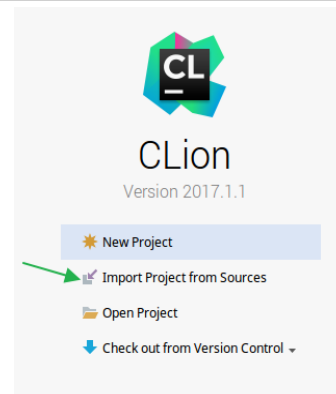
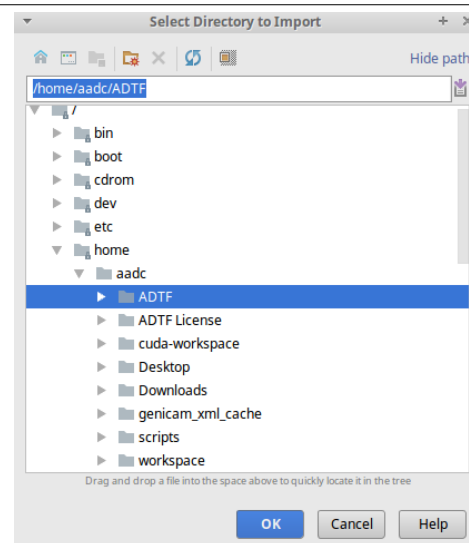


ADTF Filterprogrammierung mit Clion (Jetbrains)

Nach der Installation von Clion wählt man als erstes *Import Project from Sources*.



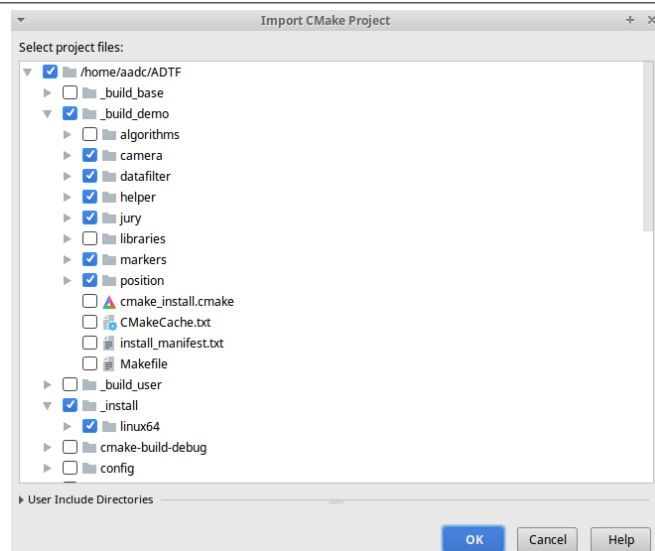
Und wählt als Import Ziel das gesamte ADTF Verzeichnis aus.



Da wir das *CmakeLists.txt* sowieso ändern werden, ist es im nächsten Punkt egal, was zu den Project Files gehört.

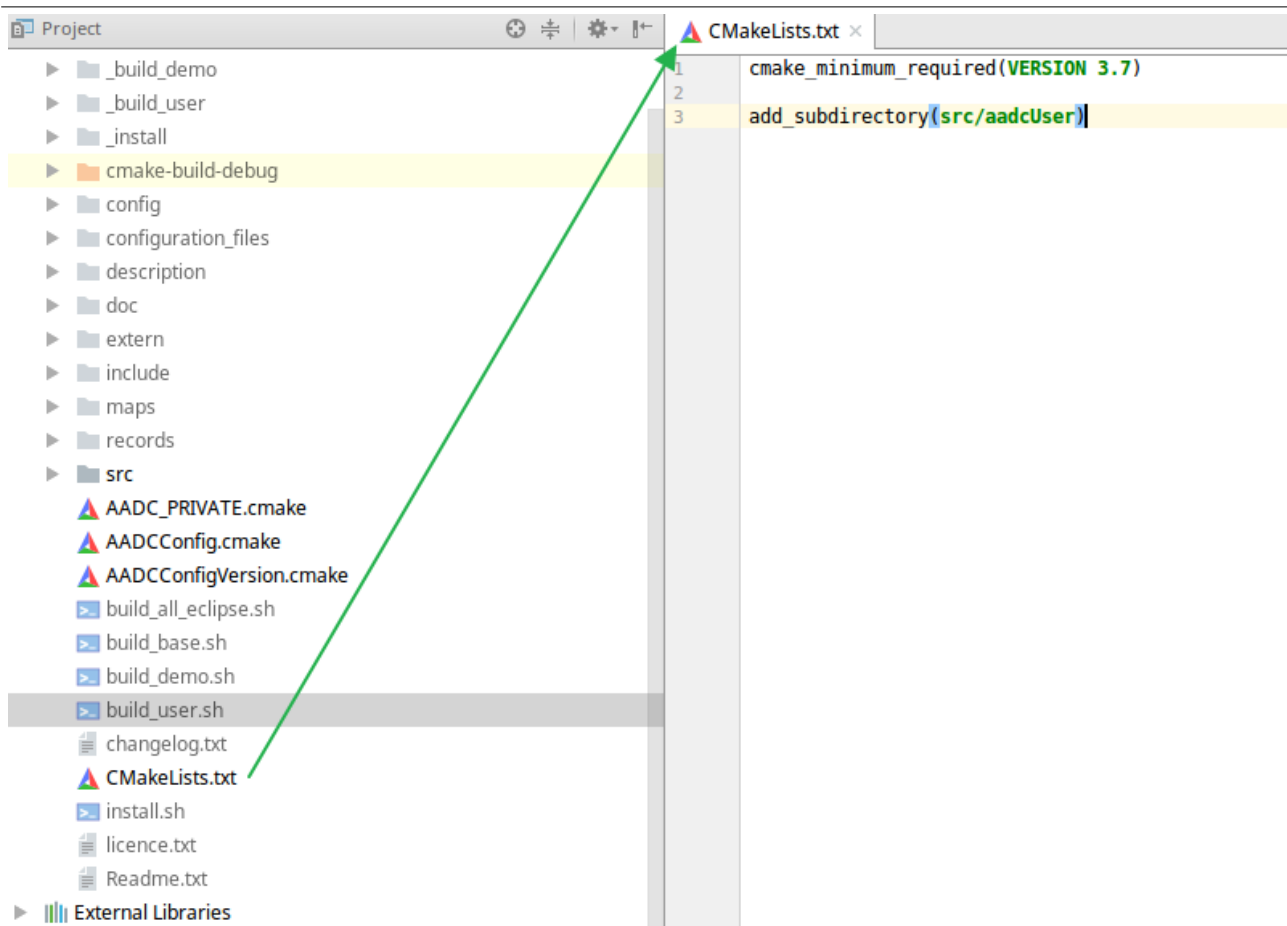
Ich habe (als Beispiel) nur das *build_user.sh* an gelassen.

Nach Bestätigung wird die Umgebung geladen.



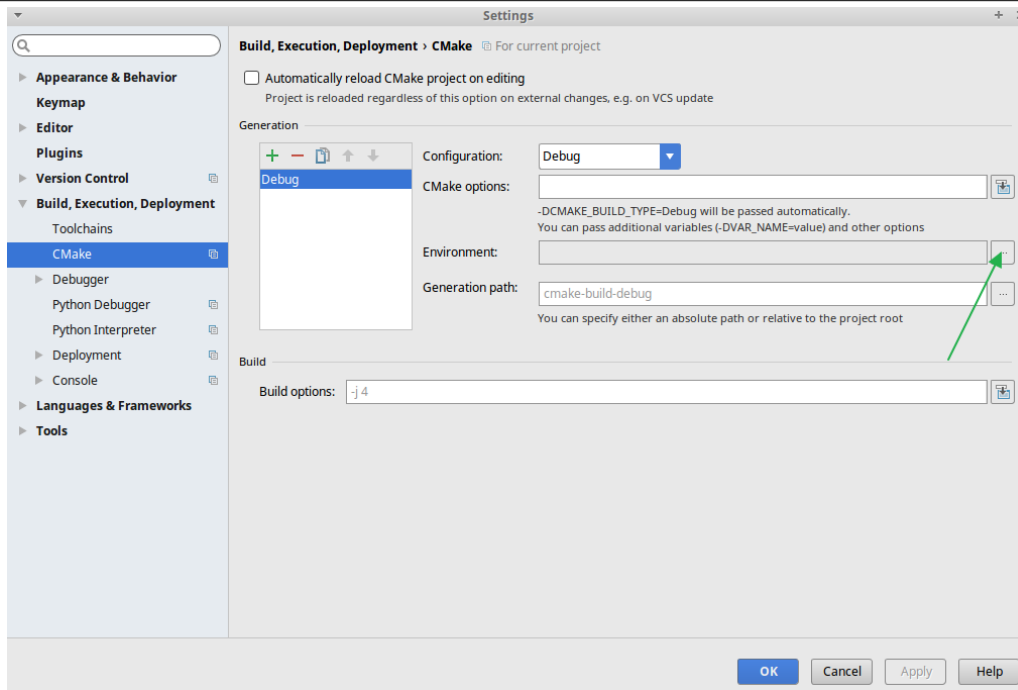
Als nächstes wird die *CmakeLists.txt*, welche sich neu im ADTF Verzeichnis angelegt hat editiert. Der darin stehende Code ist durch den vorherigen Schritt automatisch erzeugt worden und ist unnötig. Um nun einen eigenen Filter zu Programmieren, reicht es aus, mit *add_subdirectory()* einen Verweis auf die im *addcUser* Verzeichnis liegende *CmakeLists.txt* zu erstellen.

Danach müssten die Files der Filter in *addcUser* im Projekt Explorer nicht mehr ausgegraut dargestellt sein.

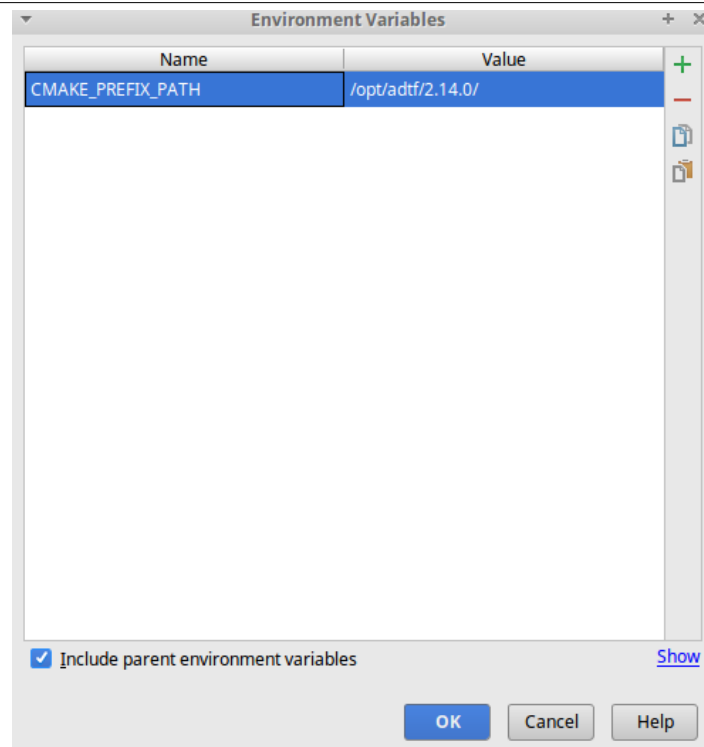


In der Cmake-Konsole tritt nun der Fehler auf, dass er in dem File *src/addUser/CMakeLists.txt*, mit dem Befehl *find_package()* nichts findet.

Hierfür muss der aus dem *build_user.sh* bekannte Pfad zur *ADTF_DIR* angegeben werden. Dies muss unter *File > Settings und Build, Execution, Deployment > Cmake* als Umgebungsvariablen gesetzt werden.



`CMAKE_PREFIX_PATH = /opt/adtf/2.14.0/`



Hiernach dürften keine weiteren Fehler mehr auftreten und Definitionen und Funktionen von ADTF werden erkannt und lassen sich per Autovervollständigung verwenden.

Um nicht für jedes Neubauen in die Konsole wechseln zu müssen, kann man unter *run > edit configuration* das *build_user.sh* Bash File angeben.

