



Manual de instalación nextion_communication_lib

Por Daniel Gutiérrez Torres

A continuación se describen el conjunto de pasos a seguir para la importación de nextion_communication_lib en la herramienta de desarrollo STM32CubeIDE.

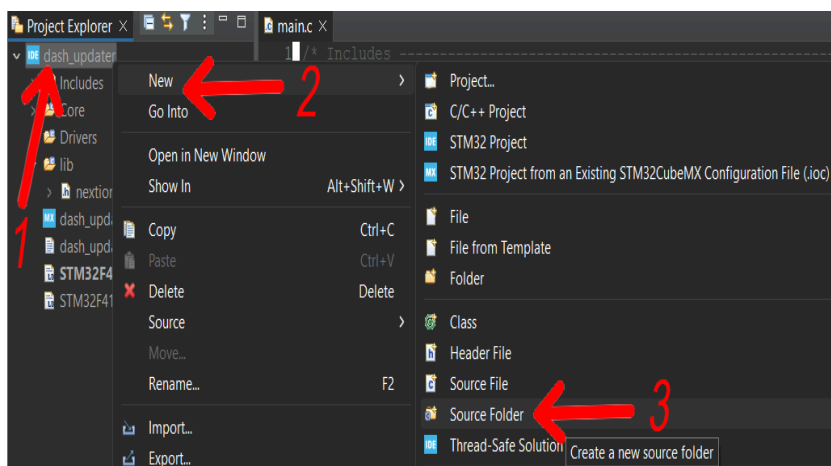
PASO 1: Descargamos la biblioteca

Puedes descargarla haciendo git clone del repositorio

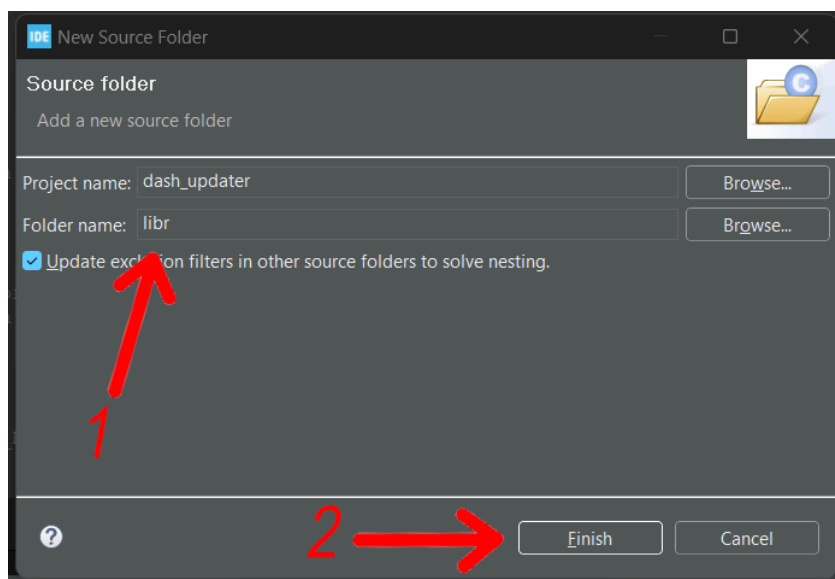
```
git clone https://github.com/gutil0x/dashware_FUEM.git
```

PASO 2: Creamos una carpeta (si no la tenemos ya creada) donde referenciar las bibliotecas de nuestro proyecto

2.1- Para ello hacemos click derecho sobre el proyecto (1) y posteriormente seleccionamos “New” (2) para finalmente clicar sobre “Source File” (3).

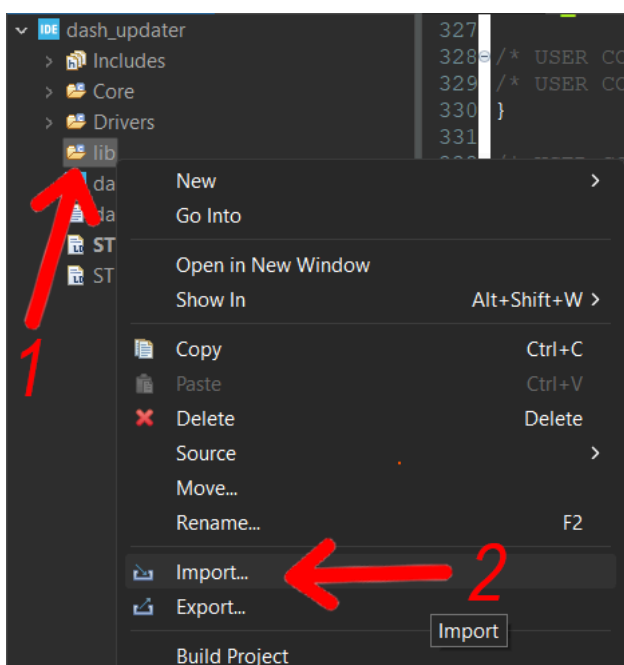


2.2- Definimos un nombre a la carpeta donde referenciamos la biblioteca, como en este caso por ejemplo “libr” (1) y a continuación le damos a “Finish” (2)

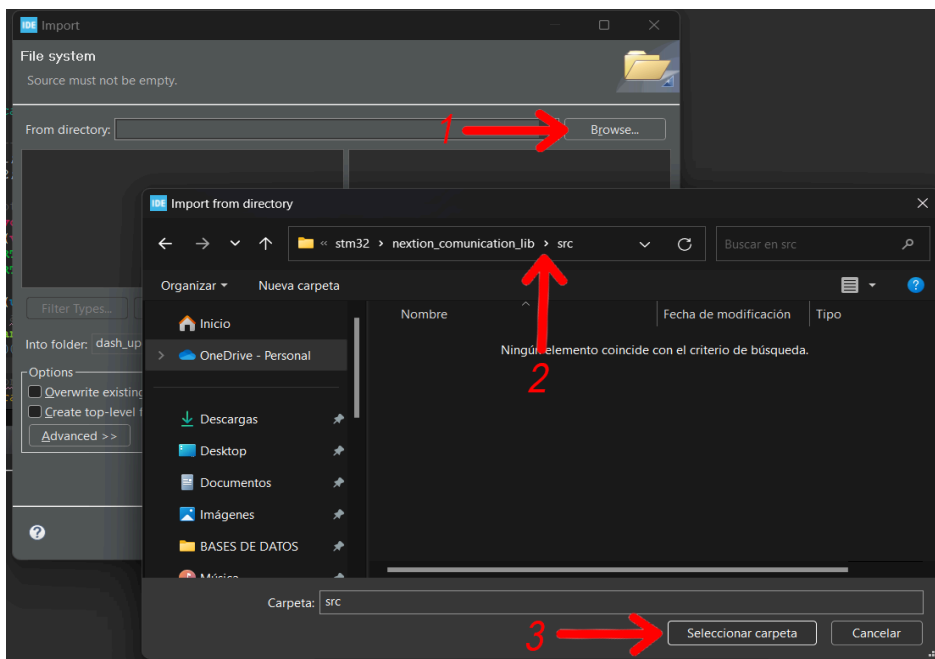


PASO 3: Referenciamos el código fuente de la librería (.c) en la carpeta que hemos creado en el paso anterior o que ya teníamos definida para las bibliotecas de nuestro proyecto.

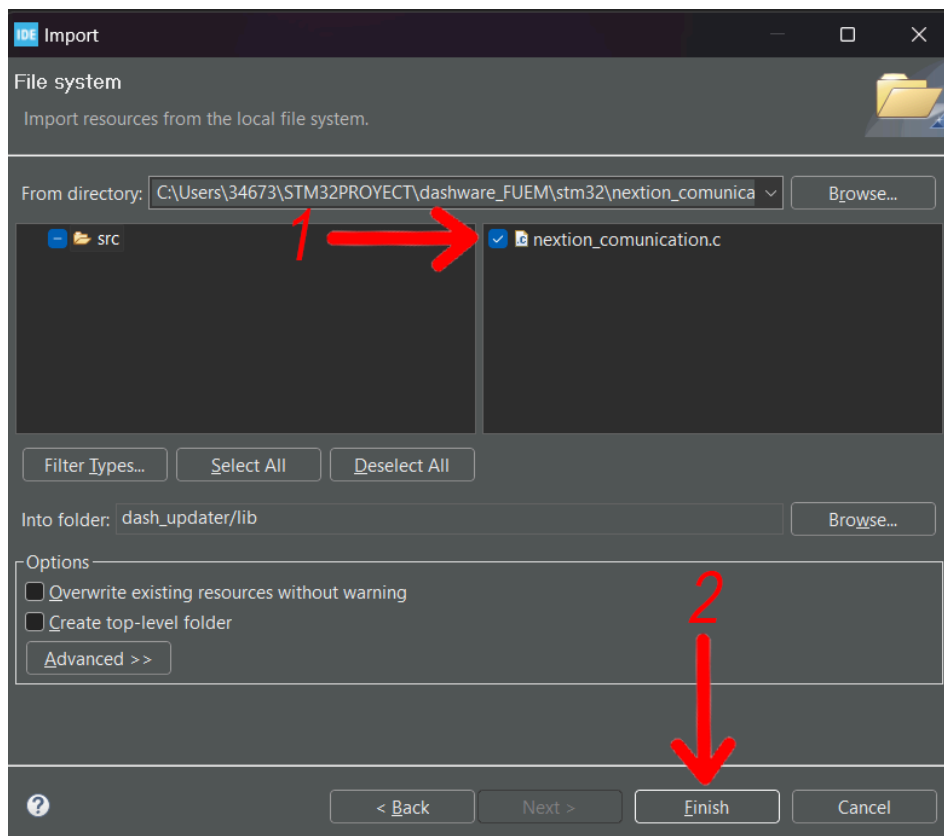
3.1- Para ello hacemos click derecho sobre la carpeta creada “libr” o la que ya teníamos creada previamente(1) y posteriormente seleccionamos “Import” (2).



3.2- Hacemos click derecho sobre el botón Browse(1), buscamos en nuestro directorio local donde hemos guardado la biblioteca y seleccionamos la carpeta “src de la misma”(2), para finalmente presionar en “Seleccionar carpeta” (3).

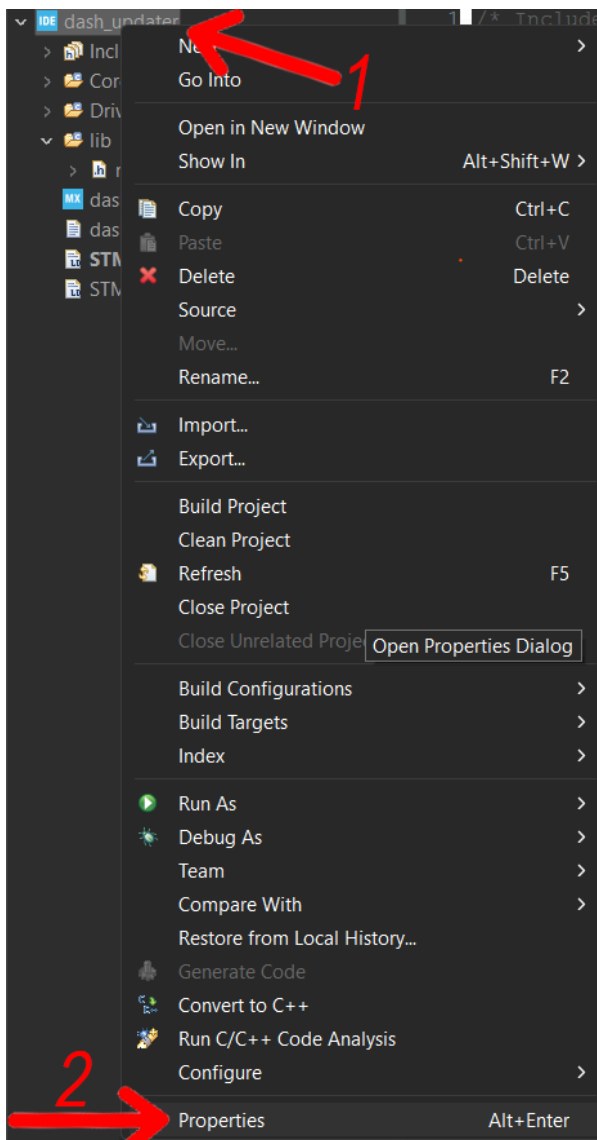


3.2- Finalmente pulsamos en la checkbox del .c de la librería (1) y para terminar pulsamos en “Finish”.

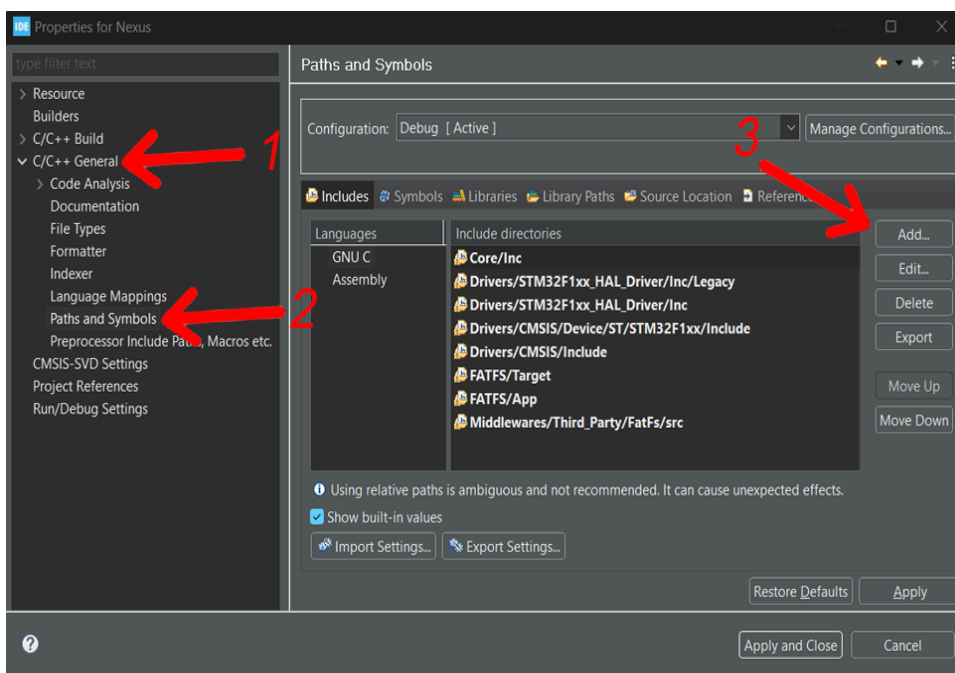


PASO 4: Referenciamos cabecera de la librería (.h) en la carpeta que hemos creado en el paso anterior o que ya teníamos definida para las bibliotecas de nuestro proyecto.

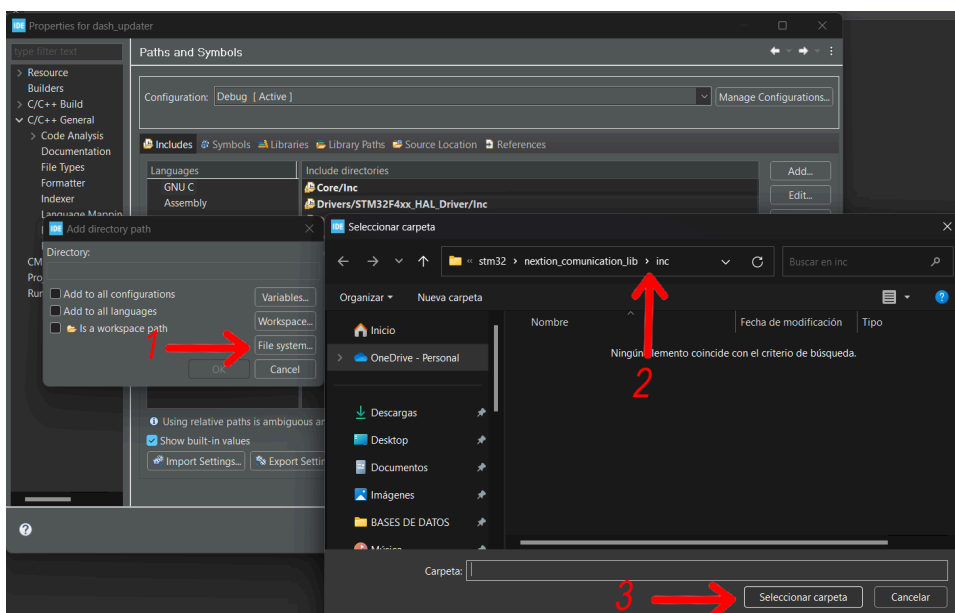
4.1- Para ello hacemos click derecho sobre el proyecto (1) y posteriormente seleccionamos "Properties" (2) .



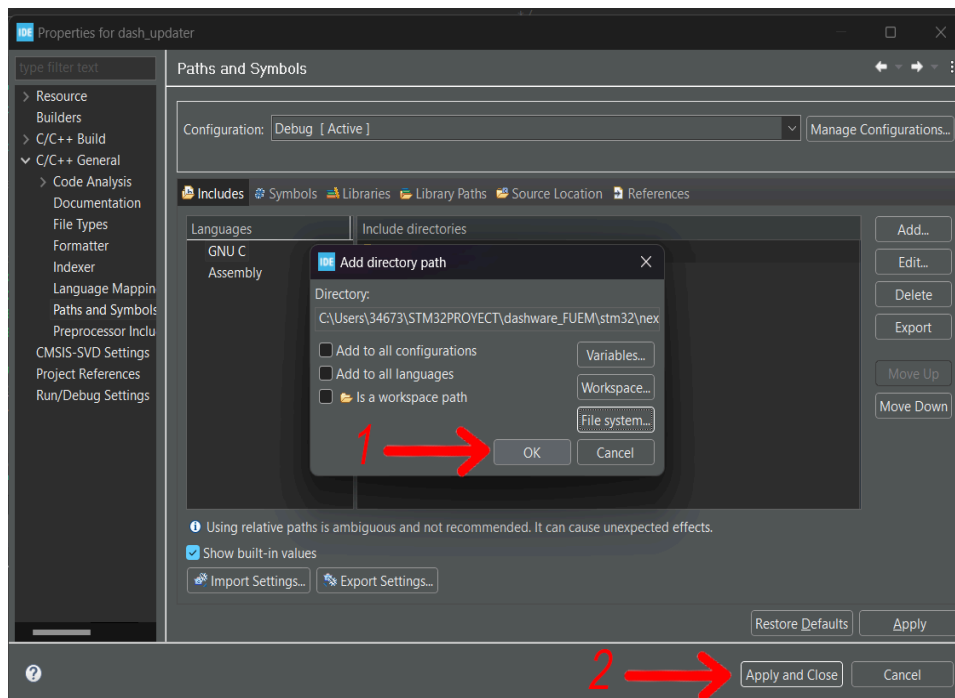
4.2- A continuación hacemos primeramente click sobre “C/C++ General (1), en segundo lugar sobre “Paths and Symbols” (2) y finalmente sobre “Add” (3).



4.3- Hacemos click sobre el botón “File system” (1) y buscamos en el explorador de archivos emergente nuestra biblioteca, seleccionando la carpeta “inc de la misma” (2), para finalmente presionar en “Seleccionar carpeta” (3).



4.3- Finalmente presionamos sobre “ok” (1) y finalmente hacemos click sobre “Apply and close” para finalizar toda la importación.



PASO 5: Incluir la biblioteca en el código main de nuestro proyecto

Incluimos dentro de los includes de nuestro proyecto el de la librería con el objetivo de poder referenciarla y poder invocar sus funciones.

```
/* USER CODE BEGIN Includes */
#include "nextion_communication.h"
```

A partir de este momento, podemos comenzar a utilizar las diferentes funciones que la librería contiene. Para obtener más información sobre las funciones y posibilidades de la librería, no dudes en consultar la documentación asociada.