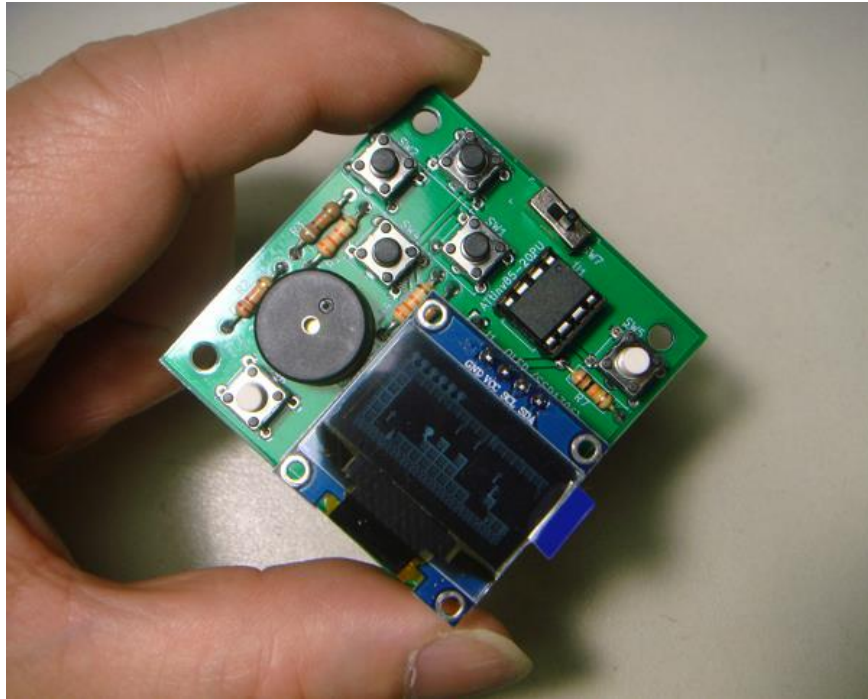


Tiny^2Joypad

作り方、使い方



工作魂 (<https://github.com/kosaku-damashii>)

2021 年 8 月 1 日

概要

本機は、Daniel C 氏.が開発した Attiny85 で動作する携帯ゲーム機の互換機です。
回路図、ソフトウェアなど詳細は、下記の Web ページを参照ください。

Tinyjoypad.com

<https://www.tinyjoypad.com/>

特徴

- 約 50x50mm の小型サイズ。
- 手持ちの余った部品で作れるように、形状が異なるスイッチやブザーに対応しています。(v1.0 では、ブザーに対応していません)

部品一覧

Reference	Value	Description
R1	33k Ω	抵抗
R2	22k Ω	抵抗
R3	91k Ω	抵抗（88kあるいは82k～91kΩの抵抗が使用可能）
R4	33k Ω	抵抗
R5	22k Ω	抵抗
R6	91k Ω	抵抗（88kあるいは82k～91kΩの抵抗が使用可能）
R7	10k Ω	抵抗
SW1	SW_Push	タクトスイッチ（4本足でも2本足でも可）
SW2	SW_Push	タクトスイッチ（4本足でも2本足でも可）
SW3	SW_Push	タクトスイッチ（4本足でも2本足でも可）
SW4	SW_Push	タクトスイッチ（4本足でも2本足でも可）
SW5	SW_Push	タクトスイッチ（4本足でも2本足でも可）
SW6	SW_Push	タクトスイッチ（4本足でも2本足でも可）
SW7	SW_SPDT	スライドスイッチ
LS1	Speaker	ブザー（発振回路無し。2種類のピン間距離に対応 ※1）
BT1	Battery (CR2032)	電池ホルダー(CR2032)
U1	IC Socket (8pin)	ICソケット（8ピン）
	ATtiny85-20PU	マイコン
J1	OLED (SSD1306)	OLED液晶モジュール

※1:v1.0 は非対応

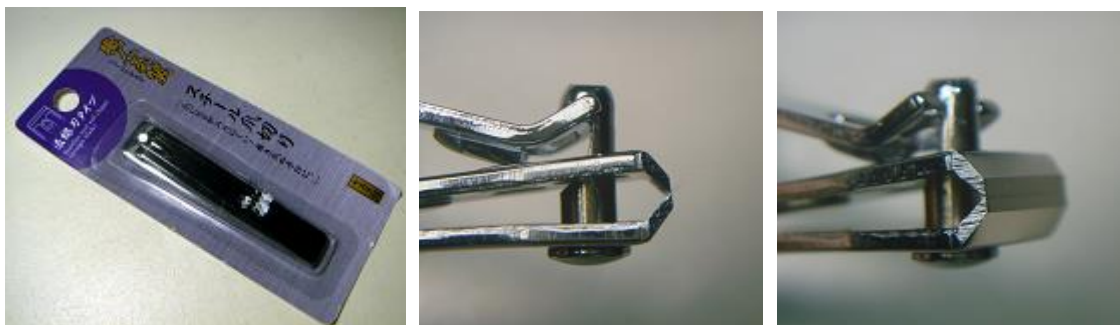
作り方

高さが低い部品からハンダ付けすると作り易いと思います。

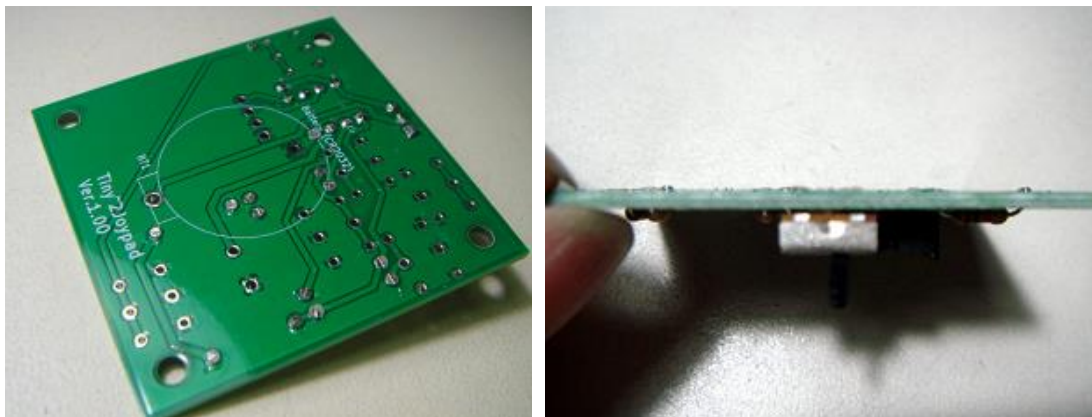
OLED 液晶モジュールの下に、抵抗や電池ホルダーの裏面があるので、OLED 液晶モジュールは最後にハンダ付けしてください。

裏面のハンダ付けの突起を取り除きたい場合は、刃先がまっすぐな、ストレートタイプの爪切りを使うとほぼ平らにすることができます。

写真は、キャンドゥで購入したものです。



あまり深く切り過ぎず、少しハンダを残すくらいにしてすると良いと思います。



使い方

ゲームによって、画面が横長か縦長か異なるので、基板自体を回転させて使います。
下記の赤丸のキー(Action Switch)は同じ動作をします。

