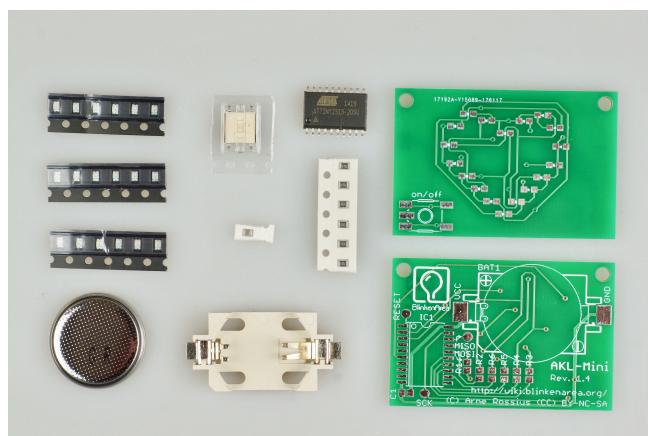


Herz (SMD)



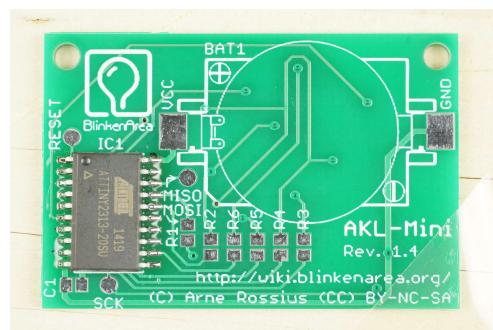
Menge	Name	Beschreibung	Beschriftung/Farbcode
1	C1	Keramik Kondensator 100 nF	
1	IC1	Mikrocontroller Atmel ATTiny 2313A	
18	LED1-LED18	LED SMD 0805	
6	R1-R6	Widerstand 47 Ω	470
1	SW1	Taster	
1	BAT1	Batteriehalter	
1	Batterie CR2032		
1	Platine		

Schwierigkeit: ●●●○

Anleitung v1.4 CC-BY-SA 4.0 Binary Kitchen e.V.
TeX v1.0 The L^AT_EX-Project Public License, Author: Marei Peischl - peitex.de
Platine v1.4 CC-BY-NC-SA Arne Rossius

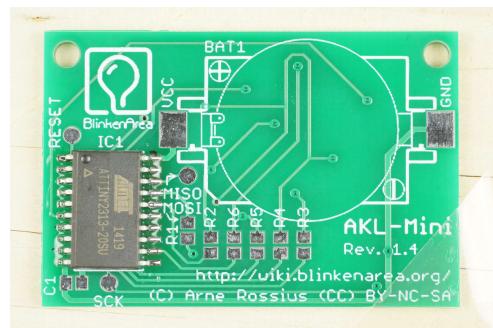
Schritt 1

- Platine mit Klebestreifen auf der Unterlage befestigen



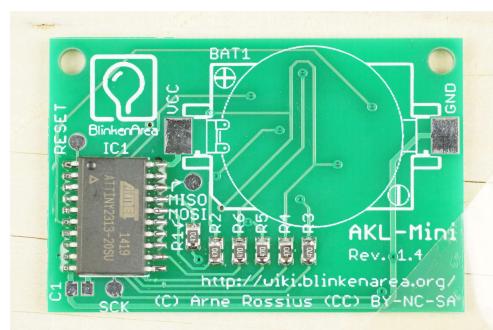
Schritt 2

- IC1 mit einem Klebeband aufnehmen. Klebeband sollte dabei nur die Hälfte vom IC bedecken
- Anschließend kann der IC mit Klebeband ausgerichtet und fixiert werden
- Ausrichtung wichtig: Kleiner Punkt auf IC muss mit Punkt auf der Platine links oben übereinstimmen
- Alle Beinchen mit Lötzinn auf der Platine auflöten
- Anschließend kann Klebeband entfernt werden und die andere Seite befestigt werden



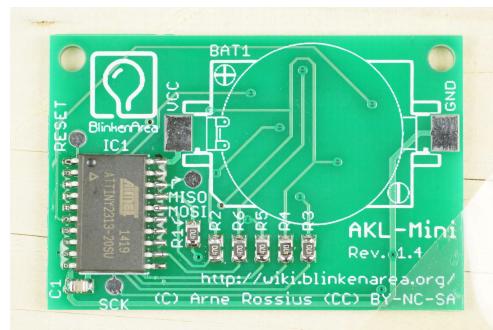
Schritt 3

- Widerstände R1 bis R6 auflöten
- Dazu ein Pad verzinnen
- Anschließend Zinn aufheizen und den Widerstand seitlich mit der Pinzette zuführen
- Danach zweite Seite festlöten



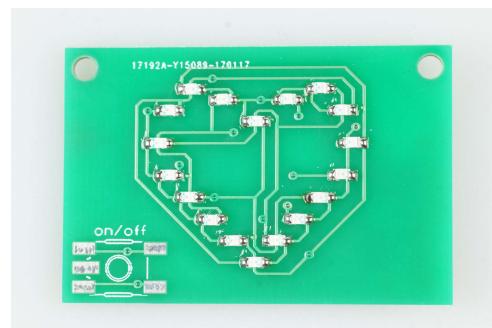
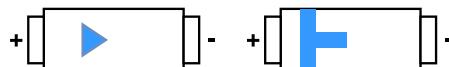
Schritt 4

- Kondensator C1 mit der zuvor vorgestellten Technik auflöten



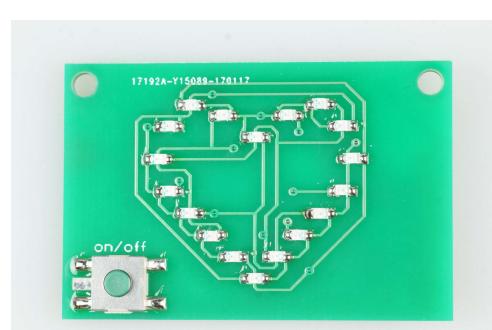
Schritt 5

- Achtung: Ausrichtung der LEDs wichtig. Erst alle Punkte dieses Schritts lesen!
- LEDs mit der zuvor vorgestellten Technik auflöten
- Dazu Platine umdrehen
- Ausrichtung wichtig!
- Auf der Platine sind Pfeile aufgedruckt. Auf der LED ein T. Der Vertikale Strich des T muss auf die Seite der Pfeilspitze zeigen



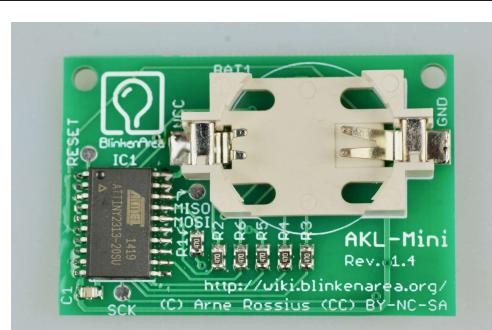
Schritt 6

- Schalter mit üblicher Technik auflöten
- Ausrichtung ist egal



Schritt 7

- Batteriehalter auflöten
- Dazu Platine umdrehen
- Batteriehalter und Platine haben aufgedrucktes Plus und Minus Symbol. Dieses muss übereinstimmen



Schritt 8

- Batterie korrekt einlegen. Ein Metallabnehmer (im Bild links) muss oben auf die Batterie greifen
- Einschalten. Fertig!

