

Touchgfx 调试记录

叶清贵 20200520

一准备工作

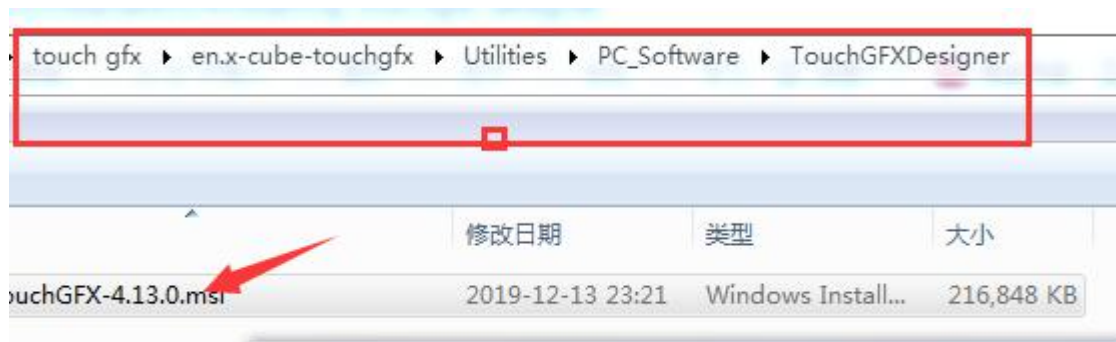
1: 参考官方指导文件，连接如下

<https://support.touchgfx.com/docs/introduction/installation/#installing-touchgfx-designer>

2: 上 st 下载 en.x-cube-touchgfx，链接如下

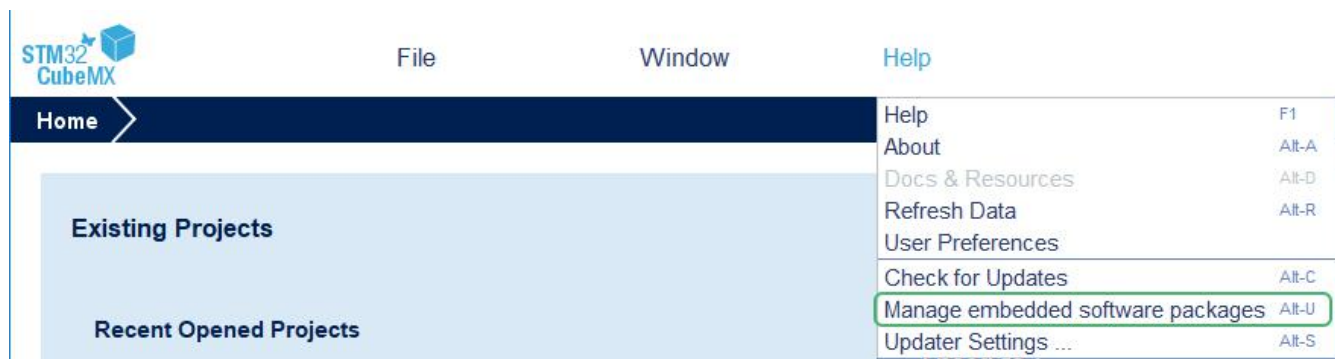
<https://www.st.com/en/embedded-software/x-cube-touchgfx.html#get-software>

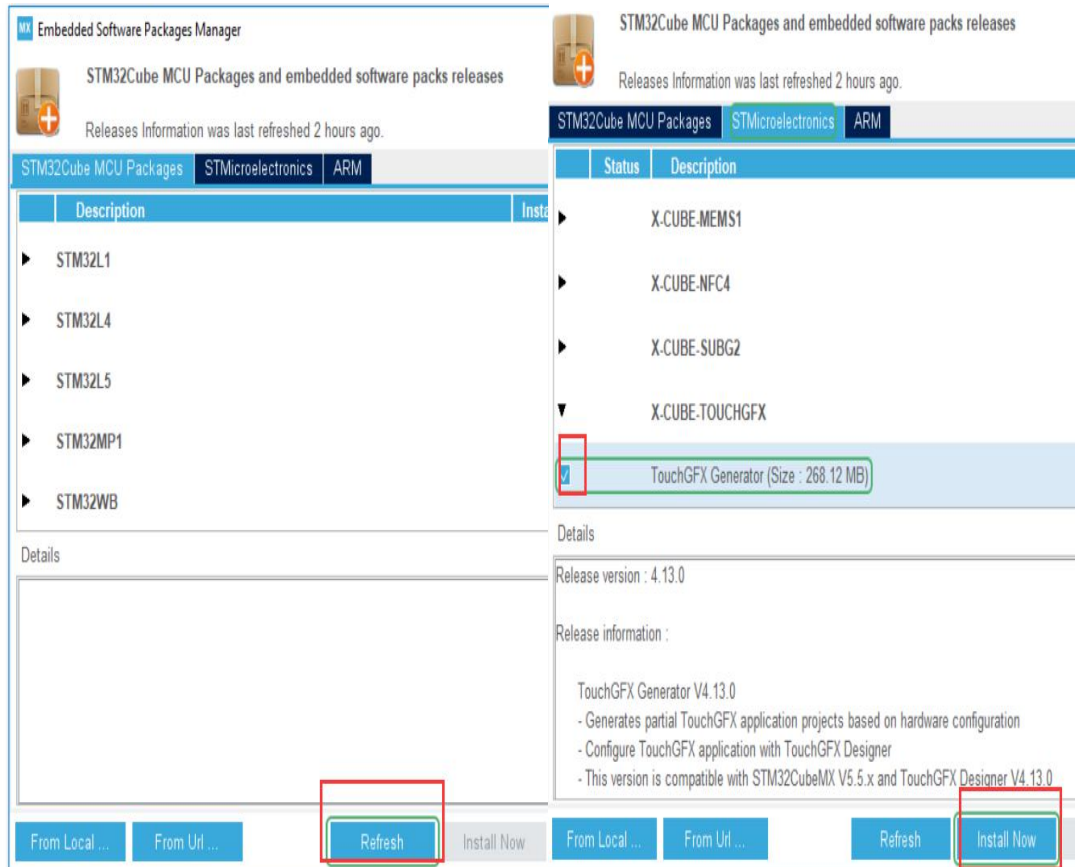
解压后找到文件夹下的安装包



3: 下载 STM32CubeProgrammer

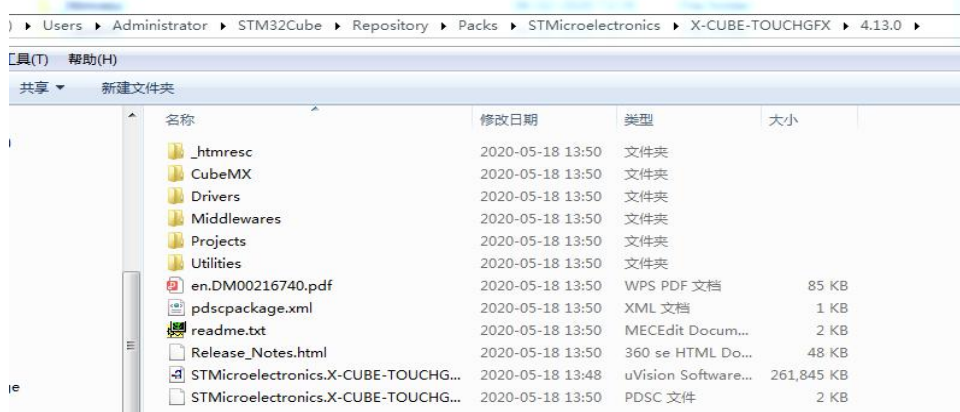
4: 把 TouchGFX 集成到 CubeMX，可看“Installing TouchGFX Generator in CubeMX”章节。





安装后，在电脑路径：

C:\Users\Administrator\STM32Cube\Repository\Packs\STMicroelectronics\X-CUBE-TOUCHGFX\4.13.0



Visual Studio 下载地址：

<https://visualstudio.microsoft.com/zh-hans/free-developer-offers/>

二 pc 端的模拟测试

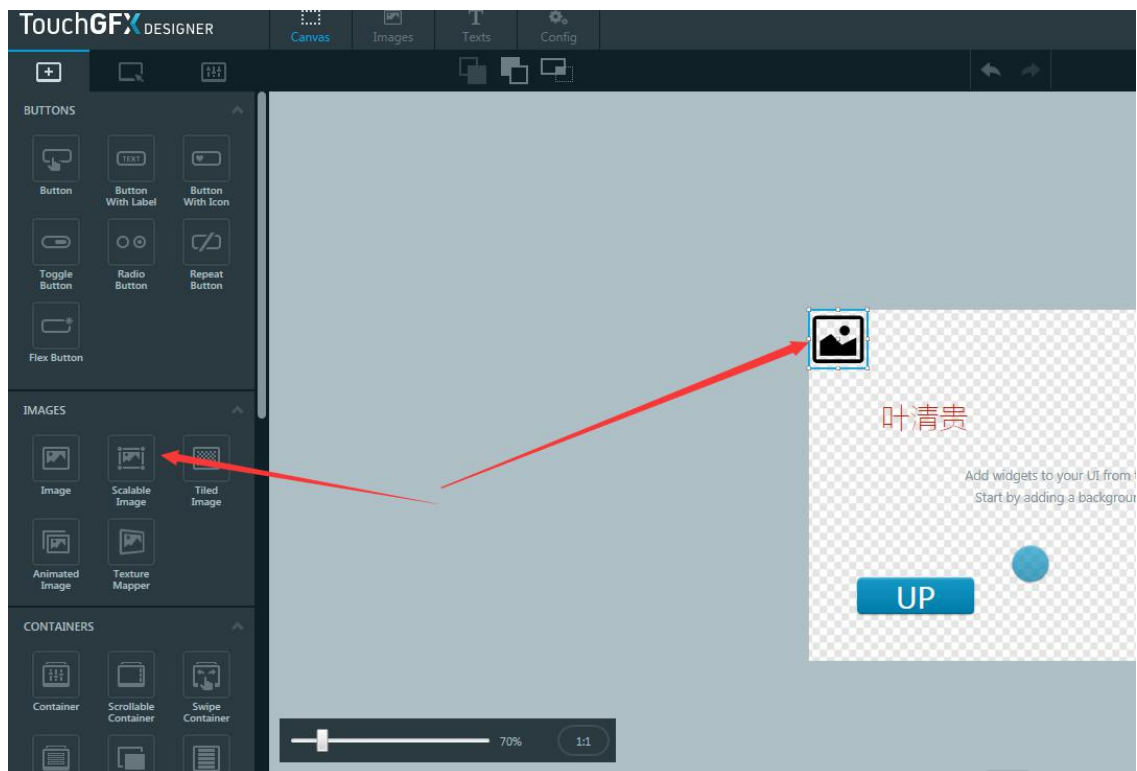
2.1 背景图片

1: 打开 TouchGFX 选择 simulator , 空的模板

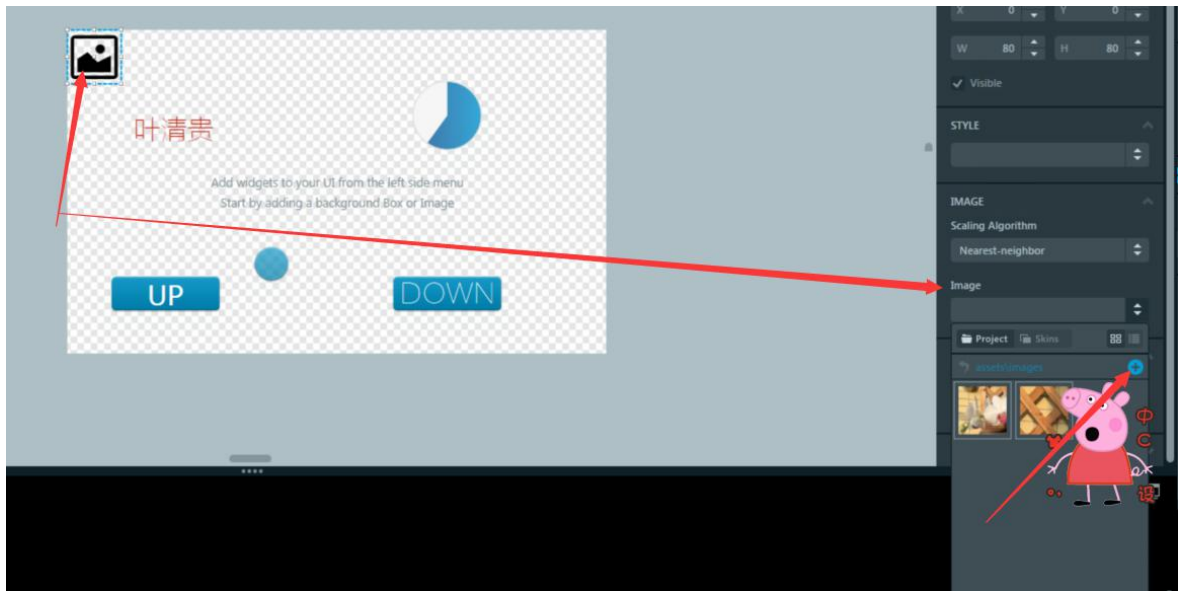


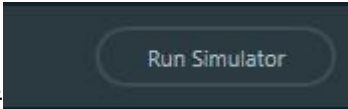
2: 保存到 E:\code\TEST\h7\test\gfx\soft_simulator\button

3: 加背景图片, 点击下图选项。

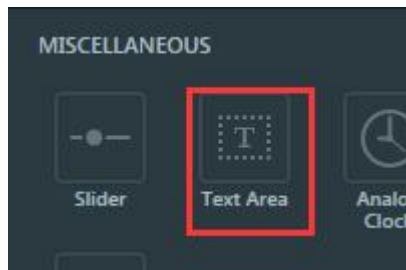


4: 事先准备一副对应分辨率的 png 格式图片, 点击下图几个地方, 加入背景图片。若是之前有加其他部件, 可以通过下图红色框内几个图标来切换。

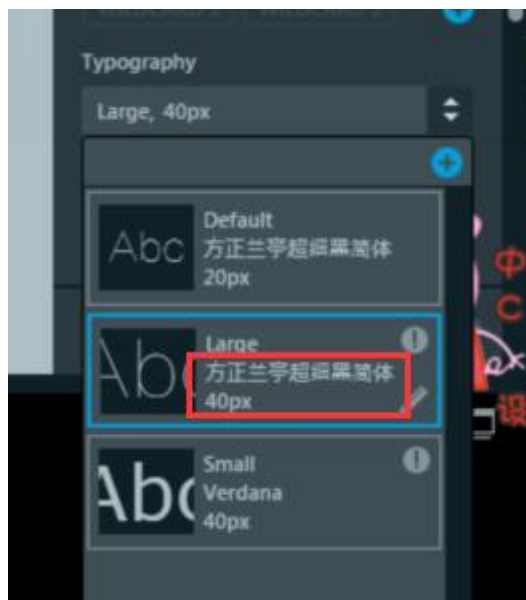


点击  可查看运行结果

2.2 增加文字

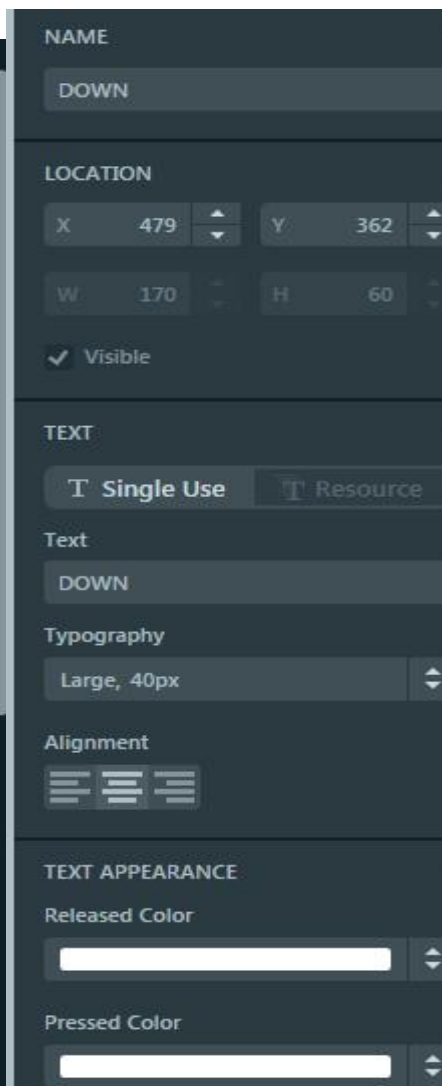
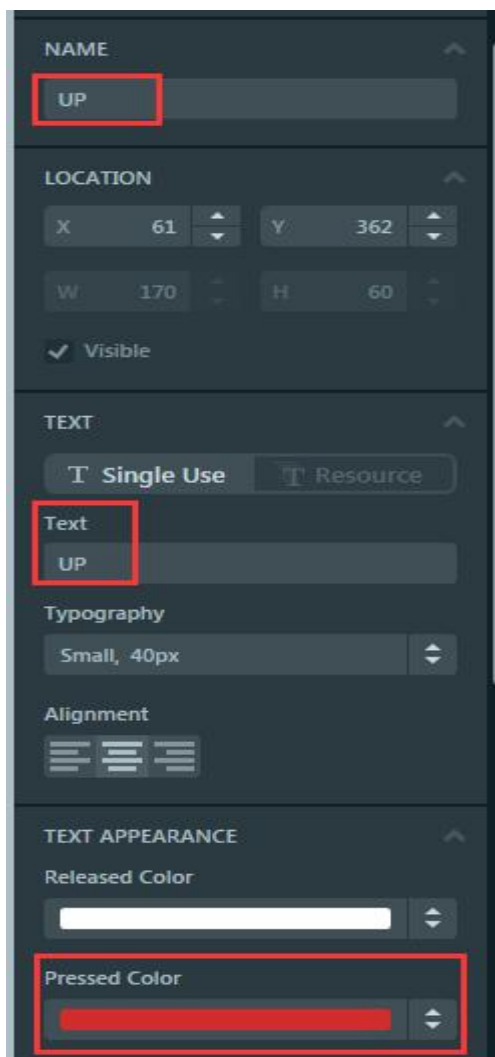
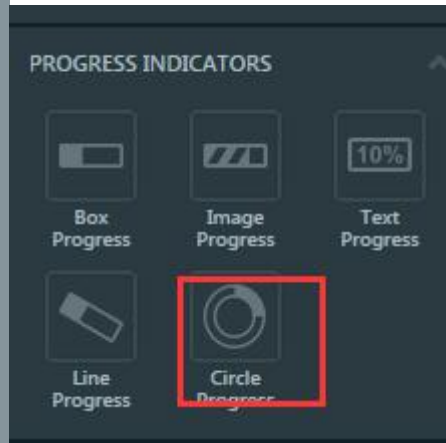
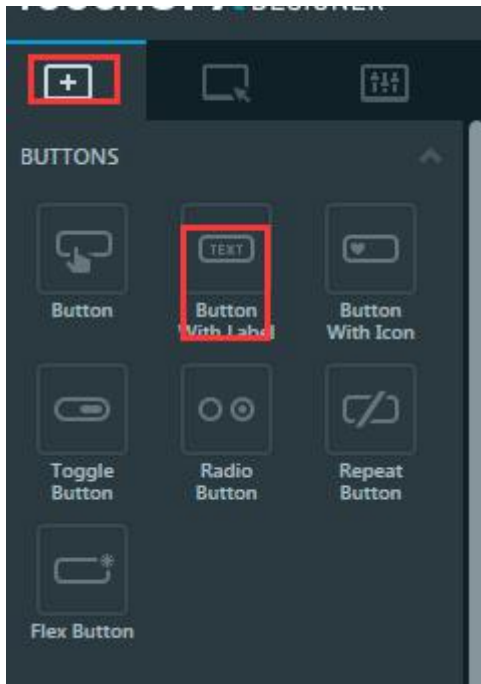


输入文字注意选有中文的，否则运行显示不了

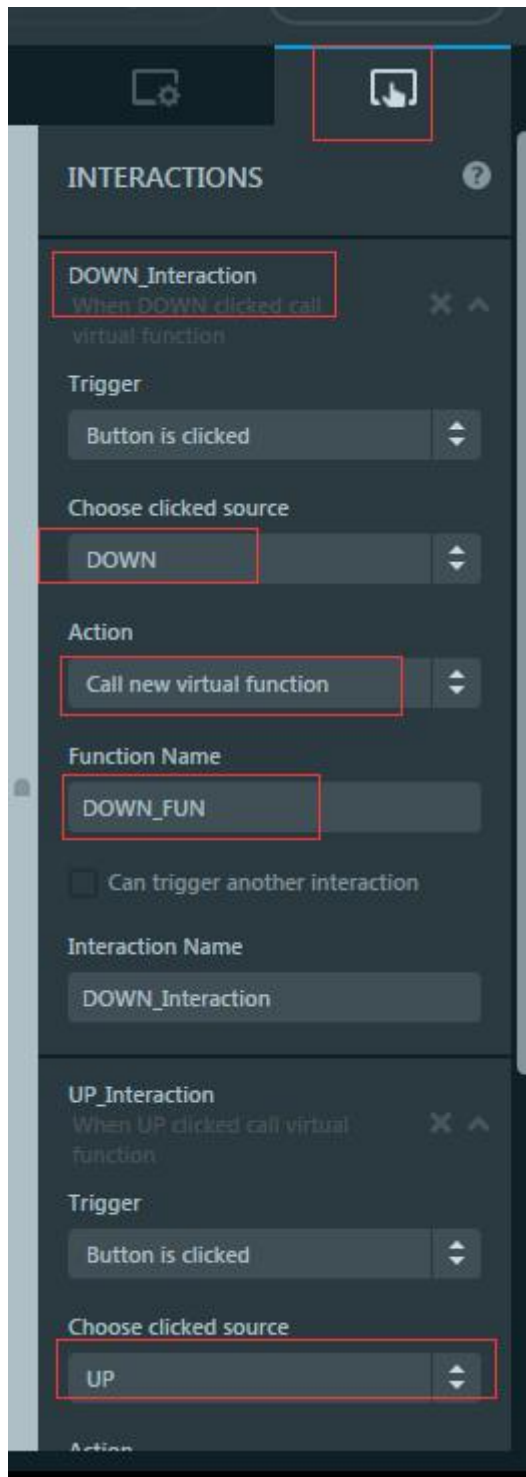


2.3 按钮

点击下图，增加带文字的按钮和一个进度条，

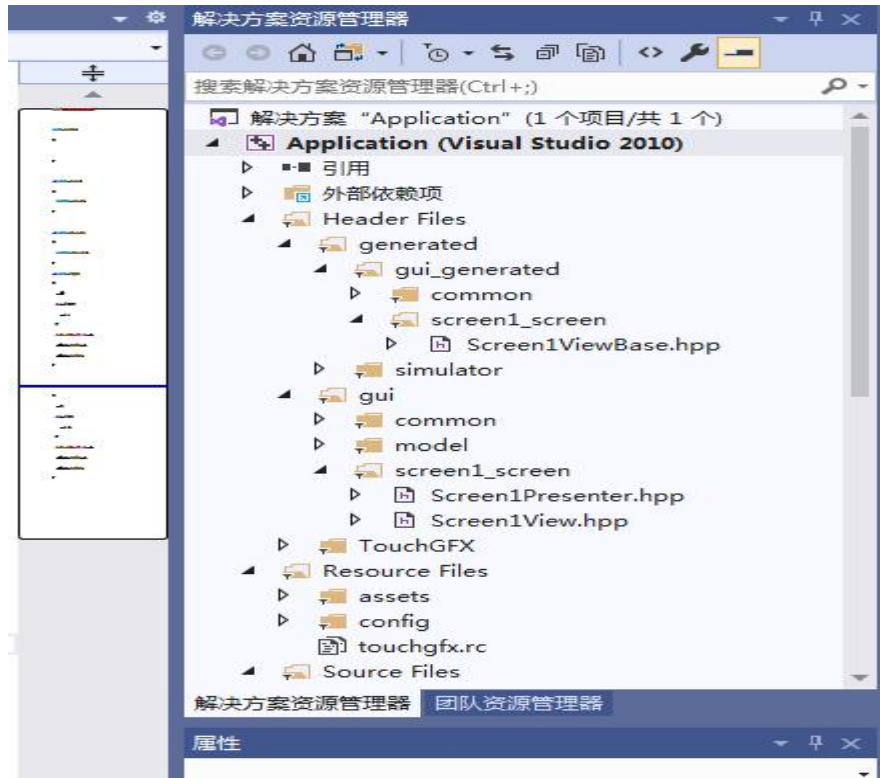


之后增加两个互动。注意取名要有点关联，比较好记。

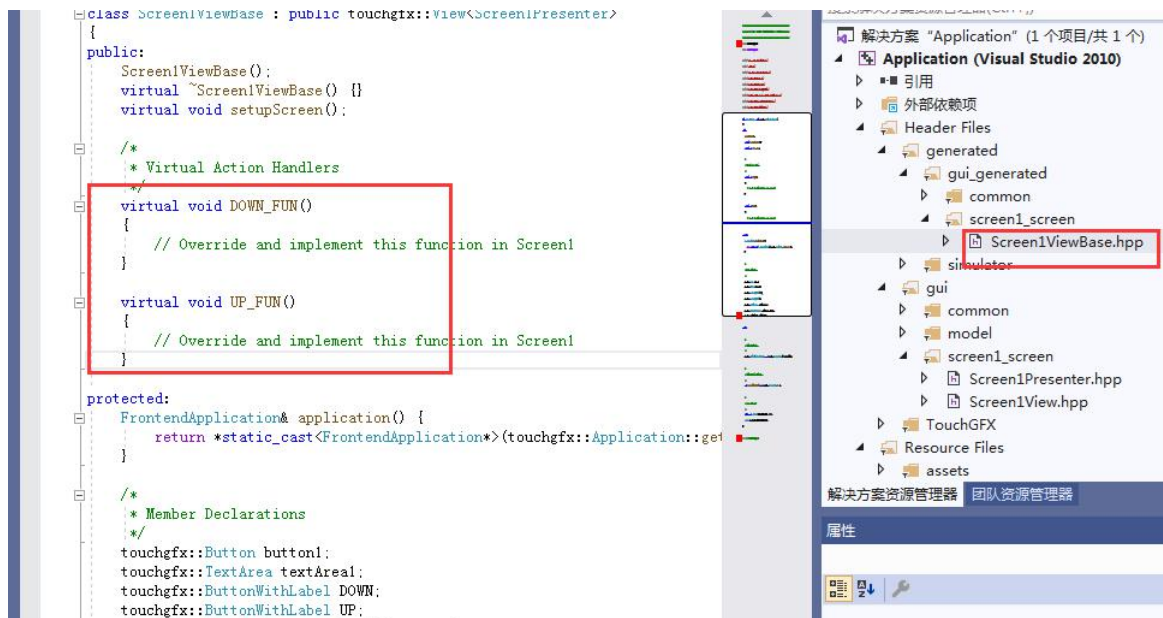


设置完可以仿真一下，这时候按按钮，进度条是没舍反应，需要修改一下函数。
在我们 TouchGFX 工程目录下有一个 `\simulator\msvs` 文件夹，里面有一个 **Application.sln** 的文件使用 Visual Studio 打开，在 Visual Studio 旁边有一个这样的

工程，可以看看你们有一些什么文件。

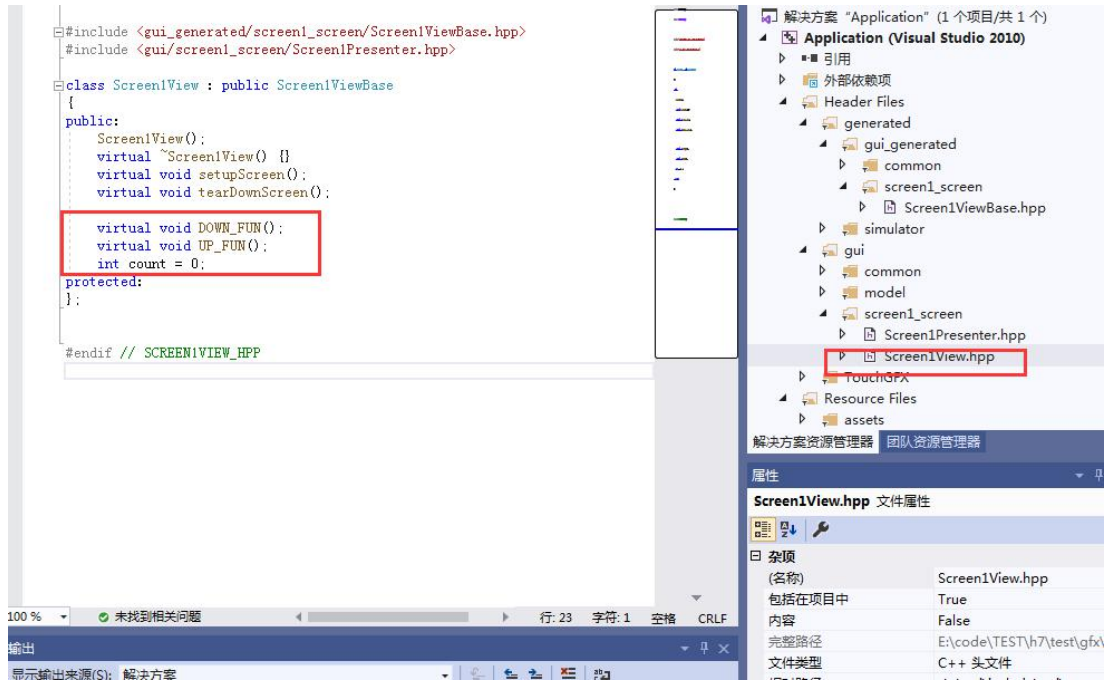


在 **Screen1ViewBase.hpp** 中有自动生成函数原型

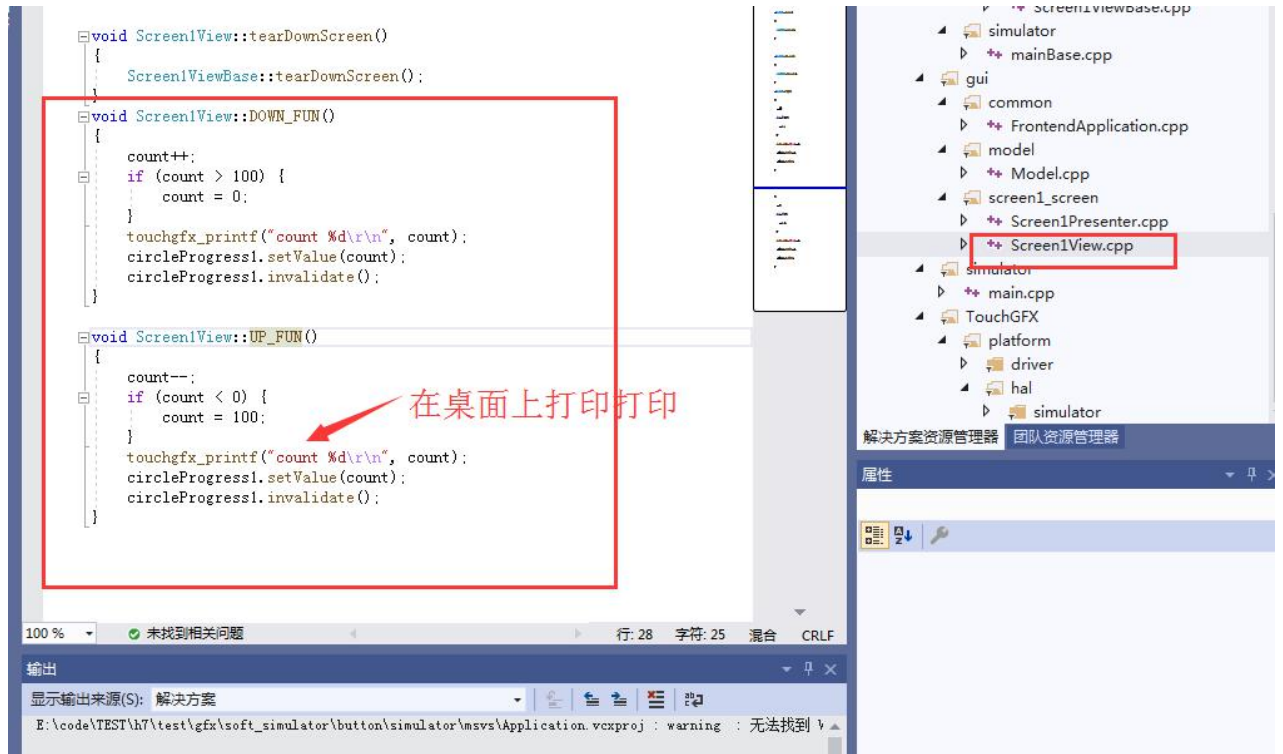


定义一个变量然后，然后每次按按钮被按下执行加 1 或者减 1，所以我们在

Screen1View.hpp 中声明这个函数和这个变量。



将两个函数改成如下，运行即可，circleProgress1 为进度条名字，setValue 是设置其值，invalidate 是更新显示，在 Visual Studio 里面对函数按下 F12 可以查看函数原形和说明。



保存工程，到 TouchGFX 运行试一试。

