

## NOMENCLATURE:

- ST1 à ST3: Strap
- R1 à R3: 220Ω (rouge, rouge, marron)
- IC1: Support 8 broches
- IC2: Support 40 broches
- CONN1: Connecteur de cartes à puce
- CONN2: Prise Parallèle Mâle

## EXPLICATIONS:

**FONCTION:** Ce kit permet de programmer les funcards, certains microcontrôleurs Atmel ainsi que les eeproms 24C64 à 24C256.

**MONTAGE :** commencez par bien repérer les composants: résistances, support de circuit intégré, connecteurs. Les straps seront réalisés à l'aide des queues de résistances. Placez-les le plus près possible du circuit imprimé, du côté non cuivré; soudez-les et coupez leurs pattes à ras de la soudure. Attention certains composants ont un sens.

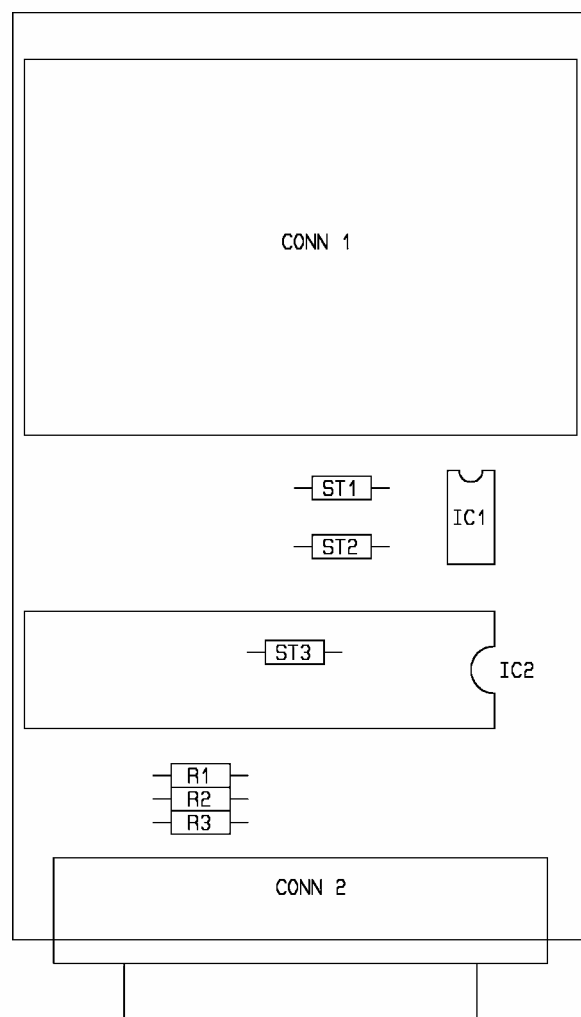
**CONSEIL :** Mettez les supports de CI dans le bon sens, cela vous aidera lorsque vous y mettrez les circuits intégrés.

**MISE EN ROUTE :** vérifiez bien les soudures, les éventuels ponts de soudures entre les pistes ( une mauvaise soudure = une panne ); Reliez le programmeur sur la prise parallèle de votre PC à l'aide d'un câble parallèle mâle femelle.

## **PARAMETRAGE DE FUNMAGIC :**

**1:** Pour installer Funmagic, double cliquez sur l'icône « FunMagic140\_NO\_LIMITS ». Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez le répertoire de destination et cliquez sur « Extract ».

**2:** Lancez FunMagic en double cliquant sur l'icône « FunMagic ». Au démarrage il est en espagnol. Pour choisir la langue, cliquez sur « configuracion » puis sur « idioma ». Choisissez « frances » et cliquez sur « aceptar ». Fermez FunMagic en cliquant sur la croix en haut à droite et relancez-le. Il est en français.



**3:** Cliquez sur « configuration » puis « Apollo » :

- Dans port parallèle, choisissez le port sur lequel le programmeur est branché.
- Dans type d'eeprom, veillez à choisir le composant qui est présent dans votre Funcard. Attention : toutes les Funcards n'ont pas la même eeprom.
- Sortez en cliquant sur OK.

## **PROGRAMMATION :**

**1:** Pour programmer une fun ou un composant Atmel : Dans la partie flash, cliquez sur « Ouvrir », choisissez le fichier hex et cliquez sur « Ouvrir ».

Si nécessaire, dans la partie eeprom externe, cliquez sur « Ouvrir », choisissez le fichier hex et cliquez sur « Ouvrir ». Dans la partie eeprom interne, cliquez sur « Ouvrir », choisissez le fichier hex et cliquez sur « Ouvrir ».

Cliquez sur l'icône avec l'escargot : le(s) composant(s) ou la funcard se programme(nt).