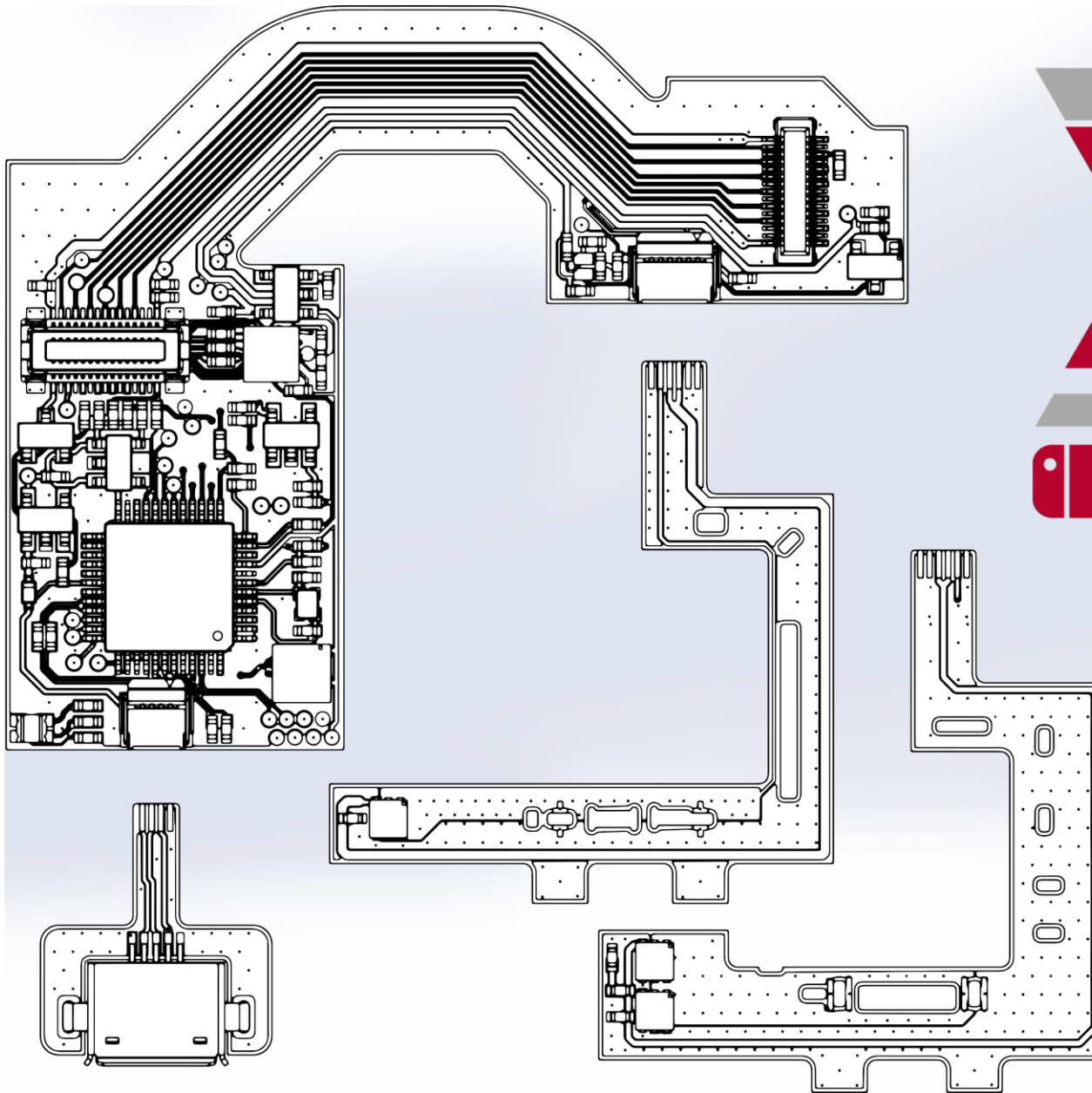




SX CORE
BY TEAM XECUTER

Version 1.0

Başlangıç

Gerekli malzemeler:

- ❖ SX OS içeren mikro SD kart [boot.dat] — [Download](#)
- ❖ Xecuter SX Core
- ❖ Switch v1 (Erista) / v2 (Mariko)
- ❖ İnce uçlu havya (340c)/Lehim teli
- ❖ Tri-Wing Y00 ve Phillips #00
- ❖ Termal macun

Önerilen malzemeler:

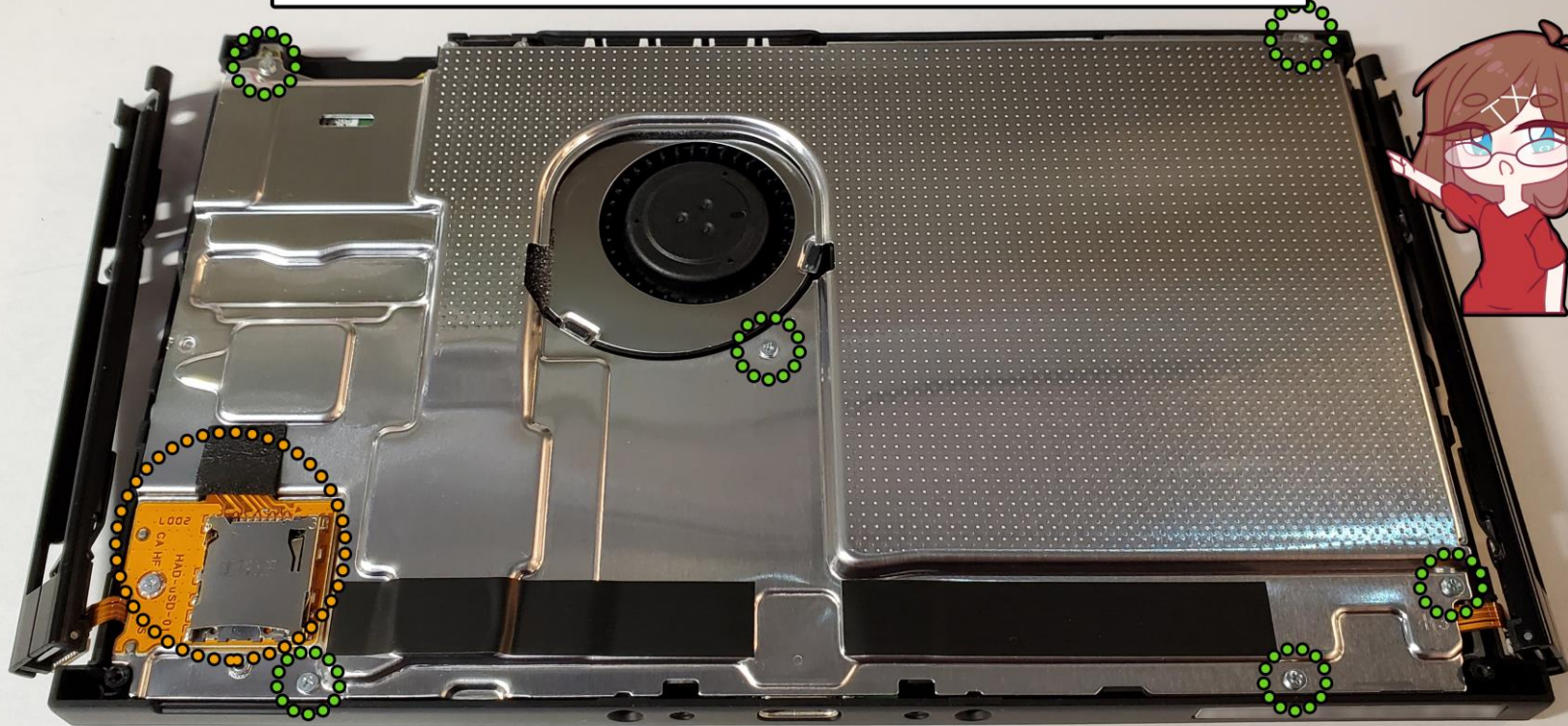
- ❖ Sıvı flux
- ❖ Mikroskop
- ❖ İzopropil Alkol (%91 veya daha yüksek)
- ❖ Pamuklu çubuklar
- ❖ Yan keski
- ❖ Elektrik bandı



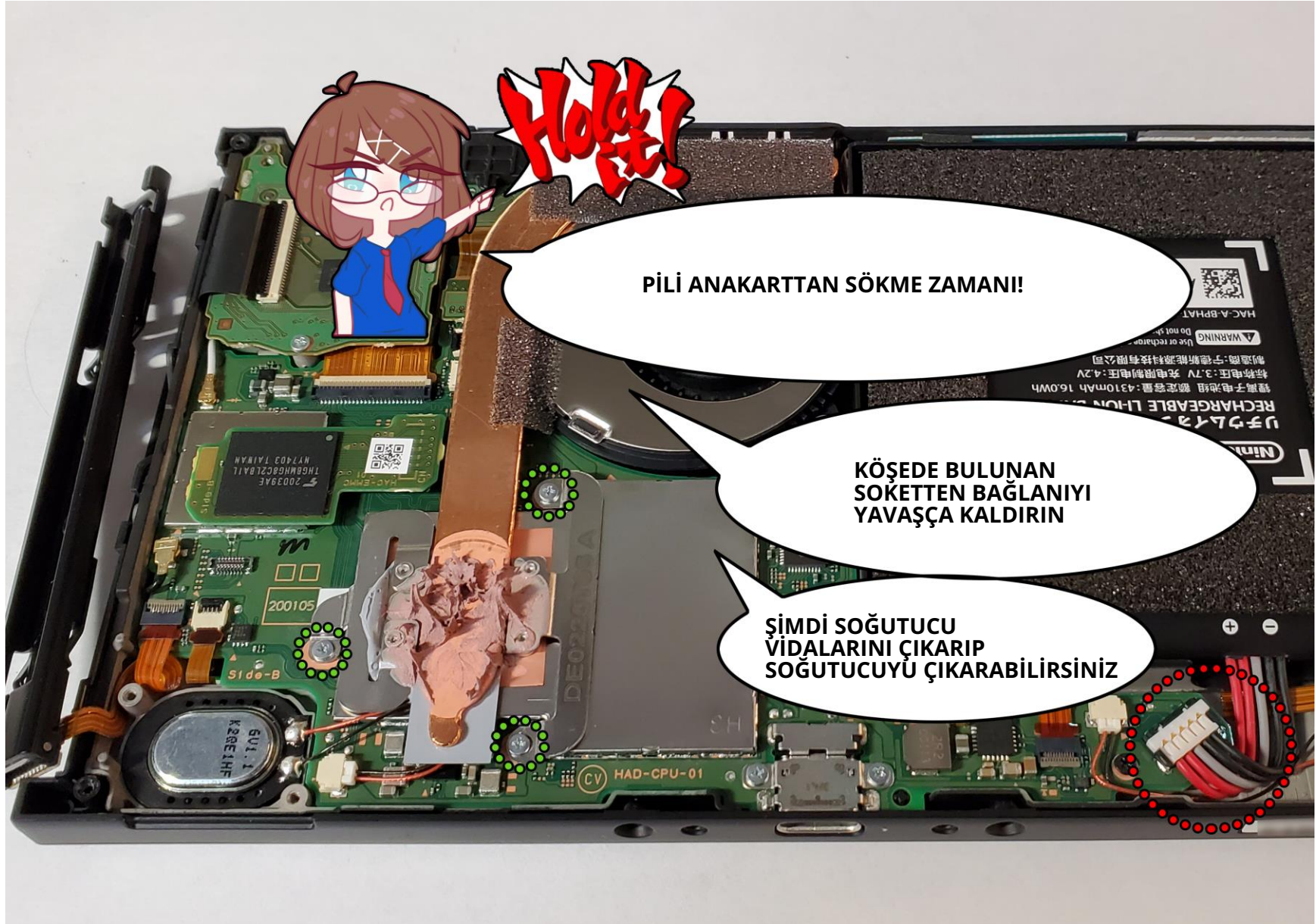
4 TANE TRI-WING VE 6 TANE YILDIZ VİDAYI
SÖKEREK BAŞLAYIN. OYUN KARTINIZI VE SD KARTINIZI
ÇIKARMAYI UNUTMAYIN.

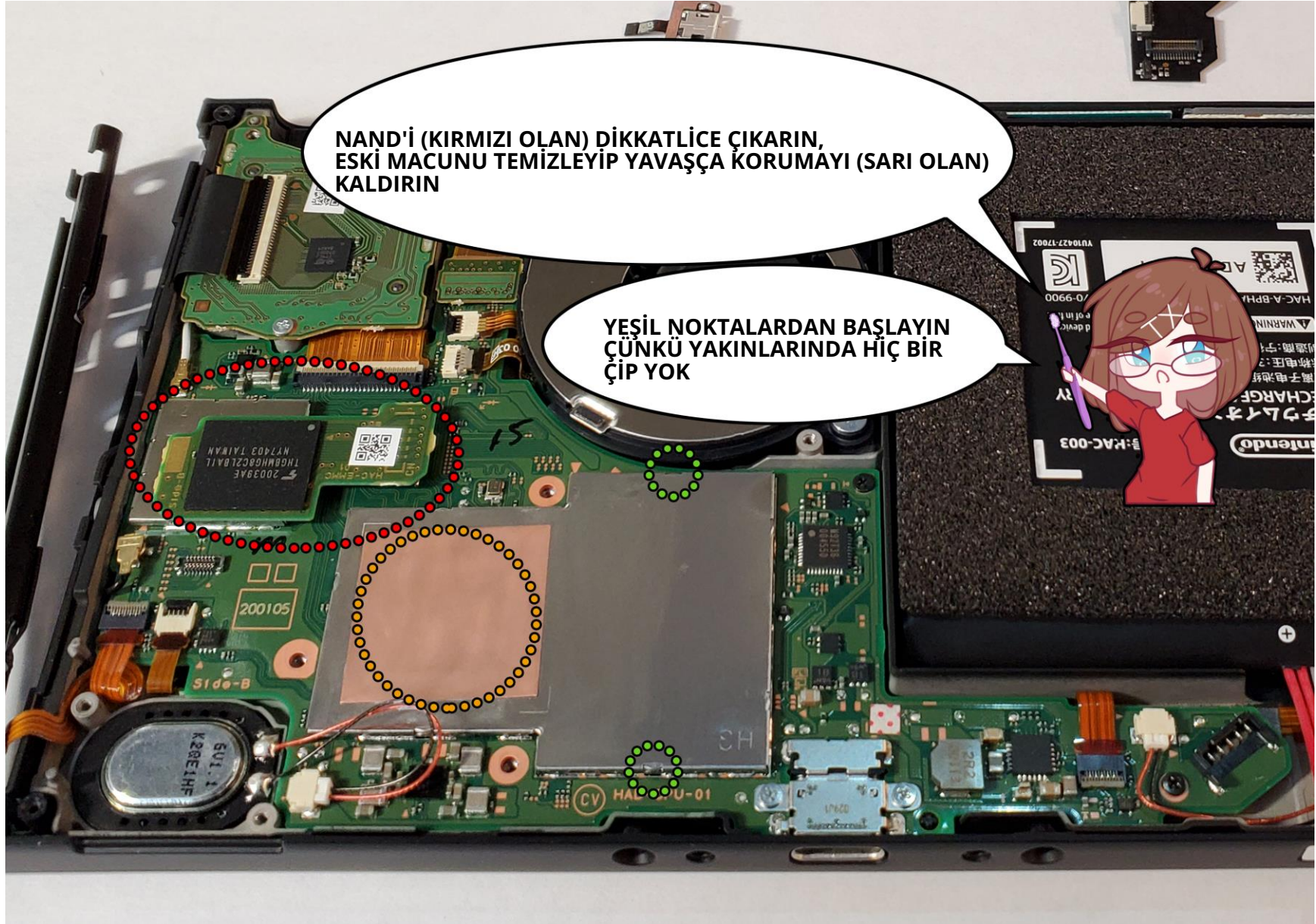


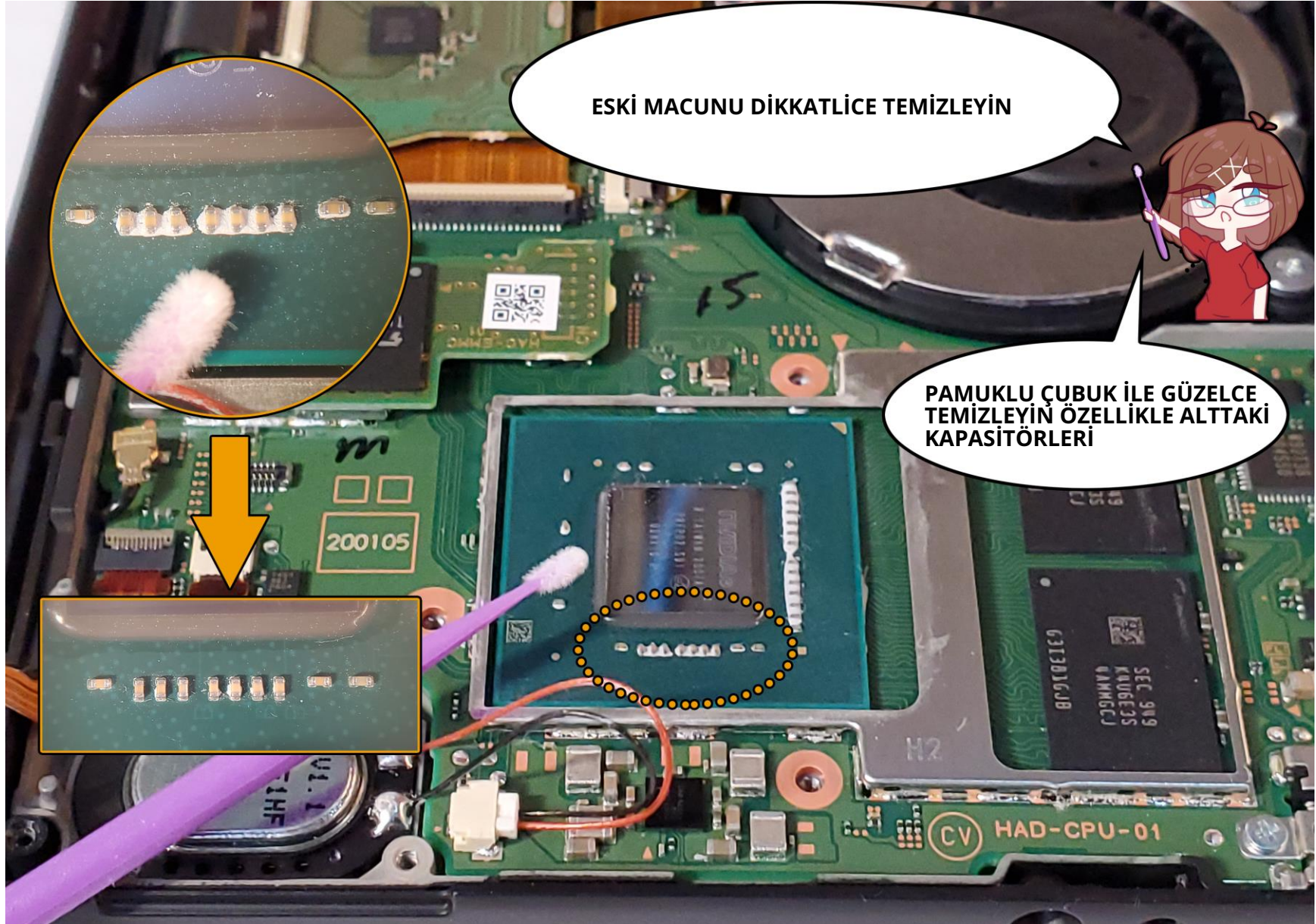
**METAL KORUMA VİDALARINI SÖKÜN VE
KORUMAYI ÇIKARIRKEN JOYCON FLEX
KABLOLARINA DİKKAT EDİN**

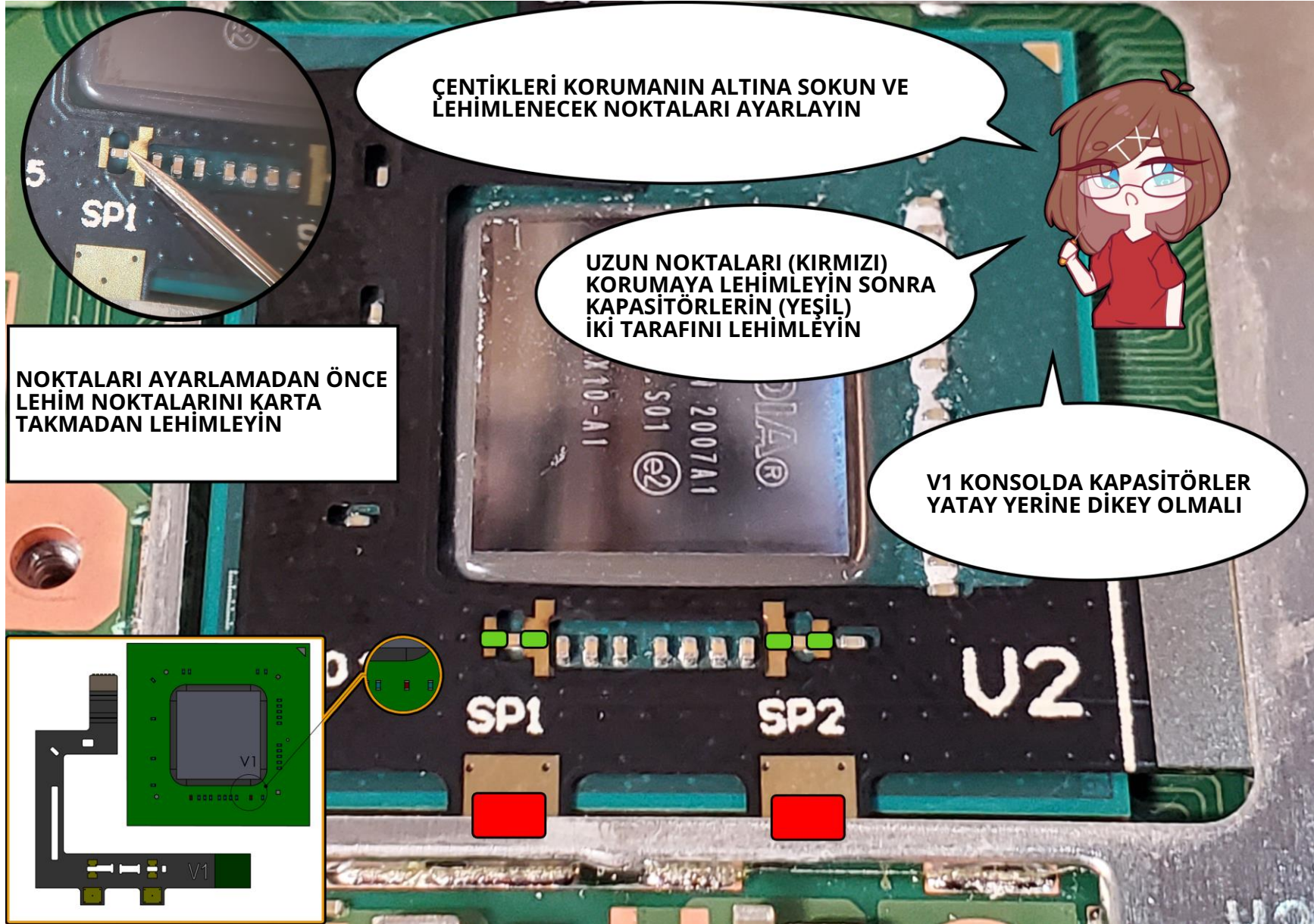


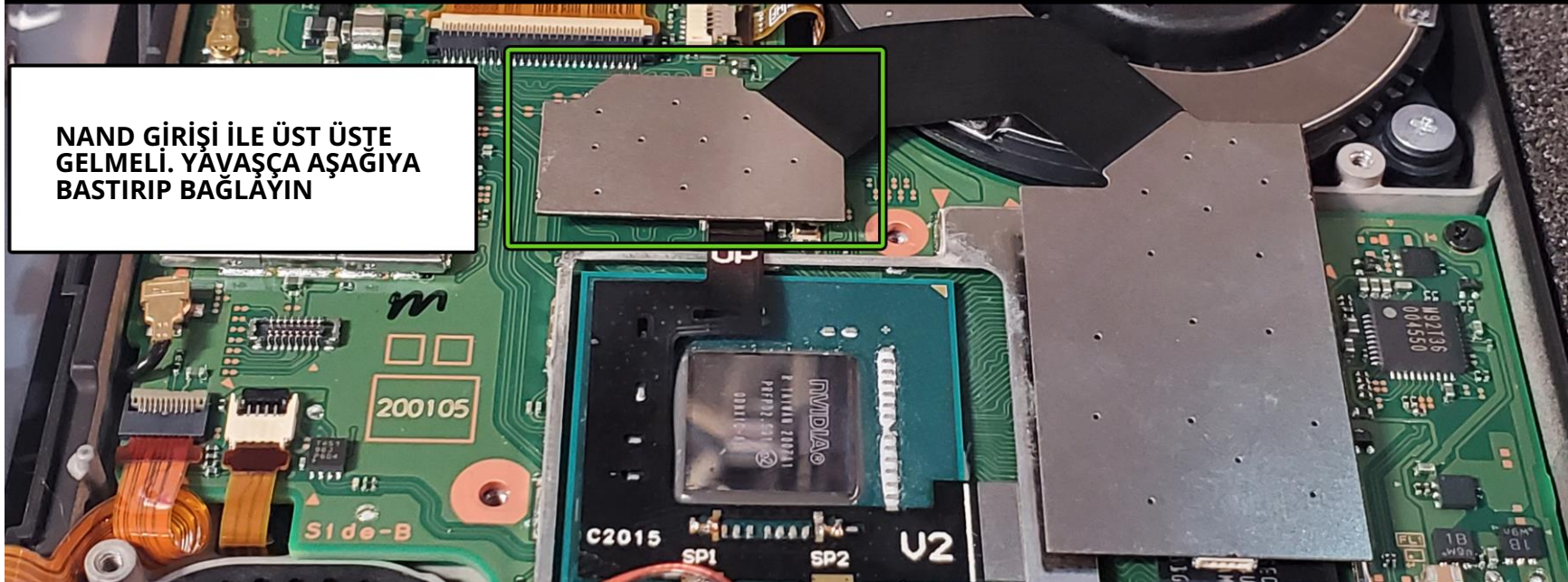
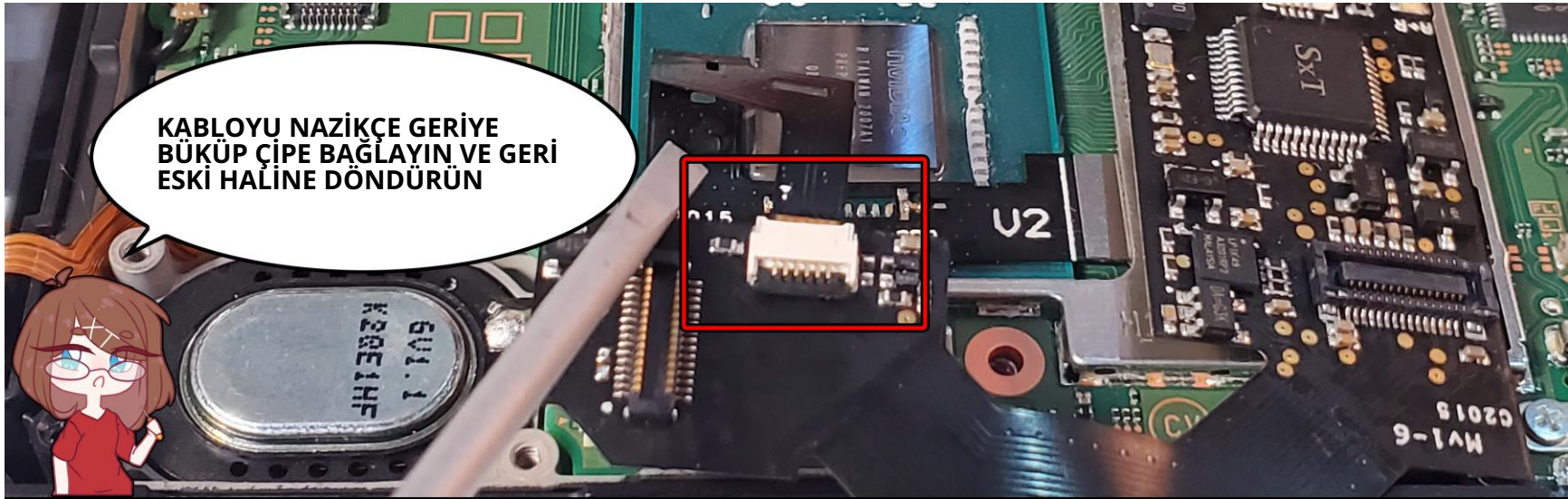
**SD KART OKUYUCUSUNU DİKKATLİCE ÇIKARIN. METAL KORUMANIN ALTINDAKİ
TERMAL MACUNA DİKKAT EDİN**









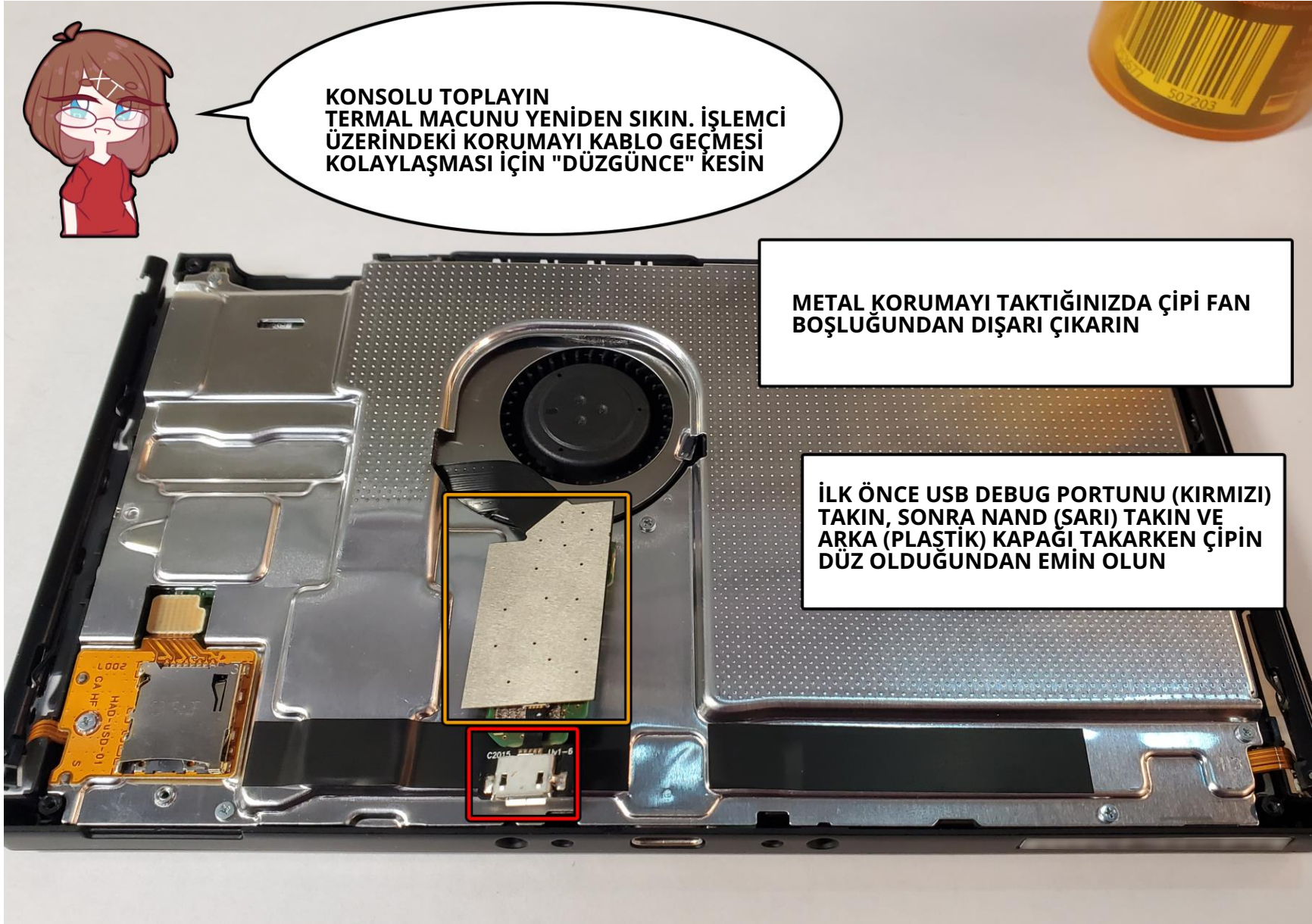




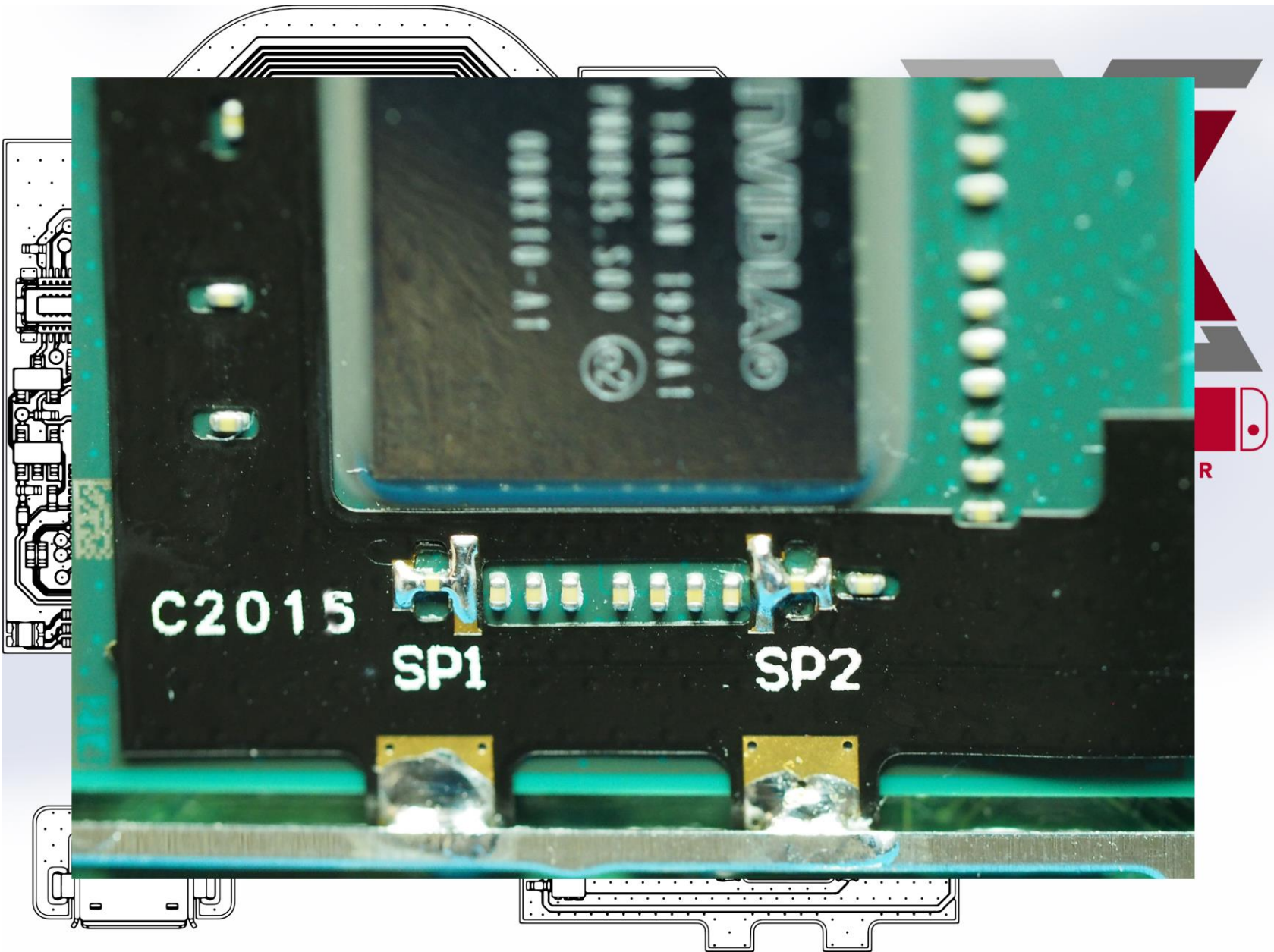
KONSOLU TOPLAYIN
TERMAL MACUNU YENİDEN SIKIN. İŞLEMCI
ÜZERİNDEKİ KORUMAYI KABLO GEÇMESİ
KOLAYLAŞMASI İÇİN "DÜZGÜNCE" KESİN

METAL KORUMAYI TAKTIĞINIZDA ÇİPİ FAN
BOŞLUĞUNDAN DIŞARI ÇIKARIN

İLK ÖNCE USB DEBUG PORTUNU (KIRMIZI)
TAKIN, SONRA NAND (SARI) TAKIN VE
ARKA (PLASTİK) KAPAGI TAKARKEN ÇİPİN
DÜZ OLDUGUNDAN EMİN OLUN







SSS

S- KURULUM NE KADAR ZOR?

C- Bu üst düzey bir kurulum, eğer doğru araçlar ve deneyiminiz yoksa, semtinizdeki lehim yapan bir yere veya mod dükkanına gitmenizi öneririz.

S- Işık pembe oluyor ve sistem açılmıyor.

C- Bu NAND ile iletişim sırasında problem oluyor demek, genelde kötü lehim bağlantılarından olur.

S- Işık yeşil oluyor ve başlatıcı açılıyor ama Switch OS açılmıyor.

C-SD kartın FAT32 olduğundan emin olun, belki exFAT sürücüsü yoktur. Aynı zamanda SP1 bağlantısını kontrol edin.

S- Switch Joy-Con logosunda takılıyor.

C- En son sayfadaki kapasitörlere zarar vermediğinizden emin olun. Eğer zarar verdiyseniz SMD 0.1 μ F 10V 0201 ile değiştirin

S- Daha fazla yardım lazım!

C- Destek forumuna gelin (<https://team-xecuter.com/community/>) veya (<https://xecuter.rocks/>).

