

1. Ознакомиться со статьёй «**Программирование сигнальных процессоров**» журнала Компоненты и технологии, № 6'2002
2. Установить софт **VisualDSP++ 3.5**
3. Установить обновление (апрель 2004) **Update VisualDSP++ 3.5**
4. Запустить **VisualDSP++ Environment**
5. В закладке **HELP** выбрать **About VisualDSP++**
6. В закладке **Licenses** ввести регистрационный код  
**TST-172-346-6226948-85**
7. В закладке **Project** выбрать **New**
8. Нажать **CTRL+N** и написать исходный текст
9. Сохранить с расширением **asm**
10. Подключить этот файл в проект, нажатием закладки  
**Project->Add to Project->File**
11. Для создания файла архитектуры процессора необходимо выполнить 8 и 9 пункты, но сохранить с расширением **ldf**.
12. Для использования **готового файла архитектуры** процессора необходимо выполнить 10 пункт и найти его (например  
C:\Program Files\Analog Devices\VisualDSP 3.5 16-Bit\218x\EZ-KITs\ADSP-2181\Examples\DTMF\).
13. Для подключения файлов с расширением **dat** (например, содержащих коэффициенты фильтра), необходимо нажать закладки **Project->Add to Project->New Folder**, тем самым создать папку для файлов данных
14. Подключить в папку файлов данных необходимые файлы, однократным нажатием левой кнопкой мышки на созданной папке, и щелчком правой кнопкой мышки выбрать **Add File(s) to folder**
15. Отредактировать текст исходной программы и **откомпилировать** нажатием клавиши **F7**

16. При **появлении ошибок** в Output window, посмотреть номер(а) строк(и), отредактировать и снова выполнить пункт 15.
17. Пошагово **отлаживать** клавишей **F11**
- > назад <**