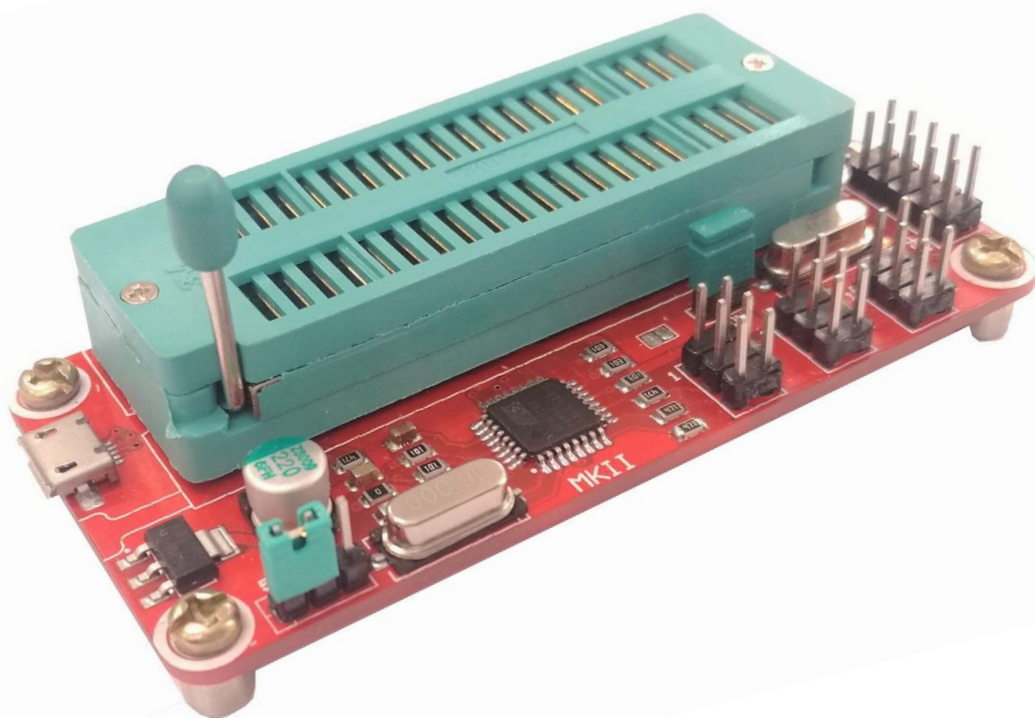
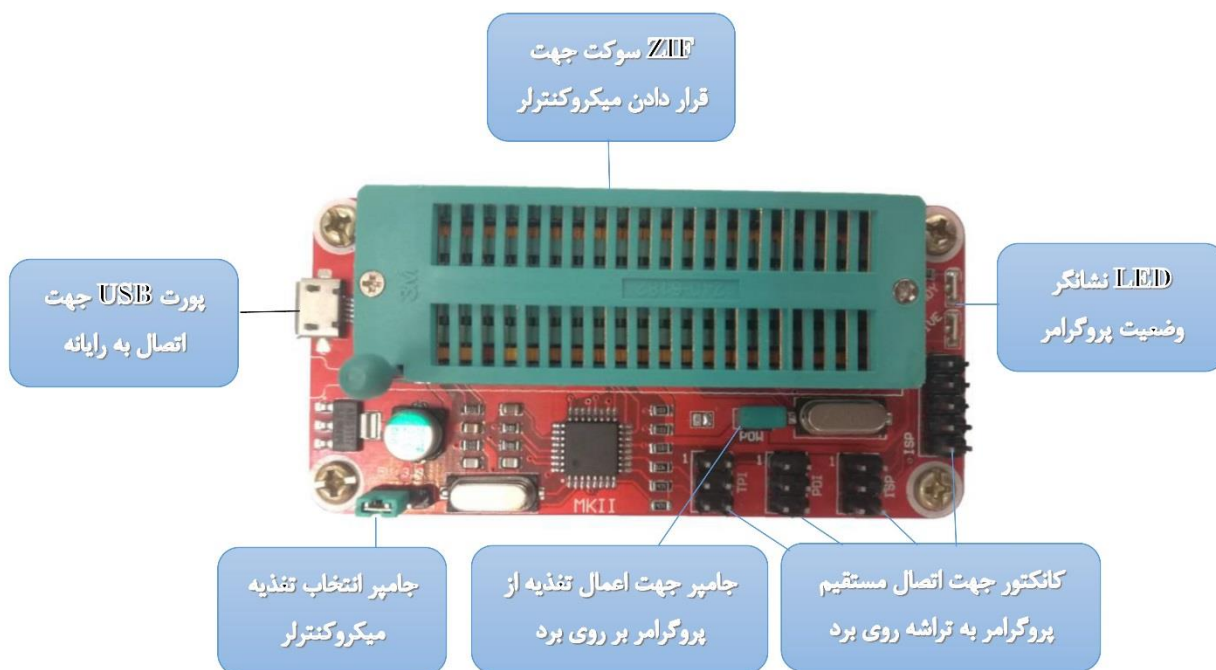


# آموزش استفاده از پروگرامر MKII



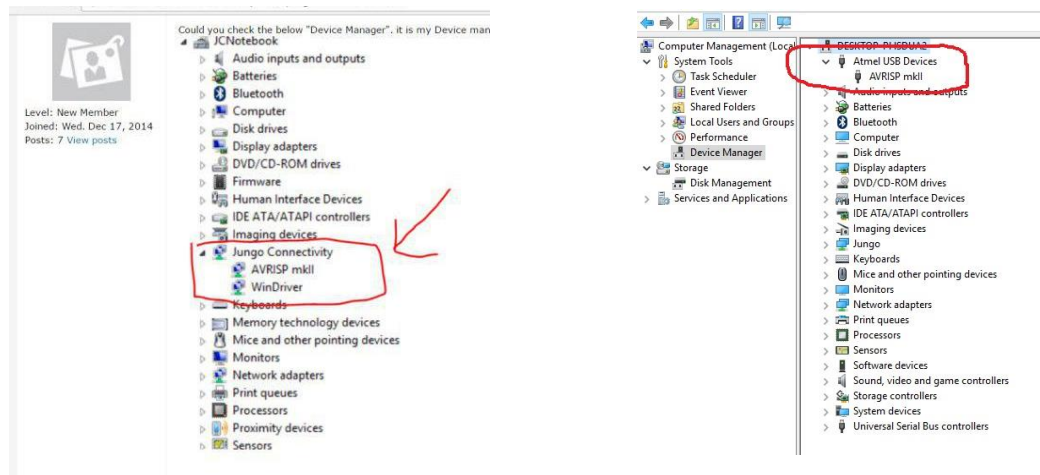
## توضیح بخش های مختلف پروگرامر



## اتصال پروگرامر

پروگرامر MK2 را به وسیله کابل مینی USB به سیستم خود وصل کنید. در صورت نصب بودن Atmel Studio بر روی سیستم شما سیستم عامل پروگرامر را شناسایی کرده و چراغ سبز تعبیه شده بر روی پروگرامر روشن می شود.

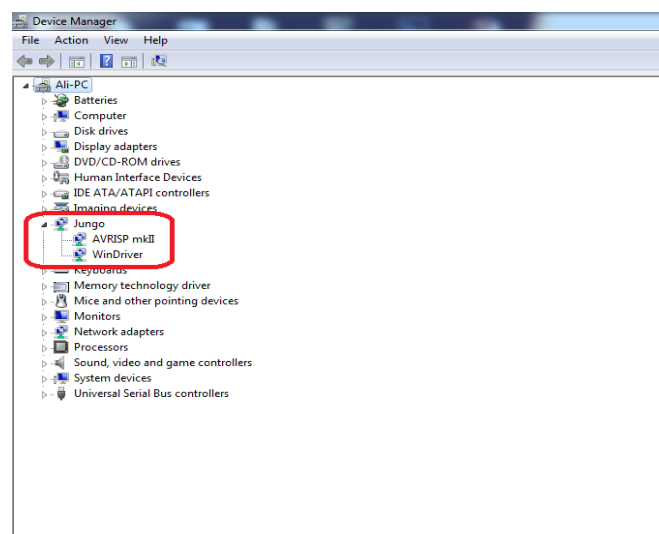
در صورتی که چراغ سبز بر روی پروگرامر روشن نشد و یا چراغ زرد موجود در آن روشن ماند درایورهای موجود در پوشه درایور (نسخه ۶۴ یا ۳۲ بیتی) را نصب کنید تا درایور پروگرامر نصب گردد و در Device Manager در قسمت Jungo و یا Atmel USB Device پروگرامر AVRISP MKII شناسایی شود.



## استفاده از پروگرامر در نرم افزار Atmel Studio

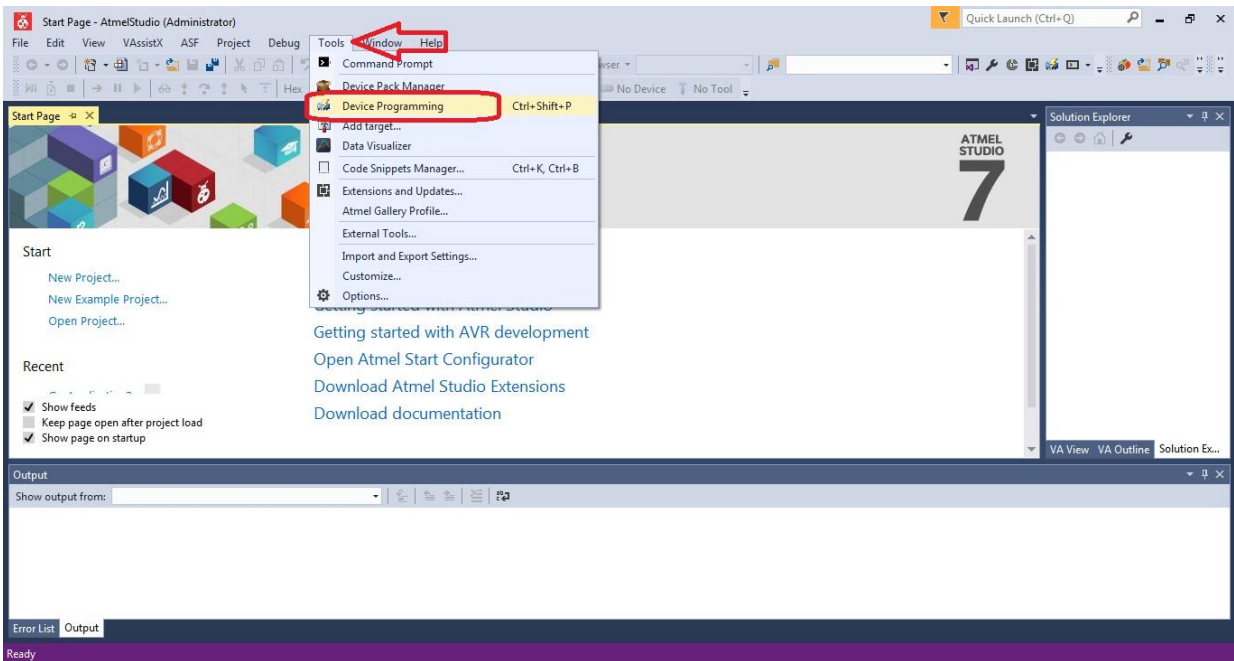
جهت آموزش استفاده از پروگرامر در نرم افزار Atmel Studio که در اینجا از ورژن ۶.۱ آن استفاده شده است، تراشه Atmega32a را پروگرام می کنیم.

۱- بعد از نصب کامل برنامه و ریستارت کردن سیستم پروگرامر را به پورت USB وصل کنید و منتظر بمانید تا درایور آن به صورت اتوماتیک شناخته شود.

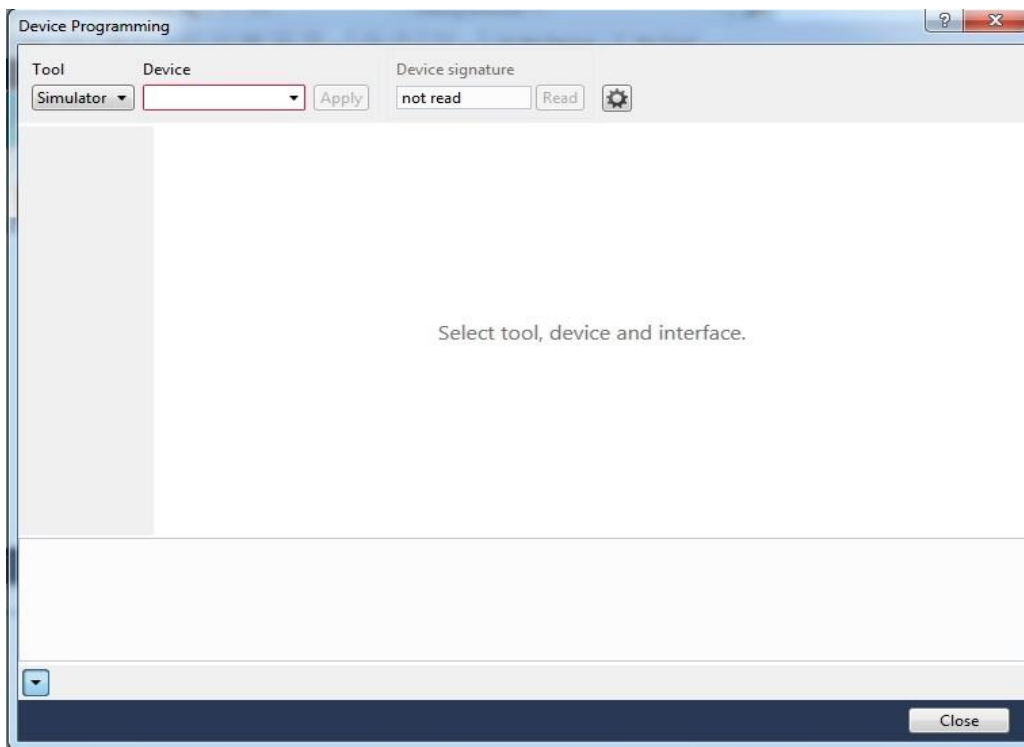


تصویر شماره 1

- ۲- نرم افزار Atmel Studio را باز کرده و صبر کنید تا کامل لود شود.
- ۳- از قسمت Tools گزینه Device Programming را انتخاب کنید.

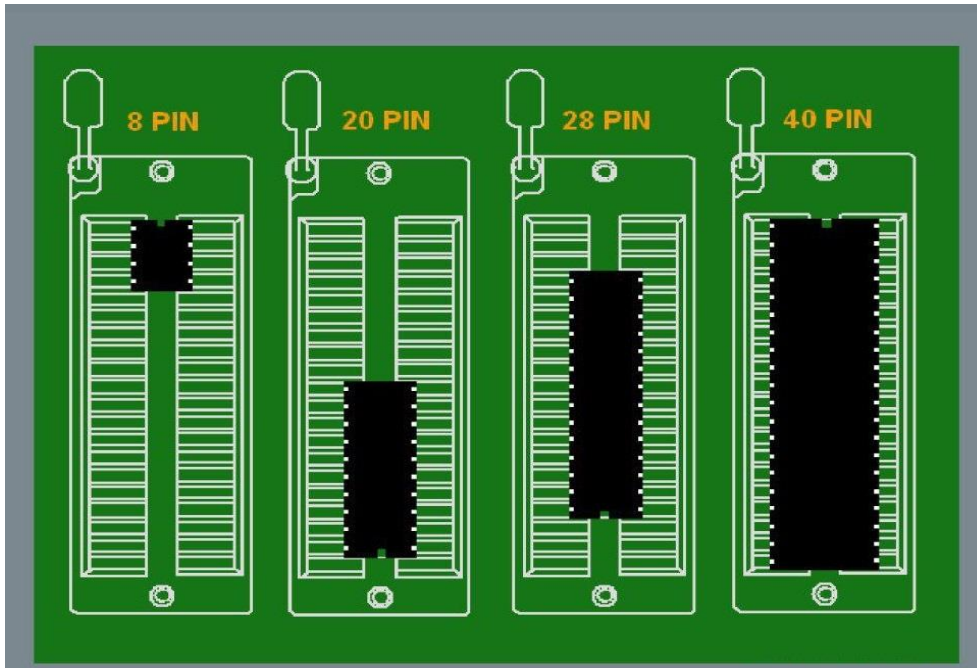


تصویر شماره 2



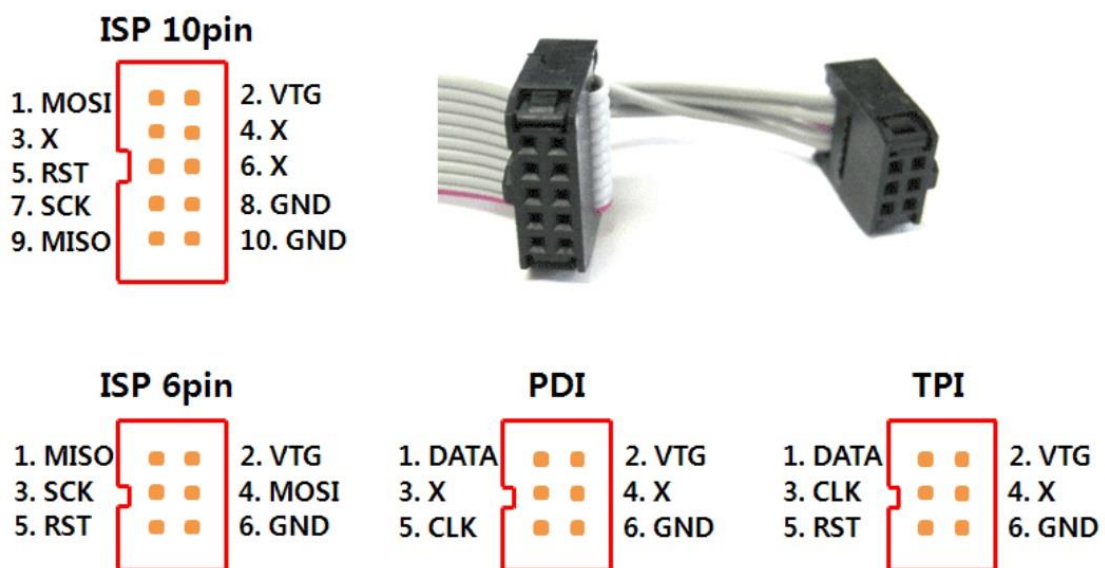
تصویر شماره 3

- ۴- نحوه قرارگیری میکروکنترلر بر روی زیف سوکت به صورت تصویر شماره ۴ می باشد.



تصویر شماره 4

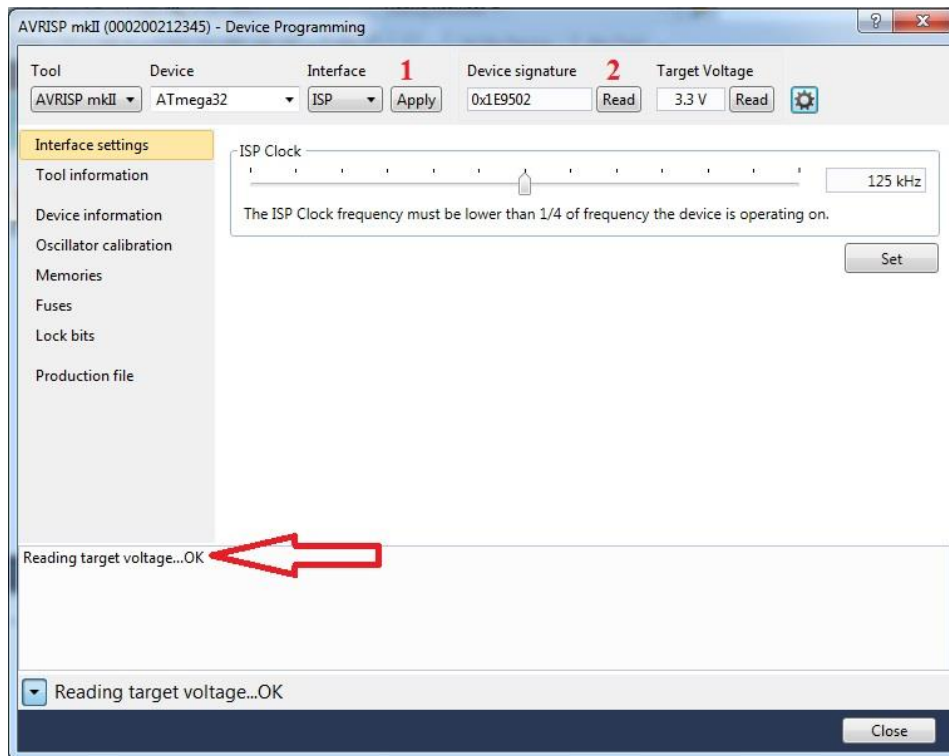
تراشه را به صورت صحیح در زیف قرار دهید یا اگر تراشه شما بر روی برد قرار دارد و به صورت پکیج های SMD می باشد باید از طریق پین هدرهای قرار داده شده با توجه به تصویر شماره ۵ استفاده کنید.



تصویر شماره 5

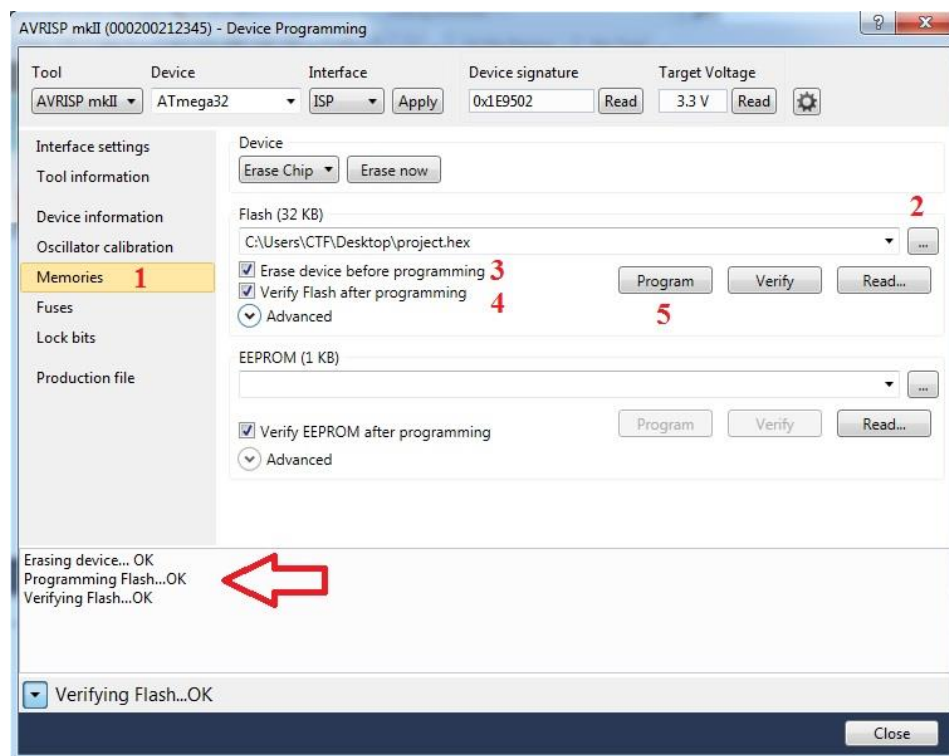
۵- بعد از قرار گیری تراشه بر روی پروگرامر برای پروگرام کردن تراشه باید تنظیمات نرم افزار را به صورت تصویر شماره ۶ انجام داد.

در این قسمت از کشویی TOOL پروگرامر MKII را انتخاب کنید و سپس تراشه مورد نظر را در قسمت Device انتخاب کنید و سپس طبق شماره های قرار داده شده در تصویر عمل کنید.



تصویر شماره 6

۶- سپس برای انجام عملیات پروگرام کردن تراشه به قسمت Memories رفته و مطابق تصویر شماره ۷ فایل هگز را انتخاب کرده و تراشه را پروگرام می کنیم.



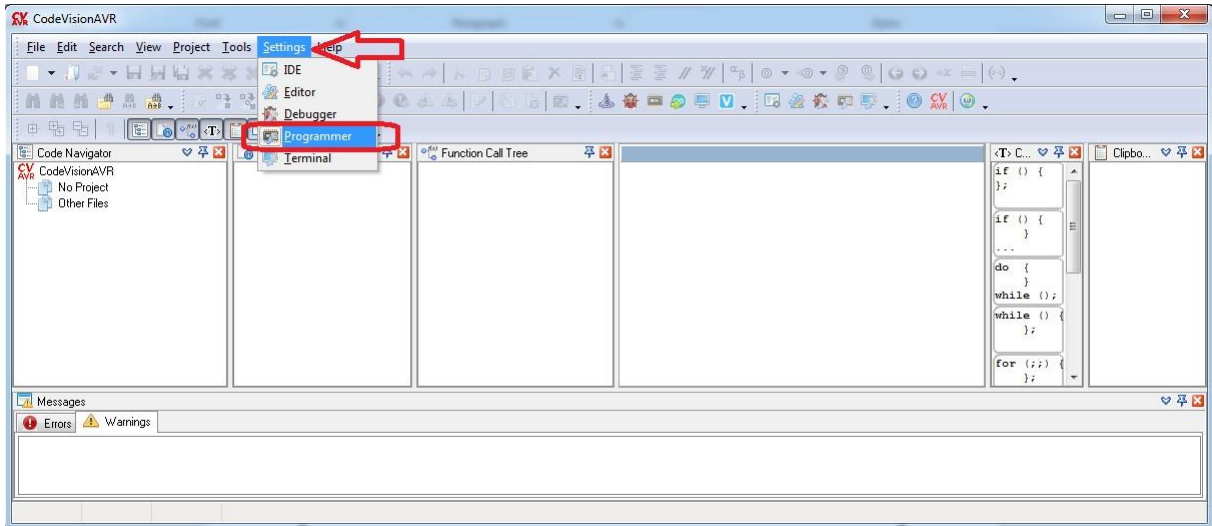
تصویر شماره 7

با مشاهده قسمت پایین در تصویر شماره ۷ یعنی عملیات با موفقیت به اتمام رسیده است.

استفاده از پروگرامر در نرم افزار Codevision

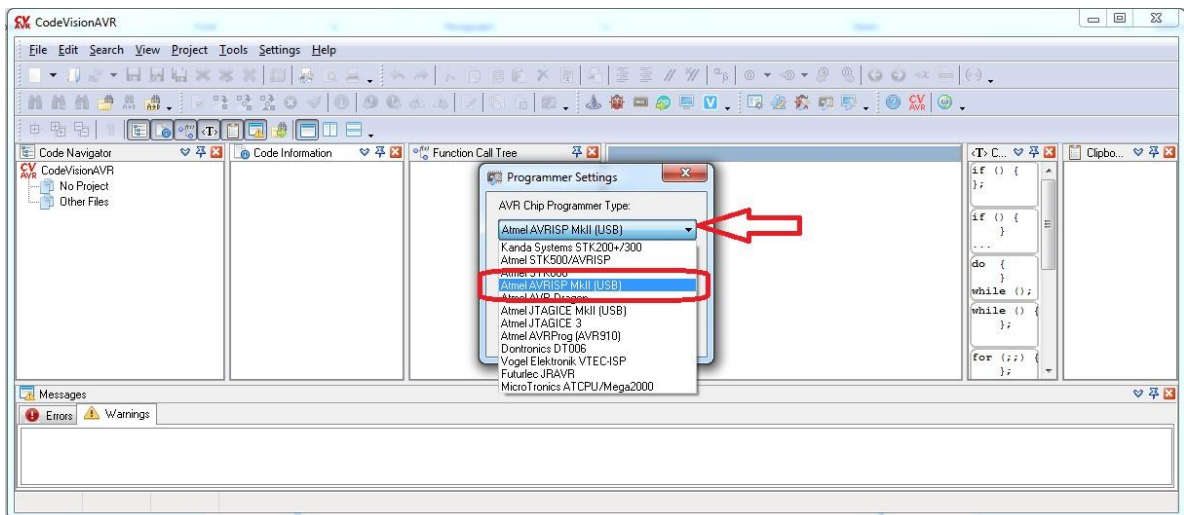
جهت آموزش استفاده از پروگرامر در نرم افزار Codevision که در اینجا از ورژن 3.12 آن استفاده شده است، تراشه AT90usb162 را پروگرام می کنیم.

- ۱- نرم افزار کدویژن را باز کرده و صبر کنید تا کامل لود شود.
- ۲- سپس از نوار منو Setting را بزنید و Programmer را انتخاب کنید.



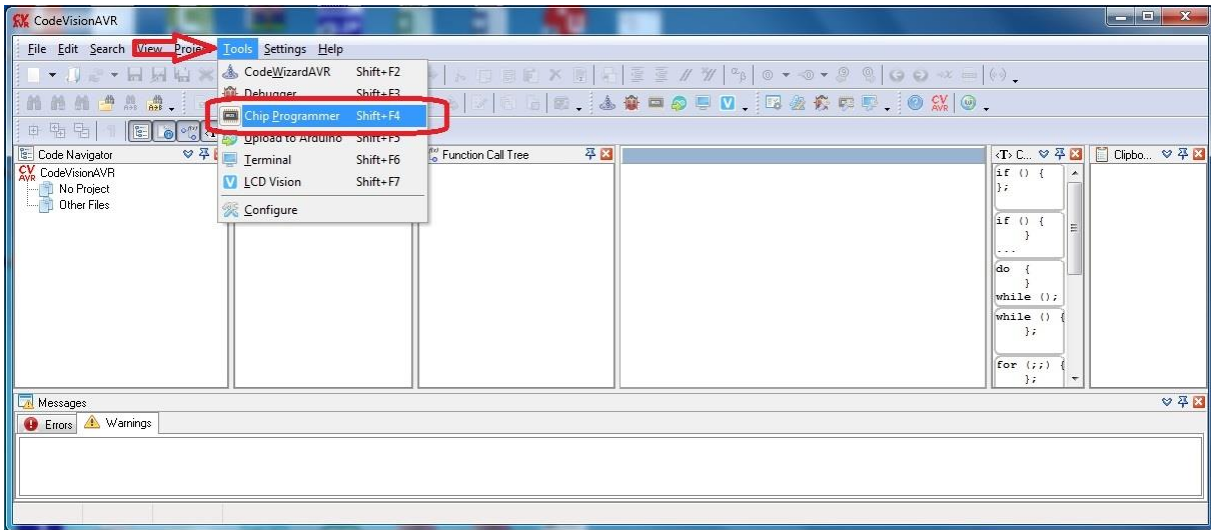
تصویر شماره ۸

۳- در کادر ظاهر شده از قسمت AVR Chip Programmer Type گزینه Atmel AVRISP MKII(USB) را انتخاب کنید و سپس OK را بزنید.



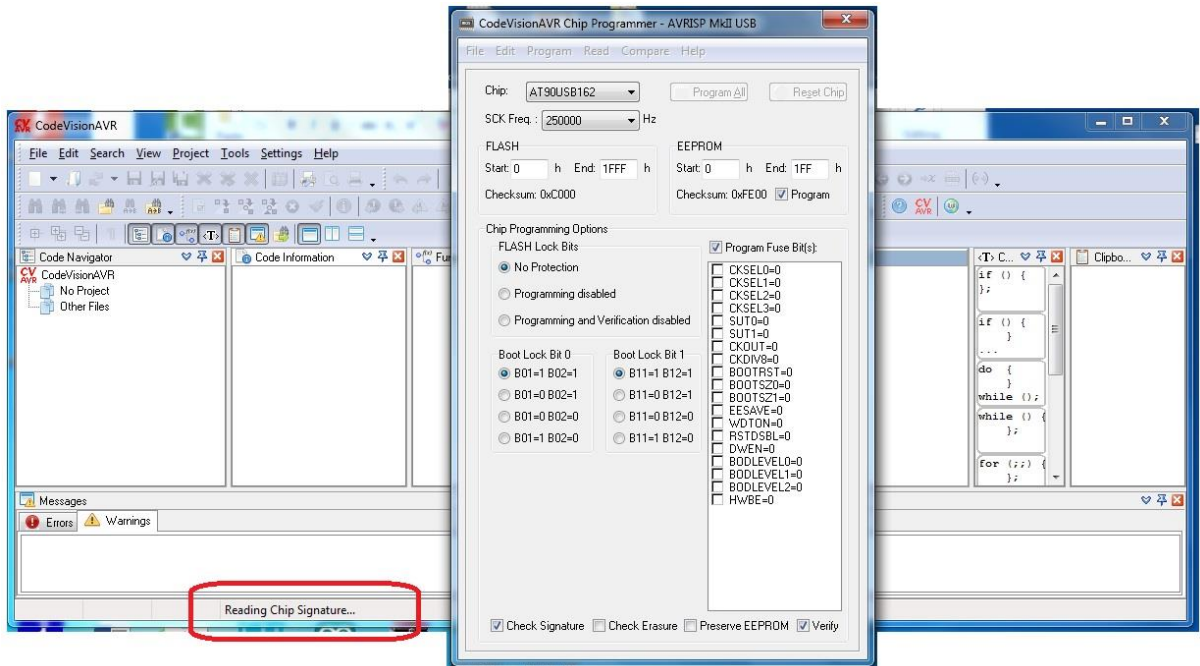
تصویر شماره ۹

۴- سپس از نوار منو گزینه Tools را زده و Chip Programmer را بزیند.



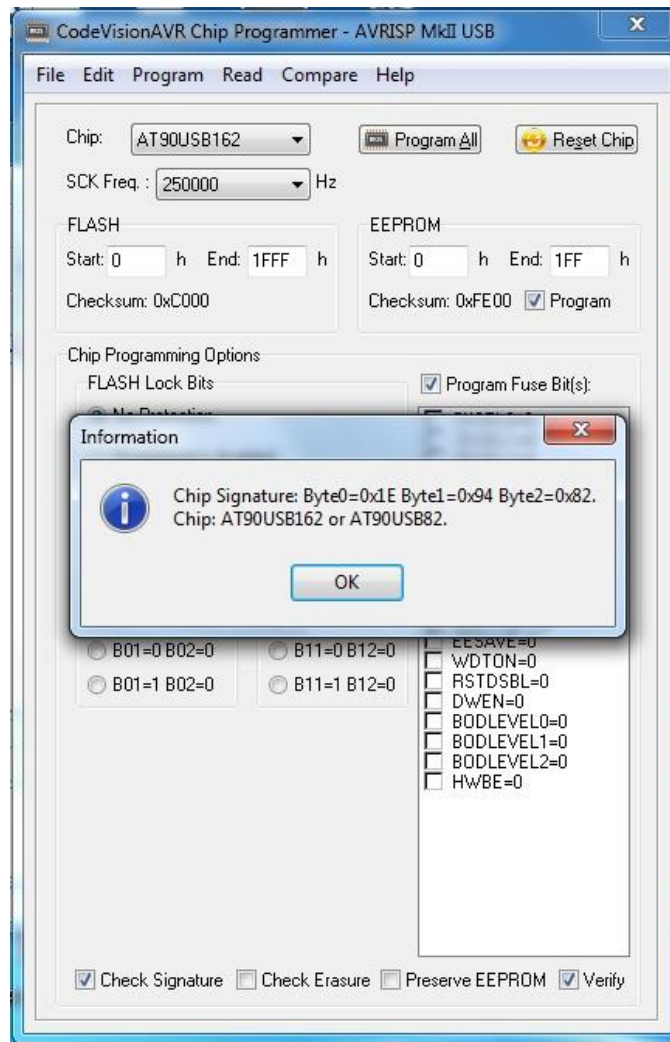
تصویر شماره 10

۵- در صفحه ظاهر شده می توانید عملیات پروگرام کردن و سایر تنظیمات لازم را انجام دهید. دقت کنید باید در پایان هر عملیات پیغام OK را دریافت کنید.



تصویر شماره 11





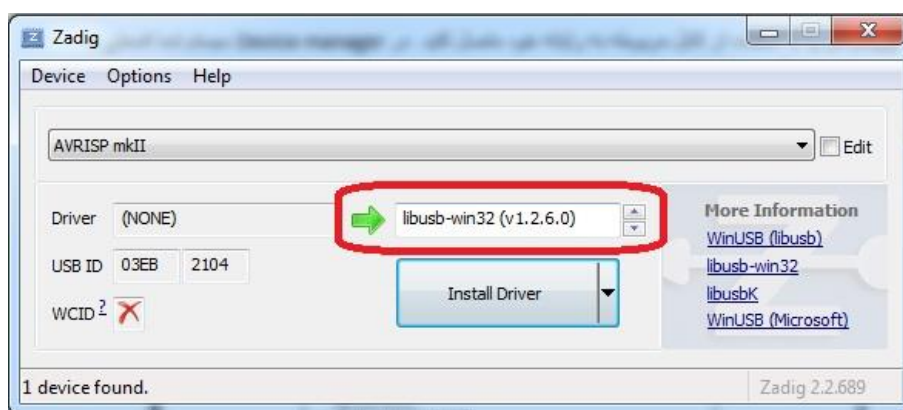
تصویر شماره 12

راه حل دوم برای نصب درایور، در صورتی که با نصب درایورهای موجود در پوشه درایور، درایور شما نصب نشد، می توانید از روشی که در ادامه آموزش داده شده است استفاده کنید.

## اجازه دسترسی به پورت های USB در ویندوز ۱۰

اگر از ویندوز ۱۰ استفاده می کنید دقت کنید که به صورت پیش فرض اجازه دسترسی به صورت مداوم در پورت USB وجود ندارد و برای استفاده از پروگرامر باید طبق توضیحات زیر اقدام به نصب درایور و اجازه دسترسی به پورت USB داده شود.

۱. پروگرامر را با استفاده از کابل مربوطه به رایانه خود متصل کنید.
۲. نرم افزار zadig\_2.2 موجود در CD همراه را اجرا کرده و از قسمت Driver گزینه libusb-win32 (v1.2.6.0) را انتخاب و نصب کنید.



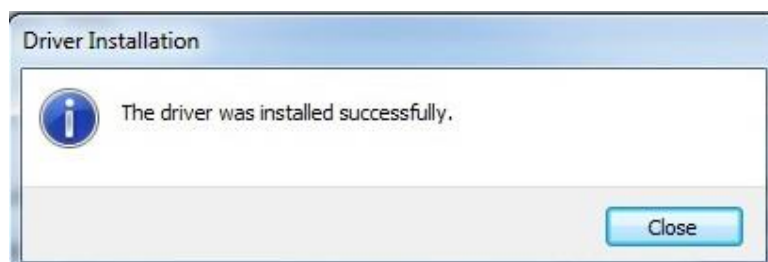
تصویر شماره ۱۳

در هنگام نصب درایور با پیغام زیر مواجه می شوید که طبق تصویر شماره ۱۴ گزینه Install را می زنیم.



تصویر شماره ۱۴

در نهایت باید تصویر شماره ۱۵ را مشاهده کنید.



تصویر شماره ۱۵