

# SIO2SD

SIO2SD to interfejs pozwalający na wczytywanie gier, programów na Atari XL, XE poprzez port SIO z kart SD/MMC autorstwa Jakuba Kruszony-Zawadzkiego.



## Cechy urządzenia:

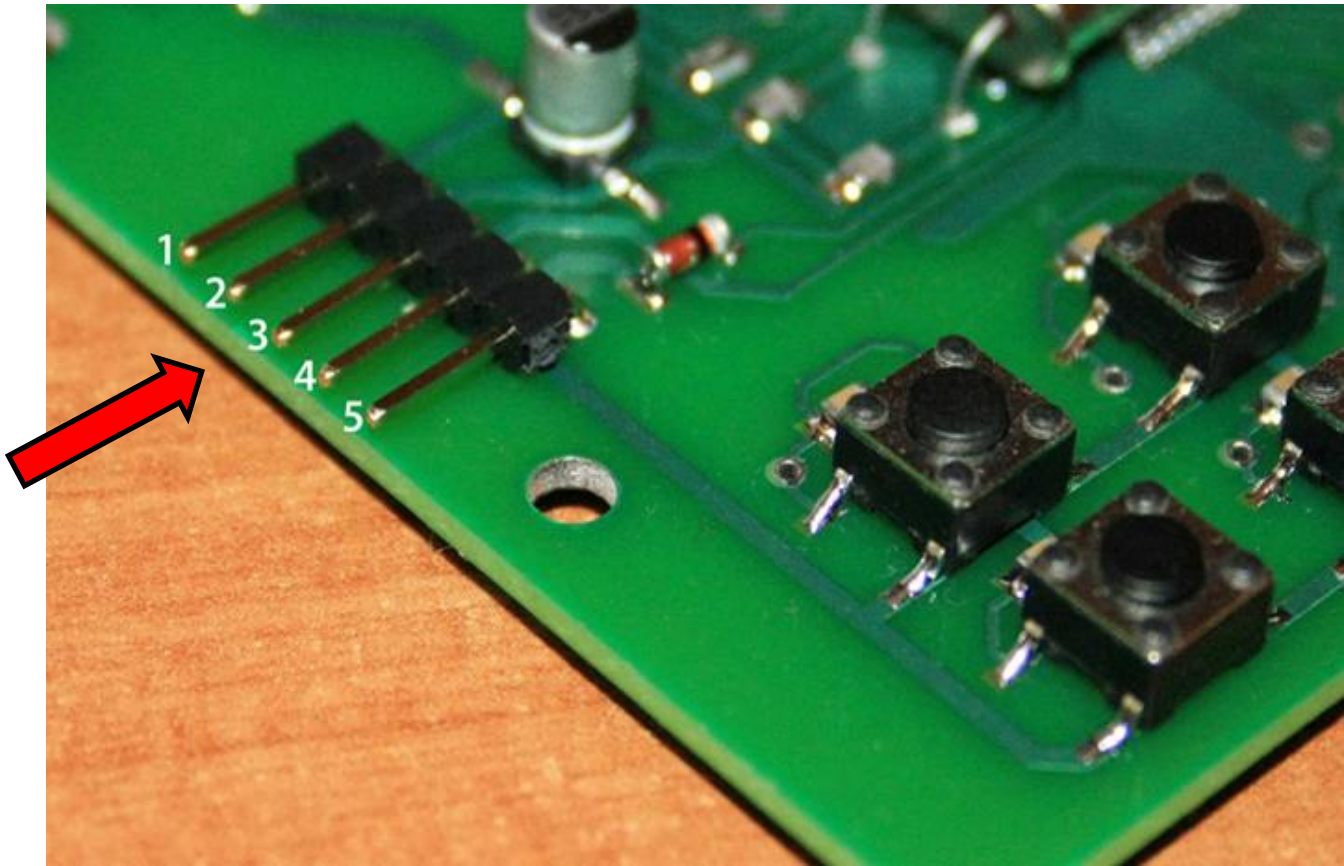
- Obsługa kart SD/MMC do 2GB (formaty FAT12, FAT16 i FAT32)
- Obsługa plików w formatach ATR (rw), XFD (ro) i COM/XEX (ro)
- Wyświetlacz 16x2 pozwalający poruszać się po katalogach i wybierać pliki do ładowania
- Obsługa SIO z turbo - możliwość ustawienia prędkości - hindex od 1 do 16 - standardowo 6
- Wszystkie gęstości z sektorami 128B i 256B, w tym również dyski 16MB
- Możliwość obsługi 8 stacji równolegle
- Możliwość konfigurowania z poziomu ATARI

## Uruchomienie:

Należy sformatować kartę SD (format FAT16, FAT32) przy pomocy czytnika kart na PC. Jeżeli jako system plików wybierzemy system FAT32 zaleca się zmienić rozmiar klastra na 64KB w przeciwnym wypadku podczas używania małej pojemności kart mogą wystąpić różnice w szybkości odczytu sektorów - problem występuje przy plikach ATR większych niż 1MB.

W głównym katalogu karty założyć katalog o nazwie ATARI, w tym katalogu można umieszczać pliki bezpośrednio lub w podkatalogach.

Po pierwszym użyciu urządzenie założyć w głównym katalogu plik SIO2SD.CFG, w którym będzie przechowywało konfigurację (przydział plików do dysków Atari).

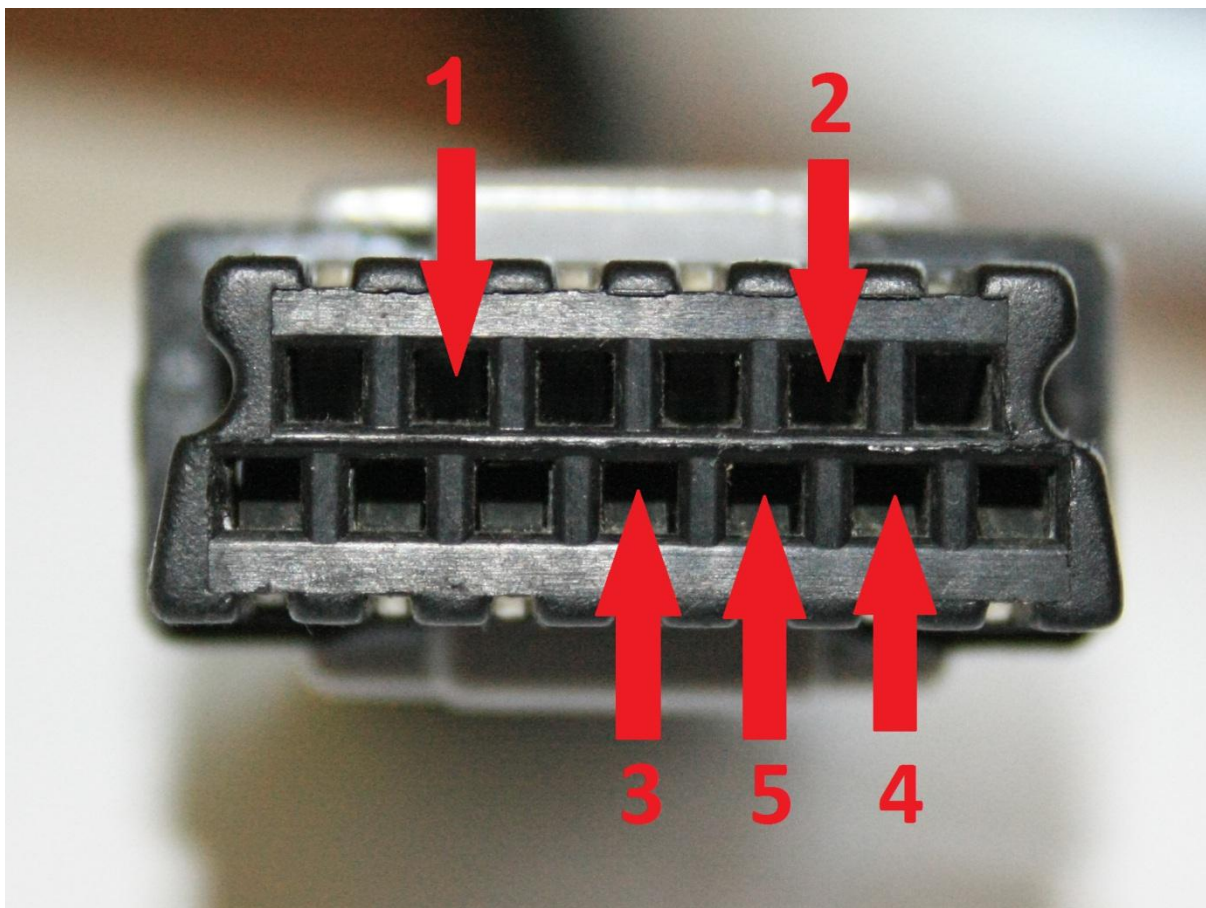


rys.1 PCB SIO2SD

Złącze JP1 na rys.1 (pokazane czerwoną strzałką) należy połączyć bezpośrednio z wtyczką SIO pokazaną na rys.2

pin w SIO2SD	pin w SIO ATARI	opis
1	10	+5V
2	4	GND
3	7	COMMAND
4	3	DATA IN
5	5	DATA OUT

Tabela pokazuje, w jakiej kolejności należy połączyć interfejs z wtyczką SIO



rys.2 Wtyczka SIO z opisem pinów podłączanych do złącza JP1 w SIO2SD

**UWAGA:**

**BŁĘDNE PODŁĄCZENIE ZŁĄCZA JP1 Z SIO W ATARI RÓWNOZNACZNE JEST Z USZKODZENIEM INTERFEJSU SIO2SD.**

**KOLORYSTYKA PRZEWODÓW NA RYS.2 JEST PRZYPADKOWA**

## Opis klawiszy:

Na płycie PCB interfejsu SIO2SD jest pięć klawiszy ułożonych w następujący sposób:

<b>K4</b>	<b>SHIFT</b>	
<b>K1</b>	<b>K2</b>	<b>K3</b>

**K1** - następny dysk Atari D1 ÷ D8

**SHIFT + K1** - poprzedni dysk Atari D8 ÷ D1

**K2** - następny plik lub katalog

**SHIFT + K2** - poprzedni plik lub katalog

**K3** - powrót do katalogu powyżej (cd ..)

**SHIFT + K3** - zamiana mapowania dysków D1 i D2

**K4** - wejście do katalogu lub przypisanie pliku do stacji Atari. Przytrzymanie klawisza przy starcie powoduje wejście w tryb konfiguracji

**SHIFT + K4** - odłącza dany dysk Atari

## Wczytywanie plików:

- Podłączamy interfejs do portu SIO w Atari i uruchamiamy komputer.
- Po uruchomieniu Atari na ekranie pojawią napis READY
- Posługując się pięcioma klawiszami interfejsu wybieramy grę, program lub inny plik który chcemy uruchomić.
- Wyświetlacz interfejsu posiada dwa wiersze. W górnej części jest wyświetlany plik który jest zamontowany w napędzie interfejsu. W dolnej części wyświetlacza pokazany jest aktualny folder, plik który możemy załadować do napędu by go uruchomić na Atari.
- Przy uruchomieniu komputera na wyświetlaczu interfejsu w jego dolnej części wyświetli się folder np. „/Gry” klawiszem K2 możemy zmieniać kolejne foldery np. /Gry, /Użytki, /Demo itp.
- W momencie gdy wyświetli się interesujący nas folder wchodzimy do niego klawiszem K4.
- W wybranym folderze poruszamy się również klawiszem K2 aż znajdziemy interesujący nas plik który montujemy w napędzie D1 poprzez naciśnięcie klawisza K4. Zamontowanie wybranego pliku zostanie zasygnalizowane pojawieniem się nazwy pliku w górnej części wyświetlacza.
- Na klawiaturze Atari wpisujemy B. i naciskamy RETURN następnie naciskamy klawisz RESET.
- Po restarcie komputera zostanie załadowany do pamięci Atari plik który został przypisany do napędu D1