

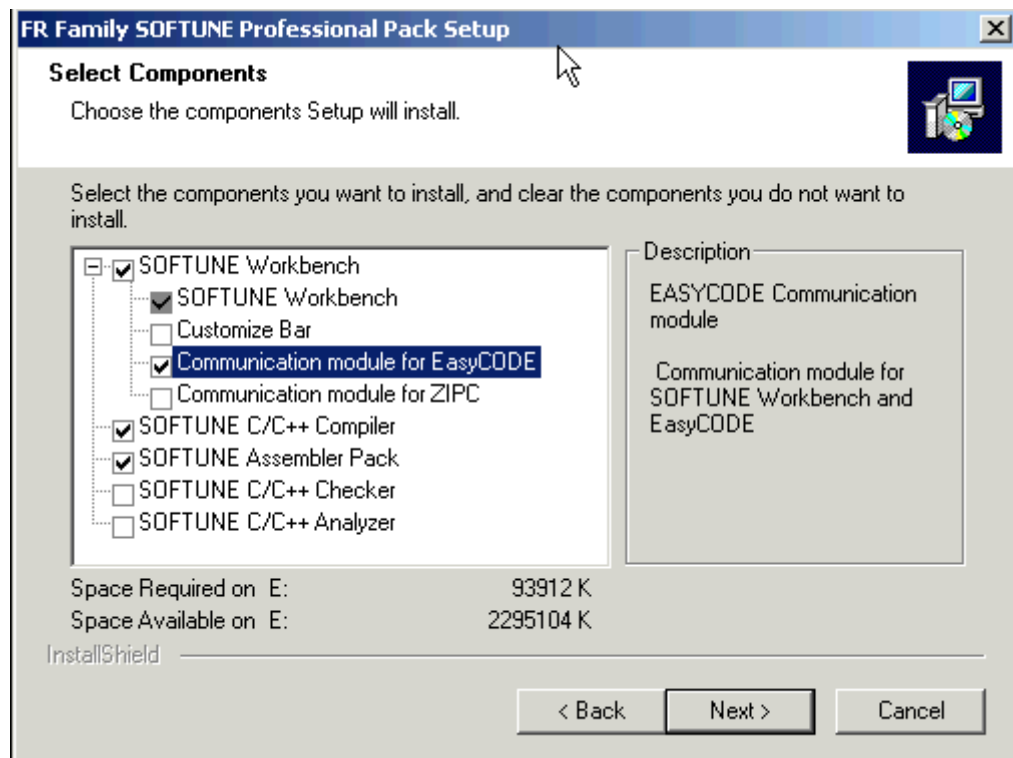
## Integration von EasyCODE in die Fujitsu Softune IDE

### Voraussetzungen:

EasyCODE V7.x oder höher und Softune V60 sind installiert.

### Installation:

Bei EasyCODE kann die Standardinstallation gewählt werden. Im Softune Setup muss das „Communication Module for EasyCODE“ mit ausgewählt werden.

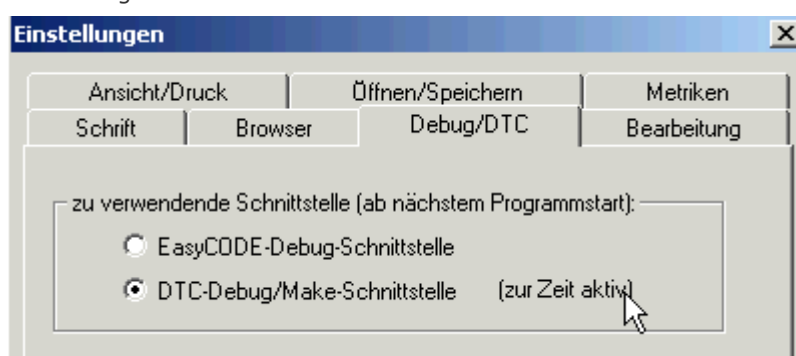


Führen Sie nach erfolgreichem Softune Setup die Setup.exe aus dem Ordner Disk1 dieses Archives aus. Diese beinhaltet ein Update für das Communication Module.

Prüfen Sie nach der Installation, ob die Datei „easy-cpp.ini“ im Verzeichnis „Softune\Bin“ vorhanden ist. Wenn nicht verwenden Sie die „softune-addin.ini“ aus dem Archiv. Passen Sie dazu die Pfade in der „softune-addin.ini“ Datei aus dem Archiv an Ihre Installationspfade an und kopieren Sie diese in das Bin Verzeichnis.

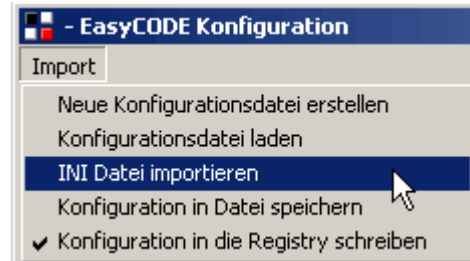
### Konfiguration:

- 1) Starten Sie den EasyCODE Editor und wechseln Sie in das Menü „Optionen\Einstellungen“. Klicken Sie auf den Reiter „Debug\DTC“. Aktivieren Sie die EasyCODE - Debug Schnittstelle. Die Einstellung wird beim nächsten Start des Editors wirksam.



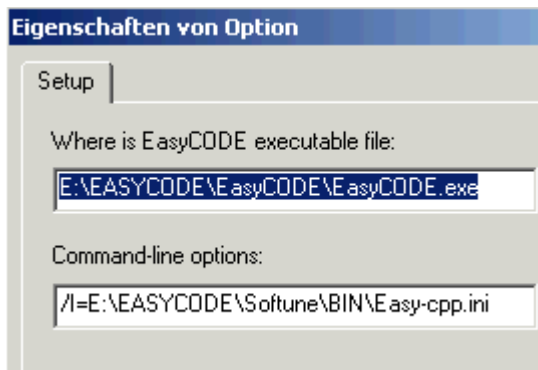
- 2) Starten Sie EasyCODE Configuration und machen Sie einen Doppelklick auf den Spracheintrag CPP. Wählen Sie den Menüpunkt „Import\Ini Datei importieren“ und geben Sie den Pfad zur „softune-addin.ini“ an. Speichern Sie die Datei über den „Alles Speichern“ Button in Configuration.

Starten Sie den EasyCODE Editor  
 Beim Start erscheint ein Hinweis, dass eine Datei mit AddIn-Informationen gefunden wurde – mit OK werden diese übernommen.

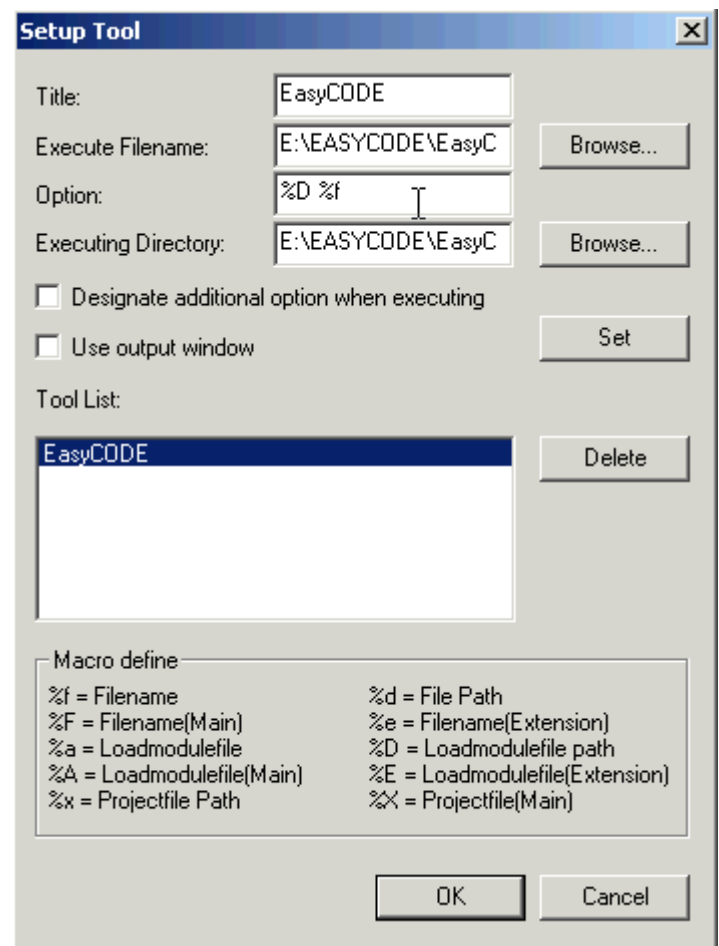


Damit ist die Konfiguration in EasyCODE abgeschlossen. Beenden Sie den Editor.

- 3) Starten Sie Softune und wechseln Sie auf „Setup\Tool“ und geben Sie die erforderlichen Informationen (wie nebenstehend) ein. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit „Set“ und wiederholen Sie den Vorgang mit „Setup\Editor“.
- 4) Rufen Sie nun den Dialog „Project\EasyCODE\Option“ auf. Dieser sollte folgende Informationen enthalten.



Wenn die Felder bei Ihnen leer sind, geben Sie den Pfad zur EasyCODE.exe ein. Der Pfad zur ini, wird automatisch eingetragen, wenn die Kopplung zum ersten Mal asugeführt wurde.



- 5) **Sie haben nun verschiedene Möglichkeiten EasyCODE zu nutzen**

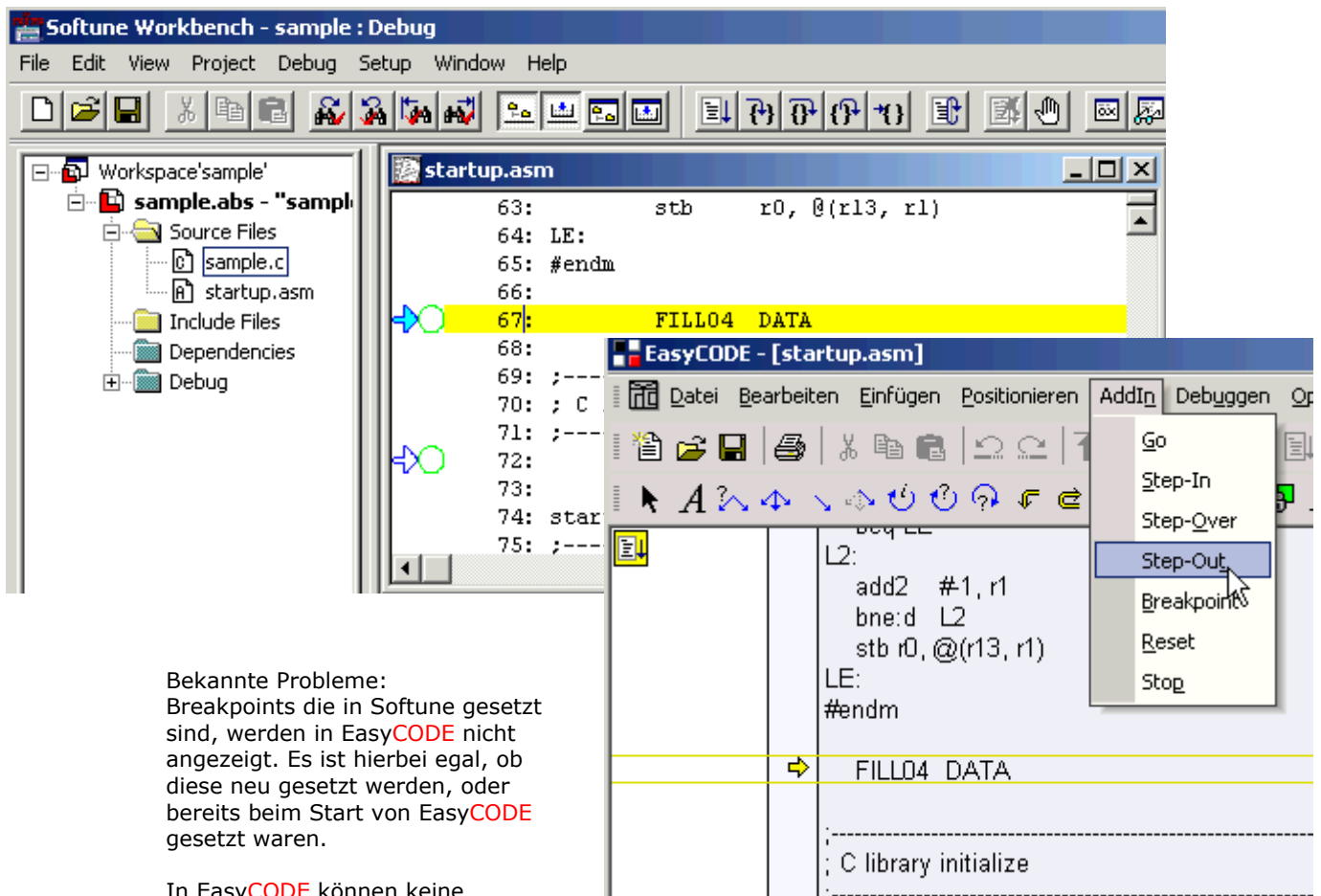
Als Editor indem Sie EasyCODE über das Menü „Setup\Tool Execution\EasyCODE“ aufrufen. Die aktive Datei wird im Editor geladen und kann in diesem weiter bearbeitet werden.

Oder Sie nutzen die Möglichkeit den Debugger direkt am Struktogramm zu steuern.

- 6) Öffnen Sie ein Projekt, z.B. das Beispielprojekt aus dem Softune Samples Ordner. Kompilieren Sie dieses Projekt.

Starten Sie den Debug-Vorgang über den Menüpunkt "Debug – Start Debug"  
 Starten Sie EasyCODE über den Menüpunkt "Project/EasyCODE/Start"  
 EasyCODE startet mit der aktuellen Datei. Handelt es sich um eine C-, CPP- oder H-Datei, so wird diese als Struktogramm angezeigt. Die aktuelle Zeile ist markiert (gelber Pfeil).

Das Ergebnis sollte wie in diesem Screenshot aussehen:



Bekannte Probleme:  
Breakpoints die in Soptune 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 Soptune kontaktieren Sie bitte Fujitsu Semiconductors.

**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