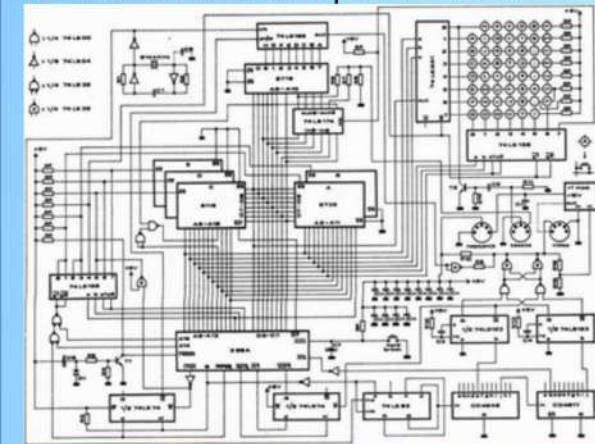
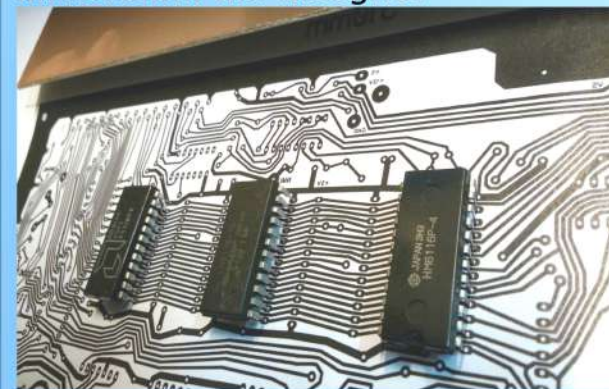


Il contesto storico e culturale ci ha spinto a realizzare un prototipo del computer, basato sul **chip Zilog Z80**. Vengono anzitutto reperite scansioni in bassa risoluzione di riviste d'epoca nonché i file di dump delle ROM.



Segue un laborioso **image editing** per ottenere il disegno del PCB. Il progetto viene quindi affidato ad **Antonio Caradonna**, responsabile del Laboratorio, che decide di realizzare il PCB utilizzando i **metodi artigianali** con cui venne realizzato l'originale, rinunciando ai moderni processi industriali. Ciò accresce le difficoltà, ma diverrà fonte di apprendimento di nozioni ed esperienze che saranno messi al servizio dei futuri progetti. Inizialmente vanno verificate le dimensioni del disegno.



Segue pulitura della basetta ramata.



Il disegno del PCB risulta troppo grande rispetto alla basetta per cui si ritagliano i margini del disegno in modo che le dimensioni coincidano con quelle della basetta ramata. Il primo tentativo di realizzazione viene effettuato utilizzando il metodo del **Press-n-Peel**.



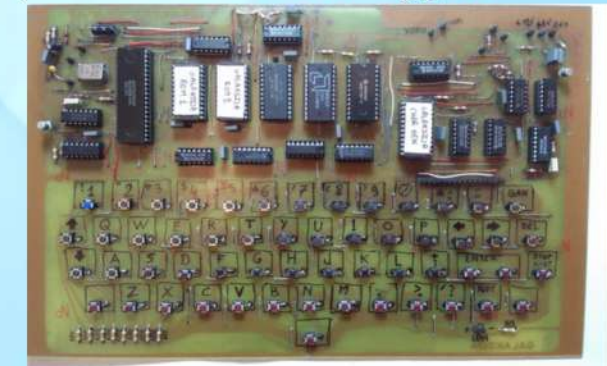
Ma il trasferimento delle tracce sulla basetta non risulta soddisfacente per cui viene effettuato un ulteriore tentativo effettuando la stampa del PCB su foglio mediante **stampante laser** operando il trasferimento termico sulla basetta tramite sorgente di calore (un modesto ferro da stiro!). Il risultato si rivela di buona qualità.



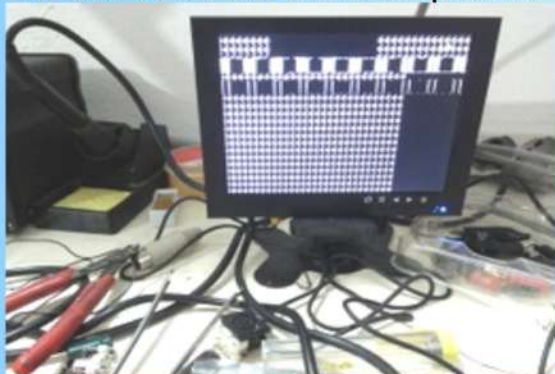
Effettuiamo l'**incisione con cloruro ferrico**. Il risultato è ottimo.



Il rame subisce un processo ossidativo. Utilizziamo uno spray protettivo isolante per proseguire e passiamo all'**assemblaggio**.



Gianfranco Mazzarello si occupa del **debugging** (verifica corrispondenza tra PCB e disegno iniziale, verifica di continuità delle tracce, test dei componenti). Una sonda logica si rivela strumento insufficiente allo scopo. Si decide l'acquisto di un **oscilloscopio**. L'esame dei circuiti preposti all'uscita video mostra solo i segnali di sincronismo video. Ulteriori ricerche determinano che il progetto del Galaskija non è compatibile con i processori Z80 attualmente in commercio. Gianfranco "sacrifica" quindi uno Z80 del 1983 ed ottiene questo.



La verifica di ROM, RAM e del BUS porta alla scoperta di un piedino di un integrato piegato sotto il corpo dello zoccolo. Dopo qualche incertezza e qualche pressione sugli integrati, il Galaksija parte!



La nostra storia in breve:


Museo Itinerante

- Apulia Retrocomputing 2013, Bari, Ass. Altair
 - Informatica Storica 2013, Bari, Ass. Nautilus
 - Vintage Computers 2013, Bari, ITIS Panetti
 - Back to the Future 2014, Bari, Museo Panetti
 - Viaggio nel Retrogaming 2015, Bari, SMS Michelangelo
 - Computer e console d'epoca 2015, Brindisi, ITT Giorgi
 - Storia dei computer Apple 2016, Bari, Multisala Showville
 - Il Computer: ieri ed oggi 2016, Cassano M. (Ba), ISS Da Vinci
 - Vintage Computers 2016, Fasano (Br), Ass. ARI C. Grotte
 - Insert Coin 2017, Bari, Ass. Alumni Mathematica
 - Computer e console d'epoca 2018-2020, Galatone (Le), IISS Medi
- Pubblicazioni editoriali**
- Sulla Cresta...del Baratro (ISBN 9781326519438)
 - Commodore: un'azienda sulla cresta del...baratro (ISBN 9788894433708)
- Iniziative didattiche**
- Laboratori teorico pratici
- Eventi divulgativi**
- "1977-1987 Quando il Computer divenne Personal" 2015, Bari, Caffè d'arte DolceAmaro
 - "The Commodore Wars" 2017, Bari, Spazio Murat

 @ApuliaRetro  ApuliaRetrocomputing

 apuliaretrocomputing.it

 ApuliaretrocomputingIt

 segreteria@apuliaretrocomputing.it

Fiscal Code: 93447830725

Sede legale: Via Pisanelli 29 - 70125 Bari

Sede operativa: Via Brigata Bari 1/13 - 70123 Bari

APULIA RETROCOMPUTING

PROGETTO GALAKSIJA REPLICA

Anni '80. Immaginate di essere un giovane jugoslavo con la passione per i computer. Come vi sia venuta non si sa. Magari avete letto qualcosa sui giornali esteri, magari un vostro amico di ritorno da un viaggio vi ha raccontato cose mirabolanti sul Basic. Beh, buona fortuna!!

Le importazioni che eccedevano i 1500 dinari, circa €70, erano proibite in **Jugoslavia**. Quindi, a parte qualche costosissimo esemplare sul mercato nero, era praticamente impossibile per il cittadino medio procurarsi una qualunque forma di elettronica personale che fosse più evoluta di un asciugacapelli.

Fu per questo motivo che il serbo **Voja Antonic** inventò il **Galaksija**, un computer fai-da-te con una versione modificata di BASIC che chiunque avesse un minimo di conoscenze informatiche poteva assemblare e programmare. L'idea gli era venuta durante una vacanza in Montenegro mentre rifletteva sulla possibilità di creare un computer per tutti che non sfruttasse costose schede grafiche, ma generasse la propria interfaccia usando la CPU.

