

# SDK ECA 4

Stefano Zingarini  
[www.XIAProjects.com](http://www.XIAProjects.com)

12 agosto 2003

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>2</b>
1.1	ECA . . . . .	2
1.1.1	Il target . . . . .	2
1.1.2	Problematiche . . . . .	2
1.1.3	Implementazione . . . . .	2
1.1.4	Sviluppo . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Sviluppo</b>	<b>3</b>
2.1	Requisiti . . . . .	3
2.1.1	Programmazione . . . . .	3
2.1.2	Software . . . . .	3
2.1.3	Hardware . . . . .	3
2.2	Sviluppo Applicazione . . . . .	3
2.2.1	Note . . . . .	3
2.2.2	Progetto con EVC . . . . .	4
2.2.2.1	compilatore EVC . . . . .	4
2.2.2.2	Esempio di codice . . . . .	4

# Capitolo 1

## Introduzione

### 1.1 ECA

#### 1.1.1 Il target

La famiglia di librerie ECA, Engine Call Advanced, come suggerisce il nome è stata appositamente sviluppata per ottenere un motore di integrazione tra un telefono cellulare ed un computer, sia esso PDA o Personal Computer.

#### 1.1.2 Problematiche

ECA doveva collegare in modo efficace ed efficiente il cellulare con il computer, senza caricare troppo il computer stesso, quindi le nostre problematiche erano volte alla velocità di esecuzione delle routine. Vedendo l'evoluzione dell'hardware e del software ci siamo resi conto che occorreva un software sempre pronto a mutare.

#### 1.1.3 Implementazione

Creare una libreria modulare ed un sistema di interconnessione altamente dinamico è stata la nostra risposta, ora ECA ha un sistema di caricamento moduli personalizzato ed un vasto numero di segnali e di connessioni tra i moduli.

#### 1.1.4 Sviluppo

Sviluppare utilizzando ECA, come vedremo attraverso degli esempi, è facile e permette di programmare al di fuori degli schemi previsti dagli ambienti IDE di vecchia generazione, introduciamo infatti SM2I: il wizard che aiuta nello sviluppo e connessione dei moduli.

## Capitolo 2

# Sviluppo

Iniziamo ora lo sviluppo di applicativi che sfruttano la potenza delle librerie ECA.

### 2.1 Requisiti

I requisiti sono dipendenti dalla versione di ECA utilizzata, vediamo quelli attuali.

#### 2.1.1 Programmazione

- Prevediamo le conoscenze informatiche per la programmazione C/C++ in ambienti Microsoft (TM) Windows (TM).
- API del sistema operativo o altre librerie per i vostri scopi.
- Conoscenza di ECA nelle API e nella teoria dell'implementazione.

#### 2.1.2 Software

- Microsoft (TM) Embedded Visual C++ (TM)
- librerie ECA

#### 2.1.3 Hardware

- PDA con sistema operativo PocketPC 2002 e processore compatibile StrongARM

### 2.2 Sviluppo Applicazione

#### 2.2.1 Note

- ECA 4 NON utilizza MFC Utilizza commctrl.lib e coredll.lib.
- Utilizzare sempre la versione del SDK e delle librerie compatibili.

- Aggiornare le librerie dal sito ufficiale [www.xiaprojects.com](http://www.xiaprojects.com).

## 2.2.2 Progetto con EVC

### 2.2.2.1 compilatore EVC

Vediamo i passi per istruire il compilatore, EVC:

1. Create un nuovo progetto.
2. Dal menu *Project* scegliete la voce *Settings*.
3. Nella pagina C/C++, categoria *Preprocessor*, come in figura 2.1, impostate la o le cartelle dove avete copiato i files .h, include.
4. Sempre nelle impostazioni del progetto bisogna configurare la libreria ECA, nella pagina Link, categoria General inserite i nomi delle librerie come in figura: libecasuite.lib.
5. Infine nella pagina Link, categoria input, la cartella dove possono essere reperite le librerie.

### 2.2.2.2 Esempio di codice

La fase di configurazione è terminata ora vediamo un esempio di codice:

```
[Versione 4.0.03]

// eSuite_Loader.h #include "e4s_land.h" #include
"e4s_loader.h" extern HINSTANCE hInstance;

// eSuite_Loader.cpp eLand=new E4S_Land();
eLand->ECA_hInstance=hInstance; eLand->Init(ECA4I_INIT);
// all done, we are ready!
if(eLand->cmd(ECA4CMD_START)==0)return 0;
```

Eventuali informazioni aggiuntive sono reperibili presso [www.xiaprojects.com](http://www.xiaprojects.com) Le librerie ECA 4 vengono fornite insieme ad eSuite.

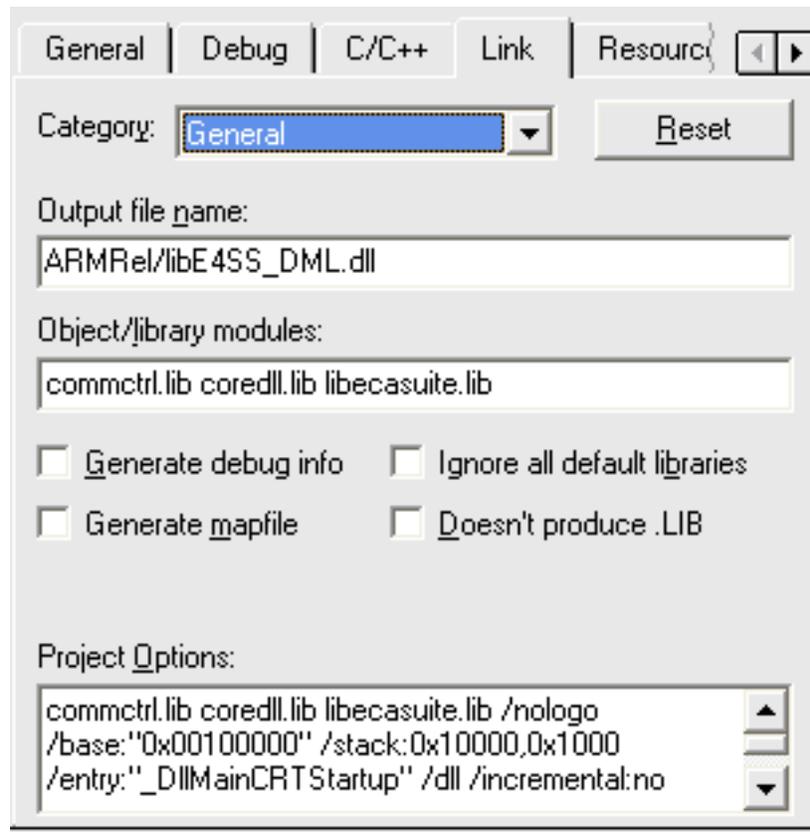


Figura 2.1: Configurazione delle librerie