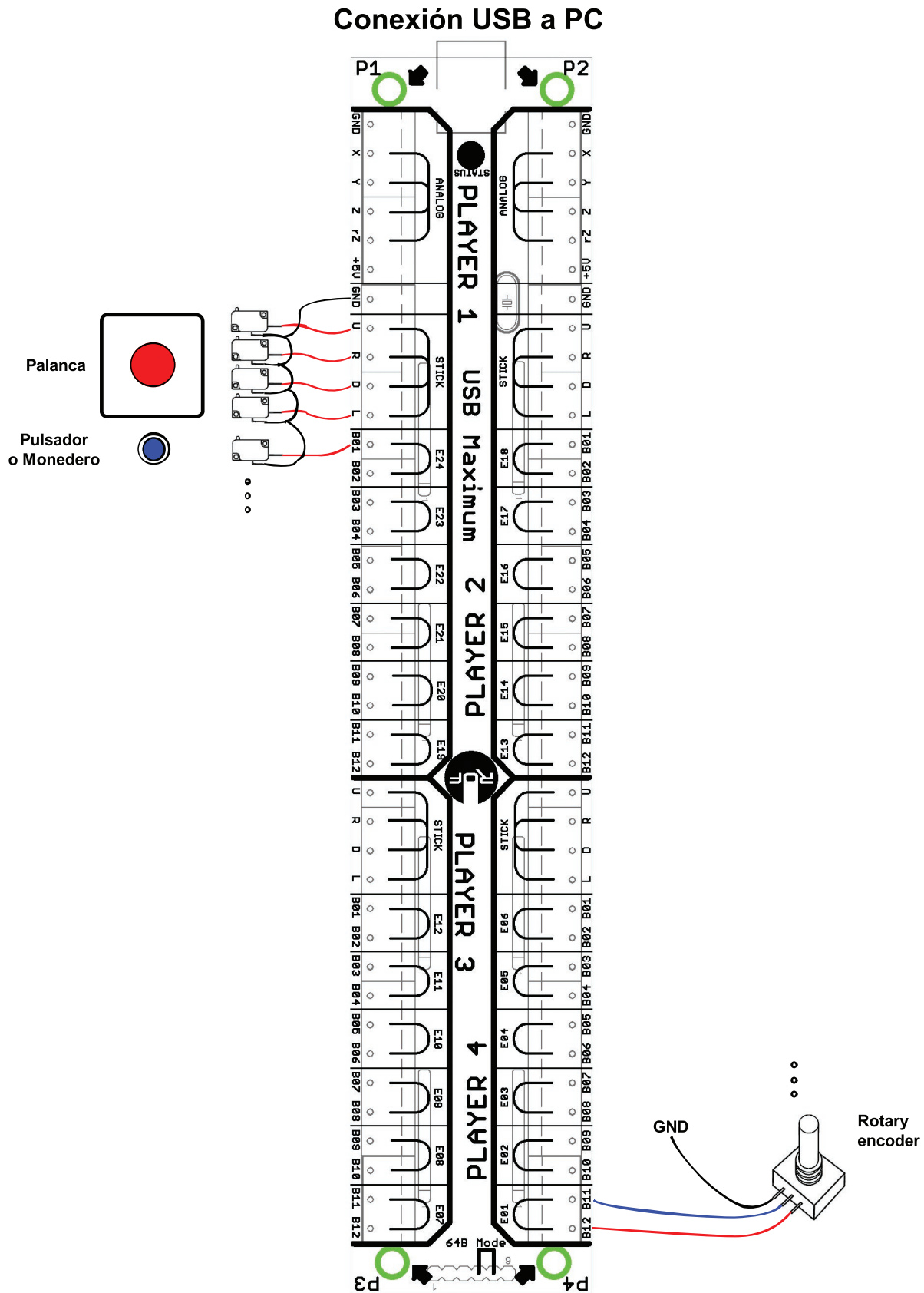


# USB MAXIMUM MASTER

www.rofelectronics.com

¡Felicitaciones por la adquisición de la interfaz USB Maximum! Esta interfaz está diseñada y repartida en 4 joysticks, haciéndola ideal para conectar a palancas botones, monederos, etc. de hasta 4 jugadores y también para utilizar con programas simuladores de vuelo.

## Ejemplo de conexión:



## Instalación:

La interfaz no requiere de drivers especiales para ser instalada. Utilizará drivers genéricos del sistema operativo.

**Es importante que la primera vez que conecte la interfaz a un puerto USB, no la desconecte hasta que el sistema operativo indique que la interfaz se ha terminado de instalar. Caso contrario la instalación de los drivers puede quedar sin terminar, y deberá proceder a desinstalar el dispositivo desde el panel de control, y volver a conectar la interfaz nuevamente.**

## Rotary encoders:

Por defecto, la interfaz no trae habilitado ningún rotary encoder. Para proceder a habilitarlos, deberá instalar el software de configuración avanzada que se entrega dentro del DVD. Una vez instalado, con la interfaz USB Máximum conectada, ejecute el ícono "USB Puzzle Configuration" desde su escritorio y deberá visualizar una ventana similar a la que se muestra:



## Configuración General:

### Board Mode:

Modo de la placa. Si sólo está presente la interfaz maestra, debe seleccionar el modo **64 botones**. Si también estuviese presente la interfaz esclava deberá configurar el modo a **128 Botones**. **Normalmente la interfaz autodetecta el modo cada vez que se enciende.**

### POVs Mode:

Modo de la palancas. Si usted deseara no utilizar palancas pero aprovechar dichas entradas como entradas generales, esta opción le permite remapear dichas entradas a los botones 29 a 32 de cada joystick, permitiendo utilizar las entradas de palancas como botones digitales.

## Rotary Encoders:

### Cantidad rotarys:

Permite habilitar rotary encoders en la interfaz. El mínimo es 0 (sin rotarys) y el máximo 24.

### Pulsador inicial:

Por defecto el programa se encargará de seleccionarlo por usted. Si elige el modo experto puede setearlo manualmente. El primer rotary habilitado se ubicará en las entradas indicadas en la interfaz bajo el nombre de E01. El segundo rotary en las indicadas como E02, y así sucesivamente hasta el rotary E24. Tenga en cuenta que el comportamiento como rotary o entradas digitales depende de la cantidad de rotarys habilitados.

### Duración pulso:

Le permite seleccionar la duración del pulso durante el cual el botón del rotary se enviará como presionado, por cada paso de giro del rotary detectado. En múltiplos de 3 milisegundos.

### Duración pausa:

Le permite seleccionar la duración de la pausa que sigue al fin del pulso durante el cual el botón del rotary se enviará como NO presionado por cada paso de giro del rotary detectado. En múltiplos de 3 milisegundos.

### Duración antirebote:

Le permite seleccionar la duración del antirebote. Durante el giro mecánico del rotary, aparecen momentos de rebotes mecánicos. Si detecta que más de un pulso se envía por giro del rotary, intente aumentando este valor. Tenga en cuenta que un valor grande impacta negativamente en la velocidad de detección y transmisión de los pulsos del rotary. En múltiplos de 3 milisegundos.

### Máxima cola de pulsos:

Si usted gira mecánicamente el rotary a una velocidad mayor a la que se están enviando los pulsos a los joysticks USB, este valor le permite que la interfaz almacene los pulsos para luego poder enviarlos. Todos los pulsos que excedan el valor máximo de la cola serán descartados. Esto le permite poder recordar pulsos para enviarlos en cuanto se pueda, permitiendo no perderlos, pero puede generar un efecto de inercia al finalizar el movimiento, generando que aún cuando el usuario ya no mueve el rotary, la interfaz siga enviando los pulsos pendientes.

## Entradas analógicas:

### Player 1 y Player 2:

La interfaz posee 8 entradas analógicas, repartidas equitativamente entre el joystick del jugador 1 y el jugador 2. Todas las entradas analógicas que se desean utilizar, deberían ser deshabilitadas destildando la casilla correspondiente. Si deja una entrada analógica habilitada y sin conectar a nada (al "aire"), es probable que ingrese ruido eléctrico, generando que dicha entrada haga lecturas prácticamente aleatorias y pudiendo no sólo incrementar el consumo de la interfaz, sino también perturbar durante el juego.

**RECUERDE GUARDAR LOS CAMBIOS EN LA INTERFAZ, PRESIONANDO ESTABLECER CONFIGURACIÓN ACTUAL**

Por cualquier duda o sugerencia adicional, comuníquese con nosotros a: [info@rofelectronics.com](mailto:info@rofelectronics.com)