



Utilisation GALEP 3

Version 1.23

Carlos Valente
Technicien
IUT DU LIMOUSIN
Département Génie Electrique et informatique Industrielle
19100 Brive-la-gaillarde France.

TABLES DES MATIERES

NOTICE PROGRAMMATEUR GALEP III	3
Présentation	3
Connectons le Programmeur	3
Présentation de l'environnement logiciel.	4
Choisir la cible	4
Charger un fichier.	5
Programmation de la cible	6
Vérification de la programmation.	6
Lecture d'une cible.	6
Effacement de la cible	6
<i>Figure 1 – Photos du programmeur GALEP.</i>	<i>3</i>
<i>Figure 2 - Choix de la cible</i>	<i>4</i>
<i>Figure 3 - configuration du buffer</i>	<i>5</i>
<i>Figure 4 - Charger et éditer un fichier</i>	<i>5</i>
<i>Figure 5 - Lancer la programmation</i>	<i>6</i>

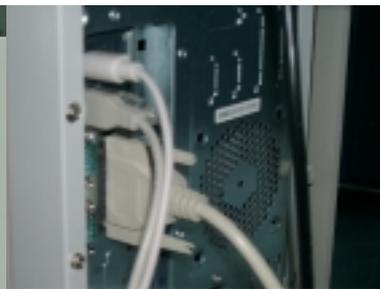
NOTICE PROGRAMMATEUR GALEP III

Présentation

Un certain nombre de composants nécessitent, pour être utilisés, une programmation de leur mémoire interne. Ce peut être des PALs, EPROM, EEPROM, MICROCONTROLEURS, PICs... Tous ces composants disposent d'une mémoire programmable. Certains une fois, d'autres, effaçable, peuvent l'être plusieurs fois. Dans tous les cas il faudra appliquer au composant une tension de programmation suivant un timing précis. Cette tension et ce timing sont bien évidemment différents suivant la cible utilisée.

Le Programmeur Galep est un programmeur, dit « universel », pouvant programmer un grand nombre de composants.

Connectons le Programmeur



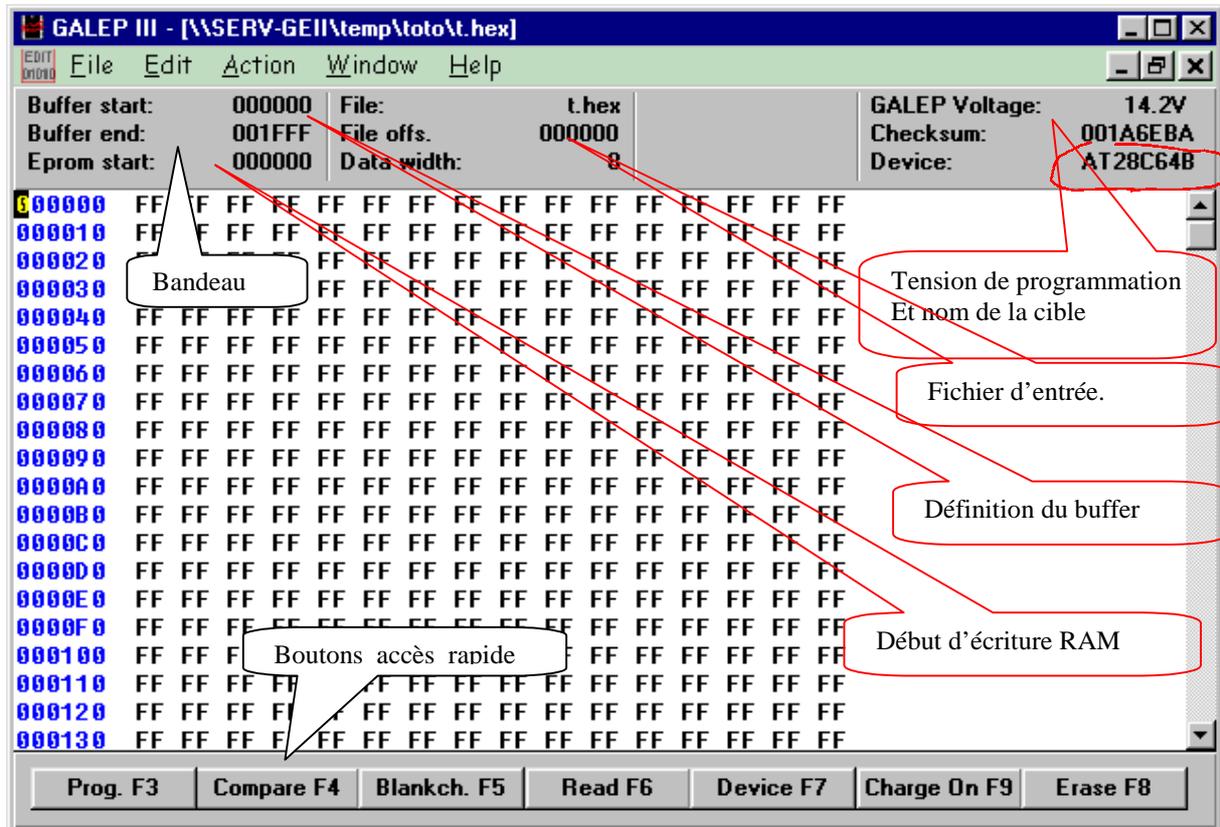
La programmation s'effectue au travers du Galep via un pc et sa liaison parallèle

Le Galep est composé d'un support de composant qui permet d'insérer sans forcer les composants à programmer.

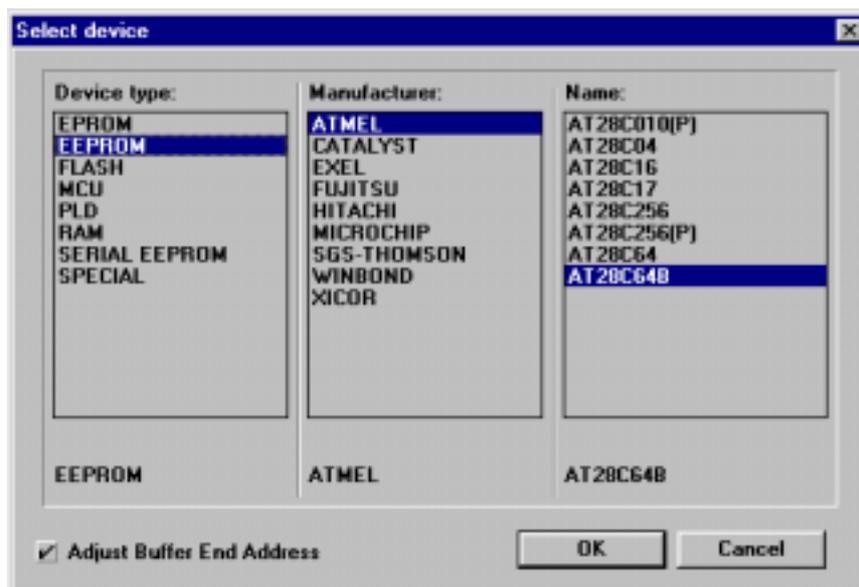
Un petit dessin vous guide pour le positionnement de la cible.

Figure 1 – Photos du programmeur GALEP.

Présentation de l'environnement logiciel.



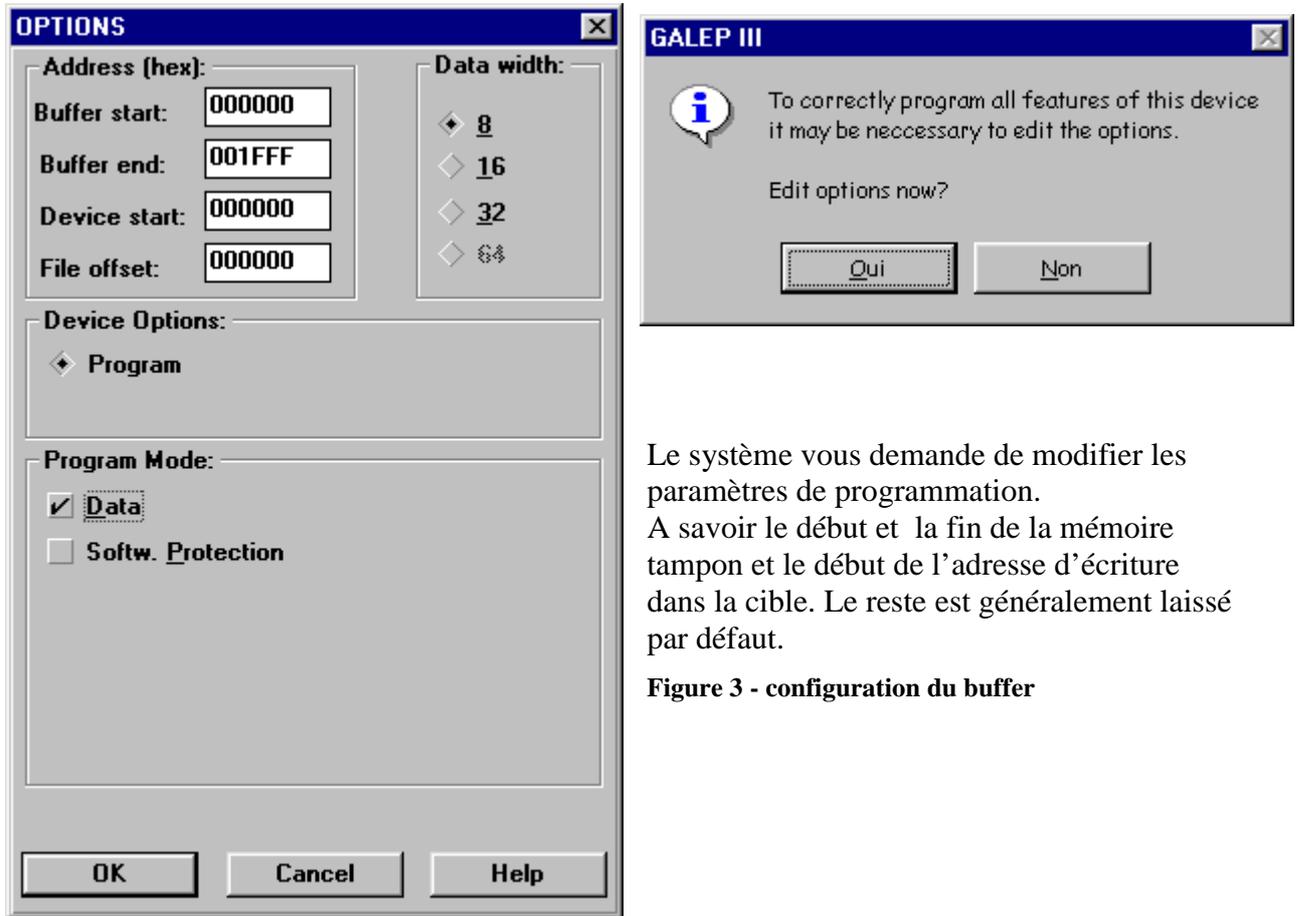
Le logiciel est très classique, avec une barre de menu, une fenêtre de visualisation, une barre de boutons d'accès rapide et un bandeau donnant des informations sur la programmation en cours. (tension programmation, nom de la cible...)



Choisir la cible

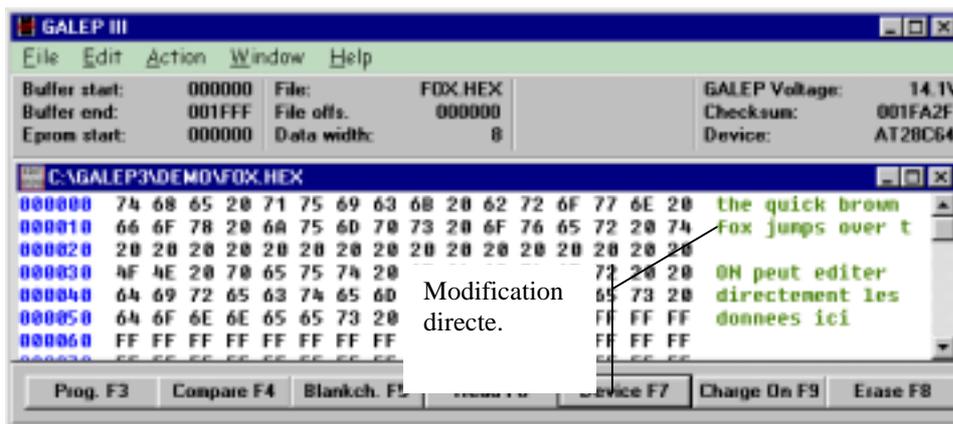
Pour programmer vous devez sélectionner votre composant. Cliquez sur le bouton Device. La fenêtre ci-dessous apparaît. Choisissez le type de composant, le fabricant (manufacturer) et le nom du composant. Si celui-ci n'apparaît pas dans la liste c'est que **galep** ne sait pas le programmer. Validez la fenêtre.

Figure 2 - Choix de la cible



Le système vous demande de modifier les paramètres de programmation. A savoir le début et la fin de la mémoire tampon et le début de l'adresse d'écriture dans la cible. Le reste est généralement laissé par défaut.

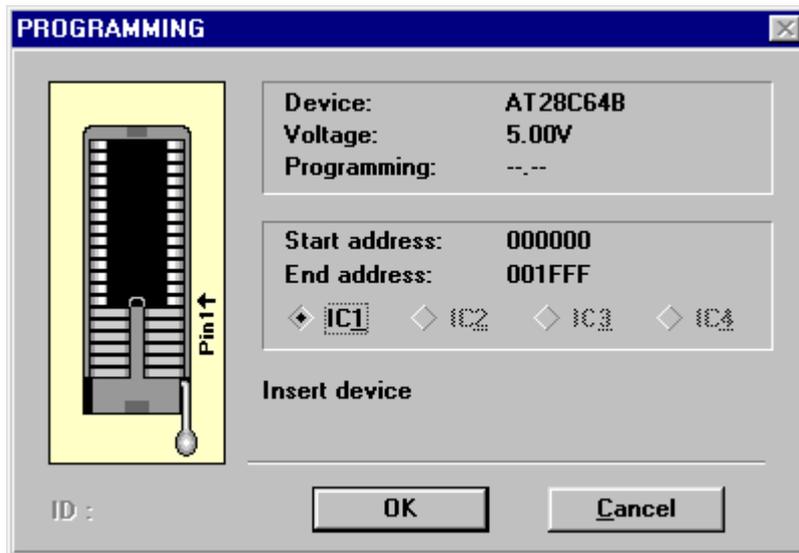
Figure 3 - configuration du buffer



Charger un fichier.

On charge un fichier en faisant *File > Load File*. Les données sont visibles dans la fenêtre centrale. On peut modifier le fichier directement dans Galep en tapant directement les caractères.

Figure 4 - Charger et éditer un fichier



Programmation de la cible

Pour programmer il suffit de cliquer sur le bouton **Prog.F3**. Une fenêtre apparaît récapitulant tout ce que nous venons de voir. Vérifiez attentivement la tension de programmation. Une tension trop élevée pourrait détruire le composant. Cliquez sur **OK**

Figure 5 - Lancer la programmation

Vérification de la programmation.

Après chaque programmation le logiciel compare le contenu du buffer avec la mémoire du composant en cas de différence il signale une erreur de programmation et vous donne l'adresse de cette erreur. Vous pouvez demander une comparaison en utilisant le bouton **compare F4**

Lecture de la cible.

La lecture d'un composant se fait en cliquant sur le bouton **Read.F6** Le logiciel charge alors le contenu du composant dans le buffer. Vous pouvez alors le sauvegarder dans un fichier pour réutilisation.

Effacement de la cible

Certains composant peuvent être effacés avant programmation et d'autres doivent l'être impérativement. Utilisez le bouton **Erase F8** pour cela. Attention l'effacement correspond à une programmation il faut donc avoir choisi le bon modèle de composant avant de s'en servir (tension de programmation).