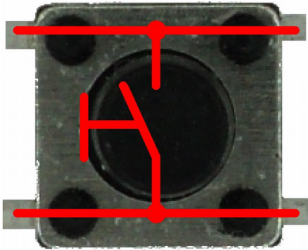


Tag 5

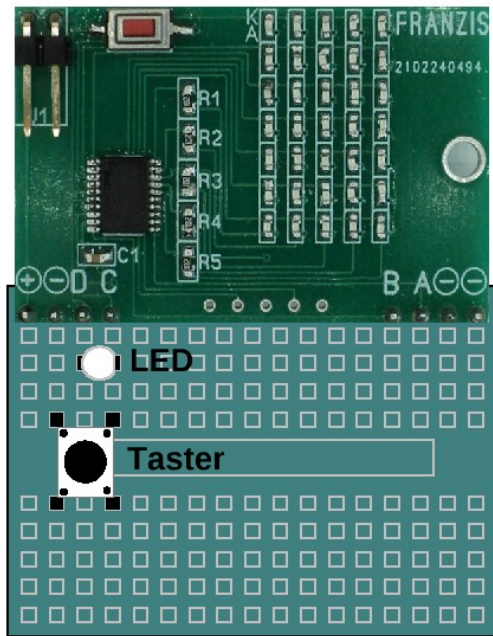


A-17 Taster



Der Taster besitzt vier Anschlüsse. Jeweils zwei Anschlüsse an den Längsseiten des Bauteils sind immer miteinander verbunden. Wird der Taster betätigt, werden alle vier Kontakte miteinander verbunden. Nach dem Loslassen wird wieder der vorherige Zustand erreicht.

B-23 Ziffernlotto



Stanislaus baut mit dem Taster die Schaltung auf dem Steckbrett nach. Die Anode (langer Anschlussdraht) der LED wird mit D, die Kathode (kurzer Anschlussdraht) mit C verbunden. Nach dem Einschalten des Escape-Controllers zeigt dieser nacheinander die Ziffern 1 bis 9 in zufälliger Reihenfolge auf der Matrix an. Ziel ist es, beim Erscheinen der richtigen Ziffer den Taster zu betätigen und ihn wieder loszulassen, bevor die nächste Ziffer angezeigt wird. Solange der Taster gedrückt ist, leuchtet die LED. Wurde der Taster genauso oft gedrückt, wie es dem Wert der Ziffer entspricht, erscheint der Code für den nächsten Tag. Der Taster darf nur beim Erscheinen der richtigen Ziffer gedrückt werden.

„Welche ist bloß die richtige Ziffer?“, fragt sich Stanislaus. Wahrscheinlich hilft nur ausprobieren. Schließlich sind es lediglich neun Ziffern.

Lösung

Es handelt sich um die Ziffer 5. Immer wenn sie erscheint, muss der Taster auf dem Steckbrett gedrückt werden. Bevor die nächste Ziffer angezeigt wird, musst du den Taster wieder losgelassen haben. Wurde er fünf mal betätigt, wird die Lösungscode in Symbolform angezeigt.

Der Türcode für Tag 6 lautet: LCL

