

Einführung

Dieses Dokument beschreibt, wie Sie myAVR-Produkte in die Entwicklungsumgebung AVR Studio in den Versionen 5 und 6 einbinden können.

Die Programmer mySmartUSB MK3 und mySmartUSB light lassen sich direkt als STK500-Programmer einbinden. Für den mySmartUSB MK2 und weitere myAVR Produkte ist es notwendig, aus dem AVR Studio heraus das myAVR ProgTool aufzurufen. Die erforderlichen Schritte werden in diesem Dokument erläutert.

Variante 1 beschreibt die Einrichtung für

- den mySmartUSB light
- den mySmartUSB MK3.

Variante 2 beschreibt die Einrichtung für

- den mySmartUSB MK2
- die myAVR Stamp- und
- die mySmartControl-Familie

Variante 1

Betrifft folgende Hardware

- mySmartUSB MK3 im STK500-Modus
- mySmartUSB light mit STK500-Firmware

Klicken Sie im AVR Studio im Menü **Tools** auf **Add STK500**.



Im folgenden Fenster wählen Sie den COM-Port aus, den der Treiber für den mySmartUSB-Programmer zur Verfügung stellt. Dieser ist z.B. über den Gerätemanager ersichtlich. Klicken Sie nun auf **Apply**.



Introduction

This document describes how you can use myAVR products with AVR Studio in the versions 5 and 6.

The programmes mySmartUSB MK3 and mySmartUSB light can be directly used as STK500 programmers. If you use the mySmartUSB MK2 an other myAVR products is it necessary to execute the myAVR ProgTool out of AVR Studio. The needed steps are described in this document.

Read variant 1 for

- mySmartUSB MK3 and
- mySmartUSB light

Variant 2 describes necessary steps for

- mySmartUSB MK2,
- myAVR Stamps and
- myAVR SmartControl family.

Variant 1

Affects following hardware

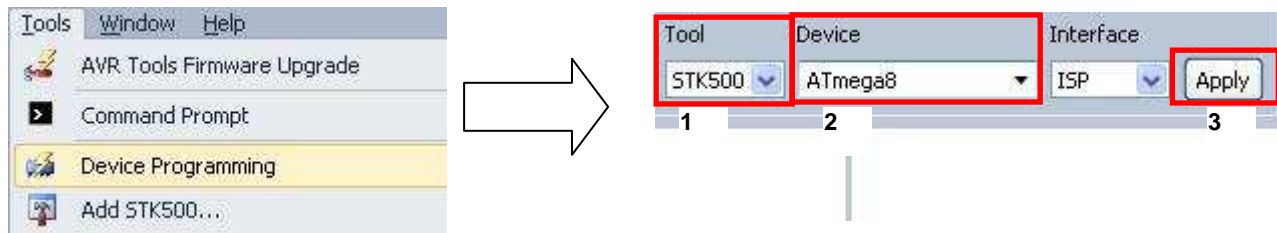
- mySmartUSB MK3 in STK500-mode
- mySmartUSB light with STK500-firmware

Open menu **Tools** and choose **Add STK500** in AVR Studio.

In the window that opens, choose the COM port the driver of the mySmartUSB programmer provides. You can see this e.g. in the Device Manager. Now click **Apply**.

Aktivieren Sie im folgenden Fenster
Tools --> Device Programming
(in AVR Studio 5: AVR Programming)
und wählen Sie den korrekten COM-Port (unter 1) und
Controller (2). Klicken Sie dann auf Apply (3).

Programming can be done via
Tools --> Device Programming
(in AVR Studio 5: AVR Programming).
After choosing the correct COM port (1) and controller (2),
click on Apply (3).



Klicken Sie in der Navigatorleiste auf Production file,
wählen Sie die zu brennende ELF-Datei aus und klicken Sie auf
die Schaltfläche Program. Die ELF-Datei wird somit auf den
Controller gebrannt.

Choose Production file from the sidebar,
browse for the created ELF file and click the button Program. That way, the
ELF file is programmed into the controller.



Variante 2**Betrifft**

- mySmartUSB MK2
- mySmartControl-Produkte
- myAVR Stamp-Produkte

AVR Studio unterstützt in den Versionen 5 und 6 keine AVR910/AVR911-kompatiblen Programmierer mehr. Daher ist folgende Variante für den mySmartUSB MK2 und myAVR Produkte mit Bootloader anzuwenden.

Laden Sie sich außerdem das myAVR ProgTool aus dem Download-Bereich herunter und speichern Sie es ab.¹

Klicken Sie im AVR Studio auf **Tools** gefolgt von **External Tools...** Im daraufhin erscheinenden Fenster klicken Sie zunächst auf **Add**.

Geben Sie als Titel *ProgTool* ein. Im Feld **Command** wird der Pfad zum heruntergeladenen myAVR ProgTool angegeben. Dies ist auch möglich über die „Durchsuchen“-Schaltfläche.

Unter **Arguments** geben Sie ein:

```
$(ItemDir)Debug\out.elf
```

Klicken Sie auf **Apply** und **OK**.

Variant 2**Affects**

- mySmartUSB MK2
- mySmartControl family
- myAVR Stamp family

AVR Studio doesn't support AVR910/911 compatible programmers anymore in versions 5 and 6. Therefore, following variant does apply to mySmartUSB MK2 and myAVR products using the bootloader.

Download the myAVR ProgTool from our homepage.¹

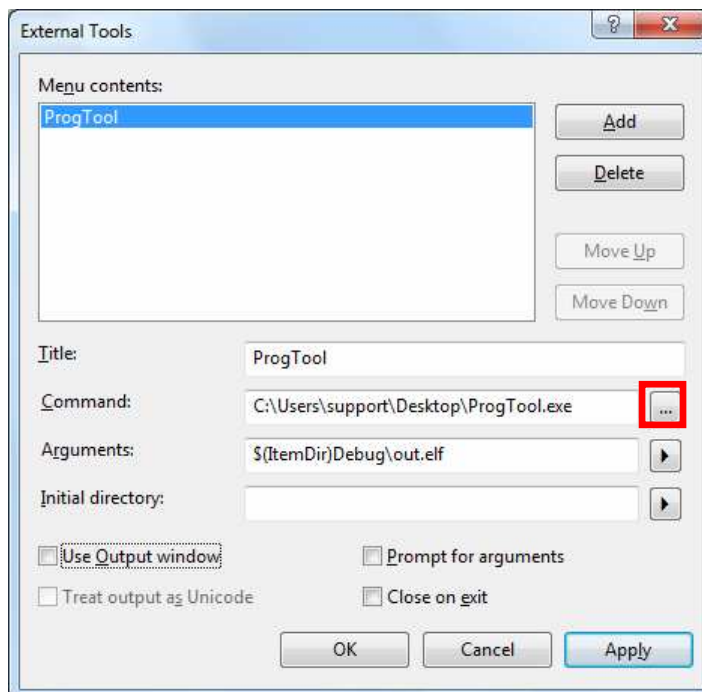
Choose **Tools** --> **External Tools** in AVR Studio. Click **Add** in the opening window.

Type *ProgTool* as Title. The text field for **Command** must contain the path to the myAVR ProgTool you have downloaded and extracted. That can also be done via the "Browse" button.

In the text field for **Arguments**, type

```
$(ItemDir)Debug\out.elf
```

Click **Apply** and **OK**.



Durchsuchen / Browse

Öffnen Sie nun die Projekteinstellungen über das Menü

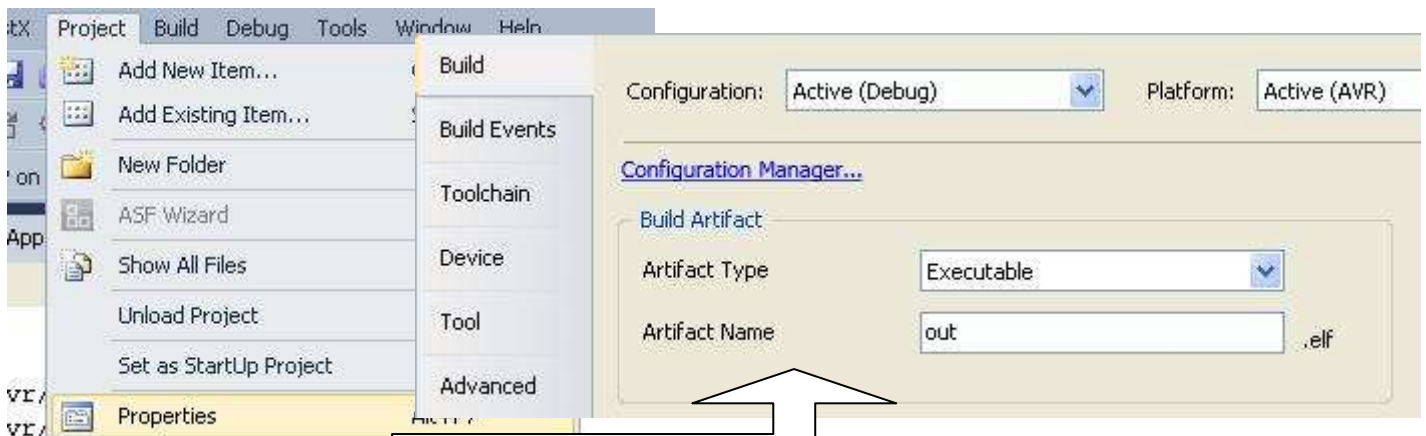
Project --> **Properties**.

Geben Sie *out.elf* als **Artifact Name** an.

Open the project settings via menu

Project --> **Properties**.

Enter *out.elf* as **Artifact Name**.

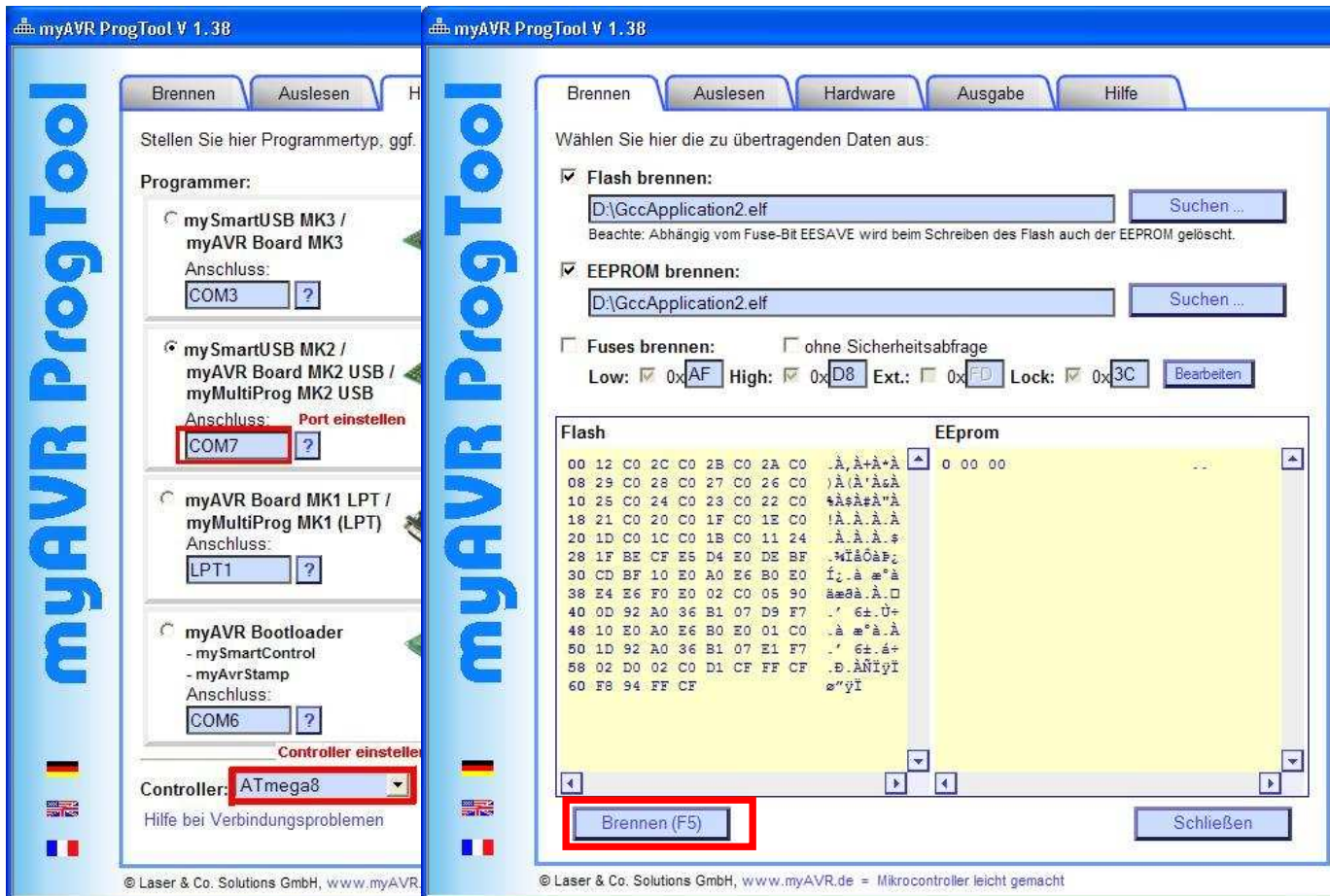


¹ <http://shop.myavr.de/index.php?sp=download.sp.php&suchwort=DL112>

Nachdem Sie das Projekt über Build --> Build Solution kompiliert haben, klicken Sie im Menü Tools auf myAVR ProgTool. Es öffnet sich das myAVR ProgTool. Das Feld Flash brennen enthält den Pfad zur erzeugten ELF-Datei .
Nachdem Sie im Reiter Hardware die Einstellungen für den jeweiligen Programmer vorgenommen haben, können Sie im Reiter Brennen den Brennvorgang starten.

After compiling the project via Build > Build Solution, choose myAVR ProgTool in menu Tools. The myAVR ProgTool starts. The text field for Flash brennen contains the path to the generated ELF file.

After choosing the programmer and controller on tab Hardware, programming can be started via the button Brennen on the tab with the same name.



Anmerkung: Auch ein automatisches Brennen ist möglich. Dazu geben Sie im Feld Arguments folgendes ein:

```
-b -k -p [programmer] -c [port] -m [controller]
-k $(ItemDir)Debug\out.elf
```

Dabei entspricht

- [programmer] dem verwendeten Programmer
- [port] dem COM-Port, unter dem der Programmer betrieben wird und
- [contoller] den Zielcontroller

Hint: Automatic programming is also possible. The correct arguments are:

```
-b -k -p [programmer] -c [port] -m [controller]
-k $(ItemDir)Debug\out.elf
```

Where

- [programmer] is the programmer you're using
- [port] is the port the programmer uses and
- [controller] is the target controller.

Hersteller / Producer

Laser & Co. Solutions GmbH · Promenadenring 8 · 02708 Löbau, Deutschland/Germany
Internet: www.myAVR.de, www.myAVR.com Email: service@myavr.de