

# Osnove mikroprocesorske elektronike

## prjcpy.bat orodje

Podobno kot STM Cube Project Copy, je prjcpy.bat preprosto orodje, ki vam na podlagi že obstoječega projekta pomaga ustvariti nov projekt tako, da datoteke projekta skopira in poskrbi za ustrezna preimenovanja znotraj projekta.

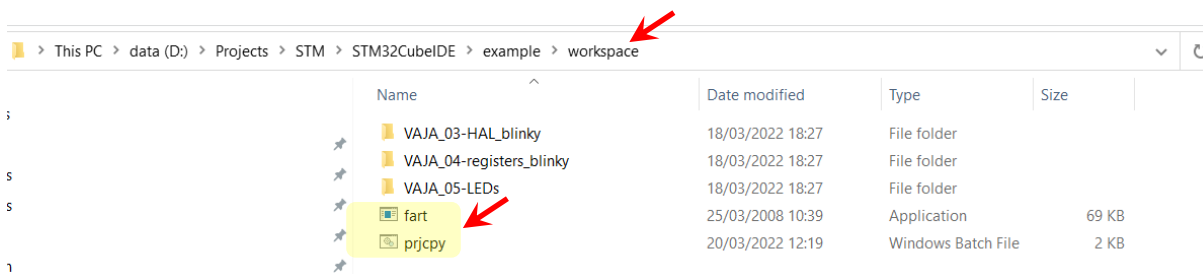
prjcpy.bat je še preprostejše orodje, ki uporablja funkcionalnost DOS-a ter program `fart.exe`, ki poskrbi za preimenovanja znotraj projektnih datotek ("fart = Find And Replace Text").

Kot *izhodišni projekt* za kopiranje bomo tako uporabili projekt uspešno rešene prejšnje vaje, ki ga seveda najdete znotraj "STM Cube workspace" direktorija.

## Primer uporabe

Pokažimo primer uporabe orodja prjcpy.bat na primeru prehoda iz vaje z LED skupino VAJA\_05-LEDs na vajo s tipkovnico VAJA\_06-keyboard.

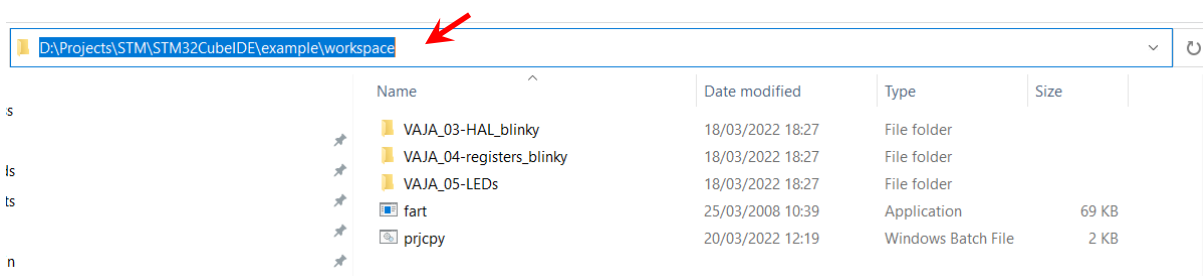
1. Odprite "Windows Explorer" ter na disku poiščite mapo "workspace" vašega STM Cube IDE razvojnega orodja in vanj skopirajte datoteki prjcpy.bat in fart.exe.

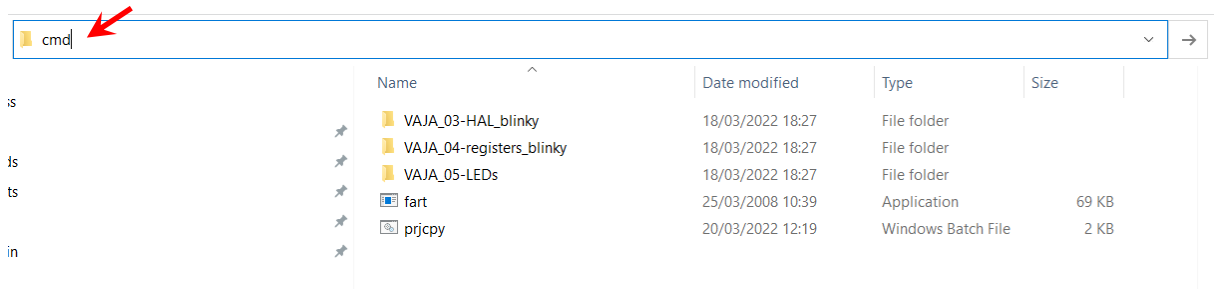


2. Sedaj pa zaženite "DOS command prompt" tako, da v polje za naslov (angl. address bar) vpišete

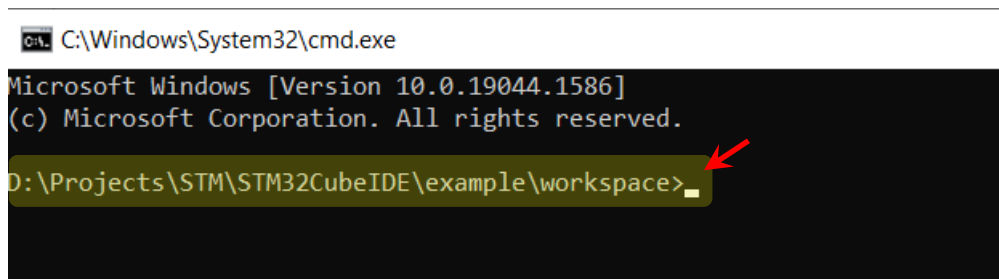
`cmd`

in stisnete tipko "Enter". Poglejte korake spodaj.





Na ta način zelo hitro odprete "DOS command prompt" v *točno tistem direktoriju, kot želite*. Poglejte spodaj.



3. Sedaj pa je le še potrebno pravilno uporabiti prjcpy.bat skripto po sledečem vzorcu:

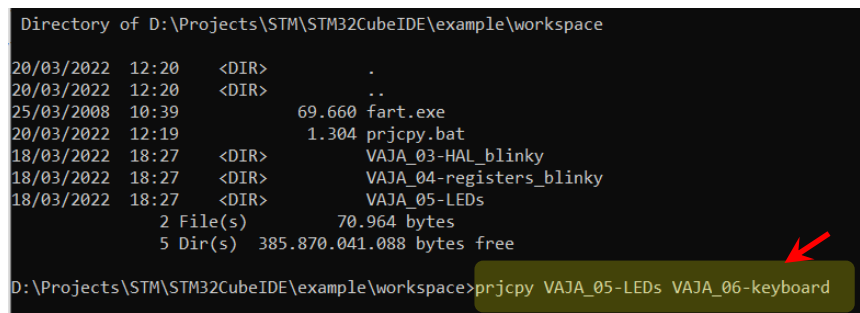
```
prjcpy [vhodni_projekt] [novi_projekt]
```

V našem primeru to pomeni, da v ukazno vrstico vpišemo sledeči ukaz

```
prjcpy VAJA_05-LEDs VAJA_06-keyboard
```

in stisnemo tipko "Enter".

**Pri pisanju ukaza v ukazno vrstico si lahko pomagata s pritiskanjem tipke "TAB", ki vam trenutno besedo ukaza pomaga dopolniti do konca ("auto-complete" funkcionalnost).**



#### 4. Tako ste sprožili skripto za kopiranje projekta.

Skripta je skopirala projektne datoteke, določene datoteke izbrisala in poskrbela za ustrezna preimenovanja znotraj projekta.

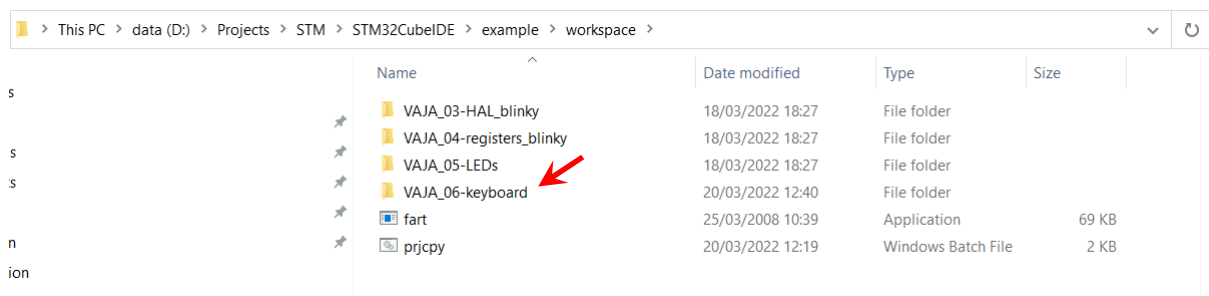
```
VAJA_05-LEDs\Drivers\STM32G4xx_HAL_Driver\Src\stm32g4xx_hal_pwr.c
VAJA_05-LEDs\Drivers\STM32G4xx_HAL_Driver\Src\stm32g4xx_hal_pwr_ex.c
VAJA_05-LEDs\Drivers\STM32G4xx_HAL_Driver\Src\stm32g4xx_hal_rcc.c
VAJA_05-LEDs\Drivers\STM32G4xx_HAL_Driver\Src\stm32g4xx_hal_rcc_ex.c
VAJA_05-LEDs\Drivers\STM32G4xx_HAL_Driver\Src\stm32g4xx_hal_tim.c
VAJA_05-LEDs\Drivers\STM32G4xx_HAL_Driver\Src\stm32g4xx_hal_tim_ex.c
VAJA_05-LEDs\Drivers\STM32G4xx_HAL_Driver\Src\stm32g4xx_ll_exti.c
VAJA_05-LEDs\Drivers\STM32G4xx_HAL_Driver\Src\stm32g4xx_ll_gpio.c
VAJA_05-LEDs\Drivers\STM32G4xx_HAL_Driver\Src\stm32g4xx_ll_utils.c
VAJA_05-LEDs\System\LED.c
VAJA_05-LEDs\System\Include\LED.h
188 File(s) copied

Could Not Find D:\Projects\STM\STM32CubeIDE\example\workspace\VAJA_06-keyboard\.mxmlproject
Could Not Find D:\Projects\STM\STM32CubeIDE\example\workspace\VAJA_06-keyboard\VAJA_05-LEDs*.launch

VAJA_06-keyboard\.cproject
Replaced 4 occurrence(s) in 1 file(s).
VAJA_06-keyboard\.project
Replaced 1 occurrence(s) in 1 file(s).
VAJA_06-keyboard\VAJA_06-keyboard.ioc
Replaced 2 occurrence(s) in 1 file(s).

D:\Projects\STM\STM32CubeIDE\example\workspace>
```

#### 5. Če se vrnete nazaj v "Windows Explorer", lahko opazite, da se je ustvarila projektna mapa novega projekta VAJA\_06-keyboard.

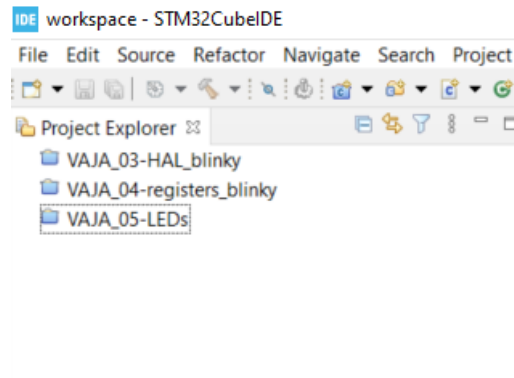


Sedaj pa je potrebno za novi projekt le še uvoziti med aktivne projekta "STM Cube IDE" razvojnega okolja.

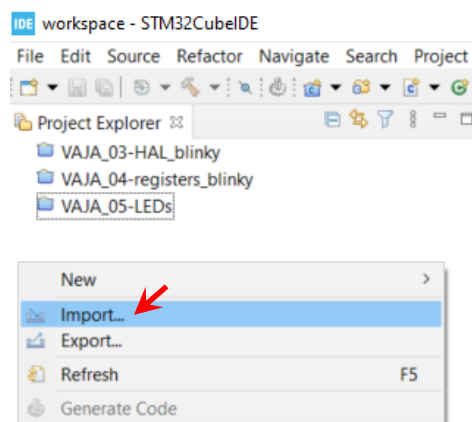
## Uvažanje novega projekta v STM Cube IDE

Zaženite STM Cube IDE razvojno orodje.

V zavihku "Project Explorer" vidite seznam aktivnih projektov. Vidite, da manjka novi projekt VAJA\_06-keyboard.

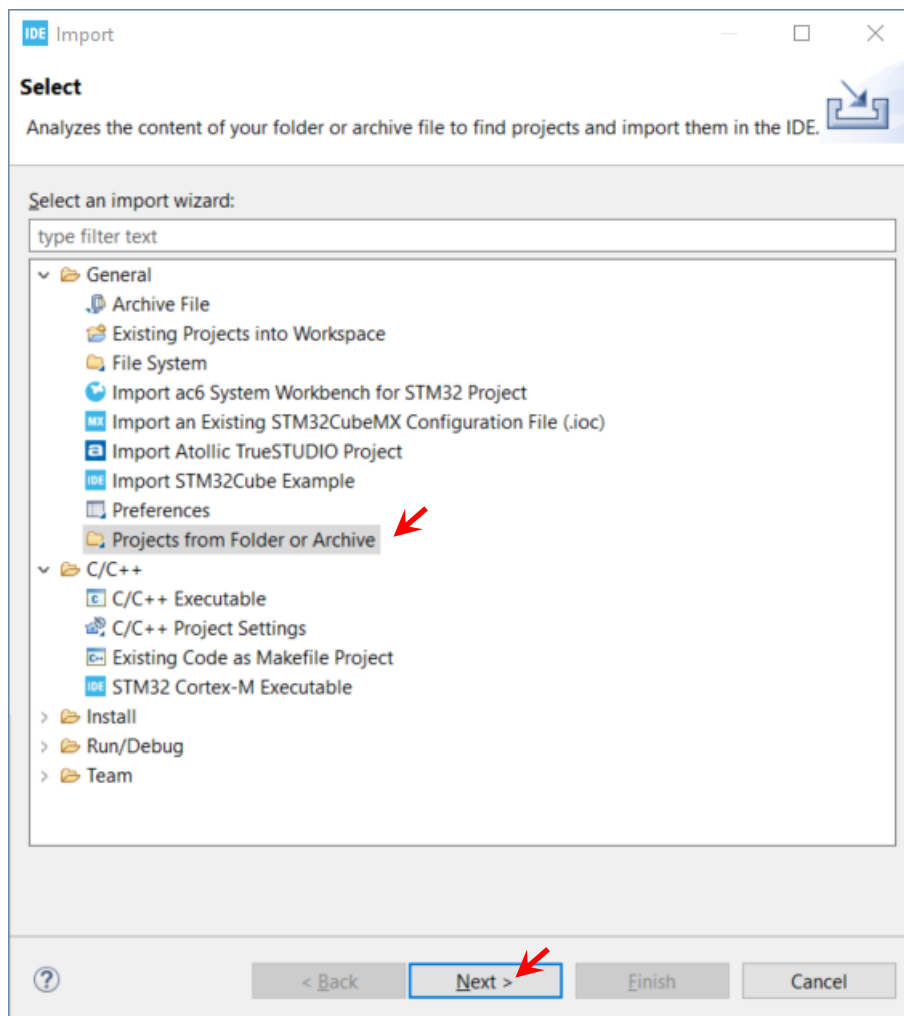


Z desnim miškinim gumbom kliknite na beli prostor pod seznamom projektov, da se vam odpre meni, ki vam ponuja opcijo "Import".



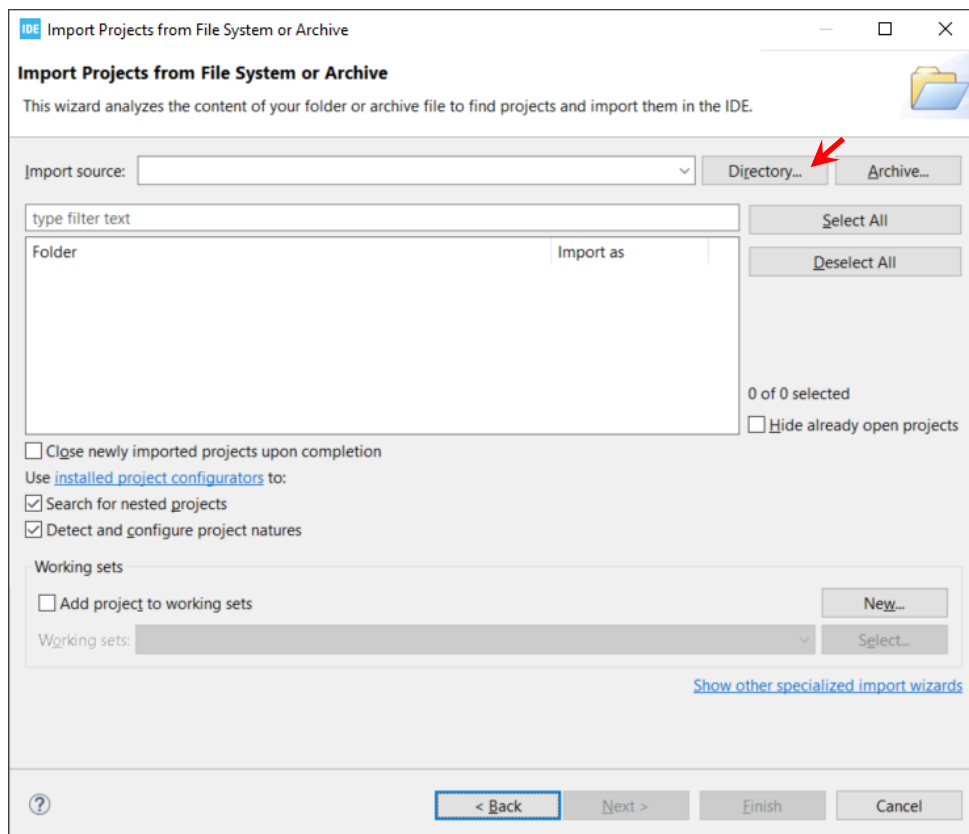
Kliknite na "Import"

in odpre se vam sledeče okno.

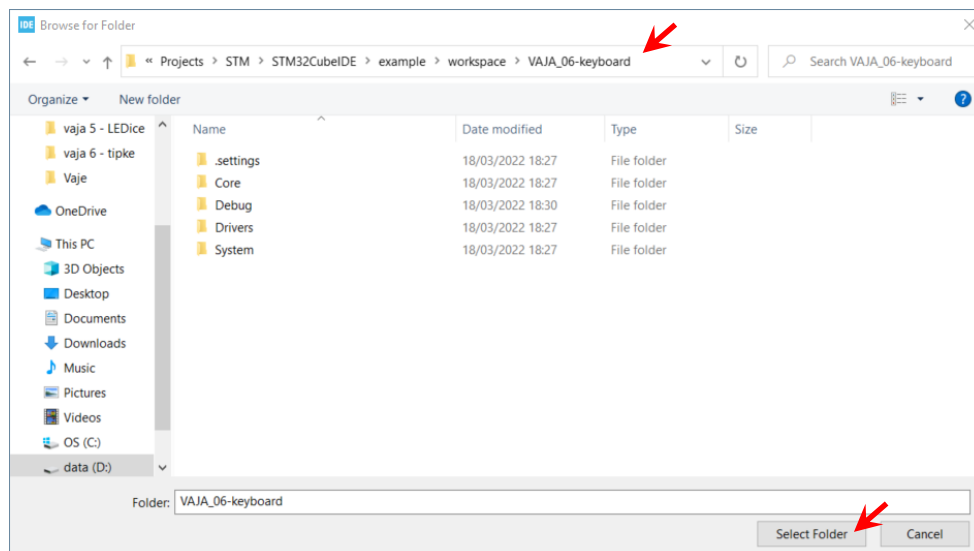


Za način uvoza izberite "Projects from Folder or Archive" in kliknite "Next".

Odpre se vam okno za izbiro direktorija, kjer se nahaja projekt, ki ga želite uvoziti.

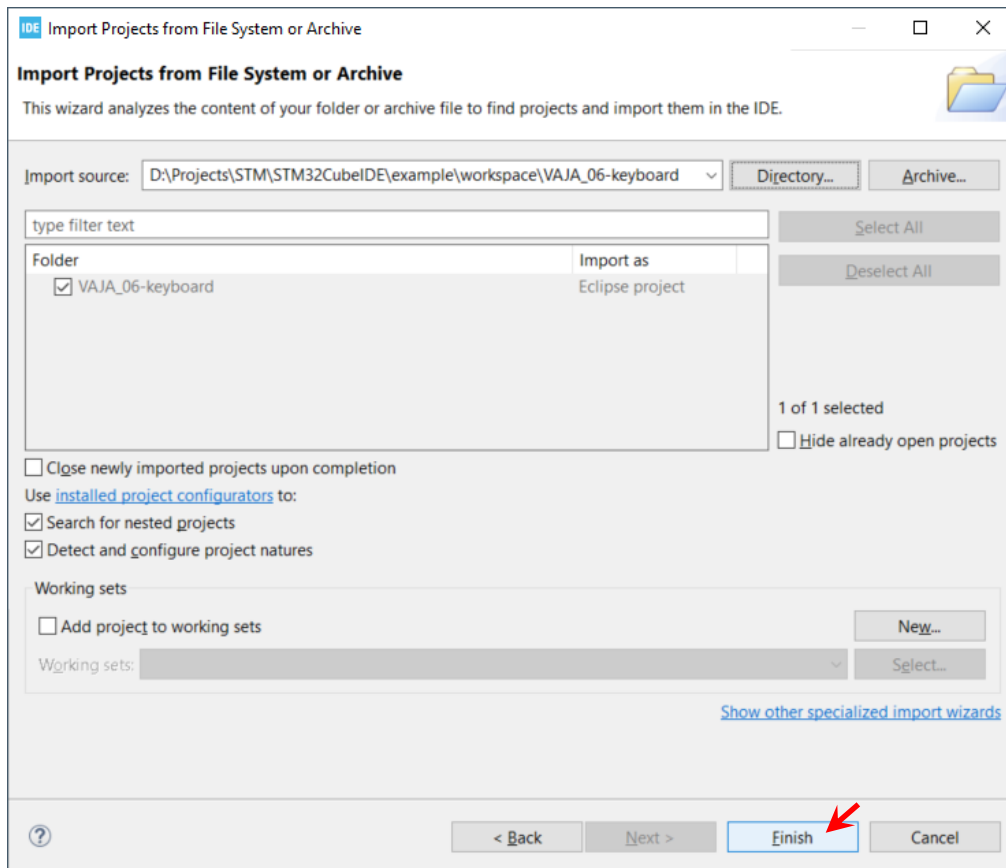


Kliknite gumb "Directory" in odpre se vam okno za izbiro direktorija.



Pojdite v mapo projekta, ki ga želite uvoziti (tj. VAJA\_06-keyboard) in kliknite gumb "Select Folder".

Vrnjeni ste na okno čarovnika za uvoz projekta. Direktorij projekta je sedaj izbran. Potrebno je le še klikniti gumb "Finish" spodaj.



In vrnjeni ste nazaj v STM Cube IDE okolje, kjer sedaj v seznamu aktivnih projektov lahko opazite na novo uvoženi projekt.

