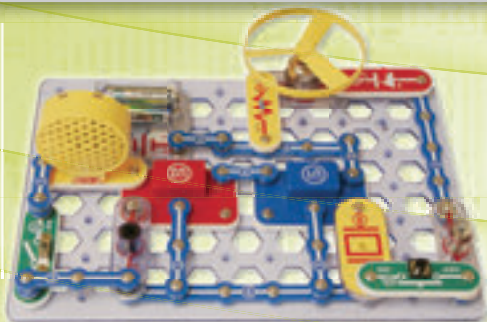


BOFFIN 100

Elektronikus építőkészlet



Villogó frekvencia



FIGYELMEZTETÉS: A villogó játékok epilepsziás rohamokat okozhatnak epilepsziás betegeknél.

Gyermekek számára 8 éves kortól alkalmas. Kisebb gyermekeknél fennáll a fulladás veszélye.

Izzó figyelmeztetés



FIGYELMEZTETÉS! Ne érintse meg az izzót, mert forró.



Áttekintés: Az új EN 62115: 2020 / A11: 2020 módosításai akkumulátorok és LED lámpákat érinti

Akkumulátor

Kis akkumulátorok

Teljesen a hengerbe illeszkedő akkumulátorok kis alkatrészekhez (az EN 71-szabvány 8.2 §-a szerint 1: 2014 + A1: 2018), nem lehet szerszám használata nélkül eltávolítani.

Elektromos játékok elemet tartalmazó részei, ahol az alkatrész teljesen befér egy hengerbe kis alkatrészek számára (az EN 71-1: 2014 + A1: 2018 szabvány 8.2. pontja szerint), az elemek nem lehetnek hozzáférhető szerszámok használata nélkül.

Egyéb akkumulátorok

Az elemeket csak akkor szabad szerszám nélkül eltávolítani, ha az elemtartó fedele megfelelő. Ennek a feltételnek való megfelelést ellenőrzéssel és utólagos teszteléssel ellenőrzik. Ez azt jelenti, hogy az elemtartót csak kézzel kell kinyitni. Ez nem lehetséges két, egyidejűleg végrehajtott, egymástól független mozgás nélkül. Az elektromos játékok vízszintes acélfelületre kell helyezni. Egy 1 kg súlyú, 80 mm átmérőjű fémhengert 100 mm magasságból eresztünk rá úgy, hogy sík felülete közvetlenül az elektromos játékra esik. A tesztet egyszer kell elvégezni, a fémhenger ráütésével a legalkalmasabb helyre: Az elemtartónak nem szabad kinyílnia.

- ▶ A jövőben minden akkumulátornak saját burkolatra van szüksége, amely megfelel a fenti feltételeknek.

A játékhöz mellékelt elemek

Az elektromos játékokkal együtt szállított elsődleges akkumulátoroknak meg kell felelniük az IEC 60086 sorozat vonatkozó részeinek.

- ▶ A teszt befejezéséről jegyzőkönyvet kell készíteni.

Az elektromos játékokkal szállított másodlagos akkumulátoroknak meg kell felelniük az IEC 62133 szabványnak.

- ▶ A teszt befejezéséről jegyzőkönyvet kell készíteni.

Elemtartó rekeszárak

Ha csavarokat vagy hasonló záróelemeket használnak a rekeszek és burkolatok zárására, azokat a fedélhez vagy a berendezéshez kell rögzíteni. Ennek a feltételnek való megfelelést az elemtartó/fedél kinyitása utáni ellenőrzéssel és utólagos teszteléssel ellenőrzik. A csavarra vagy más sapkára 20 N erő hat további mozgás nélkül 10 másodpercig bármely irányba. A csavart vagy más sapkát nem szabad leválasztani a burkolatról, a szelepről vagy a berendezésről.

Ledes világítás

A LED-lámpákkal ellátott elektromos játékokból származó sugárzás nem haladhatja meg a következő határértékeket:
- 0,01 Wm⁻² a LED elejétől 10 mm-re mérve a 315 nm-nél kisebb hullámhosszúságú hozzáférhető kibocsátások esetén;
- 0,01 Wsr⁻¹ vagy 0,25 Wm⁻² 200 mm-es távolságban mérve, 315 nm hullámhosszú hozzáférhető kibocsátások esetén λ

λ < 400 nm; - az E.2 vagy E.3 táblázatban meghatározott - 0,04 Wsr⁻¹ vagy AEL 200 mm távolságban mérve, 400 nm hullámhosszú hozzáférhető kibocsátások esetén λ λ < 780 nm;
- 0,64 Wsr⁻¹ vagy 16 Wm⁻² 200 mm-es távolságban mérve 780 mm ≤ λ < 1 000 nm hullámhosszú hozzáférhető kibocsátások esetén;
- 0,32 Wsr⁻¹ vagy 8 Wm⁻² 200 mm-es távolságban mérve 1 000 nm ≤ λ < 3000 nm hullámhosszú hozzáférhető kibocsátások esetén.

LED adatlapok

Ezen feltételek teljesítéséhez műszaki adatlap szükséges - azt a CIE A vagy B 127 kritériuma szerint kell kiállítani. A műszaki adatlapon fel kell tüntetni, hogy CIE 127 mérési módszerekkel készült, és legalább:
- fényerő cd-ben ill. sugárzás intenzitása watt per szteradiánban az előremenő áram
- szög
- hullámhossz csúcs
- spektrális emissziós sáv szélesség
- kiadás dátuma és felülvizsgálati szám függvényében.

- ▶ A jövőben minden LED-lámpához szükség lesz a fenti adatokat tartalmazó adatlapra.




100
PROJEKT

30
ALKATRÉSZ



Tartalom

Alap problémák eltávolítása	1	A problémák fejlett eltávolítása	6
Az egyes alkatrészek jegyzéke	2	Tervrajzok jegyzéke	7
Hogyan használjuk a berendezést	3	Kapcsoló áramkör tervrajzai 1 – 101	8-44
Kapcsoló áramkör egyes alkatrészeiről	4	Boffin sorozat többi gyártmányai	45
Helyes és helytelen folyamat az áramkörök szereléséhez	5	Kivágható formák a tervezetekhez	46

 **FIGYELMEZTETÉS,** az összes részre vonatkozik, amelyek jelölve vannak a következő szimbólummal háromszögben felkiáltójel  - Mozgó alkatrészek.  Működés közben tilos a motor és a forgólap érintése. Ne hajoljon a motor közelébe. Ne dobálja a légcsavart emberekre, állatokra vagy más tárgyakra. A szemeit védje.

 **FIGYELMEZTETÉS: Sérülésveszély elektromos árammal.**
Ne kapcsolja soha az áramkört a háztartási elektromos dugókba.

 **FIGYELMEZTETÉS – Apró alkatrészek lenyelésének a veszélye** - Három évnél fiatalabb gyermekek részére nem megfelelő.

Az ASTM
F963-96A – val
összhangban

Az alap problémák eltávolítása

1. A legtöbb probléma a rossz szerkeztés következménye. Ellenőrizze mindig gondosan, hogy az összeszerelt áramkör megegyezik-e a rajzmintával.
2. Ellenőrizze, hogy az alkatrészek elhelyezése a pozitív és negatív megjelöléssel összhangban van a rajzmintával.
3. Néha lehetséges az égők kilazulása, csavarja be alaposan. Legyen óvatos, az égők törékenyek.
4. Ellenőrizze az összes csatlakozások megfelelő rögzítését.
5. Cserélje a batériákat ha szükséges.
6. Amennyiben a motor működik, de a forgólap nincs egyensúlyban, ellenőrizze a motor tengelyén elhelyezett fekete műanyag háromcsapos alkatrész állapotát.

Figyelmeztetés: amennyiben gyanúsítja, hogy a csomag sérült alkatrészeket is tartalmaz, a 6. oldalon feltüntetett fejlett probléma eltávolítás szerint tudja megállapítani, melyik alkatrész kicserélése szükséges.

Figyelmeztetés: az áramkör bekapcsolása előtt ellenőrizze az egyes alkatrészek helyes összekapcsolását. Amennyiben az áramkörben batériák is vannak, ne hagyja soha felület nélkül. Ne kapcsoljon az áramkörhöz további batériát vagy más feltöltő forrást. Sérült alkatrészeket ne használjon.

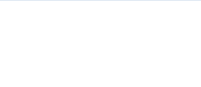





















Batériák

- Csak 1,5V AA típusú alkálikus batériát használjon (a csomag nem tartalmazza)
- Batériát helyes polaritással helyezze be.
- Ne töltsön fel olyan batériát amely nem alkalmas az utántöltésre. Batériák utántöltése csak felnőtt személyek felügyelete alatt történhet. Készülékbe kapcsolt batériák utántöltése tilos.
- Ne használjon egyszerre alkálikus, standard (szénsavas) vagy utántöltős (nikkel kadmiumos) batériát.
- Ne használjon egyszerre használt és új batériát
- Távolítsa el a nem működőképes batériát
- Feszültség forrásánál nem keletkezhet rövidzárlat.
- Ne dobja a batériát tűzbe, ne próbálkozzon szétszedni vagy eltávolítani a külső felületét
- A batériák tárolása ne legyen kisgyermekek elérhetőségében, nyelésveszély

Az egyes alkatrészek jegyzéke (a szín és stílus változékony lehet), szimbólumjai és számozása

Figyelmeztetés: amennyiben a fejlesztett sorozatok is a tulajdonában van, nézze át az egyes alkatrészek kiegészítő jegyzékét a többi használati utasításokban.

Ha valamelyik alkatrész hiányzik, kérjük lépjen velünk kapcsolatba a Conquest entertainment, Kolbenova 961, Prága 9; info@boffin.cz címen.

Mennyiség	ID	Megnevezés	Szimból	Rész	Mennyiség	ID	Megnevezés	Szimból	Rész
<input type="checkbox"/>	1	Alaprács		6SCBG	<input type="checkbox"/>	D1	LED Dioda, pirosan világít		6SCD1
<input type="checkbox"/>	3	Vezeték 1 kontakt-tussal		6SC01	<input type="checkbox"/>	L1	2,5V lámpafoglalat 3,2V villanykörte (3,2V,0,2A) 14-es típusú vagy hasonló		6SCL1 6SCL1B
<input type="checkbox"/>	6	Vezeték 2 kontakt-tussal		6SC02	<input type="checkbox"/>	B1	Térség a batériának– 21,5V, típus AA (nem tartalmazza a csomagolást)		6SCB1
<input type="checkbox"/>	3	Vezeték 3 kontakt-tussal		6SC03	<input type="checkbox"/>	SP	Hangszóró		6SCSP
<input type="checkbox"/>	1	Vezeték 4 kontakt-tussal		6SC04	<input type="checkbox"/>	U1	Integrált áramkör „Zene“		6SCU1
<input type="checkbox"/>	1	Vezeték 5 kontakt-tussal		6SC05	<input type="checkbox"/>	U2	Integrált áramkör „Riadó“		6SCU2
<input type="checkbox"/>	1	Vezeték 6 kontakt-tussal		6SC06	<input type="checkbox"/>	U3	Integrált áramkör „Csillagok háborúja“		6SCU3
<input type="checkbox"/>	1	Áramkör		6SCWC	<input type="checkbox"/>	M1	Motor Légcsavar		6SCM1 6SCM1F
<input type="checkbox"/>	1	Karos kapcsoló		6SCS1	<input type="checkbox"/>	R1	Ellenállás 100 Ω		6SCR1
<input type="checkbox"/>	1	Nyomó-gombos kapcsoló		6SCS2	<input type="checkbox"/>		Összekötő huzal (Fekete)		6SCJ1
					<input type="checkbox"/>		Összekötő huzal (Piros)		6SCJ2
<input type="checkbox"/>	1	Fototranzisztor		6SCQ4	További információért látogasson el a www.boffin.cz honlapra.				

Berendezés használata

Electronic Educational KidProjets 101 tervezetet tartalmaz. Egyszerűek a szerkesztéshez és a megértéshez is.

A sorozatban alkatrészek vannak, kontaktusokkal ellátva különböző elektromos és elektronikus áramkörök szerkesztésére különböző tervezetek szerint. Minden alkatrésznek megvan a saját funkciója: vannak itt kapcsolók, fényforrások, batériák, vezetékek kontaktusokkal különböző hosszúságban. Az alkatrészek különböző színűek számokkal megjelölve a könnyebb megismerés céljából. Az egyes áramkörök ebben a használati utasításban vannak feltüntetve, az alkatrészek színesen és számjelzéssel ellátva vannak feltüntetve.

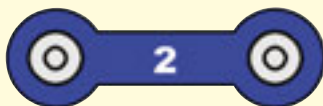
Például:

Ez egy zöldszínű kapcsoló, S1 jelzéssel, nézd az ábrát. Szeretnénk figyelmeztetni Önöket, hogy az ábra nem mutatja a valóságos kapcsolót teljesen pontosan (nincs ON és OFF felirata) de durva elképzelést nyújt a komponensről, amelyet a saját áramkörük szerkesztéséhez



fog használni.

Ez egy vezeték 2 kontaktussal, több hosszúságban áll a rendelkezésére. Ez 2-es számmal van megjelölve, de lehet 3, 4, 5 vagy 6 is, a kívánt hosszúságú csatlakozáshoz.



Létezik vezeték 1 kontaktussal is, amely betétnek van használva vagy szolgál a különböző színvonalak összekötéséhez.



A hálózat építéséhez B1-el jelölt áramforrás áll a rendelkezésére, amelynek használata kettő (2 db) „AA” batériát igényel (a csomag nem tartalmazza).

Nagyméretű átlátszó műanyag alátét a sorozat részlege és az áramkör egyes részeinek helyes elhelyezésére szolgál. Az alátét az áramkör összeállításához nem elengedhetetlenül fontos, de megkönnyíti az egész áramkör kompletálását. Az alátét sorai A - G betűkkel, az oszlopok 1 – 10 számmal vannak jelölve.

Az áramkör egyes részei fekete számokkal vannak megjelölve. Ezek fejezik ki az egyes komponensek elhelyezésének a színvonalát. Először az 1-es színvonalba tartozó részeket helyezze el, ezután a 2. színvonalba, folytatva a 3. színvonalba, stb.

A 2,5 V -os égő saját csomagolásban van elhelyezve, foglalata szintén. Az égőt akkor helyezze a foglalatba, ha ennek a használata igényes lesz.

Akkor helyezze az M1-es motorra a légcsavart amikor ezt az alkatrészt használni fogja.

Ha a tervezetben más utasítások vannak, ne végezze ezt a feladatot.

Némely áramkörökben a különleges csatlakozásokhoz összekötő huzalt használnak. Az ábra szerint csatolja a fém kontaktusokhoz.



Figyelmeztetés: A szerkezet építése közben legyenek óvatosak, hogy akaratlanul ne csináljanak rövidzárlatot a batéria behelyezésén keresztül. Ez tönkretenné a batériát.

A kapcsolós áramkörök egyes alkatrészeiről

A 45. oldalon részletes információkat talál a többi építményes Boffin és egyúttal alapismeretet nyer az elektronikából.

Az egyes komponensek külalakja önkényes változásnak a tárgya.

Figyelmeztetés: Amennyiben a fejlesztett építmények KP -300, KP-500 vagy KP-750 is a tulajdonában vannak, a kiegészítő információkat az illető használati utasításokban találja.

Az **alátét** funkciója az egyes alkatrészek elhelyezésére szolgál a nyomtatott minta szerint.

Készítni **vezetékek**, kontaktusokkal ellátva a többi komponensek összekötéséhez szolgálnak az elektromos áram vezetéséhez de nem folyásolják be az áramkör teljesítményét. Különböző hosszúságokban vannak, így nagyon pontos összeköttetést biztosít az alaplapon.

Piros és fekete **összekötő huzalok** flexibilis összeköttetést biztosítanak olyan esetben amikor az kontaktusos vezetékkel az összeköttetés létrehozása nehézséggel járna. Megfelelőek az alaplapról történő összeköttetésekhez is (tervezetek, amelyekben vizet használnak)

(B1) batéria elektromos feszültséget kémiai reakció segítségével hoz létre. Ezt a feszültséget úgy érthetjük mint egy elektromos nyomást, amely az elektromos áramot az áramkörbe tereli. Az említett feszültség alacsonyabb és biztonságosabb, mint a háztartásokban használt feszültség. A „nyomást” emelni lehet többszámú batéria használatával, így emelkedik az áramló elektromos áram mennyisége is.

Az **(S1) karos kapcsoló** kölcsönösen odakapcsolja (ON) vagy elkapcsolja (OFF) az egyes érintkezőket az áramkörben Bekapcsolása (ON) nem folyásolja be az áramkör teljesítményét.

Nyomógombos kapcsoló (S2) odakapcsolja (megnyomva) vagy elkapcsolja (meglazítva) az egyes érintkezőket az áramkörben.

Ellenállások, pl. 100 Ohmos, (R1) „megakadályozza” az elektromos áram áramlását és az áramkörben az elektromos áram vezérléséhez vagy az áramlás csökkentésére használják. Nagyobb ellenállás csökkenti az elektromos áram áramlását.

Fototranzisztor (Q4) a fényre érzékeny ellenállás, amelynek az értéke változik a majdnem végtelenből a teljes sötétben egészen körülbelül 1000 Ohmig, amikor teljes fénynek van kiállítva.

Fényerős égő, pl. 2,5V-os **lámpa (L1)** speciális izzószálát tartalmaz, amely nagyon fényesen világít abban az esetben, ha nagy mennyiségű elektromos áram áramlik rajta keresztül. Nagyobb értékű feszültség, mint amennyi az égő használatához van előírva, az izzószál elégetését okozhatja.

A **motor (M1)** az elektromosságot mechanikus mozgásra változtatja. Az elektromosság nagyon szűk összefüggésben van a mágnességgel és az elektromos áram, amely a vezetéken áramlik, hasonló mágneses térrel rendelkezik, mint egy kis mágnes. A motor belső részében három tekercs huzal van sok hurokkal. Amennyiben a hurkokon keresztül áramlik az áram, a mágneses hatás annyira emelkedik, hogy a tekercsek is mozgásba kerülnek. A motor belsejében is van mágnes, így a tekercsek az elektromossággal mozgatva, permanens mágnes hoznak létre és lehetővé teszik a légcsavar mozgását.

Hangszóró (SP) az elektromosságot hangra változtatja. A váltakozó elektromos jelzés energiáját használja a mechanikus vibrálás kialakítására (a tekercs és mágnes segítségével

ugyanúgy mint a motornál), ez a vibrálás légnomás változtatást hoz létre a helységben. Akkor hallja a hangot amikor a fülei érzékelik ezt a légnomás változást.

Fütyülős chip (WC) két lemezkét tartalmaz. Amikor elektromos jelzés megy rajtuk keresztül, könnyen megfeszülnek és eltávolodnak egymástól (úgy mint mint a mágneses taszítás), amikor a jelzés leáll, visszaállnak az eredeti helyükre. Amennyiben az elektromos jelzés gyorsan váltakozik, a lemezek vibrálni fognak. Ez a vibrálás okozza a légnomás változást amelyet az Ön fülei, mint a hangszóró hangját érzékelik.

LED jelzőfény (D1) világító dióda, úgy szolgál, mint egyirányú világító égő. Nyíllal jelölt irányban áramlik az áram és amennyiben a feszültség túllépi a kapcsolási értéket (kb. 1,5V), a ragyogás erősödik. Mivel a nagyobb mennyiségű áram kiegészít a diódát (LED) a többi alkatrészekkel az áramkörben kell korlátozni az áramló áramot. Dióda megakadályozza az áram áramlását „fordított” irányban.

Az elektronikus komponensek egyes fajtáját többszörösen lehet kisebbíteni, ez lehetővé teszi sokszámú komponensek elhelyezését kisebb helyre, mint az Ön újának a körme. Ezeket az „integrált áramköröket” (IC-Integrated circuit) mindenütt használják (az egyszerű elektronikus játékoktól kezdve a legkomplikáltabb számítógépekig). Integrált áramkörök (IC) - „Zene”, „Riadó”, „Csillagok háborúja” (U1, U2 és U3) az Educational Kid projects®, építőjátékban, modulosok, amelyek különleges integrált áramköröket tartalmaznak, amelyek generálják a hangot, további kiegészítő alkatrészek tartalmával (ellenállások, kondenzátorok, tranzisztorok). Ezeknek a modulosoknak a leírását és kihasználásainak különböző tervezetét az érdeklődőknek az alábbiakban kínáljuk:



Integrált áramkör Zene – Music IC

(+) - energia a batériából
(-) - energia visszafelé a batériába
OUT – kilépő hozzáfűző
HLD – belépő vezérlés megtartása
TRG – belépő vezérlő kikapcsolója

Zene 20 s -ra, utána nyomja meg HLD (+)-ra vagy érintse a TRG (+) -ra a szekvenció ismétlésére.



Integrált áramkör riadó – Alarm IC:

IN1, IN2, IN3 – vezérlő belépések
(-) - energia visszafelé a batériába
OUT – kilépő hozzáfűző

Kapcsolja a vezérlő belépéseket a (+)-ra – öt riasztó hangot hoz létre – nézd a 22. tervezetet.



Integrálható áramkör csillagok háborúja -Space War IC:

(+) - energia a batériából
(-) - energia visszafelé a batériába
OUT – kilépő hozzáfűző
IN1, IN2 – vezérlő belépések

Kapcsolja az összes vezérlő belépést (-) - ra – 8 hang szekvenciáját hozza létre

Mi a helyes és mi a helytelen az áramkörök összeszerelésénél

A használati utasításban feltüntetett adatok szerinti áramkör összeszerése után lehet, hogy kedvet kap saját maga szerinti kísérletekre. Csak az utasításokban feltüntetett lépések szerint haladjon. Minden áramkör tartalmaz energiaforrást (batería) és ellenállást (ellenállás, lámpa, motor, integrálható áramkör, stb.) amelyek kölcsösen mindkét irányban vannak bekapcsolva. **Legyenek óvatosank, hogy ne keletkezzen „rövidzárlat“ (csatlakozás alacsony ellenállással – nézd az alábbiakban feltüntetett példákat), amely az egyes komponensek sérülését vagy a batería gyors kiséülését okozná.** Csak a konfiguráció szerint kapcsolja az integrált áramköröket a tervezetekben feltüntetett leírások alapján, nem helyes kapcsolás a komponensek sérülését okozhatja. Az egyes alkatrészek nem helyes kapcsolása által keletkezett sérülésekért nem vállaljuk a felelőséget.

Fontos figyelmeztetések:

- Saját experimentálása esetén **MINDIG** védje a szemét.
- Az áramkörben **MINDIG** használjon legalább egy alkatrészt amely korlátozza a keresztül menő áramot – például hangszórót, lámpácskát, fűtülő chipet, integrálható áramköröket (helyes bekapcsolással), motorokat, fényellenállást vagy ellenállást.
- LED jelzőket és kapcsolókat **MINDIG** a többi alkatrésszel összekapcsolva használja, amelyek korlátozzák az áramömlést. Amennyiben ezt nem teszi rövidzárlat vagy ezeknek a részleteknek a károsodása keletkezhet.
- **MINDIG** azonnal távolítsa el a bateríaát és ellenőrizze az összes összeköttetést, amennyiben érzékeli, hogy az egyes részek hőmérséklete emelkedett.
- Az áramkör bekapcsolása előtt ellenőrizze **MINDIG** az összes összeköttetést.
- Az integrált áramköröket **MINDIG** a tervezetekben leírt konfigurációk alapján vagy az egyes részekhez tartozó leírások szerint kapcsolja össze.
- Ne kapcsolja **SOHA** a szerkezetet a háztartási elektromos dugóba.
- Ne hagyja **SOHA** felügyelet nélkül a bekapcsolt áramkört.
- Ne nyúljon **SOHA** a motorhoz amennyiben gyors sebességgel forog.

Figyelmeztetés: Amennyiben a fejlesztett modellek KP -300, KP-500 vagy KP-750 is a tulajdonában vannak, a kiegészítő információkat az illető használati utasításokban találja.

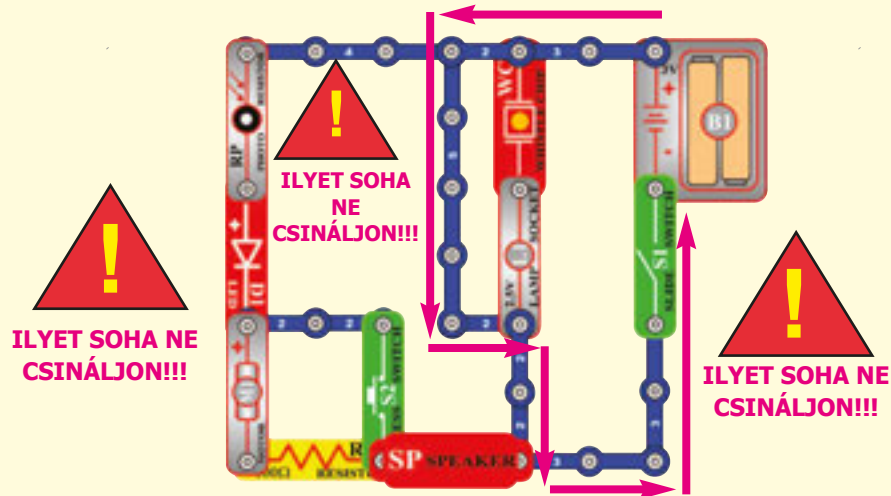
Ebben a használati utasításban leírt össze tervezetre érvényes, hogy az áramkörök egyes részlegei különböző módon lehetnek elrendezve, anélkül, hogy a végleges áramkör megváltozna. Például, nem lényeges a komponensek sorrendje sorozatban vagy párhuzamosan összekapcsolva – az a fontos, hogy milyen módon van összekapcsolva ezeknek az alárámkörök kombinációja az eredményes egységbe.

RÖVIDZÁRLATOK példái - ILYET SOHA NE CSINÁLJON!!!

A bateríaával szemben elhelyezett 3 érintkezős vezeték RÖVIDZÁRLATOT okoz.



Amennyiben a karos kapcsoló (S1) be van kapcsolva, ebben az áramkörben rövidzárlat keletkezik. A rövidzárlat megakadályozza a berendezés további működését.



Ha új áramköröket készít, kérjük küldje el a info@boffin.cz címre.



Figyelmeztetés: Elektromos sokk veszélye – soha ne kapcsolja az Educational Kid Projets áramkört a háztartási elektromos dugaszolóaljzatba.

A problémák fejlett eltávolítása

A Conquest entertainment nem felelős az alkatrészek megsérülésekor helytelen bekötés miatt.

Amennyiben olyan érzése van, hogy az áramkörben sérült komponensek vannak, haladjon az alábbiakban feltüntetett lépések szerint, hogy szisztematikusan megtudja állapítani, melyik részleg kicserélésére van szükség:

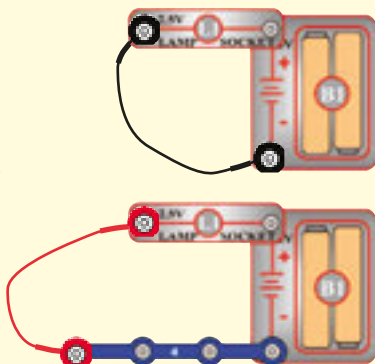
1. 2,5V lámpa (L1), motor (M1), hangszóró (SP), akkumulátor fogórésze (B1): Helyezze a akkumulátort a megfelelő társágba, az égőt helyezze a foglalatba. Kapcsolja a 2,5V-os lámpát egyenesen a akkumulátor fogórészéhez – világítania kell. Ugyanilyen eljárással haladjon a motor esetében is (motor + a akkumulátorhoz+), gyors sebességgel kell, hogy induljon jobbra fogogni. „Koppantson” a akkumulátor fogórészének a kontaktusaihoz kapcsolt hangszóróra, a koppantáskor a statikus elektromosságot kell, hogy hallja. Amennyiben nem történik semmi, cserélje ki a akkumulátort és újból ismételje a folyamatot. Amennyiben ebben az esetben sem történik semmi, azt jelenti, hogy a akkumulátor fogórésze van megsérülve.

2. Összekötő vezeték: Használja ezt a mini áramkört az egyes összekötő vezeték tesztelésére – az égőnek világítania kellene.

3. Vezeték kontaktusokkal: Használja ezt a mini áramkört az egyes kontaktusokkal ellátott vezeték tesztelésére. Az égőnek világítania kellene.

4. Kapcsolja be a kapcsoló karját (S1) és nyomja meg a kapcsoló gombját (S2): Építse az 1.-es számú tervezetet, amennyiben az égő (L1) nem fog világítani, azt jelenti, hogy a kapcsoló karja sérült. Helyettesítse nyomógombos kapcsolóval.

5. Ellenállás 100Ω (R1) és LED (D1): Építse a 7.-es számú tervezetet, a LED jelzőfény helyett használja a hangszórót (SP), statikus elektromosságot fog hallani. Utána helyettesítse a hangszórót LED jelzőfényvel és nézze meg, hogy világít-e.



6 Integrált áramkör - „Riadó“ (U2): Építse a 17.-es számú tervezetet, a sziréna hangját fogja hallani. Ezután helyezze a 3 kontaktusos vezeték az A1 és C1 betűk közé az alátéten, a hang különböző lesz. Továbbá tolja a 3 kontaktusos vezeték az A1-C1 -ről az A3-C3 -ra, hogy hallja a 3. hangot.

7. Integrált áramkör - „Zene“ (U1): Építse a 74.-es számú tervezetet, de használja a kapcsoló gombját (S2) a fototranzisztor (Q4) helyett. Kapcsolja be a jelzőfény LED (D1) rövid ideig villogni fog. Ezután megáll és az egész folyamat ismétlődni fog, amennyiben a kapcsoló gombját újból megnyomja és tartani fogja. Továbbá helyezze a 3 kontaktusos vezeték az A1 és C1 betűkre, a villogás ismétlődni fog.

8. Integrált áramkör – csillagok háborúja (U3) és fototranzisztor (Q4): Építse a 19.-es számú tervezetet, mindkét kapcsolóknak (S1 és S2) változtatniuk kellene a hangot. Utána cserélje ki akármelyik kapcsolót a fototranzisztoron, mozgassa a kezét felette – hangváltozásnak kellene keletkeznie

9. Fűtőlős chip (WC): Építse a 61.-es számú tervezetet és ha a fototranzisztor (Q4) világítani fog, hallani fogja a fűtőlős chip hangját.

Figyelmeztetés: Amennyiben tulajdonában vannak a fejlesztett szettek KP-300, KP-500 vagy KP 750, a kiegészítő teszteteket megtalálja az illetékes használati utasításokban.

ConQuest entertainment a.s

Kořelova 961

198 00 Praha 9

www.boffin.cz

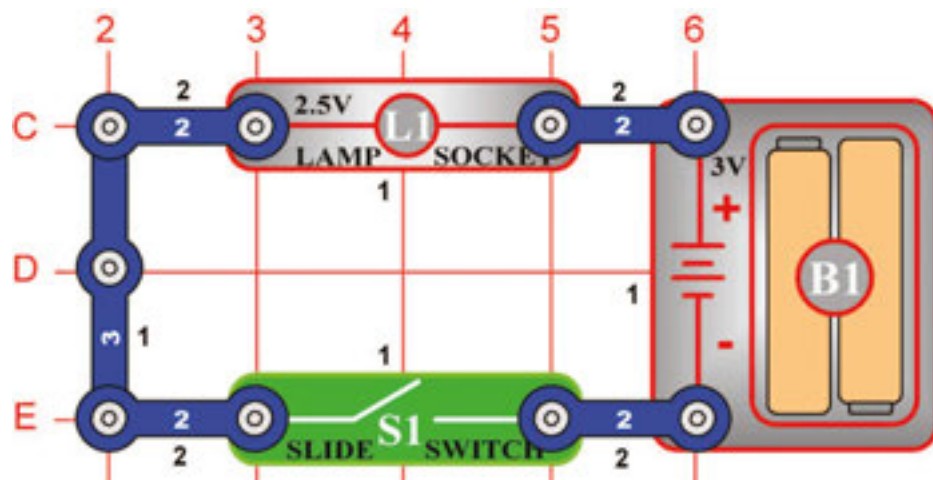
info@boffin.cz

További információkért látogasson el a www.boffin.cz honlapra.

Tervezetek jegyzéke

Tervezet	Leírás	Oldal	Tervezet	Leírás	Oldal	Tervezet	Leírás	Oldal
1	Elektromos fény és kapcsoló	8	39	Villogó fény két villanással	21	75	Hangal vezérelt időszakos LED dióda	36
2	DC motor és kapcsoló	9	40	Motorral vezérelt hang	22	76	Motorral vezérelt időszakos LED dióda	36
3	Hanggal aktivált kapcsoló	9	41	Motor több hangja	22	77	A Világürbeli csata kivilágítja a LED diódát	37
4	Hangerő beállítása	9	42	Motor több hangja (II)	22	78	Zene és Tag AND (Konjunkce)	37
5	Lámpa és a légcsavar sorban vannak elhelyezve	10	43	Motor több hangja (III)	22	79	Ragyogás és tónus	37
6	Lámpa és légcsavar párhuzamosan elhelyezve	10	44	Motor több hangja (IV)	22	80	Égő, hangszóró, és ventilátor párhuzamos összekapcsolásban	38
7	Világító dióda	11	45	Villogás fényvezérléssel	23	81	Riadó ceruza segítségével	38
8	Egy irány a LED diódának	11	46	Több hang effektusok	23	82	Riadó variációk ceruza segítségével	38
9	Vezetőképeség detektora	12	47	Ez NEBO az	24	83	Ventilátor a „Riadó” integrált áramkörével	39
10	Világürbeli háború – Combo Riadó	12	48	Ez A az	24	84	Motor – Combo hangok	39
11	Repülő tányér	13	49	Sem ez sem az	25	85	Motor – Combo hangok (II)	39
12	Repülőtányér	13	50	NE ezt A ezt	25	86	Zene és riadó Combo	40
13	Két gyorsaságú légcsavar	14	51	Visszaverődés detektora	26	87	Bomba hangja	40
14	Biztosíték	14	52	Visszaverődés csendesebb detektora	26	88	Bomba hangja (II)	40
15	Zenés ajtó csengő	15	53	Világító lézeres fény hangal	27	89	Fénnyel vezérelt LED dióda (II)	41
16	Riadó	15	54	Villogás a „Világürbeli csata” áramkörével	27	90	Érintéssel aktivált fény	41
17	Integrált áramkör – riadó	16	55	Forgó kerekek	28	91	Érintéssel aktivált hang	41
18	Lézeres fegyver	16	56	Sztroboszkopikus jelenség az otthoni világításnál	28	92	Vizes Világürbeli csata	42
19	Világürbeli csata	17	57	Versenyjáték	29	93	Vizes Világürbeli csata (II)	42
20	Világító kapcsoló	17	58	Alkatrészek használata, mint vezetők	29	94	Emberi Világürbeli csata	42
21	Papirosos világürbeli csata	17	59	Forgó rajz	30	95	Hangosabb vizes világürbeli csata	43
22	Világító rendőr sziréna	18	60	Motoros világürbeli csata	30	96	Fényes/vizes Világürbeli csata	43
23	Több hangos hangok	18	61	Fénnyel vezérelt hangok	31	97	NEBO/A Világürbeli csata - Fény	43
24	Több hangos hangok (II)	18	62	Fénnyel vezérelt hangok (II)	31	98	Egyszerű vízi riadó	44
25	Több hangos hangok (III)	18	63	Fénnyel vezérelt hangok (III)	31	99	Egyszerű riadó sós vízben	44
26	Több hangos hangok (IV)	18	64	Fénnyel vezérelt hangok (IV)	31	100	Vízi riadó - mentőautó	44
27	Tapsolás	19	65	Fénnyel vezérelt hangok (V)	31	101	Mentőautó Kontaktusos riadó	44
28	Több hang tapsolással aktiválva	19	66	Játék az elektronikus bombázással	32			
29	Több hang tapsolással aktiválva (II)	19	67	Nyugalmas övezet játék	33			
30	Több hang tapsolással aktiválva (III)	19	68	Zene Világürbeli csata Combo	33			
31	Több hang tapsolással aktiválva (IV)	19	69	Világürbeli csata szirénája	34			
32	Led dióda hangvezérléssel	20	70	Vízi riadó	34			
33	Vezérlés hanggal	20	71	Fénnyel vezérelt égő	35			
34	Hang bekapcsolása motorral	20	72	Hangal vezérelt égő	35			
35	Motor bekapcsolása fénnyel	20	73	Motorral vezérelt égő	35			
36	Világürbeli csata (II)	21	74	Fénnyel vezérelt LED dióda	36			
37	Csendes világürbeli csata	21						
38	Periodikus hang	21						

□ 1. Tervezet



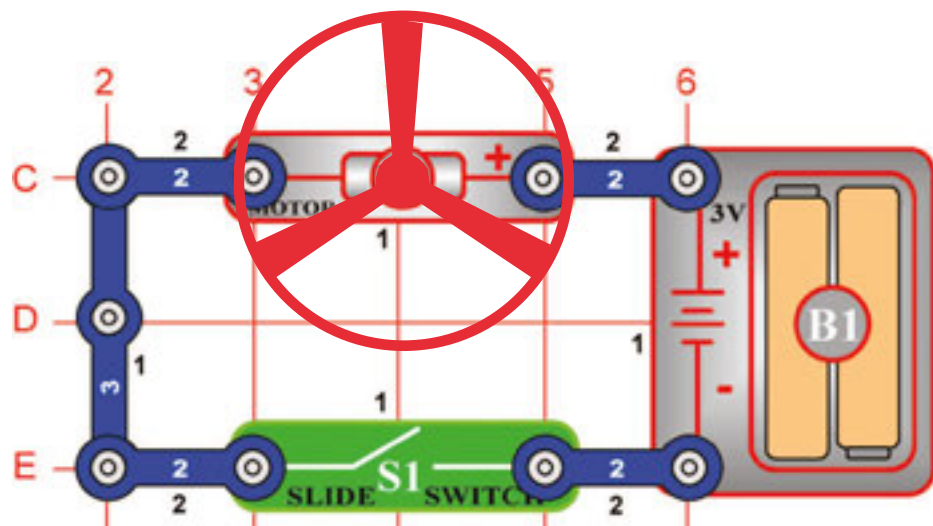
Elektromos fény & Kapcsoló

Cél: Megmutatni hogyan lehet a kapcsoló segítségével „bekapcsolni” (ON) vagy „kikapcsolni” (OFF) az elektromosságot.

Az ábra szerint szerelje az áramkört – először helyezze az alátétre az összes alkatrészt amelyek az ábrán fekete színű 1.-es számmal vannak megjelölve. Azután adja hozzá a 2.-es számmal megjelölt alkatrészeket. Helyezzen 2 „AA” batériát (a csomag nem tartalmazza) a batéria fogórészébe (B1) és csavarja az égőt a foglatba (L1).

Mihelyt bezárja a karos kapcsolót (S1), az áram a batériából a lámpába folyik és vissza a batériába a kapcsolón keresztül. A bezárt kapcsoló lezárja az áramkört. Ezt a helyzetet az elektronikában „zárt áramkörnek” nevezik. Amennyiben a kapcsoló nyitva van, az áram már nem folyhat vissza a batériába, az égő kialszik. Az elektronikában ezt „nyitott áramkörnek” nevezik.

□ 2. Tervezet



DC Motor & Kapcsoló

Cél: Megmutatni, hogyan használható az elektromosság a motor hajtóművéhez egyen- árammal (DC).

Az ábra szerint szerelje az áramkört – először helyezze az alátétre az összes alkatrészt amelyek az ábrán fekete színű 1.-es számmal vannak megjelölve.

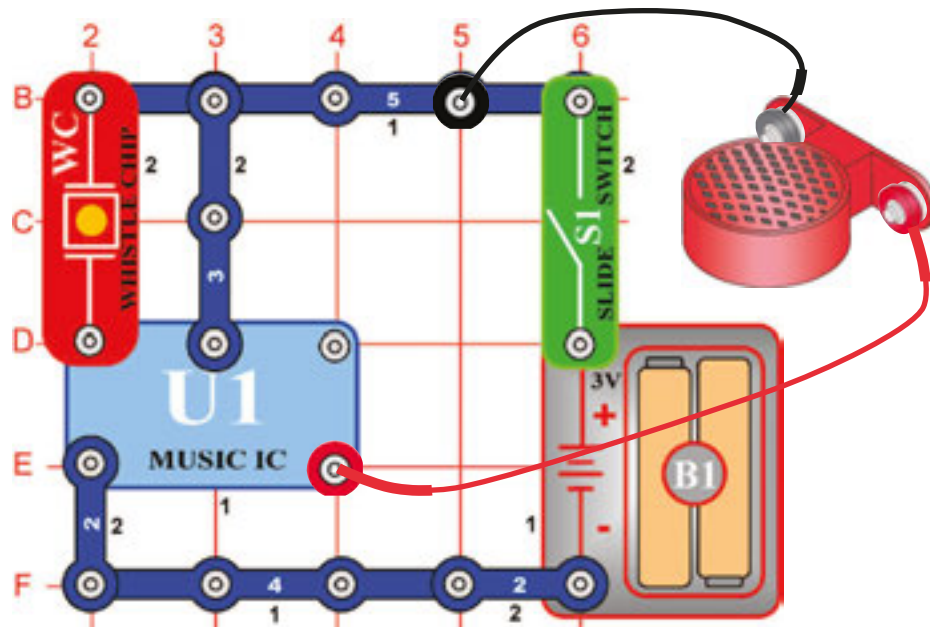
Azután adja hozzá a 2.-es számmal megjelölt alkatrészeket.

Mihelyt bezárja a karos kapcsolót (S1), az áram a batériából (B1) a motorba (M1), amel elkezd forogni. Helyezze a légszav lapját a motor tengelyére és zárja a kapcsolót. A motor forgása a légszav forgását biztosítja, ez a motor körülötti légmozgást idézi elő.



Figyelmeztetés: Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légszavart.

□ 3. Tervezet



Hanggal aktivált kapcsoló

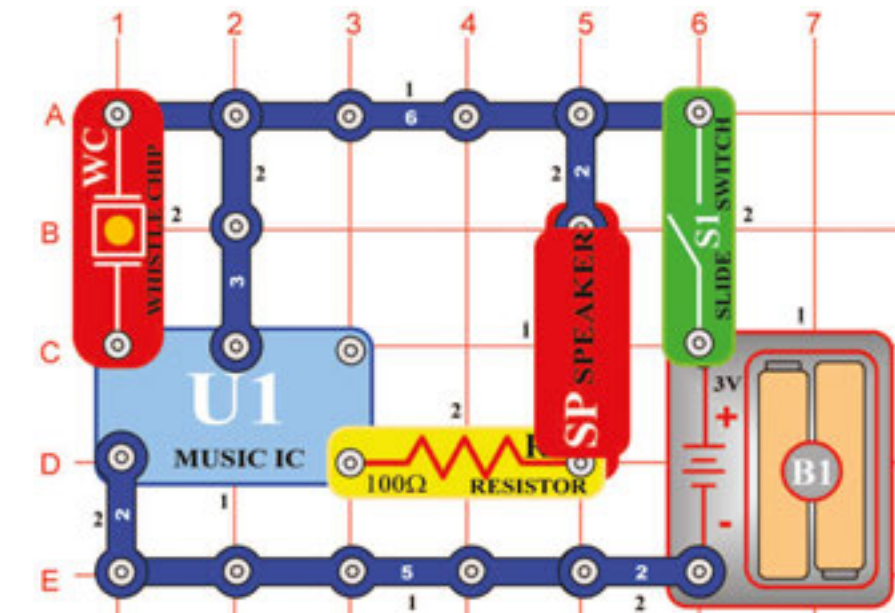
Cél: bemutatni hogyan tudja a hang „bekapcsolni -ON“ az elektronikus berendezést.

Az ábra szerint szerelje az áramkört – először helyezze az alátétre az összes alkatrészt amelyek az ábrán 1.-es számmal vannak megjelölve.

Azután adja hozzá a 2.-es számmal megjelölt alkatrészeket. Helyezze az asztalra a hangszórót (SP) és csatolja az áramkörhöz az összekötő vezetékkel az ábra szerint. Mihelyt bezárja a karos kapcsolót (S1), rövid ideig zene fog játszani, egy kis idő múlva kikapcsolódik. A füttyülős chip (WC) közelében tapsoljon vagy nyúljon ujjal az alátétéhez. A zene újból rövid játszani kezd rövid ideig, majd elhallgat. Fújjon a füttyülős chipre és a zene újból játszani fog.

A hangszóró csatlósához összekötő vezeték helyett lehet használni vezetékét érzékelővel és így a hangszóró elegendő hangos vibrálást tud kialakítani a füttyülős chip aktiválásához.

□ 4. Tervezet



Hangerő beállítása

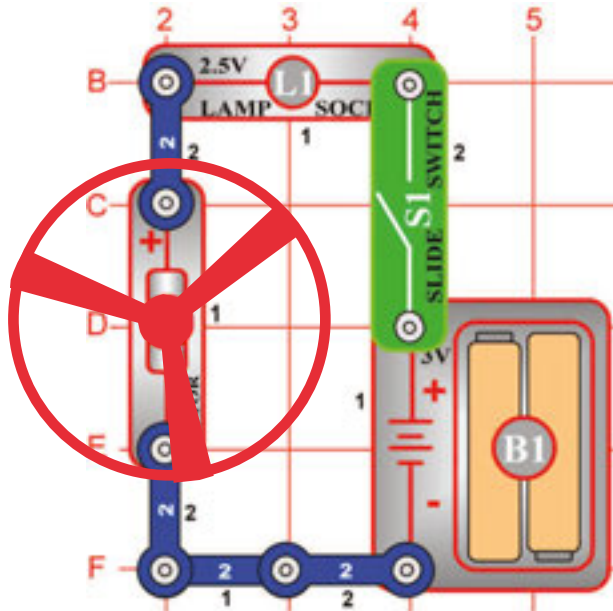
Cél: megmutatni, hogyan tudja az ellenállás a hangszóró hangját csökkenteni.

Ebben a tervezetben megváltoztatták az áram mennyiségét, amely a hangszórón (SP) keresztül folyik és lecsökkentették a hangszóróból kilépő hangot. Az ellenállások az elektronikában az áramló áram mennyiségének a csökkentésére szolgálnak.

Az ábra szerint szerelje az áramkört. Mihelyt bezárja a karos kapcsolót (S1), a zene rövid időre elkezd játszani, aztán kikapcsolódik. Ezután a füttyülős chip (WC) közelében tapsoljon vagy érintse ujjával az alátétet. A zene újból rövid időre hangzik, majd kikapcsolódik.

□ 5. Tervezet

Lámpa és a légcsavar sorban vannak elhelyezve



Cél: megmutatni hogyan reagál a lámpa a légcsavar működésére

Az ábra szerint szerelje az áramkört – először helyezze az alátétre az összes alkatrészt amelyek az ábrán fekete színű 1.-es számmal vannak megjelölve.

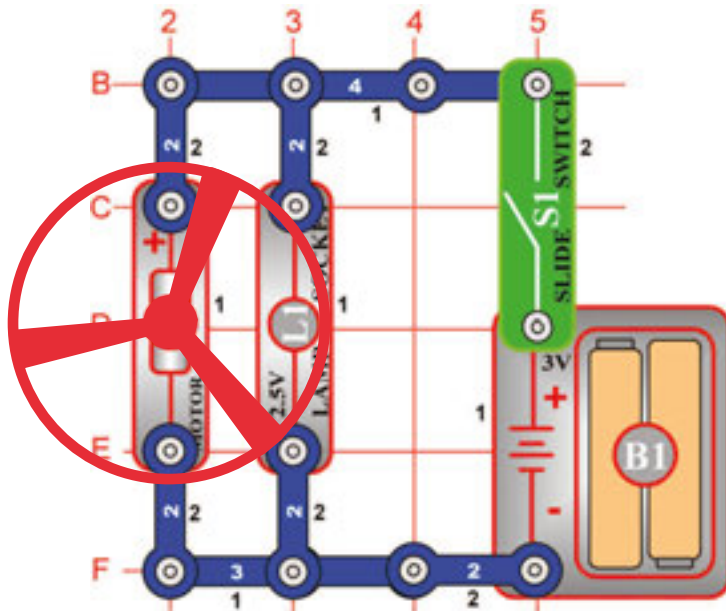
Azután adja hozzá a 2.-es számmal megjelölt alkatrészeket. Végül a légcsavar lapját helyezze a motor tengelyére.

Mihelyt a kapcsoló (S1) karját bezárja, a légcsavar forogni kezd és a lámpa (L1) kigyullad. A légcsavar lehetetlenség miatt csak egy idő múlva kezd forogni. A lehetetlenség egy olyan tulajdonság, amely megakarja tartani a testet nyugalomban mozgás nélkül, a mozgó tárgyat ellenkezőleg mozgásban akarja tartani és megakadályozni a megállást. A fény segíti a motor védését a teljes feszültségtől a kapcsoló karjának a bezárása után. A feszültség egy része a lámpán megy keresztül és a maradék megy a motorba. Távolítsa el a légcsavart és megfigyelheti, hogy a lámpa fénye legyengül amennyiben a motor nem forgatja a légcsavar lapjait.

Figyelmeztetés: Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légcsavart.

□ 6. Tervezet

Lámpa és légcsavar párhuzamosan elhelyezve



Cél: megmutatni, hogyan lehet a fényforrást odacsatolni anélkül, hogy befolyásolva legyen a motorban átáramló áram

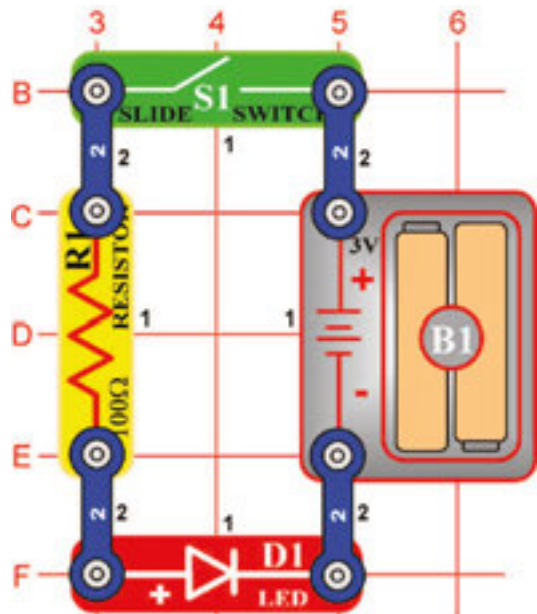
Az ábra szerint szerelje az áramkört.

Mihelyt bezárja a kapcsoló (S1) karját, forogni kezd a légcsavar és kigyullad a lámpa (L1). A légcsavar lehetetlenség miatt csak egy idő múlva kezd forogni. Ebben az összezszerelésben a lámpa nem változtatja a motorba (M1) folyó áram mennyiségét. A motor kicsit gyorsabban kezd forogni, mint az 5.-ös tervezetben.

Távolítsa el a légcsavart és megfigyelheti, hogy az égő fénye nem változott akkor sem ha a motor mozgása gyorsul. Az égőnek és motornak megvan a saját útja a batériához (B1).

Figyelmeztetés: Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légcsavart.

7. Tervezet



Világító dióda

Cél: Megmutatni az ellenállás és LED dióda összecsatolását, úgy, hogy világítsanak.

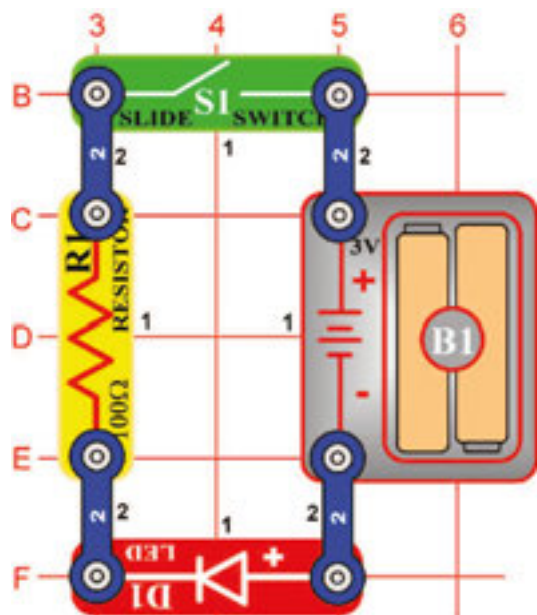
Az ábra szerint szerelje az áramkört – először helyezze az alátétre az összes alkatrészt amelyek az ábrán fekete színű 1.-es számmal vannak megjelölve.

Azután adja hozzá a 2.-es számmal megjelölt alkatrészeket.

Mihelyt bezárja a kapcsoló (S1) karját, az áram folyni kezd a batériából (B1), a kapcsolón, (R1) ellenálláson és a világító LED diódán (D1) keresztül vissza a batériához. A bekapcsolt kapcsoló zárja az áramkört. Az ellenállás csökkenti az áram mennyiségét és megokozza a LED dióda károsodását. Ne helyezze soha a LED diódát a batériával szembe! Amennyiben az áramkörben nincs semmi ellenállás, a batéria az áramot a LED diódába vezeti és ez a fényalkotó félvezető károsodását okozhatja. LED diódákat az összes típusú elektronikus berendezésekben használnak az állapotuk indikálásához és információk nyújtására a használatóknak.

Tud emlékezni valamilyen olyan berendezésre, amely LED diódával van ellátva és naponta használ?

8. Tervezet



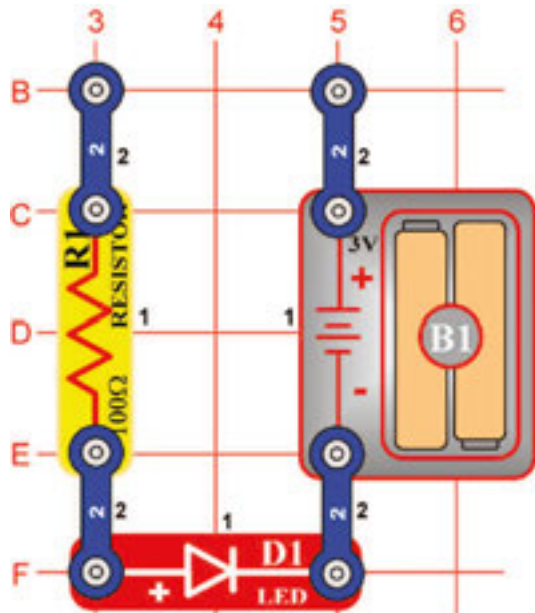
Egy irány a LED diódának

Cél: megmutatni, hogyan tud az elektromosság LED diódán keresztül menni csak egy irányban.

Szereljen olyan áramkört, amely a 7. tervezetben van leírva, LED diódát (D1) helyezze el az ábra szerint. Mihelyt bezárja a kapcsoló karját, az áram folyni kezd a batériából (B1) az ellenálláson és a LED diódán keresztül. Amikor az áram a LED diódán folyik, világítani kezd. Amennyiben a LED dióda fordítva van elhelyezve áram nem folyhat keresztül. LED dióda ellenőrző berendezésként működik, csak egy irányban engedi az áramfolyást.

Ebben a tervezetben az áramfolyás irányát LED dióda segítségével változtatták. Elektronikus alkatrész, amelyet csak egy irányban lehet elhelyezni, polaritással van ellátva. Többi hasonló alkatrészeket a további tervezetekben mutatunk be. LED dióda elhelyezése fordított irányban nem okoz semmi problémát, mert a feszültség nem olyan nagy, hogy ennek az elektronikus alkatrésznek a sérülését okozhatná.

□ 9. Tervezet



Vezetőképesség detektora

Cél: Olyan áramkör létrehozása, amely felismeri a különböző anyagoknál az elektromosság vezetőképességét.

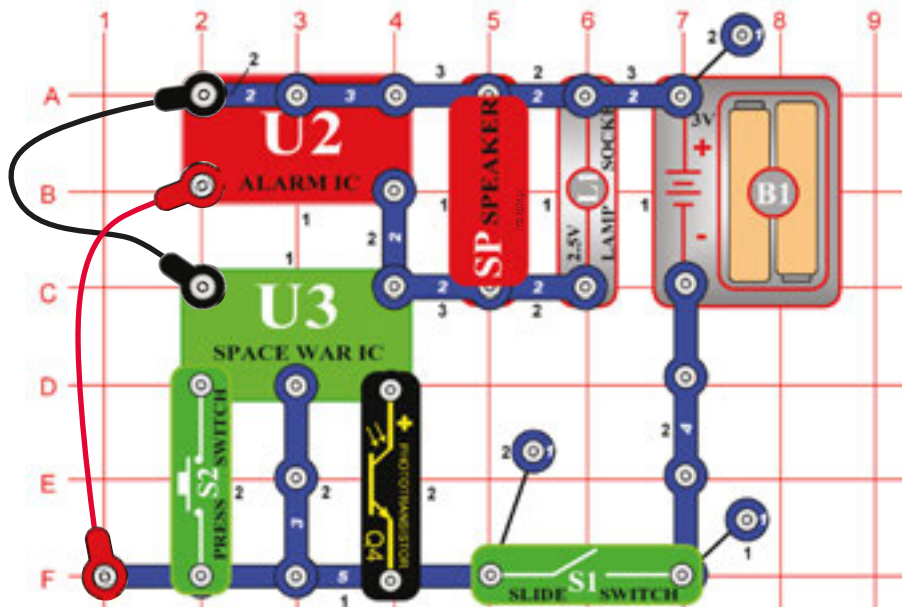
Szerkesszen újból áramkört a 7.-es tervezetben leírtak szerint, de távolítsa el a kapcsoló (S1) karját az ábra szerint.

Amennyiben fém kapcsot helyez a kontaktusokra az ábra szerint, az áram folyik a batériából (B1) az ellenálláson (R1) és a LED diódán (D1) keresztül vissza a batériába. A papír kapcsoló lezárja az áramkört és az áram a LED diódán keresztül fog folyni. Tegye az ujjait a kontaktusokra – LED dióda nem világít.

Az Ön testének az ellenállása magas, így nem engedi az áram folyását és a LED dióda világítását. Amennyiben a feszültség, illetve elektromos nyomás magasabb lenne, az áram átfolyna az ujjain és a LED dióda világítana. Ezt a detektort lehet használni a vezetőképesség mértékének megállapítására a különböző anyagoknál – pl. plasztoknál.

□ 10. Tervezet

Világürbeli háború – Combo Riadó



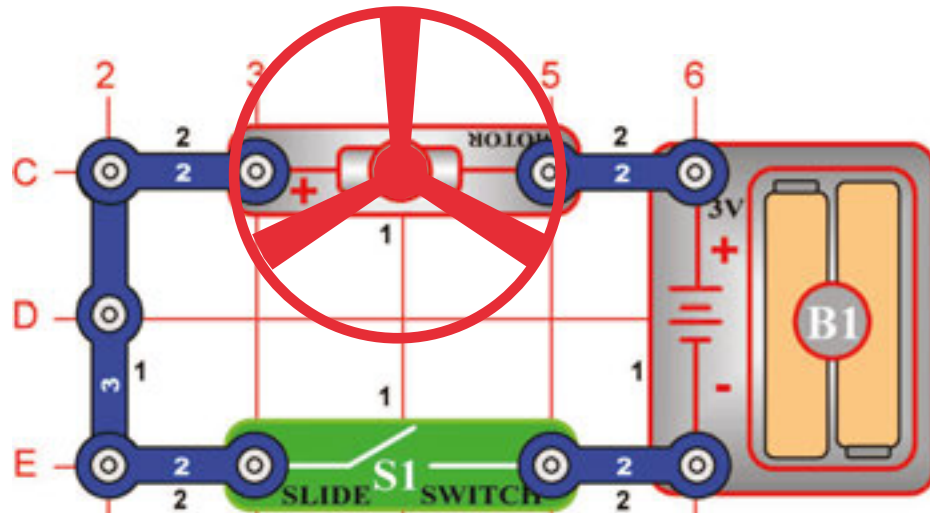
Cél: Összekombinálni a hangokat világürbeli háborúból és az integrált áramkörből a Riadóból.

Szerkesszen az ábra szerint áramkört és csatlakozjon összekötő drótokat. Kapcsolja be, néhányszor nyomja a kapcsolót (S2) és intsen a kezével a fototranzisztor (Q4) felett. Különböző hangkombinációkat fog hallani. Amennyiben a hang túl erős, a hangszórót (SP) lehet fűtülös chippel (WC) helyettesíteni.

□ 11. Tervezet

Repülő tányér

Cél: olyan áramkör kialakítása amely kilövi a légcsavart – ez szimulálja a repülő tányér.



⚠ Ostrzeżenie: Części ruchome. Podczas działania nie wolno dotykać śmigła lub silnika.

⚠ Ostrzeżenie: Nie wolno pochylać się ponad silnikiem.

Szerkessen újból áramkört a 2.-es tervezetben leírtak szerint, de a motor (M1) ellentétes polaritásával. A motoron a minusz (-) a batériához (B1) a (+) plusszhoz lesz kapcsolva. Ehhez a tervezethez új alkalikus batériák használatát javasoljuk.

Mihelyt bezárja a kapcsoló (S1) karját, a motor emeli a sebességet. Amikor a motor rotációja eléri a maximumot, kapcsolja ki a kapcsolót. A légcsavart felemelkedik és a levegőben fog lebegni, mint a repülő tányér. Legyenek óvatosak, védje szemét a légcsavart forgó lapjai előtt.

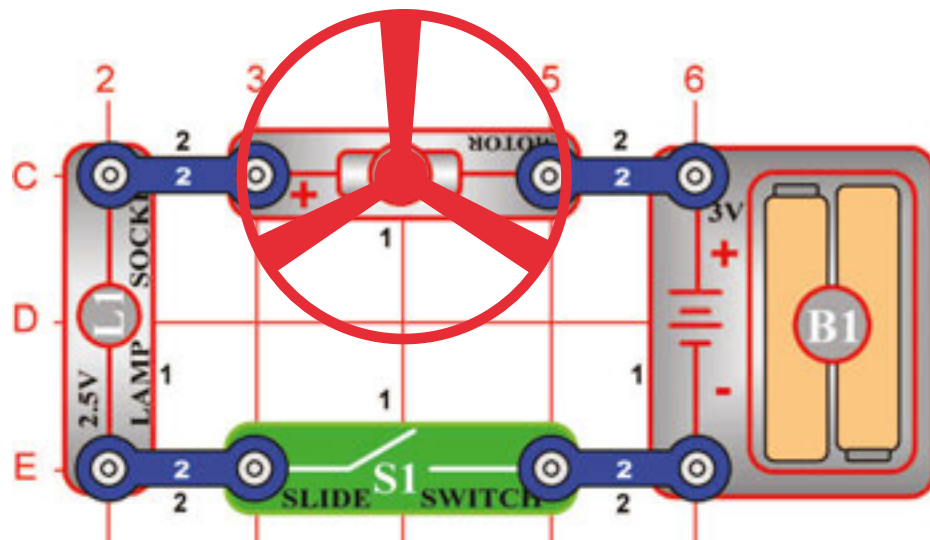
A levegő a légcsavart keresztül van hajtva lefelé, a motor rotációja a légcsavart amely a motor tengelyén van, blokkolja. A motor kikapcsolása után a légcsavart elszabadul a tengelytől és repülhet a levegőben ugyanúgy mint a helikopter. Amennyiben a motor forgása lassú, a légcsavart a tengelyen marad, mert nincs elegendő energiája, hogy felemelkedjen. Motor gyorsabban fog forogni amennyiben mindkét batéria új.

Amennyiben a légcsavart nem száll fel, a motor teljes sebességénél néhányszor kacsolja be és ki a kapcsolót.

□ 12. Tervezet

A repülő tányér emelkedésének korlátozása

Cél: megmutatni hogyan folyó be a feszültség az egyirányú motor sebességét és korlátozni tudja a repülő tányér emelkedését.



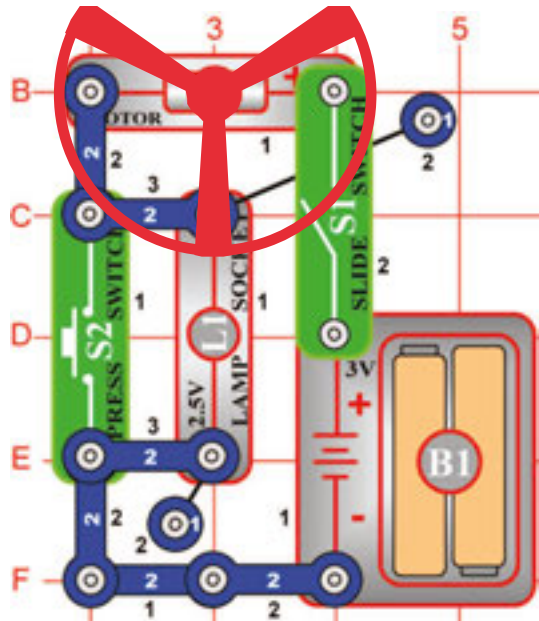
Változtassa az áramkört a 11.-es tervezet szerint úgy, hogy sorban kapcsolva hozzáadja a lámpát (L1) a motorhoz - az ábra szerint.

Mihelyt sorban kapcsolva helyezi el a lámpát akármilyen elektronikus berendezésben, kevesebb áramot fog átengedni, mert ellenállást ad hozzá. Ebben az esetben a sorban kapcsolt lámpa redukálja a motoron keresztül haladó áramot és így lecsökkenti a maximális sebességét. Zárja a kapcsoló (S1) karját és várja meg amíg a légcsavart eléri maximális sebességét. Nyissa ki a kapcsoló karját és észreveheti a repülés magasságában a különbséget. Ezt a lámpa elhelyezése okozza. Legtöbb esetben a légcsavart fel sem emelkedik.

⚠ Figyelmeztetés: Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légcsavart.

⚠ Figyelmeztetés: A motorhoz ne hajoljon.

□ 13. Tervezet



Figyelmeztetés:

Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légcsavart.

Két gyorsaságú légcsavar

Cél: megmutatni, hogy a kapcsolók hogyan tudják a légcsavar sebességét csökkenteni vagy emelni.

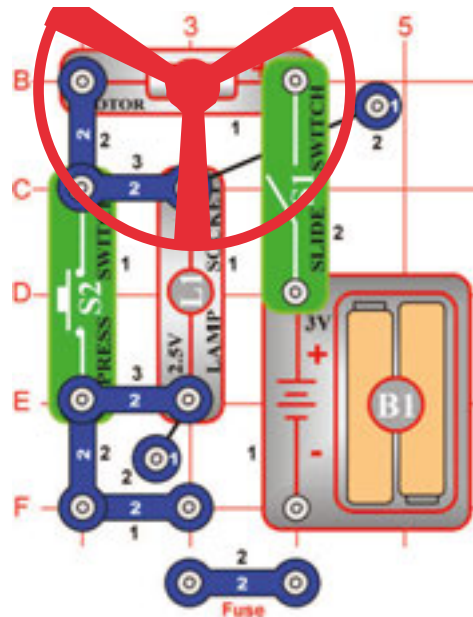
Az ábra szerint szerelje az áramkört – először helyezze az alátétre az összes alkatrészt amelyek az ábrán fekete színű 1.-es számmal vannak megjelölve.

Azután adja hozzá a 2.-es számmal megjelölt alkatrészeket. Végül adjon hozzá 2- kontaktusos vezetéket, amelyek rendeltetési helye a 3. emelet.

Mihelyt bezárja a kapcsoló (S1) karját, az áram a batériából a kapcsolóba (S1) áramlik, a motoron (M1) és a lámpán (L1) keresztül vissza a batériába. Amennyiben a kapcsoló (S2) gombja bezárva van a motor sebessége emelkedik.

Az ellenállás eltávolítása a motor sebességének emelésének céljából csak az egyik módszer a motor sebességének a változtatásához. Eladásra kijelölt légcsavarok (Ventillátor) ezt a módszert nem használják, mivel a ventilátorok az áramkörök levegővel - amit rajta keresztül hajtanak- való hűtéséhez szolgálnak. Professzionális ventilátorok a motor feszültségének mennyiségét transzformátorok vagy más elektronikus berendezések segítségével változtatják.

□ 14. Tervezet



Figyelmeztetés:

Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légcsavart.

Biztosíték

Cél: Megmutatni, hogyan használható a biztosíték az összes kialakított út megszakítására visszafelé a feszültség forrásához.

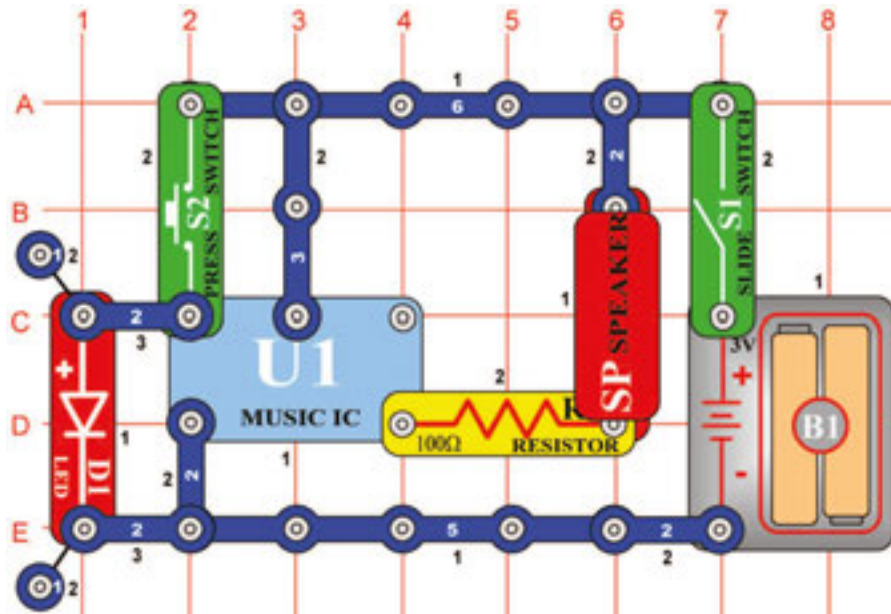
Használja a 13. tervezetben leírt áramkört.

Amennyiben bezárja a kapcsoló (S1) karját, az áram folyik a batériából a kapcsolón (S1), lámpán (L1) és a motoron (M1) keresztül vissza a batériába (B1). Biztosíték két kontaktusos vezeték formájában kinyitja az áramkört abban az esetben, ha a batériából nagy mennyiségű áram áramlik be. Amennyiben a kapcsoló (S2) ki van kapcsolva, a fény nem világít, de a motor gyorsabban forog mivel a motorba nagyobb mennyiségű áram áramlik. Nyomja a kapcsoló (S2) gombját az alsó helyzetbe, távolítsa el a két kontaktusos vezetéket és figyelje meg, hogy nem működik semmi sem. Nyitott áramkör védi az elektronikus alkatrészeket. Amennyiben nem használnák a biztosítékokat, az egyes alkatrészek túl melegedhetnek és tűz is keletkezhetne. Helyezze be újból a két kontaktusos vezetéket és az áramkör újból normálisan működni fog. Az Ön háztartásában is sok olyan elektronikus készülék van amely biztosítékkal van ellátva, és kinyitja az áramkört ha a beáramló áram mennyisége túl magas.

Tud emlékezni néhány ilyen készülékre amelyekkel körül va véve?

□ 15. Tervezet

Zenés ajtó csengő



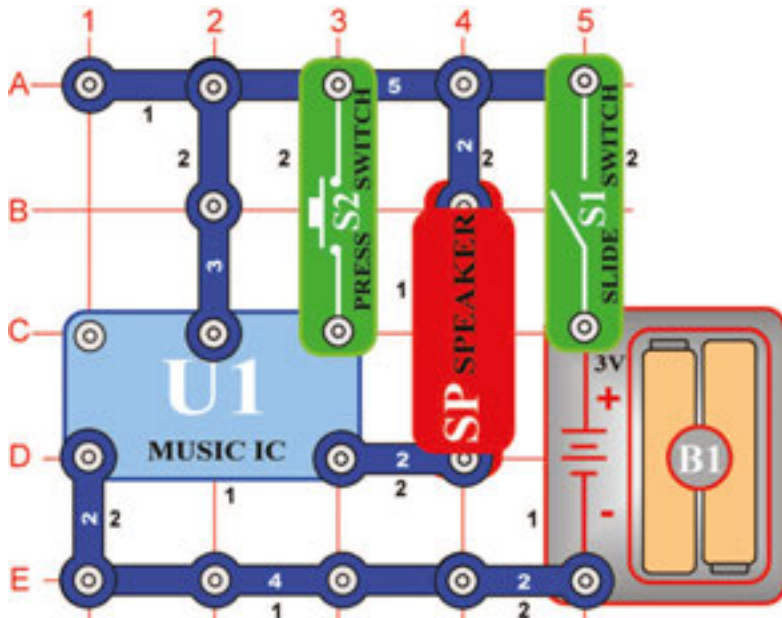
Cél: megmutatni hogyan lehet az integrált áramkört használni, mint ajtó csengőt.

Az ábra szerint szerkezze az áramkört. Mihelyt bezárja a kapcsoló (S1) karját, a zenés integrált áramkör (U1) egy melódia játszásába kezd, majd elhallgat. Minden alkalommal amikor a csengő gombját (S2) megnyomja, a melódia játszani kezd majd elhallgat. A kapcsoló gombjának (S2) nyomása nélkül is az integrálható áramkör a melódiát végig játssza.

Zenés integrált áramköröket sok gyermekjátékokban és segédeszközökben is használnak. Amennyiben a zene szavakkal van helyettesítve, a gyermekek egyszerűen és szórakozás formájában sok mindent megtanulhatnak. A gyártók igyekeznek a termékeik méretét kisebbiteni, így a zene gyakran szól a gombostű fejénél kisebb alkatrészekből is.

□ 16. Tervezet

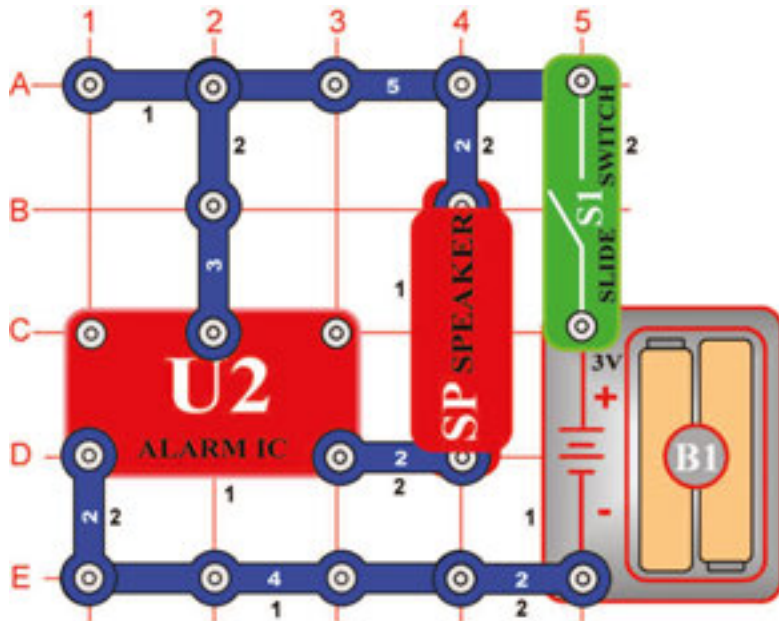
Riadó



Cél: megmutatni, hogyan tudnak veszély esetén az integrált áramkörök magas riasztó hangokat létrehozni.

Változtassa a 15. tervezetben leírt áramkört, hogy úgy nézzen ki, mint ez az ábrán. Mihelyt bezárja a kapcsoló (S1) karját, az integrált áramkör (U1) egy melódiát kezd játszani majd elhallgat. A hang sokkal hangosabb lesz mint az előző tervezetben, mert most riasztó funkciója lesz. Mindig, amikor a riadó (S2) gombját megnyomja a melódia befejezése után, az egész zenés szekvenció ismétlődni fog, de csak abban az esetben ha tartani fogja a gombot (S2).

□ 17. Tervezet



Integrált áramkör – riadó

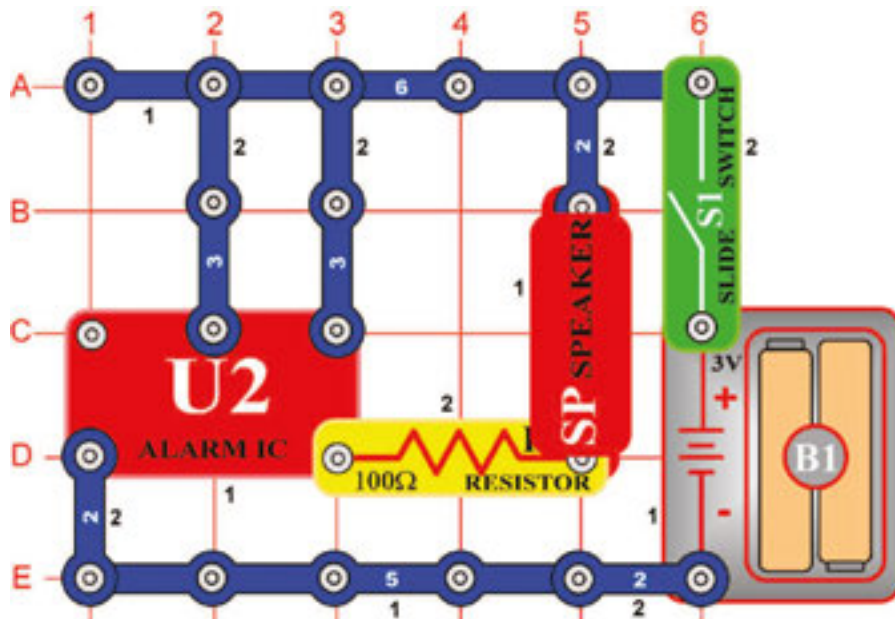
Cél: Megmutatni hogyan lehet az integrált áramkört a valódi riasztós hang kialakítására használni.

Az ábra szerint szerelje az áramkört – először helyezze az alátétre az összes alkatrészt amelyek az ábrán fekete színű 1.-es számmal vannak megjelölve.

Azután adja hozzá a 2.-es számmal megjelölt alkatrészeket. Mielőtt bezárja a kapcsoló(S1) karját, az integrált áramkör (U2) nagyon hangos riasztó szignált kezd kiadni. Ez az integrált áramkör különböző frekvenciók elérhetőségében úgy van kialakítva, hogy a csökkentett hallású emberek is meghallják.

Amennyiben a riasztó hang, hangerősítőn keresztül van vezetve és például rendőrautóra van szerelve, rendőrségi szirénaként működik.

□ 18. Tervezet



Lézeres fegyver

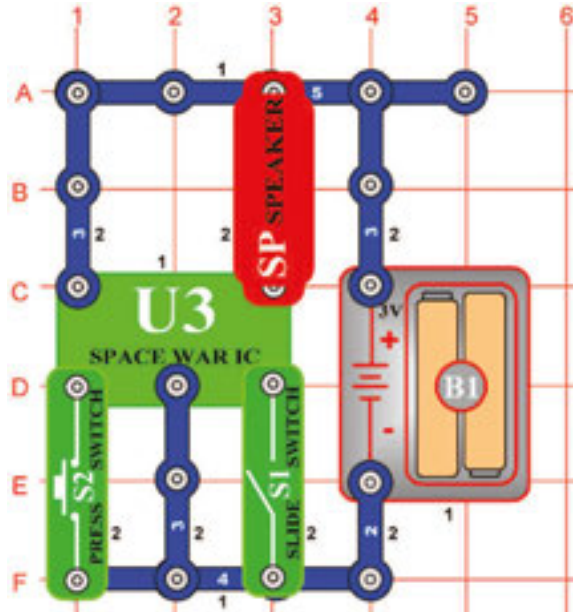
Cél: megmutatni, hogyan lehet az integrált áramkörből a hangot a világűrbeli háború izgalmas hangjaira változtatni.

Az ábra szerint szerelje az áramkört – először helyezze az alátétre az összes alkatrészt amelyek az ábrán fekete színű 1.-es számmal vannak megjelölve.

Azután adja hozzá a 2.-es számmal megjelölt alkatrészeket. Mielőtt bezárja a kapcsoló (S1) karját, az integrált áramkör (U2) a lézeres fegyverek hangját kezdi kiadni. Ez az integrált áramkör úgy van kialakítva, hogy a kiadó hangokat önkényesen lehet változtatni. Gyorsan be és kikapcsolhatja a hangot, amennyiben a játékjához vagy a felvételeihez újabb hang effektusokat akar hozzáadni.

□ 19. Tervezet

Világűrbeli csata



Cél: Bemutatni a „Világűrbeli csata“ integrált áramkört és a kiadó hangokat.

Szerkezze az ábra szerint az áramkört, amelyben integrált áramkör (U3) van használva. Aktiválja a kapcsoló (S1) karjának megkoppintásával vagy a kapcsoló (S2) gombjának megnyomásával, csinálja mindkettőt többször és váltakozva. Ugyanúgy, mint a többi integrált áramkör, ez a világűr csata integrált áramkör is szuper kisebbített elektronikus áramkör, amelyben különböző nagyszerű hangok vannak elhelyezve, amelyeket néhány többi komponensek segítségével lehet lejátszani.

A filmstúdiókban a technikusok feladata, hogy ezeket a hangokat pont abba a pillanatba helyezték amikor a fegyver elsül. Igyekezzen elérni, hogy a hangszólás abban a pillanatban induljon amikor egy tárgy a padlóhoz ütközik. Nem olyan egyszerű ahogy kinéz.

□ 20. Tervezet Világító kapcsoló

Cél: megmutatni, hogy tudja a fény vezérelni az áramkört fototranszistor segítségével.



Használja az áramkört a 19. terzetben leírtak szerint, de a karos kapcsoló (S1) helyett használjon *fototranszistor* (Q4). Az áramkör azonnal hangot kezd kiadni. Igyekezzen kikapcsolni. Meglátja, hogy az egyedüli módszer amivel a hangot ki lehet kapcsolni, a fototranszistor letakarása, vagy leoltani a villanyt a helységben (amennyiben világított). Mivel a fény az áramkör bekapcsolásához szolgált, „Világító kapcsolóról” beszélhetünk.

A fototranszistor olyan anyagot tartalmaz, amely változtassa az ellenállását amennyiben fénynek van kiállítva. Minél több fény annál jobban az ellenállás a *fototranszistor* csökkenti. A mindennapi életben különféleképpen használják ezeket az alkatrészeket. Például az utcai világításnál, amely akkor kapcsolódik be ha sötétedni kezd és kikapcsolódik a nappali fényvel.

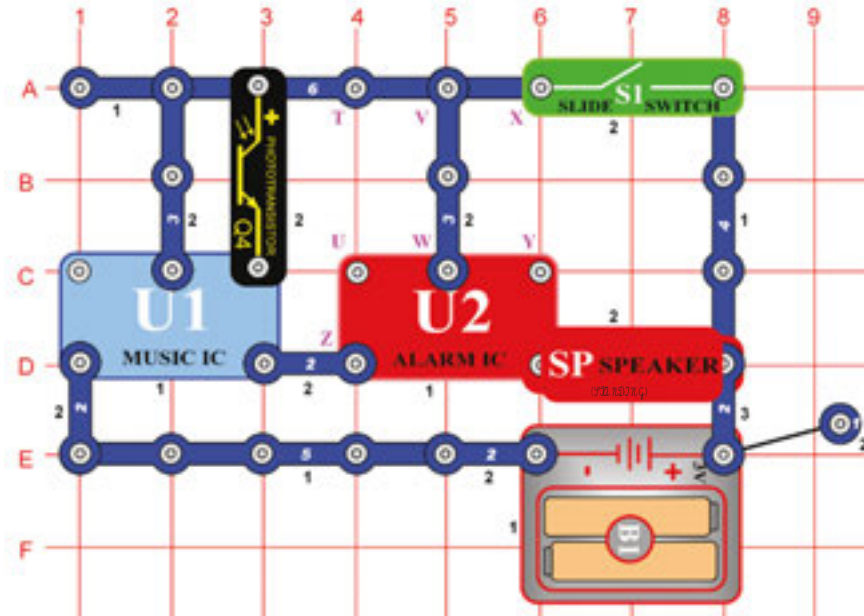
□ 21. Tervezet Papirosos világűrbeli csata

Cél: Megmutatni a fotoellenállás használatát egy kicsit dramatikussabb úton.

Használja a 20.-as tervezetben leírt áramkört. Vegyen egy fehér papírt sok nagy fekete vagy sötét foltokkal és lassan tologassa a fényérzékeny ellenálláson. Hangot fog hallani, amely az szerint fog változni ahogy a papír világos és sötét helyei befolyásolják a fény átmenetét a fényérzékeny ellenálláshoz. Kipróbálhat ilyen vagy más hasonló papírt is.



□ 22. Tervezet



Cél: Fényel vezérelt rendőr sziréna építése.

Az ábra szerint szerelje az áramkört – először helyezze az alátétre az összes alkatrészt amelyek az ábrán fekete színű 1.-es számmal vannak megjelölve.

Azután adja hozzá a 2.-es számmal megjelölt alkatrészeket. A 3. emeletre helyezze el a fekete 3-as számmal megjelölt alkatrészeket.

Takarja le a *foto-transzisztor* (Q4) és kapcsolja be a karos kapcsolót (S1). Megszólal a rendőr sziréna zenével, rövid idő után a szekvencia végződik. Továbbá irányíthatja a hangot a fototranzisztor be és kitakarásával.

□ 23. Tervezet Több hangos hangok

Cél: Megmutatni a 22.-ik tervezetben leírt áramkör variációjait.

Úgy, hogy összeköttést hoz létre az X és Y betűk között. Az áramkör működése azonos lesz, de most a fegyverek és a zene hangja lesz hallható.

□ 24. Tervezet Több hangos hangok (II)

Cél: Megmutatni a 22.-ik tervezetben leírt áramkör variációjait.

Távolítsa el az összeköttetést az X és Y betűk között és készítsen összeköttetést a T és U betűk között. Az áramkör működése azonos lesz, de most a tűzoltó fecskendő és a zenés melódia hangja lesz hallható.

□ 25. Tervezet Több hangos hangok(III)

Cél: Megmutatni a 22.-ik tervezetben leírt áramkör variációjait.

Távolítsa el az összeköttetést a T és U betűk között és készítsen összeköttetést az U és Z betűk között. Az áramkör működése azonos lesz, de most mint a mentőautó a zenés melódiával.

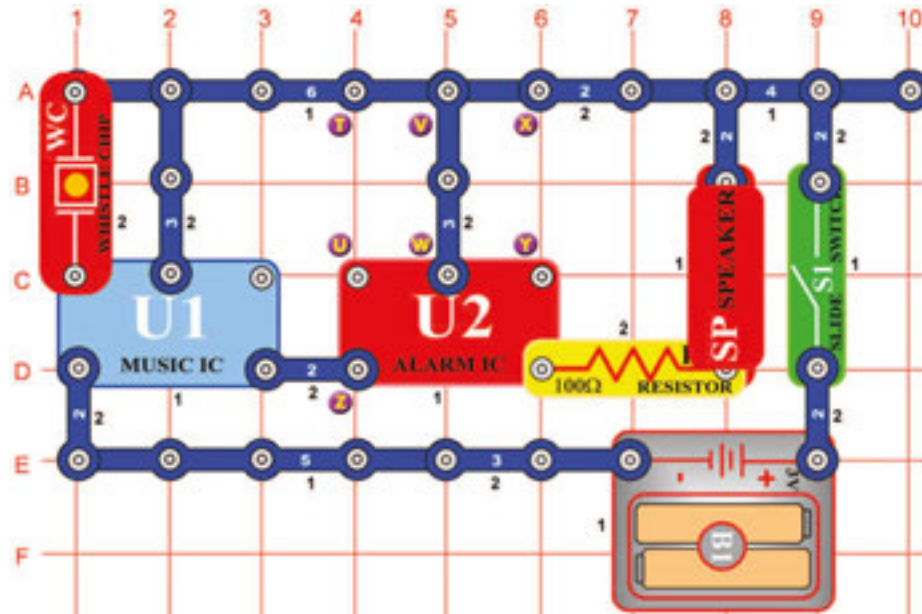
□ 26. Tervezet Több hangos hangok(IV)

Cél: Megmutatni a 22.-ik tervezetben leírt áramkör variációjait.

Távolítsa el az összeköttetést az U és Z betűk között, továbbá a V és W betűk között és készítsen összeköttetést a T és U betűk között. Az áramkör működése azonos lesz, de most úgy fog hangzani, mint egy ismert melódia de a statikus elektromossággal.

□ 27. Tervezet

Tapsolás



Cél: Létrehozni tapsolással aktiválva a rendőrautó szirénájának hangját és a többi hangot.

Az ábra szerint szerelje az áramkört – először helyezze az alátétre az összes alkatrészt amelyek az ábrán fekete színű 1.-es számmal vannak megjelölve.

Azután adja hozzá a 2.-es számmal megjelölt alkatrészeket. Kapcsolja be a kapcsolót (S1) a karral, meghallja a rendőrség szirénáját, amikor elhallgat, tapsoljon a kezeivel, a hang újra szól. A sziréna hangjának a háttérében zene szól. Amennyiben a tapsolás nem indítja a hangot érintse ujjával a fűtyülő csipet (WC).

□ 28. Tervezet Több hang tapsolással aktiválva

Cél: Megmutatni, hogy az integrát áramkörnek lehet több funkciója is.

Változtassa az utolsóban említett áramkört – hozzon létre összeköttetést az X és Y betűk között. Az áramkör működése azonos lesz, de most a fegyver hangja fog hangzani.

□ 29. Tervezet Több hang tapsolással aktiválva (II)

Cél: Megmutatni, hogy az integrát áramkörnek lehet több funkciója is.

Távolítsa el az összeköttetést az X és Y betűk között, hozzon létre összeköttetést a T és U betűk között. Az áramkör működése azonos lesz, de most a tűzoltó fecskendő hangja fog hangzani.

□ 30. Tervezet Több hang tapsolással aktiválva (III)

Cél: Megmutatni, hogy az integrát áramkörnek lehet több funkciója is.

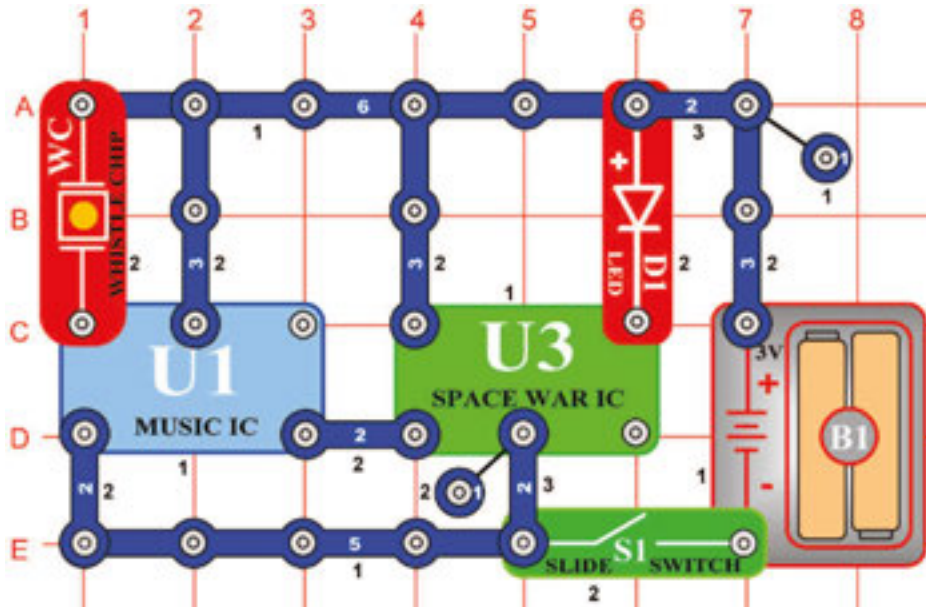
Távolítsa el az összeköttetést a T és U betűk között, hozzon létre összeköttetést az U és Z betűk között. Az áramkör működése azonos lesz, de most a mentőautó szirénájának a hangja fog hangzani.

□ 31. Tervezet Több hang tapsolással aktiválva (IV)

Cél: Megmutatni, hogy az integrát áramkörnek lehet több funkciója is.

Távolítsa el az összeköttetést az U és Z betűk között, továbbá a V és W betűk között és készítsen összeköttetést a T és U betűk között. Az áramkör működése azonos lesz, de most úgy fog hangzani, mint egy ismert melódia de a zavaró hangokkal.

32. Tervezet Led dióda hangvezérléssel



Cél: Olyan áramkör szerkeztése amely hanggal vezérli a világító diódát.

Szerkesszen az ábra szerint áramkört és kapcsolja be a kacsoló (S1) karját. LED dióda (D1) rövid időre bekapcsolódik majd kikapcsolódik. Tapsintson, vagy szólaljon meg hangosan, a LED dióda újból világítani és egy ideig villogni fog.

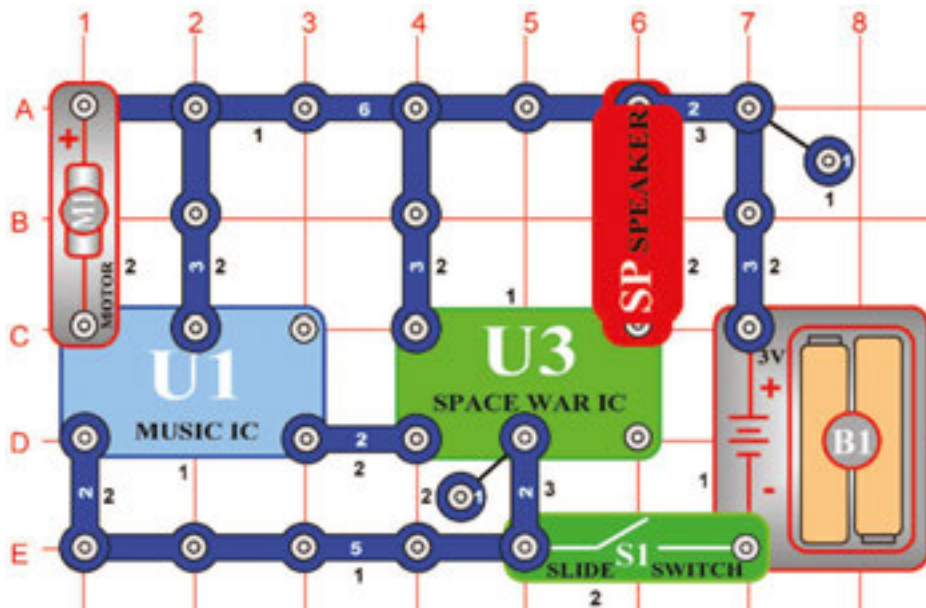
33. Tervezet Vezérlés hanggal

Cél: Hang használata a különböző hangok vezérlésére.

Az előző áramkör talán nem tűnt olyan érdekesnek, LED dióda (D1) helyett helyezzen hangszórót (SP). Különböző érdekes hangokat fog hallani. Tapsoljon vagy beszéljen hangosan és a hangok ismétlődni fognak.

Amennyiben azt állapítja meg, hogy a hang állandóan szól, ez azt jelentheti, hogy a hangszóróval keletkezett vibrációk a fűtyülős chipet (WC) aktiválhatták. Amennyiben ezt megakarja akadályozni, helyezze a hangszórót az asztalra, az áramkör közelébe és az összekötő vezetékek segítségével ugyanazokkal a kontaktusokkal végezze az összeköttetést.

34. Tervezet Hang bekapcsolása motorral



Cél: Olyan áramkör építése ahol a világűrbeli csata hangjainak az aktiválásához a motort használja.

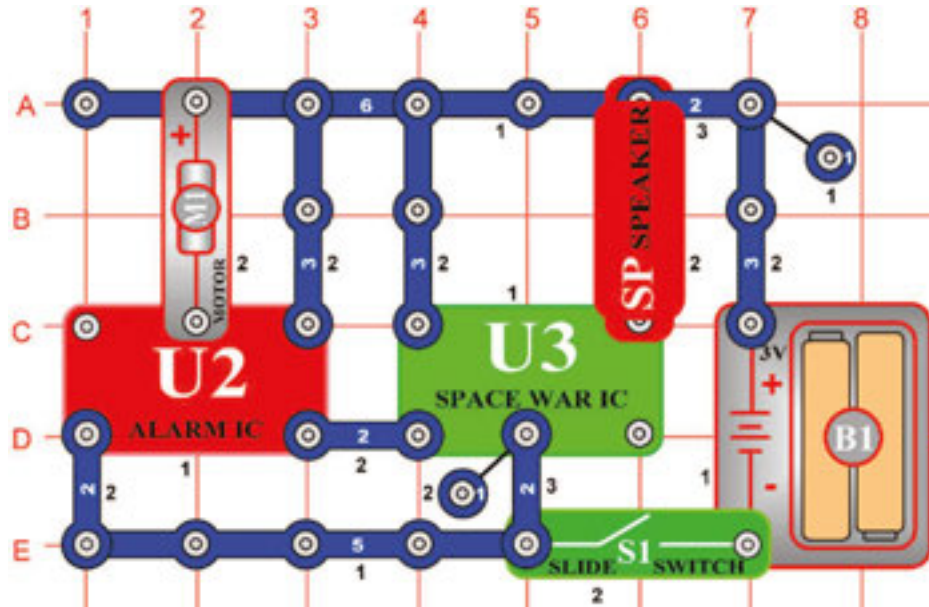
Kapcsolja be és várja meg, amíg hangzani kezdenek a hangok, amelyek a motort (M1) fogják forgatni, a hangok újból hangzanak. Tudja, hogy a motor forgásának hatása miért okozza a hang lejátszását? Az egyirányú motor működik úgy is, mint az egyenáramú áram generátora és bekapcsolása után a motor feszültséget hoz létre amely elindítja a hangvezetékét.

35. Tervezet Motor bekapcsolása fénnel

Cél: Olyan áramkör építése amelyben a világító dióda aktiválása a motor segítségével történik.

Ez az áramkör hangos és zavarhatja a többi embert a közelben. Ezért helyettesítse a hangszórót LED diódával (D1), (elhelyezése ugyanaz, mint a 32.-ik tervezetben), az áramkör ugyanúgy működik.

36. Tervezet



Világűrbeli csata (II)

Cél: Megmutatni az integrált áramkör „Világűrbeli csata” további lehetséges használatát.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint, amely a 19. tervezetben lévő áramkörtön van alapítva. Kapcsolja be a kapcsolót, érdekes hangokat fog hallani – mint a világűrbeli csatában. A motor itt úgy működik mint 3 kontaktusos vezető, nem fog forogni.

Figyelmeztetés:
Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légcsavart.

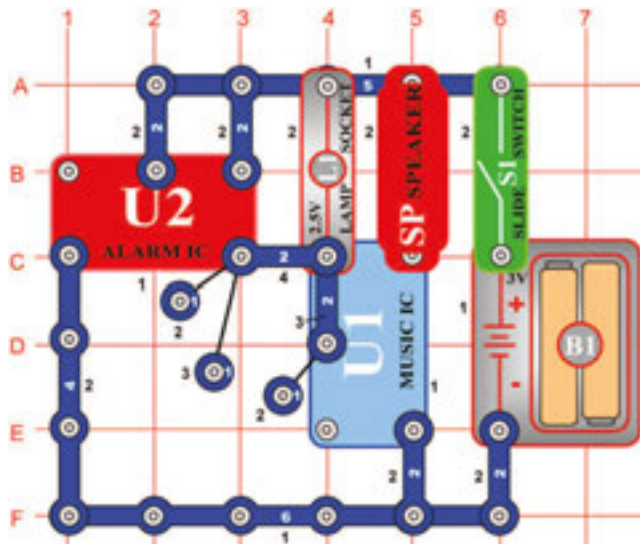
37. Tervezet Csendes világűrbeli csata

Cél: Megmutatni a „Világűrbeli csata” alkatrészeinek más különféle felhasználási lehetőségét.

A fentiekben leírt áramkör hangos, zavarhatja az embereket a közelben, ezért helyettesítse a hangszórót (SP) LED dióddal (D1), helyezze el ugyanúgy, mint a 32. számú tervezetben. Megkezdődik a csendes világűrbeli csata!

Figyelmeztetés:
Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légcsavart.

38. Tervezet



Periodikus hang

Cél: Áramkör szerkesztése fény és hang forrással, amelyek változnak és ismétlődnek.

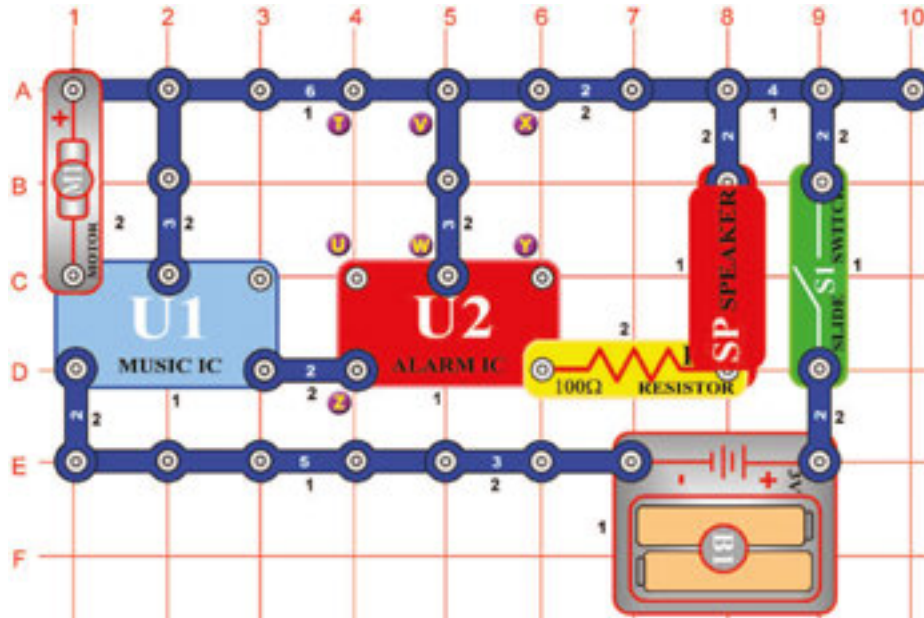
Szerkesszen áramkört az ábra szerint és kapcsolja be. Lámpa (L1) váltakozva világít és kikapcsolódik, a hangszóró két zenei tónust váltogat. Úgy mintha valaki a kapcsolót koppantaná egyforma időközben. A periodikus szignálok nagyon fontosak az elektronikában.

39. Tervezet Villogó fény két villanással

Cél: Két fényes áramkör szerkesztése, ahol a fények váltakoznak.

Az ábrán feltüntetett áramkörben helyettesítse a hangszórót (SP) LED dióddal (D1), helyezze el úgy, mint a 32.-es számú tervezetben. Lámpa váltakozva lesz be és kikapcsolva és LED dióda fénye váltakozva lesz ragyogó és csökkentett.

□ 40. Tervezet



Cél: Megmutatni, hogyan aktiválhatja a mozgás az elektronikus áramkört.

Ez az áramkör a motor (M1) kézi forgatásával van vezérelve. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját. A rendőr sziréna megszendül aztán elcsendenededik. Amennyiben a motort forgatni kezdi a hang újból megszendül. Figyelje meg, hogy a sziréna háttérben tompítva zene játszik.

□ 41. Tervezet Motor több hangja

Cél: Megmutatni, hogyan aktiválhatja a mozgás az elektronikus áramkört.

Az előző áramkört változtassa meg az X és Y betűk és a lámpa (L1) összekötésével. Az áramkör működése azonos lesz, de most a felhangzik fegyverek hangja.

□ 42. Tervezet Motor több hangja (II)

Cél: Megmutatni, hogyan aktiválhatja a mozgás az elektronikus áramkört.

Távolítsa el az összeköttetést az X és Y betűk között, készítsen összeköttetést a T és U betűk között a lámpa (L1) segítségével. Az áramkör működése azonos lesz, de most a tűzoltó fecskendő hangjával.

□ 43. Tervezet Motor több hangja (III)

Cél: Megmutatni, hogyan aktiválhatja a mozgás az elektronikus áramkört.

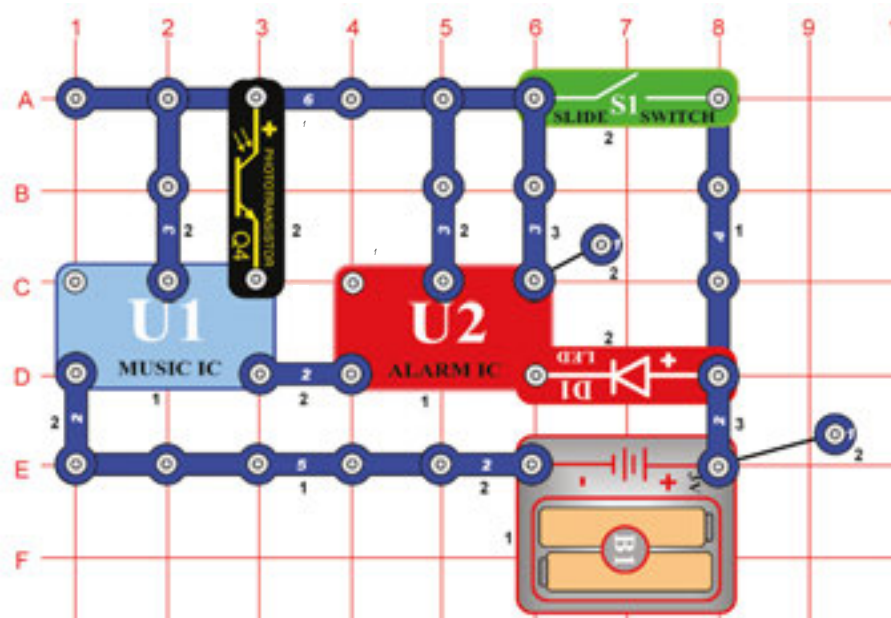
Távolítsa el az összeköttetést a T és U betűk között, készítsen összeköttetést az U és Z betűk között. Az áramkör működése azonos lesz, de most a mentőautó szirénájának hangjával.

□ 44. Tervezet Motor több hangja (IV)

Cél: Megmutatni, hogyan aktiválhatja a mozgás az elektronikus áramkört.

Távolítsa el az összeköttetést az U és Z betűk , továbbá a V és W betűk között, készítsen összeköttetést a T és U betűk között. Az áramkör működése azonos lesz , de most egy ismert melódiával de zavaró hangokkal.

□ 45. Tervezet



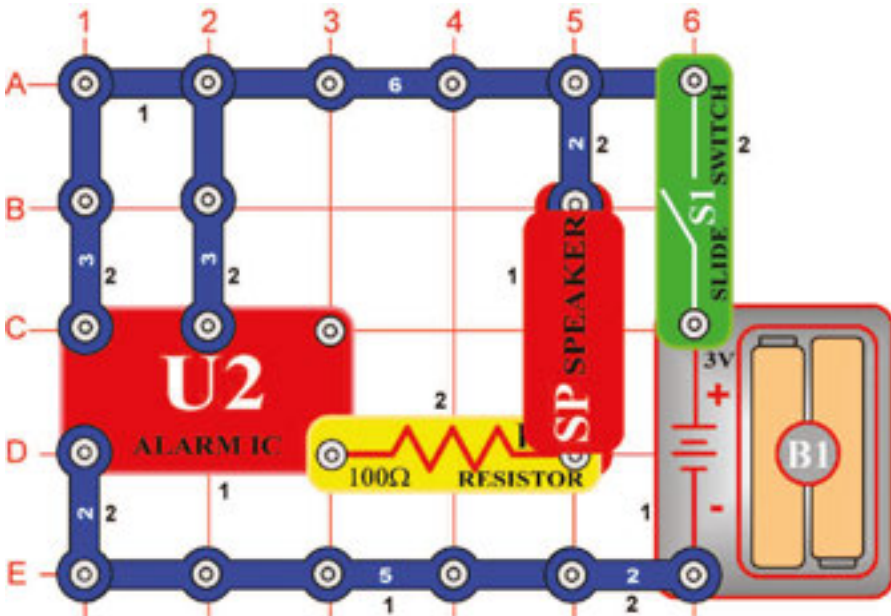
Villogás fényvezérléssel

Cél: Áramkör létrehozása, amely egy fényt használ más fény szabályozott villogására.

Ez az áramkör nem használ hangos hangszórót (SP), hanem csendes LED diódát (D1). Kapcsolja be a kapcsoló karját (S1) és a LED dióda elkezd villogni. Várjon néhány másodpercet és utána takarja le a *fototranszisztor* (Q4), villogás megszűnik. A villogás *fototranszisztor* van vezérelve és ahogyan kitakarja, villogás újból ismétlődik.

Siket embereknek fényjelzésre van szükségük, hogy megtudják, ha valaki csenget a csengőn az ajtónál. Az áramkörök, mint ez is arra szolgál, hogy megtudják mikor van aktiválva a biztonsági riasztó vagy a sütő mikor kapcsolódott ki. Tud más felhasználásról?

□ 46. Tervezet



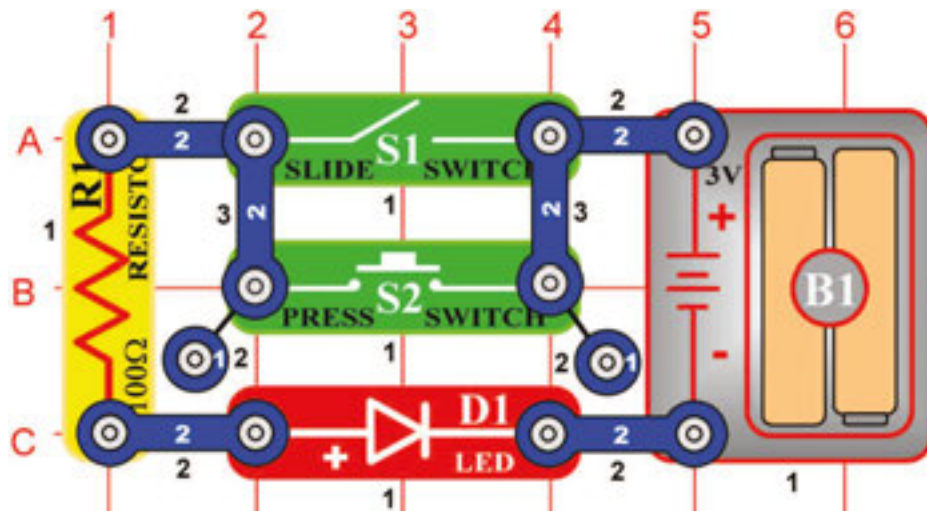
Több hang effektusok

Cél: Több hang effektusoknak, amelyek az integrált áramkört „Riadó” alkotják a megvizsgálása.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Amikor bezárja a kapcsoló (S1) karját, az integrált áramkör (U2) indítja a sziréna ingadozó hangját. Kapcsolja ki és újból gyorsan kapcsolja be a hangot, így megtudja állapítani, hogy tudni fog-e létrehozni különböző effektusokat. Ez a rendszer különböző „robotikus hangokat” tud létrehozni, amennyiben gyorsan be és kikapcsolja.

□ 47. Tervezet

Ez NEBO az

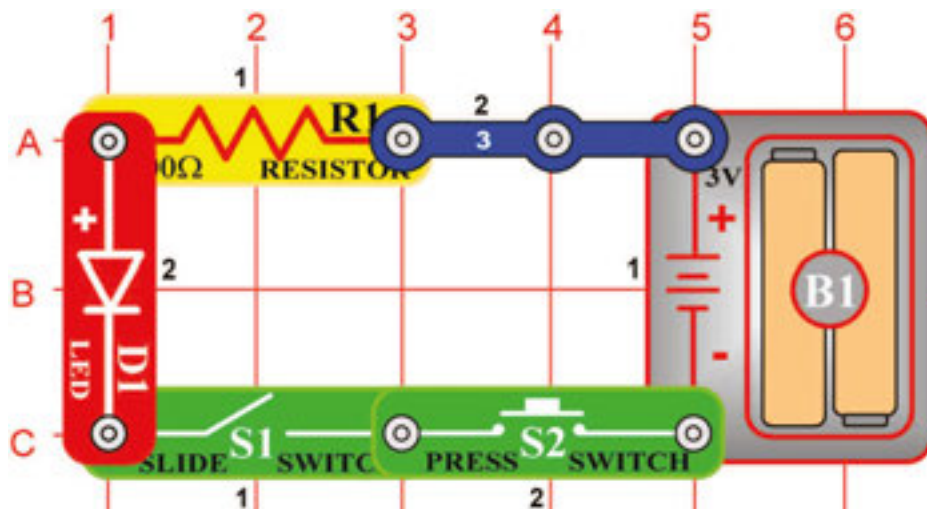


Cél: Bemutatni a NEBO koncepció elektronikus összekapcsolását.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Amennyiben bekapcsolja a karos kapcsolót (S1) NEBO vagy megnyomja a kapcsoló (S2) gombját, a LED dióda (D1) kigyullad. Nem létezik semmi félvilágítás, a dióda vagy teljesen világít vagy egyáltalán nem világít. Habár ez unalmasnak és nem érdekesnek látszik, de az elektronikában egy nagyon érdekes koncepció. Két ilyen kapcsolót lehet használni az otthonában a fény világítására, vagy lehetnek ezek két szenzorok a vasúti átjárónál, amelyek aktiválják a harangozó hangot a sorompó lehajlásánál. Az áramkörbe lehet több kapcsoló – a funkciója nem változik.

□ 48. Tervezet

Ez A az



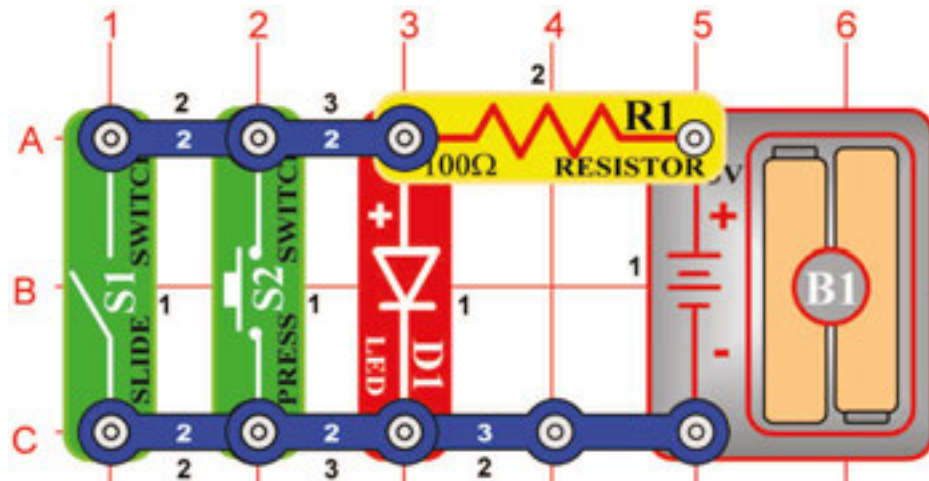
Cél: Bemutatni a digitális áramkört.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Amennyiben bekapcsolja a karos kapcsolót (S1) A és megnyomja a kapcsoló (S2) gombját, LED dióda (D1) kivilágít. LED dióda vagy világít, vagy nem, nem létezik semmi félerős fény lehetősége. Két ilyen kapcsolót lehet használni egy világítás bekapcsolásához otthon: kapcsoló a helységben és főkapcsoló az elektromos szekrényben. Az áramkörben lehet több kapcsoló is – akkor is azonos módon fog működni.

Az A és NEBO áramkörök kombinálását a modern számítógépekben a számok összeadásához és szorzásához használják. Ezek az áramkörök kis tranzisztorokkal vannak alkotva a nagy integrált áramkörökben.

□ 49. Tervezet

Sem ez sem az

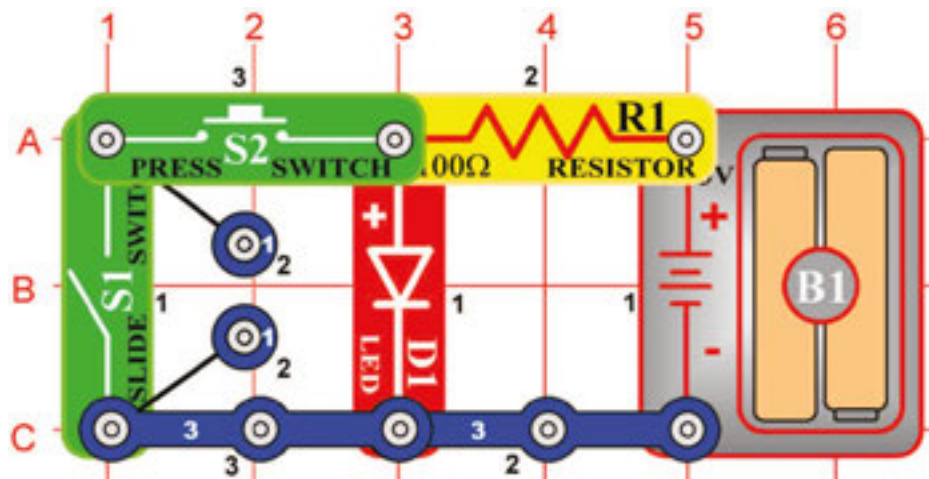


Cél: Bemutatni a NOR (ANI) áramkör koncepcióját.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint és tesztelje a karos kapcsoló (S1) és nyomógombos kapcsoló (S2) kombinációját. Amennyiben összehasonlítja a NEBO áramkörrel a 47. tervezetből, megállapíthatja, hogy a LED diódák elhelyezése a fordított kombinációkban vannak. Ebből az okból nevezzük ezt az áramkört ANI (NOR - „NOT this OR that” rövidítése – Sem ez sem az). Ugyanúgy mint a NEBO és A áramkörök a számítógépek fontos építő elemei.

□ 50. Tervezet

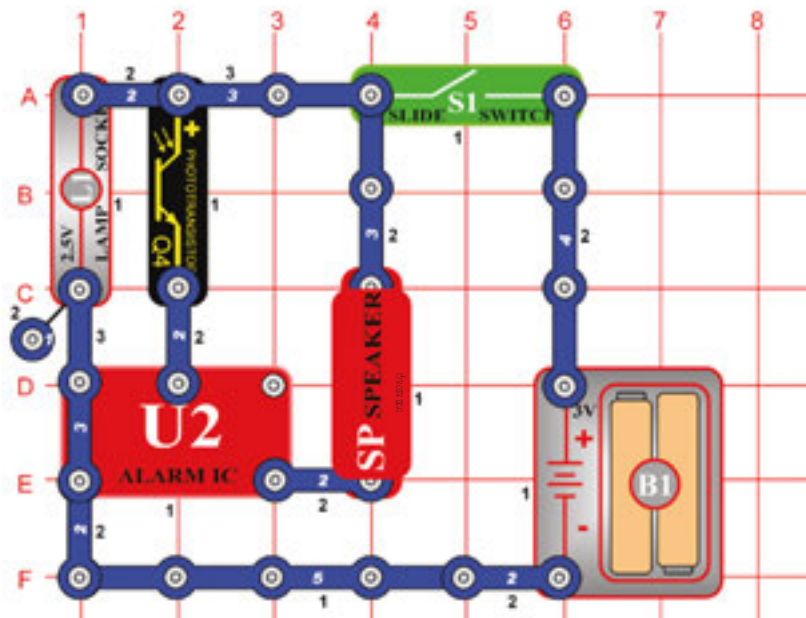
NE ezt A ezt



Cél A NAND (NO this AND that rövidítése) áramkör koncepciójának bemutatása.

Szerkessze az áramkört az ábra szerint és tesztelje a karos kapcsoló (S1) és nyomógombos kapcsoló (S2) kombinációját. Amennyiben ezt az áramkört összehasonlítja az „A” áramkörrel a 48. tervezetben, megállapíthatja, hogy a LED dióda (D1) világít a fordított kombinációkban. Ebből az okból nevezzük ezt az áramkört NAND áramkörnek – nézd a fentiekben feltüntetett ismertetést. Ennek az áramkörnek lehet kevesebb vagy több mind kettő belépő helye, abban az esetben ha csak egy belépő helye van a „NOT” áramkörrel van szó. Ugyanúgy mint a NEBO, A és ANI áramkörök ez az áramkör is a számítógépek fontos építészeti eleme

□ 51. Tervezet



Visszaverődés detektora

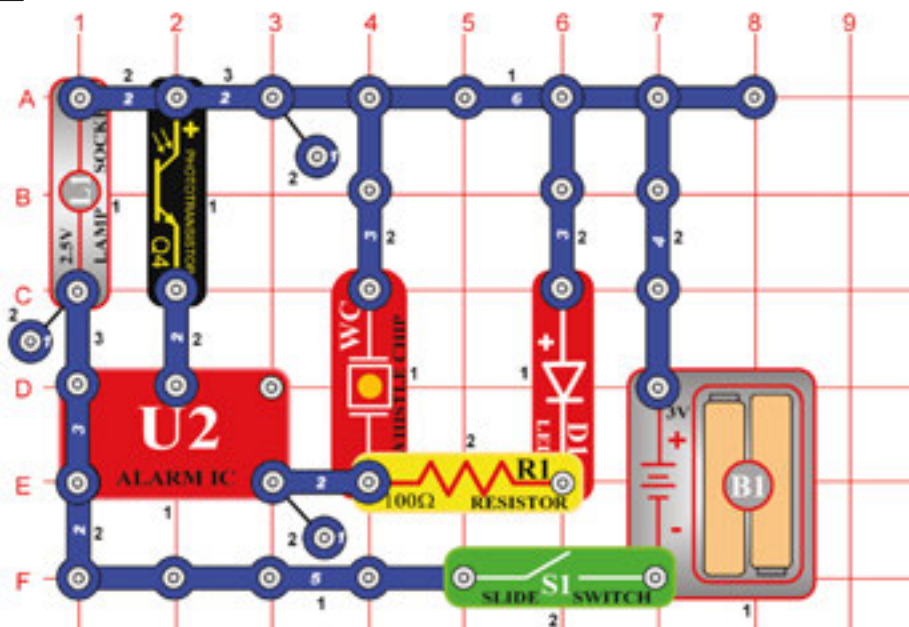
Cél : Megállapítani a tükör jelenlétét.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Helyezze egy sötétebb helyre, mert a fény hatással lenne a *fototranzisztorra* (Q4) (például sötét helységbe vagy az asztal alá). Utánna kapcsolja be. A 2,5 V-os lámpa (L1) ragyogni fog, de a hangnak nagyon gyengének vagy egyáltalán semminek nem szabadna lenni.

Vegyen egy kis tükröt és tartsa a fototranzisztor lámpa felett. Hangot kell, hogy halljon. A visszaverődés detektorát alkotta meg! Mennél több fény van így visszatükrözve, annál hangosabb lesz a hang. Megpróbálhatja a tükröt különböző szögekben, távolságokban forgatni, hogy megállapíthassa hogyan változik a hang. Fehér papírt is tarthat felette, mert a fehér felületek a fényt visszaverik.

□ 52. Tervezet

Visszaverődés csendesebb detektora



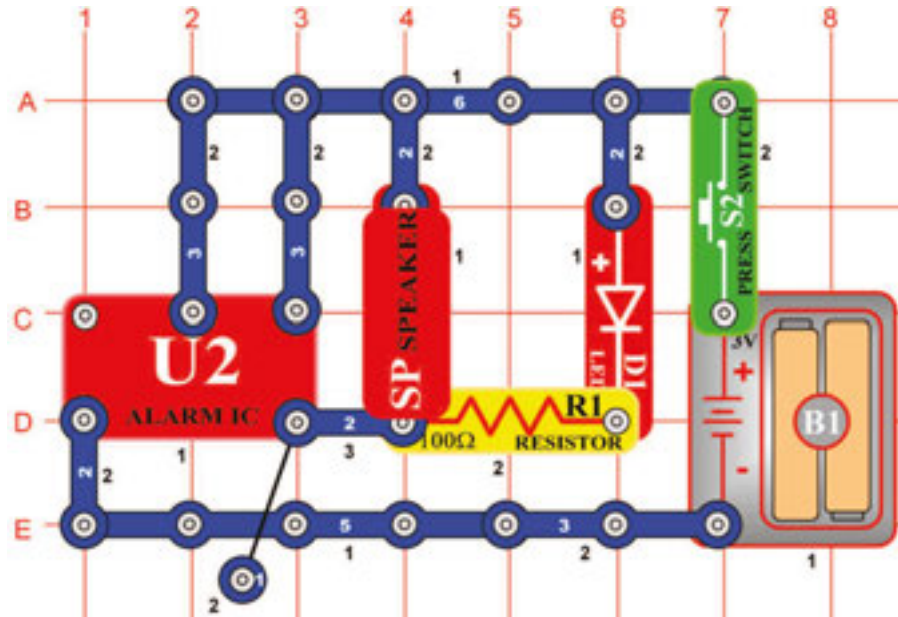
Cél: Megállapítani a tükör jelenlétét.

Menjünk megváltoztatni a fentiekben feltüntetett áramkört úgy, hogy ne legyen olyan hangos és zavaró. A lámpa (L1) lehet ennek az áramkörnek az alkatrésze. Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Helyezze sötét helyre – hogy a fény ne legyen hatással a *fototranzisztorra* (Q4) - (például sötét helységbe vagy az asztal alá) és kapcsolja be. A 2,5 V-os lámpa ragyogni fog, de hang gyenge lesz vagy semmi.

Vegyen egy kis tükröt és tartsa a fototranzisztor lámpa felett. Hangot fog hallani, a tükör a fototranzisztor felett visszaveri a fényt a lámpából. Minél több fény van így visszatükrözve, annál hangosabb lesz a hang. Tükör helyett használhat fehér papírt is, mert a fehér felületek visszaverik a fényt.

53. Tervezet

Világító lézeres fény hangal

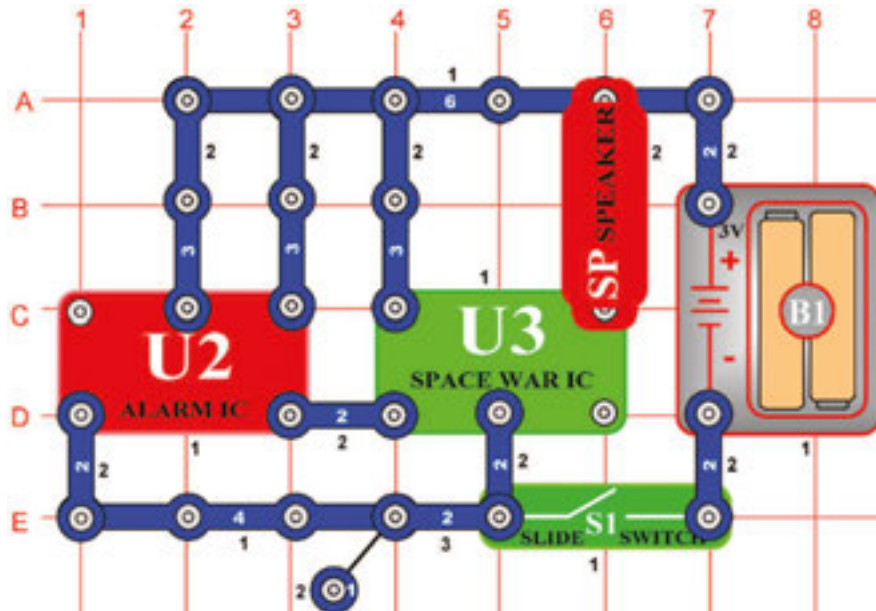


Cél: Olyan áramkör szerksztése, amelyet a gyermekek lézeres fegyverben használnak világító lézeres fényel és ravasszal.

Amikor megnyomja a kapcsoló (S2) gombját, az integrált áramkör (U2) a lézeres fegyver hangos hangját kezdi kiadni. A piros LED dióda világítani fog és a lézeres fény kirobbanását fogja utánozni. Lövöldözhet hosszú ideig és a robbanást ismételteti, vagy röviden - a kapcsoló nyomógombjára koppintgatva.

54. Tervezet

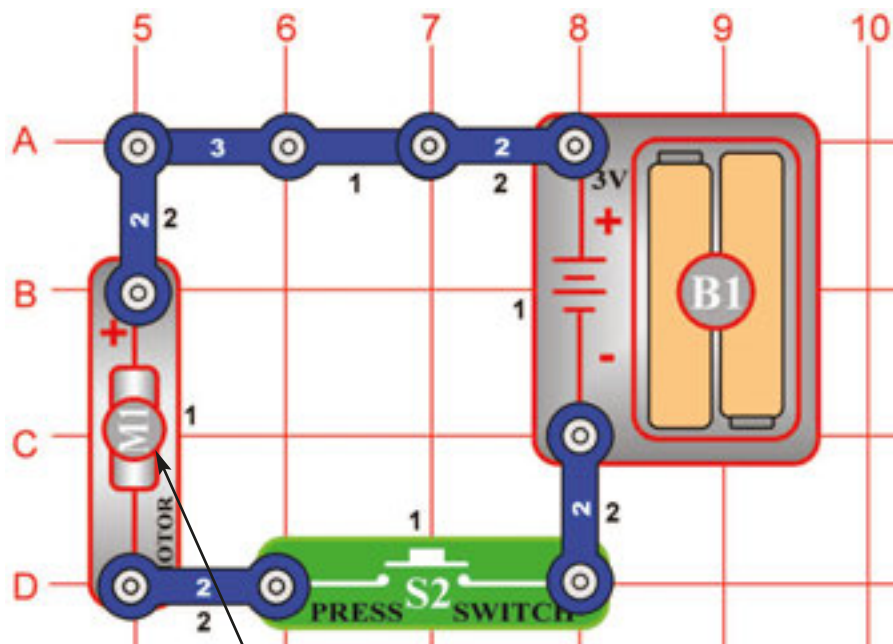
Villogás a „Világürbeli csata“ áramkörével



Cél: Áramkör szerkesztése a „Világürbeli csata“ integrálható áramkörének a segítségével és érdekes hangok létrehozása.

Szerkesszen áramkört azzal az ábrával, amelyet a „Világürbeli csata“ (U3) integrált áramköre használ. Kapcsolja be a káros kapcsolót (S1) és a hangszóró érdekes hangokat fog kiadni. Az integrált áramkör kilépése vezérelheti a fényforrást, hangszórót és a többi berendezést kis teljesítménnyel.

A hangszórót helyettesítheti 2,5 V-os lámpával (L1), az égő villogni fog. Szintén használhat LED diódát (D1) és elhelyezni a lámpa helyett (helyezze a + jelen a 6 kontaktusos vezetékkel szembe).



55. Tervezet Forgó kerek

Cél: Elektronikus rotor szerkesztése.

Nyírja meg kört az ábra szerint. Átlátszó ragasztószalag segítségével rögzítse a kört a ventilátor lapjának a felső részére, úgy, hogy a nyomtatásos rész felső irányban legyen. Helyezze a légsavart a motorra (M1) az ábra szerint.

A kapcsoló (S2) gombjának megnyomása után a ívek összekötődnek színes körbe a fekete háttéren. Figyelje meg, hogy a szín ragyogása lecsökken.

Figyelmeztetés: Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légsavart.

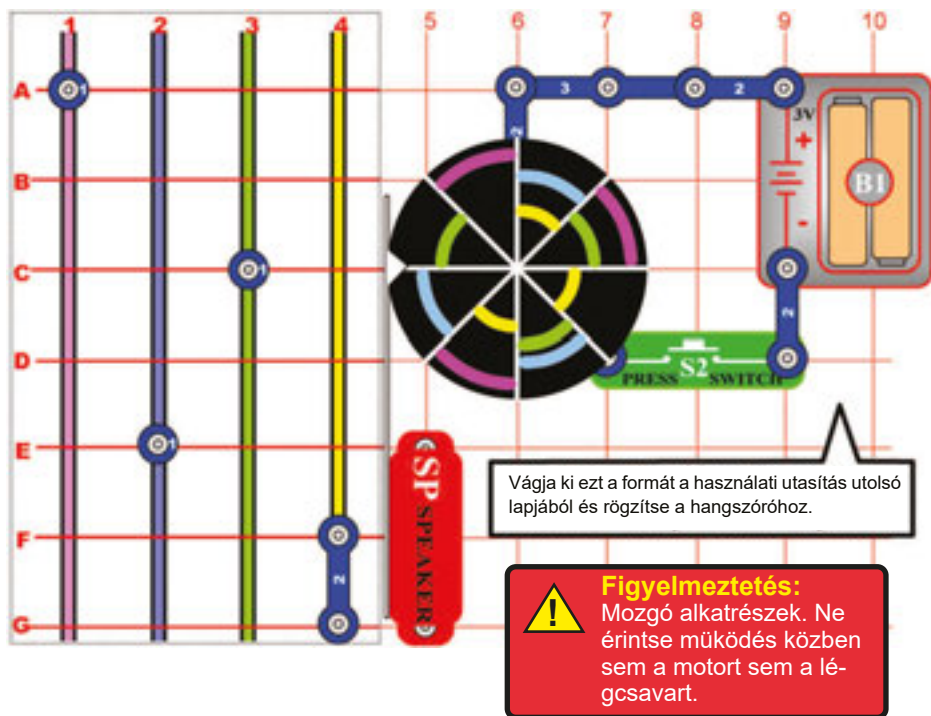
56. Tervezet Sztroboszkopikus jelenség az otthoni világításnál

Cél: Tárcsa használata a sztroboszkopikus jelenség feltűntetéséhez.

Használja az 55. tervezetben leírt áramkört.

Helyezze a forgatható tárcsákat a háztartási áramkörbe kapcsolt fénycső alá. Kezdje forgatni a tárcsát és lazítsa a kapcsolót (S2). A tárcsa sebessége változni fog – lelassul és Ön megállapíthatja, hogy úgy tűnik mintha a fehér vonalak egy irányba mozognának, aztán fordított irányba. Ezt a jelenséget nevezzük sztroboszkopikus jelenségnek, alapuló optikai érzékelése utóhatásaként és csatlakozva az elválasztott mozgás érzékelésének a folyamatos mozgás érzékelésével. A fényforrás villogásának a frekvenciája 50x másodpercenként (az USA-ban 60x másodpercenként – a fordító megjegyzése). Tesztelje például az elemlámpával. Az elemlámpa fénye állandó, amennyiben a többi fény ki van kapcsolva. Így nem lehet a fentiekben feltűntetett eseményt megnézni. Némely fénycsőben speciális elektronikus anyagot használnak, amely az állandó fény kiadását okozza.

Figyelmeztetés: Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légsavart.



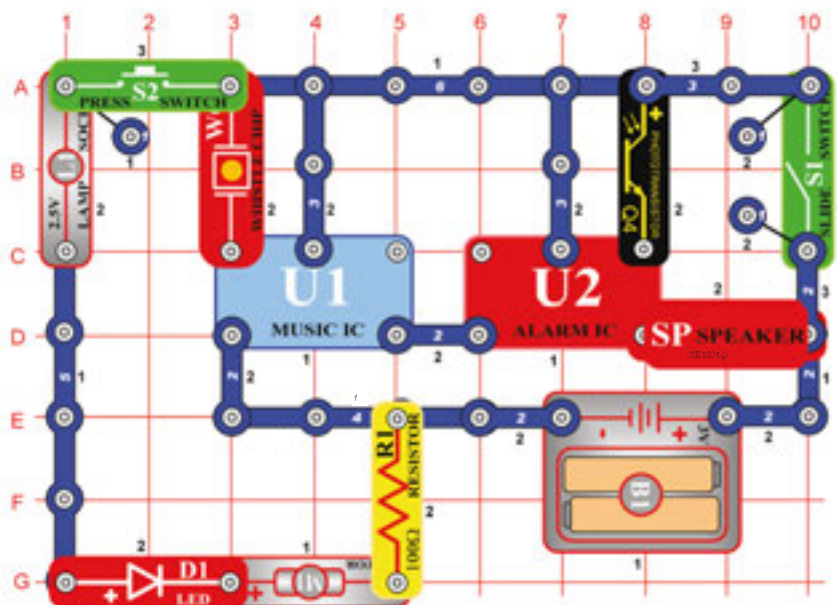
57. Tervezet Versenyjáték

Cél: Elektronikus versenyjáték építése.

Használja az 56. tervezetet, úgy, hogy egy mutatót tesz hozzá – az ábra szerint. A 46. oldalról nyírja ki a hozzátartozó formát és ragassza elég magasra a hangszóróra (SP) úgy, hogy a mutató a kinyírt nyílformában a ventilátorhoz (M1) simuljon. A mutatót derékszögben erősítse az ábra szerint.

Folyamat: A 46. oldalból vágja ki a 4 színes rácsot és helyezze az alaptér alá. Mindegyik játékos választ egy színet (vagy két színet – amennyiben két játékos játszik) és elhelyezi a G sorra, egy kontaktusos vezetéket. Játékos aki a rózsaszínű színet választotta az 1.-es oszlopban, játékos a kék színnel a 2.-es oszlopban, játékos zöld színnel a 3. oszlopban, játékos a sárga színnel a 4. oszlopban. Kapcsolja ki kapcsoló (S2) gombját és fordítsa a tárcsát. Az első színes szelet amelyre mutató mutat megjelöli azt a játékost aki kezdeni fogja a játékot. Némely modellekben csak három egy kontaktusos vezeték van, használjon két kontaktusos vezetéket amennyiben négyen játszanak.

Játék: A játékosok váltakoznak a kapcsoló gombjának bekapcsolásánál. Bekapcsolás után meglazítja és amikor a nyíl a színes szeletre mutat, az a játékos akinek a megfelelő színe van egy mezővel tovább lép. A nyertes az a játékos aki a leghamarabban ér a felső mezőre. Amennyiben a felső mezőre egyszerre két játékos ér, mindkettőnek vissza kell menniük a D sorra és a játék tovább folytatódik.



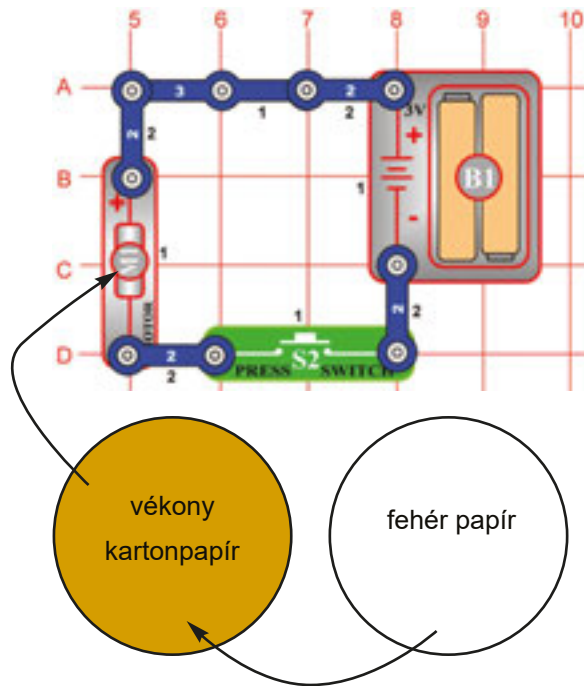
58. Tervezet Alkatrészek használata, mint vezetők

Cél: Bemutatni, hogyan szolgálhatnak néha a motorok és lámpák, mint vezetők.

Kapcsolja be a kapcsolót (S1) és koppintson a fűtyülő csipre. Felhangzik a fegyverek hangja (a háttérben zenével). Óvatosan takarja le a kezével a *fototranszisztor* (Q4), a hang szirénává változik. Amikor a hangszengés megszűnik, érintse újból a fűtyülő csipet, a hang szekvenció ismétlődni fog.

Nyomja meg a kapcsoló (S2) gombját és a LED dióda (D1) kigyullad. Az égő (L1) nem fog világítani és a motor (M1) sem fog forogni. Az áram ugyan ömlik az égőn és motoron keresztül, de nem annyi, hogy bekapcsolja őket. Így ebben az áramkörben ez a 3 forrás úgy szolgál, mint 3-kontaktusos vezeték.

59. Tervezet



Cél: Körvonalú művészi rajzok kialakítása

Újból építsen az ábra szerint egyszerű motor összekötést. Ugyanolyan folyamatban, mint az 57. tervezetben.

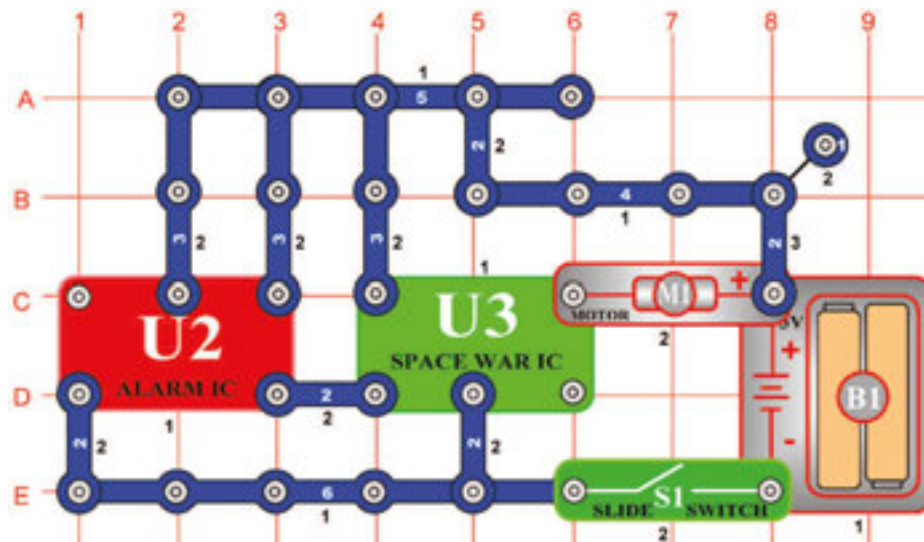
Folyamat: Vágjon ki kört vékony kartonos papírból – például a jegyzetfüzet hátsó oldalából. Mintának használja a ventilátort. Tegye a kartonra és ceruzával vagy golyóstollal rajzolja körül a kör alakját. Utána ollóval vágja ki és ragassza a légcsvarhoz Ugyanilyen folyamatot ismételjen egy darab fehér papírral is, de ezt ragassza a karton felső részére úgy, hogy később egyszerűen el távolítható legyen.

Rajzolás: A körvonalú rajzok rajzolásához készítsen gyenge és erős jelzőket. A papírt forgassa- Kapcsolja be és tartsa meg a kapcsolót (S2). Nyomja a jelzőt a papírra és forgás közben rajzoljon köröket. Amennyiben spirálíst akar alkotni, engedje el a kapcsolót és amikor a motor (M1) lelassít, rajzoljon gyorsan vonalat a körből kifelé.

Gyakran cserélje a színeket, de ne használjon sok fekete színt, annak hipnotikus hatása van. További módszer a tárcsákon színes formák kialakítása, utána forgatni és figyelni hogyan keverednek össze. Amikor elér egy adott sebességet a fénycső alatt, speciális alakítás nélkül elektronikus anyaggal, a sztroboszkopikus effektus kialakít olyan tünetet mintha a kör hátrafelé mozogna. Alakítson ki kört különböző színes sugarakkal, hogy figyelni tudja ezt az effektust. A sugarak hozzáadásával vagy elvételével különböző effektusokat kap a motor különböző sebességénél. A sztroboszkopikus effektusok leírása a további tervezetekben.

60. Tervezet

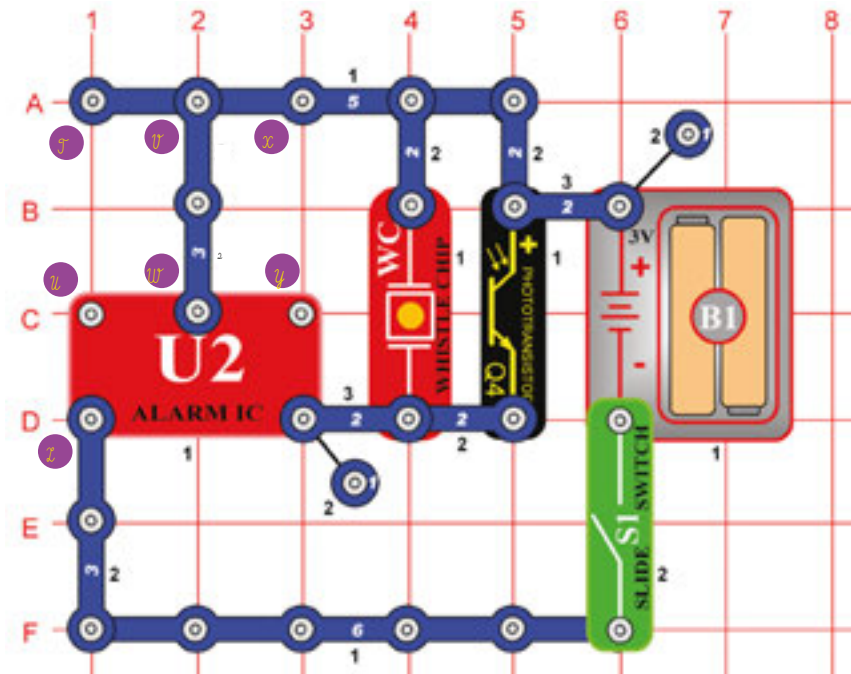
Motoros világűrbeli csata



Cél: A motor működése integrált áramkör „Világűrbeli csata” segítségével.

Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját a motor (M1) fogogni kezd (a kezdetén segítsen az ujjával). Az integrált áramkör „Világűrbeli csata” (U3) hangjai fogják hajtani a motort. Mivel a motor mágneset és tekercset drótokkal használ hasonlóan, mint a hangszóró, a világűrbeli csata hangjait egyenesen a motorból fogja hallani.

□ 61. Tervezet



Fénnyel vezérelt hangok

Cél: A fotoszenzitív ellenállás további dramatikus bemutatójának nyújtása

Szerkesszen áramkört az ábra szerint.

Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját, a rendőrautó szirénája megszendül. A hang erőssége attól függ, mennyi fény esik a *fototranszisztorra* (Q4), árnyékolja be részlegesen vagy állítson a közelébe ragyogó fényt – hasonlítsa össze a hangokat.

□ 62. Tervezet Fénnyel vezérelt hangok (II)

Cél : Megmutatni az áramkör különböző változatait a 61.-es tervezetben leírtak szerint.

Változtassa az előbbi áramkört úgy, hogy összeköti az X és Y pontokat. Az áramkör működése azonos lesz, de most felhangzik a fegyverek hangja.

□ 63. Tervezet Fénnyel vezérelt hangok (III)

Cél : Megmutatni az áramkör különböző változatait a 61.-es tervezetben leírtak szerint.

Most távolítsa el az összeköttetést az X és Y pontok között, és csináljon összeköttetést a T és U pontok között. Az áramkör működése azonos lesz, de most felhangzik a tűzoltó autó hangja.

□ 64. Tervezet Fénnyel vezérelt hangok (IV)

Cél : Megmutatni az áramkör különböző változatait a 61.-es tervezetben leírtak szerint.

Most távolítsa el az összeköttetést a T és U pontok között, és csináljon összeköttetést az U és Z pontok között. Az áramkör működése azonos lesz, de most felhangzik a mentőautó hangja.

□ 65. Tervezet Fénnyel vezérelt hangok (V)

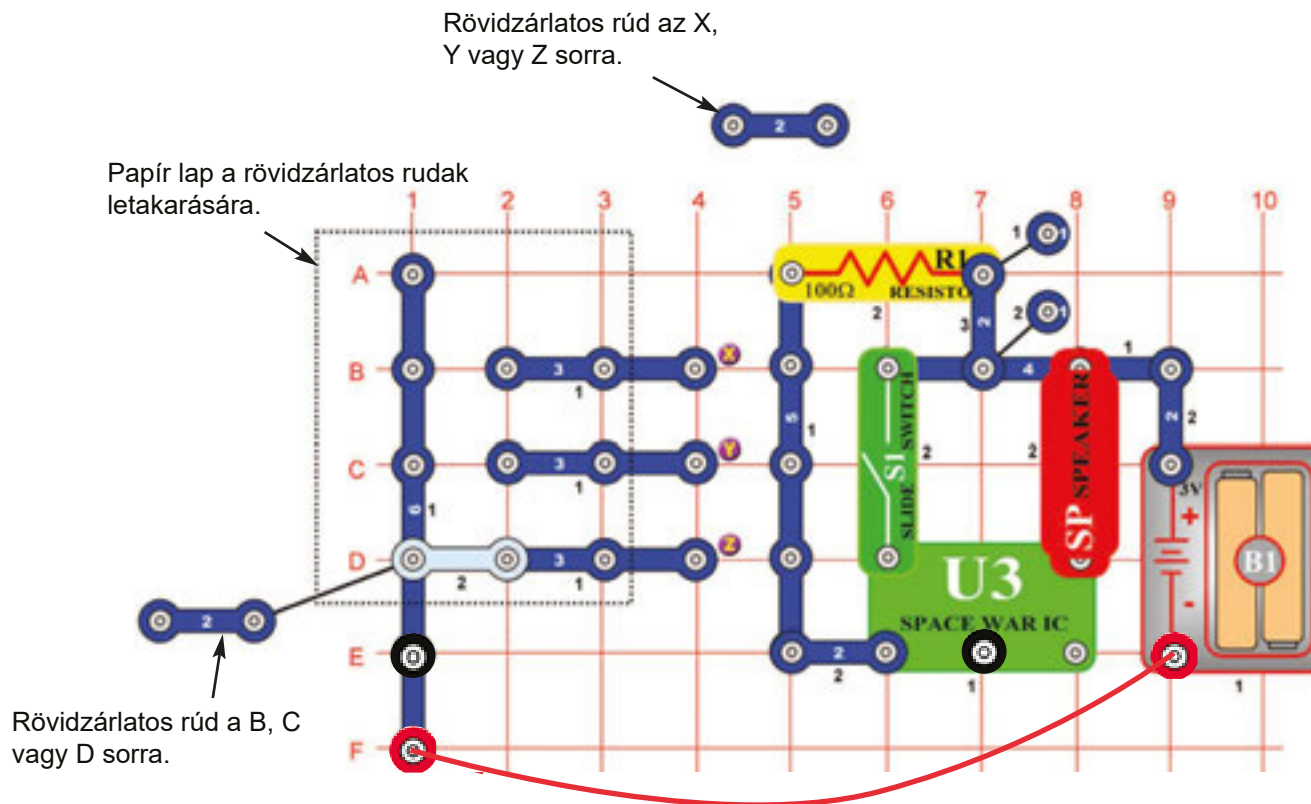
Cél : Megmutatni az áramkör különböző változatait a 61.-es tervezetben leírtak szerint.

Távolítsa el az összeköttetést az U és Z pontok között, kapcsoljon egy kontaktusos vezetőt a Z pontra (a 3. emeletre), helyezzen további 3-kontaktusos vezetőt a V és W pontok közé (a 3. emeletre) és végül helyezze el az integrált áramkört „Zene” (U1) egyenesen az integrált áramkör „Riadó” (U2) felett a 4. emeletre. Hallgassa az egyes hangokat.

□ 66. Tervezet

Játék az elektronikus bombázással

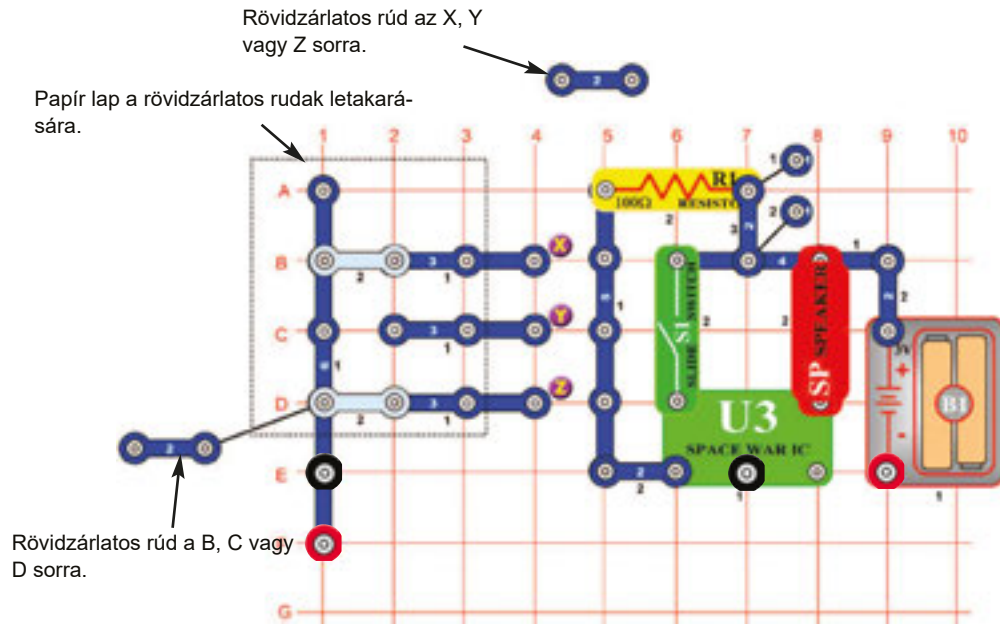
Cél: Elektronikus bombázásos játék létrehozása.



Szerkesszen áramkört az ábrászerint. Ebben használni fogja mindkét összekötő drótot a permanens összeköttetéshez. Továbbá itt vannak használva 2- kontaktusos vezetékek is, amelyek, mint rövidzárlatú rudak szolgálnak.

Folyamat: Az 1. -es játékos a célt úgy tüzi ki, hogy egy rövidzárlatos rudat elhelyez a papír alá a B, C vagy D sorban. A 2. játékos nem ismerheti a rúd elhelyezését. A 2. játékos feladata kitalálni a rövidzárlatos rúd elhelyezését úgy, hogy a saját rövidzárlatos rúdját leteszi az X, Y vagy Z sorban. A mi ábránkon az 1.-es játékos a rudat elhelyezte a „D” sorban, Amennyiben a 2.-es játékos az első próbálkozásra a rúdját elhelyezi a „Z” sorban, egy pontot nyer. Igyekezni fog addig találgatni amíg meg nem találja. Minden sikeres próbálkozás után távolítsák el a rövidzárlatos rudakat és kapcsolják ki majd kapcsolják be a kapcsoló karját – így reszetelik a hangot. A 2.-es játékos ezután a rövidzárlatos rúdját elhelyezi a B, C vagy D sorban és most az 1.-es játékos fog szerencsét próbálni. Folytassák a játékot több körben és igyekezzenek minél jobb eredményt elérni. A győztes az lesz akinek a legjobban sikerül az ellenfél szándékát eltalálni.

□ 67. Tervezet



Nyugalmas övezet játék

Cél: Kialakítani és játszani a „Nyugalmas övezet” elektronikus játékot.

Használja a 66. tervezetben leírt áramkört, de a papírlap alá helyezzen 2-kontaktusos vezetékét („rövidzárlatos rudakat”) - az ábra szerint.

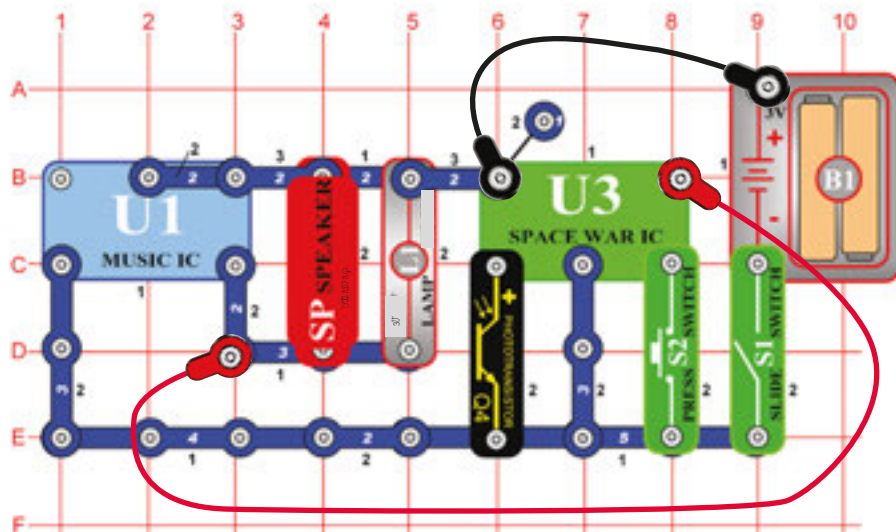
Folyamat: Az 1.-es játékos meghatározza az úgynevezett „Nyugalmas övezet” két rövidzárlatú rúd a papír alá való elhelyezésével az A, B, C vagy D sorokban, egyet szabadon hagy. A 2.-es játékosnak nem szabad tudnia, hol vannak a papír alá a rövidzárlatos rudak elhelyezve.

Mindkét játékos – az 1.-es játékos és 2.-es játékos is kapnak 10 pontot. A 2. játékos célja eltalálni a „Nyugalmas övezet” úgy, hogy a rövidzárlatú rúdját elhelyezi az X, Y, vagy Z sorban. Az ábrán az 1.-es játékos a „Nyugalmas övezet” rendeltetési helyét a „C” pozícióra jelölte ki. Amennyiben a 2.-es játékos első kísérletre a rövidzárlatos rúdját a „Z” pozícióra helyezi, hang zendül meg, amely azt jelzi, hogy a 2.-es játékos nem találta meg a „Nyugalmas övezet” és 1 pontot elveszít. 3 próbálkozása van, hogy megtalálja az övezetet. Sikertelen kísérlet a hang mindig jelzi.

A 2.-es játékos ezek után kijelöli a B, C, D és az 1.-es játékos keresni kezd. A játék akkor fejeződik be, amikor az egyik játékos elveszíti az összes pontját.

□ 68. Tervezet

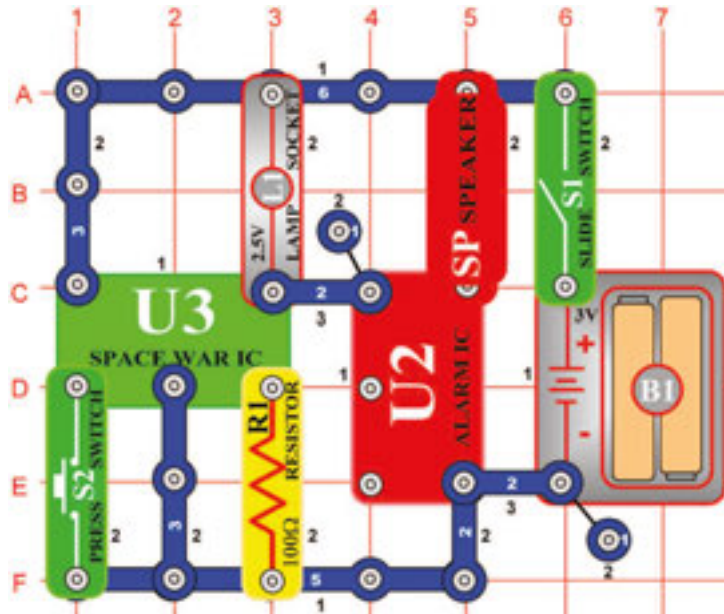
Zene Világürbeli csata Combo



Cél: A Világürbeli csata és az integrált áramkör „Zene” hangjainak a kombinálása.

Szerkeszteni áramkört az ábra szerint és csatlakozzon hozzá összekötő drótokat. Kapcsolja be, nyomja meg néhányszor a kapcsoló (S2) gombját és lengesse a kezét a fototranzisztor (Q4) felett – hangok kombinációját fogja hallani. Amennyiben a hang túl erős, helyezzen a hangszóró helyére (SP) füttyülős chipet (WC).

□ 69. Tervezet

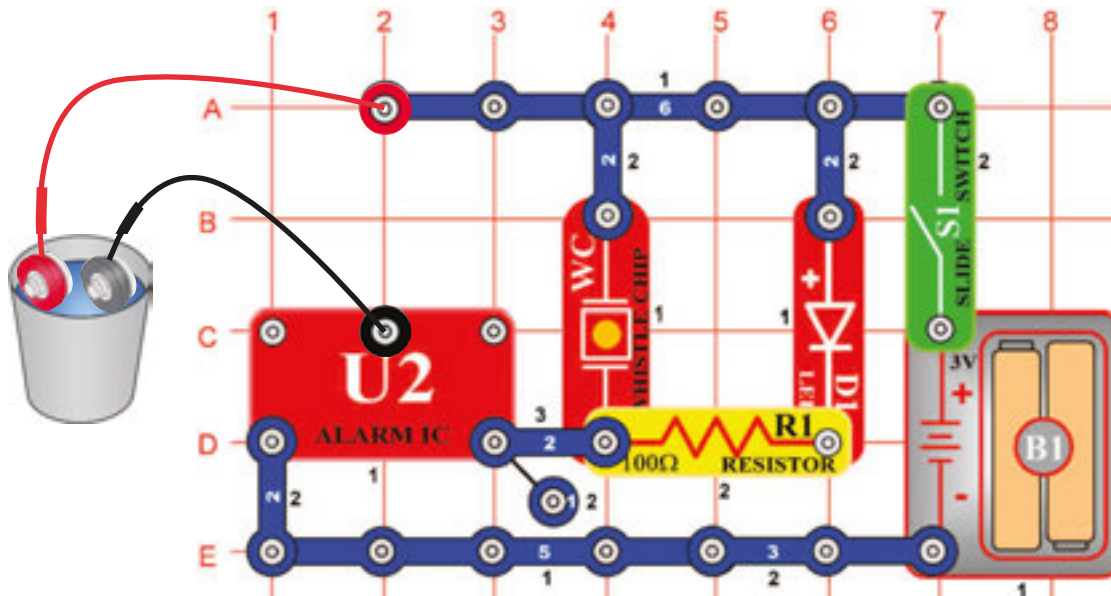


Világűrbeli csata szirénája

Cél: A Világűrbeli csata és az integrált áramkör „Riadó” hang effektusainak kombinálása.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint és kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját. Nyomja meg és fogja a kapcsolót (S2), hogy emelje az égő (L1) ragyogását.

□ 70. Tervezet



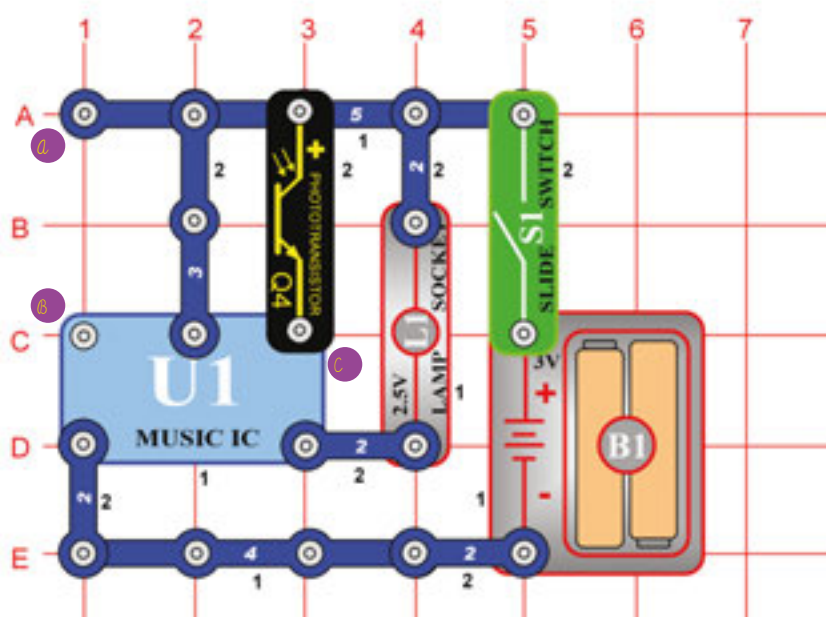
Vízi riadó

Cél: kipróbálni a vízi riadót.

Kipróbáljuk a vízi riadót, amelyet hallani lehet, de nem hangos vagy tolokodó. Adunk hozzá fényt, hogy mozgalmass környezetben is látható legyen.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint, de a kezdetén ne tegye az összekötő drótokat a tartályba. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját, nem történik semmi. Utána helyezze az összekötő drótokat a vízzel töltött tartályba, riasztó hang zendül és az égő kigyullad.

71. Tervezet



Fénnyel vezérelt égő

Cél: Felgyújtani és eloltani az égőt a fény segítségével.

Takarja le az egységet, kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját, észreveheti, hogy az égő néhány másodpercen belül kialszik. Helyezze az egységet a fényre és az égő újból kigyullad. Takarja le a *fototranzisztor* (Q4) és helyezze újból a fényre. Az égő nem gyullad ki. A fototranzisztor ellenállása emelkedik a fény csökkentésével. Az alacsony ellenállás úgy működik, mint a C pontnak a vezetékes összecsatolása a batéria (B1) + jelzéséhez.

72. Tervezet Hangal vezérelt égő

*Cél: Felgyújtani és eloltani az égőt a *fototranzisztor* generált feszültség segítségével.*

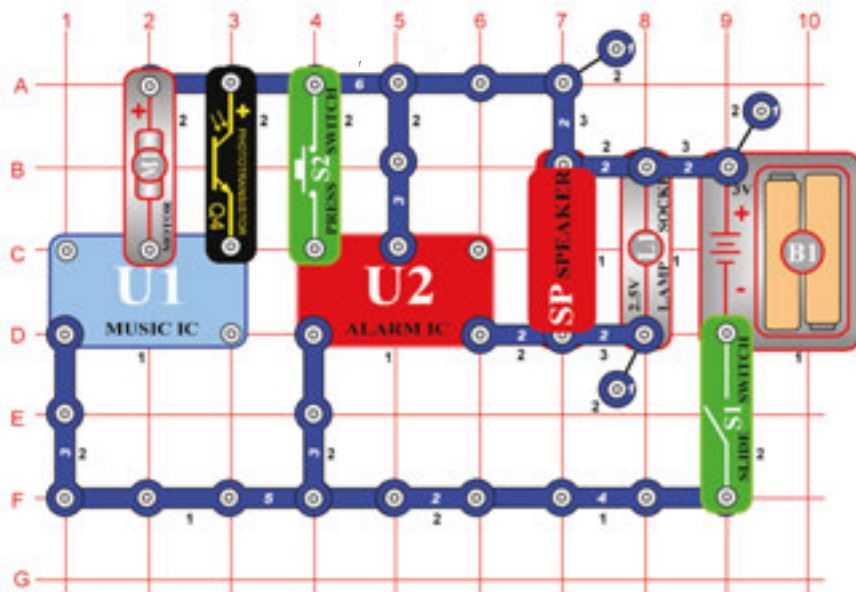
Használja a 71.-es tervezetben feltüntetett áramkört. Távolítsa el a *fototranzisztor* (Q4) és csatolja a fűtülős chipet (WC) az A és B pontokhoz. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és tapsoljon a kezeivel vagy beszéljen hangosan a fűtülős chip (WC) közelében. Az égő kigyullad. A fűtülős chipben piezokristály van, a két fém deszkácska között elhelyezve. A hang okozza, hogy a deszkácskák vibrálni kezdenek és kis feszültséget hoznak létre. Ez a „Zene” (U1) integrált áramkört aktiválja és a z égőt feloltja.

73. Tervezet Motorral vezérelt égő

Cél: Felgyújtani és eloltani az égőt a motor forgatásával generált feszültség segítségével.

Használja a 72. tervezetben leírt áramkört. Távolítsa el a fűtülős chipet (WC) és kapcsolja a motort (M) az A és B pontokhoz. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és fordítsa a motor tengelyét – az égő (L1) kigyullad. A motor forgásánál feszültség keletkezik, mert a motor beljében huzalos cséve található. A forgatás közben a mágneses mező változik és a csévében áramot alkot és a pólusain feszültséget. Ez a feszültség aktiválja a „Zene” (U1) integrált áramkört.

□ 74. Tervezet



Fénnyel vezérelt LED dióda

Cél: LED dióda vezérlése fény segítségével.

Árnyékolja be az egységet, kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját, észreveheti, hogy a LED dióda világít de pár másodpercben belül kialszik. Helyezze az egységet a fényre, a Led dióda világítani kezd. Árnyékolja a *fototranzisztort* (Q4), majd újból helyezze a fényre. LED dióda nem fog világítani. A fototranzisztor ellenállása arányosan csökken a nagyobb mennyiségű fényvel.

□ 75. Tervezet

Hangal vezérelt időszakos LED dióda

Cél: LED diód vezérlése hangal.

Használja a 74. tervezetben leírt áramkört. Csatolja a fűtülős chipet (WC) az A1 és C1 pontokhoz az alátétén, aztán távolítsa el a *fototranzisztort* (Q4). Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és tapsoljon a kezeivel, vagy beszéljen a fűtülős chip közelében, a LED dióda kigyullad. A fűtülős chipben piezokristály van, két fém deszkácska között elhelyezve. A hang a fém deszkácskákat vibrálja és feszültség keletkezik. Ez utána aktiválja a „Zene” (U1) integrált áramkört

□ 76. Tervezet

Motorral vezérelt időszakos LED dióda

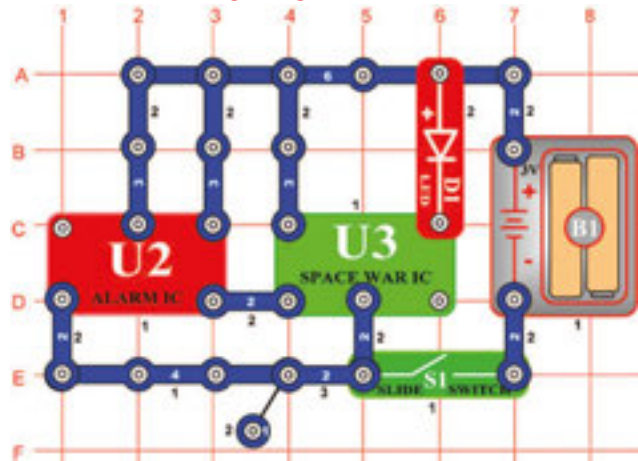
Cél: Motor segítségével vezérelni a LED diódát.

Használja a 75. tervezetben leírt áramkört. Távolítsa el a fűtülős chipet (WC) és csatolja a motort az A1 és C1 pontokhoz az alátétén. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és forduljon a motor tengelyével. LED dióda kigyullad. A forgatás közben feszültség keletkezik. A motor belsejében mágnes és cséve van. Forgatás közben változik a mágneses mező és a pólusokon feszültség keletkezik. Ez aktiválja a „Zene” (U1) integrált áramkört.

77. Tervezet

A Világűrbeli csata kivilágítja a LED diódát

Cél: Felgyújtani a LED diódát a „Világűrbeli csata” integrált áramkör segítségével.

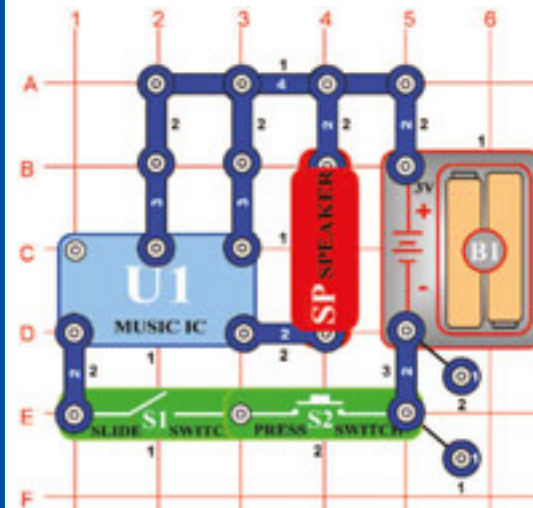


Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Alkatrészei a riadó (U2) és világűr csata (U3) integrált áramkörök, amelyek felgyújtják a LED diódát. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és a LED dióda kigyullad.

78. Tervezet

Zene és Tag AND (Konjukce)

Cél: Kialakítani AND tagot.



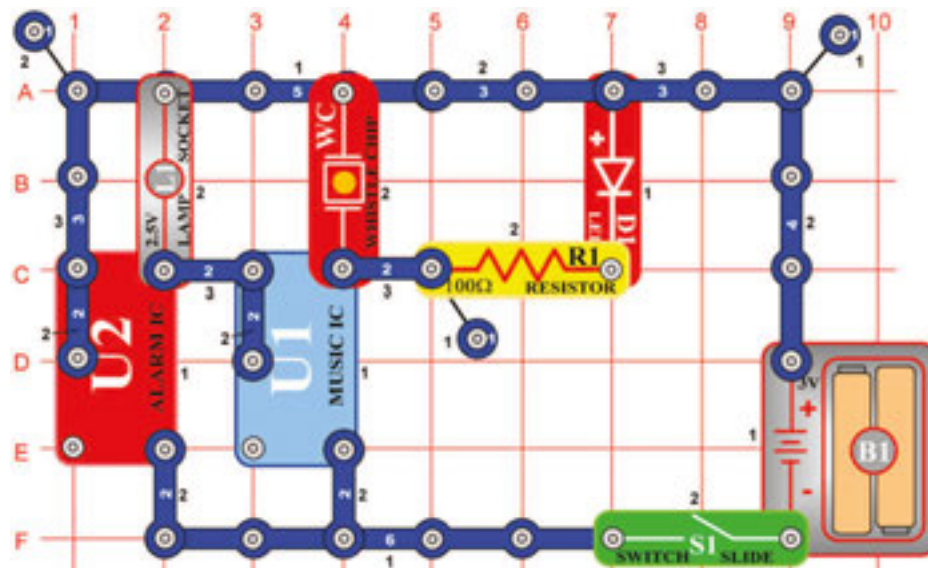
Csak abban az esetben, ha bekapcsolja a kapcsoló (S1) karját és egyúttal nyomja a kapcsoló (S2) gombját, zendül a zene. Az elektronikában ezt nevezzük AND tagjának. Ez a koncepció nagyon fontos számítógépes logikában.

Például: Amennyiben érvényes az X feltétel és az Y feltétel, akkor a Z utasítást kövesse.

79. Tervezet

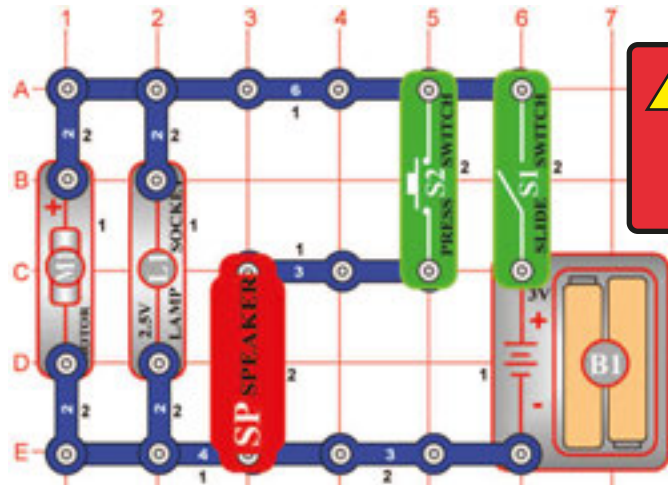
Ragyogás és tónus

Cél: olyan áramkör kialakítása amely fényt sugároz ki és hangokat játszik át.



Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és az égő (L1) a LED diódával együtt kigyullad. Két különböző tónusos hangot fog hallani, amelyek kigyújtják a LED diódát és az égőt. Integrált áramkörök hozzácsatolásával egyidőben több berendezést lehet vezérelni.

80. Tervezet



Figyelmeztetés:

Mozgó alkatrészek.
Ne érintse működés közben sem a motort sem a légsavart.

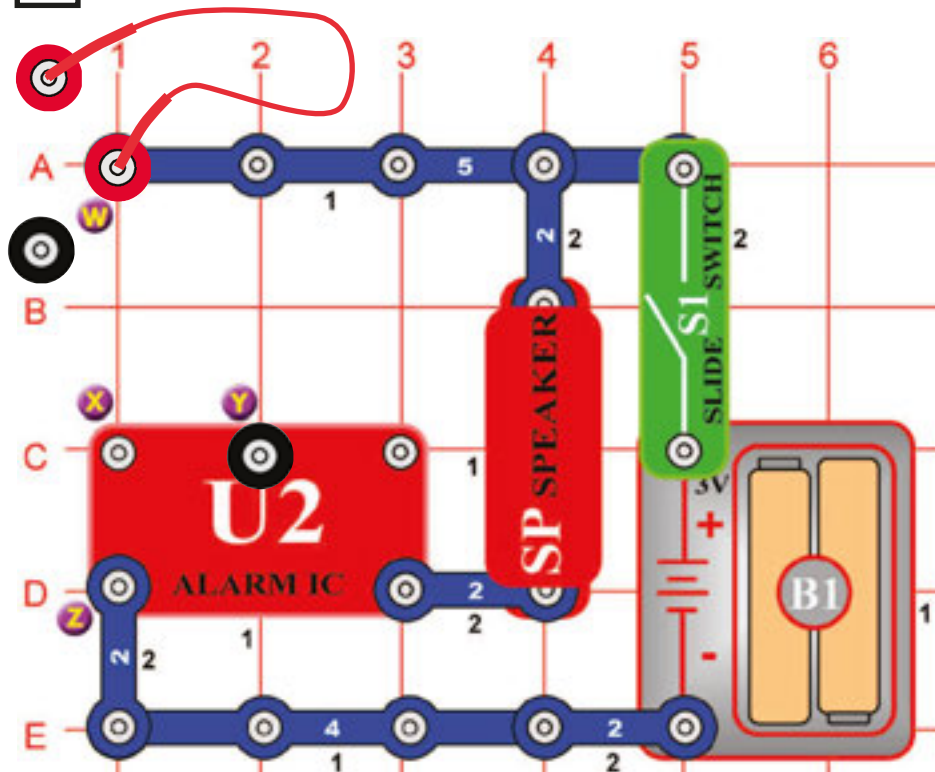
Égő, hangszóró, és ventilátor párhuzamos összekapcsolásban

Cél: bemutatni, hogyan oszódik szét az elektromos energia a párhuzamosan kapcsolt alkatrészek között.

Távolítsa el a ventilátort a motorról (M1). Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját, a motor forogni fog, az égő kigyullad. Helyezze a légsavart a motorra és kapcsolja be kapcsoló gombját. Az égő most nem fog ragyogó fénnel világítani, mert a telítés a batériából (B1) ellátja a motort a ventilátorral így az égőnek kevesebb energia marad, Amennyiben a batériák már gyengébbek, az égők ragyogásában a különbség jobban érzékelhető lesz, mert a gyengébb batériák nem tudnak annyi energiát nyújtani.

A hangszóró (SP) itt, mint egy gyenge ellenállás szolgál, hogy a fentiekben feltüntetett effektusok megfelelőbbek legyenek.

81. Tervezet



Riadó ceruza segítségével

Cél: A riadó aktivátorának a lerajzolása.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint és csatoljon hozzá két összekötő vezetékét. A vezetékek szabad végét ne csatlakoztassa. Van még itt egy alkatrész, amelyre szüksége lesz de ezt először le kell rajzolni.

Vegyen egy ceruzát (legjobb a 2.-es számú, de a többi típus is lehet használni). Faragja meg és színeze ki a szöveg alatti téglalapot. Jobb eredményt fog elérni, amennyiben a színezést sima és kemény felületen fogja végezni. A ceruzával vastag réteget csináljon. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és az összekötő vezetékek szabad végeit nyomja a téglalapra és tologassa rajta, Amennyiben nem fog hallani semmi hangot, a vezetékek végeit közelítse egymáshoz és így mozgassa a téglalapon, utána még egy réteg színezést csináljon, vagy a vezetékek végeire vizet csepeptsen, hogy jobb kontaktust kapjon.

82. Tervezet Riadó variációk ceruza segítségével

Cél: Megrajzolni a riadó aktivátorát.

Távolítsa el az Y ponthoz kapcsolt összekötő drótot (nézd az ábrát) és kapcsolja az X ponthoz. Nyomja a drótok szabad végét a ceruzával színezett téglalapra. Más hangot fog hallani.

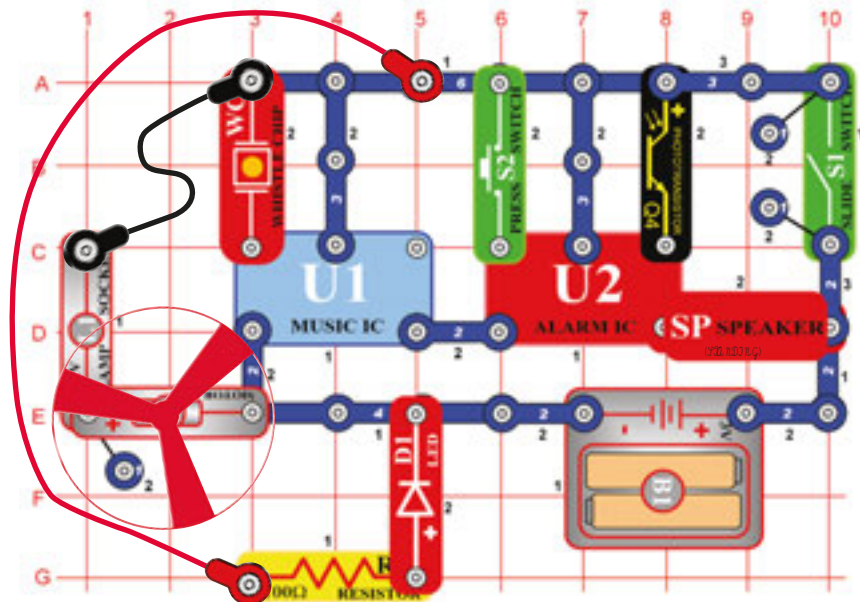
Ezután a két kontaktusos vezetéket kapcsolja az X és Y pontokhoz. Nyomja a szabad végeket újra a téglalapra. Most megint más hangot fog hallani. Most távolítsa el a két kontaktusos vezetéket az X és Y pontokból és kapcsolja az X és Z pontokhoz, a drótokat csatolja a W és Y pontokhoz. A szabad végeket nyomja a ceruzával kiszínezett téglalapra. Megint más hangot fog hallani.

Most már rajzolhatja a saját alakzatait és meállapíthatja, hogy mennyi különböző hangot tud létrehozni.

83. Tervezet

Ventillátor a „Riadó“ integrált áramkörével

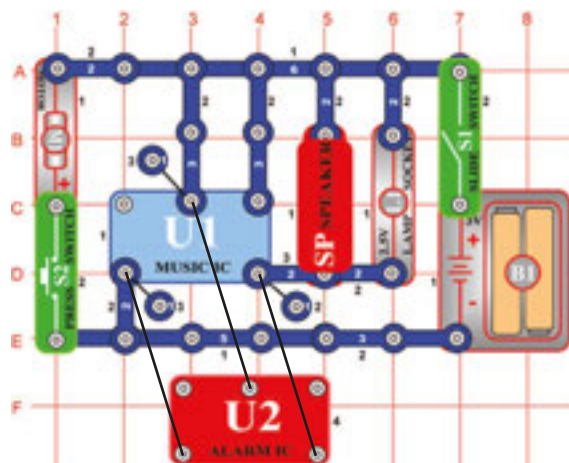
Cél: Bemutania „Riadó“ integrált áramkörének újabb módokon történő felhasználását.



Szerkezzen áramkört és helyezze a ventilátort a motorra (M1). Egyelőre ne kapcsolja az összekötő vezetékeket. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és koppintson a fűtülős chipre (WC). Megzengül a lövés fegyver hangja (a háttérben a zenével) Óvatosan árnyékolja kezével a *fotoellenállást* (Q4) és a hang szirénává változik. Beárnyékolva *fotoellenálláson* nyomja meg a kapcsolót (S2) és a mentőautó hangja szólal meg. Takarja ki a *fotoellenállást* és megzengül a lövés fegyver hangja – akkor is ha a kapcsoló be van vagy nincs be kapcsolva. Rövid idő múlva a hang végez, érintse a fűtülős chipet és a szekvenció ismétlődni fog. Kapcsoljon hozzá két összekötő vezetéket az ábra szerint és koppantson a fűtülős chipre. A hang ismétlődni fog. Az égő (L1) és a LED dióda (D1) kigyullad és a motor forogni kezd. A hang állandóan szól, de más, eltorzított. A motor a batériából nagy mennyiségű energiával van ellátva így a „Zene” és „Riadó” integrált áramkörökhöz kevés mennyiségű energia jut és az eredmény a torzított hang. Amennyiben a batériák nagyon gyengék a hang teljesen kikapcsol.

Figyelmeztetés: Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légcsavart.

84. Tervezet Motor – Combo hangok



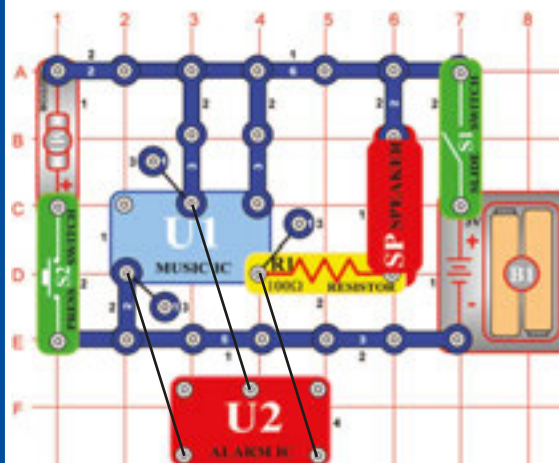
Cél: Összecsatolni több berendezést

Az áramkörben a „Riadó” és „Zene” integrált áramkörök kilépései vannak összecsatolva.

Szerkezzen áramkört az ábra szerint, és utána helyezze a „Riadó” (U2) integrált áramkört egyenesen a „Zene” (U1) integrált áramkörre, úgy, hogy kapcsolódjanak össze egy kontaktusos és két kontaktusos vezetékekkel. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját, hallani fogja a szirénát a zenével közösen, miközben az égő (L1) ragyogása megváltozik. Nyomja meg a kapcsoló (S2) gombját és a légcsavar forogni kezd. A hang nem lesz olyan erős. A légcsavar kirepülhet a levegőbe, amennyiben elengedi a kapcsoló gombját.

Figyelmeztetés: Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légcsavart.

85. Tervezet Motor – Combo hangok (II)



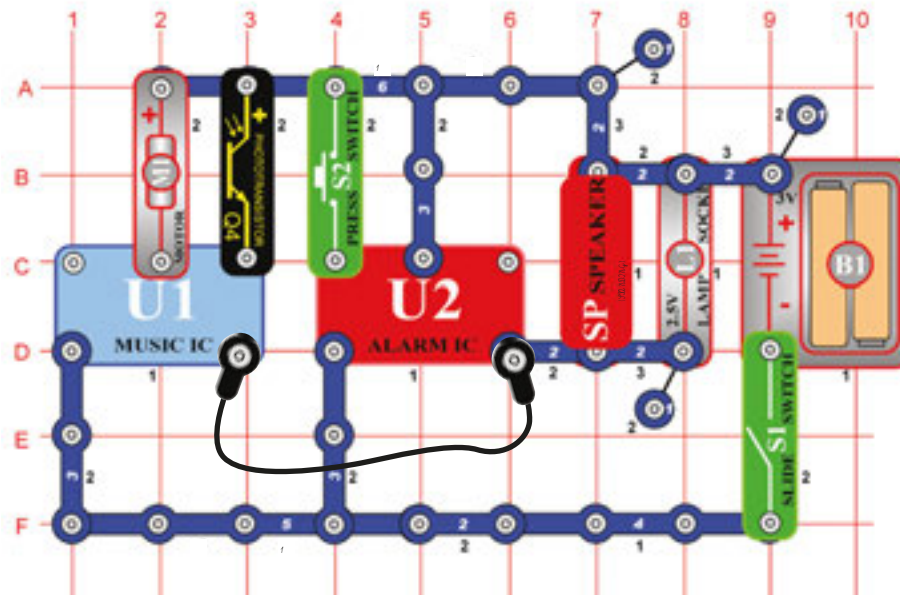
Cél: Összecsatolni több berendezést.

Az áramkörben a „Riadó” és „Zene” integrálható áramkörök kilépései össze vannak csatolva. Szerkezzen áramkört az ábra szerint utána helyezze a „Riadó” (U2) integrált áramkört egyenesen a „Zene” (U1) integrált áramkörre 3 kontaktusra. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és egyszerre fogja hallani a zene és sziréna hangját. Nyomja meg a kapcsoló (S2) gombját és légcsavar forogni fog, a hang lehallkult. A légcsavar felrepülhet a levegőbe amikor elengedi a kapcsoló gombját. Az áramkör hasonló a 84-es tervezetben leírtak szerint, de a légcsavar magasabbra repülhet, amennyiben a hang áramköre nem fogja aktiválni az égőt (L1) így több energia lesz rendelkezésére.

Figyelmeztetés: Mozgó alkatrészek. Ne érintse működés közben sem a motort sem a légcsavart.

86. Tervezet

Zene és riadó Combo

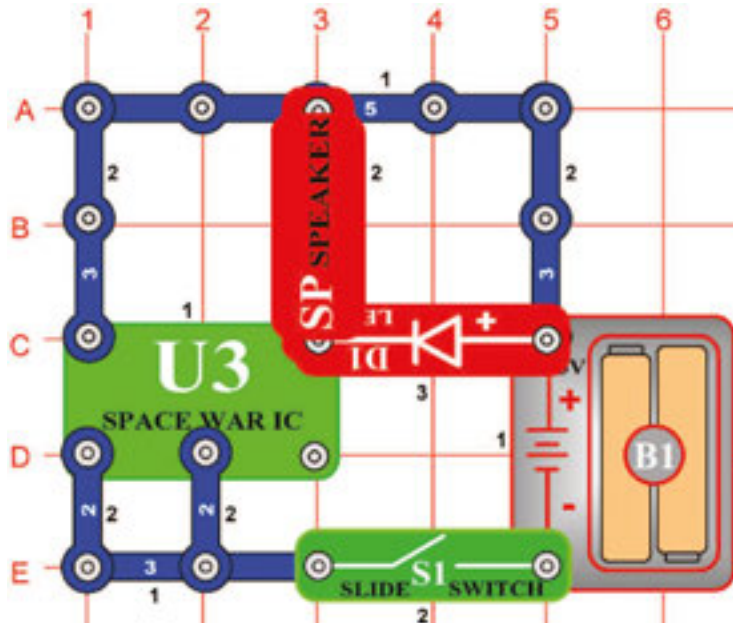


Cél: A „Zene“ és „Riadó“ integrált áramkörök hangjainak kombinálása.

Szerkessen áramkört az ábra szerint és csatolja az összekötő drótot. Kapcsolja és egyszerre fogja hallani a szirénát és a zenét is. Nyomja meg a kapcsoló (2) gombját és a sziréna hangja a tűzoltó riadó hangjává változik. Öt másodperc múlva árnyékolja a folotransistor (Q4). A zene leáll (de a sziréna) folytatódik. A motor (M1) itt úgy szolgál, mint 3 – kontaktusos vezető és nem fog forogni.

87. Tervezet

Bomba hangja



Cél: Olyan áramkör szerelése, amely úgy fog hangzani, mint egy leeső bomba.

Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és a leeső, következően felrobbanó bomba hangja lesz hallható. A LED dióda (D1) világítani fog és a bomba robbanásakor megvillan. A „Világűrbeli csata“ (U3) integrált áramköre által létrehozott hangok egyikéről van szó.

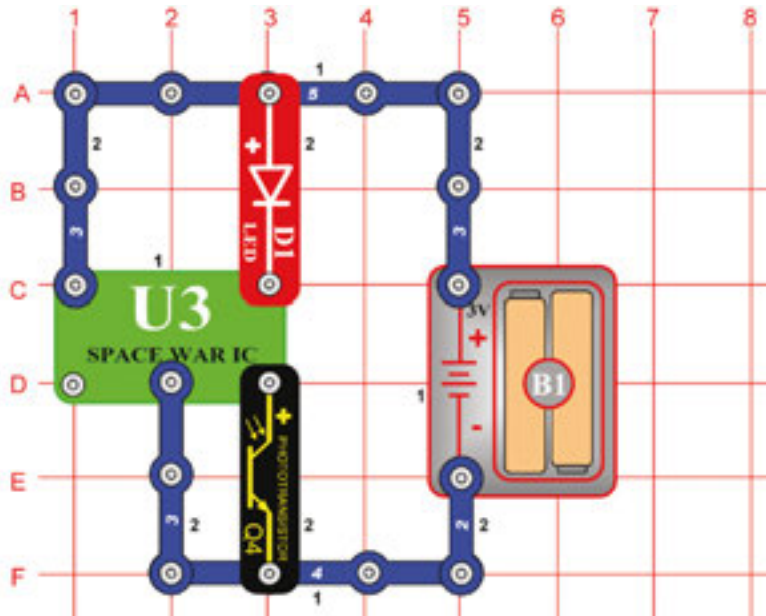
88. Tervezet Bomba hangja (II)

Cél: Olyan áramkör szerelése, amely úgy fog hangzani, mint a leeső bombák.

Használja a 87.-es tervezetben leírt áramkört. Cserélje ki a karos kapcsolót (S1) a motorra (M1). Fordítsa a motor tengelyét és most a leeső bombák hangja fog hangzani.

89. Tervezet

Fénnyel vezérelt LED dióda (II)



Cél: Olyan áramkör szerkesztése, amely be és ki kapcsolja a LED diódát a fény jelenlétében.

Amennyiben a *fototranzisztorra* (Q4) fény hullik, a LED dióda (D1) villogni kezd. Árnyékolja a *fototranzisztor* és a LED dióda kikapcsolódik.

90. Tervezet Érintéssel aktivált fény

Cél: Olyan áramkör szerkesztése, amelyik be és kikapcsolja a LED diódát a fűtülős chip segítségével.

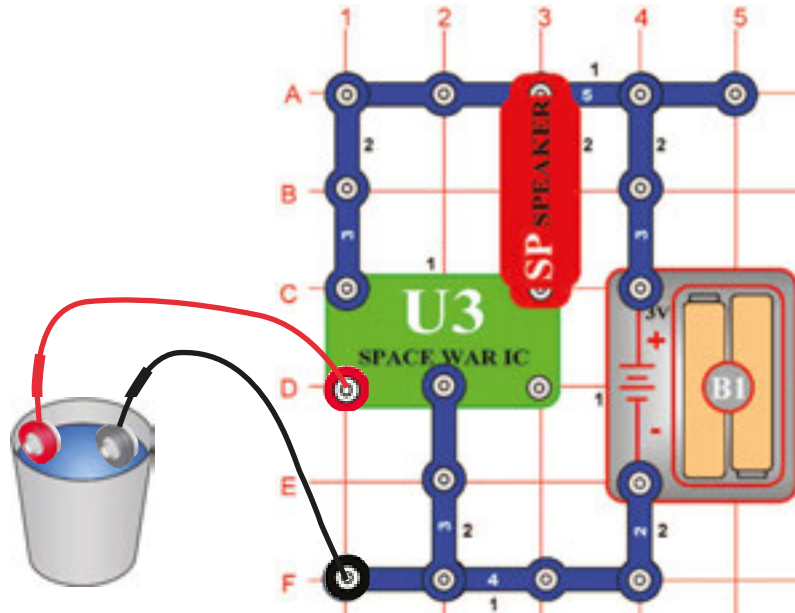
Használja az áramkört a 89-es tervezetben leírtak szerint. A fototranzisztor (Q4) helyett a fűtülős chipet (WC) használja. Koppintson a fűtülős chipre és a LED dióda (D1) villan. Koppintson újra és a LED dióda hosszabb időre fog villanni. Figyelje meg, mennyi ideig lesz a LED dióda bekapcsolva.

91. Tervezet Érintéssel aktivált hang

Cél: Olyan áramkör szerkesztése, amely hangot fog játszani amennyiben a fűtülős chipre koppant.

Használja 90. tervezetet. A LED dióda (D1) helyett használja a hangszórót (SP). Most különböző hangokat fog hallani, attól függően hogyan fog koppintgatni a fűtülős chipre (WC).

□ Projekt numer 92



Cél: Víz segítségével vezérelni a „Világürbeli csata“ integrált áramkört.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint, használjon összekötő drótokat, egyik végükkel merítse a vizes töltött tartályba. Amennyiben a drótok vízben merülve lesznek, hang fog hangzani. Amennyiben a drótokat a tartályon kívül helyezi majd újból vissza, a hang megváltozik. 8 féle különböző hang létezik.

□ Projekt numer 93 Vizes Világürbeli csata (II)

Cél: Víz segítségével vezérelni a „Világürbeli csata“ integrált áramkört.

Használja az áramkört a 92. tervezetben leírtak szerint. Tolja az összekötő drótokat a D1 és F1 pontról a D3 és F3 pontokra és az egész folyamatot próbálja ki újból. Minden azonos módon működik. Próbálja ki, hogy tudni fog-e kialakítani 8 egyforma hangot.

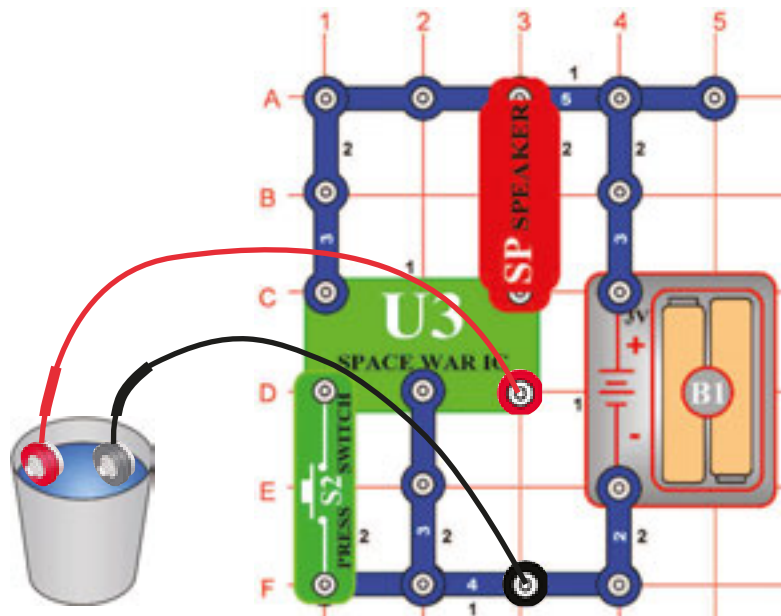
□ Projekt numer 94 Emberi Világürbeli csata

Cél: Saját testének használata a Világürbeli csata integrált áramkör vezérléséhez.

Használja az áramkört a 93. terzetben leírtak szerint, de az összekötő drótokat ne tegye a vízbe. A drót végén a fémet érintse az ujjával. Távolítsa el az ujjait és újból érintse – a hang újból változni fog ugyanúgy, mint a drótok vízből való kihúzása esetén.

□ 95. Tervezet

Hangosabb vízes világűrbeli csata



Cél: Vízet használni a „Világűrbeli csata“ integrált áramkör vezérléséhez.

Az előző áramkörhöz tegye hozzá a kapcsoló (S2) gombját, hogy úgy nézzen ki, mint az ábrán. Amennyiben a kapcsoló gombját megnyomja vagy vízbe meríti az összekötő drótokat hang fog hangzani. Amennyiben megnyomja a kapcsolót, vagy a drótokat kihúzza a vízből, a hang változni fog. A drótokat nem kell vízbe meríteni, próbálja ujjával érinteni a drótoknak a fém végeit.

□ 96. Tervezet Fényes/vízes Világűrbeli csata

Cél: A víz segítségével vezérelni a „Világűrbeli csata“ integrált áramkört.

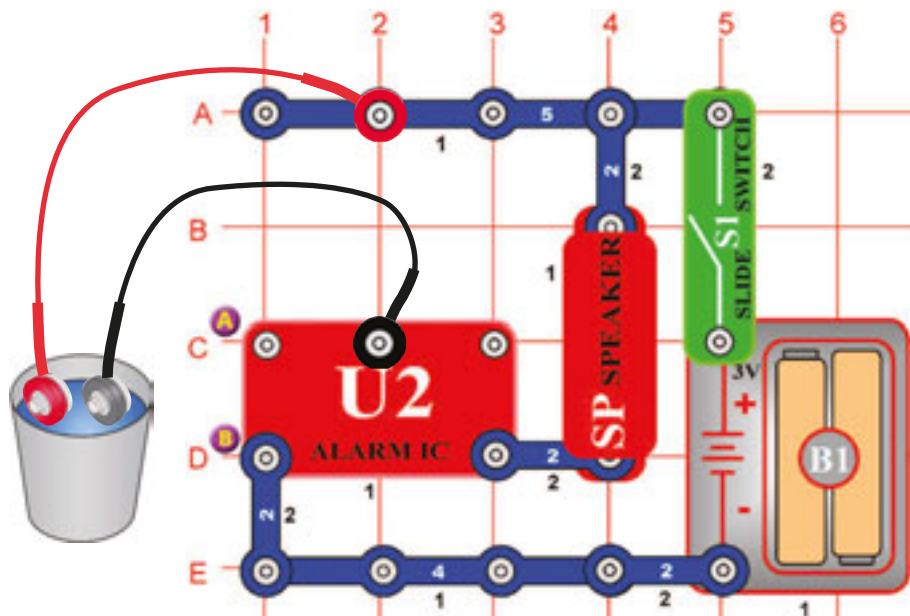
Használja a 95. tervezetben leírt áramkört. A hangszóró helyett helyezzen LED diódát (D1) ugyanúgy, mint a 89. tervezetben. Amennyiben az összekötő drótokat belemeríti a vízbe NEBO vagy bekapcsolja a kapcsolót (S2) a LED dióda ragyogni fog.

□ 97. Tervezet NEBO/A Világűrbeli csata - Fény

Cél: Vezérelni az integrált áramkört „Világűrbeli csata“.

Használja az áramkört a 96. tervezetben leírtak szerint. A LED dióda (D1) helyett használjon 2,5 V-os égőt (L1). Amennyiben az összekötő drótokat belemeríti a vízbe NEBO vagy bekapcsolja a kapcsolót (S2), az égő fénye legyengül. Amennyiben a drótokat belemeríti a vízbe A és egyúttal megnyomja a kapcsoló gombját, az égő ragyogni fog.

☐ 98. Tervezet



Cél: Vízi riadó indítása.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Először hagyja az összekötő kontaktusokat a vízes tartályon kívül. Kapcsolja be a kapcsolót (S1), nem történik semmi. Merítse a drótokat a vízbe és megindul a vízi riadó! Használhat hosszabb drótokat és elhelyezheti a pince padlójára. Olyan esetben amikor a pincét ellepni a víz, ez az áramkör megindítja a riadót.

☐ 99. Tervezet Egyszerű riadó sós vízben

Cél: Megállapítani milyen változások keletkeznek abban az esetben ha a víz sós lesz.

Olyan esetben amikor a vízbe sót tesz, a riadó hangja erősebb és gyorsabb lesz. Igyekezzen szintén az ujjában tartani az összekötő drótokat, hogy ki tudja próbálni, hogy saját teste indít-e riadót.

☐ 100. Tervezet Vízi riadó - mentőautó

Cél: Bemutatni az áramkör különböző variációit a 98. tervezetben leírtak alapján.

A 98. tervezetben leírt áramkört módosítsa az A és B betűk közötti összekötés kialakításával. A vízi riadó azonos módon fog működni, de hang úgy fog hangzani, mint a mentőautó.

☐ 101. Tervezet Mentőautó Kontaktusos riadó

Cél: Bemutani az áramkör variációit, a 98. tervezetben leírtak alapján.

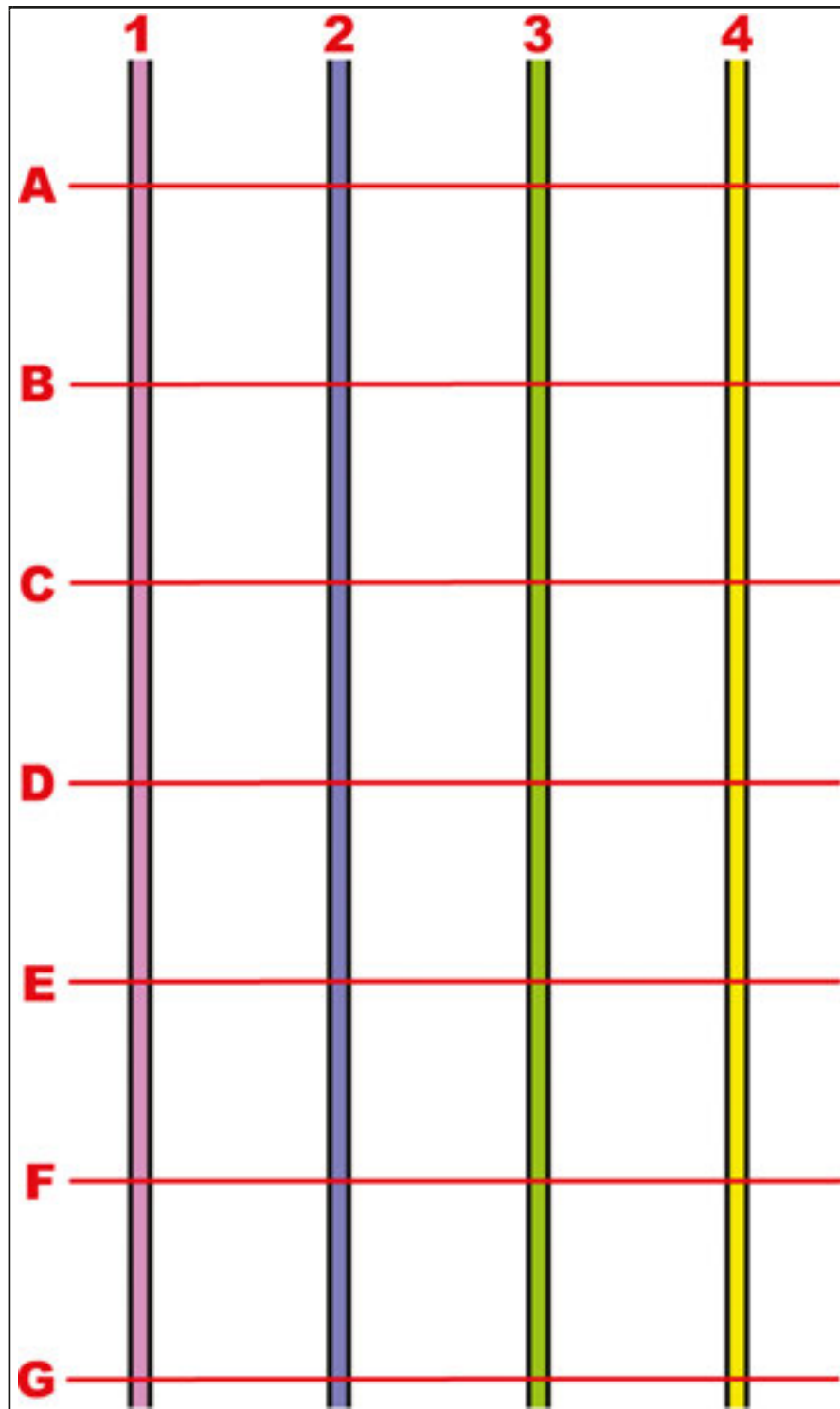
Használja a 98. tervezetben leírt áramkört. Az összekötő drótokat kapcsolja össze. A hang ami hangzani fog más lesz. Ez az áramkör megmutatja, hogy az összekötő drótok között van-e víz, vagy érintkeznek-e kölcsönösen.

BOFFIN



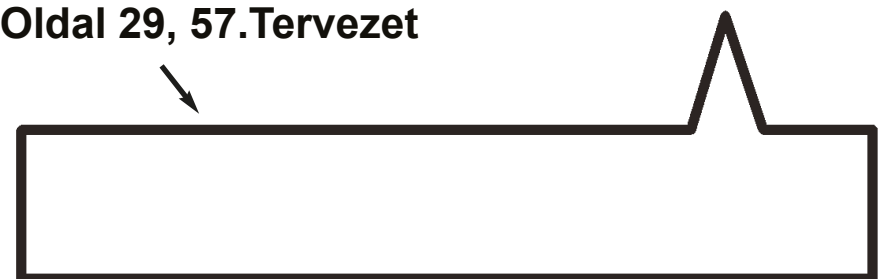
Egyéb készlet és teljes kézikönyvek letölthetők a következő címen:

www.boffin.hu



Oldal28, 55. Tervezet

← Oldal 29, 57. Tervezet





WWW.TOY.CZ

ConQuest entertainment a.s.

Kolbenova 961, 198 00 Praha 9

www.boffin.cz

info@boffin.cz

BOFFIN I 300

Elektronikus építőkészlet



Villogó frekvencia



FIGYELMEZTETÉS: A villogó játékok epilepsziás rohamokat okozhatnak epilepsziás betegeknél.

Gyermekek számára 8 éves kortól alkalmas. Kisebb gyermekeknél fennáll a fulladás veszélye.

Izzó figyelmeztetés



FIGYELMEZTETÉS! Ne érintse meg az izzót, mert forró.

Áttekintés: Az új EN 62115: 2020 / A11: 2020 módosításai akkumulátorok és LED lámpákat érinti

Akkumulátor

Kis akkumulátorok

Teljesen a hengerbe illeszkedő akkumulátorok kis alkatrészekhez (az EN 71-szabvány 8.2 §-a szerint 1: 2014 + A1: 2018), nem lehet szerszám használata nélkül eltávolítani.

Elektromos játékok elemet tartalmazó részei, ahol az alkatrész teljesen befér egy hengerbe kis alkatrészek számára (az EN 71-1: 2014 + A1: 2018 szabvány 8.2. pontja szerint), az elemek nem lehetnek hozzáférhető szerszámok használata nélkül.

Egyéb akkumulátorok

Az elemeket csak akkor szabad szerszám nélkül eltávolítani, ha az elemtartó fedele megfelelő. Ennek a feltételnek való megfelelést ellenőrzéssel és utólagos teszteléssel ellenőrzik. Ez azt jelenti, hogy az elemtartót csak kézzel kell kinyitni. Ez nem lehetséges két, egyidejűleg végrehajtott, egymástól független mozgás nélkül. Az elektromos játékot vízszintes acélfelületre kell helyezni. Egy 1 kg súlyú, 80 mm átmérőjű fémhengert 100 mm magasságból eresztünk rá úgy, hogy sík felülete közvetlenül az elektromos játékra esik. A tesztet egyszer kell elvégezni, a fémhenger ráütésével a legalkalmasabb helyre: Az elemtartónak nem szabad kinyílnia.

- ▶ A jövőben minden akkumulátornak saját burkolatra van szüksége, amely megfelel a fenti feltételeknek.

A játékhoz mellékelt elemek

Az elektromos játékokkal együtt szállított elsődleges akkumulátoroknak meg kell felelniük az IEC 60086 sorozat vonatkozó részeinek.

- ▶ A teszt befejezéséről jegyzőkönyvet kell készíteni.

Az elektromos játékokkal szállított másodlagos akkumulátoroknak meg kell felelniük az IEC 62133 szabványnak.

- ▶ A teszt befejezéséről jegyzőkönyvet kell készíteni.

Elemtartó rekeszárak

Ha csavarokat vagy hasonló záróelemeket használnak a rekeszek és burkolatok zárására, azokat a fedélhez vagy a berendezéshez kell rögzíteni. Ennek a feltételnek való megfelelést az elemtartó/fedél kinyitása utáni ellenőrzéssel és utólagos teszteléssel ellenőrzik. A csavarra vagy más sapkára 20 N erő hat további mozgás nélkül 10 másodpercig bármely irányba. A csavart vagy más sapkát nem szabad leválasztani a burkolatról, a szelepről vagy a berendezésről.

Ledes világítás

A LED-lámpákkal ellátott elektromos játékokból származó sugárzás nem haladhatja meg a következő határértékeket:
- 0,01 Wm⁻² a LED elejétől 10 mm-re mérve a 315 nm-nél kisebb hullámhosszúságú hozzáférhető kibocsátások esetén;
- 0,01 Wsr⁻¹ vagy 0,25 Wm⁻² 200 mm-es távolságban mérve, 315 nm hullámhosszú hozzáférhető kibocsátások esetén λ

λ < 400 nm; - az E.2 vagy E.3 táblázatban meghatározott - 0,04 Wsr⁻¹ vagy AEL 200 mm távolságban mérve, 400 nm hullámhosszú hozzáférhető kibocsátások esetén λ λ < 780 nm;
- 0,64 Wsr⁻¹ vagy 16 Wm⁻² 200 mm-es távolságban mérve 780 mm ≤ λ < 1 000 nm hullámhosszú hozzáférhető kibocsátások esetén;
- 0,32 Wsr⁻¹ vagy 8 Wm⁻² 200 mm-es távolságban mérve 1 000 nm ≤ λ < 3000 nm hullámhosszú hozzáférhető kibocsátások esetén.

LED adatlapok

Ezen feltételek teljesítéséhez műszaki adatlap szükséges - azt a CIE A vagy B 127 kritériuma szerint kell kiállítani. A műszaki adatlapon fel kell tüntetni, hogy CIE 127 mérési módszerekkel készült, és legalább:
- fényerő cd-ben ill. sugárzás intenzitása watt per szteradiánban az előremenő áram
- szög
- hullámhossz csúcs
- spektrális emissziós sáv szélesség
- kiadás dátuma és felülvizsgálati szám függvényében.

- ▶ A jövőben minden LED-lámpához szükség lesz a fenti adatokat tartalmazó adatlapra.



Tartalom

Alap problémák eltávolítása	1
Az egyes alkatrészek jegyzéke	2
Több információ az egyes alkatrészekről	3
Mit igen és mit nem az áramkörök szerelésénél	4
A problémák fejlesztett eltávolítása	5
Tervrajzok jegyzéke	6, 7
Kapcsolós áramkörök tervrajzai 102 – 305	8 - 73
Fun ConQuest entertainment sorainak többi gyártmányai	74

Az alap problémák eltávolítása

1. A legtöbb probléma a rossz szerkeztés következménye. Ellenőrizze mindig gondosan, hogy az összeszerelt áramkör megegyezik-e a rajzmintával.
2. Ellenőrizze, hogy az alkatrészek elhelyezése a pozitív és negatív megjelöléssel összhangban van a rajzmintával.
3. Néha lehetséges az égők kilazulása, csavarja be alaposan. Legyen óvatos, az égők törékenyek.
4. Ellenőrizze az összes csatlakozások megfelelő rögzítését.
5. Cserélje a batériákat ha szükséges.
6. Amennyiben a motor működik, de a forgólap nincs egyensúlyban, ellenőrizze a motor tengelyén elhelyezett fekete műanyag háromcsapos alkatrész állapotát.

A gyártó nem vállal felelősséget az egyes alkatrészek rossz bekapcsolással történő sérülésére. Twem złego podłączenia.

FIGYELMEZTETÉS: Amennyiben gyanúsítja, hogy a csomag sérült alkatrészeket is tartalmaz, a 6. oldalon feltüntetett fejlett probléma eltávolítás szerint tudja megállapítani, melyik alkatrész kicserélése szükséges.



FIGYELMEZTETÉS: Sérülésveszély elektromos árammal. Ne kapcsolja soha az áramkört a háztartási elektromos dugókba.



FIGYELMEZTETÉS: Apró alkatrészek lenyelésének a veszélye. Három évnél fiatalabb gyermekek részére nem megfelelő.



FIGYELMEZTETÉS, az összes részre vonatkozik, amelyek a következő szimbólummal háromszögben felkiáltójel  **Ive vannak** 

Mozgó alkatrészek. Működés közben tilos a motor és a forgólap érintése. Ne hajoljon a motor közelébe. Ne dobálja a légcsavart emberekre, állatokra vagy más tárgyakra. A szeméit védje.



Batériák:

- Csak 1,5V AA típusú alkalikus batériát használjon (a csomag nem tartalmazza).
- Batériát helyes polaritással helyezze be.
- Ne töltsön fel olyan batériát amely nem alkalmas az utántöltésre. Batériák utántöltése csak felnőtt személyek felügyelete alatt történhet. Készülékbe kapcsolt batériák utántöltése tilos.
- Ne használjon egyszerre alkalikus, standard (szénsavas) vagy utántöltős (nikkel kadmiumos) batériát.
- Ne használjon egyszerre használt és új batériát.
- Távolítsa el a nem működőképes batériát.
- Feszültség forrásánál nem keletkezhet rövidzárlat.
- Ne dobja a batériát tűzbe, ne próbálkozzon szétszedni vagy eltávolítani a külső felületét.
- A batériák tárolása ne legyen kisgyermekek elérhetőségében, nyelésveszély.

Megfelel az összes vonatkozó törvényi előírásnak.

Figyelmeztetés: Az áramkör bekapcsolása előtt ellenőrizze az egyes alkatrészek helyes összekapcsolását. Amennyiben az áramkörben batériák is vannak, ne hagyja soha felület nélkül Ne kapcsoljon az áramkörhöz további batériát vagy más feltöltő forrást. Sérült alkatrészeket ne használjon. Ne kapcsolja az elemeket, vagy az elemtartókat párhuzamosan.

Felnőttek általi felügyelet: Mivel a gyermekek képességei korcsoportonként nagyban eltérnek, ezért a felnőtteknek kell megítélniük, hogy mely kísérletek megfelelőek és biztonságosak a gyermekük számára. (A gyermeket felügyelő felnőttek ezt az adott kísérlethez tartozó utasításokból tudják megállapítani). Győződjön meg róla, hogy a gyermeke elolvassa és betartja az összes utasítást és a biztonsági előírást, valamint azokat mindig kéznél tartja az összeállítás során. Ezt a terméket olyan felnőtteknek és gyermekeknek szánjuk, akik elég érettek ahhoz, hogy elolvassák és kövessék az utasításokat és betartsák a figyelmeztetéseket. Soha ne módosítsa a termék alkatrészeit, mivel ez a biztonsági funkciók sérülését okozhatja, és veszélybe sodorhatja gyermekét.

Rady dla początkujących

Az Educational Kid Projets sorozatban alkatrészek vannak, kontaktusokkal ellátva különböző elektromos és elektronikus áramkörök szerkesztésére különböző tervezetek szerint.

Az alkatrészek különböző színűek számokkal megjelölve a könnyebb megismerés céljából. Az áramkörök egyes alkatrészei az ábrákon színesen és számjelzéssel ellátva vannak feltüntetve.

Az ábrán minden alkatrésznél fekete számot találhat. Ez jelzi meg, hogy melyik levelben (szinten) van az illetékes alkatrész elhelyezve. Először az összes

alkatrészt helyezze az 1. szintre, utána a 2. szintre, következően a 3. szintre.

Nagyméretű átlátszó műanyag alátét a sorozat részlege és az áramkör egyes részeinek helyes elhelyezésére szolgál. Az alátét az áramkör összeállításához nem elengedhetetlenül fontos, de megkönnyíti az egész áramkör kompletálását. Az alátét sorai A - G betűkkel, az oszlopok 1 - 10 számmal vannak jelölve. A 2,5 V -os és a 6V-os égők saját csomagolásban vannak elhelyezve, foglalataik szintén. Helyezze 2,5 V-os égőt az L1 foglalatba, a 6 V-os égőt az L2

foglalatba. Akkor helyezze az M1-es motorra a légcsavart amikor ezt az alkatrészt használni fogja. Ha a tervezetben más utasítások vannak, ne végezze ezt a feladatot.


























Némely áramkörökben a különleges csatlakozásokhoz összekötő huzalt használnak. Az ábra szerint csatolja a fém kontaktusokhoz

FIGYELMEZTETÉS: A szerkezet építése közben legyenek óvatosak, hogy akaratlanul ne csináljanak „rövidzárlatot” a batéria behelyezésén keresztül. Ez tönkretenné a batériát.

Az egyes alkatrészek jegyzéke (színe és stílusa változhat) szimbóljai és számjai

Megjegyzés: A projekt-útmutatókban további kiegészítő alkatrészlistákat találhatsz.

Ha valamelyik alkatrész hiányzik, kérjük lépjen velünk kapcsolatba a Conquest entertainment, Kolbenova 961, Prága 9; info@boffin.cz címen.

Mennyiség	ID	Megnevezés	Szimból	Rész	Mennyiség	ID	Megnevezés	Szimból	Rész
3	①	1- kontaktusos vezeték		6SC01	1	Ⓒ3	Kondenzátor 10μF		6SCC3
3	②	2-kontaktusos vezeték		6SC02	1	Ⓒ4	Kondenzátor 100μF		6SCC4
1	③	3-kontaktusos vezeték		6SC03	1	Ⓒ5	Kondenzátor 470μF		6SCC5
1	④	4-kontaktusos vezeték		6SC04	1	Ⓔ2	Ellenállás 1kΩ		6SCR2
1	⑦	7-kontaktusos vezeték		6SC07	1	Ⓔ3	Ellenállás 5,1kΩ		6SCR3
1	Ⓑ1	Fogórész a 2,5V-os AA típusú batériához		6SCB1	1	Ⓔ4	Ellenállás 10 Ω		6SCR4
1	Ⓐ1	Antenna		6SCA1	1	Ⓔ5	Ellenállás 100 Ω		6SCR5
1	②	Zöld LED dioda		6SCD2	1	Ⓔ5	Magasfrekvenciájú integrált áramkör		6SCU5
1	Ⓔ2	6V foglalat 6V égő (6,2V, 0,3A) Típus 425 vagy hasonló		6SCL2 6SCL2B	1	Ⓔ1	PNP tranzisztor		6SCQ1
1	ⓧ1	Mikrofon		6SCX1	1	Ⓔ2	NPN tranzisztor		6SCQ2
1	Ⓔ4	Integrált áramkör „Erősítő“		6SCU4	1	ⒺV	Állítható ellenállás		6SCRV
1	Ⓒ1	Kondenzátor 0,02μF		6SCC1	1	ⒸV	Állítható kondenzátor		6SCCV
1	Ⓒ2	Kondenzátor 0,1μF		6SCC2	További információkért látogasson el a www.boffin.cz honlapra.				

További információk az alkatrészekről

További információk a www.boffin.cz oldalon találhatóak

(Az alkatrészek változtatásának a joga fenntartva)

Megjegyzés: További információkat az egyes alkatrészekről megtalálja a sorozatok használati utasításaiban.

Zöl LED dióda (D2) azonosan működik, mint a piros LED dióda (D1), a 6 V-os égő (L2) azonosan mint a 2,5 V-os égő, ezeknek az alkatrészeknek a leírása az 1-101 tervezetek használati utasításában van.

Az ellenállások „akadályozzák” az elektromosság átmenetét és az áramkörben az elektromosság mennyiségének a csökkentésére használják. Az Educational Kid Projects áramkörei a következőkben feltüntetett **ellenállásokat tartalmaznak 100Ω (R1), 1KΩ (R2), 5,1KΩ (R3), 10KΩ (R4) és 100KΩ (R5)**. („K” = 1 000, így az R3 tulajdonképpen 5,100Ω). Anyagoknak, például a fémeknek nagyon alacsony az ellenállásuk (<1Ω) és így vezetéképességeknek (vezetőnek) nevezzük, mialatt az anyagoknak például papírnak, plasztoknak, és levegőnek az ellenállása a végtelenhez közeledik, ezért szigetelőknél nevezzük.

Beállítható ellenállás (RV), ellenállás 50KΩ, azonban be lehet állítani közepes értéket is 0Ω – 50Ω között. Amennyiben a beállított érték 0Ω, ebben az esetben az áramkörön keresztül folyó áram mennyiségét más alkatrészekkel kell korlátozni.

Mikrofon (X1) tulajdonképpen ellenállás, amely változtatja az értékét, amennyiben a légnyomás változása (hangok) nyomást idéznek a felületére. Az ellenállása megváltozik csend esetén az 1KΩ -tól a 10KΩ – ig amennyiben belefúj.

Kondenzátorok olyan alkatrészek, amelyeket az elektromos áramkörben az elektromos töltés (feszültség) ideiglenes tárolásához használják és így a potenciális elektromos energia tárolásához is. Magasabb teljesítménnyel rendelkező kondenzátorok több elektromos feszültséget tudnak tárolni. Ennek a tulajdonságuknak köszönhető, hogy blokkolják az állandó feszültségi szignálokat, és átengedik a gyorsan változó feszültséget. A kondenzátorokat a szűrős és oszcillációs áramkörök részére használják. Az Educational Kid Projects sorozat tartalmazza a kondenzátorokat **0,02μF (Farad) (C1), 0,1μF (C2), 10μF (C3), 10μF (C4), 470μF (C5)** teljesítménnyel és a variabilis kondenzátorokat (CV).

Antenna (A1) tekercset tartalmaz, amely fém rudacsára van tekerve. Kisebb mágneses hatása van mint a motornak, kivéve a magas frekvenciákat (például az AM rádióban). Az antenna mágneses tulajdonságai megengedik a rádiófrekvenciás jelek összpontosítását a vételre. Az alacsony frekvencia esetén az antenna mint normális vezető működik.

PNP(Q1) és NPN (Q2) tranzisztorok félvezető alkatrészek, amelyek egy pár átmenetet PN alkotnak amelyek kicsi elektromos áramot használnak a nagy elektromos áram vezérléséhez. Tulajdonképpen a két félvezető dióda egy alkatrészbe való összekötéséről van szó. A tranzisztorokat egyszerűen lehet kibébiteni és az összes szokásos integrált áramkör alapja, mint például, kapcsolóknak, erősítőknél, processzoroknak, adattárolóknak, stb. A tulajdonságaik 124-125 és 128-133 tervezetekben vannak leírva. Nagy mennyiségű áram a tranzisztorok károsodását okozhatja, így az áramfolyás az áramkörben más alkatrészekkel van korlátozva.

Az IC erősítő (U4) egy modul, amely „Erősítő” integrált áramkört tartalmaz és további segítő alkatrészeket amelyek az oszthatatlan alkatrészei. Az alábbiakban van a leírása:

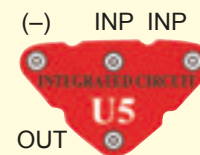


IC erősítő (U4):

(+) - energia a batériákból
(-) - energia vissza a batériákba
FIL – a batériák filtrált energiája
INP – belépő csatlós
OUT – kilépő csatlós

Nézd a 242-es tervezetet mint a csatlós példáját.

„Magas frekvenció” - IC (U5) integrált áramkör egy speciális erősítő, amelyet csak a magas frekvenciájú rádiós áramkörökben használnak. Leírása az alábbiakban:



„Magas frekvenció” Integrált áramkör:

INP – belépő csatlakozás (2 pont egyforma)

OUT – kilépő csatlakozás

(-) - az energia visszafelé halad a batériákba

Nézd a 242-es tervezetet, mint a csatlós példáját.

Utasítások az áramkörök elkészítésénél

A használati utasításban feltüntetett adatok szerinti áramkör összerelése után lehet, hogy kedvet kap saját maga szerinti kísérletekre. Csak az utasításokban feltüntetett lépések szerint haladjon. Minden áramkör tartalmaz energiaforrást (batería) és ellenállást (ellenállás, lámpa, motor, integrálható áramkör, stb.), amelyek kölcsönösen mindkét irányban vannak bekapcsolva. **Legyenek óvatosak, hogy ne keletkezzen „rövidzárlat” (csatlakozás alacsony ellenállással – nézd az alábbiakban feltüntetett példákat), amely az egyes komponensek sérülését vagy a batería gyors kisülését okozná.** Csak a konfiguráció szerint kapcsolja az integrált áramköröket a tervezetekben feltüntetett leírások alapján, nem helyes kapcsolás a komponensek sérülését okozhatja. Az egyes alkatrészek nem helyes kapcsolása által keletkezett sérülésekért nem vállaljuk a felelőséget. szkody spowodowane zlym polaczeniem części.

Fontos figyelmeztetések:

- Saját experimentálása esetén. **MINDIG** chroń oczy.
- Az áramkörben **MINDIG** használjon legalább egy alkatrészt amely korlátozza a keresztül menő áramot – például integrált áramköröket, mikrofont, lámpácskát, fűtülő chipet, kondenzátort (helyes bekapcsolással), motorokat, fotoellenállást vagy ellenállást (a beállítható ellenállást mindig a minimálisnál magasabb értékre szükséges beállítani).
- LED jelzőket tranzisztorokat, magas frekvenciás áramköröket, antennákat és kapcsolókat **MINDIG** a többi alkatrésszel összekapcsolva használja, amelyek korlátozzák az áramómlést. Amennyiben ezt nem teszi rövidzárlat vagy ezeknek a részleteknek a károsodása keletkezhet.
- A beállítható ellenállást **MINDIG** úgy csatlakoztassa, hogy a 0- ra való beállításánál a keresztül menő áram az áramkör más alkatrészeivel legyen korlátolva. A kondenzátorokat úgy kapcsolja, hogy a pozitív „+” pólusa magasabb feszültségnek legyen kitéve.
- **MINDIG** azonnal távolítsa el a batriát és ellenőrizze az összes összeköttetést, amennyiben érzékeli, hogy az egyes részek hőmérséklete emelkedett.
- Az áramkör bekapcsolása előtt ellenőrizze **MINDIG** az összes összeköttetést.
- Az integrált áramköröket **MINDIG** a tervezetekben leírt konfigurációk alapján vagy az egyes részekhez tartozó leírások szerint kapcsolja össze.
- Ne próbálja **SOHA** használni a magas frekvenciás integrált áramkört mint tranzisztort (a csomagolás hasonló, de az alkatrészek különbözőek).
- **SOHA** ne használja a 2,5 V-os lámpát az áramkörben a batería 2 tartórészével, amennyiben nincs meggyőződve arról, hogy a keresztül menő feszültség korlátolva van.
- Ne kapcsolja **SOHA** a szerkezetet a háztartási elektromos dugóba.
- Ne hagyja **SOHA** felügyelet nélkül a bekapcsolt áramkört.
- Ne nyúljon **SOHA** a motorhoz amennyiben gyors sebességgel fog.

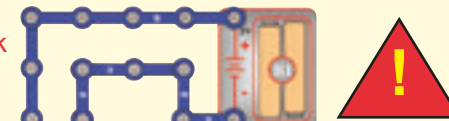
Ha a fejlettebb SC-500 vagy SC-750 modellekkel rendelkezel, akkor a projekt-útmutatókban további kiegészítő feladatokat találhatsz.

Ebben a használati utasításban leírt összes tervezetre érvényes, hogy az áramkörök egyes részlegei különböző módon lehetnek elrendezve, anélkül, hogy a végleges áramkör megváltozna. Például, nem lényeges a komponensek sorrendje sorozatban vagy párhuzamosan összekapcsolva – az a fontos, hogy milyen módon van összekapcsolva ezeknek az aláramkörök kombinációja az eredményes egységbe.

Figyelmeztetés a Boffin felhasználóknak: ne csatlakoztass további, más készletekből származó feszültségforrásokat, mert ez az alkatrészek károsodását okozhatja. Ha segítségre van szükséged, vagy kérdésed lenne, forduljon a Boffinhoz.

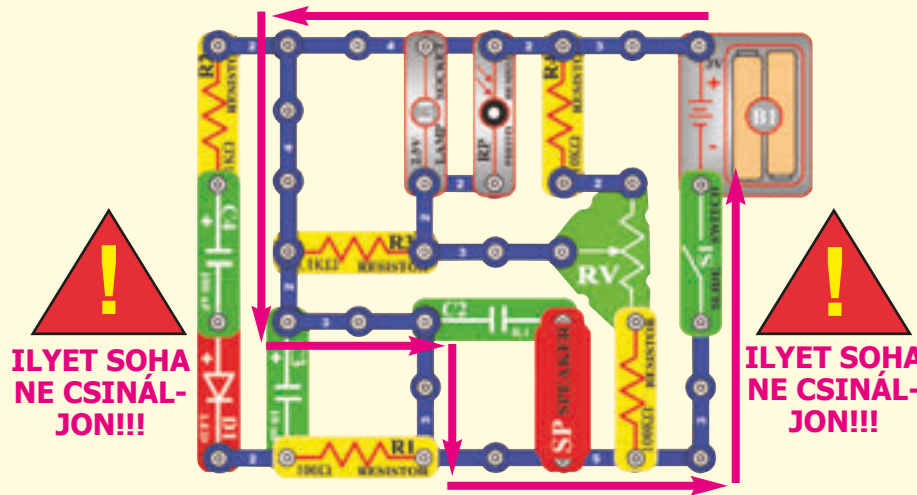
RÖVIDZÁRLATOK példái - ILYET SOHA NE CSINÁLJON!!!

A batriával szemben elhelyezett 3 érintkezős vezeték RÖVIDZÁRLATOT okoz.



ILYET SOHA NE CSINÁLJON!!!
Ez is rövidzárlat – NE PRÓBÁLJA SOHA!

Ilyen módon is rövidzárlat keletkezhet. Amennyiben a karos kapcsoló (S1) be van kapcsolva, ebben az áramkörben rövidzárlat keletkezik. A rövidzárlat megakadályozza a berendezés további működését.



Ha egy új áramkört hoztál létre, oszd meg velünk! Ha valami egyedit alkottál, szívesen közzétesszük az áramkört a neveddel együtt a www.boffin.cz honlapon. Projektjeidet az info@boffin.cz címen várjuk!



FIGYELMEZTETÉS: Elektromos sokk veszélye – soha ne kapcsolja az Educational Kid Projets áramkörét a háztartási elektromos dugaszolóaljzatba.

Zaawansowane usuwanie problemów

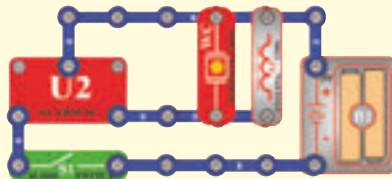
A Conquest entertainment nem felelős az alkatrészek megsérülésekor helytelen bekötés miatt.

Amennyiben olyan érzése van, hogy az áramkörben sérült komponensek vannak, haladjon az alábbiakban feltüntetett lépések szerint, hogy szisztematikusan megtudja állapítani, melyik részleg kicserélésére van szükség:

1. – 9. **Az 1-9** lépéseket az 1 – 101 tervezetek használati utasításában találja. Ezek után haladjon a leírt instrukciók szerint. Először, mint az első pontot, próbálja ki a mindkét lámpát (L1, L2) a batéria tartókat, a 3. lépésben az összes kék vezetékét a kontaktusokkal, az 5. lépésben mindkét LED diódát (D1, D2).

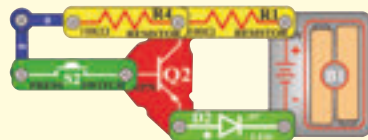
10. **Ellenállások 1K Ω , (R2), 5,1K Ω (R3) a 10K Ω (R4):**Szerkesszen áramkört a 7. tervezet szerint, de a 100 Ω (R1) ellenállás helyett használja a fentiekben feltüntetett ellenállásokat. A LED diódának világítani kellene és a ragyogás csökkeni fog az ellenállások magasabb értékével.

11. **Antenna (A1):** szerkesszen mini – áramkört az ábra szerint, hangot kellene hallani.

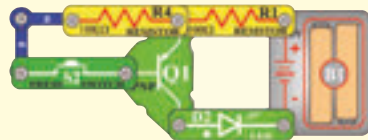


12. **NPN tranzisztor (Q2):**

Szerkessze ezt a mini-áramkört. A LED dióda csak akkor lehetne bekapcsolva, amennyiben a kapcsoló (S2) megvan nyomva. Ellenkező esetben az NPN károsodása következik.



13. **PNP tranzisztor (Q1):** Szerkesszen mini-áramkört a feltüntetett ábra szerint. A LED dióda (D1) csak akkor lehetne bekapcsolva, mennyiben a kapcsoló (S2) gombja megvan nyomva. Ellenkező esetben az NPN károsodása következik.



14. **Beállítható ellenállás (RV):**

Szerkesszen áramkört a 261. tervezet szerint, de a fotoellenállás (RP) helyett használjon 1K Ω (R2) értékű ellenállást. Az ellenállás vezérlésével lehet ki és bekapcsolni a LED diódát (D1).

15. **Ellenállás 100 Ω (R5) és kondenzátorok 0,02 μ F (C1), 0,1 μ F (C2) és 10 μ F (C3):** Szerkesszen áramkört a 206. tervezet szerint. Hangot fog hallani. Helyezze a 0.02 μ F kondenzátort a fűtülős chipre (WC) a hang változni fog (mélyebb lesz). 0,1 μ F helyett használjon 10 μ F és az áramkör egy másodperc alatt egyszer „kattint”.

16. **100 μ F (C4) és 470 μ F (C5) kondenzátorok:** Szerkesszen áramkört a 225. tervezetben leírtak szerint, nyomja meg a kapcsoló (S2) gombját és kapcsolja a kapcsoló (S1) karját. A LED dióda (D1) 15 másodpercre felgyullad, utána kialszik (nyomja újból a kapcsoló gombját resetelés céljából). 470 μ F helyett használjon 100 μ F és a LED dióda most csak 4 másodpercre gyullad ki.

17. **„Erősítő“ integrált áramkör (U4):** Szerkesszen áramkört a 293. tervezetben leírtak szerint, a hangszóróból hallható hang hangos lesz.

18. **Mikrofon (X1):** Szerkesszen áramkört a 109. tervezetben leírtak szerint, mikrofonba való fújással kikapcsolja a lámpát (L2).

19. **Variabilis kondenzátor (CV):** Szerkesszen áramkört a 213. tervezetben leírtak szerint, helyezze az AM rádió közelébe, állítsa be a rádiót és a kondenzátort, hogy ellenőrizni tudja, hogy a rádióból hallhat-e zenét.

20. **Magasfrekvenciós integrált áramkör (U5):** Szerkesszen áramkört a 242. tervezetben leírtak szerint és állítsa be a variabilis kondenzátort (CV) és a beállítható ellenállást (RV) úgy hogy rádió adót halljon.

Megjegyzés: Ha a fejlettebb SC-500 vagy SC-750 modellekkel rendelkezel, akkor a projekt-útmutatókban további kiegészítő feladatokat találhatsz.

ConQuest entertainment a.s.

Kolbenova 961, 198 00 Praha 9

www.boffin.cz

info@boffin.cz

További alkatrészeket / cserealkatrészeket a www.toys.cz weboldalunkon rendelhatsz.

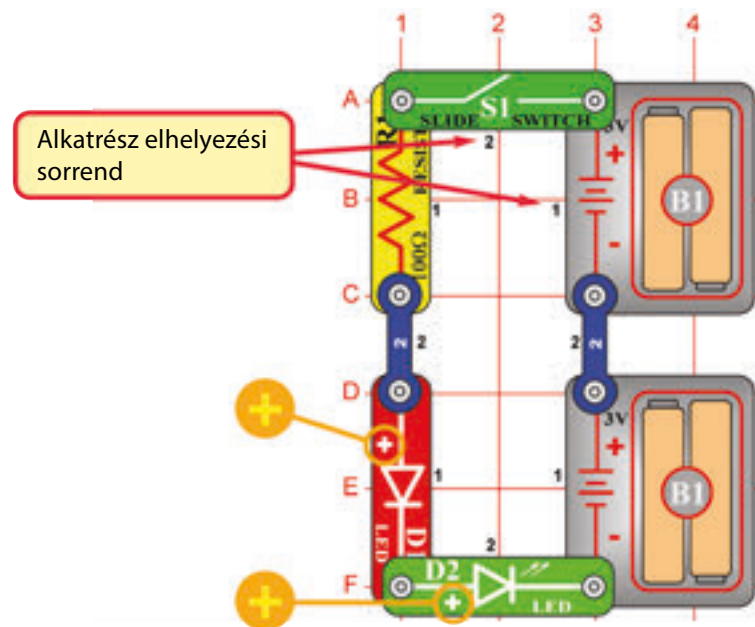
Az egyes tervezetek jegyzéke

Tervezet	Leírás	Oldal	Tervezet	Leírás	Oldal	Tervezet	Leírás	Oldal
102	Batériák elhelyezése sorban	8	141	Nagyon hangos ajtócsengő	20	177	Gyertya elfújása	29
103	Ketyegő csipogó	8	142	Nyomógombos csengő	20	178	Csengő bekapcsolása fűjjással	29
104	Ürbeli ventilátor	9	143	Sötétség jelzője	20	179	Gyertya meggyújtása fűjjással	29
105	Két tranzistoros fény riadó	9	144	Mozgás zenés detektora	20	180	Sikoltozó ventilátor	30
106	Fénnyel vezérelt riadó	9	145	Rádiós ébresztős zene	21	181	Sípoló ventilátor	30
107	Automatikus utcai lámpa	10	146	Fényes zenés rádió	21	182	Sípoló fények	30
108	Hangal vezérelt fény sugár	10	147	Éjszakai zenés rádió	21	183	Több fény és alacsonyabb hangok	30
109	Elektromos világítás lefújása	10	148	Éjszakai rádió a lövős fegyverek hangjának a leadásával	21	184	Motor amelyik nem kezd startolni	30
110	A tónus beállítható generátora	11	149	Rádiós riadó lövős fegyverek hangjával	21	185	Sípolás	31
111	Fotoszenzitív elektronikus orgonák	11	150	Lövöldözés a rádióra nappali fényben	21	186	Sípolás alacsonyabb frekvenciával	31
112	Elektronikus tücsök	11	151	Világűrbeli csata befelyezése puszta fűvással	22	187	Zúgás	31
113	Fények és hangok	12	152	Sorban elhelyezett lámpák	22	188	Beállítható metronóm	31
114	Több fények és hangok	12	153	Párhuzamosan elhelyezett lámpák	22	189	Csendes villogás	31
115	Több fények és hangok (II)	12	154	Kombinált riasztós szimfónia	23	190	Sziszegő kódjelző sziréna	32
116	Több fények és hangok (III)	12	155	Kombinált riasztós szimfónia (II)	23	191	Sziszegés és kattogás	32
117	Több fények és hangok (IV)	12	156	Kombinált szimfónia	23	192	Autós videós versenyjáték hangja	32
118	Motor gyorsaságának detektora	13	157	Kombinált szimfónia (II)	23	193	Fény riadó	33
119	Régi írógép	13	158	Rendőrautó szimfóniája	24	194	Ragyogóbb fény riadó	33
120	Optikai adó- és vevőegység	14	159	Rendőrautó szimfóniája (II)	24	195	Lusta ventilátor	33
121	Fénnyel vezérelt világűrbeli csata hangja	14	160	Mentőautó szimfóniája	24	196	Lézeres fény	33
122	Világűrbeli csata a rádióban	15	161	Mentőautó szimfóniája (II)	24	197	Vízi riadó	34
123	Hazudozás detektora	16	162	Statikus szimfónia	25	198	Rádiós jelző	34
124	NPN erősítő	16	163	Statikus szimfónia (II)	25	199	A tónus magassága	35
125	PNP erősítő	16	164	Sorban elhelyezett kondenzátorok	25	200	A tónus magassága (II)	35
126	Szívós ventilátor	17	165	Párhuzamosan elhelyezett kondenzátorok	25	201	A tónus magassága (III)	35
127	Ventilátor	17	166	Vízi detektor	26	202	Vízelőntést jelző riadó	35
128	PNP kollektor	17	167	Sós víz detektora	26	203	Alkossa a saját batériáját	36
129	PNP emitter	17	168	A fény NPN vezérlése	27	204	Alkossa a saját batériáját (II)	36
130	NPN kollektor	18	169	NPN vezérlés sötétben	27	205	Alkossa a saját batériáját (III)	36
131	NPN emitter	18	170	A fény PNP vezérlése	27	206	A tónus generátora	37
132	NPN kollektor – motor	18	171	PNP vezérlés sötétben	27	207	A tónus generátora (II)	37
133	NPN emitter - motor	18	172	Piros és zöld jelző	28	208	A tónus generátora (III)	37
134	Berregés sötétben	19	173	Az áram vezérlőegységei	28	209	A tónus generátora (IV)	37
135	Érintkezéssel berregő	19	174	Az áram korrekciója	28	210	Több tónusok generátora	38
136	Magasfrekvenciás érintkezéssel berregő	19	175	A polaritás megállapítása	29	211	Több tónusok generátora (II)	38
137	Magasfrekvenciás vízi berregő	19	176	Csengő kikapcsolása fűjjással	29	212	Több tónusok generátora (III)	38
138	Szúnnyog	19				213	Zenés rádió állomás	39
139	Hangos ajtócsengő magas érzékenységgel	20				214	Riasztós rádió állomás	39
140	Hangosabb ajtócsengő	20				215	Standard tranzistoros áramkör	39
						216	Motor és lámpa hanggal	40

Az egyes tervezetek jegyzéke

Tervezet	Leírás	Oldal	Tervezet	Leírás	Oldal	Tervezet	Leírás	Oldal
217	Gyengülő sziréna	40	255	Rádió-zenés riasztó rablók ellen	55	287	Gyorsan villogó LED dioda	67
218	Gyorsan gyengülő sziréna	40	256	Fénytompító	55	288	AM rádió tranzisztorokkal	68
219	Lézeres fegyver meghatározott számú lövéssel	41	257	Mozgás detektora	56	289	AM rádió (II)	68
221	Hangok szimfóniája (II)	41	258	Ventillátor modulátora	56	290	Zenei erősítő	69
222	Tranzisztoros erősítők	42	259	Oscillátor 0,5 – 30 Hz	57	291	Lámpa hosszabított tevékenysége	69
223	Nyomás mérő	42	260	Pulzálóscillátor hanggal	57	292	Ventillátor hosszabított tevékenysége	69
224	Ellenállás mérő	42	261	Mozgás detektora	57	293	Rendőrségi sziréna erősítője	70
225	Az éjszakai világítás automatikus kikapcsolása	43	262	Motor forgatása	58	294	Tartós csengetés	70
226	Mentesítéses kondenzátorok	43	263	Motoros ventilátor késleltetése	58	295	Tartós kattogás	70
227	Az idő késleltetés változása	43	264	Ventillátor késleltetett motorral (II)	58	296	Áteresztő kondenzátor	71
228	Morse ABC generátora	44	265	Magas frekvenciós csengő	59	297	Tranzisztoros gyengülő sziréna	71
229	Morse ABC tanítása LED dióda segítségével	44	266	Gözhajó túlkölése	59	298	A csengő gyengülő hangja	71
230	Gép az ijesztő zajok készítésére	44	267	Gözhajó	59	299	Világűrbeli csata hangjai fújással vezérelve	71
231	LED dióda és hangszóró	44	268	Gözhajó dudálása	59	300	Állítható lámpa hosszabított világitással	72
232	Kutya síp	44	269	Motor lehalkítása	60	301	Állítható ventilátor hosszabított működéssel	72
233	Játék a gondolatok olvasására	45	270	Motorral aktivált riasztó berendezés rablók ellen	60	302	A hosszabított világitás állítható ideje	73
234	Játék a kiszélesített csendes övezettel	46	271	Fénnyel aktivált riasztó berendezés rablók ellen	60	303	A ventilátor hosszabított működési idejének beállítása (II)	73
235	A kondenzátor feltöltése és kisütése	46	272	Fotoellenállás vezérlése	61	304	Fény a karórán	73
236	Hanghullám varázslata	47	273	Mikrofon vezérlése	61	305	Az ágynál elhelyezett ventilátor hosszabított működése	73
237	Világűrbeli csata erősítője	47	274	Nyomás riadó	62			
238	Harsona	48	275	Elektromos mikrofon	62			
239	Verseny gépkocsi hajtózeme	48	276	Ventillátor forgatásának LED indikátora	63			
240	Elektromos erősítő	49	277	Világűrbeli csata hangjai LED diózával	63			
241	Visszajelzéses Kazoo	49	278	Hangok keverése	64			
242	AM rádió	50	279	Ventillátor és dióda meghajtása hangok keverésével	64			
243	Tüzoltós szimfónia	51	280	Fénnyel kikapcsolható elektromos ventilátor	65			
244	Tüzoltós szimfónia (II)	51	281	Motor és lámpa	65			
245	Vibráló vagy hangos indikátor	51	282	Start – stop késleltetése	66			
246	Kétujjas érintkezéssel lámpatest	52	283	Beérkezett üzenetek jelzésének rendszere	66			
247	Egyujjas érintkezéssel lámpatest	52	284	Elektromos csengő, amely jelzi a beérkezett üzeneteket	67			
248	Világűrbeli csata	53	285	Elektromos lámpa, amely jelzi a beérkezett üzeneteket	67			
249	Világűrbeli csata (II)	53	286	Kétszer erősített oszcillátor	67			
250	Több sebességű világitó ventilátor	53						
251	Fény és ujjas fény	53						
252	Villamos energiatakarékosság	54						
253	Fény ragyogásának vezérlése	54						
254	Elektromos ventilátor	54						

102. Tervezet



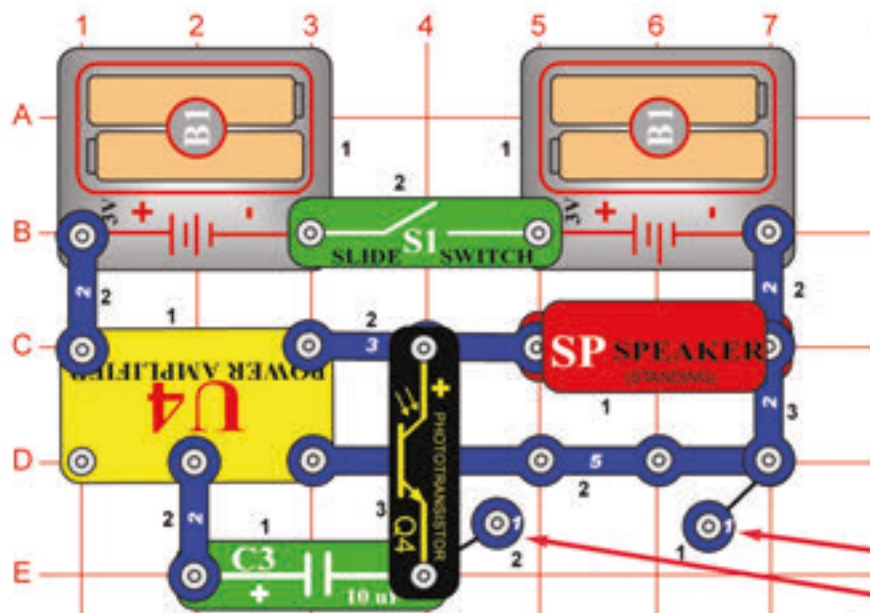
A batériák elhelyezése sorban

Cél: Megmutatni, hogyan lehet a feszültséget emelni amennyiben a batériák sorban vannak elhelyezve

Építsd meg a bal oldali képen látható áramkört úgy, hogy először az összes - fekete 1-essel jelölt - alkatrészt az alaprácsra helyezed. Ezután kösd össze a 2-es számmal jelölt alkatrészeket. Helyezz be két (2) AA elemet (ezeket a csomag nem tartalmazza) az elemtartókba (B1). Az elemek behelyezésekor ügyelj arra, hogy a rugó össze legyen nyomva, és ne hajljon felfelé, lefelé vagy más irányba. Az elemek behelyezését egy felnőttnek kell felügyelnie.

Amennyiben bekapcsolja a kapcsolót (S1), az áram a batériákból a kapcsolón, 100Ω ellenálláson (R1), LED diódán (D1), LED diódán (D2) keresztül fog folyni és vissza a batériák (B1) másik csoportjába. Figyelje meg, hogyan világít a két dióda. A feszültség elég magas ahhoz, hogy a két LED dióda kivilágítása lehetséges legyen, amikor a batériák sorozatban vannak elhelyezve. Amennyiben csak 1 szet batériát használ a LED diódák nem világítanak. Némely berendezések csak egy 1,5 V-os batériát használnak, de elektronikusan ebből a kicsi forrásból többszáz voltot tud alkotni. Jó példa például a fényképező-gép villanó lámpája.

103. Tervezet



Ketyegő csipogó

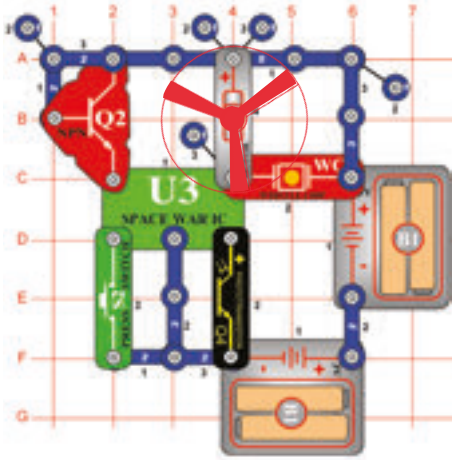
Cél: Vicces hangok létrehozása fény segítségével.

Építsd meg az áramkört az ábrán látható módon, és kapcsold be a tolókapcsolóval (S1). Változtasd meg a fototranzisztorra (Q4) jutó fény mennyiségét úgy, hogy egy kicsit eltakarod a kezdeddel. Ha fény éri a fototranzisztorra, az csipogni kezd. Ha a 10mF-os kondenzátort (C3) egy 3 pólusú vezetékkel, vagy bármely másik kondenzátorral (C1, C2, C4 vagy C5) helyettesíted, az áramkör hangja kicsit más lesz.

Ezek különálló pontok, amelyek távtartóként kerülnek a többi rész alá.

104. Tervezet Világürbeli ventilátor

Cél: Fénnyel aktivált ventilátor építése a világürbeli csata hangjaival.

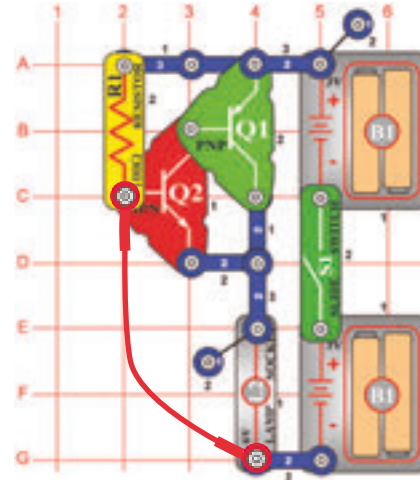


Helyezze a ventilátort a motorra (M1). A világürbeli csata hangjai hallhatók, ameddig a fotoellenállásra (Q4) fény esik. A kapcsoló (S2) bekapcsolása után a ventilátor forogni is kezd, de csak abban az esetben ér el magas sebességet amennyiben mindkettőt biztosítani fogja. Próbálja ki a világítás különböző kombinációit és tartsa fogva a kapcsolót.

FIGYELMEZTETÉS: Czeźci ru-chome. Podczas działania nie wolno dotykać wentylatora lub silnika.

105. Tervezet Két tranzisztoros fény riadó

Cél: Összehasonlítani a tranzisztoros áramköröket.

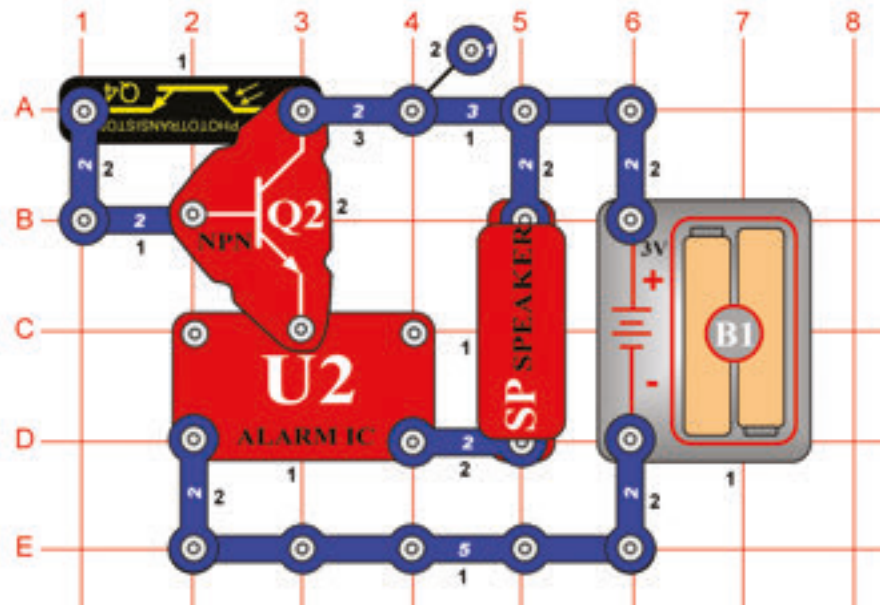


Ebben a riasztós áramkörben két tranzisztor (Q1 és Q2) és két szét batériák vannak. Szerkesszen áramkört úgy, hogy a kontaktusos huzal az ábra szerint legyen elhelyezve és kapcsolja be. Nem történik semmi. Szakítsa meg a kontaktusos huzalt csatolását és a lámpa (L2) kivilágít. A kontaktusost huzalt helyettesítheti egy hosszab huzallal is, az ajtó nyílásán keresztül vezetheti, hogy mindig riasztás keletkezzen, amikor valaki belép az ajtóba.

106. Tervezet

Fénnyel vezérelt riasztás

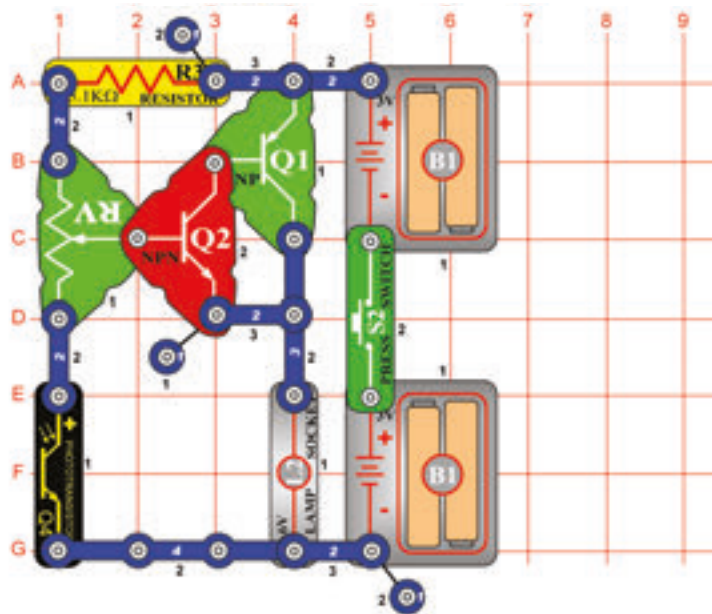
Cél: Megmutatni a fény kihasználásának a lehetőségét a riasztáshoz.



Riadó felhangzik amennyiben az áramkört fény érinti. Lassan árnyékolja a fotoellenállást (Q4) a hangosság gyengül. A fény mennyisége változtatja a fotoellenállás ellenállását (kevesebb fény több ellenállást jelent). A fotoellenállás és a tranzisztor (Q2) úgy működnek mint a ragyogás regulátora, mivel szabályozzák a feszültséget amely a riadó indítására szükséges.

Ilyen típusú áramköröket használnak a riasztós rendszerekben a fény detektálásához. Amennyiben a betolakodó feloltja a villanyt, vagy az elemlámpa sugara a szenzort célbe találja, felhangzik a riadó és valószínűleg rákényszeríti a betolakodót az eltávózásra.

□ 107. Tervezet



Automatikus utcai lámpa

Cél: Megmutatni hogyan lehet a fényt felhasználni az utcai lámpa vezérléséhez.

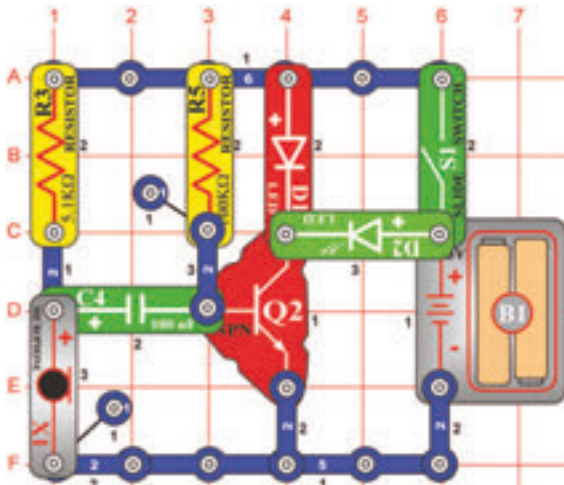
Kapcsolja be a kapcsolót (S2) és állítsa be a beállítható ellenállást (RV) úgy, hogy a lámpa (L2) világítson. Lassan árnyékolja a fotoellenállást (Q4) és a lámpa ragyogni fog. Amennyiben a fotoellenállásra több fényt enged a lámpa fénye csökkenni fog.

Ez az automatikus utcai lámpa, amelyet bizonyos sötétségnél lehet bekapcsolni és bizonyos világosságnál kikapcsolni. Ez a típusú áramkör több kültéri világítás része azzal, hogy be és kikapcsolódik a fény intenzitása szerint és energiát takarít meg.

□ 108. Tervezet

Hanggal vezérelt fénysugarak

Cél: Megmutatni hogyan lehet a fényt hanggal stimulálni.



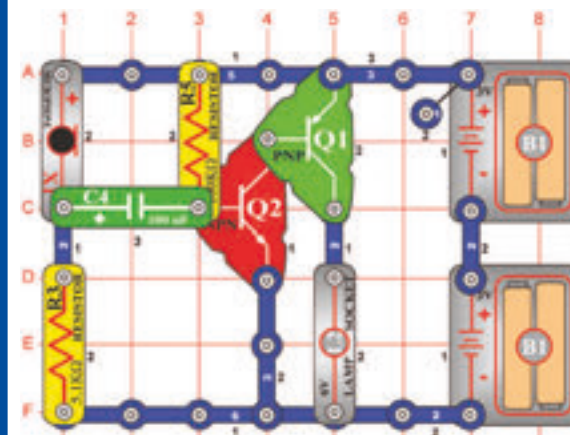
Kapcsolja be a kapcsolót (S1). A zöld LED diódal (D2) csak gyenge fényel fog világítani.

A mikrofonra (X1) való fújással vagy az áramkör rádió vagy TV szet közelébe lévő elhelyezésével a zöld LED dióda kivilágít és ragyogása változni fog a hang erőssége szerint.

□ 109. Tervezet

Az elektromos világítás elfújása

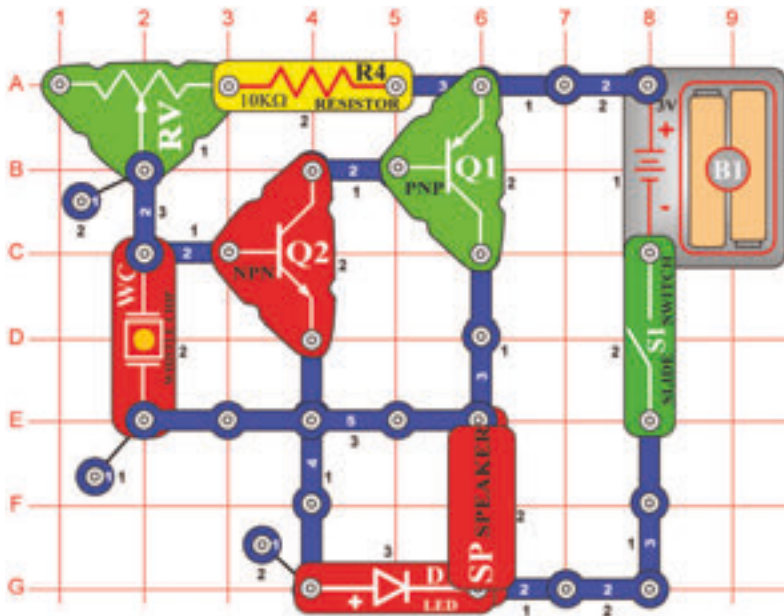
Cél: Megmutatni hogyan lehet a fényt hanggal stimulálni.



Szerelje be az egyes alkatrészeket. A lámpa (L2) világítani fog. Kikapcsolva lesz azon az időn keresztül ameddig fújni fog a mikrofonba (X1). Hangos beszélés a mikrofonba a lámpa ragyogását változtatja.

□ 110. Tervezet

A tónusok beállítható generátora



Cél: Megmutatni, hogy az ellenállások értékei hogyan változtatják az oszcillátor frekvencióját.

Kapcsolja be a kapcsolót (S1): a hangszóró (SP) megzendül és LED dióda (D1) kivilágít. Csináljon különböző ellenállás (RV) beállítást, hogy különböző tónusokat tudjon létrehozni. Az oszcillátoros áramkörben az ellenállások vagy kondenzátorok értéke megváltoztathatja a kilépő tónusok frekvenciáját.

□ 111. Tervezet Fotoszenzitíves elektromos orgonák

Cél: Megmutatni, hogy az ellenállások értéke hogyan változtatja az oszcillátor frekvenciáját.

Használja a 111-es tervezetben leírt áramkört. Helyettesítse a 10kΩ (R4) ellenállást fotoellenállással (Q4). Kapcsolja be a kapcsolót (S1). A hangszóró (SP) megzendül és kigyullad a LED dióda fénye. A fotoellenállás felett mozgassa le és fel a kezét és a tónus frekvenciája változni fog. A fotoellenállásra eső világítás erősségének csökkentése emeli az ellenállást és az áramkör oszcillálását okozza alacsonyabb frekvenció mellett. Megfigyelheti, hogy a LED dióda világít azonos frekvencián mint amilyen a hangnak van. Az ujjja segítségével különböző tónusokat alakíthat ki, amelyek úgy zendülnek, mint az orgonák.

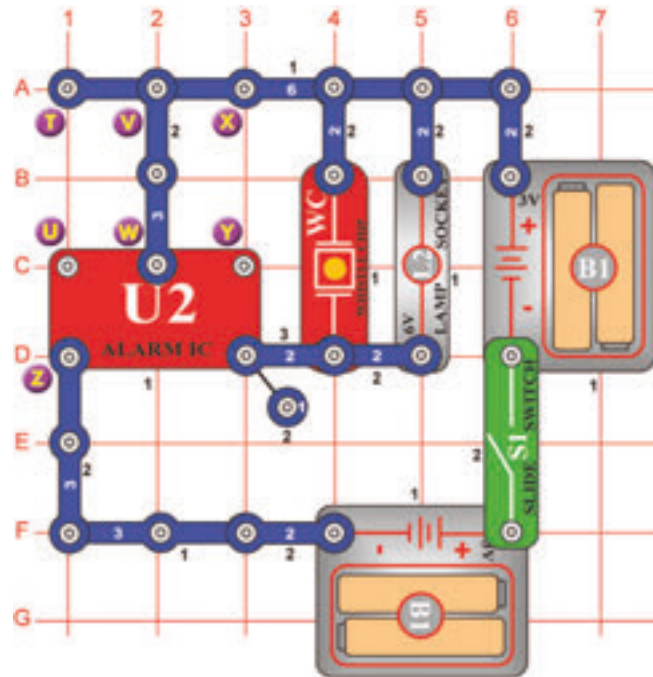
□ 112. Tervezet Elektromos tücsök

Cél: Megmutatni hogyan tudják változtatni a párhuzamosan elhelyezett kondenzátorok az oszcillátor frekvenciáját.

Használja a 110-es tervezetben leírt áramkört, de helyettesítse a fotoellenállást (Q4) a 10kΩ (R4) ellenállással. Helyezze a 0,02μF (C1) kondenzátort a fűtülös chipre (WC). Kapcsolja be a kapcsoló karját (S1) és állítsa be az ellenállást (RV). Az áramkör létrehozza a tücsök hangját. A kondenzátor fűtülös chipre való elhelyezésével az áramkör oszcillálni fog alacsonyabb frekvencia mellett. Olyan ellenállások és kondenzátorok használata is lehetséges amelyek az emberi füllel nem érzékelhető magas tónusú hangokat tudnak kiadni. Az állatok többsége képes ezeket a tónusokat hallani. Például a parakét képes hangot hallani egészen 50 000-es másodperces rézgésszámig, de az emberek csak 20 000-ig.

□ 113. Tervezet

Fény és hangok



Cél: Szerkeszteni fényel ellátott rendőrszírénát.

Kapcsolja be a kapcsolót (S1). Megzendül a rendőrszíréna és a lámpa (L2) kivilágít.

□ 114. Tervezet Több fények és hangok

Cél: Megmutatni a 113. tervezetben leírt áramkör variációit.

Változtassa a legutóbb leírt áramkört az X és Y pontok csatolásával. Az áramkör működése azonos lesz, de úgy fog hangzani, mint a lövéfegyverek hangja.

□ 115. Tervezet Több fények és hangok (II)

Cél: Megmutatni a 113. tervezetben leírt áramkör variációit.

Most távolítsa el az összecsatolást az X és Y pontok között és készítsen csatlakozást a T és U pontok között. Az áramkör hangja most úgy fog zengeni mint a tűzoltó riadó.

□ 116. Tervezet Több fények és hangok (III)

Cél: Megmutatni a 113. tervezetben leírt áramkör variációit.

Most távolítsa el az összecsatolást a T és U pontok között és készítsen csatlakozást az U és Z pontok között. Az áramkör hangja most úgy fog zengeni mint a mentőautó.

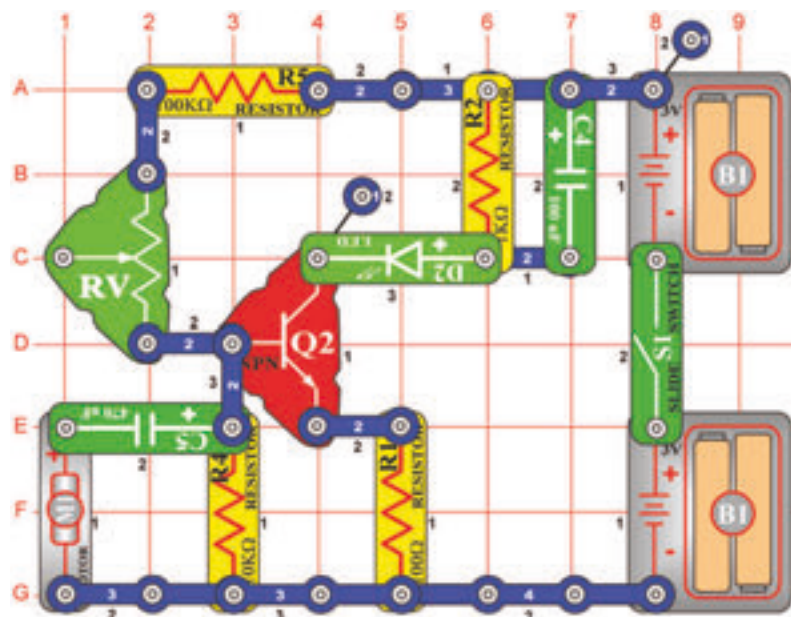
□ 117. Tervezet Több fények és hangok (IV)

Cél: Megmutatni a 113. tervezetben leírt áramkör variációit.

Most távolítsa el az összecsatolást az U és Z pontok között, utána helyezze a 470µF (C5) kondenzátort az X és Y pontok közé (pozitív pólussal az X ponthoz) A hang néhány másodperc után megváltozik.

118. Tervezet A motor gyorsaságának a detektora

Cél: Megmutatni az elektromosság vezetését egy irányban.



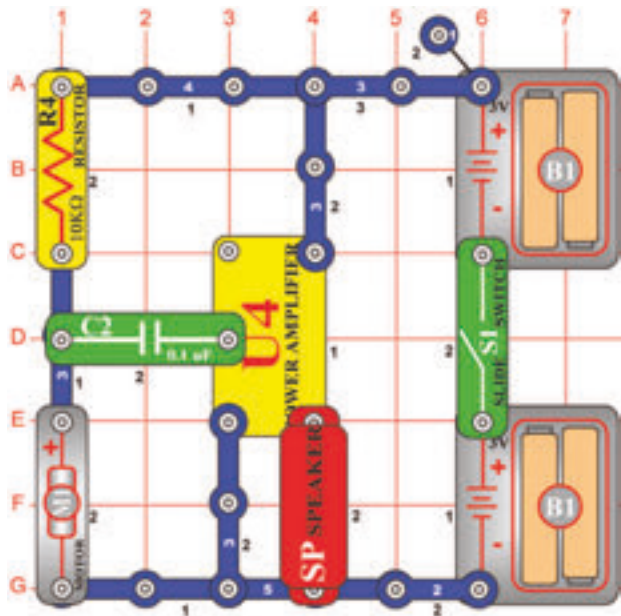
Az áramkör építésénél helyezze a motort (M1) pozitív pólussal a 470µF (C5) kondenzátorhoz. Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját – nem történik semmi. A motor mozgásának a detektoráról van szó de a motor nem forog. Ellenőrizze a LED diódát (D2) és az ujjával forgassa a motort az óramutató irányában (nem a ventilátor lapjával) a fény villanását fogja látni. Minél gyorsabban fogja a motort forgatni annál ragyogóbb lesz a fény. Próbáljanak ki játékot: ki tudja létrehozni a legragyogóbb fény villanását.

Most próbálja fordítani motort ellenkező irányban (az óramutató irányával szemben) és figyelje a fény intenzitását – a villamos energia amelyet létrehoz a motor, ellenkező irányban folyik és nem aktiválja a diódát. Fordítsa újból a motort (a pozitív oldalt kapcsolja a 3 – kontaktusos vezetékhez) és próbálja meg újból. Most a dióda világitani fog, amennyiben a motort az óramutató irányával szemben forgatja.

119. Tervezet

Régi írógép

Cél : Megmutatni, hogyan működik a generátor.

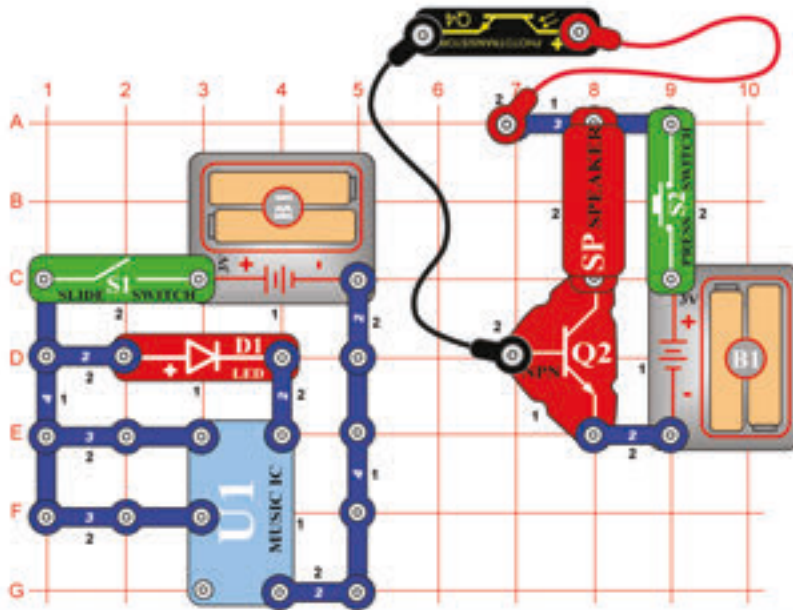


Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját, nem történik semmi. Ujjával lassan forgassa a motort (M1) (nem a ventilátor lapjával), kattogást fog hallani, amely úgy hangzik, mint a régi írógép billentyűire való ütögetések. Forgassa a motort gyorsabban és a kattogás is meggyorsul.

Ez az áramkör azonosan fog működni, akkor is ha a motort ellenkező irányban fogja forgatni (más módon, mint a „ Motor gyorsaságának a detektora“ tervezetnél).

A motort ujjával való forgatásánál az Ön fizikai erőfeszítése villamos energiára változik. A villanyerőművekben a nagy motorok forgatásához gőzt használnak és ez vezet a villamos energia termeléséhez.

□ 120. Tervezet

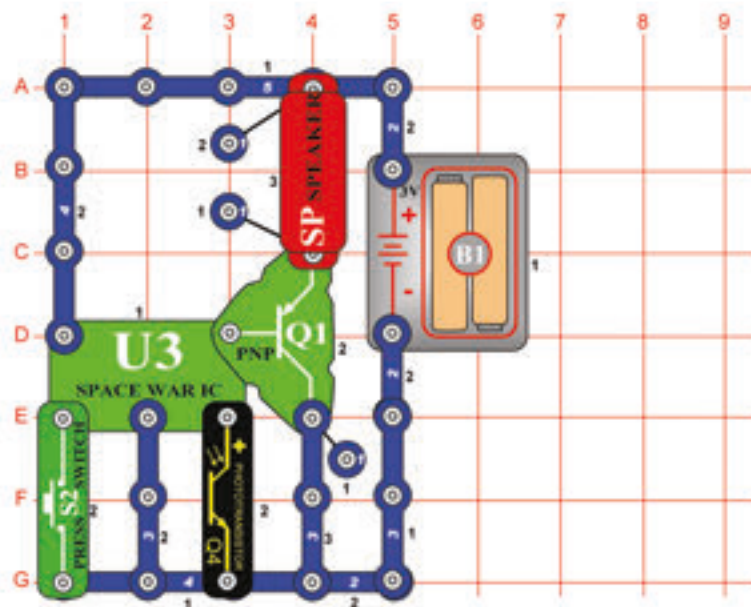


Optikai adó- és vevőegység

Cél: Annak bemutatása, hogyan lehet információt fény segítségével továbbítani.

Építsd meg az ábrán látható áramkört. Csatlakoztasd a fototranzisztort (Q2) az áramkörhöz a piros és fekete áthidaló vezetékekkel. Helyezd a fototranzisztort fejjel lefelé a piros LED (D1) fölé úgy, hogy az a fototranzisztorba világítson. Kapcsold be mindkét kapcsolót (tartsd lenyomva a kapcsológombot). A hangszóróból annak ellenére szólni fog a zene, hogy az áramkör két része nincs elektromosan összekötve. A bal oldali áramkör, amelyen a LED és a zenei IC (U1) található hozza létre a zenei jelet, majd azt fényként továbbítja. A jobb oldali áramkör a fototranzisztorral és a hangszóróval fogadja a fényjelet, és visszaalakítja zenévé.

□ 121. Tervezet



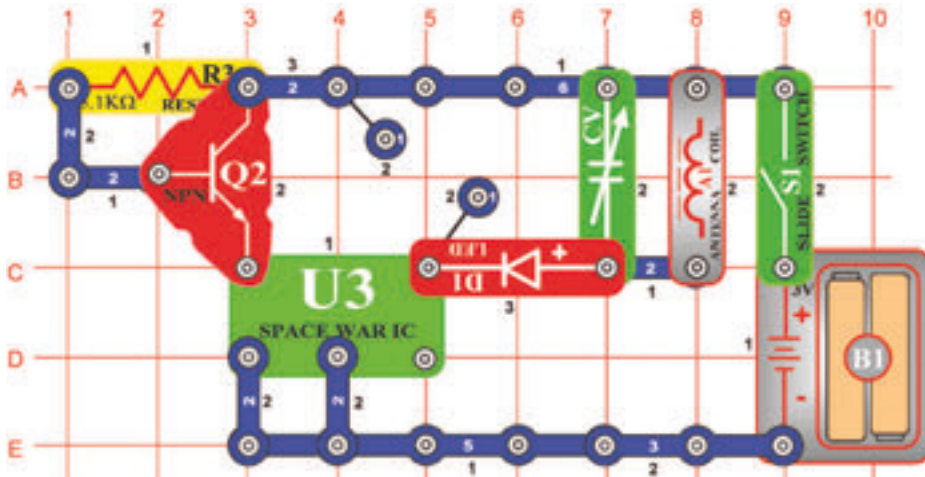
Fénnyel vezérelt világűrbeli csata hangjai

Cél: Fény segítségével változtani a világűrbeli csata különböző hangjait.

A „Világűrbeli csata” (U3) integrált áramkör folyamatosan fogja játszani hangot. Árnyékolja a kezével a fotoellenállást (Q4). A hang kikapcsolódik. Távolítsa el a kezét – más hang fog zengeni. Integessen a fotoellenállás felett, hogy megtudja hallani az összes hangot. Nyomja meg a kapcsoló gombját és felzendülnek a világűrbeli csata hangjai. Amennyiben a kapcsolót megtartja lent, a hang ismétlődni fog. Nyomja meg újból a kapcsolót és más hang fog zendülni. Folytassa a kapcsoló be és kikapcsolását – az összes különböző hangok kombinációját fogja hallani.

□ 122. Tervezet

Világürbeli csatat a rádióban



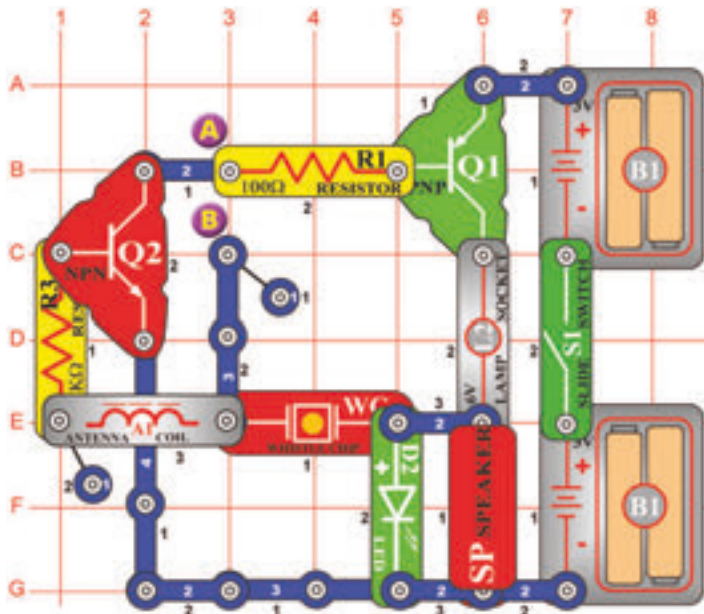
Cél: Átvinni a világürbeli csata hangjait az AM rádióba.

Helyezze a áramkört az AM rádió közelébe. Hangolja be a rádiót úgy, hogy ne legyen hallható semmi állomás és kapcsolja be a kapcsolót (S1). A rádióban most hallania kellene a világürbeli csata hangjait. A piros LED dióda (D1) világítani fog. Állítsa a kondenzátort (CV) a lehangosabb szignálra.

Pont most végezték el azt a kísérletet, amelyre Marconi tudós (kitalálta a rádiót) nagyon hosszú idő alatt jött rá. Természetesnek találjuk a rádió közvetítési technológiájának a mai fejlesztett formáját. Voltak idők amikor a híreket csak szóbeli közvetítéssel továbbították.

□ 123. Tervezet

Hazudozás detektora

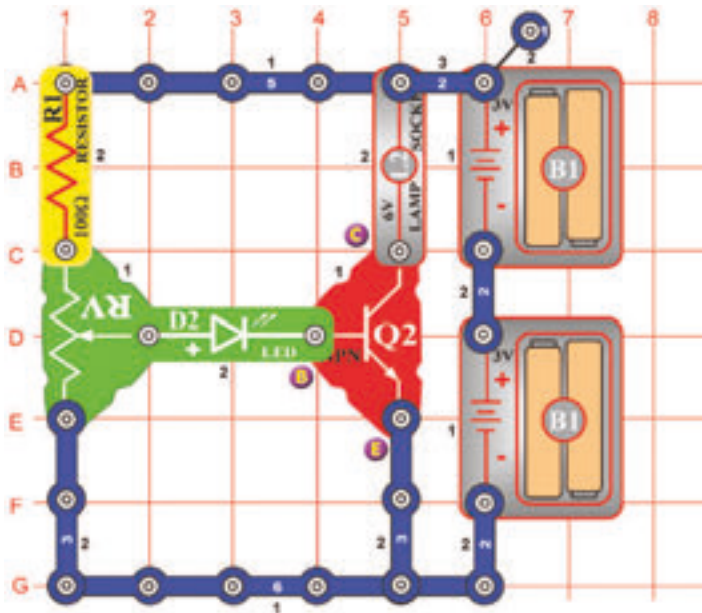


Cél: megmutatni, hogy az izzadság nedve jobb vezető.

Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját és helyezze az ujját az A és B pontokhoz. A mikrofon (SP) tónust ad ki és a LED dióda (D2) azonos frekvencián fog világítani. A ujjá mint vezető működik az A és B pontok összecsatolásához. Amennyiben valaki hazudozik, izzadni kezd a teste. Az izzadság nedve okozza, hogy az ujjá jobb vezető lesz, mert az ellenállása lecsökken. Az ellenállás csökkentésével a tónus frekvenciája emelkedik. Nedvesítse meg egy kicsit az ujját és újból helyezze a már említett két pontra. A kilépő tónus és a világító LED frekvenciája emelkedik és a lámpa (L2) világítani kezd. Amennyiben az ujjá elég nedves, a lámpa ragyogóan fog világítani a hang kialszik-ez azt jelenti, hogy Ön egy nagy hazug! Most szárítsa meg az ujját és figyelje meg hogyan fogja ez befolyásolni az áramkört. Az azonos elvről van szó, amit a hivatásos hazudozás detektorában használnak .

□ 124. Tervezet

NPN erősítő

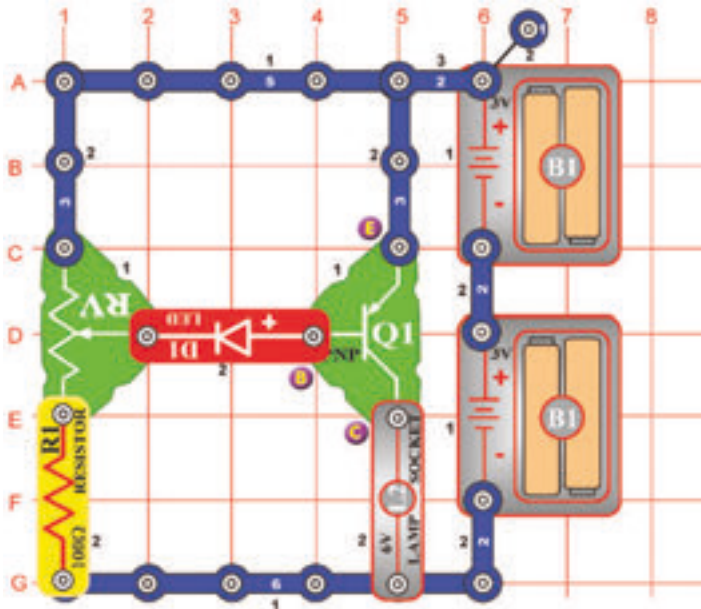


Cél: A tranzistoros áramkörök összehasonlítása.

Az NPN tranzisztoron (Q2) három kontaktusos pont van, amelyek a továbbiakban vannak megnevezve – bázis (B betűvel jelölve), emitter (E betűvel jelölve) és kollektor (C betűvel jelölve). Amennyiben a bázisból az editorba kis mennyiségű áram folyik, a nagyobb mennyiség (erősített áramfolyás) a kollektorból az emitterbe fog folyni. Szerkesszen áramkört és lassan emelje az ellenállás (RV) értékét. Amennyiben a LED dióda (D2) ragyogóan kivilágít, a lámpa (L2) is bekapcsolódik és sokkal ragyogóbban fog világítani.

□ 125. Tervezet

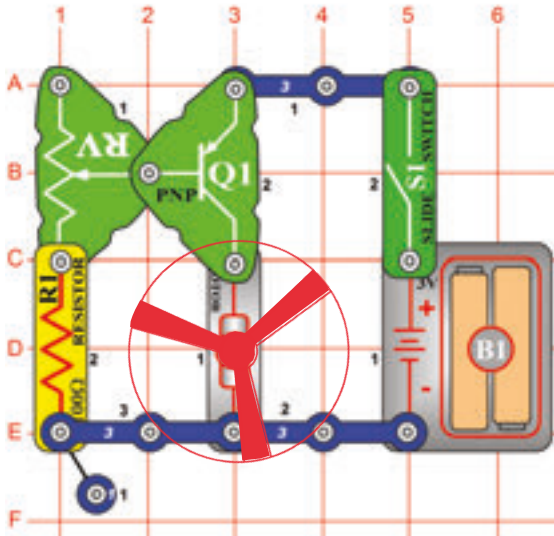
PNP erősítő



Cél: A tranzistoros áramkörök összehasonlítása.

A PNP tranzisztor (Q1) hasonló, mint az NPN tranzisztor (Q2) a 166. tervezetben, annyi különbséggel, hogy az elektromos áram ellenkező irányban folyik. Amennyiben az emitterből a bázisba kis mennyiségű áram folyik, a nagyobb mennyiségű (erősített) az emitterből a kollektorba fog folyni. Szerkesszen áramkört és lassan emelje az ellenállás (RV) értékét. Amennyiben a LED dióda (D1) ragyogóan kivilágít, a lámpa (L2) is bekapcsolódik és sokkal ragyogóbban fog világítani.

□ 126. tervezet



Cél: A ventilátor sebességének beállítása.

Szerkesszen áramkört és a motort (M1) célozza lefelé a pozitív pólusával – nézd az ábrát. Kapcsolja be és állítsa az ellenállást (RV) a ventilátor bármelyik sebességére. Amennyiben túl magas sebességet állít be akkor a ventilátor elrepülhet a motortól. A ventilátor lapjainak formája és az irány, amely szerint forog a motor, miatt, a levegő a ventilátorba szívódik a motorral szemben. Próbáljon a ventilátor felett megtartani egy papírlapot. Amennyiben ez a szívás elég erős, a ventilátor elrepülhet és lebegni fog a helységben mint a helikopter.

Ventillátor nem fog mozogni az ellenállás magasabb értékére állításának az esetén, mivel az ellenállás olyan magas, hogy nem tudja legyőzni a motor sűrűlódását. Amennyiben a ventilátor semmi ellenállás beállításánál nem mozog, cserélje ki a batériákat.



FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse sem a motort sem a légcsvart.



FIGYELMEZTETÉS: Ne hajoljon a motoron keresztül.

□ 127. Tervezet Ventillátor

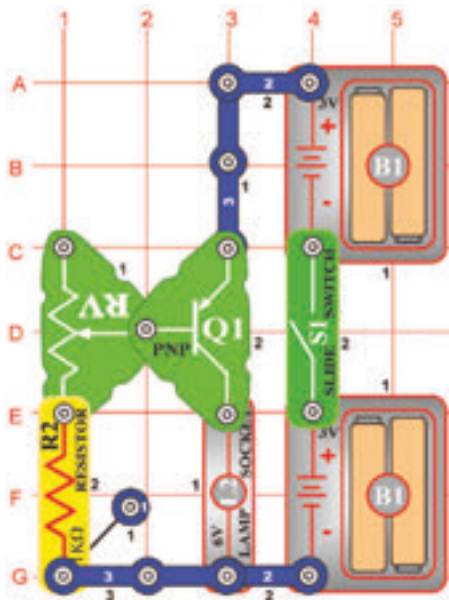
Cél: Olyan ventilátor alkotása, amely nem fog elrepülni.

Változtassa a 126. tervezetben leírt áramkört, hogy változtani fogja a motor (M1) pozícióját úgy, hogy a pozitív oldala (+), a PNP (Q1)- hez lesz irányítva. Kapcsolja be az áramkört és az ellenállást (RV) állítsa a ventilátor bármilyen sebességére. Állítsa a legmagasabb sebességre és figyelje, hogy el-e repül a ventilátor – nem. Próbáljon a ventilátor felett megtartani egy papírlapot.



FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse sem a motort sem a légcsvart.

□ 128. Tervezet



PNP kollektor

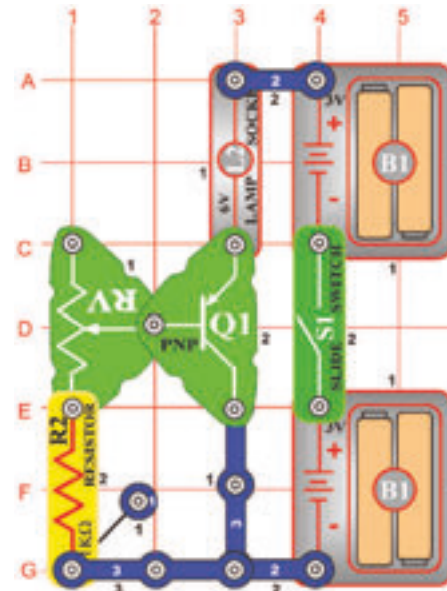
Cél: Megmutatni a tranzistoros áramkör erősítésének a beállítását.

Szerkesszen áramkört és állítsa be a lámpa (L2) ragyogását ellenállás (RV) segítségével. Csak néhány nagyon kevés érték mellett fog világítani. A PNP (Q1) lévő pontot, amelyhez a lámpa van kapcsolva (E4 pont az alátétén) kollektornak nevezzük, ugyanúgy, mint a tervezetet.

□ 129. Tervezet

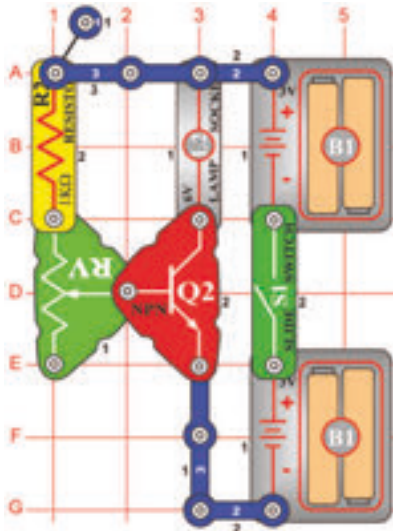
PNP emitter

Cél: Tranzistoros áramkörök összehasonlítása.



Hasonlítsa össze ezt az áramkört a 128. tervezetben leírt áramkörrel. A lámpa (L2) ragyogásának a maximális értéke kisebb, mivel lámpa ellenállása csökkenti a folyó áram mennyiségét az emitter és a bázis között, ez emeli az áramfolyást az emmitter és a kollektor között (azonosan, mint a 128. tervezetnél). Pontot a PNP (Q)- én, amelyhez most a lámpa van csatolva (C4 pont az alátétén) emitternek nevezik.

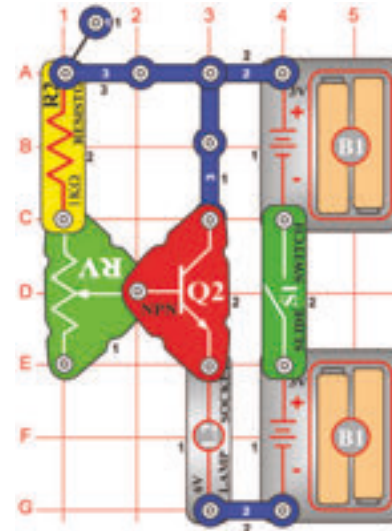
130. Tervezet NPN kollektor



Cél : Tranzisztoros áramkörök összehasonlítása.

Hasonlítsa össze ezt az áramkört a 128. tervezetben leírt áramkörrel. Ez egy változata az NPN tranzisztornak (Q2) és azonos módon működik. Melyik áramkörben világít a lámpa (L2) ragyogóbban? (Ez hasonló, mivel mindkét tranzisztor egyforma anyagból lett gyártva).

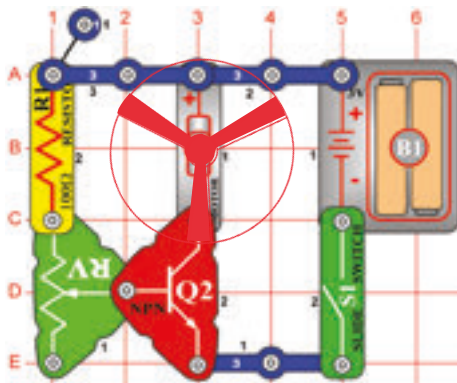
131. Tervezet NPN emitter



Cél: Tranzisztoros áramkörök összehasonlítása.

Hasonlítsa össze ezt az áramkört a 129. tervezetben leírt áramkörrel. Ez egy változata az NPN tranzisztornak (Q2) és azonos módon és ugyanolyan elvben működik, mint a 128 és 130-as tervezetekben, így a fény tompított lesz mint a 130. tervezetben, de ugyanolyan ragyogó, mint a 129. tervezetben.

132. Tervezet NPN kollektor - motor



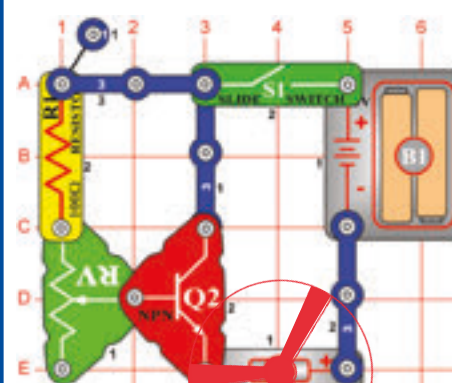
Cél: Tranzisztoros áramkörök összehasonlítása.

Ugyanolyan áramkörrel van szó, mint amelyik a 130. tervezetben van leírva. Csak annyi különbséggel, hogy a lámpa helyett a motor (M1) van behelyezve. Helyezze a motort pozitív oldalával (+) az NPN -hez és erősítse rá a ventilátort. Ventilátor mozogni csak az ellenállás néhány értékének beállításának az esetén fog, mivel az ellenállás túl magas ahhoz, hogy le tudja győzni a súrlódást a motorban. Amennyiben a ventilátor semmi ellenállás beállításánál nem mozog, cserélje ki a batériát.

FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse sem a motort sem a légcsavart.

FIGYELMEZTETÉS: Ne hajoljon a motoron keresztül.

133. Tervezet NPN emitter - motor



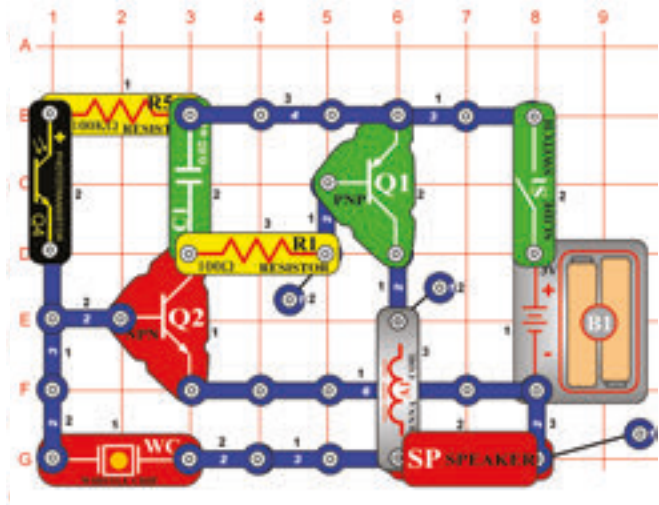
Cél: Tranzisztoros áramkörök összehasonlítása.

Ugyanolyan áramkörrel van szó, mint amelyik a 131. tervezetben van leírva. Csak annyi különbséggel, hogy a lámpa helyett a motor (M1) van behelyezve. Helyezze a motort pozitív oldalával jobb oldalra és erősítse rá a ventilátort. Hasonlítsa össze a ventilátor sebességét a 132. tervezetbeli sebességével. Ott a fény tompítottabb volt, jelenleg a motor lassúbb.

FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse sem a motort sem a légcsavart.

□ 134. Tervezet

Berregés a sötétben



Cél: Olyan áramkör készítése, amelyik a sötétben berreg.

Ez az áramkör magas frekvenciás sípolós hangot hoz létre, amennyiben a fotoellenállásra (Q4) fény esik. Amennyiben a fotoellenállást árnyékolja, az áramkör berregni fog.

□ 135. Tervezet Érintkezésses berregő

Cél: Emberi berregő oszcillátor alkotása.

A 134. tervezetben leírt áramkörből távolítsa el a fotoellenállást (Q4) és ujjaival érintse a helyeket ahol el volt helyezve (a B1 és D1 pontok az alátétén). Aranyos berregő hangot fog hallani. Az áramkör az Ön testében megtalálható ellenállás alapján működik. Amennyiben újból bekapcsolja a fotoellenállást és részletesen beárnyékolja, az értéke azonos lesz az értékkel amennyit az Ön teste kialakított és újból az azonos hangot fogja hallani.

□ 136. Tervezet Magas frekvenciós érintkezésses berregő

Cél: Magas frekvenciós emberi berregő oszcillátor kialakítása.

Helyettesítse a hangszórót (SP) 6V-os lámpával (L2). Ujjaival érintse a területet a B1 és D1 pontok között. Csendesebb de kellemesebb berregő hangot kap.

□ 137. Tervezet Magas frekvenciós vízi berregő

Cél: Magas frekvenciós vízi berregő oszcillátor kialakítása.

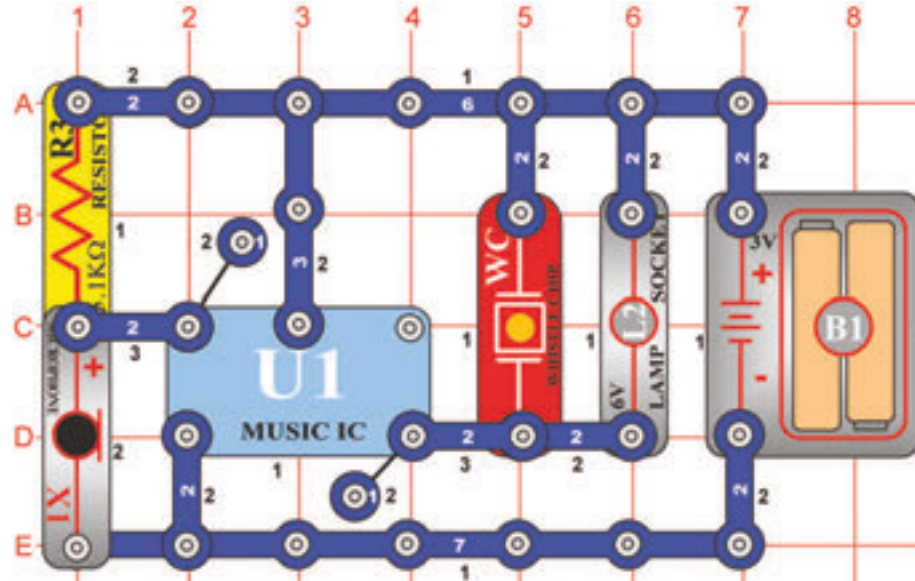
Most kapcsoljon két kontaktusos huzalt a B1 és D1 pontokhoz (amelyeket az ujjaival érintette) és a szabad végeit helyezze a vízzel töltött tartályba. A hang nagyon hasonló lesz, mivel az Ön teste is tartalmaz vizet így az áramkör ellenállása nem nagyon változott.

□ 138. Tervezet Szúnyog

Cél: Utánozni a szúnyog zümmögésének a hangját.

Helyezze a fotoellenállást (Q4) a 137. tervezetben leírt áramkörbe, arra a helyre ahol a kontaktusos huzalokat csatolta (B1 és D1 pontok) az alátétén a 134. tervezetben. Most a kialakított hang a szúnyogok zümmögésére hasonlít.

139. Tervezet



Hangos csengő nagy érzékenységgel

Cél: Hanggal aktivált, nagyon szenzitív csengő kialakítása.

Szerkesszen áramkört és várja meg amíg a hang teljesen elhallgat. Tapsintson vagy beszéljen hangosan néhány lépéses távolságban az áramkörtől. A zene újból megszólal. Mikrofont (X1) használtunk, mert nagyon szenzitív.

140. Tervezet Hangosabb csengő

Cél: Hanggal aktivált hangos és nagyon érzékeny csengő kialakítása.

A 6V-os lámpát helyettesítse antennával (A1). Hangosabb lesz a hang.

141. Tervezet Nagyon hangos csengő

Cél: Nagyon hangos és nagyon érzékeny hanggal aktivált csengő kialakítása.

Az antenna (A1) helyett használjon hangszórót (SP). A hang most sokkal erősebb.

142. Tervezet Nyomógombos csengő

Cél: Nyomógommbal aktivált csengő kialakítása.

Mikrofon (X1) helyett helyezzen el nyomógombos kapcsolót (S2) és várja meg amíg a zene elhallgat. Most a karos kapcsolót (S21) szükséges bekapcsolni, hogy bekapcsolja a melódiát, amely a csengő csengéséhez fog hasonlítani.

143. Tervezet A sötétség jelzője

Cél: Zenét játszani, amikor besötétedik.

A kapcsoló (S2) helyett helyezzen fotoellenállást (Q4) és várja meg amíg a hang elhallgat. Amennyiben a fotoellenállást beárnyékolja, a zene újból játszani fog, így reagál a sötétségre. Amennyiben a hangszóró (SP) nagyon hangos, használjon helyette antennát (A1).

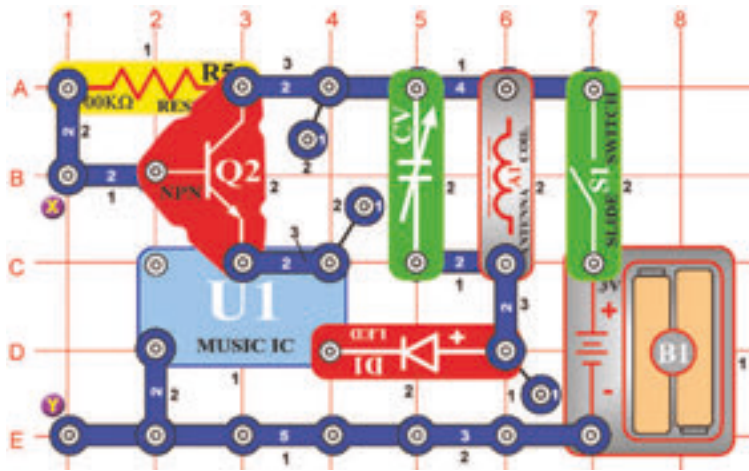
144. Tervezet A mozgás zenés detektora

Cél: Észrevenni ha valaki forgatni kezdi a motort.

A fotoellenállás (Q4) helyett használjon motort (M1) ugyanarra az oldalra orientálva. A motor forgása most újra aktiválja a zenét.

145. Tervezet

Rádiós ébresztős zene



Cél: Rádiós zene riasztó szerkesztése.

Ehhez a tervezethez AM rádióra lesz szüksége. Szerkesszen áramkört az ábra szerint és kapcsolja be a karos kapcsolót (S1). Az áramkört helyezze az AM rádió közelébe, hangolja olyan frekvenciára amelyiken nincs semmi adás. Utána hangolja a kondenzátort (CV) úgy, hogy az Ön zenéje zengjen legjobban a rádión. Most csatolja az összekötő huzalt az X és Y pontok között. A zene elhallgat. Amennyiben most eltávolítsa az összekötő huzalt, a zene játszani kezd, mivel a riasztás el indult. Használhat hosszabb huzalt, tekerheti a kérékpárjára és a tolvajok elleni riasztóként használhatja.

146. Tervezet Fényes zenés rádió

Cél: Fénnyel vezérelt rádió adó alkotása.

Távolítsa el az összekötő huzalt. 100kΩ- os ellenállás (R) helyett használjon fotoellenállást (Q4). Az Ön rádiója most annyi ideig fog zenét játszani, ameddig a helységben fény lesz.

147. Tervezet Éjszakai zenés rádió

Cél: Sötéttel vezérelt rádió adó alkotása.

Helyezze a 100kΩ-os ellenállást vissza a helyére és az X és Y pontok közé csatolja a fotoellenállást (szüksége lesz egy és két kontaktusos vezetékekre). Az Ön rádiója most a sötétben fog zenét játszani.

148. Tervezet Éjjeli rádió a lövős fegyverek hangjának az adásával

Cél: Sötéttel vezérelt rádió adó alkotása.

A „Zene” (U1) integrált áramkört helyettesítse „Riadó” (U2) integrált áramkörrel. Az Ön rádiója most a lövős fegyverek hangját fogja játszani, ameddig sötét lesz.

149. Tervezet Rádiós riadó a lövős fegyverek hangjával

Cél: Rádiós riasztás alkotása.

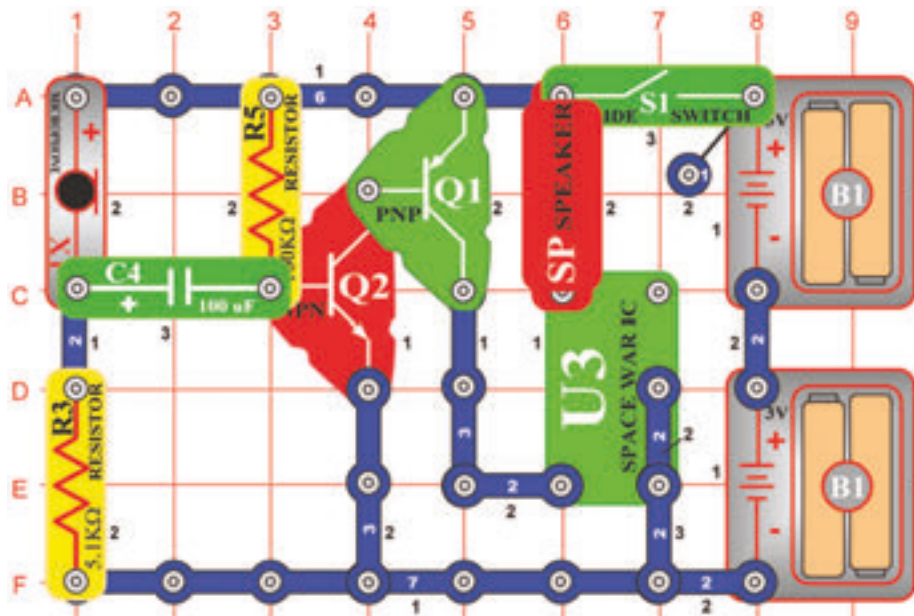
Távolítsa el a fotoellenállást (Q4). Most csatolja az összekötő huzalt az X és Y pontok közé. Amennyiben az összekötő huzalt eltávolítsa a rádióból a lövős fegyverek hangja szólal meg, mint riasztás.

150. Tervezet Lövöldözés a rádióban nappali fényben

Cél: Fénnyel vezérelt rádió adó alkotása.

Távolítsa el az összekötő huzalt. A 100kΩ -os ellenállást (R5) helyettesítse fotoellenállással (Q4). Az Ön rádiójából lövős fegyverek hangja lesz hallható ameddig a helységben fény lesz.

□ 151. Tervezet



Világürbeli csata befejezése puszta fúvással

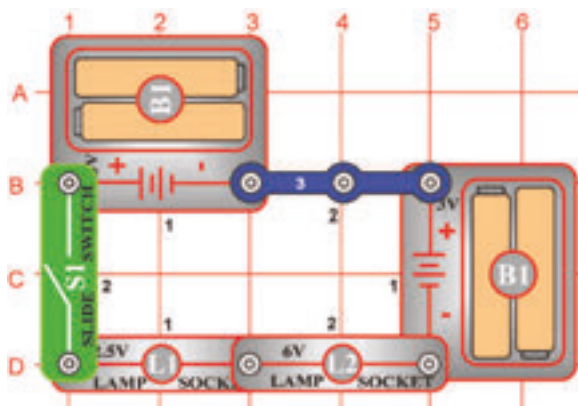
Cél: Az áramkör kikapcsolása fúvással.

Szerkesszen áramkört és kapcsolja be. Világürbeli csata hangját fogja hallani. Mivel a hang túl erős és zajos próbálja meg kikapcsolni a mikrofonba (X1) fúvással. Amennyiben a mikrofonba belefúj erősen a hang újból ki és bekapcsolódik.

□ 152. Tervezet

Sorban elhelyezett lámpák

Cél: Különböző típusú áramkörök összehasonlítása.

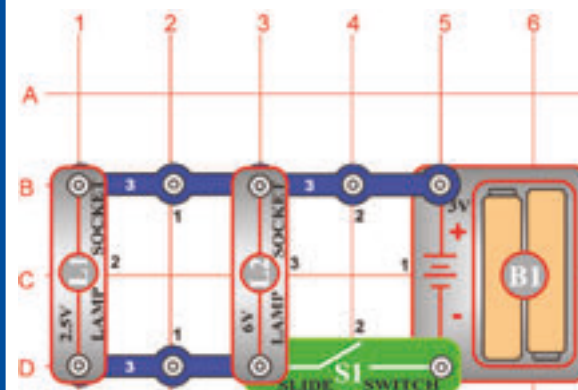


Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és mindkét lámpa (L1 és L2) kigyullad. Amennyiben az egyik égő sérült nem fog világítani a másik sem, mivel sorban vannak elhelyezve. Ennek az eseménynek a példája az elektromos gyertyák a karácsonyfára. Amennyiben egy égő sérült nem fog világítani az egész sor

□ 153. Tervezet

Párhuzamosan elhelyezett lámpák

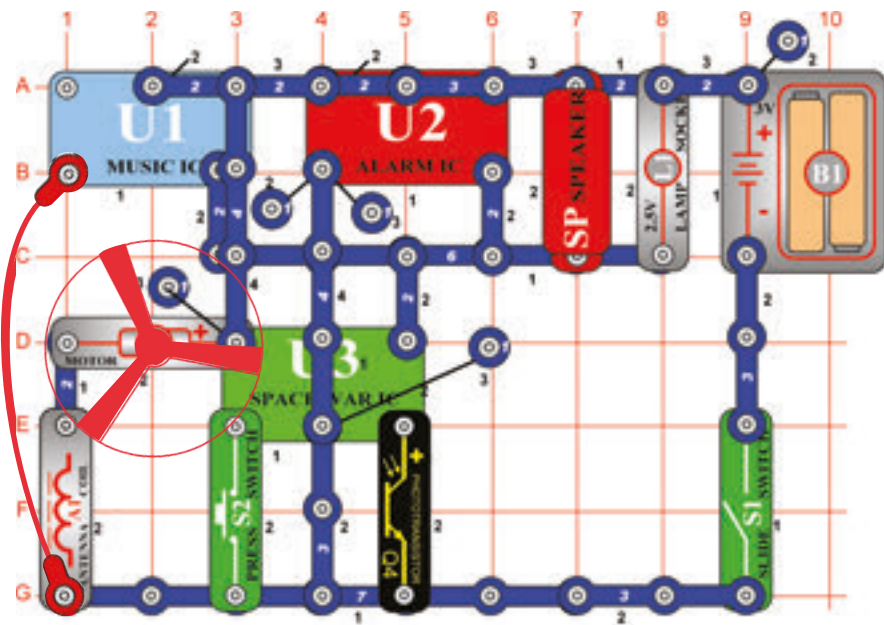
Cél: Különböző típusú áramkörök összehasonlítása.



Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és mindkét lámpa (L1 és L2) kigyullad. Amennyiben az egyik égő sérült a másik világítani fog, mivel most párhuzamosan vannak elhelyezve. Ennek az eseménynek a példája a háztartási világítás, mert ha egy égő össze is van törve ez nem fogja befolyásolni a többiek funkcióját.

154. Tervezet

Kombinált riasztó szimfónia



Cél: „Zene“, „Riadó“ és a „Világűr-beli csata“ integrált áramkörök hangjainak összekombinálása.

Szerkessen áramkört az ábra szerint egészítse ki összekötő huzallal. Figyelje meg, hogy az egyik helyen két egy- kontaktusos vezeték van egymásra odacsatolva. Szintén van itt a 2. emeleten két- kontaktusos vezeték amely nincs odacsatolva a felette elhelyezett négy-kontaktusos vezetékhez a 4. emeleten. (Mindkettő érinti a „Zene“ integrált áramkört. Kapcsolja be az áramkört , néhányszor nyomja meg a kapcsolót (S2) és lengesse a kezét a fotoellenállás (Q4) felett. Hallani fogja az egész hangspektrumot, amit ez az áramkör létre tud hozni. Jó szórakozást!

FIGYELMEZTETÉS: Mozdó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

155. Tervezet Kombinált riasztó szimfónia (II)

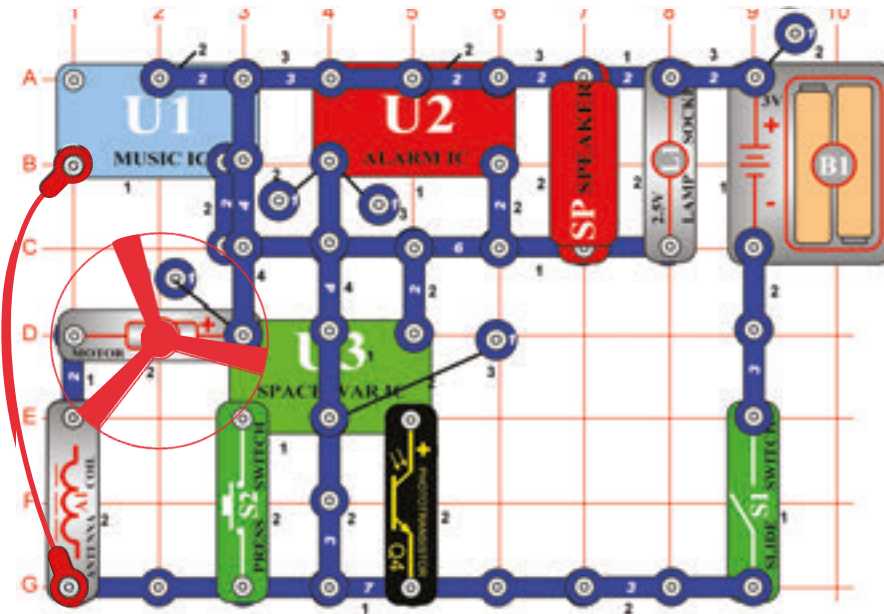
Cél: nézd a 154. tervezetet.

Az előző áramkör talán túl hangos, ezért helyettesítse a hangszórót (SP) fűtүүлös chippel (WC).

FIGYELMEZTETÉS: Mozdó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

156. Tervezet

Kombinált szimfónia



Cél: „Zene“, „Riadó“ és a „Világűr-beli csata“ integrált áramkörök hangjainak összekombinálása.

Módosítsa a 154. tervezetben leírt áramkört , hogy azonos legyen az ábrán feltüntetett áramkörrel. Egy különbség a „Riadó“ (U2) integrált áramkör körülötti csatlakozás. A működése azonos.

FIGYELMEZTETÉS: Mozdó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

157. Tervezet Kombinált szimfónia (II)

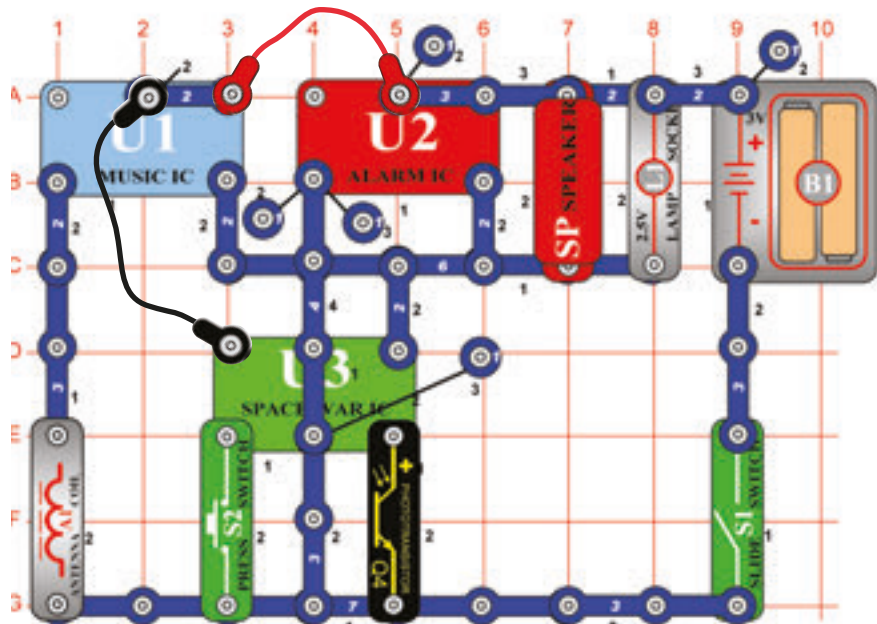
Cél: Nézd a 156. tervezetet.

Az előző áramkör talán túl hangos lesz, ezért helyettesítse a hangszórót (SP) fűtүүлös chippel (WC).

FIGYELMEZTETÉS: Mozdó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

158. Tervezet

A rendőrautó szimfóniája



Cél: Hangok összekapcsolása az integrált áramkörökből.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint, egészítse ki két összekötő huzallal. Figyelje meg, hogy az egyik helyen két egy- kontaktusos vezeték van egymásra odacsatolva.

Kapcsolja be az áramkört , néhányszor nyomja meg a kapcsoló nyomógombját és lengesse a kezét a fotoellenállás (Q4) felett, hogy hallani tudja az egész hangspektrumot, amit az áramkör létre tud hozni. Jó szórakozást! Tudja miért van ebben az áramkörben antenna (A1) használva? Úgy szolgált, mint három kontaktusos vezeték, mivel azonosan viselkedik, mint a vezetékek az olyan alacsony frekvenciós áramkörökben, mint ez is. Enélkül az áramkör nem lenne komplett.

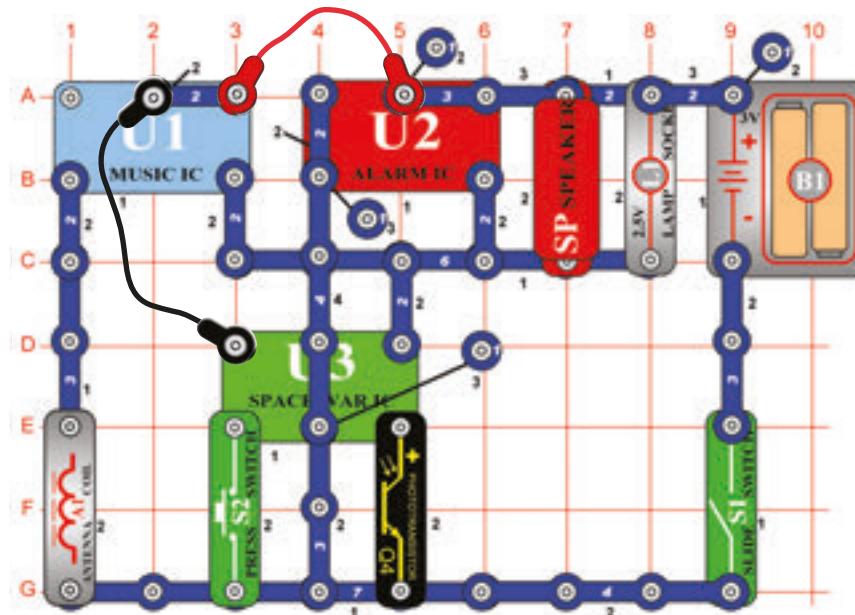
159. Tervezet A rendőrautó szimfóniája (II)

Cél: Nézd a 158. tervezetet.

Az előző áramkör lehet, hogy túl hangos, ezért a hangszóró (SP) helyett helyezzen füttyülős chipet (WC).

160. Tervezet

Mentőautó szimfóniája



Cél: „Zene“, „Riadó“ és a „Világűrbeli csata“ integrált áramkörök hangjainak összekombinálása.

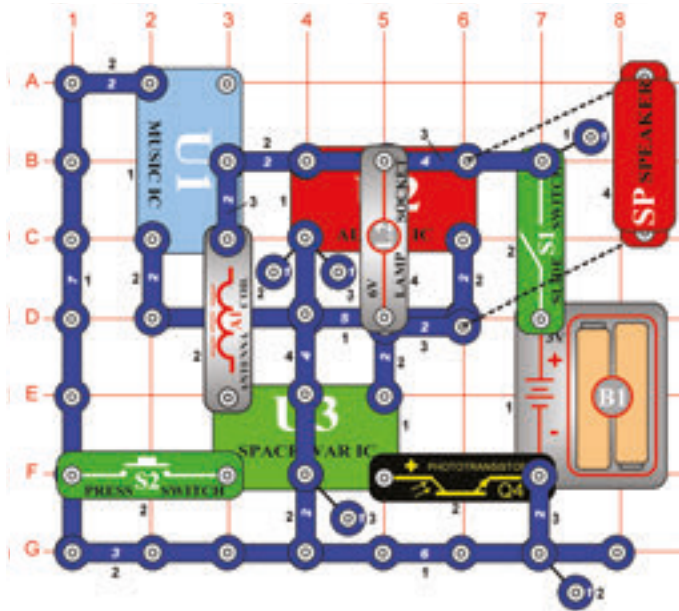
Módosítsa a 158. tervezetben leírt áramkört , hogy azonos legyen az ábrán feltüntetett áramkörrel. Egy különbség a „Riadó“ (U2) integrált áramkör körülötti csatlakozás. A működése azonos.

161. Tervezet Mentőautó szimfóniája (II)

Cél: Nézd a 160. tervezetet.

Az előző áramkör lehet, hogy túl hangos. A hangszórót (SP) helyettesítse füttyülős chipel (WC).

162. Tervezet



Cél: Hangok összekombinálása az integrált áramkörökből.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Figyelje meg, hogy néhány alkatrészek egymás felett vannak összecsatolva. Kapcsolja be az áramkört, néhányszor nyomja meg a kapcsológombot (S2) nyomógombját és lengesse a kezét a fotoellenállás (Q4) felett. Hallani fogja az egész hangspektrumot, amit ez az áramkör létre tud hozni. Jó szórakozást!

Statikus szimfónia

163. Tervezet Statikus szimfónia (II)

Cél: Nézd a 162. tervezetet.

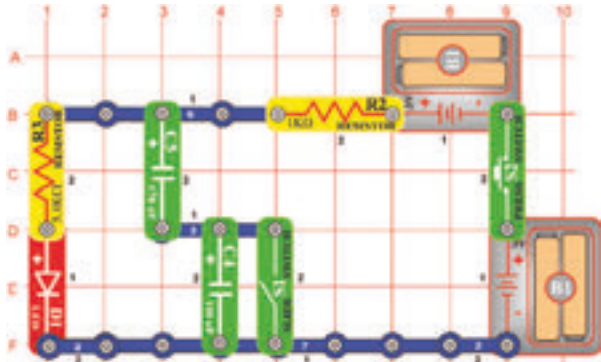
Mint az előző áramkör variációját a 6V-os égőt helyettesítse LED diórával (D1), amikor a pozitív oldala felfelé fog irányulni vagyis a motorhoz (M1) (ne helyezze a ventilátort a motorra).

164. Tervezet Sorban elhelyezett kondenzátorok

Cél: Különböző típusú áramkörök összehasonlítása.

Kapcsolja be a karos kapcsológombot (S1) és nyomja és engedje el a kapcsológombot (S2) nyomógombját. LED dióda (D1) ragyogó fényel fog világítani. A 470 μ F kapacitású kondenzátor a kapcsológomb bekapcsolása után töltődik, kikapcsolása után a LED dióda fénye lassan gyengülni fog.

Most kapcsolja ki a karos kapcsológombot. Ismétlje a tesztet a kikapcsolt karral és megállapíthatja, hogy a LED dióda a kapcsológomb elengedése után sokkal gyorsabban kikapcsolódott. A soros elhelyezésben a 470 μ F kapacitású kondenzátorral most a sokkal alacsonyabb kapacitású kondenzátor 100 μ F van, így az egész kapacitás (elektromos tárolási kapacitás) csökken, és a kondenzátorok sokkal gyorsabban kisülnek. (Mégfigyelheti, hogy ez pont fordított folyamat, mint a a sorban elhelyezett ellenállások működése).

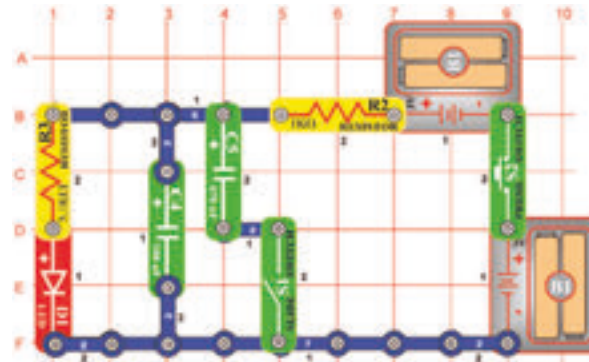


165. Tervezet Párhuzamosan elhelyezett kondenzátorok

Cél: Különböző típusú áramkörök összehasonlítása.

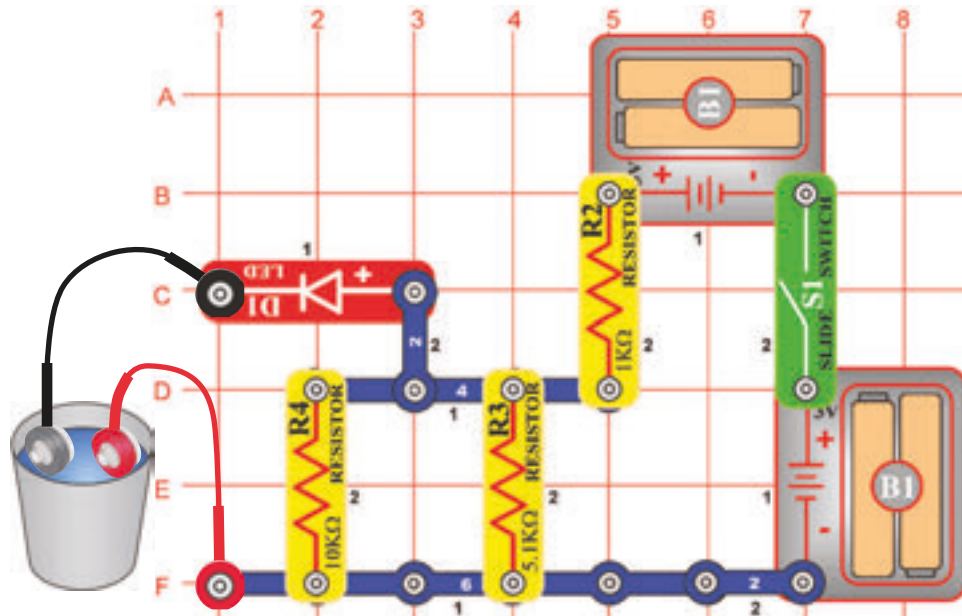
Kapcsolja ki a karos kapcsológombot (S1) és nyomja és engedje el a kapcsológombot (S2) nyomógombját. LED dióda (D1) világítani kezd, amint a 100 μ F kapacitású kondenzátor a nyomógomb megnyomásával feltöltődik. A kikapcsológomb elengedése után a LED dióda fénye elgyengül.

Most kapcsolja be a karos kapcsológombot és ismétlje a tesztet, megállapíthatja, hogy a LED dióda a kikapcsológomb elengedése után sokkal lassabban alszik ki. Kondenzátor sokkal magasabb kapacitással - 470 μ F (C5) most párhuzamosan van elhelyezve a 100 μ F kondenzátorral. Így emelkedik az egész kapacitás (elektromos tárolási kapacitás) és a kondenzátorok sokkal lassabban sülnek ki. (Mégfigyelheti, hogy ez pont fordított folyamat, mint az ellenállások működése párhuzamosan elhelyezve).



□ 166. Tervezet

Vízi detektor

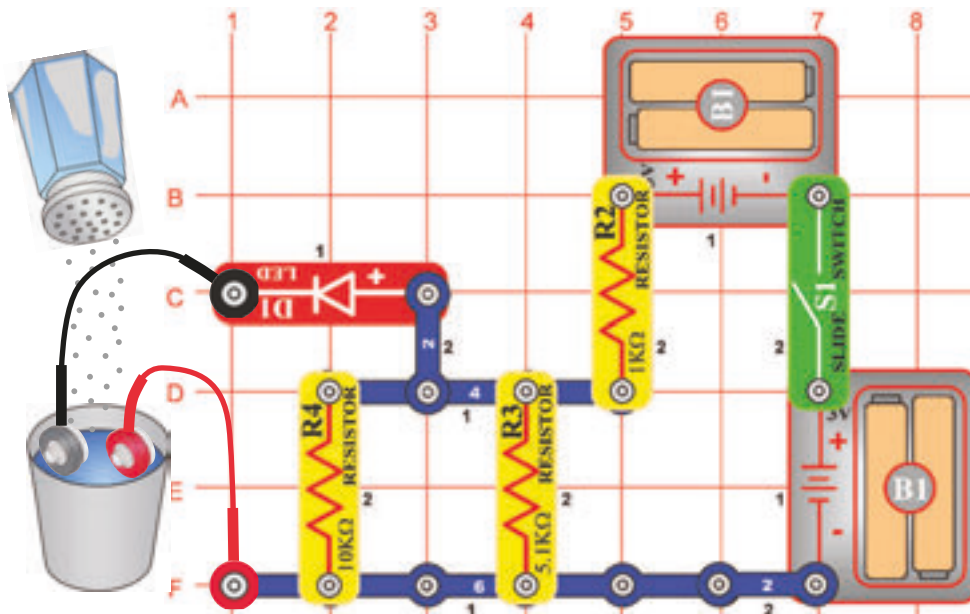


Cél: Megmutatni hogyan vezeti a víz az elektromos áramot.

Szerkessen áramkört és csatlakoztasson hozzá két összekötő huzalt. De először hagyja szabadon fekvő az asztalon a vezetékek szabad végeit. Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) – a LED dióda nem fog világítani, mert a levegőnek, amely a két vezetéket szétválasztja nagy az ellenállása. Csatolja össze a huzalok szabad végeit egymáshoz és LED dióda kigyullad ragyogó fényvel, mivel az egyenes kapcsolásban nincs ellenállás ami a huzalokat szétválasztaná. Most fogja meg a huzalok szabad végeit és mártsa a vízes tartályba, anélkül, hogy egymást érintenék. A LED dióda gyengén fog világítani, ez figyelmeztetés a vízre. Ennél a kísérletnél a LED dióda ragyogása a víz minőségétől lesz függőben. A szegény víznek (pl. desztillált víz) nagyon magas az ellenállása, de az ivóvíz különböző szennyeződésekkel emeli az elektromos vezető képességét.

□ 167. Tervezet

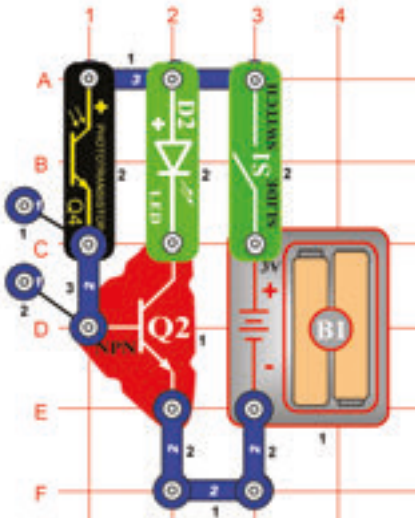
Sós víz detektora



Cél: Megmutatni, hogy a só hozzáadása a vízbe hogyan változtatja a víz elektromos tulajdonságait.

Helyezze az összekötő huzalokat a vízbe ugyanúgy, mint az előző tervezetben, LED dióda (D1) tompítva fog világítani. Lassan szórjon sót a vízbe és figyelje meg hogyan változik a LED dióda ragyogása. Keverje meg egy kicsit a vizet, hogy a só feloldódjon. LED dióda fénye a só hozzáadásával nagyon kiragyo. Létrehozta a sós víz detektorát! Csökkentheti a LED dióda ragyogását víz hozzáadásával. Vegyen egy másik tartályt vízzel és próbálja beletenni a többi hozzávalókat, vagy pl. csak cukrot, hogy kipróbálja emelkedik – e a LED dióda ragyogása, mint sónál.

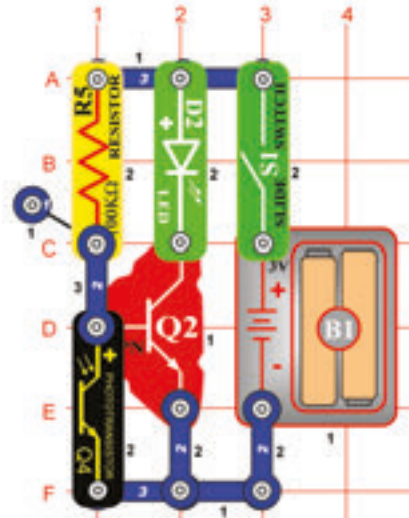
168. Tervezet NPN vezérlése fénnel



Cél: A tranzisztoros áramkörök összehasonlítása.

Kapcsolja be a kapcsoló (S1) karját. LED dióda (D2) ragyogása attól függ, mennyi fény fog esni a fotoellenállásra (Q4). Az ellenállás nagyobb mennyiségű fénnel gyengül, így az NPN-hez nagyobb mennyiségű áram folyhat.

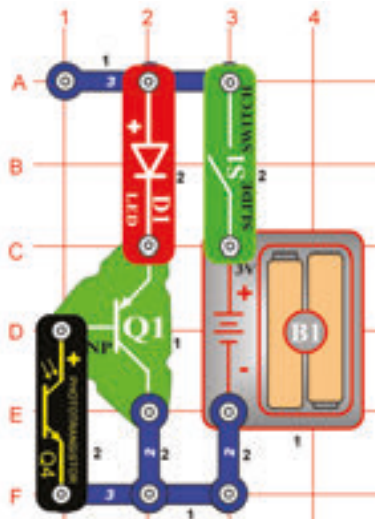
169. Tervezet NPN vezérlése sötétben



Cél: A tranzisztoros áramkörök összehasonlítása.

Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1), a LED dióda (D2) ragyogása függően van attól, hogy milyen kevés fény esik a fotoellenállásra (Q4). Az ellenállás csökken nagyobb mennyiségű fénnel és az áram az NPN (Q2)-től folyik.

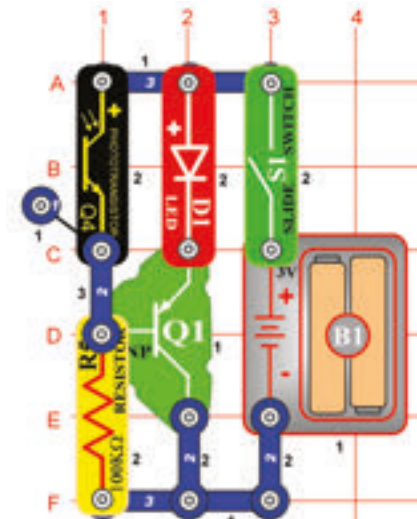
170. Tervezet PNP vezérlése fénnel



Cél: A tranzisztoros áramkörök összehasonlítása.

Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1), a LED dióda (D1) ragyogása függően van a fotoellenállásra (Q4) eső fény mennyiségétől. Az ellenállás csökken közösen a fény mennyiségének az emelkedésével és így nagyobb mennyiségű áram folyik a PNP (Q1)-én keresztül. Ez hasonló, mint a fentiekben feltüntetett NPN (Q2) áramkörnél.

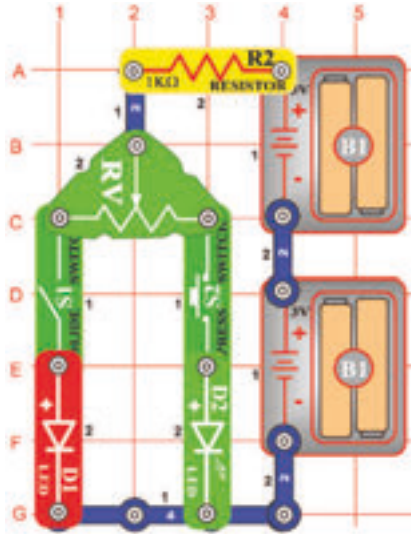
171. Tervezet PNP vezérlése sötétben



Cél: A tranzisztoros áramkörök összehasonlítása.

Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1), a LED dióda (D1) ragyogása függően van attól, hogy milyen kevés fény esik a fotoellenállásra (Q4). Az ellenállás csökken a ráeső fény mennyiségével, így aztán több áram folyik a 100kΩ ellenálláshoz, (R5) fotoellenálláshoz és kevesebb a PNP diódából. Hasonlóan mint az NPN áramkörben.

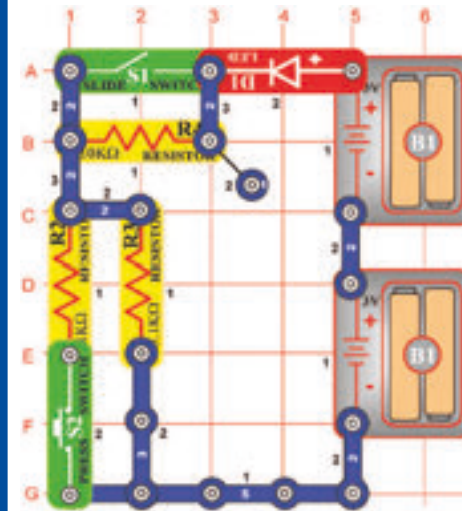
172. Tervezet Piros és zöld jelző



Cél: megmutani hogyan dolgozik az állítható ellenállás.

Kapcsolja be az áramkört a káros kapcsoló (S1) segítségével vagy nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját, tolja meg a kart az ellenállás (RV) beállítására és állítsa be a LED diódák (D1 és D2) ragyogását. Amennyiben az ellenállás a villa egyik oldalára van beállítva, ennek az ellenállása alacsony lesz és a LED diódája ragyogóan fog világítani (amennyiben be van kapcsolva), amíg a másik LED dióda gyengén vagy egyáltalán nem fog világítani.

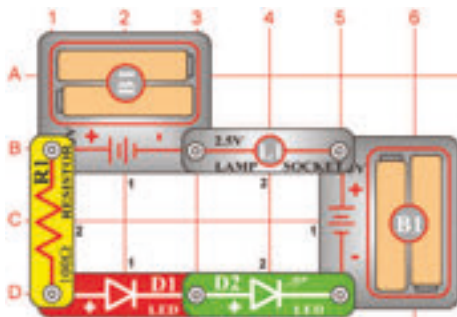
173. Tervezet Az áram vezérlőegységei



Cél: Különböző típusú áramkörök összehasonlítása.

Szerkesszen áramkört és kapcsolja be a káros kapcsolót (S1). LED dióda (D1) kigyullad. Amennyiben emelni akarja a LED dióda ragyogását, kapcsolja be a kapcsoló (S2) nyomógombját. Amennyiben csökkenteni akarja, kapcsolja be a káros kapcsolót (S1). Amennyiben a káros kapcsoló be van kapcsolva, akkor az ellenállás 5,1KΩ (R3) vezéri az áramfolyást. A nyomógombos kapcsoló bekapcsolásával az 1KΩ (R2) ellenállás az ellenállással (R3) párhuzamos kapcsolatban lesz. Ezzel csökkenteni fog az áramkör egész ellenállása. Amikor kikapcsolja a káros kapcsolót, az ellenállás a 10KΩ (R4) -től az R2/R3 ellenállásokkal sorosan lesz kapcsolva. Így az egész ellenállás emelkedni fog.

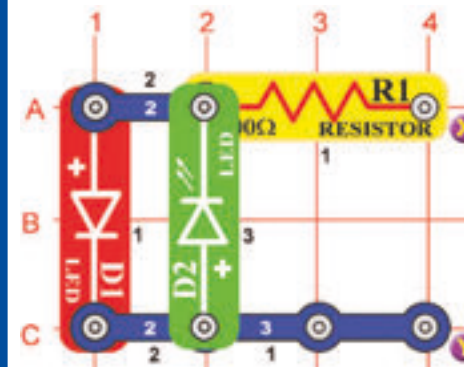
174. Tervezet Az áram korrekciója



Cél: Különböző típusú áramkörök összehasonlítása.

Ebben az áramkörben a LED diódáknak (D1 és D2) a ragyogása azonos lesz, de a lámpa (L1) ki lesz kapcsolva. A soros csatolásoknál, minden alkatrészén keresztül azonos mennyiségű elektromos áram fog áramlani. A lámpa ki van kapcsolva, mivel kivilágítása sokkal nagyobb mennyiségű áramot igényel, mint a LED dióda.

175. Tervezet Batéria polaritásának megállapítása

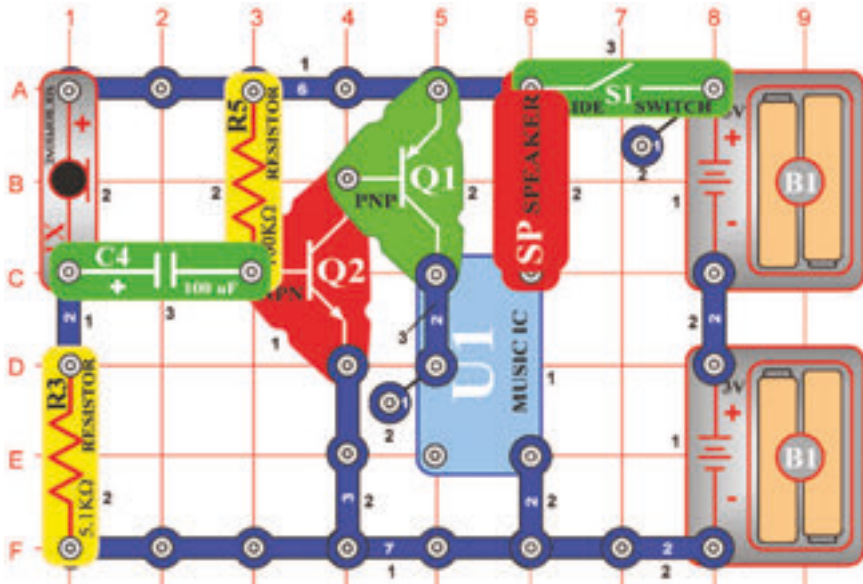


Cél: Megállapítani a batéria polaritását.

Használja ezt az áramkört, hogy megtudja állapítani a batéria polaritását. Csatolja a batériáját az X és Y pontokhoz összekötő kábelek segítségével (Az Ön 3V-os batériája (B1) lehet csatolva egyenesen is). Amikor a batéria a pozitív elektromos pólusával az X ponthoz van csatolva, akkor a LED dióda (D1) kigyullad. Amennyiben a batéria az X ponthoz a negatív elektromos pólusával van csatolva akkor kigyullad a zöld színű LED dióda (D2).

176. Tervezet

Csengő kikapcsolása fűjással



Cél: Kikapcsolni az áramkört fűjással.

Szerkesszen áramkört kapcsolja be, zene kezd játszani. Mivel hangos és zavaró, próbálja kikapcsolni a mikrofonba (X1) fűjással. Erős fűjás a mikrofonba kikapcsolja a zenét, amely egy pillanat múlva újból játszani kezd.

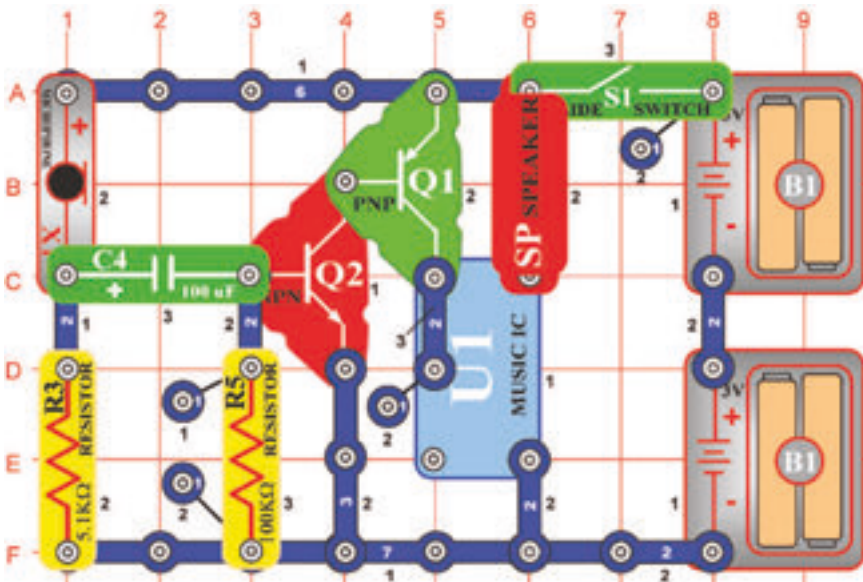
177. Tervezet Gyertya elfűjása

Cél: Az áramkör kikapcsolása fűjással.

Helyettesítse a mikrofont (SP) 6V-os égővel (L2). Amennyiben erősen belefűj a mikrofonba (X1) a fény gyorsan kialszik.

178. Tervezet

Csengő bekapcsolása



Cél: Az áramkör bekapcsolása fűjással.

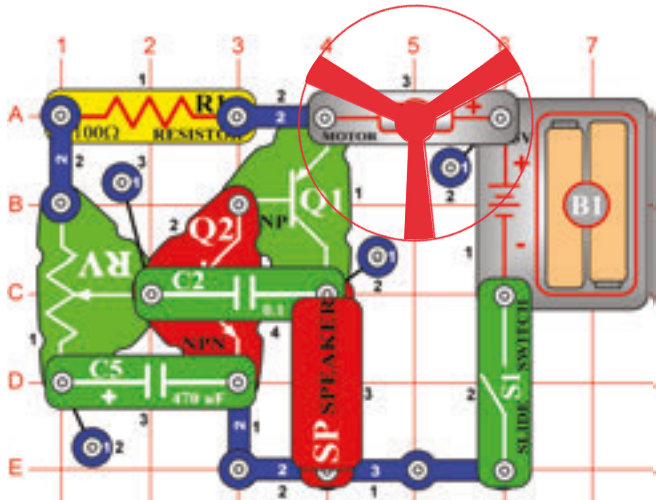
Szerkesszen áramkört és kapcsolja be, a zene egy időig játszani fog, aztán elcsendesül. Fűjjon a mikrofonba (X1) a zene újból játszani kezd, annyi ideig ameddig fűjni fog.

179. Tervezet A gyertya kigyújtása

Cél: Az áramkör bekapcsolása fűjással.

Helyettesítse a hangszórót (SP) 6V-os égővel (L2). A mikrofonba (X1) fűjással az égőt felgyújtja. Egy idő múlva újból kialszik.

180. Tervezet



Sikoltozó ventillátor

Cél: Az ellenállás beállítása úgy, hogy uralkodjon a ventillátor és a hang felett.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint és helyezze a ventillátort a motorra (M1). Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és a karral menjen végig az ellenállás összes beállításán (RV). Sikoltozó hangokat fog hallani és a ventillátor forogni fog.

FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventillátort és a motort.

181. Tervezet Sípoló ventillátor

Cél: Különböző hangok létrehozása.

Helyettesítse a $0,1\mu\text{F}$ (C2) kapacitású kondenzátort a $0,02\mu\text{F}$ (C1) kapacitású kondenzátorral. A hangok most nagyon magasak, sípolók, a motor (M1) kicsit hamarabb kezdi működését.

FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventillátort és a motort.

182. Tervezet Sípolós fények

Cél: Különböző hangok létrehozása.

Helyettesítse az áramkör lenti baloldali részén elhelyezett (A1 és A3 pontok az alátéten) 100Ω (R1) – os ellenállást, fotoellenállással (Q4) és lengesse a kezét felette. A sípolós hangok egy kicsit megváltoznak és most lehetnek fényvel vezérelve.

FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventillátort és a motort.

183. Tervezet Több fény, alacsonyabb hangok

Cél: Különböző hangok létrehozása.

Helyettesítse a $0,02\mu\text{F}$ (C1) kapacitású kondenzátort a $0,1\mu\text{F}$ (C2) kapacitású kondenzátorral. A hangoknak most alacsonyabb frekvenciája lesz, a ventillátor nem fog forogni.

FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventillátort és a motort.

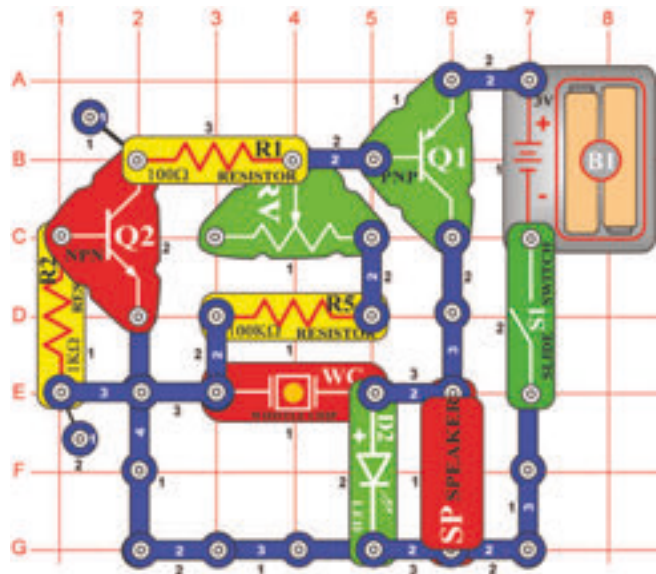
184. Tervezet Motor amelyik nem kezd startolni

Cél: Különböző hangok létrehozása.

Helyettesítse a $10\mu\text{F}$ (C3) kapacitású kondenzátor, pozitív elektromos pólusát helyezze balra. Most kattagó hangokat fog hallani és a ventillátor csak nagyon lassan fog forogni, azonosan, mint a motor amely nem akar startolni.

FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventillátort és a motort.

□ 185. Tervezet



Cél: Hangosan füttyülő áramkör szerkesztése.

Szerkesszen áramkört, kapcsolja be és tologassa a kart az ellenállá (RV) beállítására. Hangos, kellemetlen sípolós hangot fog hallani. A zöld LED dióda (D2) világítani fog, tulajdonképpen nagyon gyorsan fog villogni.

Sípolás

□ 186. Tervezet Sípolás alacsonyabb frekvenciával

Cél: Megmutatni hogyan lehet a kapacitás emelésével a frekvenciát csökkenteni.

Helyezze el a 0,02 μ F (C1) kapacitású kondenzátort a füttylős chip (WC) felett és újból tologassa az ellenállás (RV) beállításának a karját. A kapacitás emelésével a sípolás frekvenciája lecsökken.

□ 187. Tervezés Zúgás

Cél: Megmutatni hogyan lehet a kapacitás emelésével a frekvenciát csökkenteni

Most helyezze el a 0,1 μ F (C2) kapacitású kondenzátort a füttylős chip (WC) felett és változtassa újból az ellenállás (RV) értékeit. A frekvencia (füttylés) a nagyobb kapacitás hozzáadásával lecsökkent és a hang most úgy szól inkább, mint a zúgás.

□ 188. Tervezés Beállítható metronóm

Cél: Beállítható metronóm szerkesztése.

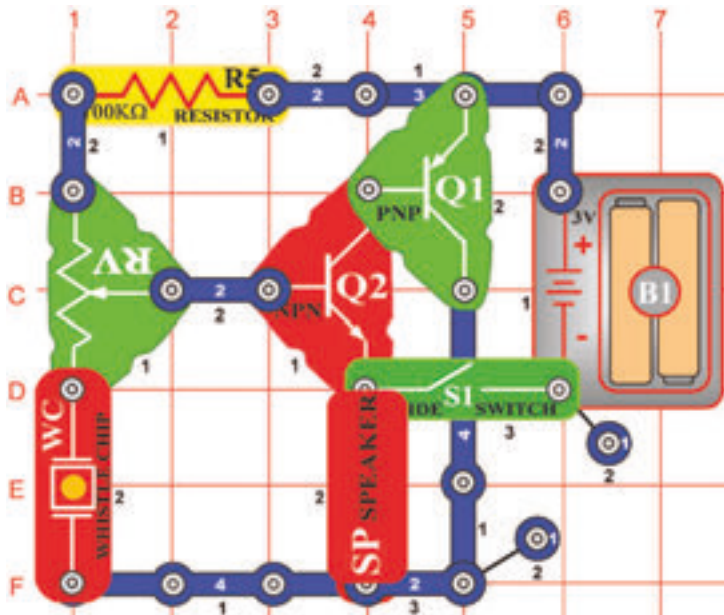
Helyezze el a 10 μ F (C3) kapacitású kondenzátort pozitív elektromos pólusával jobbra füttylős chip (WC) felett és újból változtassa az ellenállás (RV) értékét. Most nem zúgás fog hangzani, hanem kattogást és a fény másodpercenként villan, a hanggal szinkronizálva. Tulajdonképpen a metronómról van szó, amelyet a melódiák ritmusának a betartására használnak.

□ 189. Tervezés Cendes villogás

Cél: Villogásos fény létrehozása.

A 10 μ F (C3) kapacitású kondenzátort hagyja odacsatolva, de a hangszórót (SP) helyettesítse 2,5 V-os égővel (L1).

□ 190. Tervezet



Cél: Tranzisztoros oszcillátor létrehozása a kódjelző sziréna hangjával.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint és az ellenállás (RV) értékeit változtassa. Néha a kódjelző sziréna hangja zendül fel, néha sziszegős hang és néha nem zendül fel semmi hang.

□ 191. Tervezet Sziszegés és kattogás

Cél: Beállítható oszcillátor szerkesztése kattogós hangokkal.

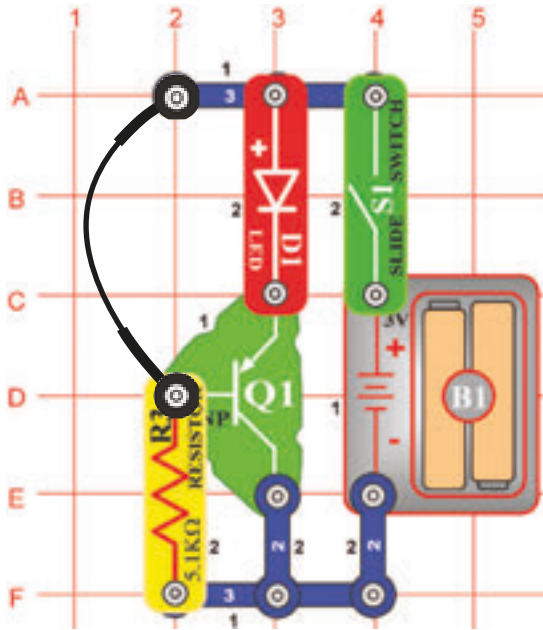
A 190. tervezetben feltüntetett áramkört változtassa meg úgy, hogy a 100kΩ- os ellenállást (R) fotoellenállással fogja helyettesíteni. Addig változtassa az ellenállás (RV) értékeit, ameddig meg nem fogja hallani a sziszegős hangot, utánna árnyékolja be a fotoellenállást és kattogást fog hallani.

□ 192. Tervezet Autós videós versenyjáték hangja

Cél: Emberi oszcillátor létrehozása.

Távolítsa el az áramkörből az ellenállást (Q4), a 191. tervezetben leírtak szerint, helyette érintse ujjával az A4 és B2 pontokban a kontaktusokat és egyúttal változtassa az ellenállás (RV) értékeit, Kattogást fog hallani, amely úgy fog hangzani, mint az autóversenyekben hallható motorok hangja a videojátékokban.

193. Tervezet



Cél: Tranzisztoros fényriadó létrehozása.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint elhelyezett összekötő huzalal és kapcsolja be. Nem történik semmi. Szakítsa meg az összekötő huzalt csatlósát és a fény kigyullad. Az összekötő huzalt hosszabb kábellel helyettesítheti, amelyet vezethet az ajtónyíláson keresztül, hogy riasztás keletkezzen amennyiben belép valaki az ajtón.

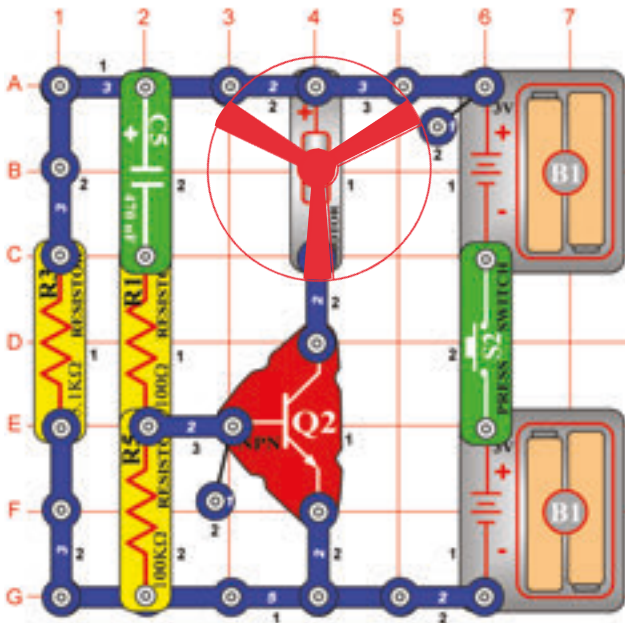
Fényriadó

194. Tervezet Fényesebb fényriadó

Cél: Stworzyć jaśniej świecący tranzystorowy alarm świetlny.

Változtassa a 193. tervezetben leírt áramkört, úgy, hogy a LED dióda (D1) helyett 2,5 V-os égőt (L1) fog behelyezni és az 5,1kΩ -os ellenállás (R3) helyett 100Ω-os ellenállást (R1) fog használni. Az áramkör működése azonos lesz, de a fény ragyogóbb lesz.

195. Tervezet



Cél: Nem túl jól működő ventilátor készítése.

Kapcsolja be a kapcsolót (S2) és ventilátor rövid ideig forogni fog. Egy ideig várjon utána nyomja újból a kapcsoló nyomógombját, a ventilátor néhány fordulatot fog végezni.

Lusta ventilátor

196. Tervezet Lézeres fény

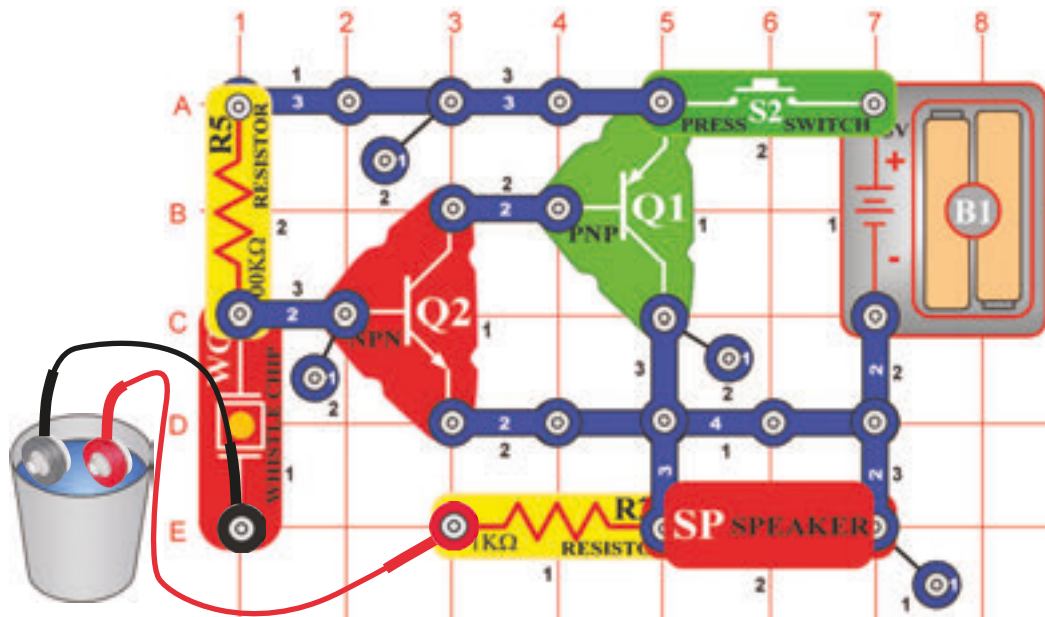
Cél: Egyszerű lézer létrehozása.

Helyettesítse a motort (M1) 6V-os égővel (L2). Most nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját és lézerhez hasonló fénysugár gyullad ki.



FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek.
Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort.

197. Tervezet

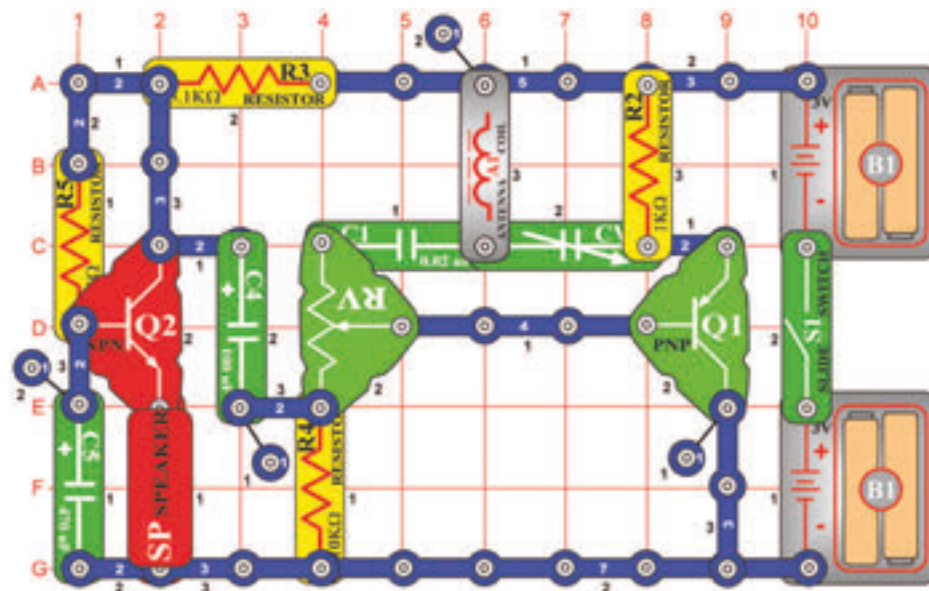


Cél: Riadó létrehozása víz jelenlétében, a tónus változni fog a só mennyiségével a vízben.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint és csatoljon hozzá két összekötő huzalt. A szabad végeiket helyezze egy üres tartályba (anélkül, hogy érintkeznének). Nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját – semmi sem történik. Öntsön a tartályba vizet – felhangzik a riadó. Helyezzen a vízbe sót – változni fog a tónus. Különböző folyadékokat is kipróbálhat, figyelje meg milyen tónusok fognak keletkezni.

198. Tervezet

Rádiós jelző

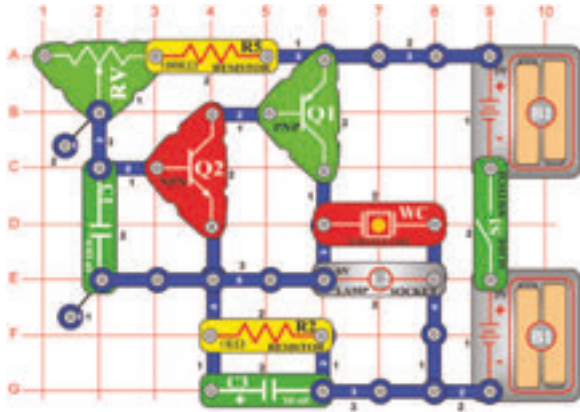


Cél: saját hangjának hallása a rádióból.

Ehhez a tervezethez AM rádióra lesz szüksége. Szerkesszen áramkört az ábra szerint, de ne kapcsolja be a nyomógombos kapcsolót (S1). Helyezze el kb. 30 cm-re a rádiótól és a frekvenciót hangolja a közepes értékű (100kHz körül) AM zónába, ahol nincs adás. Emelje a hangosságot, hogy hallani tudja a statikát. Az ellenállást (RV) állítsa a középső értékre. Kapcsolja be a karos kapcsolót és a kondenzátort (CV) lassan szabályozza, ameddig a rádióban a statika teljesen elhallgat. Amennyiben eléri a helyes értéket, füttyülést hallhat. Némely esetben az ellenállást más értékre, mint a közepes szükséges beállítani. Amikor rádiós statika nem lesz hallható, koppintson z ujjával a hangszórára (SP), ennek a koppintásnak a hangját a rádióban is kellene hallani. Most hangosan beszéljen a hangszórába (itt a mikrofon funkcióját vette át) és az Ön hangja a rádióból lesz hallható. Állítsa be az ellenállást úgy, hogy a rádió hangjának minősége a legjobb legyen.

199. Tervezet Hang magassága

Cél: Megmutatni, hogyan lehet a hang frekvencióját változtatni.



Szerkesszen áramkört az ábra szerint, kapcsolja be és változtassa az ellenállás (RV) értékeit. A hang frekvencia változó lesz. A magasság tulajdonképpen, zenei kifejezés a frekvenciára. A zeneoktatás órájaiban tanulták a zenei skálát a kottákkal A3, F5, vagy D2. Aszámok a tónusok magasságát jelölik meg. Az elektronikában a frekvencia szót használják, pl. a rádiót bizonyos frekvencióra hangolják.

200. Tervezet Hang magassága (II)

Cél: Nézd a 199. tervezetet.

Az előző tervezetben megtanultuk, hogy a frekvenciát az ellenállás különböző értékeinek változtatásával tudjuk beállítani. Vannak más módok is amelyekkel ezt el lehet érni? Igen. Például az áramkör kapacitásának a változtatásával. A 0,1μF kapacitású kondenzátort (C2) helyezze a 0,02μF kapacitású kondenzátorra (C1). Figyelje meg, a hang változását.

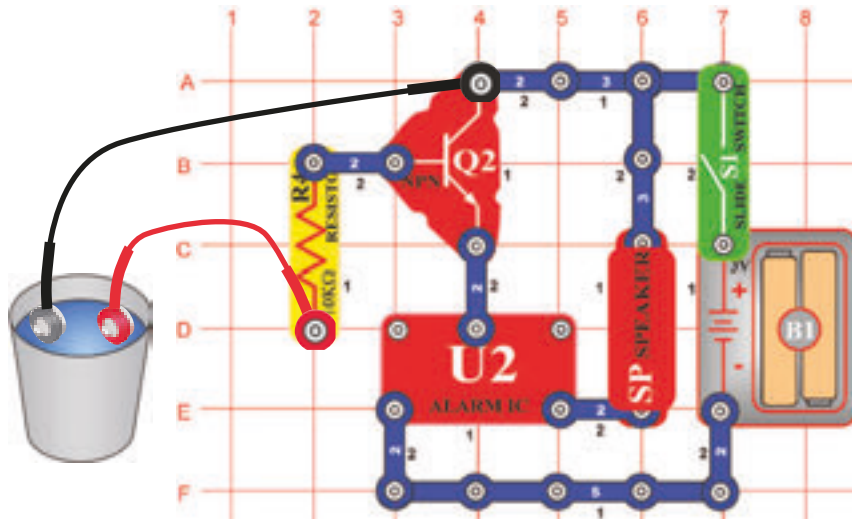
201. Tervezet Hang magassága (III)

Cél: Nézd a 199. tervezetet.

Távolítsa el a 0,1μF kapacitású kondenzátort (C2) és helyettesítse a 100kΩ-os ellenállást fotoellenállással (Q4). Lengesse kezét fel és lefelé a fotoellenállás felett, megváltozik a tónus. A fotoellenállásra eső fény intenzitásának a változásával változik az áramkör ellenállása, azonossan, mint az ellenállás értékének változó beállításával. Megjegyzés: Amennyiben a beállítható ellenállást (RV) jobbra állította és a fény a fotoellenállásra esik, lehet, hogy semmit sem fog hallani. Ez azért van, mert az egész ellenállás nagyon kicsi és így az áramkör nem tud működni.

202. Tervezet

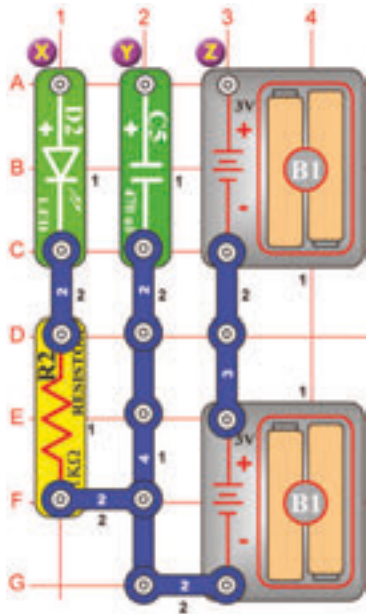
Vízelőntést jelző riadó



Cél: Riadó indítása abban az esetben ha víz jelenléte van lészelve.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint és két összekötő huzalt csatoljon hozzá. Szabad végeit helyezze üres tartályba (anélkül, hogy egymással érintkeznének). Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) – semmi sem történik. Ez az áramkör azért keletkezett, hogy a víz jelenlétét jelezze, a tartályban nincs víz. Öntsön vizet a tartályba, felzendül a riadó! Használhat hosszab összekötő huzalokat, ezeket akasztja fel a pince padlójának a közelébe, vagy a karter szivattyú közelébe, hogy figyelmeztetve legyen a pince véletlen elárasztására. Figyelje meg, amennyiben a huzalok szabad végei véletlenül érintkeznek hamis riadó keletkezik.

□ 203. Tervezet



Alkossa saját batériáját

Cél: Megmutatni hogyan tudják a batériák az áramot tárolni.

Szerkesszen áramkört és rövid időre kapcsolja össze az Y és Z pontokat (két kontaktusos vezetők segítségével). Úgy látszik, hogy nem történt semmi, de éppen most

a 470 μ F kapacitású kondenzátort (C5) töltötte fel energiával. Most szüntesse meg az összeköttetést az Y és Z pontok között és csináljon csatlakozást az X és Y pontok között. A zöld LED dióda (D2) kivilágít és néhány másodpercen belül újból elalszik, mivel a tárolt energia a LED dióda kivilágításával és az ellenállással (R2) kisütődött.

Figyelje meg, hogy a kondenzátor nem nagyon effektusos energia tároló – hasonlítsa össze mennyi ideig engedi meg a LED dióda világítását a 470 μ F kapacitású kondenzátor azzal, hogy mennyi ideig tartsa működésben a batéria az áramkörök működését ezekben a tervezetekben! Ez azért van így, mert a kondenzátorok az elektromos energiát tárolják, a batériák kémiai energiát.

□ 204. Tervezet

Alkossa saját batériáját (II)

Cél: Megmutatni hogyan tudják a batériák az energiát tárolni.

Az előző áramkörben helyettesítse a 470 μ F kapacitású kondenzátort (C5), 100 μ F kapacitású kondenzátorral (C3) és ismétlje a kísérletet. Láthatja, hogy a LED dióda (D2) gyorsabban kikapcsolódik, mivel a 100 μ F kapacitású kondenzátor nem tud annyi energiát tárolni, mint a 470 μ F kapacitású kondenzátor.

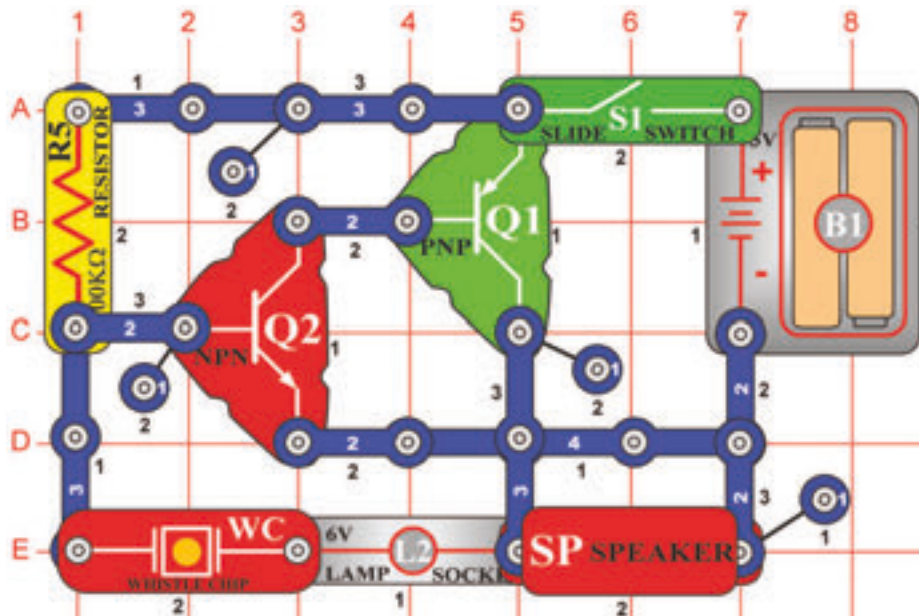
□ 205. Tervezet

Alkossa saját batériáját (III)

Cél: Megmutatni hogyan tudják a batériák az energiát tárolni.

Most helyettesítse az 1k Ω -os ellenállást (R2) a 100 Ω -os ellenállással (R1) és próbálja ki az áramkör funkcióját. A LED dióda (D2) ragyogóbban fog világítani, de hamarabb kialszik, mivel kevesebb ellenállás a tárolt energia gyorsabb fogyasztását okozza.

□ 206. Tervezet



Tónus generátora

Cél: Magasfrekvenciás oszcillátor alkotása.

Szerkessen áramkört, kapcsolja be, magasfrekvenciás hangot fog hallani.

□ 207. Tervezet Tónus generátora (II)

Cél: Csökkenteni a tónus frekvenciáját az áramkör kapacitásának emelésével.

Helyezzen 0,02 μF kapacitású kondenzátort a füttyülős chipre (WC) az előző áramkörben, közepes frekvenciájú hangot fog hallani. Miért? A füttyülős chip itt úgy működik mint a kondenzátor és a 0,02 μF kapacitású kondenzátor ráhelyezésével, a kondenzátorok párhuzamos elhelyezése jön létre és ezzel a kapacitások emelése és a frekvenciák csökkentése.

□ 208. Tervezet Tónus generátora (III)

Cél: Csökkenteni a tónus frekvenciáját az áramkör kapacitásának emelésével.

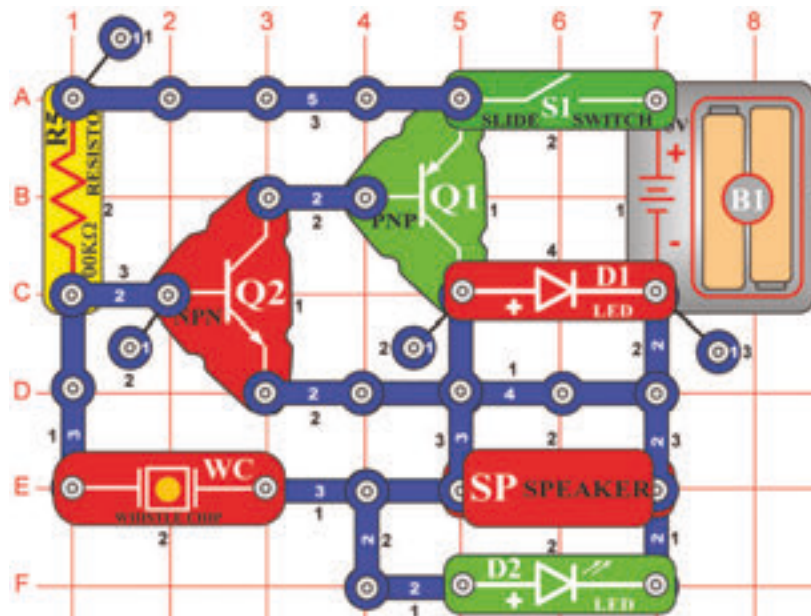
A 0,02 μF kondenzátor (C1) és füttyülős chip helyett használjon nagyobb kapacitású 0,1 μF kondenzátort (C2). Most hallhatja a hangot alacsony frekvenciával, mivel itt magasabb kapacitás van.

□ 209. Tervezet Tónus generátora (IV)

Cél: Csökkenteni a tónus frekvenciáját az áramkör kapacitásának emelésével.

Most helyettesítse a 0,1 μF kondenzátort (C2) magasabb kapacitású 10 μF kondenzátorral (C3), (pozitív oldalával lefelé irányítva), az áramkör egy másodpercében belül kattint. Ahhoz, hogy tónus keletkezzen alacsony frekvencián más áramkörre van szüksége.

□ 210. Tervezet



Több tónusok generátora

Cél: Oszillátor szerkesztése közepes frekvenciával.

Szerkesszen áramkört, ahogy a neve is mondja, ez az áramkör hasonlít a 206. tervezetben leírt áramkörhöz. Kapcsolja be és hangot fog hallani közepes frekvencián.

□ 211. Tervezet Több tónusok generátora (II)

Cél: Csökkenteni a tónus frekvenciáját az áramkör kapacitásának az emelésével.

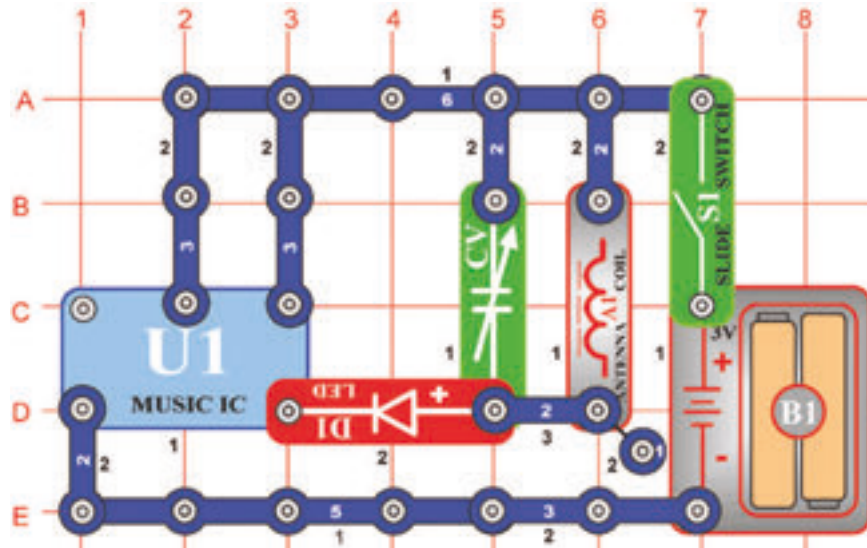
Helyezze a $0,02\mu\text{F}$ kapacitású kondenzátort (C1) vagy a $0,1\mu\text{F}$ kapacitású kondenzátort (C2) a fűtülös chipre (WC). A hang most más, mivel a hozzátett kondenzátor csökkentette a frekvenciát. LED dióda úgy néz ki, mintha be lenne kapcsolva, de tulajdonképpen gyorsan villog.

□ Projekt numer 212 Több tónusok generátora (III)

Cél: Csökkenteni a tónus frekvenciáját az áramkör kapacitásának az emelésével.

Most helyezze a $10\mu\text{F}$ kapacitású kondenzátort (C3) a fűtülös chipre (WC). Kattogást fog hallani a LED dióda villágásával másodpercenként 1x.

213. Tervezet



Zenés rádió állomás

Cél: Zenét alkotni és átvinni a rádióra.

Ehhez a tervezethez AM rádióra lesz szüksége. Szerkesszen áramkört az ábra szerint és kapcsolja be a karos kapcsolót (S1). Helyezze az áramkört az AM rádió közelébe és hangolja ki a rádiós frekvenciát, olyanra, amelyen nincs adás. Utána hangolja ki a kondenzátort (CV) úgy, hogy az Ön zenéje zengjen a rádión a legjobban.

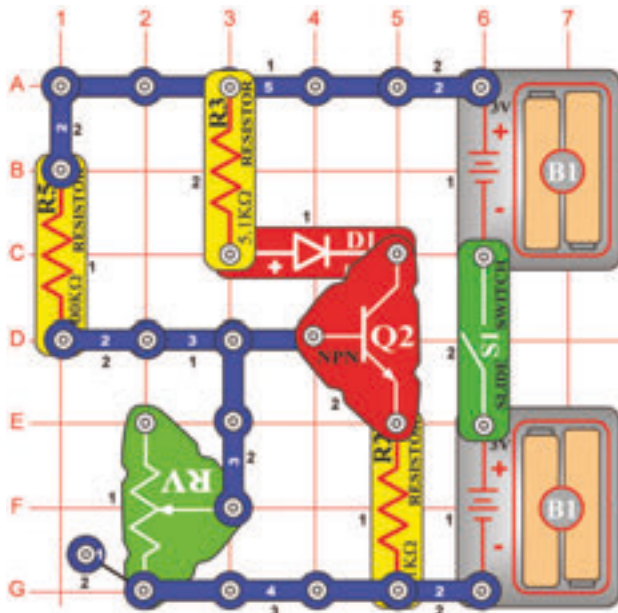
214. Tervezet Riasztós rádió állomás

Cél: Zenét létrehozni és átvinni a rádióra.

Helyettesítse a „Zene” (U1) integrált áramkört, „Riadó” (U2) integrált áramkörrel. Hallani fogja a lövés fegyverek hangját a rádión. Lehetséges, hogy szükséges lesz a kondenzátor (CV) hangolására.

215. Tervezet

Standard tranzisztoros áramkör

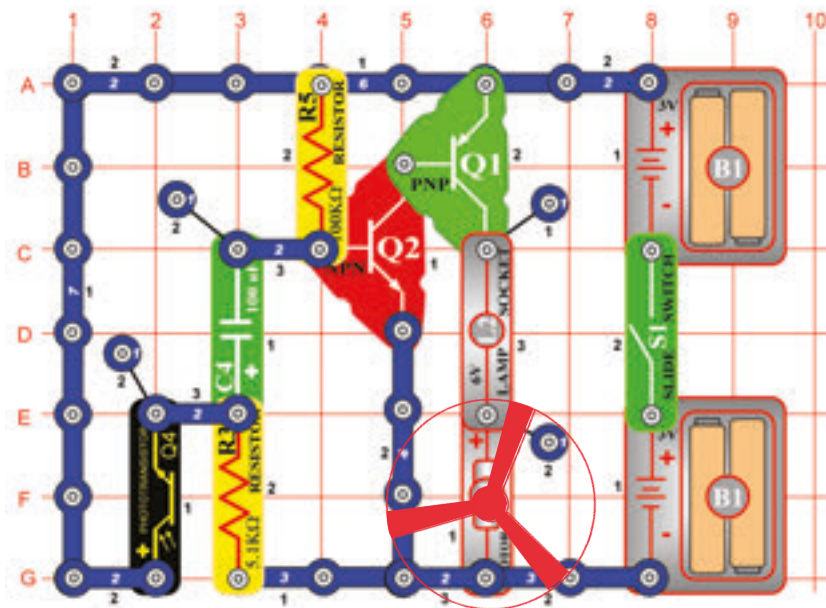


Cél: Elektromos energia tárolása a későbbi felhasználásra.

Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és az ellenállás (RV) karjával változtassa az ellenállás beállításának az értékeit. Amennyiben a kar a legalacsonyabb helyzetben lesz, a LED dióda (D1) kikapcsol, amikor a kar a legmagasabb helyzetben lesz, a LED dióda ragyogó fényel kivilágít.

Ez az áramkör tulajdonképpen standard tranzisztoros konfiguráció az erősítők részére. A beállítható ellenállás értéke nem normálisan úgy van beállítva, hogy a LED dióda csak fél fényességgel világít, mivel ez csökkenti a szignál deformációját, amely erősítve van.

□ 216. Tervezet



Motor és lámpa hanggal

Cél: Motor vezérlése fény segítségével.

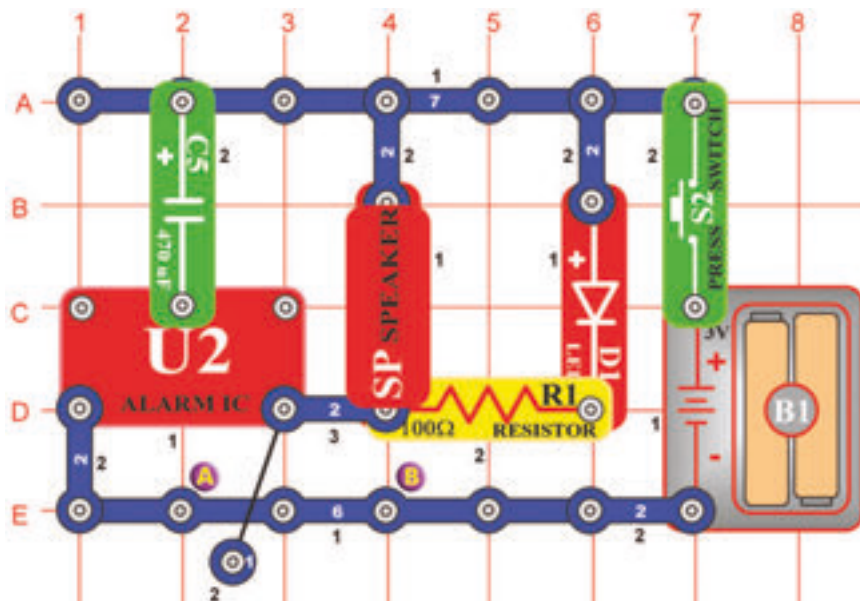
Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1), a motor (M1) forogni fog és a lámpa (L2) kivilágít. Amennyivel kezével mozogni fog a fotoellenállás felett, a motor lelassul. Most helyezze az ujját a fotoellenállásra, hogy árnyékolja a fényt. A motor lelassul. Néhány másodperc múlva mozgása újból felgyorsul.



FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek.

Működés közben ne érintse a motort és a ventilátort.

□ 217. Tervezet



Gyengülő sziréna

Cél: A távolban gyengülő sziréna hangjának az alkotása.

Kapcsolja be a karos kapcsolót (S2), a „Riadó” (U2) integrált áramkör megalkotja a sziréna hangját alsó és felső frekvenciával amely lassan gyengül. A gyengülés a 470 μ F kondenzátor (C5) feltöltésével keletkezik. Amikor kész a feltöltés, az áramfolyás megszűnik és a hang gyenge lesz.

Ennek az effektusnak az ismétlésére el kell engedni a nyomógombos kapcsoló gombját, eltávolítani a kondenzátort és kisütetni – a kontaktusok közé helyezni, az alátétben megjelölt A és B pontok közé. Utána nyomja meg újból a kapcsoló nyomógombját.

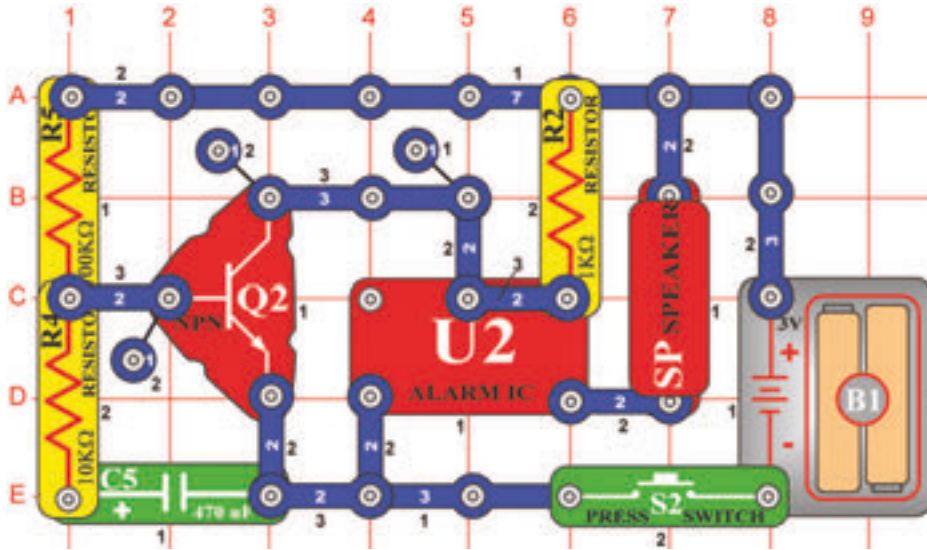
□ 218. Tervezet Gyorsan gyengülő sziréna

Cél: A távolban gyengülő sziréna hangjának az alkotása.

Helyettesítse a 470 μ F kapacitású kondenzátort (C5), 100 μ F kapacitású kondenzátorral (C4). A sziréna hangja gyorsabban fog gyengülni.

□ 219. Tervezet

Lézeres fegyver meghatározott számú lövéssel

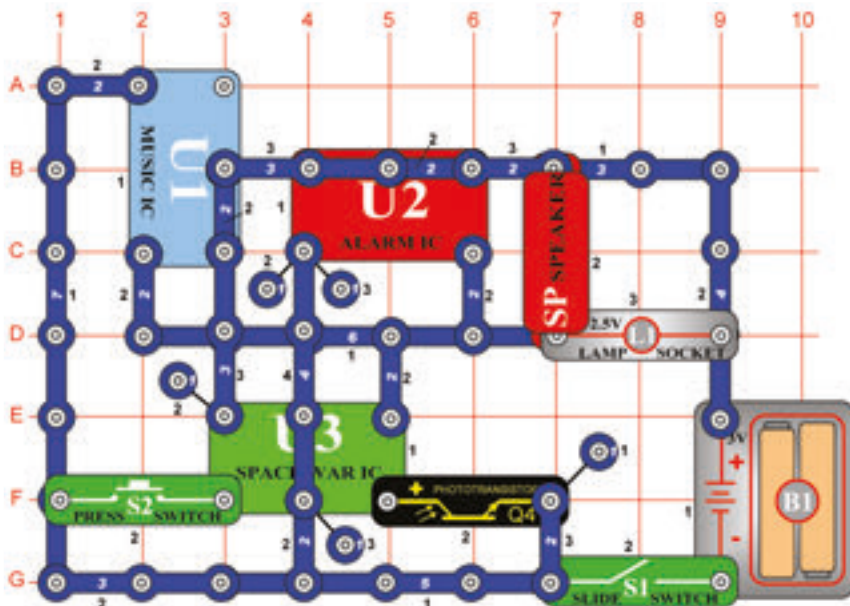


Cél: Áramkör létrehozása lézeres fegyver hangjával meghatározott számú lövéssel.

Amennyiben megnyomja a kapcsoló (S2) nyomógombját, a „Riadó” integrálható áramkör a lézeres fegyver hangját fogja kiadni. A hangszóró (SP) olyan hangot fog kiadni amely hasonlít a lézeres energia robbanásához. Létrehozhat hosszú ideig ismétlődő lézeres robbanásokat vagy rövid lövéseket a kapcsolóra való koppintásokkal. Legyenek óvatosak, ez a fegyver kisütődik és Önnek várnia kell az energia (C5) szállítására amely a feltöltéshez szükséges. Ez a fegyver típus inkább a valódi lézeres fegyverhez hasonlít, mert az energia elfogy néhány lövés után. A valódi lézerben az energia tárolóját cserélgetni kell. Itt a feltöltésre elég néhány másodpercet várni.

□ 220. Tervezet

Hangok szimfóniája



Cél: A „Zene”, „Riadó” és „Világűrbeli csata” integrált áramkörök hangjainak kombinálása.

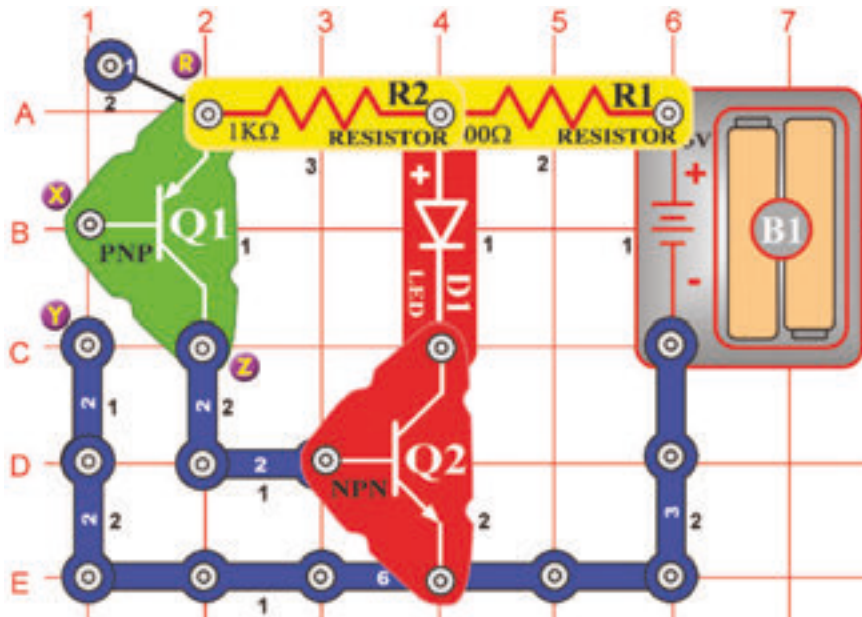
Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Kapcsolja be, néhányszor nyomja meg a kapcsoló(S2) nyomógombját és integessen a kezével a fotoellenállás felett. A hangok egész szimfóniáját fogja hallani, amelyeket ez az áramkör képes létrehozni. Kellemes szórakozást!

□ 221. Tervezet Hangok szimfóniája(II)

Cél: Nézd a 220. tervezetet.

Az előző áramkör talán túl hangos, ezért helyettesítse a hangszórót (SP) fűtülős chippel (WC). El tudja találni, hogy az összekötő huzal miért ennek az áramkörnek a részlege? Úgy szolgál, mint három kontaktusos vezeték, mivel nélküle nem lenne elég mennyiségű alkatrész-e ennek az áramkörnek a szerkesztéséhez.

□ 222. Tervezet



Cél: Megismerkedni az egyik legfontosabb elektronikus alkatrészszel.

Amennyiben egy vagy több ujjait elhelyezi az X és Y betűkkel megjelzett két kontaktus közé a LED dióda (D1) kivilágít. Két tranzisztor szolgál nagyon kevés mennyiségű áram erősítésére, amely az Ön testén folyik keresztül, hogy a LED dióda kigyulladjon. A tranzisztorok tulajdonképpen az elektromos áramfolyás erősítői. PNP tranzisztor (Q1) nyílal van megjelölve amely a tranzisztor testétől való irányt mutatja. PNP először az áramfolyás erősíti az Ön ujjából, követően az áramfolyás erősítve van az NPN közvetítésével és végül olyan erős lesz, hogy kivilágítja a LED diódát

□ 223 Tervezet Nyomás mérő

Cél: Megmutatni, hogyan tudják az elektronikus erősítők két kontaktuson megállapítani a bőr nyomását.

Használja a 222. tervezetben leírt áramkört

Az X és Y betűkkel jelzett két kontaktus közé helyezett ujjai a 222. tervezetben kivilágították a LED diódát. Ismétlje ezt a folyamatot, de most az ujjait könnyedén nyomja az X és Y betűkkel megjelölt kontaktusokra. Figyelje meg, hogy a LED dióda ragyogása függőbben van az ujjával létrehozott nyomás mértékétől. Amennyiben erős nyomást hoz létre a LED dióda ragyogóan fog világítani, gyenge nyomás esetén a LED dióda legyengül, vagy csak gyengén fog villogni. Ezt az eseményt a technikusok „kontaktusos ellenállásnak” nevezik. A kapcsolókban is amelyek bekapcsolják a fényt van bizonyos ellenállás. Amennyiben az áramkörön keresztül nagy mennyiségű áram halad keresztül, ez az ellenállás csökkenti a feszültséget és a nem kívánt forróságot okozza.

□ 224. Tervezet Ellenállás mérő

Cél: Megmutatni, hogyan tudják az ellenállás különböző értékeit megállapítani az elektronikus erősítők.

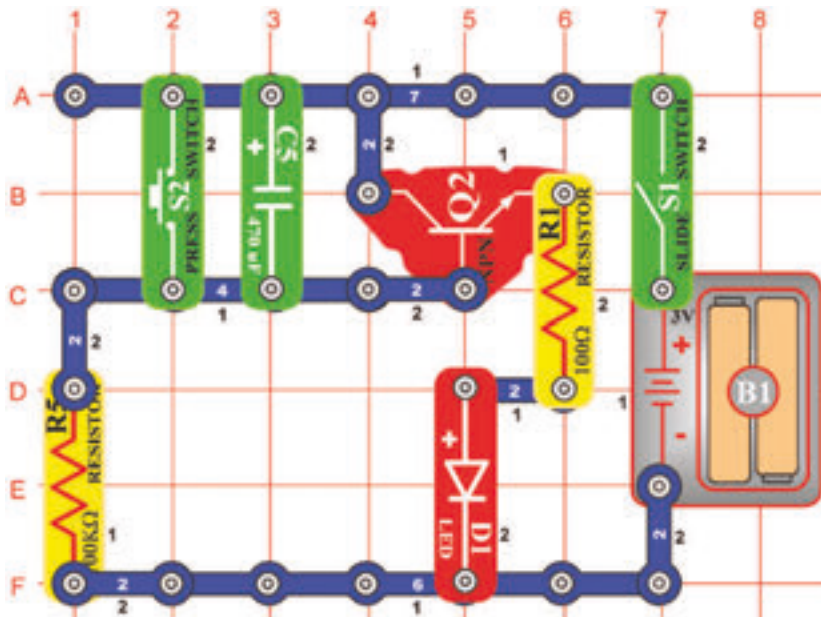
Használja a 222. tervezetben leírt áramkört.

Amennyiben az ujjait az X és Y betűkkel megjelölt két kontaktus közé helyezi, megállapíthatja, hogy a LED dióda (D1) kivilágít – nézd a 222. tervezetet. Ebben a tervezetben az R és Z betűkkel megjelölt pontok közé helyezzen el különböző ellenállásokat és figyelje a LED dióda ragyogását. Most még ne csatolja, csak nyomja meg az R és Z jelzéssel ellátott kontaktusokat.

Először az R és Z pontok közé helyezzen 100kΩ-os ellenállást (R5) és figyelje a LED dióda ragyogását. Továbbá nyomja meg az 5,1kΩ-os ellenállást (R3) az R és Z pontok között. Észreveheti, hogy a LED dióda ragyogása erősödik, amennyiben az ellenállás alacsonyabb. Ez az NPN erősítő (Q2) miatt van, amelybe most nagyobb mennyiségű áram léphet, mint amikor az ellenállás kisebb. PNP erősítő (Q1) ebben a tesztben nincs jelen.

□ 225. Tervezet

Az éjszakai világítás automatikus kikapcsolása



Cél: Megismerkedni a berendezéssel, amelyet az elektronikában a késleltetéshez használnak.

Amennyiben a karos kapcsolót (S1) először bekapcsolja, a LED dióda (D1) kivilágít és utána a fénye gyengül és gyengül. Amennyiben a dióda kikapcsolása után kikapcsolja a kapcsolót (S1) és utána újból bekapcsolja, a dióda nem fog újból világítani. A 470ΩF kapacitású kondenzátor (C5) feltöltődött és az NPN tranzisztoros erősítő (Q2) nem nyer áramot a bekapcsoláshoz.

Ez az áramkör az éjszakai világítást hozza létre. Megengedi, hogy elmenjen az ágyához és utána kialszik. A batériából most már nem ömlik semmi áram, így a batériák nem sötödnek ki, abban az esetben sem amikor az áramkör egész éjszaka be van kapcsolva.

□ 226. Tervezet Mentesítéses kondenzátorok

Cél: Megmutatni, hogyan lehet ismételni a kondenzátor késleltetését a kisütésével.

Használja 225. tervezetben leírt áramkört.

A 225. tervezetben a karos kapcsoló (S1) első bekapcsolásánál a LED dióda kivilágított aztán lassan kialszik. A karos kapcsoló kikapcsolása és újból bekapcsolása után a dióda nem világított ki újból. A 470μF kapacitású kondenzátor (C5) feltöltődött és minden leállt. Most kapcsolja ki a karos kapcsolót. Utána egy pillanatra nyomja meg a nyomógombos kapcsolót (S2). Ezzel kisütődik a 470μF kapacitású kondenzátor. Amennyiben újból bekapcsolja a karos kapcsolót, a késleltetés ismétlődni fog. A kondenzátor kisebb feszültséges rövidítése megengedi a kondenzátor feltöltését és az energia keresztül folyását az ellenállásba. Ebben az esetben a nyomógombos kapcsoló úgy működik, mint egy kicsi ellenállás.

□ 227. Tervezet Az időkésleltetés változása

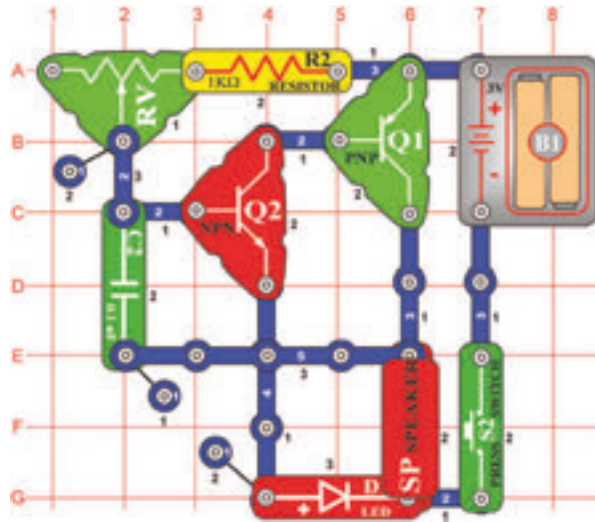
Cél: Megmutatni, hogyan befolyásolja a kondenzátor nagysága a késleltetés hosszát.

Használja a 225. tervezetben leírt áramkört.

Cserélje ki a 470μF kapacitású kondenzátort (C5) a 100μF kapacitású kondenzátorra (C4). Győződjön meg arról, hogy (C4) kondenzátor teljessen ki van sülve – úgy, hogy megnyomja a nyomógombos kapcsoló (S2) gombját és csak ezek után kapcsolja ki a karos kapcsolót (S1). Amennyiben a karos kapcsoló még be van kapcsolva, figyelje meg, hogy a LED dióda (D1) gyorsabban kisül. Mivel a 100μFkapacitású kondenzátor körülbelül 5 x kisebb, mint a 470μF kapacitású kondenzátor, a dióda 5 x gyorsabban alszik ki. Amennyivel nagyobb a kondenzátor, annál hosszabb a késleltetés.

Az elektronikában nagyon gyakran használják a kondenzátorokat.

□ 228. Tervezet



Morze ABC generátora

Cél: a Morze ABC generátorának létrehozása és megtanulni a kódok létrehozását.

A karos kapcsoló (S2) bekapcsolása után tónust fog hallani. A kapcsoló ismételt megnyomásával és elengedésével létrehozhat rövid és hosszú tónusokat – a Morze ABC betűit. Nemzetközileg a rövid tónus „+” jelent a hosszú tónus „-”. Nézzék meg az alábbiakban feltüntetett áttekintést amelyben megtalálja az egyes betűk és számok kódjait.

A - -	G - - +	M - -	S + + +	Y - + - -	5 + + + + +
B - + + +	H + + + +	N - +	T -	Z - - + +	6 - + + + +
C - + - +	I + +	O - - -	U + + -	1 + - - - -	7 - - + + +
D - + +	J + - - -	P + + - +	V + + + -	2 + + - - -	8 - - - + +
E +	K - - +	Q - - - -	W + - -	3 + + + - -	9 - - - - -
F + + - +	L + - + +	R + - +	X - + + -	4 + + + + -	0 - - - - -

□ 229. Tervezet Morze ABC tanítása LED dióda segítségével

Cél: A Morze ABC csendes tanítása LED dióda segítségével.

Használja a 228. tervezetben leírt áramkört. A hangszórót helyettesítse 100Ω-os ellenállással (R1). Így gyakorolhatja a Morze kódokat hangos hangszóró nélkül. Engedje meg valakinek a kódok adását és figyelje a LED diódát. A fényjelzések szerint mondja a betűket és számokat. Amennyiben a kódokat megtanulta, helyezze vissza a helyére a hangszórót.

□ 230. Tervezet Gép az ijesztő zajok készítésére

Cél: A szellemek sikolyásához hasonló speciális effektusok létrehozása.

Használja a 228. tervezetben leírt áramkört, de az 1kΩ-os ellenállás (R2) helyett használja a 10kΩ-os ellenállást (R4) és az 1μF kapacitású kondenzátort (C2) helyett állítható kondenzátort (CV). Tartsa a nyomógombos kapcsolót (S2) az alsó helyzetben, közben állítsa be az ellenállás értékét a beállítható ellenálláson (RV) és a kondenzátort, úgy hogy a kiadott hang hasonló legyen a szellemek sikolyához. Bizonyos beállítások esetén a hang leállhat vagy nagyon gyenge lesz.

□ 231. Tervezet LED dióda és hangszóró

Cél: A Morze ABC ismeretének és a látási érzékelésének a növelése.

Használja a 228. tervezetben leírt áramkört. Találjon olyan valakit aki már ismeri a Morze ABC -t és tud küldeni Önnek hangos és fényjelzős (LED dióda villogása) híreket. Először próbálja ki sötét helyiségben, hogy jobban tudja látni a LED dióda villogását. A Morze ABC-t a rádió amatőrök a hírek továbbítására az egész világon használják.

□ 232. Tervezet Kutya síp

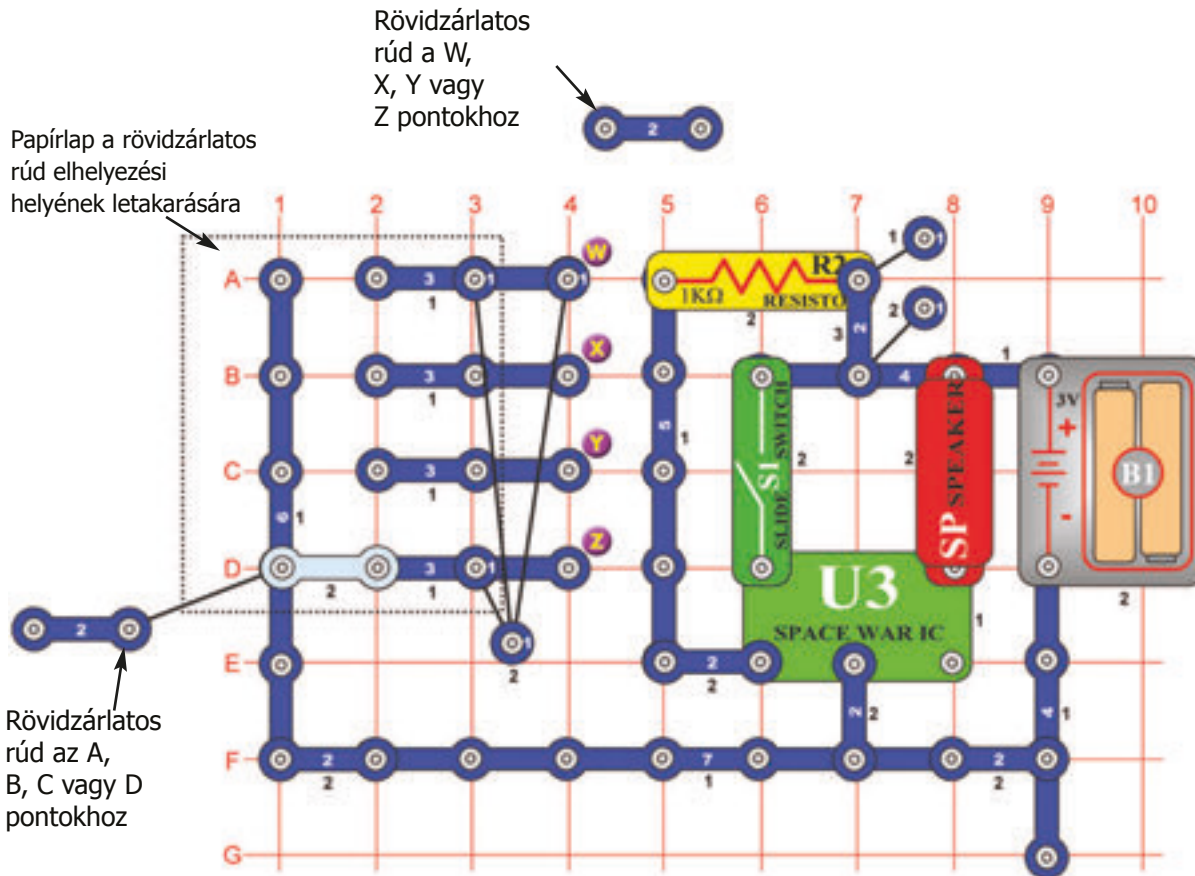
Cél: Olyan oszcillátor kialakítása, amelyet csak a kutya hallhat.

Használja a 228. tervezetben leírt áramkört, de az 1kΩ-os ellenállás (R2) helyett használjon 100Ω-os ellenállást (R1). Tartsa meg a kapcsolót (S2) nyomógombját az alsó helyzetben és egyúttal tologassa a beállítást az ellenálláson (RV). Amennyiben a beállított érték 100Ω körül van, nem fog hallani semmi hangot, de az áramkör menetben marad. Ez az oszcillátoros áramkör olyan frekvencián hoz létre hanghullámokat, hogy ez az Ön füleinek túl magas és semmilyen hangot nem fog hallani. De az Ön kutyája ezt meghallja, mivel jobb képessége van magasabb frekvenciájú hangok hallására, mint az embereknek.

233. Tervezet

Játék a gondolatok olvasására

Cél: Elektronikus játék létrehozása a gondolatok olvasására.

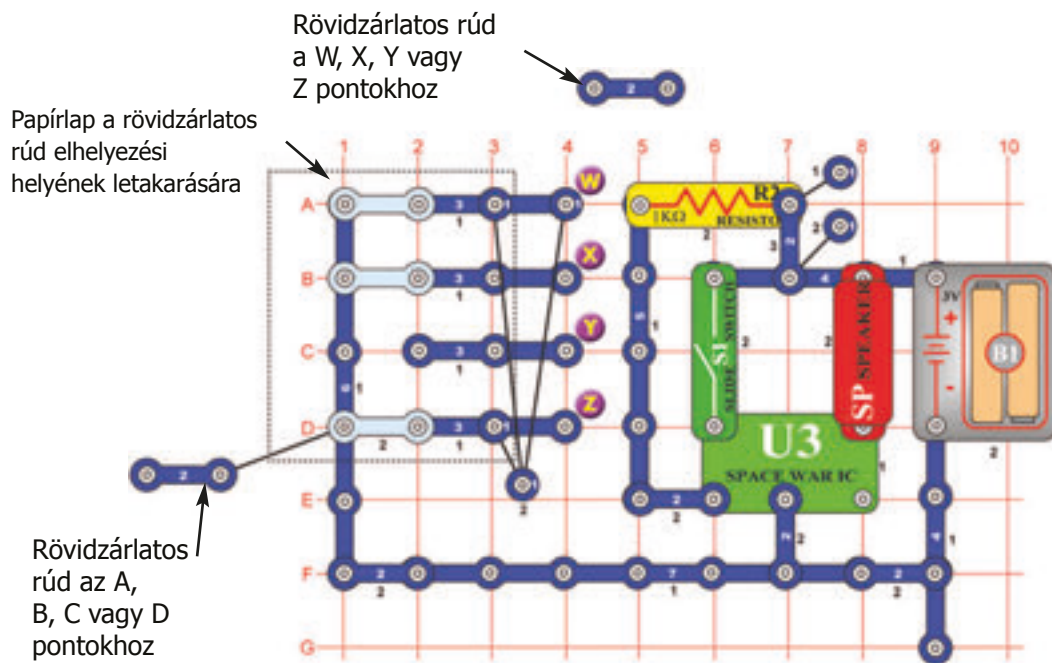


Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Az alkatrészek közé tartoznak a kettő két kontaktusos vezetők is, amelyek mint rövidzárlatos rudak működnek.

Előkészület: Az 1.-es játékos elhelyez 1 rövidzárlatos rudat az A, B, C vagy D sorban a papír alá. A 2.-es számú játékos nem ismerheti a rúd elhelyezését. A 2.-es számú játékos célja, eltalálni a rövidzárlatos rúd elhelyezését, úgy, hogy a saját rövidzárlatos rúdját ráteszi a W, X, Y vagy Z pontra. Az ábrán az 1.-es játékos a „D” pozíciót választotta. Amennyiben a 2.-es számú játékos első próbaként a rövidzárlatos rúdját a „Z” pontra helyezné, akkor a találat helyes és 1 ponttal értékelheti (1. kísérlet). Amennyiben 3 kísérletet végez, 3.-as számmal lesz értékelve. Ezek után a 2.-es számú játékos az A, B, C, D pontokat fogja választani és a szerencséjét most az 1.-es számú játékos fogja kipróbálni. Mindegyik játékos bejegyzi az eredményeit minden körben. Amikor a játékosok mind a 18 kört lejátszák, a legalacsonyabb pontszámmal rendelkező

Round #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total
Player 1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Player 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Player 3	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Player 4	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

234. Tervezet Játék a kiszélesített csendes övezettel



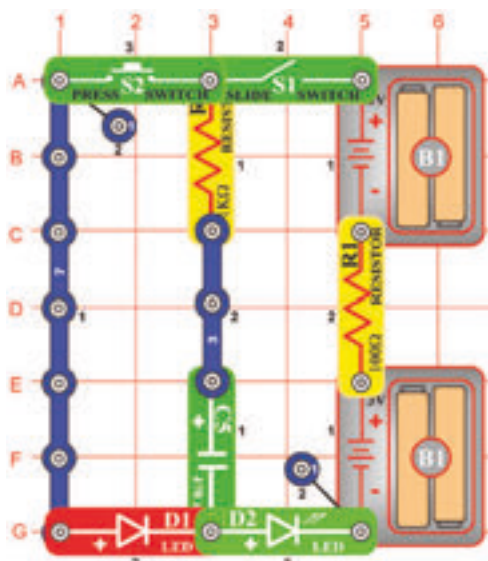
Cél: Csendes övezet" játék létrehozása és játszása.

Használja a 233. tervezetben leírt áramkört, de most helyezzen a papír alá 3 két kontaktusos vezetőt (rövidzárlatos rudat).

Eljárás: Az 1.-es játékos úgy jelöli meg a „Csendes övezetet“, hogy a papír alá elhelyez az A, B, C, vagy D sorban három rövidzárlatos rudat, egy sort üresen hagy. A 2-es számú játékosnak nem szabad tudnia, hol van a papír alatt elhelyezve a rúd. Mindkét játékosnak – az 1-es és 2-es számúnak is kezdetben 10 pont áll a rendelkezésére. A 2-es számú játékos célja eltalálni a „Csendes övezet“ helyzetét, úgy, hogy a rövidzárlatos rúdját elhelyezi a W, X, Y vagy Z pozícióra. Az ábrán az 1-es számú játékos a „Csendes övezetet“ a C pontra helyezte. Amennyiben a 2-es számú játékos első próbaként a rövidzárlatos rúdját a Z pontra helyezi, hang szólal meg, ami azt jelenti, hogy a csendes övezetet nem találta meg és 1 pontot elveszít. Minden körben három próbája van.

Mindegyik hangjelzésnél a játékos 1 pontot veszít. A 2-es számú játékos megjelöli az A, B, C, és D pontokat és az 1-es számú játékos kezdi a keresést. A játék addig folytatódik, amíg az egyik játékos pontszámai nullára csökkennek.

235. Tervezet A kondenzátor feltöltése és kisütése

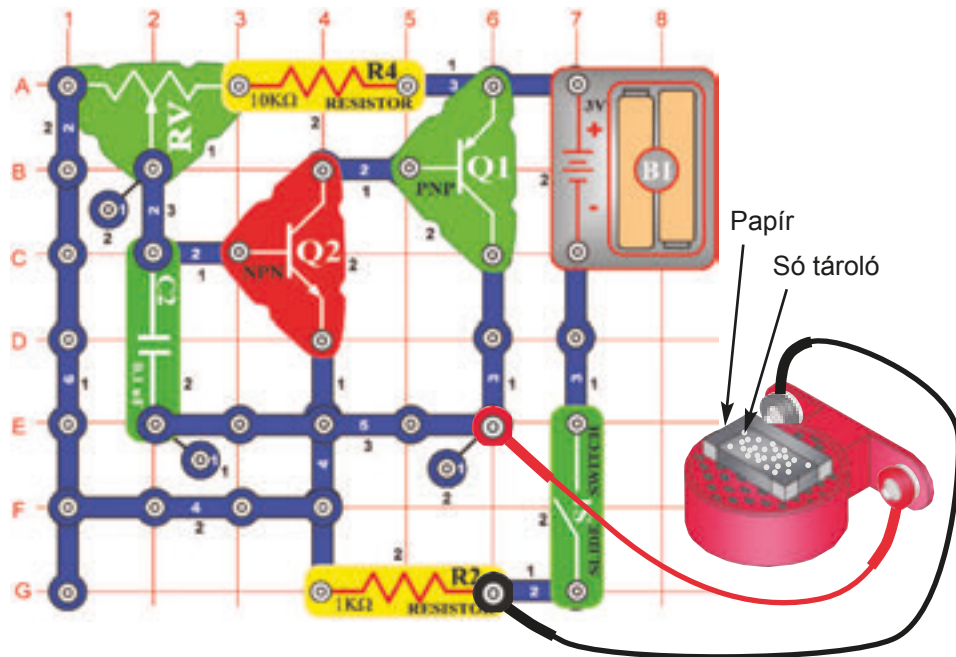


Cél: Bemutatni, hogyan tárolják és adják ki az elektromos töltést a kondenzátorok.

Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és egy pillanat múlva kapcsolja ki. A zöld LED dióda (D2) először ragyogó fényel világít, de fokozatosan csökken a fénye, mivel a batéria (B1) tölti a 470µF kapacitású kondenzátort (C5). Ez tárolja az elektromos töltést.

Most néhány másodpercre nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. A piros LED dióda (D1) először nagyon ragyogóan világít, de a fénye a kondenzátor kisütésével együtt gyengül. A kondenzátor kapacitásának értéke (470µF) határozza meg milyen mennyiségű elektromos töltést lehet benne tárolni, az ellenállás (1kΩ) értéke viszont azt, hogy milyen gyorsan van a töltés eltárolva vagy kiadva.

□ 236. Tervezet



Hanghullám varázslata

Cél: Megmutatni a hanghullámok hosszát a papír felületén.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint és két összekötő huzal segítségével csatolja a hangszórót (SP). Utána helyezze a hangszórót egyenes és kemény felületre.

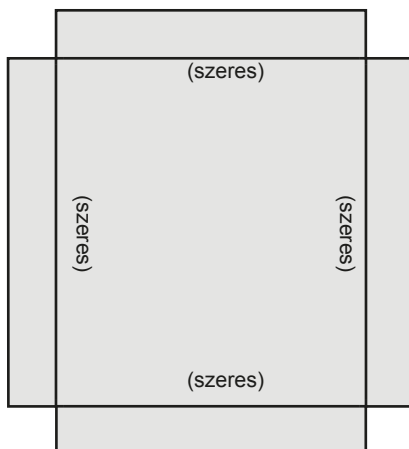
Eljárás: Használjon papírt és ollót és vágjon ki egy téglalapot. Az ábrán elhelyezett rajzot használja mintának.

Amennyiben lehetősége van használjon színes papírt. A szaggatott vonalakkal megjelölt vonalakon hajtogassa össze, a lap sarkait ragassa meg ragasztó szalaggal. A keletkezett tálcát helyezze el a hangszóró felett és szórjon az aljára kis mennyiségű sót, úgy, hogy a só szemcsék között maradjanak üres helyek is.

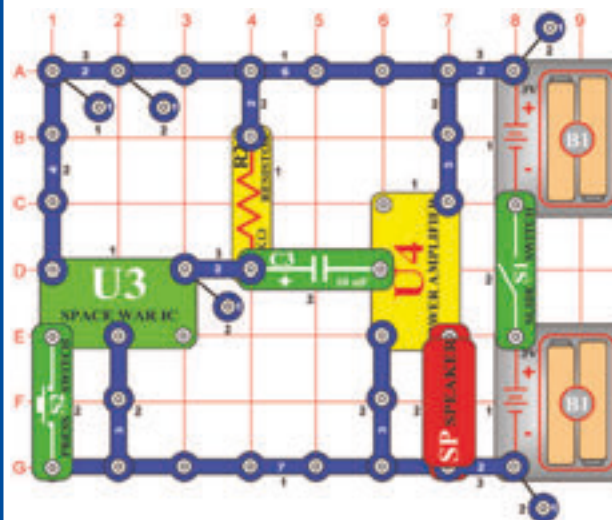
Hang varázslat: Kapcsolja be az áramkört a karos kapcsoló (S1) segítségével. Az ellenálláson (RV) különböző frekvenciákat állítson be és figyelje a só szemcséket. Azok amelyek magasra repülnek a vibráló papír felett találhatóak és amelyek nem mozognak olyan helyen vannak elhelyezve ahol a papír nem vibrál.

Változtassa meg a tálcácska elhelyezését és az anyagot benne, figyelje meg, hogy a hang segítségével különböző alakzatok keletkeznek. Próbálja ki a cukrot vagy szárított tejport és figyelje meg, van-e különbség a viselkedésükben a hanghullámok következményeként.

Motívum



□ 237. Tervezet



Világűrbeli csata erősítője

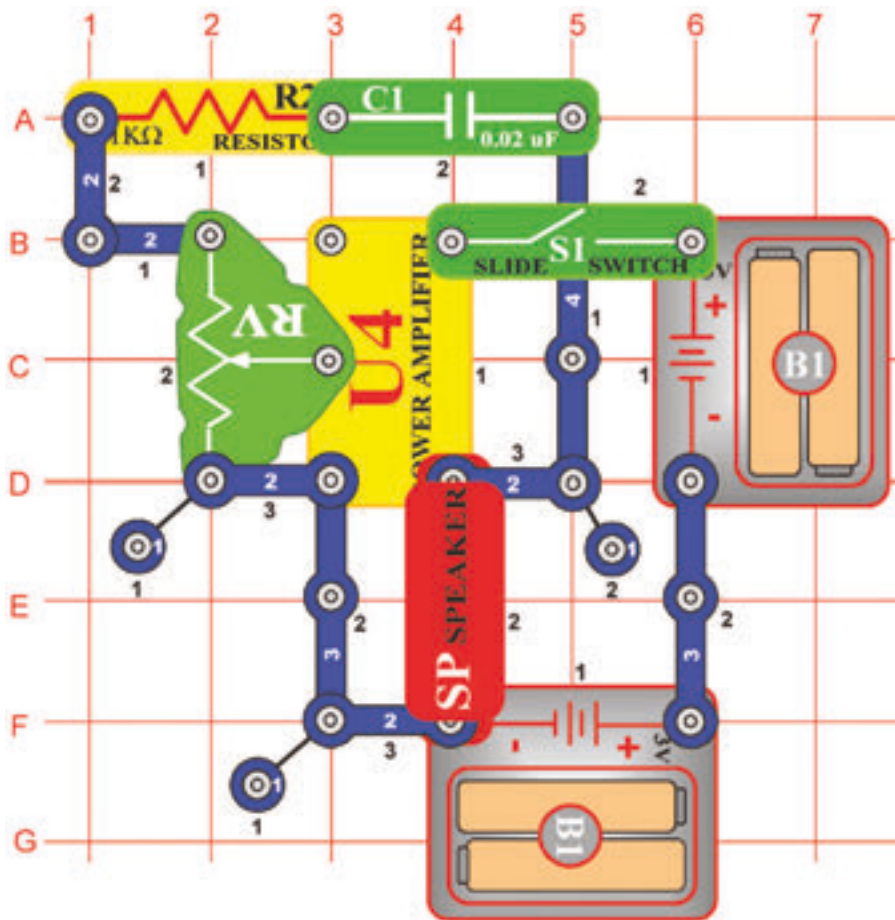
Cél: Megerősíteni a „Világűrbeli csata“ integrált áramkör hangjait.

Szerkesszen áramkört, kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és néhányszor nyomja meg a nyomógombos kapcsolót (S2). Hangos világűrbeli hangokat fog hallani, mivel a „Világűrbeli csata“ (U3) integrált áramkörből a hang erősítve van „Erősítő“ (U4) integrált áramkörrel. Majdnem minden néhány hangot kiadó játék hasonló erősítőt használ.

□ 238. Tervezet Harsona

Cél: Elektromos harsona szerkesztése.

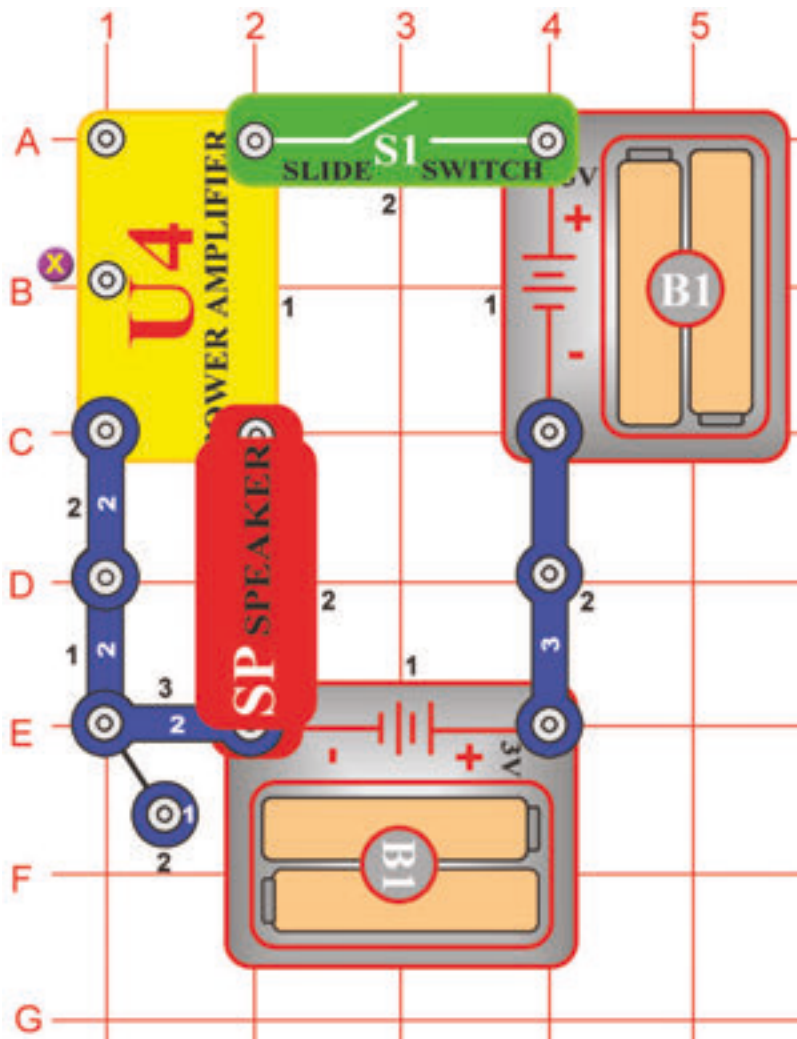
A karos kapcsolós (S1) áramkör bekapcsolása után a harsonának játszani kell kezdeni. Amennyiben a tónust változtatni akarja, változtassa az ellenállás (RV) beállításának az értékét. Kapcsolja be és ki a karos kapcsolót és a kar tologatásával képes lesz olyan hangot lejátszani amely hasonlít a harsona hangjához. A kapcsoló a harsonán keresztül áramló levegőt képviseli és a beállítható ellenállásnak a funkciója azonos a harsona csúszkájával. Az áramkör az ellenállás néhány beállításánál nem fog semmi hangot kiadni.



□ 239. Tervezet Verseny gépkocsi hajtózeme

Cél: Bemutatni hogyan tud a frekvencia változtatása a tónusnak speciális effektust nyújtani.

Használja a 238. tervezetben leírt áramkört, de a $0,02\mu\text{F}$ kapacitású kondenzátor helyett használjon $10\mu\text{F}$ kapacitású kondenzátort (C3). Az ellenálláshoz (R2) nem szabad a kondenzátort pozitív (+) elektromos töltéssel csatolni. Tologassa az ellenállás beállításának a karját (RV) fel és lefelé és így létre tudja hozni a verseny motor hangját gyorsításnál és a lassításnál.



□ 240. Tervezet Elektromos erősítő

Cél: Megállapítani az elektromossággal hajtott erősítő stabilitását a nyitott belépéssel.

A karos kapcsoló (S1) bekapcsolása után nem szabadna rezegni az elektromossággal hajtott „Erősítő” (U4) integrált áramkörnek. Amennyiben az ujjával megérinti az X pontot, statikát fog hallani. Amikor nem hall semmi hangot sem, hajoljon közelebb és nedvesítse meg az ujját. A hangszóróból (SP) kattogást vagy statikát kellene hallani. Ez azt jelenti, hogy az erősítő energiával van feltáplálva és fel van készítve a szignálok erősítésére. Az erősítő rezeghet magától is. Nincs semmi baj, az egyenirányú elektromos erősítőknél ez normális.

□ 241. Tervezet Visszajelzéses Kazoo

Cél: Bemutatni, hogyan lehet az elektromos visszajelzést hangszer gyártáshoz kihasználni.

Használja a 240. tervezetben leírt áramkört.

Mi történik abban az esetben, ha az egyik ujját az X pontra és a másik kezének az ujját a hangszóró (SP) kontaktusára helyezi, amely nincs a batériához csatolva?

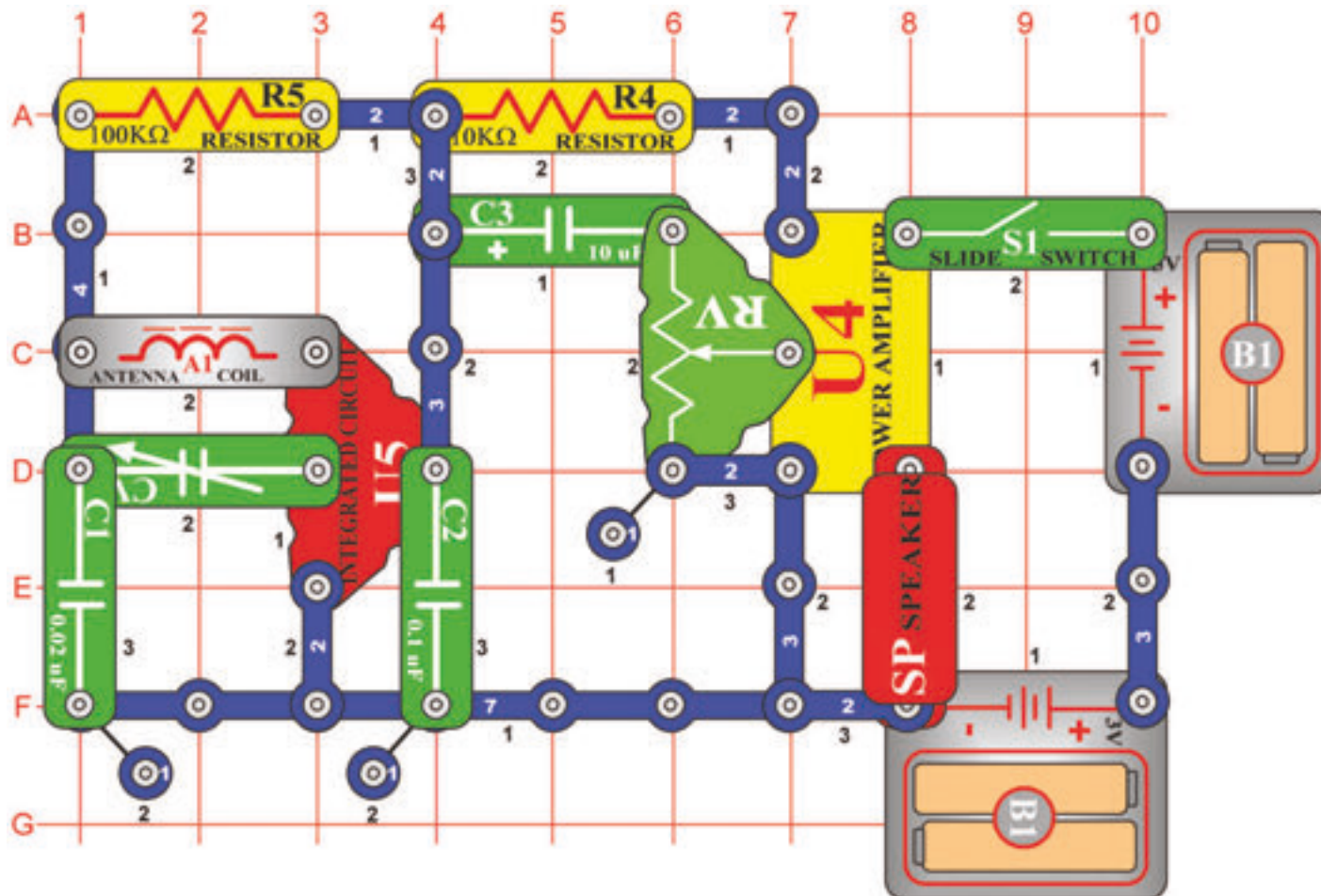
Amennyiben az erősítő rezegni kezd, ez azért van, mivel visszajelzést hozott létre, amivel az erősítóből oszcillátor lesz. A kontaktusok erősebb megnyomásával az oszcilláció terjedelmét is változtatni lehet.

Az elektronikus kazoo gyártásánál használt elvről van szó. Amennyiben kipróbálja és megtanulja az egyes tónusok létrehozásához szükséges nyomás mennyiségét, képes lesz néhány dal eljátszására is.

□ 242. Tervezet

AM rádió

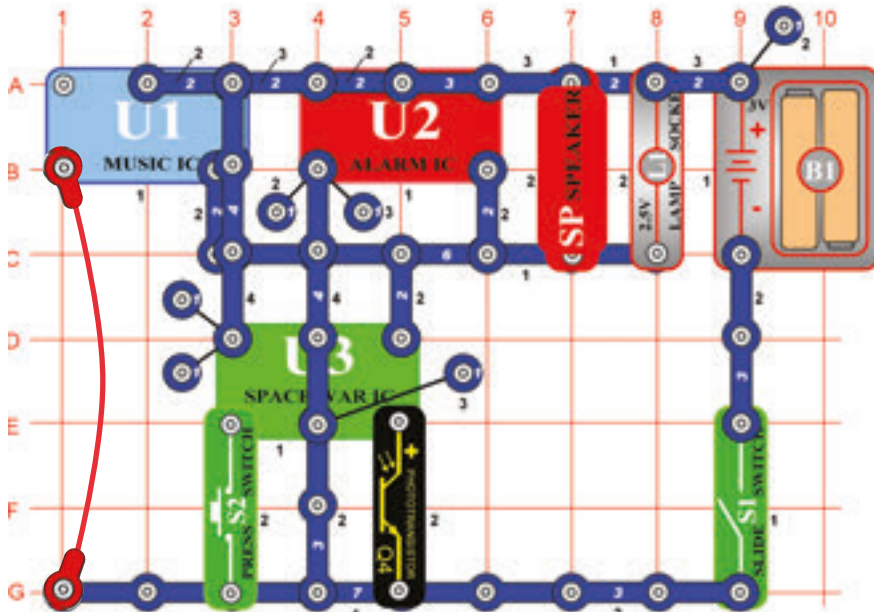
Cél: Teljes funkciós AM rádió elkészítése.



Amennyiben bekapcsolja a káros kapcsolót (S1) az integrált áramkörnek (U5) meg kellene találni és erősíteni az összes AM rádió hullámot az Ön környezetében. A beállítható kondenzátort (CV) kilehet hangolni a kívánt állomásra. Az ellenállás (RV) beállításának az értékének változtatásával lehet a hangerősséget beállítani. Az „Erősítő” integrált áramkör tölti a hangszórót és így készül az AM rádió tervezet.

□ 243. Tervezet

Tüzoltós szimfónia



Cél: A hangok kombinálása a „Zene”. „Riadó” és „Világűrbeli csata” integrált áramkörökből.

Szerkesszen áramkört és tegyen hozzá csatoló huzalt. Megfigyelheti, hogy két helyen az egy kontaktusos vezeték egymáshoz vannak csatolva és a 2. rétegben van egy két kontaktusos vezeték, amely nincs hozzá csatolva a felette a 4. rétegben elhelyezett négy kontaktusos vezetékkel (mindkettő érinti a „Zene” (U1) integrált áramkört) Kapcsolja be az áramkört, néhányszor nyomja meg a kapcsolót (S2) nyomógombját és lengesse kezeit a fotoellenállás (Q4) felett. Egész hangspektrumot fog hallani, amennyit ez az áramkör létre tud hozni. Jó szórakozást!

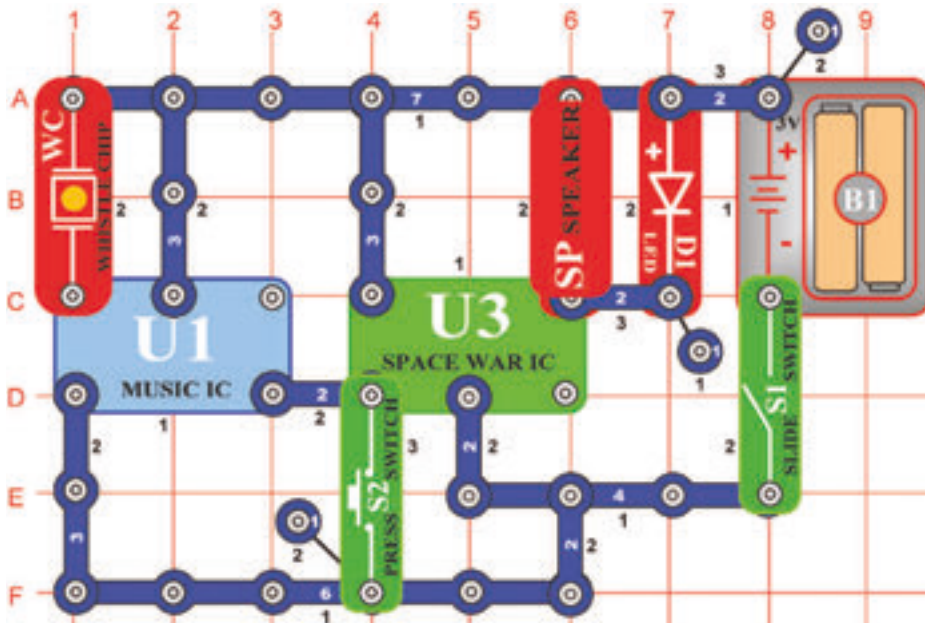
□ 244. Tervezet Tüzoltós szimfónia (II)

Cél: Nézd a 243. tervezetet.

Az előző áramkör talán túl hangos, helyettesítse a hangszórót füttyülős chippel (WC). Kitalálja miért ennek az áramkörnek alkatrésze az összekötő vezeték? Itt a hat kontaktusos vezetékét helyettesíti, mivel ennek az áramkörnek a szerkesztésére nem lenne elegendő mennyiségű alkatrésze.

□ 245. Tervezet

Vibrálás vagy hangos indikátor

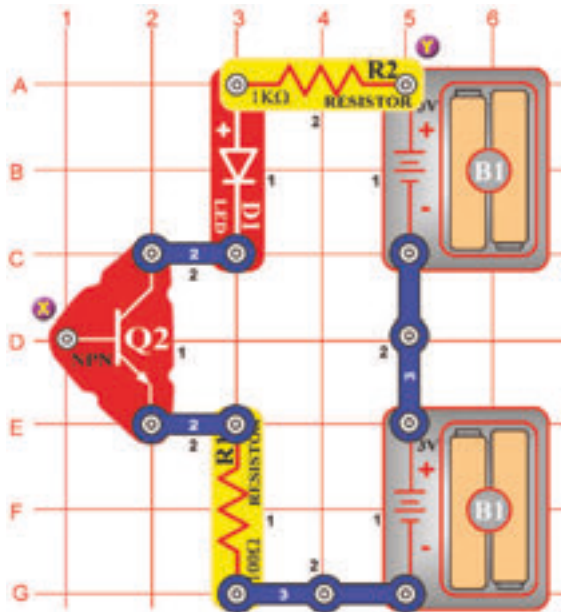


Cél: Vibrálással vagy hanggal aktivált áramkör szerkesztése.

Kapcsolja be a kapcsolót (S1) hangot fog hallani és a LED dióda (D1) villogni fog. Az összes hang lejátszása után az áramkör megáll. Tapsintson kezeivel a füttyülős chip (WC) közelében vagy koppintsa meg. Bármilyen hangosabb hang vagy vibrálás okozza azt, hogy a füttyülős chip kis feszültséget hoz létre, amely aktiválja az áramkört. Amennyiben a játszás közben a nyomógombos kapcsolót (S2) az alsó helyzetben fogja tartani, a hang ismétlődni fog.

□ 246. Tervezet

Kétujjas érintkezéssel lámpatest

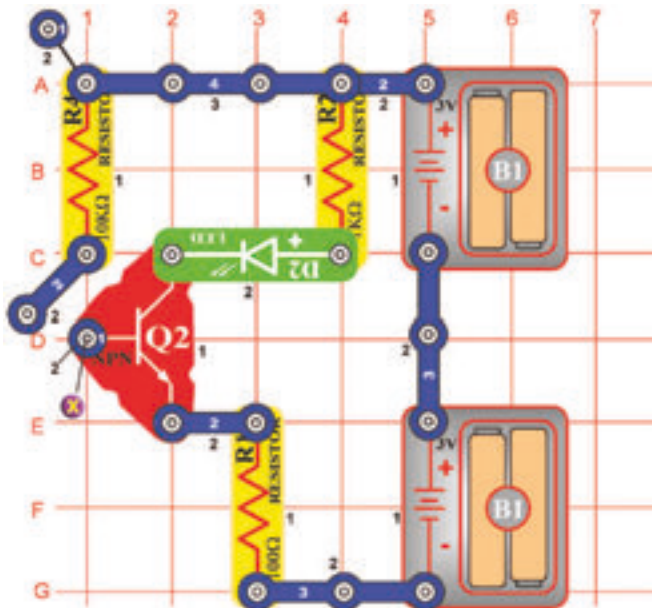


Cél: Bemutatni, hogy az Ön teste is működhet, mint elektronikus alkatrész.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Csodálkozni fog, hogyan működhet amikor az NPN tranzisztor (Q2) egyik kontaktusa nincs csatlakoztatva. Nem működhet, de van itt egy másik alkatrész. Ön. Érintse ujjával az X és Y pontot. LED dióda (D1) gyenge fényel fog világítani. Ez azért van így, mivel az Ön ujjai nem alkotnak a fémmel elegendő elektromos kontaktust. Merítse ujjait vízbe, vagy nyálazza meg és érintse újból a megnevezett pontokat. LED diódának most ragyogóan kellene világítani. Képzelve el ezt az áramkört, mint érintkezéssel lámpatestet, mivel érintéssel a LED dióda világítani kezd. Lehetséges, hogy ilyen lámpatestet már látott az üzletekben, vagy megtalálható az otthonában is.

□ 247. Tervezet

Egyujjas érintkezéssel lámpatest

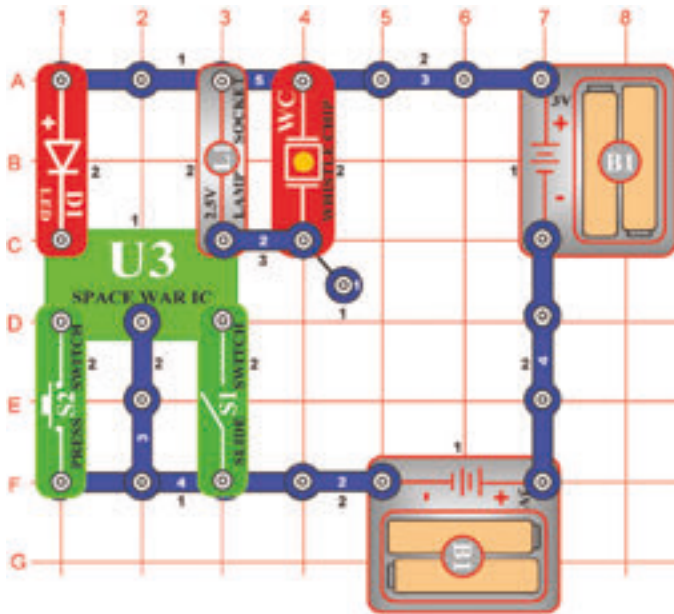


Cél: Megmutatni, hogy az ujj érintésével a fény kigyullad.

Az üzletekből ismert érintkezéssel lámpatesteknek kivilágításához egy ujj is elegendő, nem szükséges kettő. Menjünk kipróbálni, hogy az előző áramkört rá tudjuk-e beszélni az egy ujjas működésre. Szerkesszen új áramkört, figyelje meg, hogy az X pont közelében egy két kontaktusos vezeték van amely csak az egyik oldalával van csatlakoztatva. Mozdassa meg, úgy, hogy a plasztal érintse az X pontot. Nedvesítse meg nagy részben az egyik ujját és érintse egyszerre mindkét fém kontaktust az X ponton, a LED dióda (D2) kivilágít. Az egyszerűsítés céljából, hogy egy ujjnak ne kelljen két kontaktust érinteni, az érintkezéssel lámpatestek vagy érintkezéssel berendezések kontaktusai egymáshoz vannak csatlakoztatva (nézd az ábrát) és érzékenyebbek is. Így nem szükséges az ujjait megnedvesíteni, hogy jó kontaktust hozzon létre.



248. Tervezet



Cél: Megmutatni hogyan tudja a hang bekapcsolni az elektronikus berendezést.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Kapcsolja be az áramkört a karos (S1) vagy nyomógombos (S2) kapcsolóval. Kapcsolhatja mindkettőt többször vagy kombinációban. Érdekes hangokat fog hallani és megvilágítási effektusokat fog látni, mintha valóban világűrbeli csata játszódna le.

Világűrbeli csata

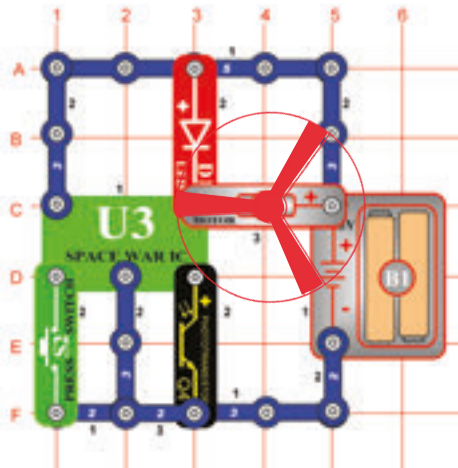
249. Tervezet Világűrbeli csata (II)

Cél: Megmutatni, hogyan tudja a fény bekapcsolni az elektronikus berendezést.

Helyettesítse a karos kapcsolót (S1) fotoellenállással (Q4). A fotoellenállás be és kikapcsolása változtatni fogja a hangot.

250. Tervezet

Több sebességű világító ventilátor



Cél: Fénnyel aktivált ventilátor sebességének a változtatása.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint és helyezzen ventilátort a motorra (M1). Ez az áramkör fényel van aktiválva, amely a fotoellenállásra (Q4) esik, de a ventilátor majdnem meg sem mozdul. Kapcsolja be a kapcsolót (S2) nyomógombját és a ventilátor forogni kezd. Amennyiben a kapcsoló nyomógombját megtartja az alsó helyzetben gyorsabban fog forogni. Amikor a fotoellenállást letakarja, a ventilátor leáll a bekapcsolt kapcsolónál is.



FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek.
Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

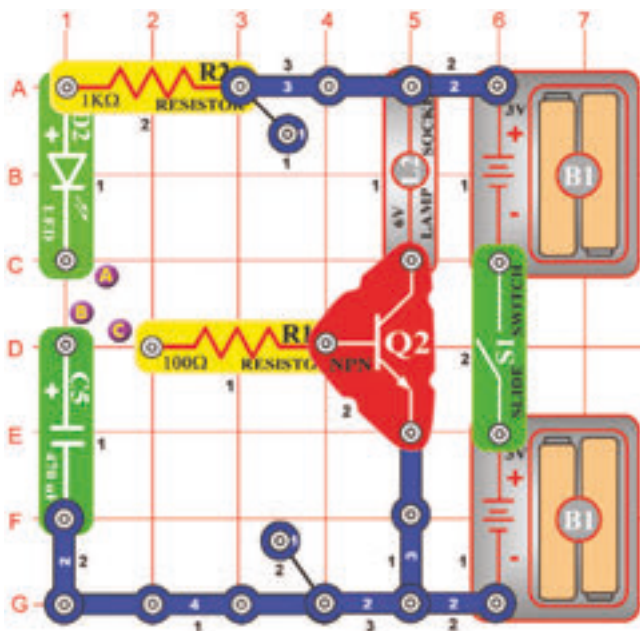
251. Tervezet Fény és ujjas fény

Cél: A "Világűrbeli csata" integrált áramkör más módszeres használatának bemutatása.

Az ábrán feltüntetett áramkörbe helyezzen a motor (M1) helyett 2,5 V-os égőt (L1). A fény ragyogását változtassa a fotoellenállás (Q4) árnyékolásával és a nyomógombos kapcsoló (S2) gombját tartsa megnyomva az alsó helyzetben. Próbálja ki mindkettőt különböző kombinációkban. Figyelje meg, hogy a kapcsoló nyomógombjának a bekapcsolásánál és a fotoellenállás árnyékolásánál, még mindig lehetséges az égő világítása, viszont azonos folyamattal a 250. tervezetben feltüntetett áramkörben a motor kikapcsolódna.



□ 252. Tervezet

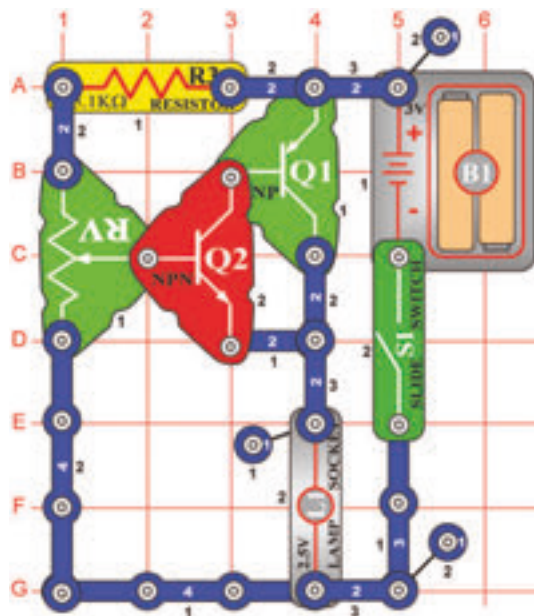


Cél: Az energiát behelyezni a kondenzátorba.

Kapcsolja be a karos kapcsolót és két kontaktusos vezető segítségével csatolja össze az A és B pontokat. A zöld LED dióda (D2) kivilágít és a 470µF kapacitású kondenzátor (C5) energiával töltődik. Ez most a kondenzátorban van tárolva. Kapcsolja el az A és B pontokat. Csatolja össze a B és C pontokat és a 6 V-os égő (L2) kigyullad.

A kondenzátor kisül és az elektromos áram az ellenálláson keresztül áramlik az NPN tranzisztor (Q2) bázisába. A pozitív elektromos töltés bekapcsolja a tranzisztort, mint a kapcsoló és az égő a batéria negatív pólusához lesz kapcsolva. A fény a kondenzátor kisülése után kikapcsolódik, mivel a tranzisztor bázisában már nincs semmi áram.

□ 253. Tervezet



Fény ragyogásának vezérlése

Cél: Tranzisztoros kombináció használata a fény vezérlésére.

Itt két tranzisztor kombinációja van. Ez emeli az erősítés mértékét. Az ellenállás változásánál a tranzisztor bázisában található áram mennyisége is változik. A tranzisztoros kombináció változtatja saját erősítő képességével az égőbe (L1) áramló áram mennyiségét és változtatja a ragyogását.

□ 254. Tervezet Elektromos ventillátor

Cél: Elektromos ventillátor létrehozása tranzisztoros áramkör segítségével.

Használja a 253. tervezetben leírt áramkört. Égő (L1) helyett használjon motort (M1) és rögzítse rá a ventillátort. Az ellenállás (RV) beállításának értékének a változtatásával változik a ventillátor sebessége. Most létre tudja hozni saját ventillátorát, amely képes lesz a forgás sebességének a változtatására.

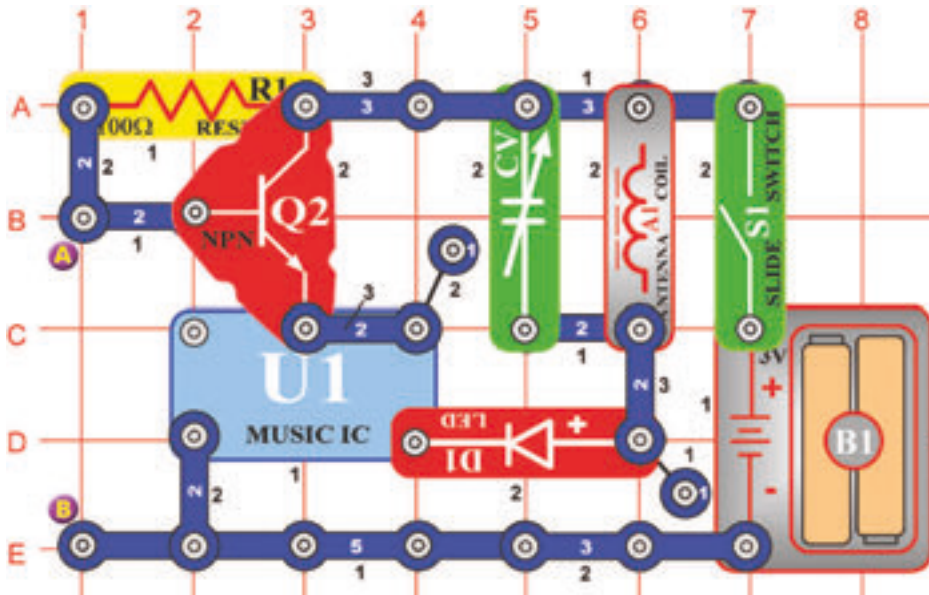


FIGYELMEZTETÉS:

Mozgó alkatrészek.
Működés közben ne érintse a ventillátort és a motort sem.

255. Tervezés

Rádió zenés riasztó rablók ellen



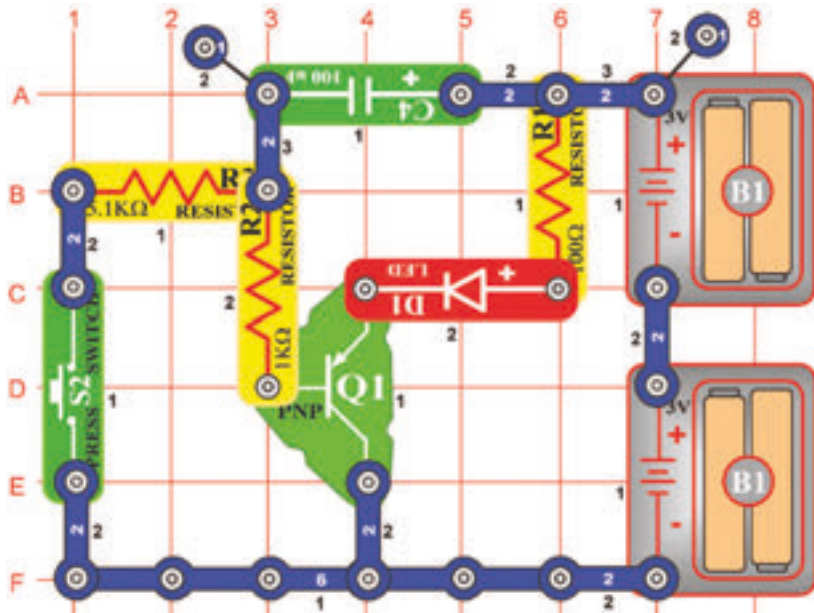
Cél: Rádió zenét játszó riasztó szerkesztése.

hallható semmilyen rádió állomás. Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1). Melódia zendül fel. A piros LED dióda (D1) kivilágít. A kondenzátort állítsa be a szignál lehető leghalkabb hangosságára.

Az összekötő huzalt csatolja az A és B pontok közé, a zene elhallgat. A tranzisztor (Q2) úgy viselkedik, mint egy kapcsoló, amelyik a „Zene” (U1) integrált áramkört az elektromos áramfolyáshoz csatolja. A bázisban a pozitív feszültség bekapcsolja a kapcsolót a negatív kikapcsolja. Az összekötő huzalhoz csatlakoztasson vékony huzalt és a másik végét rögzítse az ajtóhoz vagy ablakhoz. Amennyiben a rabló belépne az ajtón vagy bemászna az ablakon, a huzal elhúzza az összekötő vezetékét és a rádióban zene kezd játszani.

256. Tervezés

Fénytompító



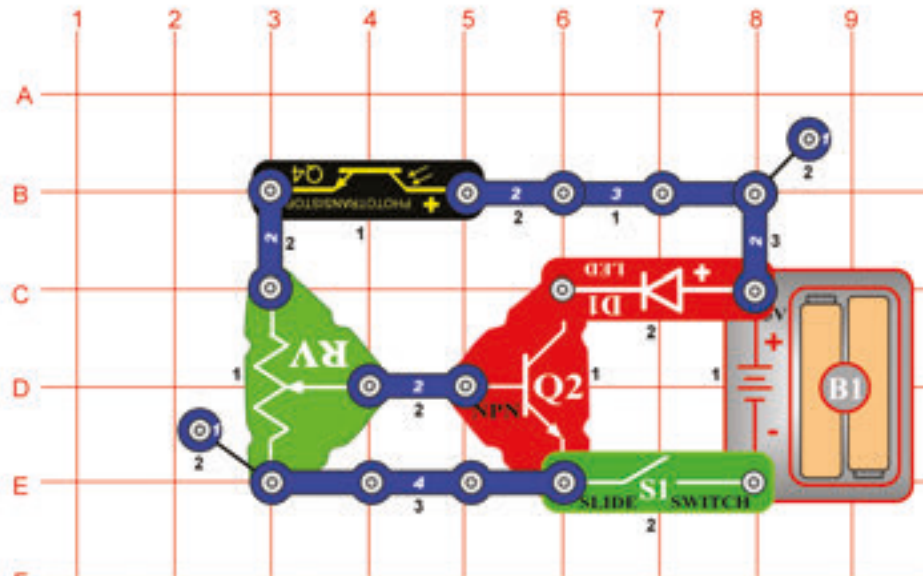
Cél: Fénytompító szerkesztése.

Nyomja meg a nyomógombos kapcsoló (S2) gombját, hogy lezárja az áramkört és engedje meg az áramfolyást. Talán azt várná, hogy a LED dióda (D1) állandóan világítani fog, de nem így van ez. Az áramfolyás először a 100μF kapacitású kondenzátorba (C4) megy. A kondenzátor feltöltésénél az áram mennyisége körülötte csökken és a PNP tranzisztorba (Q1) belépő áram emelkedik. Ezért az áram a LED diódába kezd folyni és fényének ragyogása fokozatosan emelkedni fog.

Most engedje el a kapcsoló nyomógombját. A kondenzátor kimerül, mivel a belépő áramot a tranzisztorba továbbítja. A kondenzátor kimerülése után a belépő áram nullára csökken és fokozatosan bekapcsolja a LED diódát és a tranzisztort.

□ 257. Tervezet

Mozgás detektora



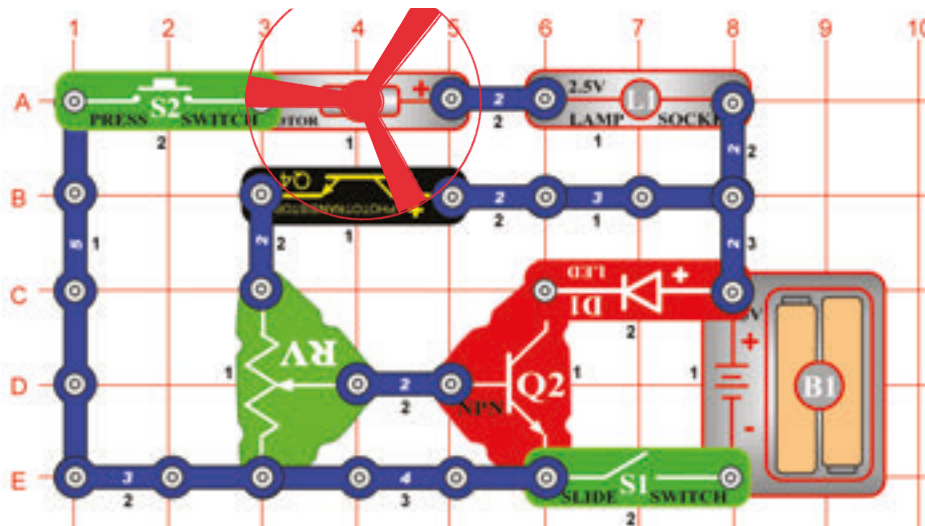
Cél: Mozgást érzékelő áramkör szerkesztése.

Állítsa be az ellenállást (RV) középső pozícióra. Kapcsolja be a káros kapcsolót (S1) és a LED dióda kivilágít.

Lengesse a kezeit a fotoellenállás (Q4) felett, a LED dióda ki és be kapcsolódik. Az ellenállás változik a fotoellenállásra eső fény mennyiségével. Amikor magasabb, az ellenállás csökken. A csökkentett ellenállás csökkenti az NPN tranzisztor (Q2) bázisában a feszültséget. A tranzisztor kikapcsolódik, hogy megakadályozza az áram ömlését a batéria (B1) negatív elektromos töltéséhez. Lengesse kezeit különböző távolságokban a fotoellenállás felett. A LED dióda ragyogóbban fog világítani amikor a kezei távolabb lesznek.

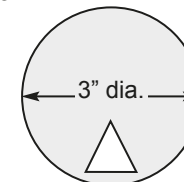
□ 258. Tervezet

Ventillátor modulátora

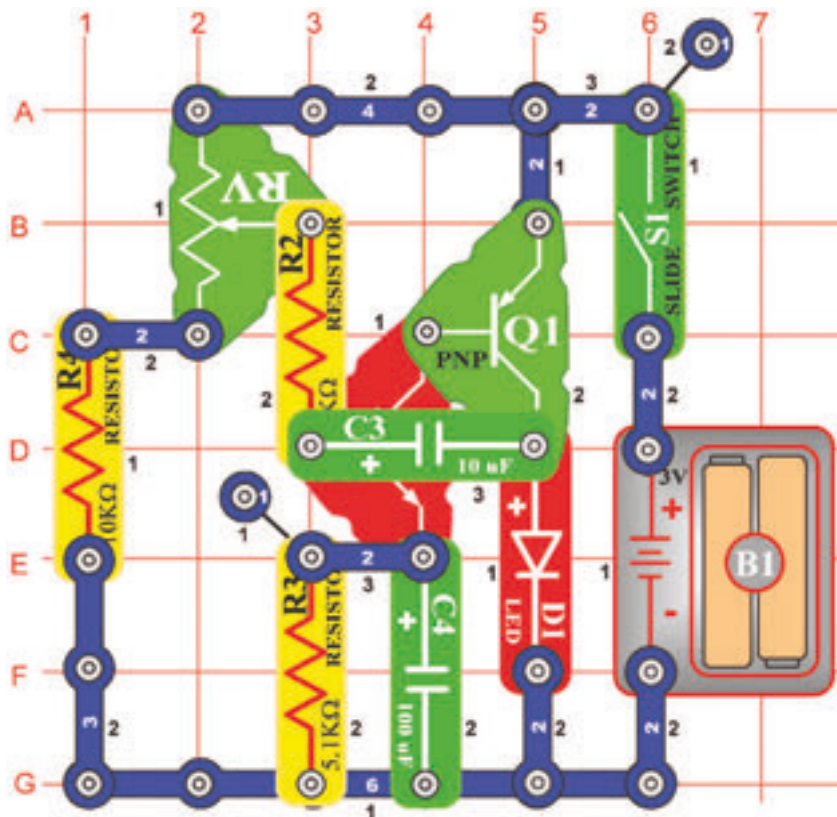


Cél: LED dióda fényerőjének modulálása.

Vágjon ki a papírból egy kört. Mintaként használja a ventilátort. Utána vágjon ki belőle egy kicsi téglalapot. Ragassza a kört a ventilátorra utána rögzítse a motorra (M1). Állítsa be az ellenállást a középső helyzetbe és kapcsolja be a káros kapcsolót. Nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. A légszavár forogni fog és az égő (L1) világítani. A háromszögletes nyílás a fotoellenállás (Q4) felett fog mozogni, így erre több fény esik. Változik a LED dióda fényereje mivel modulálva van. Azonosan, mint az AM vagy FM rádióban, a modulálás az egyik szignált használja a másik szignál amplitúdájának vagy frekvenciájának változásához.



FIGYELMEZTETÉS: Mozdó alkatrészek.
Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.



259. Tervezet Oszcillátor 0,5 – 30 Hz

Cél: 0,5Hz – 30Hz frekvenciájú oszcillátor szerkesztése amely kivilágítja a LED diódát.

Az ellenállást (RV) állítsa be az alsó értékre és utána kapcsolja be a karos kapcsolót (S1). LED dióda (D1) villogni kezd 0,5 Hz frekvenciával (két másodpercként egyszer). Állítsa lassan az ellenállást és a LED dióda gyorsabban fog villogni. A villogás gyorsasága növekedett, mivel a frekvencia is növekedett. LED dióda tulajdonképpen olyan gyorsan villog, hogy úgy néz ki mintha egész idő alatt világított volna.

260. Tervezet

Pulzáló oszcillátor hanggal

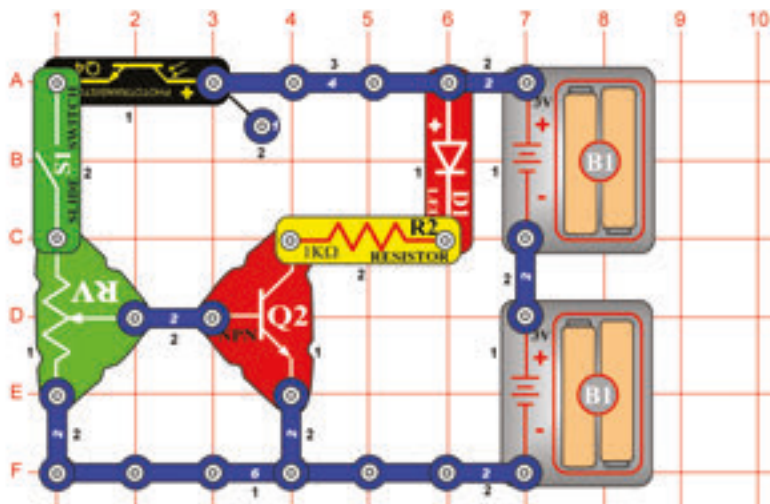
Cél: 0,5- 30Hz frekvenciás oszcillátor szerkesztése és a hangszóóban hallgatni.

Használja a 259. tervezetben leírt áramkört
Csatoljon egy kontaktust a hangszóó (SP) alá, ezután helyezze a LED diódával szemben (4. réteg). Kapcsolja be a kapcsolót (S1) és most az oszcillátort hallhatja. Állítsa be az ellenállást (RV) úgy, hogy különböző frekvenciákat halljon. Most láthatja és hallhatja is. Megjegyzés: Lehetséges, hogy az ellenállás beállításának nem minden értékénél fog hangot hallani.

261. Tervezet

Mozgás detektora

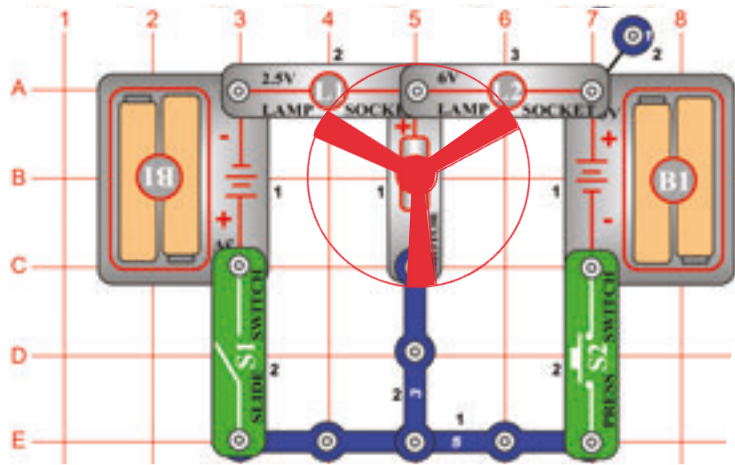
Cél: Tárgyak mozgását érzékelő mozgás detektor szerkesztése.



Kapcsolja be a karos kapcsolót és állítsa az ellenállás (RV) különböző értékeit.

LED dióda (D1) fényereje maximális. Most állítsa az ellenállást a legalacsonyabb értékre – a LED dióda kikapcsolódik. Növelje egy kicsit az ellenállás mértékének a beállítását – a LED dióda fénye gyenge lesz. A fotoellenállás (Q4) felett mozogjon a kezével az egyik oldalról a másikra. Árnyékolás esetén a LED dióda kialszik. A fény mennyisége változtatja a fotoellenállás ellenállását és az áram az NPN tranzisztor (Q2) bázisába ömlik. A tranzisztor úgy működik, mint egy kapcsoló. Az energiát a fotoellenállásból nyeri. Változásával a LED diódán keresztül folyó áram mennyisége is változik. Az alap energia nélkül a LED dióda kikapcsolódna.

262. Tervezet



Motor forgatása

Cél: Bemutatni, hogyan tudja befolyásolni a feszültség polaritása az egyirányú motort.

Rögzítse a ventilátort a motorra (M1). Nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. A ventilátor az óramutató irányában fog forogni. Amennyiben a batéria (B1) pozitív töltését csatolja a motor pozitív töltéséhez, a ventilátor az óramutató irányában fog forogni. Engedje el kapcsoló nyomógombját és kapcsolja be a karos kapcsolót (S1). Ventilátor most ellenkező irányban forog. A batéria pozitív töltése a motor negatív töltéséhez van csatlakoztatva. Polaritás a motorban adja meg a forgás irányát. Figyelje meg, hogy az égő (L1) világít mindkét polaritásnál, nem befolyásolják a változásai.



FIGYELMEZTETÉS: Mozdó alkatrészek.

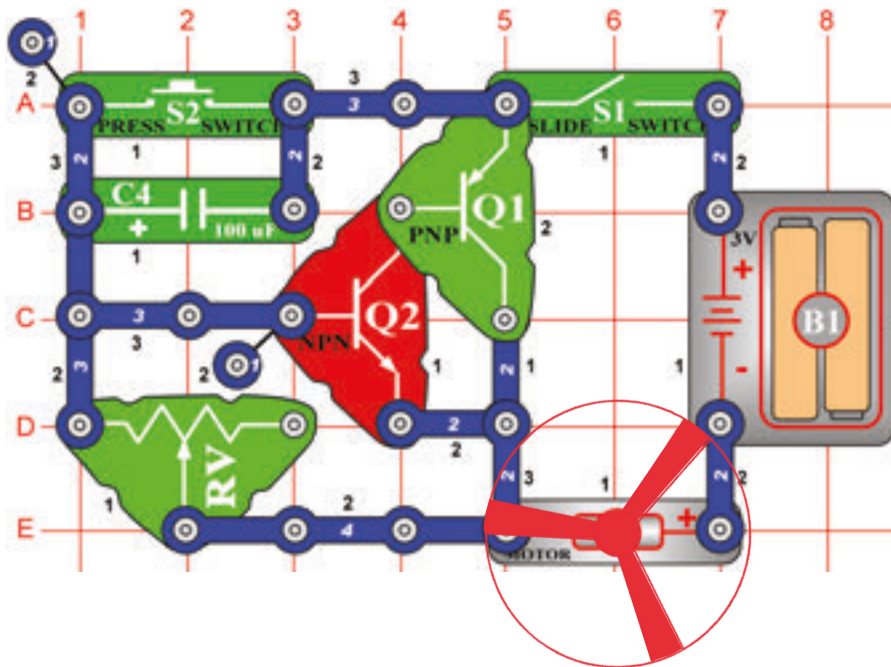
Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.



FIGYELMEZTETÉS:

Ne hajoljon a motorhoz.

263. Tervezet



Motoros ventilátor késleltetéssel

Cél: Olyan áramkör létrehozása amely vezéri a ventilátor bekapcsolásának hosszúságát.

Helyezze a ventilátort a motorra (M1) és az ellenállást (RV) állítsa a jobboldali szélső értékre. Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) utána egyszer a kapcsoló (S2) nyomógombját. A motor pillanatos forgás után teljesen leáll. Most állítsa az ellenállást a bal szélső értékre és újból kapcsolja be a karos kapcsolót. Ventilátor forgásának az ideje lényegesen csökkent. A kapcsoló megnyomott nyomógombjával az áramkörben áram ömlik és a ventilátor forog. A 100µF kapacitású kondenzátor (C4) szintén feltöltődik. A nyomógomb elengedése után a kondenzátor kisül és az áram a tranzisztorokba (Q1 és Q2) folyik. A tranzisztor úgy működik, mint egy kapcsoló amely összeköttetést hoz létre a ventilátor és a batéria között. Amennyiben a kondenzátor teljesen kimerül, a tranzisztorok kikapcsolódnak és a motor leáll. A beállítható ellenállás vezéri a kondenzátor kisülésének a gyorsaságát. Minél nagyobb az ellenállás, annál hosszabb az ideje a kisüléséhez.

264. Tervezet

Ventilátor késleltetett motorral (II)

Cél: Kapacitás változtatásával befolyásolni az időt.

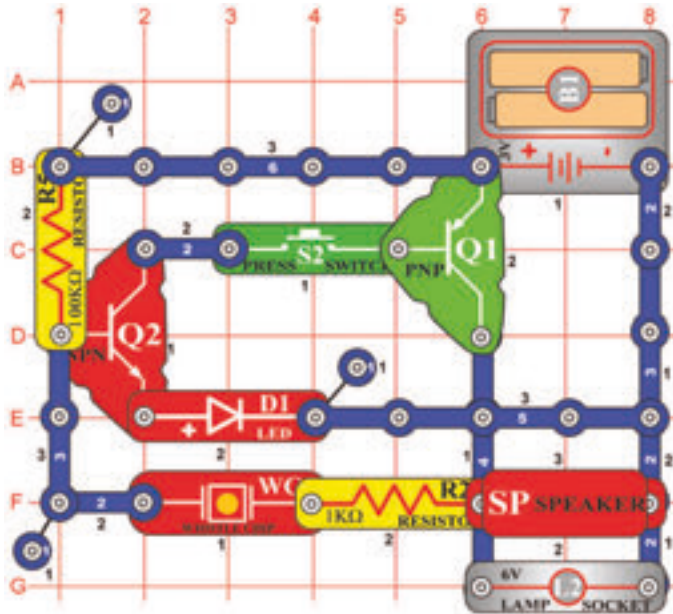
Használja a 263. tervezetben leírt áramkört. Csatoljon egy kontaktust a 470µF kapacitású kondenzátor (C5) pozitív oldala alá, ezt utána csatlakoztassa a 100µF kapacitású kondenzátor (C4) feletti részre. Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. Figyelje meg, hogy a ventilátor most hosszabb ideig forog. Amennyiben a kondenzátorok párhuzamosan vannak elhelyezve, az értékekik összeadódnak, így a végső kapacitás értéke 570µF. A kondenzátorok kisüléséhez szükséges idő most hosszabb, így a ventilátor állandóan forog.



FIGYELMEZTETÉS: Mozdó alkatrészek.

Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

□ 265. Tervezet



Magas frekvenciás csengő

Cél: Csengő létrehozása.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint és nyomja meg a kapcsolót (S2). Az áramkör oszcillálni (rezegni) kezd és ezzel nagy terjedésű hang keletkezik.

□ 266. Tervezet Gözhajó tülkölése

Cél: Gözhajó tülkölésének létrehozása.

Használja a 265. tervezetben leírt áramkört, csatoljon hozzá 0,02μF kapacitású kondenzátort (C1) a fűtülős chipen (WC) keresztül. Nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. A gözhajó hangját fogja hallani.

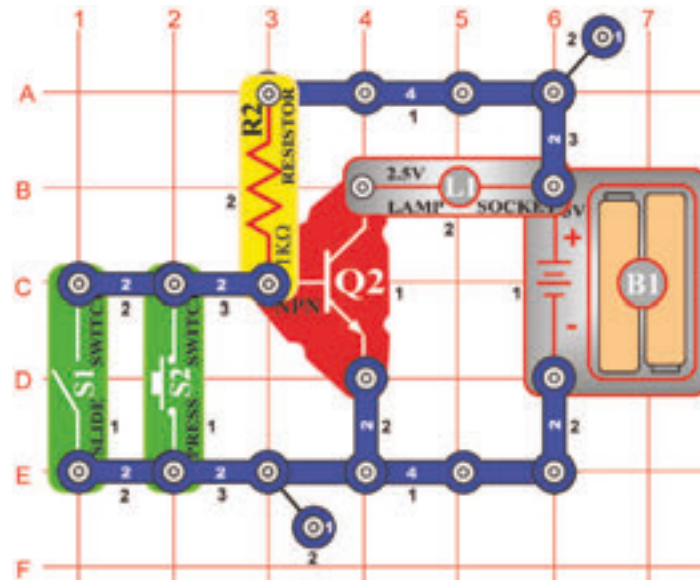
□ 267. Tervezet Gözhajó

Cél: Gözhajó hangjának létrehozása.

Használja a 265. tervezetben leírt áramkört. Csatoljon 0,1μF kapacitású kondenzátort (C2) a fűtülős chipen keresztül. Nyomja meg a kapcsolót (S2). Az áramkör létrehozza a gözhajó hangját.

□ 268. Tervezet

Gözhajó dudálása



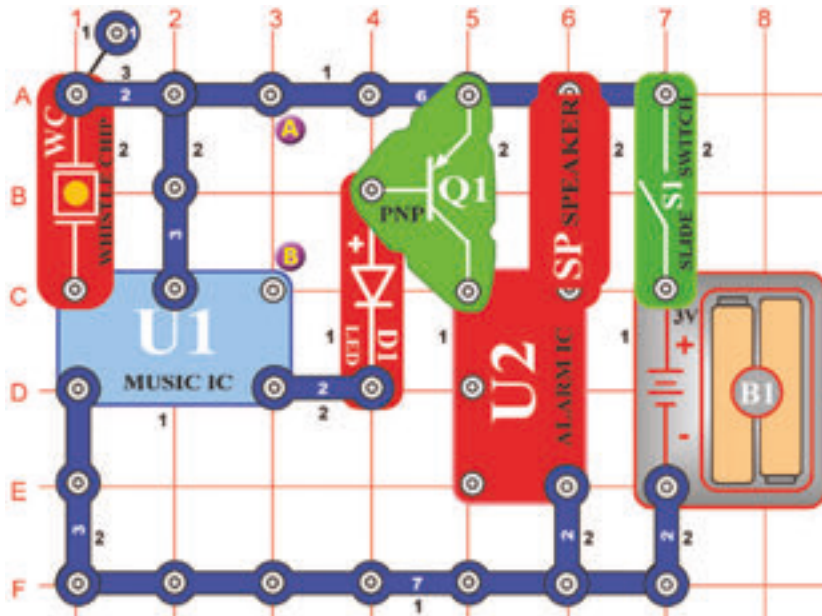
Cél: Létrehozni a gözhajó dudálásának a hangját.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Megállapíthatja, hogy az égő (L1) be van kapcsolva annak ellenére, hogy nincs bekapcsolva az egyik kapcsoló sem (S1 és az S2 sem). Ezt jelenséget az elektronikában NOR kapunak nevezik (NOR = Sem) és a számítógép logikájának fontos része.

Például: Amennyiben nem igaz az X SEM (NOR) az Y, akkor a Z utasítását kell végrehajtani.

□ 269. Tervezet

Hanggal aktivált riasztó berendezés rablók ellen



Cél: Hanggal aktivált riasztó berendezés létrehozása.

Kapcsolja be karos kapcsolót (S1) és várja meg amíg a hang elcsendesül. Helyezze az áramkört abba a helységbe amelyet védni akar. Amennyiben a rabló belép a helységbe és zajos lesz, a hangszóró (SP) újból megszólal.

Amennyiben a hang nem kapcsolódik ki, akkor a hangszóróval létrehozott vibrációk aktiválták a fűtőlős chipet. Helyezze a hangszórót az asztalra az áramkör mellé és csatolja az azonos helyre, de most összekötő huzalok segítségével.

□ 270. Tervezet

Motorral aktivált riasztó berendezés rablók ellen

Cél: Motorral aktivált riasztó berendezés létrehozása.

Használja a 269. tervezetben leírt áramkört.

Helyettesítse a fűtőlős chipet (WC) motorral (M1). A motor tengelyére tekerjen fonalat – amennyiben meghúzza, a tengely forogni fog. A fonal másik végét rögzítse az ajtóhoz vagy az ablakhoz. Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és várja meg amíg a hang elcsendesül. Amennyiben a rabló belép az ajtón vagy az ablakon, meghúzza a fonalat és a tengely forogni kezd. Így aktiválva lesz a hang.

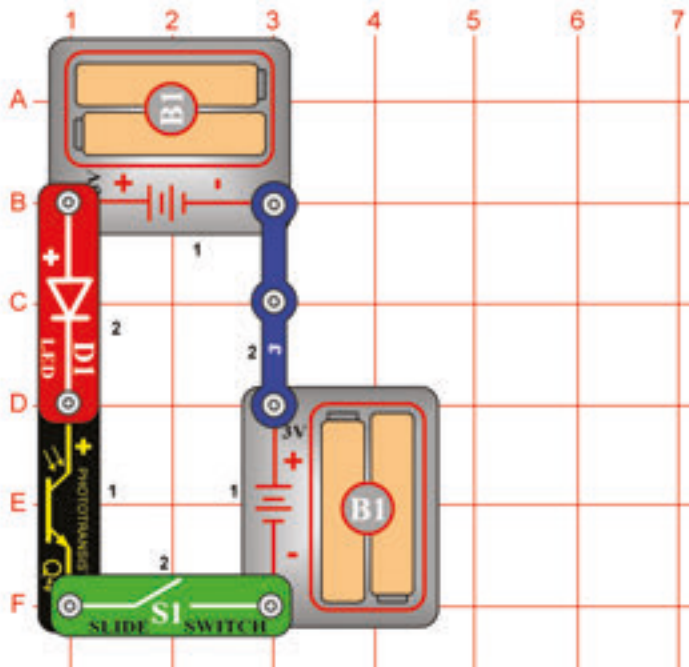
□ 271. Tervezet

Fénnyel aktivált riasztó berendezés rablók ellen

Cél: Fénnyel aktivált riasztó berendezés létrehozása a rablók ellen.

Kapcsolja a fotoellenállást (Q4) az A és B pontokhoz, és kapcsolja ki a világítást, hogy beárnyékolja. Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és várja meg amíg a hang elcsendesül.

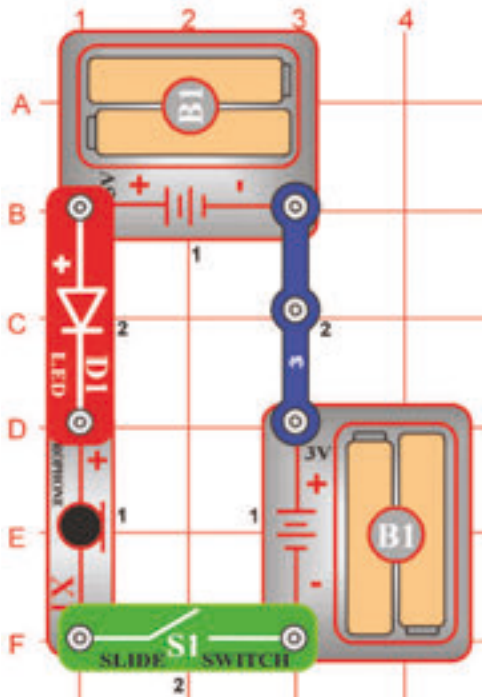
Éjszaka amikor a rabló belép és bekapcsolja a világítást, a hangszóró létrehozza a lövés fegyverek hangját.



□ 272. Tervezet Fotoellenállás vezérlése

Cél: Fotoellenállás használata a LED diódák fényerejének a vezérlésére.

Ebben az áramkörben a LED dióda (D1) fényereje függően van a fotoellenállásra (Q4) egyenesen ráeső fény mennyiségétől. Amennyiben a fotoellenállást az égő vagy más fényforrás közelében fogja tartani, a LED dióda nagyon ragyogóan fog világítani. A fotoellenállás ellenállása csökken a ráeső fény mennyiségével. A fotoellenállásokat olyan berendezésekben használják, mint például az utcai közvilágítás, amely kivilágít amikor éjszakában besötétedik, vagy vihar esetén.



□ 273. Tervezet Mikrofon vezérlése

Cél: Mikrofon használata a LED diódák fényerejének a vezérlésére.

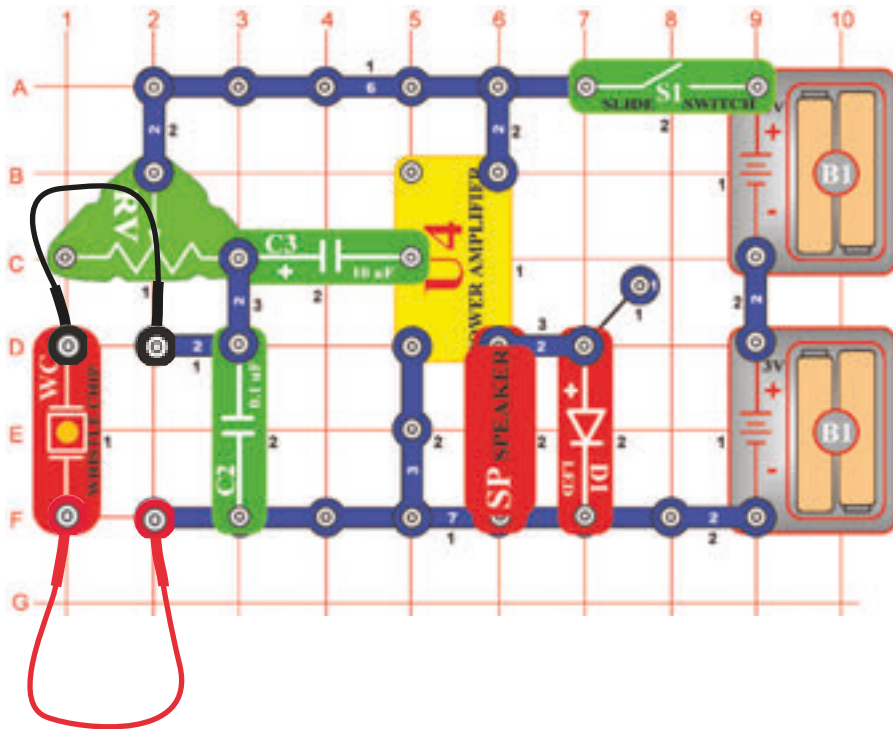
Ebben az áramkörben a mikrofonba (X1) fújással változtatja a LED dióda (D1) fényerejét. A mikrofon ellenállása változik amennyiben belefúj. Helyettesítheti a mikrofont egy ellenállással, hogy megtudhassa állapotítani, hogy milyen értékhez a legközelebbi.

□ 274. Tervezet Nyomás riasztó

Cél: Nyomás riasztó áramkörének szerkesztése.

Az ábra szerint csatlakoztasson két összekötő huzalt a füttyülős chiphez (WC). Az ellenállás (RV) beállítását helyezze a bal pozícióba és kapcsolja be a kapcsolót. A hangszóróból (SP) nem jön ki semmi hang és a LED dióda (D1) ki van kapcsolva. Érintse a füttyülős chip középső részét. Megszólal a hangszóró és a LED dióda kivilágít. A füttyülős chip két piezokristállal van ellátva két fém lemezke között. A hang okozza a lemezek rezgését és ez alacsony feszültséget hoz létre. Ez erősítve van az „Erősítő” (U4) integrált áramkörrel, amely a hangszórót és a LED diódát látja el energiával.

Helyezzen kicsi tárgyat a füttyülős chip középső részébe. Amikor eltávolítja a tárgyat, aktiválódik a hangszóró és a LED dióda. A riasztó berendezésében sziréna szólal meg, így jelzi a tárgy eltűnését.



□ 275. Tervezet Elektromos mikrofon

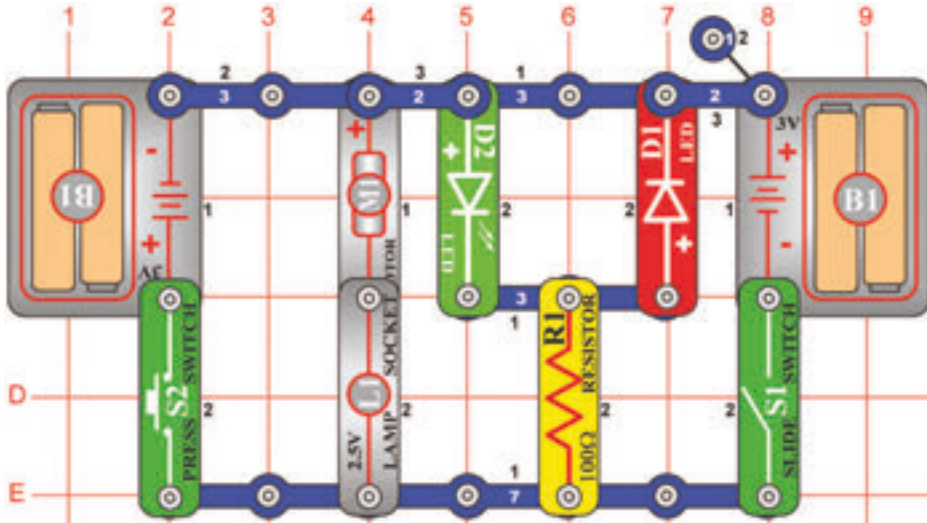
Cél: Elektromos mikrofon létrehozása.

Használja a 274. tervezetben leírt áramkört.

Helyettesítse a füttyülős chipet mikrofonnal (X1) és tartsa a hangszórótól nagyobb távolságban. Az ellenállás (RV) beállítását helyezze bal helyzetbe. Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és beszéljen a mikrofonba. Saját hangját fogja hallani a hangszóróban. Az Ön hangja a levegőt hullámzását okozza, hang keletkezik, ez vibrálja a mikrofont és feszültséget hoz létre. Ez erősítve van az „Erősítő” (U4) integrált áramkörrel és az Ön hangja a hangszóróban hallható.

□ 276. Tervezet

Ventillátor forgatásának LED indikátora



Cél: A ventilátor forgatás LED indikátorának a létrehozása.

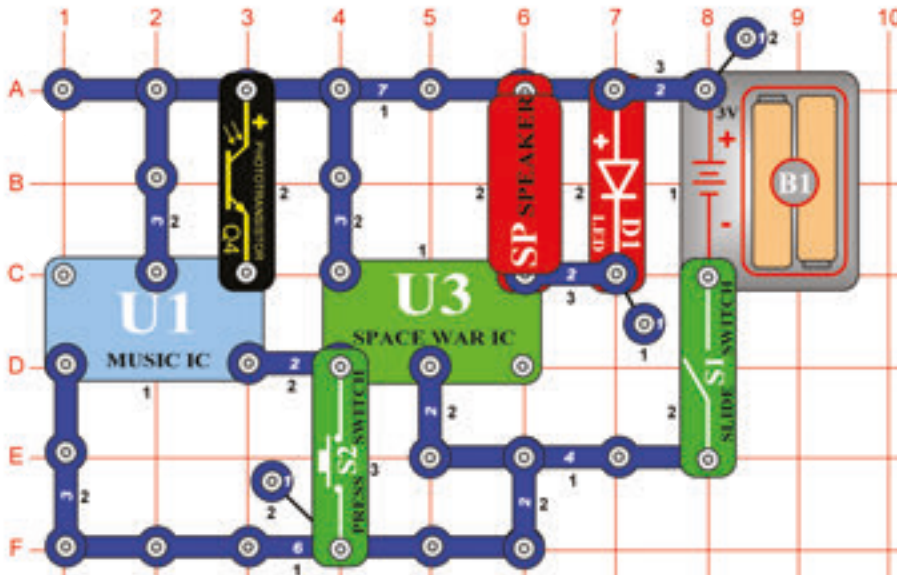
Helyezze a ventilátort a motorra (M1). Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1). A ventilátor az óramutató irányában fog forogni, a zöld LED dióda (D2) és az égő (L1) világítani fog. Amennyiben a batériát (B1) a pozitív töltéssel csatolja a motor pozitív töltéséhez, az óramutató irányában fog forogni. Kapcsolja ki a karos kapcsolót és nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. A ventilátor most ellenkező irányban fog forogni és a piros LED dióda (D1) és az égő világít. A batéria pozitív töltése a motor pozitív töltéséhez van csatlakoztatva. A polaritás a motoron határozza meg milyen irányba fog forogni. Figyelje meg, hogy az égő világít mindkét polaritásnál.



FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek.
Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

□ 277. Tervezet

Világűrbeli csata hangjai LED diódával

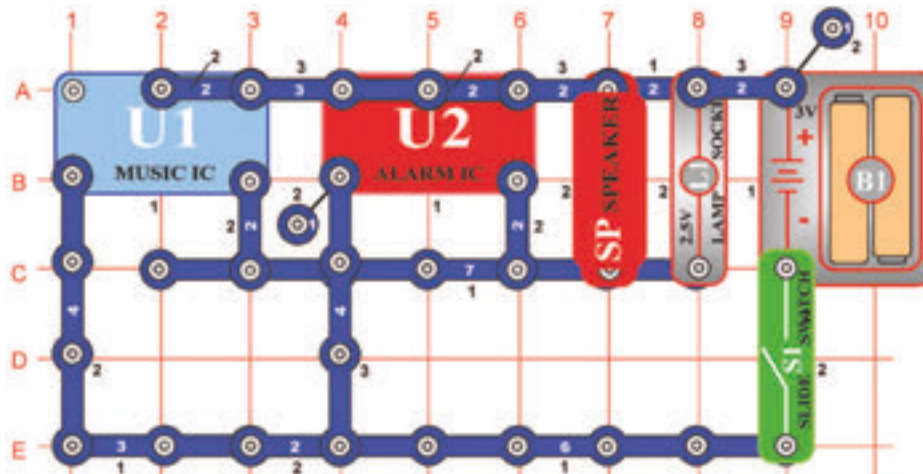


Cél: Olyan áramkör szerkesztése, amely programozott hangos integrált áramkört (IC) használ.

Szerkesszen áramkört az ábra szerint, amelynek részlege a „Világűrbeli csata”(U) integrált áramkör. Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1). Hang zendül és a LED dióda (D1) villogni kezd. Amennyiben a fotoellenállásra nem esik fény, a hang egy pillanat múlva leáll. Hangokat létrehozhat a kapcsoló (S2) nyomógombjának a megnyomásával. Figyelje meg, mennyi különböző hang van programozva a „Világűrbeli csata” integrált áramkörében.

□ 278. Tervezet

Hangok keverése

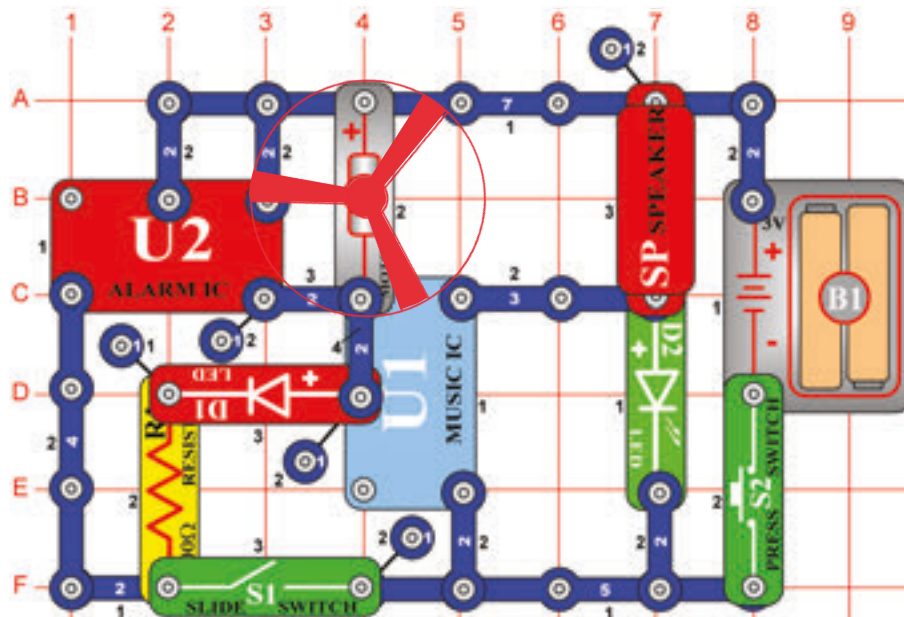


Cél: Kölcsönösen csatlakoztatni két hangos integrált áramkört.

Az áramkörben kölcsönösen csatlakoztatva vannak a „Riadó“ (U2) integrált áramkör és a „Zene“ (U1) integrált áramkör kimenetei. Mindkét integrált áramkörből a hangok azonos időben zengenek.

□ 279. Tervezet

Ventillátor és dióda meghajtása hangok keverésével



Cél: Kölcsönösen csatlakoztatni két integrált áramkört és meghajtani két LED diódát és motort.

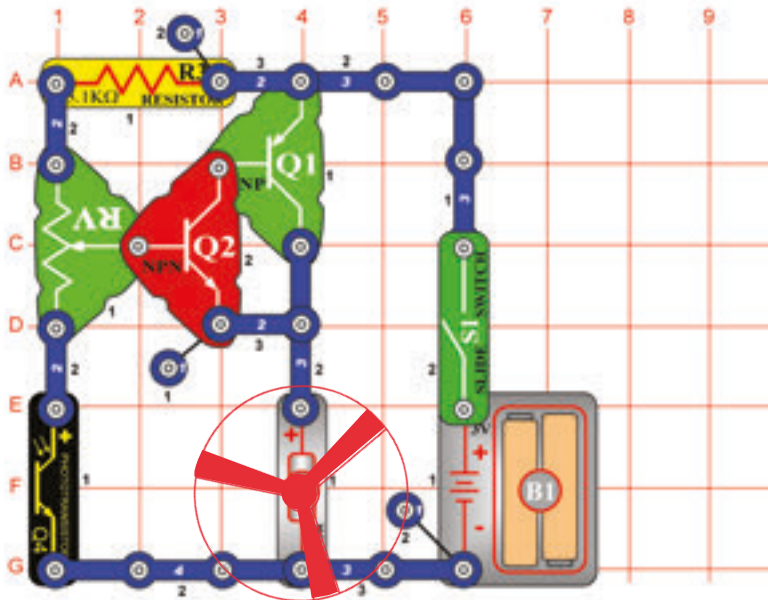
Szerkesszen áramkört az ábra szerint. Helyezze a ventilátort a motorra (M1). Az áramkörben kölcsönözve csatlakoztatott „Riadó“ (U2) és „Zene“ (U1) integrált áramkörök vannak. A hang mindkét integrált áramkörből játszhat azonos időben. Nyomja meg a kapcsolót (S2). A „Zene“ integrált áramkör játszik a zöld LED dióda (D2) világít. Most kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és újból nyomja meg a kapcsoló nyomógombját. Hallania kellene mindkét integrált áramkörnek a hangját. A játzó integrált áramkör hajtja a ventilátort és a piros LED diódát (D1).



FIGYELMEZTETÉS: Części ruchome. Podczas działania nie wolno dotykać wentylatora lub silnika.

□ 280. Tervezet

Fénnyel kikapcsolható ventilátor



Cél: Bemutatni hogyan tudja a fény vezérelni a motort.

Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és állítsa be az ellenállást úgy, hogy a motor (M1) forogni kezdjen. Lassan árnyékolja a fotoellenállást, a motor lelassul.

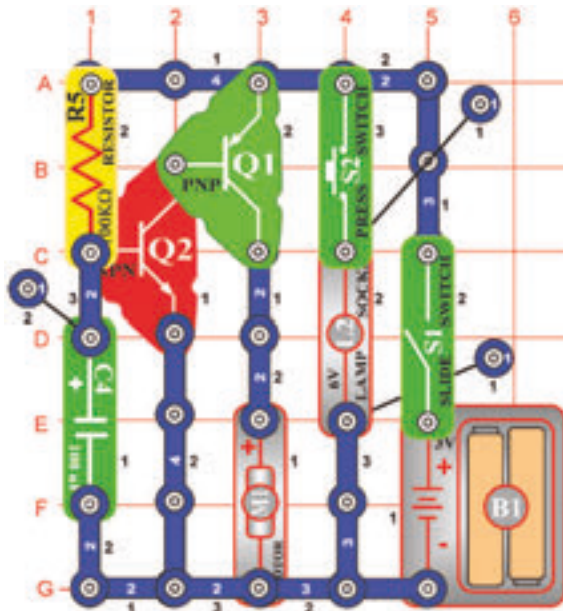
Ventillátor az ellenállás legtöbb beállításánál nem fog forogni, mivel az ellenállás túl nagy ahhoz, hogy letudja küzdeni a súrlódást a motorban. Amennyiben a ventilátor nem forog semmilyen ellenállás beállításnál, cserélje a batériát.



FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek.
Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

□ 281. Tervezet

Motor és lámpa



Cél: Kis ellenállással vezérelni nagy ellenállást.

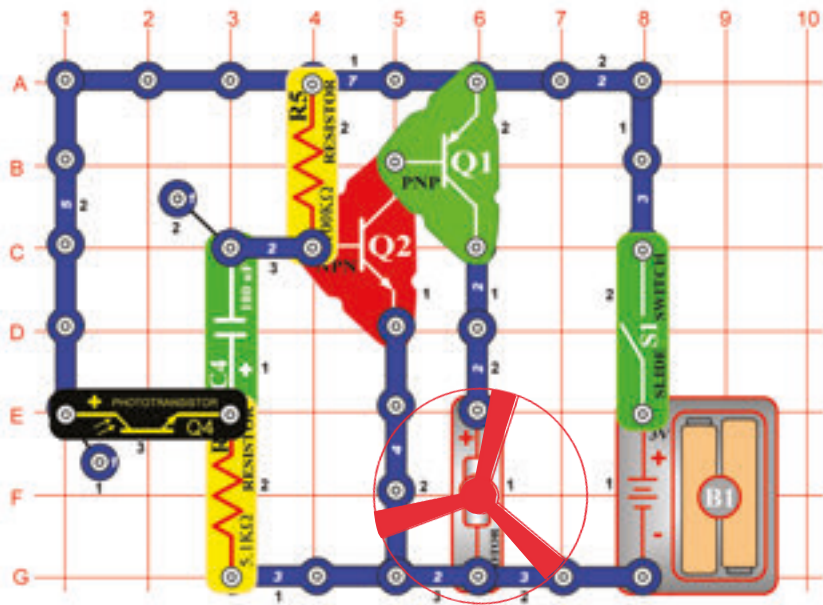
Helyezze a ventilátort a motorra (M1). Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és a motor forogni kezd. A tranzisztorok úgy működnek, mint a sorozatban bekapcsolt két kapcsoló. Kicsi áramfolyás bekapcsolja az NPN tranzisztort (Q2), amely bekapcsolja a PNP tranzisztort (Q1). Nagy áramfolyás, amely a motort forgatta, most a PNP tranzisztoron keresztül folyik. A kombináció megengedi, hogy kis mennyiségű áramfolyás vezérelje a nagyobb mennyiségűt. Nyomja meg a kapcsolót (S2) az égő (L2) kivilágít és a motor lelassul. Amikor az égő világít, a motorban a feszültség csökken és lelassítja a mozgását.

Ventillátor az ellenállás legtöbb beállításánál nem fog forogni, mivel az ellenállás túl nagy ahhoz, hogy letudja küzdeni a súrlódást a motorban. Amennyiben a ventilátor nem forog semmilyen ellenállás beállításnál, cserélje a batériát.



FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek.
Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

□ 282. Tervezet



Start – Stop késleltetése

Cél: Be és kikapcsolni a motort fény segítségével.

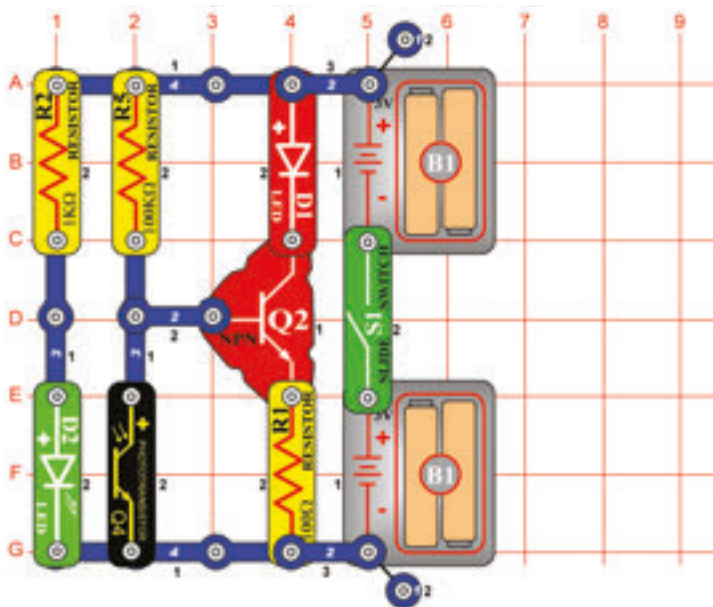
Helyezze a ventilátort a motorra (M1). Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1), a motor forogni kezd. Amennyiben a fotoellenállás (Q4) felett a kezeivel mozogni fog, a motor lelassul. Most helyezze ujját a fotoellenállásra, hogy ne essen rá fény. A motor lelassul. Egy pár másodperc múlva a motor újból gyorsít.

Ventillátor az ellenállás legtöbb beállításánál nem fog forogni, mivel az ellenállás túl nagy ahhoz, hogy letudja küzdeni a súrlódást a motorban. Amennyiben a ventilátor nem forog semmilyen ellenállás beállításnál, cserélje a batériát.



FIGYELMEZTETÉS: Mozdó alkatrészek.
Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

□ 283. Tervezet



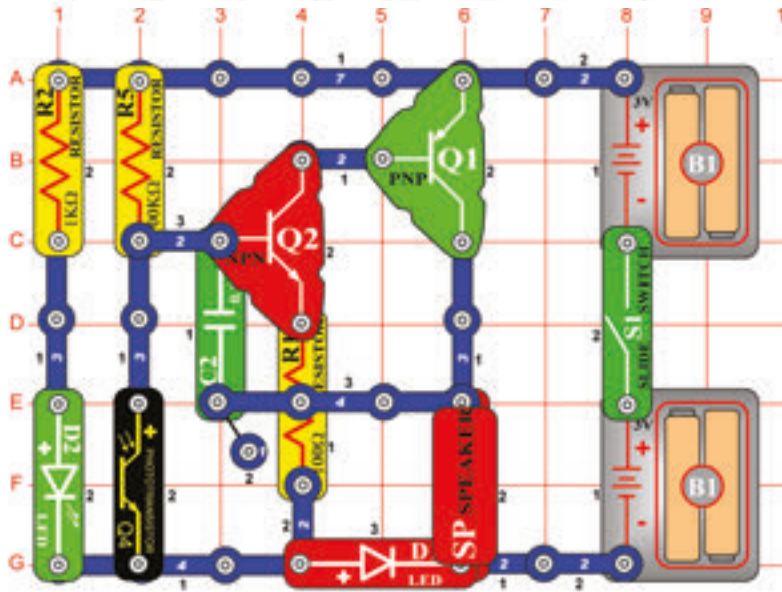
Beérkezett üzenetek jelzésének rendszere

Cél: Olyan áramkör szerkesztése, amely jelzi a posta küldeményt.

Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1). Amennyiben a fotoellenállásra (Q4) fény esik, a piros LED dióda (D1) nem fog világítani. Helyezze el az ujját a fotoellenállás felett – a LED dióda kivilágít. Ennek az áramkörnek a segítségével lehet egy egyszerű rendszert létrehozni a beérkező posta bejelentésére. Csatoljon hozzá fotoellenállást úgy, hogy a zöld Led diódával (D2) szemben legyen elhelyezve a postaládában. A piros LED diódát helyezze el a postaládán kívül. Amennyiben valamilyen küldemény lesz benne, árnyékolni fogja a fotoellenállást és a piros LED dióda kivilágít.

284. Tervezet

Elektromos csengő a beérkezett posta jelzésére



Cél: Olyan áramkör szerkesztése, amely a beérkezett küldeményt hangjelzéssel jelenti.

Kapcsolja be a káros kapcsolót (S1). Amennyiben a fotoellenállásra (Q4) elegendő fény esik, a hangszóró (SP) nem hoz létre semmi hangot. Helyezze el ujját a fotoellenállás felett a hangszóró most hangot ad ki. Olyan hosszú ideig fog zengeni, amíg ki nem kapcsolja káros kapcsolót. Ennek az áramkörnek a segítségével lehet egy egyszerű rendszert létrehozni a beérkező posta bejelentésére. Helyezzen el fotoellenállást egyenesen a zöld Led dióddal szemben a postaládában. Amennyiben valamilyen küldemény lesz benne, árnyékolni fogja a fotoellenállást és a hangszóró bekapcsolódik.

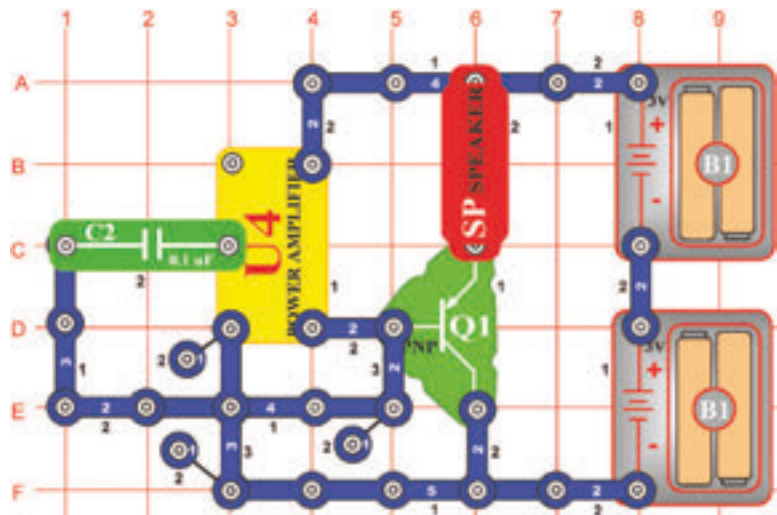
285. Tervezet Elektromos lámpa, amely jelzi a beérkezett küldeményt

Cél: Olyan áramkör szerkesztése, amely a küldemény érkezését az égő kivilágításával jelzi.

A hangszóró helyett használjon égőt (L2). A beszállított küldemény árnyékolja a fotoellenállást (Q4) és az égő kigyullad.

286. Tervezet

Kétszer erősített oszillátor



Cél: Oszillátoros (rezgéses) áramkör szerkesztése.

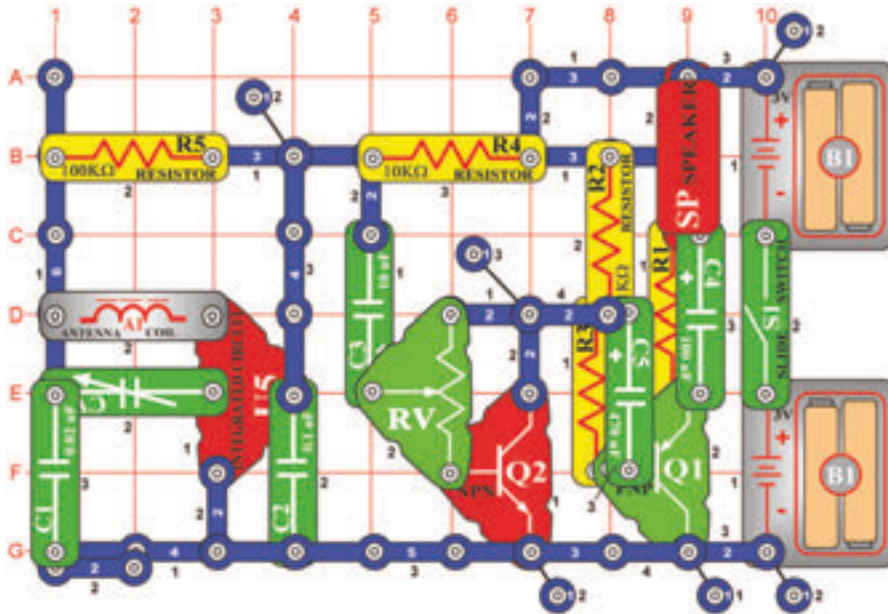
A tónus amelyet hall az oszcillátor frekvenciája. Helyettesítse a 0,1µF kapacitású kondenzátort (C2) különböző kapacitású kondenzátorokkal és figyelje a frekvencia változását.

287. Tervezet Gyorsan villogó LED dióda

Cél: Áramkör szerkesztése gyorsan villogó LED dióddal.

Használja a 286. tervezetben leírt áramkört. A hangszóró (SP) helyett használjon piros LED diódát (D1, a + jel felül). Most láthatja az oszcillátor frekvenciáját. Használjon különböző kapacitású kondenzátorokat és figyelje a frekvencia változását.

□ 288. Tervezet

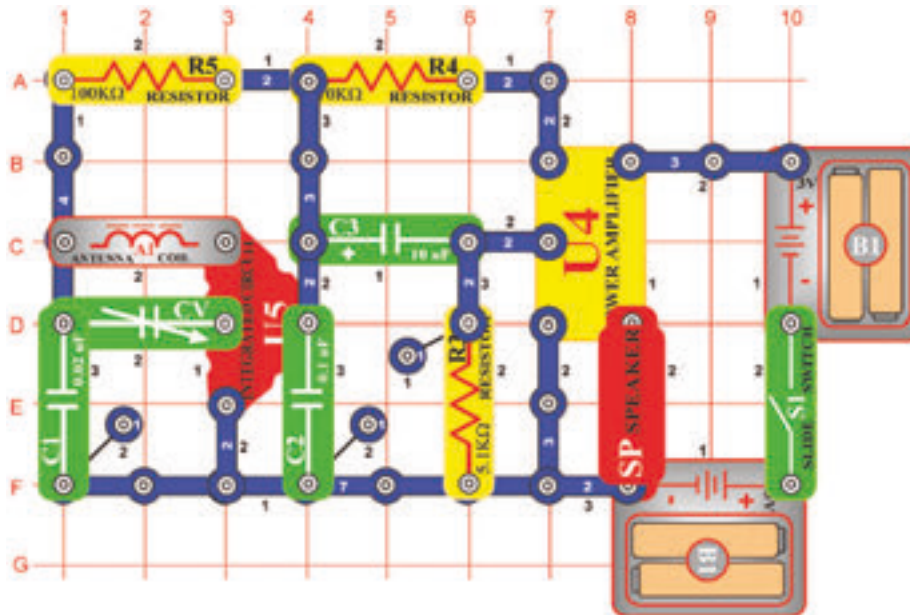


AM rádió tranzisztorokkal

Cél: Szerkeszteni komplett, működő AM rádiót tranzisztoros kimenettel.

Amennyiben bekapcsolja a karos kapcsolót (S1), az integrált áramkör (U5) felismeri és erősíti az AM rádióhullámokat. Hangolja a kondenzátort (CV) a kívánt adóállomásra. A beállítható ellenállást (RV) állítsa a legjobb hangra. Két tranzisztor (Q1 és Q2) hajtja a hangszórót (SP). A rádió átvitel nem lesz túl hangos.

□ 289. Tervezet

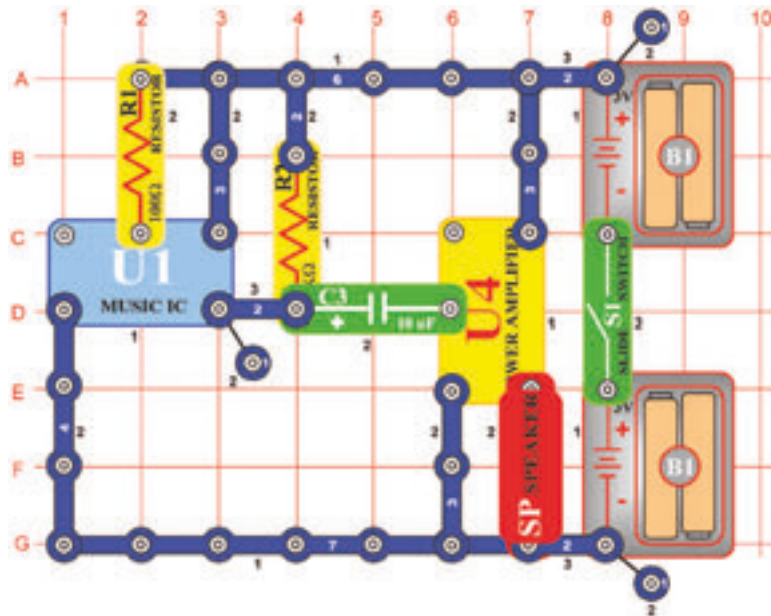


AM rádió (II)

Cél: Szerkeszteni komplett, működő AM rádiót.

Amennyiben kikapcsolja a karos kapcsolót (S1), az integrált áramkör (U5) felismeri és erősíti az AM rádióhullámokat. A szignál az erősítő (U5) segítségével van erősítve, amely a hangszórót (SP) hajtja. Hangolja ki a kondenzátort a kívánt adóállomásra.

□ 290. Tervezet

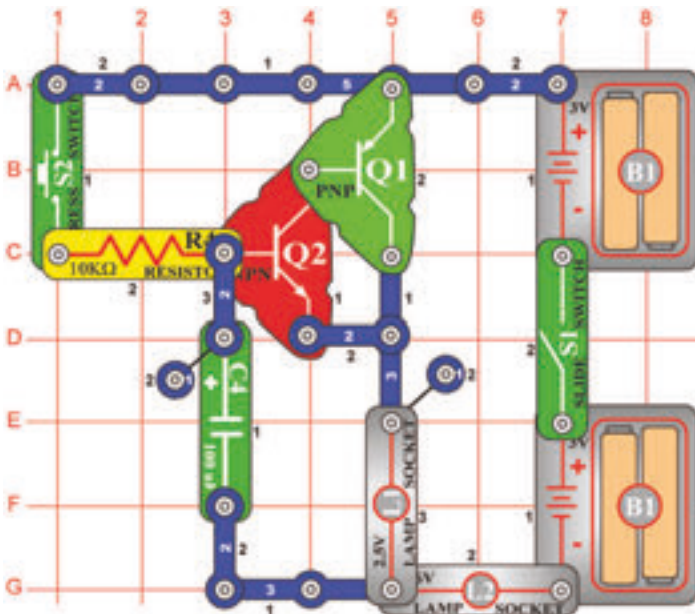


Zenei erősítő

Cél: „Zene“ integrált áramkör hangjainak erősítése.

Szerkesszen áramkört és kapcsolja be a káros kapcsolót (S1). Hangos zenét fog hallani, mivel a hang a „Zene“ (U1) integrált áramkörből erősítve van az „Erősítő“ (U4) integrált áramkörrel. Minden rádiók és sztereók elektromos erősítőt használnak.

□ 291. Tervezet



Lámpa hosszabbított tevékenysége

Cél: Olyan világító test létrehozása amely egy ideig kivilágítva marad.

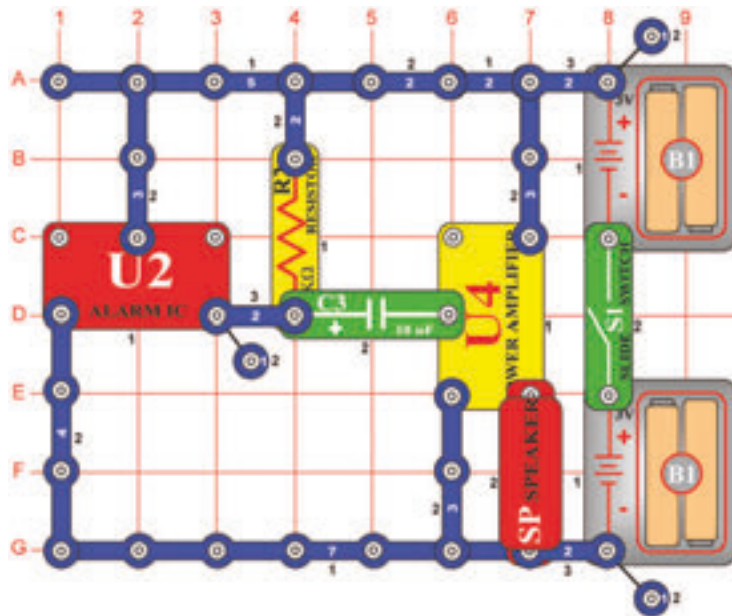
Kapcsolja be a káros kapcsolót (S1) és nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. A lámpák (L1 és L2) ugyan lassan kezdenek világítani, de a nyomógombos kapcsoló kikapcsolása után még egy pillanatig világítani fognak.

□ 292. Tervezet Ventillátor hosszabított tevékenysége

Cél: Olyan ventilátor létrehozása amely egy ideig bekapcsolva marad.

Helyettesítse az égőt (L1) motorral (M1), pozitív töltéssel felfelé. Rögzítse rá a ventilátort. Kapcsolja be a káros kapcsolót (S1) és nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. Ventilátor lassan forogni kezd, de még egy pillanatig forogni fog a kapcsoló elengedése után is.

□ 293. Tervezet

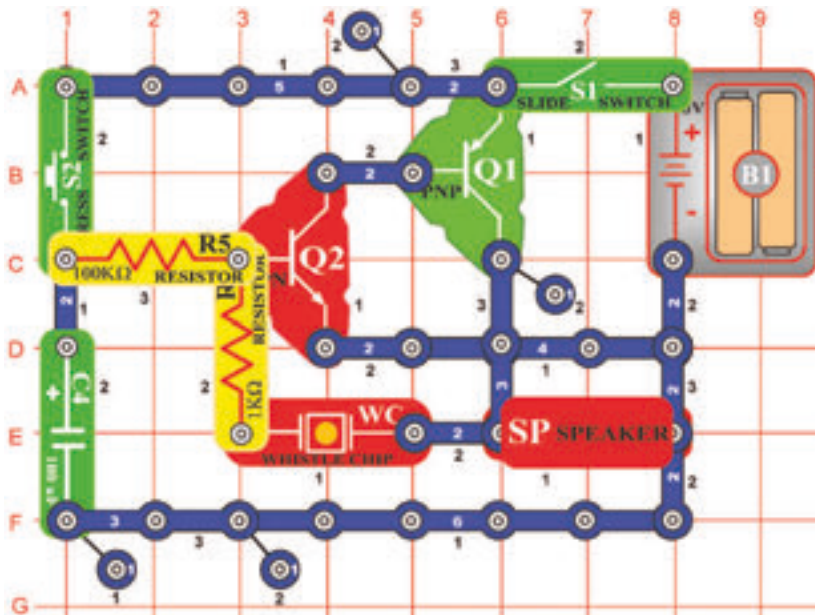


Rendőrségi sziréna erősítője

Cél: „Zene” integrált áramkör hangjainak erősítője.

Szerkeszen áramkört és kapcsolja be a karos kapcsolót (S1). Nagyon hangos sziréna hangját fogja hallani, mivel a hang a „Riadó” (U2) integrált áramkörből erősítve van az elektromos erősítő (U4) integrált áramkörrel. A rendőrautó szirénája hasonló áramkört használ integrált áramkörrel a hang létrehozására és az elektromos erősítő a hangot nagyon hangosra erősíti.

□ 294. Tervezet



Tartós csengetés

Cél: Olyan csengő létrehozása amely hosszabb ideig kitart.

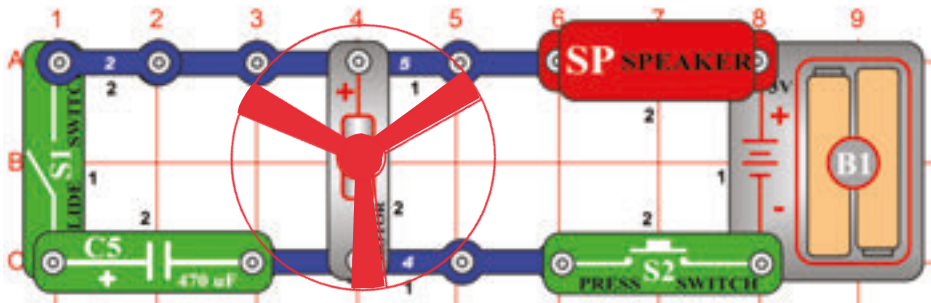
Szerkesszen áramkört az ábra szerint és figyelje meg, hogy a négy kontaktusos vezeték az 1. szinten nincs hozzácsatolva a felette elhelyezett három kontaktusos vezetékhez a 3. szinten. Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) ezután nyomja és engedje el a nyomógombos kapcsolót (S2). Csengetés zendül fel amely lassan elhallgat. Amennyiben a kapcsoló nyomógombja meg van nyomva, tranzisztorok energiával vannak töltve a rezgéshez. Egyúttal töltődik a 100µF kapacitású kondenzátor (C4) is. A kapcsoló elengedése után a kondenzátor kisül, de egy pillanatig még fenntartja a rezgést.

□ 295. Tervezet Tartós kattogás

Cél: Áramkör szerkesztése amely generálja a tartós kattogást.

Helyezze a 10µF kapacitású kondenzátort (C3) a füttyülős chipre (WC). Nyomja meg és engedje el a kapcsoló (S2) nyomógombját. Az áramkör kattogó hangokat kezd létrehozni, amelyek még egy pillanatig ismétlődnek.

□ 296. Tervezet



FIGYELMEZTETÉS: Mozdó alkatrészek.
Ne érintsd meg a ventilátort vagy a motort
működés közben. Ne hajolj a motor fölé.

Motor lehalkítása

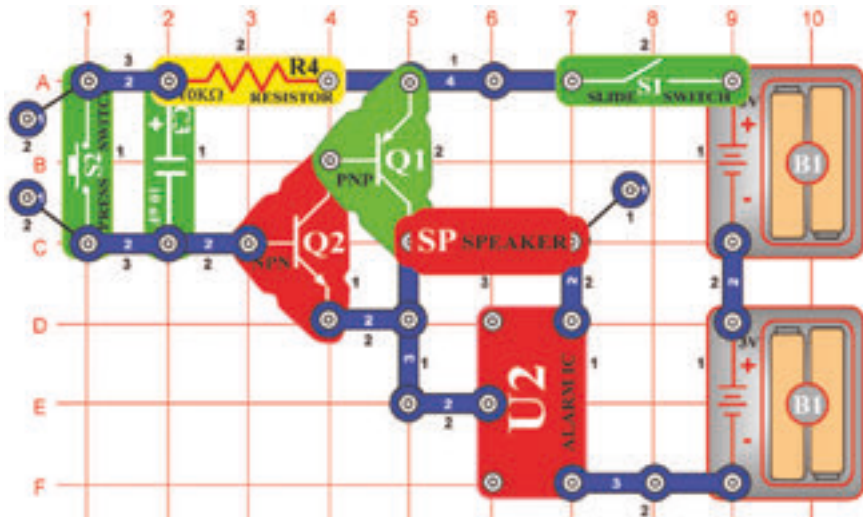
Cél: Annak bemutatása, hogy a kondenzátorok hogyan szűrik ki az elektromos interferenciákat (zavarokat)

Helyezd a ventilátort a motorra (M1), és kapcsold ki a tolókapcsolót (S1). Nyomd meg a nyomógombos kapcsolót (S2), majd figyelj meg a motor hangját.

Ahogy a motor tengelye körbe-körbe forog, többféle elektromos érintkezőcsoportot csatlakoztat/szakít meg.

Ahogy ezek az érintkezők változnak, elektromos interferenciát (zavart) hoznak létre, amelyet a hangszóró hanggá alakít. Most kapcsold be a tolókapcsolót, majd nyomd meg újra a nyomógombos kapcsolót. A ventilátor ugyanolyan gyorsan pörög, de a hangja nem olyan hangos. Az olyan kondenzátorokat, mint a 470mF-os kondenzátor (C5) gyakran használják a nem kívánt elektromos zajok kiszűrésére.

□ 297. Tervezet **Tranzisztoros gyengülő sziréna**



Cél: Lassan gyengülő sziréna létrehozása.

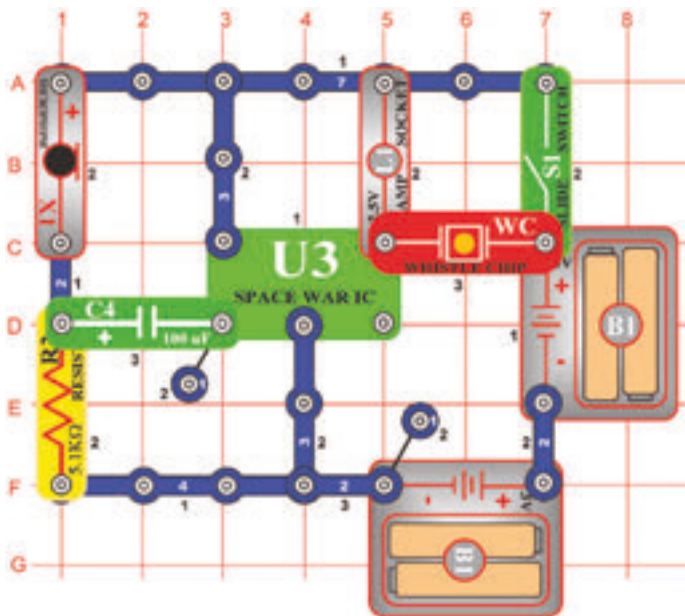
Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1), utána nyomja és engedje el a kapcsoló (S2) nyomógombját. A sziréna hangját fogja hallani, amely fokozatosan gyengülni fog és valószínűleg elhallgat. Ezt az áramkört szerkeszthetjük úgy is, hogy a sziréna hangja helyett a mentőautó vagy lövés fegyverek hangja lesz hallható. Szintén helyettesítheti a 10µF kapacitású kondenzátort (C3), 100µF (C4) vagy 0,1µF (C2) kapacitású kondenzátorral, hogy a hang gyengülése lassabbodjon vagy ellenkezően gyorsuljon.

□ 298. Tervezet **A csengő gyengülő hangja**

Cél: Olyan csengő szerkesztése amelynek a hangja szabadon gyengül.

A „Riadó“ (U2) integrált áramkört helyettesítse a „Zene“ (U1) integrált áramkörrel. Az áramkör a csengő hangját hozza létre, amely be és kikapcsolódik.

□ 299. Tervezet

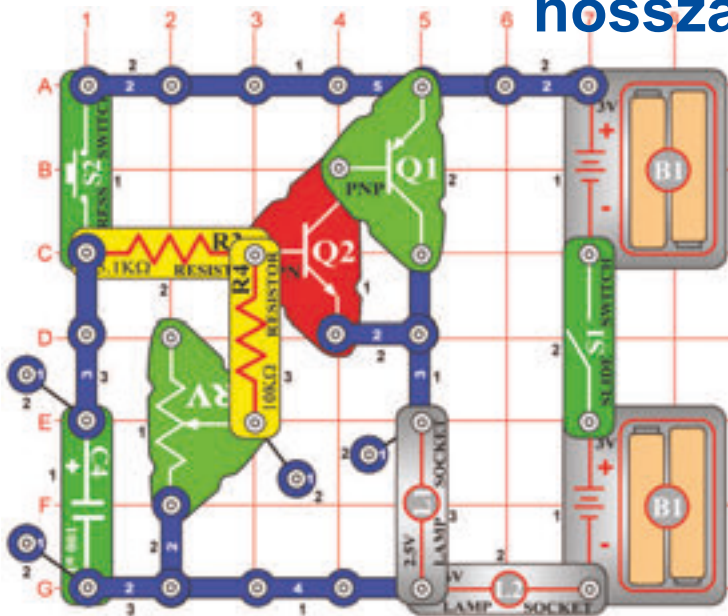


Világűrbeli csata hangjai, fújással vezérelve

Cél: Változtatni a világűrbeli csata hangjait fújással.

Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1), robbanások hangját fogja hallani, az égő világítani vagy villogni fog. A mikrofonba (X1) fújással változtathatja a hangok sorozatát.

□ 300. Tervezet



Állítható lámpa hosszabbított világítással

Cél: Olyan égő létrehozása, amely tovább fog világítani.

Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. Az égő még egy ideig világítani fog a kapcsoló elengedése után is. A beállítható ellenállás segítségével (RV) változtathatja az égő világítási idejének a hosszát.

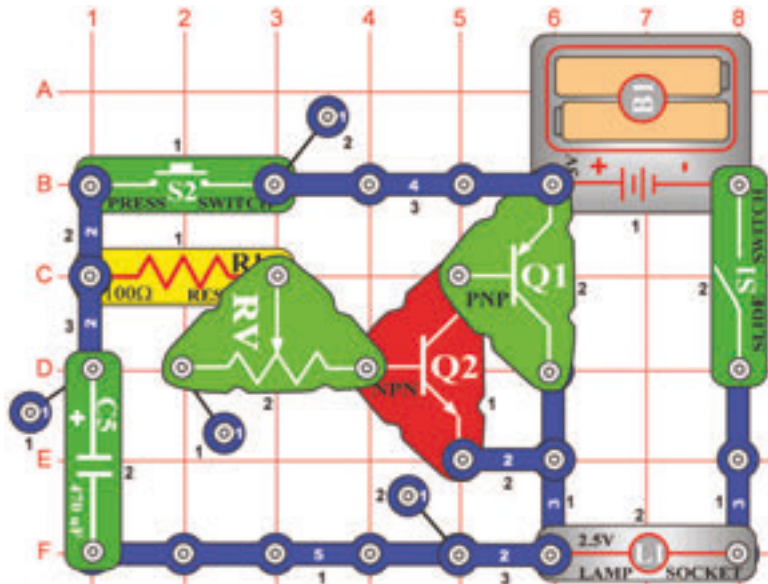
□ 301. Tervezet Állítható ventillátor hosszabított működéssel

Cél: Ventilátor létrehozása, amely hosszabban fog forogni.

Helyettesítse az égőt (L1) motorral (M1) és ellenőrizze, hogy bekapcsolta a ventilátort. Kapcsolja be a karos kapcsolót (S1) és nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. A ventilátor a kapcsoló nyomógombjának elengedése után még egy pillanatra fog forogni. Ennek a forgásnak a hosszát befolyásolni tudja a beállítható ellenállással (RV).

FIGYELMEZTETÉS: Mozdó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

302. Tervezet Hosszabbított világítás állítható ideje



Cél: Olyan lámpa létrehozása, amely hosszabban fog világítani.

Használjon ebben az áramkörben 2,5 V-os égőt (L1). Kapcsolja be a káros kapcsolót (S1) és nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. Az égő néhány másodpercig világítani fog a kapcsoló nyomógombjának az elengedése után is. Beállítható ellenállás (RV) segítségével tudja változtatni a világítás hosszának az idejét.

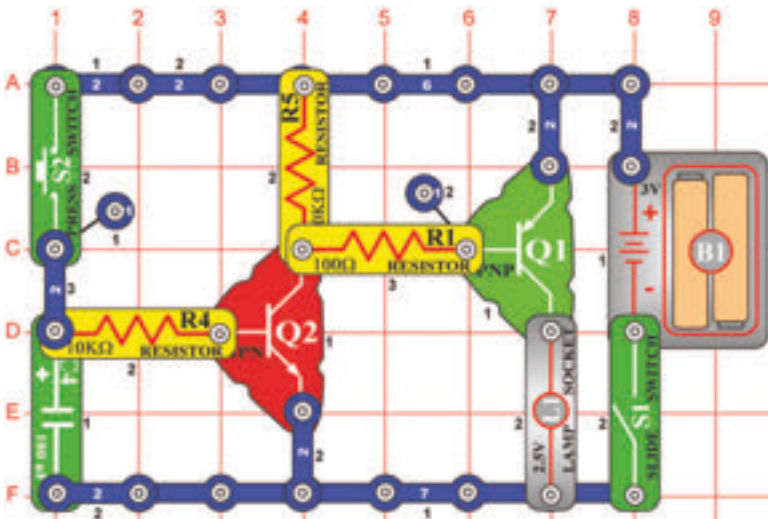
303. Tervezet A ventilátor hosszabbított működési idejének a beállítása (II)

Cél: Olyan ventilátor szerkesztése, amely tovább fogja folytatni a forgást.

Helyettesítse az égőt (L1) motorral (M1). Kapcsolja be a káros kapcsolót és nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. A ventilátor a kapcsoló nyomógombjának az elengedése után is forogni fog. A forgás hosszabbított idejét változtatni tudja a beállítható ellenállás (RV) segítségével.

FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

304. Tervezet Fény a karórában



Cél: Olyan világító test létrehozása, amely valamennyivel hosszabb ideig fog világítani.

Kapcsolja be a káros kapcsolót és nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. Az égő valamennyi ideig világítani fog a kapcsoló nyomógombjának az elengedése után is. Ennek az áramkörnek kisebbített változatát megtalálhatja a karórákban – amennyiben megnyomja a nyomógombot a világításhoz a karórán, sötétben is eltudja olvasni az idő adatokat, a fény kivilágít, de néhány másodperc múlva automatikusan kikapcsolódik, hogy ne merítse ki a batériát.

305. Tervezet Az ágynál elhelyezett ventilátor hosszabbított működése.

Cél: Olyan ventilátor létrehozása, amely valamennyiben hosszabb ideig lesz működésben.

Helyettesítse az égőt (L1) motorral (M1) úgy, hogy a pozitív töltéssel felfelé irányuljon. Kapcsolja be a ventilátort. Kapcsolja be a káros kapcsolót és nyomja meg a kapcsoló (S2) nyomógombját. A ventilátor forogni fog a kapcsoló nyomógombjának elengedése után is. Elhelyezheti az ágya mellett, kikapcsolódik amikor elalszik.

FIGYELMEZTETÉS: Mozgó alkatrészek. Működés közben ne érintse a ventilátort és a motort sem.

BOFFIN



Egyéb készlet és teljes kézikönyvek letölthetők a következő címen:

www.boffin.hu



WWW.TOY.CZ

ConQuest entertainment a.s.

Kolbenova 961, 198 00 Praha 9

www.boffin.cz

info@boffin.cz