

Installation der CodeWarrior V5.0 Entwicklungsumgebung

1. Wechseln Sie auf der Installations-CD in das Verzeichnis „Metrowerks CodeWarrior“
2. Führen Sie die Datei „CW_S12_v5.0_Special.exe“ aus.
3. Wenn Sie möchten, wählen Sie einen anderen Zielpfad für die Installation. Wir nennen dieses Verzeichnis CWROOT (z. B. „D:\Programme\Freescale\Codewarrior for S12(X) V5.0“).
4. Wählen Sie „Complete“ als Installationstyp aus.
5. Stellen Sie das File Extension Mapping wie in Abb. 1 ein.
6. Führen Sie nun die Installation komplett durch.
7. Kopieren Sie nun die im Unterverzeichnis ComponentUpdate der Installations-CD enthaltenen Dateien in das Verzeichnis CWROOT\Prog, also z. B. nach „D:\Programme\Freescale\Codewarrior for S12(X) V5.0\Prog“
8. Wenn Sie Zugang zu einem Board haben, verbinden Sie dieses an der Buchse am LCD-Display mit Hilfe des beigefügten seriellen Kabels mit der COM1-Schnittstelle Ihres PCs. Schließen Sie die Versorgungsspannung an.
9. Stellen Sie sicher, dass aller Jumper und Schalter, insbesondere der DIP-Schalter SW7 rechts unten richtig eingestellt sind. Wenn die Versorgungsspannung an das Board gelegt wird, muss die LED EVB rechts unten leuchten.
10. Kopieren Sie den Ordner „Beispiele\IDE-Test“ an eine geeignete Stelle in Ihrem persönlichen Verzeichnis (z.B. „Eigene Dateien\ezs\IDE-Test“).
11. Wechseln Sie in das „Start“-Menü von Windows und starten Sie die CodeWarrior IDE.
12. Gehen Sie mit „File“-„Open“ in das Verzeichnis eben angelegte Verzeichnis „IDE-Test“.
13. Wählen Sie die Projektdatei „IDE-Test.mcp“ aus.
14. Wenn Sie ein Board haben, drücken Sie den Reset-Knopf des Boards. Ansonsten stellen Sie in der Entwicklungsumgebung das Target oben rechts von „Monitor“ auf „Simulator“.
15. Gehen Sie in der Entwicklungsumgebung im Menü oben auf „Project“-„Debug“.
16. Steppen Sie im Debugger durch den Code. Wenn Sie ein Board haben, sollte auf der Siebensegmentanzeige eine Nachricht aufleuchten. Das können Sie im Simulator leider nicht sehen.

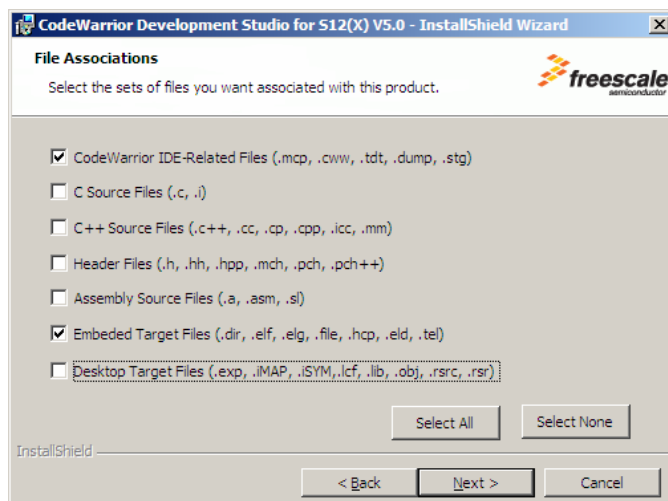


Abb. 1: File Extension Mappings