

1 Prerequisiti

Prima di procedere al collegamento ed avvio del software di gestione del dispositivo “GBCartridgeDumper.exe” eseguire l’installazione, se necessario e non effettuato precedentemente, dei seguenti pacchetti software:

1. Driver del convertitore USB-Seriale presente nella scheda Arduino.
2. Pacchetto .Net Framework per Windows.

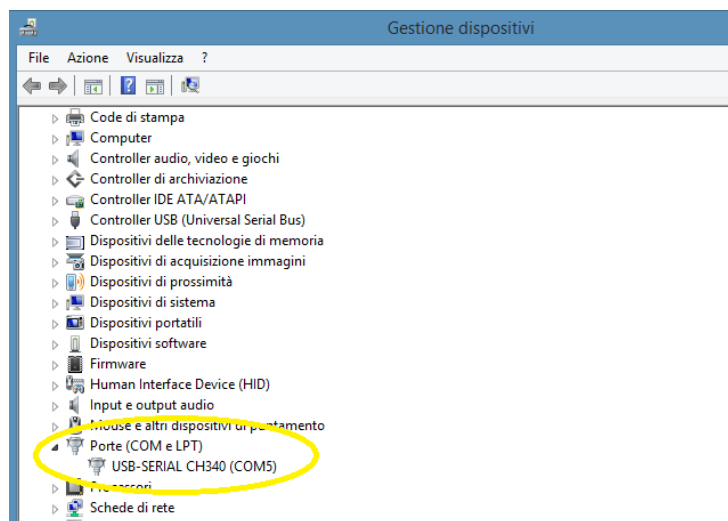
1.1 Installazione driver convertitore USB-Seriale

Per eseguire l’installazione del driver per il convertitore USB-Seriale CH340 troverete il pacchetto autoinstallante nel percorso:

Windows/Drivers/CH34x_InstallCH34x_Install_Windows_v3_4.zip_Windows_v3_4.zip

Decomprimete ed eseguite il file eseguibile.

A questo punto potrete collegare il dispositivo tramite il cavo USB ed in Gestione Dispositivi -> Porte (COM e LPT) sarà presente la porta seriale “USB-SERIAL CH340 (COMx)” dove la x indica il numero della porta seriale assegnata da Windows.



1.2 Installazione pacchetto .Net Framework per Windows

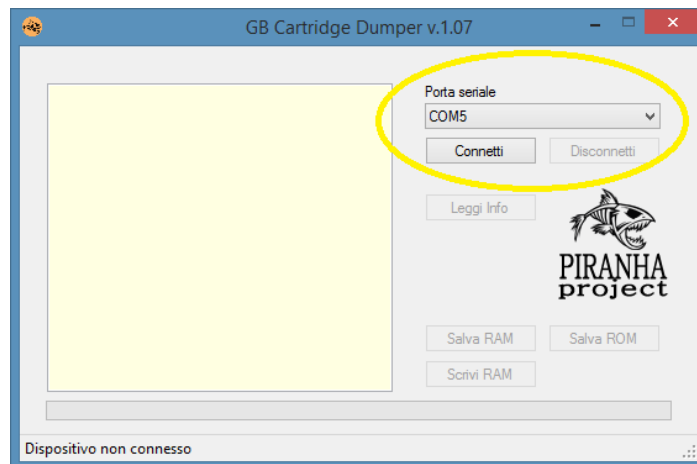
Solo nel caso in cui il software “GBCartridgeDumper.exe” non dovesse avviarsi è necessario installare il pacchetto .Net Framework presente nella cartella:

Windows/.NET Framework/ndp472-kb4054530-x86-x64-allos-enu.exe

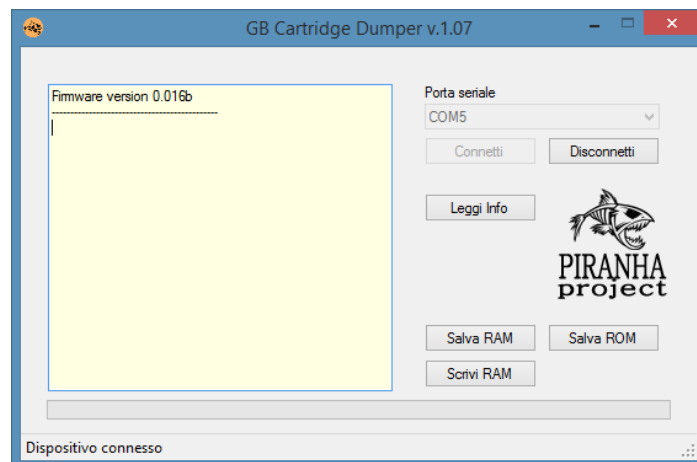
2 Utilizzo del software

Si tratta di un programma scritto in linguaggio C# che tramite un protocollo a comandi permette di pilotare l'hardware in modo da ricevere od inviare lo stream di dati proveniente dalla cartuccia di gioco.

Una volta mandato in esecuzione il programma, sulla parte a destra in alto sarà presente una finestra a scorrimento contenente tutte le porte seriali presenti nel sistema, selezioneremo quella corretta. Nel dubbio verificare con "Gestione dispositivi", vedi capitolo 1.1.

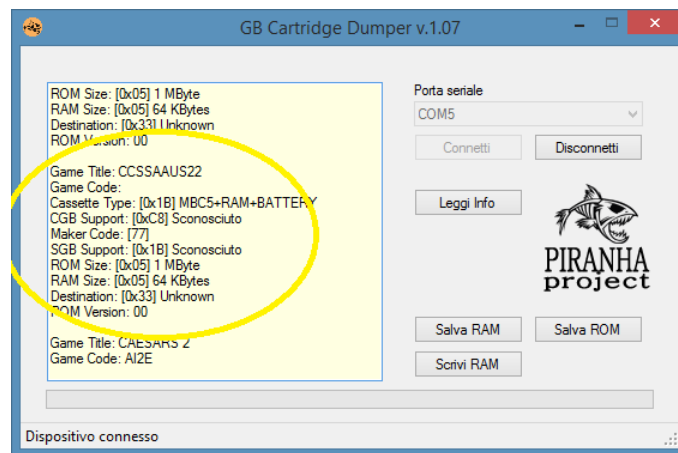


Quindi premiamo il bottone connetti e verrà stabilito il collegamento con il device.

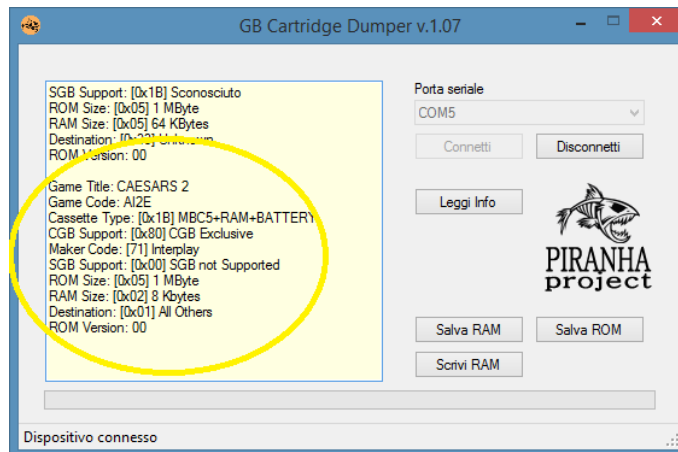


A questo punto saranno attive le funzioni di lettura e scrittura (ove possibile).

E' consigliato eseguire sempre per primo un comando di lettura informazioni. In modo da capire se la cartuccia è inserita correttamente e se potrebbe presentare dei problemi.



Nell'immagine precedente un esempio di cartuccia non inserita correttamente, le informazioni non sono corrette.



In questa seconda immagine, stessa cartuccia inserita in modo corretto, le informazioni sono coerenti.

A questo punto si può procedere alla lettura della ROM della RAM o alla scrittura della RAM, ove per ora disponibile.