

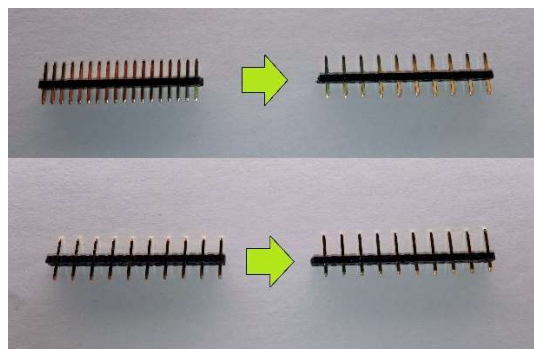


Инв.№ подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

Так как разъемы СНП34-30В довольно дорого и сложно приобрести, в GAME500 используется его замена. Штырьки используются от PLS гребенки, а корпус печатается на 3D принтере.

## 1.1. СБОРКА РАЗЪЕМА

Прежде чем начать сборку платы необходимо подготовить PLS гребенки. Для этого PLS гребенка с 20 контактами и с шагом 1.27 прореживается, через одну, чтобы получилась гребенка с 10 контактами и шагом 2.54. Далее гребенка вставляется в пустую печатную плату. Прижимая в плотную к плате пластиковой держатель штырьков добиваются максимальной длины контактов (Рис. 1).



### Рисунок 1

Необходимо изготовить три таких гребенки. После сборки платы они запаиваются в последнюю очередь, используя для выравнивания подходящий ответный разъем типа СНП34 или ПУ выход "Вектора". После запайки гребенок необходимо удалить пластиковые держатели и установить корпус-рамку разъема, которая фиксируется оплавлением с обратной стороны.

## 1.2. МОНТАЖ СВЕТОДИОДОВ

Светодиоды вставляются в соответствующие отверстия, контакты разгибаются и отрезаются так, чтобы они попадали на контактные площадки, после чего запаиваются.

При установке соблюдайте правильную полярность светодиодов.

## 1.3. МОНТАЖ КНОПОК

Перед монтажом кнопок необходимо отогнуть торчащий лепесток корпуса кнопки на 90 градусов (Рис. 2), после чего кнопка запаивается большим количеством припоя.

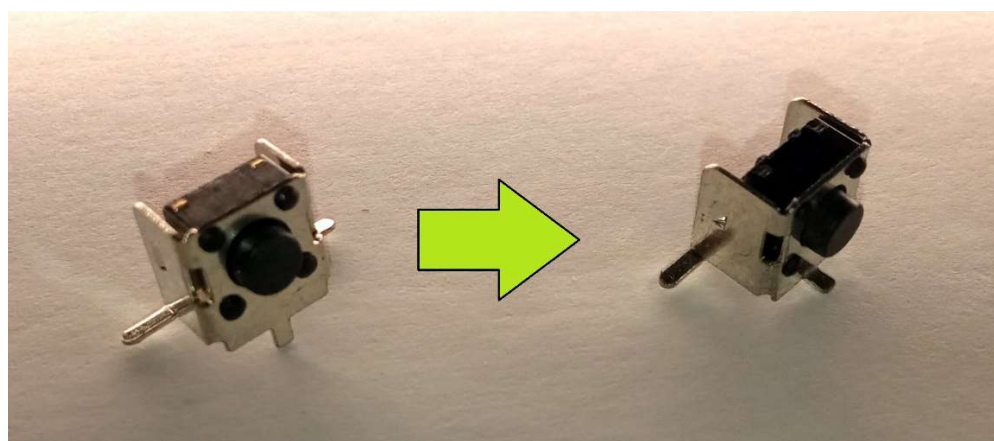


Рисунок 2

Инв. № подл.	Подп. и дата																
	Инв. № дубл.																
	Взам. инв. №																
	Подп. и дата																
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <table border="1" style="width: 40%;"> <tr> <td>Изм.</td> <td>Лист</td> <td>№ докум.</td> <td>Подп.</td> <td>Дата</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <div style="text-align: center; flex-grow: 1;"> <p>СДХБ.467359.002 ПЗ</p> </div> <table border="1" style="width: 10%;"> <tr> <td>Лист</td> </tr> <tr> <td>3</td> </tr> </table> </div>						Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата						Лист	3
Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата													
Лист																	
3																	

На рисунке 3 показан пример смонтированной печатной платы, а на рисунке 4 пример собранного устройства.

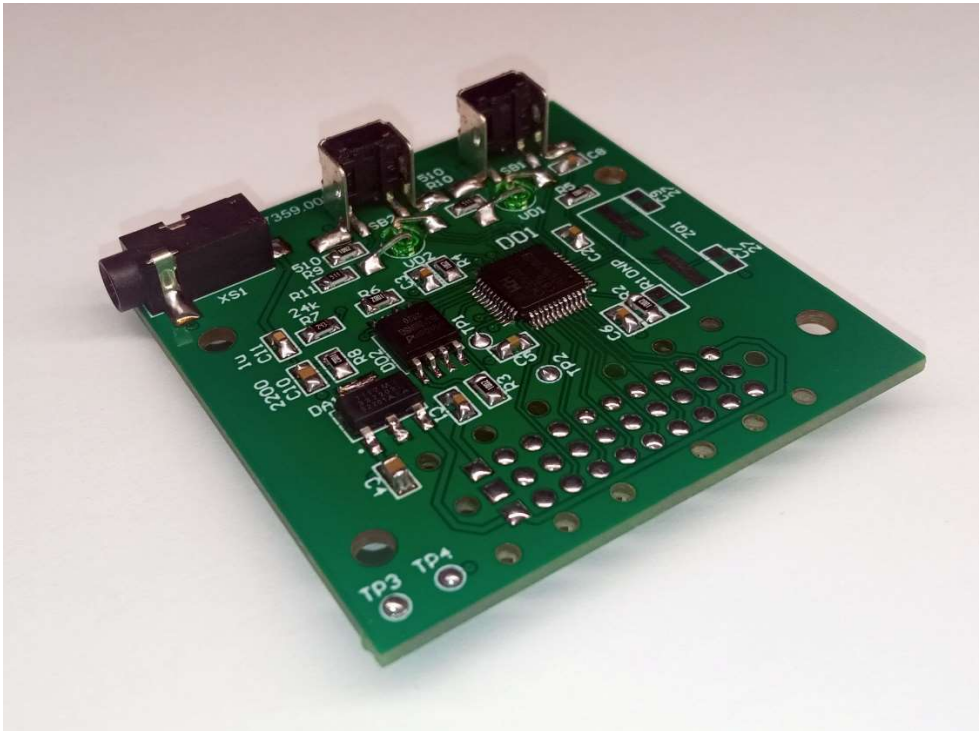


Рисунок 3



Рисунок 4

Инв.№ подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата						
Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	СДХБ.467359.002 ПЗ					Лист
										4



## 2. СОЗДАНИЕ ФАЙЛА ДЛЯ ПРОШИВКИ W25Q128

Для создания bin файла, содержащего набор «векторовских» программ, используется программа \_make\_flash.py написанная на языке Phyton. Для запуска программы необходимо скачать Phyton с официального сайта и установить. В папке с программой должны находиться все «векторовские» программы, из которых необходимо сформировать bin файл. Также в папке должен находиться файл \_game500.com – это файловая оболочка необходимая для работы GAME500. Также в папке с программой должен находиться файл \_list.txt в котором находится список «векторовских» программ, из которых необходимо сформировать bin файл. Каждая строка файла \_list.txt должна содержать имя «векторовского» файла и через пробел его название, которое будет отображаться в файловой оболочке. Имя файла не должно содержать пробелы. Название может содержать пробелы, длина названия не более 15 символов. Каждая строка файла \_list.txt должна заканчиваться ENTER (перевод строки).

В результате успешной работы программы появится файл \_flash.bin, который необходимо записать в микросхему W25Q128.

Подп. и дата	
Инв. № дубл.	
Взам. инв. №	
Подп. и дата	
Инв. № подл.	

					СДХБ.467359.002 ПЗ	Лист
						6
Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата		