

Graphics Display Designer – простая разработка графического интерфейса.

Краткое описание по работе с Graphics Display Designer – инструментом, помогающим в работе с Графической Библиотекой Microchip из пакета Microchip Application Library см. по ссылке [<http://microchip.com.ru/Support/GUI.html>].

Для начального освоения графической библиотеки компания Microchip предлагает простой в освоении инструмент **Graphics Display Designer**, который интегрируется в среду разработки **MPLAB IDE**.

Для работы нам понадобятся установленное программное обеспечение:

- MPLAB IDE www.microchip.com/MPLAB [<http://www.microchip.com/MPLAB>]
- Си компилятор C30 или C32 (в зависимости от используемого микроконтроллера) www.microchip.com/C30 [<http://www.microchip.com/C30>] www.microchip.com/C32 [<http://www.microchip.com/C32>]
- Графическая библиотека www.microchip.com/MAL [<http://www.microchip.com/MAL>]
- Graphics Display Designer www.microchip.com/GDD [<http://www.microchip.com/GDD>]

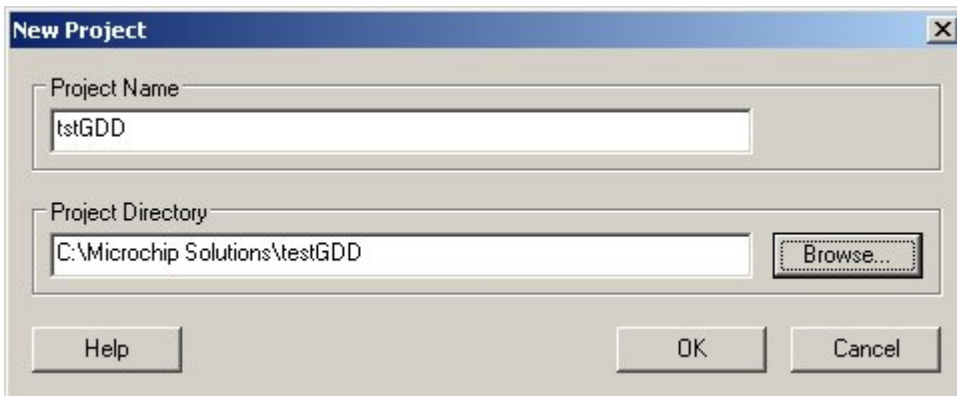
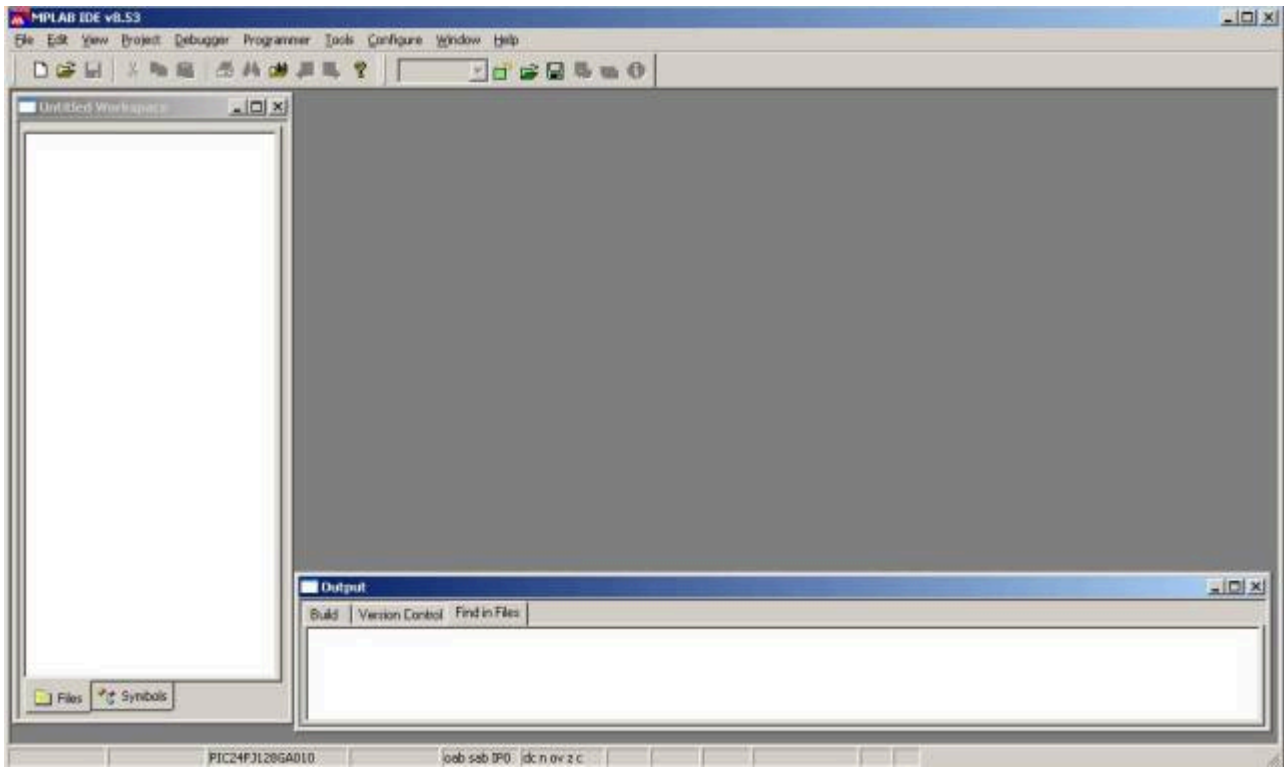
Видео руководство (Графический интерфейс за 3 минуты)

www.youtube.com/v/IiWCH0APSps

Пошаговая инструкция

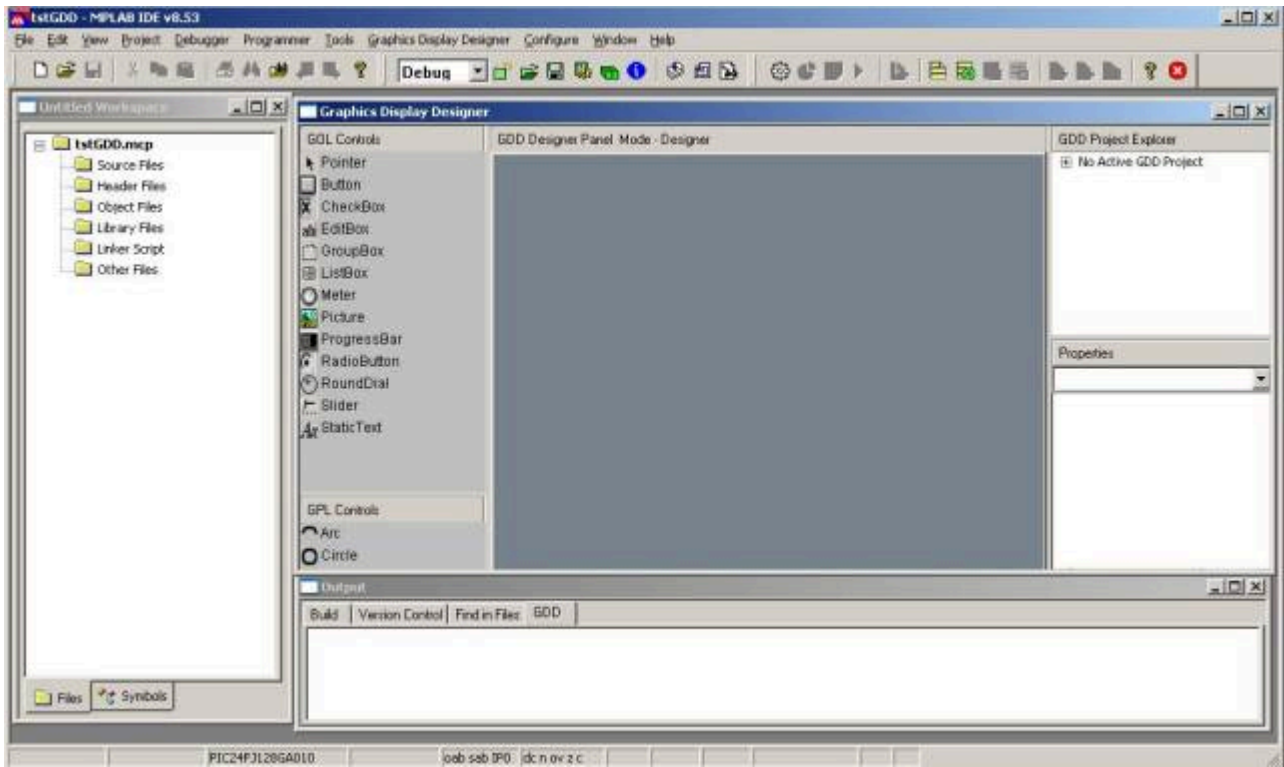
Пошаговая инструкция разработки графического интерфейса в среде MPLAB X

Открываем MPLAB IDE, создаем новый проект для требуемого микроконтроллера Microchip PIC24 или PIC32.

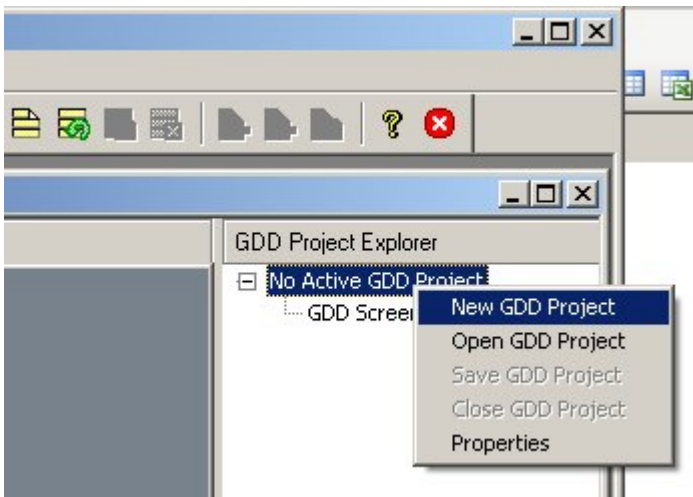


Проект должен располагаться в той же папке что и графическая библиотека.

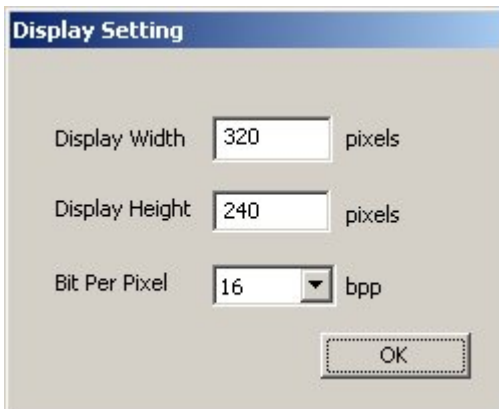
Выбираем инструмент Graphics Display Designer (Tools → Graphics Display Designer)



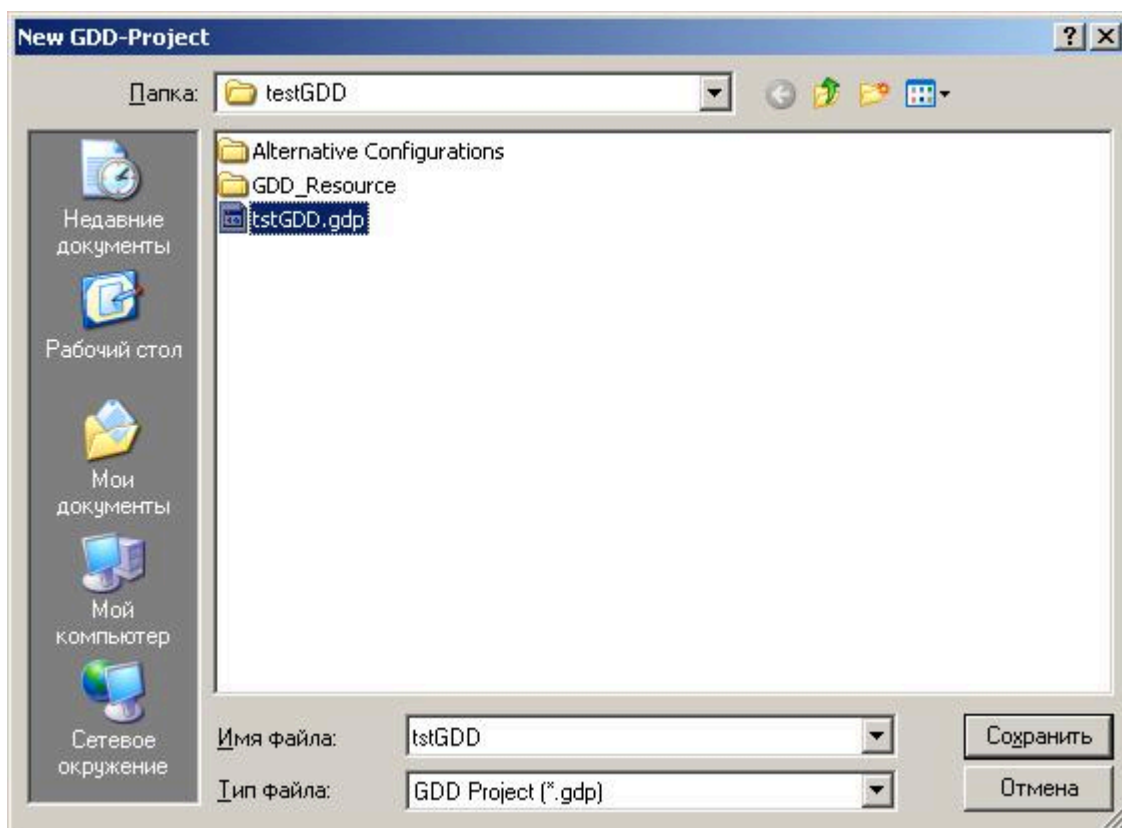
Создаем новый проект в GDD (правый клик на No Active GDD project)



Задаем разрешение используемого дисплея



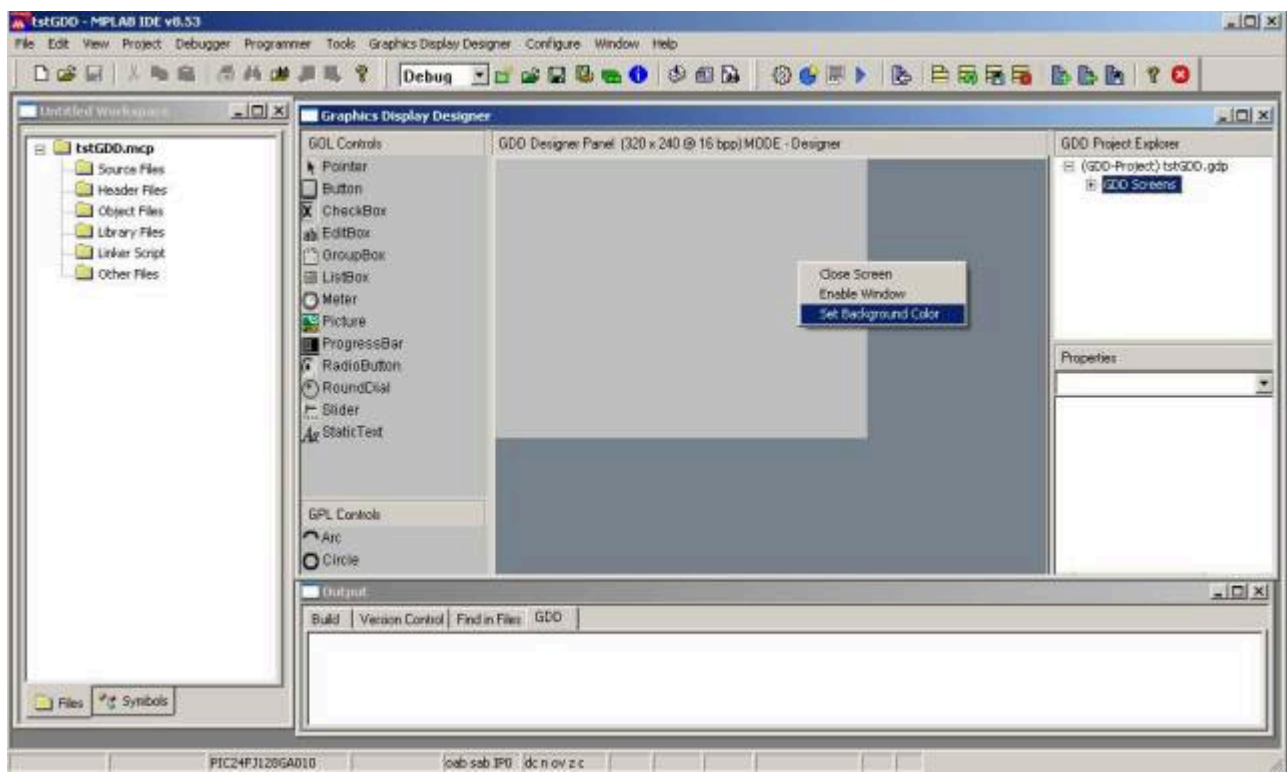
Задаем имя проекта



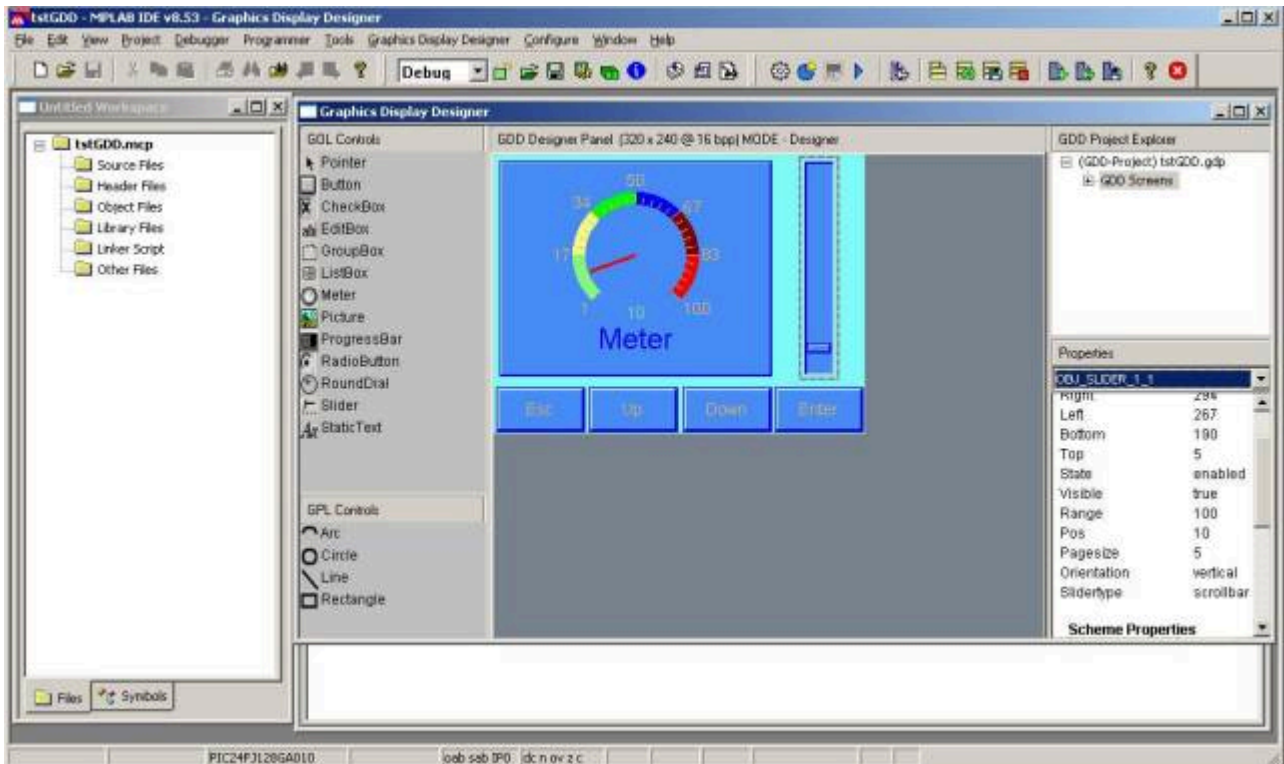
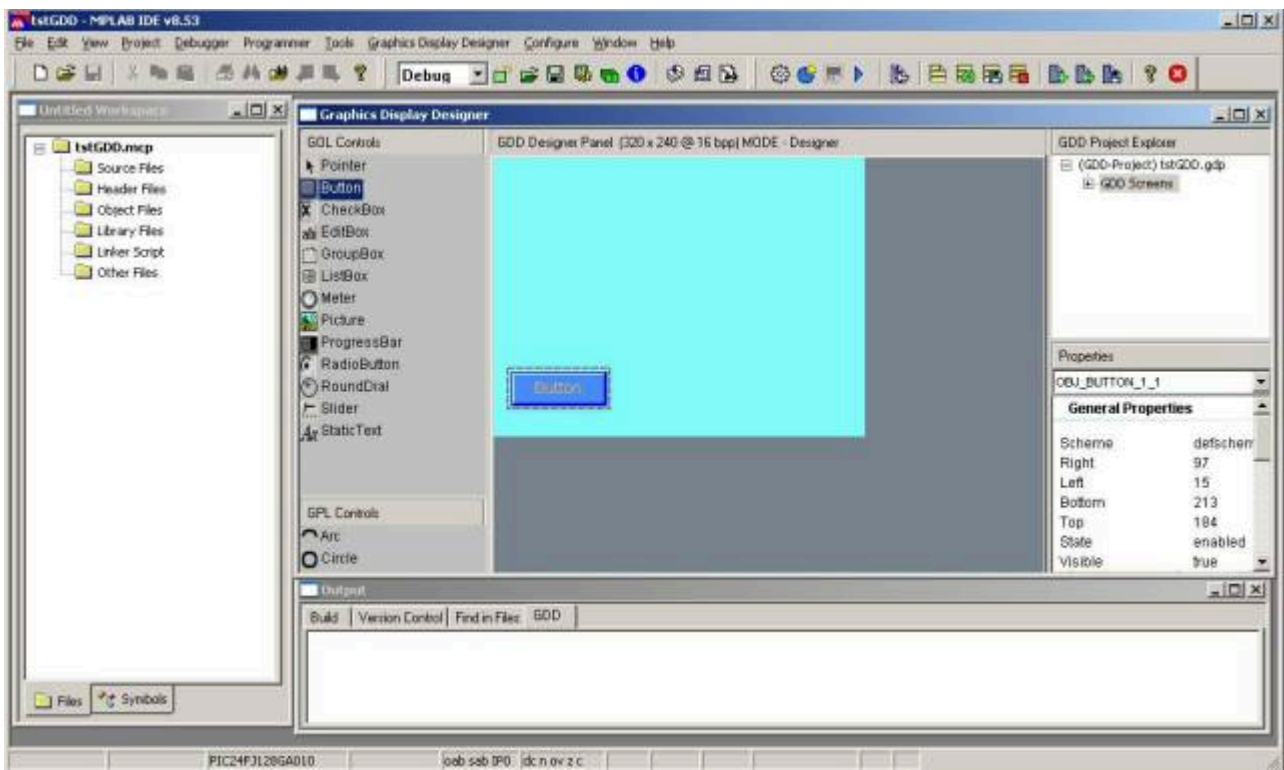
Создаем первый экран



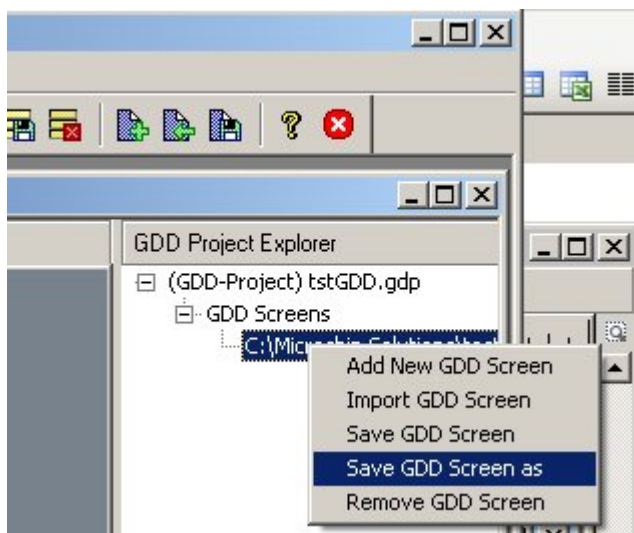
Правый клик на экране и можно выбрать цвет фона



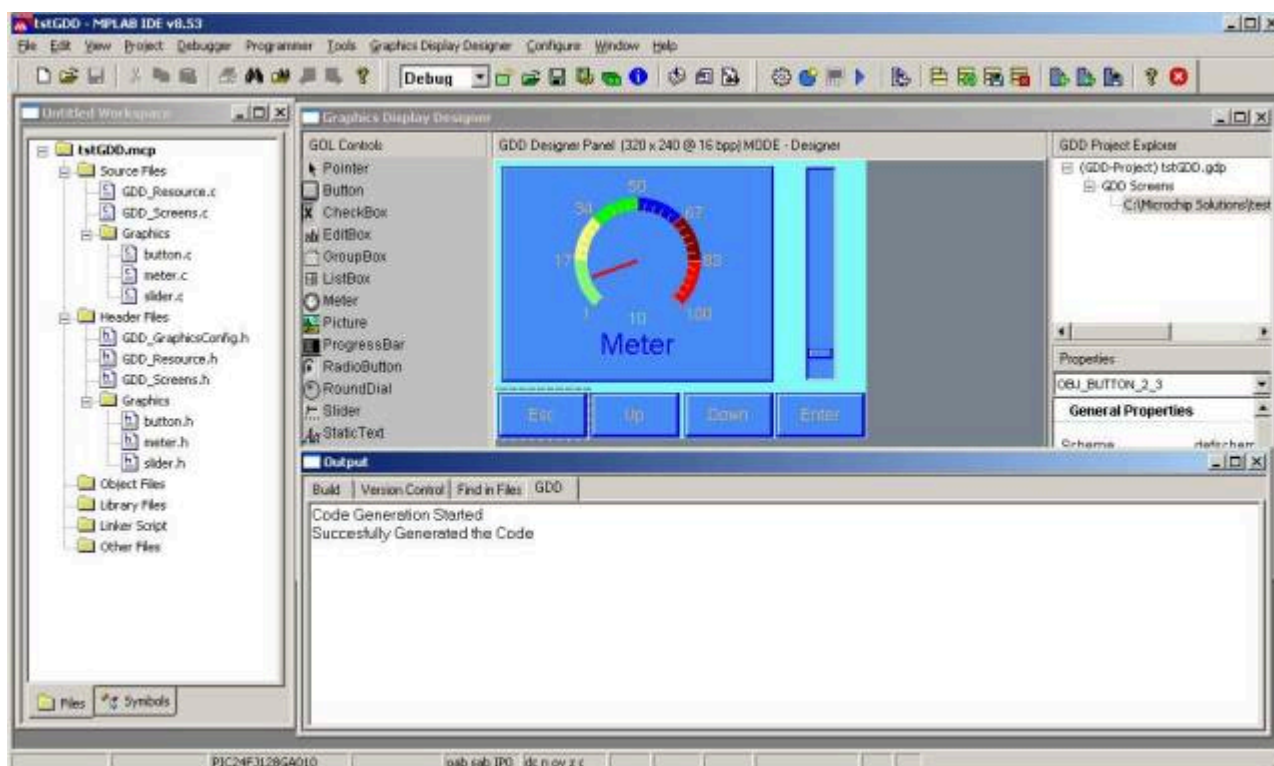
Выбираем необходимые графические объекты и располагаем их на экране



Сохраняем экран



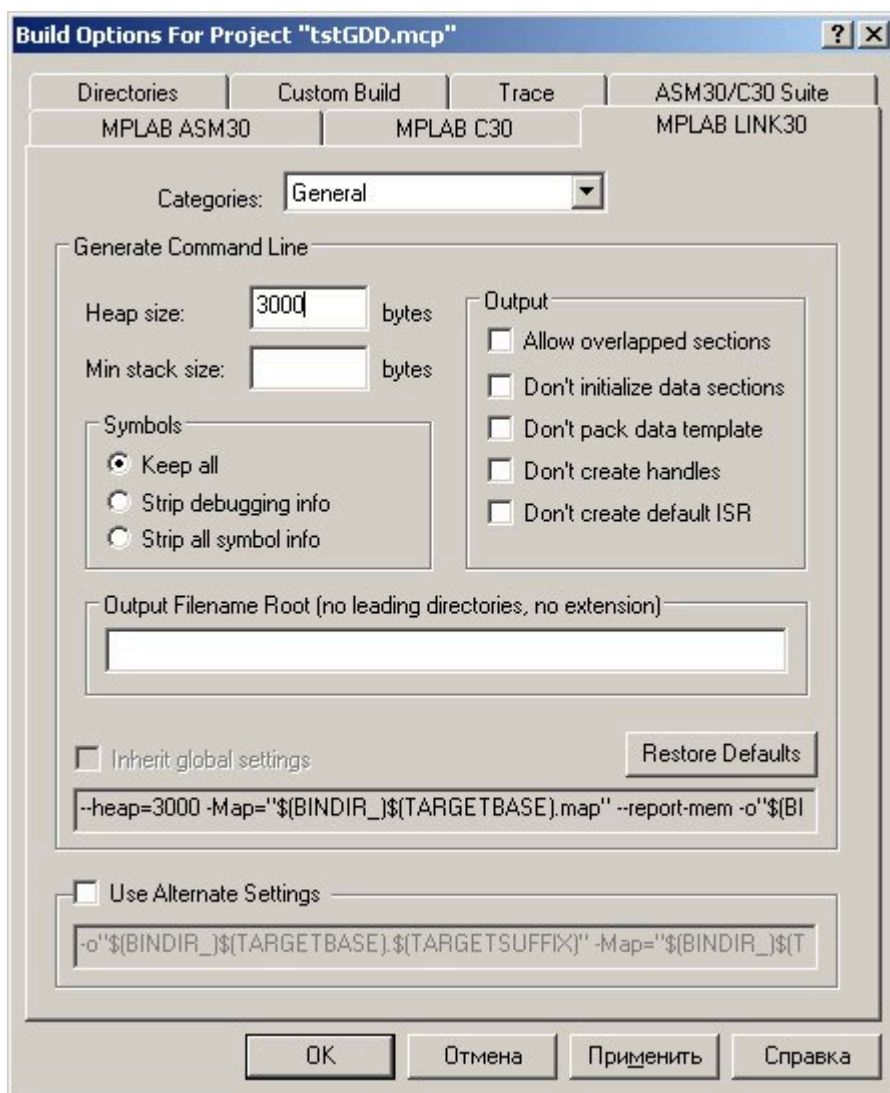
Генерируем код для проекта



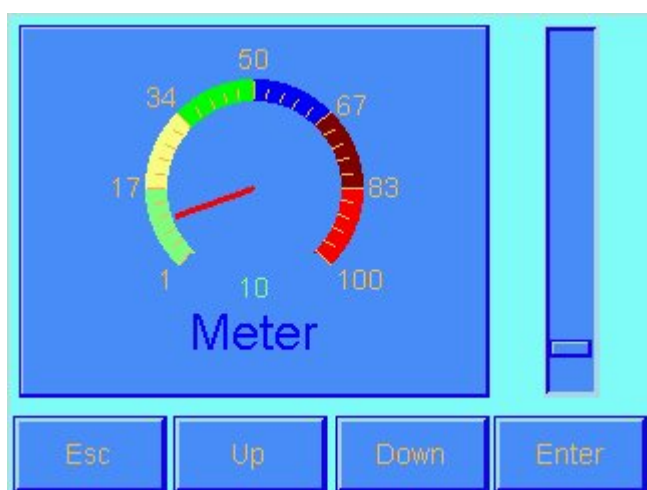
Генератор кода создаст все необходимые файлы для созданного экрана и графических объектов

Импортируем шаблоны (добавляется файл Main.c, HardwareProfile.h и другие необходимые для проекта файлы).

В свойствах проекта задаем размер Heap (3000)



Компилируем проект и прошиваем микроконтроллер. На экране TFT дисплея видим ту же картинку что и на экране компьютера.



Все созданные графические объекты будут реагировать на действия пользователя через сенсорный экран дисплея – кнопки будут нажиматься, двигаться слайдеры, отмечаться CheckBox и т.д.

Остается описать взаимодействие графических объектов (действия на нажатие кнопок, перемещение слайдера и т.п.), а так же логику работы Вашей программы – переключение между экранами, работу периферии и т.д.

Успехов в освоении работы с графикой!