* **本文基于航顺HK32F103RB芯片，代码级完全兼容STM32F103**
* **设置前提是STemWin已经移植成功**

**电阻触摸屏设置**

1. **准备TOUCH驱动文件**

Touch.c 和touch.h:需包含基本触摸屏初始化程序（TP\_Init()）和读取坐标函数（TP\_Read\_XOY(CMD)，CMD是命令）

1. **添加GUI\_X\_Touch.c到STemWin**

配置文件中的接口程序，只需配置以下两个函数：

int GUI\_TOUCH\_X\_MeasureX(void)

{

return TP\_Read\_XOY(0XD0); //CMD\_RDX=0XD0,代表读取x轴命令

}

int GUI\_TOUCH\_X\_MeasureY(void)

{

return TP\_Read\_XOY(0X90); //CMD\_RDX=0X90，代表读取y轴命令

}

1. **添加触摸校准(必须的一步)**

本例子没有设置横屏显示，所以只在LCD\_X\_Confg()函数中添加了下面两行代码

GUI\_TOUCH\_Calibrate(GUI\_COORD\_X, 0, 239, TOUCH\_AD\_LEFT, TOUCH\_AD\_RIGHT);

GUI\_TOUCH\_Calibrate(GUI\_COORD\_Y, 0, 319, TOUCH\_AD\_TOP, TOUCH\_AD\_BOTTOM);

需提前手动define四个常量TOUCH\_AD\_LEFT，TOUCH\_AD\_RIGHT，TOUCH\_AD\_TOP，TOUCH\_AD\_BOTTOM，触摸屏幕获取AD值得到，本例程中通过触摸左上和右下两个点获得这4个值

#define TOUCH\_AD\_LEFT 490 //触摸左上角x轴的AD值(注意是AD值，也叫物理坐标)

#define TOUCH\_AD\_RIGHT 3717//触摸屏幕右下角边x轴的AD值

#define TOUCH\_AD\_TOP 460 //触摸左上角y轴的AD值

#define TOUCH\_AD\_BOTTOM 3831//触摸右上角y轴的AD值

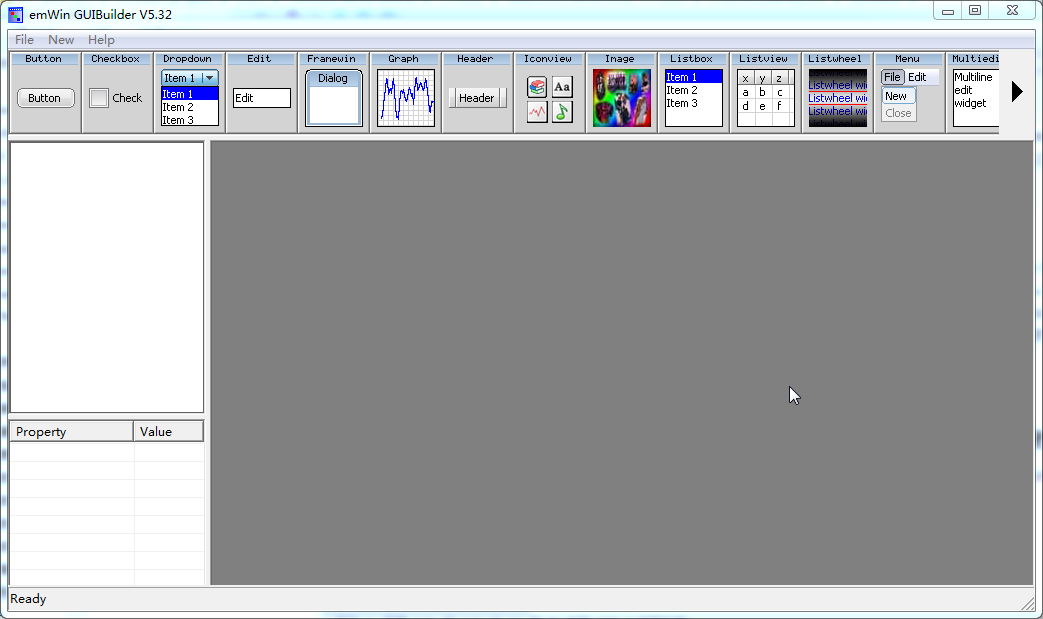
1. **运行GUI\_TOUCH\_Exec()**

本例程中是放在main函数while循环中执行

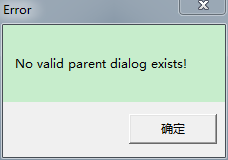
**GUI\_BUILDER使用**

**GUI\_BUILDER路径：**STemWinLibrary532\Software\GUIBuilder.exe

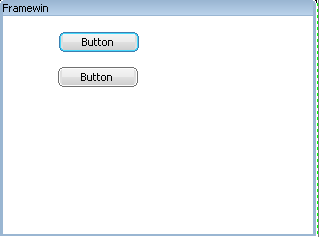
1. 界面，双击打开



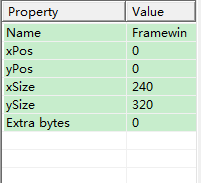
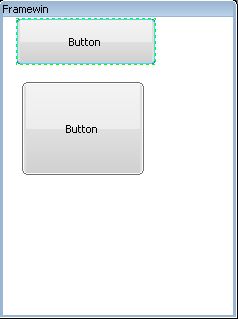
1. 首先放置FrameWin或者Window，不然会提示没有parent dialog



放置一个framewin 和两个button

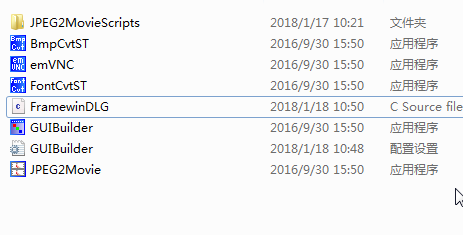


设置framwin参数，点击framewin空白处选中它，然后在左边编辑参数，例程中只设置了位置和显示屏大小。下图是按240x320屏幕设置。Button图标可以随意拉大。

1. 保存

配置好后，直接file->save,C文件就生成在GUI\_builder同一个文件夹中了，下图中的FramewinDLG.c



1. **移植和修改**

把FramewinDLG.c文件中的内容复制到GUIDEMO\_Start.c当中，只需移植如下三部分内容：define，资源列表和回调函数

* 1. Define部分

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*

\* Defines

\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*/

#define ID\_FRAMEWIN\_0 (GUI\_ID\_USER + 0x00)

#define ID\_BUTTON\_0 (GUI\_ID\_USER + 0x01)

#define ID\_BUTTON\_1 (GUI\_ID\_USER + 0x02)

* 1. 资源列表部分

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*

\* \_aDialogCreate

\*/

static const GUI\_WIDGET\_CREATE\_INFO \_aDialogCreate[] = {

{ FRAMEWIN\_CreateIndirect, "Framewin", ID\_FRAMEWIN\_0, 1, 1, 240, 320, 0, 0x0, 0 },

{ BUTTON\_CreateIndirect, "Button", ID\_BUTTON\_0, 11, 8, 146, 59, 0, 0x0, 0 },

{ BUTTON\_CreateIndirect, "Button", ID\_BUTTON\_1, 12, 81, 136, 93, 0, 0x0, 0 },

};

* 1. 回调函数部分

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*

\* \_cbDialog

\*/

static void \_cbDialog(WM\_MESSAGE \* pMsg)

{

.

.

.

}

然后如下修改MainTask函数

void MainTask(void);

WM\_HWIN Hdlg;

void MainTask(void)

{

WM\_SetCreateFlags(WM\_CF\_MEMDEV);

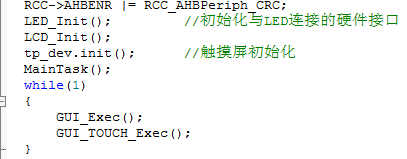
GUI\_Init();

Hdlg = GUI\_CreateDialogBox(\_aDialogCreate, GUI\_COUNTOF(\_aDialogCreate), \_cbDialog, WM\_HBKWIN, 0, 0);

}

1. 运行

Main函数中代码修改如下，然后编译下载运行了。



1. 运行结果

通过触摸选中button按钮的图片

