

## Инструкция по работе с программой KDU3Patcher.

Программа поставляется в виде самораспаковывающегося архива, который содержит патч KDU3Patcher.exe и динамическую библиотеку DataExp.dll. Обновление полностью совместимо с программой-конфигуратором, за исключением одного - при программировании Flash-памяти вместо "Идет верификация" будет написано "Идет чтение". Для подстраховки можно распаковывать архив в отдельную директорию (При распаковывании в директорию KDU3 библиотека DataExp.dll будет перетерта).

При установке с CD-ROM просто скопируйте содержимое директории «Патч» на жесткий диск.

Патч является дополнением к программе-конфигуратору KDU3.EXE и позволяет по окончании T<sub>min</sub> фазы организовать "быстрые" переходы в фазу ЖМ, ОС или ТВП через "все красные". Можно также изменить время "всех красных". Патч обрабатывает либо файлы организации \*.k0 на диске, либо работает непосредственно с микросхемой Flash-памяти контроллера.

Алгоритм работы такой:

1) С помощью программы KDU3 создаем, как и раньше, файл проекта, паспорт перекрестка и записываем организацию либо на диск (файл \*.k0), либо прямо во Flash.

2) Запускаем KDU3Patcher.exe

3) Для работы с диском нажимаем кнопку "Открыть файл..." и выбираем только что созданный файл организации. Если организация каскадная, автоматически будут найдены файлы ведомых контроллеров в этой директории (\*.k1 и т.д.) Для работы с микросхемой Flash AT24C16 жмем "Читать флэш...", в окне программатора выбираем COM-порт, к которому подключен кабель для программирования и нажимаем "Читать". Контроллер должен быть включен и находиться в режиме ЖМ, джампер XP1 должен быть установлен и к разъему пульта диагностики должен быть подключен кабель для программирования. Когда чтение закончено, жмем "Выйти". На время чтения контроллер уходит в ОС - это нормально. В случае каскадных контроллеров исправлять Flash-память придется поштучно - групповая обработка здесь не работает.

4) Если требуется быстрый переход в ОС/ЖМ, оставляем этот флажок. Если требуется быстрый переход в фазу ТВП, также оставляем соответствующий флажок. В окне "Длительность состояния "Кругом красные" вводим время всех красных в секундах.

5) Жмем кнопку "Исправить..."

6) Если необходимо сохранить исправленную организацию на диске, жмем "Сохранить в файл..." Это надо сделать до того, как Вы приступите к записи во Flash. Если необходимо записать организацию в контроллер, жмем "Записать в флэш". Дальше действия такие же, как и при программировании средствами kdu3. По окончании работы с Flash не забываем снять джампер XP1 (или надеть его только на один вывод).

Программа позволяет считать флэш контроллера на диск. Для этого после чтения Flash снимаем все флажки и оставляем "все красные" 3 сек. Жмем "Исправить..." и сохраняем на диск в файл \*.k0.