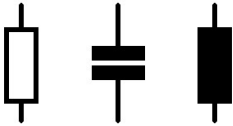
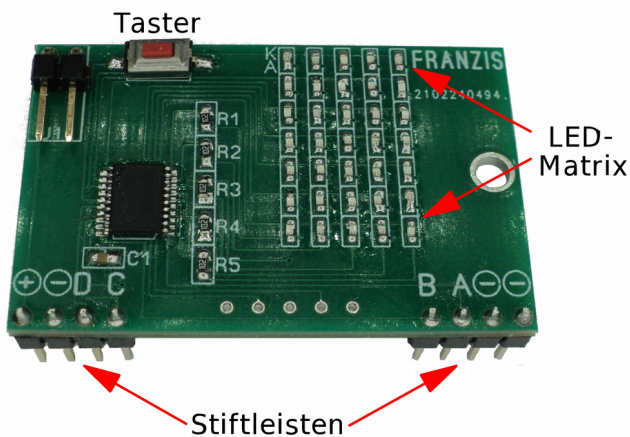


Tag 2

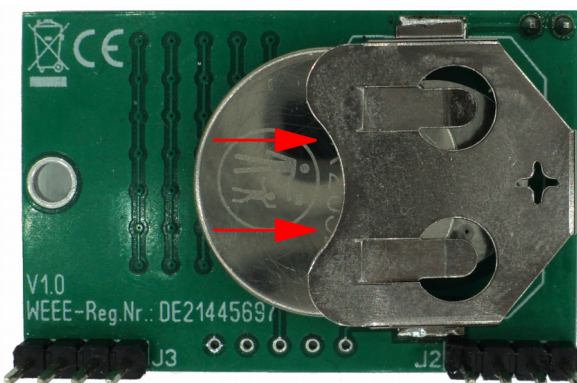


A-03 Escape-Controller

Der Escape-Controller hilft Stanislaus bei der Lösung der Tagesaufgaben. Er besteht aus einer Leiterplatte, auf der verschiedene elektronische Bauteile aufgelötet sind. Sie kann über die beiden vierpoligen Stiftleisten mit weiteren Bauteilen verbunden werden und Messungen an aufgebauten Schaltungen vornehmen. Eine Anzeige aus 35 LEDs (Matrix) stellt Informationen optisch dar.



Zunächst wird die Knopfzelle in den Batteriehalter auf der Rückseite der Leiterplatte eingelegt. Beachte die Polung. Die Batterie muss so eingeschoben werden, dass ihr Minuspol (geriffelte Seite) Kontakt mit der Leiterplatte bekommt.





Eingeschaltet wird der Escape-Controller durch Betätigen des Tasters. Nachdem dieser losgelassen wird, zeigt die LED-Matrix zunächst den aktuellen Tag an. Ausgeschaltet wird der Escape-Controller durch erneutes Betätigen des Tasters. Die LED in der unteren rechten Ecke der Matrix leuchtet. Der Taster muss so lange gedrückt gehalten werden, bis diese erlischt. Hatten Stanislaus und du, die Möglichkeit, die Lösung des Rätsels (in welcher Form auch immer) vom Escape-Controller abzulesen, startet der Controller nach erneutem Einschalten mit dem nächsten Tag.


Wird beim Ausschalten der Taster losgelassen, bevor die LED in der unteren rechten Ecke der Matrix erloschen ist, springt der Escape-Controller zur Aufgabe des vorherigen Tags. Wichtig ist, dass die Batterie bis einschließlich 24. Dezember in Batteriehalter verbleibt. Wird sie entfernt und erneut eingelegt, muss Stanislaus mit Schaltungen und Versuchen wieder von vorne beginnen.

Um eine lange Lebensdauer der Batterie zu gewährleisten, schaltet sich der Escape-Controller nach einer Betriebsdauer von ca. fünf Minuten selbstständig aus.

B-02 C L R – Code

 = C = Kondensator

 = L = Spule

 = R = Widerstand

Elektronische Bauteile werden sowohl mit Buchstaben als auch mit Symbolen bezeichnet. Zur Funktionsweise der einzelnen Bauteile erfährt Stanislaus in den nächsten Tagen noch mehr. Für heute reicht es einfach, den Escape-Controller in Betrieb zu nehmen, den Lösungscode abzulesen und wieder auszuschalten.

Lösung

Betätige kurzzeitig den Taster auf dem Escape-Controller. Der Code für den nächsten Tag wird sofort in Buchstabenform angezeigt. Wenn du ihn abgelesen hast, halte den Taster so lange gedrückt, bis die LED in der rechten unteren Ecke der LED-Matrix erlischt.

Der Türcode für Tag 3 lautet: LCR

