

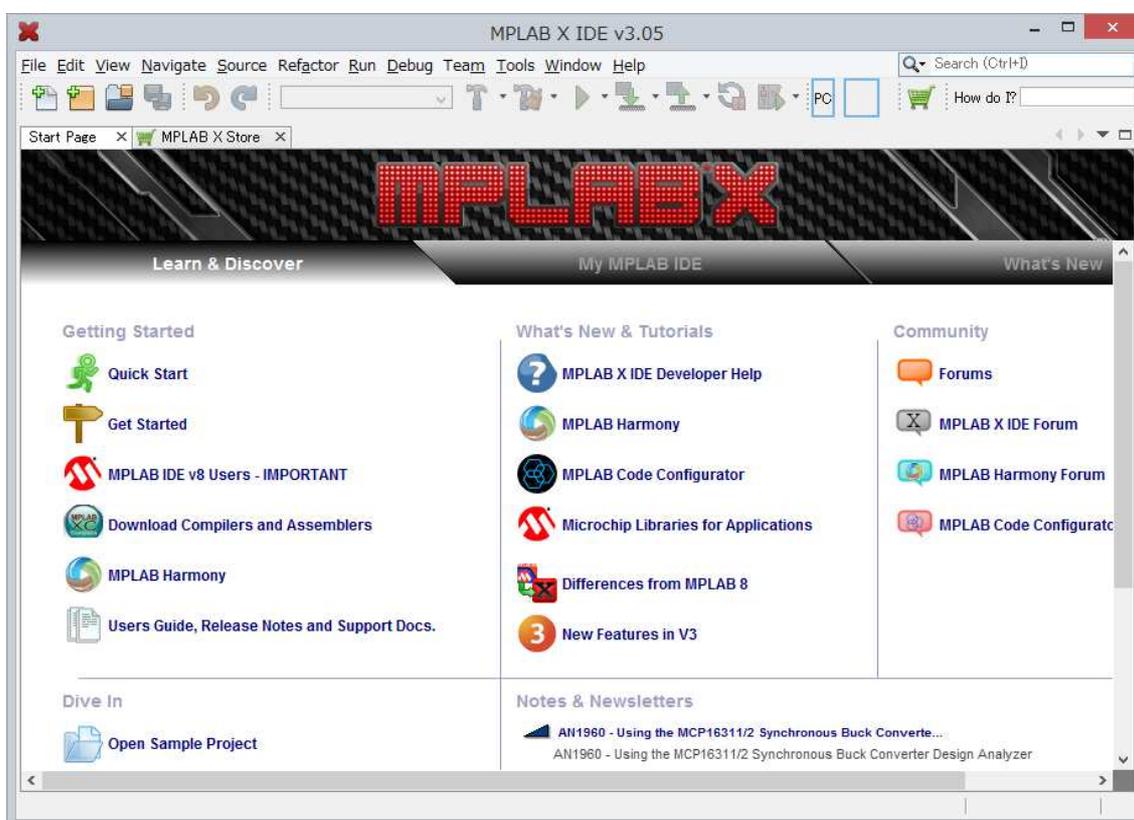
MPLAB X 3.05 + CCS C コンパイラ・チュートリアル

全て必要なものはMPLAB X に既にビルトインされています。

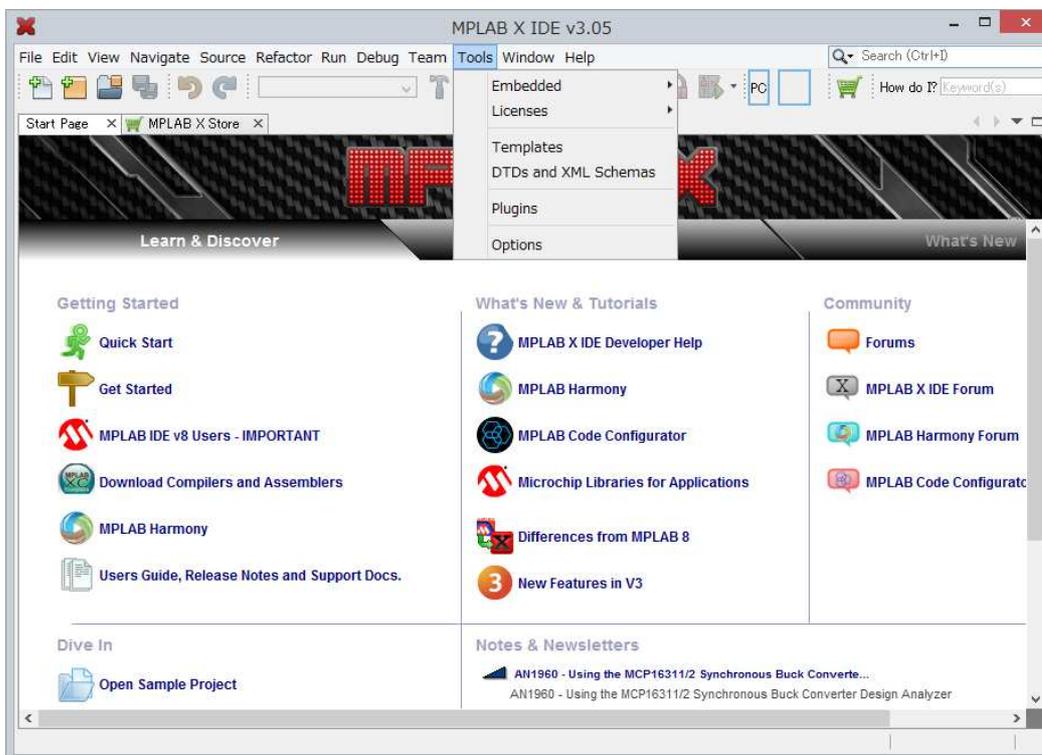
Plug-in は必要ですがMPLAB X に含まれていますのでダウンロードもインストールもMPLAB X 内のブラウザにより操作されます。*MPLABX 3.05現在

* MPLAB 8.xx 以前のようにCCS 社からダウンロードしてプラグインをインストールする必要は有りません。

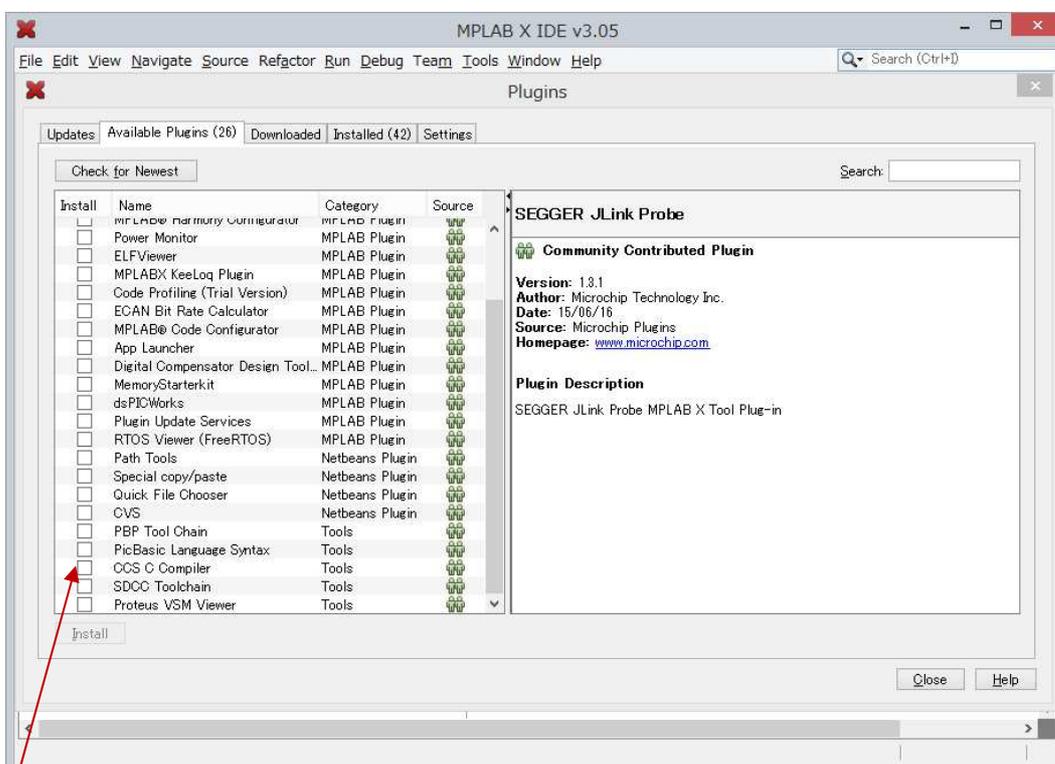
** ここでは MINI877_MOD.C というサンプル・ファイルをデスクトップの”CCS Working folder”に置いて、そのコンパイルを例として説明しています。



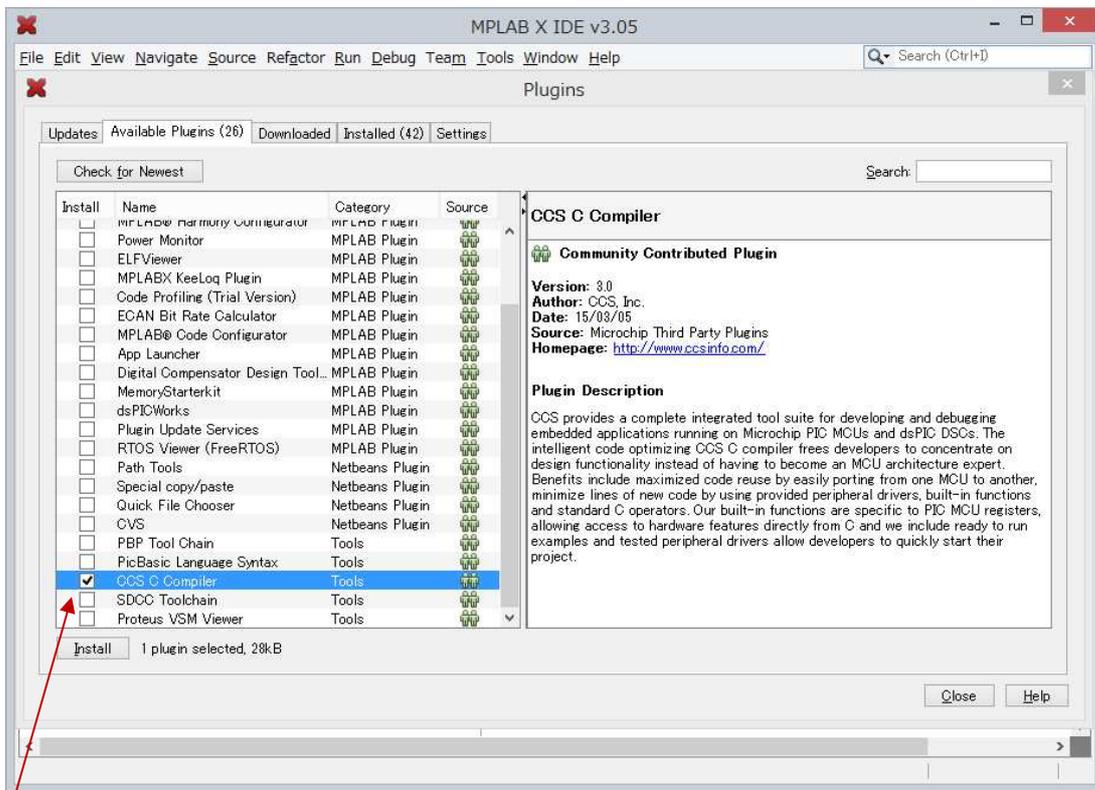
Tools -> Plugins をクリック



最初は Update になっていますので Available Plugins をクリックしますと下記の画面になります。



タブの Available Plugins の CCS C Compiler にチェックを入れます。



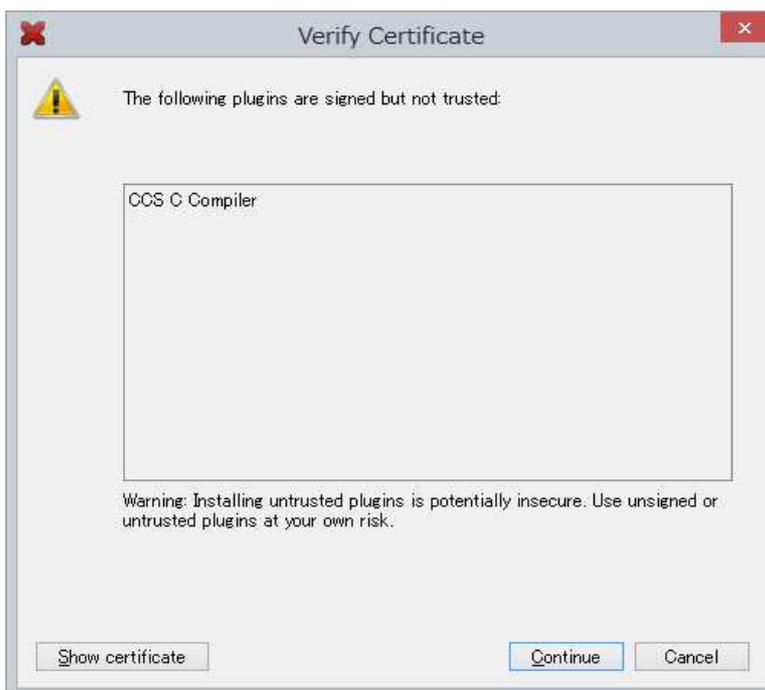
CCS C Compiler にチェックを入れて Install をクリックしますと次の画面が現れます。



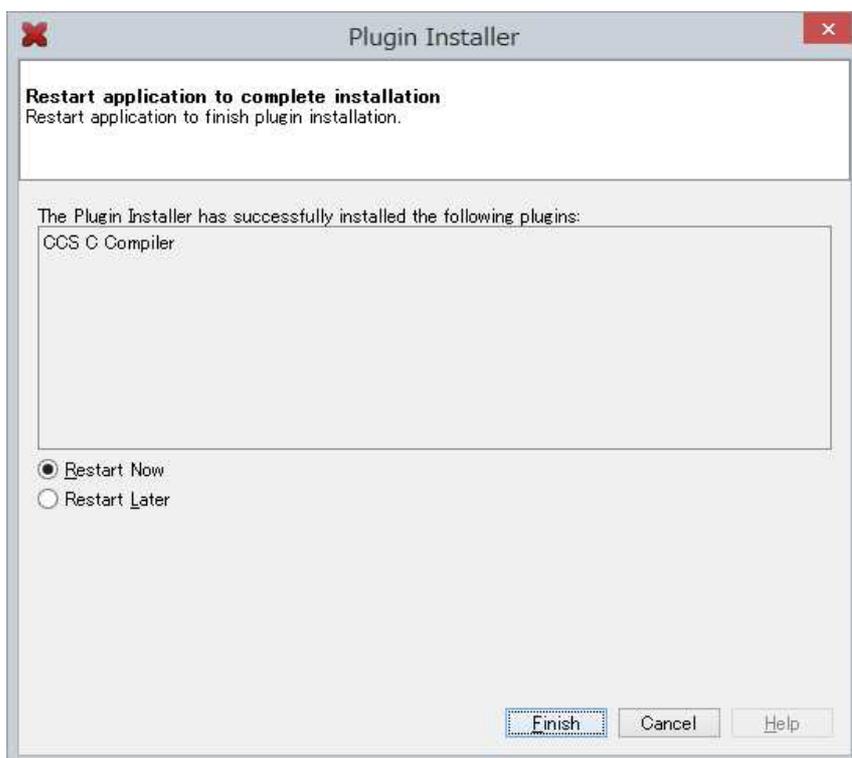
Next> をクリックしますと次の画面が現れます。



I accept the terms in all of the license agreements にチェックを入れて
Install をクリックしますと途中で下記の画面になります。

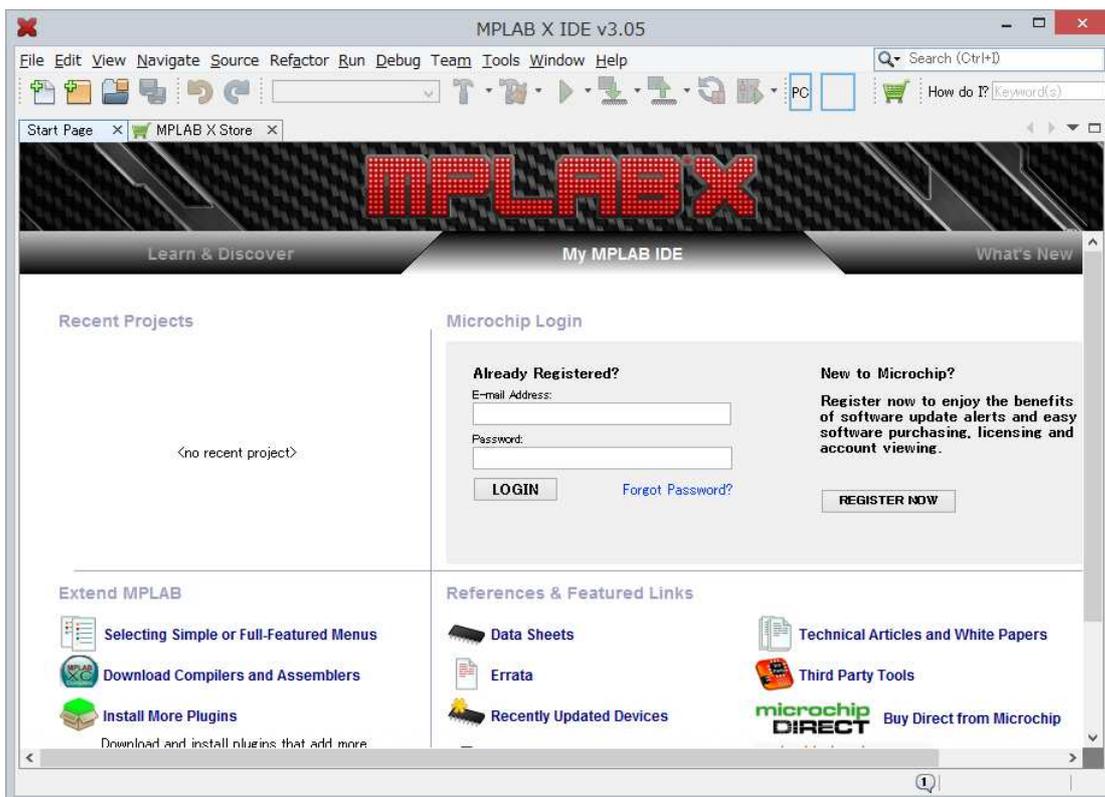


Continue をクリックしますと次の画面に変わります。

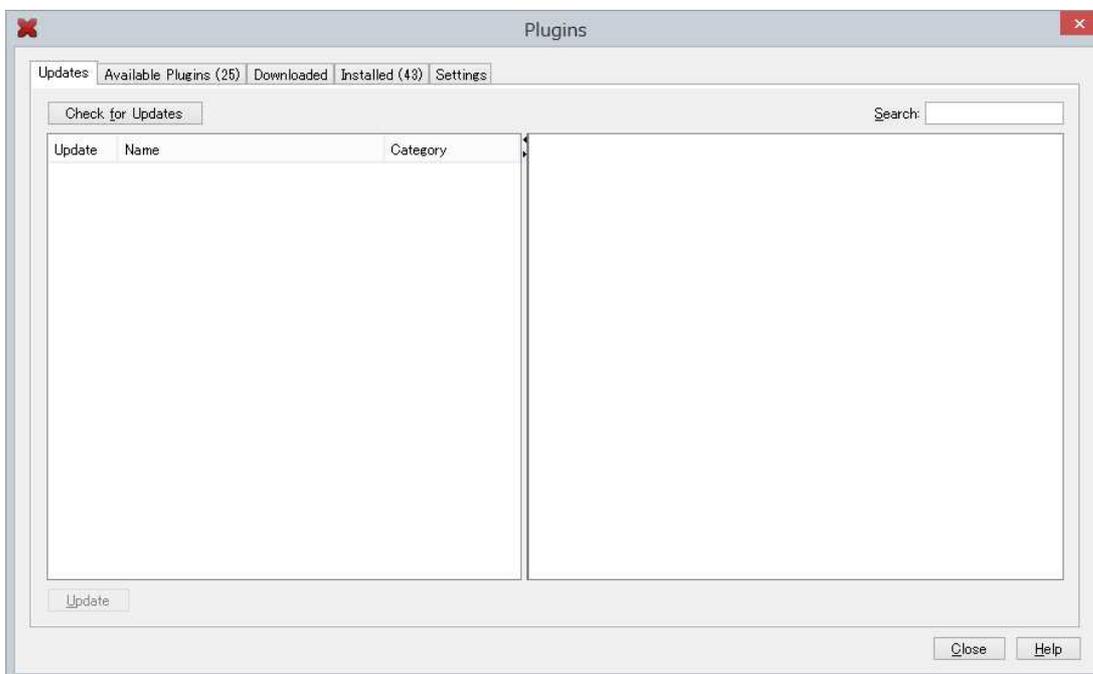


Finish をクリックすると再度、MPLAB X が自動的に再起動されます。

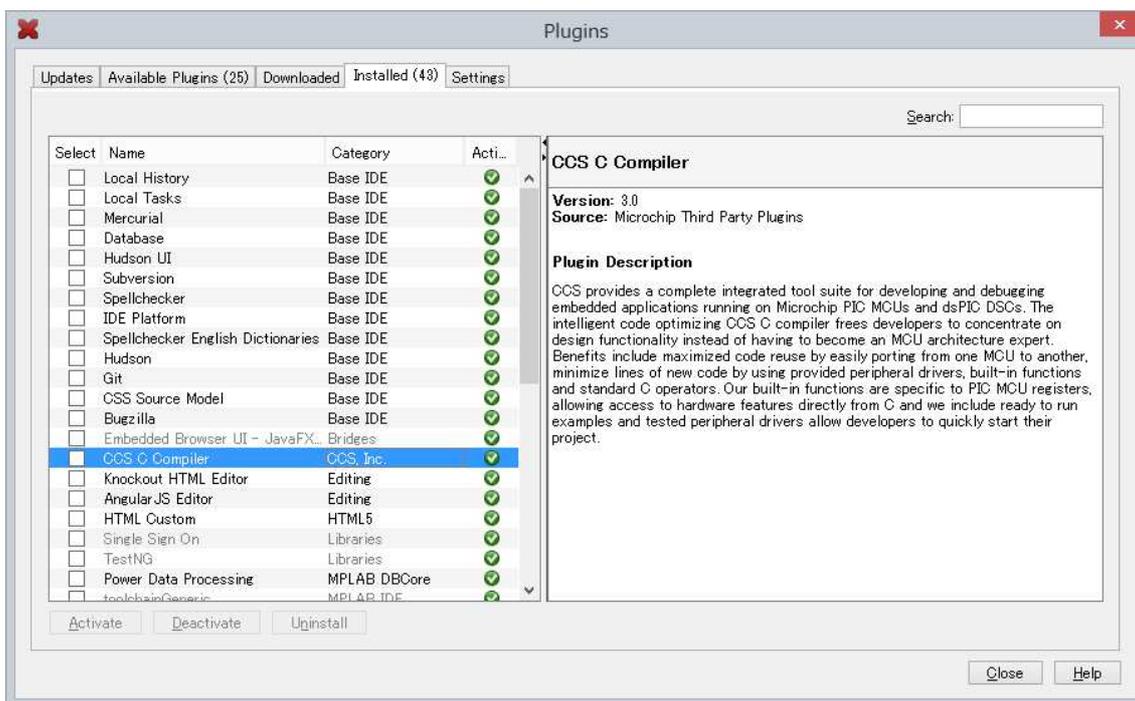




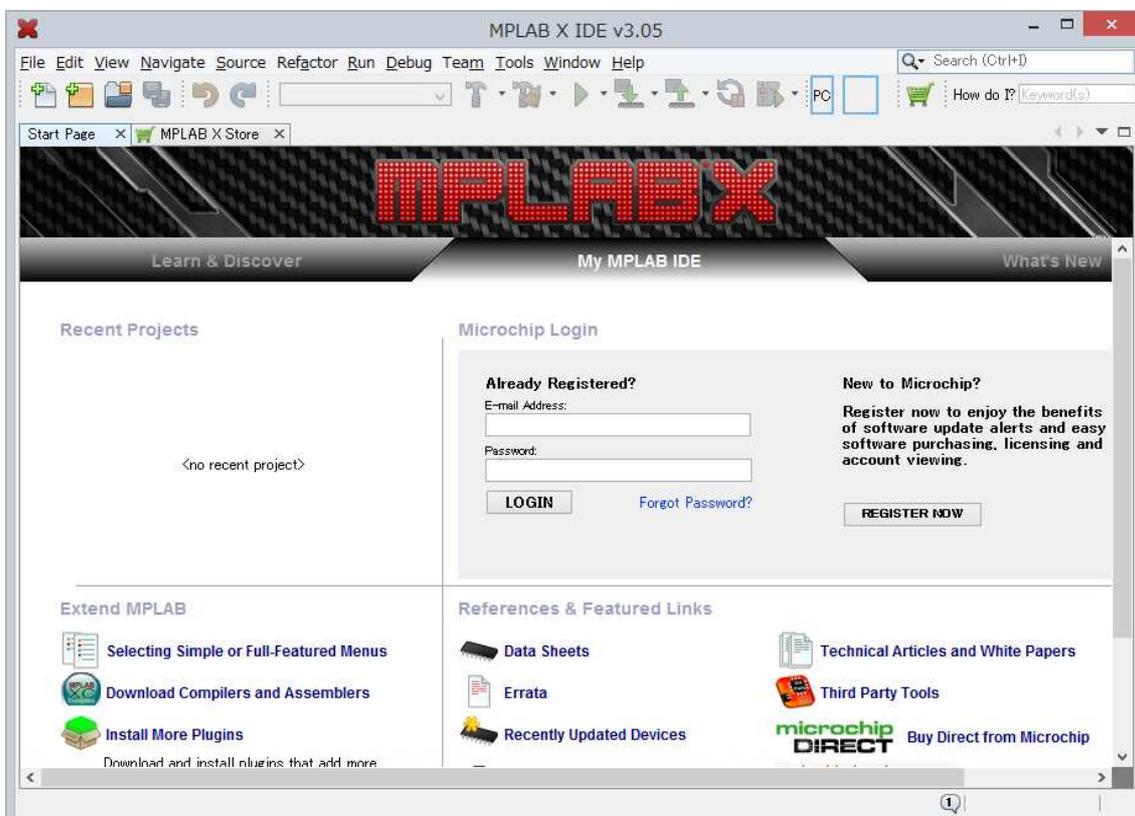
確認のために再度, Tools-> Plugins -> Installed をクリックしますと下記の画面が現れます。



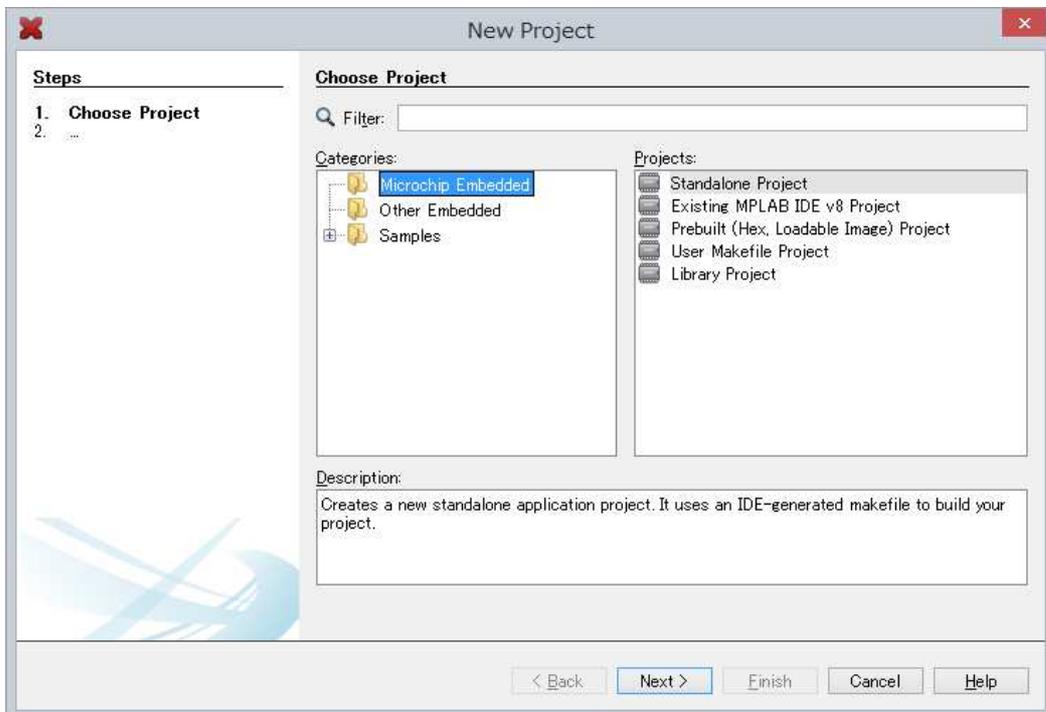
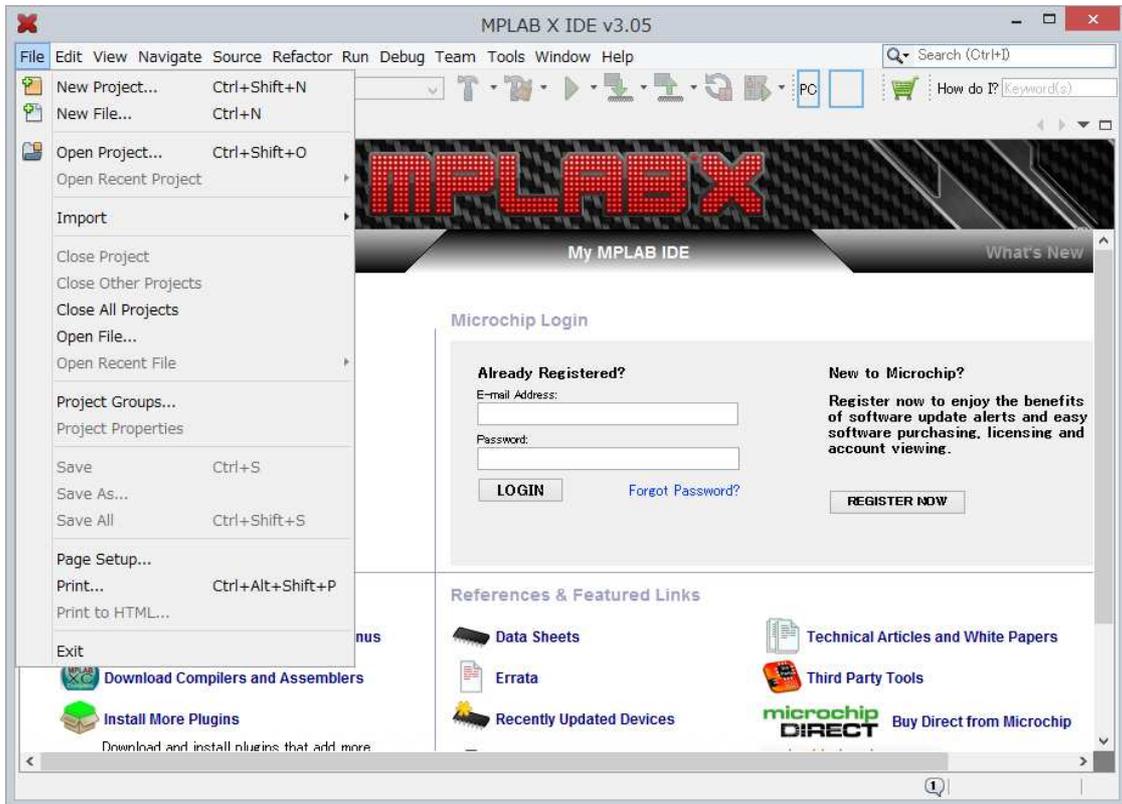
タブ **Installed** をクリックしますと下記の画面が現れます。
CCS C Compiler が表示されていることを確認して **Close** をクリック



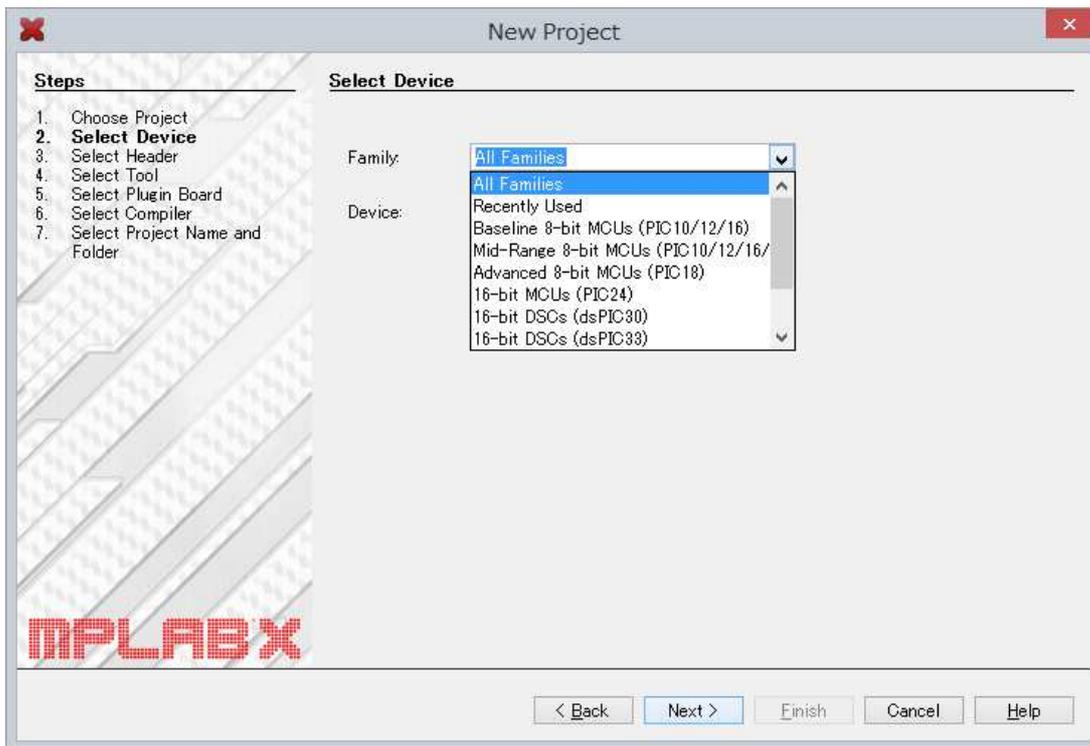
MPLAB X IDE v3.05 の画面が再度現れます。



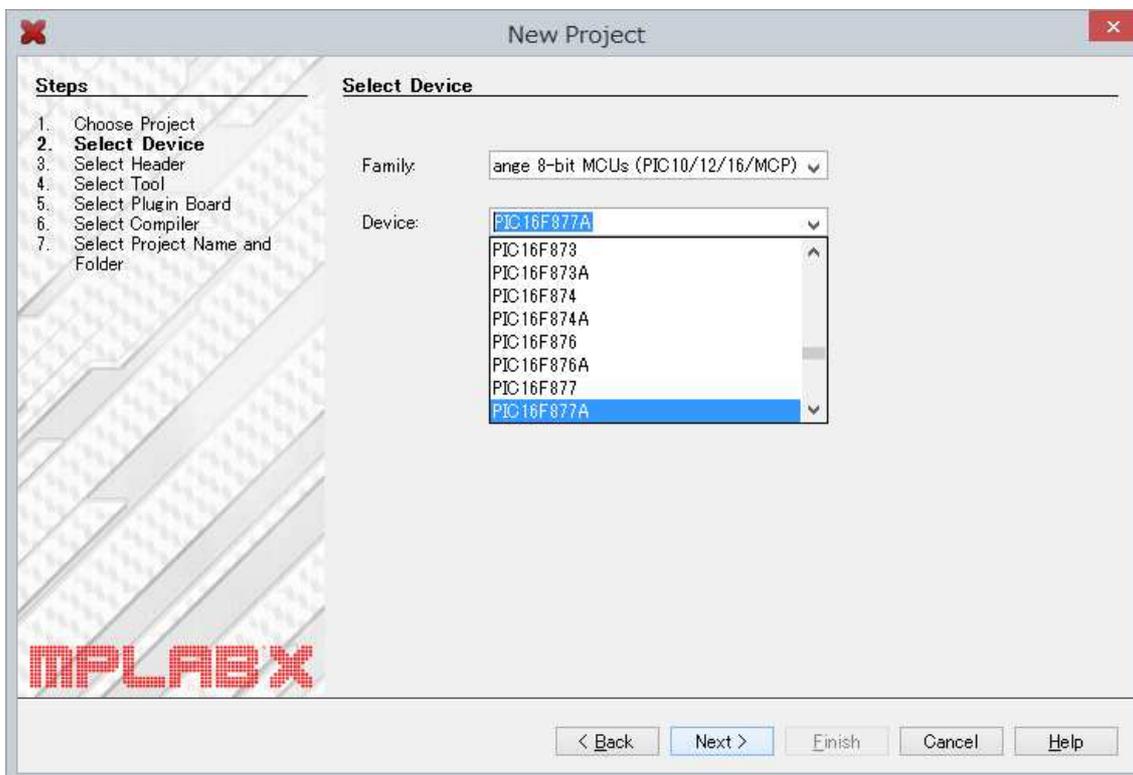
上記画面の File を右クリックしますと下記の New Project が選択出来るようになります。



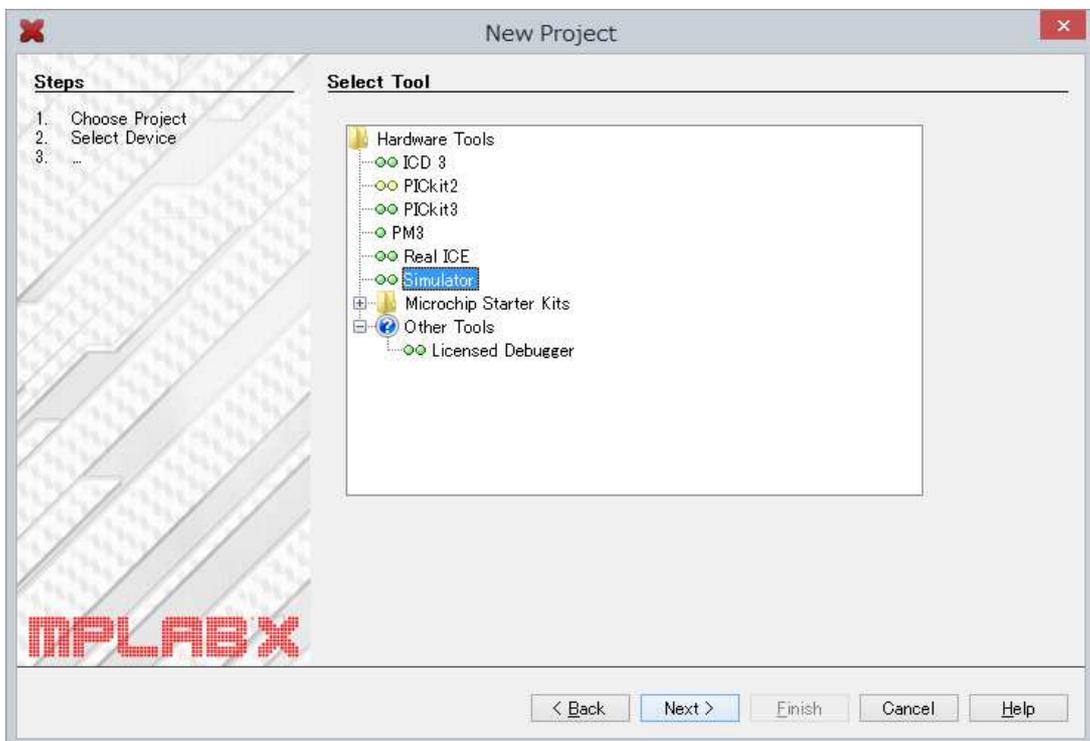
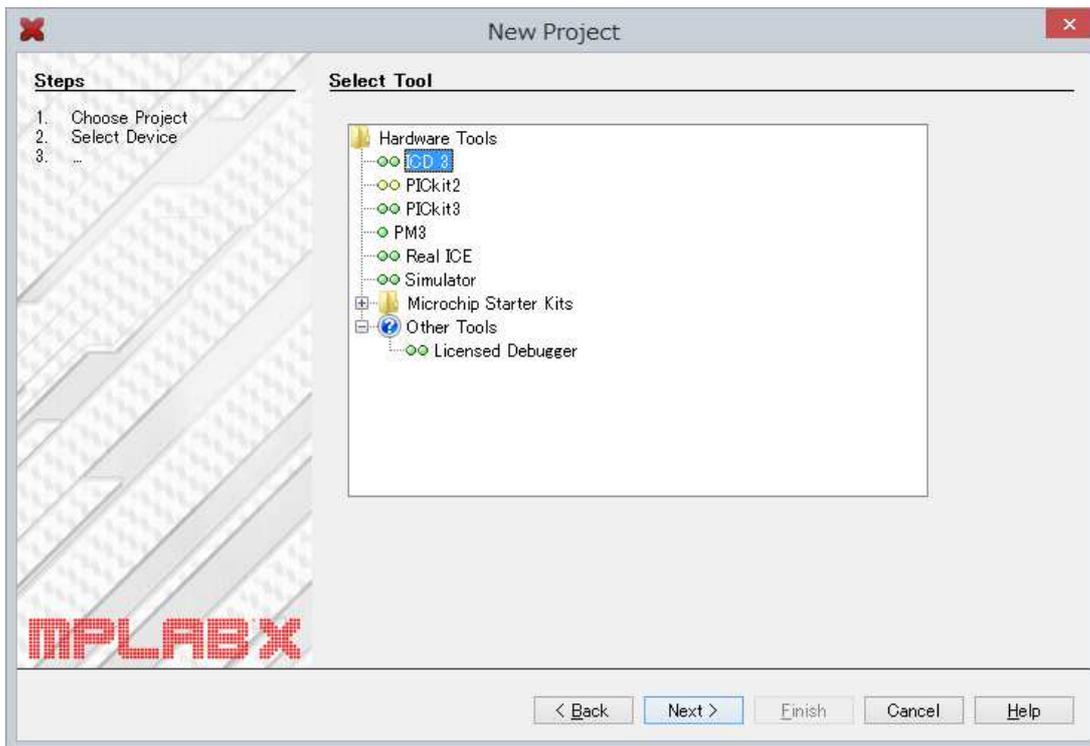
Next をクリックしますと次の画面が現れますので、Device からドロップ・ダウンでターゲットのデバイス・ファミリーを選択して下さい。PIC16F877A は Mid-Range 8-bit MCUs です。



例として、ここでは PIC16F877A を選択しました。

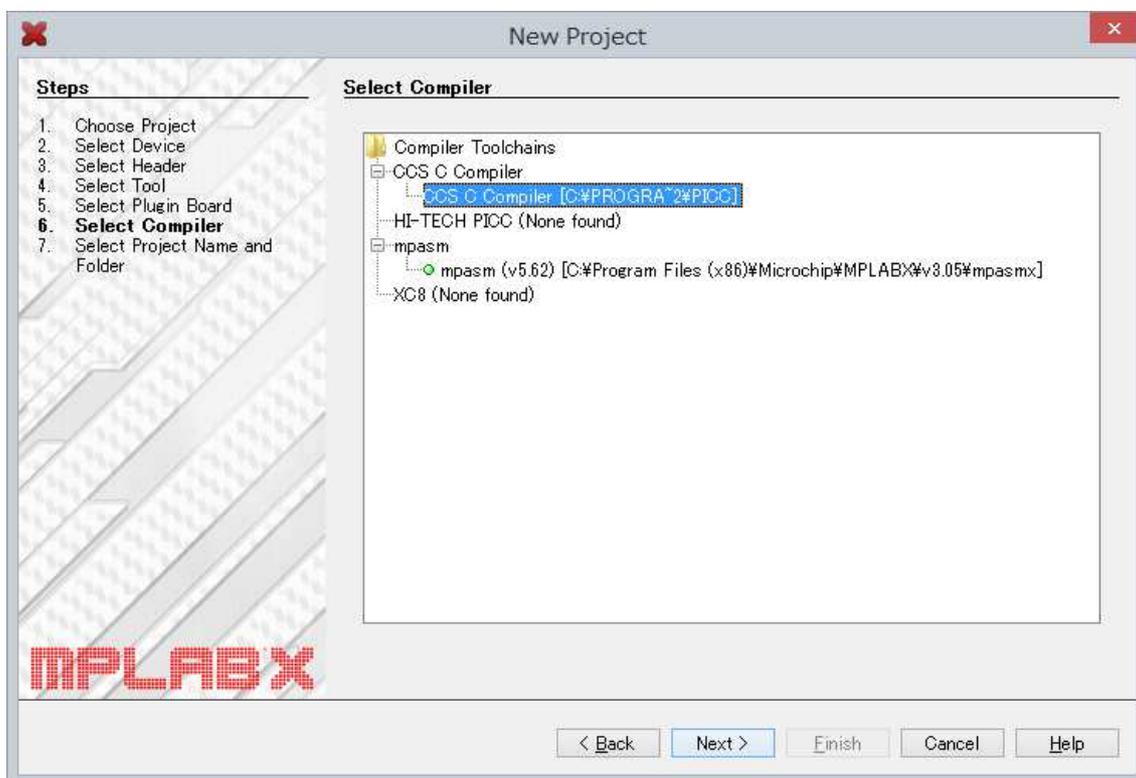
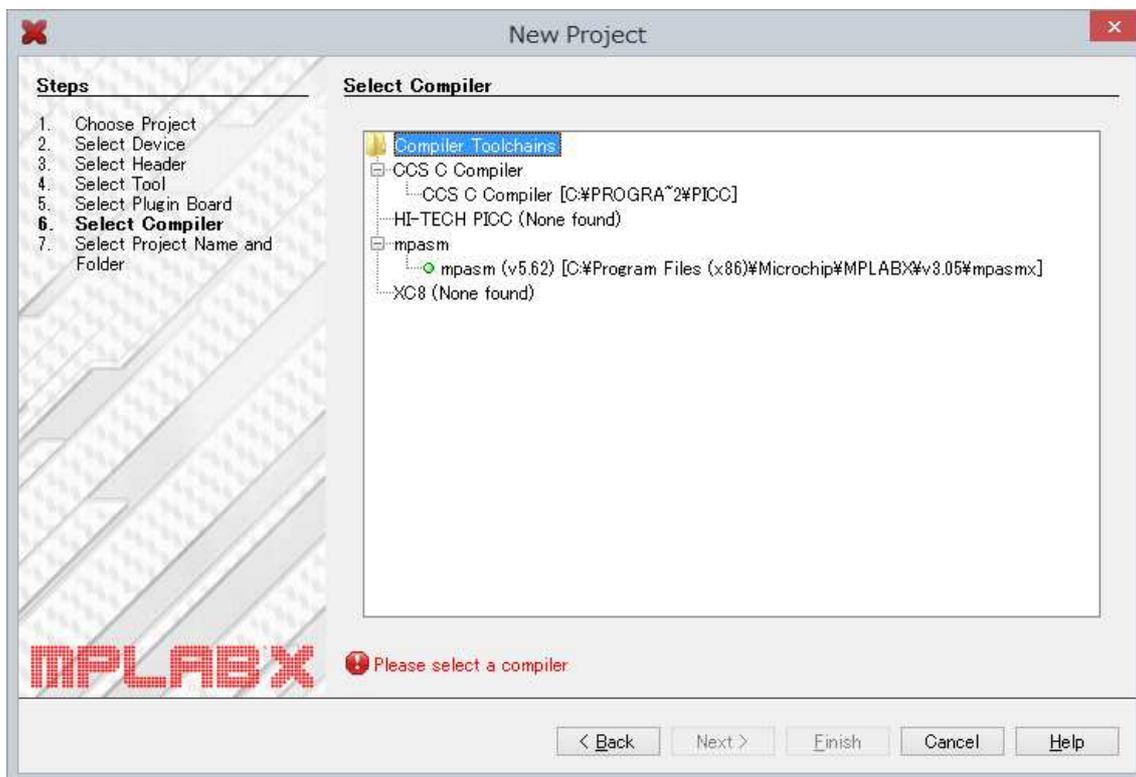


Next をクリックしますと以下の画面になりますので、**Simulator** を選択して下さい。

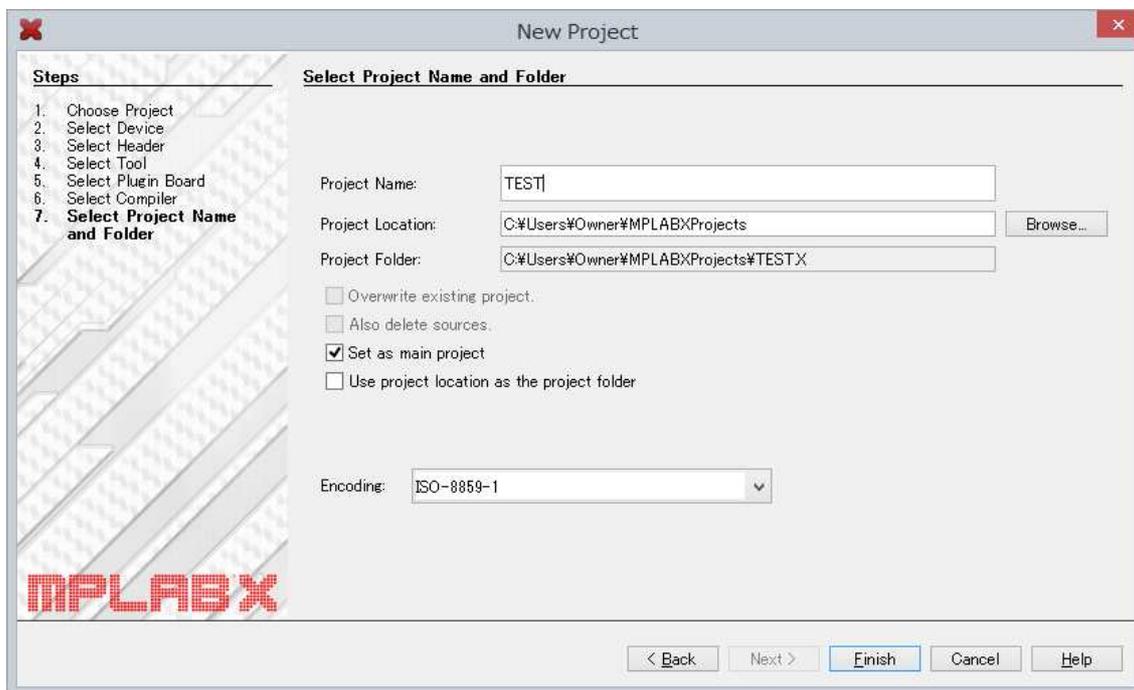


Next をクリックしますと以下の画面になりますので、CCS C Compiler[C¥PROGRA...を

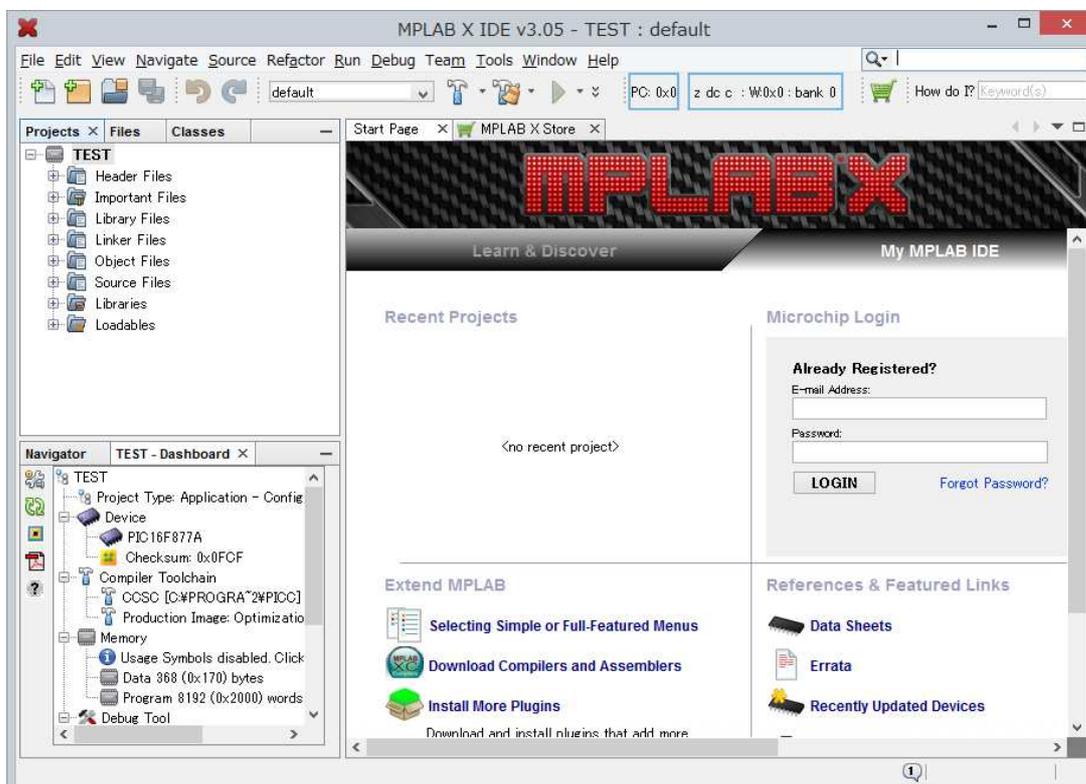
選択して下さい。



Next>をクリックしますと以下の画面になりますので、例えば、TEST と入れます。

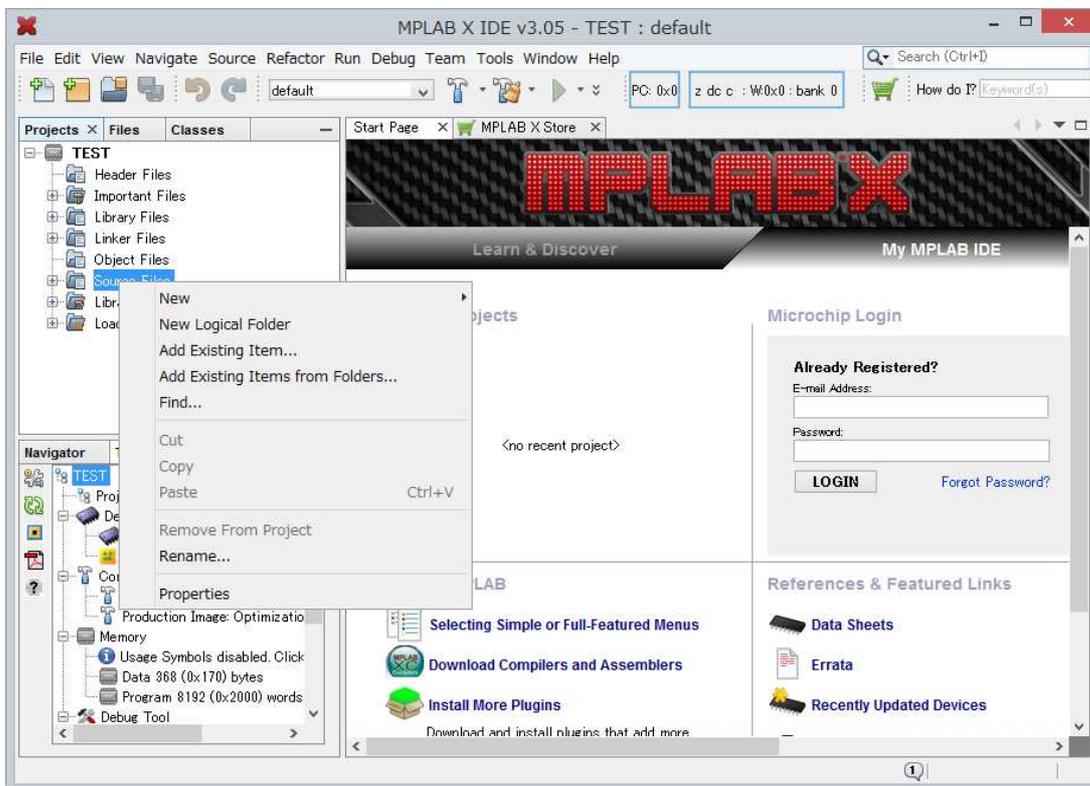


Finish をクリックしますと以下の画面になります。

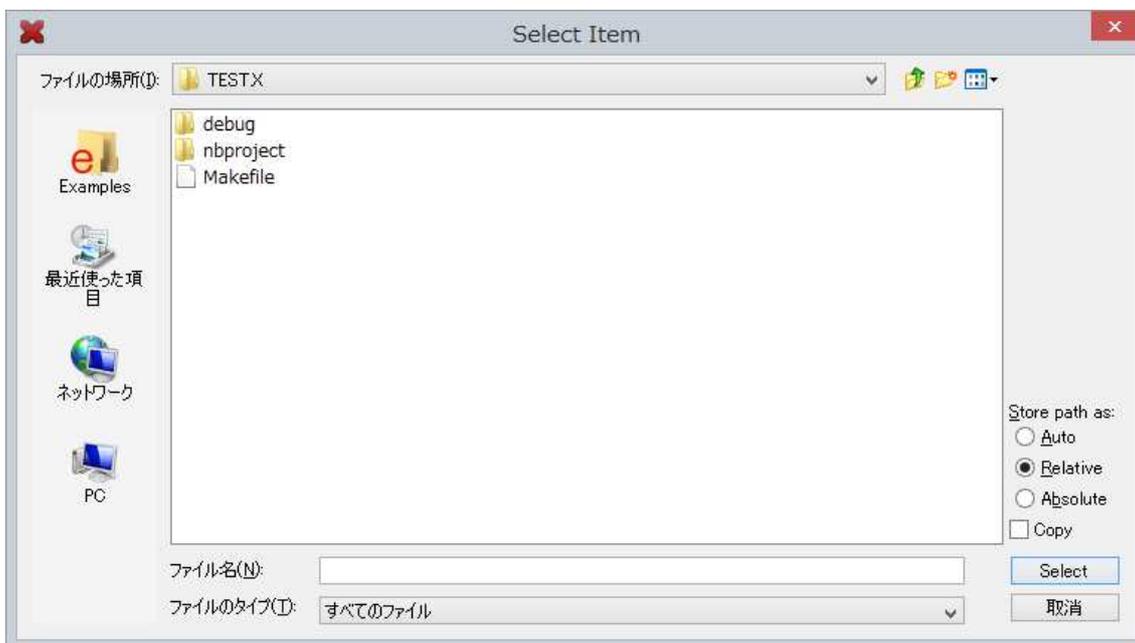


Source Files にカーソルを持って行き、マウスを右クリックしますと以下の様になりますの

で、ここで既に作成してあるソースを指定します。

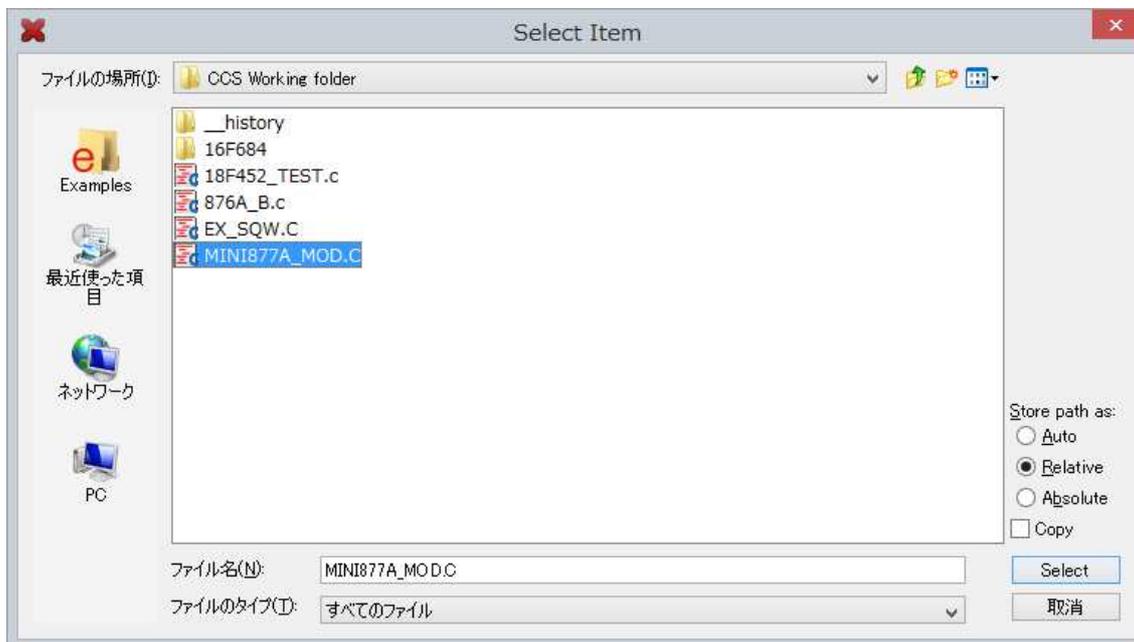


Add Existing Item...をクリックしますと次の様な画面になりますので、一番上の”ふあいるの場所”でドロップ・ダウンを使って任意のソースの場所を選択して下さい。

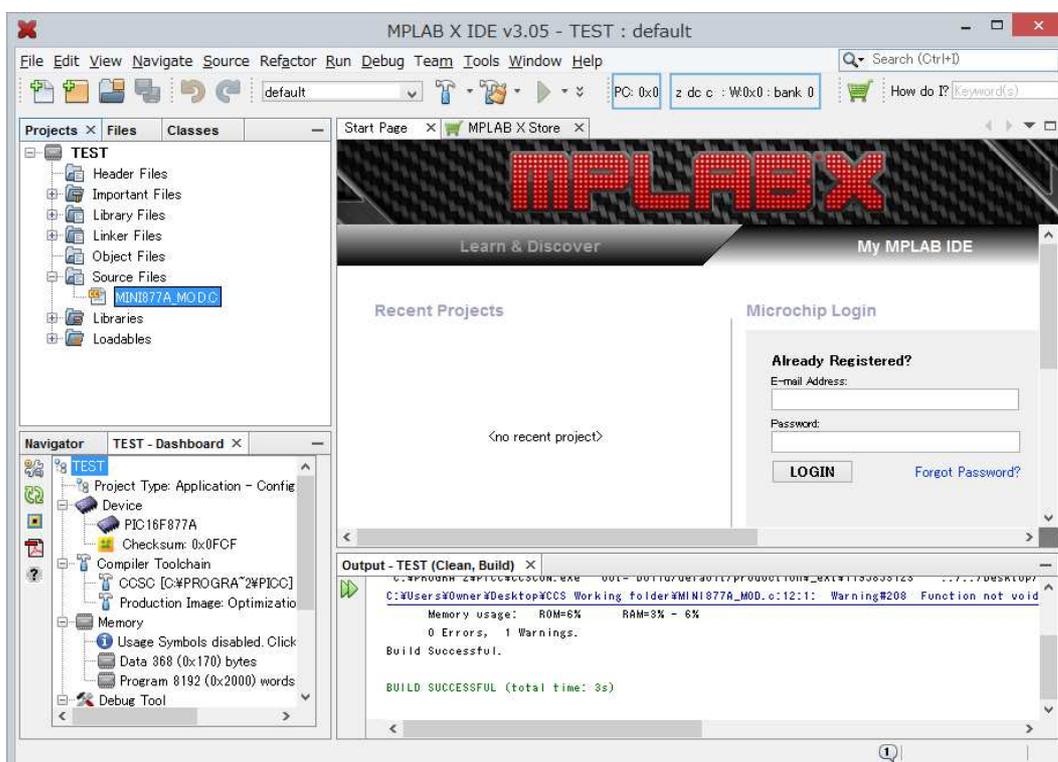


ソース・ファイルの場所を選択し、下記になるようにします。例として、ここではデスクトップ上の CCS Working folder という名前のフォルダーの中に PIC16F877A のソースを

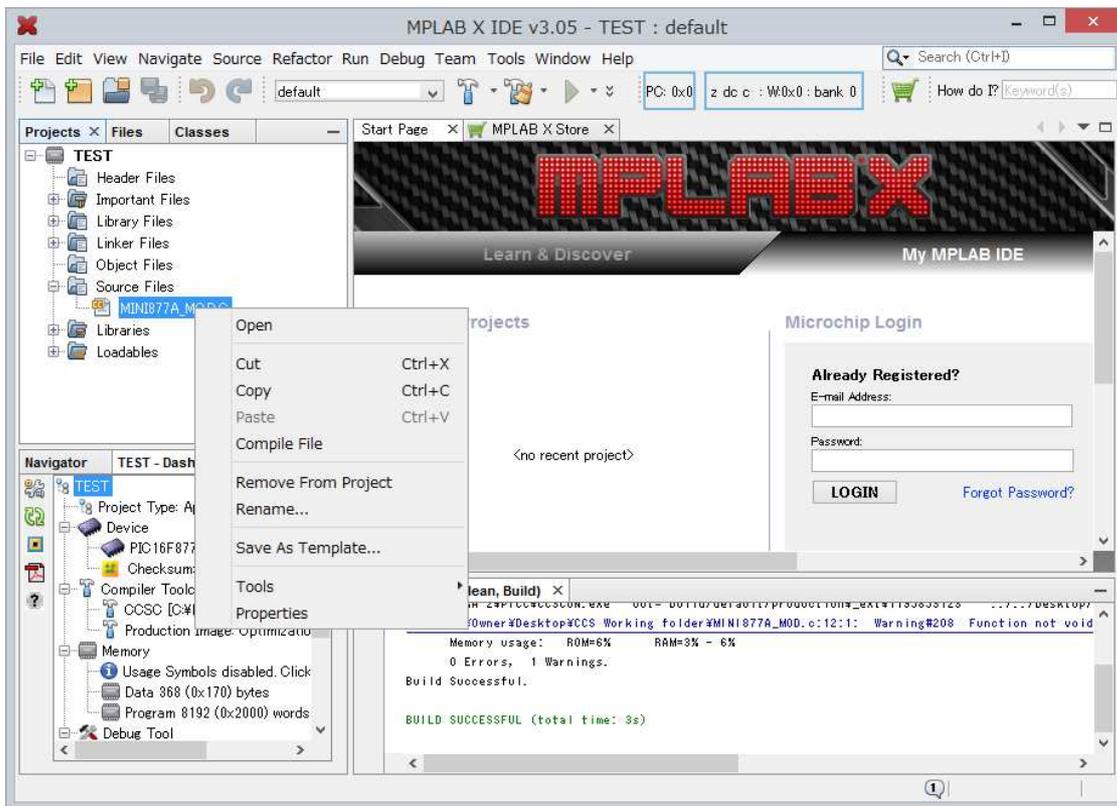
指定しています。



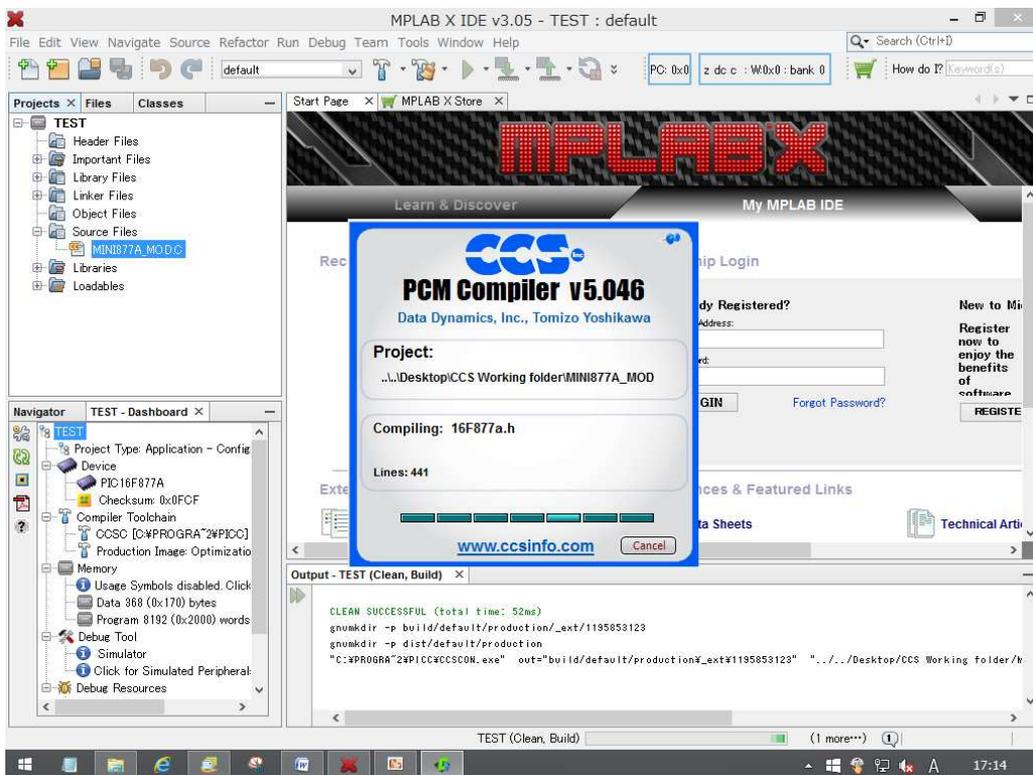
Select をクリックしますと下記の画面の様に Source Files にソースが表示されます。



Source files のソースにカーソルを持って行き右クリックしますと以下の様な画面になります。



ここで **Compile Files** をクリックしますと次の画面が一瞬出てコンパイルされます。



ソース上の右クリックで下記のように **Open** をクリックしますと画面のソースファイルが表示されます。

