

Entwicklungsumgebung BiDiBone Programmierung

Als Entwicklungsumgebung für den BiDiBone mit dem Prozessor ATMXMega128D3 bietet sich das Atmel Studio 6 an.

Item Templates (AtmelStudio 6)

Zur einheitlichen Gestaltung der Software-Quellen stehen zwei „Item Templates“ zur Verfügung.

- BiDiB Include Datei
- BiDiB Programm Datei
- BiDiB Include Datei im Doxygen-Stil
- BiDiB Programm Datei im Doxygen-Stil

```
//=====
//
// OpenDCC - BiDiB - OneControl // Projektname
//                               // Erstellungsjahr
// Copyright (c) 2013 OpenDCC //
//
// This source file is subject of the GNU general public license 2,
// that is available at the world-wide-web at
// http://www.gnu.org/licenses/gpl.txt
//
//-----
//
// file:      power_output.h // Dateiname
// author:    Michael // User
// created:   03.07.2013 16:27:44 // Erstellungsdatum
// contact:   develop@opendcc.de
// website:   http://www.opendcc.de
// history:   DATE USER CHANGED // Bei Änderung ausfüllen
//
//-----
//
// purpose:   TODO Write a short description
//
//=====
```

```
#ifndef POWER_OUTPUT_H_
#define POWER_OUTPUT_H_
//
//
//
//
#endif /* POWER_OUTPUT_H_ */
```

Definition (nur Header)

Beispiel: Include Datei (Header)

Die Templates müssen ins Template-Verzeichnis des Atmel Studios kopiert werden (z.B. C:\Users\My Documents\Atmel Studio\Templates\ItemTemplates) und stehen dann im SolutionExplorer durch Add\Item sofort zur Verfügung (siehe auch [How to: Locate and Organize Project and Item Templates](#)).

Last update: 2016/07/05 10:47 bidiboneentwicklungsumgebung <https://forum.opendcc.de/wiki/doku.php?id=bidiboneentwicklungsumgebung&rev=1381574772>

From: <https://forum.opendcc.de/wiki/> - **BiDiB Wiki**

Permanent link: <https://forum.opendcc.de/wiki/doku.php?id=bidiboneentwicklungsumgebung&rev=1381574772>

Last update: **2016/07/05 10:47**

