

Entwicklungsumgebung BiDiBone Programmierung

Als Entwicklungsumgebung für den BiDiBone mit dem Prozessor ATMXMega128D3 bieten sich mehrere Entwicklungsumgebungen, wie das Atmel Studio 6 oder Eclipse C/C++ an.

Der Umgang mit anderen Entwicklungsumgebungen und der Anschluss eines Programmers an die verschiedenen BiDiB-Baugruppen wird ausführlich im Kapitel [Direkte Programmierung mit Programmer](#) erklärt.

- [Atmel Studio 6](#)
- [Eclipse C/C++](#)

Bei allen Entwicklungsumgebungen müssen die Fuses gleich eingestellt werden. Auch die Templates zur Erzeugung neuer Module sind die gleichen.

FUSES

Tools | Device Programming - TOOL auswählen ⇒ Apply - Fuses:

Als beste Einstellung für die Fuses hat sich folgende Kombination bewährt:

- USERID = 0xFF
- WDWP = 8KCLK
- WDP = 8KCLK
- DVSDON = []
- BOOTRST = APPLICATION
- BODPD = CONTINUOUSLY
- RSTDISBL = []
- SUT = 0MS
- WDLOCK = []
- BODACT = CONTINUOUSLY
- EESAVE = [X]
- BODLVL = 2V1

- FUSEBYTE0 = 0xFF
- FUSEBYTE1 = 0xAA
- FUSEBYTE2 = 0xFE
- FUSEBYTE4 = 0xFF
- FUSEBYTE5 = 0xE5

Item Templates

Die Erfahrung aus vielen Projekten zeigt, dass einige Formalien das Arbeiten miteinander stark vereinfachen können. So kann die Identifizierung mit einem Projekt auch durch ein einheitliches Aussehen der Quellen gefördert werden.

Eclipse C/C++

Hier fehlt noch Text

From:

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

Permanent link:

<https://forum.opendcc.de/wiki/doku.php?id=bidiboneentwicklungsumgebung&rev=1396519876>

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

