

C64 Datasette Rec & Play

Aus dem englischen erweitert



Aktuelle Version immer unter

www.FRANKYBYTE.de

Der Adapter C64 Datasette Rec & Play verbindet einen C64 oder VC-20 mit einem anderen Computersystem, MP3-Player, Handy oder Smartphone. Die Verbindung zwischen dem C64 Datasette Rec & Play und dem externen Geräte wird über ein 3,5 mm Audiokabel mit beidseitig männlichen Steckanschlüsse hergestellt.

Folgende C64-Images oder Dateien können zu MP3 Dateien konvertiert werden: PRG, P00, T64 und TAP to WAV als WAV-PRG und AUDIOTAP Programme.

Der Adapter wurde vom spanischen C64-Freak Kopsec im Jahr 2014 entwickelt und wurde in dieser Version erweitert

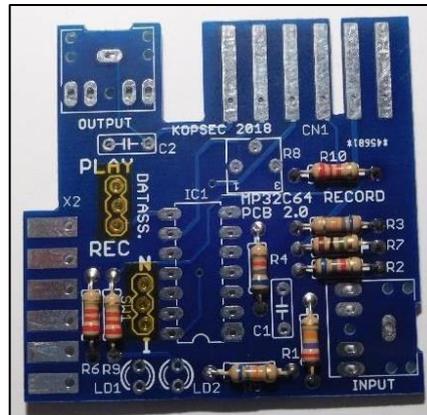


Der Aufbau des **Datasette Rec & Play** Datenkassettenemulators ist einfach und kann je nach Erfahrung in 30-90 Minuten erledigt werden.

Teilleiste

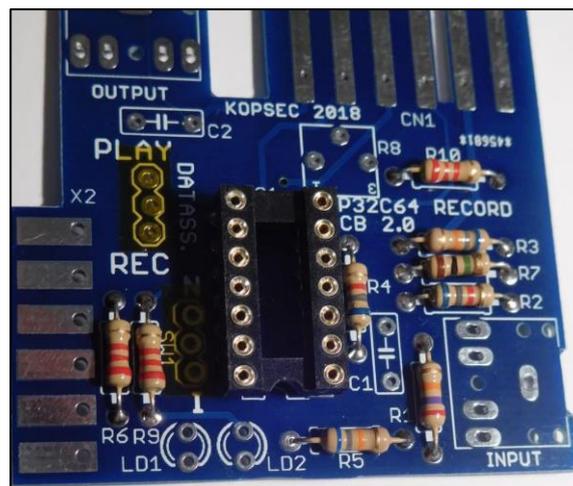
Menge	Name	Wert	Beschreibung	Farbcode (Code)
2	R1, R9	27K	Widerstand 1/4W	rot-violett-orange
2	R2, R4	6K8	Widerstand 1/4W	blau-grau-rot
2	R3, R5	68K	Widerstand 1/4W	blau-grau-orange
2	R6, R10	2K2	Widerstand 1/4W	rot-rot-rot
1	R7	1M	Widerstand 1/4W	braun-schwarz-grün
1	R8	200K	Potentiometer	204
1			14 PIN DIL-Buchse	
2	EINGABE/ AUSGABE	20-0137	Klinke 3,5mm Leiterplattenbuchse	
1	C1	10nF	Kondensator Polyester MKT	"10n" oder "103"
1	C2	100nF	Kondensator Polyester MKT	".1" oder "100n" oder "104"
1	LD1		Led 3mm rot	
1	LD2		Led 3mm grün	
1	IC1	4069	CI 4069	
1	X2		C64 Kassettenanschluss Randstecker	
1	SW1		3-poliger Schalter 2,54 mm.	
1	S1 - PLAY/REC		6-poliger Schalter	
1				
1	PCB		Leiterplatte v 1.x	

Die Positionen der Widerstände auf der Bauteilseite der Leiterplatte sind mit der "R"-Nummer aus der Stückliste zwischen den beiden Löchern zum Einführen der Leitungen gekennzeichnet.



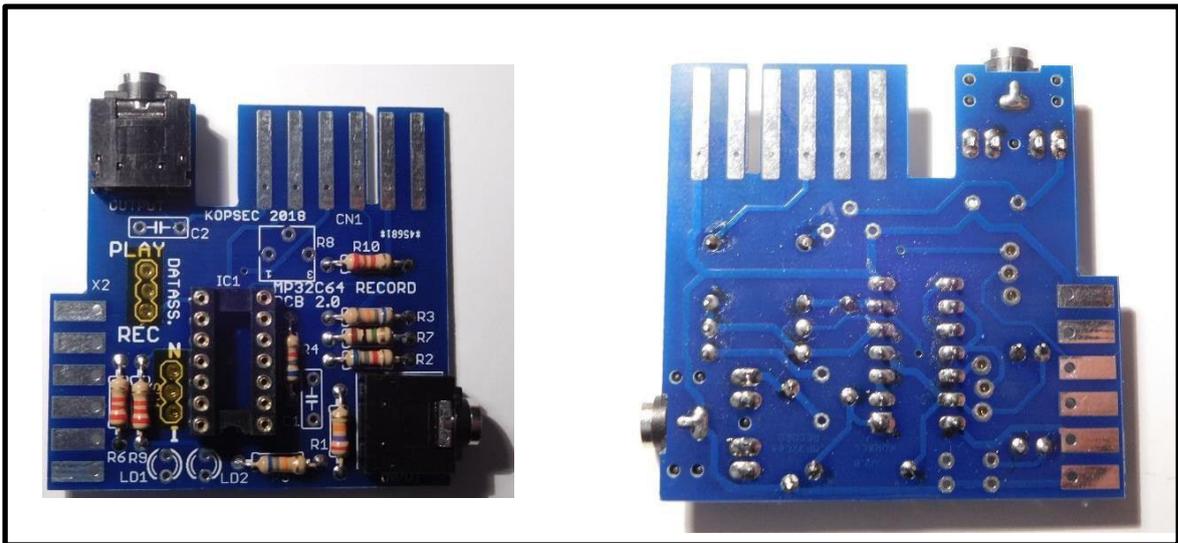
Führen Sie zum Einbau die Leitungen des Widerstands durch die entsprechenden Löcher und drücken Sie den Widerstand gegen die Bauteilseite der Leiterplatte. (Für Widerstände gibt es keine vorgeschriebene Ausrichtung. Beide Leitungen können in beide Löcher gesteckt werden.) Drehen Sie die Platine um, während Sie den Widerstand in Position halten, und biegen Sie die Anschlussdrähte leicht nach außen, um den Widerstand in Position zu halten und die Anschlussdrähte mit der Schaltungsseite zu verlöten.

Setzen Sie den IC1-Sockel so ein, dass das halbe Loch oder das markierte Ende mit dem halben Loch auf der Leiterplatte übereinstimmt. Drücken Sie den Sockel fest gegen die Bauteilseite der Platine. Eventuell können Sie ein Stück Klebeband verwenden, um den Sockel flach an der Platine zu halten.

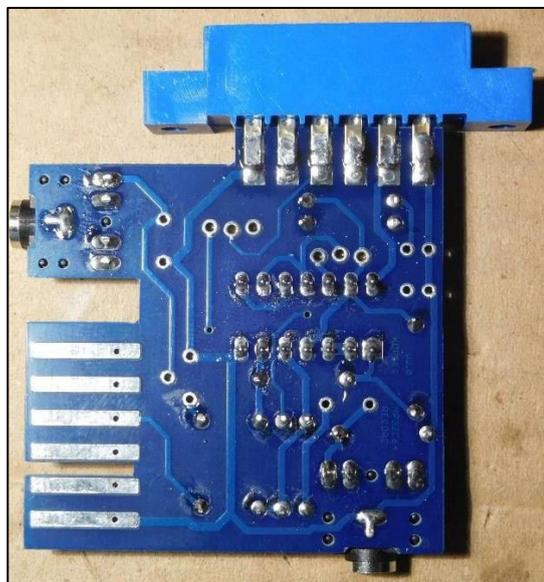


Löten Sie die 14 Stifte auf der anderen Seite der Platine und achten Sie darauf, dass keine Lötbrücken zwischen den Stiften entstehen. Sie können mit 2 Ecken beginnen und sich vergewissern, dass diese an ihrem Platz sind, bevor Sie alle anderen Stifte anlöten.

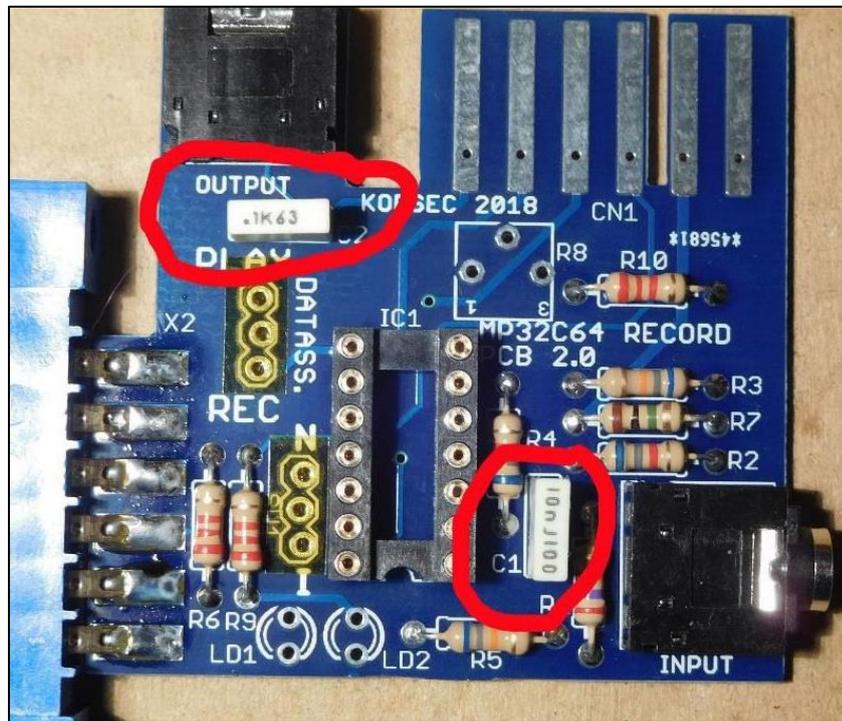
Installieren Sie die 3,5-mm-Klinenstecker für INPUT/OUTPUT, stecken Sie die Kabel in die entsprechenden Löcher und drücken Sie sie in der Nähe der Leiterplatte fest. Biegen Sie die Kabel, um die mechanische Befestigung zu sichern. Löten Sie die Kabel.
Die Buchse kann 3 oder 5 Stifte haben, das spielt keine Rolle.



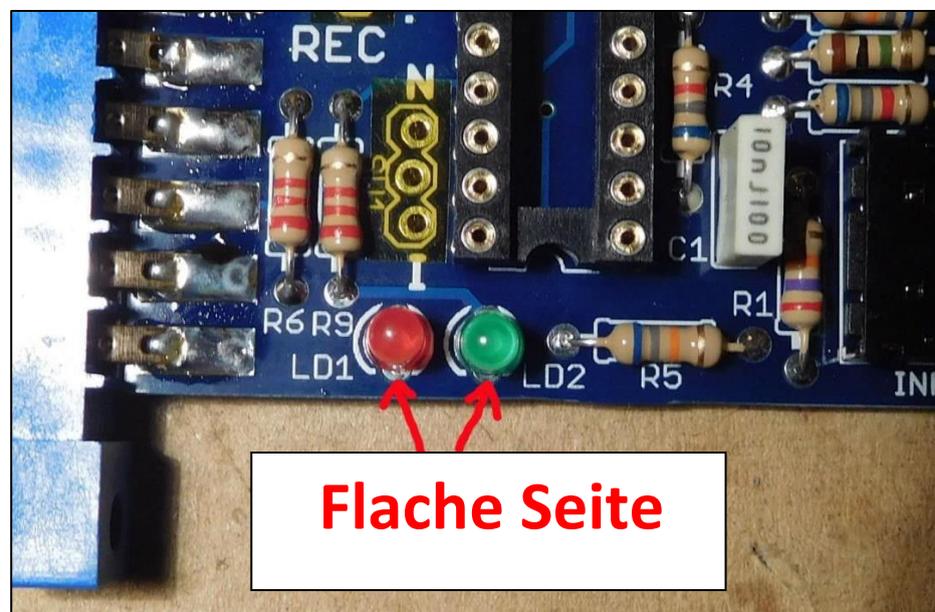
Um den blauen Stecker X2 zu installieren, drehen Sie die Platine um und richten Sie die Kontakte aus. Löten Sie nur 1 und prüfen Sie die Position, wenn OK, dann löten Sie die anderen 5. Wenn nicht, mit Lötzinn erhitzen und korrigieren. Sie müssen nur die unteren Stifte anlöten, aber Sie können auch die oberen anlöten, wenn Sie wollen. Vergewissern Sie sich, dass das Lötzinn die Platine und den Stecker verbindet, es ist ein häufiger Fehler, hier kalte Verbindungen zu haben.



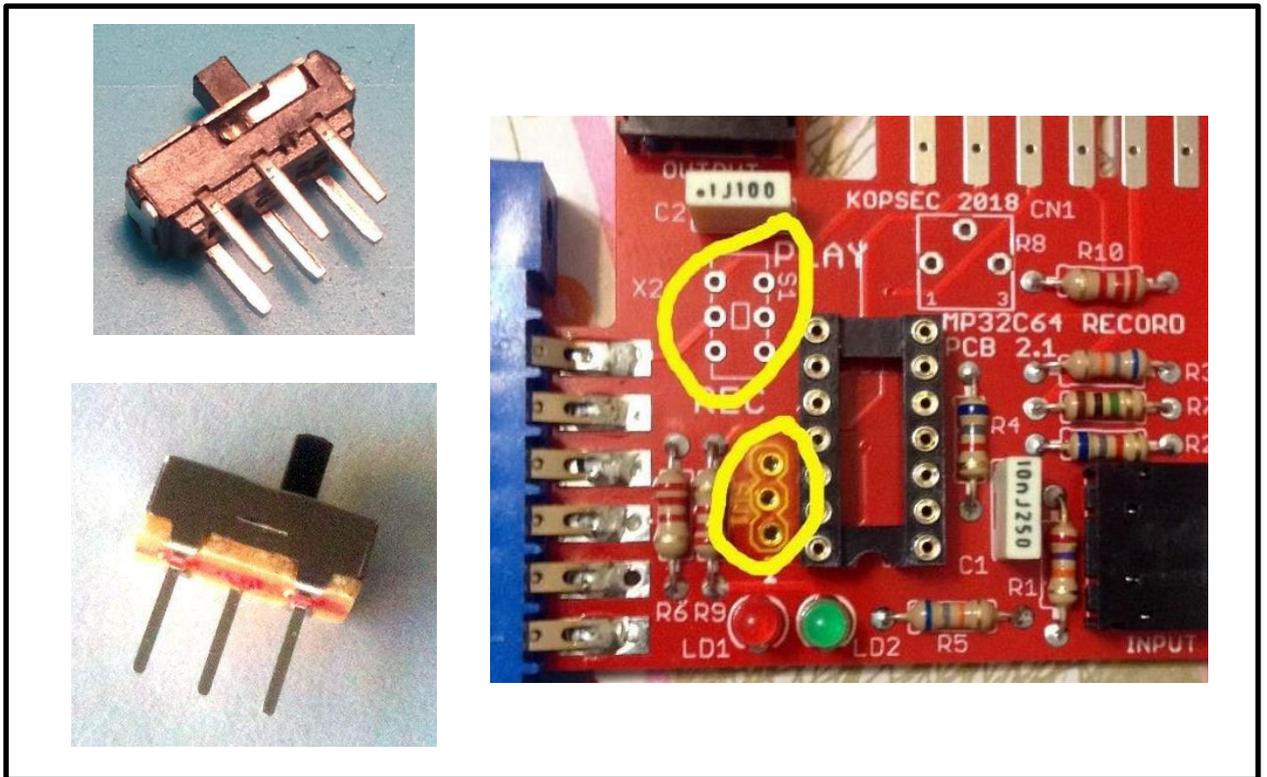
Um die Kondensatoren C1 und C2 zu installieren, stecken Sie die Kabel in die entsprechenden Löcher und drücken Sie den Kondensator in der Nähe der Leiterplatte nach unten. (Eine bestimmte Ausrichtung ist nicht vorgeschrieben. Jede Leitung kann in jedes Loch gesteckt werden.) Denken Sie daran, dass C1 mit "10n" und C2 mit ".1" gekennzeichnet ist. Löten Sie mit der gleichen Technik wie bei den Widerständen.



Installieren Sie die roten und grünen Leds LD1 rot und LD2 grün, kurze Leitung (flache Seite) nach unten.



Positionieren Sie den 6-poligen Schalter und löten Sie ihn auf die Platine. Mit dem 3-poligen Schalter ebenso verfahren.

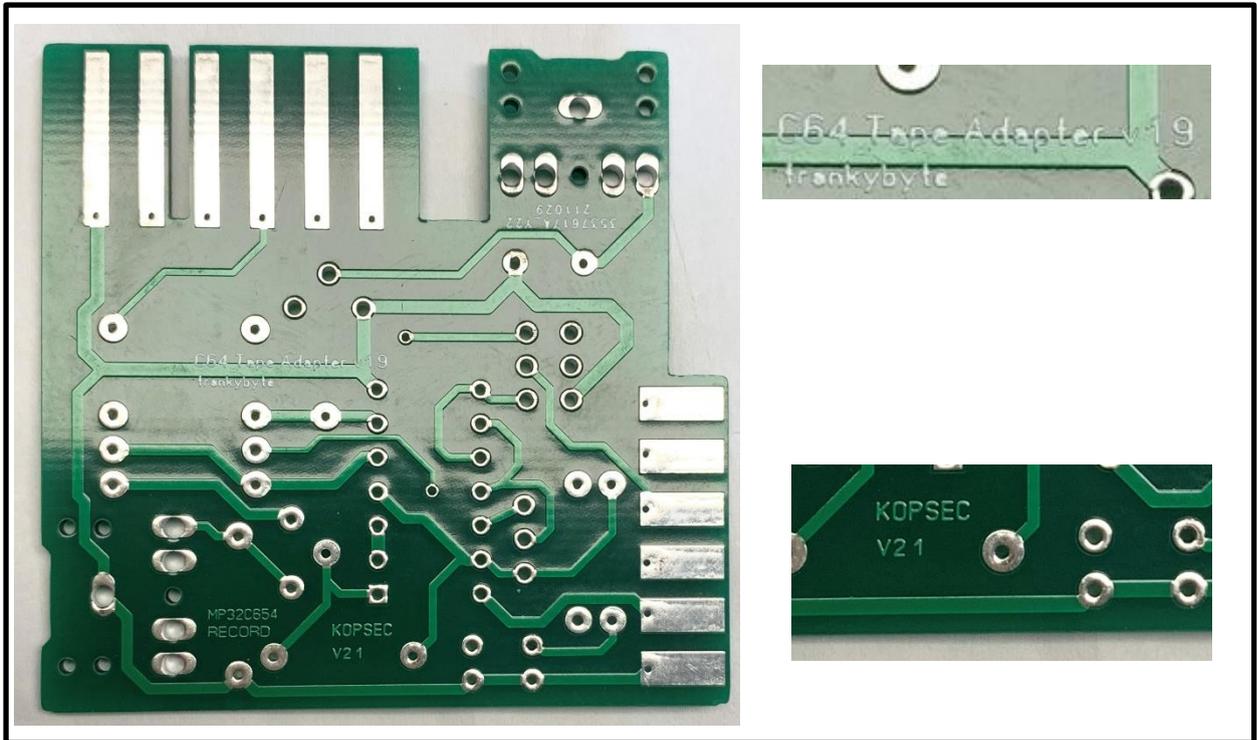


Positionieren und löten Sie das **Potentiometer R8**.

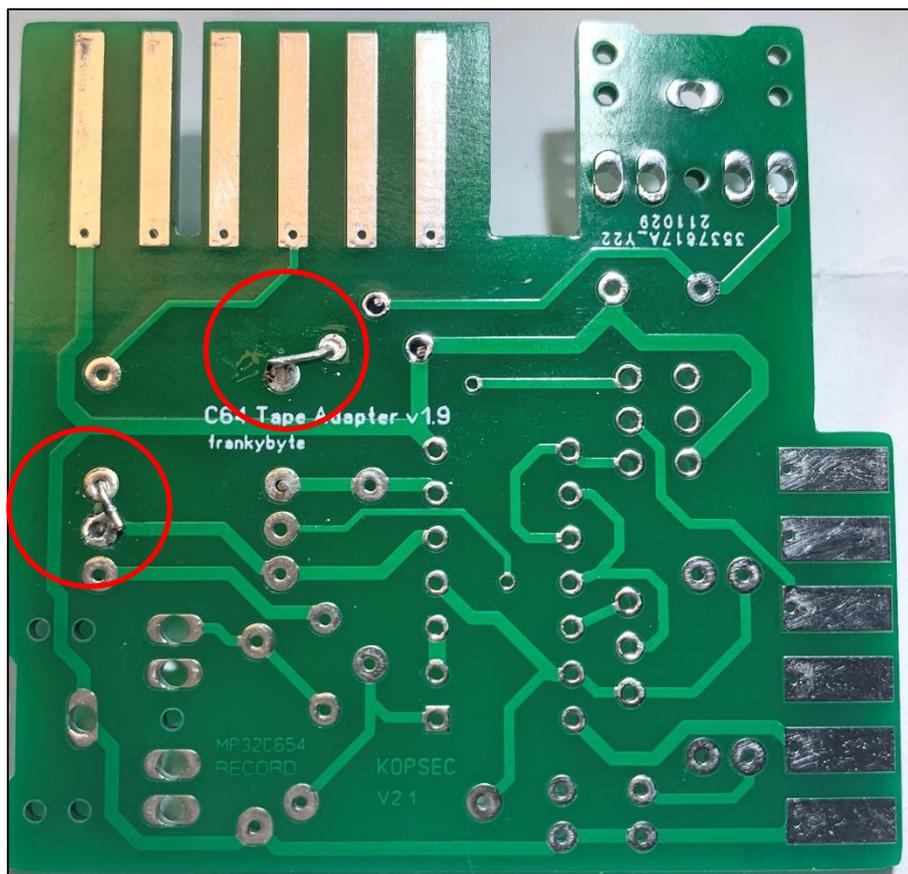
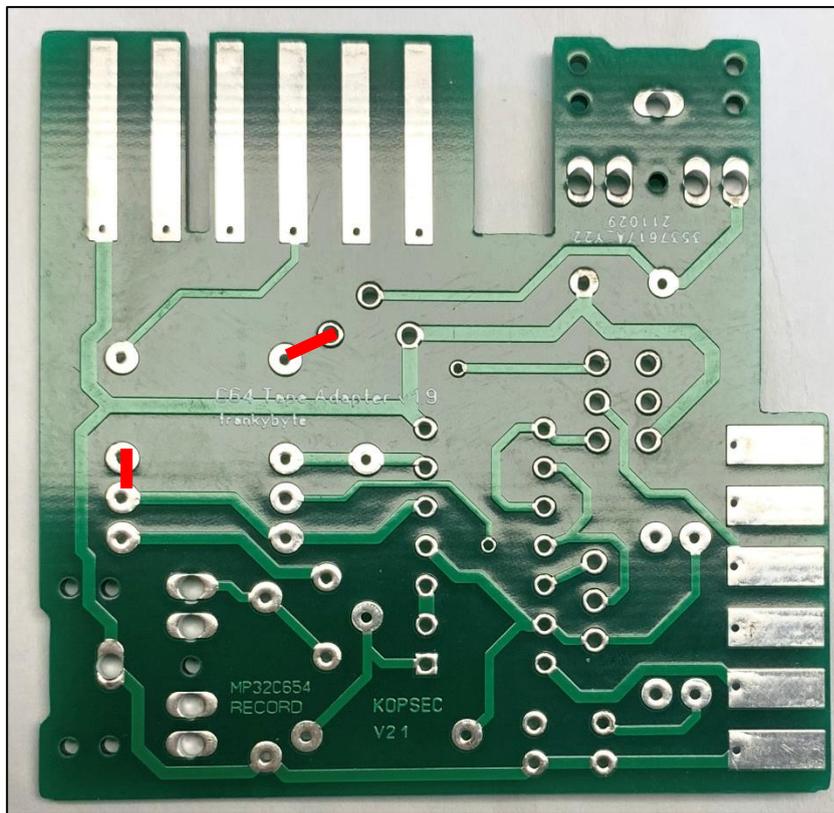


Achtung,

habt ihr diese Platinen Version , da hat sich leider ein Fehler bei der Herstellung eingeschlichen



**Hier müssen 2 Lötbrücken gemacht werden
(NUR bei dieser Platinenversion !!)**



Setzen Sie den Chip IC1 4069 so in den Sockel ein, dass sich das Ende mit dem Punkt am Ende der Kerbe auf dem Silkscreen befindet. Vermeiden Sie nach Möglichkeit eine Berührung der Pins.

Setzen Sie die 14 Stifte vorsichtig in die Sockellöcher ein und drücken Sie den IC fest in den Sockel. Wenn der Chip nicht richtig in den Sockel passt, biegen Sie die Stifte des 4069-Chips vorsichtig nach innen, indem Sie den Chip gegen eine flache Oberfläche halten und ein wenig Druck ausüben. Wiederholen Sie den Vorgang für die andere Reihe von Stiften.



Fertig !

Fehlersuche

Wenn Sie den MP32C64 zusammengebaut haben und er nicht zu funktionieren scheint, sollten wir uns einige Fragen stellen:

- Sind Sie sicher, dass es nicht so funktioniert, wie es soll? Schauen Sie im Benutzerhandbuch nach.
- Sind bei der beschriebenen fehlerhaften Platine die Lötbrücken gemacht worden ?
- Sind Sie sicher, dass Sie alles richtig zusammengelötet und angebracht haben? Sehen Sie sich die Bilder einer guten Lötung an. Beachten Sie, dass keine der Lötverbindungen kurzgeschlossen ist. Ihre Lötung sollte ähnlich aussehen. Überprüfen Sie Ihre Lötverbindungen noch einmal. Wenn eine davon verdächtig aussieht, erhitzen Sie sie mit einem Lötkolben erneut. Denken Sie auch daran, dass viele schlechte Verbindungen gut aussehen.
- Überprüfen Sie, ob R2-R4 (blau-grau-rot) und R3-R5 (blau-grau-orange) an der richtigen Stelle sind, weil die Farben ähnlich sind.
- Haben Sie den 4069-Chip richtig ausgerichtet? Der Punkt zeigt auf die LED.