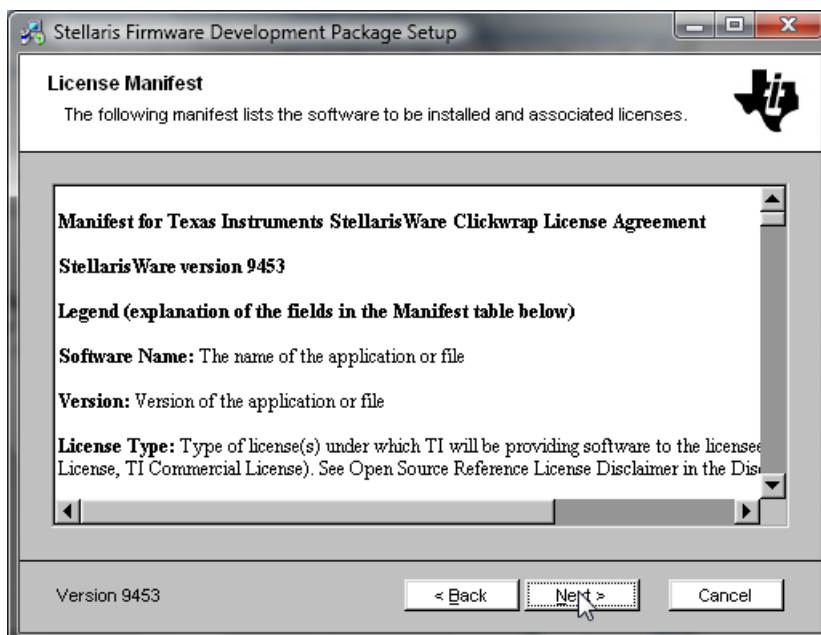
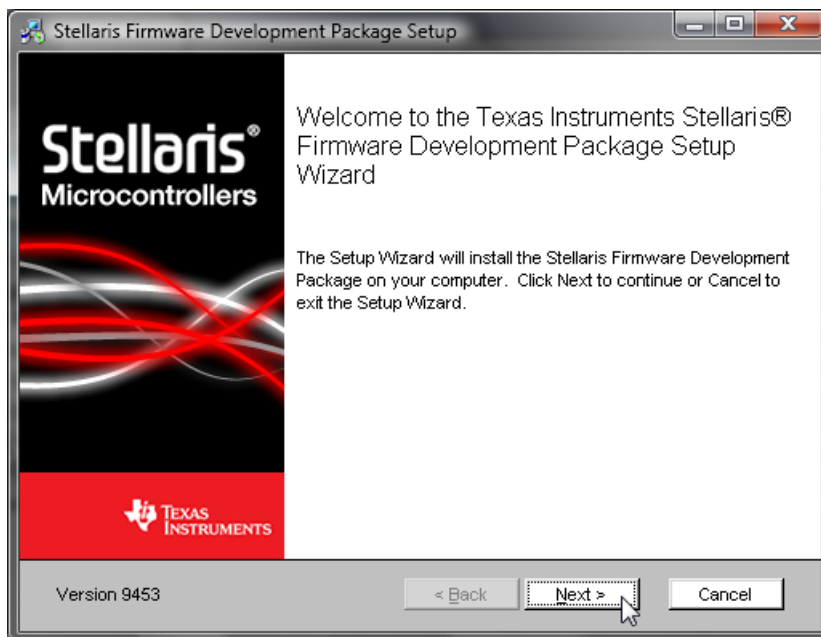


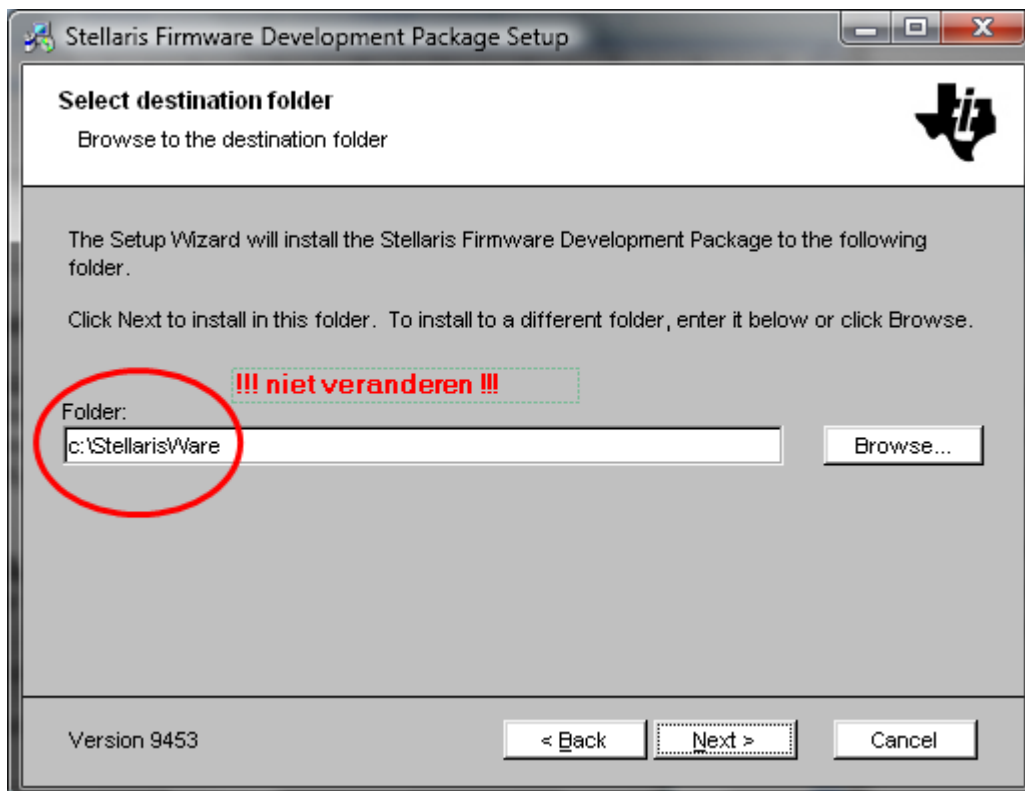
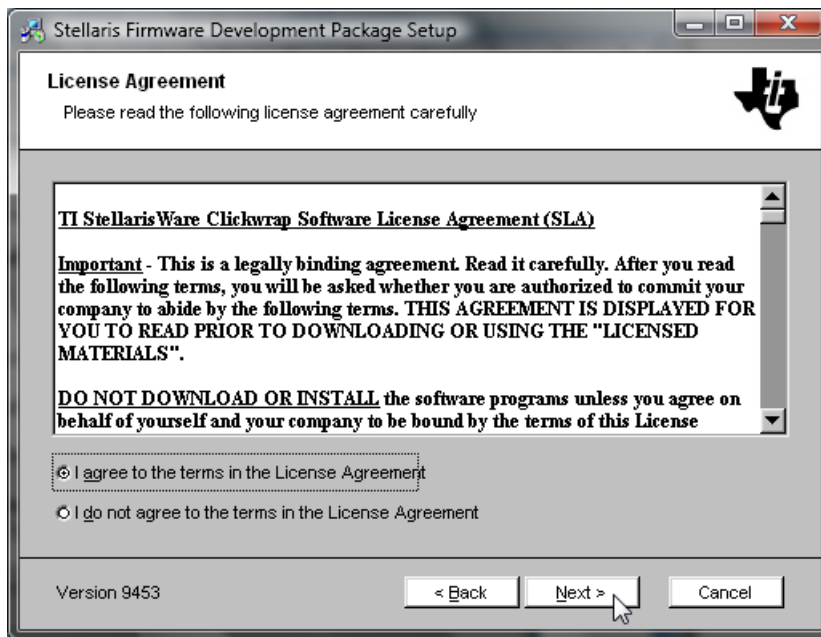
Installatie van Stellarisware versie 9453 (SW-LM3S-9453.exe)

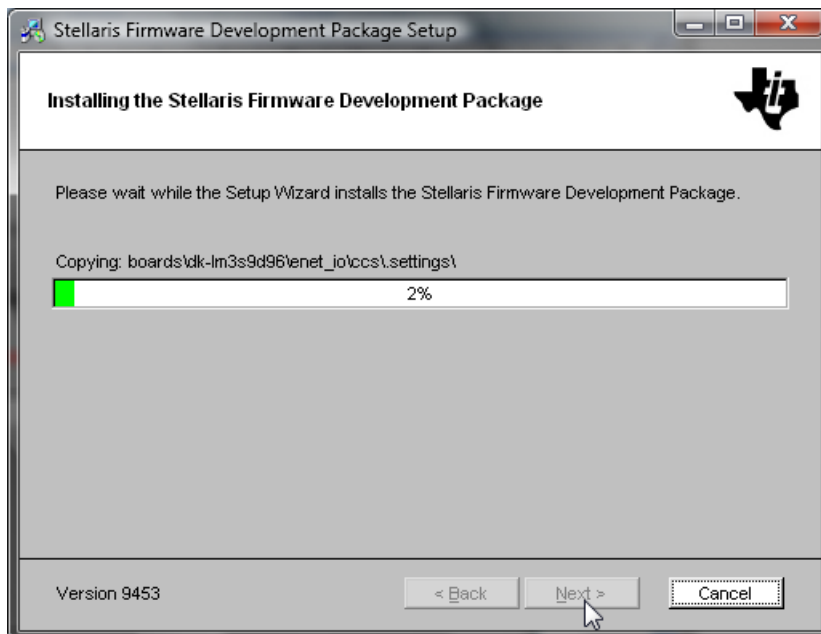
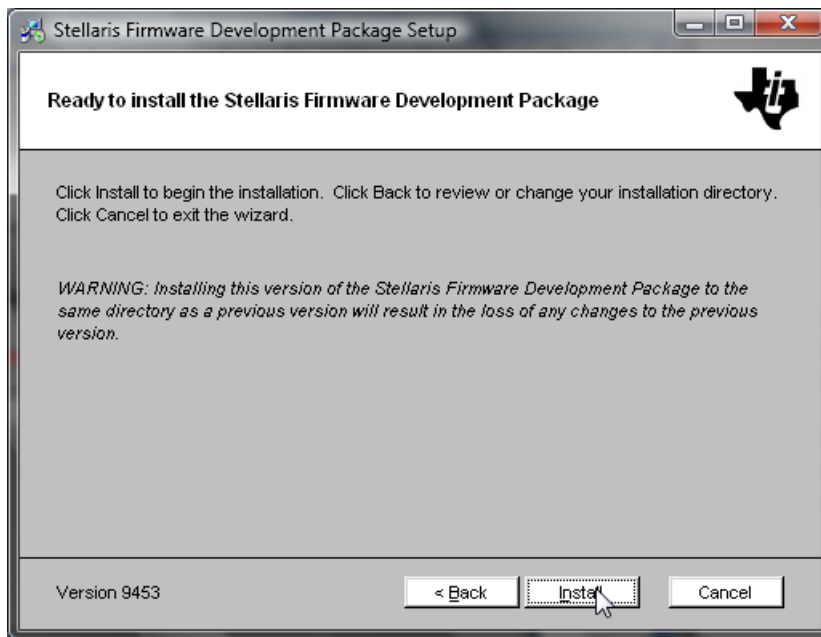
Kijk even na of je een map hebt met als naam C:\stellarisware\. Indien je deze al hebt mag je deze stappen overslaan.

Download SW-LM3S-9453.exe (van trac). Dit is een (zeer) uitgebreide software bibliotheek voor CortexM3 en CortexM4F microcontrollers van Texas Instruments.

De documentatie vind je terug in 'C:\StellarisWare\docs\SW-DRL-UG-9453.pdf' in die map staat ook andere documentatie.







Als alles gedaan is kan je op 'Finish' klikken. Alles zou nu moeten geïnstalleerd zijn in de map 'C:\stellarisware\'

De voorbeelden voor ons evaluatie bord staan in de map: 'C:\StellarisWare\boards\ek-lm3s6965'

Deze voorbeelden kan je rechtstreeks gebruiken in de volgende IDE's:

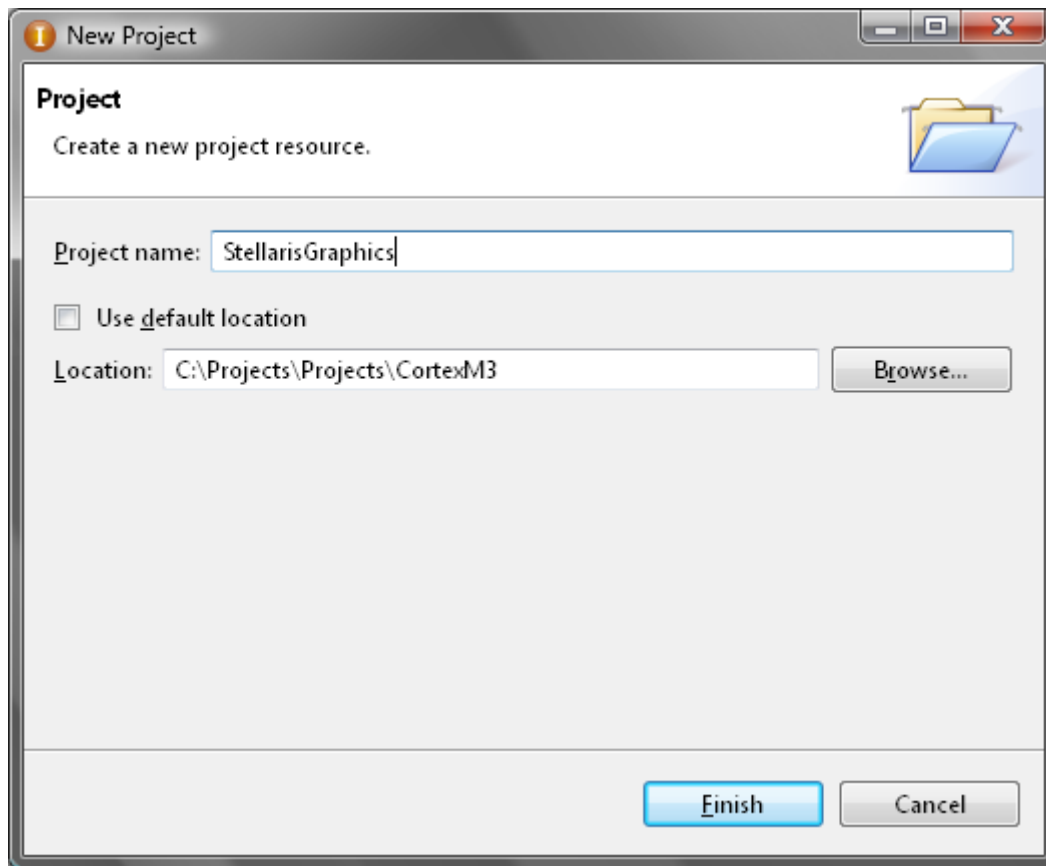
- Keil MDK
- Mentor Graphics Sourcery Tools
- IAR systems
- Code Composer Studio

Helaas niet in CoCoX. Hiervoor heb je het volgend hoofdstuk nodig.

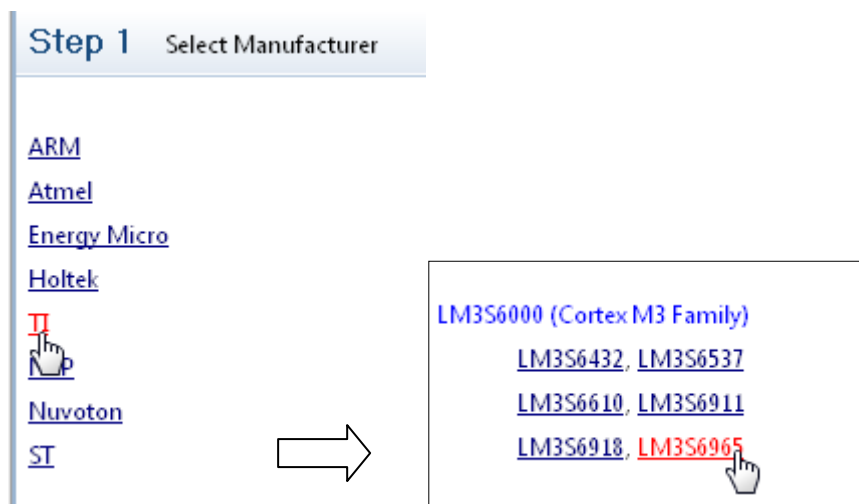
Een stellaris voorbeeld gebruiken in CooCox IDE

Hier wordt besproken hoe je een stellaris voorbeeld kan 'importeren' in CooCox IDE.

De code blijft project

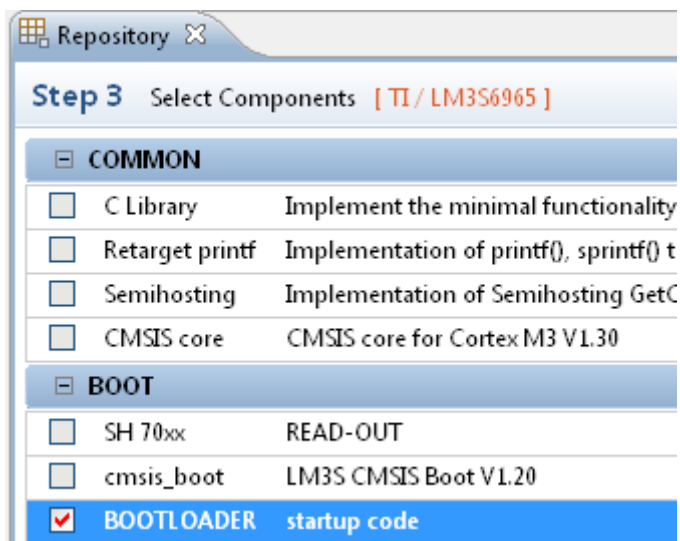


Kies zelf een geschikte locatie. **Niet in de stellaris map!**

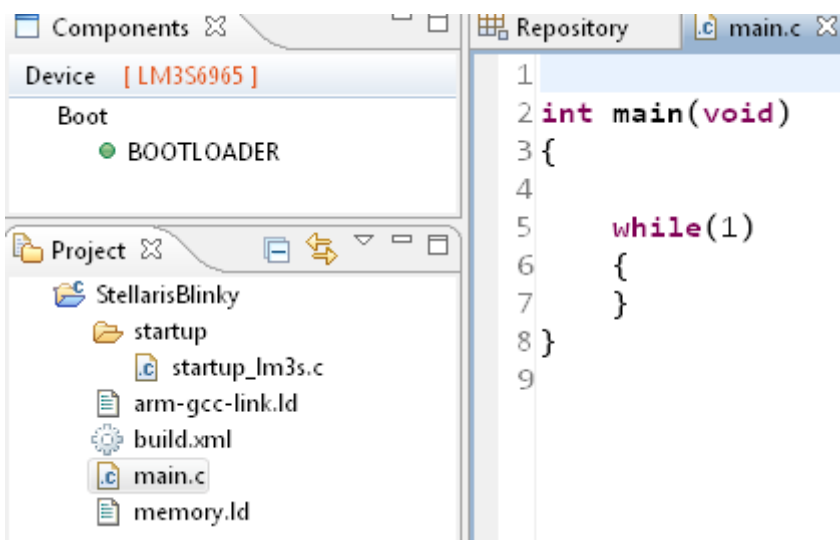


Kies de microcontroller.

Bij de repository kies je **enkel** voor de startup code (BOOTLOADER).
Al de andere functionaliteit komt van de stellaris bibliotheek.



Nu heb je een minimaal project met enkel main.c en een bootloader. (zie hieronder)



Open via je verkenner de map 'C:\StellarisWare\boards\ek-lm3s6965\graphics'

Als je daar het bestand opent met de *.uvproj extensie in een simpele teksteditor dan krijg je xml te zien. Scroll of zoek naar "<Files>" daar zie je welke bestanden er nodig zijn om het project te compileren. Zie screenshot:

```

<File>
  <FileName>graphics.c</FileName>
  <FileType>1</FileType>
  <FilePath>.\graphics.c</FilePath>
</File>
<File>
  <FileName>rit128x96x4.c</FileName>
  <FileType>1</FileType>
  <FilePath>..\drivers\rit128x96x4.c</FilePath>
</File>
<File>
  <FileName>startup_rvmdk.S</FileName>
  <FileType>2</FileType>
  <FilePath>.\startup_rvmdk.S</FilePath>
</File>
</Files>
</Group>
<Group>
  <GroupName>Libraries</GroupName>
  <Files>
    <File>
      <FileName>driverlib-cm3.lib</FileName>
      <FileType>4</FileType>
      <FilePath>..\..\..\driverlib\rvmdk-cm3\driverlib-cm3.lib</FilePath>
    </File>
  </Files>
</Group>

```

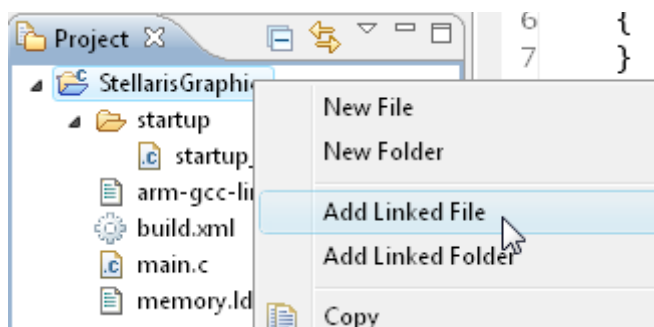
Bestand	Beschrijving	Actie (zie verder)
graphics.c	Eigenlijke code van het project	Inhoud kopiëren naar main.c in CoIDE
rit128x96x4.c	Driver voor het display	Vanuit CoIDE linken naar het bestand. (zie screenshots onder tabel)
startup_rvmdk.S	Asembler file met startup code.	Negeer. Ons project heeft reeds opstart code.
driverlib-cm3.lib	Library waarmee we moeten linken. zit alles in voor: GPIO, SSI, ADC, Ethernet,...	Vanuit CoIDE linken naar soortgelijke library voor GCC.

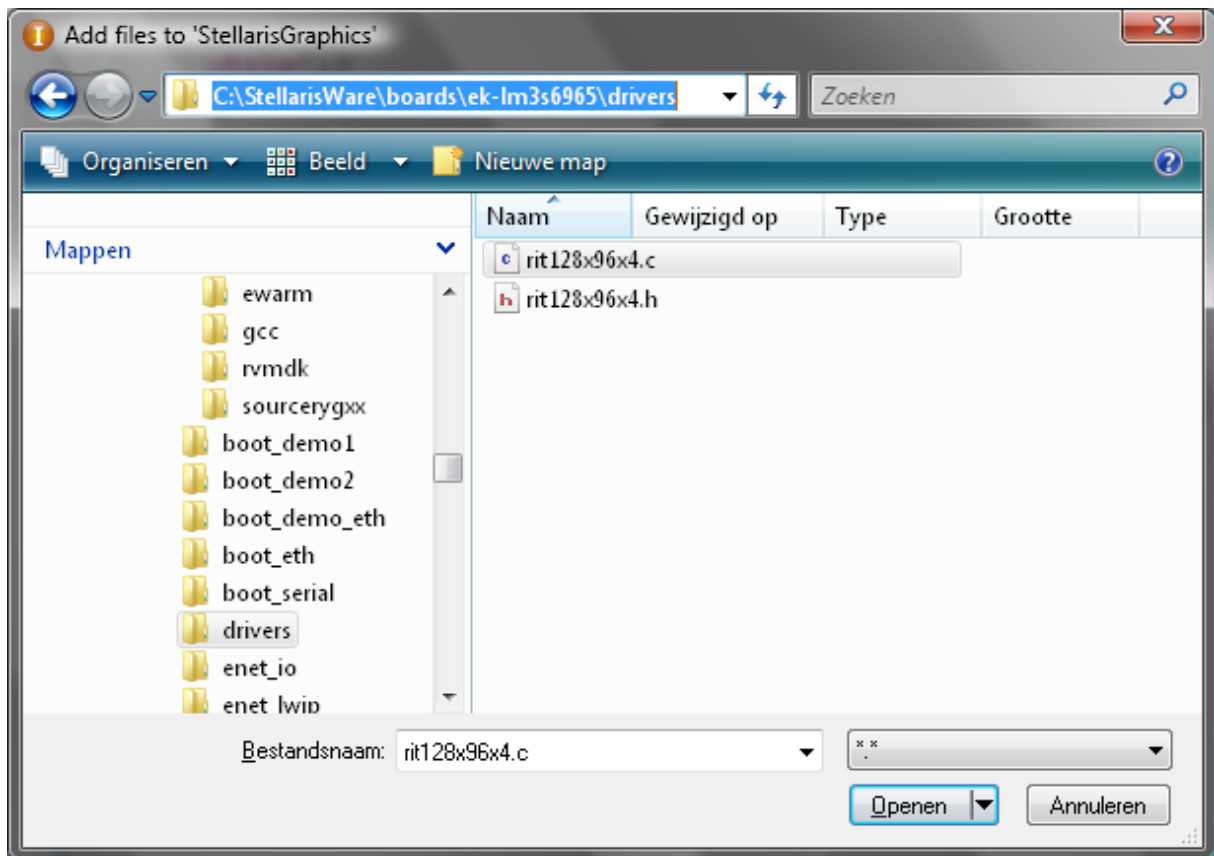
Graphics.c

Zie actie in bovenstaande tabel.


rit128x96x4.c

rechtsklikken op de naam van het project en klik 'Add Linked File'.



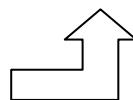
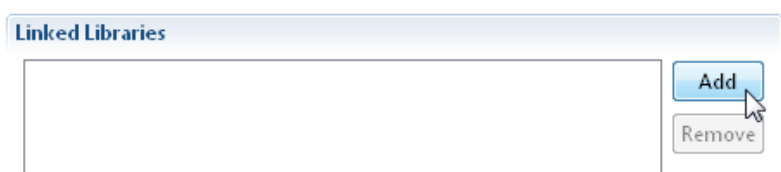
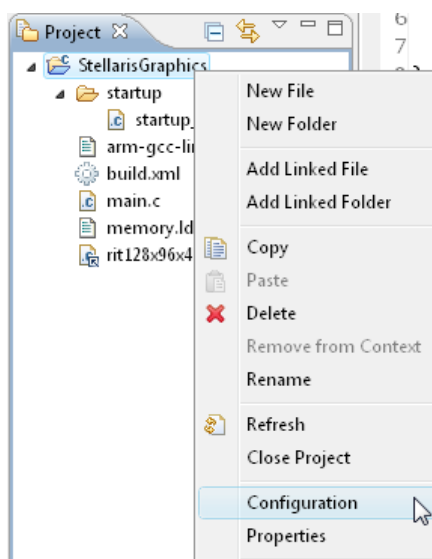


Blader naar C:\StellarisWare\boards\ek-lm3s6965\drivers en selecteer rit128x96x4.c

Normaal ziet dit er dan zo uit in je project venster:  rit128x96x4.c

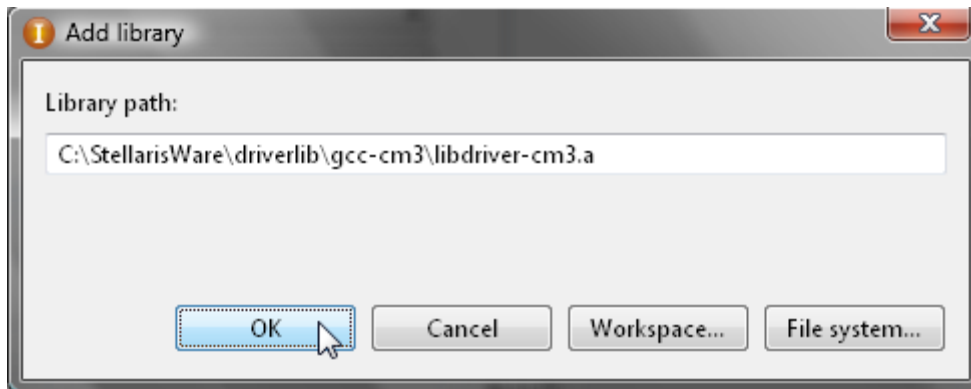
driverlib-cm3.lib

rechtsklikken op de naam van het project en dan configuration.



Bij Linked Libraries klik je op 'Add'

Daar zoek je de library op zoals aangetoond in volgend screenshot:
(C:\StellarisWare\driverlib\gcc-cm3\libdriver-cm3.a)



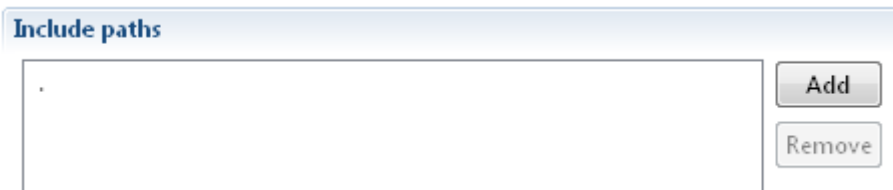
Linked Libraries

driver-cm3

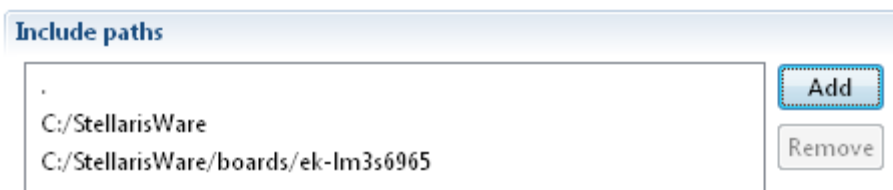
Als het gelukt is zie je:

Include paths

Bij hetzelfde configuration menu zoals hierboven vind je de Include paths optie.
voeg 2 paden toe. De één is voor de LCD driver en de andere voor de driverlib zelf.



standaard.



met de extra paden.

Als alles gelukt is kan je nu het project builden en in de controller laden.

Je zou dan het logo van Texas Instruments moeten zien op het OLED scherm met daarboven een scrollende tekst.



scherm microcontroller.