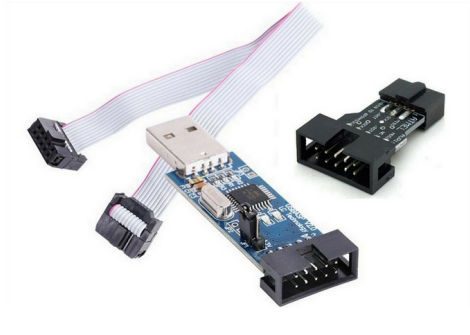


# Programmation

## USBASP

Le plus rapide pour programmer un attiny85 est de passer par un programmeur USBASP

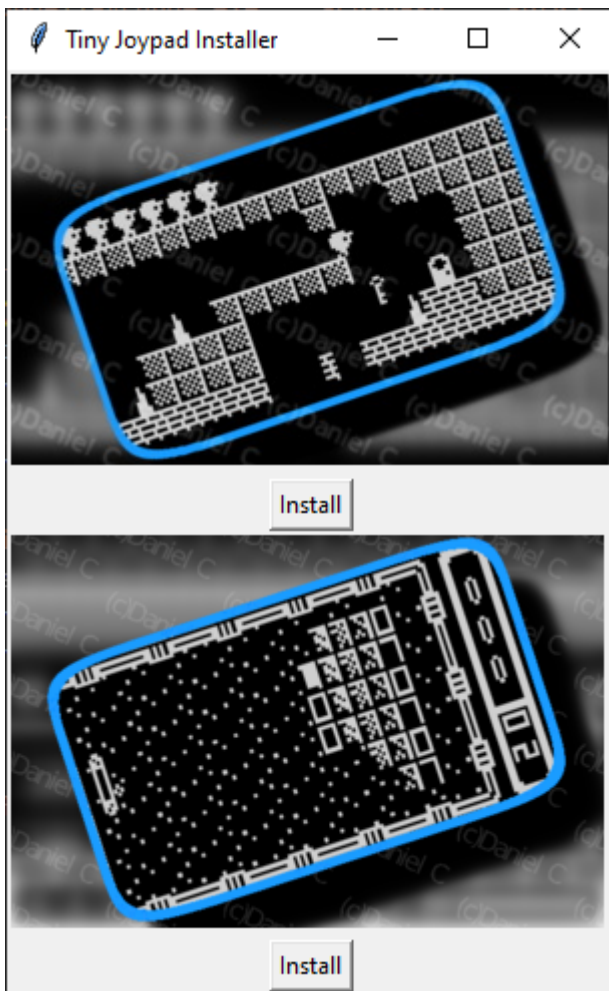


- Installation des drivers : [https://sparks.gogo.co.nz/usbasp\\_drivers.html](https://sparks.gogo.co.nz/usbasp_drivers.html)
- avrdude pour windows : [avrdude](#)

```
avrdude.exe -c usbasp -p t85 -b19200 -U flash:w:Tiny-Bike.hex
```

Mockup d'une application Python pour automatiser le processus

<https://gist.github.com/maditnerd/e091b40bf12b1dfa42540ddae65193ec>



## Programmation depuis un Arduino (Uno/Nano)

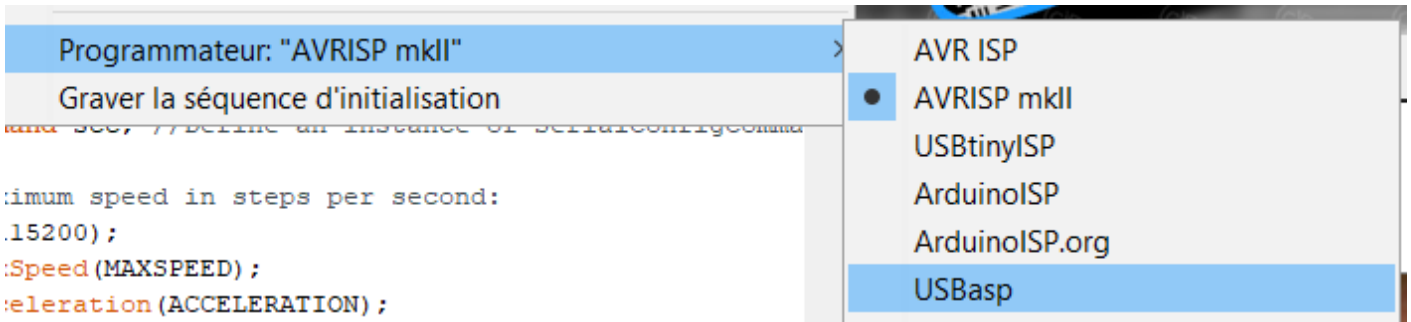
[https://www.youtube.com/embed/\\_yuHkiZTCTU](https://www.youtube.com/embed/_yuHkiZTCTU)

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_yuHkiZTCTU](https://www.youtube.com/watch?v=_yuHkiZTCTU)

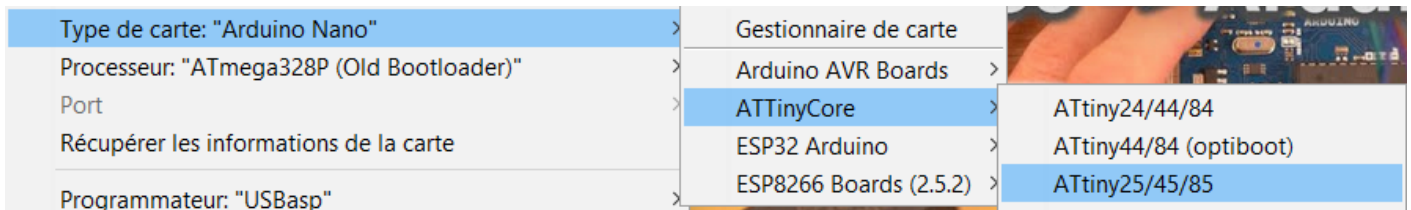
## "Overclocker votre Attiny"

Les jeux sont pensés pour fonctionner en 16Mhz, par défaut l'attiny85 est en 8Mhz

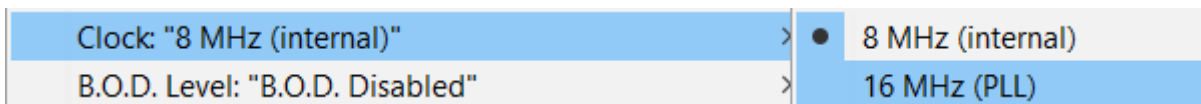
Sur Arduino sélectionner comme Programmeur "USBASP"



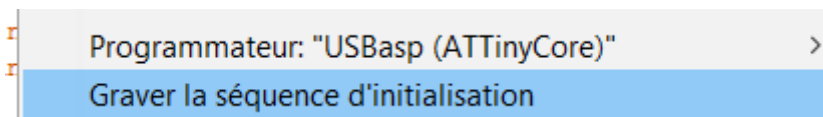
Type de carte : AttinyCore --> Attiny25/45/85



Clock : 16 Mhz (PLL)



Graver la séquence d'initialisation



Revision #3

Created 2020-06-18 08:30:10 UTC

Updated 2020-08-05 13:07:46 UTC