

## Kompilieren mit Makefile

Unter spu32-Programme sind einige Beispielpprogramme enthalten.

Öffnet das Verzeichnis mit dem C-Programm, das ihr kompilieren wollt, im Terminal. Neben dem C-Programm sollten link.ld, crt0.s und ein Makefile im Ordner enthalten sein.

Das Kompilieren erfolgt mit dem Befehl *make <Dateiname>.dat* (z.B *make led.dat*)

## Einbinden in den SPU32

Kopiert das Programm in das Verzeichnis *spu32-Softcore/program* und benennt die Datei in *program.dat* um.

## Flashen

Öffnet *spu32-Softcore* im Terminal und führt folgende Befehle aus:

*make all*

*make prog\_flash*