

Verwendung von EasyCODE mit der IAR Embedded Workbench

Diese Dokumentation zeigt am Beispiel der IAR Embedded Workbench, wie EasyCODE mit Tools anderer Hersteller eingesetzt werden kann, ohne dass es eine direkte Integrationslösung gibt. Diese Lösungen sind nicht so komfortabel und effizient wie Lösungen, die wir mit unseren Toolpartnern erarbeiten, bieten aber ein gewisses Maß an Unterstützung, um z.B. Dateien wechselseitig zu bearbeiten oder in EasyCODE zu kompilieren.

1.) Die meisten Tools bieten die Möglichkeit 3rd Party Tools über die Kommandozeile einzubinden. In der IAR EW findet sich diese Möglichkeit im Menü „Tools\Configure Tools“.

Geben Sie hier den gewünschten Namen ein, wie er im Menü angezeigt werden soll. Unter „Command“ wird die Kommandozeile zum Aufruf der „EasyCODE.exe“ erwartet und die benötigten Argumente. Die aktuell geöffnete Datei wird mit dem Argument \$FILE_PATH\$ übergeben.

Eine Liste der möglichen Argumente bietet die Online Hilfe der EW, unter dem Suchbegriff „Argument“.

Damit ist EasyCODE als alternativer Editor aus der EW heraus aufrufbar und die aktiv geladene Datei wird in EasyCODE geöffnet. Änderungen auf Dateiebene erkennen die Tools wechselseitig und fragen ob Sie diese übernehmen möchten.

Das Äquivalent dazu befindet sich in EasyCODE unter dem Menüpunkt „Optionen\Programmkopplung“. Hier kann im umgekehrten Fall ein externer Editor oder Compiler eingerichtet werden. Der Parameter zur Übergabe der aktiven Datei lautet bei EasyCODE %FILE%.

2.) IAR bietet wie auch viele UML-Tool-Hersteller, zusätzlich eine Möglichkeit den internen Editor standardmäßig durch einen externen Editor zu ersetzen

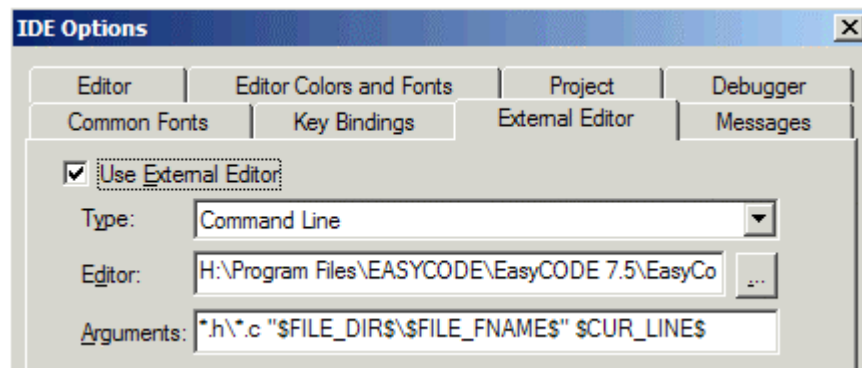
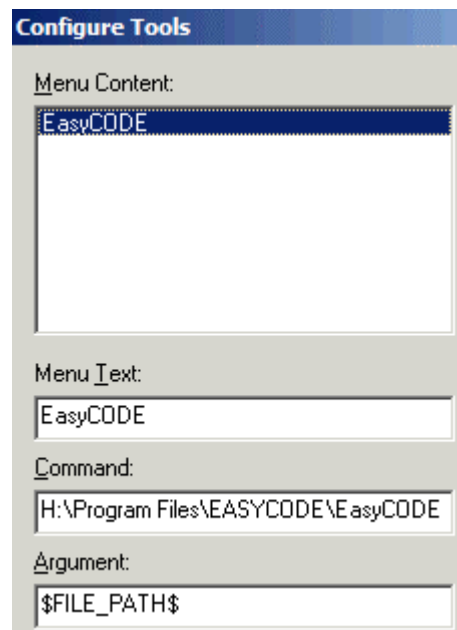
Unter dem Menüpunkt „Tools\Options“ befindet sich ein Reiter „External Editor“. Bei Aktivierung der Checkbox, wird der externe Editor gestartet, wann immer eine assoziierte Datei geöffnet wird.

Für die Einrichtung von EasyCODE wählen Sie unter Type „Command Line“.

Achtung: Geben Sie im Feld „Editor“ den Pfad zur „EasyConn.exe“ an. Diese befindet sich im EasyCODE Installationsverzeichnis.

Unter „Arguments“ können die Argumente wie oben abgebildet übergeben werden, wobei die Zeilenpositionierung in den meisten Fällen nicht aktiv sein wird, da aus dem Projekt Workspace eine Datei aufgerufen und geöffnet wird.

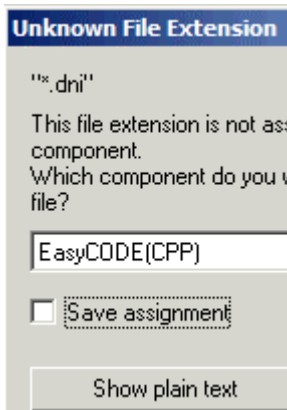
Die Reihenfolge der Argumente setzt EasyCODE als Bearbeiter für H und C Dateien, übergibt das Verzeichnis in dem die Datei steht und den Dateinamen.



3.) EasyCODE Project bietet eine sehr komfortable Möglichkeit, die IAR Embedded Workbench oder andere Tools aus der Projektumgebung heraus direkt zu starten.

Eine der Stärken von EasyCODE Project ist, dass es Projekte unabhängig davon womit diese erstellt wurden übernimmt. Dateien für die bereits ein Standardbearbeiter festgelegt ist, werden mit diesem geöffnet. Im Beispiel rechts bewirkt „Open File(s)“ das die IAR EW gestartet und das Projekt geladen wird.

Aus dem Kontextmenü einer Datei im Projektfenster bietet EasyCODE wahlweise die Möglichkeit die Datei zu öffnen (Standardbearbeiter), oder mit einer bestimmten Applikation (Dateien denen mehrere Bearbeiter zugeordnet sind) zu öffnen.



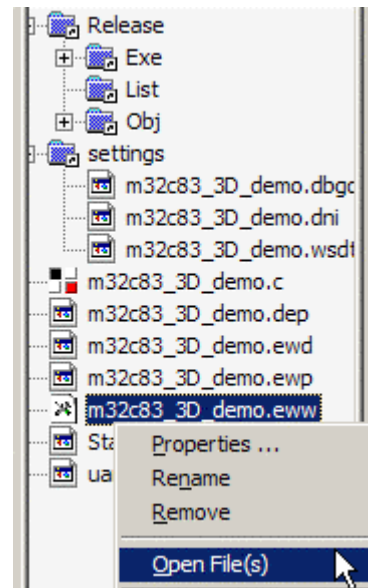
Bei unbekanntem Dateitypen bietet EasyCODE an, diese mit der Applikation oder im Textmode zu öffnen (links). Meist ist keine der angebotenen Alternativen die Richtige.

Um unbekanntem Dateitypen einen oder mehrere Bearbeiter zuzuweisen, haben Sie folgende Möglichkeiten.

a.) Wählen Sie im Windows Explorer „Öffnen mit..“ und weisen Sie eine Applikation zu. Diese wird / werden dann auch in EasyCODE verwendet.

b.) Stellen Sie in EasyCODE unter dem Menüpunkt „Project\Allgemeine Einstellungen für Projekt“ den Bearbeiter ein. Dazu wählen Sie im Dialog „Datei öffnen mit“ Hinzufügen und geben im folgenden Dialog die

Dateierweiterung, gewünschte Applikation und den angezeigten Namen an. Die Datei wird ab sofort aus Project heraus mit dieser Anwendung geöffnet.



4.) IAR Compiler in EasyCODE einbinden:

Unter dem Menüpunkt „Project\Benutzerdefinierte Erstellung\Definieren“ bietet EasyCODE eine sehr leistungsfähige Schnittstelle um beliebige externe Compiler mit allen benötigten Erstellungstufen für das Projekt einzurichten. Eine Kurzbeschreibung dazu liefert der Quick Guide von EasyCODE, ausführlicher wird das Thema in der Online Hilfe dargestellt.

5.) Alternativ laden Sie das Projekt in die IAR EW um den Compiler und Debugger in der IAR Umgebung zu nutzen.

Weitere Unterstützung um z.B. am Struktogramm zu debuggen ist nicht gegeben. Solche Lösungen sind nur zu realisieren, wenn beide Anbieter bereit sind sich auf eine gemeinsame Schnittstelle zu verständigen.

Wenn Sie Probleme mit dieser Toolkopplung und daraus resultierenden Optionen haben, wenden Sie sich bitte an das EasyCODE Supportteam. Für Fragen zu IAR Tools oder Tools von Drittanbietern kontaktieren Sie bitte den entsprechenden Anbieter.

Kontakt:

EASYCODE GmbH

Löwenberger Straße 50
D-90475 Nürnberg

Tel: 0049-911-99 840-60

Fax: 0049-911-99 840-97

e-mail: info@easycode.de

support@easycode.de

web: www.easycode.de