

# SUPERPRO3000U

## スタンドアロンモード 取扱説明書

### I. 概要

SUPERPRO3000Uは多用途ユニバーサルプログラマーです。下記の操作モードを用意しています。

#### 1. PC-ホストモード(Remote Mode)

プログラマーはUSBポートにより、PCと接続してソフトウェアで操作します。このソフトはユーザーフレンドリーなインターフェースを持っています。

#### 2. スタンドアロンモード(Stand-Alone Mode)

SUPERPRO3000Uはキーボード、LCDを装着しています、アルゴリズムとユーザーデータを入れられる大容量CFカードも利用できます。SUPERPRO3000UのスタンドアロンモードはPC-ホストと同じような機能を実現できます。ユーザーはプロジェクトファイルをPCからCFカードにダウンロードできます。(シリーズ番号付与機能はありません)

下記はスタンドアロンモードの取扱説明書です。PC-ホストの場合USBインターフェースユーザーマニュアルをご参照下さい。

### 特徴

物理的限界に近い超高速プログラミングスピード。14秒以内で32MのフラッシュROM ( Intel 28F320W18 )の書き込みとベリファイが終了します。

高速CPUを内蔵し6個のキーパッドと16X2のLCDディスプレイ及びCFカードスロットを装着しています。

標準装備ZIF48ピン(レバー式48Pinソケット)のソケットとXELTEKが誇るユニバーサルPinドライバー及びオプションのユニバーサルアダプタでE/EPROM, FLASH, Micro-controller(MPU), PLD をサポートしています、さらにSRAM テストもサポートしています。

SUPERPRO3000Uは書き込む前に、ICピンとソケット間の接触検査と挿入検査を行います。

1.5V低電圧をサポートします。

挿入テストでデバイスの挿入を検出し、パソコンのキーボードを触れなくても自動的に動作を開始します。

CHECKSUMテストとデータリードの中止を選択できます。

プロジェクトコントロールをご使用になれば操作は簡単になります。

### II. アルゴリズムのアップデート

スタンドアロンモードの場合CFカードが必要です。CFカードで操作関係のすべての内容(デバイスタイプ、データファイル、デバイスの設定内容、AUTOコマンドの内容等)をプロジェクトファイルとして保存されます。ユーザーは仕事を始める前にプロジェクトファイルだけを選択すれば、すべての設定を完成します。PC-ホストモードで、プロジェクトファイルをCFカードにダウンロードすることが可能です。スタンドアロンモードでプロジェクトファイルを使用することで操作が簡単になったり、ミスを減少したりすることができます。CFカードにプロジェクトファイルを保存すると同時にデータバッファとして使えます。CFカードの容量と保存されるファイルのサイズにより、数百のプロジェクトファイルを保存できます。保存されるプロジェクトファイルはCFカードの容量より大きい場合、ソフトウェアは警告のメッセージを表示します。警告メッセージが表示されたらプロジェクトファイルのサイズを縮小するか、より大きいCFカードを交換して下さい。プロジェクトファイルをダウンロードについての詳しい情報はユーザーマニュアルをご参照下さい。

### III. メニュー(MENU)

#### キーパッド(Keypad)

ENTER	サブメニューを選択して決定します。
EXIT	上位メニューに戻ります。
,	SELECTの移動
,	エディットバッファ使用時カソール位置の移動
,	エディットバッファ使用時アドレス又はデータのスクロール。
<b>RUN</b>	
	プログラミング操作を実行します。機能はタイプによって違います。通常の機能は下記のとおりです。
AUTO	ユーザーがプロジェクトを作成する際設定したAUTOコマンドを実行します。
PROGRAM	バッファのデータをICに書き込みます。
READ	チップのデータをリードして、バッファ(CFカード)に保存します。(プロジェクトファイルのデータを変更しないで下さい)
BLANK CHECK	ICの内容が空であるかチェックします
VERIFY	ICに書き込んだデータとバッファの内容を比較します。
ERASE	PLD FLASH 等のICのデータを消去します。仕様はデバイスに固有の機能によります。
SECURE	チップをプロテクトします。仕様はデバイスの固有の機能によります。LOCK/MEMORY PROJECTと同じです。

### **プロジェクトを選択する(SELECT PROJECT)**

CFカードからプロジェクトを選択します。まず「ENTER」、矢印(上下)を使用して、プロジェクトを選択し次、「ENTER」キーでプロジェクトを選択して、アルゴリズムとデータを読み込みます。

選択された内容は自動的に保存されますので、以後使用する際、再度選択する必要がありません。

### **バッファ(BUFFER)**

バッファを表示する

バッファの内容を表示します。「ENTER」キーを押すと最初のアドレス及びデータが表示されます。 と キーを使用して編集する箇所にカーソルを移動してください。 と キーを使用してアドレス又はデータを変更します。

プロジェクトデータをロードする。(LOAD PROJ DATA)

現在のプロジェクトをバッファにロードします。

CHECK SUM

バッファのCHECK SUMの値を計算して最後に保存された値と比べます。違うなら、それぞれを表示します。

### **オプション(OPTION)**

プロジェクトのオプションを編集します。注意:変更された所は保存されません、再度使用する場合はプロジェクトの最初の設定内容を読み込みます。

#### **1) PRODUCTION MODE (自動デバイス認識)**

「PRODUCTION MODE」を設定するために、 と キーを使用して、「enable」或は「disable」を設定します。もし、「enable」を設定すればプログラマーはソケットの状態をチェックし続けます。もしチップの挿入を検出すれば自動的に操作のコマンドを開始します。この方法でキーを操作しなくても操作ができます。初期設定は「enable」です。

#### **2) AUTO CHECKSUM**

「AUTO CHECKSUM」を設定するために、 と のキーを使用して、「enable」或は「disable」を設定します。もし「enable」を選択すれ

ば、プログラマーは「RUN」を開始する前に自動的にCHECKSUMをベリファイします。初期設定は「enable」です。

### 3) READ OPTION

「READ OPTION」を設定するために、 と キーを使用して、「enable」或は「disable」を選択します。もし、「disable」が選択されたら、「READ」機能は禁止されます。初期設定は「disable」です。

### 4) PIN CHECK

「PIN CHECK」を設定するために、 と キーを使用して、「enable」或は「disable」を選択します。もし、「enable」が選択されたら、プログラマーは操作する前にチップの挿入と接触状況を検査します。初期設定は「enable」です。

### 5) BEEPER

「BEEPER」を設定するために、 と キーを使用して、「enable」或は「disable」を選択します。初期設定は「enable」です。

## IV. 重要なインフォメーション

バッファのデータは正しく変更され無い場合、書き込みエラー或はロスが発生する可能性があります、以下をご注意ください。

- ◇ 生産前にバッファのCHECKSUMをオリジナルと比較します。
- ◇ 「READ」操作はバッファの内容を変更する可能性があります。「READ」機能の初期設定は「disable」です。ユーザーはリード必要場合、「LOAD PROJ DATA」を或はプロジェクトを再度実行してください。
- ◇ CFカードを交換あるいはデータをダウンロードしたら、プロジェクトを選択し直して正確なデータをロードしてください。

## SUPERPRO/3000U スタンドアロンモード機能一覧

