

Общие сведения о компиляции и сборке

Все инструкции для компилятора и линкера, а также команды для обработки скомпилированного кода, содержатся в конфигурационном файле утилиты **make** (имя этого файла по умолчанию - **makefile**).

Соответственно, для компиляции приложения необходимо:

1. Отредактировать настройки в секции **Main Configuration** внутри **makefile**:
 - Задать желаемое имя точки входа, адреса RAM, ROM
 - Задать требуемый размер стека
 - Задать имена и размеры буферов ввода-вывода
 - Задать путь к системным утилитам **hex2bin.exe** и **map_parse.exe**
 - Задать путь к папке с заголовочными файлами **GrdAPI.h** и **GcaAPI.h**
 - Задать путь к папке с файлом **libgsaapi.lib**
2. Сгенерировать шаблон проекта: **make template** (для использования компиляторов, отличных от GCC, требуется ручная настройка проекта). Проект должен иметь определенный набор файлов и быть настроен для работы в среде Guardant Code.
3. Скопировать в папку проекта файлы с исходными текстами с модулями на C/C++ и добавить имена этих файлов в переменные **makefile SRC** и **CPPSRC**, соответственно.
4. В скопированных модулях должна присутствовать функция с именем, совпадающим с именем заданной точки входа (и соответствующим прототипом).
5. После этого можно выполнить команду: **make** и приложение будет собрано.
6. В папке проекта будет создана папка **.out** с двумя файлами, имеющими расширения **bin** и **bmap**. Эти файлы требуются для генерации GCEXE-файла и загрузки его в электронный ключ при помощи утилиты **GrdUtil.exe**

Важно!

В **makefile** нельзя использовать символ «\» и пути с пробелами. В качестве разделителя необходимо указывать «/». Чтобы избежать пробелов, можно задавать относительные пути, либо копировать необходимые для компиляции файлы в отдельную директорию.