**============= 1.显存映射函数 =============================**

#include <sys/mman.h>

int munmap(void \*addr, size\_t length);

void \*mmap(void \*addr, size\_t length, int prot, int flags,

int fd, off\_t offset);

参数1：void \*addr, 需要映射的地址（一般填NULL，由系统分配）

参数2：size\_t length, 映射显存大小 4\*800\*480

参数3：int prot, 保护操作。读写：PROT\_READ |PROT\_WRITE

参数4：int flags, 共享设置：MAP\_SHARED

参数5：int fd, 文件描述符

参数6：off\_t offset 偏移量（映射后，一般填0，不偏移）

返回值：void \* 任意类型的指针

成功：映射显存地址

失败：MAP\_FAILED

**============= 2.显示图片 =============================**

图片分类：

.jpg .jpeg 有损压缩编码图片。（占空间小，适合于网络传输）

.png 无损压缩编码图片

---》我们需要调用各种图片解码库

.bmp 位图（没有经过任何压缩的图片）

---》可以直接操作

图片大小一定为：

1152054

54字节bmp文件头 + RGB颜色数据（3\*800\*480）

U盘拷贝图片：

1. 将图片放入U盘
2. 将U盘插入到开发板中任一个USB口
3. 进入 /mnt/udisk 目录即可看到U盘数据
4. 将U盘中的文件cp复制到你开发板自己的目录。

**验收：（完成后拍照发到群里，根据先后顺序评分）**

1. 根据demo3.c，修改一下相关代码，把正的图片显示在开发板屏幕上。