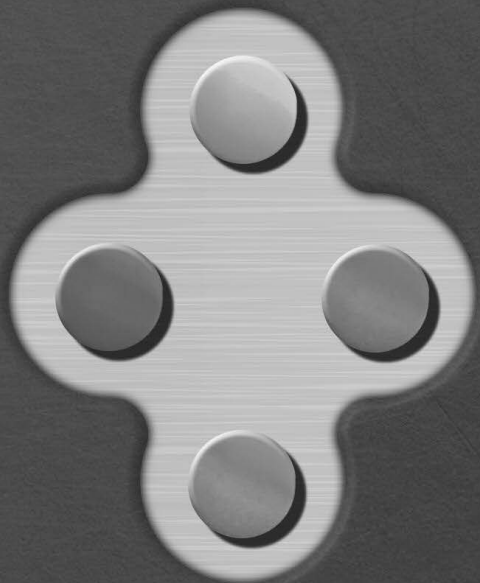


RETRO GEDÄCHTNISTRAINER

SELBER BAUEN

BUILD YOUR OWN



FRANZIS

Impressum

Impressum

© 2018 Franzis Verlag GmbH, 85540 Haar bei München

www.franzis.de

Autor: Burkhard Kainka

art & design: www.ideehoch2.de

GTIN: 4019631670540

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Das Erstellen und Verbreiten von Kopien auf Papier, auf Datenträger oder im Internet, insbesondere als PDF, ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlags gestattet und wird widrigenfalls strafrechtlich verfolgt. Die meisten Produktbezeichnungen von Hard- und Software sowie Firmennamen und Firmenlogos, die in diesem Werk genannt werden, sind in der Regel gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im Wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Alle in diesem Buch vorgestellten Schaltungen und Programme wurden mit der größtmöglichen Sorgfalt entwickelt, geprüft und getestet. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag und Autor haften in Fällen des Vorsatzes oder der groben Fahrlässigkeit nach den gesetzlichen Bestimmungen. Im Übrigen haften Verlag und Autor nur nach dem Produkthaftungsgesetz wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit oder wegen der schuldhaften Verletzung wesentlicher Vertragspflichten. Der Schadensersatzanspruch für die Verletzung wesentlicher Vertragspflichten ist auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt, soweit nicht ein Fall der zwingenden Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz gegeben ist.



Elektrische und elektronische Geräte dürfen nicht über den Hausmüll entsorgt werden! Entsorgen Sie das Produkt am Ende seiner Lebensdauer gemäß den geltenden gesetzlichen Vorschriften. Zur Rückgabe sind Sammelstellen eingerichtet worden, an denen Sie Elektrogeräte kostenlos abgeben können. Ihre Kommune informiert Sie, wo sich solche Sammelstellen befinden.



Dieses Produkt ist konform zu den einschlägigen CE-Richtlinien, soweit Sie es gemäß der beiliegenden Anleitung verwenden. Die Beschreibung gehört zum Produkt und muss mitgegeben werden, wenn Sie es weitergeben.

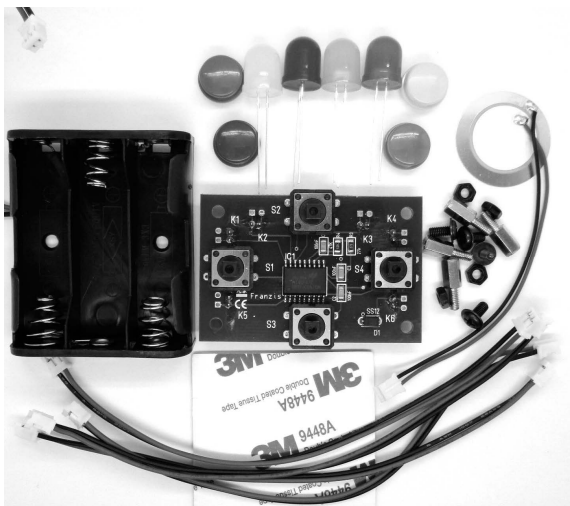
Memory-Game

Bauen Sie Ihr eigenes Memory Game. Damit trainieren Sie die kleinen grauen Zellen gleich doppelt: zuerst beim Aufbau des Geräts, denn da kommt es auf genaues Arbeiten und korrekte Verbindungen an, dann beim Spiel, denn dabei kommt es auf höchste Konzentration an.

Das Spiel erzeugt Kombinationen von vier Farben und zugehörigen Tönen, die man über vier farbige Tasten in genau der richtigen Reihenfolge nachspielen muss. Mit jedem erfolgreichen Spiel wird die Kombination länger. Wer sich eine Folge von 15 Farben und Tönen merken kann, hat das Ziel erreicht.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad an die eigenen Fähigkeiten anzupassen. Dazu kann man die Spielgeschwindigkeit oder den Spiele-Level verändern. So lassen sich regelrechte Memory-Turniere abhalten. Wer ist der Meister aller Klassen? Wer schafft fünfmal hintereinander 15 korrekte Tasten bei höchster Geschwindigkeit?

Die Bauteile



- Die Controller-Platine
- Vier farbige 10-mm-Leuchtdioden (LEDs) mit internen Widerständen
- Vier Tastknöpfe
- Batteriefach 3 x AA, 4,5 V mit Anschlusskabel
- Klebefolie für das Batteriefach
- Piezo-Schallwandler mit Anschlusskabel
- Je vier Schrauben, Muttern und Messing-Abstandshalter

Das Spiel

Legen Sie die Batterien wieder ein. Sie hören einen kurzen hohen Ton als Startsignal. Gleichzeitig leuchten zwei LEDs auf, die den Spielelevel anzeigen, in diesem Fall den Level 10. Dann beginnt das Spiel. Sie hören Töne und sehen Lichtsignale, die Sie mit den Tasten genau in der richtigen Reihenfolge nachspielen müssen. Es beginnt mit einer LED und dem zugehörigen Ton; mit jedem Level wird die Kombination um ein Lichtsignal bzw. um einen Ton länger.

Wenn Sie im Level 10 insgesamt 10 Tasten richtig wiederholt haben, hören Sie eine Sieger-Fanfare. Sie haben gewonnen, und deshalb steigt der Schwierigkeitsgrad auf den Level 11. Beim folgenden Spiel müssen Sie sich also elf Töne und Positionen merken. Falls Sie eine falsche Taste drücken, hören Sie einen Verlierer-Sound. Dann beginnt ein neues Spiel im selben Level.

Ein- und Ausschalten

Wenn Sie länger als fünf Sekunden nach dem letzten Ton keine Taste drücken, schaltet der Controller das Spiel automatisch aus. Sie hören einen kurzen, tiefen Ton und wissen, dass sich das Gerät im Aus-Zustand befindet. Es verbraucht dann keinen Strom, sodass Sie die Batterien im Gerät lassen können.