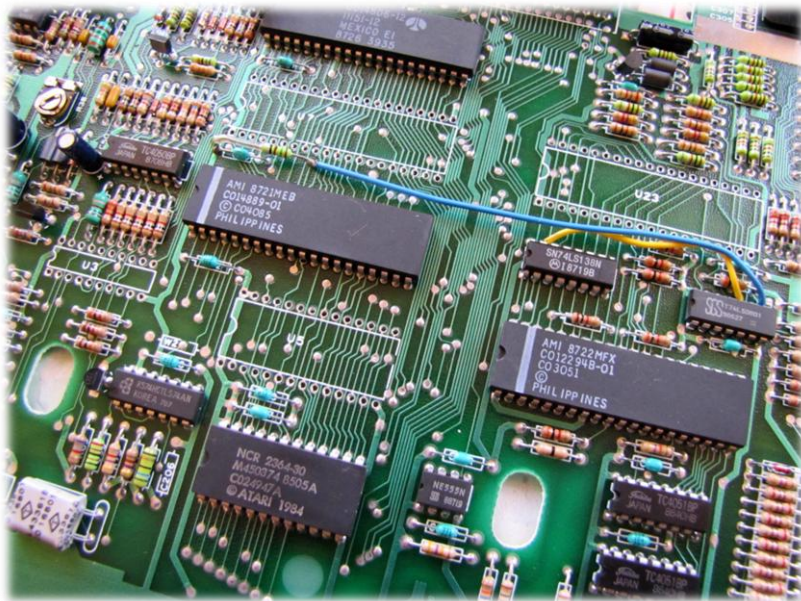


Strucny pruvodce instalaci intSDX128"FLASH" a 512kExt:

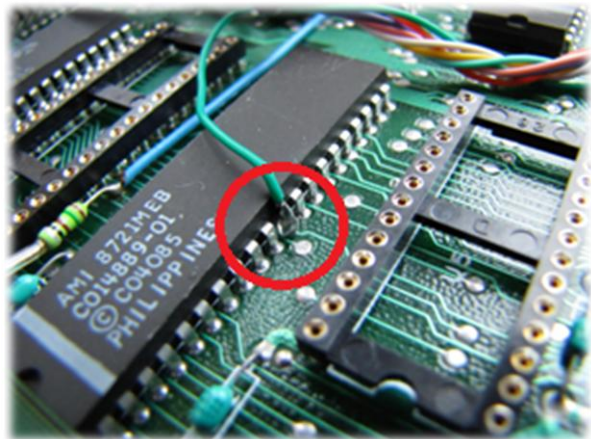
Osazenim DPS se zabyvat nebudu, protoze to zvladne kazdy.

Tak tedy jeden z moznych postupu je tento:

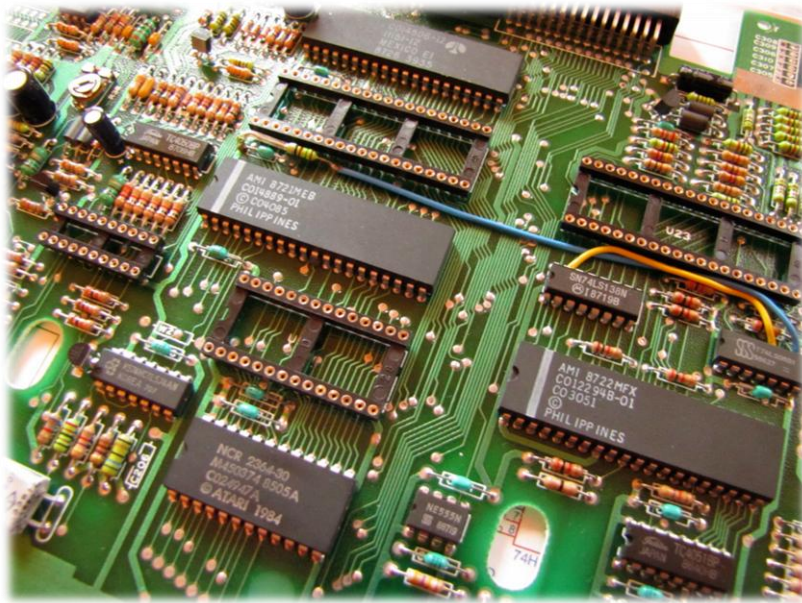
1. Ze zakladni desky Atarka odpajet IC MMU, OS ROM, ANTIC a PIA.



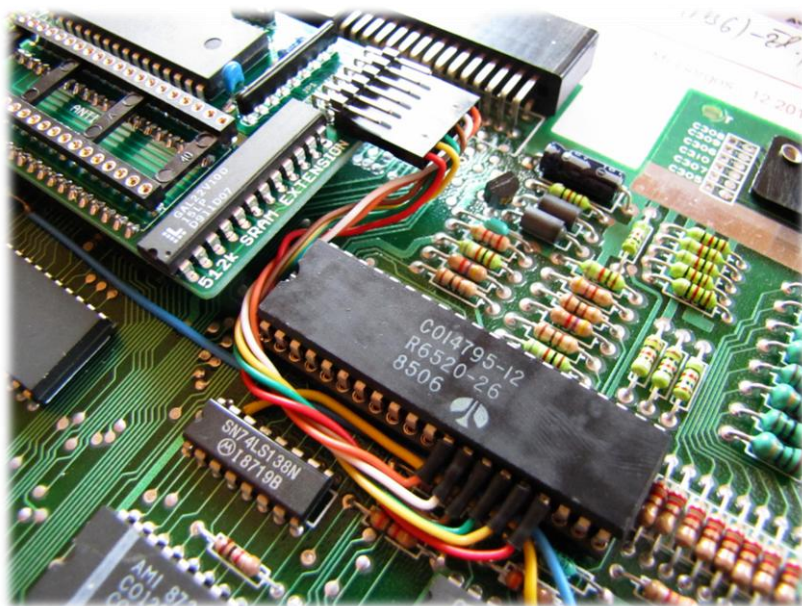
2. Nyni se zamerime na GTIA. Tady jde o to, ze je treba odpajet pin 11 (T3) a tento signal vest do DPS intSDX128. Abych predesel zbytecnemu odpajeni celeho IC nebo vyhnuti nozicky (casto se lame – pozor) z neodpajeneho cipu delam to tak, ze odsaju vsechn cin z prokovu zakladni desky na pinu 11 a odizoluju ho tavnym lepidlem (tavnou pistoli). Po tomto ukonu samozrejme propiskejte pin 11 s prokovem zakladni desky – nesmi se dotykati.



3. Osadime prislusne patice na zakladni desku Atarka.



4. Zpojme signaly mezi PIA a destickou 512kExt. Otocte DPS a na druhe strane mate tabulku zapojeni signalu. U PIA mirne vyhnete piny 12-17. Po napajeni nasadime do patice (pin 12 az 17 mimo patici).



512kExt JP1:

pin 2
pin 4
pin 6
pin 8
pin 10
pin 12

PIA:

pin 12(PB2)
pin 13(PB3)
pin 14(PB4)
pin 15(PB5)
pin 16(PB6)
pin 17(PB7)

5. Zapojíme signaly mezi DPS 512kExt a DPS intSDX128"FLASH".

512kExt JP1:

intSDX128"FLASH" JP3:

pin 1(MMU6 IN) ----- pin 1(MMU6 OUT)

pin 3(MMU16 CAR IN) ----- pin 3(MMU16 CAR OUT)

pin 5(MMU16 IN) ----- pin 5(MMU16 OUT)

pin 7 - N/C ----- pin 7 - N/C

pin 9(O2 OUT) ----- pin 4(O2 IN)

pin 11(R/W OUT) ----- pin 6(R/W IN)

6. A konecne zapojime posledni skupinu signalu:

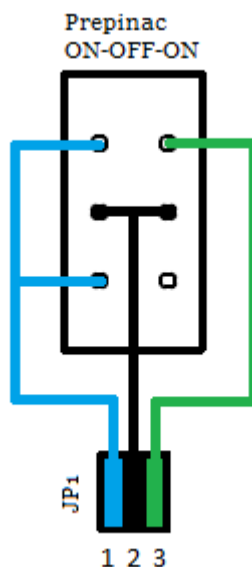
DPS SDX128"FLASH" JP3:

pin 2(CCTL IN) → 74LS138 (U2) pin 10

pin 8(T3 IN) → GTIA (U17) pin 11 (tento pin jsme si pripravili drive).

Ten kdo nema pametovou desticku tak propoji jumperem piny 3 a 5 na JP3 a zapoji pouze "IN" piny. Signaly, které jsou brány z pametové DPS vezme na příslušných místech základní desky Atarka.

7. Jak zapojit prepínac:



8. Jak nahrat Sparta DOS X:

- ✓ Prepinac do polohy Sparta DOS X.
- ✓ Jumper na DPS do polohy 1-2 (JP2).
- ✓ Spustit flashovací utilitku viz <http://sdx.atari8.info>
- ✓ Redit se pokyny na obrazovce.
- ✓ Vratit jumper do polohy 2-3 (JP2).

