

# Установка и запуск платформы на Raspbian

На момент написания данной статьи самым свежим релизом доступным в Raspberry Pi Imager является Raspberry Pi OS 2020-05-27. Запустим на Raspberry PI 3b+ с данным образом пустой проект.

## Подготовка

Запишите образ на SD карту, например, с помощью Raspberry Pi Imager. Установите карту, подключите клавиатуру, мышь. Пройдите или пропустите стартовые настройки. Подключитесь к интернету.

## Настройка ОС и установка внешних библиотек

Установим Simple and Fast Multimedia Library. Откройте терминал и выполните команду

```
sudo apt-get install libsfml-dev --fix-missing
```

Подключим Open Graphics Library в настройках. В терминале выполните

```
sudo raspi-config
```

Перейдите в раздел **Advanced Options**, далее в **GL Driver**. Установите **GL (Fake KMS)**. Вернитесь на главную страницу и нажмите **Finish**. Согласитесь перезагрузить устройство.

Все готово для запуска платформы.

## Запуск платформы

Логическая и файловая структура проектов на Lambda-Mu2 описана в статье «[Логическая и файловая структура проектов](#)». Как создать пустой проект описано в руководстве «[Создание пустого проекта](#)». Исполняемые модули находятся в репозитории [lm2.engine.ce](https://github.com/lm2-engine/ce). Необходимые файлы для проекта находятся в репозитории [lm2.examples](#). Так же можно воспользоваться прямой ссылкой для скачивания всех файлов:

[rpi\\_empty\\_project.zip](#)

Воспользуемся прямой ссылкой. Скачайте архив, распакуйте его. Установите права запуска: правой кнопкой мыши Properties>Permissions>Execute>Anyone или через терминал. В терминале перейдите в соответствующую папку и выполните команду

```
./lm_start
```

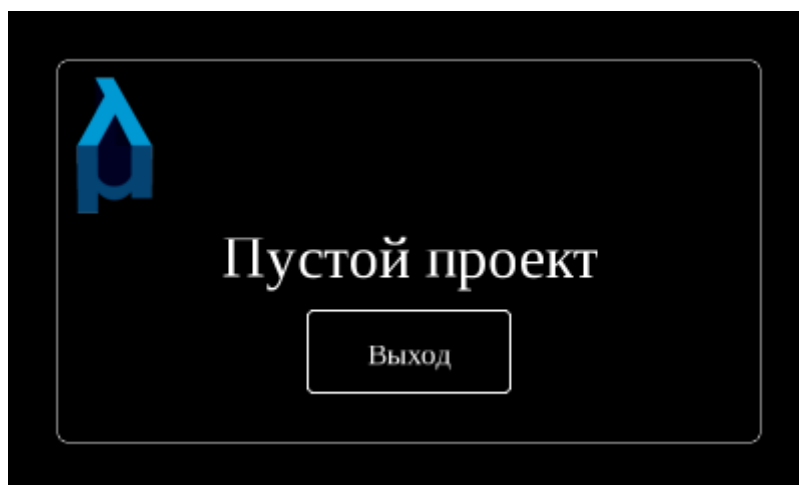
Платформа укажет вам, что отсутствует файл **licence.key**. Необходимо его получить. Выполните команду

```
./lm_start serial
```

Полученный код необходимо отправить нам по почте **info@global-rc.ru** и мы вышлем в ответ файл **licence.key**. При наличии данного файла в корне (рядом с бинарным файлом) платформа инициализируется. Выполните

```
./lm_start
```

Перед вами окно с единственной кнопкой «Выход».



## Другие экраны

В случае, если разрешение экрана отличается от рассматриваемого, необходимо отредактировать файл <путь к папке>/empty\_app/configs/viewports.xml. В теге root установите нужные значения атрибутам MonitorWidth и MonitorHeight. Подробнее можно прочитать в статье «[Конфигурация окон](#)»

Если вам не удалось запустить проект, поищите решение на [Форуме](#). Если решение не находится, задайте свой вопрос.

From:

<https://wiki.lambda-mu.com/> - Lambda-Mu Wiki

Permanent link:

[https://wiki.lambda-mu.com/lm2/ce/i\\_rpi?rev=1597752967](https://wiki.lambda-mu.com/lm2/ce/i_rpi?rev=1597752967)

Last update: **2020/11/30 14:12**

