



# BONBAK DESAKTIBATZEKO ESKULIBURUA

1. Bertsoa

Baieztapen kodea: 241

*Ongi etorri arrisku eta erronkaz beteriko bonben deskatibazioaren mundura.*

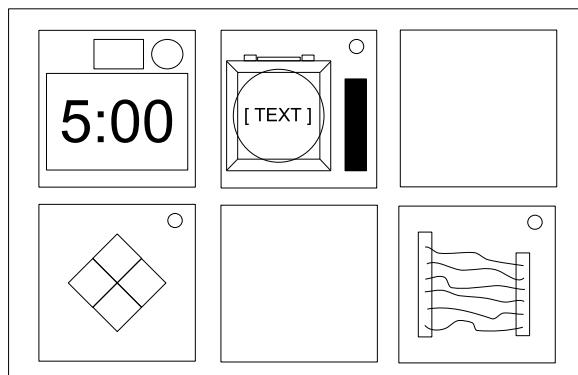
*Irakurri eskuliburu hau arretaz; zeu zara aditua. Hurrengo orrialdeetan  
bonbarik lazgarrienak ere desaktibatzeko jakin beharreko guztia aurkituko duzu.*

*Adi egon: hankasartze txikienak hondamena ekar dezake eta!*

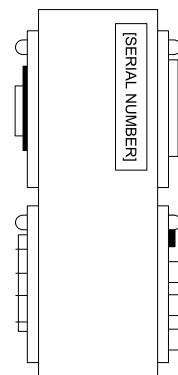
# Bonbak desaktibatzen

Bonba lehertu egingo da kontagailua 0:00ra iristen denean, edo desaktibazio prozesuan behar baino akats gehiago egiten direnean. Bonba geldiarazteko modu bakarra kontagailua zerora iritsi baino lehenago modulu guztiak desaktibatzea da.

Bonba adibidea



Aurrealdea



Alboa

## Moduluak

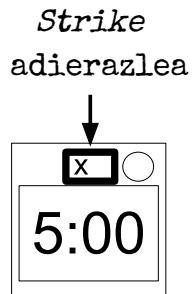
Bonba bakoitzak desaktibatu beharreko hamaika modulu arte izan ditzake. Modulu bakoitza independentea da, eta edozein ordenatan desaktibatu daiteke.

Moduluak desaktibatzeko jarraibideak 1.atalean aurkituko dituzu. Modulu "zirikatzailak" aldiz, bereziak dira eta beraz, 2.atalera jo beharko duzu.

## Strike

Bonba desaktibatu behar duenak huts egiten duen bakoitzean, bonbari *strike* bat gehituko zaio. *Strike* kopurua denbora kontagailuaren gainean dago ikusgai. Bonbak *strike* kontagailua baldin badu, hirugarrenean lehertuko da. Gainera, kontagailua azkarrtu egingo da *strike* bakoitzean.

Bonbak *strike* kontagailurik ez badu, lehenengo akatsa egitean egingo du eztanda.



## Informazio bilketa

Batzuetan, bonbaren informazio zehatza behar da moduluak desaktibatzeko, serie zenbakia, esate baterako. Informazio mota hau gehienetan goiko aldean, behean edo karkasaren aldeetan agertzen da. Ikus itzazu A, B eta C eranskinak horri buruzko informazio gehiago lortzeko.

## 1.atala: Moduluak

Modulu guztiekin LED bat daukate goian, eskubian.

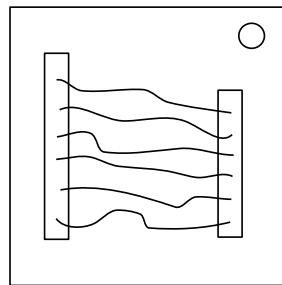
Argi berdea dutenak desaktibatuta daude.

Modulu guztiak desaktibatu behar dira bonba geldiarazteko.

## Kableak

*Kableak aparailuen arima dira! Zaudet, ez, elektrizitatea da funtsezko osagaia...  
Kableak zainen modukoak dira. Zainak? Ez du axola...*

- Kableen moduluak 3 eta 6 kable artean izan ditzake.
- Modulua desaktibatzeko nahikoa da kable zuzena moztea.
- Kableen ordena goitik beherakoa da.



### 3 kable:

Kable gorririk ez badago, moztu bigarren kablea.

Bestela, azken kablea txuria bada, moztu azken kablea.

Bestela, kable urdin bat baino gehiago badago, moztu azken kable urdina.

Bestela, moztu azken kablea.

### 4 kable:

Kable gorri bat baino gehiago badago, eta bonbaren serie-zenbakiaren azken digitua bakoitia bada, moztu azken kable gorria.

Bestela, azken kablea horia bada, eta kable gorririk ez badago, moztu lehenengo kablea.

Bestela, kable urdin bakarra badago, moztu lehenengo kablea.

Bestela, kable hori bat baino gehiago badago, moztu azken kablea.

Bestela, moztu bigarren kablea.

### 5 kable:

Azken kablea beltza bada, eta bonbaren serie-zenbakiaren azken digitua bakoitia bada, moztu laugarren kablea.

Bestela, kable gorri bakarra badago, eta kable hori bat baino gehiago, moztu lehenengo kablea.

Bestela, kable beltzik ez badago, moztu bigarren kablea.

Bestela, moztu lehenengo kablea

### 6 kable:

Kable horirik ez badago, eta bonbaren serie-zenbakiaren azken digitua bakoitia bada, moztu hirugarren kablea.

Bestela, kable hori bakarra badago, eta txuri bat baino gehiago, moztu laugarren kablea.

Bestela, kable gorririk ez badago, moztu azken kablea.

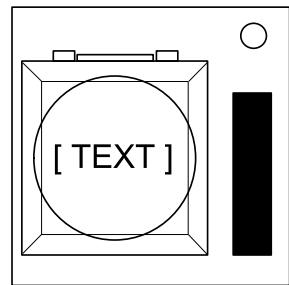
Bestela, moztu laugarren kablea.

## Botoia

Agian pentsatuko duzu zapaltzeko eskatzen dizun botoia mekanismo erraza dela.  
Kontuz, gauzak ez dira diruditen bezain errazak.

*Ikus ezazu A eranskina adierazleak identifikatzeko.*

*Ikus ezazu B eranskina bateriak identifikatzeko.*



Jarraiz itzazu pauso hauek agertzen diren ordenean:

1. Botoia urdina bada, eta "Abort" hitza badu ([TEXT] irudian), eduki botoia zapalduta, eta "Zapaldutako botoia askatzea" izeneko atala irakurri.
2. Bonbak bateria bat baino gehiago badauka, eta "Detonate" hitza badu ([TEXT] irudian), zapaldu eta askatu berehala.
3. Botoia txuria bada, eta bonbak "CAR" adierazlea piztuta badu, eduki botoia zapalduta, eta "Zapaldutako botoia askatzea" izeneko atala kontsultatu.
4. Bonbak 2 bateria baino gehiago baditu, eta "FRK" adierazlea piztuta badu, zapaldu botoia eta askatu berehala.
5. Botoia horia bada, eduki botoia zapalduta, eta "Zapaldutako botoia askatzea" izeneko atala irakurri.
6. Botoia gorria bada, eta "Hold" hitza badu ([TEXT] irudian), zapaldu eta askatu berehala.
7. Bestela, eduki botoia zapalduta, eta "Zapaldutako botoia askatzea" izeneko atala kontsultatu.

## Zapaldutako botoia askatzea

Botoia zapalduta mantenduz gero, kolorezko barra bat piztuko da moduluaren eskuinaldean. Kolore horren arabera, botoia momentu zehatz batean askatu beharko da:

- Barra urdina: askatu denbora kontagailuan 4 zenbakia edozein posiziotan agertzen denean.
- Barra txuria: askatu denbora kontagailuan 1 zenbakia edozein posiziotan agertzen denean.
- Barra horia: askatu denbora kontagailuan 5 zenbakia edozein posiziotan agertzen denean.
- Beste kolore bateko barra: askatu denbora kontagailuan 1 zenbakia edozein posiziotan agertzen denean.

## Teklatua

Ez nago ziur sinbolo hauek zer diren, baina nago zerbait ezkutatzen dutela.

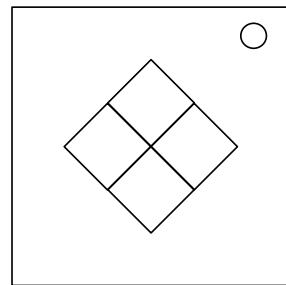
- Beheko zutabeetako batek bakarrik ditu teklatuan ikusiko diren lau sinboloak.
- Zapaldu itzazu lau botoiak agertzen diren ordenean, hau da, goitik beherako ordenean.

ñ	ó
ō	č

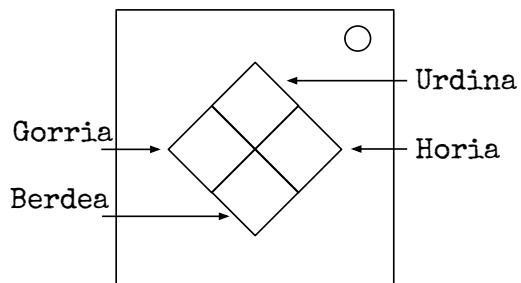
♀	Ё	©	б	Ψ	б
Α	Ӯ	Ӳ	Ҕ	҆	Ӯ
Ӷ	҃	҅	Җ	҈	Ӷ
ӷ	҈	҉	Ҋ	ҋ	æ
Ҍ	★	ҍ	ҋ	҆	Ψ
ӵ	ӵ	Ӷ	Ҋ	ӷ	ӹ
҃	?	★	҆	★	Ω

## Buruzagiak dio

Ziur nago txikitán honen antzoko jokoren batean aritu zarela, badakizu, patroiak errepikatu behar diren horietako bat da. Hala ere lasai, ziurrenik haren kopia merke bat besterik ez da hau.



1. Koloretako lau botoietako bat keinuka hasiko da.
2. Ondorengo taulak erabilita, sakatu dagokion koloreko botoia.
3. Hasierako argiak keinu egingo du berriz ere, eta jarraian beste batek. Sekuentzia ordenean errepikatu, koloreen taula erabiliz.
4. Sekuentzia luzatuz joango da ziklo egoki bakoitzean, betiere modulua desaktibatu arte.



Bonbaren serie-zenbakiak bokal bat duenean:

		Argi gorria	Argi urdina	Argi berdea	Argi horia
Zapaldu beharreko botoia	0 strike	Urdina	Gorria	Horia	Berdeaa
	1 strike	Horia	Berdeea	Urdina	Gorria
	2 strike	Berdeaa	Gorria	Horia	Urdina

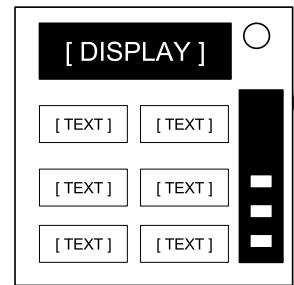
Bonbaren serie-zenbakiak bokalik ez baldin badu:

		Argi gorria	Argi urdina	Argi berdea	Argi horia
Zapaldu beharreko botoia	0 strike	Urdina	Horia	Berdeaa	Gorria
	1 strike	Gorria	Urdina	Horia	Berdeaa
	2 strike	Horia	Berdeaa	Urdina	Gorria

## Zein da lehenengoa?

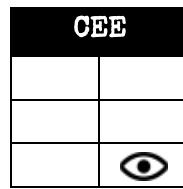
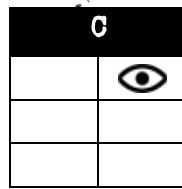
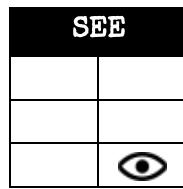
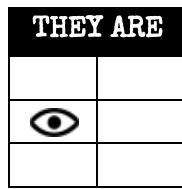
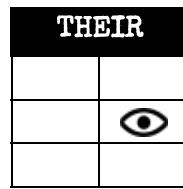
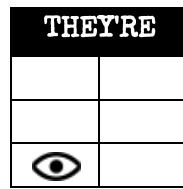
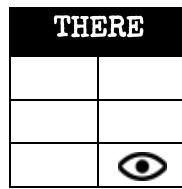
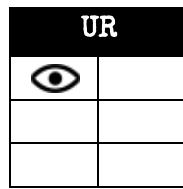
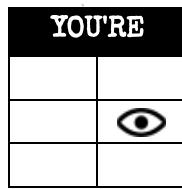
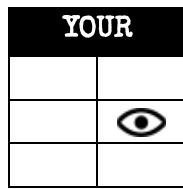
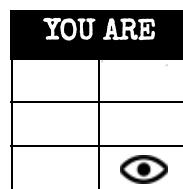
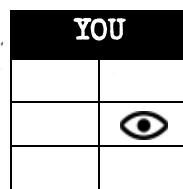
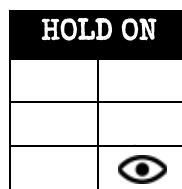
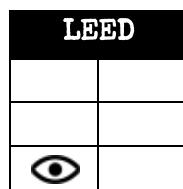
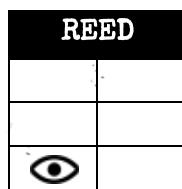
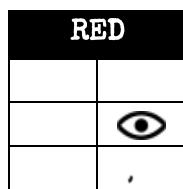
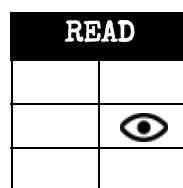
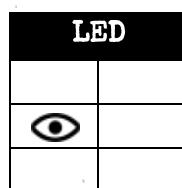
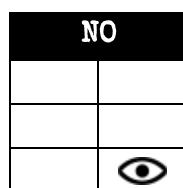
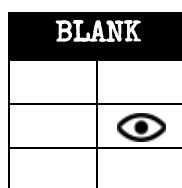
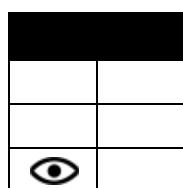
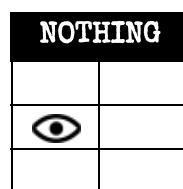
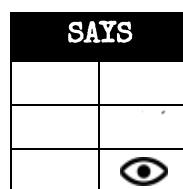
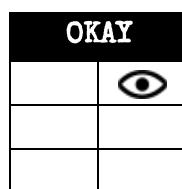
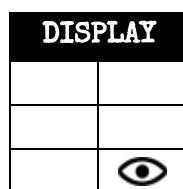
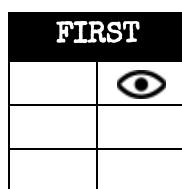
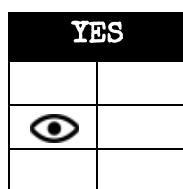
Gailu honek komedia batetik ateratakoak dirudi; barre egingo genuke bonba batera konektatuta egongo ez balitz. Aukeratu ondo esaten duzuna, hitzak askotan traba izaten dira eta...

1. Irakurri pantailan dagoena [DISPLAY], eta erabili 1. pausoak zein hitz irakurri behar duzun jakiteko.
2. Eskuratutako hitza erabiliz, 2. pausoan jakingo duzu zein botoi zapaldu.
3. Errepikatu pausoak, modulua desaktibatu arte.



### 1. pausoak:

Pantailan agertzen den hitza kontuan hartuta, irakurri begi bat duen botoiaren etiketa, eta joan hurrengo pausora:



**2. pausoak:**

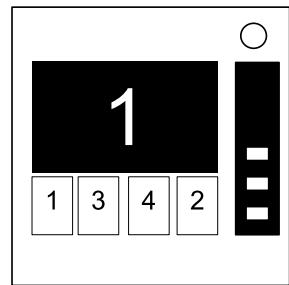
Aurreko pausoan eskuratutako hitza erabiliz, sakatu zerrenda honetan agertzen den lehenengo botoia:

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

## Memoria jokoa

Memoria hauskorra da, eta gainerako gauza guztiak ere bai bonba bat lehertzeko zorian dagoenean. Erne ibili!

- Zapaldu botoi zuzena hurrengo etapara pasatzeko. Etapa guztiak osatu beharko dituzu modulua desaktibatzeko.
- Botoi okerra zapalduz gero, dena berriro hasieratik hasiko da.
- Botoien ordena ezkerretik eskubira izango da.



### 1. etapa:

- 1 zenbakia agertzen bada, zapaldu bigarren posizioan dagoen botoia.
- 2 zenbakia agertzen bada, zapaldu bigarren posizioan dagoen botoia.
- 3 zenbakia agertzen bada, zapaldu hirugarren posizioan dagoen botoia.
- 4 zenbakia agertzen bada, zapaldu laugarren posizioan dagoen botoia.

### 2. etapa:

- 1 zenbakia agertzen bada, zapaldu "4" dioen botoia.
- 2 zenbakia agertzen bada, zapaldu 1. etapan zapaldutako posizio berean dagoen botoia.
- 3 zenbakia agertzen bada, zapaldu lehenengo posizioan dagoen botoia.
- 4 zenbakia agertzen bada, zapaldu 1. etapan zapaldutako posizio berean dagoen botoia.

### 3. etapa:

- 1 zenbakia agertzen bada, zapaldu 2. etapan zapaldutako zenbaki bera
- 2 zenbakia agertzen bada, zapaldu 1. etapan zapaldutako zenbaki bera.
- 3 zenbakia agertzen bada, zapaldu hirugarren posizioan dagoen botoia.
- 4 zenbakia agertzen bada, zapaldu "4" dioen botoia.

### Etapa 4:

- 1 zenbakia agertzen bada, zapaldu 1. etapan zapaldutako posizio berean dagoen botoia.
- 2 zenbakia agertzen bada, zapaldu lehenengo posizioan dagoen botoia.
- 3 zenbakia agertzen bada, zapaldu 2. etapan zapaldutako posizio berean dagoen botoia.
- 4 zenbakia agertzen bada, zapaldu 2. etapan zapaldutako posizio berean dagoen botoia.

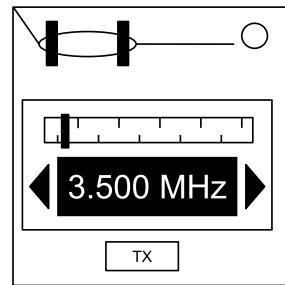
### Etapa 5:

- 1 zenbakia agertzen bada, zapaldu 1. etapan zapaldutako zenbaki bera.
- 2 zenbakia agertzen bada, zapaldu 2. etapan zapaldutako zenbaki bera.
- 3 zenbakia agertzen bada, zapaldu 4. etapan zapaldutako zenbaki bera.
- 4 zenbakia agertzen bada, zapaldu 3. etapan zapaldutako zenbaki bera.

## Morse kodea

Antzinean komunikatzeko sistema? Zer izango da hurrengoa? Behintzat benetako morse kodea da. Beraz, arretaz jokatu eta agian zerbait ikasiko duzu.

- Keinuka dagoen argia interpretatzeko erabili Morse taula, eskuineko taulako hitz bat lortuko duzu.
- Seinalea etengabean errepikatuko da, eta errepikapenen artean hutsune luze bat egongo da.
- Hitza identifikatzen duzunean, sartu frekuentzia baliokidea moduluau, eta zapaldu transmisio botoia ("TX").



### Nola interpretatu

1. Pultsu labur bat puntu bat da.
2. Pultsu luze bat marratxo bat da.
3. Hutsune handia dago hizkien artean.
4. Oso hutsune handia dago errepikapenen artean

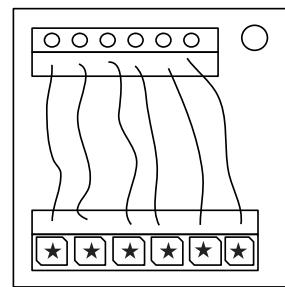
A	● —
B	— ● ● ●
C	— ● — ● —
D	— ● ●
E	●
F	● ● — ●
G	— — ●
H	● ● ● ●
I	● ●
J	● — — — —
K	— ● —
L	● — ● ●
M	— —
N	— ●
O	— — —
P	● — — ●
Q	— — ● —
R	● — ●
S	● ● ●
T	—

U	● ● —
V	● ● ● —
W	● — —
X	— ● ● —
Y	— ● — —
Z	— — — ● ●
1	● — — — —
2	● ● — — —
3	● ● ● — —
4	● ● ● ● —
5	● ● ● ● ●
6	— ● ● ● ●
7	— — ● ● ●
8	— — — ● ●
9	— — — — ●
0	— — — — —

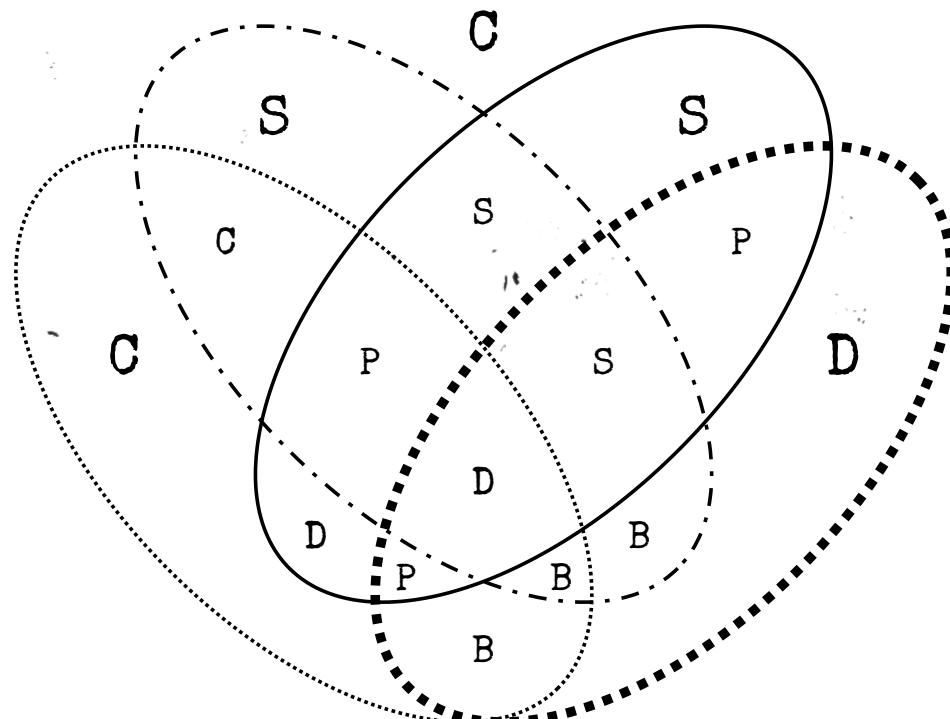
Hitza:	Frekuentzia:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

## Kable konplexuak

Kable hauek ez dira besteak bezalakoak... Batzuek marrak dituzte! Horrek guztiz desberdinak bilakatzen dituzte. Zorionez, jarraibide multzo zehatz bat aurkitu dugu, zehatzegia agian...



- Begiratu itzazu kableak: LED bat daukate gainean, eta bakoitzaren azpian hutsune bat "★" sinbolorako.
- Kable/LED/sinbolo konbinazio **bakoitzerako** erabili ezazu Venn diagrama kablea moztu edo ez erabakitzeko.
- Kable bakoitzak kolore askotariko marrak izan ditzake.



	Kablea kolore gorriarekin
	Kablea kolore urdinarekin
	Kablea ★ sinboloarekin
	Kablea LEDa piztuta

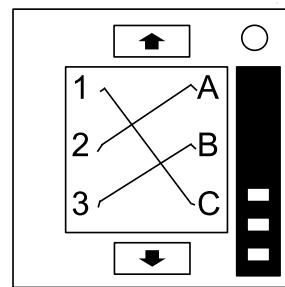
Letra	Jarraibidea
C	Moztu kablea
D	Ez moztu kablea
S	Moztu kablea serie-zenbakiaren azken digitua bikoitia bada
P	Moztu kablea bonbak portu paraleloa baldin badu
B	Moztu kablea bonbak bi bateria edo gehiago baldin baditu

Ikus ezazu B eranskina bateriak identifikatzeko.  
Ikus ezazu C eranskina portuak identifikatzeko.

## Kableen sekuentzia

Zaila da mekanismo honek nola funtzionatzen duen azalatzea. Atxean duen ingeniaritza lana izugarria da, baina egon behar du bederatziz kable kudeatzeko modu errazago bat.

- Modulu honek kabledun panel batzuk ditu, baina aldi bakotzean panel bakarra ikus daiteke. Hurrengora aldatzeko erabili beheko botoia, eta goikoa, aurrekora itzultzeko.
- Ez pasatu hurrengo panelera moztu beharreko kable guztiak moztu dituzula ziur egon arte.
- Moztu kableak ondorengo taulan adierazten den bezala. Kableen errepiaken kopurua panel batetik bestera kontatzen da.

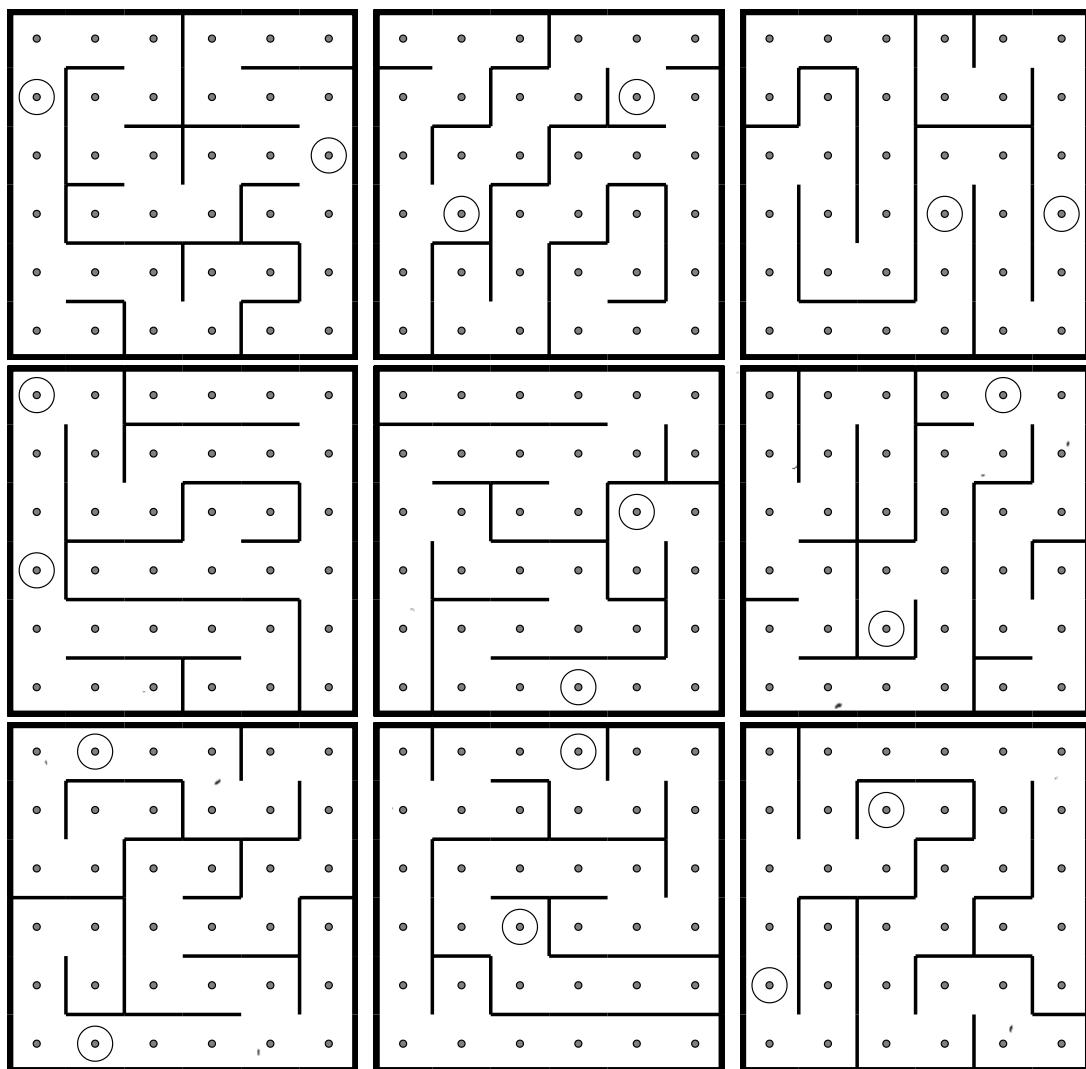
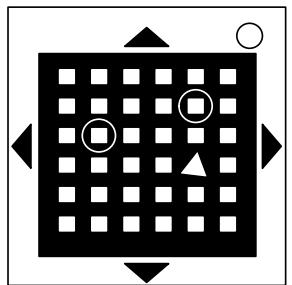


Kable gorria		Kable urdina		Kable beltza	
Errepikapenak	Moztu honekin lotuta badago:	Errepikapenak	Moztu honekin lotuta badago:	Errepikapenak	Moztu honekin lotuta badago:
Lehenengo kable gorria	C	Lehenengo kable urdina	B	Lehenengo kable beltza	A, B edo C
Bigarren kable gorria	B	Bigarren kable urdina	A edo C	Bigarren kable beltza	A edo C
Hirugarren kable gorria	A	Hirugarren kable urdina	B	Hirugarren kable beltza	B
Laugarren kable gorria	A edo C	Laugarren kable urdina	A	Laugarren kable beltza	A edo C
Bosgarren kable gorria	B	Bosgarren kable urdina	B	Bosgarren kable beltza	B
Seigarren kable gorria	A edo C	Seigarren kable urdina	B edo C	Seigarren kable beltza	B edo C
Zazpigarren kable gorria	A, B edo C	Zazpigarren kable urdina	C	Zazpigarren kable beltza	A edo B
Zortzigarren kable gorria	A edo B	Zortzigarren kable urdina	A edo C	Zortzigarren kable beltza	C
Bederatzigarren kable gorria	B	Bederatzigarren kable urdina	A	Bederatzigarren kable beltza	C

## Labirintoa

Labirinto moduko bat dirudi. Jatetxeren bateko paperezko mantel batetik lapurtuko ote zuten?

- Identifikatu ezazu labirintoa, moduluko marka zirkularrak eta beheko eskemetakoak konparatuz.
- Argi txuria gidatu behar duzu triangulu gorrira heldu arte. Horretarako, gezidun botoiak erabili behar dituzu.
- Kontuz:** Ezin dituzu labirintoko paretak zeharkatu. Marra horiek ikusezinak dira bonban.



## Pasahitzaz

Zorionez pasahitz honek ez omen ditu gutxieneko segurtasun neurriak betetzen: 22 karaktere, maiuskulak eta miniskuluak, zenbakiak ausazko ordenean, eta hiru silabatik gorako palindromorik gabe.

- Botoiak erabiliz pasahitzaren letrak banan-banan aldatu ditzakezu.
- Posizio bakoitzak letra multzo desberdina du.
- Soilik letren konbinazio bat aurkituko duzu beheko taulan.
- Sakatu "SUBMIT" botoia hitz egokia osatzen duzunean.

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

## 2.atala: Modulu zirikatzaileak

00

Modulu zirikatzaileak ezin dira desaktibatu, eta beraz,  
etengabeko arriskua dakarte.

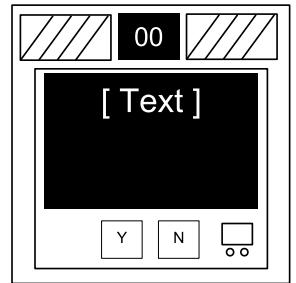
Mota honetako modulu guztiekin 2 digituko denbora kontagailu  
bat dute goiko aldean, erdialdean. Bonba ikutzeak modulu  
hauek aktibatzea ekar dezake. Behin aktibo daudela, maiz  
gainbegiratu behar dira *strikeak* saihesteko.

Erne ibili: modulu zirikatzaileak edozein momentutan  
aktibatu daitezke.

## Mezuen pantaila

*Ordenagailuak hakeatzea lan gogorra da! Beno, orokorrean, hala da. Beste batzuetan nahikoa da balantzaka dabilen txoritxo batek botoi bera behin eta berriz zapaltzea.*

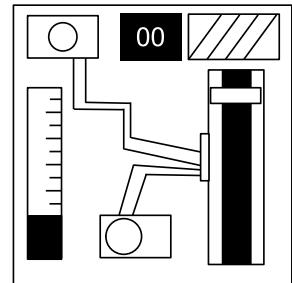
- Erantzun pantailan agertuko zaizkizun galderei, "Y" tekla "BAI" erantzuteko, eta "N" tekla "EZ" erantzuteko.



## Kondentsadoreak

Pentsatu nahi dut zuri denbora galaraztea dela helburu bakarra, bestela, oso kalitate kaskarreko elektronika lan baten aurrean gaude.

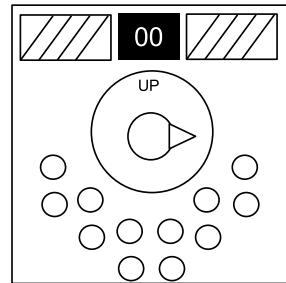
- Deskargatu kondentsadoreak gainkargatu aurretik palanka sakatuz.



## Etengailu birakaria

Behar dena baino konplikatuagoa, eta aldi berean guztiz beharrezkoa. Hobe litzateke jakinduria hori ganorazko zerbaitetan aplikatzea, ditxosozko gailu honetan baino.

- Etenegailuak lau posizio ditu.
- Etengailua posizio egokian egon beharko da, kontagailua zerora iristen denean.
- Posizio egokia zein den jakiteko, piztutako LEDei erreparatu beharko diezu.
- Etengailuaren posizioa bonban "UP" etiketak markatzen du; kontuz, biratuta egon daiteke.



### LED argien konfigurazioa

#### "UP" posizioa (gora):

		X		X	X
X	X	X	X		X

X	.	X		X	
	X	X		X	X

#### "DOWN" posizioa (behera):

	X	X			X
X	X	X	X		X

X	.	X		X	
	X				X

#### "LEFT" posizioa (ezkerra):

				X	
X			X	X	X

				X	
				X	X

#### "RIGHT" posizioa (eskuina):

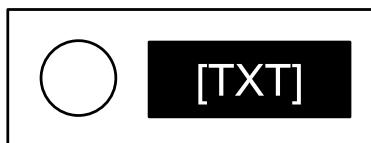
X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X	.	X	X		
X	X	X		X	

X = LEDa piztuta

## A eranskina: Adierazleen identifikazioa

Argidun adierazleak bonbaren aldeetan aurkituko dituzu.

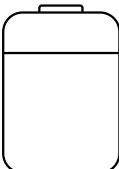


### Ohiko adierazleak

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

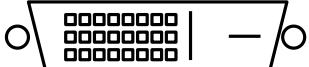
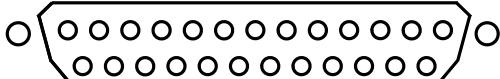
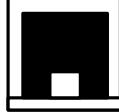
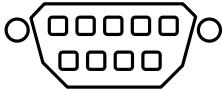
## Beranskina: Baterien identifikazioa

Hainbat bateria aurkitu daitezke bonbaren aldeetan konektatuta.

Bateria	Mota
	AA
	D

## C eranskina: Portuen identifikazioa

Bonbaren aldeetan portu analogiko zein digitalak aurkituko dituzu.

Portua	Izena
	DVI-D
	Paraleloa
	PS/2
	RJ-45
	Seriea
	RCA estereoa