



## *Propeller famboard*

### **Resistencias.**

3 - 240	<b>R9, R11, R13</b>
4 - 270	<b>R2, R7, R15, R16</b>
3 - 470	<b>R10, R12, R14</b>
1 - 510	<b>R8</b>
1 - 560	<b>R3</b>
1 - 1k1	<b>R4</b>
8 - 4k7	<b>R5, R6, R17,R18,R19,R20,R21,R22</b>

1 Cristal **Q1** (No tiene polaridad)

### **Zócalos.**

**X4 , IC1, U\$1** (Distinto patillaje, tener en cuenta orientación de las muescas)

### **Conectores.**

2 **AUDIO\_IN**  
1 **POWER** (Negativo ----c---- Positivo Recomendado alimentar a 5v)

### **Regulador**

1 LM2937 **IC2**

### **Condensadores.**

1 100n **C3**  
2 10uf **C1** (Atención a la polaridad)

### **Miscelanea**

1 **Prog.** (Tira de pines)  
1 **R1** (Trimmer de ajuste. Hacer coincidir el tornillito)  
1 **LED** (Atención a la polaridad. Hacer coincidir la parte plana)  
1 **Vieo Out**  
1 **VGA**  
1 **OUT** (Ristra de pines hembra 2x8)

## Testeo de la alimentación:

Realizar estas mediciones sin los integrados:

En el conector de entrada la patita más cercana al borde es GND y la opuesta es positivo. Entre estos dos terminales de bemos tener la alimentación de entrada. Puede ser entre 5 y 12v, pero se recomiendan unos 7.5v

IC3 (Regulador de 3.3 voltios) Pata del centro es GND, A un lado debes tener entre 5 y 12v (la alimentación de nentrada) y al otro lado 3.3v.

Alimentación a los integrados:

[La pata uno es la de la izquierda del lado donde el integrado tiene la muesca semicircular]

IC1 (8 patas) Entre la pata 4 (GND) y la 8 (V+) debes tener 3.3 v

U\$1 (El Propeller) Entre la pata 9 (GND) y la pata 12 (Vcc) debes tener 3.3 v

X1 (16 patas) Entre la 14 (GND) y la pata 16 (Vcc) debes tener 3.3 v

## Entorno de desarrollo Windows:

<http://propeller.wikispaces.com/Prop+Tool>

## Entorno de desarrollo Mac/Linux:

<http://propeller.wikispaces.com/Mac+and+Linux+native+development>

<http://www.parallax.com/tabid/828/default.aspx>

## Enlaces al proyecto de ejemplo:

<http://blog.makezine.com/projects/pixelmusic-3000/>

<http://uncommonprojects.com/site/play/pixelmusic-3000>

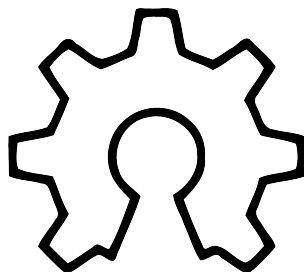
<http://makezine.com/14/pixelmusic/pixelmusic3000e.spin> (código del pixelmusic3000)

*Sin derechos Reservados. Todos los kudos para uncommon project por desarrollar el software pixelmusic3000 y liberarlo al dominio público.*

<http://famfest.info/> familiarfest@gmail.com



**MADE BY HUMANS**



**open hardware**