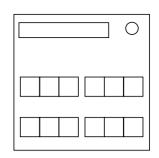
Odnośnie Sprawdzenia Połączenia

Co to jest, jakiś rodzaj symulacji układu? Szczerze, to mnie to nawet nie obchodzi...

- Ten moduł zawiera 4 pary cyfr umieszczonych po dwóch stronach 4 diod LED oraz przycisk sprawdzenia "CHECK".
- Aby unieszkodliwić ten moduł należy zastosować się do tych zasad:



- 1. Rozgryź, w którym schemacie należy szukać połączeń, używając poniższych zasad.
- 2. Spójrz na cyfry obok każdej diody LED i sprawdź czy pomiędzy tymi cyframi istnieje połączenie na odpowiednim schemacie.
- 3. Jeśli cyfry te są połączone, zmień kolor diody LED na zielony, w przeciwnym razie zmień na czerwony.
- 4. Wciśnij przycisk "CHECK". Jeśli diody LED wyświetlały poprawny kolor, moduł zostanie unieszkodliwiony. W przeciwnym razie bomba odnotuje pomyłkę.

Aby poznać, który schemat na następnej stronie jest poprawny, będziesz potrzebował konkretnego znaku z numeru seryjnego. Użyj poniższych zasad, aby dowiedzieć się, którego znaku masz szukać. Następnie znajdź ten znak, na następnej stronie w okienku obok schematu. Ten schemat, którego kod będzie zawierał Twój unikatowy znak, jest schematem którego szukasz.

Jeśli wszystkie cyfry na tym module są **różne,** użyj **ostatniego** znaku z numeru seryjnego.

W przeciwnym razie, jeśli jest więcej niż jedna "l" na module, użyj pierwszego znaku z numeru seryjnego.

W przeciwnym razie, jeśli jest więcej niż jedna "7" na module, użyj ostatniego znaku z numeru seryjnego.

W przeciwnym razie, jeśli są przynajmniej trzy "2" na module, użyj drugiego znaku z numeru seryjnego.

W przeciwnym razie, jeśli nie ma żadnej "5" na module, użyj piątego znaku z numeru seryjnego.

W przeciwnym razie, jeśli są dokładnie dwie "8" na module, użyj trzeciego znaku z numeru seryjnego.

W przeciwnym razie, jeśli jest więcej niż 6 baterii lub nie ma baterii na bombie, użyj ostatniego znaku z numeru seryjnego.

W przeciwnym razie, policz ile jest baterii na bombie. Użyj tego numeru, aby zdecydować, który z kolei znak z numeru seryjnego będzie potrzebny. Jeśli np. są 3 baterie, to użyj trzeciego znaku z numeru seryjnego.

