

Eprommer per tutti i computer AMIGA

Presentazione

Ci congratuliamo con Lei per l' acquisto di questo programmatore di Eprom, adatto a tutti i modelli dell' AMIGA. Accettiamo ben volentieri domande, critiche e proposte di miglioramenti, per tenerne eventualmente conto in una versione nuova e sigliorata.

Il programma viene fornito senza alcuna protezione contro la copiatura. Per questo consigliamo di farne subito una copia e di usare esclusivamente questa per il lavoro, e di conservare con cura l' originale. Chi dispone di un hard-disk, puo' copiare il proramma su di esso, copiando il 'PROMMER' nella C-directory. Per ogni ulteriore uso serve allora solo il 'parallel.device' nella devs directory.

AVVISO IMPORTANTE: Finche' e' acceso il Led, non si deve ne' inserire ne' togliere una Eprom dallo zoccolo dell' Eprommer!

Per inserire l' Eprom nello zoccolo bisogna far attenzione a due cose:

- a-: la tacca dell' Eprom deve essere sempre rivolta verso il lato dove si trova la leva dello zoccolo.
- b-: il bordo dell' Eprom deve sempre coincidere con il bordo dello zoccolo, opposto al lato in cui si trova la leva.

L' hardware

Per prima cosa conviene controllare, per ogni eventualita', la configurazione dei deviatori DIP, posti a destra del connettore (tenendo l' Eprommer in modo che il connettore stesso sia rivolto verso sinistra).

AMIGA 500/2000		AMIGA 1000	
no.	posizione del deviatore	no.	posizione del deviatore
1	on	1	off
2	off	2	on
3	on	3	on
4	off	4	off
5	on	5	on
6	indifferente	6	indifferente
7	off	7	off
8	on	8	on

Ora si puo' inserire l' Eprommer nella porta stampante dell' AMIGA, ovviamente a computer spento. Il connettore a 9 poli va invece inserito nella porta 2 accanto al mouse.

L' AMIGA 1000, purtroppo, non si attiene allo standard. Per questo viene fornita una basetta adattatrice che va inserita fra il computer e l' Eprommer QUICK-BYTE V.

Il software

Dopo aver caricato il programma, viene visualizzato per primo il copyright, poi l' invito a scegliere un determinato tipo di Eprom, premendo la lettera corrispondente. Allo stesso modo viene scelto l' algoritmo di programmazione desiderato. Dopo di che appare il menu principale.

Si possono programmare i seguenti tipi di Eprom:

2716	2 K
2732	4 K
2732A	4 K
2764	8 K
2764A	8 K
27128	16 K
27128A	16 K
27256	32 K
27256A	32 K
27512	64 K
27513	16 K * 4
27011	16 K * 8

E' pure possibile programmare delle Prom pin-compatibili, e leggere delle Rom e Prom.

I tipi 27513 e 27011 sono delle cosiddette 'page-addressed' Eprom.

Si puo' scegliere fra i seguenti modi di programmazione:

Normale : per ogni byte vengono impiegati 50ms

Automatico : ogni Eprom viene programmato in modo specifico, cioe' si cerca il miglior compromesso possibile fra durata di programmazione e sicurezza dei dati.

Intel : l' Eprom viene programmato secondo l' algoritmo della Intel, cioe' un impulso di 1ms viene ripetuto, finche' l' informazione non sia memorizzata nell' Eprom. Poi segue una programmazione successiva della durata di quattro volte il tempo impiegato.

Quick : anche questo modo e' sviluppato dalla Intel ed e' simile a quello precedente, con la differenza che viene omessa la programmazione successiva.

Per i tipi 2716, 2732, 2732A e' possibile solo il modo normale. Cio' corrisponde alle specifiche della Intel e non e' un errore del programma.

IL MENU PRINCIPALE

Anzitutto vengono visualizzati due righe di informazione. Nella riga superiore viene indicato il tipo di Eprom scelto, assieme ai suoi dati tecnici. Nella riga inferiore vengono indicati l' Epromstart, ossia il primo indirizzo nell' Eprom, e la lunghezza del programma nella memoria, ossia il numero dei bytes caricati nel computer.

Sono disponibili le seguenti funzioni:

L - Leertest (test 'vuoto'): questa funzione controlla se l' Eprom e' vuota, ossia occupata esclusivamente da 255 in decimale, FF in esadecimale. Far attenzione che l' Eprom inserita corrisponda al tipo di Eprom selezionata!

C - Change Eprom: permette di scegliere il tipo di Eprom desiderato a partire dal menu principale. Oltre il tipo di Eprom bisogna pure scegliere l' algoritmo di programmazione. Attenzione! Questa funzione cancella il programma nella memoria del computer.

E - Epromstart: permette di fissare l' indirizzo di partenza dalla quale in poi l' Eprom viene programmata. E' consigliabile servirsi di questa funzione prima di caricare il programma da inserire nell' Eprom, perche' il numero dei bytes disponibili dipende dall' Epromstart scelto. Facciamo un esempio: l' Eprom selezionata e' un 2764 (8 K). l' Epromstart e' 0. E' quindi possibile caricare 8192 bytes. Se invece fissiamo Epromstart a 1000 (decimale), sono disponibili solo 7192 bytes.

R - Read file: carica dati dal disco nella memoria del computer, pero' solamente tanti bytes quanti ne stanno nel tipo di Eprom selezionato.

Esempio 1: se l' Eprom selezionata e' un 27128 (16 K), e il programma da caricarsi e' lungo 12 K, viene caricato tutto il programma e il resto riempito con 255.

Esempio 2: se l' Eprom selezionata e' un 2764 (8 K), e il programma da caricarsi e' lungo 10 K, vengono caricati solo 8192 bytes.

W - Write file: scrive su disco il contenuto della memoria, a partire da Epromstart fino all' ultimo indirizzo dell' Eprom.

A - Auslesen (leggere l' Eprom): permette la lettura dell' Eprom inserita nello zoccolo, trasferendone i dati, a partire da Epromstart, nella memoria del computer (un programma in memoria viene cancellato da questa funzione). Dopo di che compare la domanda, se si desidera vedere i dati. Rispondendo ja (si), essi vengono visualizzati. Dopo 1000 bytes si ha la possibilita' di smettere oppure di proseguire. Se l' Eprom contiene per caso certi codici di pilotaggio, puo' accadere che il computer commuti da un set di caratteri a un altro. In questo caso basta premere CTRL insieme alla lettera O, seguito da RETURN.

P - Programmare: da' inizio alla programmazione dell' Eprom: il programma presente in memoria viene trasferito nell' Eprom, a partire da Epromstart, secondo l' algoritmo scelto.

V - Vergleichen (confrontare): confronta il programma presente in memoria con quello presente nell' Eprom, a partire da Epromstart.

U - Ueberpruefen (controllare): Se le differenze fra il programma nella memoria e quello nell' Eprom sono minimi, non e' sempre necessario cancellare l' Eprom prima di riprogrammarla. Questa funzione controlla se e' possibile una tale riprogrammazione con il programma presente in memoria.

T -Teilen (dividere): permette la suddivisione del programma in varie parti di qualunque lunghezza, fino a un massimo di dieci parti.

Facciamo un esempio: si desidera trasferire su Eprom un programma dalla lunghezza di 82418 bytes, disponendo dei seguenti Eprom: due da 32 K, uno da 16 K, uno da 8 K. Dopo aver scelto la funzione T, viene chiesto il nome del programma da suddividere (per es. TEST), e poi il nome sotto il quale il programma deve essere registrato su disco (per es. REX). A questo nome vengono automaticamente aggiunti i numeri 0-9.

Poi va indicato la lunghezza della prima parte. Per un Eprom da 32 K questa e' di 32768 bytes. A questo punto vengono caricati i primi 32768 bytes del programma TEST e registrati sul disco sotto il nome REX0. Poi si deve indicare la lunghezza della seconda parte, che a sua volta viene caricato e registrato, e cosi' via, fino alla completa suddivisione del programma.

S - Split: divide un programma negli indirizzi pari e dispari. Questa funzione e' necessaria per programmare degli Eprom da usarsi su delle Eprom-card. Per prima cosa viene chiesto la lunghezza del programma. Si puo' rispondere con un valore che sia uguale oppure anche superiore alla lunghezza del programma sul disco (non e' quindi necessario un' indicazione precisa, come avviene invece per la funzione T). Poi va indicato il nome sotto il quale il programma si trova sul disco, e infine il nome con il quale riscriverlo sul disco. A questo nuovo nome viene automaticamente aggiunto una E per gli indirizzi pari (even) e una O per gli indirizzi dispari (odd). E' ovvio che le due parti cosi' ottenute hanno solo la meta' della lunghezza originale.

Se si vuole usare per la Eprom-card degli Eprom da 64 K e il programma stesso e' piu' lungo di 128 K , bisogna suddividerlo in parti da 128 K con la funzione T , per dividerle poi in due blocchi da 64 K con la funzione S.