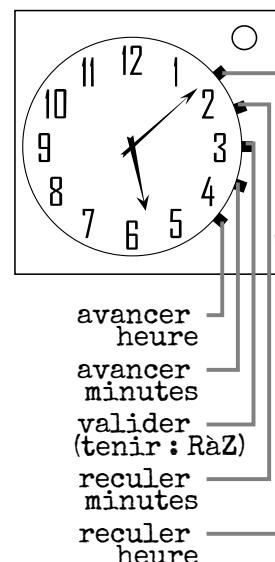


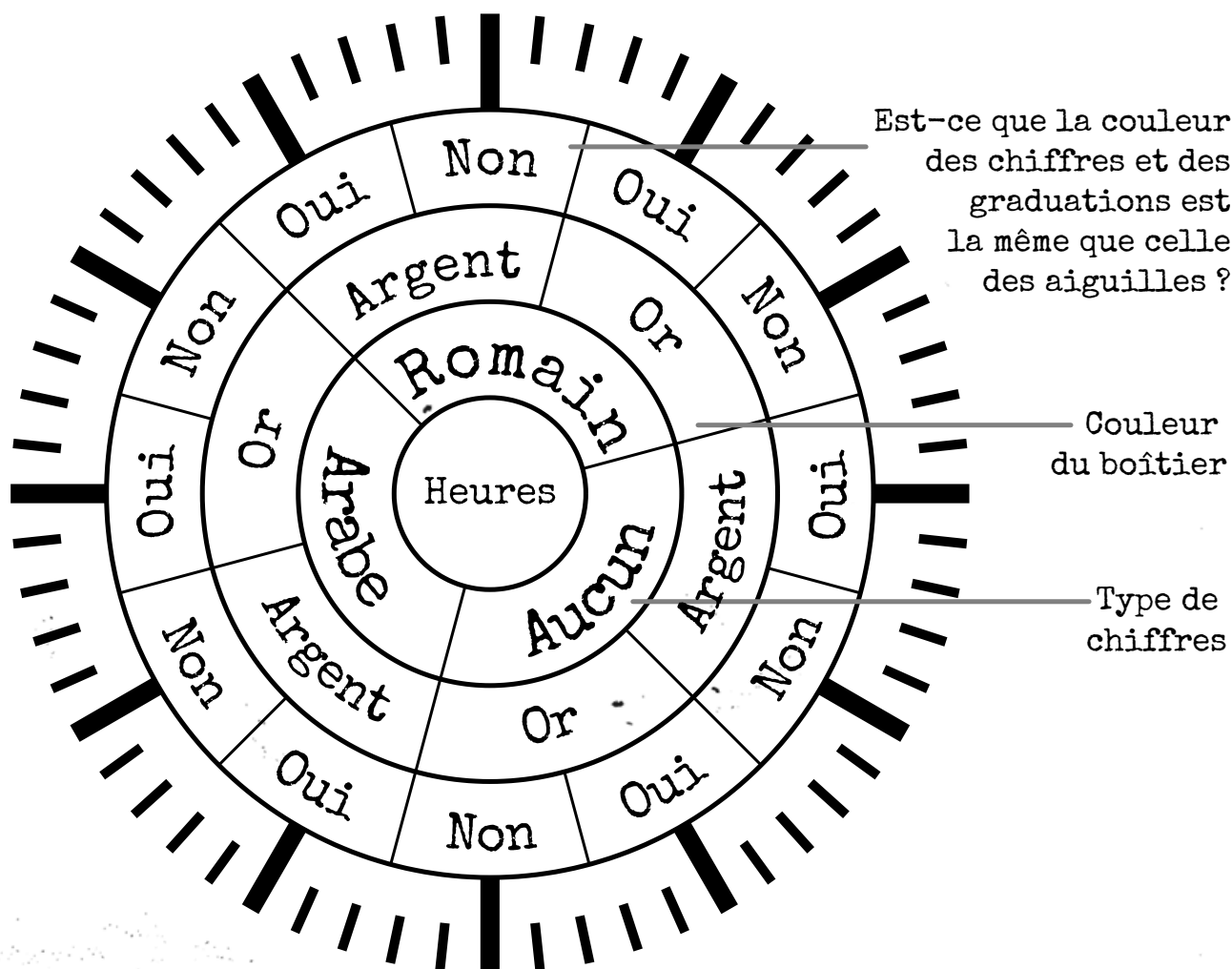
À propos de "The Clock"

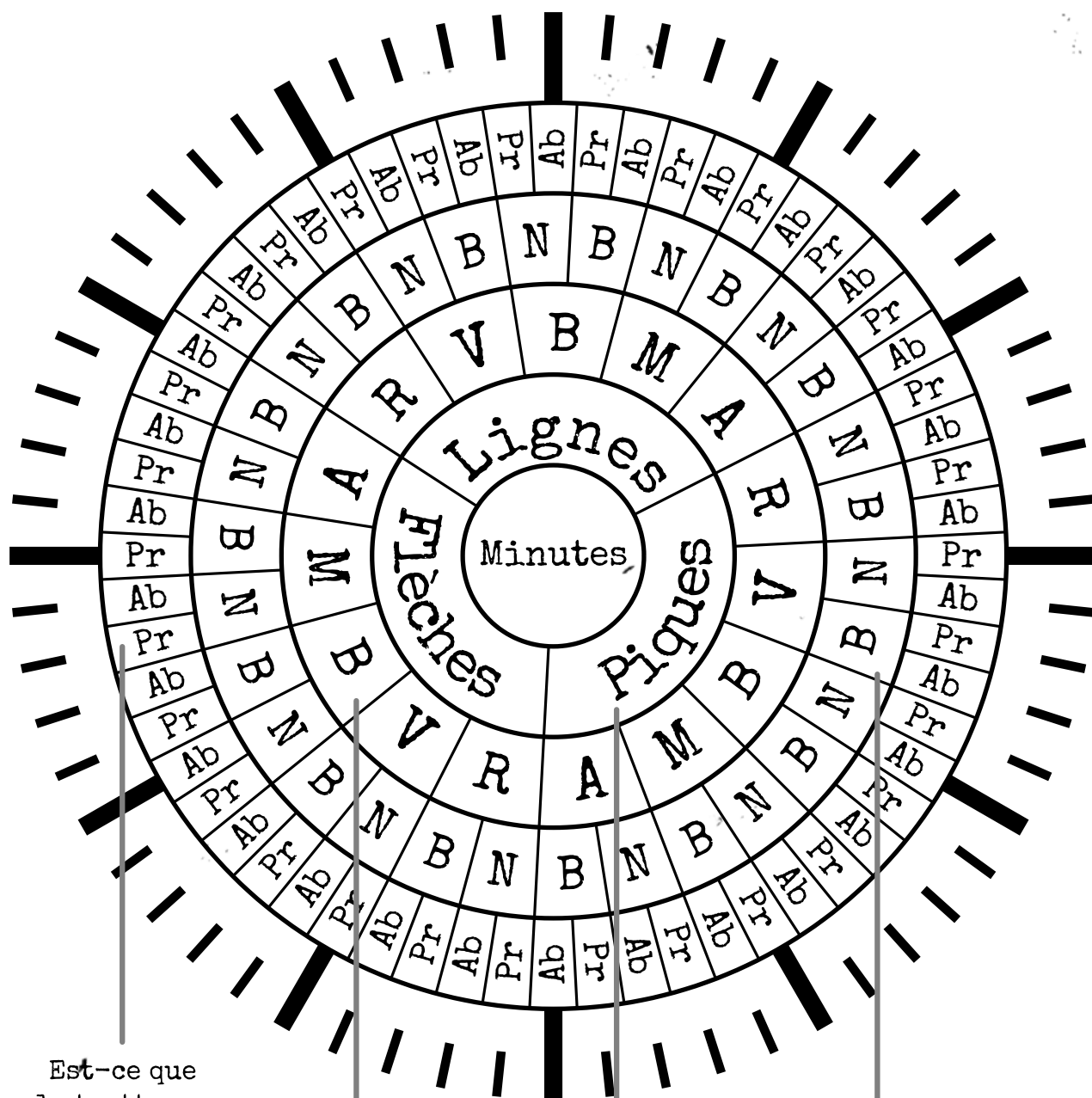
Tic-tac... comme si vous aviez besoin de vous rappeler que le temps est compté.

- L'horloge du module affiche une heure.
- Les schémas ci-dessous simulent une horloge. Utilisez les caractéristiques de celle du module et tracez une ligne droite passant par toutes les cases correctes de chaque schéma pour trouver un second temps.
- Si plus de la moitié du temps initialement prévu pour la bombe est affiché sur le compte à rebours, ajoutez le temps déterminé à l'heure actuelle affichée sur le module. Sinon, soustrayez-le.
- Réglez l'horloge sur l'heure obtenue et appuyez sur le bouton "valider" pour régler l'horloge et désarmer le module. Le réglage d'une heure incorrecte entraîne une erreur et une nouvelle heure s'affiche.



REMARQUE : N'oubliez pas de basculer entre AM et PM si nécessaire.





Est-ce que
la trotteuse
est présente
ou absente ?

Couleur des
chiffres :
B = bleu
V = vert
R = rouge
M = marron
A = autre

Forme
des
aiguilles

Le texte de
l'indicateur AM/PM
est-il noir (N)
ou blanc (B) ?