

# 「JRE」と「MPLAB IPE」のインストール

コンパイルした HEX ファイルを PICKIT 3 で PIC に書き込むためのツール(IPE)をダウンロードしてインストールします。IPE とは Integrated Programming Environment の略です。これは、JAVA 環境で開発されているので、JAVA のランタイム環境(JRE v6)を必要とします。したがって使用するパソコンに JAVA 環境がインストールされていない場合は、先に JRE 6 をインストールする必要があります。もしインストールされているならば、これはスキップして IPE をインストールして下さい。

## 【1】JRE のダウンロードとインストール

JRE 6 のダウンロードとインストールについては・・・

<https://www.donutland.jp/edl/javana/jre.html>

- ・・・詳しく書いてあります(ありがとうございます)ので参照してください。この中の・・・  
「ダウンロード」  
「インストール」
- ・・・を実行すればOKです。

## 【2】IPE のダウンロードとインストール

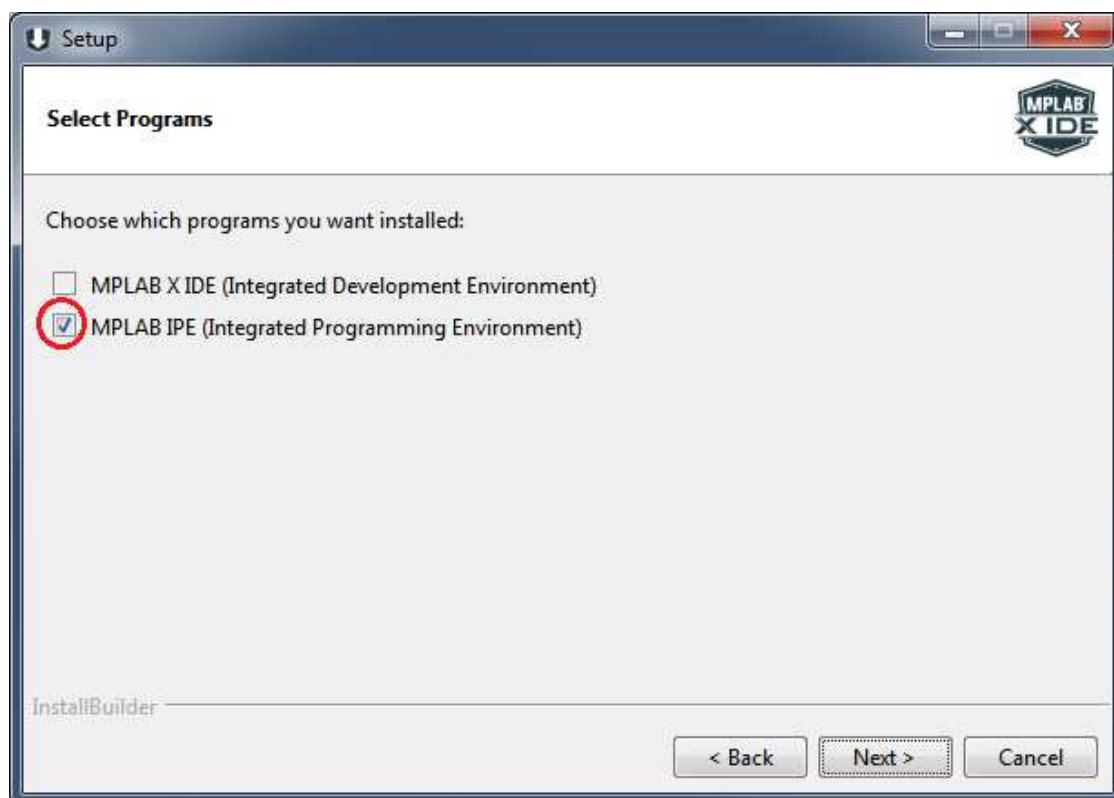
IPE は、MPLAB X IDE のインストールの中に組み込まれています。私たちの演習では、この IDE は使わないのですが下図のように IDE と IPE のインストールを選択することができますし、双方ともインストールすることも可能です。

MPLAB X IDE のダウンロードとインストールについては・・・

<http://www.geocities.jp/zattouka/GarageHouse/micon/MPLABX/install.htm>

- ・・・詳しく書いてあります(ありがとうございます)ので参照して下さい。

この中の「⑤インストール先ディレクトリの設定画面です」で、インストールの選択をすることができます。



### 【3】「IPE (Integrated Programming Environment)」 の使い方 (PICKit3)

IPE の使い方については・・・

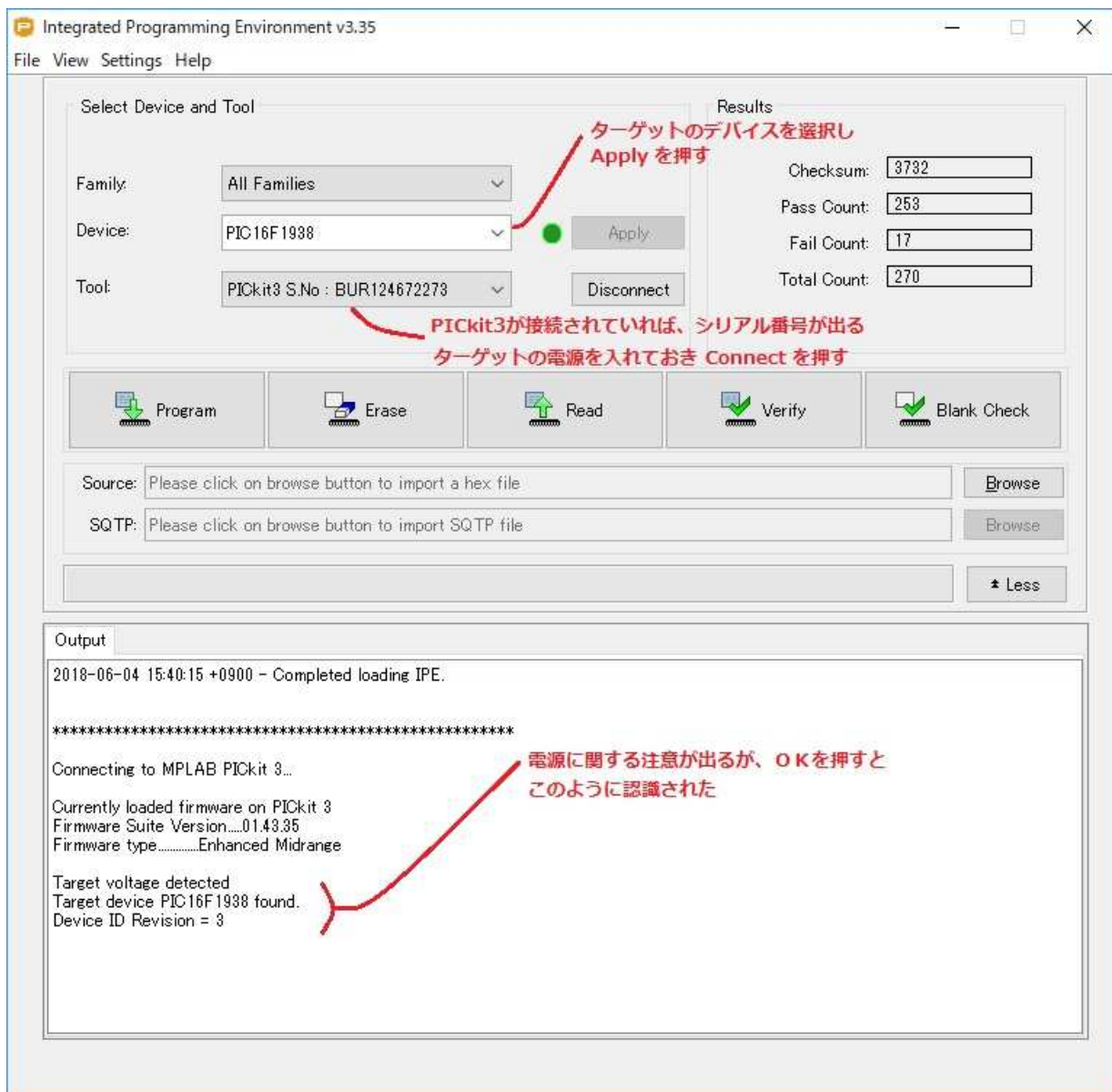
<http://web.nucky.jp/denshi/mplabx/ipe.html>

・・・に詳しく説明されています(ありがとうございます)ので参照して下さい。

[MPLAB IPE] は、コンパイルされた HEX ファイルを PIC に書き込む為の**独立したツール**です。



インストールすると、上図のようなショートカットができますのでダブルクリックして起動します。



赤のコメントのように操作するとターゲットが認識され接続されます。

この演習では IDE として MPLAB( X でない)を使いますが、MPLAB から PICKit3 を使って HEX ファイルをダウンロードするときターゲットが認識されない場合は、この IPE を起動してそのデバイスが一度認識されると、後は PICKit 3 にデータが入り、MPLAB から認識され続けるようになります。