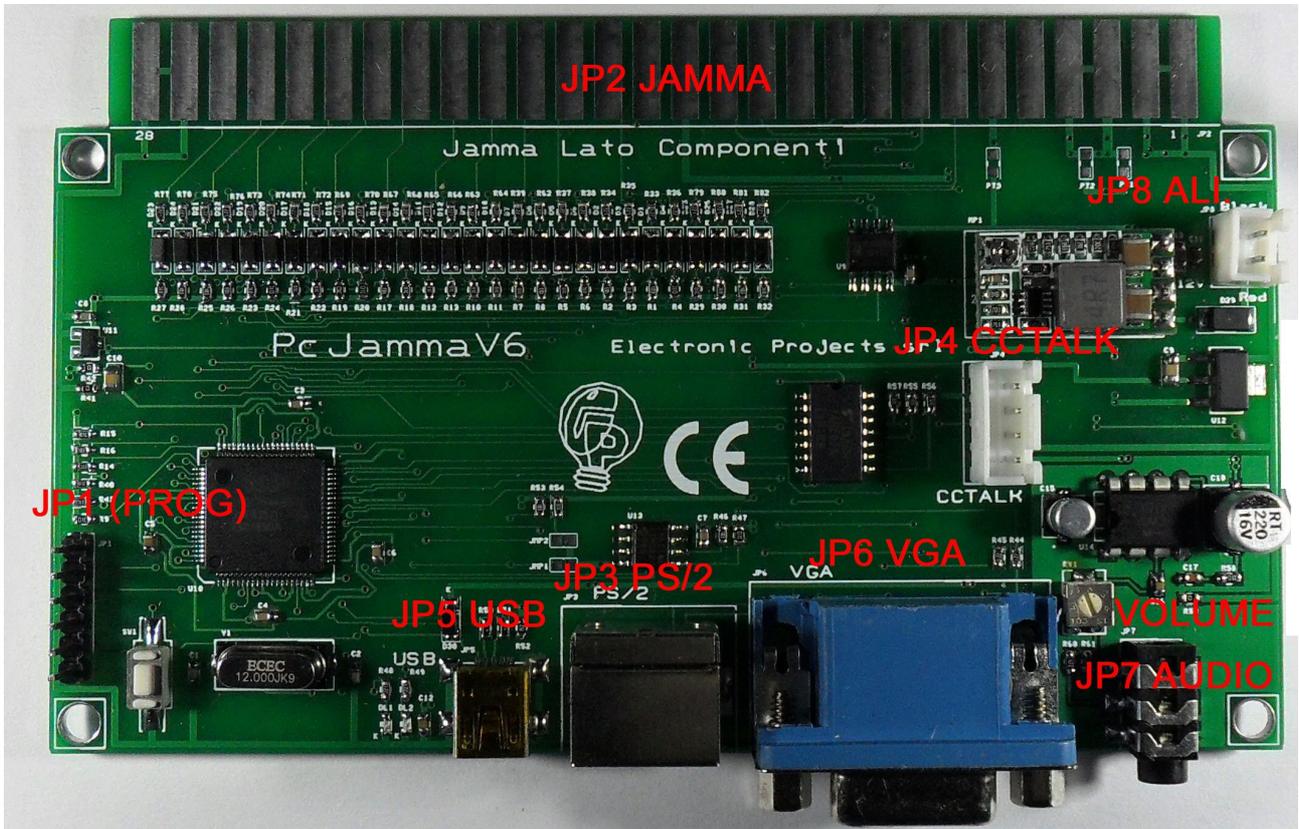


PcJamma V6 Usb Cctalk



(COMPATIBILE DOS, W-98, W-2000, W-XP, W-VISTA, W7, W8, LINUS)
(CONNESSIONE PS/2 O USB)

SOFTWARE VER.1.0

JP1 (Prog) = Collegamento programmazione Firmware.

JP2 (Jamma) Connessione connettore gioco.

JP3 (Ps/2) = Jack collegamento PC tastiera Ps/2.

JP4 (Cctalk) = Collegamento Gettoniera Cctalk 4 pin.

JP5 (Usb) = Mini usb collegamento PC tastiera o Hid device.

JP6 (Vga) = Ingresso Vga verso Jamma (15khz).

JP7 (Audio) = Ingresso Audio PC.

JP8 (Alimentazione) = Ingresso Power (Floppy).

JP1: PROG. MICRO (USATO SOLO PER AGGIORNAMENTO FIRMWARE)

1 = VCC

2 = TXD

3 = RXD

4 = GND

5 = PROG.

6 = RESET

JP2 JAMMA

COMPONENTI		SALDATURE
GND	1	GND
GND	2	GND
+5VDC	3	+5VDC
	4	
+12VDC	5	+12VDC
	6	
1P P6	7	2P P6
	8	
1P P7	9	2P P7
	10	
	11	
	12	
	13	
GND	14	1P P5/TEST
SERVICE/ACC.	15	
COIN 1	16	COIN 2
1P START	17	2P START
1P UP	18	2P UP
1P DOWN	19	2P DOWN
1P LEFT	20	2P LEFT
1P RIGHT	21	2P RIGHT
1P P1	22	2P P1
1P P2	23	2P P2
1P P3	24	2P P3
1P P4	25	2P P4
EXIT	26	2P P5
GND	27	GND
GND	28	GND

JP3 (Ps/2)

Connettore PS/2 per tastiera

Pin	Nome	Descrizione
1	DATA	Key Data
2	n/c	Not connected
3	GND	Gnd
4	VCC	Power , +5 VDC
5	CLK	Clock
6	n/c	Not connected

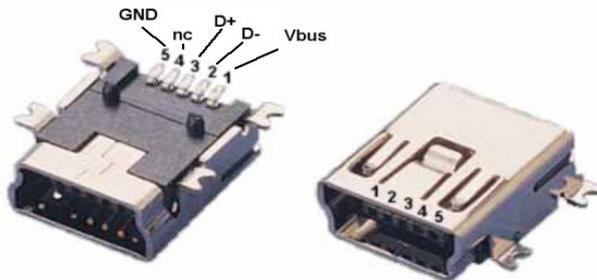


Presse mini din
6 P

JP4 Cctalk (4 Pin)

- 1 = CCTALK
- 2 = GND
- 3 = N.U.
- 4 = + 12VDC

JP5 (Usb)



mini USB B female pin-out

JP6 VGA



JP7 JECK Audio

- 1 = In BF L.
- 2 = In BF R.
- 3 = GND A.

JP8 Power

- 1 = GND
- 2 = +12VDC

LED BLUE

Lampeggia Indicando il corretto funzionamento di PcJammaV6.

LED RED

Acceso fisso durante la programmazione.

Lampeggia Indicando il corretto funzionamento della Gettoniera Cctalk.

PROG

Switch, utilizzato per il Reset e la Programmazione.

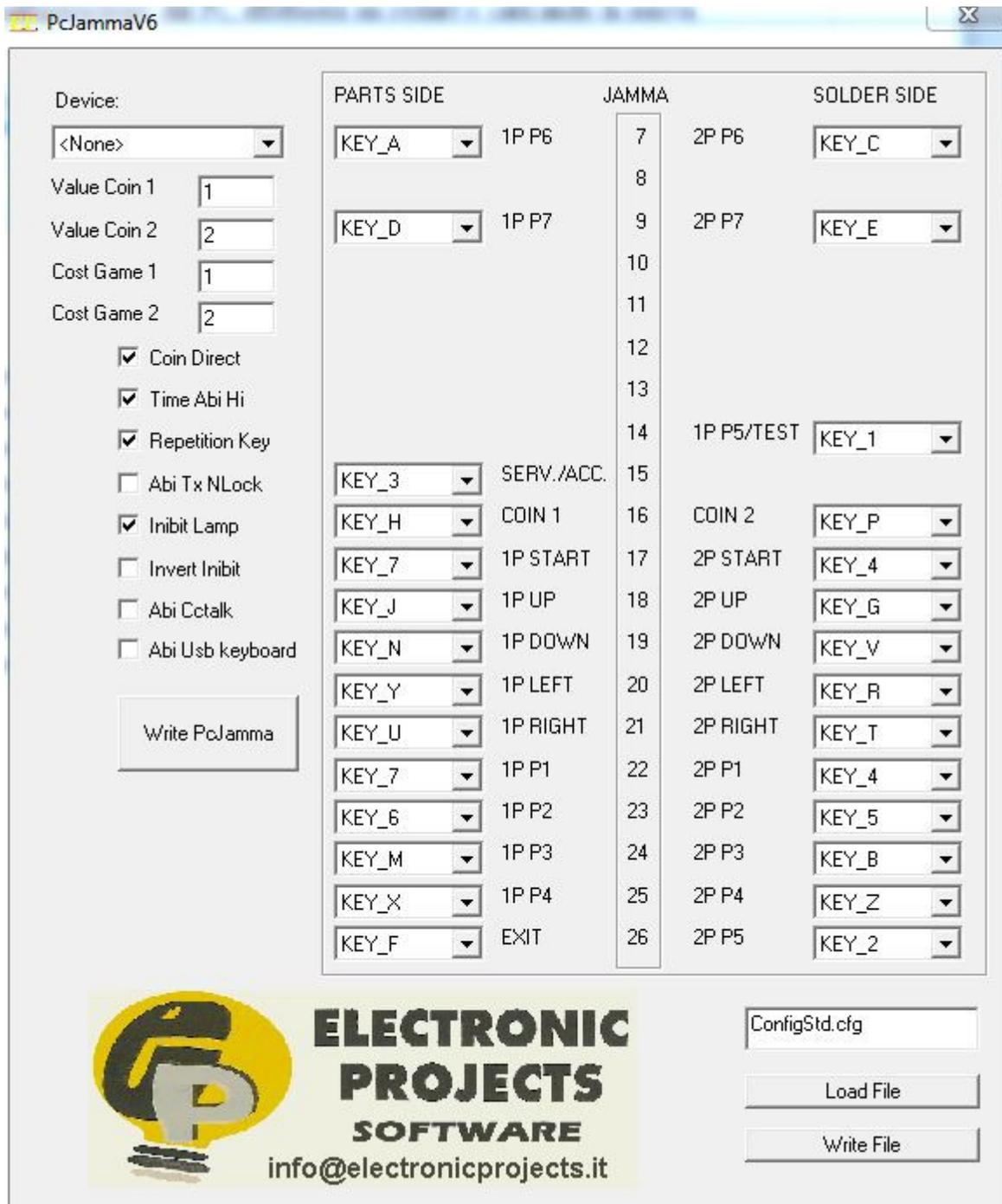
PROGRAMMAZIONE TASTI & OPZIONI

Per effettuare la programmazione dei tasti e delle funzione di PcJammaV6, premere lo switch PROG, il led Blue si spegne e si accende il led Red.

Collegare tramite un cavo Mini Usb PcJammaV6 al Pc, e lanciare sul Pc il programma PCJAMMA.EXE.(Windows compatibile).

Selezionare nella casella Device: PC JAMMA USB, effettuare la configurazione visuale desiderata, e premere il tasto WRITE.

PcJammaV6 riceverà la configurazione dal Pc, effettuerà un restart e caricando la nuova configurazione.



The screenshot shows the PcJammaV6 software interface. On the left, there are settings for the device and game costs. The main area is a table for mapping keys to Jamma pins. The table has four columns: PARTS SIDE, JAMMA (pin numbers), and SOLDER SIDE. The JAMMA column is split into two sections: pins 7-13 and pins 14-26. The bottom of the window features the Electronic Projects Software logo and contact information, along with file management buttons.

Device:	PARTS SIDE	JAMMA	SOLDER SIDE
<None>	KEY_A 1P P6	7	KEY_C
Value Coin 1: 1		8	
Value Coin 2: 2	KEY_D 1P P7	9	KEY_E
Cost Game 1: 1		10	
Cost Game 2: 2		11	
<input checked="" type="checkbox"/> Coin Direct		12	
<input checked="" type="checkbox"/> Time Abi Hi		13	
<input checked="" type="checkbox"/> Repetition Key		14	1P P5/TEST KEY_1
<input type="checkbox"/> Abi Tx NLock	KEY_3 SERV./ACC.	15	
<input checked="" type="checkbox"/> Inibit Lamp	KEY_H COIN 1	16	COIN 2 KEY_P
<input type="checkbox"/> Invert Inibit	KEY_7 1P START	17	2P START KEY_4
<input type="checkbox"/> Abi Cctalk	KEY_J 1P UP	18	2P UP KEY_G
<input type="checkbox"/> Abi Usb keyboard	KEY_N 1P DOWN	19	2P DOWN KEY_V
Write PcJamma	KEY_Y 1P LEFT	20	2P LEFT KEY_R
	KEY_U 1P RIGHT	21	2P RIGHT KEY_T
	KEY_7 1P P1	22	2P P1 KEY_4
	KEY_6 1P P2	23	2P P2 KEY_5
	KEY_M 1P P3	24	2P P3 KEY_B
	KEY_X 1P P4	25	2P P4 KEY_Z
	KEY_F EXIT	26	2P P5 KEY_2

ELECTRONIC PROJECTS SOFTWARE
info@electronicprojects.it

ConfigStd.cfg
Load File
Write File

Value Coin 1 = Valore del Coin Pin 16 LC.

Value Coin 2 = Valore del Coin Pin 16 LS.

Cost Game 1 = Costo partita dal Coin 1.

Cost Game 2 = Costo partita dal Coin 2.

PcJammaV6 invierà il comando relativo al Coin al Pc via Ps/2 o Usb solo se il credito introdotto raggiungerà il valore della partita.

Esempio:

Valore Coin 1 = 1, Valore Partita 1 = 1, con 1 impulso sul Pin LC 16 avremo 1 Partita.

Valore Coin 2 = 1, Valore Partita 2 = 2, con 2 impulsi sul Pin LS 16 avremo 1 Partita.

Valore Coin 1 = 2, Valore Partita 1 = 1, con 1 impulso sul Pin LC 16 avremo 2 Partite.

FUNZIONE INIBIT/LAMP

Il comando Inibit o Lamp (Pin LS 11) segue il comando Scroll Lock del Pc, ricevuto da PcJammaV6 via Ps/2 o Usb, e con la funzione COIN-DIRECT permette di abilitare o disabilitare una gettoniera elettronica o Cctalk, questo consente di avere la gettoniera attiva o disattiva solo dopo che il PcJammaV6 ha ricevuto il comando Scroll Lock dal Pc.

Se invece si usa la funzione COIN-ACCREDITO la funzione accendi lampada indica la presenza di Coin inseriti, dopo aver ricevuto il comando ScrollLock dal Pc, la lampada collegata al Pin LS 11 inizierà a lampeggiare segnalando che è possibile utilizzare il tasto di Accredito per inviare il comando Coin al pc.

FUNZIONE INVERT INIBIT

Inverte l'uscita Inibit Lamp.

FUNZIONE COIN-DIRECT

Se questo flag è settato, gli ingressi Coin 1 e 2 e Cctalk funzionano direttamente, inviando il comando relativo al Pc via Ps/2 o Usb, se il flag non è settato, i coin vengono memorizzati in PcJammaV6, e inviati al Pc solo mediante il tasto Service/Accredito.

FUNZIONE TIME ABI HI

Questa funzione modifica il tempo di attesa prima che si attivi il comando INIBIT/LAMP.

Dopo aver ricevuto il comando Scroll Lock dal Pc, PcJammaV6 attiva un timer: se Time Abi Hi non è settato l'attesa sarà di 1 secondo, se Time Abi Hi è settato l'attesa sarà di 8 secondi, dopo di che si attiverà il Pin LS 11.

FUNZIONE ABI CCTALK

Abilita il funzionamento del protocollo Cctalk, PcJammaV6 verificherà all'accensione la presenza o meno della Gettoniera Cctalk.

Se la Gettoniera Cctalk viene rilevata e riconosciuta, le monete introdotte verranno conteggiate come provenienti dal Coin 1 e inviate al Pc con il comando stabilito dal Coin 1.

FUNZIONE ABI USB KEYBOARDS

Questa funzione scambia l'uscita dati verso il Pc, PS/2 o USB.

Il Flag se disabilitato, attiva l'uscita Ps/2, se attivato, abilita l'uscita USB.

Attenzione con la funzione Ps/2 attiva, l'USB funziona solo per la programmazione in forma HID Generico.

Dopo aver attivato il Flag USB KEYBOARD, l'USB viene programmato in HID KEYBOARD, prima di effettuare una nuova programmazione sarà necessario resettare PcJammaV6.

FUNZIONE REPETITION KEY

Questa funzione se abilitata fa sì che il comando relativo al tasto premuto (ad esclusione dei Coin, del Test e del Service) sia inviato continuamente al Pc tramite Ps/2 o Usb, se il flag non è abilitato il comando verrà inviato solo una volta ad ogni pressione.

FUNZIONE ABI TX NLOCK

Questa funzione se abilitata fa sì che i comandi dei tasti siano inviati da PcJammaV6 al Pc via Ps/2 o Usb, soltanto se non è attivo il Number Lock, se il flag non è attivo i comandi vengono sempre inviati.

USCITA CONTATORI

L'uscita contatore (CONT C) pin LC 8 e LS 9 è attivato dall'ingresso COIN 1, COIN 2 e Coin Cctalk, può essere usato per comandare un contatore che segnerà le monete introdotte.

L'uscita contatore (CONT S) pin LS 8 è comandata dal comando del Pc Caps Lock, PcJammaV6 non effettua nessuna conversione in impulsi, l'uscita sarà comandata direttamente e senza ritardi di attivazione o disattivazione dallo stato del Caps lock inviato dal pc.

RESET

Per effettuare il Reset di PcJammaV6 e ricaricare il programma di default, è necessario tenere premuto lo Switch PROG e successivamente alimentare PcJammaV6.

Dopo 2 secondi rilasciare il tasto PROG, il PcJammaV6 funzionerà con le impostazioni di default.

OUT2 (OPZ)

Questo Pin Opzionale LS 7, è stato configurato per azzerare il sincronismo video per un tempo iniziale di 10 secondi.

Per utilizzare questa funzione è necessario effettuare un ponticello direttamente sul connettore Jamma del gioco, tra il Pin LS 7 e il Pin LS 13.

All'accensione PcJamma azzererà l'uscita SYNC/COMPOSIT per 10 secondi, questo nei sistemi Emulatori può servire a nascondere il video di Bootstrap.

**NB" LA DITTA COSTRUTTRICE NON E' RESPONSABILE PER L'USO DI PcJammaV6
PER SCOPI NON CONSENTITI DALLE NORME VIGENTI.**