



26. Dioda LED i żarówka przełączane na zmianę

Włącz wyłącznik [15]. Świeci tylko czerwona dioda LED [17]. Przybliż magnes do kontaktronu [13] - dioda LED [17] zgaśnie a żarówka [18] zapali się.

27. Dioda LED i wentylator przełączane na zmianę

Zastąp żarówkę [18] silnikiem [24]. Działanie obwodu jest analogiczne do obwodu jw.

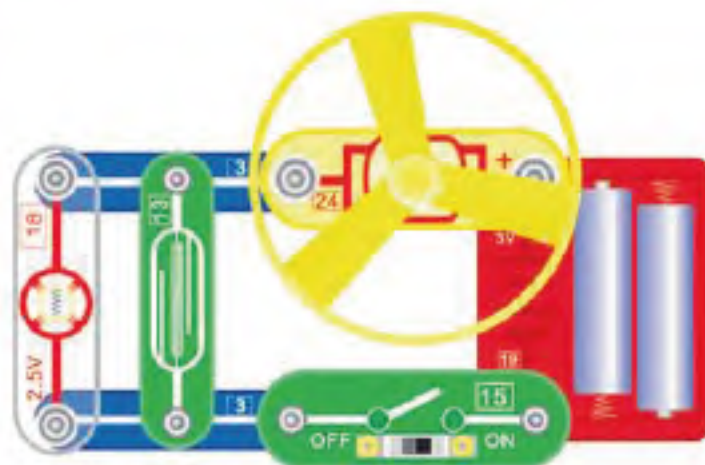
28. Żarówka i silnik przełączane na zmianę

Włącz wyłącznik [15]. Żarówka [18] świeci się a silnik [24] działa. Naciśnij przycisk [14]. Silnik zatrzyma się a jasność świecenia żarówki [18] zwiększy się. Jeżeli silnik nie ruszy, po zwolnieniu przycisku [14] wyłącz wyłącznik [15].

29. Żarówka o regulowanej jasności sterowana magnesem

Zastąp przycisk [14] kontaktronem [13]. Możesz sterować jasnością świecenia żarówki za pomocą magnesu.



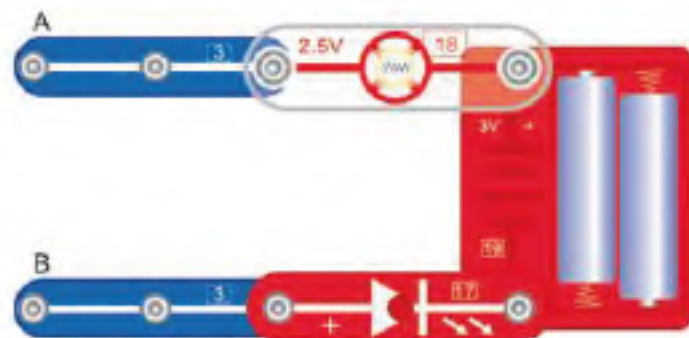


30. Wentylator o regulowanej prędkości sterowany magnesem

Włącz wyłącznik [15]. Żarówka [18] świeci się a silnik [24] działa. Możesz zmieniać prędkość silnika zbliżając i oddalając magnes do i od kontaktronu [13].

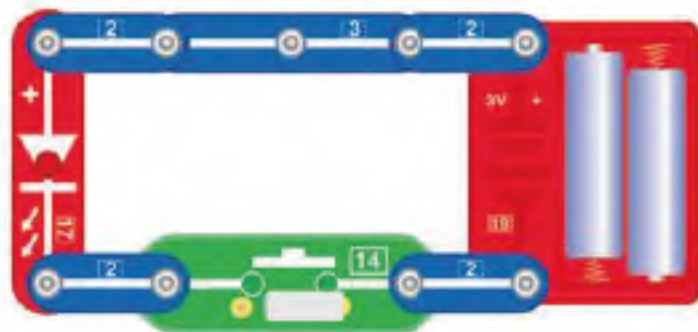
31. Wentylator o regulowanej prędkości sterowany przyciskiem

Zastąp kontaktron [13] przyciskiem [14]. Możesz zmieniać prędkość silnika przyciskając i zwalniając przycisk [14].



32. Tester obwodów

Testerem można sprawdzać, czy cewka lub drut nie mają przerwy. Podłącz końce cewki do końcówek A i B. Dioda LED [17] świeci, jeżeli obwód jest ciągły. Dioda LED [17] nie świeci, gdy w obwodzie jest przerwa.



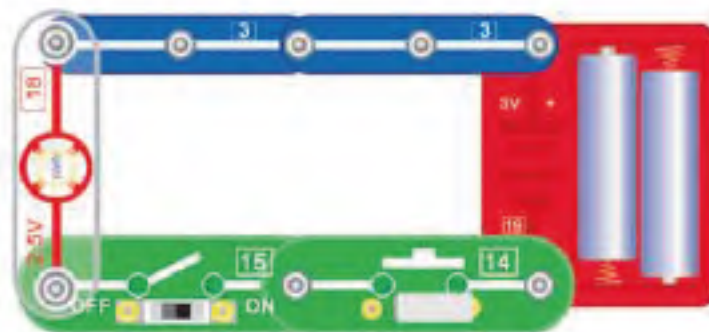
33. Nadawania sygnałów optycznych
 Naciskaj rytmicznie przycisk [14]. Dioda LED [17] będzie się zapalać i gasnąć. Możesz ćwiczyć nadawanie wiadomości alfabetem Morse'a lub nawet stworzyć własny kod nadawania.

34. Zmiana kierunku obrotów silnika elektrycznego

Naciśnij przycisk [14] - wentylator wiruje w lewo. Zwolnij przycisk [14] a następnie przybliż magnes do kontaktronu [13] - wentylator wiruje w prawo.

(Uwaga: Nie włączaj jednocześnie przycisku i kontaktronu ponieważ zniszczysz baterie!)





35. Bramka logiczna AND

Wyłącznik i przycisk są połączone szeregowo w celu włączania żarówki. Musisz w tym samym czasie nacisnąć przycisk [14] i (ang. AND) włączyć wyłącznik [15], aby żarówka zaświeciła się.

Pytanie: Jak myślisz, gdzie może być użyta bramka logiczna AND?



36. Bramka logiczna OR

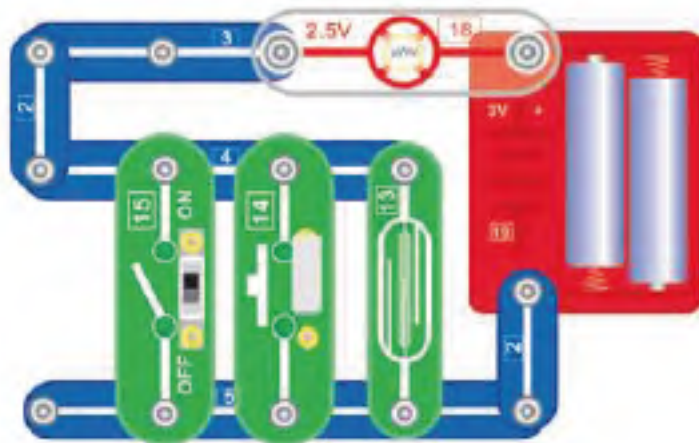
Wyłącznik i przycisk są połączone równolegle w celu włączania żarówki. Wystarczy włączyć jakiegokolwiek element - przycisk [14] lub (ang. OR) wyłącznik [15], aby żarówka zaświeciła się.

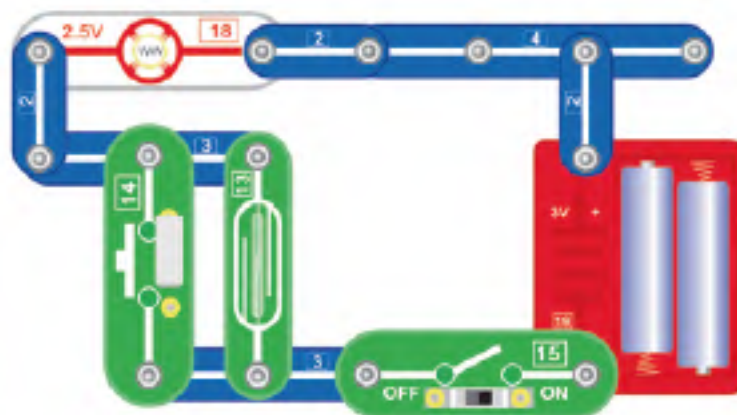
Pytanie: Jak myślisz, gdzie może być użyta bramka logiczna OR? Możesz nawet mieć ją u siebie w domu!



37. Żarówka sterowana trzema szeregowo połączonymi łącznikami
 Po połączeniu obwodu musisz w tym samym czasie: włączyć wyłącznik [15], nacisnąć przycisk [14] i zbliżyć magnes do kontaktronu [13], aby żarówka [18] zaświeciła się.

38. Żarówka sterowana trzema równoległe połączonymi łącznikami
 Po połączeniu obwodu: włącz wyłącznik [15] lub naciśnij przycisk [14] lub zbliż magnes do kontaktronu [13]. W każdym z przypadków żarówka [18] zaświeci się. Zgaszenie żarówki wymaga wyłączenia wszystkich trzech łączników w tym samym czasie.





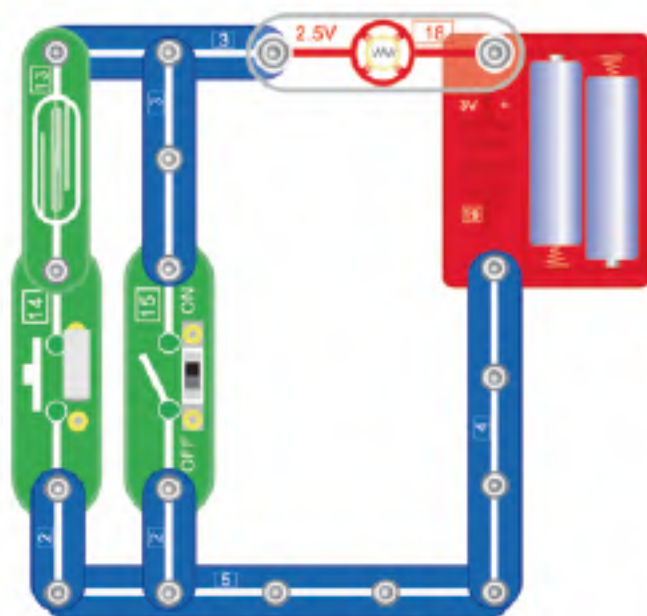
40. Żarówka lub inne urządzenie sterowane dwoma równoległe i jednym szeregowo połączonymi łącznikami (2)

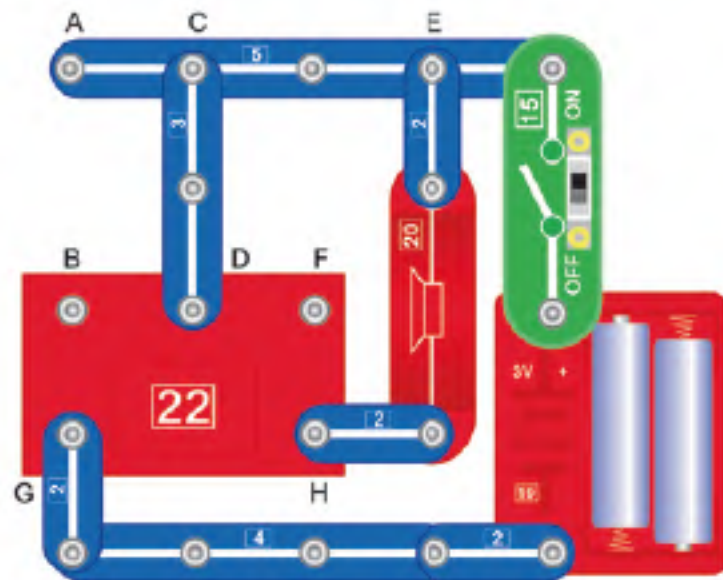
Włączenie żarówki [18] wymaga włączenia wyłącznika [15] lub włączenia kontaktronu [13] i przycisku [14] w tym samym czasie.

Obwód może być stosowany w wojsku do sterowania odpalaniem pocisków. Dowódca może odpalić pocisk włączając wyłącznik [15]. Jeżeli na chwilę dowódca wyjdzie, pocisk mogą odpalić dwaj inni oficerowie poprzez włączenie kontaktronu i przycisku.

39. Żarówka lub inne urządzenie sterowane dwoma równoległe i jednym szeregowo połączonymi łącznikami (1)

Włącz wyłącznik [15]. Żarówka [18] nie świeci się. Naciśnij teraz przycisk [14] lub zbliż magnes do kontaktronu [13]. Żarówka [18] zaświeci się. Zgaszenie żarówki wymaga wyłączenia kontaktronu [13] i zwolnienia przycisku [14] lub wyłączenia wyłącznika [15].





41. Dźwięk wozu policyjnego

Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk wozu policyjnego.

42. Dźwięk karabinu maszynowego

Połącz końcówki CD i EF. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk karabinu maszynowego.

43. Dźwięk syreny strażackiej

Połącz końcówki AB i CD. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk syreny strażackiej.

44. Dźwięk karetki pogotowia

Połącz końcówki CD i BG. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk karetki pogotowia.

45. Dźwięk automatu do gier

Połącz końcówki A i B. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk automatu do gier.

46. Dźwięk wibracji

Połącz końcówki A B i FH. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk wibracji.

47. Dźwięk wozu policyjnego sterowany magnesem

Zbliż magnes do kontaktronu [13] - z głośnika [20] zabrzmie dźwięk wozu policyjnego.

48. Dźwięk karabinu maszynowego sterowany magnesem

Połącz końcówki CD i EF. Zbliż magnes do kontaktronu [13] - z głośnika zabrzmie dźwięk karabinu maszynowego.

49. Dźwięk syreny strażackiej sterowany magnesem

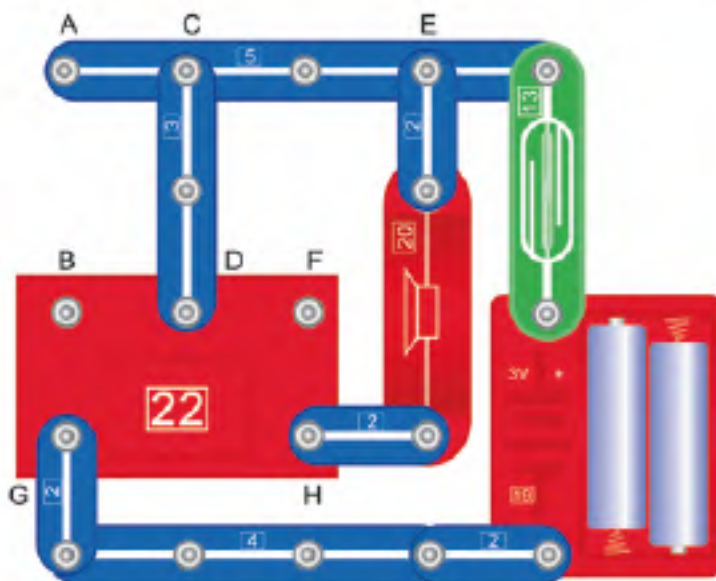
Połącz końcówki AB i CD. Zbliż magnes do kontaktronu [13] - z głośnika zabrzmie dźwięk syreny strażackiej.

50. Dźwięk karetki pogotowia sterowany magnesem

Połącz końcówki CD i BG. Zbliż magnes do kontaktronu [13] - z głośnika zabrzmie dźwięk karetki pogotowia.

51. Dźwięk automatu do gier sterowany magnesem

Połącz końcówki A i B. Zbliż magnes do kontaktronu [13] - z głośnika zabrzmie dźwięk automatu do gier



52. Dźwięk wibracji sterowany magnesem

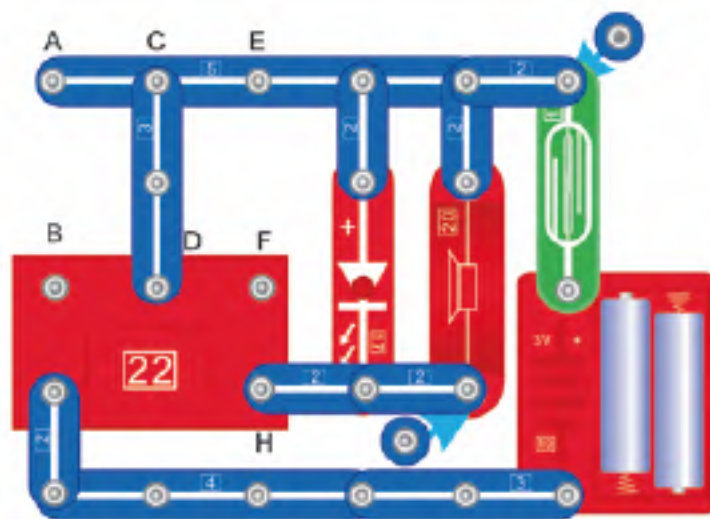
Połącz końcówki A B i FH. Zbliż magnes do kontaktronu [13] - z głośnika zabrzmie dźwięk wibracji.

59. Dźwięk wozu policyjnego i migające czerwone światło sterowane magnetycznie
Przybliż magnes do kontaktronu [13] - z głośnika [20] zabrmi dźwięk wozu policyjnego a czerwona dioda LED [17] będzie jednocześnie migać dla zapewnienia lepszego efektu.

60. Dźwięk karabinu maszynowego i migające czerwone światło sterowane magnetycznie
Połącz końcówki CD i EF. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk karabinu maszynowego a czerwona dioda LED [17] będzie jednocześnie migać dla zapewnienia lepszego efektu.

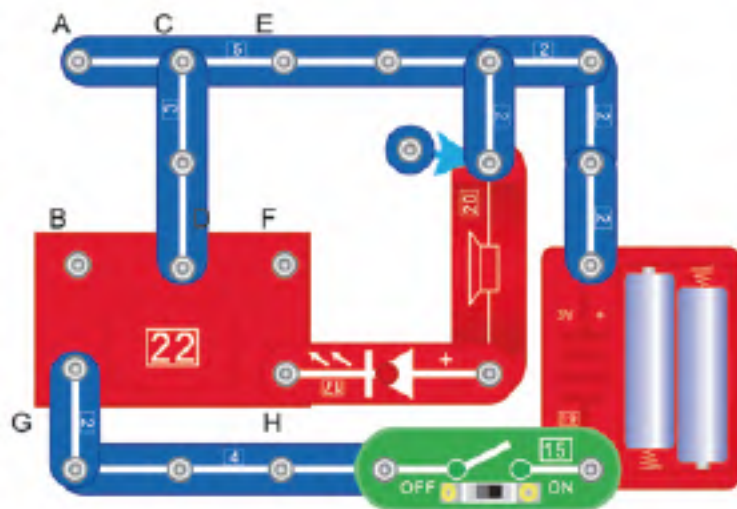
61. Dźwięk syreny strażackiej i migające czerwone światło sterowane magnetycznie
Połącz końcówki AB i CD. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk syreny strażackiej a czerwona dioda LED [17] będzie jednocześnie migać dla zapewnienia lepszego efektu.

62. Dźwięk karetki pogotowia i migające czerwone światło sterowane magnetycznie
Połącz końcówki CD i BG. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk karetki pogotowia a czerwona dioda LED [17] będzie jednocześnie migać dla zapewnienia lepszego efektu.



63. Dźwięk automatu do gier i migające czerwone światło sterowane magnetycznie
Połącz końcówki A i B. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk automatu do gier a czerwona dioda LED [17] będzie jednocześnie migać dla zapewnienia lepszego efektu.

64. Dźwięk wibracji i migające czerwone światło sterowane magnetycznie
Połącz końcówki A B i FH. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrmi dźwięk wibracji a czerwona dioda LED [17] będzie jednocześnie migać dla zapewnienia lepszego efektu.



65. Niski dźwięk wozu policyjnego i światło

Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi niski dźwięk wozu policyjnego i jednocześnie czerwona dioda LED [17] zaświeci się.

66. Niski dźwięk karabinu maszynowego i światło

Połącz końcówki CD i EF. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi niski dźwięk karabinu maszynowego i jednocześnie czerwona dioda LED zaświeci się.

67. Niski dźwięk syreny strażackiej i światło

Połącz końcówki AB i CD. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi niski dźwięk syreny strażackiej i jednocześnie czerwona dioda LED zaświeci się.

68. Niski dźwięk karetki pogotowia i światło

Połącz końcówki CD i BG. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi niski dźwięk karetki pogotowia i jednocześnie czerwona dioda LED zaświeci się.

69. Niski dźwięk automatu do gier i światło

Połącz końcówki A i B. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi niski dźwięk automatu do gier i jednocześnie czerwona dioda LED zaświeci się.

70. Niski dźwięk wibracji i światło

Połącz końcówki A B i FH. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrmi niski dźwięk wibracji i jednocześnie czerwona dioda LED zaświeci się.

71. Niski dźwięk wozu policyjnego i światło sterowane magnetycznie

Połącz końcówki AB i CD. Przybliż magnes do kontaktronu [13] - z głośnika [20] zabrzmi niski dźwięk wozu policyjnego i jednocześnie czerwona dioda LED [17] zaświeci się.

72. Niski dźwięk karabinu maszynowego i światło sterowane magnetycznie

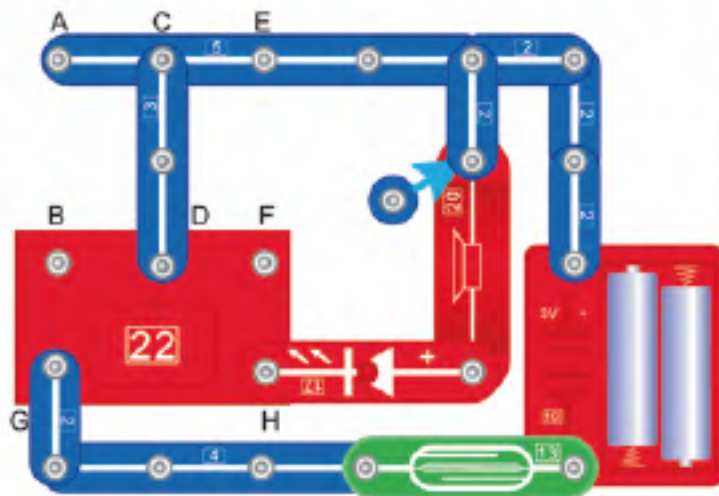
Połącz końcówki CD i EF. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrzmi niski dźwięk karabinu maszynowego i jednocześnie czerwona dioda LED [17] zaświeci się.

73. Niski dźwięk syreny strażackiej i światło sterowane magnetycznie

Połącz końcówki AB i CD. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrzmi niski dźwięk syreny strażackiej i jednocześnie czerwona dioda LED [17] zaświeci się.

74. Niski dźwięk karetki pogotowia i światło sterowane magnetycznie

Połącz końcówki CD i BG. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrzmi niski dźwięk karetki pogotowia i jednocześnie czerwona dioda LED [17] zaświeci się.

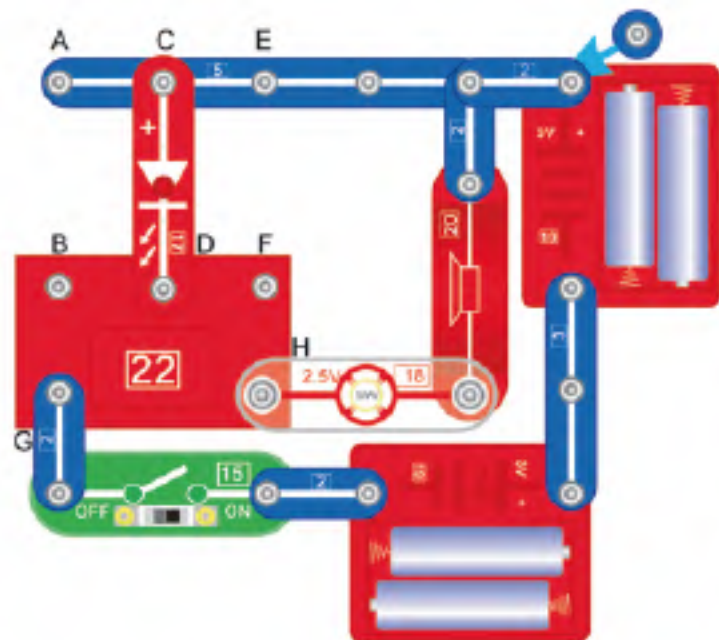


75. Niski dźwięk automatu do gier i światło sterowane magnetycznie

Połącz końcówki A i B. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrzmi niski dźwięk automatu do gier i jednocześnie czerwona dioda LED [17] zaświeci się.

76. Niski dźwięk wibracji i światło sterowane magnetycznie

Połącz końcówki A B i FH. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrzmi niski dźwięk wibracji i jednocześnie czerwona dioda LED [17] zaświeci się.



77. Średni dźwięk wozu policyjnego i światło

Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrzmie średni dźwięk wozu policyjnego. Jednocześnie czerwona dioda LED [17] i żarówka [18] zaświecą się.

78. Średni dźwięk karabinu maszynowego i światło

Połącz końcówki CD i EF. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrzmie średni dźwięk karabinu maszynowego. Jednocześnie czerwona dioda LED [17] i żarówka [18] zaświecą się.

79. Średni dźwięk syreny strażackiej i światło

Połącz końcówki AB i CD. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrzmie średni dźwięk syreny strażackiej. Jednocześnie czerwona dioda LED [17] i żarówka [18] zaświecą się.

80. Średni dźwięk karetki pogotowia i światło

Połącz końcówki CD i BG. Włącz wyłącznik [15]. Z głośnika [20] zabrzmie średni dźwięk karetki pogotowia. Jednocześnie czerwona dioda LED [17] i żarówka [18] zaświecą się.

81. Średni dźwięk wozu policyjnego i światło sterowane magnetycznie

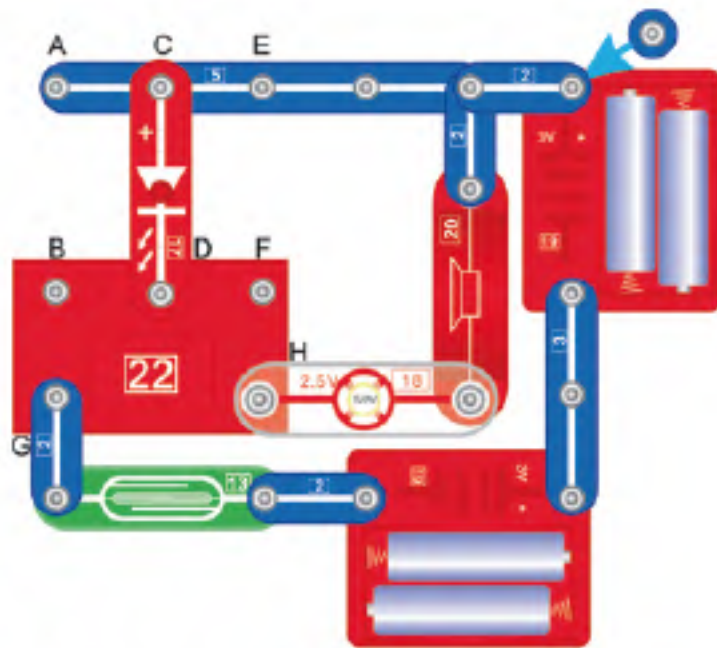
Przybliż magnes do kontaktronu [13] - z głośnika [20] zabrzmi średni dźwięk wozu policyjnego. Jednocześnie czerwona dioda LED [17] i żarówka [18] zaświecą się.

82. Średni dźwięk karabinu maszynowego i światło sterowane magnetycznie

Połącz końcówki CD i EF. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrzmi średni dźwięk karabinu maszynowego. Jednocześnie czerwona dioda LED [17] i żarówka [18] zaświecą się.

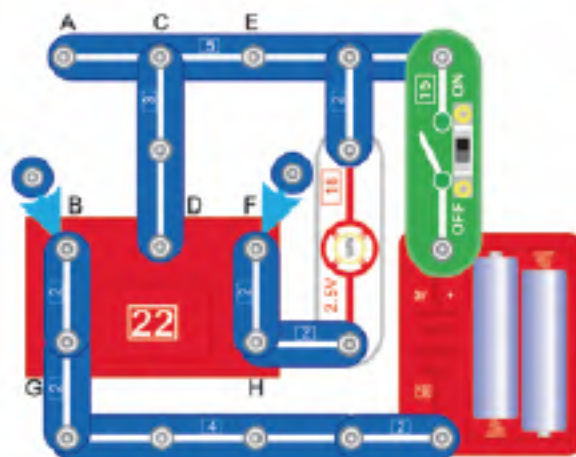
83. Średni dźwięk syreny strażackiej i światło sterowane magnetycznie

Połącz końcówki AB i CD. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrzmi średni dźwięk syreny strażackiej. Jednocześnie czerwona dioda LED [17] i żarówka [18] zaświecą się.



84. Średni dźwięk karetki pogotowia i światło sterowane magnetycznie

Połącz końcówki CD i BG. Przybliż magnes do kontaktronu [13]. Z głośnika [20] zabrzmi średni dźwięk karetki pogotowia. Jednocześnie czerwona dioda LED [17] i żarówka [18] zaświecą się.



85. Szybko błyskająca żarówka

Włącz wyłącznik [15]. Żarówka [18] będzie szybko migać.

86. Szybko błyskająca żarówka sterowana magnetycznie

Zastąp wyłącznik [15] kontaktronem [13]. Przybliż magnes do kontaktronu. Żarówka [18] będzie szybko migać.

87. Wolno błyskająca żarówka

Rozłącz końcówki BG i FH. Połącz natomiast końcówki B i F. Włącz wyłącznik [15]. Żarówka [18] będzie wolno migać.

88. Wolno błyskająca żarówka sterowana magnetycznie

Rozłącz końcówki BG i FH. Połącz natomiast końcówki B i F. Zastąp wyłącznik [15] kontaktronem [13]. Przybliż magnes do kontaktronu. Żarówka [18] będzie wolno migać.

SEKRETY ELEKTRONIKI

Zabawka nieodpowiednia dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy lub istnieje możliwość oddzielenia małych elementów, które mogą spowodować udławienie się drobnymi elementami zabawki. Przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci poniżej 3 roku życia.

Uwaga! Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.

Uwaga! Opakowanie nie jest zabawką - nie udostępniać do zabawy. Prosimy o zachowanie opakowania wraz z ostrzeżeniami i pozostałymi informacjami do późniejszej korespondencji. Dziecku przekazywać zabawkę bez opakowania. Zabawka zasilana prądem stałym - wyłącznie bateriami jednorazowego użytku. Zalecane baterie alkaliczne. Nie stosować akumulatorów. W celu uruchomienia zabawki - włożyć baterie odpowiedniego typu lub równoważne, z zachowaniem prawidłowej biegunowości.

Uwaga! Wymiany i instalacji baterii mogą dokonywać wyłącznie osoby dorosłe. Schemat instalacji baterii znajduje się na dnie komory bateryjnej, na spodzie zabawki lub na opakowaniu. Nie wkładać jednocześnie baterii nowych i używanych. Nie mieszać ze sobą baterii różnych typów. Nie zwierać zacisków zasilania. Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki i wyrzucić w miejscu do tego przeznaczonym.

Uwaga! Zabawki nie można przyłączać do większej niż zalecana liczba źródeł zasilania. Baterie nie przewidziane do ładowania nie mogą być ładowane. Utylizować we właściwy ekologiczny sposób. Znak przekreślonego kosza oznacza, że produkt nim oznaczony po zużyciu nie może być przetwarzany z pozostałymi odpadami domowymi. Musi być on dostarczony do punktu zbiórki służącemu recyklingowi urządzeń elektrycznych. Umieszczenie produktu razem z odpadami domowymi grozi niepożądanymi skutkami dla środowiska i zdrowia ludzi wynikającymi z obecności składników niebezpiecznych w sprzęcie. Zużyte baterie należy wyrzucać do odpowiednio oznaczonych pojemników.

Uwaga! Zabawka zawiera magnesy lub części magnetyczne. Magnesy przyciągnięte do siebie lub przywierające do przedmiotu metalowego w organizmie człowieka mogą być przyczyną poważnych, a nawet śmiertelnych obrażeń. W przypadku połknięcia magnesów lub wprowadzenia ich do dróg oddechowych należy natychmiast zwrócić się o pomoc lekarską.

OSTRZEŻENIE! Nie używać w pobliżu uszu! Niewłaściwe użycie może spowodować uszkodzenie słuchu.



Importer: Filip i s-ka DROMADER sp. jawna
91-341 Łódź, ul. Pojezierska 90
tel. 042 612 23 18, 042 612 23 19, fax 042 650 09 22
www.dromader.com.pl, e-mail: dromader@dromader.com.pl

