		Siberian Digital HomeBrew									
Перв. примен.	CAXE.467359.002										
	5735										
	XE.41										
	СДЭ										
		GAME500 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА									
Справ. №											
Спрс											
па											
Подп. и дата											
Инв. № дубл.											
No											
Взам. Инв. 1											
7											
Подп. и дата											
							СДХБ.467359.002 ПЗ				
		Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата					
Инв. № подл.		Разраб.		N ийкум. Сергиенко	710011.	диши	Лит. Лист Ли	Листов			
		Προβ.					GAME500 Пояснительная записка	А		1	3
		Н. контр.							www.sdhb.ru		
		Утв.						www.SuiiD.i u			

ВВЕДЕНИЕ

GAME500 - простое устройство для быстрой загрузки любимых программ. Для подключения к "Вектору" использется порт ПУ, а также при необходимости

магнитофонный вход. GAME500 эмулирует ROM картридж поддержка которого есть в большенстве загрузочных ПЗУ. Если же в "Векторе" установлено

заводское загрузочное ПЗУ без поддержки ROM картриджа, на GAME500 есть аудиовыход, который нужно поделючить к магнитофонному разъему "Вектора".

При нажатии кнопки "PLAY" на GAME500, с него воспроизводится небольшая программка-загрузчик с поддержкой ROM картриджей.

1. СБОРКА ПЕЧАТНОЙ ПЛАТЫ

Так как раземы СНО-53 довольно сложно и дорого доставать, в GAME500 используется замена. Штырьки используются от PLS гребенки, а корпус печатается на 3D принтере.

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. Необходимо изготовить три таких гребенки. После сборки платы, они запиваются в последнюю очередь используя для выравнивания подходящий

ответный разъем СНО или ПУ выход "Вектора". После запайки гребенок устанавливается корпус-рамка разъема и фиксируется оплавлением с обратной стороны.

Монтаж светодиодов.

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

При установке соблюдайте правильную полярность светодиодов.

Монтаж кнопок.

Перед монтажем кнопок необходимо отогнуть торчащий лепесток корпуса кнопки на 90 градусов, после чего кнопка запаивается большим количеством припоя.

Монтаж и программирование микросхемы флэш.

Перед запайкой микросхемы флэш в неё наобходимо предварительно записать образ с файлами "Вектора". Для этого можно использовать самодельные переходники для

пргограмматоры или использовать готовые типа таких:

Монтаж и программирование микроконтроллера

Микроконтроллер можно программировать на полностью запаянной плате. Для

подключения программатора на плате есть четыре точки для пайки:

№ докум. Подп. Дата

СЛХБ.467359.002 ПЗ

Лист

Формат А4

дубл. % NHB. 8 UHB. Взам.

дата ٦ Подп.

NHB.Nº

TP3 - 3V3 TP4 - GND Для прграммирования используется программатор WCH-Link-RO-1v3 или Wchlink Mini CH549F # для работы программы необходимо создать файл list.txt # файл list.txt содержит имя файла и название через пробел # имя файла не должно содержать пробелы # название может содержать пробелы, длина названия не более 16 символов # каждая строка должна заканчиваться ENTER # в результате успешной работы программы появится файл _flash.bin для записи в микросхему W25Q128При нажатии кнопки "PLAY" на GAME500, с него воспроизводится небольшая программка-загрузчик с поддержкой ROM картриджей. дубл. % NHB. 8 ٦ Подп. Лист MHB.Nº СДХБ.467359.002 ПЗ 3 Лист № докум. Подп. Дата Формат А4

TP1 - DIO

TP2 - CLK