

Initiering av kretskort

Det händer ibland att kretskortet ”tappar minnet” vilket leder till att spelet inte fungerar. Man måste då initiera det på nytt.

Anslut programmeringsdonet i den tomma 8-poliga IC-hållaren. Den vita sidan skall vara vänd mot kanten av kortet.

Slå på strömmen. Dioden blir grön direkt. Man är nu i programmeringsläge.

Den första siffran skall nu vara en etta. Den andra ändras med hjälp av manöverpanelen och är en kod för de olika inställningarna.

För varje tryck på programmeringsknappen förflyttar man sig framåt i programmeringen. Ändra andra siffran genom att trycka på UPP resp. NER.

Progr.läge	Händelse	Skall vara för bandspel	Skall vara för kättingspel
1	Kättingspel/bandspel	0	1
2	Visning i meter/fot	1	1
3	Räknepulser per varv	6	3
4	Bromstid	0	0
5	Reverseringstid	0	0
6	Displayström	7	7
7	Överström	0	0
8	Inget display	0	0
8	Två siffror på panelen	1	1
8	Tre siffror på panelen	2	2
9	Djup kvar övre minnet	0	0
0	Djup kvar undre minne	0	0

När man gått igenom hela sekvensen trycker man ytterligare en gång på programmeringsknappen dioden blir nu röd, vänta till den blir grön. Slå av strömmen och ta ut programmeringsdonet.

Programmeringen är nu klar

Felkoder:

E0 Låg spänning

E8 Kommunikationsproblem

Felkoden visas när spelet stoppar av sig självt.

