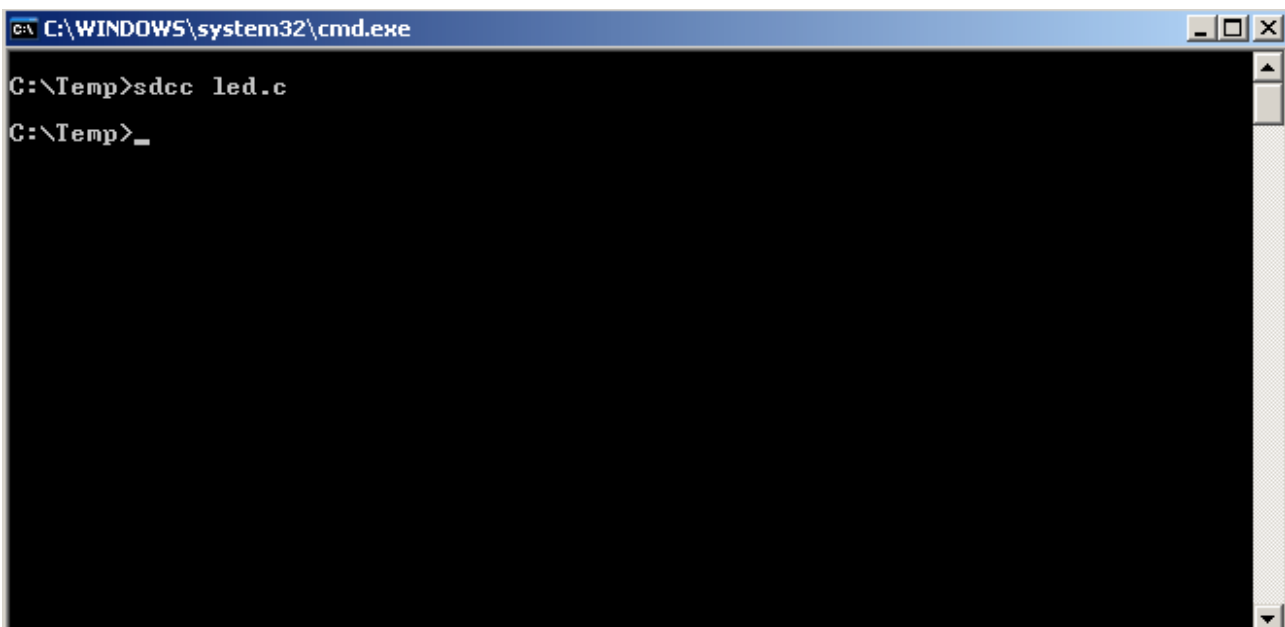


Pracownia sprzętowa (Wersja dla Windowsa)

KOMPILATOR SDCC:

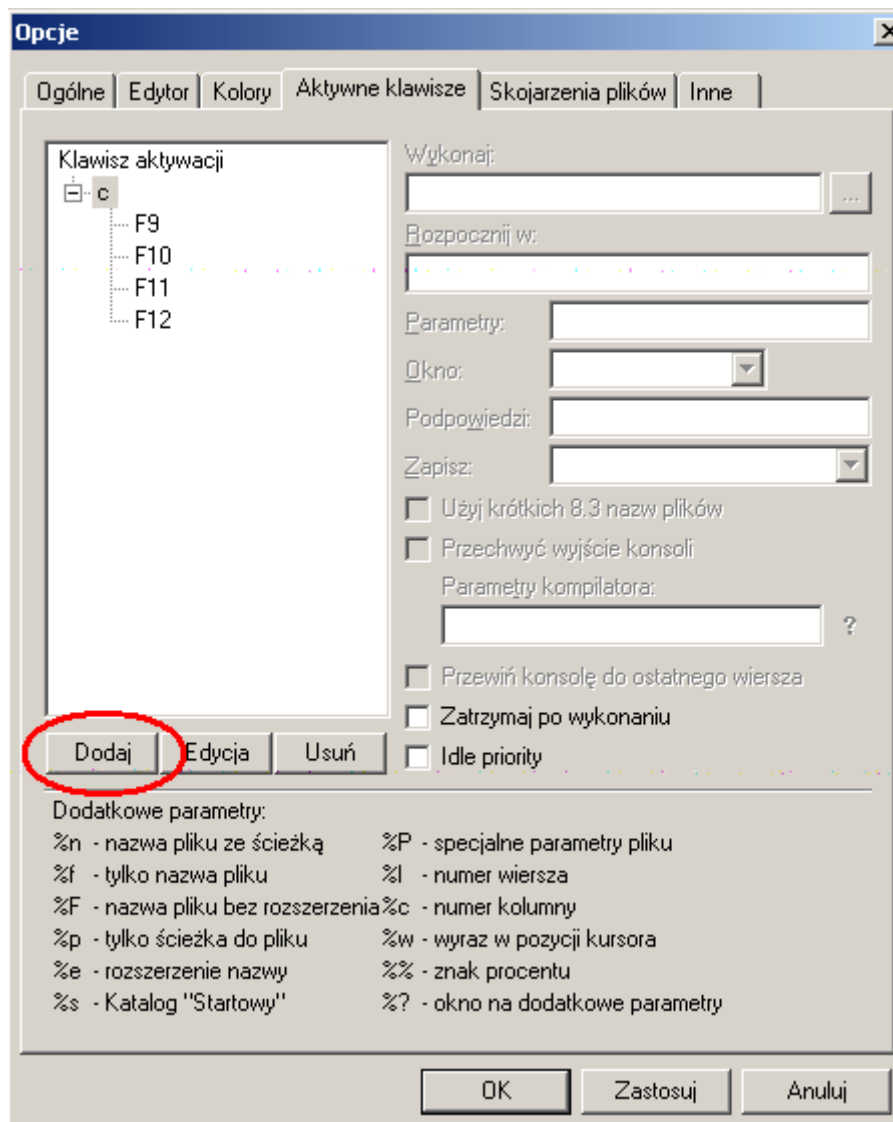
- Ściągamy kompilator SDCC ze strony :
http://sourceforge.net/projects/sdcc/files/snapshot_builds/i586-mingw32msvc-setup/sdcc-20110328-6364-setup.exe/download
- Instalacja jest standardowa
- Tworzymy na dysku C:\ katalog Temp, do którego kopiujemy plik led.c
- Otwieramy konsolę, Start/Uruchom/ wpisujemy cmd
- Przechodzimy do katalogu Temp na dysku C
- Kompilacja : `sdcc nazwa_pliku.c`
- Jeśli kompilacja pójdzie ok, nie pojawią się żadne komunikaty o błędach:



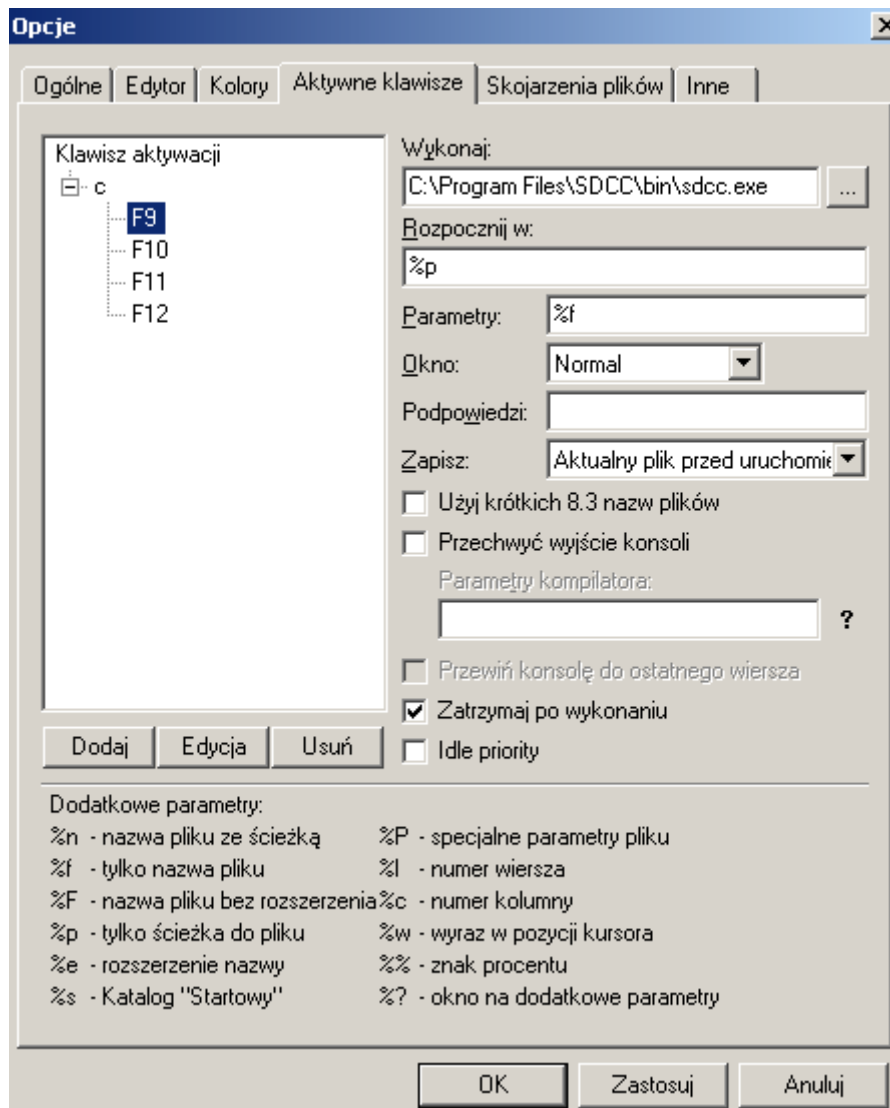
```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Temp>sdcc led.c
C:\Temp>_
```

EDYTOR ConTEXT:

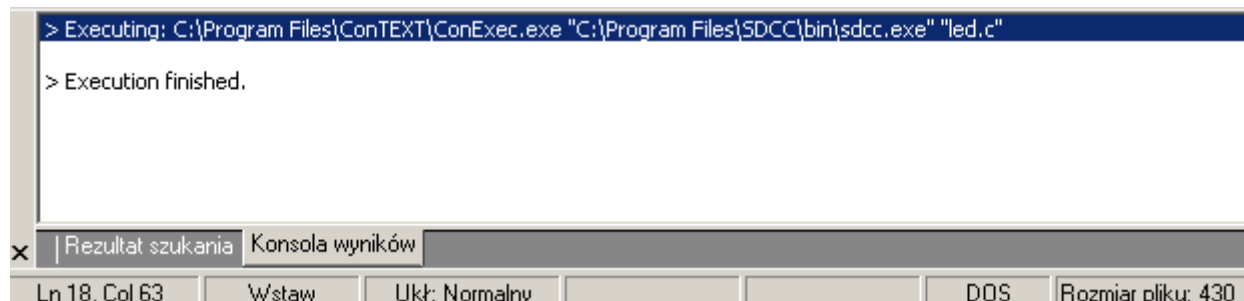
- Pobieramy edytor ze strony <http://www.contexteditor.org/> (lepiej wersję instalacyjną niż portable)
- następnie wchodzimy w Options/Environment Options/Zakładka Execute Keys i dodajemy „User exec keys”
- inaczej (PL : Opcje/Konfiguracja/Aktywne klawisze/Dodaj)



- w okienku, które się pojawi, wpisujemy rozszerzenie plików : c (sama, mała litera c)
- klikamy na klawisz F9 (podświetli się na niebiesko)
- w miejscu „Wykonaj” podajemy ścieżkę do kompilatora sdcc, czyli u mnie :
C:\Program Files\SDCC\bin\sdcc.exe
- Zaznaczamy „Zatrzymaj po wykonaniu”, żeby okienko programu się nie chowało:) po kompilacji
- Klikamy „Zastosuj” i „OK”
- Teraz już wciśnięcie klawisza F9 na klawiaturze uruchomi kompilację
- Podsumowując: należy zrobić tak, żeby wszystko było zaznaczone/wpisane, jak na screenie poniżej :



- ewentualnie można zaznaczyć opcję „Przechwyć wyjście konsoli”, wtedy nie pojawi się okienko wyglądające jak konsola Windowsowa, wyniki kompilacji będziemy mogli oglądać tylko w edytorze ConTEXT w „Konsoli wyników” :



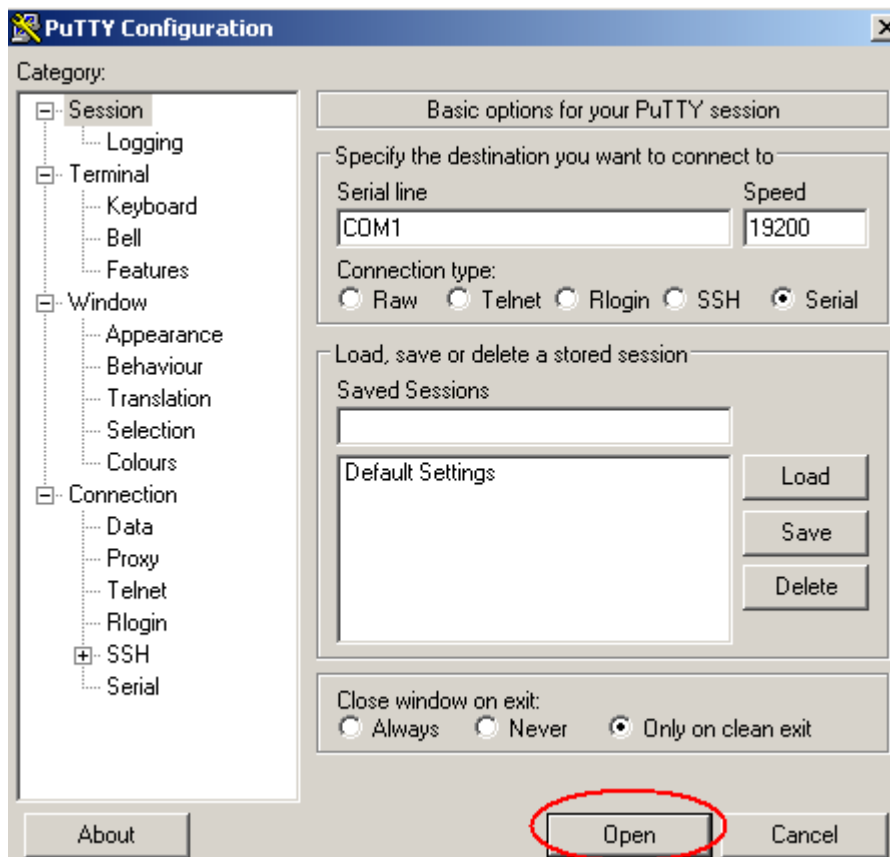
Co dalej?

- po kompilacji SDCC powstanie plik o rozszerzeniu *.ihx

- będzie w nim kod naszego programu
- ten plik należy przesyłać do DSM'a (aby sprawdzić, czy program działa)

Jak przesyłać?

- można np. za pomocą PuTTY
- otwieramy PuTTY, zaznaczamy wszystko, tak jak na screenie poniżej i klikamy „Open” :



- kopiujemy zawartość pliku *.ihx powstałego po kompilacji naszego pliku led.c (CTRL+A,CTRL+C)
- w okienko, które pojawiło się po otwarciu PuTTY wpisujemy X3
- następnie, klikamy w dowolnym miejscu otwartego okna prawym przyciskiem myszy - plik prześle się do DSMa