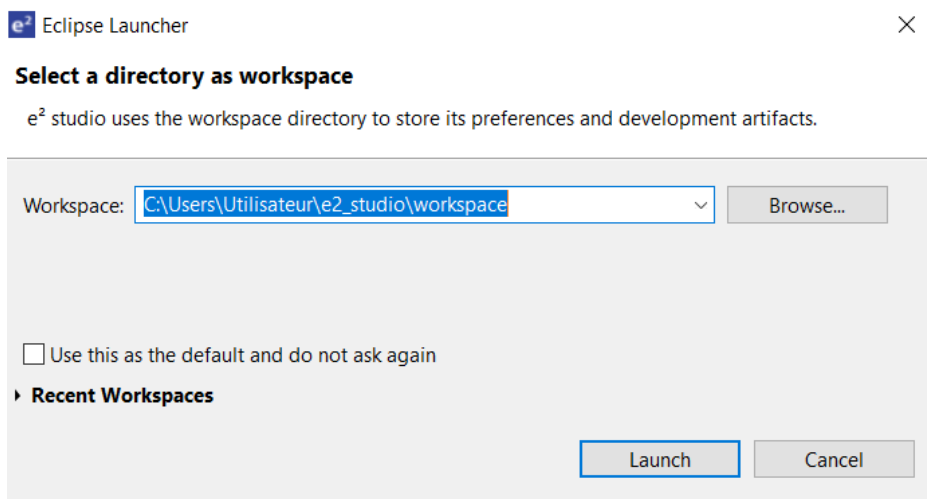


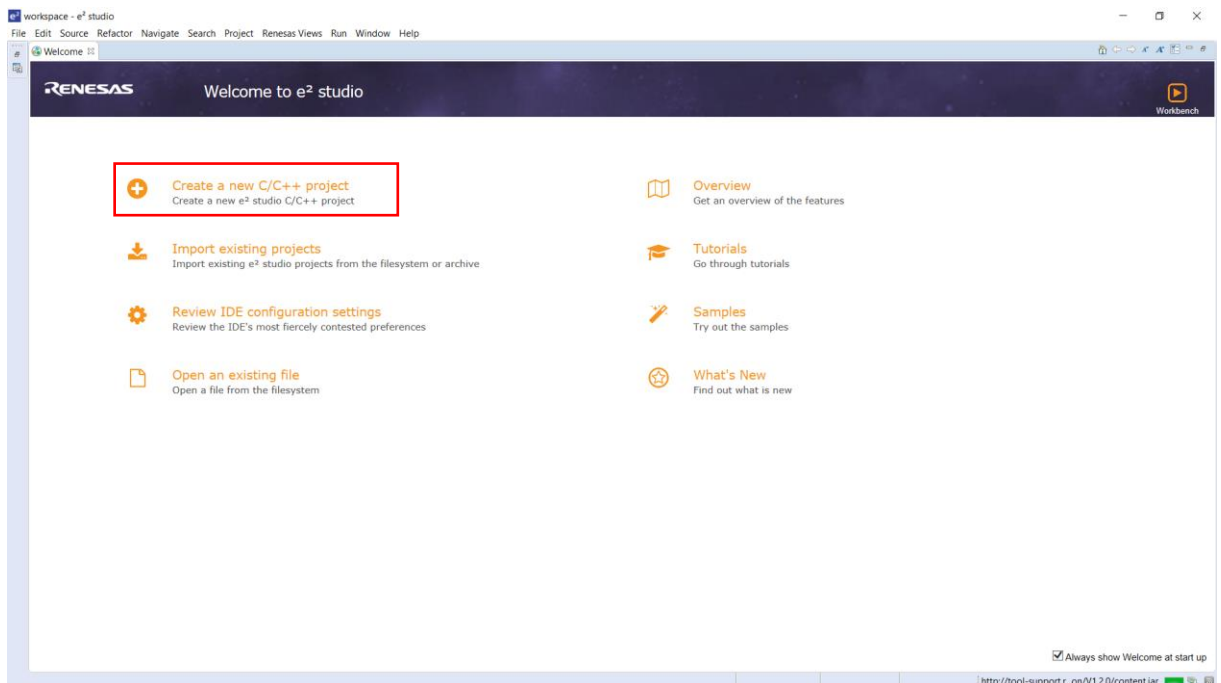
Prise en main e2 studio

1) Choix du workspace :

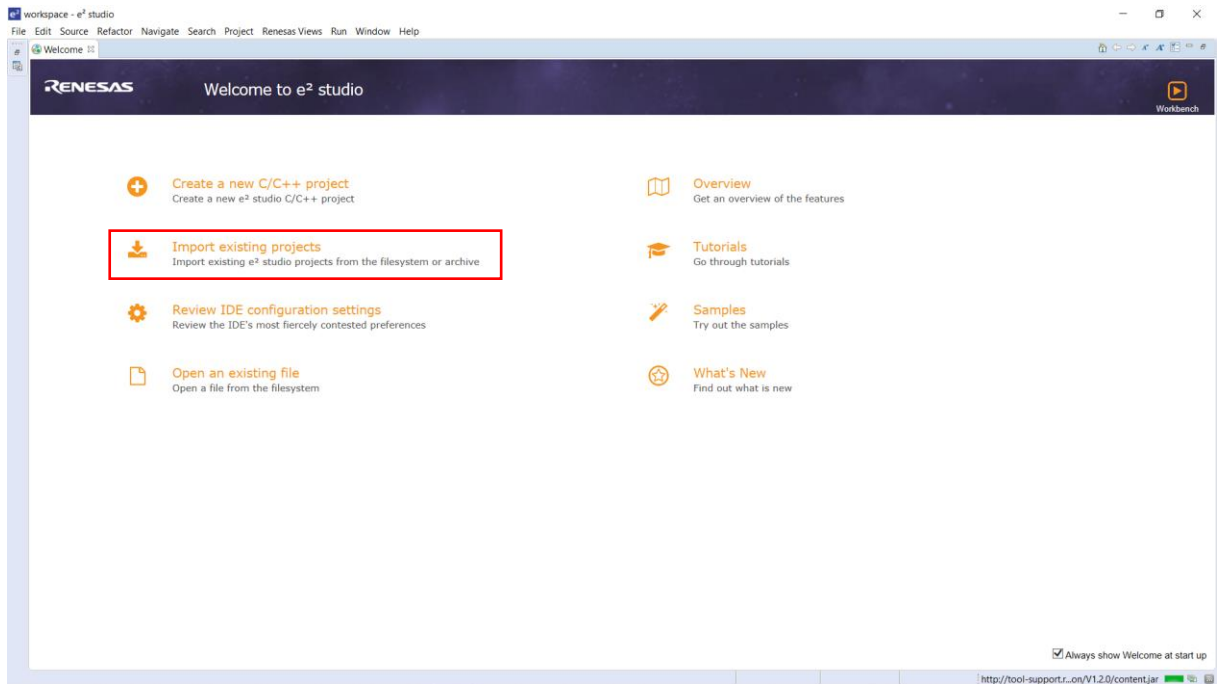
Vous devez d'abord choisir votre environnement de travail. C'est-à-dire le dossier où sera enregistré la totalité de votre programme. Vous pouvez soit le créer en choisissant un nouveau dossier en cliquant sur « Browse... » ou sélectionner l'environnement par défaut d'e2 studio comme ci-dessous :



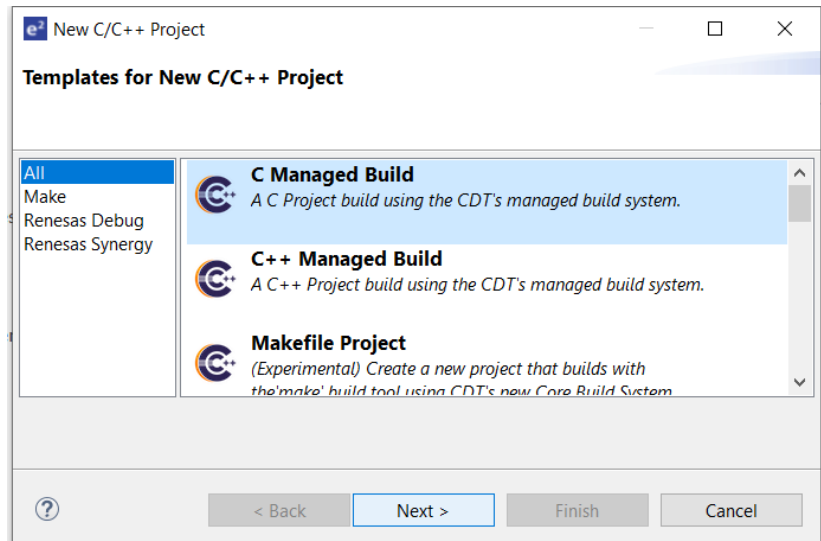
2) Vous pouvez ensuite soit créer un nouveau projet :



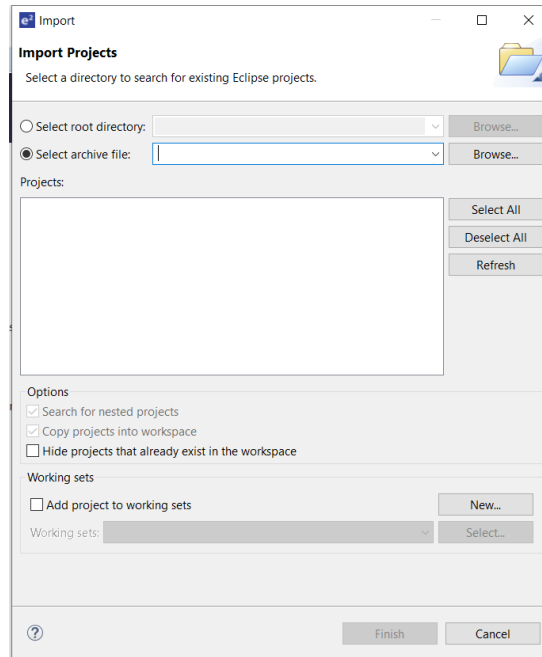
Ou importer une archive depuis votre PC :



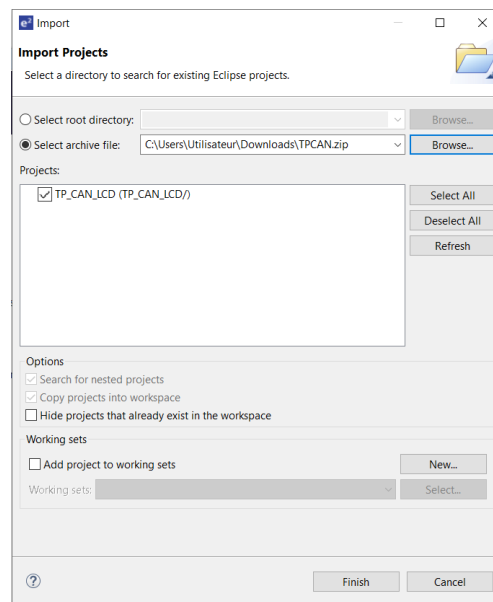
- 3) Si vous créez un nouveau projet en C, cliquez sur « C Managed Build » puis sur « Next ».



3bis) Si vous voulez importer une archive, cochez « Select archive file » puis cliquez sur « Browse... » pour aller la chercher sur votre ordinateur.

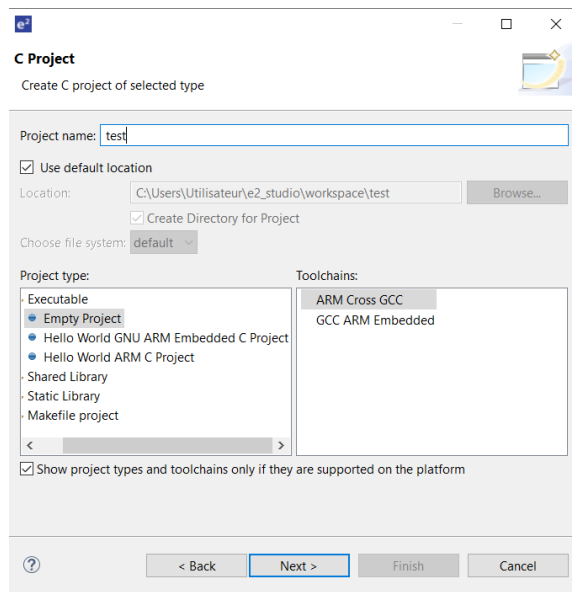


Une fois trouvée, celle-ci devrait apparaître dans l'encadré « Projects », cochez-la et cliquez sur « Finish ».

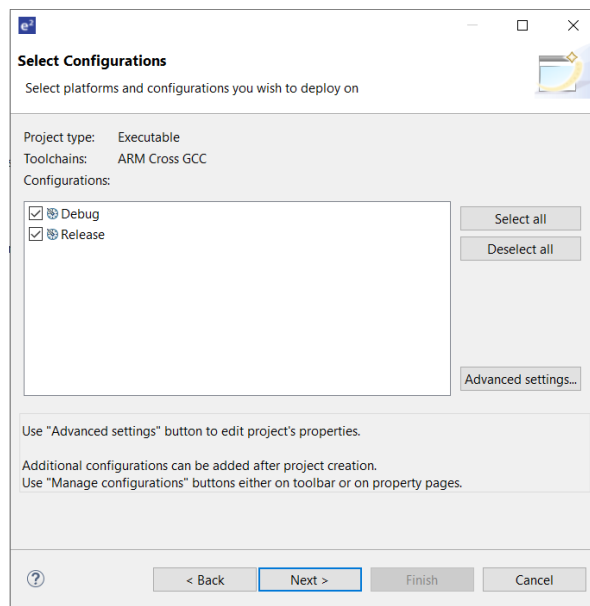


4) Une fois créé, vous devez nommer votre projet et vérifier sa localisation par défaut. Si celle-ci ne correspond pas à votre environnement de travail, décochez la

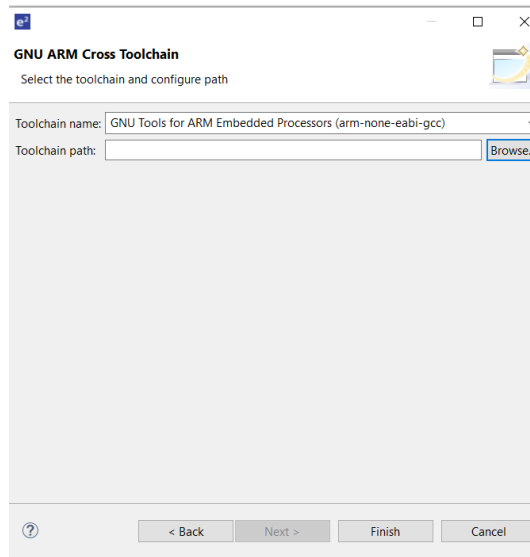
localisation par défaut puis cliquez sur « Browse » pour aller le retrouver.
Sélectionnez ensuite « Empty project » et « ARM Cross GCC » puis cliquez sur
« Next » :



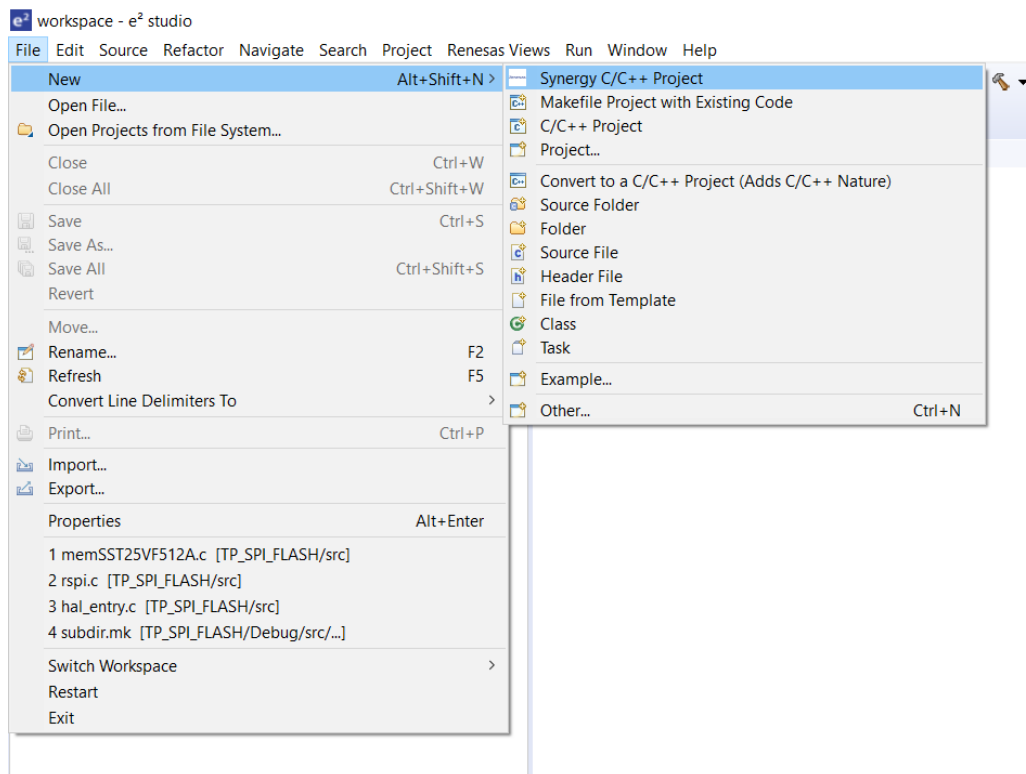
5) Cochez toutes les cases puis cliquez sur « Next »



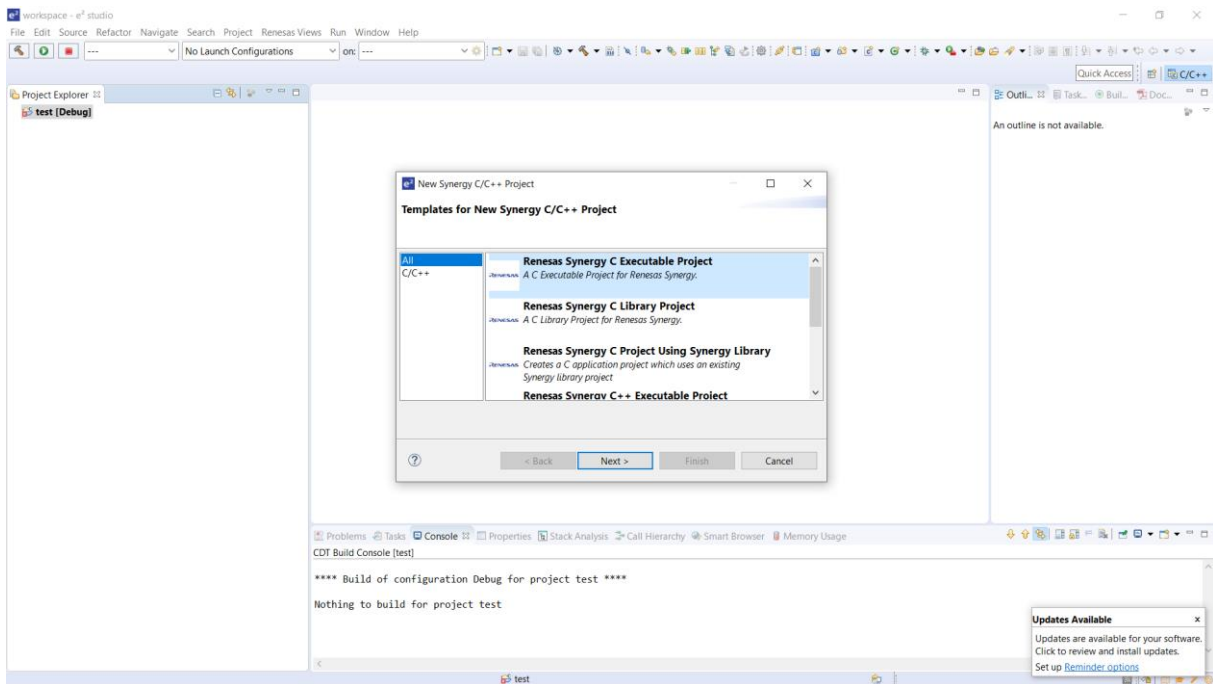
6) Cliquez sur « Finish »



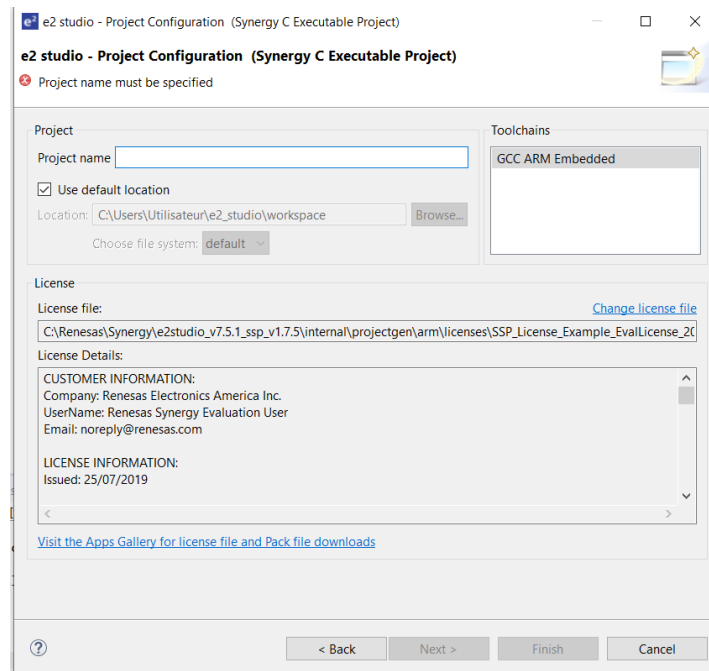
7) Cliquez ensuite sur File > New > Synergy C/C++ Project



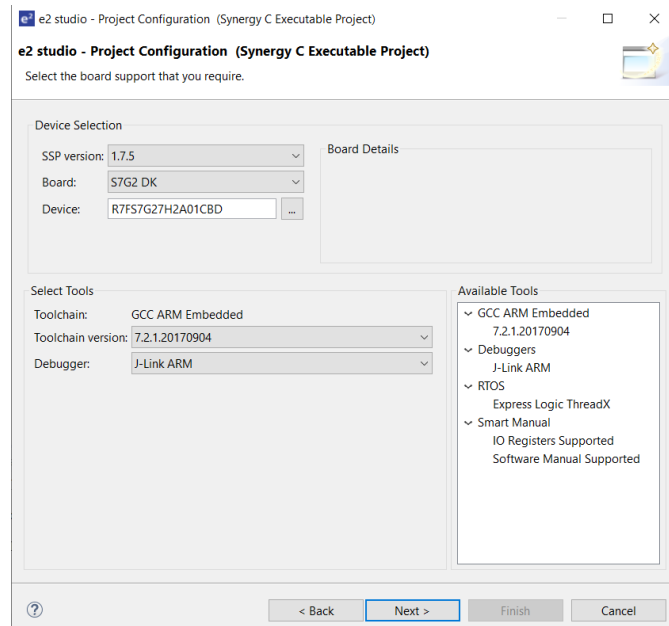
8) Sélectionnez « Renesas Synergy C Executable Project » puis cliquez sur « Next »



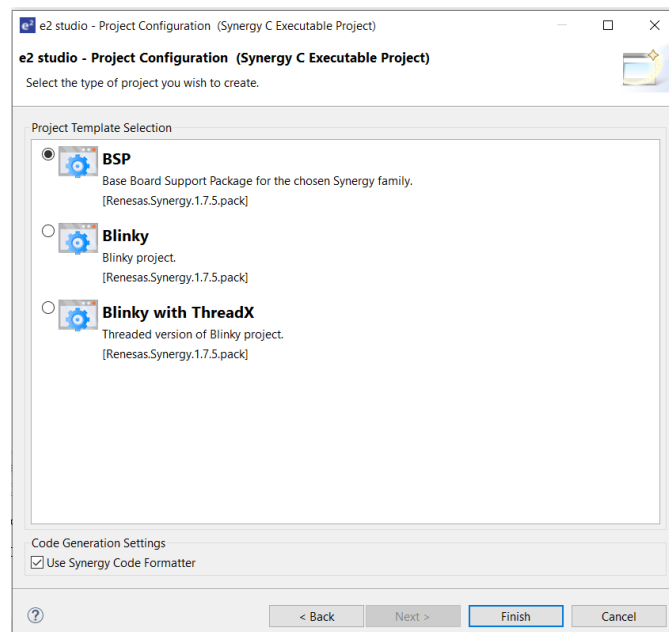
9) Choisissez un nom de projet et vérifiez sa localisation (il faut qu'il soit dans votre Workspace) puis cliquez sur « Next ».



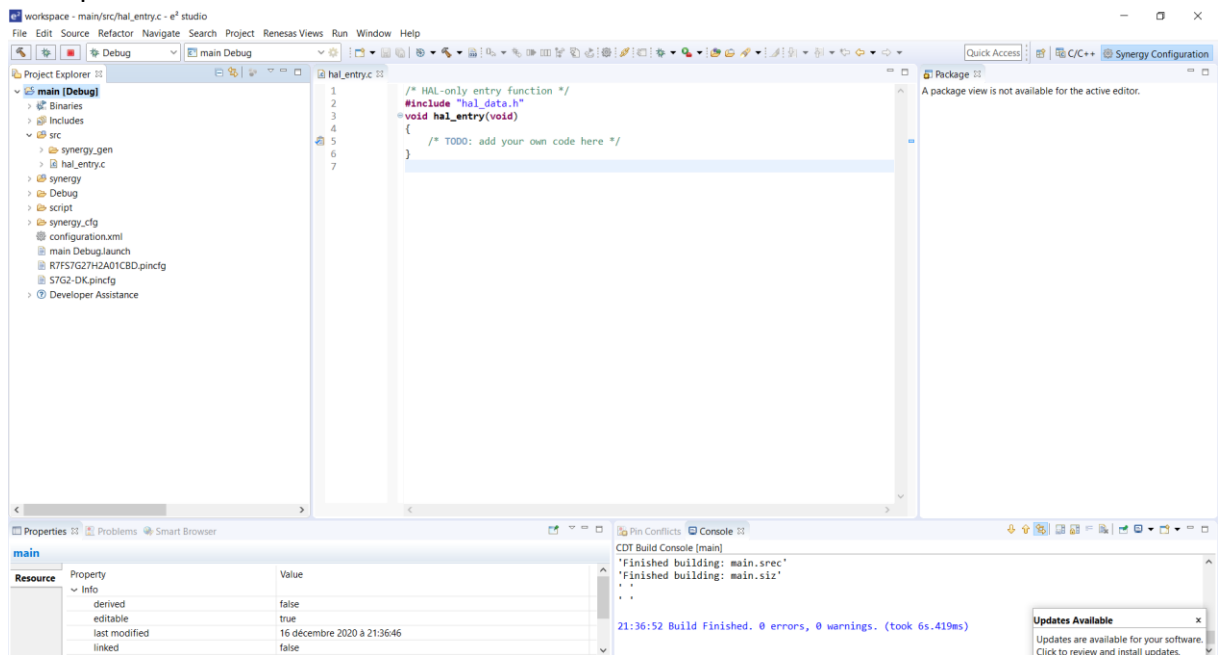
10) Sélectionnez la carte sur laquelle vous travaillez (ici la carte S7G2 de Renesas) puis cliquez sur « Next »



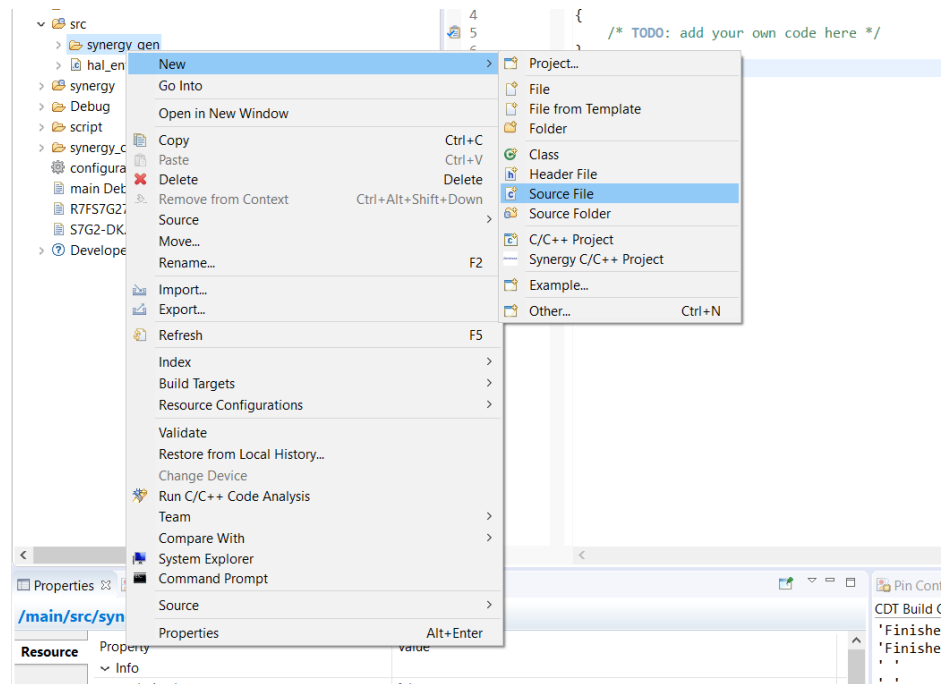
11) Sélectionnez « BSP » puis cliquez sur « Finish »



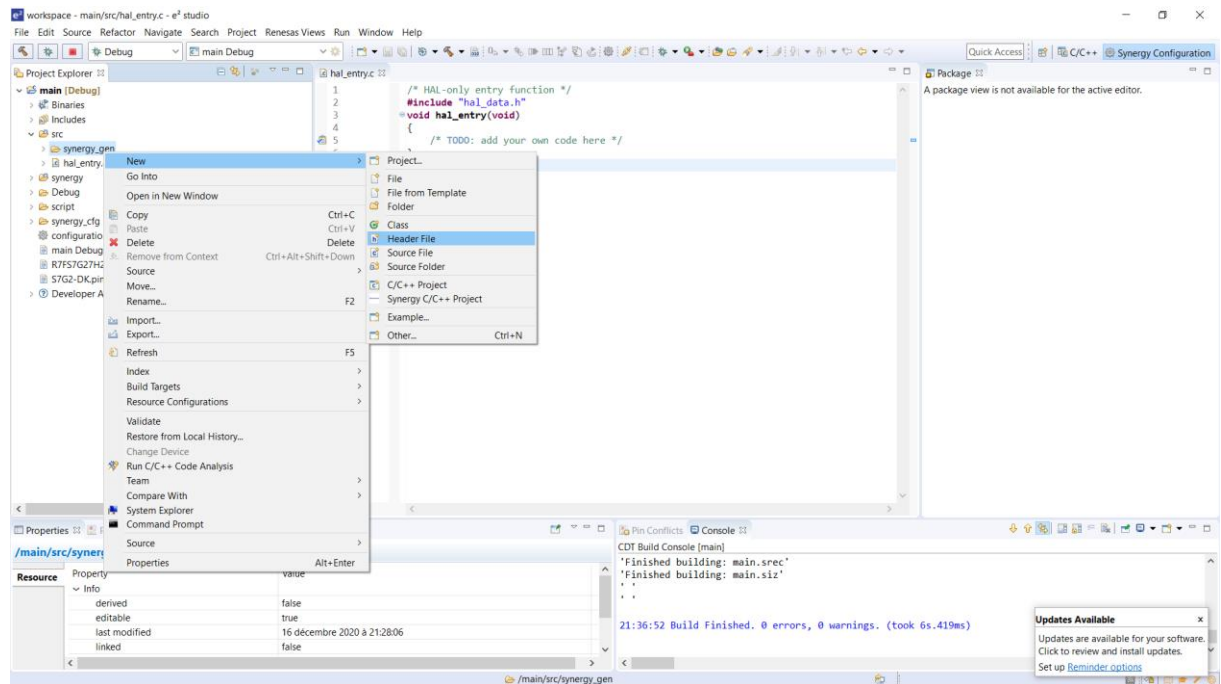
- 12) Dans le dossier « src » du nouveau projet vous trouverez le fichier « hal_entry.c »
Vous pouvez écrire votre fonction main dans ce fichier ou en créer un nouveau :



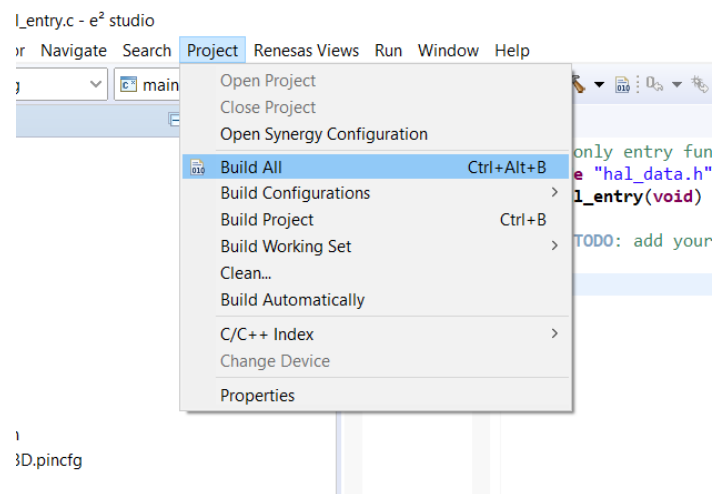
Ou



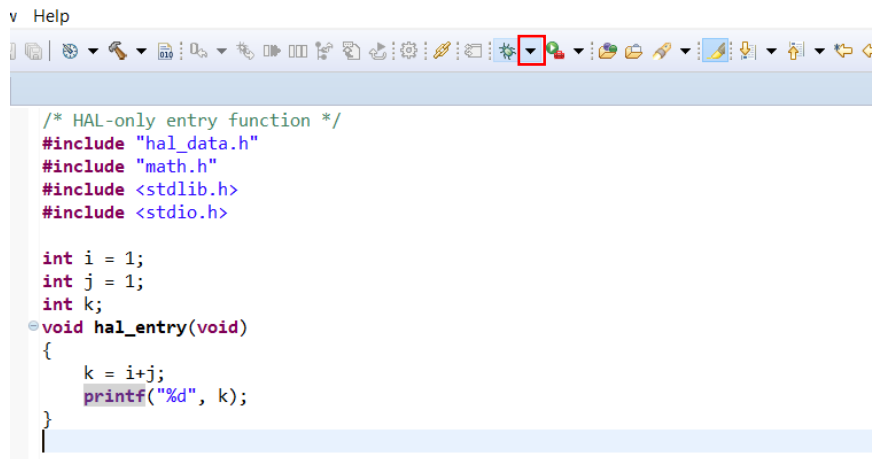
13) Vous pouvez aussi créer des fichiers header :



14) Vous pouvez effectuer un « Build » de votre projet de la façon suivante :



15) Si votre projet ne présente aucune erreur, vous pouvez passer en mode Debug :

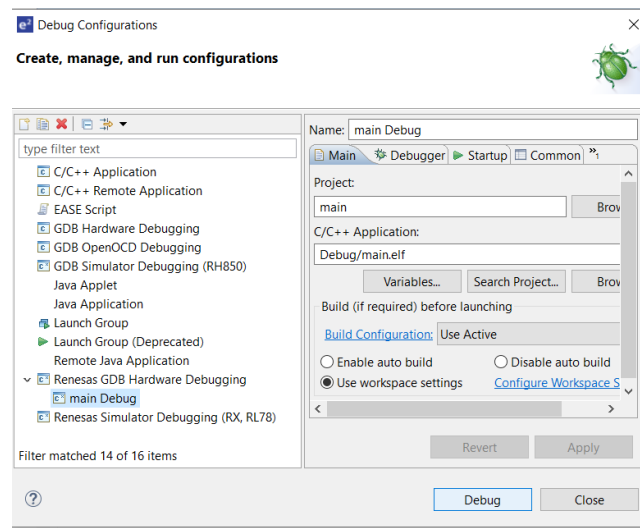


```
/* HAL-only entry function */
#include "hal_data.h"
#include "math.h"
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>

int i = 1;
int j = 1;
int k;
void hal_entry(void)
{
    k = i+j;
    printf("%d", k);
}
```

16) Cliquez sur Debug Configuration

17) Dans l'onglet « Renesas GDB Hardware Debugging » sélectionnez votre projet puis cliquez sur « Debug »



Il faut que vous soyez connecté à la carte par USB pour accéder au mode Debug