**Cloudy’s DingDong V7 Anleitung**

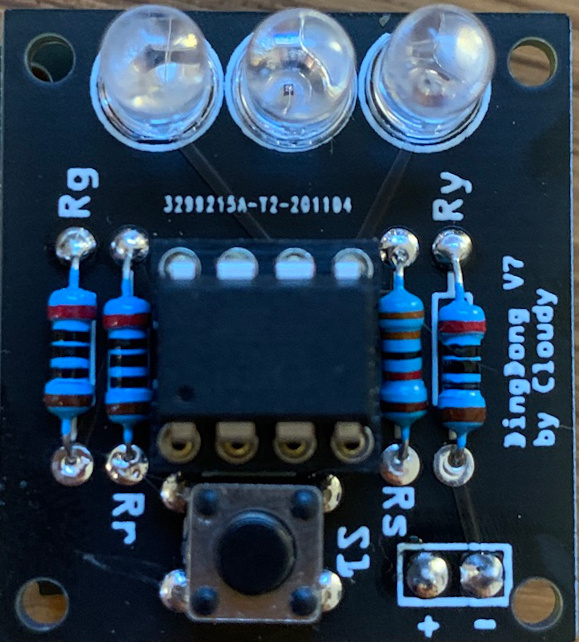
Bauteile:

* 2x Platine
* 1x 8-Pin Chip mit Fassung
* 3x LEDs: grün (links), gelb (mittig) und rot (rechts)
* 4x Widerstände: 3x 200(Rr, Ry, Rg), 1x 100k (Rs)
* 1x Tast-Schalter (S1)
* 1x Batteriehalter mit CR2032 Batterie
* 2x 1,5cm Leitung: rot, schwarz
* 4x M2 Maschinenschraube
* 12x M2 Mutter **oder** 4x PCB Spacer + 4x M2 Mutter

Löten:

[Im Folgenden sind die LEDs ‚oben‘ und der Taster ‚unten‘]

Die Bauteile in die vorgesehenen Löcher stecken und drauflöten. Ob die Fassung mit draufgelötet werden soll, ist jedem selbst überlassen. Aber Achtung: Die Markierung (kleiner Punkt) des Chips **muss** unten links sein! Danach die beiden Platinen mit den Leiterstücken zusammenlöten und mit den Schrauben übereinander schrauben. … und so ungefähr sollte es aussehen:

 Die Markierung des Chips **muss** unten links sein!

**Achtung: Wenn man die beiden Platinen mit den PCB Spacern übereinander schraubt muss man aufpassen, dass die Lötkontakte an der Unterseite der Hauptplatine nicht das Metall der Batterie oder des Batteriehalters berühren! Das kann Die Batterie und/oder den Chip beschädigen.**

Das Spiel:

Drückt man den Knopf, kommt man zuerst in die Modus-Auswahl.

Hier hat man die Wahl zwischen 4 Modi (Modus wechseln durch Knopf drücken):

1. Leicht (grün)
2. Mittel (gelb)
3. Schwer (rot)
4. Highscore anzeigen (alle LEDs leuchten)

Nimmt man diesen Modus, kommt man danach automatisch in den Modus „Schwer“.

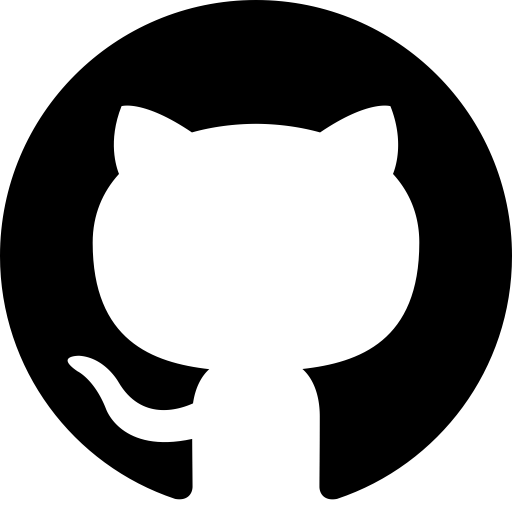
Das Spiel an sich ist relativ einfach. Hat man eine Schwierigkeit gewählt,

muss man kurz warten und man kommt automatisch ins Spiel. Hier blinken in zufälliger Reihenfolge die LEDs, hauptsächlich jedoch rot und grün. Sobald die gelbe (mittlere) LED aufleuchtet muss man den Knopf drücken. Hat man dies rechtzeitig geschafft, leuchtet die grüne LED auf und der Punktestand erhöht sich um 1. Daraufhin wird das ganze Spiel ein wenig Schneller. (LEDs leuchten kürzer auf, Pausen werden kürzer.) Drückt man aus Versehen in einer Pause oder wenn eine andere LED leuchtet, leuchtet die rote LED auf und es ist ‚*GAME OVER*‘. Man muss allerdings nicht beim ersten Aufleuchten der gelben LED drücken. Sobald das Spiel vorbei ist, bekommt man seinen Punktestand zu sehen. Hier blinken alle LEDs genau sooft, wie hoch der Punktestand war. Ist der Punktestand höher als der abgespeicherte Highscore, wird der Punktestand als neuer Highscore hinterlegt. Achtung**:** Der Highscore bezieht sich nur auf die Schwierigkeitsstufe „Schwer“. Bei den anderen beiden Modi wird der Highscore nicht abgespeichert. Nach 45s Inaktivität geht das Spiel automatisch aus. Drückt man den Knopf, weckt man das Spiel wieder auf und es kann von vorne losgehen.

Man kann das Spiel auch manuell ausschalten, dazu muss man den Knopf einfach ein paar Sekunden gedrückt halten. Dimmt die rote LED herunter, kann man den Taster wieder loslassen.

Fehler/Bugs bitte melden an [claudiuslaves@gmx.de](mailto:claudiuslaves@gmx.de)

Bei Fehlern kann es helfen, die Batterie kurz herauszunehmen und wieder einzulegen.

 https://github.com/Cloudy261/DingDong

**Cloudy’s DingDong V7 Anleitung**

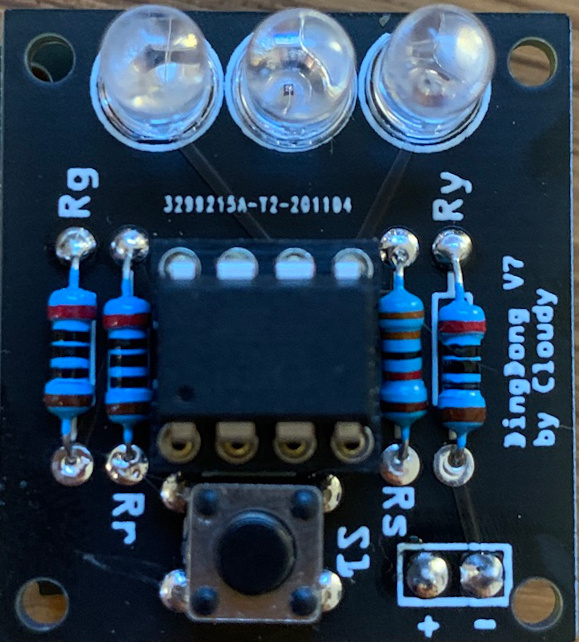
Bauteile:

* 2x Platine
* 1x 8-Pin Chip mit Fassung
* 3x LEDs: grün (links), gelb (mittig) und rot (rechts)
* 4x Widerstände: 3x 200(Rr, Ry, Rg), 1x 100k (Rs)
* 1x Tast-Schalter (S1)
* 1x Batteriehalter mit CR2032 Batterie
* 2x 1,5cm Leitung: rot, schwarz
* 4x M2 Maschinenschraube
* 12x M2 Mutter **oder** 4x PCB Spacer + 4x M2 Mutter

Löten:

[Im Folgenden sind die LEDs ‚oben‘ und der Taster ‚unten‘]

Die Bauteile in die vorgesehenen Löcher stecken und drauflöten. Ob die Fassung mit draufgelötet werden soll, ist jedem selbst überlassen. Aber Achtung: Die Markierung (kleiner Punkt) des Chips **muss** unten links sein! Danach die beiden Platinen mit den Leiterstücken zusammenlöten und mit den Schrauben übereinander schrauben. … und so ungefähr sollte es aussehen:

 Die Markierung des Chips **muss** unten links sein!

**Achtung: Wenn man die beiden Platinen mit den PCB Spacern übereinander schraubt muss man aufpassen, dass die Lötkontakte an der Unterseite der Hauptplatine nicht das Metall der Batterie oder des Batteriehalters berühren! Das kann Die Batterie und/oder den Chip beschädigen.**

Das Spiel:

Drückt man den Knopf, kommt man zuerst in die Modus-Auswahl.

Hier hat man die Wahl zwischen 4 Modi (Modus wechseln durch Knopf drücken):

1. Leicht (grün)
2. Mittel (gelb)
3. Schwer (rot)
4. Highscore anzeigen (alle LEDs leuchten)

Nimmt man diesen Modus, kommt man danach automatisch in den Modus „Schwer“.

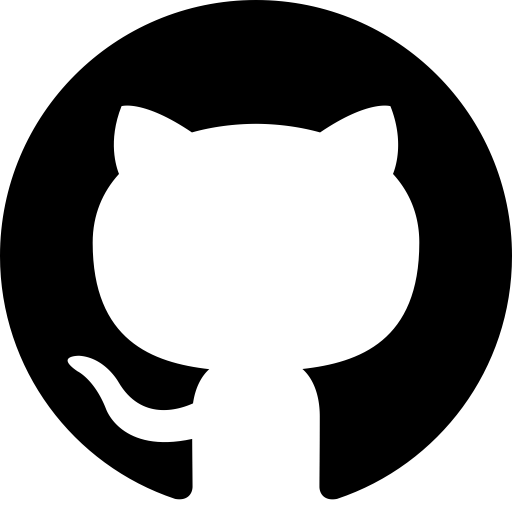
Das Spiel an sich ist relativ einfach. Hat man eine Schwierigkeit gewählt,

muss man kurz warten und man kommt automatisch ins Spiel. Hier blinken in zufälliger Reihenfolge die LEDs, hauptsächlich jedoch rot und grün. Sobald die gelbe (mittlere) LED aufleuchtet muss man den Knopf drücken. Hat man dies rechtzeitig geschafft, leuchtet die grüne LED auf und der Punktestand erhöht sich um 1. Daraufhin wird das ganze Spiel ein wenig Schneller. (LEDs leuchten kürzer auf, Pausen werden kürzer.) Drückt man aus Versehen in einer Pause oder wenn eine andere LED leuchtet, leuchtet die rote LED auf und es ist ‚*GAME OVER*‘. Man muss allerdings nicht beim ersten Aufleuchten der gelben LED drücken. Sobald das Spiel vorbei ist, bekommt man seinen Punktestand zu sehen. Hier blinken alle LEDs genau sooft, wie hoch der Punktestand war. Ist der Punktestand höher als der abgespeicherte Highscore, wird der Punktestand als neuer Highscore hinterlegt. Achtung**:** Der Highscore bezieht sich nur auf die Schwierigkeitsstufe „Schwer“. Bei den anderen beiden Modi wird der Highscore nicht abgespeichert. Nach 45s Inaktivität geht das Spiel automatisch aus. Drückt man den Knopf, weckt man das Spiel wieder auf und es kann von vorne losgehen.

Man kann das Spiel auch manuell ausschalten, dazu muss man den Knopf einfach ein paar Sekunden gedrückt halten. Dimmt die rote LED herunter, kann man den Taster wieder loslassen.

Fehler/Bugs bitte melden an [claudiuslaves@gmx.de](mailto:claudiuslaves@gmx.de)

Bei Fehlern kann es helfen, die Batterie kurz herauszunehmen und wieder einzulegen.

 https://github.com/Cloudy261/DingDong

**Cloudy’s DingDong V7 Anleitung**

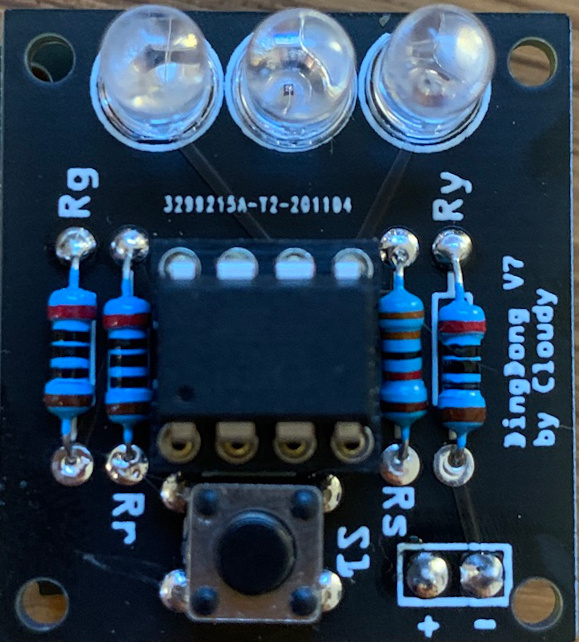
Bauteile:

* 2x Platine
* 1x 8-Pin Chip mit Fassung
* 3x LEDs: grün (links), gelb (mittig) und rot (rechts)
* 4x Widerstände: 3x 200(Rr, Ry, Rg), 1x 100k (Rs)
* 1x Tast-Schalter (S1)
* 1x Batteriehalter mit CR2032 Batterie
* 2x 1,5cm Leitung: rot, schwarz
* 4x M2 Maschinenschraube
* 12x M2 Mutter **oder** 4x PCB Spacer + 4x M2 Mutter

Löten:

[Im Folgenden sind die LEDs ‚oben‘ und der Taster ‚unten‘]

Die Bauteile in die vorgesehenen Löcher stecken und drauflöten. Ob die Fassung mit draufgelötet werden soll, ist jedem selbst überlassen. Aber Achtung: Die Markierung (kleiner Punkt) des Chips **muss** unten links sein! Danach die beiden Platinen mit den Leiterstücken zusammenlöten und mit den Schrauben übereinander schrauben. … und so ungefähr sollte es aussehen:

 Die Markierung des Chips **muss** unten links sein!

**Achtung: Wenn man die beiden Platinen mit den PCB Spacern übereinander schraubt muss man aufpassen, dass die Lötkontakte an der Unterseite der Hauptplatine nicht das Metall der Batterie oder des Batteriehalters berühren! Das kann Die Batterie und/oder den Chip beschädigen.**

Das Spiel:

Drückt man den Knopf, kommt man zuerst in die Modus-Auswahl.

Hier hat man die Wahl zwischen 4 Modi (Modus wechseln durch Knopf drücken):

1. Leicht (grün)
2. Mittel (gelb)
3. Schwer (rot)
4. Highscore anzeigen (alle LEDs leuchten)

Nimmt man diesen Modus, kommt man danach automatisch in den Modus „Schwer“.

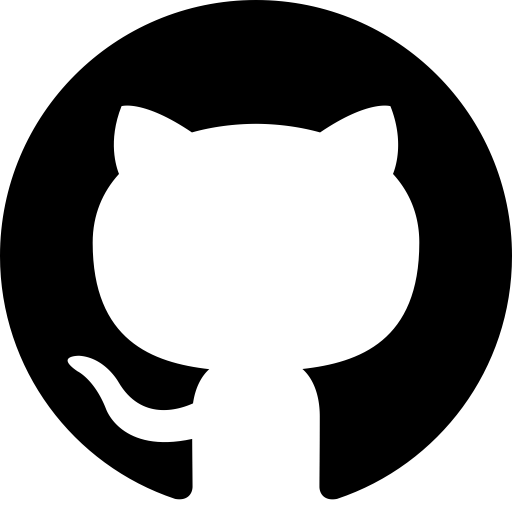
Das Spiel an sich ist relativ einfach. Hat man eine Schwierigkeit gewählt,

muss man kurz warten und man kommt automatisch ins Spiel. Hier blinken in zufälliger Reihenfolge die LEDs, hauptsächlich jedoch rot und grün. Sobald die gelbe (mittlere) LED aufleuchtet muss man den Knopf drücken. Hat man dies rechtzeitig geschafft, leuchtet die grüne LED auf und der Punktestand erhöht sich um 1. Daraufhin wird das ganze Spiel ein wenig Schneller. (LEDs leuchten kürzer auf, Pausen werden kürzer.) Drückt man aus Versehen in einer Pause oder wenn eine andere LED leuchtet, leuchtet die rote LED auf und es ist ‚*GAME OVER*‘. Man muss allerdings nicht beim ersten Aufleuchten der gelben LED drücken. Sobald das Spiel vorbei ist, bekommt man seinen Punktestand zu sehen. Hier blinken alle LEDs genau sooft, wie hoch der Punktestand war. Ist der Punktestand höher als der abgespeicherte Highscore, wird der Punktestand als neuer Highscore hinterlegt. Achtung**:** Der Highscore bezieht sich nur auf die Schwierigkeitsstufe „Schwer“. Bei den anderen beiden Modi wird der Highscore nicht abgespeichert. Nach 45s Inaktivität geht das Spiel automatisch aus. Drückt man den Knopf, weckt man das Spiel wieder auf und es kann von vorne losgehen.

Man kann das Spiel auch manuell ausschalten, dazu muss man den Knopf einfach ein paar Sekunden gedrückt halten. Dimmt die rote LED herunter, kann man den Taster wieder loslassen.

Fehler/Bugs bitte melden an [claudiuslaves@gmx.de](mailto:claudiuslaves@gmx.de)

Bei Fehlern kann es helfen, die Batterie kurz herauszunehmen und wieder einzulegen.

 https://github.com/Cloudy261/DingDong

A picture containing table, sitting, water, small

Description automatically generatedA picture containing table, sitting, water, small

Description automatically generatedA picture containing table, sitting, water, small

Description automatically generated