

Ziele des Seminars

Das Seminar umfasst ein 8-stündiges Training um die Grundlagen des Graphic Display Controller (GDC) „Lime“ (MB86276) und dessen API kennen zu lernen. Die Teilnehmer werden lernen, eine Grafikengine zu programmieren und Beispielanwendungen zu verändern um eigene Erfahrungen zu sammeln. Die notwendige Hard- und Software-Umgebung wird von FME gestellt. (Evaluationboards, Programmierungsumgebung, Displays).

Das Seminar schliesst eine Einführung und Übersicht der aktuellen verfügbaren GDCs ein.

Wer sollte teilnehmen?

SW- Entwickler, Anwendungsingenieure

Welche Voraussetzung sind erforderlich?

Grundkenntnisse im Bereich ‚embedded‘ Systeme, C- Programmierung

Seminarinhalte:

- Einführung Graphic Display Controller
 - Das FME Graphics Competence Center
 - Übersicht der verfügbaren GDCs
- Einführung „Lime“ und GDC API
 - Übersicht der Lime Eigenschaften
 - Allgemeine HW- und SW-Einstellungen
 - Grundlagen GDC-API: Initialisierung, Schichten (Layers), Kommandos, Primitiven (mit praktischen Beispielen)
 - Darstellung von Basiselementen: Linien, Dreiecke, Rechtecke, Kreise, Text u.s.w.
- Übungen (*)
 - API-Initialisierung
 - Farbe und Linien
 - Bearbeitung von Koordinaten
 - Bitmaps
 - Texture-mappen
 - Bearbeitung von Bitmaps als Texturen
 - Video-Ausgabe Demo
- Fragen & Antworten

(*) Die Übungen werden vom Seminarleiter vorgeführt. Danach sollen die Teilnehmer sie lösen oder ergänzen während des Trainings (eine vollständige Entwicklungsumgebung bestehend aus Lime-Board, PC, Debuggen-SW, Ausgabemonitor ist vorhanden). Wenn die Zeit reicht, haben die Teilnehmer Gelegenheit ausgewählte Beispiele zu modifizieren oder sogar erweitern, und sich somit weitere Verwendungsmöglichkeiten des Lime zu erschließen.

[Zusätzliche Informationen](#)

Fragen? training@fme.fujitsu.com