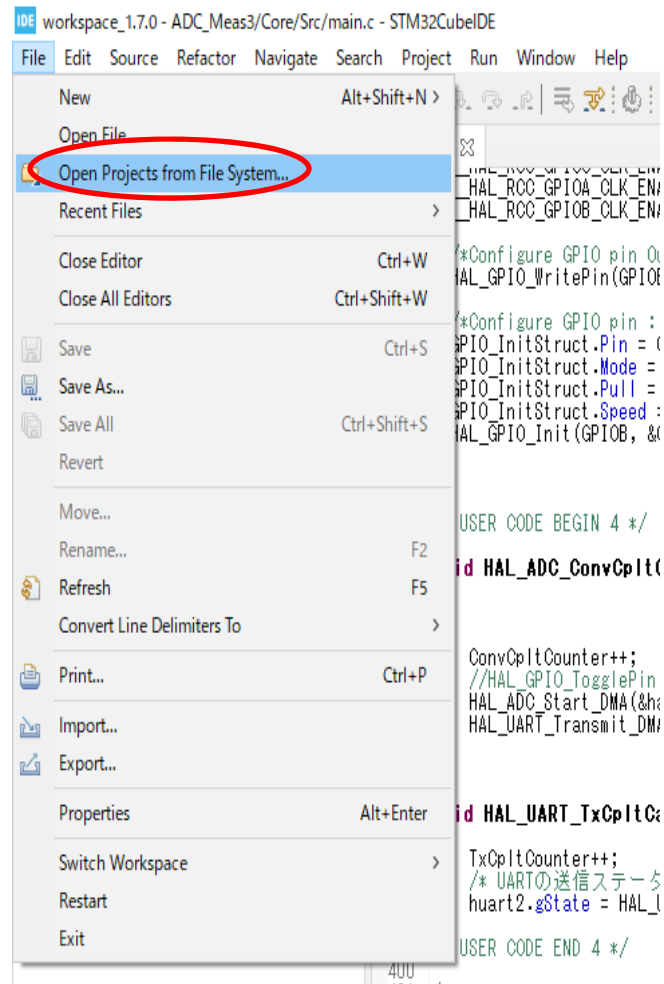
追加情報: CubeIDEの文字化け対策

- CubeIDEも文字はUTF-8(欧文)がデフォルトとなっています
以下の設定を修正すると文字化けが直る場合があります
メニューのWindows-Preferences



追加情報：プロジェクトの追加

- プロジェクトを追加する場合
File-Open Project form File System をクリック



追加情報: CubeMXでHW設定を変更した場合

- 変更したプロジェクトのIOCファイルを選択しGenerate codeを実行する

