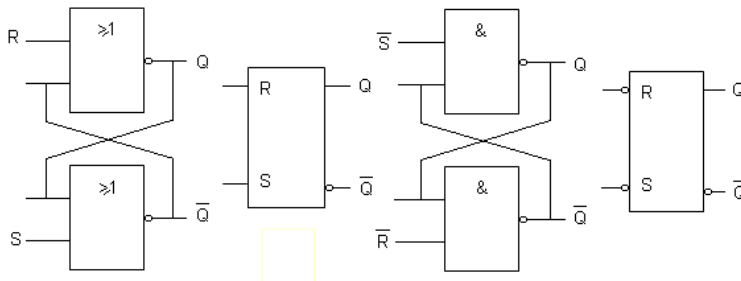


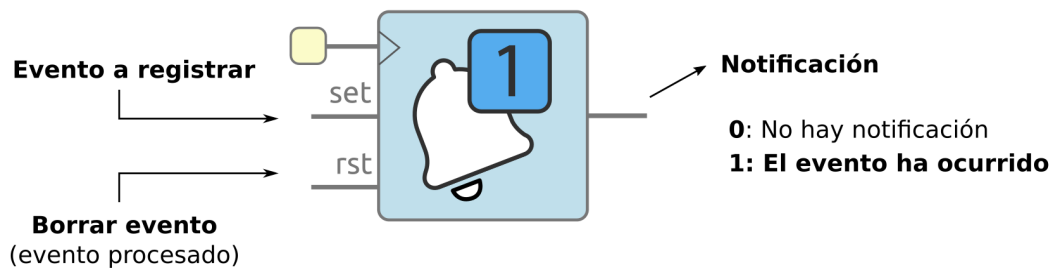
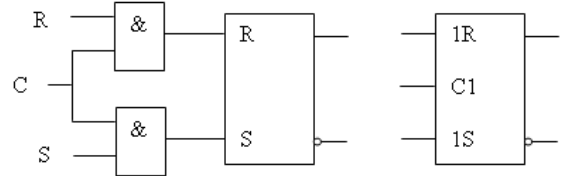
Descripción

Dispositivo de dos entradas y una salida que permite almacenar un bit de información. Es capaz de registrar eventos y así podemos recordarlos.

Bistable RS asíncrono con NOR y NAND



Bistable RS síncrono



Circuitos

2-01-Notificación-evento. Circuito que permite registrar y notificar un evento, el de botón pulsado.

2-02-Detector-presencia. Circuito que notifica encendiendo un LED que un brazo del spinner ha sido detectado.

2-03-Primero-en-pulsar. Se trata de un circuito para jugar al juego Juego para dos jugadores. El primero en pulsar gana.

Cada uno tiene un pulsador y un LED externos. Cuando el árbitro termine de formular una pregunta, el jugador que apriete el pulsador antes ganará, y podrá reponderla. Para ello, el circuito debe encender el LED del jugador que primero aprieta el pulsador y cuando esto ocurre, anular el pulsador del otro jugador. Para apagar el LED del ganador, se aprieta el pulsador SW1 on board.

Hay un tercer efecto LEDs que hace parpadear a 1Hz alternativamente a los LED0-3 y a los LEDs5-8, indicando que el circuito está esperando a que los jugadores aprieten sus pulsadores.