

## Содержание

<b>Настройка среды QT Creator</b> .....	3
Настройка QT Creator .....	3



## Настройка среды QT Creator

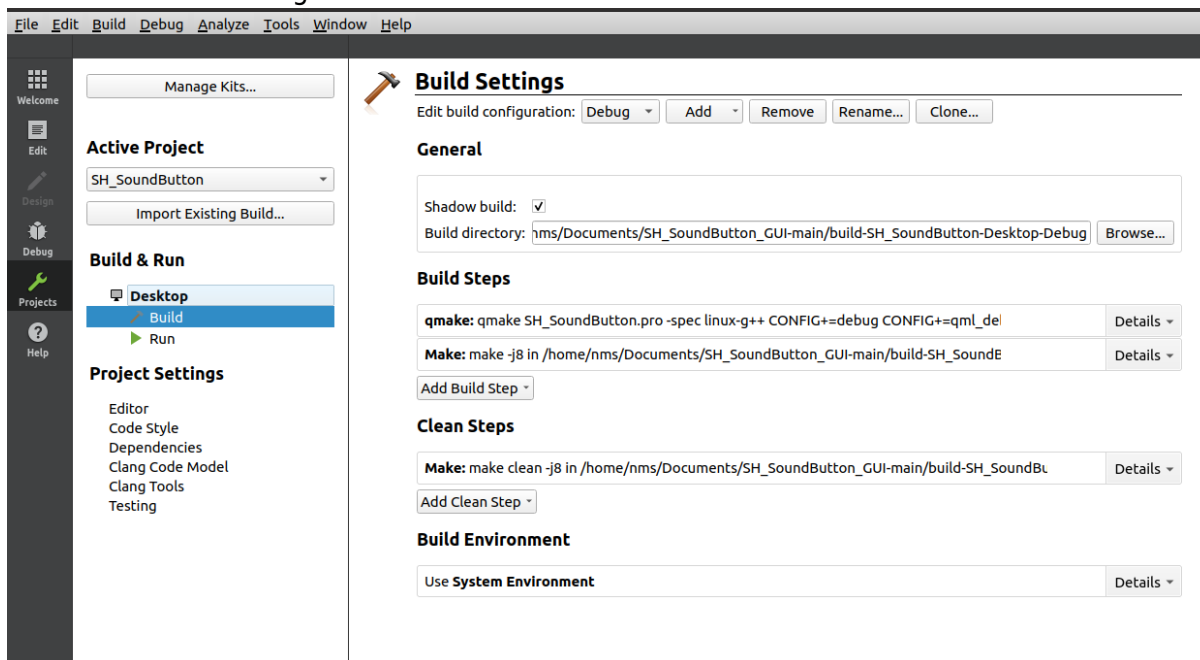
ССылка на host: <https://disk.yandex.ru/d/ouTJJjjoTN4hoQ>

Для сборки приложения под rockchip px30, необходима среда QT Creator и папка host из результатов работы buildroot (output/host). Если папка host представлена в виде архива, её нужно распаковать

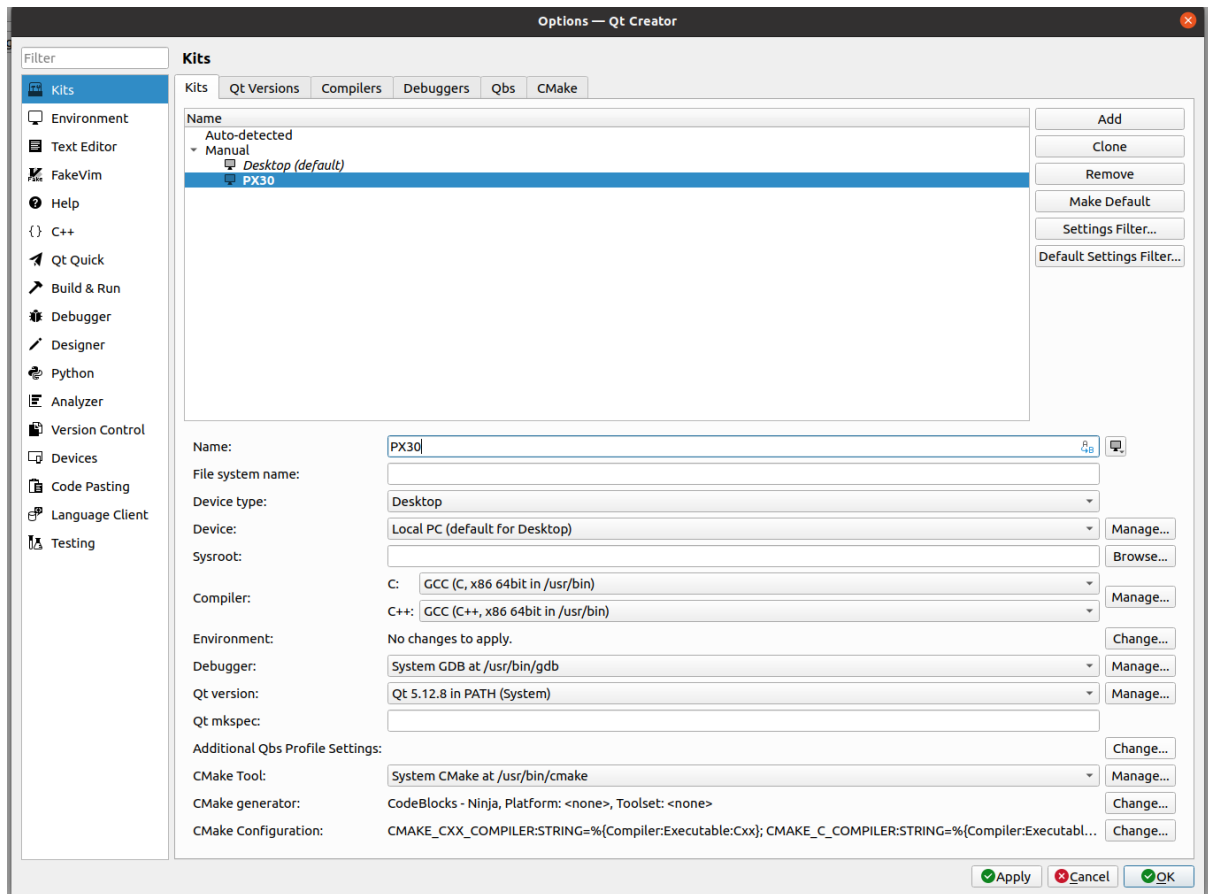
```
tar -xf host.tar.gz
```

## Настройка QT Creator

1. В папке host выполняем скрипт *relocate-sdk.sh*
2. Открываем настройки QT проекта и создаем новую конфигурацию (kit). Для этого нажимаем на «Manage Kits...»



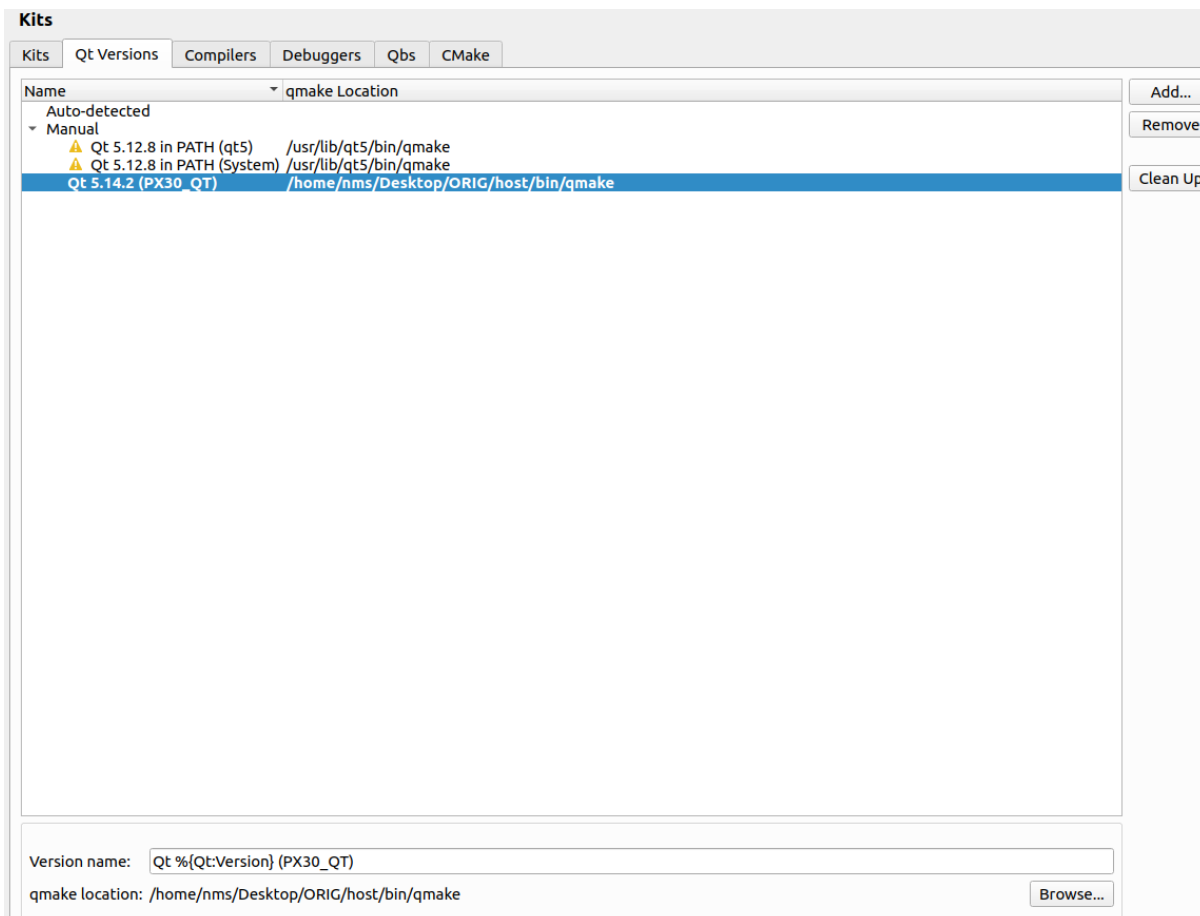
3. Нажимаем на кнопку add и создаем новую конфигурацию. Придумываем ей имя, например PX30.



4. Идём во вкладку QT Versions, нажимаем на кнопку Add и указываем следующий путь

<путь до папки host>/bin/qmake

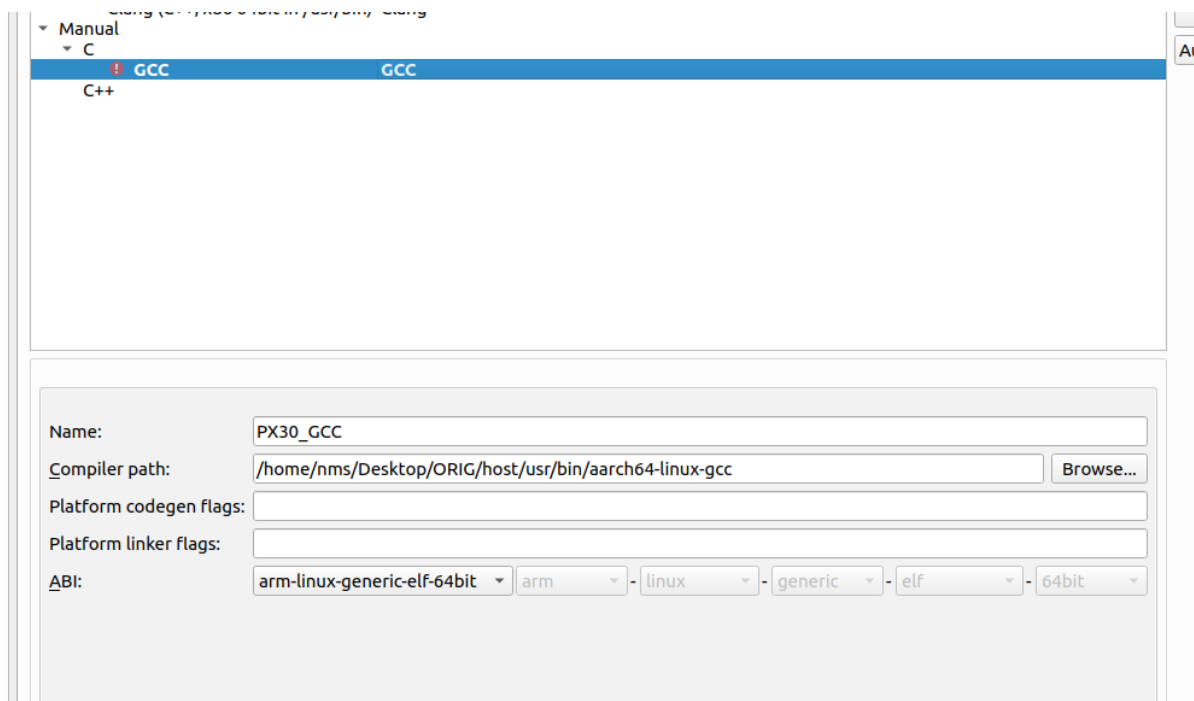
В version name: рекомендуется в скобках указать PX30\_QT. Если всё сделано правильно, добавиться новая строчка в графу Manual



5. Во вкладке Compilers, нужно добавить компиляторы C и C++ из пакета host. Для этого, Нажимаем на Add→GCC→C. Называем, например PX30\_GCC. Путь прописываем следующий:

```
<путь до папки host>/usr/bin/aarch64-linux-gcc
```

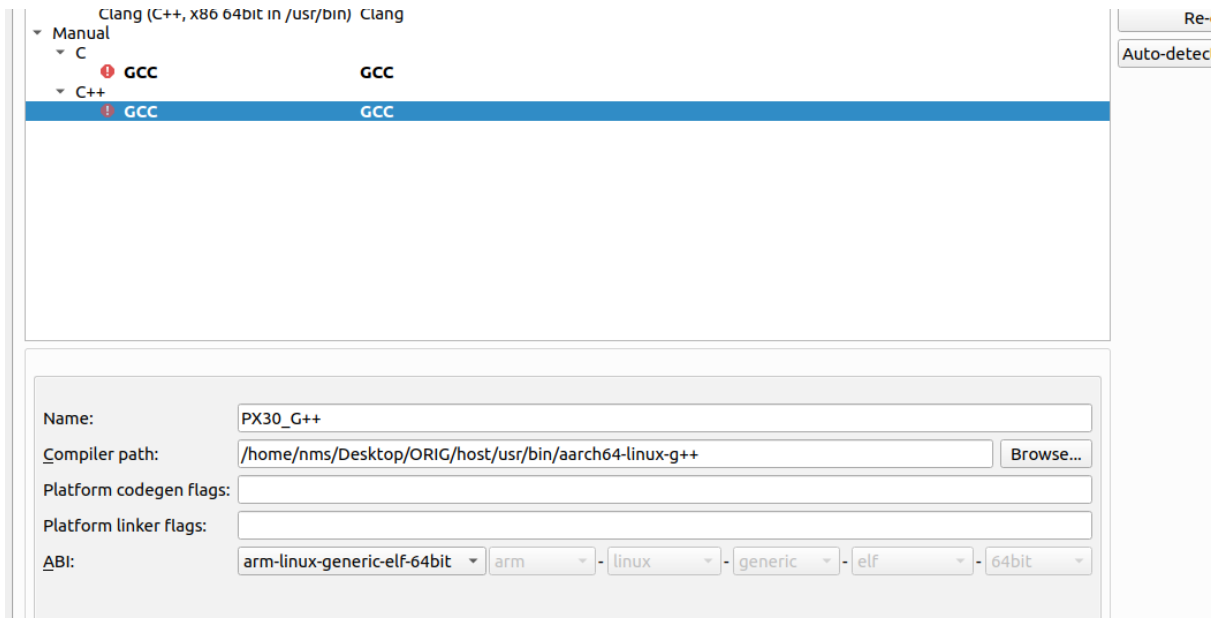
Если строчка светится чёрным, всё сделано правильно.



Повторяем процедуру для C++. Нажимаем на Add→GCC→C++, название, например PX30\_G++, путь:

```
<путь до папки host>/usr/bin/aarch64-linux-g++
```

Нажимаем на Apply. Пример правильной настройки:



6. Во вкладке CMake по аналогии создаем ссылку на нужный CMake. Нажимаем Add, имя PX30\_CMAKE, путь:

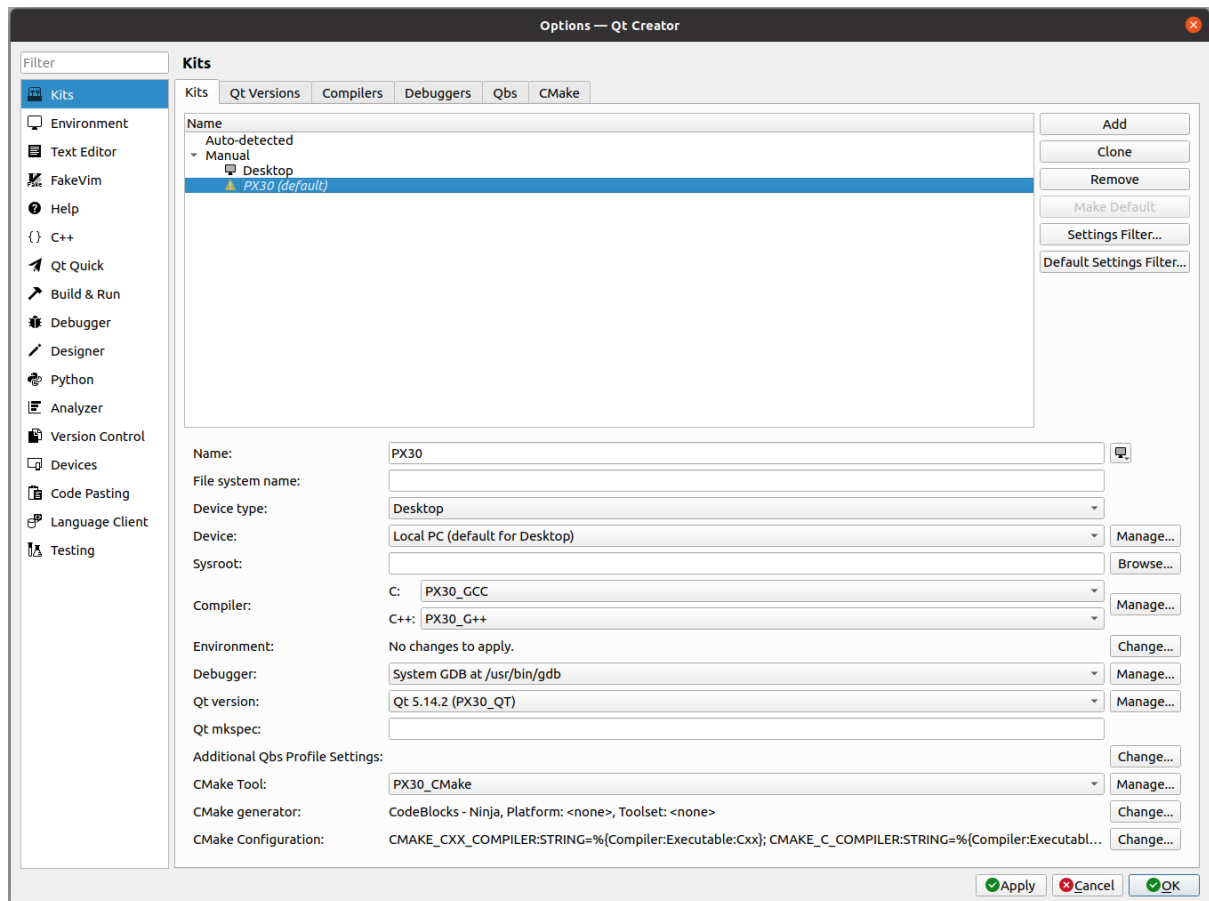
```
<путь до папки host>/usr/bin/cmake
```

сохраняем, нажатием на Apply. **Обычный CMake?**

7. Возвращаемся во вкладку Kits. Устанавливаем следующие параметры:

```
Compiler C: PX30_GCC
Compiler C++: PX30_G++
QT version: QT ... (PX30_QT)
CMake tool: PX30_CMAKE
```

8. Выбираем созданную конфигурацию по умолчанию (нажимаем make default)



Сохраняем и выходим (Apply/OK).