Projet ETML-ES – Modification

*Note: Les textes explicatifs en italique peuvent être supprimés*

*A remplir par l'initiateur*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **PROJET:** | 2203 Bootloader | | | |
| **Entreprise/Client:** | - | **Département:** | SLO | |
| **Demandé par (Prénom, Nom):** | PBY | **Date:** | - |
| **Objet (No ou réf, pièce, PCB...)** | 2203 | | | |
| **Version à modifier:** | v1 | | |

*A remplir par l'exécutant*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Auteur (ETML-ES):** | Meven Ricchieri | **Filière:** | SLO |
| **Nouvelle version:** | V1B | **Date:** | 05.05.2022 |

# Référence conception

*Disponibles dans le dossier du projet :  
K:\ES\PROJETS\SLO\2203\_BootloaderPic32\doc*

# Détail des modifications

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Description** | **Fait** | **Approuvé** |
| **1** | Suivre la documentation pour créer un nouveau projet compatible Bootloader | BGR |  |
| **2** | Créer la partie graphique d’une application C# capable de charger 3 apps dans le Bootloader | BGR |  |
| **3** | Coder l’application C# pour charger 3 apps dans le Bootloader |  |  |
| **4** | Recherche d’information sur le bootloader et le protocole de communication | MRI |  |
| **5** | Réalisation d’un algorithme permettant de modifier un fichier HEX |  |  |
| **6** |  |  |  |
| **7** |  |  |  |
| **8** |  |  |  |

# Remarques

La suite consiste à reprendre l’application créé puis la coder pour permettre de charger des applications dans le Bootloader et d’en afficher la version.

La partie graphique est inspirée de l’application fournie par microchip (disponible en annexe).

# Convention de nommage et liens

Le nom de ce fichier doit être unique et doit donc contenir le numéro du projet et un numéro consécutif de modification avec le format suivant :

***aaii\_MOD\_nn.docx***

ou

***NomProjet\_MOD\_nn.docx***

avec :

* MOD : pour modification
* aaii : numéro de projet, exemple *1708* pour projet de 2017 no 08
* NomProjet : Si le projet n’est pas numéroté ou mandat de client.
* nn : numéro de modification. La première est 01

Exemples :

* **1708\_MOD\_01.docx** 1ere modification pour le projet 1708
* **1708\_MOD\_02.docx** 2e modification pour le projet 1708
* **CapteurVolets\_MOD\_01.docx** Cas de projet externe

Le schéma et/ou les documents de production de la pièce ou du PCB se référeront à ce document dans les cartouches.

Si un nouveau projet reprend un design d’un autre projet, créer un document de **modification numéro 00**. Ainsi, on pourra décrire les modifications initiales dans le fichier.

Exemple :

* **1803\_MOD\_00.docx** Modification initiale pour le nouveau projet 1803 à partir d’un autre projet (par ex. 1708)

## Stockage du fichier

Ce fichier sera stocké à la racine du dossier **/doc** d’un projet.

Ainsi, tous les fichiers de modifications des pièces ou PCBs faisant partie du projet sont centralisés dans le même répertoire. La numérotation devient implicite.