2020. 4. 24. e4ds MAKE

Quest 1: 개발환경 구축 (Developer Package 빌드) 작성자 : 🙈 칩혜의

안녕하세요. 퀘스트 1단계인 플랫폼 보드 없이 개발환경을 구축한 결과를 스크린샷으로 올립니다.

* 요약:

우분투 18.04 PC 환경에서 부트로더 및 리눅스 커널 소스를 빌드하기 위하여 필요한 의존성 패키지들을 먼저 설치하였습니다.

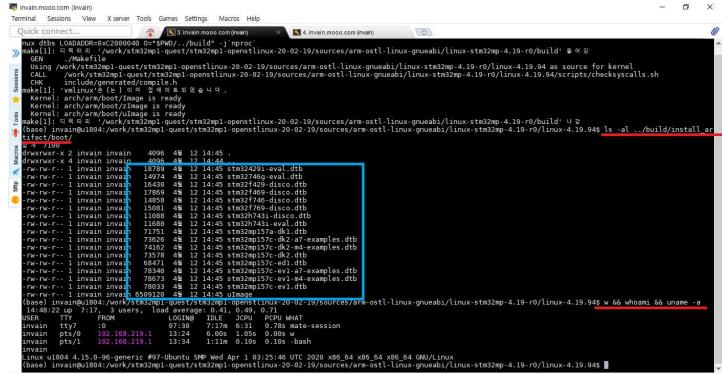
STM32MP1 보드에서 사용하기 위한 Developer Package를 설치하고나서, 부트로더 (Uboot)와 리눅스 커널 4.19 소스를 정상적으로 컴파일하였습니다.

* **참고:** 멀티코어로 부트로더 및 리눅스 커널 소스의 컴파일 속도 가속화 방법 소스의 컴파일 속도를 가속화하기 위하여 <u>-j\$(nproc)</u> 이라는 멀티코어 빌드 옵션을 추가하였습니다. STM32MP1 메뉴얼에 이 옵션을 추가 가이드하면 좋겠습니다.

예제: make ARCH=arm O="\$PWD/../build" multi_v7_defconfig fragment*.config <u>-j\$(nproc)</u>_

* 실행 결과 스크린샷:

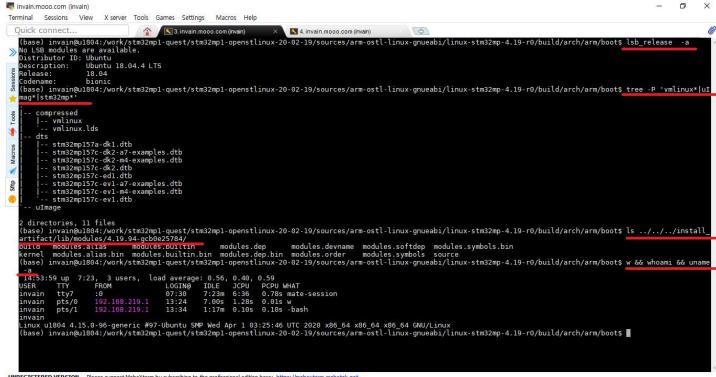
1. 리눅스 커널 소스 빌드 결과:



UNREGISTERED VERSION - Please support MobaXterm by subscribing to the professional edition here: https://mobaxterm.mobatek.net

2. 리눅스 커널의 DTB (Device Tree Binary)와 Artifact 의 결과:

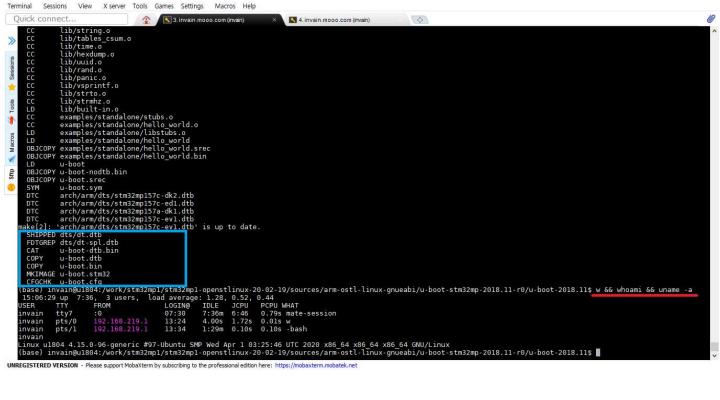
2020.4.24. e4ds MAKE



UNREGISTERED VERSION - Please support MobaXterm by subscribing to the professional edition here: https://mobaxterm.mobatek.net

```
3. 부트로더 U-boot의 빌드 결과:
```

invain.mooo.com (invain)



UNREGISTERED VERSION - Please support MobaXterm by subscribing to the professional edition here: https://mobaxterm.mobatek.nei

이상.



※ e4ds make에 등록된 자료는 e4ds와 지식 제공자(기업포함) 이외에는 상업화 용도로 사용할 수 없습니다. 영리 목적 이외의 사용 시 출처를 밝혀야 합니다.

n