

## Röviden

1. A TouchGFX projekt létrehozásakor válasszuk ki a kék színű STM32F429I Discovery kártyát (Revision E01).
2. A "Versions" alatt válasszunk azt, ami olyan STM32CubeMX verzióval generálja a projektet, amit az STM32CubeIDE is használ.
3. A <TouchGFX\_project>/STM32CubeIDE/.project fájlban írjuk át a <name> mezőt erről: STM32F429I-DISCO erre: STM32F429I\_DISCO\_REV\_E01  
(Figyelem: a DISCO előtt is más karakter van!)
4. A projekt STM32CubeIDE alá történő importálása után drag-and-drop segítségével húzzuk be az .IOC fájlt a projekt fájlok közé.
  - Az .IOC fájl itt van: <TouchGFX\_project>/STM32F429I\_DISCO\_REV\_E01.ioc
  - Hozzáadáskor válasszuk a PROJECT\_LOC-hoz relatív linkelést

## Hosszabban

### I. TouchGFX Designer

1. Projekt létrehozásakor válasszuk ki a kék színű STM32F429I Discovery kártyát (Revision E01).  
(Figyelem, már itt sem teljesen konzisztens az ST önmagával, mert ezeken a kártyákon ...-DISC1 felirat szerepel, míg a majd létrejövő STM32CubeIDE projekt és .ioc fájl nevében ...-DISCO lesz, de ez még önmagában nem okozna gondot. A lényeg, hogy a Revision stimmeljen. Ez a kártya alján lévő matricán látszik: MB1075-F429I-E01.)
2. Az "Application Name" alatt adjunk valami értelmes nevet a TouchGFX alkalmazásnak.  
(Sajna ez csak a TouchGFX projekt neve lesz. A TouchGFX projekt könyvtárán belül létrejövő STM32CubeIDE projekt neve mindenképpen a kártya neve lesz. Ez azért kellemetlen, mert az STM32CubeIDE alatt így egy fajta kártyához csak egy darab TouchGFX-es projektet tudunk beimportálni.)
3. A projekt létrehozásakor a Versions alatt akkor kell régebbit kiválasztani, ha régebbi CubeIDE-t használunk, amiben régebbi CubeMX lehet. Emiatt nem tudnánk majd CubeIDE alól megnyitni az .IOC fájlt. (Ahogy váltogatunk a verziók között, úgy változik a "Description" mezőben a használt CubeMX verziója is.)
4. Hozzuk létre a projektet (Create)  
Ezt követően értelemszerűen el lehet kezdeni létrehozni a GUI-t, kódot generálni belőle, kipróbálni szimulátorban stb.

### II. Text editor

Mielőtt a TouchGFX projekten belül létrejövő STM32CubeIDE projektet importáljuk az STM32CubeIDE alá, fontos, hogy módosítsunk a projekt nevén.

Ez azért kell, mert ezen kártyák esetén máshogy nevezi el a CubeIDE projektet és a hozzá tartozó .IOC fájlt. Ennek az a hatása lenne, hogy nem tudnánk megnyitni az .IOC fájlt CubeIDE alól.

A TouchGFX projekt könyvtárán belül az alábbi fájlt szerkesszük:  
*/STM32CubeIDE/.project*

Írjuk át a 3. sorban található <name> mezőt erről:

STM32F429I-DISCO

erre:

STM32F429I\_DISCO\_REV\_E01

Ez utóbbi ugyanis a .IOC fájl neve.

Figyelem: nem csak a revision hozzáadásában különbözik a kettő, hanem a DISCO előtt is más karakter van!

### III. STM32CubeIDE

1. Az STM32CubeIDE projektet importálni az IDE alá pl. a .project fájlon történő dupla kattintással lehet (ha az STM32CubeIDE van beállítva az ilyen típusú fájlok megnyitására), vagy az STM32CubeIDE alól (Import / Existing projects into workspace).

2. Az .IOC fájl azonban nem lesz a projekt fájljai alatt felsorolva. Ehhez pl. húzzuk be drag-and-droppal a projekt fájljai közé. (Az .IOC fájl a TouchGFX projekt könyvtárában van közvetlenül, azaz egy szinten az STM32CubeIDE projekt könyvtárral.)

3. Amikor kérdezi az IDE, válasszuk a "Link to files" opciót a "PROJECT\_LOC"-hoz relatívan.

Így elvileg már működni kéne a CubeIDE projektnek...