

legato_adventure.zip 作成備忘録

○gfx_apps_pic32mz_ef のダウンロード

もし、gfx_apps_pic32mz_ef をダウンロードしていなければ、MCC Content Manager Wizard でダウンロードする。

○SX032_LE_07.zip の編集

1. 画面上にある「ピクセル座標」と「スクリーン座要」の表示を消すため、drv_touch_adc.c の 250 行目から 253 行目にある

```
printNumI(DRV_Touch_ADC_TouchGetRawX(), 200, 20, 5, '');  
printNumI(DRV_Touch_ADC_TouchGetRawY(), 200, 40, 5, '');  
printNumI(xpos, 100, 20, 5, '');  
printNumI(ypos, 100, 40, 5, '');
```

の 4 行を削除するか、コメント文する。

2. Legato デザインのコピー

ファイル

```
gfx_apps_pic32mz_ef¥apps¥legato_adventure¥firmware¥src¥config¥lcc_rgb565_mxt_  
mzef_cu
```

を SX032_LE_07¥firmware¥src¥config¥default フォルダの中复制到する。

3. デザインの編集

Legato Graphic Composer を立ち上げ、复制到した lcc_rgb565_mxt_mzef_cu を読み込む。画面の大きさが違うので、適当に編集する。

4. ファイルの复制到とプロジェクトへの追加

2つのファイル

```
gfx_apps_pic32mz_ef¥apps¥legato_adventure¥firmware¥src¥screen_Main_EF.c  
gfx_apps_pic32mz_ef¥apps¥legato_adventure¥firmware¥src¥screen_Splash.c
```

を SX032_LE_07¥firmware¥src フォルダの中复制到する。そして、プロジェクトに追加する (Add Existing item)。

5. イベントハンドラ関数の消去

App.c にあるボタン関連の 2つのイベントハンドラ関数を消去する。

```
void event_Screen0_ButtonWidget0_OnPressed(leButtonWidget* btn){
    Screen0_LabelWidget0->fn->setString(Screen0_LabelWidget0,
(leString*)&string_ABC);
}
```

```
void event_Screen0_ButtonWidget0_OnReleased(leButtonWidget* btn){
    Screen0_LabelWidget0->fn->setString(Screen0_LabelWidget0,
(leString*)&string_YTS);
}
```