



## Integration von EasyCODE in die Fujitsu Softune IDE

Diese Dokumentation beschreibt die Integrationsmöglichkeiten zwischen Softune V6 und EasyCODE V7.5. Motivation dieser Integration ist, EasyCODE als Editor für Softune verwenden zu können und die Debug-Funktionalität von Softune am Struktogramm verwenden zu können.

### Voraussetzungen:

Sie benötigen Softune V6 und EasyCODE V7.1 oder V7.5 und das Update (Disk 1) für das Softune Communication Module. Sie erhalten dieses im Downloadbereich auf [www.easycode.de](http://www.easycode.de) oder direkt bei EASYCODE.

### Installation:

Bei EasyCODE kann die Standardinstallation für C/C++ ausgeführt werden. Es muß mindestens die Komponente Editor mit der Sprachkomponente für C/C++ ausgewählt sein.

Bei der Installation von Softune Setup muss das „Communication Module for EasyCODE“ mit ausgewählt werden.

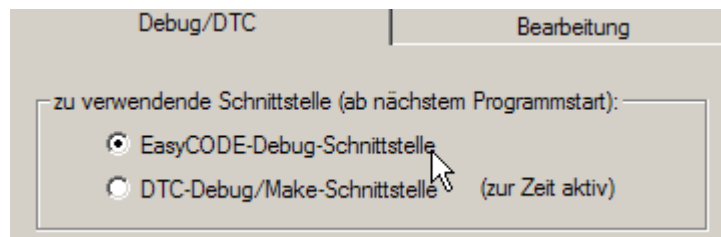


Installieren Sie nach erfolgreicher Softune Installation aus dem Ordner Disk 1 das Update für das Softune Communication Modul.

### Konfiguration von EasyCODE:

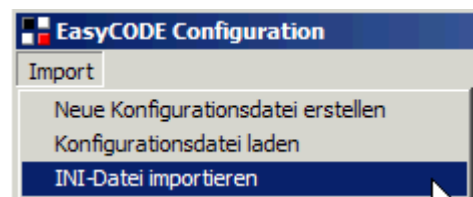
1.) Starten Sie den EasyCODE Editor und aktivieren Sie unter dem Menüpunkt „Optionen \ Einstellungen \ Debug/DTC“ die EasyCODE Debug-Schnittstelle.

Beachten Sie dass die Änderung der Schnittstelle erst beim nächsten Start des Editors wirksam wird. Beenden Sie den Editor bevor Sie weitermachen.



2.) Rufen Sie aus dem Startmenü „EasyCODE Configuration“ auf und aktivieren Sie den Dialog für die Sprachkomponente CPP.

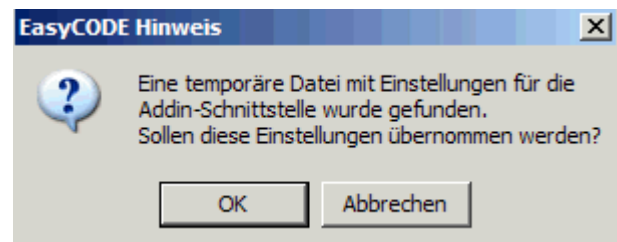
Wählen Sie den Menüpunkt „Import \ Ini Datei importieren“ und geben Sie den Pfad zur „easy-cpp.ini“ an. Diese wurde beim Update des Communication Moduls in den Ordner „BIN“ Ihrer Softune Installation kopiert.



Speichern Sie die Konfiguration indem Sie im Konfigurationsdialog auf einen der „Alles Speichern“ Buttons klicken. Die Einstellungen werden in die Registry geschrieben.

3.) Starten Sie den EasyCODE Editor und bestätigen Sie den Dialog für die Übernahme der Einstellungen der Add-In-Schnittstelle.

Damit sind die Vorbereitungen in EasyCODE abgeschlossen. Schließen Sie den Editor.



### Konfiguration von Softune:

Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten den EasyCODE Editor mit Softune zu verwenden. Wenn Sie Softune als Entwicklungsumgebung nutzen und EasyCODE nur als Editor für die Quelldateien verwenden möchten, kann EasyCODE als Standardeditor eingerichtet werden. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

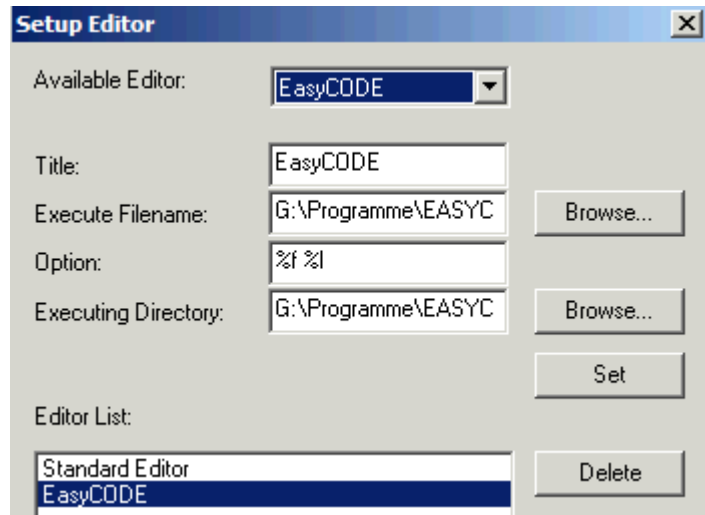
1.) Starten Sie Softune und wechseln Sie in das Menü „Setup \ Editor“. Um EasyCODE als Standardeditor einzurichten muss nur die Kommandozeile zur EasyCODE – Exe eingegeben werden.

Bei einem Doppelklick auf eine C, CPP oder Header-Datei im Softune Project-Workspace wird EasyCODE als externer Editor gestartet und die Datei geladen.

In EasyCODE stehen allerdings keine Debug Möglichkeiten zur Verfügung. Beim Start des Debuggers wird die Datei im Textmodus in Softune angezeigt.

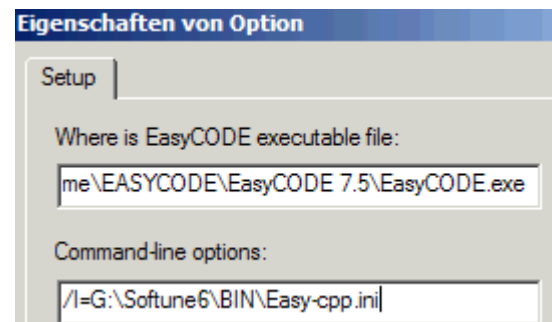
Änderungen werden wechselseitig erkannt und nach Bestätigung übernommen, wenn die Datei dadurch in beiden Anwendungen geöffnet ist.

Sie können über diesen Dialog jederzeit in den Standard-Editor zurück wechseln.

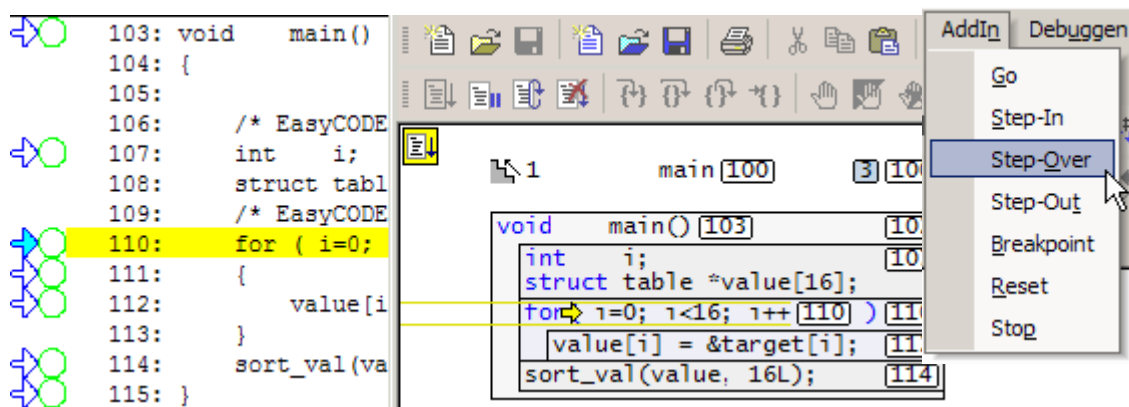


2.) Mehr Möglichkeiten bietet die Einbindung von EasyCODE als alternativer Editor und Projekttool. Richten Sie EasyCODE wie oben beschrieben über das Menü „Setup \ Tool“ ein. Für Quelldateien bleibt der Softune Editor als Standard gesetzt. Alternativ kann über den Menüpunkt „Setup \ Tool Execution \ EasyCODE“ der EasyCODE Editor gestartet werden. Wenn das Argument %f gesetzt wurde, wird die in Softune aktive Datei in EasyCODE geladen.

Mit der Einrichtung von EasyCODE als Tool, wurde im Projektmenü ein Eintrag für EasyCODE hinzugefügt. Nebenstehenden Dialog erreichen Sie über das Menü „Projekt \ EasyCODE \ Option“. Geben Sie die Kommandozeile zur EasyCODE – Exe an und sofern der Eintrag nicht gesetzt ist, muss noch der Pfad für die Easy-cpp-ini eingetragen werden. Damit sind auch in Softune alle Einstellungen gemacht und können aus Softune heraus am Struktogramm debuggen.



Dazu starten Sie in Softune den Debugger und danach über „Project \ EasyCODE \ Start“ den EasyCODE Editor. Dieser lädt die Datei, positioniert auf die aktuelle Zeile und aktiviert das Softune Debug Menü in EasyCODE. Die Tools laufen während des Debuggens synchron. Das Ergebnis dieser Integration sollte wie im Screenshot unten aussehen.



Bekannte Probleme: Breakpoints die in Softune gesetzt sind, werden in EasyCODE nicht angezeigt. Es ist hierbei egal, ob diese neu gesetzt werden, oder bereits beim Start von EasyCODE gesetzt waren. In EasyCODE können keine Haltepunkte gesetzt werden.

Wenn Sie Probleme mit dieser Toolkopplung haben wenden Sie sich bitte an das EasyCODE Supportteam.

Für Fragen zu Softune kontaktieren Sie bitte Fujitsu Semiconductors

#### Kontakt:

##### **EASYCODE GmbH**

Löwenberger Straße 50

D-90475 Nürnberg

Tel: 0911-99 840-60

Fax: 0911-99 840-97

e-mail: [info@easycode.de](mailto:info@easycode.de)

[support@easycode.de](mailto:support@easycode.de)