

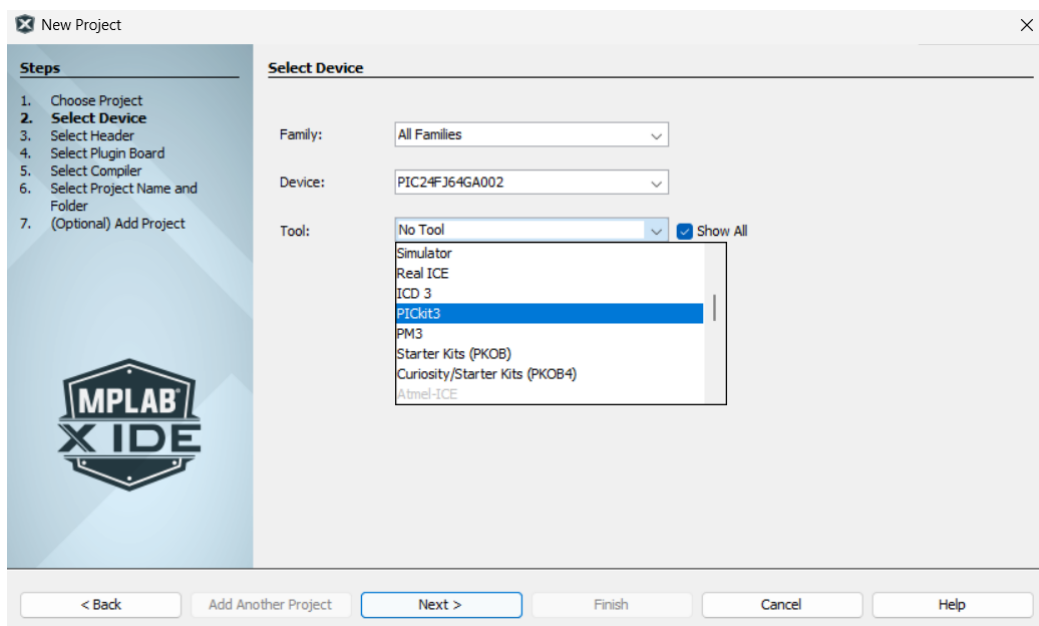
## Kako koristiti PICKit3 Programmer za prebacivanje .hex fajla na mikrokontroler?

Koristimo:

MPLAB v6.20, IDE i IPE

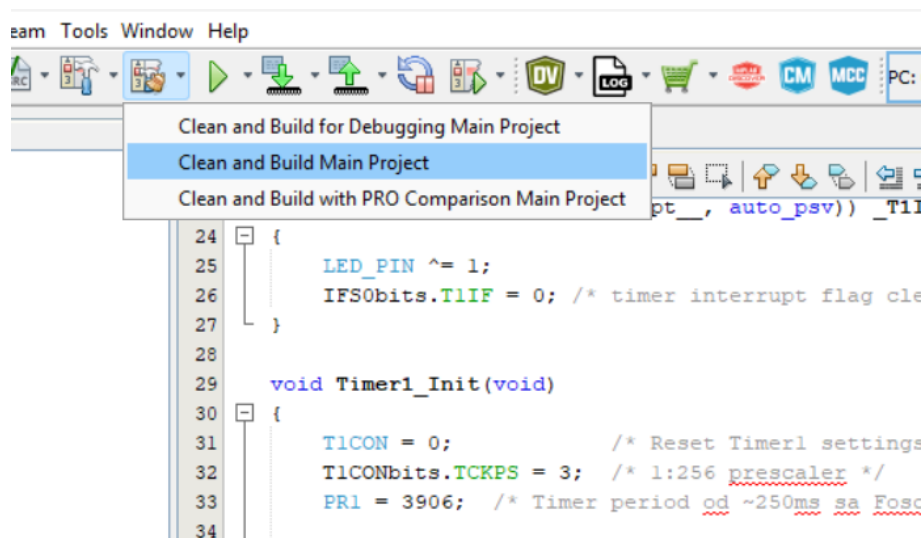
Mikrokontroler: PIC24FJ64GA002

1. Preuzimanje i instalacija MPLAB-a, zajedno sa kompajlerom i svime potrebnim.
2. Pri kreiranju novog projekta u MPLAB-u (slika ispod) uključiti *Show All* i potom izabrati PICKit3 kao *Tool*.



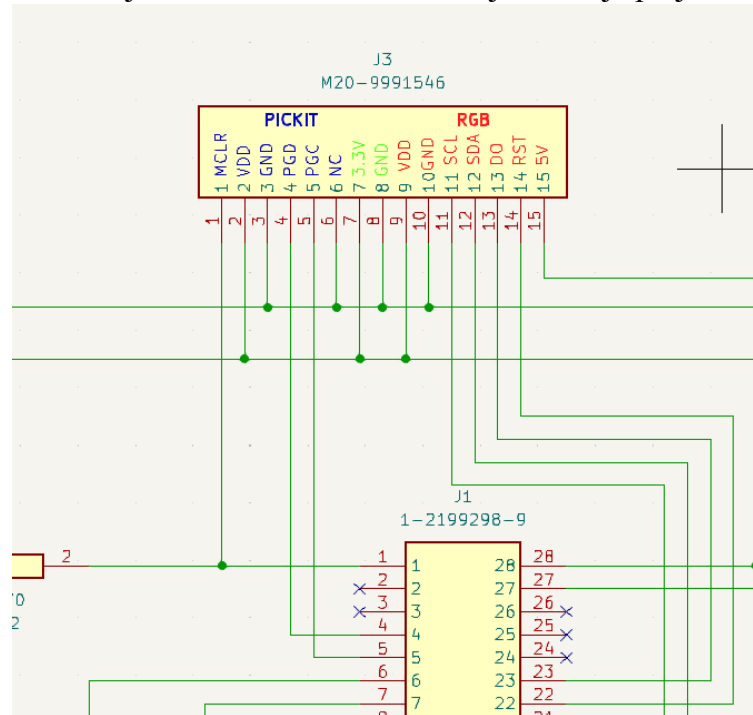
Slika 1: Podešavanje PICKit3 za Tool

3. Imenovati projekat, te dodati *source* kod, te dalje po želji razvijati projekat.
4. Kada se kod (tačnije .hex fajl) želi *upload*-ovati na mikrokontroler, potrebno je prvo kompajlirati kod. Kliknuti na ikonu *Clean and Build Project* ili koristiti prečicu *SHIFT + F11*.

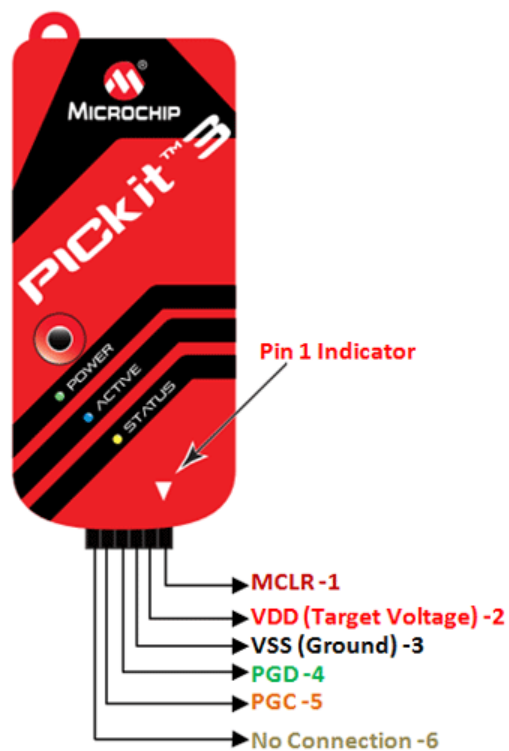


Slika 2: Kompajliranje programa

5. Povezati PICkit3 kako je naznačeno u dokumentaciji i kako je projektovano šemom.

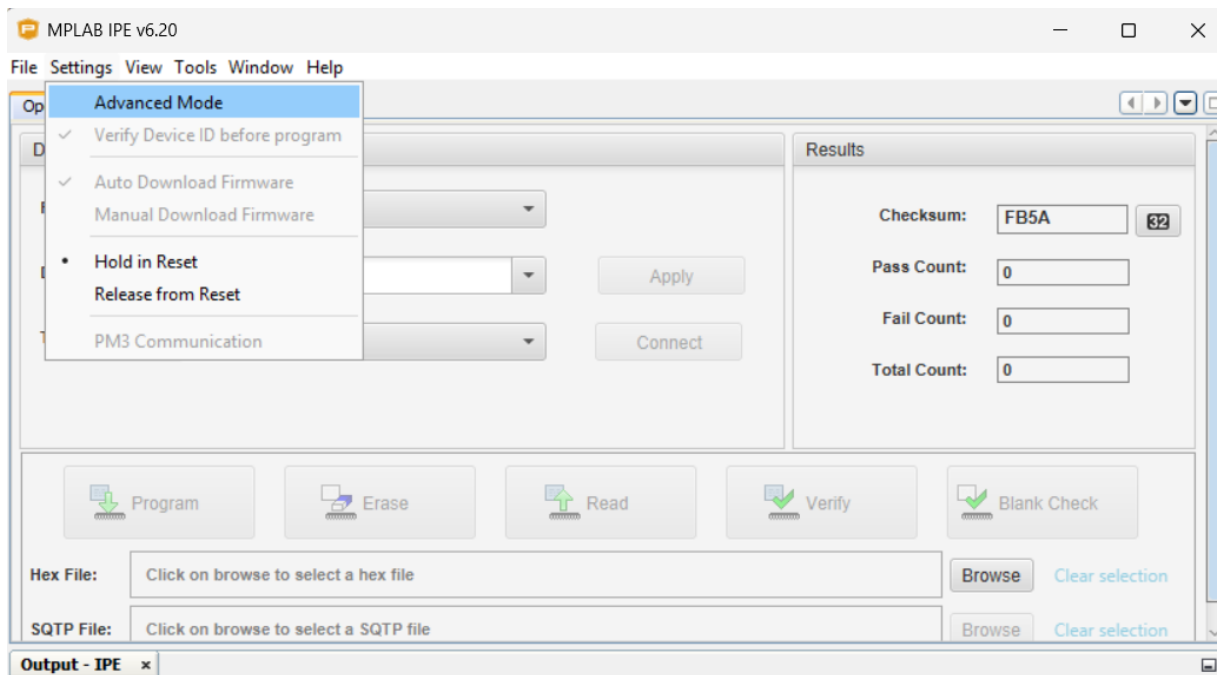


Slika 3: Izgled šeme

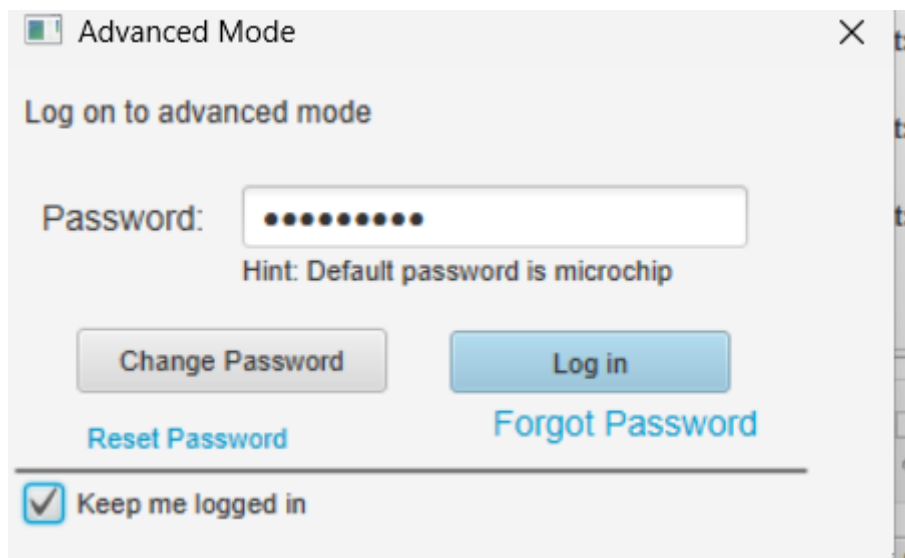


Slika 4: Pinout PICkit3 programatora

6. Otvoriti MPLAB IPE, te kliknuti na *Settings* i potom izabrati napredni način rada (*Advanced Mode*). Unijeti potrebne pristupne podatke, te po želji izabrati opciju *Keep me logged in* da bi se izbjeglo višestruko unošenje pristupnih podataka svaki put pri pristupu naprednom načinu rada.

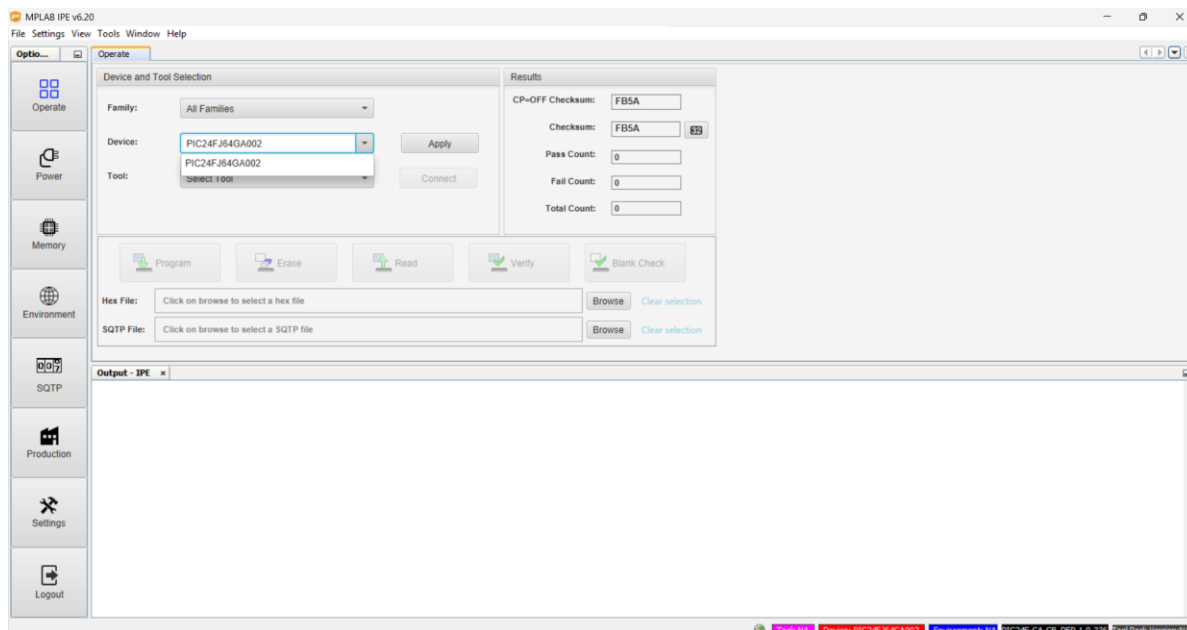


Slika 5: Ulazak u *advanced mode* rada



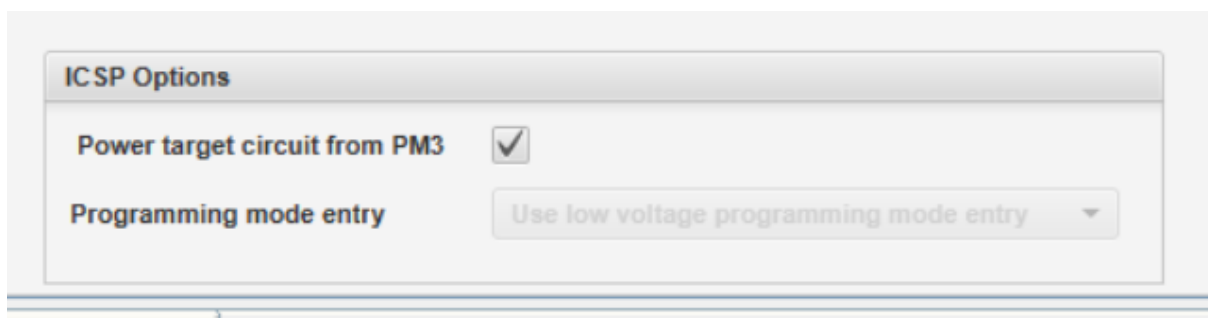
Slika 6: Unos pristupnih podataka

7. Izabrati odgovarajući uređaj (unijeti naziv uređaja u polje *Device*). **Kliknuti na *Apply*** za svaku promjenu, da bi se ta promjena vidjela. Polje *Tool* bi trebalo da bude već ispunjeno ako je PICkit3 povezan na računar. Kliknuti na *Connect* da bi se uspostavila veza.



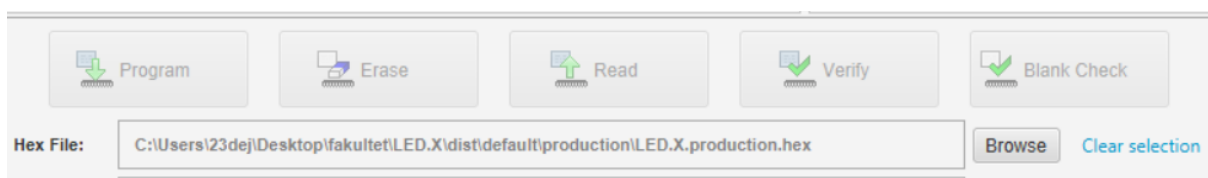
Slika 7: Podešavanje parametara

8. U meniju lijevo kliknuti na polje *Power* ukoliko se desi greška nedovoljno visokog napona. Selektovati polje *Power target circuit form PM3* da bi se koristilo napajanje sa programatora (bez potrebe za dodatnim, vanjskim napajanjem).



Slika 8: Podešavanje izvora napajanja

9. Vratiti se na polje *Operate*. Klikom na *Browse* dodati željeni .hex fajl. Potom kliknuti na *Program* i sačekati da programator učitava .hex fajl u mikrokontroler.



Slika 10: Podešavanje na polju *Operate* i učitavanje .hex fajla

10. Odspojiti PICkit3 i provjeriti funkcionalnosti koda koji je učitana.