

- Anschließend zeigt sich ein Bildschirm, der im Wesentlichen so aussieht wie rechts. Nun müssen Sie dem Programm mitteilen, welche Dateien für den Downloadprozess zu nutzen sind. Dazu tragen Sie in den rot markierten Zeilen (große Ellipse) die drei Dateien aus dem Ordner »Files« ein. Sie navigieren dahin, indem Sie auf die drei Punkte neben dem Dateinamen klicken. In die erste Zeile kommt »bootloader_dio_40m.bin«, dann »partitions.bin«, anschließend »firmware.bin«. Die übrigen Eintragungen können Sie zunächst unverändert belassen.

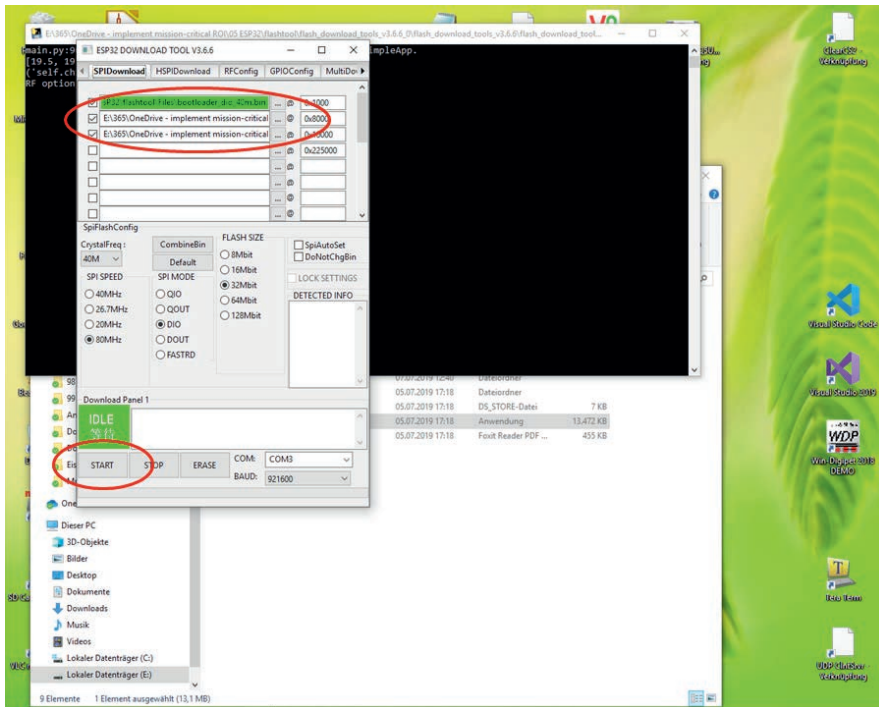


Abb. 2-5

- Jetzt ist es Zeit, das Board, das die Software erhalten soll, über ein USB-Kabel mit Ihrem Rechner zu verbinden. Stellen Sie unten rechts den aktuellen COM-Port ein.

Mit einem Klick auf den Start-Knopf beginnt das Programm zu arbeiten. Einige bisher leere Felder werden gefüllt. Das Programm war erfolgreich, wenn nach wenigen Sekunden das grüne Feld oberhalb des Start-Knopfs den Eintrag FINISH trägt.

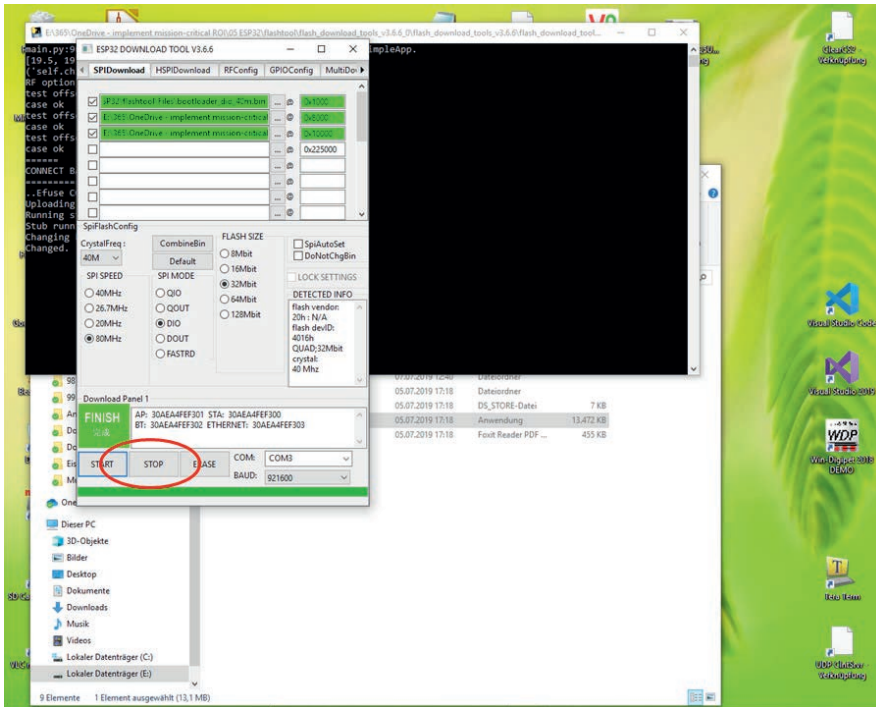


Abb. 2-6

- Jetzt brauchen Sie nur noch auf den **STOP**-Knopf drücken und das Programm wurde auf das Board geladen. Wenn Sie das Board von Ihrem Rechner trennen und erneut verbinden, blinkt die LED und zeigt damit den Erfolg.

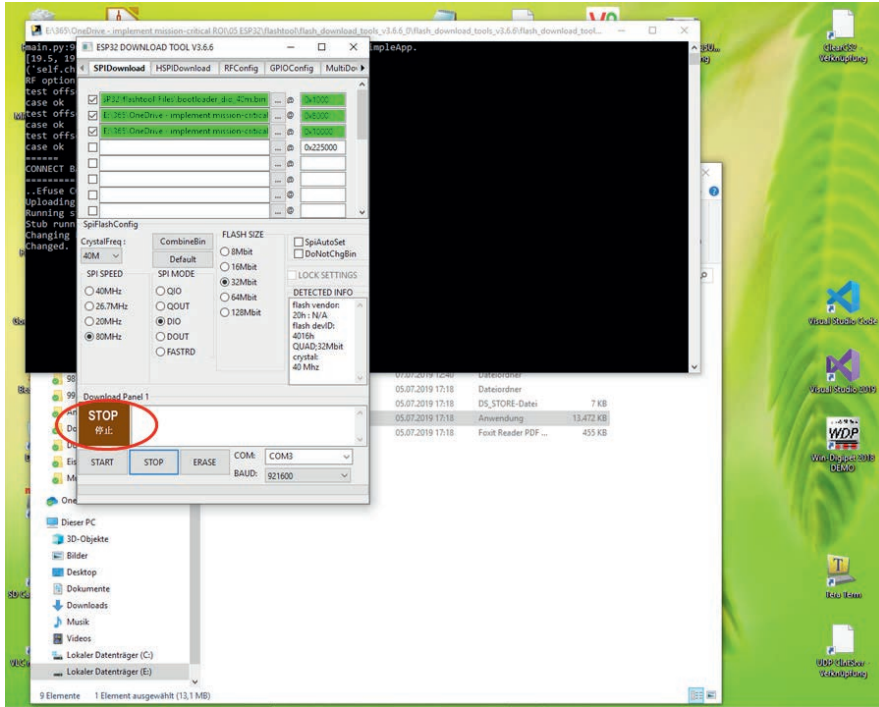


Abb. 2-7

Analog wie bei Blinky gehen Sie bei den nachfolgenden Decodern vor. Wenn Sie später einmal Änderungen an einem Programm vornehmen, dann benutzen Sie natürlich nicht dieses Flashtool, sondern

Sie können Ihr Entwicklungsergebnis sofort aus der Entwicklungsumgebung heraus auf das Board schicken. Dieser Vorgang wird im Entwicklungsanteil beschrieben.

Nach dieser Vorrede wird es ernst, wir basteln.