

ST10 USB FLASHER

Manual Equipamento – ST10 Flasher Rev. 1



Maio de 2014

Sumário

Introdução:	3
Acessórios utilizados:	4
Instalação:	5
Abrindo e Conhecendo o Software:	10
SET PORT	11
RELOAD MONITOR	13
BlankCheck.....	14
ERASE FLASH	14
DUMP.....	14
PROGRAM & VERIFY.....	14
FILE TO PROGRAM	15
Procedimento padrão de utilização e Conexão do equipamento:	17
1º Passo	17
2º Passo	17
3º Passo	18
4º Passo	18
5ºPasso	19
Lendo, apagando e gravando um arquivo:	20
Leitura.....	20
Apagar.....	21
Gravação	23
Configurando a Porta COM	27

Introdução:

Equipamento para leitura e programação das centrais de injeção Eletrônica que utilizam o processado ST10F. O equipamento é de fácil manuseio, sendo que se conecta através da porta USB do seu Desktop ou Notebook.

Para fazer a leitura e programação nos módulos de injeção necessita de Boot Strap ou Boot Mode, que consiste em alguns simples procedimentos de soldar apenas um fio de um ponto a outro (jumper) ou resistores específicos. Estes pontos são pré-estabelecidos pelo equipamento, quando houver a necessidade de soldar algum jumper ou algum resistor o ST10 Flasher Chiptronic faz isso de forma automática.

A utilização deste equipamento necessita de que o usuário possua um notebook ou desktop e tenha um conhecimento básico sobre o Windows, basicamente este software necessita que o usuário saiba criar pastas, salvar arquivos, abrir arquivos, nomear arquivos, etc. estes são os fundamentos básicos que são necessários para que o usuário tenha sucesso ao utilizar este equipamento sem mais complicações, o usuário que não tiver estes conhecimentos básicos, pode encontrar muitas dificuldades podendo até não conseguir concluir esta operação.

O equipamento possui as seguintes funções:

1. Leitura do arquivo de injeção gravado dentro do processador **ST10F**
2. Apagamento do arquivo no processador
3. Gravação do arquivo no processador

Outras informações:

- O equipamento é apenas uma interface entre a Central de Injeção (ECU) e o computador que deverá ser usado para iniciar o software que auxilia a interface a funcionar.
- O St10Flasher é alimentado somente por sua fonte de alimentação que é de 12V/2A.

Acessórios utilizados:



← Cabo de Leitura

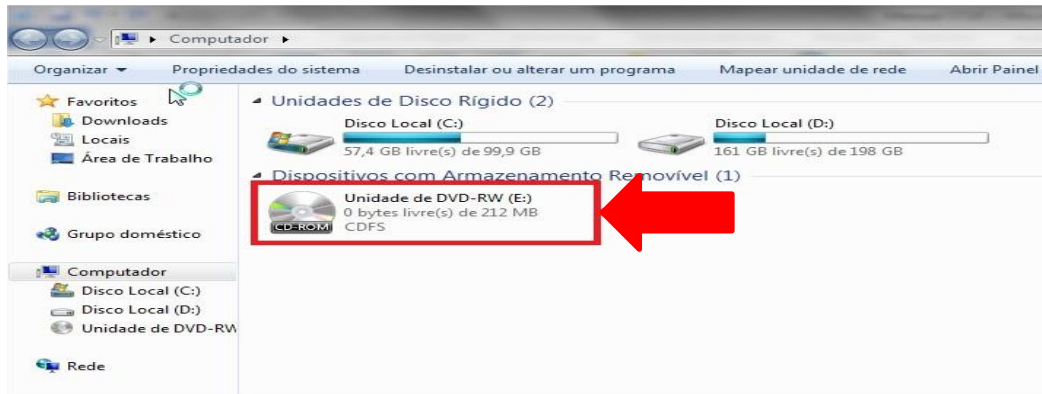
→ Fonte de alimentação



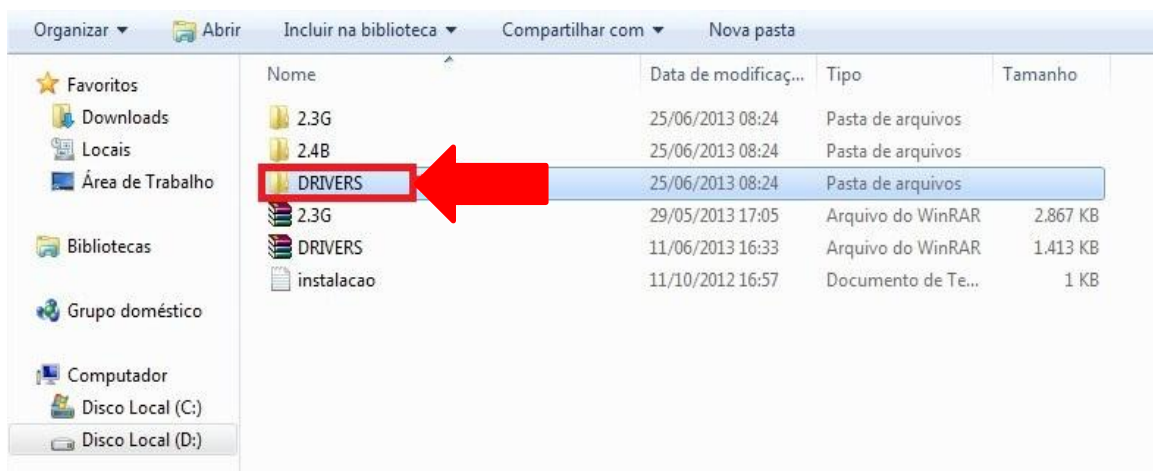
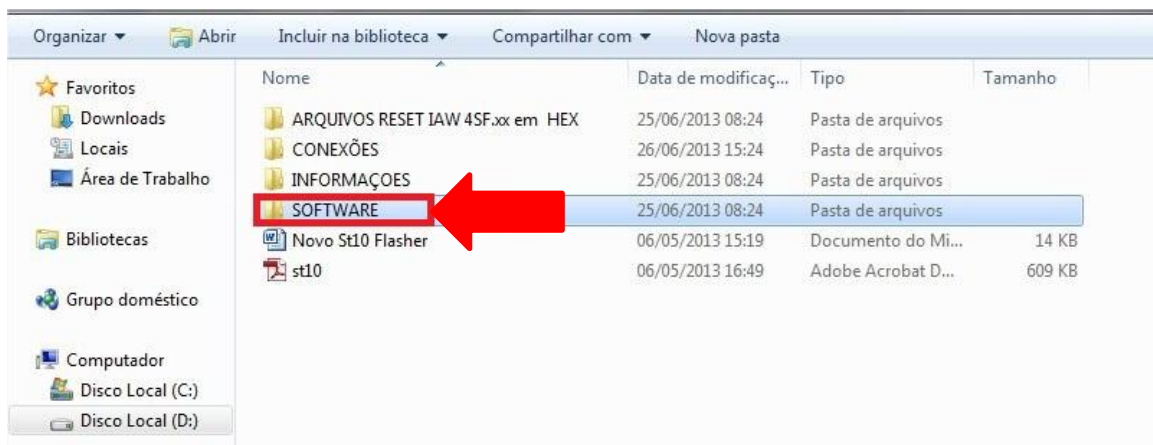
← Cabo USB

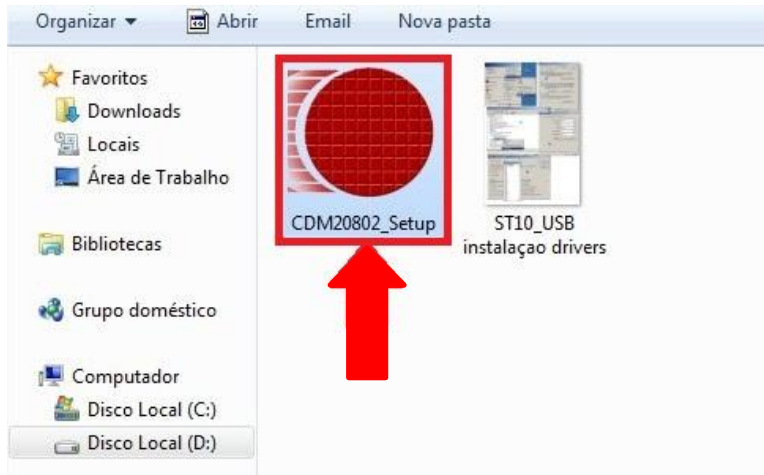
Instalação:

1. Primeiramente, coloque o CD de Instalação no driver de seu computador e abra seu compartimento de leitura;

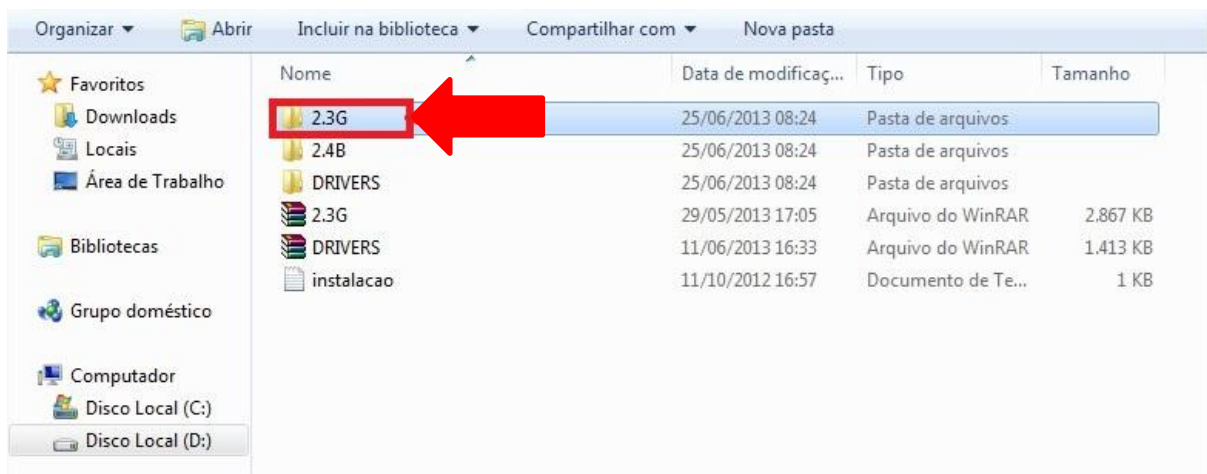
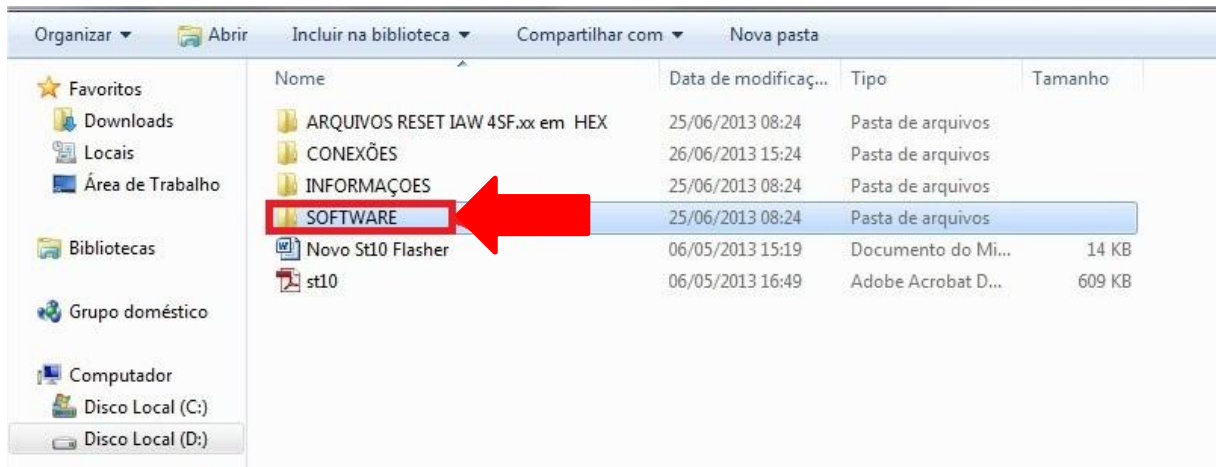


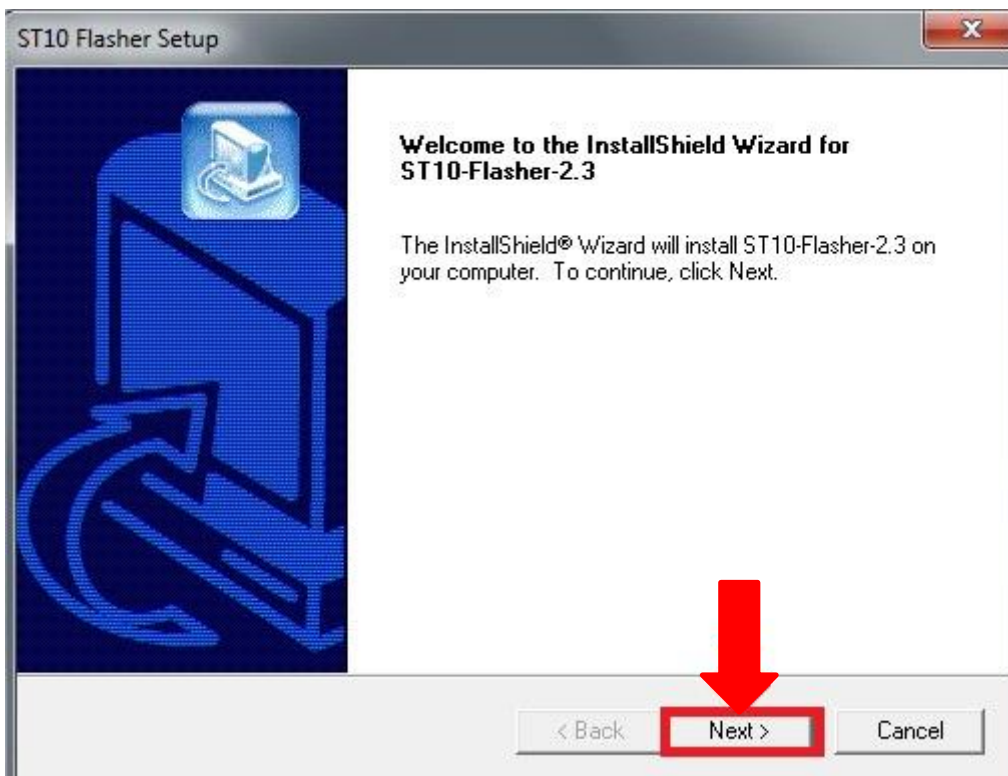
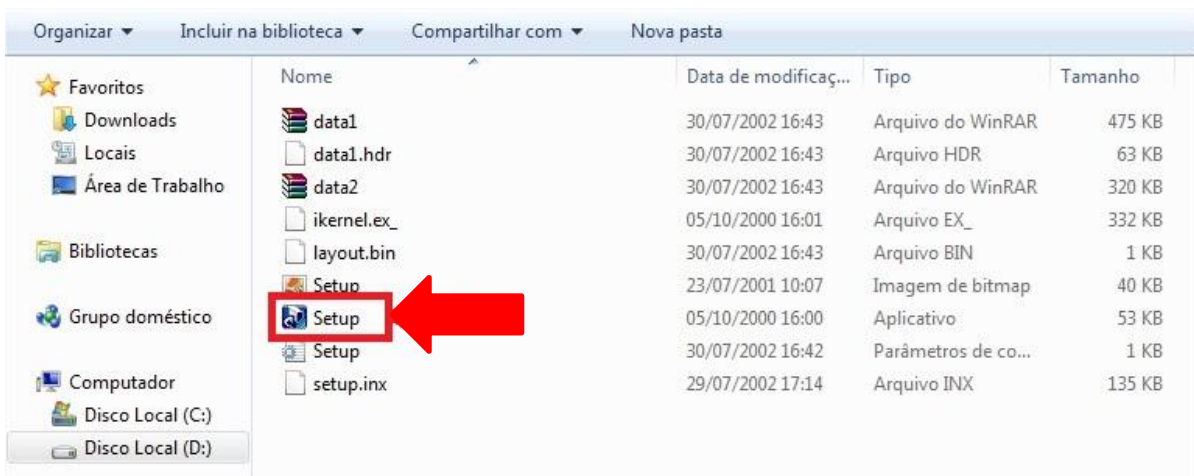
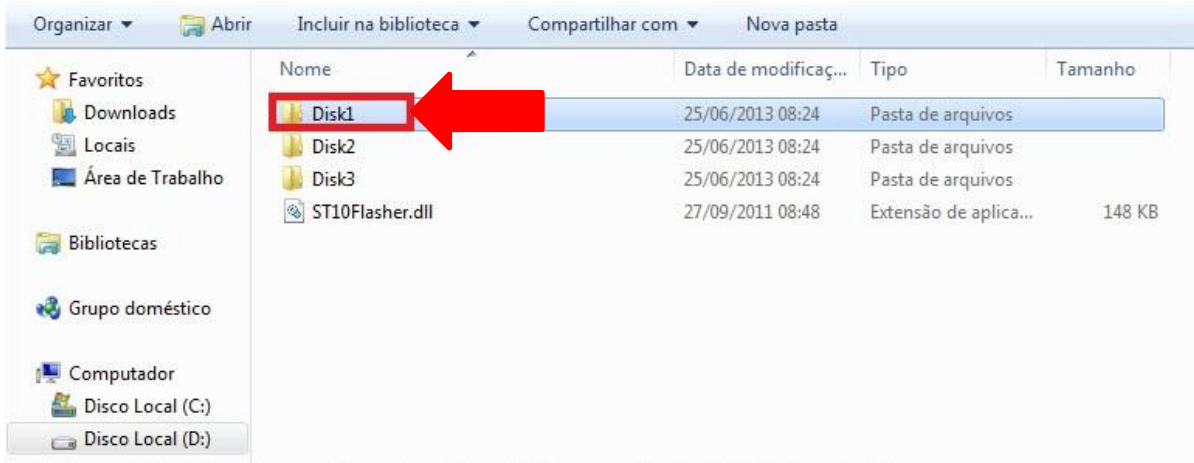
2. Instale primeiro o driver do equipamento;

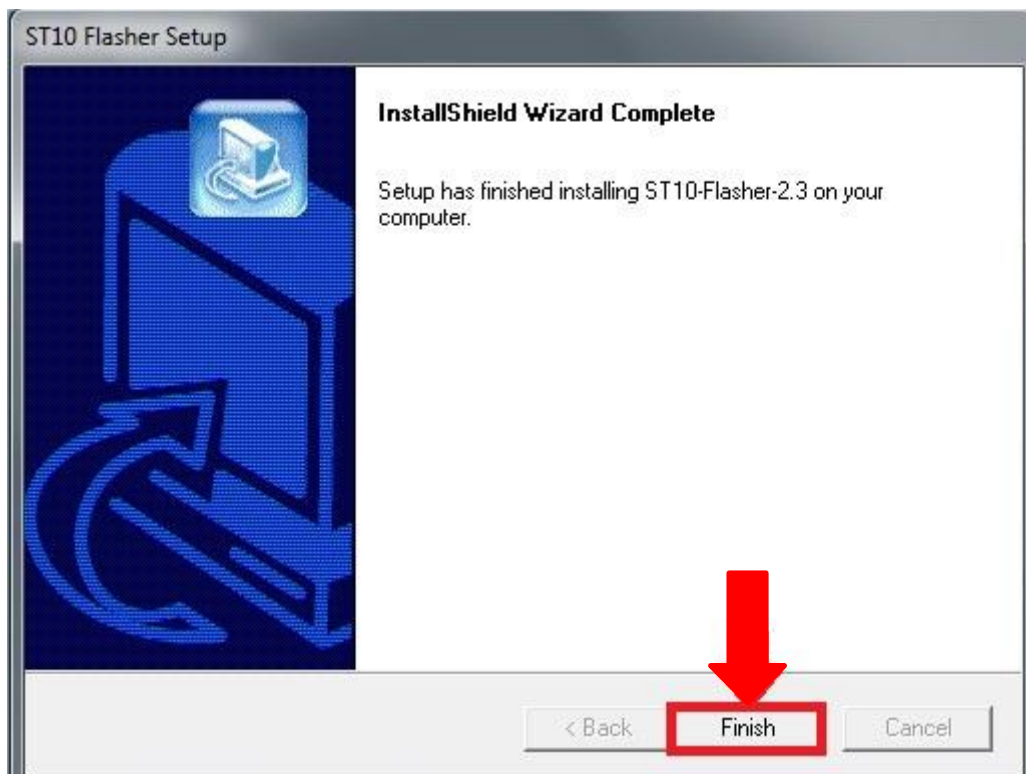
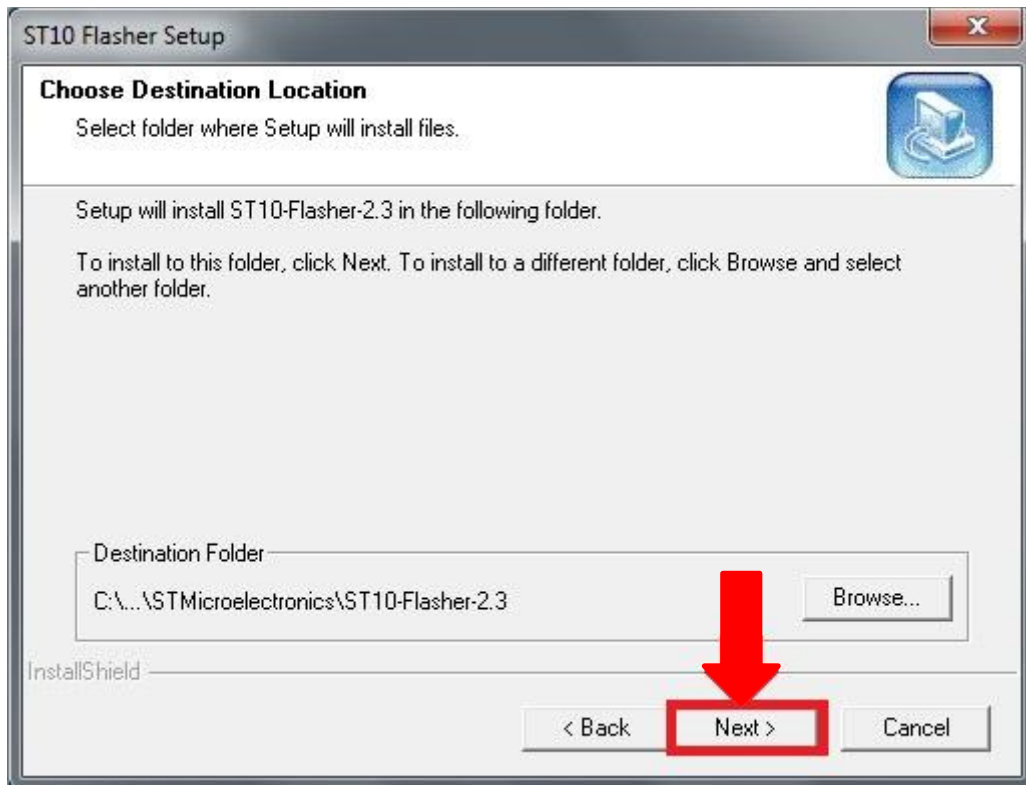




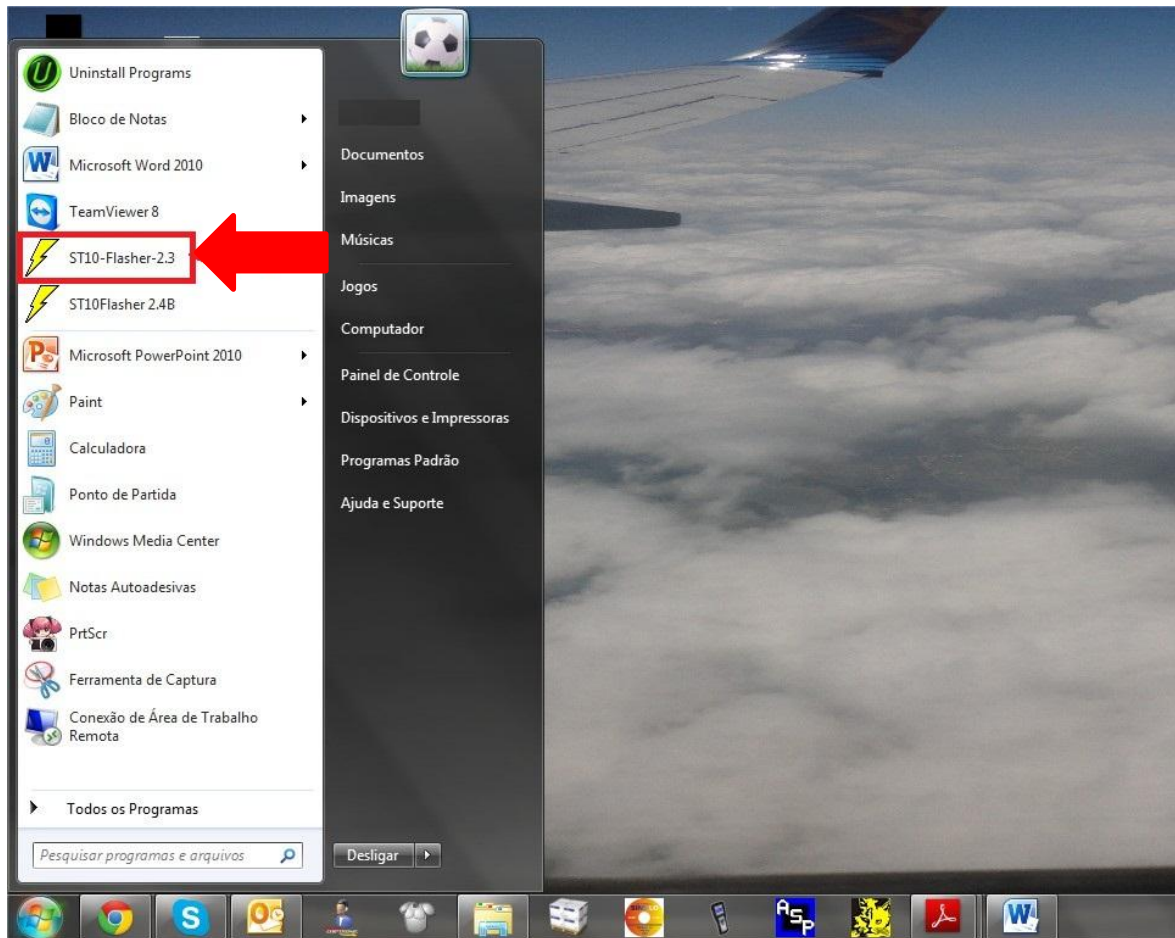
3. Depois de instalar o Driver é preciso instalar o programa padrão do St10Flasher;



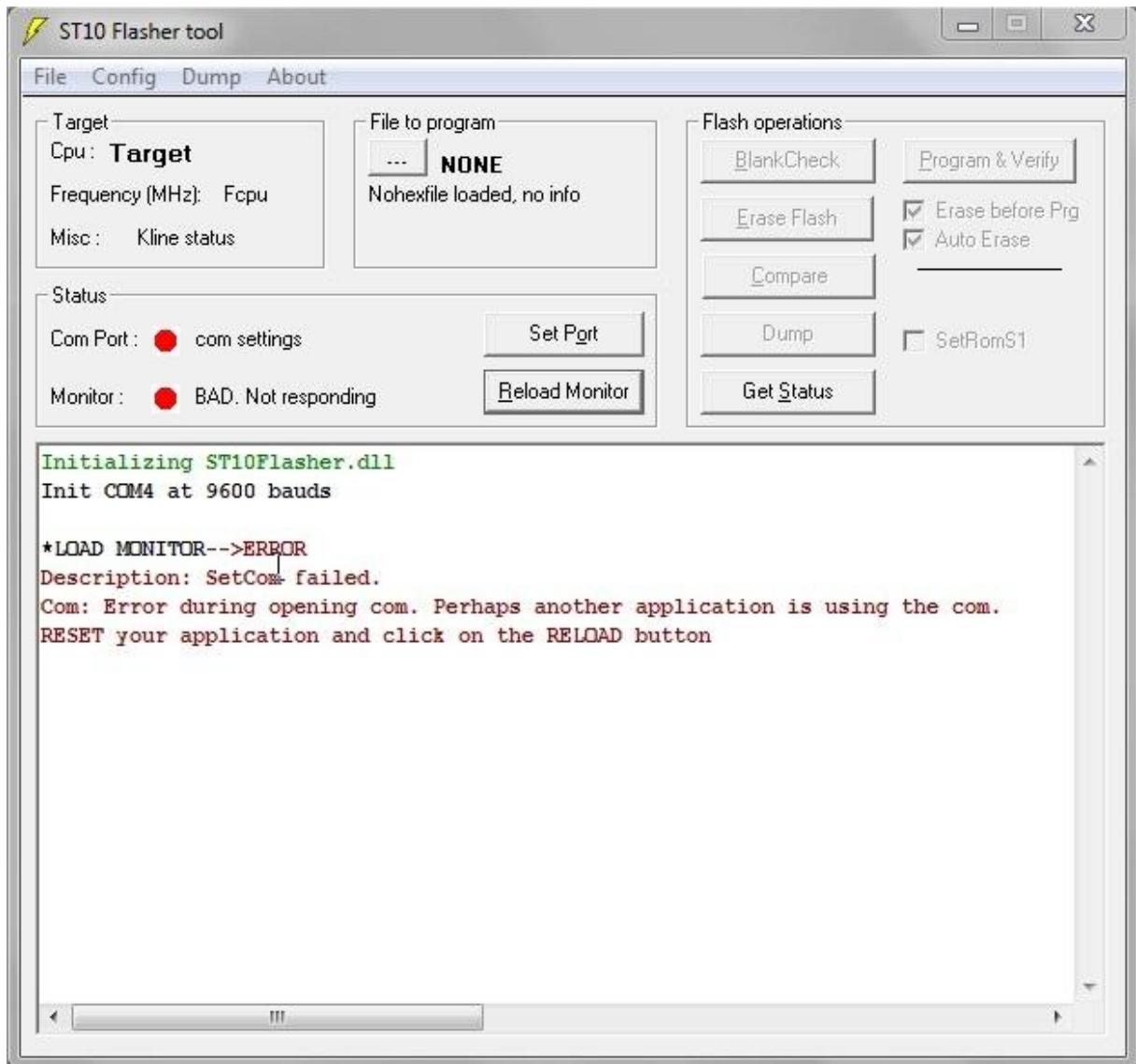




4. Depois de finalizar, o software criará um atalho do programa no **MENU INICIAR**:



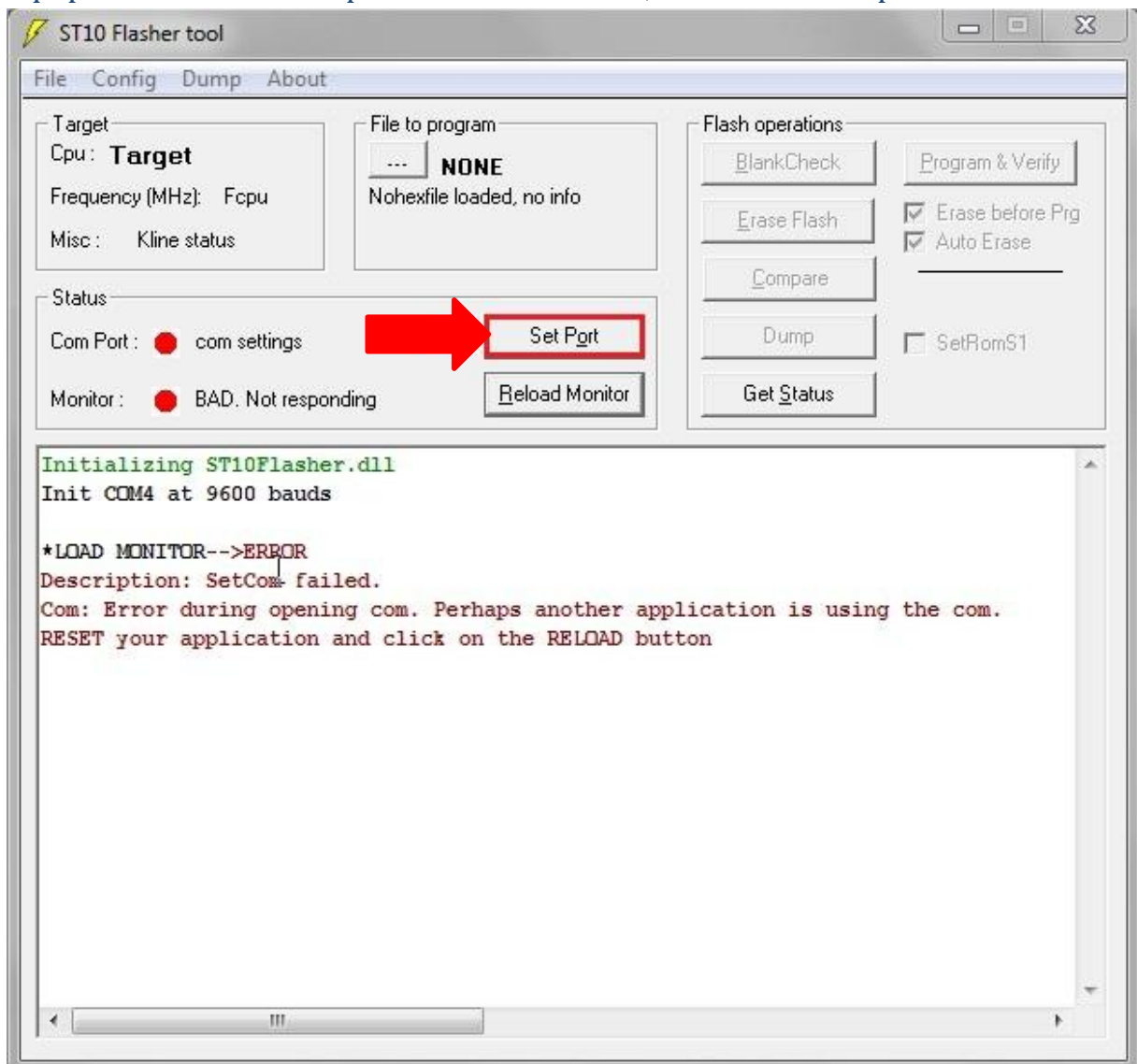
Abrindo e Conhecendo o Software:



O Software ST10 FLASHER possui apenas alguns botões para sua utilização, que são eles: SET PORT, RELOAD MONITOR, BLANK CHECK, ERASE FLASH, DUMP, PROGRAM & VERIFY e FILE TO PROGRAM.

Vejamos a seguir o que representa cada um deles e sua ideal importância:

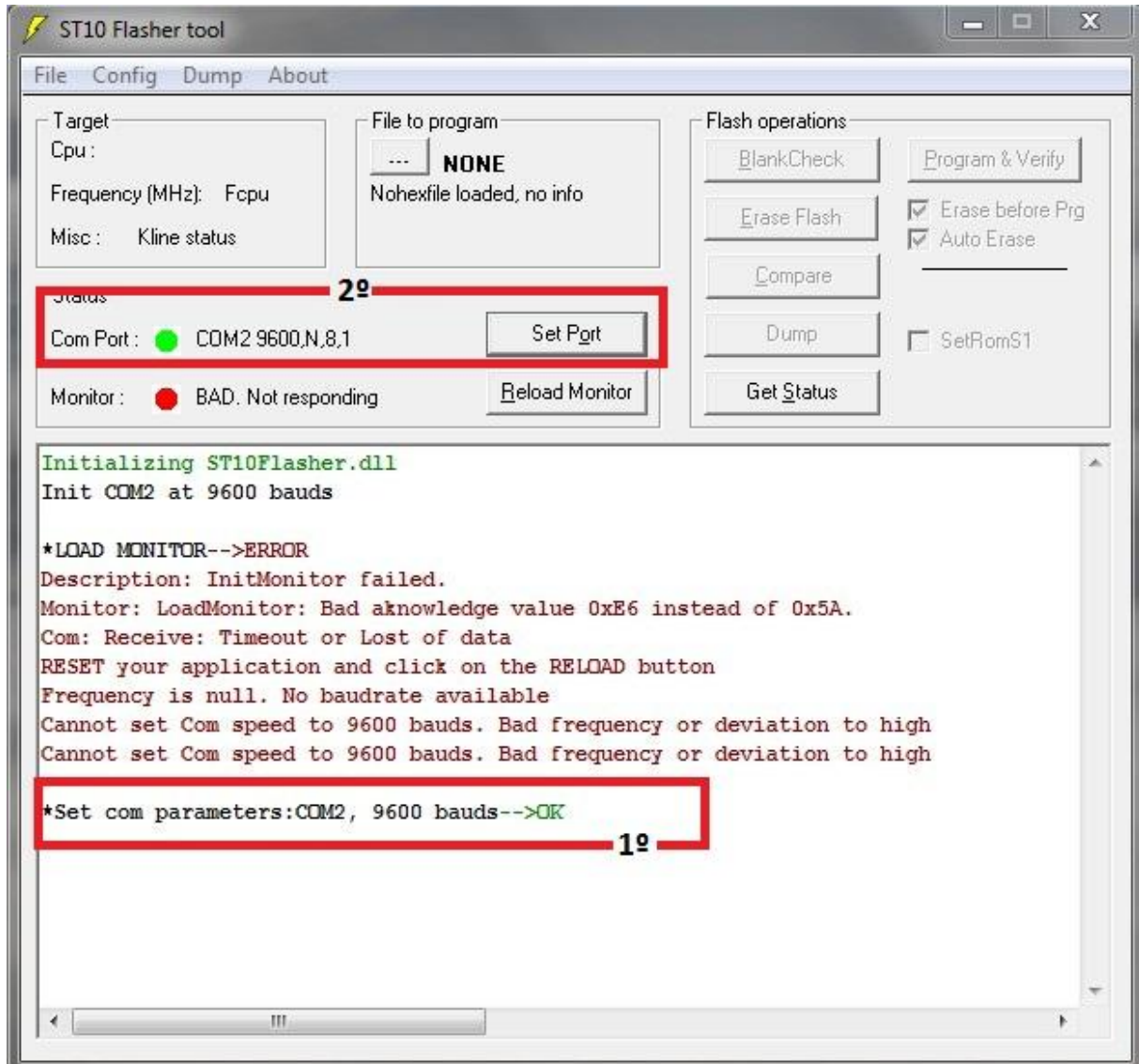
- **SET PORT:** Este é o botão no qual iremos utilizar para estabelecer comunicação do equipamento com o computador a ser utilizado, através de uma porta USB 2.0.



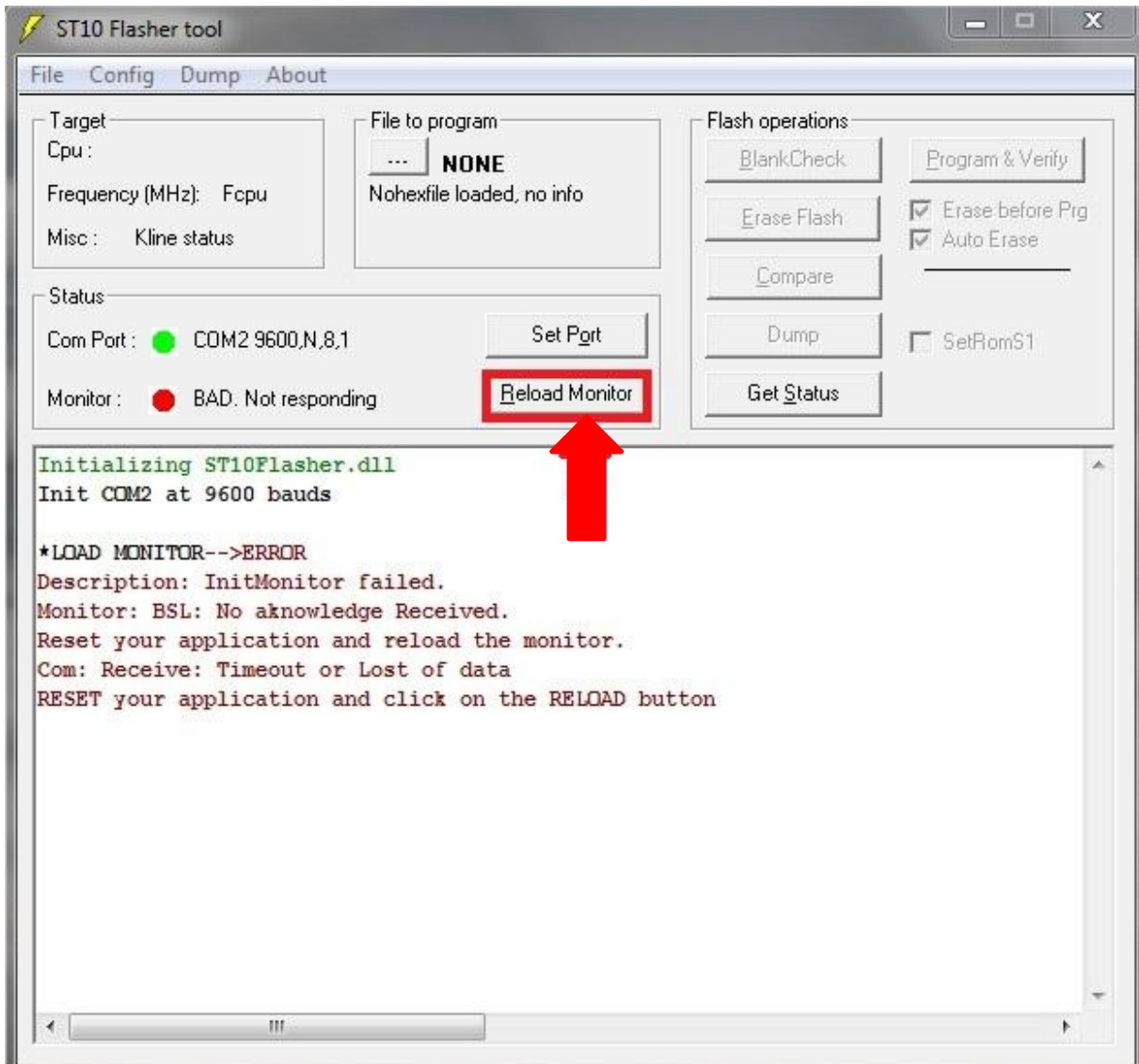
Primeiro selecione qual PORTA COM (1º) seu computador configurou de modo automático a interface e clique em INITIALIZE PORT (2º) como na figura abaixo:



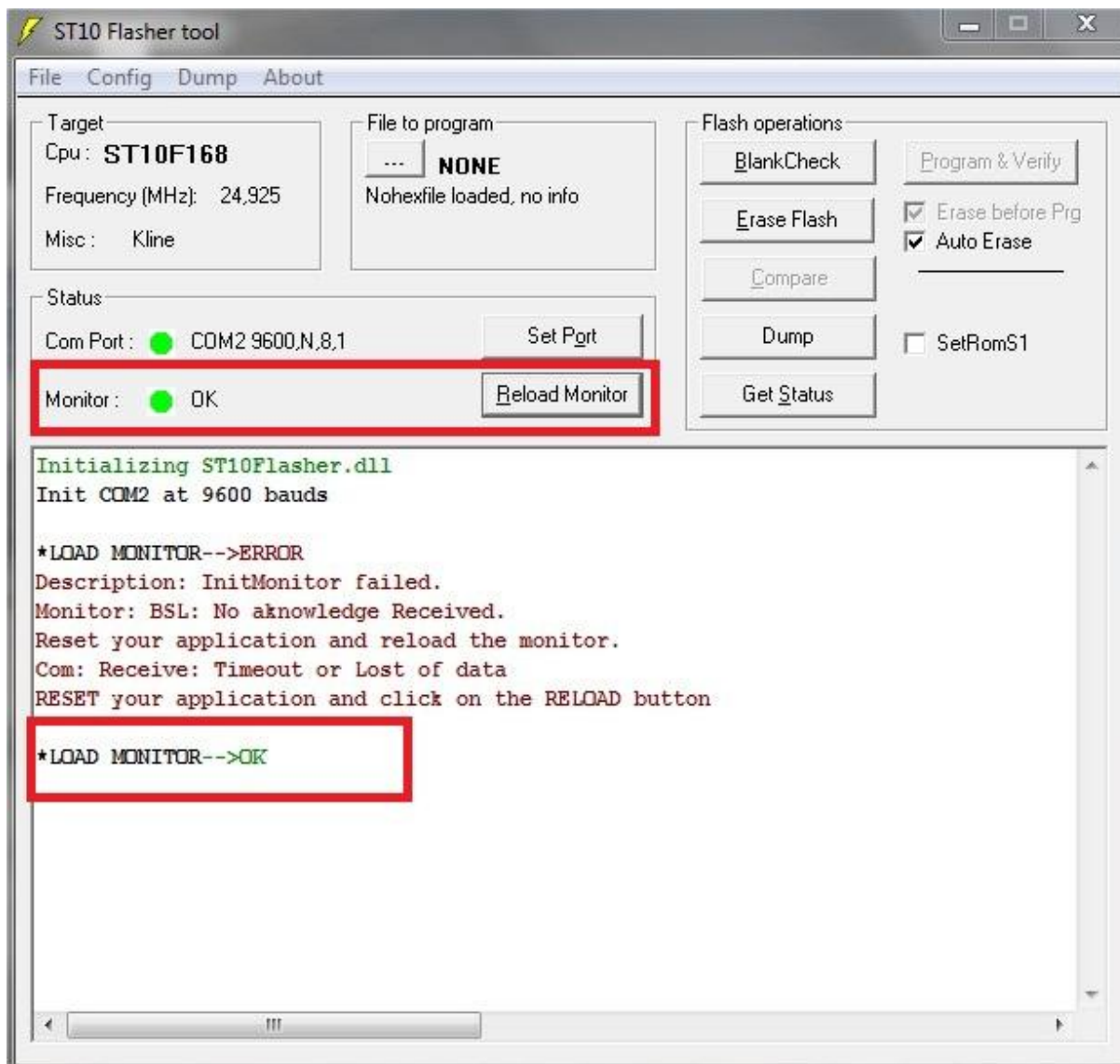
Quando o software reconhecer a porta de comunicação (COM) irá aparecer uma notificação na área de descrição do programa (1º), e o ícone “Com Port” (2º) ficará na cor VERDE, como na imagem abaixo:



- **RELOAD MONITOR:** É o botão responsável por estabelecer a comunicação entre o equipamento e a ECU utilizada.

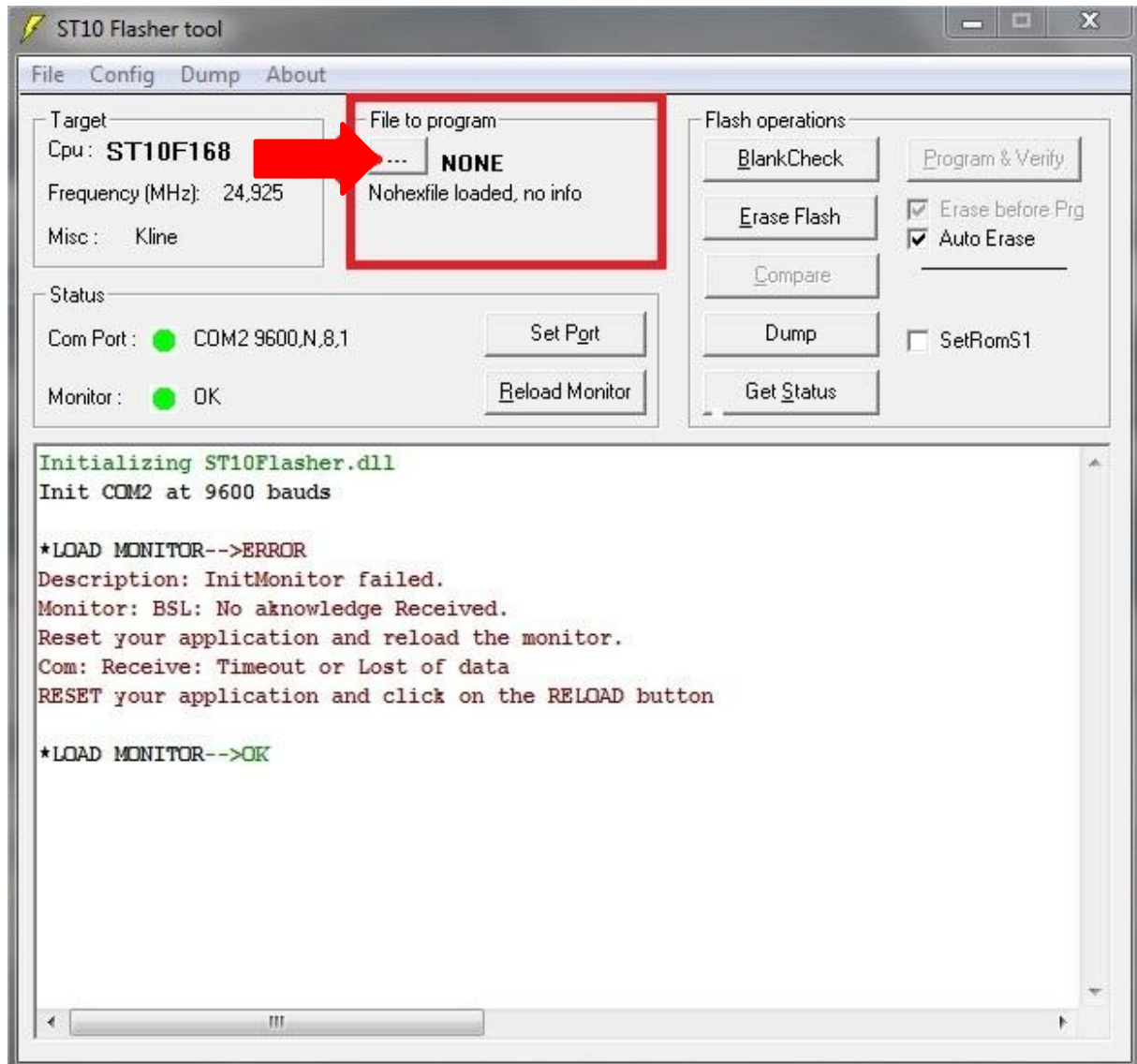


Depois que estabelecer comunicação com a ECU, o indicativo ficará na cor VERDE, como na figura a seguir:

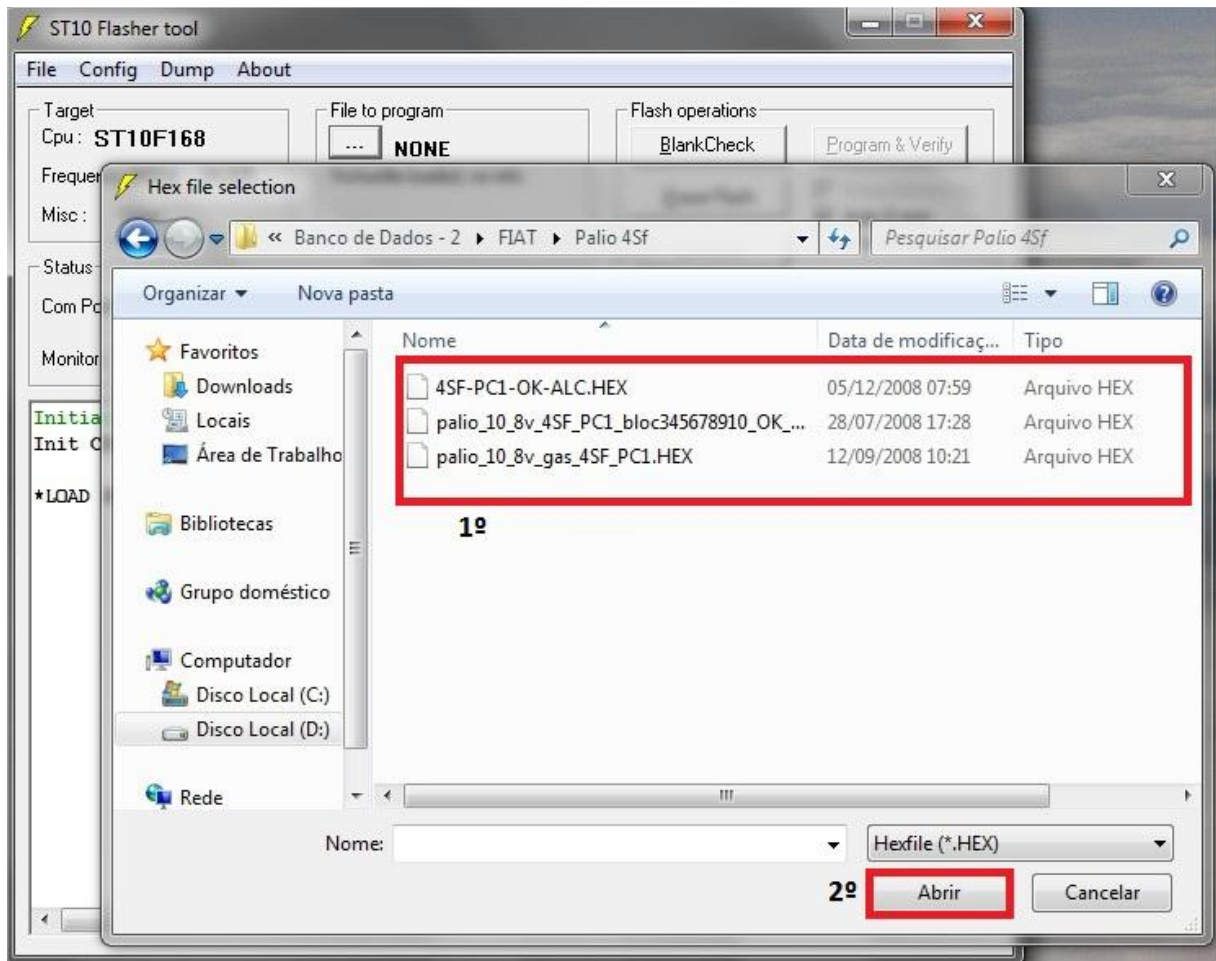


- **BlankCheck**: Botão usado para verificar quais bancos do processador está carregado com programações e quais não está;
- **ERASE FLASH**: Esta função é usada quando precisamos apagar o arquivo do processador, seja ele inteiro ou por partes (bancos);
- **DUMP**: Tem como função fazer a leitura do arquivo do processador da ECU, completo ou também banco a banco;
- **PROGRAM & VERIFY**: Programa o arquivo escolhido no processador da central;

- **FILE TO PROGRAM:** Local onde escolhemos em algum banco de dados qual o arquivo que o usuário deseja gravar dentro do processador.



Depois de clicar no botão indicado, abrirá uma segunda janela onde o usuário irá escolher o arquivo que queira gravar dentro do processador da ECU (1º) e clicar em ABRIR (2º), para depois, iniciar o carregamento do mesmo arquivo dentro do processador, através do botão PROGRAM & VERIFY conforme a figura a baixo.

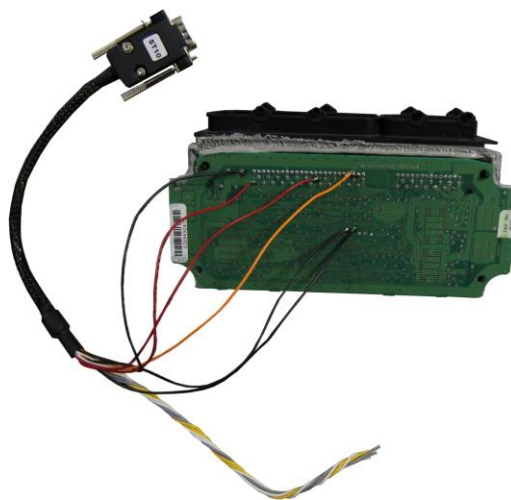


Procedimento padrão de utilização e Conexão do equipamento:

- **1º Passo:** Identificar o sistema de injeção. Verifique o modelo da ECU que o carro está utilizando para poder observar a compatibilidade com o equipamento;



- **2º Passo:** Retirar a ECU do veículo e fazer a correta conexão do cabo universal de leitura;



- **3º Passo:** Conectar o cabo universal de leitura e cabo usb na interface do equipamento e em seguida abrir o software;



Obs.: não conectar a fonte de alimentação neste procedimento

- **4º Passo:** Depois do software aberto, será normal acontecer o seguinte erro: InitMonitor failed; Este erro representa que o equipamento ainda não tem uma comunicação correta com a ECU. Neste momento é necessário ligar a fonte de alimentação;



- **5º Passo:** Neste momento precisa ser estabelecida a comunicação entre ECU e equipamento, para fazer isso é necessário ligar a chave ON/OFF do equipamento e logo em seguida clicar no botão RELOAD MONITOR;



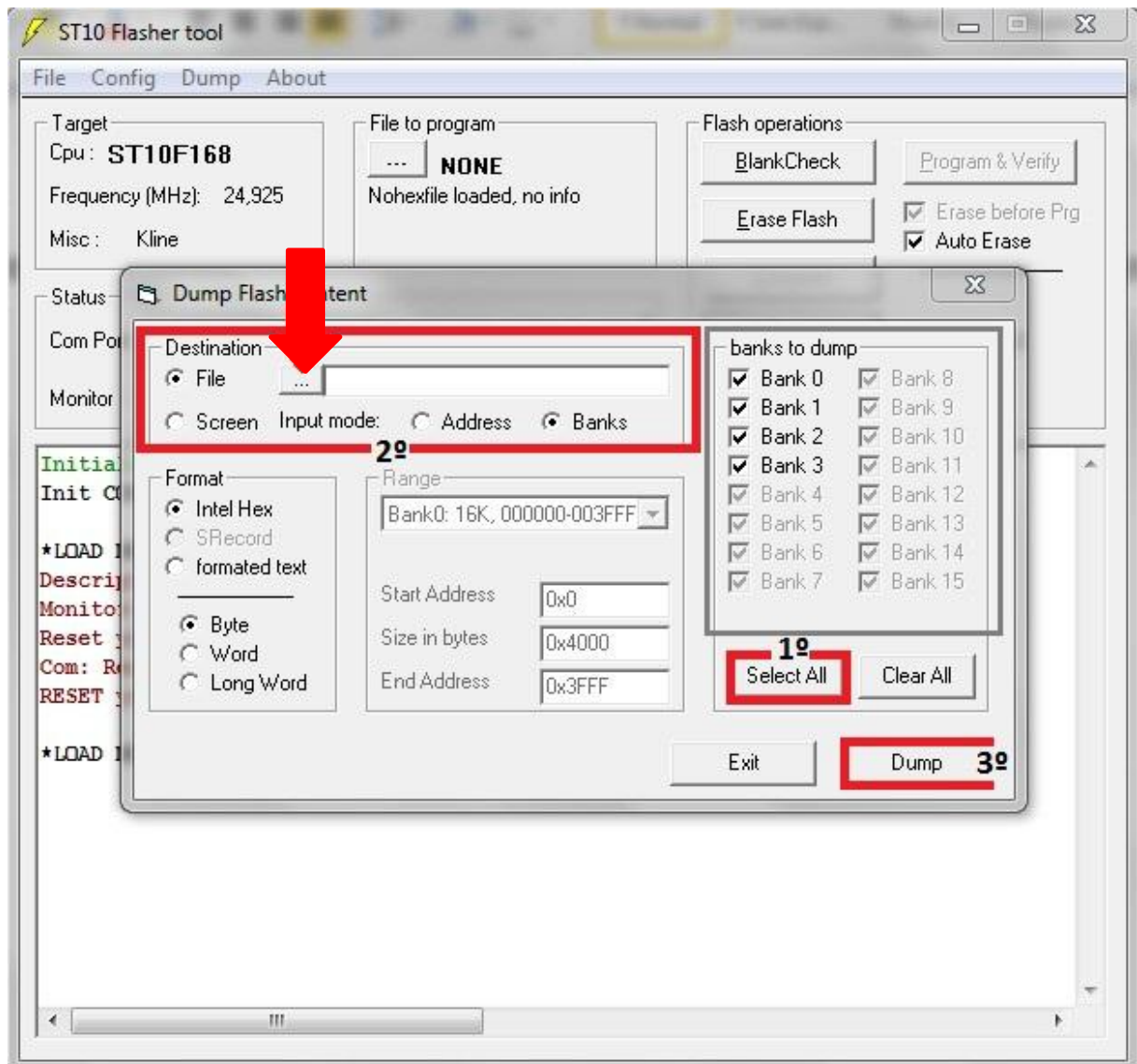
Atenção: o tempo entre ligação da chave e do clique na função, não pode ser maior do que 1 segundo, caso contrário pode não ter sucesso na comunicação.

- ❖ Após os procedimentos descritos feitos de forma correta, o equipamento estará em perfeita comunicação com a ECU e também ao software do ST10Flasher.

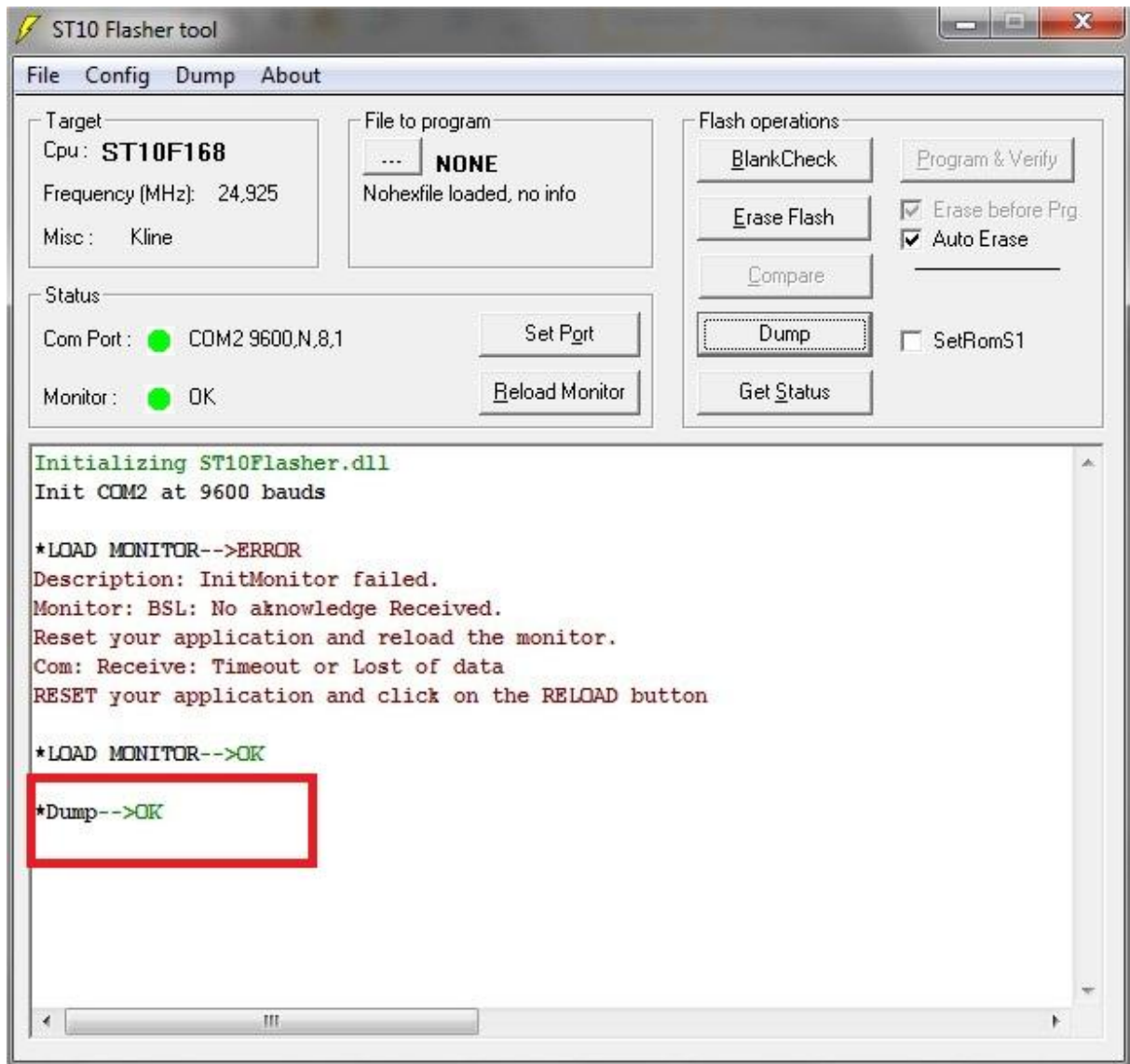
Lendo, apagando e gravando um arquivo:

➤ Leitura:

Antes de fazer qualquer operação, apagar, gravar e modificar do arquivo da ECU, faça um backup do arquivo original, para que possa ter uma cópia de segurança. Para isso, é necessário clicar no botão DUMP, que em seguida irá abrir uma segunda janela como a da imagem abaixo:

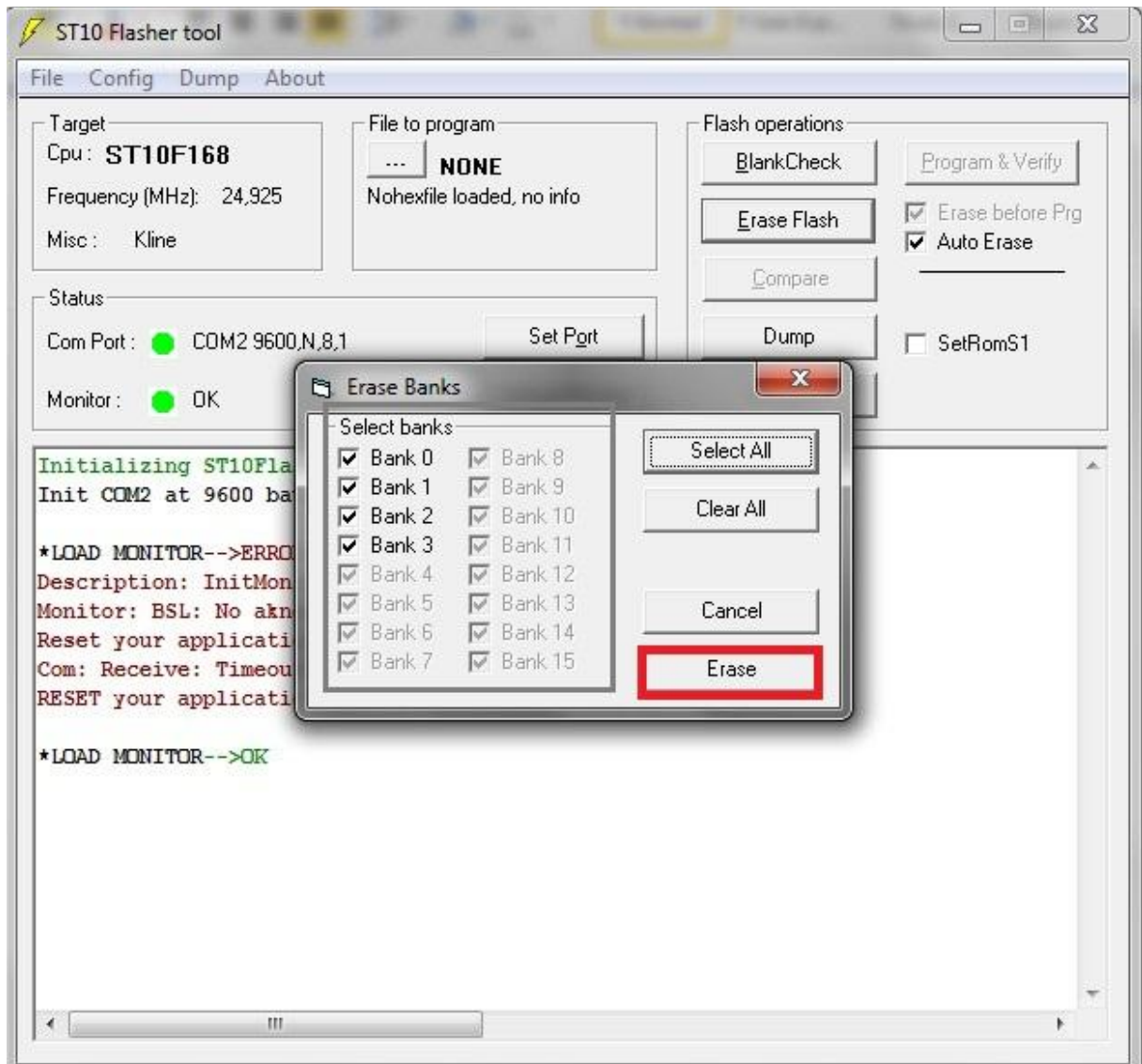


Primeiro, selecione todos os bancos do processador para que se faça a leitura completa do arquivo (1º); Em seguida é necessário dar nome e destino ao arquivo para salvar em algum local específico do seu computador (2º); Logo em seguida clique em DUMP (3º) para começar a ler o arquivo (esse processo pode demorar alguns minutos dependendo do modelo da ECU e do total de bancos a serem lidos). Quando a leitura for concluída o software informará na área de descrição do programa se obteve sucesso ou não, conforme a imagem a seguir:



➤ **Apagar:**

Para apagar o arquivo, basta clicar no botão *ERASE FLASH*, que abrirá uma segunda janela com opções para apagar bancos específicos ou então o arquivo completo, como na foto a seguir:

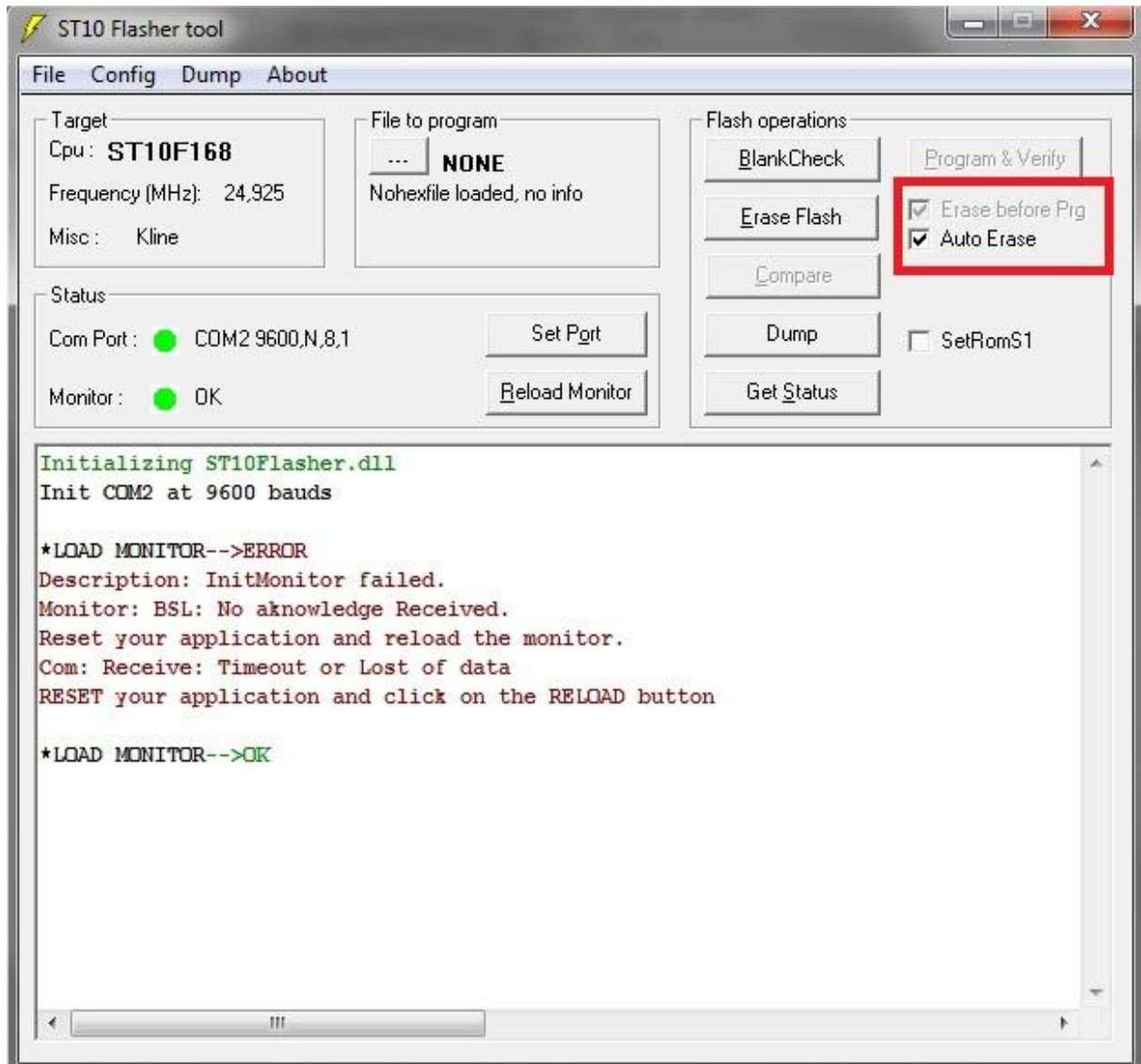


Selecione os bancos que deseja apagar e na sequencia clique em *Erase*. Quando o procedimento for concluído o software informará na área de descrição do programa se obteve sucesso ou não.

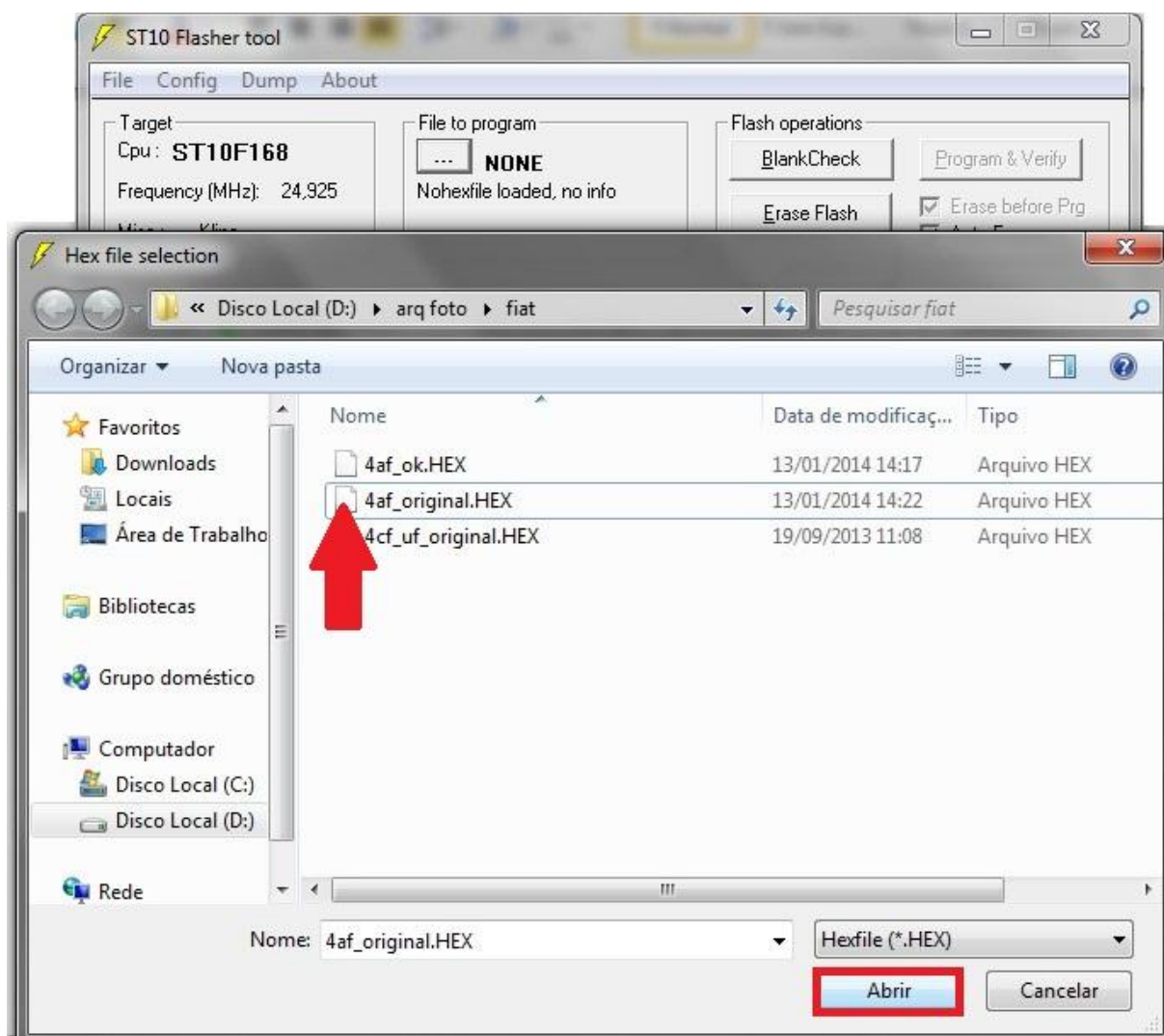
Obs.: A função de Apagar (erase) do equipamento não é muito utilizada, pois quando iniciamos uma programação de algum arquivo na ECU, o arquivo é apagado de forma automática, vejamos com mais detalhes nos passos seguintes descrito neste manual.

➤ Gravação:

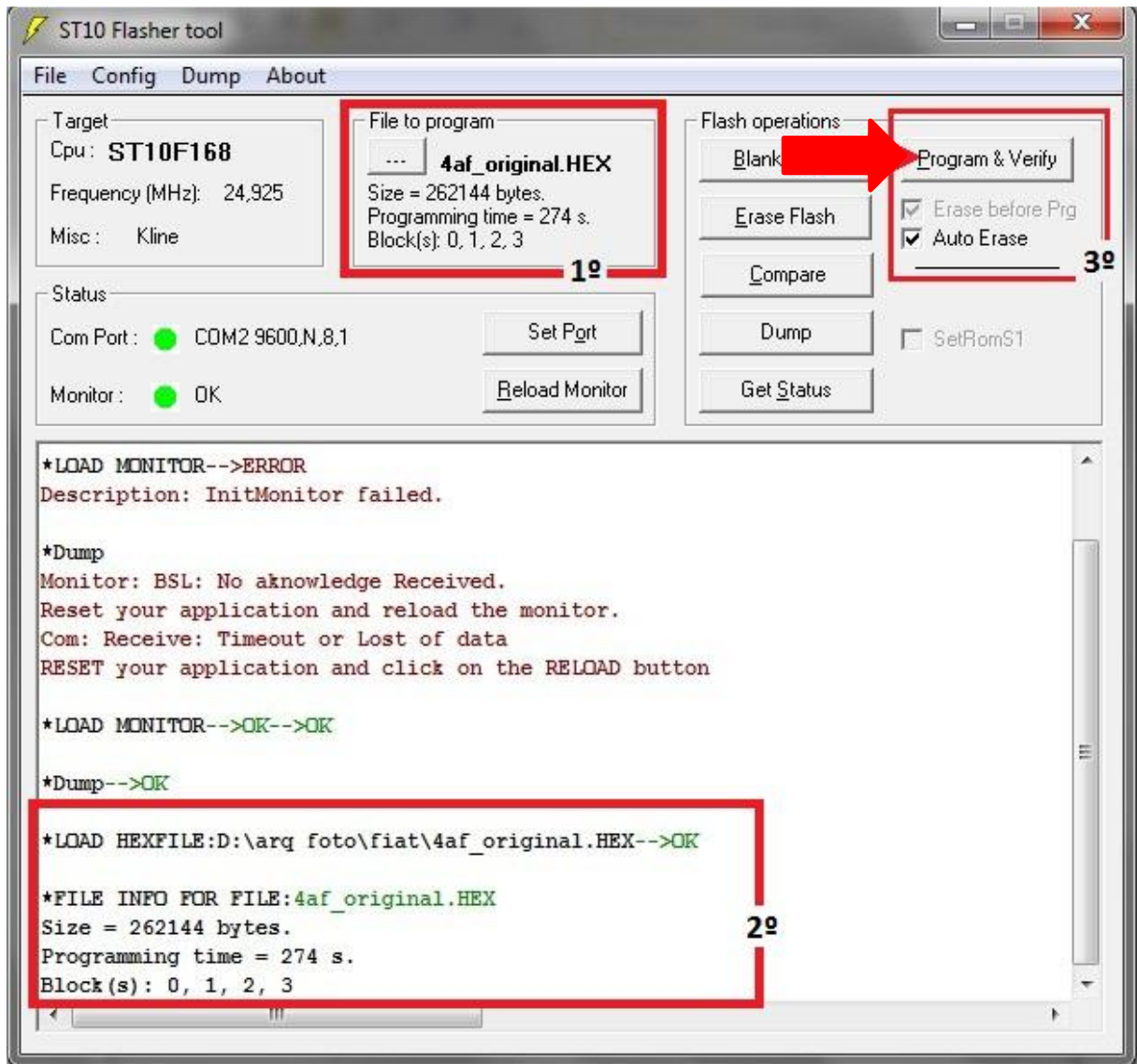
De início, observe se a função de *apagar automaticamente o arquivo* está habilitada ou não, se não estiver habilite selecionando as duas opções, conforme ilustrado abaixo:



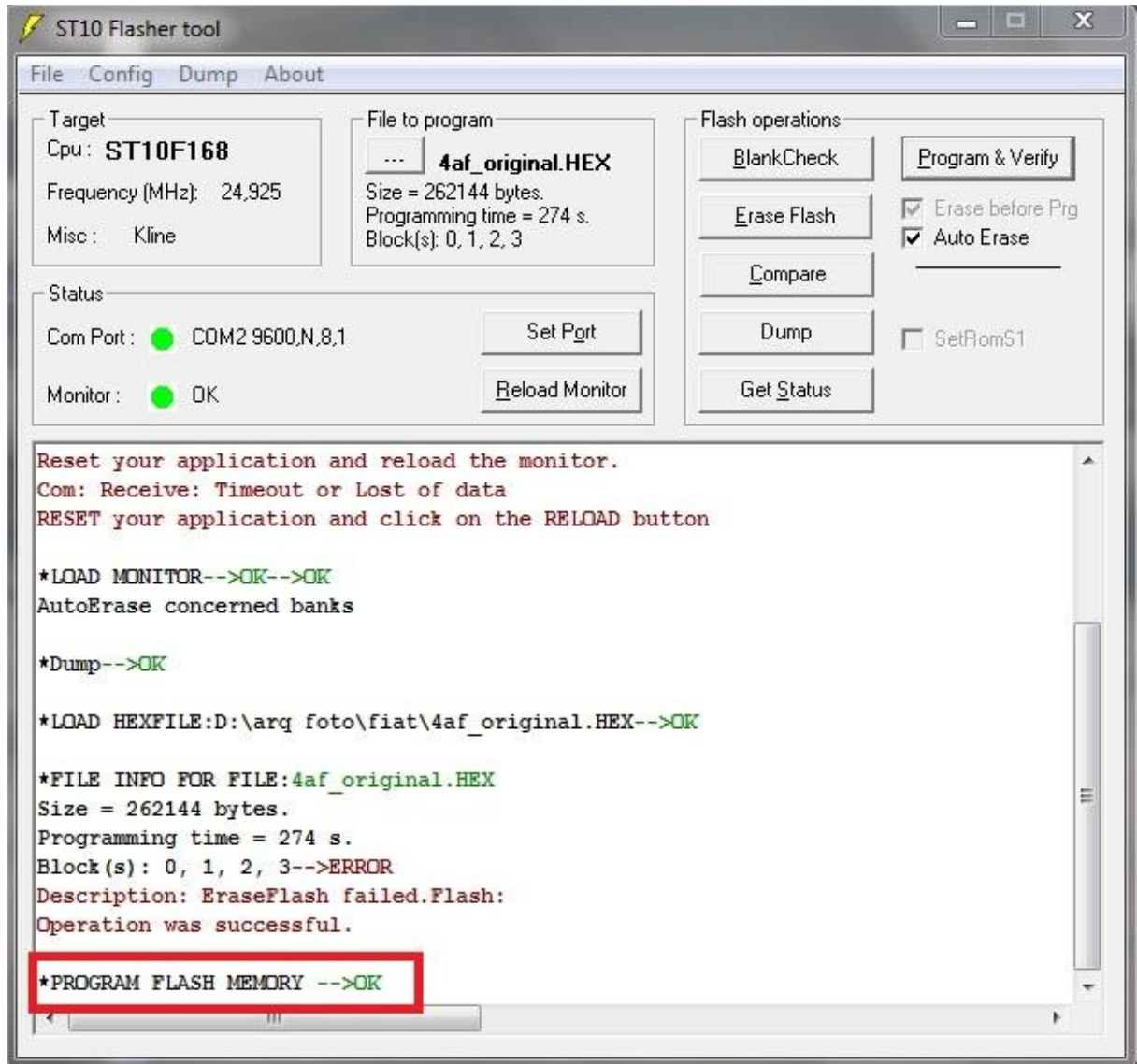
Depois de selecionado o a opção acima, vai ser necessário escolher um arquivo do seu banco de dados para que ele seja gravado no processador da ECU. Para escolher e selecionar o arquivo, clique no campo *FILE TO PROGRAM* e irá abrir uma nova janela, na qual será necessário selecionar o arquivo a ser gravado na ECU e em seguida clicar em *ABRIR*, como mostra a figura a seguir:



Após seleccionar o arquivo desejado, o programa lhe dará informações deste arquivo, como nome do arquivo, tamanho, tempo de programação e quais blocos irão ser programados, conforme mostra nos indicativos 1º e 2º da imagem a seguir. Depois de carregado o arquivo, clique em PROGRAM & VERIFY (3º):



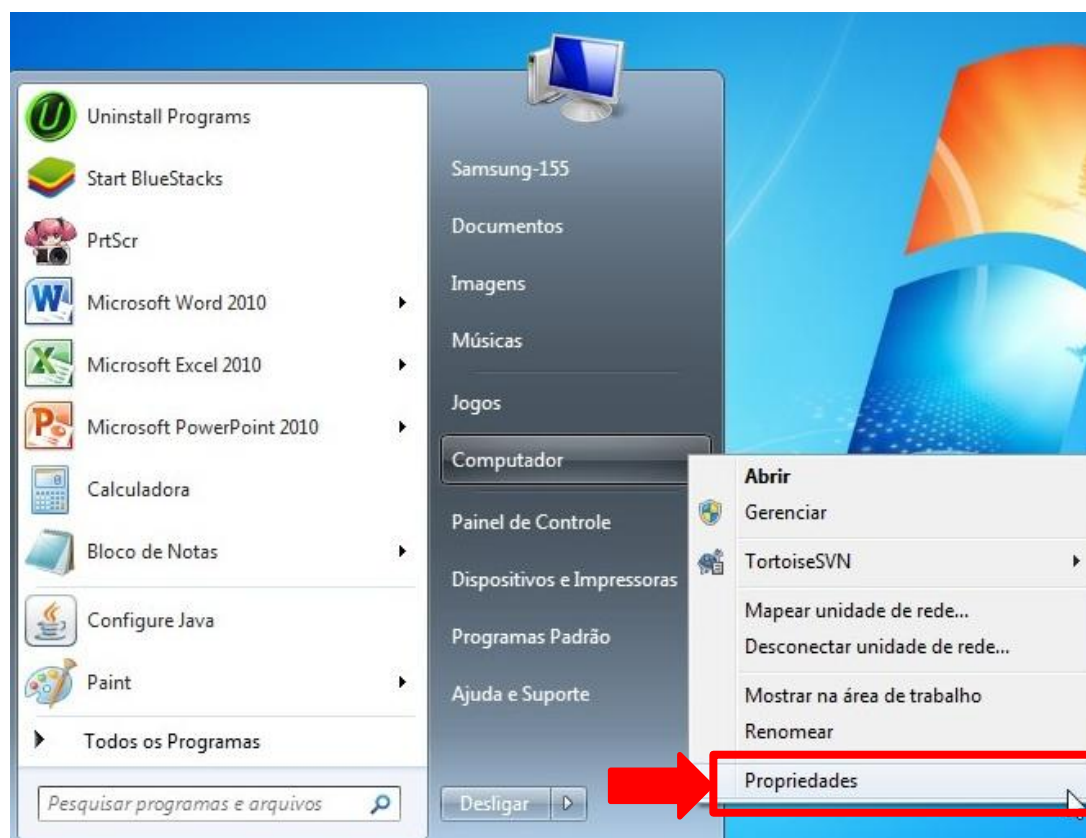
Quando a programação for concluída o software informará na área de descrição do programa se obteve sucesso ou não, conforme a imagem a seguir:



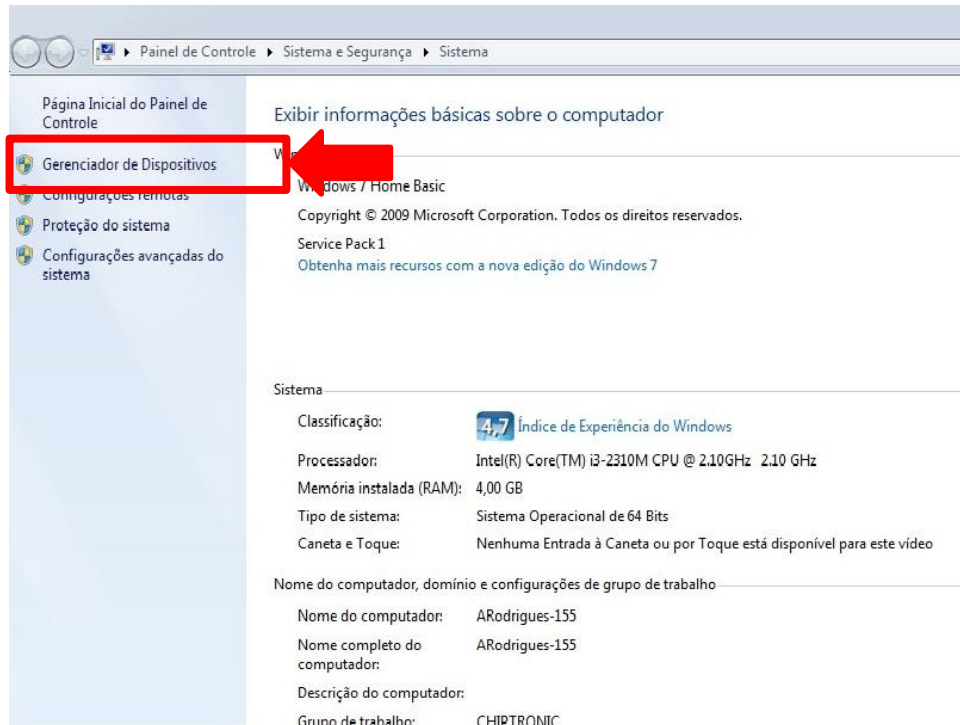
Configurando a Porta COM

Em alguns casos após instalar o driver do equipamento, a interface não consegue comunicação com o software. Neste caso precisamos fazer a configuração da porta COM de comunicação.

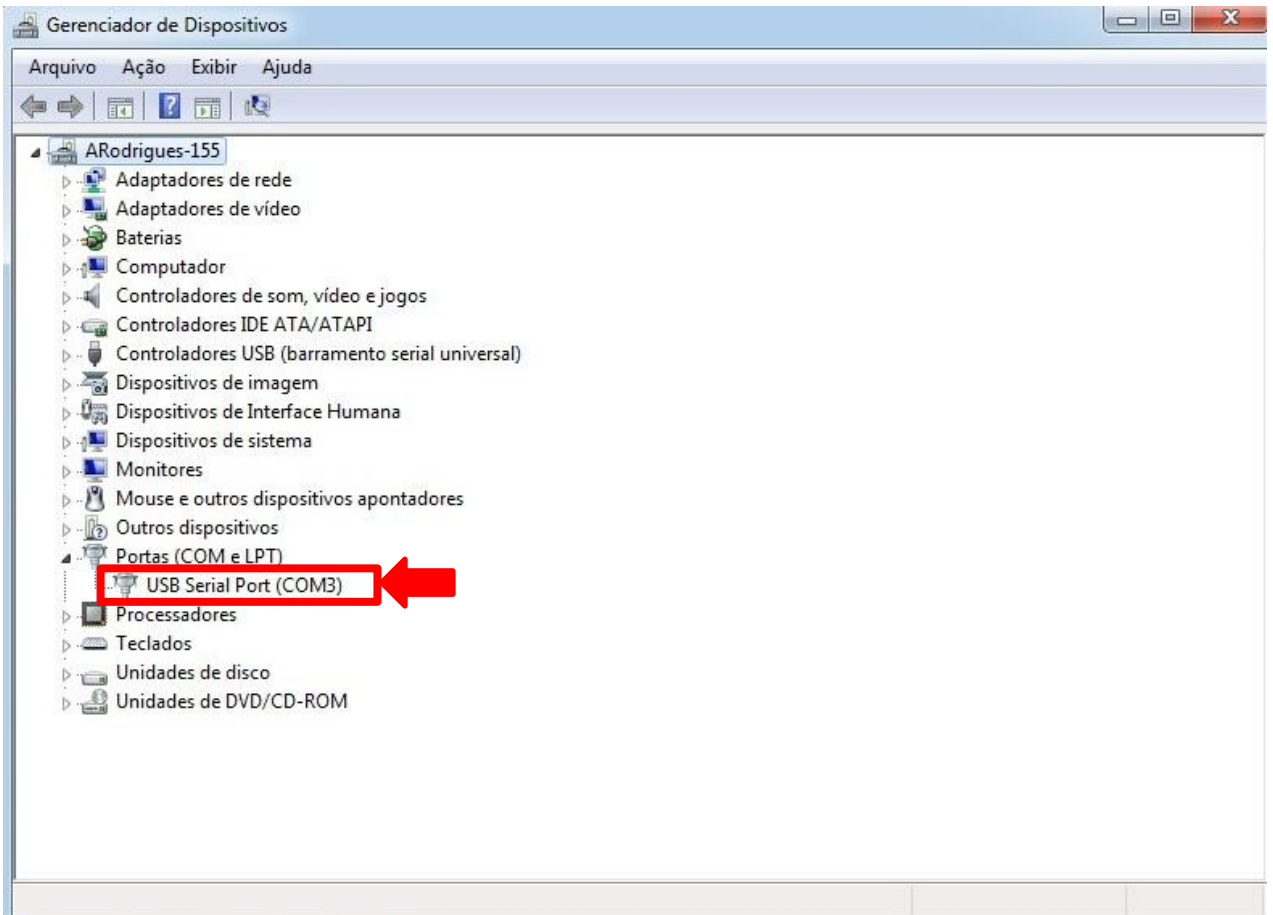
Para configurar basta clicar com o botão direito do mouse no ícone “Meu Computador” e na sequencia ir a propriedades, conforme figura a seguir:



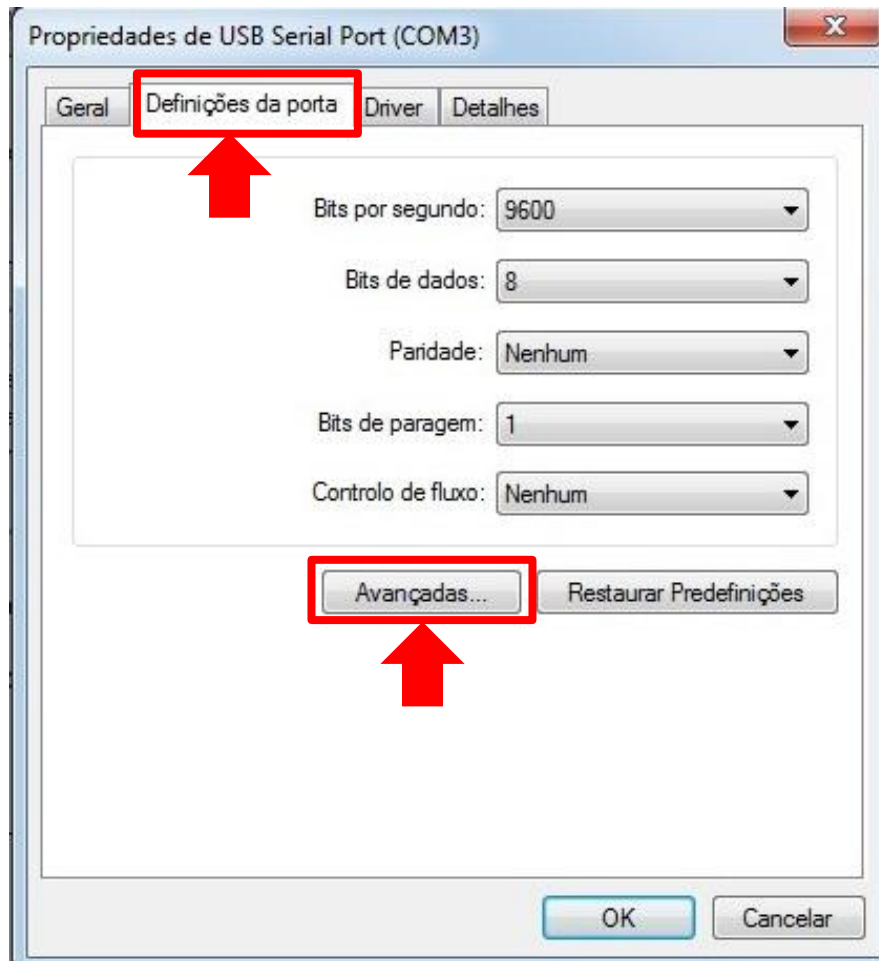
Depois de clicar em “Propriedades” irá abrir uma janela com outras informações, nesta janela clique na opção “Gerenciador de Dispositivos”, localizado no canto superior esquerdo:



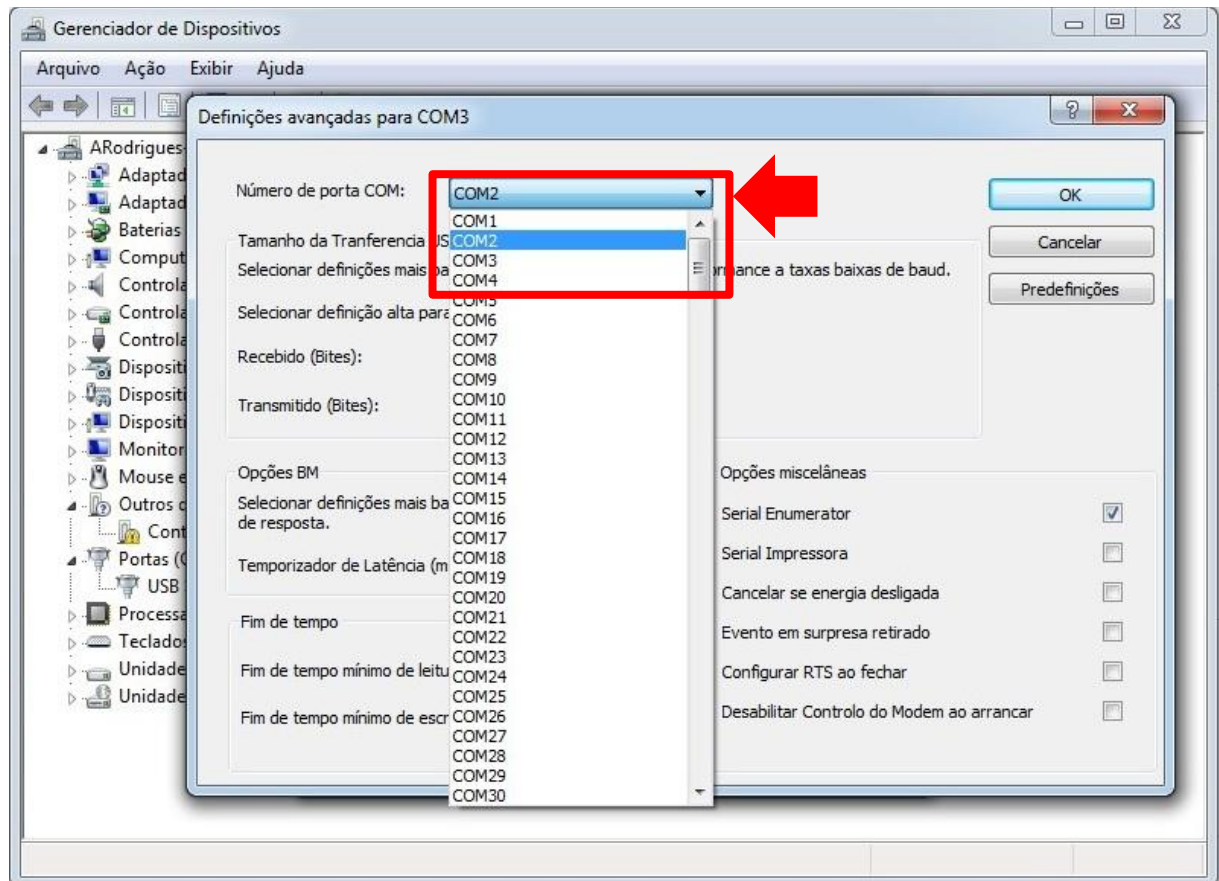
Após clicar nesta opção, irá abrir uma segunda janela, na qual nos mostrará algumas opções de drivers e configurações do computador. Para nós o que importa é a opção “Portas COM & LPT” onde devemos abrir a lista de aplicações que está em segundo plano e encontrar a comunicação do St10:



Depois de abrir a opção acima, clique em “Definições de Porta” e em seguida “avanzado”:



Quando clicar nesta opção, irá abrir outra janela para alterarmos o numero da porta COM. Essa alteração deve ser feita, escolhendo umas das portas COM que estejam entre a COM 1 e a COM 4:



Após selecionar o número da porta COM correto, clique em "OK", no canto superior direito da janela e também na janela anterior para que feche as demais janelas que estarão abertas em segundo plano.

Depois de feito todos estes processos será necessário desconectar e conectar novamente a interface para que a mesma fique configurada para comunicar com o software do programa.

Para demais dúvidas, consulte o Suporte Técnico.