



Programador Universal

**VP-280 / VP-290 / VP-299 / VP-380 /
VP-390 / VP-590 / VP-598 / VP-790 /
VP-996 / GP-10 / GP-20**



AG
Electrónica

www.agelectronica.com

Certificaction: **NOM-019-SCFI-1998**



14. Guía de usuario de VP-ISP

Características:

- Interfaces con LAPTOP, PC, PS/2 o compatibles a través del puerto USB.
- Acepta formatos de archivo estándar: BINARY, JEDEC, INTEL (Extended) HEX.
- Programación óptima para cada dispositivo.
- Súper velocidad de programación.
- Soporta Windows XP/7/ Vista.

· Soporta 8 diferentes idiomas, como Chino(Simplificado), Chino(Tradicional), Inglés, Koreano, Polonio, Italiano, Portugués y Holandés. Como se utiliza:

1.-Modo de inserción: Por favor, ponga el enchufe en el zócalo.

La fila superior: escribir, rojo, azul, café, gris

La fila inferior: orange, yellow, green, purple, black

2.-Conectar la computadora y el programador con el cable USB. Abrir el software y esperar hasta que el programador inicie con éxito. 3.-Seleccionar el modelo de chip y presionar en el botón OK. El adaptador de interfaz se mostrará.

4.-Conectar el programador y la tabla de usuario con los cables eléctricos de acuerdo con el adaptador.

5.-Ejecutar el programa y las operaciones.

Estos dispositivos trabajan con una fuente de alimentación bajo las siguientes características eléctricas: 9Vcc a 2.0A

Para mayor información, consulte la página www.weilei.com

Características

Formatos

Soporte
JEDEC
INTEL (Extended)
HEX
HOLTEK
EMC (.CDS)
INTEL HEX16
INTEL HEX16

Dispositivos soportados

PROM	PLD	Microcontroladores
PROM	CPLD	Atmel
PROM	EPLD	Intel
Memoria FLASH	GAL	Microchip
	PEEL	Signetics
		Zilog

1. Introducción

Los Programadores Universales WELLON son económicos, confiables, y de rápida programación. Están diseñados para funcionar con computadoras de escritorio con procesador Intel Pentium compatible con IBM y laptops. No necesita tarjeta de interfaz para conectar el modulo a una PC (esta función es útil para usuarios de laptop). El manejo de la interfaz del software los hace fáciles de operar.

1.1 Características del Hardware

- 1.- Incluye un zócalo ZIF de 48 ó 40 pines y soporta dispositivos con encapsulado DIP de 8 a 48 pines.
- 2.- Adaptador que soporta desde dispositivos de 6 hasta 300 pines en empaques; PLCC, SOIC, TSOP, PSOP, BGA QFP (no incluido).
- 3.- Puerto USB.
- 4.- Actualización del Sistema por Software.

1.2 Características del Software

- 1.- Opera en Sistema Operativo WINDOWS7\XP \ Vista.
- 2.- Interfaz de usuario amigable, con lista de menús, cuadros de diálogo y ayuda.
- 3.- Prueba de reconocimiento del dispositivo
- 4.- Modificar parámetros de algoritmo.
- 5.- Soporta todas las operaciones, como programar, verificar, lectura, seguridad, y borrado.
- 6.- Ajusta las direcciones de manera inteligente, como la dirección de inicio y la dirección final del dispositivo, de la dirección en memoria.
- 7.- Soporta archivos BINAROS, Intel (lineal y segmentado) HEX, Motorola S, HOLTEK, EMC(.CDS), INTEL HEX16 y formato Tektronix (lineal y segmentado) y auto detección de formato (excepto tipo HOLTEK Y EMC(.CDS)).
- 8.- Editores Integrados para modificar archivos JEDEC,archivos HEX, vectores de prueba.
- 9.- Auto seleccionador de fabricantes de E(E)PROMs y dispositivos.

13.3.4 Mostrar datos de las ondas

Puede mover la pestaña de desplazamiento horizontal y ver la señal de datos.

También puede utilizar los botones Zoom In o Zoom Out para ver la señal.

13.3.5 Configurar

Esta opción se utiliza para el ajuste de parámetros.

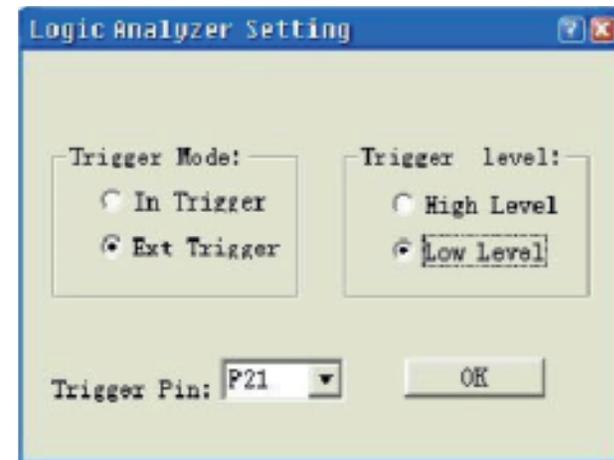
Modo disparo: Disparo interno o Disparo externo.

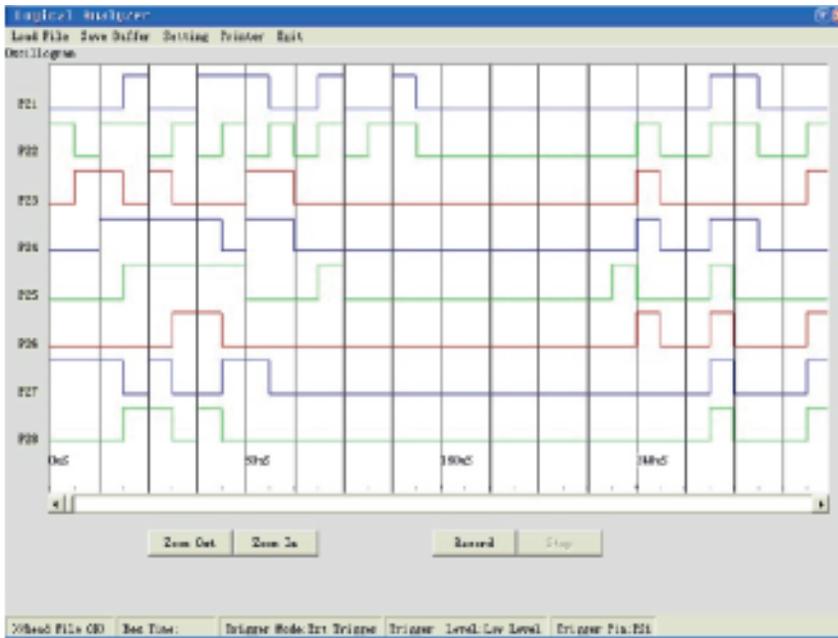
In Trigger: Al hacer clic en el botón de grabación, que comienza a grabar los inmediatamente.

Ext Trigger: Al hacer clic en el botón de grabación, se comenzará la grabación de datos hasta que haya un nivel de disparo.

Trigger level: Nivel alto o nivel bajo (niveles TTL).

Trigger Pin: P21---P28.





13.3.1 Cargar un archivo

Esta opción carga un archivo de dato en la memoria del buffer.

13.3.2 Guardar en buffer

Esta opción te permite guardar el contenido en el buffer de memoria a un archivo.

13.3.3 Registro

Para comenzar, la señal de 8 vías deberán ser conectadas con los pines P21 al P28 y GND será conectado al pin P20. Da clic sobre el botón Record, los datos se grabaran y se guardaran en buffer. Después de grabar los datos de 128K, se detendrá. Si usted selecciona el disparo externo y si no satisfaces la condición, el sistema esperará siempre. Entonces puedes hacer clic en "Exit".

10.- Selecciona chips de fabricante o dispositivos individuales.

11.- Ajuste de incremento automático.

12.- Capacidad de prueba de CI para TTL y CI Lógicos CMOS y modo auto detección de CI desconocidos.

13.- Abrir y editar el patrón de prueba, el usuario puede agregar sus propios patrones de prueba.

14.- Editar auto programa.

15.- Sistema de prueba automático.

16.- Modo de producción en masa.

17.- Generador de Señales, frecuencímetro y analizador lógico.

1.3 Convención en el manual

La siguiente convención es usada en este manual:

Los nombres de las teclas del teclado están entre los paréntesis, <>. Por ejemplo, la tecla Enter es mostrada como <ENTER>; la tecla RePag es mostrada como <RePag>.

A menos que se indique lo contrario, no hay distinción entre mayúsculas y minúsculas: 'A' y 'a' son aceptables.

Sub-menu se muestra como un flecha "→". Por ejemplo, el uso 'la dirección del buffer' se muestra como Ajustes → Operación del dispositivo → Dirección en buffer. Esto significa, primero clic 'Ajustes', segundo seleccionar 'Operación del Dispositivo' y al último seleccionar 'Dirección del Buffer'.

2. Requerimientos del Sistema

2.1 Requerimientos mínimos

1.- Procesador Pentium, o compatible.

2.- Un Puerto USB.

3.- Windows 7 / XP/Vista.

4.- Un CD-ROM con los controladores de instalación.

5.- Una unidad de Disco Duro, con al menos 100 MB de espacio de capacidad.

2.2 Acerca del Sistema de Windows

El usuario deberá tener conocimientos en el uso del Sistema Operativo WINDOWS, para usar el programador con facilidad.

2.3 Empaque

El empaque contendrá:

- 1.- Un Programador
- 2.- Un Cable de conexión USB
- 3.- CD-ROM
- 4.- Manual de Usuario

3. Primeros pasos

3.1 Inspección

Su paquete debe incluir un programador, un cable de conexión USB, un disco CD-ROM.

Si su dispositivo es de un empaque diferente al DIP, necesitara un adaptador.

3.2 Instalación

Inserte el disco de instalación en el (CD-ROM). La instalación del programa se ejecutará automáticamente. Conecte el módulo del programador al puerto USB de la PC con el cable correspondiente. Después conecte el programador a una fuente de corriente eléctrica, mediante un adaptador de CA/CC (se recomienda el modelo GFP181U-0920R).

3.3 Instalación del driver USB

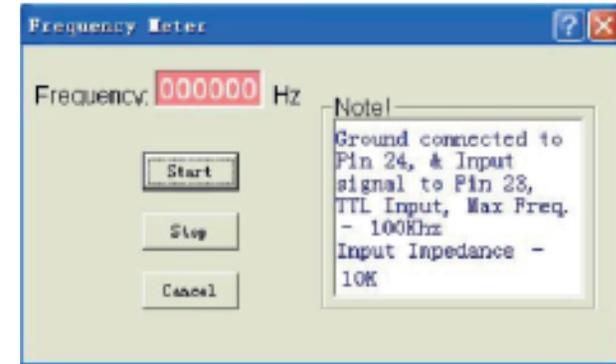
Nota : (1) Instale el software del programador insertando el disco de instalación dentro del CD-ROM, antes de instalar el driver USB del modulo del programador WELLON. (2) Inserte el cable USB al puerto del programador USB y conéctelo al puerto de comunicación de la computadora.

El programador puede proporcionar una salida de onda cuadrada con 1:1 ciclo de trabajo.

La frecuencia de salida puede ser entre 1Hz y 125KHz. Y la salida de voltaje entre 1V y 5V con una corriente de 0.5 mA.

El pin P24 es conectado con GND y el pin P23 es conectado para una señal de salida.

13.2 Medidor de frecuencia



El pin P23 es conectado a una entrada de señal. Y el pin P24 es conectado con GND. El rango de frecuencia de entrada es entre: 0---100KHz. La tensión de entrada debe de ser de niveles de voltaje TTL.

13.3 Analizador lógico

Este programador puede analizar la señal de entrada. Se puede probar de 8 formas la señal. Y puede guardar datos de 128K. Su frecuencia máxima es de 100K. Puede definir el nivel alto o el nivel bajo de los pines como pulso de disparo sincronizado.

Usted puede grabar estos datos como archivo. Y también se puede cargar y analizar archivos de datos.

Esta opción realiza una prueba automática del hardware en sistema.

Advertencia:

Retirar el dispositivo del socket antes de ejecutar el comando. Las tensiones se aplicarán a ciertos pines, y esto puede causar un daño al dispositivo.

12.4.1 Sistema de prueba

Esta sección se utiliza para pruebas de los pines de I/O, GND, VCC, VPP.

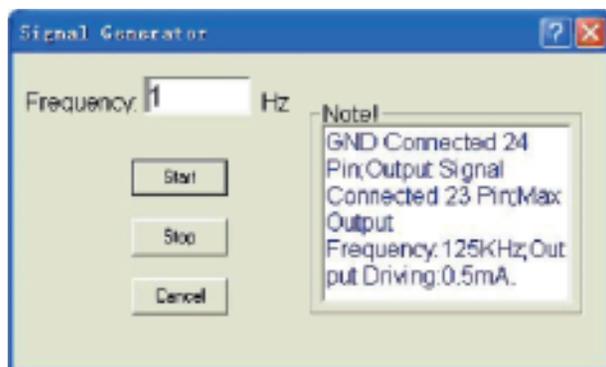
Al hacer click en el botón de prueba, del sistema se auto analizará. Cuando algo esta incorrecto, se detendra y mostrara el pin en donde se encuentra el error. Si pasa todas las pruebas aparecerá un mensaje "System test OK".

12.4.2 Prueba de salida

Esta sección se utiliza para probar la lógica del programador de salida. Tenga en cuenta que si necesita un Test Board en el zócalo. Test Board, una tarjeta de corto circuito. Por ejemplo el pin P1 es cortocircuitado con el pin P47. Al hacer click en botón de prueba, inicia la prueba. Si Test Board no se encuentra en el zócalo, se observará el "Error no hayTest Board en el zócalo".

13. Instrumento digital

13.1 Generador de señales



Conecte el módulo del programador al puerto USB de la PC con el cable adecuado. WINDOWS encontrará el nuevo hardware y auto instalará el controlador USB. Si el sistema no puede encontrar el controlador, usted puede buscarlo. Este controlador está disponible en el CD-Rom o por default. (C:\weilei\WELLON\usbsys or C:\weilei\WELLON\usbsys64). Si el programador no se detecta siga el procedimiento que a continuación se indica.

Sistema WIN XP

1. Encienda la computadora.
2. Conecte el módulo del programador al puerto USB de la PC con el cable adecuado.
3. Se mostrará el asistente para agregar nuevo hardware, seleccione 'No, no en este momento', pulse el botón <Siguiente>



Seleccione 'Instalar el software automáticamente', presione el botón <Siguiente>.



Presione <Finalizar>.

3.4 Adaptador de CA

Conectar al programador un adaptador de CA/CC (se recomienda el modelo GFP181U-0920R). Lo puedes desconectar cuando la computadora esté inactiva, o si no se va a programar en un largo tiempo.

3.5 Instalando el programa

Ahora, encienda el programador y ejecute el programa WELLON. Si usas programador por puerto USB, debes de ejecutar el programa después del "LINK" brillante.

1: Entrada lógica alta (VIH)

O: Entrada lógica baja (VIL)

<PgUp>: Page up

<PgDn>: Page down

<TAB>: Skip to the next field

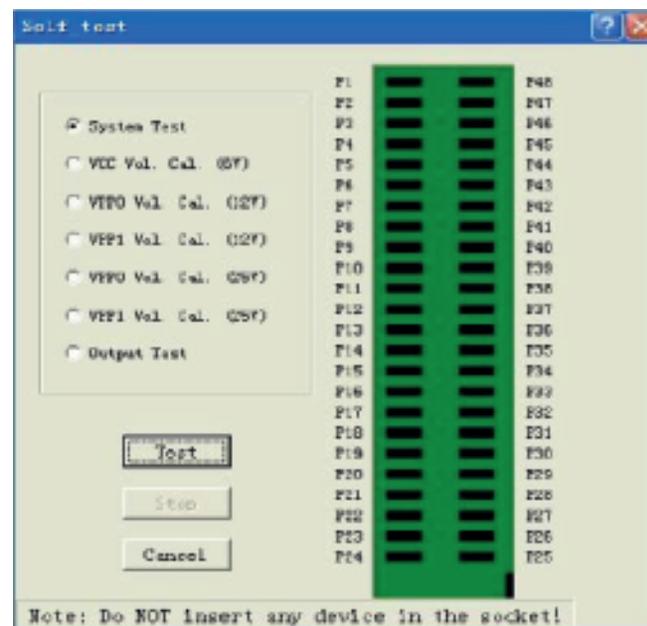
Tenga en cuenta que el voltaje de tensión es de TTL.

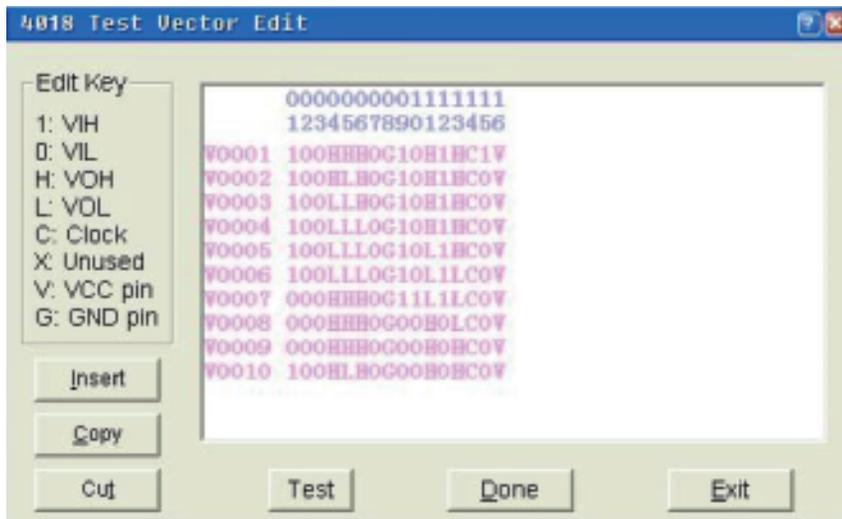
12.3.3 Eliminar patrón

Resalte el patrón de prueba que desee eliminar y haga clic en el botón "OK". Se mostrará un cuadro de mensaje 'Delete pattern'.

Al hacer clic en el botón "OK", el patrón de prueba será eliminado y usted puede volver al menú principal, y también asegurarse de que usted ha hecho la selección correcta. La única manera de recuperar un patrón de prueba eliminado es recrear un patrón.

12.4 Auto prueba





12.3.2 Añadir patrón

Para probar un nuevo dispositivo que no se encuentra incluido en TTL.LIS, Una nueva prueba patrón puede ser creada.

Para acceder a esta función, da clic en Add Pattern de edición de patrón. Esta selección nos llevara al cuadro de dialogo de anexar, que consiste en una línea de entrada de tipo CI, una línea de entrada con el numero de pines, y los botones de OK. Puedes introducir el nuevo nombre del CI y y el numero de pines en las líneas de entrada. Si el nombre y el numero de pines no esta en la librería actual, presione OK para abrir la ventana de edición XXXXXXXX (XXXXXXX es el nombre del nuevo dispositivo introducido).

Ahora puede usar la información anterior para agregar su patrón.

X: No importa el estado

V: VCC (pines de salida, no se ponen a prueba)

G: Ground (pines de salida, no se ponen a prueba)

H: Salida lógica alta (VOH)

L: Salida lógica baja (VOL)

C: Pin de Reloj

programador por puerto USB, debes de ejecutar el programa después del "LINK" brillante.

Nota: Inserte el chip sólo después de que el programa indique OK. Si no aparecen mensajes de error en la ejecución del software y la comunicación es correcta, puedes continuar.

3.6 Número Serial

El número serial es mostrado en la parte inferior del software del programador.

3.7 Mensaje de error

Cuando se conecta el programador a la PC, el sistema se auto examina. Si encuentra un error, detendrá todas las opciones.

Error de comunicación

Un error de comunicación puede ocurrir si un dispositivo es bloqueado en el zócalo ZIF del programador cuando se invoca alguna rutina. Asegúrese que el zócalo este vacío al invocar alguna rutina. Una vez que el menú esta en pantalla, puedes cerrar el zócalo ZIF jalando hacia abajo la palanca.

Un error de comunicación puede también ocurrir si el programador no está conectado con la PC apropiadamente o si el interruptor de polarización está apagado.

Si su programador tiene la función de actualización en línea, usted puede renovar (para programadores VP-280 / 380 / 590 / 990 / GP-10 / GP-20 / GP204 / GP204S).

1.- Abra la carcasa.

2.- Encuentre JP1(J1), cortocircuite. Conecte con la PC y espere que la comunicación este correcta mientras el led Link este parpadeando. Entonces quite el corto circuito de JP1(J1).

3.- Entra al sistema de WELLON, se Auto-actualizará. Cuando la descarga sea exitosa, sal del sistema.

4.- Desconecte el cable USB, móntalo e, introduzca el programador WELLON otra vez.

PLD, esto puede ocurrir por un chip de seguridad.

Para algunos chips viejos, puedes agregar tPW para que la programación tenga éxito. En la pantalla principal, usa el mouse y da click en el menú configuración, después da click en Modificar Parámetros de Algoritmo. Y agregue tPW.

Junto con las técnicas de desarrollo del chip, el parámetro del algoritmo del chip cambia creando problemas para programar el chip. Usted debe de actualizar el software regularmente y revisar que haya actualizaciones.

¿Cuándo el zócalo está sucio o está más allá del tiempo de vida útil? Causa un falso contacto. El tiempo de vida útil del zócalo es cerca de 10 mil veces, después de lo cual debes sustituir el zócalo por uno nuevo.

Seleccione la prueba de inserción, se le informará el estado de la misma.

4. Programación y pruebas

4.1 Programación

Nota: Conecte el puerto USB del programador con el puerto de comunicación USB de la computadora.

1.- Conecte el programador con el puerto de comunicación de la computadora con el cable proporcionado.

A continuación, conecte el cable del adaptador de CA o de alimentación al conector de corriente del programador. Y enciende el programador. Ejecuta el software. Inserte el chip sólo después de verificar que el software de comunicación está correcto. Y cierra el zócalo zif del programador.

2.- Desde la pantalla principal, utilice el ratón para hacer clic en el menú de selección, a continuación, haga clic en selección de dispositivo del submenú. Una ventana llamada Seleccionar aparecerá. Primero, seleccione el tipo de dispositivo. Después, seleccione el fabricante correcto y el nombre del dispositivo. Finalmente, elegir el botón Aceptar.

3.- El proceso siguiente consiste en cargar los datos que desea programar en la memoria.

Usted puede hacer esto cargando archivo de dato dentro de la memoria, mediante la lectura de datos en el buffer de un chip principal, o escribiendo los datos en el buffer directamente.

12.3 Editar y hacer un patrón de prueba

Esta sección es para agregar, editar, o eliminar un patrón de prueba en la librería.

12.3.1 Editar patrón

Esta sección es usada para editar un patrón de prueba en la librería. Cuando estés en el menú "Test", de clic en "Edit Pattern". Esto nos lleva al Select Chip para el cuadro de diálogo de "Edit". Esto consiste en seleccionar el tipo de línea de entrada, una lista de dispositivos, y los botones OK y Cancel. Puede ingresar el número de dispositivo en la línea de entrada, o seleccionarlo desde una lista. Al aceptar el número de dispositivo, el software abrirá una ventana de edición con el nombre del dispositivo de la parte superior. Ahora puede usar la información anterior para modificar su patrón.

X: No importa el estado

V: VCC (pines de salida, no se ponen a prueba)

G: Ground (pines de salida, no se ponen a prueba)

H: Salida lógica alta (VOH)

L: Salida lógica baja (VOL)

C: Pin de Reloj

1: Entrada lógica alta (VIH)

O: Entrada lógica baja (VIL)

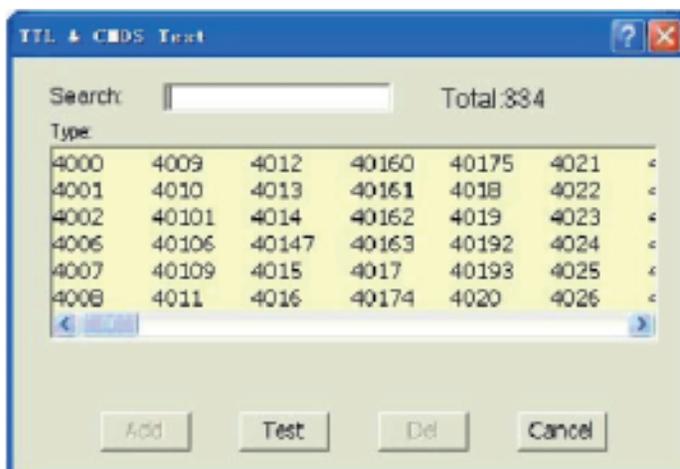
<PgUp>: Page up

<PgDn>: Page down

<TAS>: Ir al siguiente campo

Tenga en cuenta que el voltaje de tensión es de TTL.

12.1 Prueba de TTL y eMOS



12.1 Prueba de TTL y eMOS

Esta selección de pruebas de los dispositivos TTL & CMOS. Haz clic en el submenú de prueba TTL y CMOS en el menú de prueba. Esto abrirá el cuadro de diálogo del chip seleccionado. Resalte el dispositivo que desee probar y haga clic en el botón Test.

El resultado será mostrado en la pantalla de prueba TTL. Si el dispositivo pasa la prueba, un mensaje de aprobado se se mostrará. Si la prueba falla, la información de la falla se mostrará. Si usted desea repetir esta prueba, de un clic en el botón "Repeat ". De no ser así de un clic en el botón "Cancel".

12.2 Búsqueda automática de dispositivos

Esta sección muestra cómo encontrar números de dispositivos desconocidos (TTL y CMOS). De clic sobre el submenú "Auto find device". Esto iniciara una búsqueda para el dispositivo insertado en el programador. El nombre del dispositivo se encuentra enumerado en la lista, "List of Detected devices". Si el dispositivo no puede ser encontrado, se mostrará el siguiente mensaje 'Device not found!'

4.- Haga clic en el menú Ejecutar desde la pantalla principal, y seleccione el programa sub-menú. Sus datos estarán programados dentro del chip. Para comprobar si la programación es correcta, puedes verificarla.

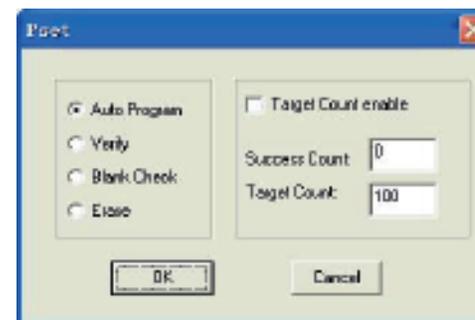
4.2 Modo de programación en masa

El primer modo masivo es el que utiliza un programador para lograr la producción en masa. En este modo, sólo hay que poner un dispositivo en el enchufe. El sistema detectará y programara el dispositivo automáticamente, no es necesario pulsar ninguna tecla. Antes de entrar en el modo de producción en masa, hay que seleccionar el dispositivo que desees programar y configurar el primera auto edición. Por ejemplo, ajuste de Blank check, program, etc.

Después de dar click en 'modo de producción en masa ', haga clic en ' Pset ' en la esquina inferior derecha, a continuación, seleccione uno de los " Auto Program ", " Verificar ", " Cheque en blanco ", " Borrar ". Selecciona "Tarjet count enable", entonces puede introducir un numero en " tarjet count", haga clic en ' Aceptar '. Esta opción hace que la programación se puede detener cuando el número de fichas programado llega al número que se ha llenado. Después el botón "Prog", haga clic en la barra de herramientas, e inserte un dispositivo en el zócalo. Puedes olvidarte de la pantalla y el teclado, basta con ver LED en el programador.

El LED brillante amarillo indica que el dispositivo ha sido programado con éxito. Por favor, retire el dispositivo e inserte un nuevo dispositivo en el zócalo. El sistema programara el nuevo dispositivo automáticamente.

Nota: Si usted quiere programar en un modo de operación normal, no deje activo el modo de operación normal. mantener la producción en masa activa.



Otra forma de producción en masa: La serie de programadores WELLON puede hacer que una computadora opere programadores simultáneamente. Esta característica puede mejorar el trabajo, hacerlo eficiente y reducir el coste del producto.

Cada programador trabaja en forma independiente y estima el proceso del programa.

Realice los siguientes pasos:

- 1.- Conecte el primer programador: Abra el software de WELLON hasta que la luz del ACOPLAMIENTO esté en la condición de la estabilidad.
- 2.- Seleccione el modelo de chip después que se haya inicializado correctamente. (El estado del programador en la parte inferior de la interfaz del software muestra "comunicación OK!") Seleccione la de su propio programa y luego presione el botón de autoprogram.



3.- Conecte el segundo programador: Abra la segunda ventana del software Wellon hasta que la luz de enlace está en condiciones de estabilidad. En este paso, no es necesario seleccionar el modelo de chip y seleccionar el programa.

4.- Marca el modo de producción en masa y pulse el botón Auto Programación después de que la Comunicación sea exitosa. Puede conectar más programadores de acuerdo con el paso 3, 4.

5.- Ajusta la interfaz de software para que varias interfaces no se superpongan entre sí. (sig. figura)

6.- En este modo multi-programa, cuando la luz del ACOPLAMIENTO de G/E del programador está encendida, quiere decir que el programa se ha completado. Puede cambiar a otro chip en el programador sin modificar el software. programa y luego presione el botón de autoprogram.

Después de hacer clic en 'Mass Production Mode', luego haga clic en 'Pset' en la esquina derecha, seleccione alguna de las siguientes opciones, 'Auto Program', 'Verify' o 'Blank Check', luego puede introducir un número en 'Target Count', y de clic en 'ok'.

Esta opción puede hacer que el programa se detenga automáticamente cuando el número de los chips programados alcanza el número que se introdujo con anterioridad. Después de dar clic en el botón 'Prog' de la barra de herramientas, inserte un dispositivo en el socket. Puede dejar a un lado la pantalla y el teclado, y solo observe el LED en el programador. El LED amarillo brillante indica que el dispositivo ha sido programado con éxito. Por favor retire el dispositivo e inserte un nuevo dispositivo en el zócalo ZIF. El sistema programará el nuevo dispositivo de forma automática.

Luego de entrar al modo producción en masa, la operación del cursor y el teclado serán denegados excepto el botón "Auto program" en la barra de herramientas. Presione el botón 'Prog' nuevamente para salir del modo Auto programación.

Tenga en cuenta que si usted requiere el modo de Auto programación, por favor no active el modo Producción en masa

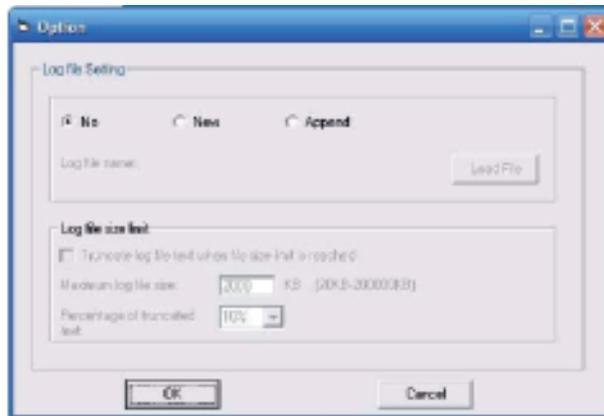
11.6.4 Programación Lenta /Lectura

Al leer algunos dispositivos estándar, puede llegar a fallar la programación o la lectura, debido a la capacidad del dispositivo. En este caso, seleccionamos 'slow program/read' si la opción es válida.

Tenga en cuenta que: Cuando el resultado de la lectura normal es diferente a la lectura lenta, significa que la lectura normal puede fallar, solo hay que seleccionar 'slow read'.

12. Prueba

El programador puede hacer una prueba lógica de circuitos integrados y dispositivos RAM, así como pruebas de vector en PLDs. El programador proporciona una librería de prueba para dispositivos lógicos 74/54 and 4000/4500 TTUCMOS, y algoritmos de prueba de memoria. Las siguientes secciones describen las funciones disponibles para pruebas lógicas de circuitos integrados y RAMs. La aplicación de entrada(s) especifica el patrón de prueba (ver debajo) y la comprobación de salidas específicas.



11.6 Opciones de configuración

11.6.1 Inserción de prueba:

Verifique esta opción si desea que el programador realice una prueba de inserción antes de borrar, programar, verificar el dispositivo.

11.6.2 Verificar ID del dispositivo:

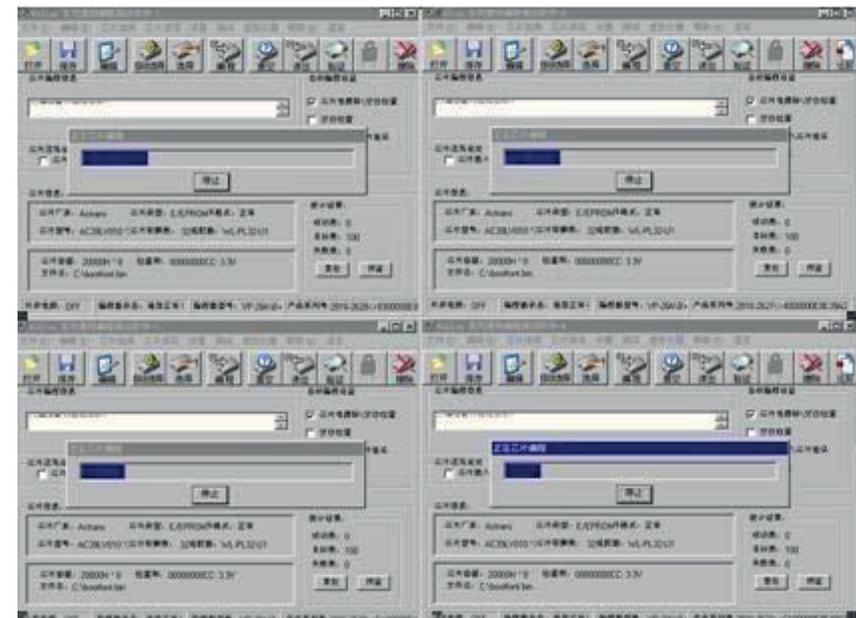
Compruebe esta opción si desea que el programador verifique la ID del dispositivo antes de borrar, programar etc. Si el dispositivo no está equipado, causará un error 'Warning! Oevice Code Error!' antes de cada operación.

Observe que incluso si el ID del dispositivo a veces es incorrecto, el dispositivo aun programará. Usted puede cancelar esto.

11.6.3 Modo de producción en masa

En este modo, usted solo puede poner un dispositivo en el socket. El sistema los detectará automáticamente y programará el dispositivo; no es necesario presionar ninguna tecla.

Antes de entrar al modo de producción en masa, debe de seleccionar el dispositivo que desea programar y establecer primero el Auto-Edil. Por ejemplo, ajuste "Blank Check", "Program", etc.



Nota:

- 1.-Debido a que el puerto USB tal vez tenga un problema de alimentación. Por lo tanto, todos los programadores deben conectarse con una fuente de alimentación externa.
- 2.-La función, que es la secuencia de número que se autoincrementa esta invalidada en este modo.
- 3.- El chip con el que tú desees programar debe estar soportado por la mayoría de los programadores de gama baja.
- 4.-Sólo debe seleccionar el modelo de chip y el archivo de programa después de la primera inicialización del programador, porque el programador utiliza una memoria compartida.

4.3 Prueba

El programador puede poner a prueba la lógica de circuitos integrados y dispositivos de memoria RAM. El menú de prueba de software proporciona una interfaz fácil de cargar y editar patrones de prueba para revisar dispositivos.

Test. lib contiene los patrones de prueba TTL y CMOS.

Siga los siguientes pasos para realizar pruebas lógicas a CIs y Rams:

- 1.- Coloque el dispositivo en el zócalo y el bloqueo de la misma.
- 2.- En la pantalla del menú principal, seleccione "Test Test TTL y CMOS".
- 3.- Introduzca el nombre del dispositivo en la casilla correspondiente. Si el dispositivo no se encuentra en la librería test. lib, aparecerá un mensaje de error en la pantalla. También puede seleccionar un dispositivo desde el visor de lista.

Siga los siguientes pasos para poner a prueba DRAM / SRAM:

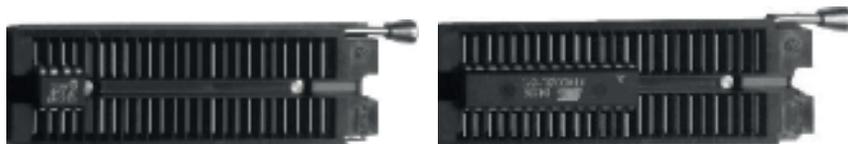
- 1.-En la pantalla del menú principal, seleccione "Select -> Select", "Type", seleccione DRAM / SRAM.
- 2.-Introduzca el nombre del dispositivo en la casilla correspondiente. Si el dispositivo no se encuentra, un mensaje de error aparecerá en pantalla. También puede seleccionar un dispositivo desde el visor de lista. Incluso puede encontrar el tipo de un chip desconocido mediante la selección.

Para la prueba de RAMs, siga el mismo procedimiento usado para la programación. La única diferencia es que sólo hay pruebas en el diálogo de la función.

4.4 Dispositivo de inserción

Hay tres formas de insertar dispositivos en el zócalo del programador: la inserción normal, la inserción especial, y la inserción del adaptador.

Inserción normal: Después de la siguiente referencia a la toma, siempre inserte el dispositivo en la parte inferior del zócalo, orientado con el pin 1 situado en la esquina superior izquierda.



(a) Inserción de un 93LC46

(b) Inserción de un ATMEGA8L

Adaptador de inserción: Algunos dispositivos pueden necesitar un adaptador personalizado. Siempre inserte el adaptador en la parte inferior de la cavidad. De la siguiente manera.

Las siguientes opciones del archivo de registro están disponibles:

Opción No (default) - El contenido de la ventana de registro no se copia al archivo de registro, es decir todos los informes se mostrarán en la única ventana de registro. Opción New- Crea un nuevo archivo de registro cada día.

Opción Append - Agrega reportes del registro de ventana dentro del registro del archivo existente. Si el archivo no existe, un nuevo archivo será creado.

Cuando se activa la opción New, del archivo nombrado log file es el siguiente: report-yyyy-m-dd. rep

El centro representa la fecha y consiste en yyyy - año, m - mes y dd - día.

Ejemplo: Si hoyes Mayo, 29, del 2007 entonces el nombre del archivo de registro es:

D:\Program Files\weilei\wellon\report-2007 -5-29.rep

Al día siguiente, se creará un nuevo archivo de registro y su nombre es:

D:\Program Files\weilei\wellon\report-2007 -5-30.rep

Al revisar la opción Append, el nombre del archivo de registro es:

D:\Program Files\weilei\wellon\report.rep

Load file:

Si desea examinar el archivo de registro lo puede comprobar en el botón y seleccionar el archivo que desea examinar.

Opciones avanzadas acerca del límite del tamaño de "Log file".

Opción "Truncate log file text when file size limit is reached «, Cuando se activa el límite de tamaño de "log file". Significa que cuando el tamaño de Log file llega a un valor específico, la parte del texto incluido en el archivo de registro se truncará. Cuando la opción esta desactivada, el tamaño del archivo de registro es ilimitado, respectivamente es limitado por el espacio libre en disco.

Opción Maximum Log file size - Especifica el tamaño máximo en kBytes.

Opción Percentage of truncated text - Especifica el porcentaje de texto de "Log file", que será truncado después de que el "log file" llegue a su tamaño máximo. Un valor más alto significa más texto que será truncado (removido) del archivo de registro.

11.3 Editar Auto

Este comando se puede seleccionar desde el menú. El menú "Edit Auto", realiza secuencias de operaciones automáticas en los dispositivos.

11.4 Proyecto

El proyecto será guardado en entorno actual. Los datos que se guardan incluyen:

1.- La información del dispositivo actual: Por ejemplo, tipo de dispositivo, fabricante, número de pin, VCC, opción/valores de configuración, buffer de datos, datos de nombre de archivo. (Nota Los datos del buffer se pueden cambiar después de que se cargan. Puede ser diferente el archivo de datos.)

2.- Configuración del entorno de programación: Prueba de inserción, Verificar opción, Editar Auto y etc.

3.- Ajuste automático: Puede almacenar para futuros usos sin realizar la configuración cada vez que se requiera. Se puede evitar el error de configuración. Se recomienda este uso para la producción en masa.

Tenga en cuenta que hay una conexión entre el archivo del proyecto y el software del programador. Que no sería válido después de que el software sea actualizado.

11.4.1 Guardar proyecto

Esta opción permite guardar el entorno actual en un archivo de proyecto.

11.4.2 Cargar proyecto

Esta opción permite guardar el entorno actual en un archivo de proyecto. Los datos almacenados incluyen al dispositivo actual, ajustes de opción/configuración y los datos del buffer, y así sucesivamente.

11.5 Opción

Log file setting

Esta opción se asocia con el uso de la ventana de registro. Todos los informes de la ventana de registro también pueden ser escritos en el Log file.



5. Archivo

Este menú se ocupa de la administración de archivos de datos y la interfaz del sistema.

5.1 Cargar un archivo

Esta opción carga un fichero de disco en el buffer de memoria.

Los archivos cargados en el programador se dividen en dos tipos.

Para la programación de memoria y Micro controladores, los tipos de archivo son generalmente hexadecimal o binario.

Para la programación de los chips PLD, el tipo de archivo de datos es . JED (JEDEC).

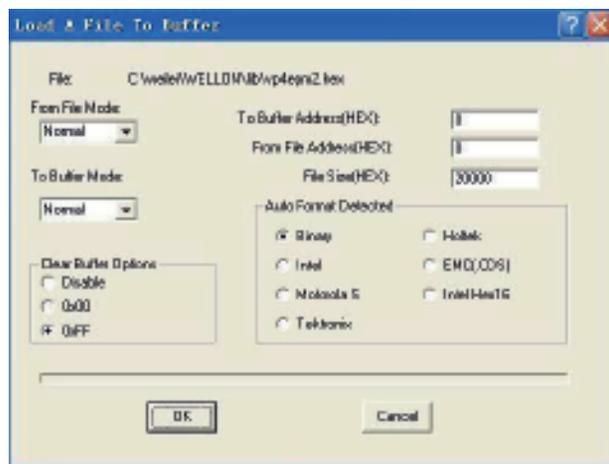
Este comando se puede seleccionar en el menú, o pulsando la tecla de acceso rápido <F2>.

Escriba el nombre del archivo y pulse <ENTER> o <TAB> para cambiar a la lista de archivos.

Seleccione un archivo con las teclas de flecha y pulse <enter> para seleccionar el archivo.

Si el dispositivo actual es un tipo de dispositivo de memoria (EPROM / EEPROM / SPROM / REG / PROM / IC Card), verás un cuadro de diálogo de un archivo cargado después de seleccionar un archivo.

5.1.1 Modo de archivo



Esta opción indica que bytes deben ser leídos en los archivos de entrada. Seleccione el formato requerido.

5.1.2 Para modo de buffer

Esta opción indica que el byte leído previamente se va a escribir. Esto le permite "construir" el buffer de varios archivos.

5.1.3 Dirección del buffer

Si la lectura de datos se va a copiar en un área diferente del buffer, escriba la dirección.

5.1.4 Dirección del archivo

Si sólo un rango seleccionado debe ser leído desde el archivo de entrada, introduzca la dirección que va a contener el primer byte en este cuadro, y el tamaño del búfer para ser leído.

5.1.5 Tamaño del archivo.

Este recuadro contiene el tamaño del búfer. Por defecto es el mismo

11.1.4 Verificar opción

Primera vez: Habilite esta opción si quiere que el programador haga una prueba de verificación en VCC.

Segunda vez in VCC +/- Habilite esta opción si quiere que el sistema haga dos pruebas de verificación, una en VCC 5%+5%, Y la otra en VCC -5%.

Por ejemplo: Para VCC=5.00V, usted puede verificar en VCC=5V. O hacer dos pruebas de verificación una en VCC=5.25V, y otra en VCC=4.75V. O una en VCC=5.5V, y la otra en VCC=4.5V.

11.2 Modificar parámetros

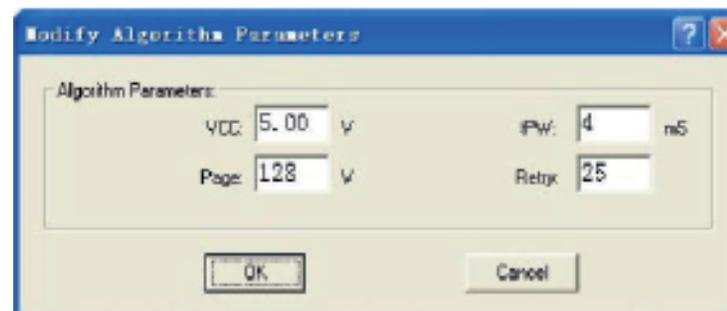
Esta opción sirve para personas con un conocimiento más técnico del dispositivo específico, que tengan que ser programados. Los parámetros de programación de un dispositivo desconocido se pueden establecer aquí.

Esta opción solo debe ser utilizada cuando el dispositivo no es compatible con el sistema. Seleccione un dispositivo que utilice el mismo algoritmo de programación como el dispositivo desconocido, y cambie los parámetros acorde a las especificaciones.

Los dispositivos antiguos, no se pueden programar correctamente con los parámetros estándar. Usted puede retrasar tPW, incrementar VCC y VPP, o añadir tiempo para que los dispositivos reintenten la comunicación y que tengan éxito.

Advertencia!

NO VARIAR esta opción, ya que puede dañar al dispositivo insertado!



User defines (dll)

Si user defines, una configuración de archivo y programa fuente (en el folder nombrado "user auto" debajo del directorio WELLON) es requerido. En el entorno de VC++ revise y cree el archivo "userauto.dll" y úselo para remplazar el mismo nombre de archivo en el directorio WELLON.

En el programa fuente, el usuario puede definir una contraseña (passwordinit), el número serial de la dirección de inicio (addr), el recuento de bytes en el número serie (cnt) y crear un número serial automáticamente (tmp).

Contraseña (passwordinit)

En el programa fuente, la contraseña inicial es "8888", el usuario puede revisarlo. El valor por defecto de mayor longitud es de 15 bytes.

Número de serie de la dirección inicio (addr)

Addr define la dirección del buffer para escribir los siguientes datos en la dirección.

La dirección debe ser definida dentro del dispositivo en la dirección de arranque y final, del dispositivo. En caso de que la dirección este fuera de rango, los datos de serialización se perderán. En el programa fuente, "7FO" es la dirección final.

El valor por defecto de mayor longitud es de 4 bytes. Entonces el rango de la dirección es desde 0 a 7FFFFFFFH.

El contador de bytes en el número de serie (cnt)

El usuario puede definir la longitud del número serial. En el programa fuente, cnt es 5. El número serial puede tener 512 bytes. Cuando la contraseña es incorrecta se mostrará, cnt=0.

Crear un número serial automático (tmp)

El usuario puede definir la función y crear un número serial automático. El número serial será devuelto como cadena. El número de serie debe de estar relacionado con la etiqueta de inicio. Después el CI es programado correctamente, añadiendo la etiqueta de forma automática (label=label+1).

Por ejemplo:

Crear un número serial que tiene 5 bytes y la expresa como num=123456789A. Entonces puede utilizar "sprintf(tmp,"%010x",num);" para regresar el resultado cuya expresión es tmp="123456789A". El proceso de escribir el número de serie del buffer es: 12 a 7FO

tamaño que el tamaño del dispositivo. Si desea descargar un archivo en la memoria que es diferente del tamaño del dispositivo, introduzca el tamaño aquí.

5.1.6 Opción para borrar buffer

Hay una opción de borrar buffer aquí. Si la opción se establece en 0x00 ó 0xFF, todo el búfer será llenado con los estados 0x00 o con 0xFF antes de cargar un archivo. Si desea cargar dos o más archivos, debes deshabilitarla. Si no es así, cuando el segundo archivo sea cargado, el primer archivo será borrado.

5.1.7 Detectar el formato automáticamente

El software detecta automáticamente el formato del archivo que se va a cargar (excepto HOLTEK y EMC (. CDS)). Si el formato del archivo es diferente del formato detectado, seleccione el formato de archivo correcto. Los tipos de datos soportados son Binario, Intel Hex, Motorola S, los tipos de Tektronix HEX, HOLTEK tipo, EMC (. CDS) el tipo y el tipo INTEL HEX16.

Elija el tipo adecuado para sus archivos de datos.

5.1.8 Carga el Archivo JEDEC (JED)

Si el tipo de dispositivo seleccionado es del PLD, el cuadro de dialogo de la carga del archivo JED aparecerá. Escriba el nombre del archivo y pulse enter.

5.2 Guardar Buffer

Esta opción te permite guardar el contenido del búfer de memoria en un archivo.

Si desea guardar el archivo en el directorio predeterminado, escriba un nombre de archivo y pulse <ENTER>.

También puede cambiar a otro directorio. Cuando el directorio que quieras guardar el archivo este desplegado en pantalla , escriba el nombre del archivo y pulse <ENTER>.

Si el archivo ya existe, el sistema le pedirá confirmación para sobrescribir el archivo existente. Este comando se puede seleccionar en el menú, o pulsando la tecla de acceso rápido <F3>.



5.2.1 Guardar archivo JEDEC

Para los dispositivos PLD, el cuadro de diálogo para guardar el archivo JED aparecerá. Se compone de nombre (línea de entrada), Archivo (visor de lista), botones Aceptar y Cancelar. Se puede indicar el directorio y el nombre del archivo que se guarda en la línea de entrada, el nombre de la etiqueta.

5.2.2 Guardar archivo HEX

Para los tipos de dispositivos ROM (E (E) PROM, SEEPROM, MCU / MPU), el cuadro llamado "Save buffer" aparecerá en pantalla. Después de que ingreses un nombre de archivo y hagas clic en Aceptar, el cuadro Guardar el nombre del buffer en un archivo en la pantalla. Este cuadro de diálogo consta de una entrada de la dirección del buffer, otra línea de entrada para salvar el tamaño a utilizar, los botones de formato de archivo y los botones de Aceptar y Cancelar. El formato del archivo que son guardados también debe de ser seleccionados en el área de formato de archivo pulsando uno de los botones de selección.

88 a 7FA

89 a 7FB

56 a 7FC

CD a 7FF

La parte opcional está delimitada desde la primera parte de datos por el carácter 11 , 11 (coma) y la estructura es la misma que en la parte de los primeros datos.

Caracteres de uso especial:

[] - Las etiquetas deben de estar definidas dentro de los corchetes

',' - Carácter que delimita la parte básica y una parte opcional de los datos

'/' - Carácter que es la etiqueta del final de una línea

Notas:

- Los nombres de las etiquetas pueden tener números continuos. Es mejor definir las etiquetas de 1 a 10000

- Todas las direcciones y los valores de número de byte en el archivo de entrada son en hexadecimal

- El valor permitido para la dirección es de 1 a 6 bits.

- El tamaño permitido de los arreglos de datos en una sola línea se encuentra en el rango de 1 a 64 bytes.

Cuando hay dos conjuntos de datos en una línea, la suma de su tamaño en bytes es de un máximo de 80 bytes

- Tenga las direcciones deben ser definidas dentro del dispositivo en las direcciones de inicio y las direcciones

finales. En caso una dirección saliera del rango, los datos de serialización se perderán.

- La dirección para la serialización siempre es asignada a la organización del dispositivo actual y la organización del buffer que el programa de control utiliza para el dispositivo actual. Si la organización del buffer es "org byte", (x8), la dirección de serialización será la dirección del byte. Si la organización del buffer es más amplia que un byte, por ejemplo: Palabras de 16 bits (x16), la dirección de serialización será la dirección de la palabra.

88 a 7FA
89 a 7FB
56 a 7FC
CD a 7FF

La parte opcional está delimitada desde la primera parte de datos por el carácter 11 , 11 (coma) y la estructura es la misma que en la parte de los primeros datos.

Caracteres de uso especial:

- [] - Las etiquetas deben de estar definidas dentro de los corchetes
- ' ' - Carácter que delimita la parte básica y una parte opcional de los datos
- ' ' - Carácter que es la etiqueta del final de una línea

Notas:

- Los nombres de las etiquetas pueden tener números continuos. Es mejor definir las etiquetas de 1 a 10000
- Todas las direcciones y los valores de número de byte en el archivo de entrada son en hexadecimal
- El valor permitido para la dirección es de 1 a 6 bits.
- El tamaño permitido de los arreglos de datos en una sola línea se encuentra en el rango de 1 a 64 bytes.

Cuando hay dos conjuntos de datos en una línea, la suma de su tamaño en bytes es de un máximo de 80 bytes

- Tenga las direcciones deben ser definidas dentro del dispositivo en las direcciones de inicio y en las direcciones finales. En caso una dirección saliera del rango, los datos de serialización se perderán.

- La dirección para la serialización siempre es asignada a la organización del dispositivo actual y la organización del buffer que el programa de control utiliza para el dispositivo actual. Si la organización del buffer es "org byte", (x8), la dirección de serialización será la dirección del byte. Si la organización del buffer es más amplia que un byte, por ejemplo: Palabras de 16 bits (x16), la dirección de serialización será la dirección de la palabra.

5.3 Salir

Este comando cierra el software de programador y regresa al control del sistema operativo.

6. Editar

Esta opción es usada para editar la memoria del buffer.

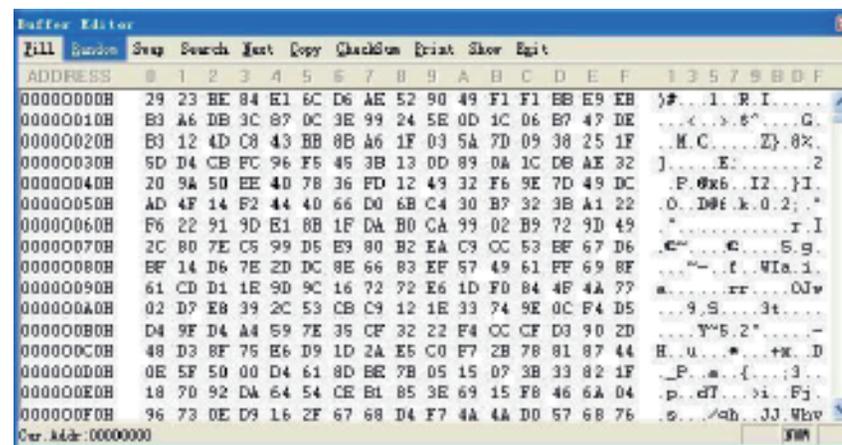
6.1 Editar Buffer

Esta opción se utiliza para editar el búfer de memoria. El contenido del búfer contendrá los códigos hexadecimales. El ASCII equivalente se muestra en la parte derecha de la pantalla.

Puedes editar los códigos hexadecimales, haga clic en el código que tiene que ser cambiado.

Alternativamente, usted puede editar el código ASCII, haga clic en el código ASCII para ser cambiado.

Este comando se puede seleccionar en el menú, o pulsando la tecla de acceso rápido <F4>.



6.1.1 Opción editar base

Editar los datos del buffer en la pantalla con las siguientes claves:

→ : Mover el cursor a la derecha

← : Mueve el cursor a la izquierda

↑ : Mueva el cursor hacia arriba

↓ : Mueva el cursor hacia abajo

Re Pág: Página arriba

AvPág: Avanzar página

Inicio: Mueve el cursor al principio de la línea

Fin: Mueve el cursor al final de la línea

Tab: Cambiar el cursor entre las dos secciones

6.1.2 Cambio rápido de dirección del buffer

Puedes introducir una dirección que tu desees para ser mostrada para salir haciendo clic en el campo de dirección (en el lado izquierdo). A continuación, escriba la dirección, el cursor parpadeará en la dirección especificada en el espacio marcado de la nueva dirección.

Para ROM puedes introducir 0-F. Y para PLD sólo podrías introducir 0 y 1. ADVERTENCIA! La dirección de entrada no debe solaparse.

6.1.3 Editar datos

Esta selección abre el editor de ventana del buffer, si el tipo de dispositivo es un PLD, o el buffer de datos ventana de edición para dispositivos de memoria. El buffer es de 8 bits de datos, y los números en la columna de la izquierda son las direcciones del buffer.

Para el buffer de la ventana de edición, 1 es lógica alta y 0 es lógica baja.

6.1.4 Fill

Esta selección abrirá el cuadro de diálogo del buffer. Consiste en la dirección inicial de la línea de entrada, la dirección final de línea de entrada, el contenido la línea de entrada de datos, los botones Aceptar y Cancelar. Entrada de cualquier dato deseado para ser llenado dentro de

[4] 0007FA 68 87 50 02 OB 801

[5] 0007FA A8 05 59 34 2B 701

[6] 0007FA 33 66 77 37 92 60 , 0006F6 44 11 22 33 99 88 77 66 55 161

label1 ... labeln - labels

Las etiquetas son identificadores para cada línea del archivo de entrada. Y se utilizan para direccionar cada línea del archivo. Las etiquetas deben ser únicas en el archivo. Direccionar las líneas de los archivos significa que la etiqueta de arranque requerida introducida por el usuario, define la línea en el archivo de entrada desde que se empieza a leer el valor serial. En el archivo de ejemplo seis valores seriales con las etiquetas "1", "2", ... "6" son definidos.

Parte Básica

Define la dirección del buffer y la matriz de bytes a escribir en el buffer. Debe de estar siempre definida después de la etiqueta en la línea. En el ejemplo, cada valor es escrito al buffer en la dirección 7FA.

Parte Opcional

Define la segunda matriz de bytes y la dirección del buffer para escribir al buffer. Puede ser definida después de la parte básica de los datos. La línea con la etiqueta "6" también tiene la definición de segundo valor, que es escrita en buffer en la dirección 6F6 y su tamaño es de 10 bytes, i.e. el ultimo byte de este valor será escrito en la dirección 6FF.

addr-

Define la dirección del buffer para escribir los siguientes datos a la dirección.

byteO..byten, byteO..bytem, byteO..bytek-

Arreglo de bytes byteO..byten, byteO..bytem y byteO..bytek son datos definidos, que son asignados para escribir en buffer. El contador máximo de bytes en un campo de datos después de la dirección es de 64 bytes. Los bytes de datos son escritos en buffer desde la dirección addr a la addr+n.

El proceso para escribir los bytes al buffer es:

byteO a addr

byte1 a addr + 1

byte2 a addr + 2

byten a addr + n

User Define (file) significa el modo From_file.

Usando el método From_file, los valores de serie son leídos por los archivos de entrada especificados por los usuarios y los datos de serialización del buffer son escritos en las direcciones especificadas.

Hay dos opciones para el usuario en la serialización definida por el modo de usuario (archivo): "File name" y "Start label".

File name

La opción "File name" especifica el nombre del archivo desde la dirección serial y verifica que los valores sean

leídos. El archivo de entrada para la serialización de archivo, debe tener un formato especial, que es descrito en From-file.

Start label

La etiqueta de inicio define el archivo de entrada. La lectura de los valores seriales de archivos se inicia desde el inicio definido.

El tamaño de la serialización del archivo está limitado por el espacio libre del disco. El número máximo

recomendado de registros seriales (items) en un archivo de serialización es de 10000 grabaciones.

Un mayor registro puede causar una operación más lenta cuando se lea el número serial antes de

cada ciclo de programación del dispositivo.

Formato de archivo de serialization From-file

El archivo de entrada From-file serialization tiene formato de texto o formato de palabras. El archivo incluye las direcciones y arreglos de bytes definiendo las direcciones del buffer y los datos a escribir en el buffer. El archivo de entrada tiene un tipo de formato de texto con la siguiente estructura:

```
[label1] addr byte byte 1 .. byten
```

```
[labeln] addr byte byte 1 .. byten, addr byte0 byte1 ... bytek/
```

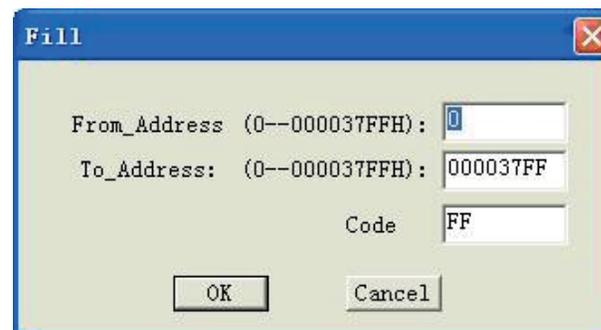
Ejemplo:

```
[1] 0007FA 88 89 56 02 AB COI
```

```
[2] 0007FA 02 15 04 FA 08 3CI
```

```
[3] 0007FA EO 09 67 OB AO COI
```

una línea de entrada de llenado de datos, y especificar el rango indicando el comienzo y el final de las direcciones. Para el buffer de la ventana de edición de fusos, los datos serán de 1 o 0. Para ventana de edición del buffer de datos, será un código hexadecimal de dos caracteres.

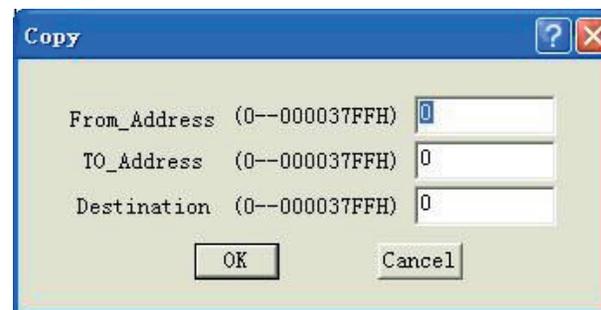


6.1.5 Copiar

Esta selección muestra el cuadro de diálogo de la copia del buffer. Consiste en la dirección inicial de la línea de entrada, la dirección final de línea de entrada, la dirección de la nueva línea de entrada, los botones Aceptar y Cancelar.

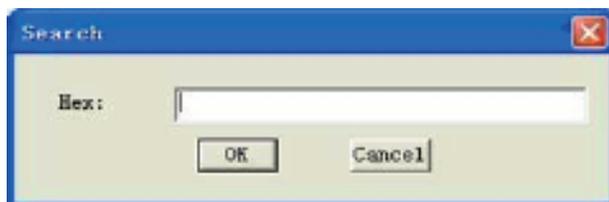
De datos entre la dirección de inicio y dirección de destino se copian en el búfer a partir de la dirección nueva

Nota: Tenga en cuenta que el origen y el área de destino no deben solaparse.



6.1.6 Buscar

Este comando busca una cadena de búsqueda, en donde pueden ser introducidos como códigos HEX, o como caracteres ASCII. Introduzca la cadena de búsqueda y haga click en Aceptar.



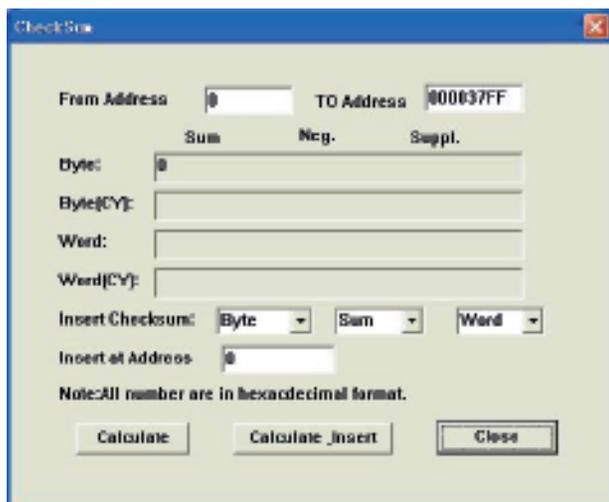
6.1.7 Siguiete

Realice la siguiente búsqueda para la cadena de búsqueda en "Buscar".

6.1.8 Imprimir

Esta selección imprimirá el buffer.

6.1.9 CheckSum



11.1.2 Configuración de opciones

Auto incremento: Para E(E)PROM, SPROM y MPU, seleccione esta opción, su uso, permite que el código del incremento este habilitado.

Sonido: Haga clic en esta opción si se desea que el programador suene después de las operaciones.

Limpiar el buffer después de seleccionar dispositivo: Si desea limpiar el buffer cada que seleccionas un dispositivo, haga clic en él.

11.1.3 Configurar auto incremento

Para producción en masa, puede usar esta opción para configurar la opción en serie.

Cuando se activa, a los datos se le asignan una posición que se incrementará después de que el CI sea programado.

Se puede establecer en el buffer las opciones 'AutoInc.Start' y 'AutoInc.End', además de 'AutoInc.Value'. La opción de incremento permite incrementar el valor en Binario, ASCII Hex, ASCII Decimal y el formato Modulo-26.

Si desea cambiar los datos del incremento actual, colóquese en la ventana de edición de datos, usted podrá cambiar los datos directamente.



11.1.1 Configuración de la dirección

En esta ventana puede configurar "Dirección del dispositivo de inicio", "Dirección del dispositivo final", De dirección del buffer y el tamaño de buffer.

Usualmente, la dirección del dispositivo es equivalente con la dirección del buffer.

Por ejemplo, INTEL 27C128A (16K X 8)

Dirección del dispositivo

Inicio de dirección 0000 0000

Dirección final 00003FFF

Dirección de buffer

De dirección 0000 0000

Tamaño de buffer 00003FFF

Algunas veces, la dirección del dispositivo no es equivalente con la dirección del buffer.

Por ejemplo, INTEL 27C210 (64K X 16)

Dirección de dispositivo

Dirección de inicio 00000000

Dirección de buffer

Dirección final 0000 FFFF

Hasta la dirección 0000 0000

Tamaño de buffer 0001 FFFF

En estos casos, el sistema auto modificará los datos.

(1) Dirección del dispositivo de inicio> Dirección del dispositivo final o tamaño del dispositivo.

(2) Dirección del dispositivo fina> Tamaño de dispositivo.

(3) Desde la dirección del buffer> tamaño del buffer.

(4) Tamaño del buffer < Tamaño del dispositivo.

(5) Desde la dirección del buffer + Dirección del dispositivo final - Dirección del dispositivo de inicio> Tamaño del buffer.

No puede modificar el tamaño del buffer para añadir un tamaño de buffer para datos de control.

El cuadro de checksum es usado para calcular las sumas de comprobación de los bloques seleccionados en el buffer. La comprobación se calcula de la siguiente manera:

BYTE - suma de bytes por "palabra". La bandera CY es ignorada

WORD - suma de palabras por "palabra". La bandera CY es ignorada.

BYTE (CY) - suma de bytes de "palabra". La bandera CY se añade al resultado.

WORD (CY) - suma de palabras por "palabra". La bandera CY se añade al resultado.

Columna marcada como NEG. es una negación de la suma de comprobación para que SUMA + NEG. = FFFFH

Columna marcada como SUPPL. es el complemento de la suma de comprobación para que SUM+SUPPL. = (+ carry).

El recuadro de checksum contiene los siguientes elementos:

Desde la dirección: Esta es una dirección de inicio del bloque seleccionado para el cálculo del checksum en el buffer. La dirección se define como dirección de Byte.

Direccionar : Esta es una dirección final de un bloque seleccionado para calcular checksums en el buffer.La dirección es definida como dirección del Byte.

Inserte checksum: Este es un opción usado para seleccionar el tipo de comprobación que será escrita cuando, el cálculo y la inserción sea ejecutada.

Insertar dirección: Esta es una opción que especifica una dirección del buffer donde un resultado elegido del checksum será escrito, cuando, el cálculo y la inserción sea ejecutada. La dirección no puede ser especificada dentro del rango <From address> a <To address>. La dirección es definida como dirección de Byte.

Calcular: Haga clic en el botón "Calculate" se inicia el cálculo de los checksum por el bloque seleccionado en el buffer. No escriba en el buffer hasta que se hallan ejecutado los cálculos.

Calcular e insertar: Haga clic en el botón Calcular y empieza a calcular las sumas de comprobación inserción de bloque seleccionado en el buffer y escribe la suma de control elegido en el buffer en la dirección especificada por la dirección en Inserción.

6.1.10 Mostrar

Cambie el modo de vista de los datos del buffer entre 8 bits y 16 bits. Este menú también indica el modo de ver los datos reales (8 bits o 16 bits).

6.2 Encriptación de un arreglo

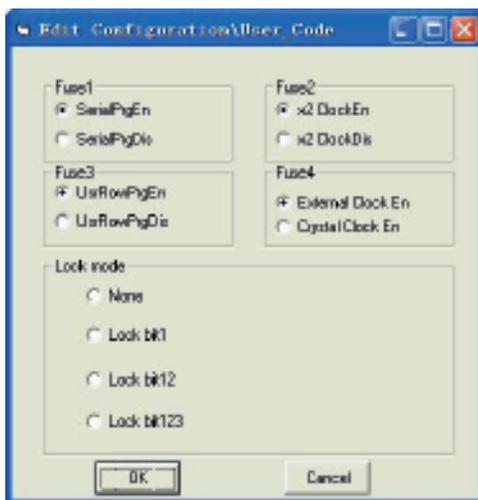
Este sub-menú sólo aparecerá si el chip seleccionado está equipado con una encriptación de arreglo. Se abre la ventana de edición del buffer de encriptación para ver y editar.

Cuando la lectura de datos en el buffer principal sea una NOR exclusiva con una tabla de encriptación. El resultado se mostrará en el buffer.

6.3 Editar configuración \ usuario de código

Esta opción está disponible sólo para ciertos dispositivos. La opción relativa al dispositivo activo se puede ajustar.

Esto es únicamente introducido como códigos hexadecimales. El resultado de la edición será mostrada en el buffer. Puede ser salvado con un archivo de datos. Después de guardar el archivo y que puedas leer el archivo siguiente, no necesitas cambiar la configuración de parámetros nuevamente.



10.4.5 Verificar contraseña

Si el proyecto contiene una contraseña, antes de que GP204/GP204S vaya al estado "Set Project", se requerirá que el usuario introduzca una contraseña. Presione las teclas numéricas para introducir la contraseña. Presione la tecla "+-" y podrá eliminar el último número introducido. Cuando finalice de introducir la contraseña, presione la tecla "ENTER". Si la contraseña es correcta, el GP204/GP204S irá al estado "Set Project". De otra manera, el programador mostrará "Password error!" y entonces regresará al punto de ingresar la contraseña. Presione la tecla "ESC" para regresar al estado "Display Project List".

11. Ajustes

Esta opción se utiliza para la opción de operaciones para el sistema.

11.1 Modificar las opciones de operación



seleccionado no es cero, hay 3 comandos aquí. Y son los siguientes: "Project Enable", "Count Change" y "Module Set". Si el contador destino es cero, los usuarios solo pueden ver el comando "Project Enable". Presione la tecla "ESC". El GP204\GP204S regresará al estado "Display Project List".

(1) Proyecto Activo

Use la tecla "I" o la tecla "]" para seleccionar el menú "Project Enable" y presione "ENTER". El GP204\GP204S mostrará la interface "Project Enable". En este momento, si el usuario selecciona "No" y presiona la tecla "ENTER" o presiona la tecla "ESC" directamente, el programador regresará al estado "Set Project". Si el usuario selecciona "Yes" y presiona la tecla "ENTER", el GP204\GP204S permitirá habilitar el proyecto actual. El progreso se mostrará en la cuarta línea.

Estos proyectos que son protegidos por contraseña solo pueden ser habilitados de esta manera.

NOTA: Activar un proyecto puede tomar tiempo. Por favor sea paciente.

(2) Cambiar la cuenta de destino

Utilice la tecla "I" o la tecla 'T para seleccionar el menú "Count Change" y presione "ENTER". El GP204\GP204S mostrará la interfaz "Count Change". Presione la tecla "ESC", el programador regresará al estado "Set Project". Presione las teclas numéricas para colocar un nuevo dato destino. Entonces, presione la tecla "ENTER", el Nuevo dato será guardado.

Presione la tecla "<" esto puede borrar el último número que se introdujo. El rango del contador es desde 1 a 39996.

(3) Ajuste del módulo

El GP204\GP204S contiene 4 módulos de programación. El usuario puede habilitar o deshabilitar cada uno de ellos.

Después de habilitar el proyecto, si uno de los módulos es deshabilitado, y no puede escribir dispositivos. Establece el módulo de los diferentes proyectos independientes. Para habilitar o deshabilitar un módulo, seleccione el comando "Module Set" y presione la tecla "ENTER". La pantalla mostrará la interfaz "Module Set". Utilice la tecla "I" o la tecla 'T para seleccionar el módulo. Entonces presione la tecla "~" o "<" para cambiar el estado del módulo. Para finalizar la configuración, presione la tecla "ENTER". El estado será registrado. Presione la tecla "ESC" y saldrá de la interfaz sin guardar los nuevos datos.

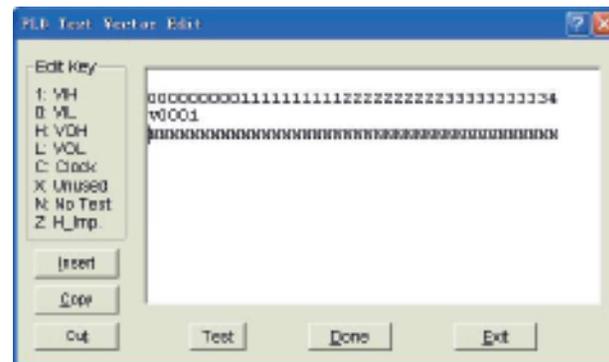
6.4 Edit E_Field

Esta opción sólo se utiliza para PLDs. Se utiliza para editar la información en esa área. También puede ser editado en buffer. El tamaño de E fiel es de 64 bits. Que incluye panel de ajustes, versión, etc..



6.5 Modificar Vector

Abre la ventana de edición del vector del Buffer. Solo es utilizado para PLD. Si una tabla de vector de prueba es incluida en un archivo JEDEC, el software cargara la tabla de vector de prueba al buffer automáticamente cuando el archivo JEDEC sea cargado.



Se refieren a lo siguiente cuando se edita el vector de prueba.
 Z: Estado de alta impedancia
 X: Estado de no importa
 N: VCC y tierra (pines de salida no se ponen a prueba)

H: Salida lógica alta (VOH)
L: Salida lógica baja (VOL)
C: Reloj
1: Entrada lógica alta (VIH)
0: Entrada lógica baja (VIL)
<PgUp>: Página arriba
<PgDn>: Página hacia abajo
<TAB>: Ir al siguiente campo
Nota: Esto sucede en niveles de voltaje TTL.

7. Seleccionar

Utilice este comando para cambiar el tipo de dispositivo activo.

7.1 Selección del Dispositivo

Cuando este comando es seleccionado se le sugiere al usuario una lista de todos los fabricantes y los dispositivos soportados por el programador.

Usa el cursor para seleccionar un fabricante o un dispositivo.

Oprima <TAB> para pasar al siguiente campo, y <Shift-TAB> para pasar al campo anterior. Seleccione un dispositivo haciendo clic con el mouse, o usando <TAB> y las teclas de flecha para mover el dispositivo. Al pulsar <ENTER> se seleccione el dispositivo.

Cuando el tipo de dispositivo se cambia, el área de la memoria del buffer activa aumenta o se reduce automáticamente para adaptarse a los dispositivos según sea el caso, sin embargo, los datos previamente almacenados en la memoria se mantienen sin cambios hasta que un dispositivo se lee, o se carga un archivo desde el disco.

Haga clic en "Cancelar" en cualquier momento para cancelar la selección del dispositivo sin afectar al dispositivo seleccionado.

Este comando se puede seleccionar en el menú o pulsando la tecla F5.

mostrará una flecha hacia arriba en la tercer línea y en la cuarta línea mostrará que el GP204\GP204S está trabajando. Cuando la programación es exitosa, La pantalla mostrará "☺" en la tercer línea y el contador de dispositivos programados incrementará en la segunda línea. Si fallará, habrá "☹" en la cuarta línea.

10.4.3 Mostrar información del proyecto

Cuando el GP204 \ GP204S está en el estado "programación de chips", pulsar la tecla "ENTER" del teclado. Si el programador almacena un proyecto, será en el estado "Proyecto pantalla de la lista". La pantalla LCD mostrará el proyecto la información guardada en GP204 \ GP204S. El número de serie del proyecto actual y la suma de los proyectos serán mostradas en la primera línea. Si el proyecto actual es el proyecto permitido, habrá un "<En>" siguiendo a los números.

Al lado derecho de la primera línea, muestra el número de destino del proyecto actual. Si no hay recuento de destino, muestra cero. La segunda línea muestra el fabricante del dispositivo. La tercera línea muestra el tipo del dispositivo. Y la cuarta línea muestra el nombre del proyecto actual. Presiona las teclas "↑" o "↓". El LCD mostrará diferentes proyectos. Presione la tecla "→" o la tecla "←".

El contenido que se mostrará se desplazará a la derecha o izquierda.

Presione la tecla "ESC" y el GP204\GP204S regresará al estado "Chip Programming".

Si no hay un proyecto en el GP204\GP204S, el programador mostrará "NO PROJECT!" y entonces regresará al estado "Chip Programming".

Precaución: Cuando el GP204\GP204S se encuentra programando dispositivos, no entre al estado "Display Project List". Cuando el programador no está en estado de "Chip Programming", no presione la tecla "Run". De otra manera, podrían ocurrir errores.

10.4.4 Operar proyectos

Cuando el GP204\GP204S se encuentra en "Display Project List", presione la tecla "ENTER". Si el proyecto actual no está protegido por una contraseña, el programador va a un estado "Set Project" y se mostrará un menú de herramientas. El contenido del menú está de acuerdo a las propiedades del proyecto actual. Si el tope de la cuenta del proyecto

el GP204\GP204S, el espacio libre de la FLASH disminuirá. Con el fin de extender la vida de la FLASH, el espacio de almacenamiento de los datos de un proyecto no se libera luego de que un usuario elimine este proyecto. El tamaño del espacio libre se muestra en la ventana "StandAlone". Para liberar el espacio de la FLASH, aplicar un clic en el botón "Format".

El programador formateará la FLASH, y el usuario podrá disponer de todo el espacio de la FLASH.

Precaución: La operación de formato eliminará todos los datos de proyectos en el GP204\GP204S.

10.4 Operación Stand_alone

10.4.1 Encendido del programador

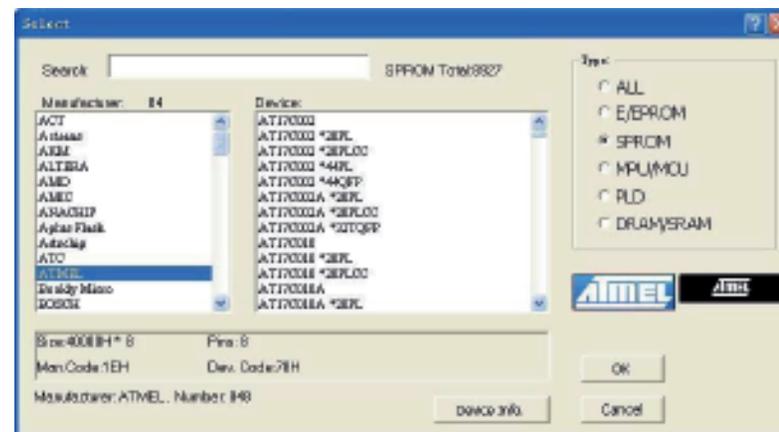
Conectar la línea de alimentación al GP204\GP204S. No conectar el cable USB. Abrir el switch del programador. Después se iniciará el GP204\GP204S, y se encontrará en el estado "Chip Programming". Ahora el usuario puede disponer del programador. En este momento, la primera línea de la pantalla mostrará que el proyecto se encuentra habilitado y la temperatura del GP204\GP204S. El ventilador de extracción se iniciará automáticamente cuando la temperatura interna sea muy alta y lo apagará automáticamente cuando la temperatura sea normal.

En la segunda línea, después del símbolo "#", la pantalla mostrará los dispositivos que han sido programados. Si el tope de la cuenta del proyecto seleccionado no es cero, habrá otro símbolo "#" y el número de destino se mostrará en el centro de la segunda línea. Si no está habilitado el proyecto en estas dos líneas se mostrará el tipo de programador.

La tercera línea y la cuarta línea de la pantalla mostrará el estado de los módulos de programación. El GP204\GP204S incluye 4 módulos de programación. Si un módulo puede ser iniciado exitosamente, se mostrará "☺" en la tercera línea. De otra manera, se mostrará "☹" en la cuarta línea.

10.4.2 Programando dispositivos

Cuando el GP204\GP204S se encuentra en el estado "Chip Programming", puede grabar dispositivos. Presione el botón "Run" en el programador. El programador comenzará a grabar los dispositivos. La pantalla

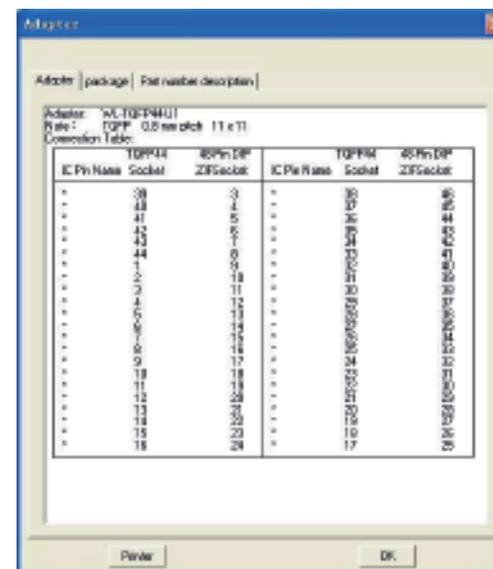


Haga clic en "Device info", serán mostrados tres puntos:

"Adapter" - Incluye el nombre del adaptador para el dispositivo seleccionado por el usuario, dimensiones del adaptador y tabla de conexiones.

"Package" - Paquete de introducción del dispositivo seleccionado.

"Part number description" - Introducción de cómo designar número de parte.



7.2 Búsqueda rápida de dispositivos

Si desea encontrar un dispositivo rápidamente, también puede introducir un número de dispositivo parcial.

La información parcial mostrará una lista de fabricantes y dispositivos.

Por ejemplo, si usted quiere encontrar el dispositivo llamado PIC16C84, cuando el tipo es E / EPROM, usted solo necesita introducir 16C84.

7.3 Auto Seleccionador de E(E)PROM

Selecciona automática una EPROM como dispositivo activo mediante la lectura de la ID del dispositivo.

El sistema puede identificar automáticamente ciertos dispositivos EPROM por la lectura del fabricante y de la ID del dispositivo que se graban dentro del chip.

Esto sólo se aplica a dispositivos que admiten esta función. Si el dispositivo no es compatible con una identificación (o ID) del chip y la identificación del fabricante, aparecerá un mensaje indicando esto.

En este caso deberías referirte a cambio del dispositivo.

Esta es la manera más rápida de seleccionar una EPROM como dispositivo activo.

El programador determina los pines del dispositivo, y se aplica un voltaje alto a las terminales apropiadas en el zócalo. Es necesario habilitar al sistema para leer la ID del dispositivo. Solo puede ser utilizado para dispositivo que tengan menos de 32 pines.

PELIGRO! No inserte un dispositivo que no sea una EPROM cuando use esta función.

EL dispositivo puede llegar a dañarse cuando al sistema se le aplican voltajes altos.

8. Ejecutar

8.1 Program

Este comando programa el dispositivo en el zócalo con el contenido de la memoria del buffer.

Presionando <ENTER> en "Program" o haciendo clic en esta opción se

(1) Habilitar proyecto

El GP204\GP204S puede almacenar muchos proyectos, pero solo un proyecto de datos puede ser usado para programar dispositivos.

Entonces el usuario debe habilitar un proyecto, con el fin de que el GP204\GP204S utilice los datos de este proyecto. Para habilitar un proyecto, en primer lugar, aplique un clic sobre el botón "Proj enable".

Este proyecto será activado. Si un proyecto estuviera protegido por contraseña, el botón de "Proj enable" será de color gris.

En este momento, no es posible hacer clic sobre el botón. Los usuarios deben habilitar este tipo de proyectos en el modo Stand alone del GP204/GP204S. Para obtener más información acerca del modo Stand alone, por favor consulte la sección correspondiente.

NOTA: Algunas veces, puede tardar algo de tiempo habilitar un proyecto. Por favor sea paciente.

(2) Actualización de datos del proyecto

Cuando el tipo de dispositivo es seleccionado en la ventana "Select" es el mismo que el tipo de dispositivo del proyecto que es seleccionado por el usuario en la ventana "StandAlone", el botón "Update Data" puede hacer clic en la ventana "StandAlone". Después de hacer clic en este botón, Los datos en el buffer del software WELLON serán actualizados por los datos anteriores de este proyecto.

(3) Propiedades de la actualización del proyecto

Si el tope de la cuenta del proyecto seleccionado no es cero y no está protegido por contraseña.

El usuario puede cambiar el tope de la cuenta o introducir una contraseña en "StandAlone". Entonces, aplicar un clic en el botón "Update" debajo del cuadro de la contraseña, Las nuevas propiedades de este proyecto serán actualizadas.

(4) Eliminar proyecto

Para eliminar un proyecto desde el GP204\GP204S, primero seleccionar este proyecto en la ventana "StandAlone".Entonces aplicar un clic en el botón "Del_Proj". Todos los datos serán eliminados de este proyecto.

10.3.5 Formato de programador

Los datos del proyecto serán almacenados en FLASH del GP204\

escritos en el GP204\GP204S. Cuando la cantidad de dispositivos programados alcanza el número establecido por el usuario, el programador detendrá la grabación de los dispositivos. Para iniciar el contador de tarjetas, el usuario solo necesita introducir el número de "Target Count" en el cuadro de edición, entonces la opción "Target Count enable" será seleccionada automáticamente.

(4) Contraseña

El usuario puede utilizar contraseña para proteger el proyecto que ya ha establecido el número de destino. La contraseña deben de ser dígitos y la longitud va desde uno a ocho.

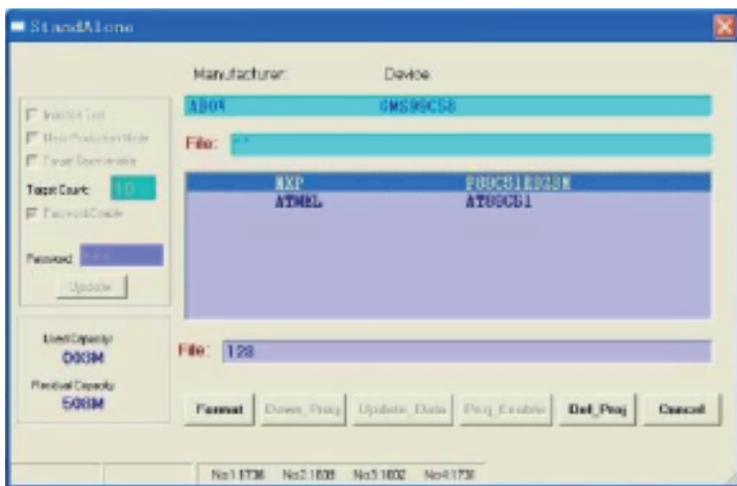
Antes de introducir la contraseña, el usuario necesita seleccionar la opción "Password Enable".

10.3.4 Administrador de proyectos

El usuario puede administrar proyectos que están almacenados en el GP204\GP204S en la ventana "StandAlone".

Todos los proyectos serán mostrados en ese cuadro de diálogo. Un GP204\GP204S puede almacenar 64 proyectos o más.

Cuando use el mouse para seleccionar un proyecto en el diálogo, las propiedades y el nombre de este proyecto serán desplegados y el usuario podrá operar este proyecto.



iniciará la operación de programación. Durante esta operación, el progreso se mostrará en la pantalla.

Si la opción se realiza correctamente, se mostrará un mensaje de 'Programa OK!', de lo contrario se mostrará un mensaje de error.

PELIGRO: No retire el dispositivo hasta que esta opción se complete, ya que puede dañar el dispositivo.

8.2 Read

Este comando lee el contenido del dispositivo dentro de la memoria del buffer .

Observamos que después de que los datos han sido leídos en la memoria, el mismo tamaño o un tipo de dispositivo más pequeño puede ser seleccionado sin alterar ningún dato almacenado.

Esta opción puede ser seleccionada del menú.

Presionando <ENTER> o haciendo clic en el "Leer", la selección iniciará la operación de lectura. El progreso se mostrará en la pantalla de tiempo de ejecución. Si la operación tiene éxito, un mensaje 'Read OK!' aparecerá, de lo contrario un mensaje de error en la pantalla se desplegará.

PELIGRO:

No retire el dispositivo hasta que esta opción se complete, ya que puede dañar el dispositivo

8.3 Verify

Este comando verifica que el contenido del dispositivo sea el mismo que el contenido del buffer de de memoria. Puede usar este comando para verificar que el dispositivo ha sido leído, y que la operación de lectura se realice correctamente.

PELIGRO: No retire el dispositivo hasta que esta opción se complete, ya que puede dañar el dispositivo.

8.4 Blank Check

Este comando comprueba que el dispositivo no ha sido programado.

Puedes iniciar la operación de "blank check" dando clic en la opción en el menú, presionando <ENTER> cuando la opción es seleccionada en el menú.

Si el dispositivo está en blanco, un mensaje "Blanck check OK!" se mos-

trará en la pantalla de tiempo de ejecución. Si el dispositivo no está en blanco, un mensaje apropiado en la pantalla se desplegará. PELIGRO: No retire el dispositivo hasta que esta opción se complete, ya que puede dañar el dispositivo.

8.5 Comparar

Esta opción compara los datos en el dispositivo con el dato actual en la memoria del buffer.

Si alguna diferencia es encontrada, se desplegará en la ventana activa del software.

8.6 Auto

Esta función ejecutará varias funciones en una secuencia. Por lo general, se ejecuta "Blank check", "Program" y "Verify". Para un PLD, se ejecuta la función de Erase al principio y establece los bits de "security" al final. Este comando se puede seleccionar en el menú, o pulsando la tecla F8.

8.7 Security

Esta característica se aplica a los PLDs y microcontroladores equipados con una función de seguridad.

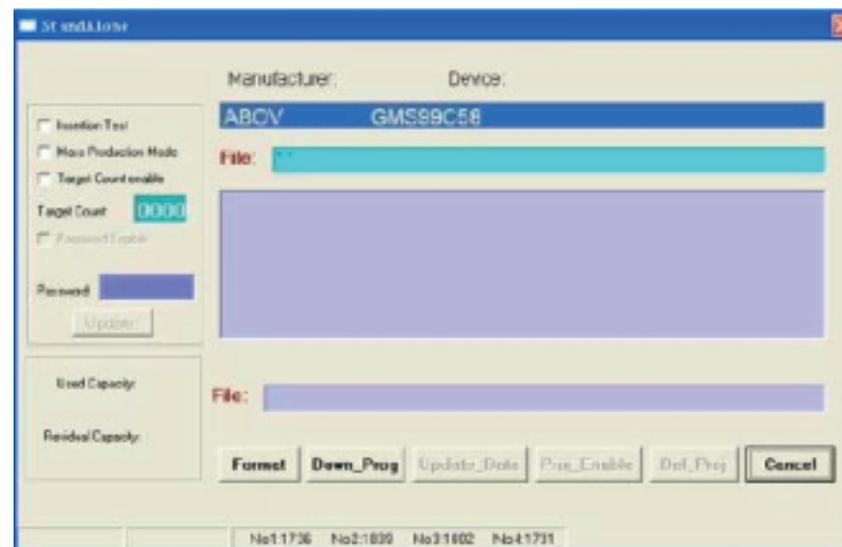
Si la seguridad es establecida, los datos programados en el chip no serán leídos correctamente.

Nota: "Lock", "Protect", etc también son parámetros de seguridad dependiendo del dispositivo.

Después de lo cual la seguridad del dispositivo podrán pasar a "Blank check".

8.8 Encriptación

Esto se aplica sólo para algunos Microcontroladores. Esto programará el contenido de la tabla de encriptación en la matriz de cifrado de un chip. El contenido de la tabla de codificación se puede cargar, guardar y editar. Una vez se haya completado el codificación de datos en el buffer principal se hará una nor exclusiva con la tabla de cifrado.



Paso tres: Dar un clic en el botón "Down_Prog". El proyecto será descargado en GP204\GP204S.

10.3.3 Ajustar las propiedades del proyecto

Antes de que el proyecto sea descargado en el GP204\GP204S, los usuarios pueden ajustar las propiedades del proyecto en la ventana "StandAlone".

(1) Prueba de inserción

Cuando los usuarios seleccionan la opción "Insertion Test", el programador verificará automáticamente si hay un dispositivo en el programador antes de escribir.

(2) Modo de producción en masa

Si el usuario selecciona la opción "Mass Production Mode", el programador checará el estado del socket continuamente, y reiniciará la operación al momento de que el dispositivo sea insertado apropiadamente en el zócalo.

(3) Habilitar contador de tarjetas

La opción "Target Count enable" puede controlar el conteo de dispositivos

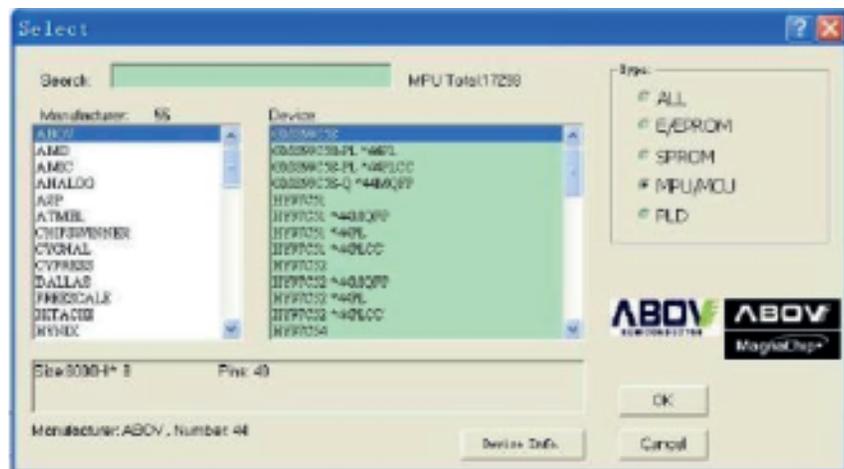
10.3.2 Descarga de proyecto

GP204\GP204S utiliza el "project" como una unidad para almacenar y manejar datos que puede necesitar cuando esta programando dispositivos. Cada proyecto contiene un tipo de dispositivo y los datos serán programados dentro del dispositivo.

Antes de programar estos dispositivos, el usuario necesita descargar el proyecto en el GP204\GP204S. Los pasos para descargar un proyecto son los siguientes:

Paso uno: seleccionar el tipo de dispositivo en el software WELLON. Lo siguiente es cargar el archivo de datos dentro del buffer de la memoria.

Por favor consultar el capítulo 5 para obtener más información.



Paso dos: Dar un clic en el menú "StandAlone" para abrir la ventana de diálogo "StandAlone". El tipo de dispositivo contenido por el proyecto y los dispositivos de fabricación se mostrarán en la parte superior de la ventana. Debajo, se encuentra el nombre del proyecto. El nombre por defecto es el nombre del archivo transferido en el buffer del software. Si no hay ningún nombre, se mostrarán estos caracteres u**". Los usuarios pueden editar el nombre de este lugar.

8.9 Configuración del programa

Esta opción está disponible sólo para ciertos dispositivos. En el código de configuración de edición o en el código de usuario de edición, puedes ajustar la configuración

8.10 Seguridad OTP

Esta opción sólo es usada para las series de AT89C51/52. Se prohíbe no protegerlas.

Tenga en cuenta que después de ejecutar esta opción, el dispositivo no se programara otra vez.

8.11 SVF

Esta opción está disponible sólo para ciertos dispositivos. El usuario debe seleccionar el chip con la función de SVF. Al mismo tiempo, otras opciones no se pueden utilizar. Este tipo de chip debe utilizar archivos de formato SVF, abrir el archivo, hacer clic en el botón SVF, y entonces la función estará completada.

9. Modo independiente

9.1 Seleccionar

Utilice este comando para cambiar el tipo de dispositivo activo.

9.1.1 Seleccionar dispositivo

Cuando se selecciona este comando se le sugerirá al usuario una lista de todos los fabricantes y los dispositivos soportados por el programador. Cuando los usuarios seleccionan los dispositivos, en primer lugar, "StandAlone" debe ser seleccionado y luego usar el mouse para seleccionar un fabricante de CI o un dispositivo. Después de seleccionar "StandAlone", puedes elegir el tipo de chip, y luego continuación puedes utilizar la ventana de la lista para seleccionar dispositivos. Modo independiente (Stand-alone).

Soporta cuatro tipos de dispositivos: E / EPROM, SEEPROM, MPU / MCU, PLD.

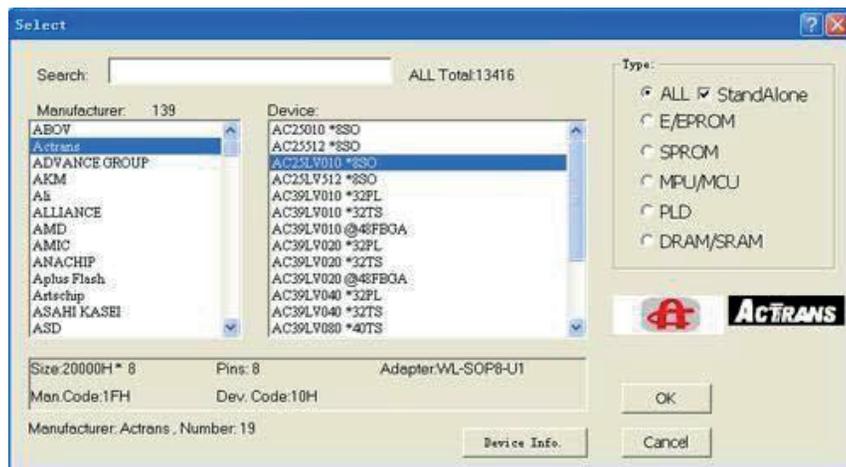
Presiona <TAB> para pasar al siguiente campo, y <Shift-TAB> para pasar al campo anterior.

Seleccione

Selecciona un dispositivo haciendo clic con el mouse, o utiliza <TAB> y las teclas de flecha del teclado para elegir el dispositivo. Presionando <ENTER> se seleccionara el dispositivo. Cuando el tipo de dispositivo es cambiado, el área de la memoria del buffer es cambiada automáticamente para adaptarse a dispositivos de mayor o menor memoria según sea necesario, sin embargo, los datos previamente almacenados en la memoria del buffer se mantiene sin cambios hasta que un dispositivo se lea, o se cargue un archivo desde el disco.

Haga clic en Cancelar en cualquier momento para cancelar la selección del dispositivo sin afectar la selección del dispositivo.

Este comando puede ser seleccionado en el menú o pulsando la tecla F5.

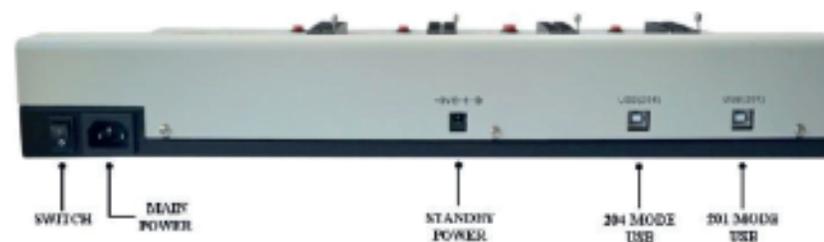


Haga clic en "Device info", se mostrará tres elementos:

"Adapter" - Incluye el nombre del adaptador para el dispositivo seleccionado por el usuario, dimensiones del adaptador y tabla de conexiones.

"Package" - Introducción del paquete de dispositivo seleccionado.

"Descripción de la parte número" - Introducción de cómo designar el número de parte.



10.2 Modo 201

Fuente de alimentación del programador. Conecte el GP204\GP204S a una PC con un cable USB a través del puerto USB en el Modo 201. El programador trabajará en el Modo 201. En este momento, solo el primer módulo de programación funciona.

Cuando el usuario desea programar un dispositivo que no es compatible con el modo 204 o el usuario desea leer los datos de un dispositivo, el GP204\GP204S debe trabajar en el modo 201. Ahora, el GP204\GP204S es igual al programador VP-990. Para obtener más información acerca de como operar el programador VP-990, por favor consulte a otras secciones de este manual.

10.3 Modo 204

10.3.1 Conectar el programador

Primero que todo, usa la línea de USB para conectar el GP204\GP204S a una PC a través del puerto "204 MODE USB". Luego conecte la línea de alimentación del programador y abra el switch. Espere hasta que termine de inicializar. Luego inicialice el software de wellon. Cuando el software inicie con éxito. El LCO del GP204\GP204S mostrará "Linking to PC ...".

Precaución: Antes de finalizar la operación del enlace con el GP204 \ GP204S, por favor, no use cualquier tecla del programador para hacerlo funcionar. De otra manera, la operación del enlace puede fallar. Cuando se ha enlazado el GP204 \ GP204S a una PC exitosamente, la teclas del programador dejarán de funcionar.

programador, significa que los algoritmos y la llamada de datos fueron correctos.

Sonido erróneo: Durante la programación el led G/E encenderá rojo, significa error de programa.

Tres sonidos: Sonido correcto: Al final de la programación el led G/E encenderá amarillo, significa que el programa está correcto y que se puede alcanzar el objetivo máximo de la tarjeta.

Sonido erróneo: Después de presionar el botón 'RUN', el programador emitirá inmediatamente una alarma, significa que el dispositivo no se encuentra insertado o se encuentra dañado.

Después de encender el programador, el programador emitirá una alarma inmediatamente, significa que el archivo de datos que descarga al programador contiene error.

Cuatro sonidos: Sonido erróneo: Después de encender el programador, el programador emitirá inmediatamente una alarma, significa que el archivo de datos que descarga al programador contiene error.

Cinco sonidos: Sonido erróneo, error de sistema.

Después de encender el programador, el programador emitirá una alarma inmediatamente, significa que el archivo de datos que descarga al programador contiene error.

Seis sonidos: Sonido erróneo: Después de encender el programador, el programador emitirá una alarma inmediatamente, significa que el archivo de datos que descarga al programador contiene error.

10. Programador de módulos

10.1 Descripción de interfaz

El GP204\GP204S dispone de cuatro puertos. Los cuales son: "MAIN POWER", "STANDBY POWER", "204 MODE USB" y "201 MODE USB".

"MAIN POWER" se conecta a 220V AC directamente.

Cuando la alimentación principal se encuentra dañada, por favor utilice el adaptador de +9V AC conectado al puerto "STANDBY POWER".

Si conecta el GP204\GP204S a una PC a través del puerto "204 MODE USB", el programador trabajará en el modo 204.

Si conecta el GP204\GP204S a una PC a través del puerto "201 MODE USB", el programador trabajará en el modo 201.



9.1.2 Búsqueda rápida de dispositivos

Si deseas encontrar un dispositivo rápidamente, también puedes introducir un número de parcial de dispositivo después de seleccionar "StandAlone". La información parcial mostrará una lista de fabricantes fabricantes y de dispositivos.

Por ejemplo, si usted quiere encontrar el dispositivo llamado AT89C51, cuyo tipo es MPU, sólo necesitas introducir AT89.

9.2 Cargar archivo

Esta opción carga un fichero de disco en la memoria del buffer. Por favor, consulte el capítulo 5.

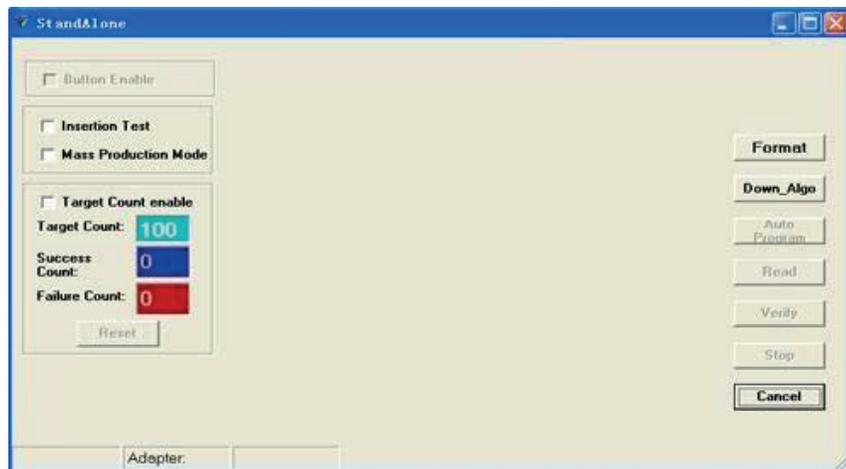
9.3 Edit Auto

Antes de entrar en modo independiente o Stand-alone, debe establecer

el Auto edición en primera instancia. Por ejemplo, el establece de "Blanck check", "Programa", etc.

9.4 Descarga de algoritmos y datos

Haga clic en el menú "StandAlone" de la pantalla principal, una ventana llamada "StandAlone" aparecerá.



La primera vez que 'insertion Test' es seleccionado, el programador ejecutará la comprobación inserción y la comprobación de contacto antes de la operación. Puedes colocar un numero en "Target Count" , esta opción puede hacer que el programa se auto-elimine cuando llegue el numero de chips programados que hallas definido.

Si no seleccionas "Tarjet Count enable" el programa será descargado en el programador a través del modo PC-hosted.

Después dar clic en el botón "Down_Algo", los datos serán descargados en el programador.

9.3 Edit Auto

Cuando la parte inferior de la ventana muestra "Download Data OK!" los datos fueron descargados por completo, apaga el programador, desconecta el cable de conexión USB. Enciende el programador, si el progra-

rador suena dos veces significa que el llamado de algoritmos y de datos fue incorrecta. Si suena mas de tres veces significa que los algoritmos y los datos no fueron llamados correctamente, debes descargar los datos nuevamente con el software. Si continua fallando, Presiona el botón "Formar" en la parte superior derecha de la ventana de "Stand-alone" para formatear el disco de datos, y luego descargar los datos nuevamente.

9.5 Modo independiente del programa

9.5.1 Modo de programación convencional

Primero descarga los datos, después enciende el programador, si suena dos veces, presione el botón 'RUN' en la parte inferior izquierda del programador. Por favor retire el dispositivo e inserte un nuevo zócalo ZIF después de que se haya completado la descarga. Presione el botón "RUN" nuevamente y no retirar el dispositivo hasta que la acción halla sido realizada.

9.5.2 Modo de producción en masa

Para utilizar este modo debe de seleccionar la opción 'Mass Production Mode' y posteriormente descargar los datos. Este modo ejecutará automáticamente la comprobación de la inserción y la comprobación del contacto antes de la operación. Cuando el programa maneje el mismo tipo de dispositivos debe presionar el botón 'RUN' solo una vez. Después, el programador comprobara el estado continuo del zócalo ZIF, y se iniciará automáticamente, ejecutando la secuencia de comandos una vez que ha identificado que hay un dispositivo en el zócalo ZIF.

No retirar este dispositivo mientras la descarga se completa, esto puede dañar al dispositivo.

9.6 Explicacion de la señal de sonido

Un Sonido: Sonido correcto: Al final del programa y se encenderá G/E de amarillo, Significa que el programa esta correcto.

Sonido erróneo: Después de presionar el botón 'RUN', el programador emitirá una alarma inmediatamente, indicando que no hay un dispositivo en el zócalo ZIF.

Dos sonidos: Sonido correcto: Sonido doble cuando se energiza el