

BK PRECISION®

Programador 844A



Por favor, lea este manual antes de utilizar su Producto

PROGRAMADOR 844A BK PRECISION

Programador Universal con Base de 40 pines con capacidad de ISP

Cómo utilizar este manual

Este manual explica cómo instalar el programa de control y cómo utilizar su programador.

Se asume que el usuario tiene una cierta experiencia con las PC y la instalación del software.

Una vez que usted ha instalado el programa de control le recomendamos consulte la AYUDA (HELP) que se encuentra dentro del menú del programa de control

Las revisiones están implementadas en el contexto de AYUDA del Manual de Usuario impreso

Este manual contiene dos secciones principales:

1) Comienzo Rápido

Lea esta sección si usted es un usuario experimentado. Usted encontrará solamente información específica con respecto a la instalación del programa de control y al uso de su programador. Para más detalle de las instrucciones, usted puede leer la Sección de Descripción detalladamente o el capítulo de Localización de Averías para el programador.

Descripción en detalle para el programador y el software

Lea esta sección si usted es un usuario menos experimentado o si usted necesita la información detallada. Usted puede encontrar algunas características menos relevantes del programador descritas aquí, pero todas las características del programador se describen en esta sección junto con los detalles con respecto a la instalación del programa de control. Lea esta sección para explorar todas las características que le proporciona su programador.

Requisitos de la PC

Requisitos mínimos de la PC

PC de 10MHz , PC 486 (para WINDOWS)
512 KB libre en RAM , para DOS, y RAM 16MB para WINDOWS
Unidad de CD-ROM
MB 5 libres de espacio en HDD
Sistema Operativo MS-DOS versión 3.2 o superior, WINDOWS
3.xx,
WIN95/98/Me/NT/2000/XP
puerto de impresora libre

Requisitos recomendados de la PC

PC Pentium a 100MHz o más veloz
32MB libres de RAM
Unidad de CD-ROM
10MB de espacio libre en HDD
Sistema Operativo MS WINDOWS 95/98/Me/NT/2000/XP
Puerto de impresora bidireccional libre
Puerto paralelo libre (de la impresora) bus PCI, compatible con
IEEE 1284 (ECP/EPP)

Nota: Para su conveniencia, sugerimos que utilice una tarjeta adicional de puerto paralelo para una impresora adicional (LPT2 por ejemplo), con el propósito de evitar compartir el mismo LPT entre la impresora y el programador

Instalación del hardware del programador

Apague la PC y el programador

Conecte el puerto de comunicación del programador a el Puerto Paralelo de la PC utilizando el cable proporcionado.

Encienda la PC

Conecte el adaptador de alimentación a el programador

Instalación del software del programador

Ejecute el programa de la instalación del CD (DOS: Install.exe, WINDOWS: Setup.exe) y siga las instrucciones en pantalla. Por favor, para la información más reciente sobre el hardware y el software del programador visite: www.bkprecision.com

Uso del software del programador

Teclee PG4U.EXE (DOS) o PG4UW.EXE (WINDOWS) para entrar en

El programa de control. La opción FILE (Archivo) del menú contiene los comandos para la manipulación de Archivos y Directorios. La opción Buffer del menú debe ser utilizado para la manipulación del Buffer de almacenamiento.

Programando un dispositivo - La manera más corta

Utilice el acceso rápido <Alt+F5> para introducir el nombre de dispositivo y/o

fabricante para seleccionar el tipo deseado de dispositivo o tarjeta. Si usted

desea copiar un dispositivo existente, insértelo en el socket ZIF de el programador y entonces presione < F7>. Si usted desea programar una tarjeta con datos de un disco o Diskette presione < F3 > y seleccione el archivo apropiado en el buffer. Después inserte su

dispositivo en el ZIF socket. Para comprobar si el dispositivo está en blanco - presione < F6 >. Ahora usted puede programar el dispositivo presionando < F9 >. Después de programar usted puede realizar una verificación adicional presionando < F8 >.

Introducción

El 844A es el siguiente miembro de la nueva generación de Programadores Universales de BK PRECISION basados en Windows 95/98/Me/NT/2000/XP. El programador está diseñado para satisfacer las demandas de laboratorios del desarrollo e ingenieros de campo, por ser un programador portable.

El 844A es un programador pequeño, rápido y poderoso en las diferentes clases de dispositivos programables. Al Usar BUILD-IN en Programación Serial en Circuitos (ISP) el conector del programador está capacitado para programar ISP. El 844A no es solamente un programador, también es un probador de circuitos integrados lógicos TTL/CMOS y memorias.

El Programador 844^a proporciona un precio muy competitivo y un diseño de hardware excelente para una programación confiable, muy rápida debido a la alta velocidad proporcionada por su hardware FPGA y la ayuda de la alta velocidad IEEE1284 (ECP/EPP) puerto paralelo. Seguramente más rápidamente que competidores en esta categoría.

844A interconecta con la PC de la IBM, EN o arriba, portable o ordenadores personales de escritorio con cualquier paralelo estándar

puerto (de la impresora) (ninguna tarjeta de interfaz especial necesitada). Por lo tanto usted

puede tomar el programador y moverlo a otra PC fuera assembly/disassembly de la PC.

844^a hace que 40 pindrivers de gran alcance de la TTL proporcionen H/L/pull_up/pull_down y capacidad leída para cada perno de zócalo. Los pindrivers avanzados incorporan el colmo de alta calidad

apresure el trazado de circuito para entregar señales fuera llegan más allá o molió

despida para todos los dispositivos apoyados. Los conductores del perno funcionan abajo a

1.8V así que usted serán listos programar la gama completa de de hoy

dispositivos de baja tensión avanzados.

El programador realiza la prueba de la inserción del dispositivo (incorrecta la posición del dispositivo en zócalo) y entra en contacto con el cheque (los pines entran en contacto con el perno del zócalo) antes de él programa cada dispositivo. Estas capacidades, apoyado por ayuda del cheque del firma-octeto prevenga el daño de la viruta debido al error del operador. El hardware del programador ofrece bastantes recursos para la autopruueba, que el programa de control está en cualquier momento pueda comprobar pindrivers, el actual y correcto nivel de todos los voltajes, comprueba la sincronización y comunicación entre el programador y la PC.

el programador realiza la verificación de programación en nivel marginal del voltaje de fuente, que, mejora obviamente producción de programación, y retención larga de los datos de las garantías. es conducido por un programa de control fácil de utilizar con tirón abajo menús, llaves calientes y ayuda en línea. El seleccionar del dispositivo es realizado por su clase, por el fabricante o simplemente mecanografiando a fragmento del nombre del vendedor y/o del número de pieza. Estándar comandos dispositivo-relacionados (el cheque leído, en blanco, programa, verifica, borre) son realizados por una cierta prueba funciona (prueba de la inserción, cheque del firma-octeto), y algunas funciones especiales (autoincrementación). Se apoyan todos los formatos de datos sabidos. Detección y conversión automáticas del formato del archivo durante carga de archivo.

La función Rich-Featured Autoincrement permite asignar números de serie individuales a cada dispositivo programado o

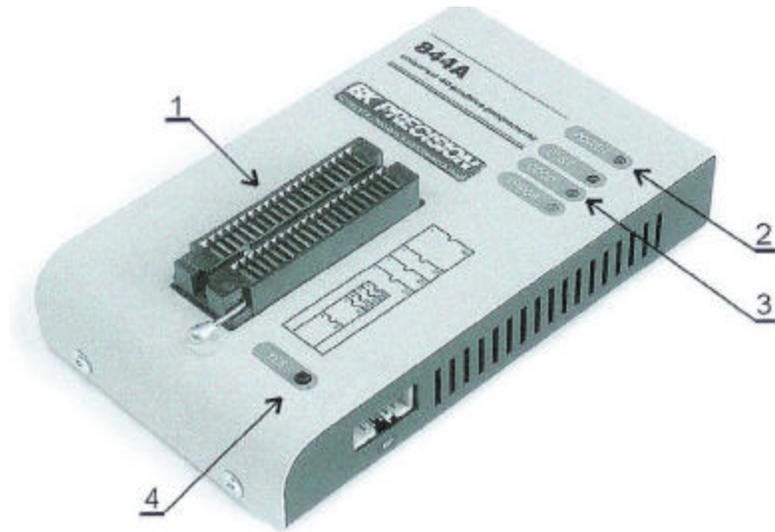
simplemente Incrementa un número de serie, o la función permite leer los números de serie o cualquier identificación de dispositivo programada asignada por el archivo

Varios convertidores del socket están disponibles para manejar el dispositivo dentro de PLCC, SOIC y otros paquetes.

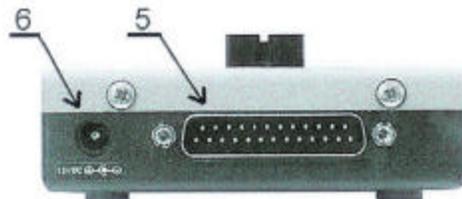
El diseño avanzado, incluyendo circuitos de protección, componentes originales de fábrica y la fabricación cuidadosa permite que proporcionemos una garantía anual en piezas y funcionamiento del 844A (garantía limitada a 25,000 ciclos en el socket ZIF).

Elementos del 844A

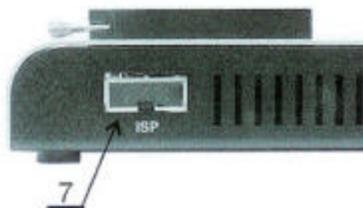
1. Socket ZIF de 40 pines
2. LED Encendido/En espera
3. LED, que indican resultado del trabajo
4. Botón de ¡SI!



5. Conector para el cable de comunicación de la PC
6. Conector de la Fuente de Alimentación



7. Conector 7 para la ISP



Nota: debido al consumo bajo de energía del 844A en estado inactivo, no requiere el interruptor.

Conectando el 844A a la PC

Apague la PC y programador. Inserte el cable de conexión, incluido en el set del programador 844A, a un puerto paralelo libre de la PC. Si su computadora sólo cuenta con un puerto paralelo, substituya el cable del programador por el cable de la impresora. Conecte el extremo opuesto del cable con el programador. Atornille en ambos conectores. Esto es muy importante, principalmente para el extremo que va hacia el programador. Aunque sustituir el cable de la impresora por el cable del programador cada vez que este se va a utilizar, es incómodo, no se recomienda utilizar el programador a través de un interruptor mecánico de impresora. Uso del interruptor electrónico no es posible. Conecte el adaptador de corriente etiquetado con 15VDC a la toma de corriente y al programador. En todo este tiempo LED de Resultado (y el LED de Energía) se encenderá. Una vez que las luces del Led de Energía estén en un punto bajo de brillo entonces el 844A está listo para funcionar. Encienda la PC e inicie el programa de control.

¡Precaución!

Si usted no desea apagar su PC cuando conecte el 844A, hágalo de la forma siguiente:

Cuando el programador esté conectado con la PC:

PRIMERO inserte el cable de comunicación al programador y DESPUÉS suminístrele energía.

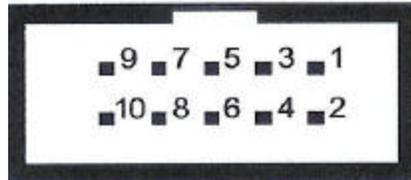
Cuando desconecte el programador de la PC: PRIMERO desconecte el suministro de energía y DESPUÉS el cable de comunicación.

Si usted tiene cualesquiera problemas con la interconexión entre la PC y el 844A, diríjase a la sección de Notas Comunes.

Programación Serial de En-sistema del 844A

Para definición general, recomendación y dirección acerca de la ISP vea la sección de Notas Comunes/ISP

Descripción del conector de ISP del 844A



PIN	Descripción
1	VCCP para la tarjeta, con sentido
2,10	H/L/Lectura, GND, VCCP, VPP
3	H/L/Lectura, GND, VPP
4	H/L/Lectura, GND, VCCP, VPP
5	NC
6	H/L/Lectura, GND, VCCP
7,9	GND
8	H/L/Lectura, GND

La especificación de los pines del conector de ISP depende de la programación del dispositivo y se desplegado en la ventana adicional de Información. Esta especificación corresponde con las notas de aplicación publicadas por los fabricantes del dispositivo. Usted puede encontrar en www.bkprecision.com, una sección de Notas de Aplicación.

Nota: El pin No. 1 es identificado por figura de triángulo en los conectores del cable de ISP



El cable de ISP del 844A

Advertencias:

Cuando use el 844A como programador ISP, no inserte en dispositivo en el socket ZIF

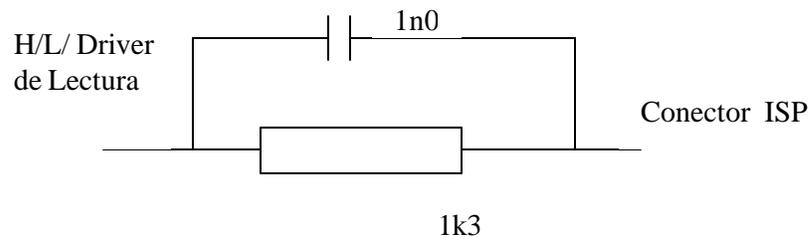
Cuando programe dispositivos en el socket ZIF, no inserte el cable para ISP al conector de ISP.

Use solamente el cable para ISP proporcionado. Cuando usted utiliza otro cable de diferente material y/o longitud para ISP pueden ocurrir errores en la programación.

El 844A puede proveer a la tarjeta (sistema tarjeta con limitación), pero el sistema de tarjeta no puede proveer al 844^a

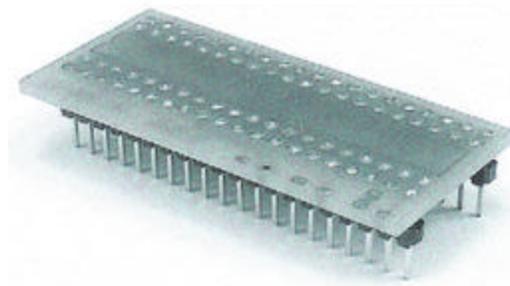
El 844A aplica voltaje de programación a la tarjeta y comprueba su valor (el sistema tarjeta puede modificar el voltaje de programación). Si el voltaje de programación es diferente a como se espera, no se ejecutará ninguna acción con la tarjeta.

Nota: Controlador del 844^a de H/L/Lectura



Autoprueba y calibración

Si usted tiene la sensación, de que su programador no se comporta según sus expectativas (por lo menos cada 3 meses), por favor corra la autoprueba del programador usando el diagnóstico POD, que contiene la configuración estándar del programador. Para el óptimo desempeño del programador 844A se recomienda cada 6 meses (no más) hacer la prueba extendida y comprobar la calibración. Todas estas actividades usted puede encontrarlas en el menú del diagnóstico de PG4UW.



Manipulación con el dispositivo programado

Después de seleccionar el dispositivo deseado para su trabajo, usted pueda insertarlo en el socket ZIF abierto (palanca arriba) y cierre el socket (palanca abajo). La orientación correcta del dispositivo programado en el socket ZIF se muestra en el cuadro cerca del socket ZIF en la cubierta del programador. No remueva el dispositivo programado hasta que el Led de BUSY se apague.

El software del programador

El paquete del programador contiene un CD con el control programa, utilerías e información adicional.

El permiso de copiar libremente el contenido del CD se concede a razón de demostrar que se ocupará para trabajo con programadores de B+K Presición. Diferencias y modificaciones a este manual (si existen) pueden ser encontradas en el sitio web **www.bkprecision.com**.

Instalación del software del programador

La instalación del software del programador es muy fácil. Inserte en CD en su unidad de de CD-ROM e instale el programa que se iniciará automáticamente. Instale el programa (setup.exe), el cual le guiará a través del proceso de instalación y hará todos los pasos necesarios antes de que usted pueda correr por primera vez el programa de control.

Si usted utiliza el sistema operativo MS-DOS, corra el programa de Instalación adecuado del CD.

Los Programas PG4U.EXE (para MS-DOS) y PG4W.EXE (para Windows) son programas de control comunes para estos Programadores de B+K Precisions. Garantizamos el funcionamiento de éstos programas bajo todos los sistemas operativos antes mencionados sin ningún problema. También el funcionamiento bajo Windows está libre de errores.

Para las versiones de MS-DOS del programa de control que funciona bajo WINDOWS 3,11/95/98, sugerimos lo siguiente: (ajuste las "Propiedades" en el icono en su pantalla):

Corra el programa de control en el MS-DOS en pantalla completa (en modo texto).

En modo gráfico el programa de control puede estar un poco más lento.

Si usted quiere que el programa de control corra de fondo, es necesario fijar: (WIN95/98) el Botón del ratón DERECHO en el ícono de MSDOS/Propiedades/otros/fondo(Background)/ Habilita;

(WIN 3xx) en el archivo PIF apropiado, fije la opción para fondo (Background).

Nuevas versiones del software del programador

Para explotar todas las capacidades del programador le recomendamos usar la versión más reciente de PG4U/PG4UW. Usted puede descargar la última versión del software del programador (archivo PG4UARC.EXE /PG4UWARC.EXE) de nuestro sitio de Internet www.bkprecision.com, en la sección Downloads.

Actualizando el software del programador

Copie PG4UARC.EXE/PG4UWARC.EXE a un temporal el directorio después de bajarlo. Después de la extracción usted verá todos los archivos disponibles necesarios para el proceso de instalación. Siga los mismos pasos para una instalación estándar (Corra el Setup/Instale el programa). Usted puede eliminar todos los archivos de la carpeta temporal después de que el proceso de instalación se haya completado.

Uso del software del programador

El programa de control proporcionado por B+K PRECISION, incluido en el CD del paquete, está garantizado de estar libre de cualquier virus en el momento de la entrega. Para incrementar su seguridad nuestros programas incluyen un algoritmo especial para la detección de posibles infecciones de virus.

Corra el programa de control

De la línea de comando de MS/PC-DOS escriba:

PG4U

Dentro del ambiente Windows: dé doble click al icono de PG4UW.

Después del comienzo, el programa de control PG4U/PG4UW explora automáticamente todos los puertos existentes en busca de cualquier Programador B+K Precision conectado. El programa PG4U/PG4UW es común para estos programadores de B+K

Precision, por lo tanto el intentará encontrar cualquiera de estos programadores 865, 864, 844A, 848, 849, 862, 863 y 861. Notas: Cuando comienza el programa de PG4U/PG4UW, el programa comprueba su integridad. La exhibición a del menú del programa espera instrucciones del usuario. Si el programa de control no puede comunicarse con el programador, un mensaje de error aparecerá en la pantalla, incluyendo código de error y la descripción de razones posibles (programador desconectado, mala conexión, falta de la fuente de alimentación, puerto de impresora incompatible...). Elimine la fuente del error y presione cualquier llave. Si todavía existe la condición de error, el programa reasume su operación en modo de demo y el acceso al programador no es posible. Si usted no puede encontrar la causa del error, siga las instrucciones en la sección de localización de averías. En la adición, el programa de control comprueba la comunicación con programador antes de cualquier operación con el dispositivo programado.

El programa de control entregado por B+K PRECISION, incluido en el CD en su paquete, se concede para estar libre de cualquier virus en el momento de la entrega. Para aumentar su seguridad nuestros programas incluye un algoritmo especial para detección de posibles infecciones de virus.

Descripción de la pantalla del usuario

Programa PG4UW de Windows

Programa PG4U de MS-DOS

Barra de Título de la ventana:

El nombre, declaración del copyright y versión del PG4U/PG4UW del programa de control

Barra de Menú

Lista de funciones básicas de la barra de menú

Ventana del Archivo/Nombre del Archivo

Información del archivo cargado actualmente en el buffer

Ventana de Estado

Información acerca del estado del programador y del PG4U/PG4UW

Ventana de Direcciones

organización, tamaño, comienzo y el fin de direcciones del dispositivo, buffer y archivo.

Ventana del dispositivo

Toda la información relevante acerca de el dispositivo seleccionado.

Barra de la ayuda

Una breve descripción de seleccionado comando

La selección del menú se inicia de manera normal (fashion GUI), cualquiera movimiento por cursor más presionar <entre> o tecleando

La letra destacada en el menú deseado o - por supuesto – por el ratón. Los accesos rápidos están disponibles para una selección más rápida de comandos más usados.

Nota: Los datos introducidos a través del teclado están en formato HEX, excepto los bloques de ASCII en comandos Buffer/View(Ver)/Edit(Editar).

Lista de Accesos Rápidos

<F1> Ayuda	Ayuda(Help)	Llama al menú de
<F2>	Salvar(Save)	Salva archivo
<F3>	Cargar(Load) dentro	Carga un archivo del buffer
<F4>	Edita(Edit)	Ver/Editar del buffer
<F5>	Selección por Default dispositivos	Selecciona de los últimos 10 seleccionados
<Alt+F5>	Selección Manual Dispositivo dispositivo fabricante	Selección del por el tipo de o nombre del
<F6>	En blanco(Blank)	Comprueba el espacio en Blanco
<F7>	Leer	Lee en contenido del dispositivo en el buffer
<F8>	Verifica del	Compara el contenido del dispositivo con el buffer
<F9>	Programa dispositivo	Programa el
<Alt+Q>	Salir sin guardar PG4U/PG4UW	Termina
<Alt+X>	Salir y Salvar PG4U/PG4UW	Termina y también guarda los cambios.
<Ctrl.+F1>		Despliega información adicional acerca del dispositivo
<Ctrl.+F2>	seleccionado Borrar	Llena el buffer con un valor dado

<Ctrl +Shift+F2>

Llena el buffer con un valor aleatorio

Archivo

Este submenú se utiliza para la manipulación de archivos fuente, ajustes y visión de directorios, cambio de Unidad, cambios de dirección de inicio y término del buffer para cargar y salvar archivos en formato binario, MOTOROLA, tecnología MOS, Intel Hexadecimal (extendido), Tektronix, ASCII, JEDEC, y POF.

Archivo/Carga

Analiza el formato del archivo y carga los datos del archivo especificado al buffer. Usted puede elegir el formato deseado (binario, MOTOROLA, tecnología MOS, Tektronix, Intel HEX extendido, ASCII, JEDEC y POF).

El programa de control almacena la última máscara válida para el listado del archivo. Usted puede salvar la máscara dentro del archivo config. por el comando (Options/Save) Opciones/Salvar Opciones.

La habilitación de la opción **Reconocimiento Automático de Formato de Archivo** del menú de Comprobación (Check) dice al programa detectar el formato del archivo automáticamente. Cuando programa no puede detectar el formato del archivo a partir del uno de formatos que soporta, se asume que el formato del archivo es binario.

Cuando el **Reconocimiento Automático de Formato de Archivo** está deshabilitado en el programa se permite que el usuario seleccione manualmente el formato del archivo deseado de la lista de formatos de archivo disponibles en el panel de Formato de archivo seleccionado. Cuando el Formato Binario es seleccionado, puede ser especificado el valor de inicio del buffer. El valor inicial del buffer es la dirección del buffer del cual los datos leídos del archivo serán escritos en el buffer.

El acceso rápido < F3 > desplegará este menú de cualquier menú y en cualquier momento.

Archivo/Guardar

Salva los datos en el buffer, que se hayan creado, modificado o leído de un dispositivo en el destino especificado. Usted puede elegir el formato deseado (binario, MOTOROLA, tecnología MOS, Tektronix, HEX extendido de Intel, ASCII, JEDEC y POF).

El acceso rápido < F2 > desplegará este menú de cualquier menú y en cualquier momento

Archivo / Carga del Proyecto

Esta opción se utiliza para cargar el archivo del proyecto el cual contiene los datos salvados del buffer de configuración del dispositivo y la configuración de interfaz de usuario.

La leyenda LOAD PROJECT (Carga Proyecto) contiene la ventana adicional - (Project Description) Descripción del Proyecto - ubicada al final del diálogo. Esta ventana está para desplegar información acerca del archivo del proyecto seleccionado en el diálogo Cargar Proyecto.

- La información del proyecto consiste en:
- Nombre y hora de la creación del proyecto.
- Versión del programa por el cual fue creado.
- Descripción escrita del usuario del proyecto (esta puede ser texto arbitrario, generalmente autor del proyecto y algunas notas más).

Archivo/Salvar Proyecto

Esta opción se utiliza para salvar el archivo de proyecto, que contiene ajustes de la configuración del dispositivo y datos salvados del buffer. Los Datos salvados al archivo de proyecto pueden ser restaurados en cualquier momento por el comando del menú File/Project.

El diálogo Save Project (Salvar Proyecto) contiene tres ventanas adicionales dentro del panel de Descripción del Proyecto ubicadas al final del diálogo Save Project (Salvar Proyecto). Las ventanas están para desplegar la información acerca del archivo de proyecto actualmente seleccionado en diálogo Save Project (Salvar Proyecto) e información sobre el proyecto actual, el cual tiene que ser salvado.

La información del proyecto consiste en:

- Nombre y fabricante del primer dispositivo seleccionado en el proyecto.
- Fecha y Hora de la creación del proyecto.
- Versión del programa por el cual el proyecto fue creado
- Descripción escrita del usuario del proyecto (puede ser texto arbitrario, generalmente autor del proyecto y de algunas notas más).

La primera ventana (la de más arriba) contiene la información alrededor actualmente el archivo de proyecto seleccionado en diálogo Salvar Proyecto (Save Project).

La segunda ventana (la del centro) contiene la información acerca de la configuración del programa real incluyendo el dispositivo actualmente seleccionado, programador activo, fecha y hora y versión del programa. Estos ajustes del programa real se utilizan para la creación de la descripción del proyecto líder.

La tercera ventana (la de abajo) es editable para el usuario y contiene la descripción del proyecto (texto arbitrario), que consiste generalmente de el autor del proyecto autor y algunas notas.

Archivo / Recarga Proyecto

Elija esta opción para recargar un archivo recientemente usado.

Cuando usted utiliza un archivo, se agrega a la lista de Reload File (Archivo de recarga). Los archivos son numerados en orden dependiendo de la fecha en que fueron usados. Los archivos usados anteriormente se enlistan antes que los que se han utilizado con mayor anterioridad.

Para recargar un archivo:

1. Del menú File (Archivo), elija el archivo de la recarga.
2. La lista de archivos utilizados anteriormente se despliega. Haga click sobre el archivo que desea recargar.

Nota: Al recargar un archivo se utiliza el formato del archivo, con el cual se guardó la última vez.

Archivo/ Opciones del Proyecto

Esta opción se utiliza para desplegar/Editar las opciones del proyecto actualmente cargado. Las Opciones del Proyecto contienen una descripción básica del proyecto incluyendo los siguientes datos:

- Nombre y fabricante del dispositivo
- Fecha de creación del proyecto
- Versión del programa en que fue creado.

Descripción del proyecto definido por el usuario (texto arbitrario), ej. Autor del projector y otros datos de texto para mayor descripción del proyecto.

El usuario puede editar directamente sólo la descripción del proyecto definida por el usuario. El nombre del dispositivo, el fabricante, la fecha y la versión del programa son generados automáticamente por el programa.

Archivo / Carga de la Tabla de encriptación

Este comando carga los datos de archivo binario del disco y de él los salva en la parte de memoria, reservada para una tabla de encriptación (de seguridad).

Archivo/Salvar tabla de encriptación

Este comando escribe el contenido de la parte de la memoria, eservado para una tabla de encriptación, en el archivo en el disco como un dato binario .

Archivo/Salir sin salvar

El comando distribuye la pila, cancela el buffer en el disco (si existe) y regresa al sistema de la operación.

Archivo/Salir y salvar

El comando distribuye la pila, cancela el buffer en el disco (si existe), salva el ajuste actual de los últimos 10 dispositivos al disco y regresa al sistema de la operación.

Dispositivo

Las funciones para un trabajo con los dispositivos programables seleccionados - Selector de Dispositivo, lee datos del dispositivo, verifica el espacio en blanco del dispositivo, programa el dispositivo, verifica el dispositivo y borra el dispositivo.

Dispositivo/Selecciona de los dispositivos de default

Esta ventana permite seleccionar el tipo deseado del dispositivo de la lista de dispositivos de default. Éste es un buffer cíclico en el cual están almacenados los últimos 10 dispositivos incluyendo sus opciones de dispositivo. Esta lista es guardada al disco por el comando Archivo/ Salir y Salvar (File / Exit and Save).

Si usted desea desplegar información adicional sobre lel dispositivo actual, utilice el acceso rápido <Ctrl+F1>. Este comando proporciona el tamaño del dispositivo, la organización el algoritmo de programación y una lista de programadores (incluyendo módulos

auxiliares) que soportan este dispositivo. Usted puede encontrar aquí información sobre el paquete y también otra información de carácter general sobre el dispositivo actual.

Utilice un para la cancelación del dispositivo actual de la lista de dispositivos de default. No hay posibilidad de vaciar esta lista, si usted repite esta operación. El último dispositivo permanece en el buffer y la el no es aceptado.

Dispositivo/Seleccionar dispositivo

Esta ventana permite seleccionar el tipo deseado del dispositivo de todos los dispositivos soportados por el programador actual. Es posible elegir el dispositivo por nombre, por el tipo o por fabricante.

El dispositivo seleccionado es automáticamente guardado en el buffer dispositivos de default (máximo 10 dispositivos). Este buffer está accesible con el comando Dispositivo/Selecciona Dispositivos de default.

Si usted desea desplegar la información adicional sobre el dispositivo actual, utilice el acceso rápido <Ctrl+F1>. Este comando proporciona el tamaño del dispositivo, la organización, el algoritmo de programación y de una lista de programadores (incluyendo módulos auxiliares) que soportan este dispositivo. Usted puede encontrar aquí información del paquete y también otra información de carácter general sobre el dispositivo actual.

Seleccionar Dispositivo.../Todo

Esta ventana permite seleccionar el tipo deseado del dispositivo de todos los dispositivos soportados por el programador actual. Los dispositivos soportados se exhiben en una lista.

El dispositivo puede ser seleccionado por un doble click en la línea del dispositivo de la lista con el nombre del fabricante deseado y el número del dispositivo deseado o introduciendo el nombre del fabricante y/o el número del dispositivo en la caja de búsqueda (use la barra espaciadora <Space> como un carácter de separación) y presione <Entrar> o dé un click en el botón de OK.

Presione la tecla <Esc> o dé un click en el botón de Cancelar en cualquier momento para cancelar la selección del dispositivo sin afectar el dispositivo actualmente seleccionado.

El dispositivo seleccionado es guardado automáticamente en el buffer de dispositivos de default (máximo 10 dispositivos). Este buffer está accesible con el comando Dispositivo/Seleccionar dispositivos de default.

Si usted desea desplegar la información adicional sobre el dispositivo actual, utilice el acceso rápido <Ctrl+F1>. Este comando proporciona el tamaño del dispositivo, la organización, el algoritmo de programación y de una lista de programadores (incluyendo módulos auxiliares) que soportan este dispositivo. Usted puede encontrar aquí información del paquete y también otra información de carácter general sobre el dispositivo actual.

Seleccione dispositivo.../Solamente del tipo seleccionado

Esta ventana permite el seleccionar del tipo deseado del dispositivo. Primero - usted debe seleccionar un tipo de dispositivo (ej. EPROM) y el subtipo del dispositivo (ej. 64Kx8 (27512)), con el ratón o el teclado. Esto generará una lista de fabricantes y los dispositivos serán exhibidos.

El dispositivo puede ser seleccionado por doble click en la línea del dispositivo de la lista con el nombre del fabricante y el número del dispositivo deseado o introduciendo el nombre del fabricante y/o número del dispositivo en caja de búsqueda (use la barra espaciadora <Space> como carácter de separación) y presione <Entrar> o dé un click al botón de OK.

Presione la tecla <Esc> o dé un click en el botón de Cancelar en cualquier momento para cancelar la selección del dispositivo sin afectar el dispositivo actualmente seleccionado.

El dispositivo seleccionado es guardado automáticamente en el buffer de dispositivos de default (máximo 10 dispositivos). Este buffer está accesible con el comando Dispositivo/Seleccionar dispositivos de default.

Si usted desea desplegar la información adicional sobre el dispositivo actual, utilice el acceso rápido <Ctrl+F1>. Este comando proporciona el tamaño del dispositivo, la organización, el algoritmo de programación y de una lista de programadores (incluyendo módulos auxiliares) que soportan este dispositivo. Usted puede encontrar aquí información del paquete y también otra información de carácter general sobre el dispositivo actual.

Seleccionar Dispositivo../Solamente del fabricante seleccionado

Esta ventana permite seleccionar el tipo de dispositivo deseado por el fabricante. Primero es requerido que seleccione un fabricante en la caja de Fabricante usando el mouse o el teclado. Esto desplegará una lista de los dispositivos del fabricante.

El dispositivo puede ser seleccionado por doble click en la línea del dispositivo de la lista con el nombre del fabricante y el número del dispositivo deseado o introduciendo el nombre del fabricante y/o número del dispositivo en caja de búsqueda (use la barra espaciadora <Space> como carácter de separación) y precione <Entrar> o dé un click al botón de OK.

Presione la tecla <Esc> o dé un click en el botón de Cancelar en cualquier momento para cancelar la selección del dispositivo sin afectar el dispositivo actualmente seleccionado.

El dispositivo seleccionado es guardado automáticamente en el buffer de dispositivos de default (máximo 10 dispositivos). Este buffer está accesible con el comando Dispositivo/Seleccionar dispositivos de default.

Si usted desea desplegar la información adicional sobre el dispositivo actual, utilice el acceso rápido <Ctrl+F1>. Este comando proporciona el tamaño del dispositivo, la organización, el algoritmo de programación y de una lista de programadores (incluyendo módulos auxiliares) que soportan este dispositivo. Usted puede encontrar aquí información del paquete y también otra información de carácter general sobre el dispositivo actual.

Dispositivo/Seleccione EPROM/flash por ID

Utilice este comando para la autoselección de una EPROM o una Flash como dispositivo activo por la lectura de la ID del dispositivo. El programador puede identificar ciertos dispositivos automáticamente por la lectura leer el fabricante y la ID del dispositivo que están grabados dentro del chip. Este sólo aplica para EPROM o Flash que soportan esta característica. Si el dispositivo no soporta una ID del Chip y la ID del fabricante, un mensajes será desplegado en pantalla indicando a este como dispositivo desconocido o dispositivo no soportado.

Si más dispositivos con ID de Chip e ID del fabricante idénticos son detectados, la lista de estos dispositivos será desplegada. Un dispositivo puede ser elegido de esta lista por seleccionar su número (o nombre de fabricante) de la lista y presionar <Entrar> (o dar clic k al botón de OK). Presione la tecla <Esc> o dé click al botón de Cancelar en cualquier momento para cancelar la selección del dispositivo sin afectar al dispositivo actualmente seleccionado.

ADVERTENCIA: El programa de control sólo soporta está vez EPROM's y Flash con 28 y 32 pines. Cualquiera de los programadores determina el número de pines automáticamente. Para otros programadores usted debe de introducir el número de pines manualmente.

El programador aplica un alto voltaje a los pines apropiados en el socket. Esto es necesario para habilitar al sistema para leer la ID del dispositivo. No inserte dentro del socket un dispositivo que no sea un EPROM o Flash. Podría ser dañado cuando el programador aplique dicho alto voltaje.

No recomendamos aplicar este comando a EPROM de tipo 2764 y 27128, porque la mayoría de ellos no soporta la ID.

Dispositivo / Opciones de Dispositivo

Todos los parámetros de este menú son utilizados para el proceso de programación, serialización y control del archivo asociado.

Dispositivo/ Opciones de Dispositivo/ Opciones de Operación

Todos los parámetros de este comando son utilizados para el control del proceso de programación. Este es un medio flexible el cual contiene campos asociados con el dispositivo actual y el tipo de programador. Los campos, que son válidos para el dispositivo actual pero que no son soportados por el programador, son desactivados. Estos parámetros son salvados en el disco junto con el dispositivo asociado por el comando Archivo/ Salir y Salvar (File/ Exit and Save).

Lista de Campos:

- Grupo de Direcciones:

Dirección inicial del dispositivo	(default 0)
Dirección final del dispositivo	(Tamaño de Disp. default – 1)
Dirección inicial de Buffer	(default 0)

- Grupo de test de inserción:

test de inserción	(HABILITADO por default)
compruebe los datos de ID	(HABILITADO por default)

- Grupo de Ejecución de comando:

Verifica el espacio en blanco antes de programar	(INHABILITADA por default)
Borrar antes de Programar	(INHABILITADA por default)
Verificar después de la lectura	(HABILITADA por default)
Verificar después de programar	(UNA VEZ, DOS VECES)
Verificar las opciones nominal	(nominal VCC el 5%, VCC el 10%, VCCmin VCCmax)

Dispositivos/ Opciones del Dispositivo/ Serialización

La serialización es el modo espacial del programa. Cuando un modo de serialización es activado, un valor especificado es automáticamente insertado en la dirección predefinida dentro del buffer antes de programar cada dispositivo. Cuando más dispositivos son programados uno por uno, el valor del número de serie es cambiado para cada dispositivo automáticamente e insertado en el buffer antes de programar el dispositivo, entonces cada dispositivo tiene un número de serie único.

Hay dos tipos de serialización:

1. Modo de Incremento
2. Modo de el Archivo

Si un dispositivo nuevo es seleccionado, la función de serialización se posiciona en un estado de default, es decir, inhabilitado

Los parámetros de serialización actual para el dispositivo actualmente seleccionado son guardados en el disco junto con el dispositivo asociado por el comando Archivo/ Salir y Salvar (File / Exit and Save)

Caundo el Modo de incremento es activado los siguientes parámetros actuales son guardados en el archivo de configuración: Dirección,. Tamaño, Valor Serial, paso de incremento y ajuste de modo ASCII/ BIN, DEC / HEX, LS byte / MS Byte first.

Cuando el Modo de el Archivo es activado los siguientes parámetros actuales son salvados en el archivo de configuración: nombre del archivo de serialización de entrada y etiqueta actual, la cual indica la línea con el actual número de serie en el archivo de entrada.

Cuando el programa está en Modo de Multiprogramación (el programador de socket múltiple está actualmente seleccionado) la sección especial – Acción sobre los valores seriales no programados debido a error- es desplegada en el diálogo de Serialización. En esta sección dos opciones son habilitadas:

- 1.- Ignora los valores seriales no programados
- 2.- Agrega los valores seriales no programados a el archivo

Ignore los valores seriales no programados significa que los valores seriales no programados son ignorados y no se acciona con ellos.

Agrega los valores seriales no programados al archivo significa que los valores seriales no programados son agragados al archivo. El archivo de valores seriales no programados tiene el mismo formato de texto como el archivo de serialización para el mono de serialización de "de el archivo". Entonces hay posibilidad para programar los valores seriales más tarde en el modo de serialización de "de el archivo".

Si la programación del dispositivo es detenida por el usuario, el programa no cambiará los valores seriales listos para el siguiente paquete de dispositivos. La misma situación es si el programa del dispositivo está incompleto, ej. Por error de la prueba de inserción del dispositivo.

Ignorando o escribiendo los valores seriales no programados se utiliza solamente cuando por lo menos uno de los dispositivos del actual paquete de dispositivos en el programador de módulo de socket múltiple está completamente programado y verificado sin errores.

Dispositivo/ Opciones del Dispositivo/ Serialización/ Modo de Incremento

El modo de Incremento habilita a asignar números de serie individuales a cada dispositivo programado. Un número de inicio introducido por el usuario será incrementado por el paso especificado para cada operación del programa del dispositivo y cargado en el dormato seleccionado para especificar la dirección del buffer antes de la programación de cada dispositivo.

Hay las siguientes opciones, que el usuario pueda modificar por el Modo de Incremento.

Tamaño del Número de Serie (S/N)

La opción del tamaño del S/N define el número de bytes de el valor serial que serán escritos en el buffer. Para los modos de serialización Binaria (Bin) los valores 1-4 son validos para el tamaño

del S/N y para los modos de serialización ASCII los valores 1-8 son validos para el tamaño del S/N.

Dirección (Address)

La opción de Dirección especifica la dirección del buffer, donde el valor serial ha de ser escrito. Note que el rango de dirección debe estar dentro de las direcciones inicial y final del dispositivo. La dirección debe de ser correctamente especificada entonces el último (más alto o más bajo) byte del valor serial debe de estar dentro de el rango de direcciones de inicio y fin del dispositivo.

Valor Inicial

La opción de valor inicial especifica el valor inicial, de el cual la serialización empezará. Generalmente el valor máximo para la serialización es \$1FFFFFFF en una palabra larga de 32 bits.

Cuando el valor serial actual excede el valor máximo, los tres bits más significativos de el número de serie son puesto a cero. Después de esta acción el número esta siempre dentro del intervalo 0..\$1FFFFFFF (este es un estilo básico de Handling Overflow).

Paso

La opción de Paso especifica el paso de incremento de el incremento del valor serial.

Modo del S/N

La opción de S/N define ka forma por la cual el valor serial ha de ser escrito en el buffer. Las dos opciones Son habilitadas:

ASCII Bin

ASCII.- Significa que el número de serie esta escrito en el buffer como una cadena ASCII. Por ejemplo , el número \$0528CD está escrito en modo ASCII en el buffer como 30h 35h 32h 38h 43h 44h ('0' '5' '2' '8' 'C' 'D'), es decir, seis bytes.

BIN.- Significa que el número de serie es escrito directamente en el buffer. Si el número de serie tiene mas de un byte de longitud, puede se escrito en uno de los dos posibles ordenes del Byte. El orden del byte puede ser cambiado in el campo “Salvar en el buffer” (Save to Buffer).

Estilo

Lo opción de Estilo define la base del número de serie. Hay dos opciones:

Decimal Haxadecimal

Decimal: Los números son introducidos y desplegados usando los caracteres ‘0’ al ‘9’.

Hexadecimal: Los números y también usa los caracteres de la ‘A’ a la ‘F’. El caso especial es el Dec Binario, que significa que el estilo de números BCD. BCD significa que eñ número decimal está almacenado dentro de el número hexadecimal, es decir, cada nibble debe de tener el varlor de 0 a 9. Los valores A a la F no son considerados como nibbles de los números BCD.

Seleccionar la base en las opciones de “Estilo” antes de introducir los números de el valor serial inicial u el paso.

Salvar en el buffer

La opción de Salvar en el buffer especifica el orden del byte del valor serial para escribir al buffer. Esta opción es utilizada para el modo de S/N Binario (para el modo ASCII este no tiene efecto).

Las dos opciones disponibles:

El primer LSByte (utilizado por los procesadores Motorota) colocará el primer byte más significativo a la dirección mas baja en el buffer.

El primer MSByte (utilizado por los procesadores Motorota) colocará el primer byte más significativo a la dirección más baja en el buffer.

Dispositivo/ Opciones del Dispositivo/ Serialización/ Modo de el Archivo

Usando el Método de el Archivo, los valores seriales son leídos de el archivo de entrada especificado por el usuario y escritos en el buffer en la dirección especificada en el archivo de entrada.

Nombre de Archivo

La opción de Nombre de Archivo especifica el nombre del archivo de el cual las direcciones seriales y los valores serán leídos. El archivo de entrada debe de tener el formato especial. El cual está descrito en el formato de archivo bajo la serialización De el archivo.

Etiqueta de Inicio

La etiqueta de inicio define la etiqueta de inicio en el archivo de entrada. La lectura de los valores seriales de los archivos iniciales de la etiqueta de inicio definida.

Formato de Archivo de serialización De el archivo

El archivo de entrada de serialización De el Archivo incluye las direcciones y los arreglos de bytes definiendo las direcciones y los datos a escribir en el buffer. El archivo de entrada tiene el formato tipo texto, del cual la estructura es:

el addr [label1] byte0 byte1.. byten

...

bytem del addr byte0 byte1. [del labeln], bytek del addr byte0
byte1...

_____/_____/\

pieza opcional de la parte básica

; Comentario

El significado es:

Parte Básica

La parte básica define la dirección del buffer y el arreglo bytes a escribir en el buffer. La parte básica se debe de ser siempre definida después de la etiqueta en línea.

Parte opcional

La parte opcional define el segundo arreglo de bytes y la dirección del buffer a ser escrita en el buffer. Una parte opcional puede ser definida después de la parte básica de datos.

label1, labeln – etiquetas

Las etiquetas son identificadores para cada línea del archivo de entrada. Son utilizado para tratar cada línea del archivo. Las etiquetas deben ser

único. Dirección de líneas de los medios del archivo, el comienzo requerido

la etiqueta entró por el usuario define la línea en el fichero de entrada de el cual

valores seriales que leen comienzo.

addr -

Addr define la dirección del almacenador intermediario para escribir el siguiente de los datos dirección.

byte0..byten, byte0..bytem, byte0..bytek -

Órdenes byte0..byten, byte0..bytem y byte0..bytek de los octetos están definiendo los datos, que se asignan para escribir al almacenador intermediario.

Cuenta máxima de octetos en un siguiente de la zona de informaciones

la dirección es 64 octetos. Los octetos de datos se escriben al almacenador intermediario de

addr de la dirección a addr+n.

El proceso de escribir octetos particulares al almacenador intermediario es:

byte0 al addr

byte1 al addr + 1
byte2 al addr + 2
....
byten al addr + a n

La parte opcional se delimita del primer elemento de datos cerca el ih del carácter, el ih (coma) y su estructura es igual que adentro el primer elemento de datos, es decir dirección y arsenal de siguiente de datos octetos.

Caracteres con uso especial:

[] - las etiquetas se deben definir dentro de los corchetes

¿', '¿ carácter que pieza básica de los delimitadores y parte opcional de datos

¿?;? - el carácter del punto y coma significa el principio de a comentario. ¿Todos los caracteres de?;? al extremo de la línea esté

no hecho caso. El comentario puede estar en línea individual o en extremo de la línea de la definición.

Nota:

¿los nombres del?Label pueden contener todos los caracteres excepto? [¿ y¿]?.

Los nombres de etiqueta se analizan como no caso sensible, es decir.

¿?a del carácter? es igual que?A?, ¿?b? ¿es igual que?B? etc..

los valores de la dirección del?All y del número del octeto en fichero de entrada son hexadecimal.

El tamaño del valor de dirección permitida es de 1 a 4 bytes.

El tamaño permitido de los arreglos de datos en una línea está dentro del rango de 1 a 64bytes. Cuando hay dos arreglos de datos en una línea, la suma de su tamaño en bytes puede ser de un máximo de 80 bytes.

Debe ser cuidadoso al fijar las direcciones correctas. Las direcciones deben de estar definidas dentro de la dirección inicial y la dirección final del dispositivo. En el caso de direcciones fuera de rango, aparecerá una pantalla de Precaución y la serialización se fija en Deshabilitada (None).

Ejemplo:

```
[ NAV1 ] A7890 78 89 56 CD DE 02 AB; comentario1  
[ nav2 ] A7890 02 02 04 06 08 0A  
[ nav3 ] A7890 08 09 0A 0B A0 C0; comentario2  
[ nav4 ] A7890 68 87 50 02 0B 8D  
[ nav5 ] A7890 A8 88 59 02 AB 7D
```

;la línea siguiente contiene también la segunda definición

```
[ nav6 ] A7890 18 29 36 42 5B 6D, FFFF6 44 11 22 33 99  
88 77 66 55 16
```

; ésta es la última línea – final del archivo

En el archivo de ejemplo los seis valores seriales con etiquetas “nav1”.... “nav6” están definidas. Cada valor está escrito en el buffer en la dirección \$A7890. Todos los valores tienen un tamaño de 6 bytes. La línea con la etiqueta “nav6” tiene también un segundo valor de definición, el cual está escrito en el buffer en la dirección \$FFFF6 y tiene el tamaño de 10 bytes, es decir, el último byte de este valor se escribirá en la dirección \$FFFFFF.

Dispositivo/Opciones del dispositivo/Estadísticas

Las estadísticas dan la información acerca de la cuenta actual de las operaciones del dispositivo, que fueron procesadas en el dispositivo del tipo seleccionado. Si un dispositivo está correspondiendo a una operación de dispositivo, es decir, programando, el número de operaciones será igual al número de dispositivos programados.

La siguiente función de estadísticas es la cuenta regresiva. La cuenta regresiva permite revisar el número de operaciones de dispositivo, y después el número de dispositivos, en que las operaciones de dispositivo tienes que estar terminadas. Después de cada dispositivo terminado el valor de la cuenta regresiva es decrementado. La cuenta regresiva tiene un número inicial definido por el usuario de dispositivos por hacer. Cuando el valbr de la cuenta regresiva alcence el cero, esto significa que, el número especificado de dispositivos está completado y el mensaje para el

usuario acerca de que la cuenta regresiva está completa es desplegado en pantalla.

El diálogo de las estadísticas contiene las siguientes opciones:

Verifique la caja de cuenta regresiva, fije la actividad de la cuenta regresiva (habilitada o deshabilitada). Edite la caja siguiente de cuenta regresiva, verifique la caja, defina el número inicial de el contador de la cuenta regresiva, del cual comenzará la cuenta regresiva.

El diálogo de Estadísticas puede ser también abierta presionando el botón derecho del mouse en el panel de Estadísticas y dando un click en el campo de Estadísticas desplegado en pantalla.

Los valores de la actual Estadística son mostrados en pantalla en la ventana principal del programa de control en el panel de Estadísticas.

El panel de Estadísticas contiene tres valores de estadísticas – Éxito, Fallo, Total y dos valores de información de la cuenta regresiva y los residuos.

El significado de los valores es:

Éxito con	Número de operaciones que fueron terminadas con éxito
Fallo completadas	Número de operaciones que no fueron completadas
Total	Número de todas las operaciones
Cuenta regresiva Cuenta	Infomación acerca de la actividad de la cuenta regresiva (Habilitada o deshabilitada)
Residuos	Información acerca del número de residuos de operaciones de dispositivos por hacer

Las operaciones terminadas con éxito significa cualquier operación de dispositivo del mismo, la cual se completo sin errores.

Programar

Verificar

Cerificación del Espacio en Blanco

Borrar

Leer

Si la operación de dispositivo se termina con error (es), este no termina la operación con éxito.

Cuando un nuevo tipo de dispositivo es seleccionado, todos los valores de estadísticas son puesto a cero y la cuenta regresiva se fija a Deshabilitada.

El botón de Reset en el panel de Estadísticas reinicia los valores de estadísticas.

El botón de Recarga de la cuenta regresiva en el panel de estadísticas recarga el valor inicial a la cuenta regresiva.

Dispositivo/ Opciones de Dispositivo/ Archivo Asociado

Este comando es utilizado para los ajustes del archivo asociado con el dispositivo actual. Este es un archivo, el cual puede ser cargado automáticamente al buffer después de que el dispositivo está seleccionado de la lista de dispositivos de default o de inicio del programa de control.

Usted puede editar el nombre del archivo asociado en la caja de Nombre de Archivo, escriba la ruta completa, El programa de control verifica la presencia de este archivo en el disco. También es posible habilitar o deshabilitar la carga automática de este archivo.

Usted puede salvar ambos ajustes, es decir, el archivo asociado y la habilitación de la carga automática de este archivo al disco por el comando Archivo/ Salvar y Salir (File/ Save and Exit).

Dispositivo/ Verifica Espacio en Blanco

Este comando permite verificar el espacio en blanco de todos los dispositivos o su parte en blanco si existe. El programa de control reporta un resultado de esta acción por una escritura en una mensaje de Precaución en la ventana de INFO.

El comando del Menú Dispositivo/ Opciones de Dispositivo/ Opciones de Operación permite ajustar otra área de trabajo como la estandar

Dispositivo/ Leer

Este comando permite leer todos los dispositivos o su parte dentro del buffer. El programa de control reporta un Término de esta acción por un mensaje escrito en la ventana de INFO.

El comando del menú Dispositivo/ Opciones de Dispositivos/ Opciones de Operación permite ajustar otra área de trabajo como la estandar. Ajustando una opción de Verifica datos después de leer en este comando del menú significa una alta confiabilidad para la lectura del dispositivo.

Dispositivo/ Verificar

Este comando comparte los datos programados de todos los dispositivos o de su parte con los datos en el buffer. El programa de control reporta un resultado de esta acción por un mensaje escrito en la ventana de INFO.

El comando del menú Dispositivo/ Opciones de Dispositivo/ Opciones de Operación permite ajustar otra área de trabajo como la estandar.

Por el ajuste en el menú Opciones / Despliega los errores del comando permite escribir los errores encontrado en la pantalla o escribir los mismos en el archivo VERIFY.ERR. En el Modo de Mostrar los errores a la pantalla puede desplegar máximo 45 del programa el primero las diferencias encontrados, las cuales están localizadas por las direcciones donde estas fueron encontradas.

Dispositivos / Programar

Este dispositivo permite la programación de todos los dispositivos o en parte de ellos por los datos en el buffer. El programa de control reporta un resultado de esta acción por un mensaje de error escrito en la ventana de INFO.

El comando del menú Dispositivo/ Opciones de Dispositivo/ Opciones de Operación permite ajustar otra área de trabajo como la estandar, ajustar otras opciones de operación para el control del proceso de programación.

Dispositivo/ Borrar

Este comando permite borrar todos los dispositivos programables. El programa reporta el término sin errores o el término con errores por el reporte escrito de Precaución en la pantalla.

Dispositivo/ Prueba

Este comando ejecuta una prueba con el dispositivo seleccionado de la lista de dispositivos soportados (ej. RAM estática), en programadores, que soportan esta prueba.

Dispositivo / Información del Dispositivo

El comando provee información adicional acerca del dispositivo actual- tamaño del dispositivo, organización, algoritmo de programación y una lista de programadores (incluyendo los módulos auxiliares) que soportan este dispositivo. Usted puede encontrar aquí un paquete de información y también otra información de carácter general acerca del dispositivo actual.

La llave reservada <Ctrl+F1> mostrará este menú de cualquier menú y en cualquier momento.

Buffer

Este submenú es utilizado para la manipulación del buffer, el bloque de operación, llenar una parte del buffer con secuencia, borrado, comprobación y el curso de editar y visualización con otros campos (encontrar y reemplazar secuencia, imprimir...)

Buffer/ Ver/ Editar

Este comando es utilizado para visualizar (Mode de Visualización) o editar (Modo de Edición) los datos en el buffer (por la visualización en Modo DUMP solamente). Use las teclas de flecha para seleccionar el objeto a editar.. Los datos corregidos son resaltado por un color.

Usted puede utilizar también en acceso rápido <F4>

Ver/ Editar Buffer

F1	Despliega en pantalla la ayuda de la ventana actual
F2	El bloque lleno causa el llenar del bloque seleccionado de el buffer por la cadena HEX (o ASCII) solicitada. Ajusta el bloque inicial y final para el llenado y la cadena HEX o ASCII solicitada
Ctrl+F2	Borra el buffer con el valor en blanco especificado
Ctrl+Shift+F2	Llena el buffer con datos aleatorios
F3	Copiar el bloque es utilizado para copiar el bloque de datos seleccionado en el buffer actual en una nueva dirección. La dirección de tarjeta no necesita estar fuera de las direcciones del bloque fuente.
F4	Mover el Bloque es utilizado para mover el bloque especificado de datos en el buffer actual a una nueva dirección. La dirección de la tarjeta no necesita estar fuera de las direcciones del bloque fuente.
F5	El comando de intercambio de bytes intercambia un orden alto y bajo de pares de bytes en el bloque del buffer actual. Este bloque debe iniciar en la misma dirección y debe de tener el mismo número de bytes.
F6	Si estas condiciones no se cumplen, el programa modifica su mismas direcciones (la dirección inicial es movida a la misma dirección mas baja y/o la dirección final es movida a dirección impar más alta).
F6	Imprime el Buffer
F7	Encuentra la cadena (Longitud máxima de 16 caracteres ASCII).
F8	Encuentra y reemplaza la cadena (Max. 16 caracteres ASCII).
F9	Cambia la dirección actual
F10	Cambia el modo Ver/Editar

F11	Intercambia el modo de ver los datos del buffer entre
	8 bits y 16 bits vistos. Puede ser también hecho por un click en el botón derecho del mouse del indicador del buffer de Modo Ver/Editar. Este botón indica también el actual modo de visualización de datos (8 bits o 16 bits).
F12	El diálogo de comprobación permite la comprobación de cuenta de el bloque seleccionado de el cambio de modo Ver/Editar del buffer .
Teclas de Fecha	Mover el cursor arriba, abajo, derecha e izquierda
Inicio/Fin	Brinca al Inicio / fin de la línea
PgUp/PgDn	Brinca a la Anterior/siguiente página
Ctrl+PgUp/PgDn	Brinca al Inicio/final de la página actual
Ctrl+Inicio/Fin	Brinca al Inicio/Fin del dispositivo actual
Tabulador	mueve el cursor una posición a la derecha.

Nota: Los caracteres 20H – FFH (modo ASCII) y los números 0..9, A..F, (modo HEX) inmediatamente cambian el contenido de el área de edición.

Advertencia: El corregir de los caracteres ASCII para los dispositivos de la palabra está deshabilitado.

Imprimir Buffer

Este comando permite escribir la parte seleccionada del buffer a la impresora o el archivo. El programa utiliza en él un editor de texto externo en que el bloque seleccionado del buffer es desplegado y puede ser impreso o también salvado en el archivo. Por default se fija el editor de texto simple Notepad.exe, el cual es la parte estandar de todas las versiones de MS WINDOWS.

En el diálogo del buffer de impresión están las siguientes opciones:

- Bloque Inicial
- Define la dirección de inicio de el bloque seleccionado en el buffer.

- Bloque final
- Define la dirección final de el bloque seleccionado en el buffer.

Editor Externo

Define el path y el nombre de el programa externo, que tiene que ser usado como visor de texto para el bloque seleccionado del buffer. Por default el editor de texto simple Notepad.exe, el cual es la parte estandar de todas las versiones de MS WINDOWS. Usted puede definir cualquier editor de texto por ejemplo el Wordpad.exe, que está listo para trabajo con archivos de texto largo. En el editor de texto definido por el usuario, el usuario puede imprimir o guardar en el archivo el bloque seleccionado del buffer.

El path del editor externo y el nombre es salvado automáticamente al disco.

Caja de Diálogo de Búsqueda

Introduzca la cadena de búsqueda para encontrar la caja de texto de entrada y elija <Find (Encontrar)> para empezar la búsqueda o elija <Cancelar> para cancelar la búsqueda.

La caja de Dirección especifica el camino que usted quiere para buscar, empezando de la posición actual del cursor (en el Modo de Edición). Adelantar (Forward), (de la posición actual o inicio de el buffer a el final de el buffer) esta por default. Regresar (backward) busca hacia el inicio. En el modo de visualización busca todo el buffer.

Encuentre y substituya la caja de diálogo

Introduzca la cadena de búsqueda en el Texto para encontrar la caja de entrada de la cadena e introduzca la cadena de reemplazo en el Reemplazo con la caja de entrada.

En la caja de opciones usted puede seleccionar el prompt en reemplazo: si el programa encuentra el caso, usted será

El origen especifica donde debe empezar la búsqueda.

La caja de Dirección especifica el camino que usted quiere para buscar, empezando de la posición actual del cursor (en el Modo de

Edición). Adelantar (Forward), (de la posición actual o inicio de el buffer a el final de el buffer) esta por default. Regresar (backward) busca hacia el inicio. En el modo de visualización busca todo el buffer.

Presione <Esc> o dé un click en el botón de Cancelar para cerrar la ventana de diálogo.

Presionando el botón de Reemplazar la caja de diálogo es cerrada y una ventana de Pregunta es desplegada. Esta ventana contiene las siguientes opciones:

Sí Reemplaza en campo encontrado y encuentra el siguiente.

No Encuentra el siguiente campo sin reemplazar el actual.

Reemplaza todo reemplaza todos los campos encontrado

Aborta la B úsqueda Aborta este comando.

Ver/ Editar el Buffer para PLD

Ctrl+F2	Borra en buffer con un carácter de borrado específico
Ctrl+Shift+F2	Llena el buffer con valores aleatorios
F9	Va a una dirección
F10	Cambia el Modo Ver / Edición
F11	Intercambia el modo de visualización de datos del el
botón	buffer entre 1 bit y 8 bits vistos. Puede ser hecho también presionando botón a la derecha de el indicador del buffer del Modo Ver/ Edición. Este
bits).	indica el modo de visualización actual (1bit o 8
Teclas de Flecha	Mueve el cursor arriba, abajo, a la derecha e izquierda.
Inicio/Fin	Salto al inicio/final de la línea actual.
PgUp/PgDn	Salto a la página anterior/ siguiente.
Ctrl+PgUp/PgDn	Salto al inicio/Final de la página.
Ctrl+Inicio/Fin	Salto al inicio/Final del área de Edición
Tabulador	Mueve el cursor una posición a la derecha.

Nota: Los caracteres 0 y 1 inmediatamente cambian el contenido de el área de edición

Buffer / Llenar Bloque

Seleccionar este comando causa llenar el bloque seleccionado del buffer por la cadena HEX (o ASCII) solicitada. Fija el bloque de inicio y fin por llenar y la cadena HEX o ASCII solicitada.

Buffer/ Copiar Bloque

Este comando es utilizado para copiar el bloque específico de datos en el buffer actual en la nueva dirección. La dirección en blanco no necesita estar fuera de las direcciones del bloque fuente.

Buffer/ Mover Bloque

Este comando es utilizado para mover el bloque específico de datos en el buffer actual a la nueva dirección. La dirección en blanco no necesita estar dentro de las direcciones del bloque fuente. El bloque de dirección fuente (o parte) serán llenados por el carácter en blanco tópic.

Buffer/Intercambiar Bloque

Este comando intercambia un orden alto- y bajo- de pares de bytes en el bloque del buffer actual. Este bloque debe de empezar en la misma dirección y debe de tener un mismo número de bytes. Si estas condiciones no se satisfacen, el programa modifica sus propias direcciones, (la dirección inicial es movida en la misma dirección más baja y/o la dirección final es movida a la dirección impar más alta.

Buffer/ Borrar

Si este comando es seleccionado, el contenido de el buffer será llenado con el carácter en blanco tópic.

La tecla reservada <Ctrl+F2> resaltará este menú de cualquier menú y en cualquier momento.

Buffer/ Llenar con Datos aleatorios

Si este comando es seleccionado, en contenido de el buffer será llenado con datos aleatorios.

La tecla reservada <Shift+Ctrl+F2> resaltará este menú de cualquier menú y en cualquier momento.

Buffer/ Comprobación

El diálogo de comprobación es utilizado para calcular la comprobación de el bloque seleccionado en el buffer. Las comprobaciones son calculadas de la siguiente forma:

Byte CY	Suma de los bytes a la “palabra”. La bandera CY es ignorada.
Palabra	Suma de las palabras a la “palabra”. La bandera CY es ignorada.
Byte(CY)	Suma de los bytes a la “palabra”. La bandera CY es adicionada al resultado.
Palabra(CY)	Suma de las palabras a la “palabra”. La bandera CY es adicionada al resultado.
CRC-CCITT +1)	Suma de los bytes a la “palabra” usando $RESULT=PREVIOUS+(x^{16} + x^{12} + x^5 + 1)$
CRC-XModem +1)	Suma de los bytes a la “palabra” usando $RESULT=PREVIOUS+ (x^{16} + x^{15} + x^2 + 1)$

La columna marcada como Neg. Es una negación de la comprobación entonces, Sum + Neg = FFFFH

La columna marcada como Suppl. Es complemento de la comprobación entonces, Sum + Suppl. = 0 (+ acarreo).

El diálogo de comprobación contiene los siguientes campos:

De la dirección: Esta es una dirección inicial de el bloque seleccionado para calcular la comprobación en el buffer. La dirección es definida como la dirección de Byte.

A la dirección: Esta es una dirección final de el bloque seleccionado para calcular la comprobación en el buffer. La dirección es definida como dirección de Byte.

Insertar comprobación: Este es el campo especial utilizado para seleccionar que tipo de comprobación será escrita dentro del buffer cuando, el cálculo y el llenado fueron ejecutados.

Insertar Dirección: Este es el campo especial que especifica una dirección de el buffer donde un resultado de la comprobación elegida será escrita, cuando el Cálculo y el Llenado fueron ejecutados. La dirección no puede estar especificada dentro de el rango <De la dirección> a <A la dirección> . La dirección es definida como dirección del Byte.

Tamaño: Este campo es utilizado para ajustar un tamaño de el resultado de comprobación elegida, que será escrito dentro del buffer. Un tamaño de el resultado de comprobación puede ser de 8 (byte) o 16 (word) bits de longitud. Si el tamaño de la palabra fue seleccionado, el valor de comprobación entero será escrito dentro del buffer. In otro caso será escrito sólo el byte bajo de el valor de comprobación.

Nota: Si el tamaño de palabra fue seleccionado, un byte bajo de el valor de comprobación será escrito en la dirección especificada en la caja de Dirección de Llenado y un byte alto será escrito en la dirección incrementada en uno.

Calcular: Un click en el botón de Calcular y Llenar inicia las comprobaciones de cálculo para el bloque seleccionado en el buffer y escribe la comprobación elegida dentro del buffer en la dirección especificada por la Dirección de Llenado.

Opciones

El menú de opciones contiene los comandos que permiten ver y cambiar varios parámetros de default.

Opciones/ Opciones Generales

El diálogo de opciones generales permite al usuario controlar las siguientes opciones del programa.

Opciones de Archivo

La página de Opciones de Archivo le permite ajustar las máscaras del archivo, auto-recarga del archivo actual y elegir el reconocimiento del formato de archivo para los archivos cargados.

Máscaras de formato de archivo: es utilizado para ajustar las máscaras del Nombre de Archivo para utilizarse como un filtro para el listado de archivo: En Archivo/ Salvar (In File/ Save) y la ventanade Archivo/ Cargar Archivo para todos los formatos de archivo. La máscara debe de contener uno de los comodines (*,?) por lo menos y debe de ser aplicado correctamente a la sintaxis.

Extensión default del archivo del proyecto: Es utilizado para ajustar la extensión de archivo de proyecto utilizado como extensión de default en lo diálogos Archivo/ Cargar Proyecto y Archivo/ Salvar Proyecto.

En el grupo Cuando el archivo actual es modificado por otros procesos puede ser puesto el modo de recarga de el archivo (actual) cargado actualmente.

Hay tres opciones:

- 1.- El prompt entes de recargar el archivo.
- 2.- Recargar automáticamente
- 3.- Ignorar cambios scanear el archivo actual.

Cargar Formato de Archivo permite ajustar el modo de reconocimiento de archivo de formato para los archivos cargados. Cuando el formato de archivo automático es seleccionado, el programa analiza el formato del archivo a cargar y prueba el archivo para cada uno de los formatos soportados, que están disponibles en el programa. Si el formato es compatible con uno de los formatos soportado, el archivo es leído en el buffer en el formato detectado.

El formato de Archivo manual permite al usuario seleccionar explícitamente el formato de archivo deseado de la lista de formatos de archivo soportados. El archivo puede ser cargado cargado incompletamente o incorrectamente, si el formato de archivo no es compatible con en formato de archivo seleccionado por el usuario.

Opciones de Archivo Hexadecimal

Esta página contiene algunas opciones para el control de carga de cualquiera de los formatos Hexadecimales.

La primera opción fija Borrar buffer (con el valor deseado) automáticamente antes de cargar por cualquiera de los formatos Hexadecimales.

La segunda opción fija un Offset negativo, que es utilizado para la modificación de direcciones de datos por el cargar cualquier archivo Hexadecimal entonces, esos datos pueden ser escritos a las direcciones del buffer existentes.

Ejemplo:

Un archivo contiene los datos de el Formato Motorola S. Un bloque de datos iniciado en la dirección FFFFF0H. Es un formato S2 con longitud de arreglo de dirección de 3 bytes. Para toda lectura de datos usted puede fijar un valor de offset negativo a FFFF0H. Esto significa, que el offset será restado de las direcciones reales actuales y entonces los datos serán escrito de la dirección del buffer 0.

Precaución: El valor de offset negativo se resta de la dirección real y por lo tanto el resultado de la resta puede ser un número negativo. Porque toma cuidado de el ajuste correcto de este valor.

La tercera opción fija Redireccionar datos de el archivo de el formato Hexadecimal extendido de Intel a las direcciones físicamente existentes del buffer. Eso significa, que el usuario será incitado a introducir el segmento, que está asociado con el segmento más bajo en el archivo (Tipo de Grabado 02) y los otros segmentos serán modificados con la diferencia. Esta opción no es válida para el Formato Hexadecimal "Simple" de Intel. Default significa estado inactivo.

Ejemplo: El archivo contiene dos grabados del tipo 02 con direcciones F000H y F800H. Cuando introducimos el nuevo segmento por ejemplo 0H, los datos del segmento F000H serán dirigidos al segmento 0H y los datos similares de en segmento F800H a el segmento 800H.

El parámetro Default es No activo.

Lenguaje

Esta página le permite seleccionar otro lenguaje para la interfaz de usuario tales como menú, botones, diálogos, información y mensajes. También permite seleccionar la el archivo de ayuda deseado en otro lenguaje. Para el soporte de otro lenguaje de interfaz de usuario el archivo de definición de lenguaje es requerido.

Sonido

La página de sonido permite al usuario seleccionar el modo de sonido de el programa. El programa genera sonidos después de algunas actividades, Ej. Actividades sobre dispositivos (programar, verificar, lectura, etc). El programa genera sonidos también cuando un mensaje de Error o Precaución es desplegado en pantalla. El usuario puede seleccionar ahora sonido de el sonido del Sistema de MS Windows (requiere de tener la tarjeta de sonido instalada), bocina de la PC o ningún sonido.

Otros

La página Otros permite al susario manejar otro parámetros del programa. En el panel de Botones de Herramientas, las opciones de pantalla indirectas en los botones de la barra de herramientas en la ventana principal del programa pueden ser modificadas. En el panel de Directorio de Inicio puede ser seleccionado el modo de directorio de seleccionar el directorio cuando el programa inicia. El directorio default de inicio significa que el directorio, de el cual el programa el llamado. El directorio en el cual el programa fue últimamente terminado significa que el último directorio actual donde el programa fue últimamente cerrado. Este directorio asume el primer directorio de la lista del historial de directorios.

Póliza de Garantía

Dispositivos Electrónicos y de Control S.A. de C.V.

Rep. Salvador No. 20 -D, Centro

C.P. 06000

Del Cuauhtémoc, México D.F.

Tel/Fax. 5512-6565, 5521 0185, 5521-1122

Producto: Programador

Modelo: 844A

Marca: BK Precision

Condiciones:

- 1.- Para hacer válida esta garantía, se habrá de presentar esta póliza junto con la el comprobante de compra y el producto en el lugar donde fue adquirido o en la dirección arriba mencionada.
- 2.- Dispositivos Electrónicos y de Control S.A. de C.V. se compromete a reparar o reemplazar en su caso el producto dependiendo de las condiciones de la falla o defecto sin cargo al consumidor. Los gastos de transportación que se deriven de su cumplimiento serán cubiertos por la empresa antes mencionada.
- 3.- El tiempo de reparación no será mayor a 30 días a partir de su fecha de entrega en el lugar donde este fué adquirido.
- 4.- El lugar donde puede hacer válida esta garantía, adquirir partes, consumibles, accesorios y componentes de alta calidad (originales de varias marcas reconocidas), es:
Dispositivos Electrónicos y de Control S.A. de C.V.
Rep. Salvador No. 20-D, Centro
C.P. 06000
Del Cuauhtémoc, México D.F.
Tel/Fax. 5512-6565, 5512 0185, 5521-1122

Esta Garantía no es válida en los siguientes casos:

- 1.- Cuando el producto haya sido utilizado en condiciones que sean distintas a las normales.
- 2.- Cuando el producto no haya sido operado de acuerdo a las recomendaciones y restricciones que el instructivo anexo indica.
- 3.- Cuando el Producto haya sido alterado o reparado por personas no autorizadas por Dispositivos Electrónicos y de Control S.A. de C.V.

Nota: En caso de que en la garantía no fuese indicada la fecha de compra del producto, esta deberá ser acompañada con la nota o factura respectiva

Si la presente póliza se extravía , el consumidor puede recurrir a su proveedor para que le expida otra póliza si es que a la fecha de dicha solicitud todavía es válido el tiempo que cubre el distribuidor, previa presentación de la nota o factura respectiva.

PÓLIZA DE GARANTÍA

Este producto ha sido fabricado con materiales de alta calidad bajo un estricto control. Se garantiza este producto por el término de 1 año en todas sus partes y mano de obra contra cualquier defecto de fabricación y funcionamiento, a partir de la fecha de entrega.

Esta garantía se hará efectiva en el establecimiento donde se adquirió el producto o en Dispositivos Electrónicos y de Control S.A. de C.V. ubicado en, Rep. del Salvador No. 20-D, Centro, México D.F. Tels. 5512-6565, 5521-0185, 5521-1122

Nombre: _____

Dirección: _____

Tel: _____

Fecha de Compra: _____

Modelo Adquirido: _____

Distribuidor Autorizado: _____



Dispositivos Electrónicos y de Control S.A. de C.V.
Rep. Salvador No. 20-D, Centro, C.P. 06000, México D.F.
Tel/Fax. 5512-6565, 5521 0185, 5521-1122