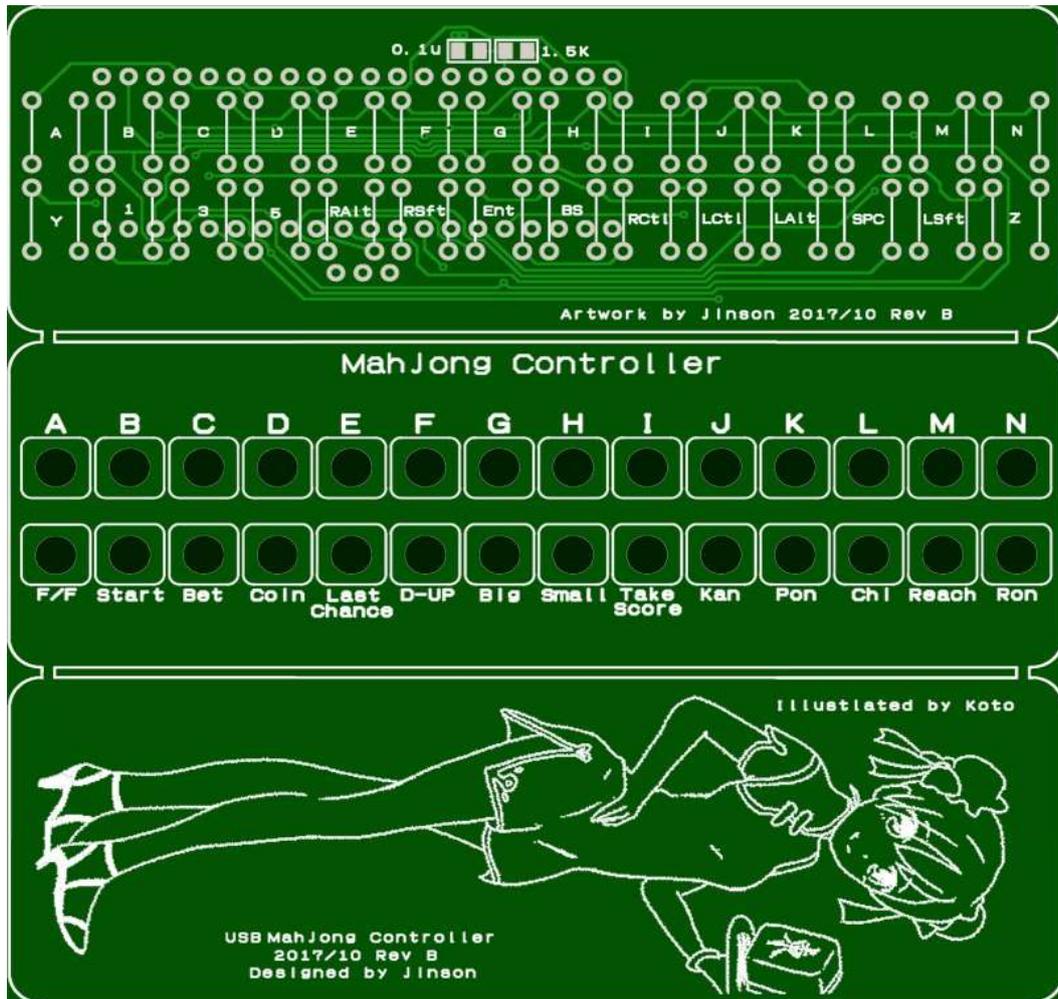


麻雀コントローラ 2017/11/8版

USB接続の麻雀コントローラ。 キーボードデバイスとして認識。



ドライバを必要としないので、OSを問わず利用可能。

キーバインドは、一般的なエミュレータのデフォルトバインドに準拠。

チップ部品を使用していないので、組み立てが簡単。

基板を結合するスペーサが付属しているので、ケースに入れなくても利用可能。

幅10cmとコンパクトな為、ゲームパッド感覚で使うことができる。

免責事項

- 1) 本基板は実験基板であり、キットではありません。 技術サポート等は一切行いません。
- 2) 基板の動作の完全性（安全性、動作性を含む）は一切保証されるものではありません。
- 3) 本資料を参考に組み立て（部品調達を含む）が可能の方を対象としています。
- 4) 部品調達に関する質問に一切お答えはできません。
- 5) 本基板使用に伴う事故等に関して、一切の責任は負いません。自己責任でお願いします。
- 6) 本基板の著作権は放棄していません。 同一のアートワークでの販売は禁止します。

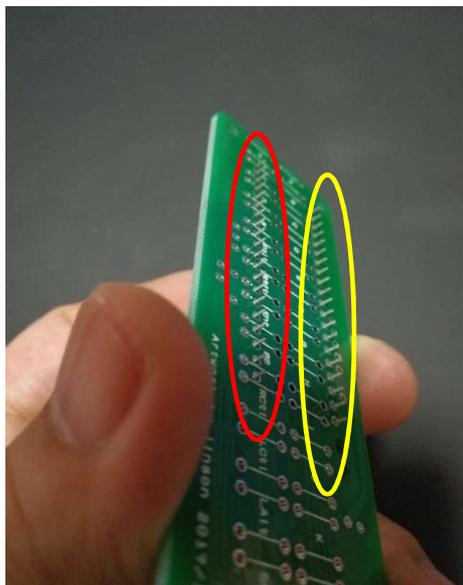
麻雀コントローラ 部品表 2017/11/8版

定数	備考/入手先	数量
プリント基板		1
1.5K		1
100K		1
0.1uF		3
10uF		1
セラロック 6MHz		1
タクトスイッチ白	(A-Mエリア)	13
タクトスイッチ黄	(TakeScore-Reachエリア)	5
タクトスイッチ青	(LastChance-Smallエリア、N)	5
タクトスイッチ緑	(F/F-Coinエリア、Ron)	5
HT82K629A	キーボードコントローラ	1
USBケーブル	付属以外の好みの物を使用可能(太さ3.5mmまで)	1
結束バンド		1
基板スペーサー上		1
基板スペーサー下		1

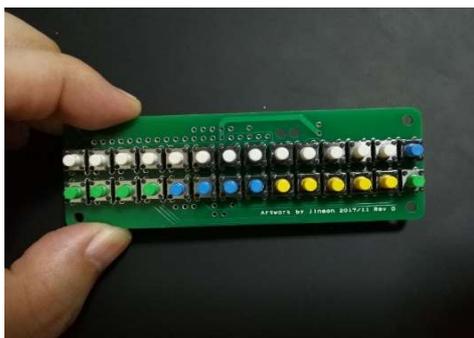
その他、はんだ、両面テープが必要です。

麻雀コントローラ 2017/11/8版

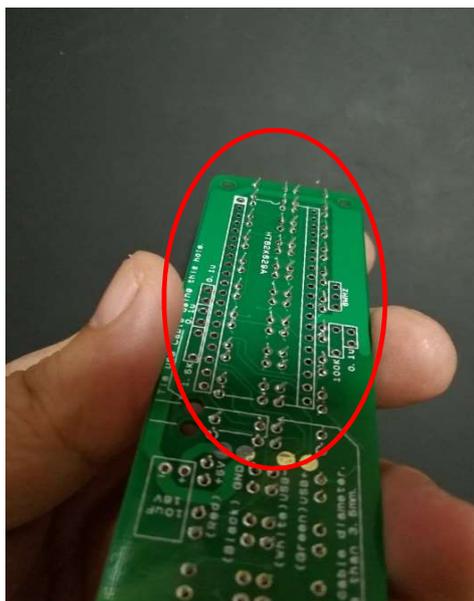
まず、基板を3枚にカット（手で折れます）し、バリをヤスリ等で処理してください。
メイン基板、表面カバー基板、背面カバー基板の3枚になります。



1) メイン基板に、HT82K629Aを刺し、赤丸の部分の突き出した足を基板面でカットします。
これは、HT82K629Aの足がタクトスイッチ裏面と干渉する為です。
黄色丸部分は、カットの必要はありませんがカットしてもなんの問題もありません。



2) カットが終わったら、いったんHT82K629Aを基板から抜きます。
写真のように、タクトスイッチを挿入します。



3) 赤丸の部分の突き出した足を基板面でカットします。赤丸以外のすべてをカットしても良いです。
赤丸部分をカットしないと、HT82K629AとUSBケーブルに干渉します。

麻雀コントローラ 2017/11/8版



4) カバー基板をかぶせてみて、タクトスイッチにズレがないか。浮きがないか確認します。

この工程をおろそかにして、はんだ付けをすると、あとで修正が大変です。

問題がなければ、はんだ付けをします。



5) タクトスイッチのはんだ付けがおわったら、HT82K629Aを刺し、はんだ付けを行います。

HT82K629Aは、裏面からではなく部品面からはんだ付けを行います。はんだ不良になりがちな部分なので、スルーホールにはんだが流れているか確認しながら行ってください。その後、抵抗、コンデンサ、セラロック等を取り付けます。

USBケーブルは、黒 (GND)が青の場合があります。テスター等で事前確認を行ってください。添付品においても、基本的にこの手のケーブルはあてにならないと思ったほうが良いと思います。添付品のUSBケーブルだと長さが気に入らないなど好みがあれば、太さ3.5mmまでのUSBケーブルが使えますので、お好みの物を使ってください。

はんだ付け完了後、写真のようにタイラップで固定します。



6) スペースを使ってカバー基板を両面テープで張り付けて完成です。両面テープはなるべく強力な物を使って下さい。閉じる前に、正常に動作するか確認することを推奨します。

キーマッピングは別表の通りとなりますので、このキーコードが帰ってきてるか見てください。Windowsであれば、keymillなどのツールが使えます。

麻雀コントローラ キーマッピング表 2017/11/8版

麻雀コントローラキー	発行されるキー
A-N	A-N
F/F(Flip Flop)	Y
Start	1
Bet	3
Coin	5
Last Chance	右ALT
D-UP(Double UP)	右Shift
Big	Enter
Small	BackSpace
Take Score	右Ctrl
Kan(カン)	左Ctrl
Pon(ポン)	左ALT
Chi(チー)	Space
Reach(リーチ)	左Shift
Ron(ロン)	Z

