Sintomo

Il trasferimento dei programmi dall'ambiente di programmazione Visual C-like fallisce e su PC compare il messaggio di errore: *Program transfer failed*, mentre sul display del robot compare il messaggio *Transfer File*.

Kal Contraction of the	1 4 (L) E 14	0000			
🖉 Outline	8 6	New file	sounder1.vcRe 33	0.0	S Palette
Ariables Counter1					C2 Select
Behaviors			Coll		LL, Marquee
- Main		See Int	E.		Eanguage
basta		-	1		Read
B 🚔 Procedures		0.000	2.11		Que una fin
ant Int		-	and the second se		wat ro
		Progress Inform	natio n	10000	🚯 While
		Townload			
					(1) •••
		Program	transfer failed.		Start
		-			
					Con Marca
					Test
Burnetius	* 0				Counter
Properties	₹ 0			<u>α</u>	Counter
Properties Property Valu	∀ 0			a	Counter
Properties Property Valu Author Description	∀ 8			_α_	East Counter Battery Norman Startery
Properties Property Valu Author Description	∀ ⊡	<u>a</u>			Estect Counter Battery Battery
Properties Property Valu Author Description	¢ 6			<u> </u>	Est Courter Courter Biotory Courter Temperature Courter Temperature
Properties Property Valu Author Description	÷ 0			<u>α</u>	East Counter Biotory Temperature County Proximity
Properties Property Valu Author Description	9 7 D			α	Eest Counter Battery Eastery Temperature Battery Proximity Lineking
Properties Property Valu Author Description	₹ 8	a		α	Eest Counter Bay Eastery Eastery Frenzensture Eastery Proximity Eastery Tracking Eastery Tracking Eastery
Properties Property Valu Author Description	7 D	1		<u>~</u>	Counter Counter Unitary Unitary Propertione Property Teroperty Proper
Properties Property Valu Author Description	∀ B			<u>~</u>	Counter Counter Unitary Unitary Promity Transford Variables Variables Variables Variables
Properties Property Valu Author Description	∀ 8			<u>~</u>	Counter Counter Battery Battery Temperature Proxemity Proxemity Proventy Prove
Properties Property Valu Autor Description	9 A			<u>~</u>	Counter Counter Battery Counter Temperature Promety

<u>Nota: accertarsi di aver installato su PC il programma PC Control contenuto nel secondo CD e che questo sia correttamente connesso con il robot!</u>

Causa

Durante la fase di installazione la memoria flash del modulo *Brain&Vision* non è stata formattata correttamente e la cartella per i programmi non è stata creata, per cui non è possibile salvare file sulla memoria del robot.

Soluzione

- 1. Disconnettere l'applicazione PC Control e spegnere il robot;
- 2. Collegare il robot al PC con il cavo seriale in dotazione;
- 3. Avviare il CD2 ed accedere alla sezione *Software Installazione Brain & Vision* e cliccare su *Installa il sistema operativo Brain&Vision*;



4. Copiare i file *brain_debug.exe* e *brain_config.ini* in una cartella sul proprio PC e chiudere la cartella del CD;



5. Aprire il file *brain_config.ini* appena copiato su PC con *Blocco note* e modificare la riga "*PORT* = 0" sostituendo al numero 0 il numero della porta seriale sulla quale è stato collegato il robot (ad es. 10); salvare il file *brain_config.ini*;

📕 brain_config.ini - Blocco note	
Eile Modifica Formato Visualizza ?	
[File Name] BLOB_BOOT=blob-bootloader.txt BLOB=blob.uue RAMDISK=cramfs.img KEPNEL=zImage [COM] PORT = 10	

6. Avviare il programma *brain_debug.exe* copiato su PC: se la porta seriale viene aperta correttamente sulla finestra del programma *brain_debug.exe* non apparirà nessun messaggio:



Se il programma non è in grado di aprire la porta seriale apparirà il messaggio *non posso aprire la porta*: accertarsi di non avere altre applicazione che usano la porta seriale sulla quale è connesso il robot o che la porta seriale salvata nel file *brain_config.ini* sia quella giusta.

7. Accendere il robot: se tutto procede correttamente, sulla finestra della applicazione *brain_debug.exe* appariranno i messaggi di caricamento del sistema operativo del *Brain& Vision*. Se i messaggi non dovessero apparire accertarsi di aver collegato bene il robot con il cavo seriale e di aver scritto la porta giusta nel file *brain_config.ini*.

Attendere il caricamento completo del sistema operativo e che il robot pronunci la frase *Ciao sono I-Droid*. Sulla finestra appariranno, tra gli altri, i messaggi BT – *Bluetooth Started* e *IC* – *Voice recognition started*.

🖾 C:\Documents and Settings\Giancarlo\Desktop\Nuova cartella\brain_debug.exe	- 🗆	×
B8=02; B9=0A; BA=FF; BB=02; BC=02; BD=A4; BE=04; BF=02; C0=9F; C1=3C; C2=01; C3=00; C4=00; C5=02; C6=00; C7=FF; C8=00; C9=06; CA=0B; CB=1E; CC=31; CD=49; CE=00; CF=06; D0=0B; D1=1E; D2=31; D3=49; D4=00; D5=00; D6=07; D7=00; D8=60; D9=36; DA=FF; DB=FF; D0=FF; DD=FF; DE=FF; DF=FF; E0=FF; E1=FF; E2=FF; E3=FF; E5=FF; E5		
dma 00 = 00224010 dma 04 = 0886A000 dma 08 = 00009500 dma 0C = 00000080C dma 10 = 00000007 dma 14 = 00000000 dma 18 = 00000000 BT - version 0210 BT - version 0210 BT - sud Rate is 8221600		
BT - BD Address: 0017A0000246 BT - Bluetooth Started IC - Start voice recognition IC - Enabling Voice Recognition IC - Voice recognition started		•

8. Premere *invio*: verranno mostrati alcuni messaggi sulla finestra fino a quando non appare la scritta *login*.



9. Digitare *root* e premere *invio*:



Nota: se sbagli a digitare un comando, non provare a correggerlo ma premi invio e digita nuovamente il comando dall'inizio sulla nuova linea dopo il simbolo #!

10. Scrivere *eraseall /dev/mtdc3* e premere invio.



Attenzione! Questa operazione potrebbe durare qualche minuto: non spegnere il robot in questa fase!

11. Attendere la terminazione dell'esecuzione dell'istruzione precedente, digitare *reboot* e premere invio.



Nota: non chiudere l'applicazione brain_debug.exe.

ATTENZIONE! POICHÉ LA MEMORIA FLASH VERRÀ RIFORMATTATA, IL RIAVVIO DEL SISTEMA POTREBBE DURARE QUALCHE MINUTO: NON SPEGNERE IL ROBOT IN QUESTA FASE!

- 12. Attendere il caricamento del sistema operativo e l'avvio del robot. Connettere l'applicazione PC Control (versione CD2 o successiva) e provare a trasferire un programma creato con il Visual C-like Editor.
- 13. Chiudere l'applicazione brain_debug.exe.
- 14. Se il problema non fosse stato risolto, inviare a <u>esperto@i-droid01.com</u> il file *brain.log*, contenuto nella cartella dove sono stati copiati i file *brain_config.ini* e *brain_debug.exe*, indicando il problema riscontrato.

