

# Osnove mikroprocesorske elektronike

## STM Cube Project Copy orodje

STM Cube Project Copy je 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.

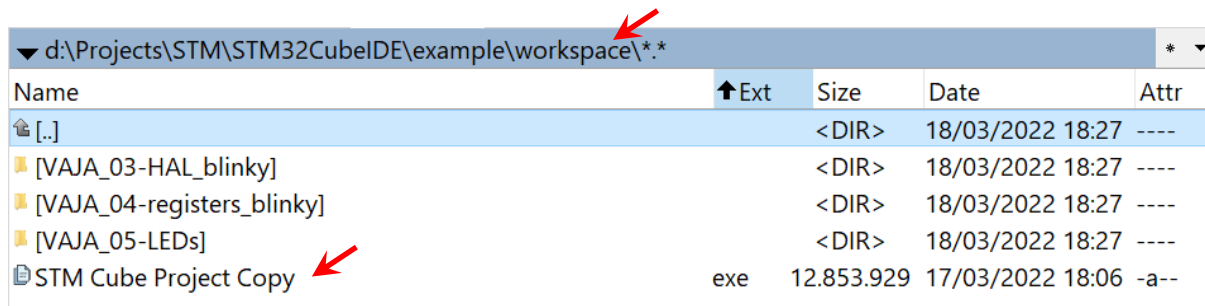
Kot *izhodišni projekt* za kopiranje bomo tako uporabili projekt uspešno rešene prejšnje vaje, ki ga seveda najdete znotraj "STM Cube workspace" direktorija.

### Primer uporabe

Pokažimo primer uporabe orodja "STM Cube Project Copy" na primeru prehoda iz vaje z LED skupino VAJA\_05-LEDs na vajo s tipkovnico VAJA\_06-keyboard.

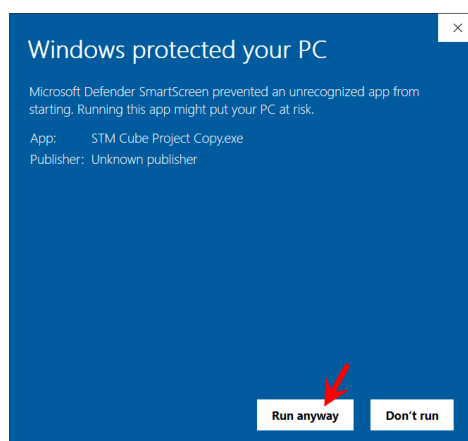
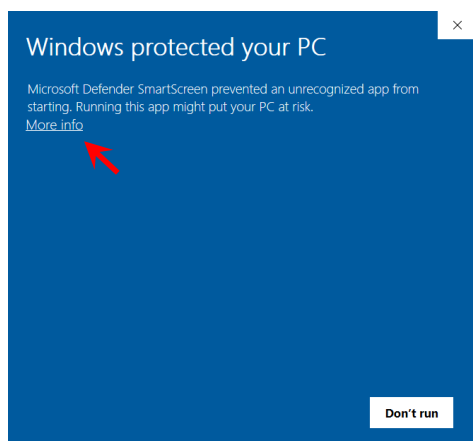
1. Na disku poiščite mapo "workspace" vašega STM Cube IDE razvojnega orodja in vanj skopirajte datoteko

STM Cube Project Copy.exe



Name	Ext	Size	Date	Attr
[..]		<DIR>	18/03/2022 18:27	----
[VAJA_03-HAL_blinky]		<DIR>	18/03/2022 18:27	----
[VAJA_04-registers_blinky]		<DIR>	18/03/2022 18:27	----
[VAJA_05-LEDs]		<DIR>	18/03/2022 18:27	----
STM Cube Project Copy	exe	12.853.929	17/03/2022 18:06	-a--

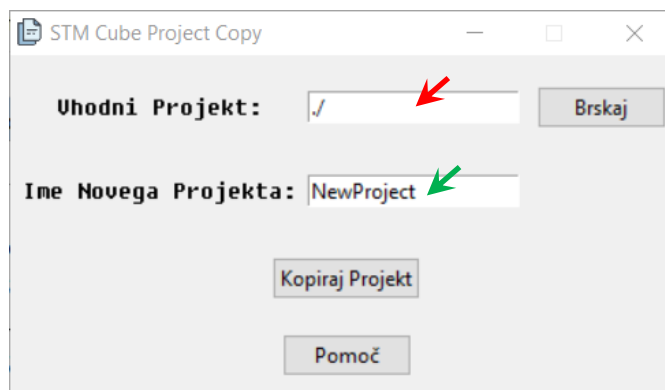
2. Zaženite datoteko STM Cube Project Copy.exe.
3. Odpre se vam okno, ki vam odsvetuje zagon programa. Kliknite "More info" in "Run anyway".



4. Odpre se vam grafični vmesnik orodja STM Cube Project Copy.

Tu je potrebno nastaviti dva parametra:

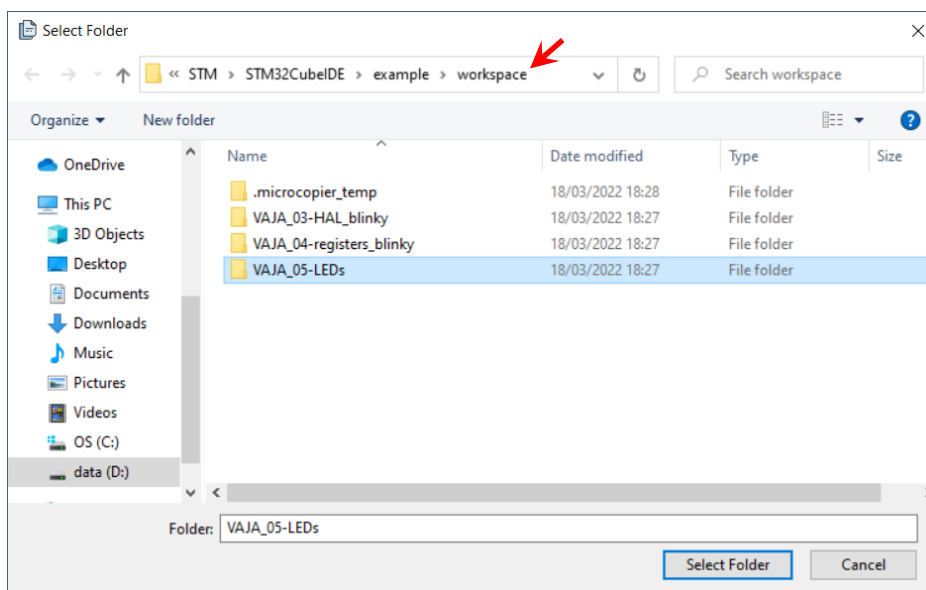
- kateri projekt želimo uporabiti kot izhodiščni "vhodni projekt" (rdeča puščica)
- kako naj bo poimenovan novi projekt (zelena puščica)



Najprej bomo nastavili vhodni projekt.

- Kliknemo na gumb "Brskaj".
- Odpre se vam okno za izbiro izhodiščnega "vhodnega projekta".

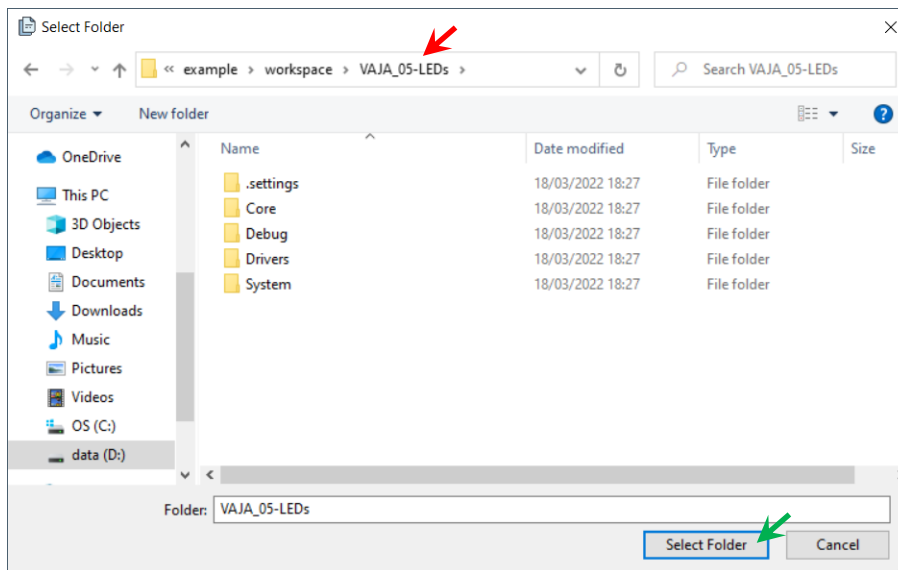
Ker se datoteka STM Cube Project Copy.exe nahaja znotraj direktorija "workspace", se trenutno nahajamo kar znotraj tega "workspace" direktorija, kar je ugodno.



7. Izberemo mapo projekta, ki ga želimo kopirati.

To storimo tako, da

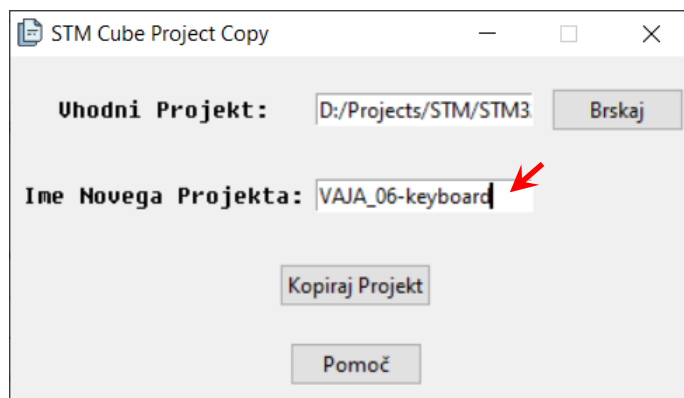
- odpremo mapo vhodnega projekta (torej mapo VAJA\_05-LEDs, rdeča puščica)
- ter kliknemo gumb "Select Folder" (zelená puščica)



Tako smo nastavili izhodiščni, vhodni projekt. Sedaj je potrebno določiti še ime novega projekta.

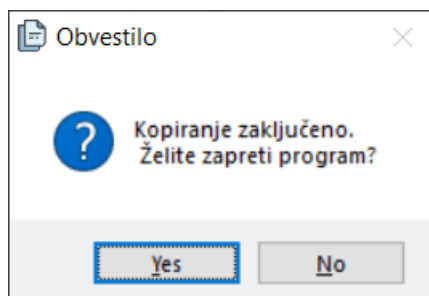
8. Določimo ime novega projekta.

To storimo tako, da ime vpišemo v drugo polje spodaj.




9. Sprožimo kopiranje projekta s klikom na gumb "Kopiraj Projekt".

Če je šlo vse po sreči, dobite spodnjo obvestilo. Zaprite orodje s klikom na gumb "Yes".



10. V "workspace" direktoriju sedaj lahko opazite nov projekt (tj. mapo VAJA\_06-keyboard).

Ciljni direktorij za lokacijo novega projekta je kar enak direktoriju, kjer se nahaja datoteka STM Cube Project Copy.exe, torej "workspace" direktoriju v tem primeru.

▼ d:\Projects\STM\STM32CubeIDE\example\workspace\*.*					* ▼	
Name	↑ Ext	Size	Date	Attr		
⌚ [..]		<DIR>	18/03/2022 18:30	----		
📁 [VAJA_03-HAL_blinky]		<DIR>	18/03/2022 18:27	----		
📁 [VAJA_04-registers_blinky]		<DIR>	18/03/2022 18:27	----		
📁 [VAJA_05-LEDs]		<DIR>	18/03/2022 18:27	----		
📁 [VAJA_06-keyboard] 		<DIR>	18/03/2022 18:30	----		
📄 STM Cube Project Copy	exe	12.853.929	17/03/2022 18:06	-a--		

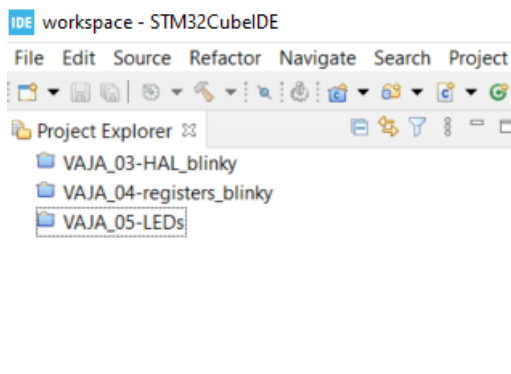
Na ta način ste ustvarili nov projekt, ki je popolnoma enak izhodiščnemu vhodnemu projektu, le da so se ustrezno preimenovala ključna poimenovanja v projektu.

Poglejmo si sedaj še, kako ta novi projekt uvozimo med aktivne projekte v STM Cube IDE okolju.

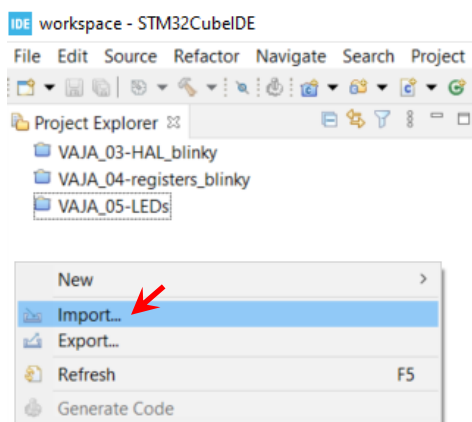
## Uvažanje novega projekta v STM Cube IDE

Zaženite STM Cube IDE razvojno orodje.

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

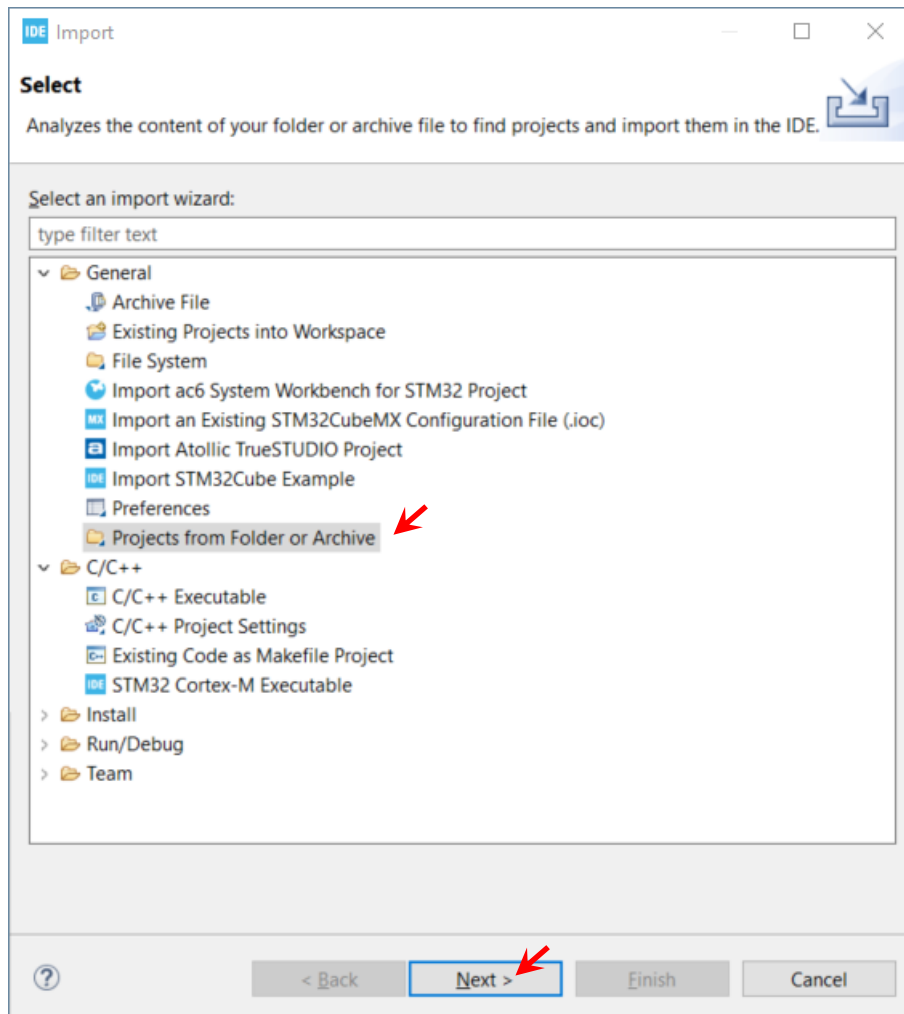


Z desnim miškinim gumbom kliknite na beli prostor pod seznamom projektov, da se vam odpre meni, ki vam ponuja opcijo "Import".



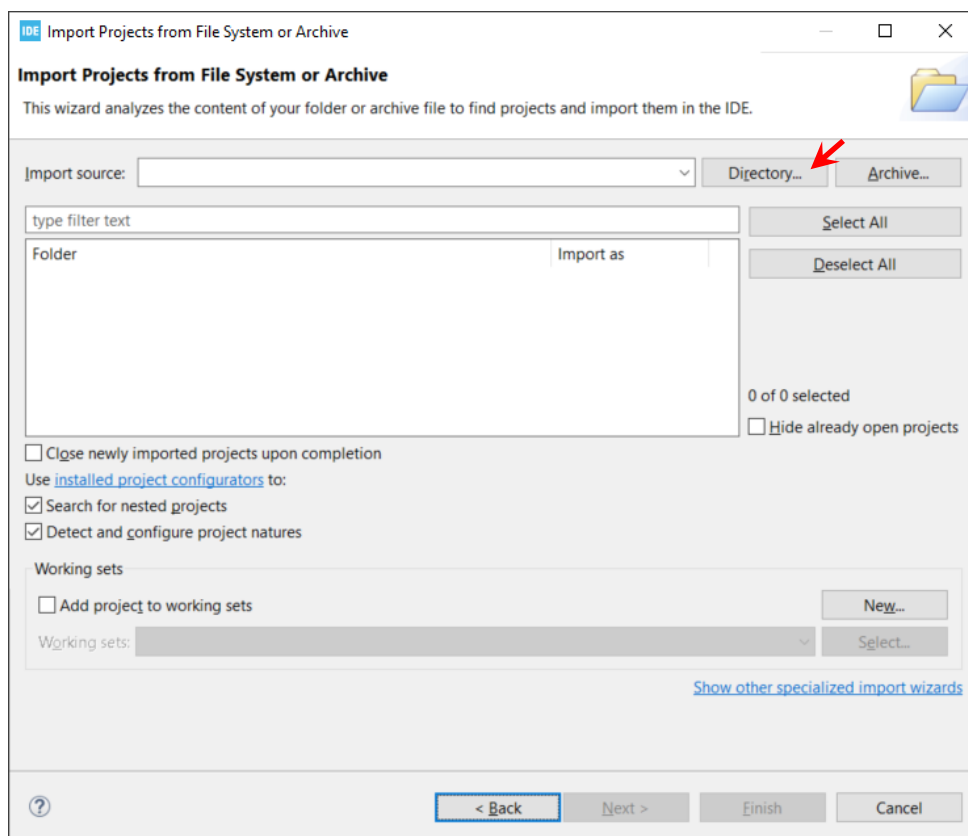
Kliknite na "Import"

in odpre se vam sledeče okno.

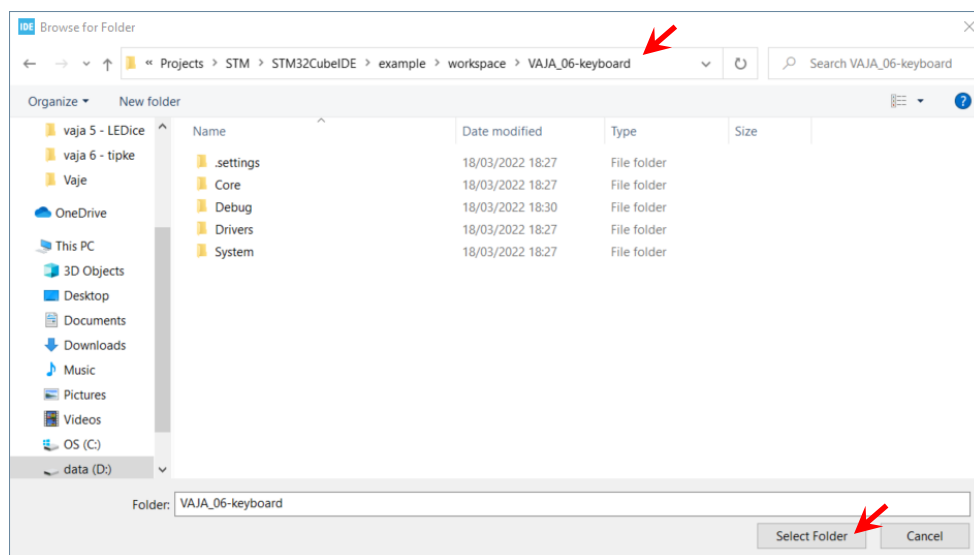


Za način uvoza izberite "Projects from Folder or Archive" in kliknite "Next".

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

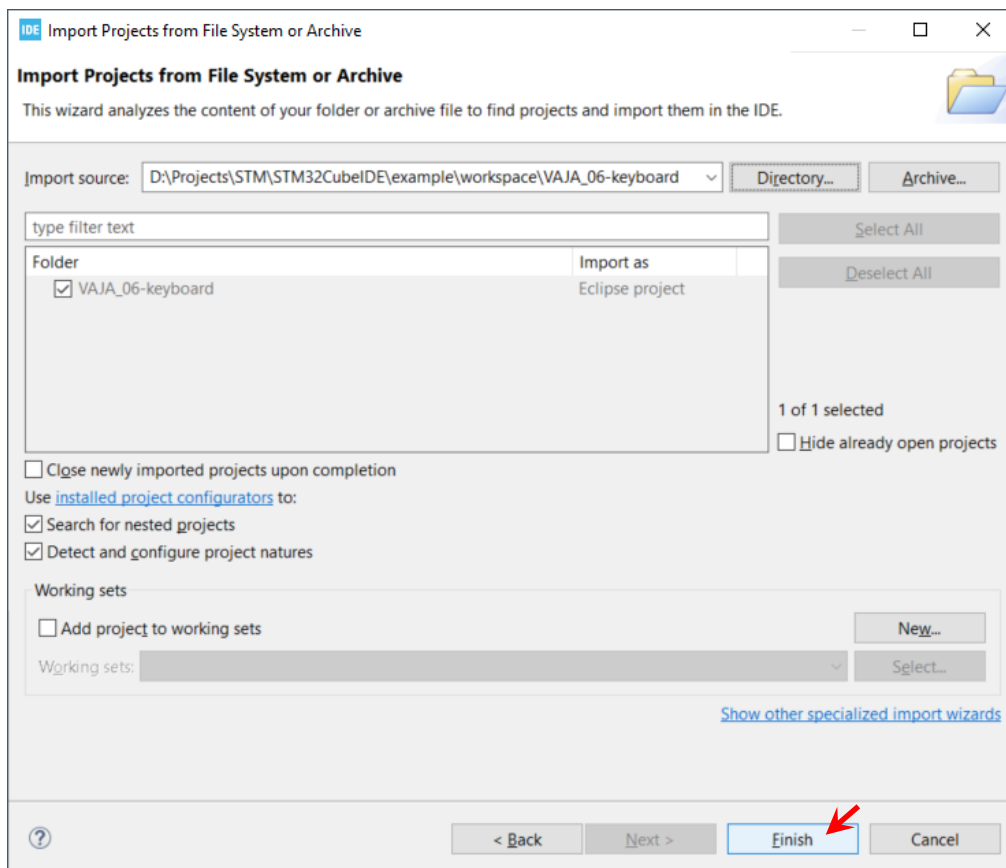


Kliknite gumb "Directory" in odpre se vam okno za izbiro direktorija.



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.

