

Instructies voor het meenemen van CAN-commando's in MMBasic 3.2c voor gebruik op DuinoMite Mega

Respecteer alle licentieovereenkomsten en niet verdelen CAN.c / CAN.h, MMBasic Source of hex bestanden die door dit proces. Wat u te produceren uit dit proces is voor uw persoonlijk, niet-commercieel gebruik.

Deze instructies komen met geen enkele garantie, en geen ondersteuning. VERDER OP EIGEN RISICO.

Stap een: Verkrijg de benodigde bestanden

1) Vraag MMBasic broncode van Geoff Graham: <http://mmbasic.com/source.html>

2) Hier krijg je een kopie van CAN.c & CAN.h vanaf hier:

<https://github.com/OLIMEX/DuinoMite/tree/master/SOFTWARE/DMBasic/src/Source/DuinoMite>

Er zijn een aantal manieren om de bestanden te krijgen:

a) Installeer een Git client (zoals <http://windows.github.com/>) en gebruik die om de DuinoMite repository te clonen

b) Kies de "Download als zip-bestand" knop op deze pagina:

<https://github.com/OLIMEX/DuinoMite>

c) Bekijk elk bestand en kopieer en plak de bron in een teksteditor en sla ze als CAN.c en CAN.h

<https://github.com/OLIMEX/DuinoMite/blob/master/SOFTWARE/DMBasic/src/Source/DuinoMite/CAN.c>

<https://github.com/OLIMEX/DuinoMite/blob/master/SOFTWARE/DMBasic/src/Source/DuinoMite/CAN.h>

3) Download & Installeer MPLAB IDE v8.80 vanaf hier:

http://www.microchip.com/stellent/idcplg?IdcService=SS_GET_PAGE&nodeId=1406&DocName=en023073

(Nogmaals, zorg ervoor dat je MPLAB IDE v8.80)

Stap twee: Voeg de bestanden naar de MMBasic Project

1) Pak het MMBasic 3.2c broncode en vervolgens met behulp van Verkenner ga naar: C: \ MMBasic \ Maximite \ MPLAB (of waar u de bestanden op je PC). Dubbelklik op het DUINOMITE.mcp project. Als alles goed gaat dan is dit moet openstellen MPLAB IDE v8.80 met de geladen DUINOMITE project. Als het niet zorg er dan voor MPLAB IDE goed is geïnstalleerd.

2) Kopieer CAN.c & CAN.h over in de MMBasic broncode. U kunt ze waar u maar wilt.

Ik heb een nieuwe map met de naam KAN en leg ze daar: C: \ MMBasic \ Maximite \ CAN

3) Werk de DUINOMITE.mcp project toe te voegen in de CAN.c & CAN.h bestanden. Eenvoudigste manier om dit te doen is rechts klikken op de "Source Files" map en kies Bestanden toevoegen, en klik rechts op "header bestanden". Of u kunt kiezen voor Project-> Bestanden toevoegen aan Project in het menu. Vergeet niet om zowel de CAN.c & CAN.h toe te voegen

Stap drie: Wijzig de bestanden

1) Verandering in CAN.h de twee gevallen van # define

```
INCLUDE_FUNCTION_DEFINES
```

Naar

```
# If! Gedefinieerd (INCLUDE_COMMAND_TABLE) &&! Gedefinieerd  
(INCLUDE_TOKEN_TABLE)
```

2) Open C: \ MMBasic \ Maximite \ MMSource \ Hardware_Includes.h aan de CAN.h bestand. De include weg moet wijzen naar waar je de bestanden. Voor mij ziet het er als volgt uit:

```
# Ifdef DUINOMITE
```

```
// JDH
```

```
# Include ".. / CAN / can.h"
```

```
# Endif
```

3) Open C: \ MMBasic \ Maximite \ MMSource \ main.c om een gesprek te CanInit () te maken. Zoek de functie-aanroep INTEnableSystemMultiVectoredInt (); Er is maar een oproep als deze en het is binnen de belangrijkste functie. Direct na dit commando insert CanInit ();

```
INTEnableSystemMultiVectoredInt (); // laat vectored onderbreekt
```

```
# Ifdef DUINOMITE
```

```
CanInit (); // JDH
```

```
# Endif
```

4) Dat is alles wat je nodig hebt om te bewerken. Kies nu File-> Save All

Stap drie: Bouw de HEX

1) In de werkbalk aan de bovenkant van het scherm moet u de optie "Release" te bouwen. Als je een drop-down die zegt: "Debug" klik hierop en selecteer "Release" - u kunt negeren de pop-up venster (klik OK).

2) Kies nu Project -> Build All in het hoofdmenu. Je moet een bericht "BUILD GESLAAGD". Als je dat niet doet dan moet je de bewerkingen die u in stap twee te controleren.

3) Als de te bouwen gelukt dan zal je nu een bestand met de naam C: \ MMBasic \ Maximite \ Output \ DUINOMITE.hex dit is het bestand dat je nodig hebt om flash op uw DuinoMite Mega. Volg de instructies van de fabrikant Olimex om deze software te knippen op uw DuinoMite