



MANLIBRO

PRI BOMB-SEKURIGADO

Versio 1

Kontrola kodo: 241

Bonvenon al la danĝera kaj malfacila mondo de bomb-sekurigado

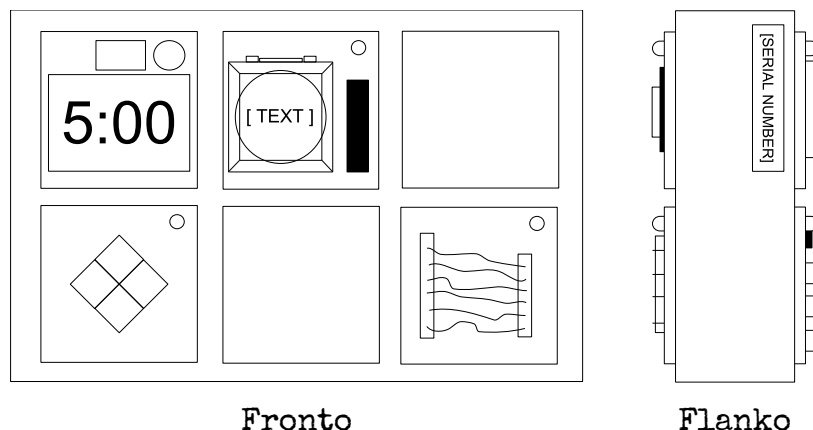
Pristudi ĉi-manlibron detale; vi estas eksperto. Sur tiuj paĝoj vi trovos plenan informon bezonatan por sekurigi eĉ plej insidaj bomboj.

Memoru -- unu erareto kaj ĉio povas finiĝi aĉe!

Bomb-sekurigado

Bombo esplodas kiam ĝia tempumilo atingas 0:00, aŭ tro multe da eraroj estas fiksitaj. La sola maniero sekurigi bombon – sekurigi ĉiujn modulojn sur ĝi antaŭ la tempo finiĝos.

Ekzempla bombo



Moduloj

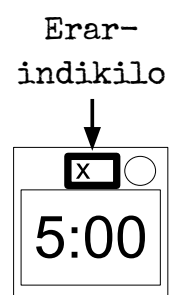
Ĉiu bombo havas ĝis 11 sekuridendaj moduloj. Ĉiu modulo estas aparta; oni povas sekurigi ilin en ajna ordo.

Instrukcioj por sekurigi modulojn troviĝas en Sekcio 1. "Malstabilaj" moduloj bezonas specialan prizorgon kaj priskribitas en Sekcio 2.

Eraroj

Se sekurigisto faras eraron, tio montriĝos sur la erar-indikilo super la tempumilo. Bomboj havantaj erar-indikilojn, esplodas post la tria eraro. Post ĉiu eraro farita, tempumilo plirapidiĝas.

Se indikilo super la tempumilo mankas, bombo esplodos post la unua eraro.



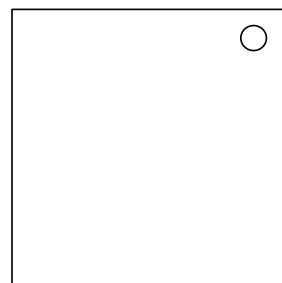
Kolektu informon

Kelkaj instrukcioj bezonas specifan informon pri la bombo, ekzemple, ĝian serian numeron. Oni povas trovi tiun informon sur suba, supra aŭ flankaj partoj de la bombo. Vidu Aldonojn A, B kaj C por identigaj instrukcioj utilantaj por sekurigi respektivajn modulojn.

Sekcio 1: Moduloj

Oni povas identigi modulojn per LED en la dekstra supda angulo. Se la LED lumas verde, la modulo jam estas sekura.

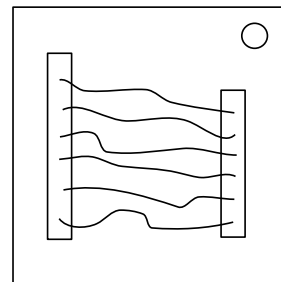
Por sekurigi bombon, oni devas sekurigi ĉiujn ĝiajn modulojn.



Pri dratoj

Dratoj estas sango de elektroniko! Hmm, ne, sango ja estas elektro. Dratoj estas pli kiel arterio. Veĵnoj? Ahh, ne gravas...

- La modulo havas de 3 ĝis 6 dratoj.
- Oni devas tranĉi nur unu ĝusta drato por sekurigi la modulon.
- Oni nombras dratojn desupre.



3 dratoj:

Se ruĝaj dratoj mankas, tranĉu la duan draton.

Alie, se la lasta drato estas blankam tranĉu la lastan draton.

Alie, se estas pli ol ubu blua drato, tranĉu la lastan bluan draton.

Alie, tranĉu la lastan draton.

4 dratoj:

Se estas pli ol unu ruĝa drato kaj la lasta cifero de seria numero estas malpara, tranĉu la lastan ruĝan draton.

Alie, se la lasta drato estas flava, kaj ruĝaj dratoj mankas, tranĉu la unuan draton.

Alie, se estas nur unu blua drato, tranĉu la unuan draton.

Alie, se estas pli ol unu flava drato, tranĉu la lastan draton.

Alie, tranĉu la duan.

5 dratoj:

Se la lasta drato estas nigra kaj la lasta cifero de seria numero estas malpara, tranĉu la kvaran draton.

Alie, se estas nur unu ruĝa drato kaj pli ol unu flava drato, tranĉu la unuan draton.

Alie, se nigraj dratoj mankas, tranĉu la duan draton.

Alie, tranĉu la unuan draton.

6 kabloj:

Se flavaj dratoj mankas kaj la lasta cifero de seria numero estas malpara, tranĉu la trian draton.

Alie, se estas nur unu flava drato kaj pli ol unu blanka drato, tranĉu la kvaran draton.

Alie, se ruĝaj dratoj mankas, tranĉu la lastan draton.

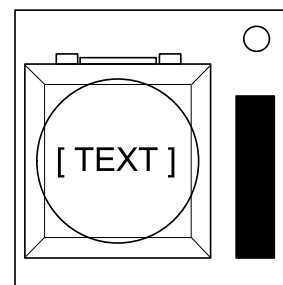
Alie, tranĉu la kvaran draton.

Pri la butono

Sajnas ke se la butono diras klaki ĝin, ne indas eĉ pensi! Ĝuste pro tio homoj ja esplodas.

Vidu Aldonon A por identigi indikilojn.

Vidu Aldonon B por identigi bateriojn.



Sekvu la subajn regulojn en la sama ordo en kiu ili skribitas.

Faru la unuan taŭgan agon:

1. Se la butono estas blua kaj diras "Abort", klaku kaj tenu la butonon, kaj vidu paragrafon "Tenante la butonon".
2. Se la bombo havas pli ol unu baterio kaj la butono diras "Detonate", klaku kaj tuj lasu la butonon.
3. Se la butono estas blanka kaj la bombo havas lumigitan indikilon "CAR", klaku kaj tenu la butonon, kaj vidu paragrafon "Tenante la butonon".
4. Se la bombo havas pli ol 2 baterioj, kaj la bombo havas lumigitan indikilon "FRK", klaku kaj tuj lasu la butonon.
5. Se la butono estas flava, klaku kaj tenu la butonon, kaj vidu paragrafon "Tenante la butonon".
6. Se la butono estas ruĝa kaj diras "Hold", klaku kaj tuj lasu la butonon.
7. Se neniu el la supraĵ reguloj taŭgas, klaku kaj tenu la butonon, kaj vidu paragrafon "Tenante la butonon".

Tenante la butonon

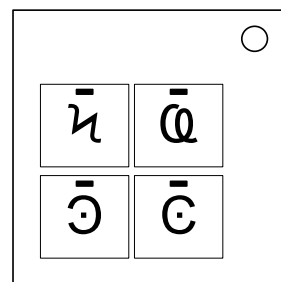
Se vi tenas la butonon, dekstre de ĝi vi vidas koloran strion. Depende de ĝia koloro, vi devas lasi la butonon en taŭga momento:

- Blua strio: lasu, kiam ajna cifero sur la tempumilo estas 4.
- Blanka strio: lasu, kiam ajna cifero sur la tempumilo estas 1.
- Flava strio: lasu, kiam ajna cifero sur la tempumilo estas 5.
- Ĉiu alia strio: lasu, kiam ajna cifero sur la tempumilo estas 1.

Pri la klavaro

Mi ne certas, kio estas tiuj simboloj, tamen suspektas ke ili estas okultaj.

- Nur unu el kolumnoj sube havas ĉiujn kvar simbolojn de la klavaro.
- Klaku kvar klavojn en la sama ordo, en kiu ili estas en tiu ĉi kolumno desupre

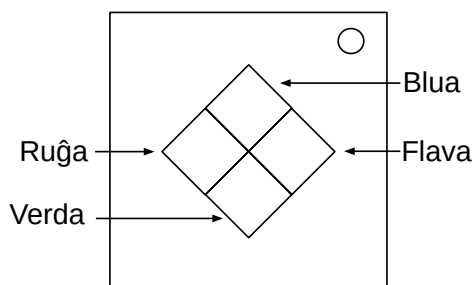
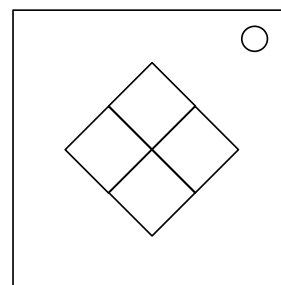


Q	Ə	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ə
λ	᠐	Q	Ђ	Ђ	✕
h	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	ʒ	Ж	¶	Ψ
℥	℥	λ	¿	℥	Й
᠐	¿	☆	ٲ	★	Ω

Pri Sajmon diras

Jen estas tiu infana ludilo, kie oni devas ripeti lumantan sinsekvon, tamen tio estas iu falsajo aĉetita en unu-dolara vendejo.

1. Unu el koloraj butonoj eklumas.
2. Per la tabelo sube plaku la butonon de la taŭga koloro.
3. La sava butono eklumas, kaj post ĝi ankoraŭ unu. Ripetu tiun sinsekvon en la sama ordo per la kolor-tabelo.
4. La sinsekvo plilongiĝos post ĉiu sukcese entajpita ripeton, ĝis la modulo estas sekura.



Se la seria numero havas vokalon:

		Ruĝa ekbrilo	Blua ekbrilo	Verda ekbrilo	Flava ekbrilo
Klaku:	Eraroj mankas	Blua	Ruĝa	Flava	Verda
	1 eraro	Flava	Verda	Blua	Ruĝa
	2 eraroj	Verda	Ruĝa	Flava	Blua

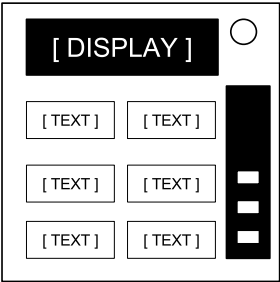
Se la seria numero ne havas vokalon:

		Ruĝa ekbrilo	Blua ekbrilo	Verda ekbrilo	Flava ekbrilo
Klaku:	Eraroj mankas	Blua	Blua	Verda	Ruĝa
	1 eraro	Ruĝa	Blua	Flava	Verda
	2 eraroj	Flava	Verda	Blua	Ruĝa

"Who's on first?"

Tiu ĉi vortludo estas prenita el unu fama scenaĵo, kaj oni povus eĉ ridi pri ĝi, se ĝi ne estus fiksita sur la bombo. Mi estu konsciza, ĉar vortoj malfaciligas ĉion.

- 1. Legu la vorton sur la ekrano por elekti, kiun butonon endas tralegi en Paŝo 1.
- 2. Per vorto sur tiu butono, elektu, kiun butonon endas klaki en Paŝo 2.
- 3. Ripetu ĝis la modulo estas sekura.



Paŝo 1:

Depende de vorto sur la ekrano, tralegu vorton sur la taŭga butono kaj iru al Paŝo 2:

<div>YES</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>FIRST</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>DISPLAY</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>OKAY</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>SAYS</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>NOTHING</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>BLANK</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>NO</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>LED</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>LEAD</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>READ</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div>RED</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>REED</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>LEED</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>HOLD ON</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>YOU</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>YOU ARE</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div>YOUR</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>YOU'RE</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>UR</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>THERE</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>THEY'RE</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>THEIR</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div>THEY ARE</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>SEE</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>C</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div>CEE</div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	

Paŝo 2:

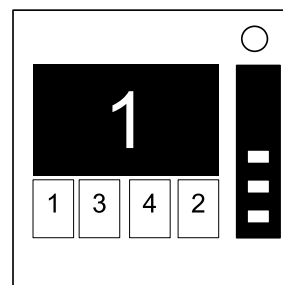
Depende de la vorto el Paŝo 1, klaku la unuan ĉeestantan butonon, el la taŭga listo sube:

"READY":	YES, OKAY, WHAT, MIDDLE, LEFT, PRESS, RIGHT, BLANK, READY, NO, FIRST, UHHH, NOTHING, WAIT
"FIRST":	LEFT, OKAY, YES, MIDDLE, NO, RIGHT, NOTHING, UHHH, WAIT, READY, BLANK, WHAT, PRESS, FIRST
"NO":	BLANK, UHHH, WAIT, FIRST, WHAT, READY, RIGHT, YES, NOTHING, LEFT, PRESS, OKAY, NO, MIDDLE
"BLANK":	WAIT, RIGHT, OKAY, MIDDLE, BLANK, PRESS, READY, NOTHING, NO, WHAT, LEFT, UHHH, YES, FIRST
"NOTHING":	UHHH, RIGHT, OKAY, MIDDLE, YES, BLANK, NO, PRESS, LEFT, WHAT, WAIT, FIRST, NOTHING, READY
"YES":	OKAY, RIGHT, UHHH, MIDDLE, FIRST, WHAT, PRESS, READY, NOTHING, YES, LEFT, BLANK, NO, WAIT
"WHAT":	UHHH, WHAT, LEFT, NOTHING, READY, BLANK, MIDDLE, NO, OKAY, FIRST, WAIT, YES, PRESS, RIGHT
"UHHH":	READY, NOTHING, LEFT, WHAT, OKAY, YES, RIGHT, NO, PRESS, BLANK, UHHH, MIDDLE, WAIT, FIRST
"LEFT":	RIGHT, LEFT, FIRST, NO, MIDDLE, YES, BLANK, WHAT, UHHH, WAIT, PRESS, READY, OKAY, NOTHING
"RIGHT":	YES, NOTHING, READY, PRESS, NO, WAIT, WHAT, RIGHT, MIDDLE, LEFT, UHHH, BLANK, OKAY, FIRST
"MIDDLE":	BLANK, READY, OKAY, WHAT, NOTHING, PRESS, NO, WAIT, LEFT, MIDDLE, RIGHT, FIRST, UHHH, YES
"OKAY":	MIDDLE, NO, FIRST, YES, UHHH, NOTHING, WAIT, OKAY, LEFT, READY, BLANK, PRESS, WHAT, RIGHT
"WAIT":	UHHH, NO, BLANK, OKAY, YES, LEFT, FIRST, PRESS, WHAT, WAIT, NOTHING, READY, RIGHT, MIDDLE
"PRESS":	RIGHT, MIDDLE, YES, READY, PRESS, OKAY, NOTHING, UHHH, BLANK, LEFT, FIRST, WHAT, NO, WAIT
"YOU":	SURE, YOU ARE, YOUR, YOU'RE, NEXT, UH HUH, UR, HOLD, WHAT?, YOU, UH UH, LIKE, DONE, U
"YOU ARE":	YOUR, NEXT, LIKE, UH HUH, WHAT?, DONE, UH UH, HOLD, YOU, U, YOU'RE, SURE, UR, YOU ARE
"YOUR":	UH UH, YOU ARE, UH HUH, YOUR, NEXT, UR, SURE, U, YOU'RE, YOU, WHAT?, HOLD, LIKE, DONE
"YOU'RE":	YOU, YOU'RE, UR, NEXT, UH UH, YOU ARE, U, YOUR, WHAT?, UH HUH, SURE, DONE, LIKE, HOLD
"UR":	DONE, U, UR, UH HUH, WHAT?, SURE, YOUR, HOLD, YOU'RE, LIKE, NEXT, UH UH, YOU ARE, YOU
"U":	UH HUH, SURE, NEXT, WHAT?, YOU'RE, UR, UH UH, DONE, U, YOU, LIKE, HOLD, YOU ARE, YOUR
"UH HUH":	UH HUH, YOUR, YOU ARE, YOU, DONE, HOLD, UH UH, NEXT, SURE, LIKE, YOU'RE, UR, U, WHAT?
"UH UH":	UR, U, YOU ARE, YOU'RE, NEXT, UH UH, DONE, YOU, UH HUH, LIKE, YOUR, SURE, HOLD, WHAT?
"WHAT?":	YOU, HOLD, YOU'RE, YOUR, U, DONE, UH UH, LIKE, YOU ARE, UH HUH, UR, NEXT, WHAT?, SURE
"DONE":	SURE, UH HUH, NEXT, WHAT?, YOUR, UR, YOU'RE, HOLD, LIKE, YOU, U, YOU ARE, UH UH, DONE
"NEXT":	WHAT?, UH HUH, UH UH, YOUR, HOLD, SURE, NEXT, LIKE, DONE, YOU ARE, UR, YOU'RE, U, YOU
"HOLD":	YOU ARE, U, DONE, UH UH, YOU, UR, SURE, WHAT?, YOU'RE, NEXT, HOLD, UH HUH, YOUR, LIKE
"SURE":	YOU ARE, DONE, LIKE, YOU'RE, YOU, HOLD, UH HUH, UR, SURE, U, WHAT?, NEXT, YOUR, UH UH
"LIKE":	YOU'RE, NEXT, U, UR, HOLD, DONE, UH UH, WHAT?, UH HUH, YOU, LIKE, SURE, YOU ARE, YOUR

Pri la memoro

Memoro estas fragila objekto, ĝuste kiel ajna objekto, kiam bobmo esplodas. Do, estu atenta!

- Klaku la ĝustan butonon por transigi modulon al la sekva fazo. Finu ĉiujn fazojn por sekurigi ĝin.
- Se oni klakas malĝustan butonon, la modula returniĝos al la unua fazo.
- Pozicioj de butonoj numeratas de maldekstre dekstren.



Fazo 1:

Se la ekrano havas 1, klaku butonon en la dua pozicio.
 Se la ekrano havas 2, klaku butonon en la dua pozicio.
 Se la ekrano havas 3, klaku butonon en la tria pozicio.
 Se la ekrano havas 4, klaku butonon en la kvara pozicio.

Fazo 2:

Se la ekrano havas 1, klaku butonon kun cifero "4".
 Se la ekrano havas 2, klaku butonon en la sama pozicio kiun vi klakis en fazo 1.
 Se la ekrano havas 3, klaku butonon en la unua pozicio.
 Se la ekrano havas 4, klaku butonon en la sama pozicio kiun vi klakis en fazo 1.

Fazo 3:

Se la ekrano havas 1, klaku butonon kun la sama cifero kiun vi klakis en la fazo 2.
 Se la ekrano havas 2, klaku butonon kun la sama cifero kiun vi klakis en la fazo 1.
 Se la ekrano havas 3, klaku butonon en la tria pozicio.
 Se la ekrano havas 4, klaku butonon kun cifero "4".

Fazo 4:

Se la ekrano havas 1, klaku butonon en la sama pozicio kiun vi klakis en fazo 1.
 Se la ekrano havas 2, klaku butonon en la unua pozicio.
 Se la ekrano havas 3, klaku butonon en la sama pozicio kiun vi klakis en fazo 2.
 Se la ekrano havas 4, klaku butonon en la sama pozicio kiun vi klakis en fazo 2.

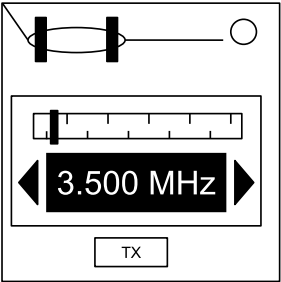
Fazo 5:

Se la ekrano havas 1, klaku butonon kun la sama cifero, kiun vi klakis en la fazo 1.
 Se la ekrano havas 2, klaku butonon kun la sama cifero, kiun vi klakis en la fazo 2.
 Se la ekrano havas 3, klaku butonon kun la sama cifero, kiun vi klakis en la fazo 4.
 Se la ekrano havas 4, klaku butonon kun la sama cifero, kiun vi klakis en la fazo 3.

Pri la Morze kodo

Malnovega formo de mara komunikiĝo? Do kio estas poste? Nu, almenaŭ tio estas vera Morze kodo, do estu atenta kaj eble vi eĉ ion memorfiksos.

- Interpretu signalon de la brilanta lumilo per Morze kodo por literumi unu el vortoj en tabelo.
- Signalo estas ciklita kaj havas grandan paŭzon inter cikloj.
- Kiam vi literumis la vorton, elektu la taŭgan frekvencon kaj klaku butonon por respondi (TX).



Internacia Morze kodo

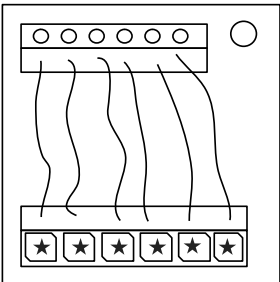
- 1. Kurta ekbrilo estas punkto
- 2. Longa ekbrilo estas streko
- 3. Inter literoj estas longa paŭzo
- 4. Antaŭ ĉiu ripeto estas ege longa paŭzo

A	• ■■	U	• • ■■
B	■■ • •	V	• • • ■■
C	■■ • ■■ •	W	• ■■ ■■
D	■■ • •	X	■■ • • ■■
E	•	Y	■■ • ■■ ■■
F	• • ■■ •	Z	■■ ■■ • •
G	■■ ■■ •		
H	• • • •		
I	• •		
J	• ■■ ■■ ■■		
K	■■ • ■■		
L	• ■■ • •		
M	■■ ■■		
N	■■ •		
O	■■ ■■ ■■		
P	• ■■ ■■ •		
Q	■■ ■■ • ■■		
R	• ■■ •		
S	• • •		
T	■■		

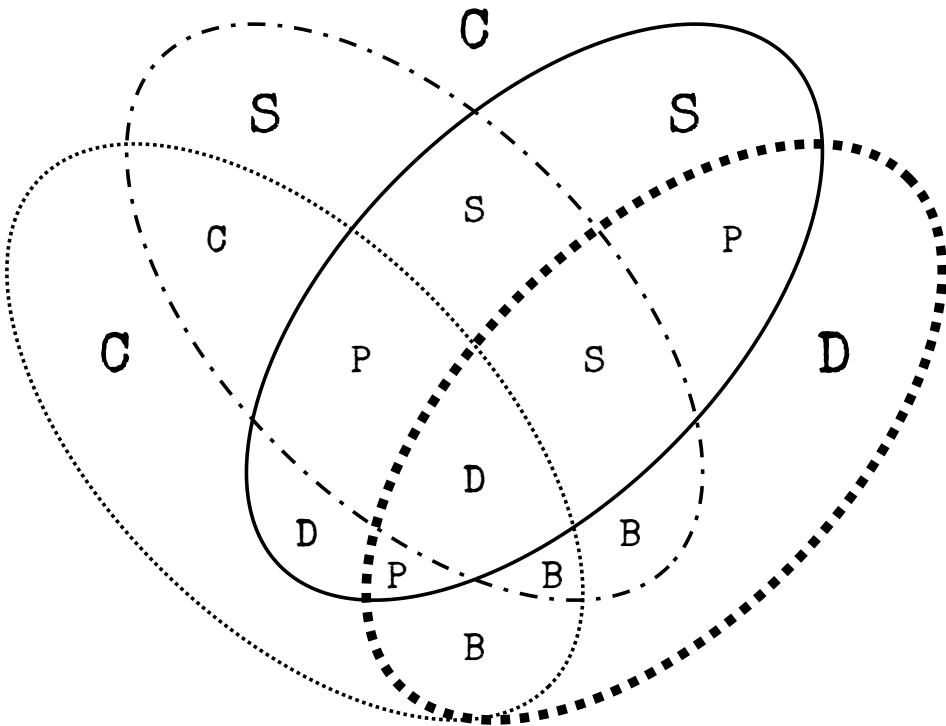
Se la vorto estas:	Resrundu sur la frekveno:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Pri komplikaj dratoj

Tiuj dratoj estas malsamaj ol antaŭaj. Kelkaj eĉ havas striojn! Do, ili estas tute aliaj. Bonas, ke ni trovis koncizan instrukcion por ili! Tamen, eble, tro konscizan...



- Rigardu al ĉiu drato: super ĝi estas LED, kaj sub ĝi spaco por simbolo "★".
- Por ĉiu kombinaĵo de drato/LED/simbolo uzu Venn diagramon sube por decidi ĉu la drato tranĉendas.
- Dratoj povas havi striojn de diversaj koloroj.



	Kablo estas ruĝa
	Kablo estas blua
	Simbolo★
	LED lumas

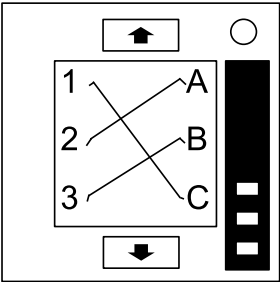
Litero	Instrukcio
C	Tranĉu la draton
D	Ne tranĉu la draton
S	Tranĉu, se la lasta cifero de seria numero estas para
P	Tranĉu, se la bombo havas paralelan konektejon
B	Tranĉu, se la bombo havas du aŭ pli da baterioj.

Vidu Aldonon B por identigi bateriojn.
Vidu Aldonon C por identigi konektejon.

Pri sinsekvoj de dratoj

Malfacilas diri, kiel tiu mekanismo funkcias. Imprese de inĝeniera vidpunkto, tamen oni certe povis ordigi naŭ dratojn en pli facila maniero.

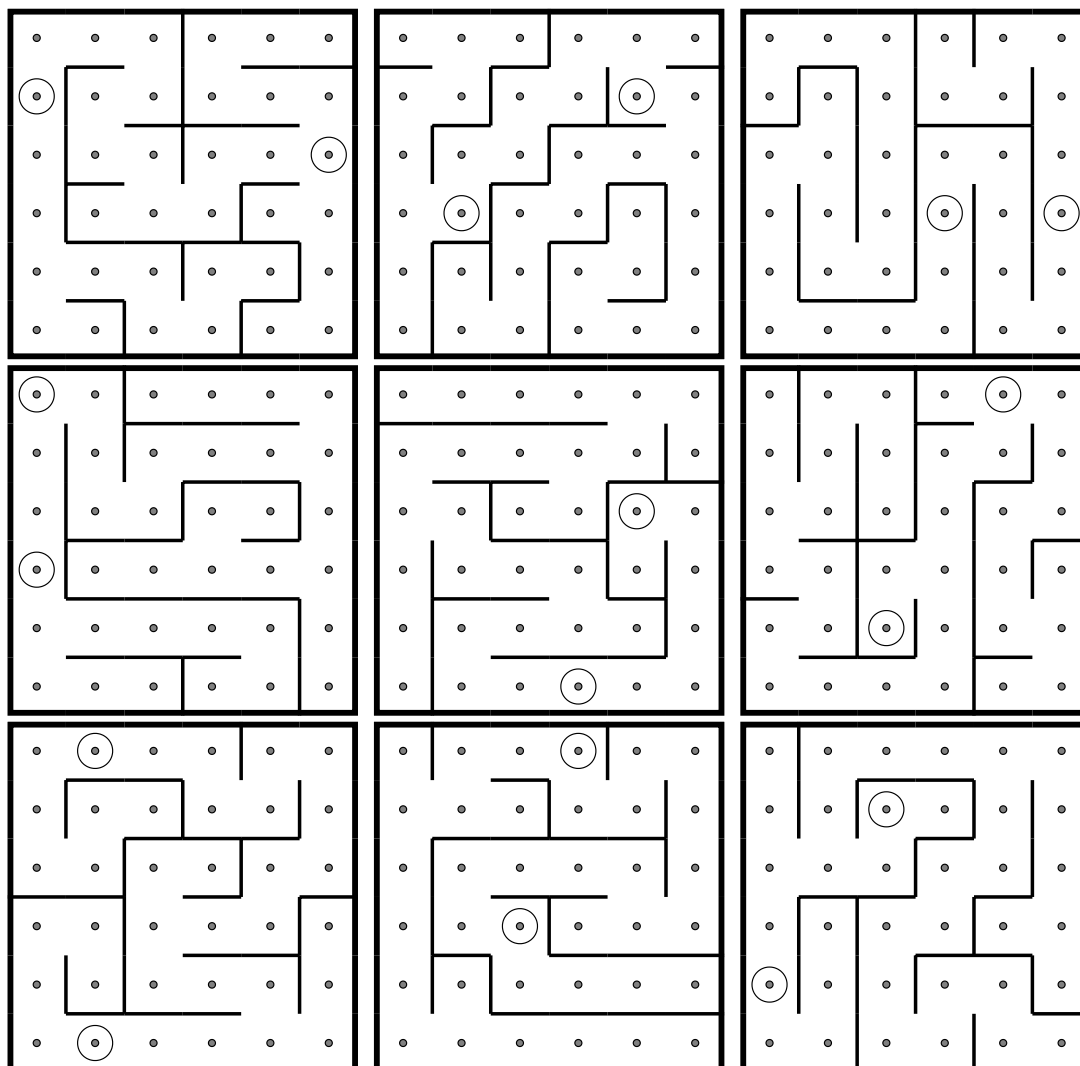
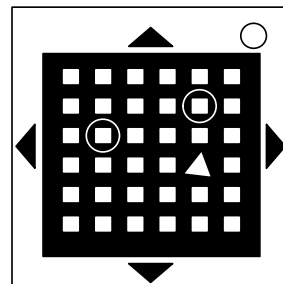
- Tiu ĉi modulo havas kelkajn panelojn kun dratoj, tamen nur unu el ili videblas samtempe. Oni povas iri al la sekva panelo per la butono suben, aŭ al la antaŭa per la butono supren.
- Ne iru al la sekva panelo antaŭ vi certas ke ĉiuj ĝustaj dratoj tranĉitas sur la nuna panelo.
- Tranĉu dratojn, sekvante tabelon sube. Aperfojoj de dratoj sumiĝas inter ĉiuj paneloj enkadre de unu modulo,.



Aperfojo de ruĝa drato		Aperfojo de blua drato		Aperfojo de nigra drato	
Aperfojo de drato	Tranĉu, se iras al:	Aperfojo de drato	Tranĉu, se iras al:	Aperfojo de drato	Tranĉu, se iras al:
Unua ruĝa	C	Unua blua	B	Unua nigra	A, B aŭ C
Dua ruĝa	B	Dua blua	A aŭ C	Dua nigra	A aŭ C
Tria ruĝa	A	Tria blua	B	Tria nigra	B
Kvara ruĝa	A aŭ C	Kvara blua	A	Kvara nigra	A aŭ C
Kvina ruĝa	B	Kvina blua	B	Kvina nigra	B
Sesa ruĝa	A aŭ C	Sesa blua	B aŭ C	Sesa nigra	B aŭ C
Sepa ruĝa	A, B aŭ C	Sepa blua	C	Sepa nigra	A aŭ B
Oka ruĝa	A aŭ B	Oka blua	A или C	Oka nigra	C
Naŭa ruĝa	B	Naŭa blua	A	Naŭa nigra	C

Tio similas al iu labirinto, verŝajne ŝtelita de restoracia tapiŝeto.

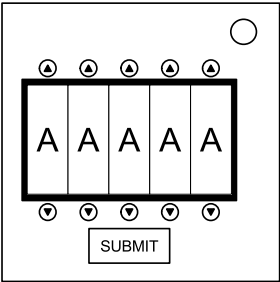
- Trovu labirinton kun taŭgaj rondaj markoj.
- Sekurigisto devas konduki blankan lumeton al ruĝa triangulo per butonoj kun montriloj.
- **Atentu:** ne transiru liniojn markitajn en labirinto. Ili ne videblas sur la bombo.



Pri la pasvorto

Feliĉe, la pasvorto ne respondas al standartoj de Ŝtat-sekureco: 22 simboloj, kun miksita uskleco, hazardaj numeroj sen palindromoj de longeco pli ol 3.

- Oni povas trarigardi ĉiujn eblajn literojn en specifa pozicio per butonoj sub kaj super la litero.
- Nur unu kombinacio koincidas kun unu el pasvortoj en tabelo sube.
- Klaku "SUBMIT" post kiam vi entajpis taŭgan vorton.



about	after	again	below	could
every	first	found	great	house
large	learn	never	other	place
plant	point	right	small	sound
spell	still	study	their	there
these	thing	think	three	water
where	which	world	would	write

Раздел 2: Malstabilaj moduloj

00

Malstabilajn modulojn ne eblas sekurigi, tamen periode ili iĝas minaco.

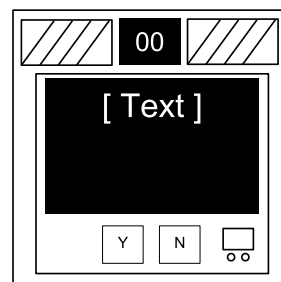
Oni distingas malstabilajn modulojn per ducifera tempumilo super ili. Interagoj kun bombo povas aktivigi ilin. Kiam ili aktivas, oni devas regule kontroli ilin, antaŭ ilia tempo finiĝos, por preventi eraron.

Atentu: malstabilaj moduloj povas aktivigi denove en ajna momento.

Pli la gas-forlaso

Kodumi komputilojn ege malfacilas! Nu, kutime. Sed tion povas eĉ mekanika bird-ludilo, kiu konstante bekas unu butonon.

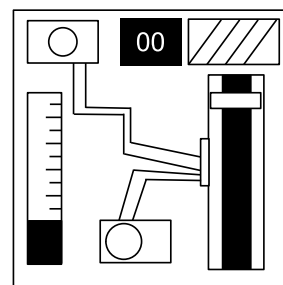
- Respondu al demandoj de komputilo per butono "Y", se "Jes", aŭ "N", se "ne".



Pri la kondensilo

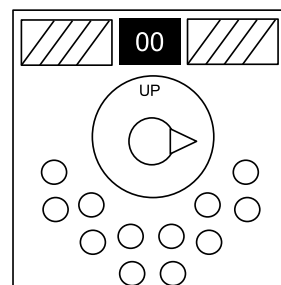
Mi pensas ke tio nur celas distri vin, ĉar aliokaze tio estas vere aĉa elektronika laboro.

- Disŝarĝu kondensilon, premante levilon, antaŭ ĝi troŝarĝiĝos.



Pri la turneblo tenilo

Sensence komplika kaj kontante bezonema. Imagu, ke tiuj scipovoj estus uzitaj por io alia ol tiuj diablaj kaprompiloj.



- Oni povas meti tenilon en unu el kvar pozicioj.
- Tenilo devas esti en la ĝusta pozicio kiam tempumilo de la modulo atingas nulon.
- Oni elektas ĝustan pozicion depende de stato (ŝaltita/malŝaltita) de dekdu LED-oj
- Pozicio de la tenilo estas relativaj al etikedo "UP" [supro], kiu povas esti turnita.

Variantoj de LED aranĝo

Pozicio supren:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Pozicio suben:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Pozicio maldekstren:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Pozicio dekstren:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = lumigita LED

Aldono A: Referenco por identigi indikilojn

Subskribitaj lumilaj indikiloj troviĝas sur la flankoj de bombo.

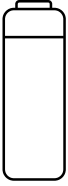
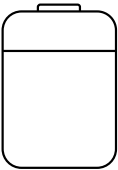


Kutimaj indikiloj

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

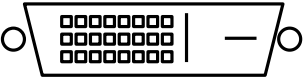
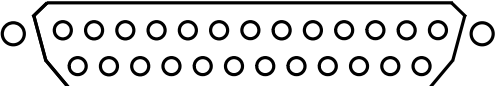


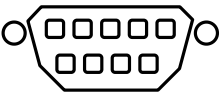

Aldono B: Referenco por identigi bateriojn

Standartaj baterioj troviĝas ene de ĉirkaŭbarejoj sur la flankoj de bombo.

Baterio	Tipo
	AA
	D

Aldono C: Referenco por identigi konektejojn

Ciferecaj kaj analogaj konektejoj troviĝas sur la flankoj de bombo.

Konektejo	Nomo
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA