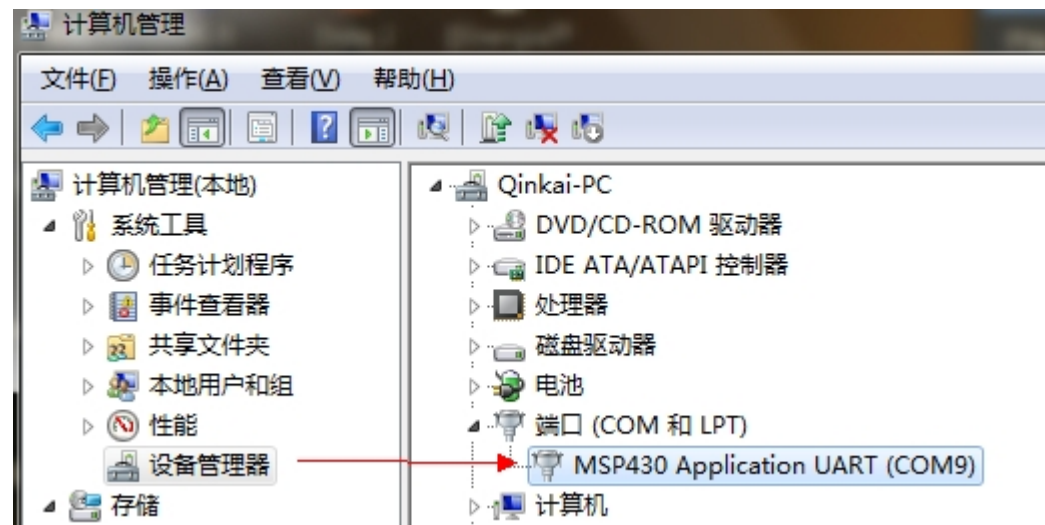
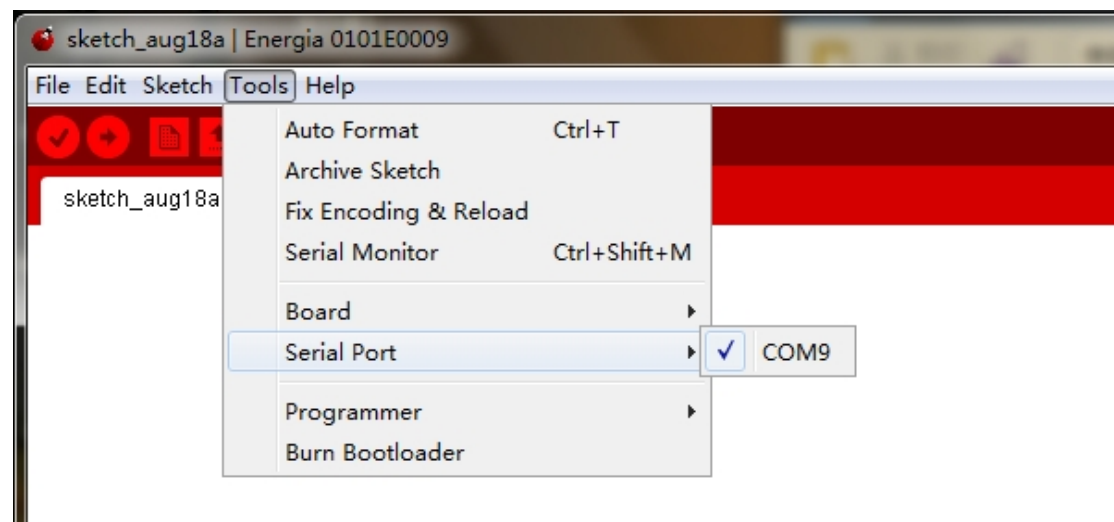


第二步：开发软件的基本设置

右击“我的电脑”->“管理”->“设备管理器”，查看“端口（COM 和 LPT）”，如下图：



由此我们得知，MSP430 LAUNCHPAD 使用的是串口 9（串口号由你电脑给你的板子分配，不同电脑串口号可能不同，视实际情况而定），不过也没关系，Energia 软件会在你插上板子的时候自动识别哪个串口号被使用了。我们点下 COM9 就会在前面打勾。如下图：

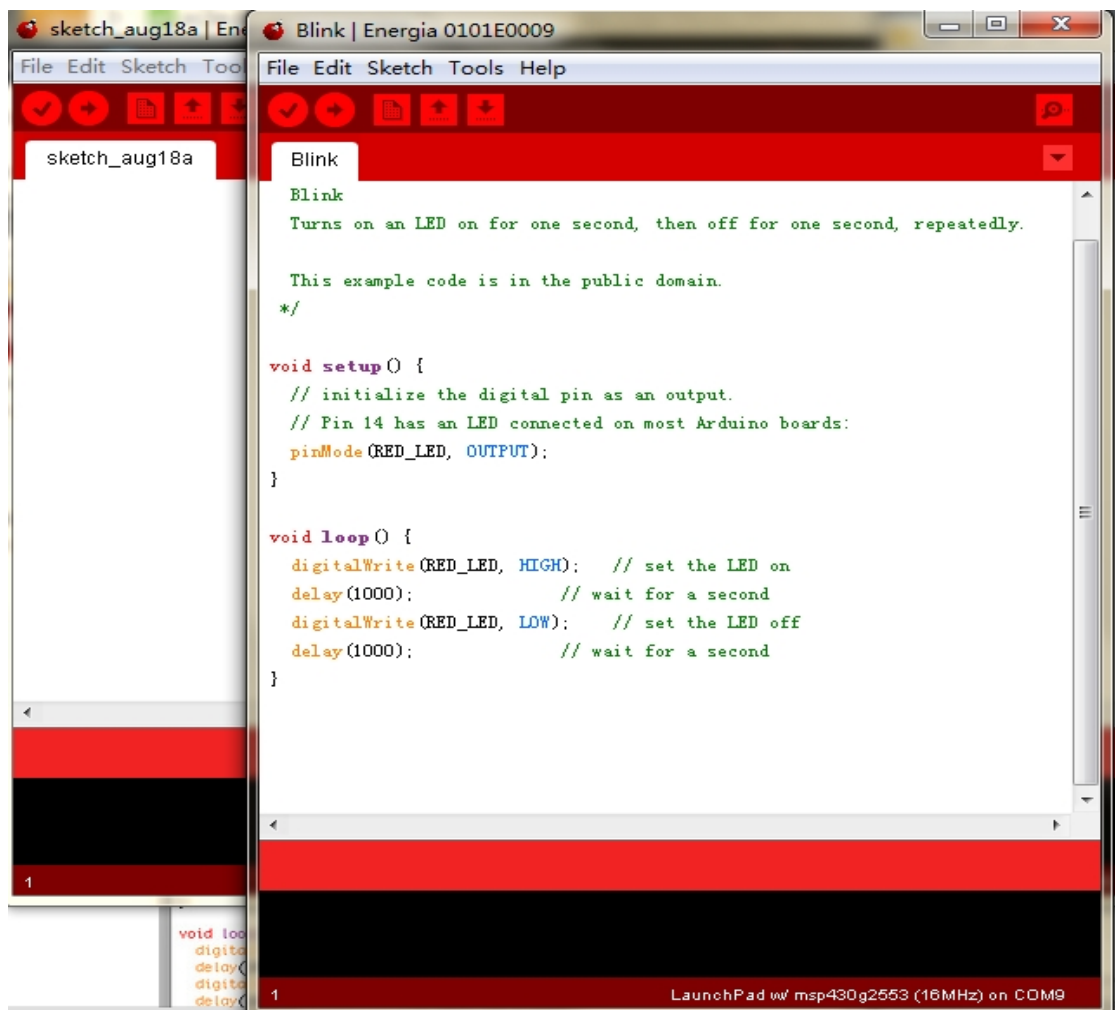
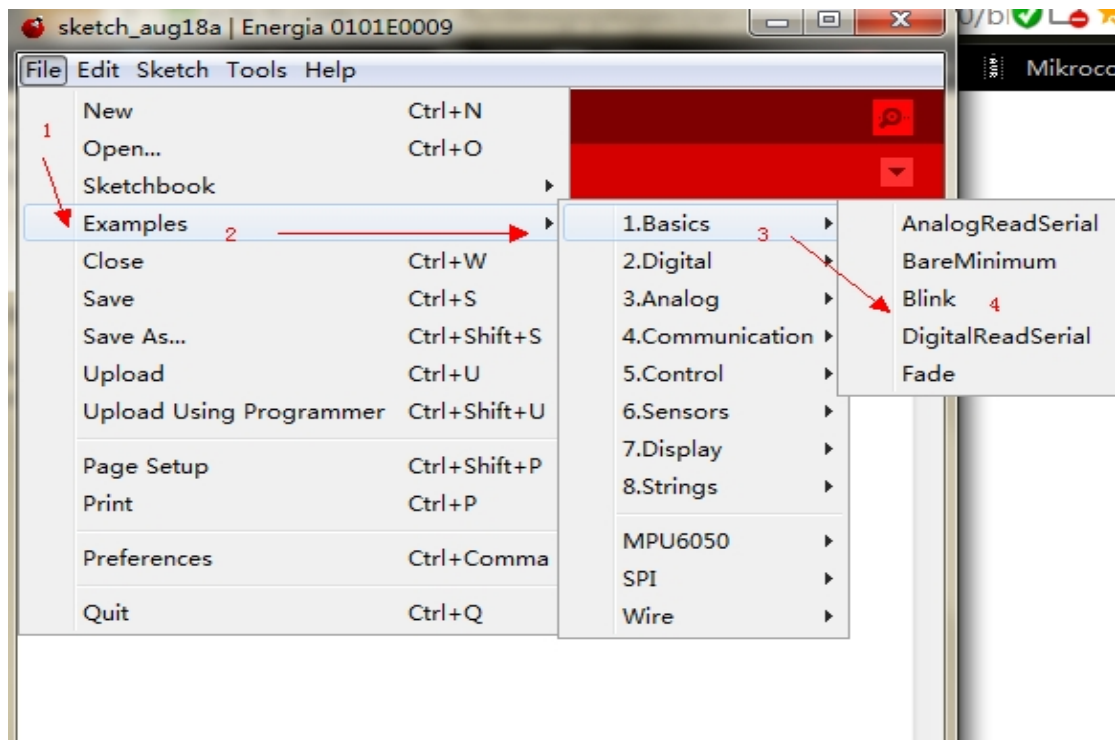


软件设置玩后会出现成功连接的信息：



第三步：导入例程

操作步骤：File--> Examples--> Basic--> Blink

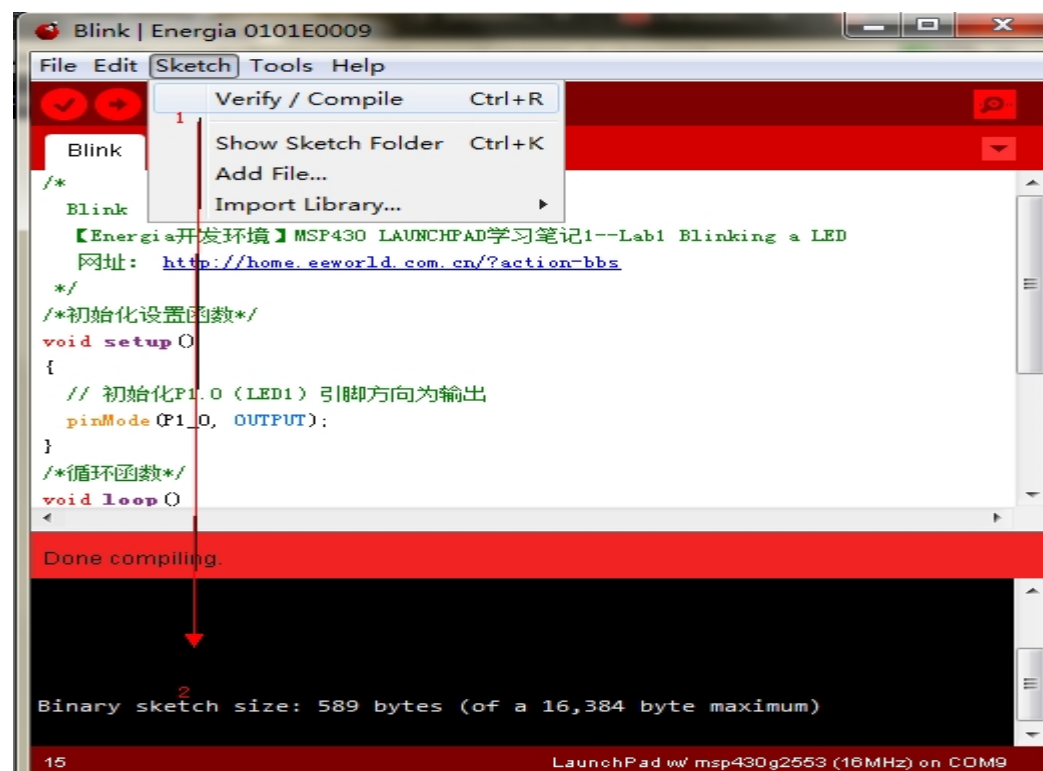


这个时候会出现两个软件窗口，你可以关掉先前打开的窗口，只留下有程序的那个窗口。

第四步：修改程序，程序如下

```
/*
  Blink
  【Energia 开发环境】MSP430 LAUNCHPAD 学习笔记 1--Lab1 Blinking a LED
  网址: http://home.eeworld.com.cn/?action-bbs
*/
/*初始化设置函数*/
void setup()
{
  // 初始化 P1.0 (LED1) 引脚方向为输出
  pinMode(P1_0, OUTPUT);
}
/*循环函数*/
void loop()
{
  digitalWrite(P1_0, HIGH); // P1.0 输出高电平
  delay(1000);              // 延时 1s
  digitalWrite(P1_0, LOW);  // P1.0 输出低电平
  delay(1000);              // 延时 1s
}
```

第五步：修改完后，我们点击“编译”（Sketch->Verify/Compile 快捷键 Ctrl+R），编译完成会在软件下方的窗口显示“Done compiling”显示编译完成。如果没有写错程序的话，就会出现如下界面：

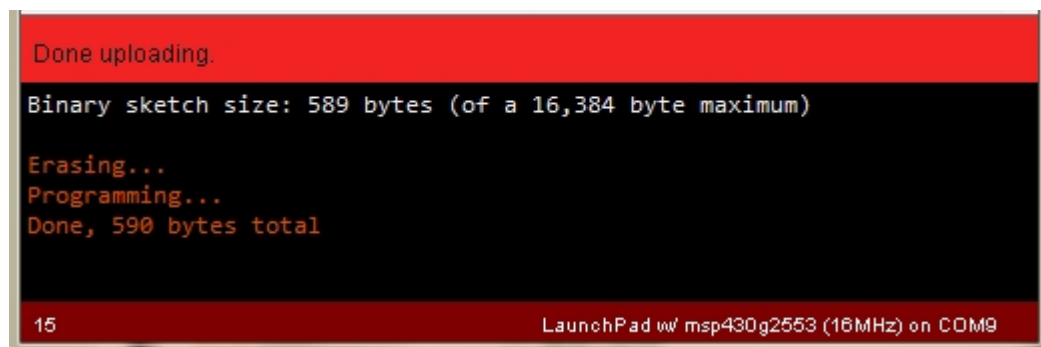


上面提示信息没有错误。

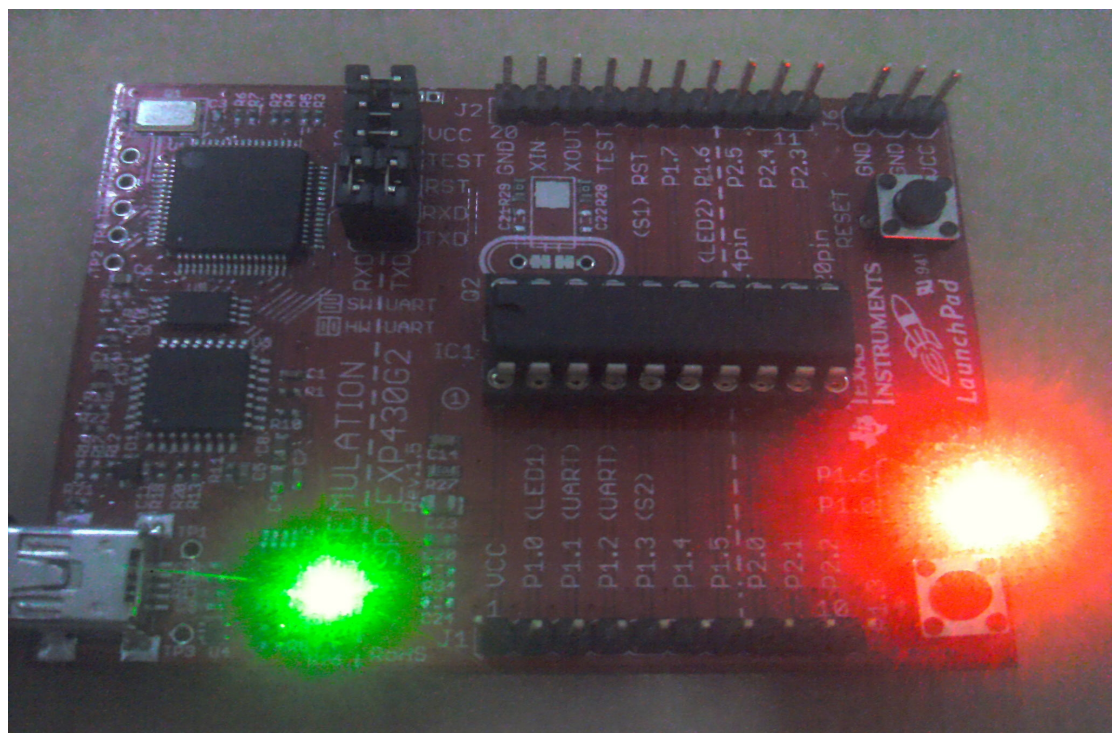
第六步：接着就是下载程序到板子上了。



下载完成会出现下面信息：



最后一步，查看你板子上的LED1灯是否在闪烁了！（*^__^*）嘻嘻……



pinMode(pin, mode)函数原型:

pinMode 函数用以配置引脚为输出或输入模式，它是一个无返回值函数，函数有两个参数 pin 和 mode，pin 参数表示所要配置的引脚，mode 参数表示设置的模式—INPUT（输入）或 OUTPUT（输出）。

```
void pinMode(uint8_t pin, uint8_t mode)
{
    uint8_t bit = digitalPinToBitMask(pin);
    uint8_t port = digitalPinToPort(pin);

    volatile uint8_t *dir;
    volatile uint8_t *ren;
    volatile uint8_t *out;

    if (port == NOT_A_PORT) return;

    dir = portDirRegister(port);
    ren = portRenRegister(port);
    out = portOutputRegister(port);

    if (mode == INPUT) {
        *dir &= ~bit;
    } else if (mode == INPUT_PULLUP) {
        *dir &= ~bit;
        *out |= bit;
        *ren |= bit;
    } else if (mode == INPUT_PULLDOWN) {
        *dir &= ~bit;
        *out &= ~bit;
        *ren |= bit;
    } else {
        *dir |= bit;
    }
}
```

本程序所使用的函数也可以参见 <http://arduino.cc/en/Reference/HomePage>

by qinkaiabc