http://blog.csdn.net/zyhui65/article/details/8477751

可以像如下示例使用触摸屏了  
GUI.H的定义：  
typedef struct  
{ int x,y; //坐标  
unsigned char Pressed; //=1 表示触摸按下 =0未按下  
}GUI\_PID\_STATE;  
6 矫正函数 GUI\_TOUCH\_Calibrate(xy,xy1,adc1,xy2,adc2)  
xy=0 矫正X轴 =1矫正Y轴  
xy1 第一个像素点  
xy2 第二个像素点  
adc1 第一个像素点对应的ADC转换的值。  
adc2 第二个像素点对应的ADC转换的值