Установка и запуск платформы на Raspbian

На момент написания данной статьи самым свежим релизом доступным в Raspberry Pi Imager является Rasbperry 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 пропусктите 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 Lamda-Mu2 описана в статье «Логическая и файловая структура проектов». Как создать пустой проект описано в туториале «Создание пустого проекта». Исполняемые модули находятся в репозитарии lm2.engine.ce. Необходимые файлы для проекта находятся в репозитарии 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
```

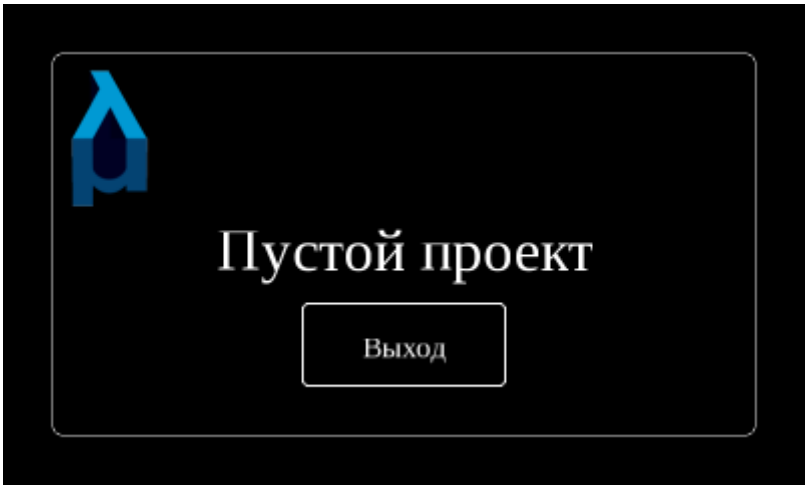
Платформа укажет вам, что отсутсвует файл **licence.key**. Необходимо его получить. Выполните команду

```
./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

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