

Iniziamo a programmare con il LetPicBasicLite

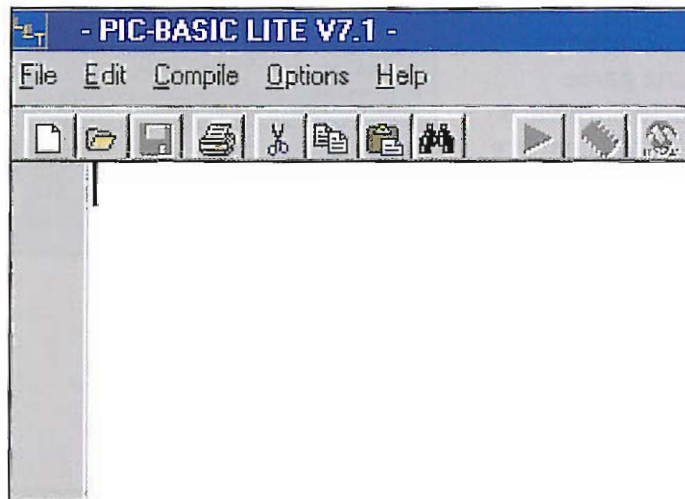
Iniziamo a programmare con il LetPicBasicLite. Sicuramente sarete ansiosi di iniziare a programmare. Bene, mettiamoci all'opera ed entriamo in LetPicBasicLite. Se non sapete dove trovarlo ripassate il capitolo in cui abbiamo spiegato come installare il programma. La prima cosa che faremo sarà familiarizzare con il programma, quindi vedremo la funzione di ognuno dei menù a cui si accede dalla videata principale.

Il menù File

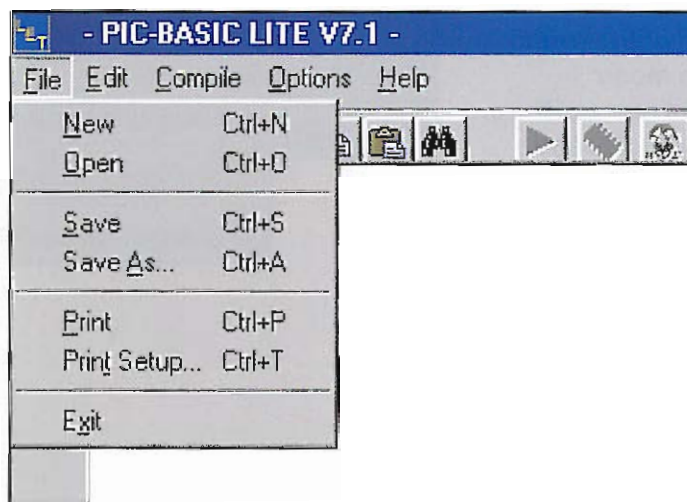
Da questo menù (File) potremo realizzare le funzioni tipiche con i files: iniziarne uno nuovo (New), aprirne uno già esistente (Open), salvare un aggiornamento (Save) o come file nuovo (Save As...), stampare il file (Print) configurando la stampante (Print Setup...) e uscire dal programma (Exit).

Il menù Edit

Anche il menù (Edit) è molto conosciuto. Permette di tagliare (Cut), copiare (Copy) e incollare (Paste) frammenti di programma, così come trovare (Find...) e sostituire (Replace...) testo all'interno del file stesso.



Entriamo nel LetPicBasicLite per imparare a programmare.



Menù per la gestione dei files.



Menù per la scrittura del testo.



Il menù Compile

Questo non è un menù comune, ma specifico di questi tipi di programmi.

Possiamo trovare dei menù simili in tutti quei programmi in cui interviene una parte software e una parte hardware.

La prima cosa sarà scegliere il programmatore con l'opzione "Programmer Options".

Il programmatore è l'elemento hardware che ci permette di scrivere il nostro programma, una volta verificato, sul nostro microcontroller.

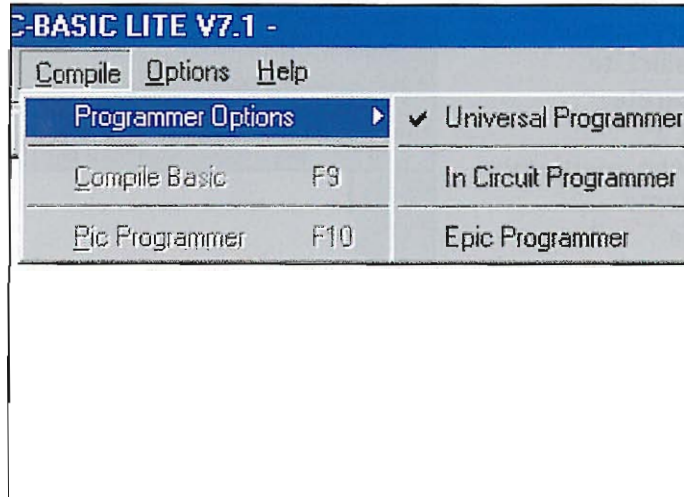
Sono possibili tre opzioni, fra le quali bisogna operare una scelta. Nel nostro caso non è così importante quale si sceglie, perché utilizzeremo un programma in modo indipendente dalla sua scrittura.

Le due opzioni successive non sono attive nella figura perché non c'è alcun programma scritto.

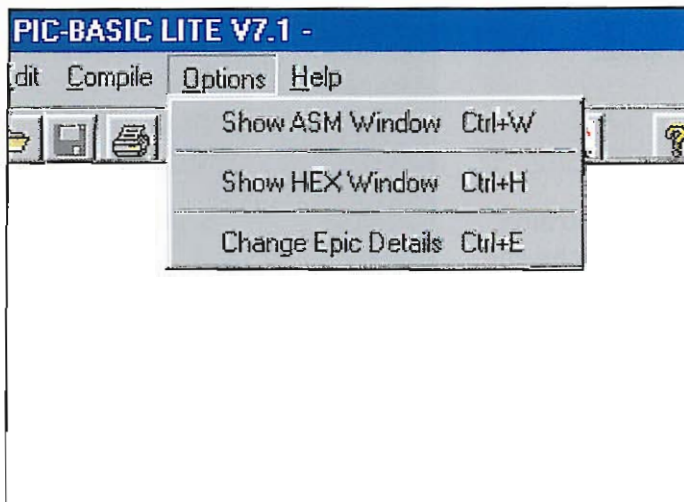
Con "Compile Basic" si realizzerà la compilazione del programma. Compilare un programma significa tradurlo in un linguaggio più prossimo a quello inteso dal microcontroller, nel nostro caso in linguaggio assembler.

Il file compilato, che avrà estensione "ASM", apparirà nella directory del LetPicBasic, e potrà essere utilizzato da altri programmi per la sua simulazione, scrittura, ecc.

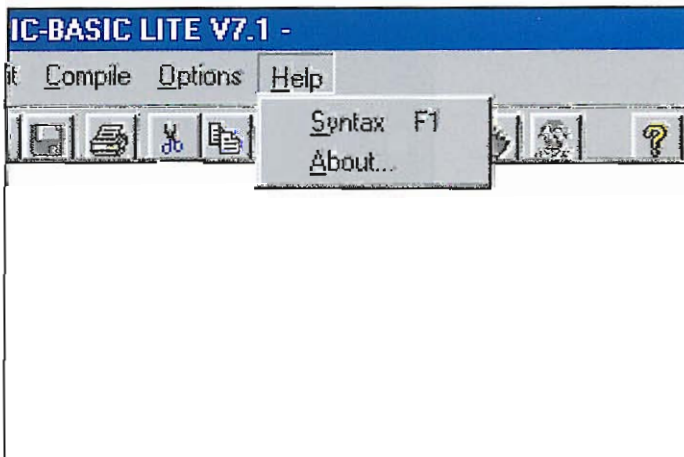
L'ultima opzione, "Pic Programmer", serve per scrivere il microcontroller, una volta compilato il programma, con uno dei programmatori scelti con l'opzione "Programmer Options".



La prima cosa sarà scegliere il programmatore.



Ci sono una serie di opzioni che possono essere scelte.



Opzioni del menù di aiuto.

