



**MEROP LOADER**  
**Utilitaire**  
**de chargement**  
**des eeproms**  
**par le port série.**

# Meroploader

## Version 1.2

# 1 Présentation du merop loader

## 1.1 Qu'est ce que le meroploader ?

C'est une application qui permet de programmer les mémoires de stockage du MEROP.

Ce sont des mémoires non-volatiles de type EEPROM, ce téléchargement est donc obligatoire uniquement lors de la première utilisation.

Il peut aussi servir à mettre à jour les données du MEROP avec de nouveaux catalogues.

Merop Loader permet de télécharger dans les mémoires les catalogues suivants :

- 250 Etoiles repère
- 110 Objets Messier
- 7840 Objets NGC
- Objets IC (fonctionnalité à venir)
- Etoiles de type solaires (fonctionnalité à venir)
- Catalogue personnalisé (fonctionnalité à venir)

Soit un total de plus de 8200 objets différents à ce jour!

*Attention ce ne sont que les mémoires qui sont programmées, et pas le programme stocké dans le PIC 18F2525. Merop Loader fonctionne uniquement avec la version Merop 2.2 avec 4 EEPROMS de 512k*

## 1.2 De quoi le MEROPLOADER a-t-il besoin ?

Il faut, outre le programme lui-même qu'on peut télécharger sur [www.astrimage.org](http://www.astrimage.org) rubrique Merop, un fichier de données qui contient les données à transférer dans les EEPROMS, d'un port série sur le PC et du câble femelle femelle fabriqué par vos soins et qui permet le transfert des données du PC au Merop.

Le MEROP loader utilise la plateforme ASCOM pour piloter le port série, elle doit donc être installée sur le PC.

La plateforme ASCOM est gratuite et se télécharge ici : <http://ascom-standards.org>

Le port série peut-être un convertisseur USB<>Série, et les ports autorisés sont les ports de COM1 à COM16.

*Si votre port série est au delà de COM16, l'aide de la plateforme ASCOM explique comment attribuer manuellement un numéro de port série.*

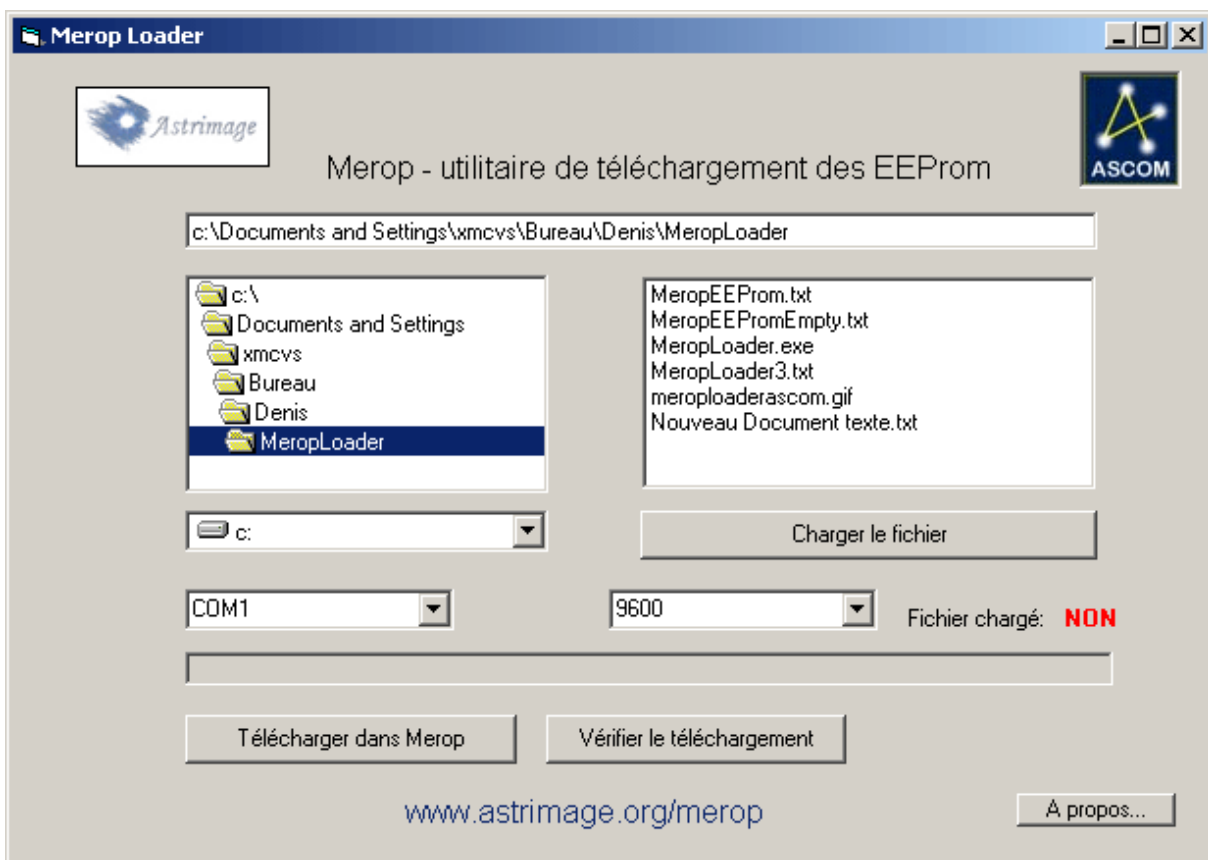
# Meroploader

## Version 1.2

## 2 Utilisation du merop loader

### 1.3 Démarrage du programme

Au démarrage, le programme contrôle la présence de la plateforme ASCOM puis affiche l'interface suivante :



# Meroploader

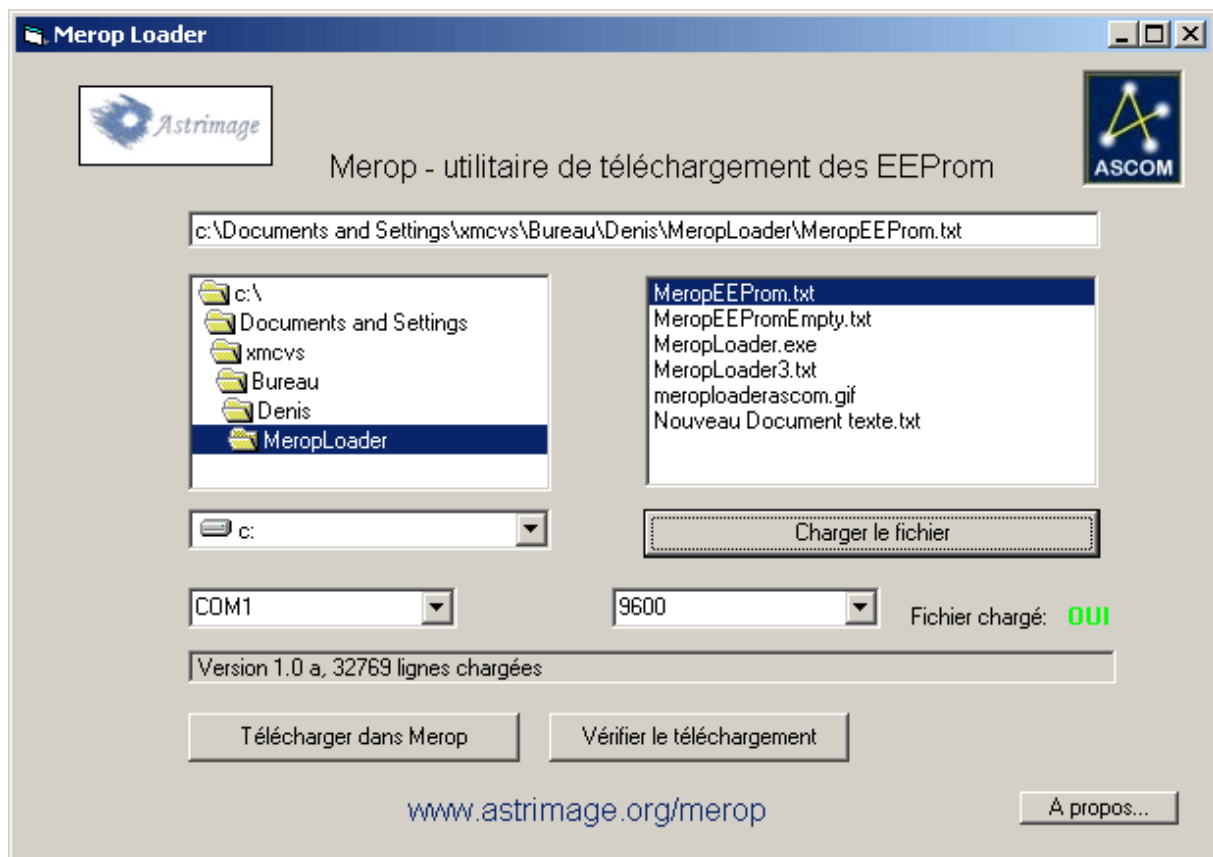
## Version 1.2

### 1.4 Sélection du fichier du données

Sélectionnez un fichier à l'aide des contrôles habituels, la liste déroulante sélectionne le disque utilisé, la boîte de gauche permet de parcourir l'arborescence et celle de droite permet de sélectionner le fichier à charger.

Une fois sélectionné, cliquez sur Charger le fichier, si le fichier est un fichier valide, le programme indique Fichier Chargé : **OUI**, sinon Fichier Chargé : **NON**.

Sur l'exemple suivant le fichier est chargé correctement :



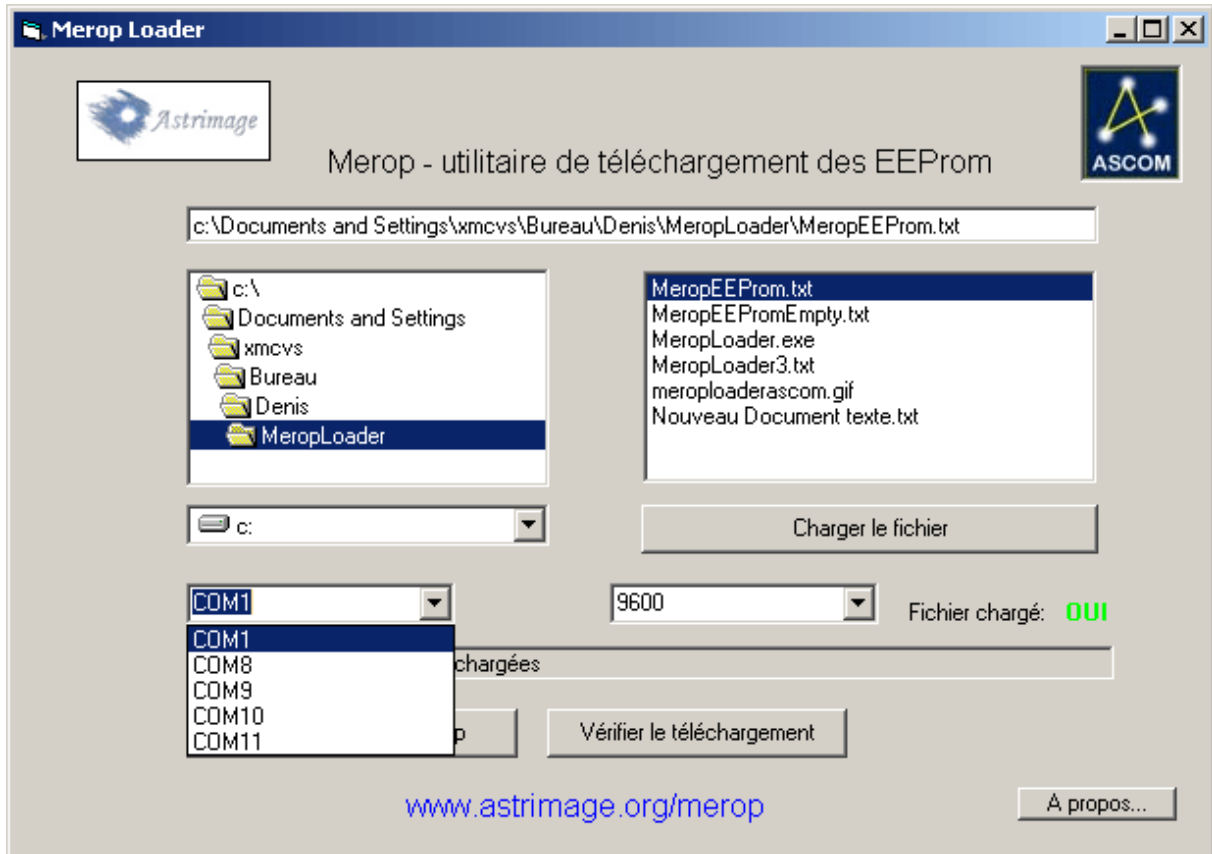
*Attention, il est impossible de télécharger un fichier non valide.*

# Meroploader

## Version 1.2

### 1.5 Sélection du port série à utiliser

Le MEROPLOADER est muni d'une auto détection des ports séries disponibles pour le téléchargement. Il suffit de sélectionner celui à utiliser pour le transfert, c'est à dire le port série sur lequel le MEROP est branché.



Sur cet exemple, le port série COM1 va être sélectionné.

### 1.6 Vitesse de transfert à utiliser

En règle générale, il faut utiliser la vitesse maximale, soit 115000 bauds, le MEROP se mettra automatiquement dans la bonne vitesse de réception.

Cependant, en cas d'erreurs de transmission répétées ou de PC particulièrement lent, sélectionner 9600 bauds

# Meroploader

## Version 1.2

### **1.7 Lancement du transfert**

Il suffit de cliquer sur **Télécharger dans merop** pour lancer le téléchargement.

Le MEROPLOADER contrôle la présence du MEROP, et après un message d'avertissement lance le transfert.

L'avancement du transfert est visible sur l'interface qui affiche le bloc mémoire en cours de traitement.

Le transfert dure quelques minutes.

### **1.8 Contrôle du transfert**

Le MEROPLOADER peut contrôler le chargement des EEPROMS, il suffit de charger un fichier, et de cliquer sur le **bouton Vérifier le téléchargement**.

Le but est de contrôler si les données du MEROP sont bien identiques aux données en mémoire, le MEROPLOADER affiche le résultat à la fin du contrôle dans une boîte de dialogue.