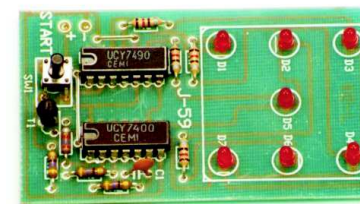




J - 59

Elektroniczna kostka do gry



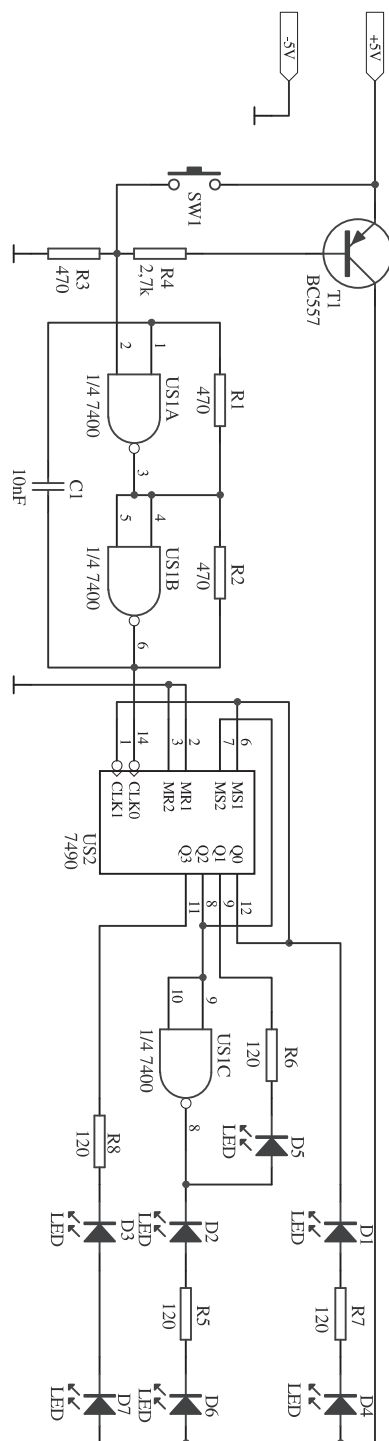
Elektroniczna kostka do gry składa się z trzech bloków : generatora impulsów , licznika oraz pola odczytowego .

Bramki A i B układu scalonego US1 tworzą multiwibrator generujący impulsy prostokątne o częstotliwości ok. 10kHz . Impulsy te zliczane są w liczniku US2 . Stany występujące na wyjściach licznika zmieniają się co 6 impulsów wejściowych . Diody świecące włączone są w obwód kolektora tranzystora T1 . W czasie gdy przycisk SW1 jest przyciśnięty i trwa zliczanie impulsów , tranzystor ten jest w stanie zatkania i świeci tylko dioda D5 . Po zwolnieniu przycisku tranzystor T1 wchodzi w stan przewodzenia i uzyskuje się świecenie diod LED . O tym , które diody świecą decyduje kombinacja stanów wyjściowych licznika US2 .

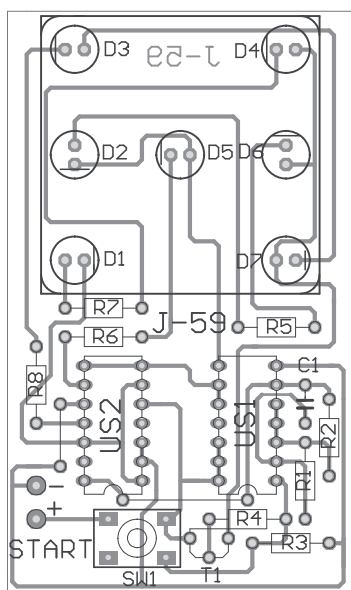
W czasie montażu należy zwrócić uwagę na prawidłowe wlutowanie układów scalonych i diod LED . Układ można zasilać z baterii płaskiej 4,5V . Przy korzystaniu z zasilacza należy pamiętać , aby nie przekroczyć napięcia 5V dopuszczalnego dla układów TTL .

Wykaz elementów zestawu:

US1.....	UCY7400	R1,R2,R3.....	470Ω
US2.....	UCY7490	R4.....	2,7kΩ
T1.....	BC307,557,558	R5,R6,R7,R8.....	120Ω
D1-D7.....	LED CZERWONE	SW1.....	PRZYCISK IMPULSOWY
C1.....	10nF		PŁYTKA DRUKOWANA



Schemat ideowy



Rysunek płytki