

# Kurzanleitung für den Cheetah SPI-Hostadapter

## Einführung

Diese Kurzanleitung soll die erste Verwendung des Cheetah-Adapters erleichtern. Der Cheetah-Adapter kann mit Cheetah GUI, Flash Center oder Cheetah API verwendet werden, um mit jedem Standard-SPI-Slave-Gerät zu kommunizieren. Verwenden Sie den Cheetah-Adapter mit der Cheetah-GUI und befolgen Sie die nachstehenden Anweisungen, um mit einem standardmäßigen SPI-Slave-Gerät zu kommunizieren.

Alle aktuellen Downloads zum Chetta Adapter finden Sie auf der Produktseite.

## Erste-Schritte-Richtlinien

1. Laden Sie die neueste Version des Total Phase USB Drivers Installer herunter und führen Sie sie aus. { USB-Treiber – Linux } { USB-Treiber – Windows }
2. Verbinden Sie den Cheetah-Adapter über den USB-Anschluss mit dem PC.
3. Laden Sie die neueste Version von Cheetah GUI herunter und entpacken Sie sie; Wählen Sie aus Windows oder Linux .
4. Starten Sie die Cheetah-GUI.
5. Stellen Sie eine Verbindung zum Cheetah-Adapter her.
  - a. Klicken Sie auf Verbinden.
  - b. Wählen Sie den Cheetah-Adapter aus.
  - c. Klicken Sie auf Öffnen, um eine Verbindung zum Cheetah-Adapter herzustellen.
6. Verbinden Sie den 10-Pin-Header des Cheetah-Adapters mit dem Zielsystem.
  - a. Wenn Sie über den Beagle I2C/SPI Host Analyzer und das I2C/SPI Activity Board verfügen, können Sie diese Tools verwenden, um ein Zielsystem einzurichten, um die Fähigkeiten der Geräte zu testen. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch des Beagle-Analysators und im Benutzerhandbuch des I2C/SPI-Aktivitätsboards.
7. Der Cheetah-Adapter kann im Master-Modus mit SPI-Verkehr kommunizieren. Konfigurieren Sie die SPI-Parameter des Cheetah-Adapters.
  - a. Konfigurieren Sie die Daten Mode 0-3, Bitrate, Bit Order, SS Polarity, SS0-2, Output Enable, Target Power, All Bytes, Delay und MOSI Message basierend auf den Parametern des Zielsystems.
  - b. Klicken Sie auf Senden, um die MOSI-Nachricht auf dem SPI-Bus zu verschieben.
8. Überwachen Sie die Transaktionen im Transaktionsprotokoll.