



## BOMBA 1S

### MANUAL DE CONFIGURACIÓN

En la parte posterior se encuentran unos "dips" (6 microinterruptores) soldados a la placa Arduino.

Con estos interruptores se realizan las diferentes configuraciones.

Los interruptores 1, 2 y 3 configuran el tiempo de detonación.

Los interruptores 4 y 5 configuran la cantidad de juegos a realizar para su activación / desactivación.

El interruptor 6 activará el MODO ERRORES. Este modo provocará errores aleatoriamente que paralizarán la bomba durante la cuenta atrás, el jugador deberá ir reparando los errores para que la cuenta atrás continúe.

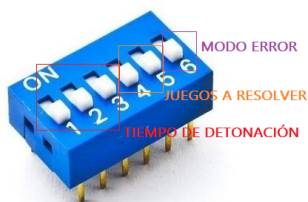


Tabla de configuraciones:

D1	D2	D3	D4	D5	D6	Tiempo de detonación (minutos)	Nº de juegos a resolver	Modo errores
OFF	OFF	OFF				1		
OFF	OFF	ON				3		
OFF	ON	OFF				5		
OFF	ON	ON				10		
ON	OFF	OFF				15		
ON	OFF	ON				20		
ON	ON	OFF				30		
ON	ON	ON				60		
			OFF	OFF			0	
			OFF	ON			1	
			ON	OFF			3	
			ON	ON			6	
					OFF			NO
					ON			SI