

GAMESTATION

Guide de montage et démarrage



Table des matières

1. Introduction.....	3
Avertissement.....	4
Informations de sécurité	4
2. Démarrage.....	5
3. Contrôles	6
Configurations préinstallées :	6
Navigation dans les différents menus	7
Paramètres réseau.....	10
Contrôle des leds de couleur	11
Démarrages et arrêts.....	11
4. Copie de fichiers ROMs / installation de jeux	12
Émulateurs.....	14
Configuration de l'émulateur.....	15
5. Configurations avancées	17
6. Instructions de montage	18
7. Service	32

1. Introduction

Cher client,

Merci d'avoir acheté notre produit. La GameStation est une station d'émulation multi-système dotée d'un joystick et de boutons d'arcade.

Le système d'exploitation préinstallé RetroPie contient des émulateurs pour différentes bornes d'arcade ainsi que des systèmes de jeu tels que Amiga, Atari, Commodore C64, Game Boy, SNES et bien d'autres. Le développement est basé sur le principe de l'Open Source.

La Raspberry Pi 3 GameStation vous permet d'obtenir une vraie borne de jeu et de retrouver la nostalgie des anciens jeux.

Les principales parties de la GameStation sont basées sur le système modulaire Linker-Kit. La carte utilisée permet au Raspberry Pi de traiter les signaux analogiques avec un convertisseur analogique-numérique.

Le principe de l'Open Source se poursuit dans le logiciel : Avec des compétences de base en programmation, vous pouvez modifier la programmation selon vos souhaits. Vous avez un accès complet sur l'ensemble du système à tout moment et pouvez apporter des modifications.

Ce manuel explique dans le détail l'assemblage de la GameStation. Les éléments sont déjà soudés et découpés. Le montage est très simple et adapté pour les adolescents ou débutants. Le système d'exploitation requis est déjà préinstallé sur la carte mémoire de 16 Go et Le processus d'installation est expliqué étape par étape.

Le joystick et les boutons sont de bonne qualité et prévus pour de longues heures de jeu.

Un autre point fort est le système de lumières. Les LED multicolores donnent au boîtier acrylique une lumière très élégante et peuvent être commandées individuellement. La luminosité, les couleurs et les réglages de luminosité sont faciles à choisir et peuvent être adaptés selon vos envies.

Avertissement

La GameStation contient une carte microSD avec un logiciel appelé RetroPie qui regroupe plusieurs émulateurs en une unité multifonctionnelle. Un émulateur est un système logiciel qui vous permet d'émuler du matériel étranger sur un autre système matériel.

Le système émulé dans ce logiciel se comporte comme s'il s'agissait du matériel d'origine, mais les composants sont créés virtuellement et gérés par l'ordinateur. Cela vous permet d'émuler différentes consoles sur votre propre système. Les jeux sont généralement transférés via des fichiers ROMs à l'émulateur. Les fichiers ROMs sont des copies de données binaires qui sont extraites du matériel d'origine. Par conséquent, pour jouer un jeu émulé spécifique, vous avez besoin du fichier ROM correspondant.

Veuillez noter les informations suivantes :

La propriété et l'utilisation de fichiers ROMs sont contrôlées par le copyright. Par conséquent, **vous n'êtes autorisé à utiliser et posséder les fichiers ROMs que si vous êtes en possession du support original**. Mis à part des fichiers ROMs sans licence où l'utilisation est autorisée. Dans ce cas, suivez les notes et les instructions du fichier ROM source.

L'utilisateur est responsable des licences pour les logiciels utilisés.

Le texte ci-dessus n'a valeur que d'information.



Informations de sécurité

Pour des raisons juridiques, nous tenons à souligner quelques points importants :

Ce produit n'est pas un jouet et ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.

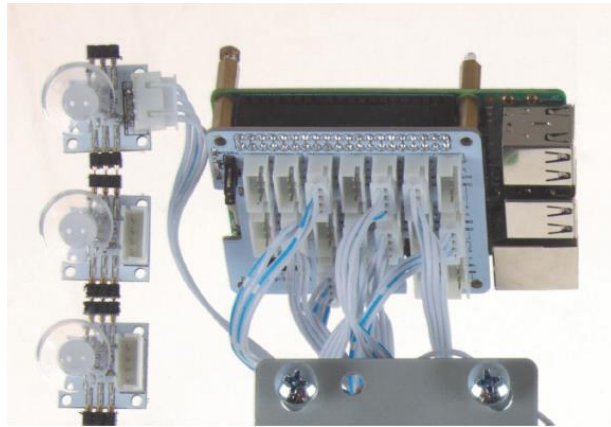
La GameStation est un exemple d'utilisation de la carte Raspberry Pi et le système Linker-Kit est une suite de modules d'expérimentation qui est configurable pour de nombreux cas d'utilisation. Pour ces raisons, le bas de la GameStation est ouvert. Cela permet un accès facile aux composants et de modifier le système selon des envies des propriétaires.

Un enfant pourrait détacher des pièces et avaler, ce qui pourraient entraîner la mort. Un enfant pourrait également être blessés par des lames de contact et des vis.

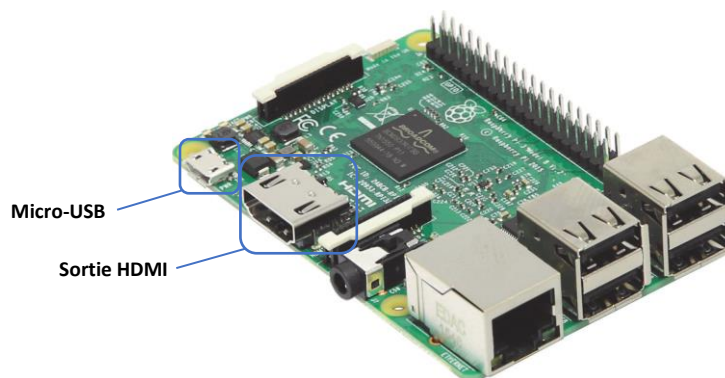
2. Démarrage

La Game Station est livrée avec la carte Raspberry Pi 3, qui est le cœur de l'application.

Celle-ci est fixée dans le coin supérieur gauche du panneau arrière du coffret.



Pour démarrer la GameStation, il suffit de brancher un écran via un câble HDMI et une alimentation (5 Vcc / 2,5 A) à la fiche micro-USB (non fournis).



La GameStation démarre automatiquement à la mise sous tension.

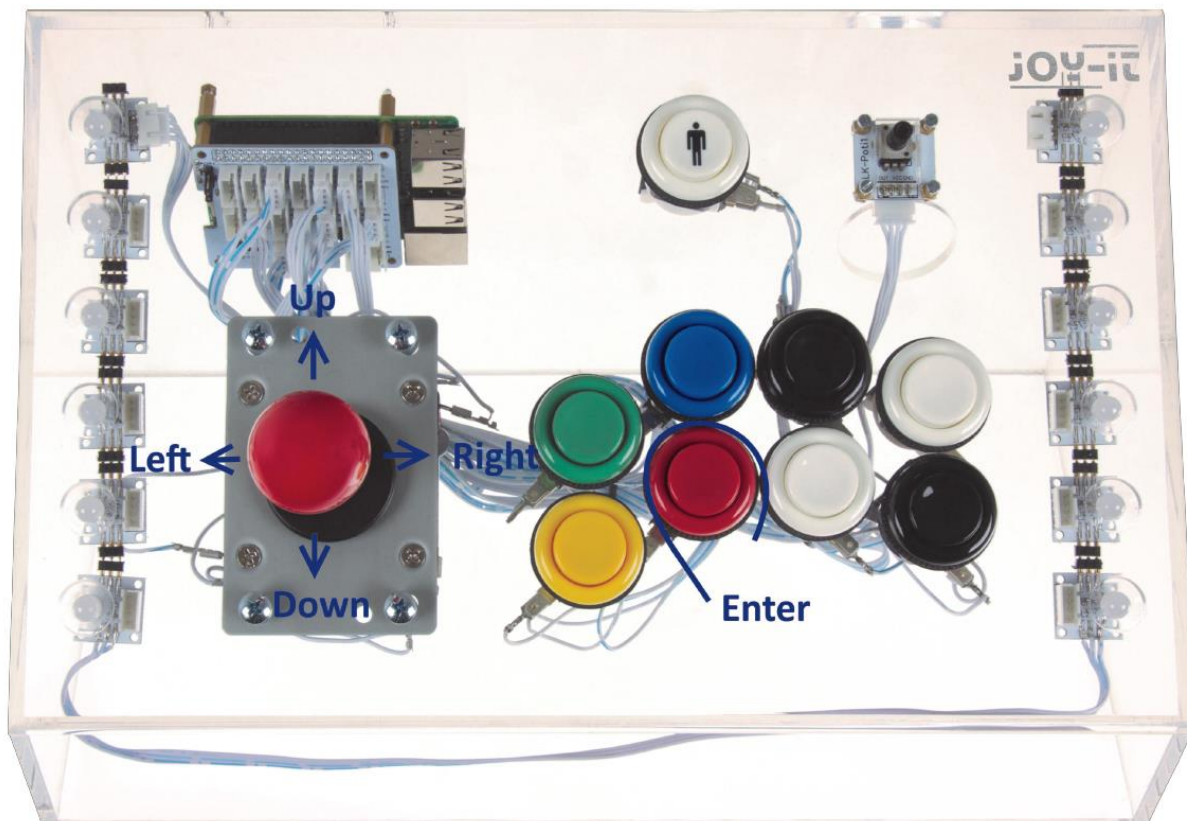
Une ouverture ronde dans la plaque arrière est prévue pour le passage des câbles.

Pour le démarrage et l'arrêt de l'appareil, veuillez voir la section « Démarrages et arrêts ».

3. Contrôles

L'image ci-dessous montre l'affectation des boutons et du joystick.

Appuyer sur un bouton simule la touche d'un clavier (par exemple, le bouton vert simule la touche 5). Cette remarque est importante pour la configuration des commandes des émulateurs.



Le système d'exploitation RetroPie est préconfiguré pour pouvoir être utilisé par la plupart des émulateurs (il est possible de reconnaître les émulateurs qui utilisent cette configuration avec la marque "lr" devant le nom des émulateurs. Voir "libretro" dans la documentation de RetroPie pour plus d'informations).

Configurations préinstallées :



→ Haut



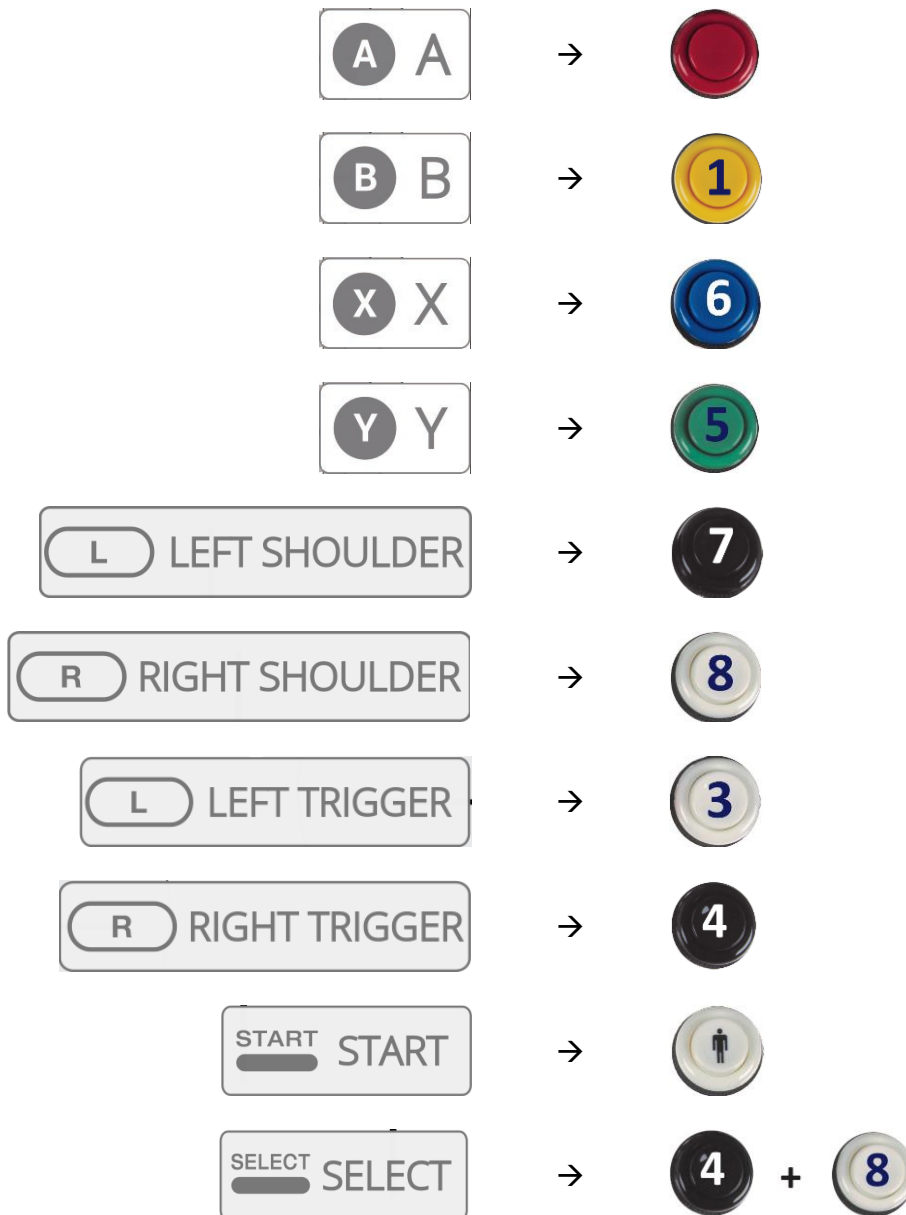
→ Gauche



→ Bas



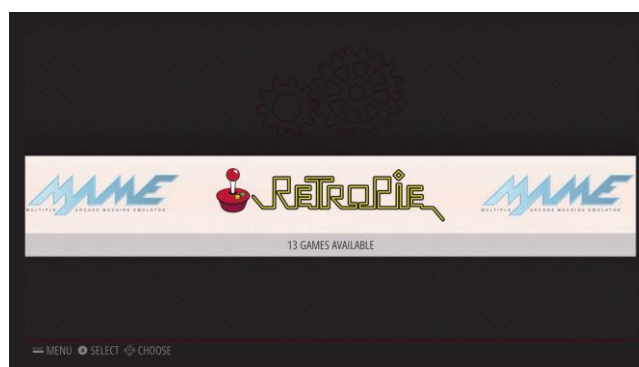
→ Droit



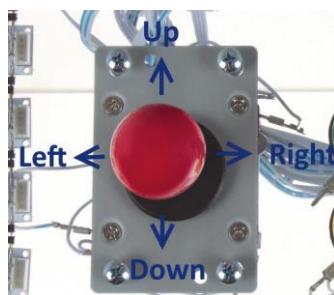
Remarque : certains émulateurs utilisent cette combinaison pour plusieurs fonctions (par exemple : insérer une pièce).

Navigation dans les différents menus

Le système d'exploitation RetroPie préinstallé est prévu pour être contrôlé avec une manette de jeu ou un joystick. Il est donc très facile à utiliser avec les contrôles de la GameStation.



Pour la navigation dans les menus, utilisez les contrôles ci-dessous :



→ Navigation
(Haut, bas, gauche et droit)

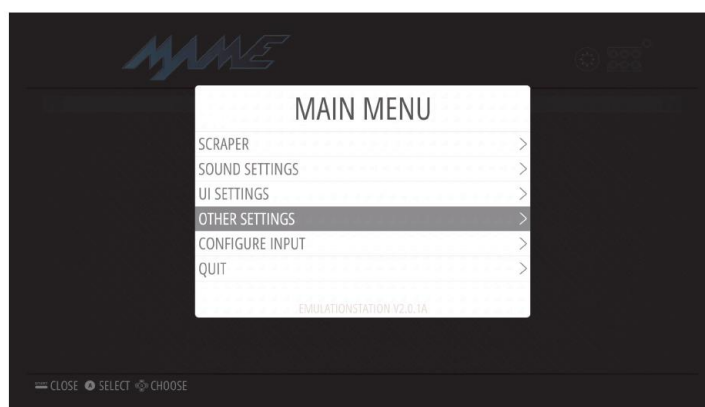


→ Confirmation / OK



→ Annuler / Retour

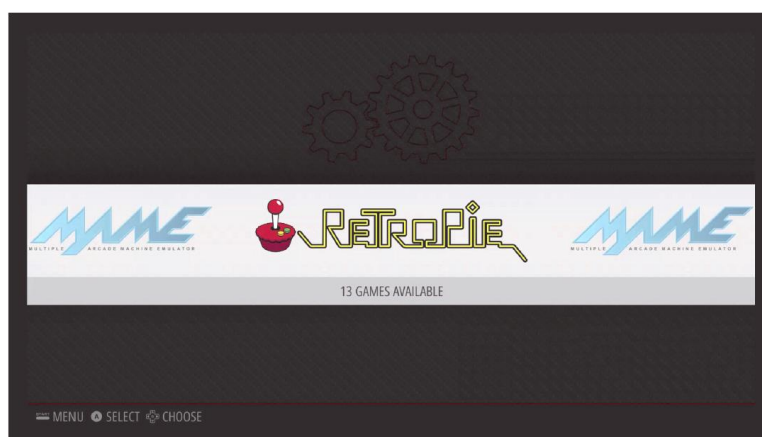
En appuyant le bouton Start, vous accédez au menu de configuration.



Dans cette fenêtre, vous avez accès aux configurations générales, d'affichage et de contrôles.

Selon les ROMs installées (voir chapitre « Copie de fichiers ROMs / installation de jeux »), vous pouvez choisir l'émulateur désiré en naviguant vers la droite ou la gauche et confirmer le choix par le bouton rouge.

Vous trouverez aussi le menu principal de RetroPie parmi la liste des émulateurs proposés.



A screenshot of the RetroPie configuration menu. The menu is displayed on a dark background with a red horizontal line at the top. The RetroPie logo is in the top left, and a gear icon is in the top right. The menu items are listed on the left, with 'AUDIO' highlighted in red. On the right, there is a large speaker icon. Below the speaker icon, there is text explaining the audio settings: 'Configure audio settings. Choose default of 'auto'. 3.5mm jack, or HDMI. Mixer controls, and apply default settings.'

[illegible]

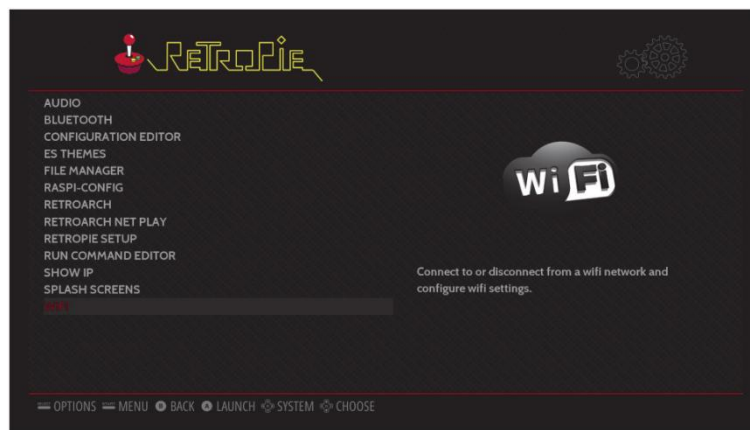
Paramètres réseau

Pour communiquer avec la GameStation en réseau, vous pouvez la connecter à votre réseau.

- Avec un câble Ethernet : branchez la carte Raspberry Pi à votre router avec un câble RJ45.
- Via le réseau WiFi : Vous pouvez également le connecter à votre réseau WiFi :

Dans le menu RetroPie, allez sur WIFI et suivez les instructions.

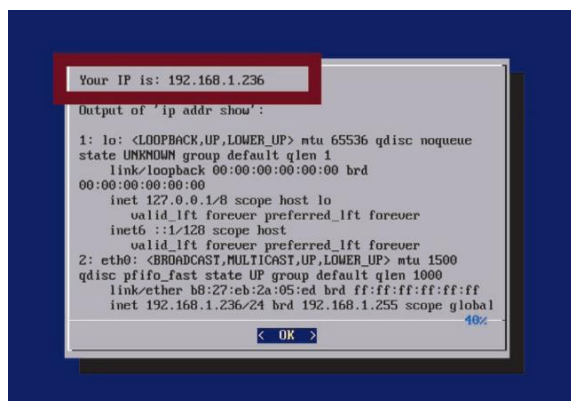
Pour pouvoir entrer le mot de passe, vous devez avoir connecté un clavier.



Attention : par défaut, la configuration est pour un clavier QWERTY.

Une fois la GameStation connectée au réseau, vous pouvez voir l'adresse IP par le menu RetroPie.

Remarque : vous aurez besoin de l'adresse IP plus tard pour le transfert des ROMs.



Dans notre exemple, l'adresse IP est 192.168.1.236.

Contrôle des leds de couleur

Une série de leds 8 mm RGB est montée de part et d'autre du boîtier. Ces leds sont configurées pour jouer un jeu de lumière multicolore.



Vous pouvez changer d'animation lumineuse en ajustant le potentiomètre dans le coin supérieur droit du boîtier.

Les animations lumineuses sont :

- Position 1 : OFF
- Position 2 : toutes les leds en rouge
- Position 3 : toutes les leds en vert
- Position 4 : toutes les leds en bleu
- Position 5 : carrousel de couleurs
- Position 6 : flashes blancs
- Position 7 : flashes rouges
- Position 8 : flashes bleus
- Position 9 : arc-en-ciel dynamique
- Position 10 : arc-en-ciel changeant
- Position 11 : arc-en-ciel changeant et flashes

Vous pouvez aussi ajouter vos propres animations lumineuses. Voir le chapitre « Configurations avancées »

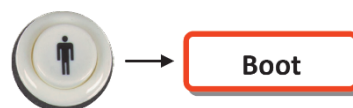
Démarrages et arrêts

La GameStation démarre automatiquement dès que l'alimentation micro-USB est connectée.

Pour l'arrêter, il suffit de pousser sur les deux boutons noirs simultanément. La GameStation et les leds RGB s'éteindront.



On peut ainsi la rallumer en appuyant sur le bouton « Start ». La GameStation redémarrera en quelques secondes.



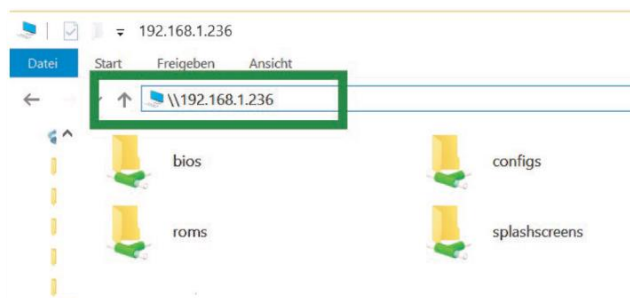
4. Copie de fichiers ROMs / installation de jeux

Une fois la GameStation connectée à votre réseau (voir chapitre « Paramètres réseau »), vous pouvez copier les fichiers ROMs directement dans les dossiers de la carte Raspberry Pi à partir d'un autre ordinateur connecté au même réseau.

Entrez l'adresse IP de la GameStation (voir chapitre « Paramètres réseau ») dans une fenêtre « Explorer » de votre ordinateur en la précédant de « \\ » et confirmez avec la touche Enter comme représenté ci-dessous pour accéder aux dossiers de la carte Raspberry Pi.

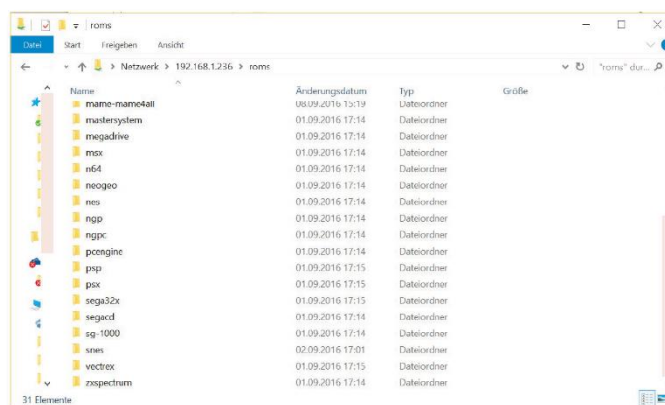
Dans notre exemple, nous entrons l'adresse « \\192.168.1.236 ».

Remarque : exemple avec un ordinateur Windows. Si vous utilisez un autre système d'exploitation, reportez-vous à la documentation de votre système. Le transfert peut aussi se faire avec un logiciel de partage de fichiers comme Samba-Share.

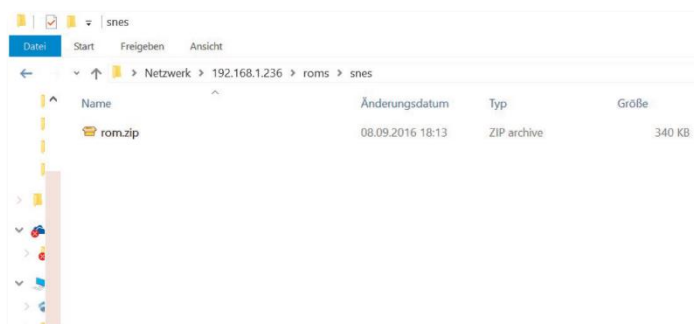


Une fois dans le dossier, vous devriez voir quatre dossiers. Entrez dans le dossier « roms ».

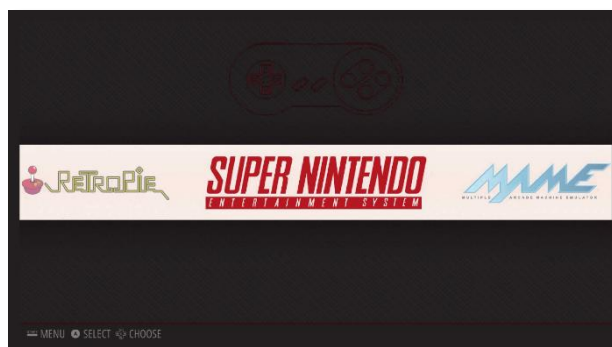
Dans ce dossier, vous trouverez une série de sous-dossiers, chacun représentant un système d'émulation. Par exemple, le sous-dossier « snes » reprend les ROMs pour l'émulation des jeux Super Nintendo avec SNES Emulator.



Dans la plupart des cas, vous devez copier le fichier compressé (.zip) contenant la ROM dans le dossier correspondant sans le décompresser.



Après redémarrage de la GameStation, un nouvel émulateur est disponible dans le menu principal et contient la liste des jeux dont les ROMs ont été copiées.



Cas spécial : MAME

Le système d'émulation MAME (Multiple Arcade Machine Emulator) permet l'émulation des jeux de bornes d'arcades.

A la différence des jeux de consoles qui sont sur un seul support (cartouche ou CD), les jeux de bornes d'arcade sont répartis dans la machine sur plusieurs puces.

Afin de pouvoir émuler une certaine machine, vous avez besoin de l'ensemble complet des "dumps" (copie binaire) de toutes les puces installées.

Si vous ne voulez pas lire les données d'une machine par vous-même et voulez prendre les données d'une autre source, vous aurez besoin d'un résumé de plusieurs fichiers ROMs appelé « Romset ». Pour économiser de l'espace disque, un fichier ROM peut ne pas contenir toutes les copies de puces nécessaires. Les puces intégrées des machines à sous sont souvent utilisées dans plusieurs machines. Par conséquent, une seule copie de la puce utilisée est fournie dans un Romset. C'est la raison pour laquelle il arrive parfois que des fichiers ROMs ne puissent pas être lus par l'émulateur (certaines sources n'offrent pas de fichiers ROMs complets). Si vous utilisez cette méthode, nous vous recommandons de lire la documentation de la source ROM. Celles-ci montrent généralement comment compléter un fichier ROM incomplet.

Les émulateurs d'arcade de RetroPie sont préparés pour différents Romsets.

Vous pouvez trouver plus d'informations à ce sujet dans la documentation RetroPie:

<https://github.com/retropie/retropie-setup/wiki/Arcade>

<https://github.com/retropie/retropie-setup/wiki/Mame>

Managing ROMs

dankcushions edited this page 8 days ago · 82 revisions

RetroPie uses forks of the [MAME](#) and [FinalBurn Alpha](#) emulators that work well on the Raspberry Pi hardware, but are based on older versions of the original code. Your ROMs may be for earlier or later versions of MAME/FBA and if they are, they most likely will not work.

To understand what a MAME ROM is and contains and why they are different between different emulator versions, check out: [Demystifying MAME ROMs Tutorial](#) by ChoccyHobNob.

You may also find this forum post explains how arcade emulators work with RetroPie: [How to use MAME with RetroPie - Help Guide](#)

The following chart is a quick reference for all the arcade emulators in RetroPie.

Emulator	Romset	# of ROMs	.DAT Files	Compatibility List
mame4all	0.37b5	2270	.DAT	List
lr-mame4all	0.37b5	2270	.DAT	List
lr-mame2003	0.78	4705	.DAT	List
lr-mame2010	0.139	8782	.DAT	List
advname-94	0.94	5563	.DAT	List

Pages 146

Wiki Home P

Getting Startec

- First Installation
- WiFi
- Controller Config (RetroArch)
- Transferring gam
- Scraping Games
- Runcommand La
- Getting the right
- Updating RetroP
- Using SSH

Emulators

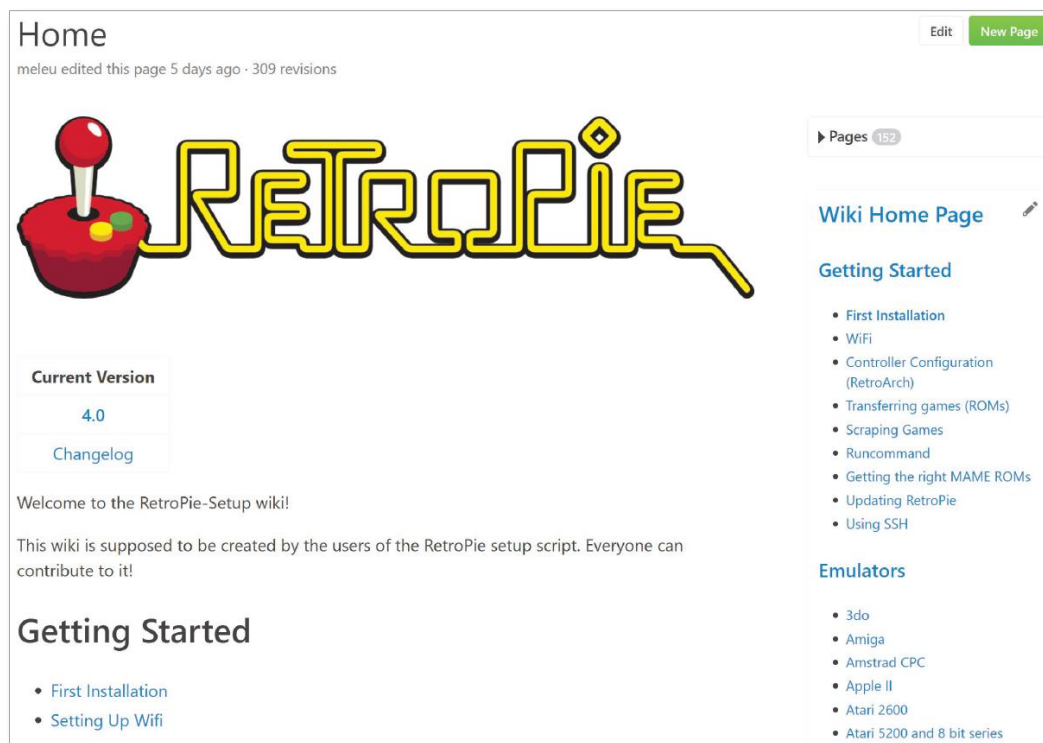
- 3do

Émulateurs

RetroPie contient un grand nombre d'émulateurs différents.

Vous pouvez trouver plus d'informations sur les systèmes supportés, où mettre les ROMs et quelles ROMs sont supportées ou non (en cas de problèmes de compatibilité) dans la documentation à l'adresse :

<https://github.com/retropie/retropie-setup/wiki>



Remarque : les émulateurs *snes9x*, *Ir-Genesis-Plus-GX* et *Ir-picodrive* ne sont pas inclus dans notre version préinstallée car il n'y a pas de licence illimitée autorisée pour ces émulateurs.

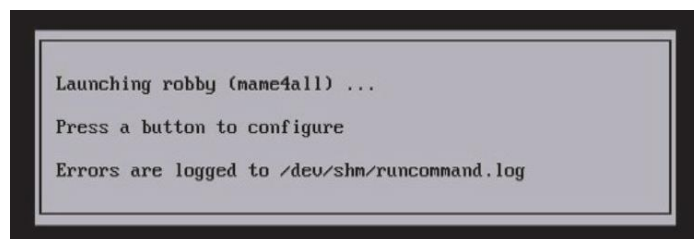
Cependant, vous pouvez les installer par vous-même pour une utilisation privée. Les étapes de l'installation sont décrites sous :

*RetroPie -> RetroPie-Setup -> Manage packages -> main -> ***Nom de l'émulateur***-> Install from binary*

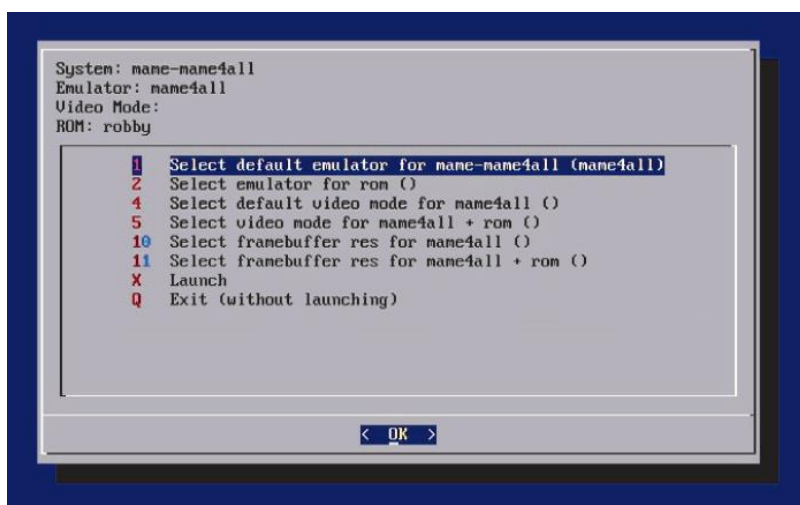
Tous les autres émulateurs, y compris RetroPie, sont publiés sous licence MIT GPLv2. Une copie de la licence est disponible dans le dossier système : « /home/pi/License/ »

Configuration de l'émulateur

En lançant un jeu depuis la liste d'un émulateur, vous verrez la fenêtre suivante :



Appuyez sur n'importe quel bouton pour accéder au menu de configuration. Vous pouvez ici ajuster les paramètres spécifiques au jeu (par exemple, il peut être utile de changer d'émulateur pour avoir une meilleure compatibilité)



Quitter l'émulateur

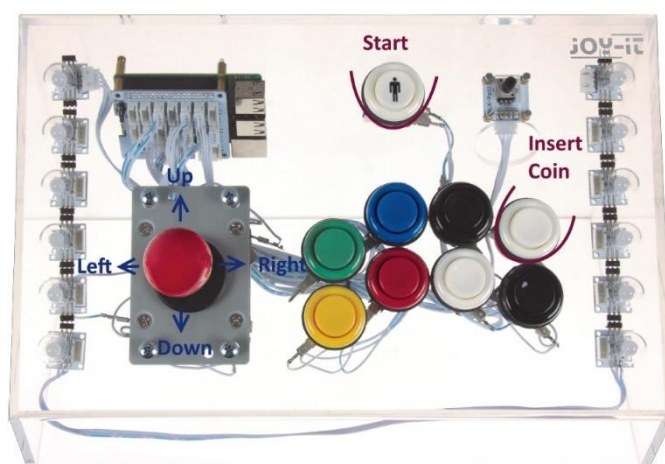
Il est possible de quitter la plupart des émulateurs en combinant les touches 4 + 8 + 9 :



Contrôles de l'émulateur MAME4ALL

La plupart des émulateurs utilisent le fichier de configuration des contrôles « libretro », mais l'émulateur de jeux de bornes d'arcade MAME4ALL utilise son propre fichier de configuration.

Comme sur les machines à sous, le jeu demande d'insérer une pièce pour pouvoir jouer. L'insertion de cette pièce est émulée par le bouton blanc en haut à droite. Appuyez ensuite sur le bouton Start pour commencer à jouer.



Quitter l'émulateur MAME4ALL

Vous ne pouvez pas quitter MAME4ALL avec la combinaison de touches des autres émulateurs.

Utilisez la combinaison des deux boutons blancs pour quitter l'émulateur

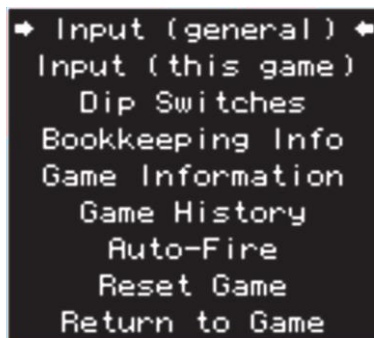


Contrôles de l'émulateur MAME4ALL

MAME4ALL peut, selon le jeu, avoir besoin de configurations supplémentaire.

Pour accéder au menu de configuration, utilisez la combinaison de touches rouge et noire comme sur l'image ci-contre.

Le menu ci-dessous apparait et vous pouvez naviguez (comme expliqué dans le chapitre 3) pour régler les paramètres.



Bouton rouge : Enter

Bouton blanc : Escape

5. Configurations avancées

Créer une animation lumineuse

Chaque led RGB est pilotée par une puce WS2812 comprise dans la led. Les leds sont connectées en série. La carte Raspberry Pi génère un signal PWM (Modulation de largeur d'impulsion) sur sa broche GPIO 12 qui permet d'envoyer les informations aux WS2812 et ainsi contrôler chaque led indépendamment.

Pour générer le signal, on utilise la bibliothèque rpi_ws281x de jgarff (https://github.com/jgarff/rpi_ws281x)

Vous pouvez modifier les animations lumineuses selon vos idées et préférences en modifiant le programme python exécuté automatiquement au démarrage. Il est stocké dans le dossier :

`/home/pi/ArcadeGamestationApps/RGBLedLightshow/RGBLedLightshow.py`

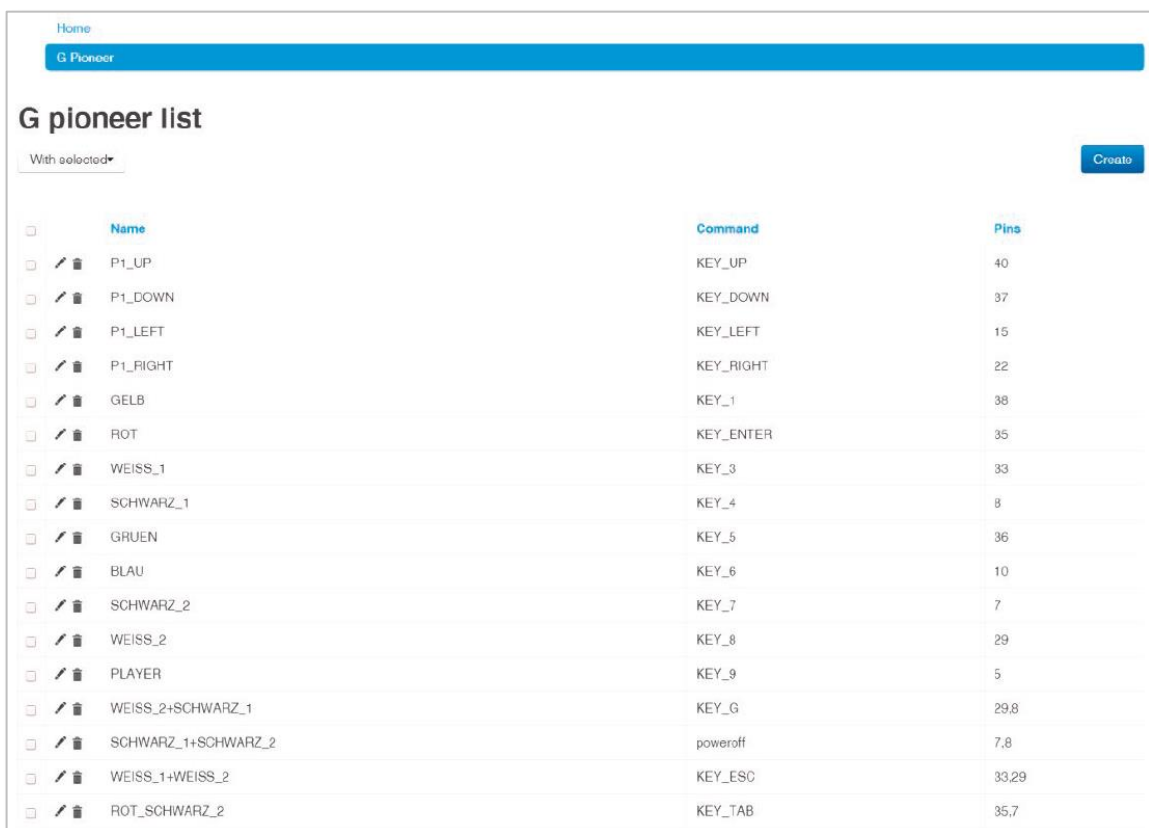
Réassigner les boutons

Comme mentionné précédemment, les signaux des boutons sont traduits en entrées clavier par un logiciel.

Ce logiciel est appelé GPioneer et est écrit par mholgatem (<https://github.com/mholgatem/gpioneer>)

Si vous voulez réassigner des boutons, vous pouvez le faire depuis un autre ordinateur (connecté sur le même réseau) en entrant l'adresse IP de la GameStation dans le navigateur. Une page web s'ouvre et vous permet de configurer les boutons. Il permet également d'utiliser plusieurs pins GPIO pour assigner une combinaison de boutons. Même le transfert de commandes système Linux est possible.

A noter que les numéros des pins utilisés suivent la numérotation physique réelle (par exemple GPIO12 → Nr 32).



The screenshot shows the 'G pioneer list' interface. It has a header with 'Home' and 'G Pioneer'. Below the header, there's a 'With selected' dropdown and a 'Create' button. The main content is a table with three columns: 'Name', 'Command', and 'Pins'. Each row represents a button configuration with a checkbox, an edit/delete icon, and the button name. The table lists 17 configurations.

	Name	Command	Pins
☐	P1_UP	KEY_UP	40
☐	P1_DOWN	KEY_DOWN	37
☐	P1_LEFT	KEY_LEFT	15
☐	P1_RIGHT	KEY_RIGHT	22
☐	GELB	KEY_1	38
☐	ROT	KEY_ENTER	35
☐	WEISS_1	KEY_3	33
☐	SCHWARZ_1	KEY_4	8
☐	GRUEN	KEY_5	36
☐	BLAU	KEY_6	10
☐	SCHWARZ_2	KEY_7	7
☐	WEISS_2	KEY_8	29
☐	PLAYER	KEY_9	5
☐	WEISS_2+SCHWARZ_1	KEY_G	29,8
☐	SCHWARZ_1+SCHWARZ_2	poweroff	7,8
☐	WEISS_1+WEISS_2	KEY_ESC	33,29
☐	ROT_SCHWARZ_2	KEY_TAB	35,7

6. Instructions de montage



Liste du matériel

Vérifiez que vous avez bien toutes les pièces avant de commencer à les assembler.

Visserie :

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J

Éléments à assembler :

1x



1x



1x



1x



1x



1x



2x



2x



1x



1x



2x



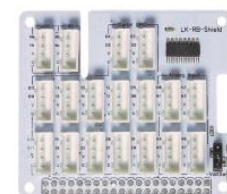
7x



1x



1x



12x



1x



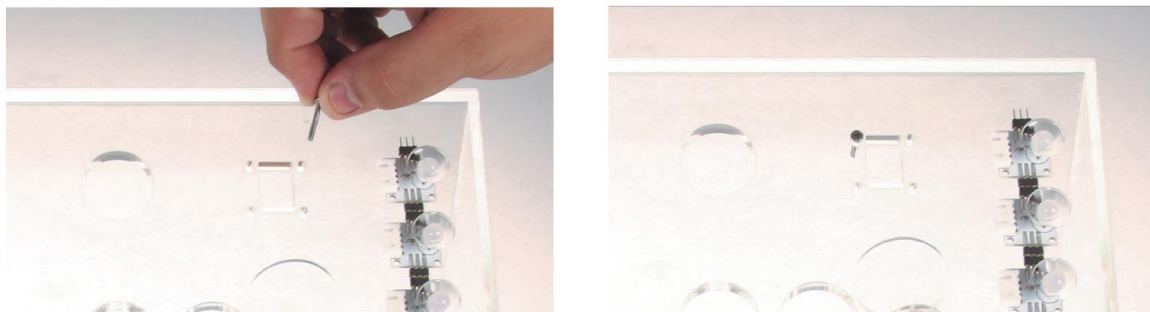
* Les microrupteurs font partie des boutons et ne sont pas listés ici.

** Les 12 leds RGB sont déjà collées au boîtier acrylique.

Etape 1 : installer le potentiomètre pour le contrôle des couleurs

Démarrez l'assemblage par l'installation du potentiomètre rotatif, dans le coin supérieur droit du boîtier.

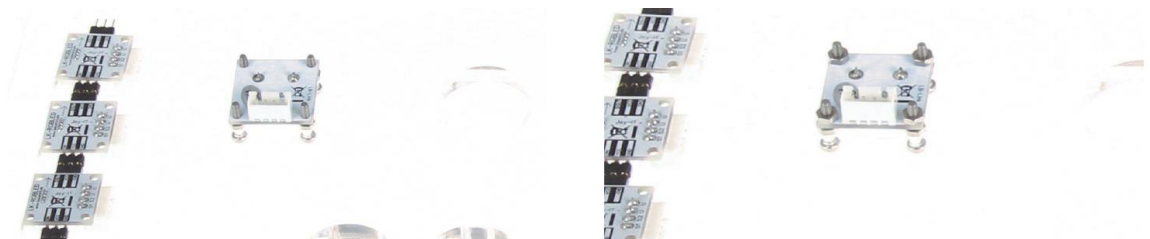
Pour monter ce potentiomètre, prenez une vis B et un écrou G. Entrez la vis dans un des trous prévus :



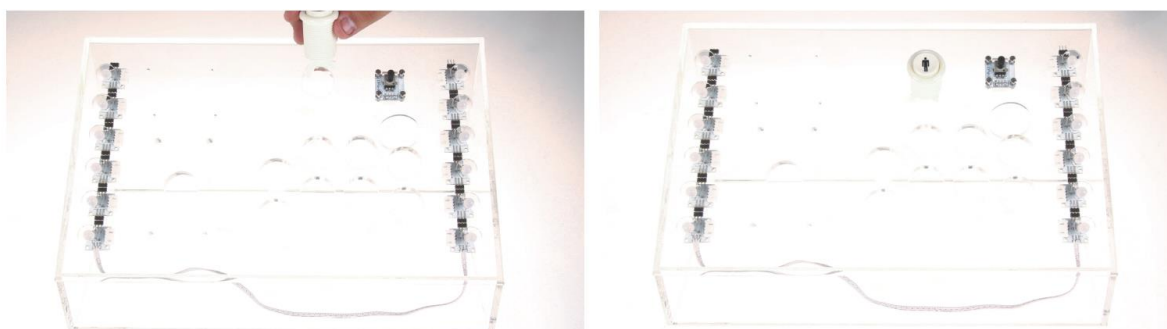
De l'autre côté, vissez l'écrou G et répétez l'opération pour les trois autres vis.



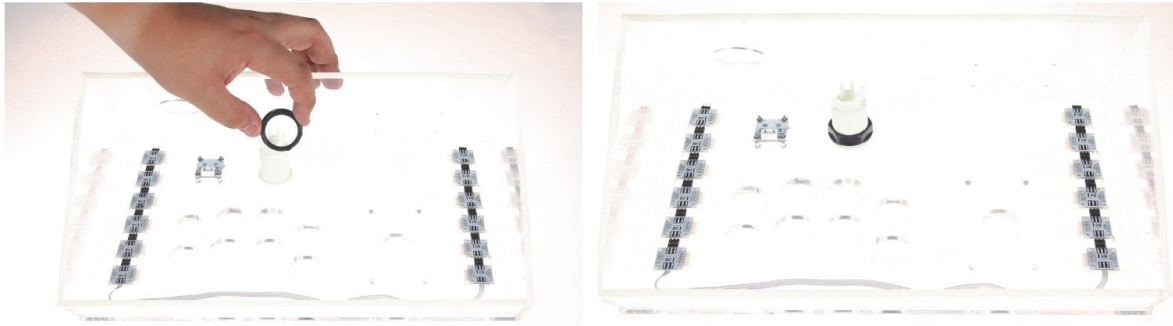
Ensuite, placez le module du potentiomètre sur les vis et fixez-le avec quatre écrous G

**Etape 2 : Monter les boutons d'arcade**

Prenez d'abord le bouton Start (avec le symbole du joueur) et passez-le dans le trou à gauche du potentiomètre.



Retournez le boîtier et vissez l'écrou du bouton.



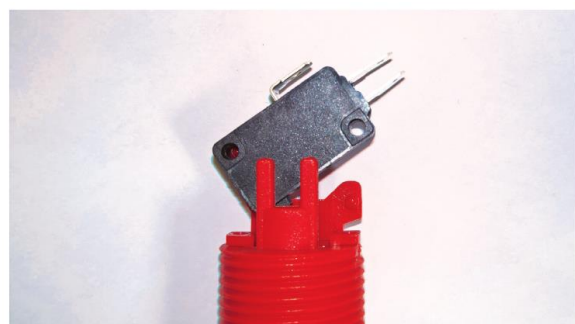
Répétez l'opération avec les autres boutons. Attention à respecter les couleurs et l'orientation des boutons :



Etape 3 : Monter les microrupteurs sur les boutons

Les microrupteurs sont montés en plaçant le trou inférieur dans la broche en plastique du bouton.

Appuyez le microrupteur vers la droite, amenez le trou supérieur du microrupteur vers le bas et insérez le dans l'autre broche du bouton.

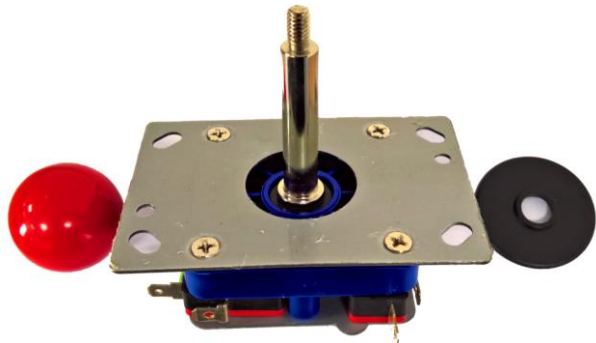
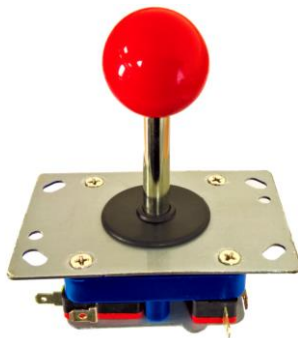


Répétez cette étape avec les autres boutons. Assurez-vous que, lorsque vous placez les boutons, les micro-interrupteurs ne s'entravent pas.

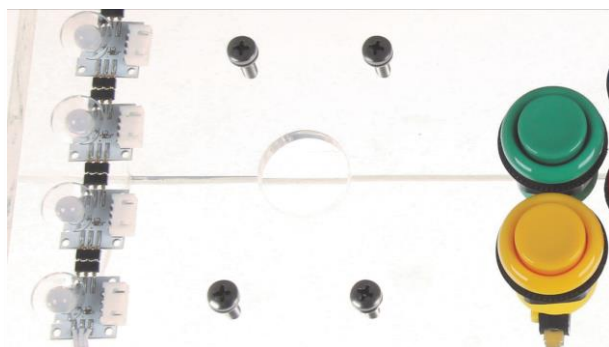


Etape 4 : Installer le joystick

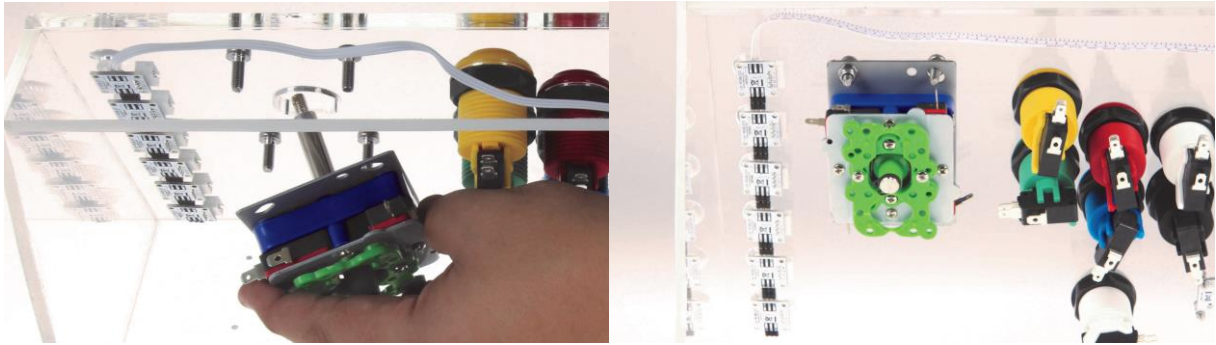
Pour installer le joystick, dévissez d'abord la tête du joystick (boule rouge) et enlevez la rondelle noire :



Prenez quatre vis A et rondelles H, et enfoncez-les dans les trous prévus :



Placez le joystick par dessous dans les vis, mettez des rondelles H dans les vis et vissez le tout avec des écrous F.



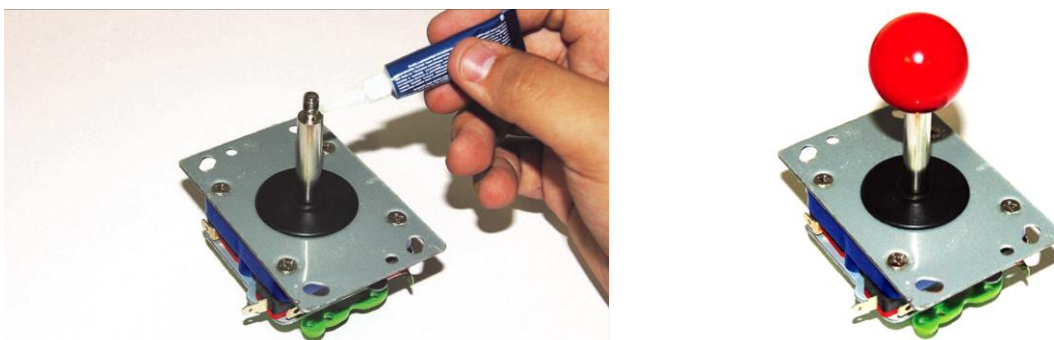
Répétez cette étape avec les trois autres vis.



Quand le joystick est fixé, remettez la rondelle noire et revissez la tête.



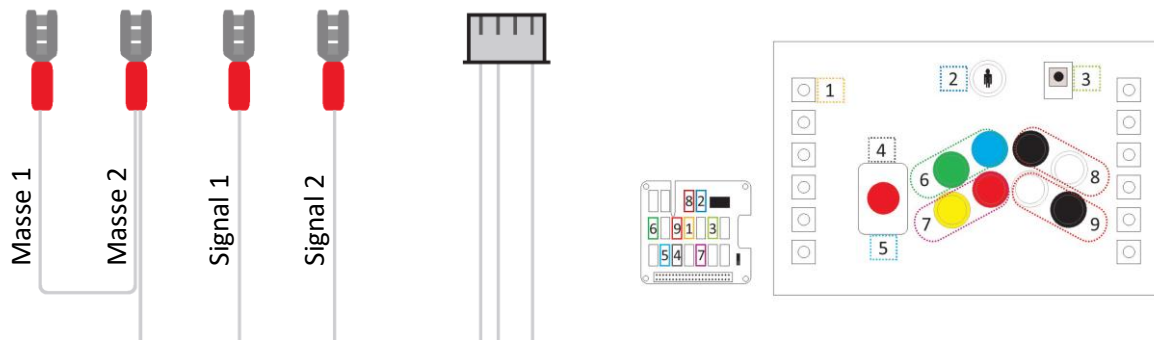
Vous pouvez aussi appliquer un peu de glue avant de revisser la tête, mais après avoir monté le joystick sur le boîtier acrylique. La tête sera parfaitement fixée, mais il ne sera plus possible de la démonter.



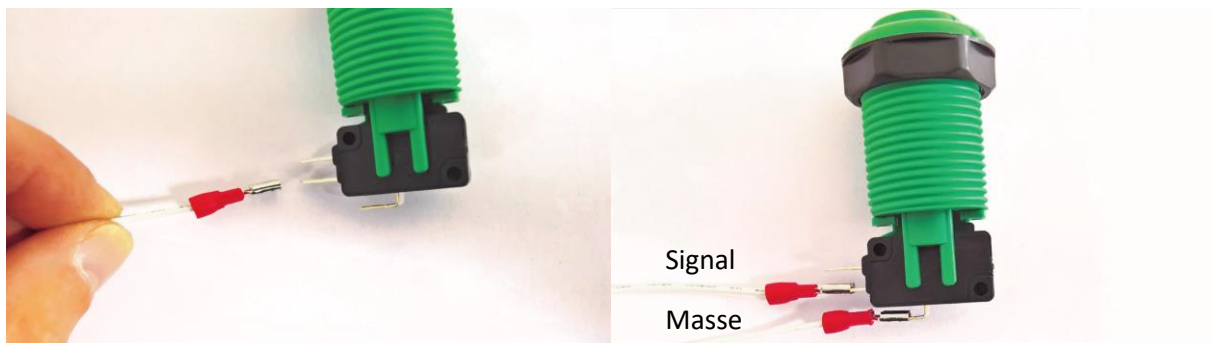
Etape 5 : connecter les câbles aux microrupteurs

Chaque câble contient 4 embouts : deux pour le signal et les deux autres pour la masse. Les deux embouts de la masse sont sur un même câble, tandis que les deux autres embouts sont sur des câbles séparés. Chaque câble peut donc connecter jusqu'à deux boutons.

Le schéma ci-dessous indique les boutons à raccorder ensemble.



Enfichez la fiche de signal sur contact central et celle de la masse sur contact du bas du microrupteur



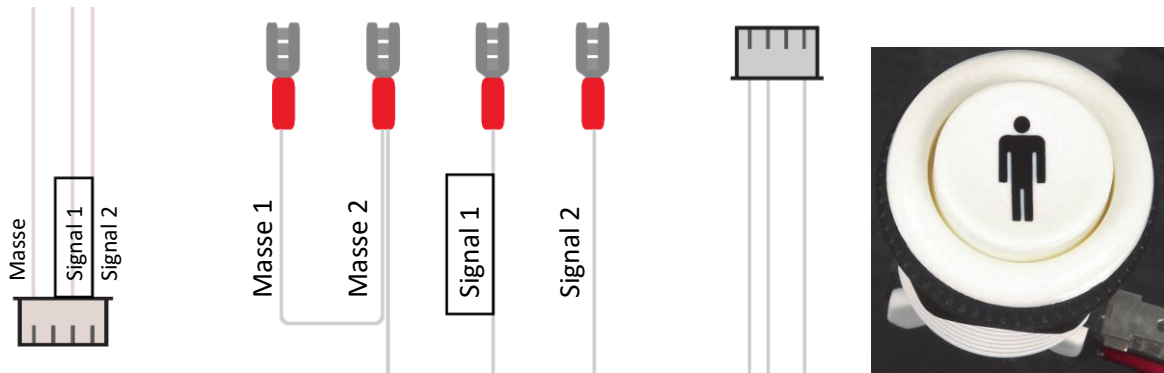
Connectez ensuite la fiche du signal et de la masse au bouton suivant et la même manière



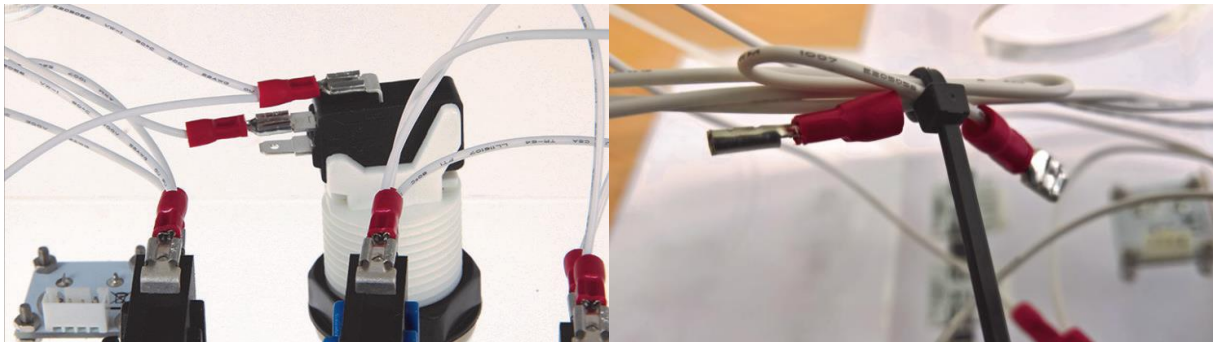
Répétez les étapes pour les autres câbles et les autres boutons



Il n'y a pas de différence à utiliser une fiche de signal ou l'autre pour les boutons, sauf pour le bouton « Start » avec le symbole du joueur : il faut utiliser la fiche de signal 1 et une fiche de la masse.

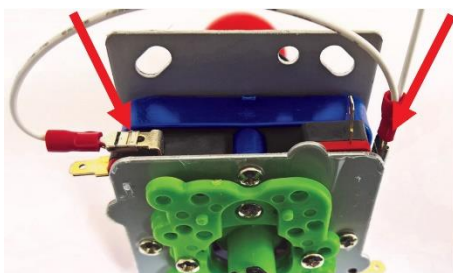


L'autre fiche de signal et la deuxième fiche de la masse ne servent pas et resteront déconnectées. Vous pouvez les fixer au câble.

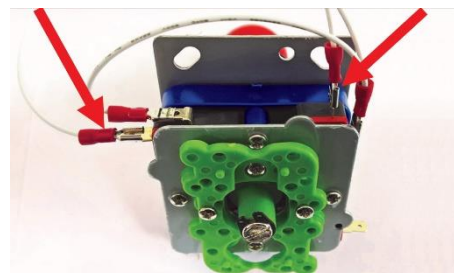


Il reste enfin à brancher les quatre microrupteurs du joystick :

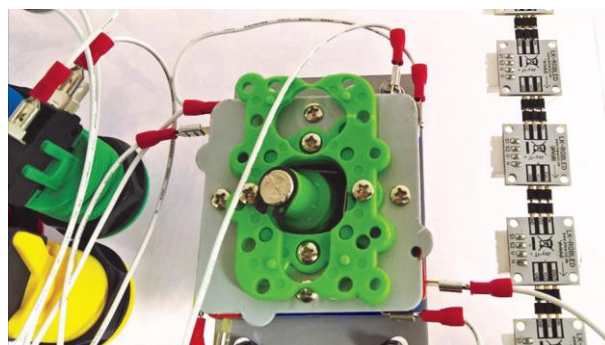
Les deux fiches de la masse sont enfichées comme représenté :



Branchez ensuite les fiches des signaux comme représenté :



Répétez ces deux étapes pour les deux autres microrupteurs du joystick :

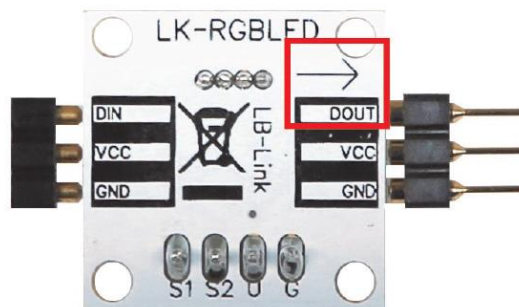
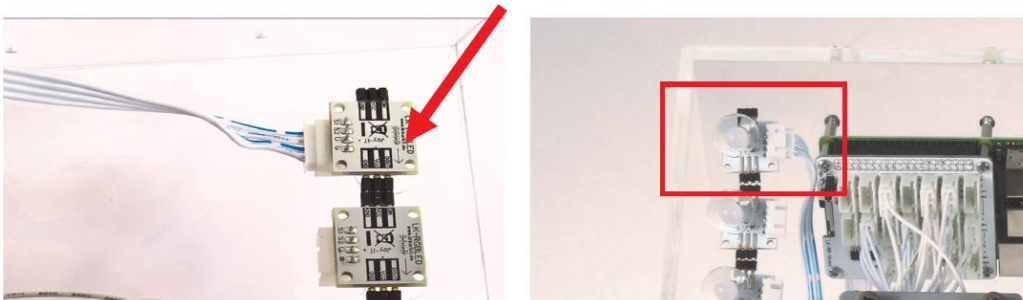


Etape 6 : connecter le potentiomètre et les leds RGB

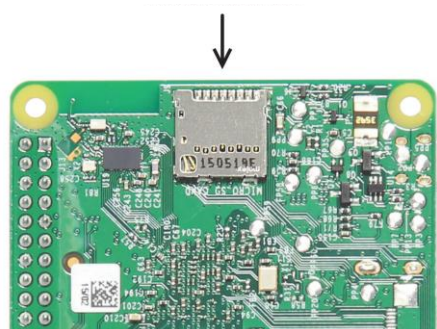
Prenez un des deux câbles avec des connecteurs blancs aux deux extrémités et branchez-le au connecteur du potentiomètre



Branchez l'autre câble au connecteur de la première led RGB (sur le côté droit). Les leds ont des flèches sur le dessous. La première flèche démarre à la première led et indique la direction des leds suivantes.

**Etape 7 : Installer la carte micro-SD**

Insérez la carte micro-SD dans le slot du Raspberry Pi

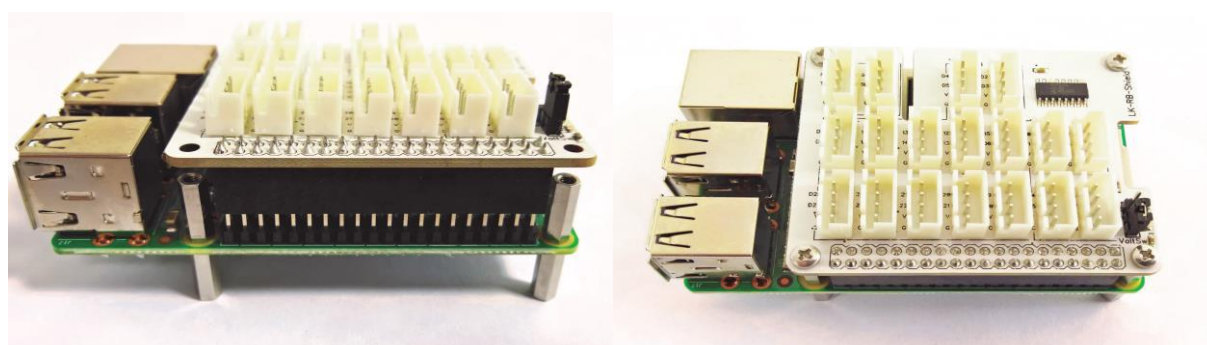


Etape 8 : Assembler la carte Raspberry Pi

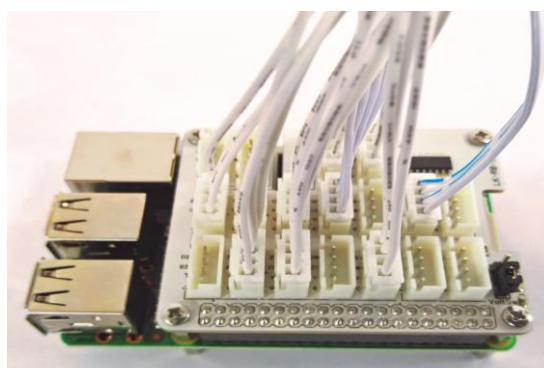
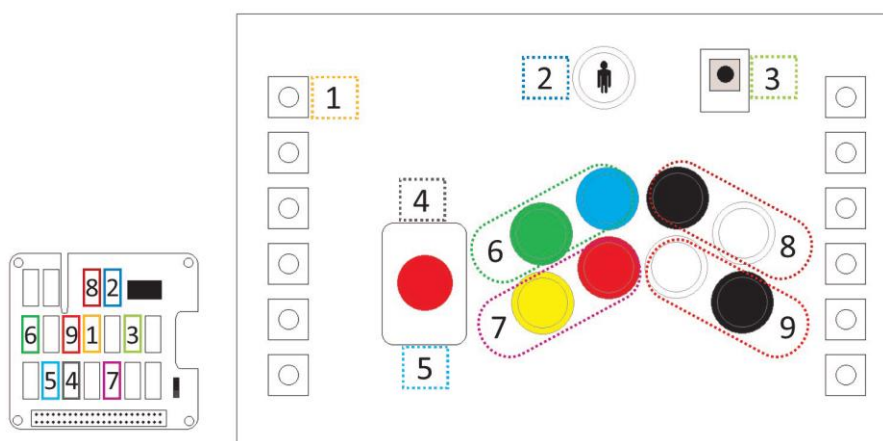
Prenez les entretoises J et enfoncez-les dans les quatre trous prévus sur le bord de la carte Raspberry Pi. Prenez les entretoises E pour visser en-dessous de la carte.



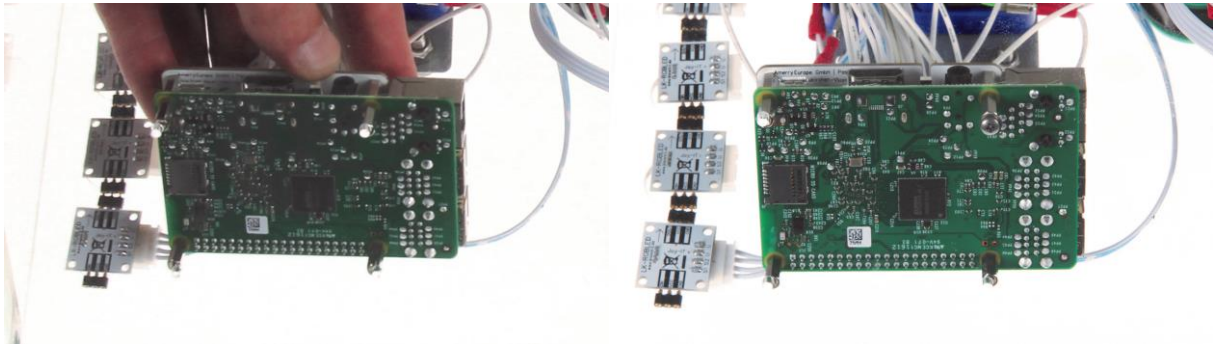
Enfichez le shield de base dans le port GPIO de la carte Raspberry Pi et vissez-le avec les quatre vis D.



Branchez ensuite les câbles des boutons, du joystick, du potentiomètre et des leds selon le schéma ci-dessous :



Placez le Raspberry Pi dans le boîtier acrylique en le vissant avec les quatre vis C et les rondelles I de l'extérieur.

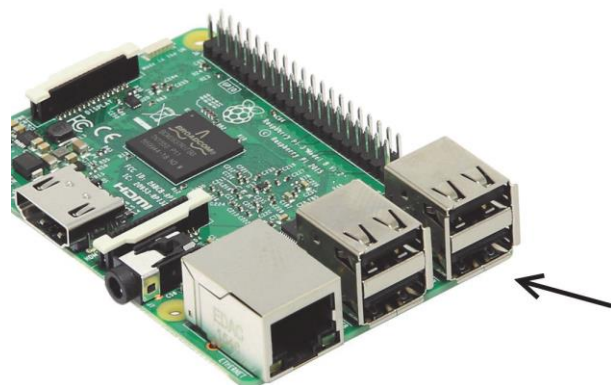


Enfin, attachez les câbles restants avec des colliers à sertir.



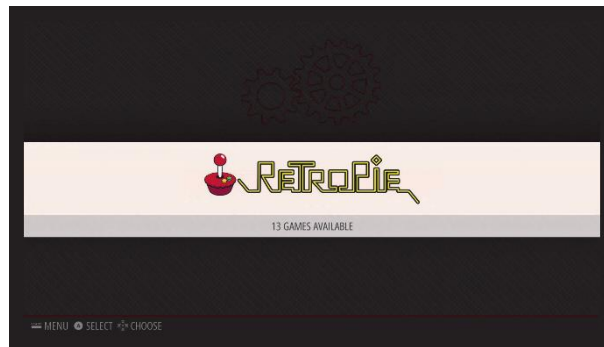
Etape 9 : Préparation pour la mise en route

Connectez la GameStation à un écran via un câble HDMI et branchez l'alimentation micro-USB (voir chapitre 2). Un clavier et une souris sont nécessaire pour la première mise en route, connectez-les aux ports USB de la carte.



Etape 10 : Calibration et paramétrage des boutons

Une fois l'alimentation branchée, laissez la GameStation démarrer jusqu'au menu principal :



Appuyez sur la combinaison de touches du clavier CTRL + ALT + F4 pour entrer les lignes de commandes.

Entrez la ligne de commande suivante et confirmez (touche Enter) :

```
sudo pkill -9 -f GPioneer.py
```

Le message "Killed" doit apparaitre pour confirmer la commande :

```
pi@raspberrypi:~$ sudo pkill -9 -f GPioneer.py
Killed
pi@raspberrypi:~$
```

Entrez ensuite la ligne de commande suivante et confirmez (touche Enter) :

```
sudo python /home/pi/ArcadeGamestationApps/buttonchecker/buttonchecker.py
```

```
pi@raspberrypi:~$ sudo pkill -9 -f GPioneer.py
Killed
pi@raspberrypi:~$ sudo python /home/pi/ArcadeGamestationApps/buttonchecker/buttonchecker.py _
```

Vous entrez maintenant dans le programme « buttonchecker ».

Quand vous poussez un bouton de la GameStation, le programme affiche le numéro de l'entrée GPIO de la carte Raspberry associé.

Remarque : le programme est en langue allemande, mais seul le numéro est important.

Prenez note du numéro associé à chaque bouton (par exemple dans le tableau de la page suivante).

Attention, il faut que le bouton « Start » (bouton blanc en haut) ait le numéro 5. Si ce n'est pas le cas, vérifiez les branchements.

```
Arcade-Gamestation Button Check
-----
Es wurde die Nummer 40 Gedrueckt!
-----
Es wurde die Nummer 40 Gedrueckt!
-----
Es wurde die Nummer 37 Gedrueckt!
-----
Es wurde die Nummer 37 Gedrueckt!
-----
Es wurde die Nummer 37 Gedrueckt!
-----
Es wurde die Nummer 37 Gedrueckt!
-----
Es wurde die Nummer 37 Gedrueckt!
-----
Es wurde die Nummer 37 Gedrueckt!
```

Après avoir pris note de tous les boutons, et du joystick, quittez le programme en cliquant sur la combinaison de touches CTRL + C.

Vous pouvez prendre note des numéros des broches dans ce tableau :

Nom	Commande	Numéro de broche
Joystick - haut	KEY_UP	
Joystick - bas	KEY_DOWN	
Joystick - gauche	KEY_LEFT	
Joystick - droit	KEY_RIGHT	
Bouton jaune	KEY_1	
Bouton rouge	KEY_ENTER	
Bouton blanc (bas)	KEY_3	
Bouton noir (bas)	KEY_4	
Bouton vert	KEY_5	
Bouton bleu	KEY_6	
Bouton blanc (haut)	KEY_7	
Bouton noir (haut)	KEY_8	
Bouton start (joueur)	KEY_9	
Blanc (haut) + noir (bas)	KEY_G	
Noir (bas) + noir (haut)	Power OFF	
Blanc (bas) + blanc (haut)	KEY_ESC	
Rouge + noir (haut)	KEY_TAB	

Etape 11

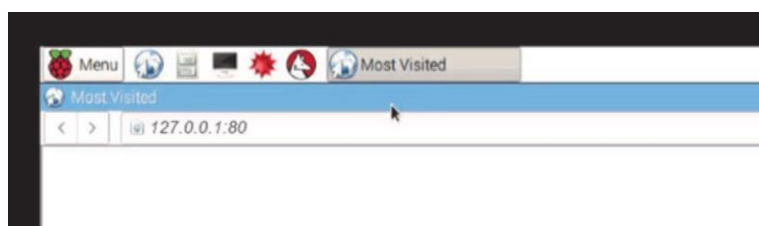
De retour dans les lignes de commandes, allez à l'interface graphique avec la commande :

```
startx
```

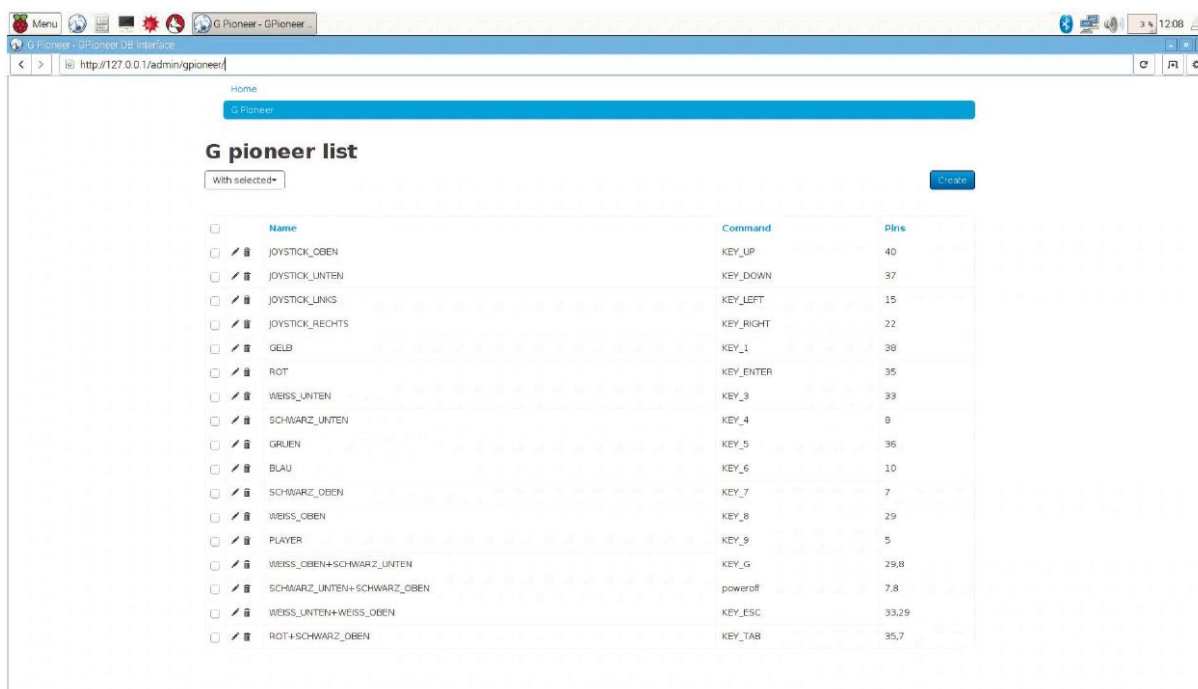
Démarrez le navigateur internet,



Entrez l'adresse IP: **127.0.0.1:80** et confirmez (touche Entrer).



Vous êtes à présent dans la fenêtre de configuration du programme G pioneer :

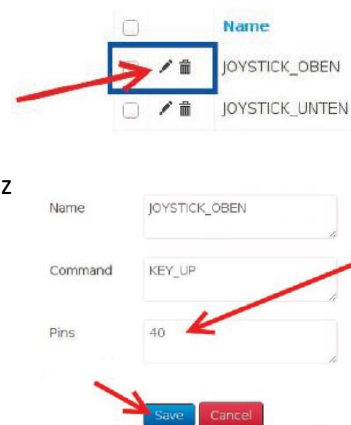


Vous pouvez voir la liste des boutons avec le numéro de la broche du port GPIO de la carte Raspberry Pi associé.

En cliquant sur le crayon à gauche, vous pouvez configurer le bouton.

Entrez le numéro de la broche dans le champ « Pins » et sauvegardez (bouton « Save »).

N'oubliez pas de configurer les combinaisons de touches.



Une fois les touches configurées, redémarrez la GameStation :

Bouton Menu en haut à gauche → Shutdown → Reboot

Votre GameStation est maintenant configurée et prête à être utilisée !

7. Service

Licence OpenSource

Le système d'exploitation préinstallé de la GameStation contient un logiciel qui a été publié sous licence Open-Source-Licences BSD et GPL.

Les déclarations de licence associée sont enregistrées sur la carte SD dans le dossier :

`>/home/pi/Licences/`

Vous pouvez également nous demander directement les déclarations de licence.

Vous pouvez trouver le logiciel de la GameStation sur le site internet : <http://downloads.joy-it.net>

Avertissement

Nous déclinons toute responsabilité en cas de défaillance entraînant la perte complète ou partielles des données.

Veuillez effectuer des sauvegardes de données à intervalles réguliers.



Si vous rencontrez des problèmes, merci de nous contacter par courriel à :

sav@gotronic.fr

Coordonnées du fabricant :



service@joy-it.net

+49 (0)2845 9360 – 50