

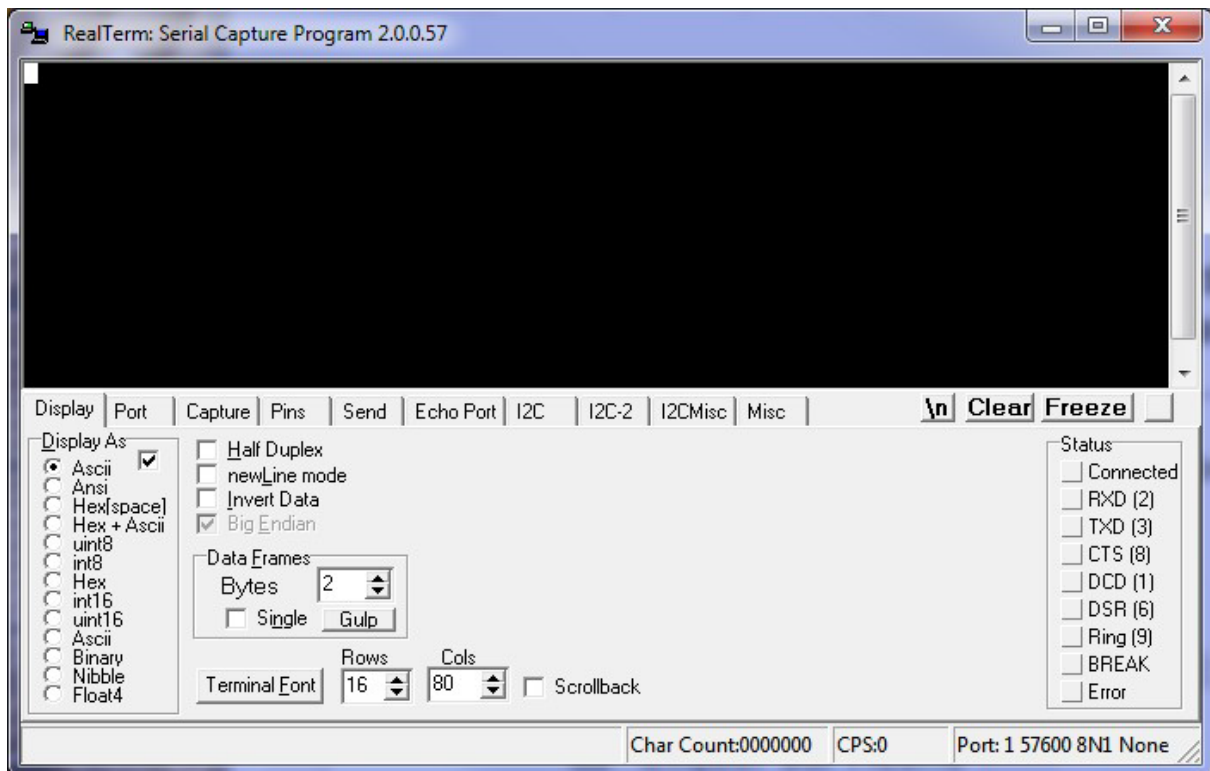
# Configuration de RealTerm

1. Lancer Realterm en cliquant sur l'icône ou depuis le menu 'Démarrer'.

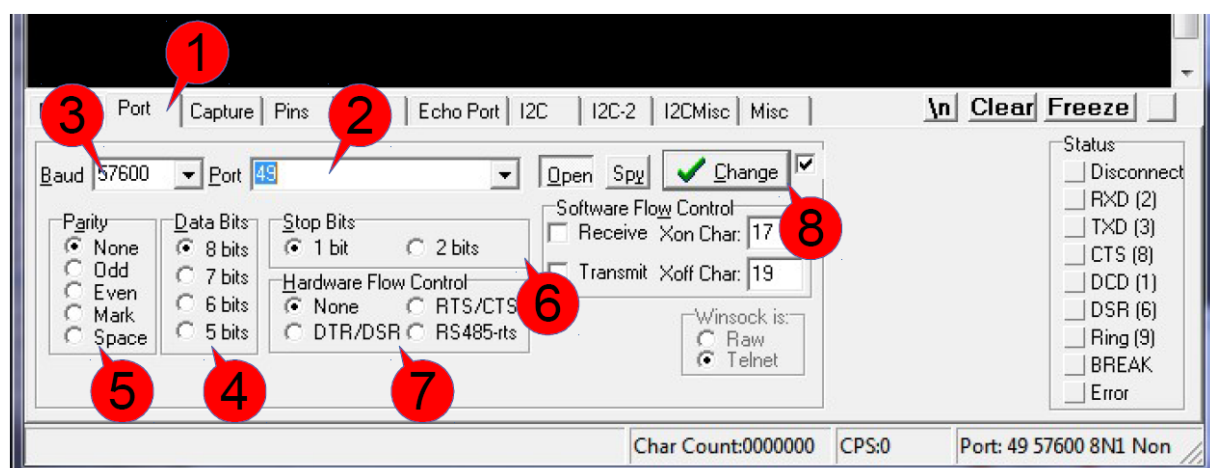
Remarques : En passant la souris sur un bouton, une zone de saisie, on obtient une description souvent très claire de leur rôle.

## Configuration

2. Définir le type d'affichage des données reçues (on utilisera le plus souvent Ascii ou Hex[space]).



3. Configurer le port de communication .



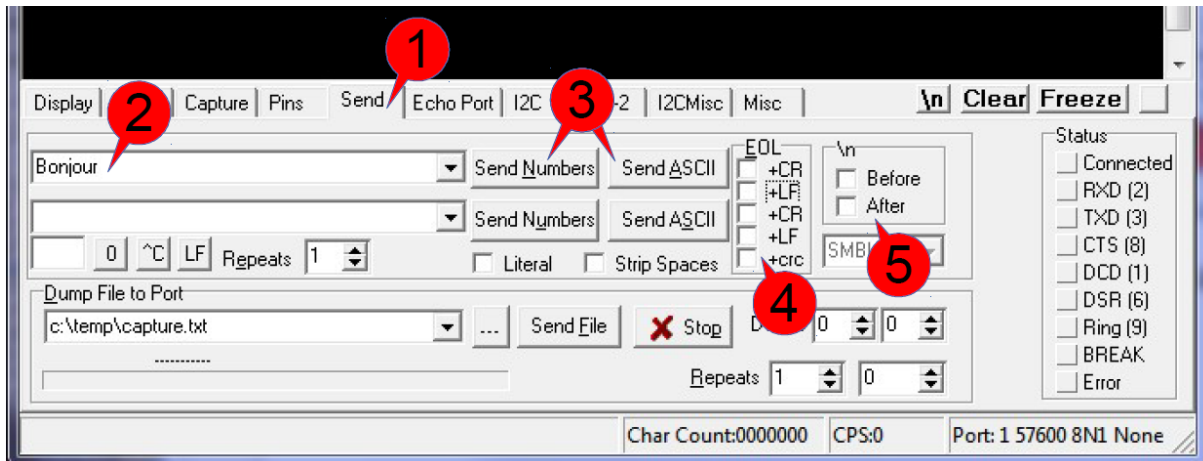
- Cliquer sur l'onglet 'Port' (1).
- Sélectionner le port (2).
- Configurer le format de transmission (3) à (7).
- Cliquer sur 'Change' (8).

## Réception

4. Si le port reçoit des données, elles sont affichées dans la fenêtre noire. Dans la zone 'Status' (à droite), RXD change de couleur à chaque réception.

## Émission

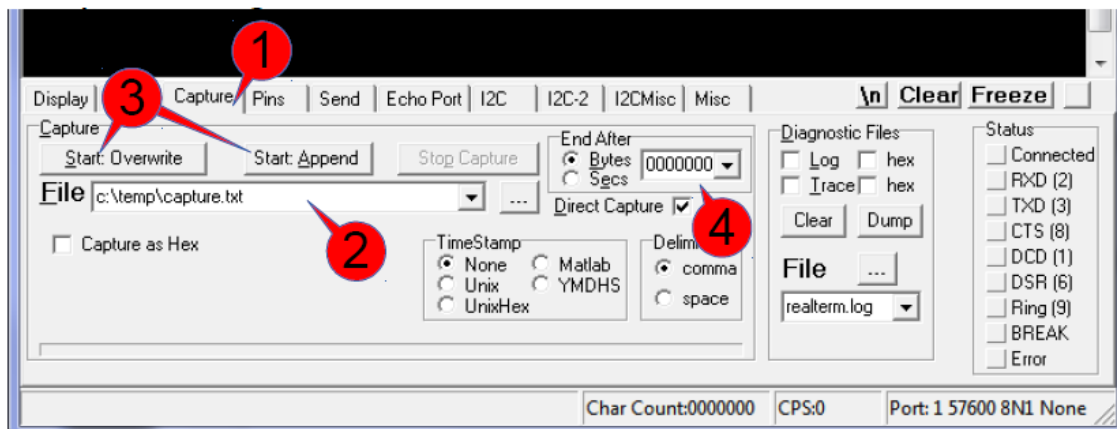
5. Pour envoyer des données :



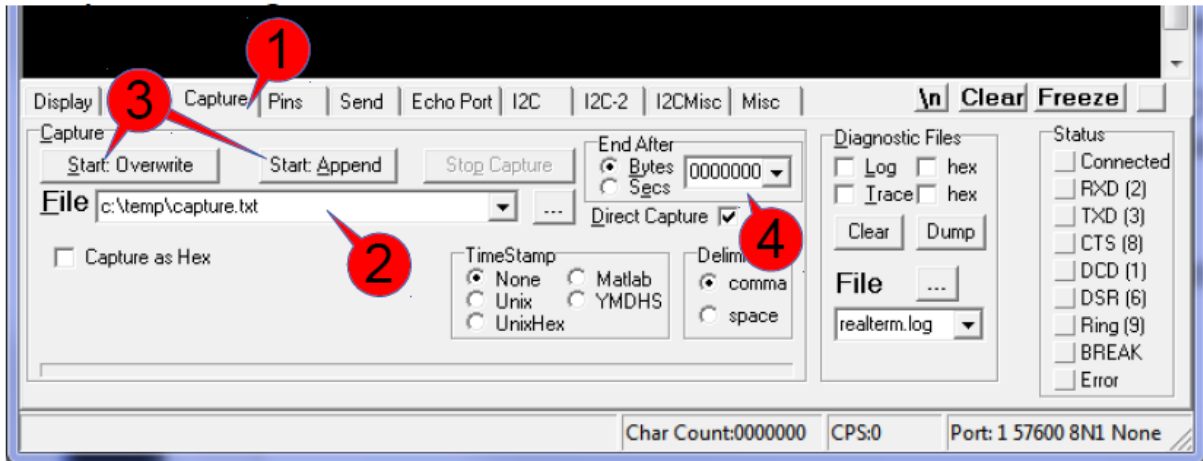
- Cliquer sur l'onglet 'Send' (1).
- Saisir les données à envoyer en ASCII ou en hexadécimal (2). Les données envoyées sont mémorisées, on peut y accéder via le bouton de liste déroulante.
- Cliquer sur l'un des boutons selon le format des données (3). Dans la zone 'Status', TXD change de couleur.
- (4) En cochant les cases, on peut envoyer les caractères 'Retour chariot' et 'Retour à la ligne' à la fin d'une commande ASCII. On peut aussi écrire '\r' ou '\n' à la fin de la chaîne. En Hexadécimal, on mettra 0x0D (CR) et 0x0A (LF).
- (5) Défini si l'affichage passe à la ligne avant ou après l'envoi de la commande.

## Capture

6. Le dialogue peut être enregistré. Bien utile pour une analyse de trame, cela le sera aussi pour intégrer les informations à un compte rendu.



# Configuration de RealTerm



- Cliquer sur l'onglet 'Capture' (1).
  - Définir le dossier de sauvegarde et le nom du fichier (2)
  - Lancer la capture en appuyant sur 'Overwrite' pour écraser le contenu du fichier ou sur 'Append' pour que l'enregistrement se fasse à la suite du fichier. La zone passe en rouge.
7. Deux façons d'arrêter la capture :
- Manuellement en cliquant sur 'Stop Capture' (5).
  - Automatiquement au bout d'un temps ou au bout d'un certain nombre d'octets (4). Il faut bien sûr définir cela avant le lancement de la capture.
8. Le fichier obtenu est un fichier texte pouvant être ouvert avec n'importe quel éditeur de texte.

## Code ASCII

Poids faible

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
<b>0</b>	NUL	SOH	STH	ETH	EOT	ENQ	ACK	BEL	BS	HT	LF	VT	FF	CR	SO	SI
<b>1</b>	DLE	DC1	DC2	DC3	DC4	NAK	SYN	ETB	CAN	EM	SUB	ESC	FS	GS	RS	US
<b>2</b>		!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
<b>3</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
<b>4</b>	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
<b>5</b>	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
<b>6</b>	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
<b>7</b>	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	DEL
<b>8</b>	€	□	.	f	..	...	†	‡	ˆ	‰	Š	<	œ	□	ž	□
<b>9</b>	□	'	'	"	"	•	–	—	˘	™	š	>	œ	□	ž	Ÿ
<b>A</b>		ı	ø	£	¤	¥	ı	\$	ˆ	©	ª	«	¬	-	@	–
<b>B</b>	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
<b>C</b>	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
<b>D</b>	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
<b>E</b>	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
<b>F</b>	ø	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ