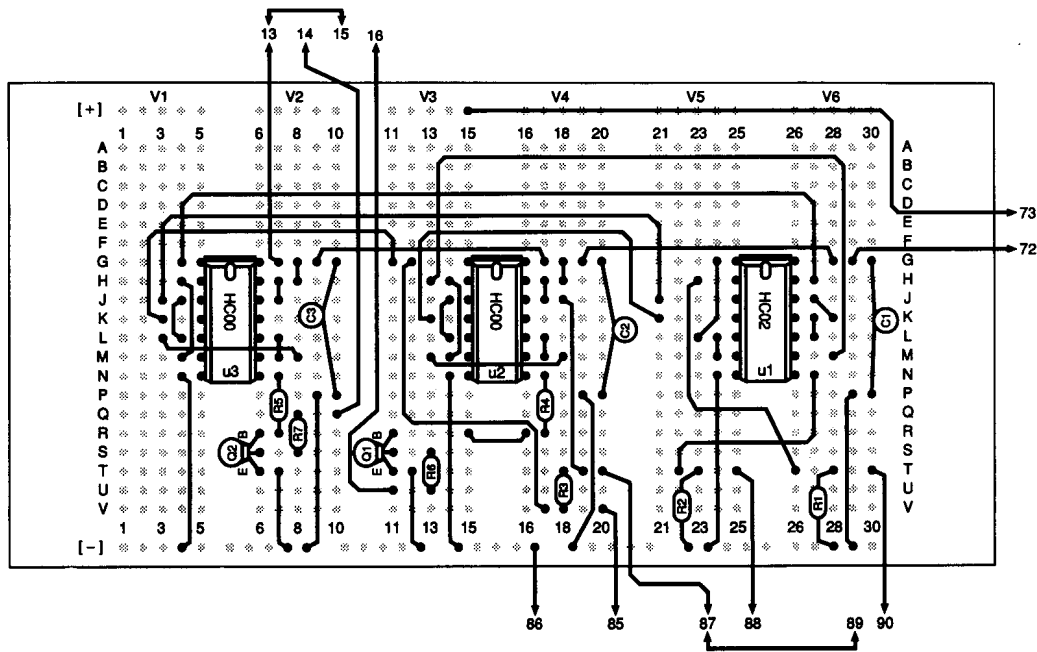




294. GYAKORLAT VETÉLKEDŐ EREDMÉNYJELZŐ



U1	74HC02	Q1	NPN	R2	10 kOhm	R5	10 kOhm	C1	0,1 µF
U2	74HC00	Q2	NPN	R3	10 kOhm	R6	470 Ohm	C2	0,1 µF
U3	74HC00	R1	10 kOhm	R4	10 kOhm	R7	470 Ohm	C3	0,1 µF

Az áramkör meghatározza, hogy ki a gyorsabb másoki gombnyomásnál. Ez a TV vetélkedő műsorainál lehet használni. Az áramkörnél az **S1** és az **S2** határozzák meg a győztest: ha az **S1** gombot először nyomja meg az ellenpártól, ennek megfelelően az **S1** világítja meg az **1-es LED-t**, míg ha az **S2** gombot először nyomja meg az ellenpártól, akkor az **1-es LED-t** az **S2** gomb lenyomása. Ha valaki lenyomja a **S3** gombot, az áramkör jeleket fogad az **S1** és az **S2**-ről. **M** bekapcsolja a készüléket [ON] előtte kapcsolja ki az **S1**-t a **POWER** gombon keresztül. Ekkor ha világított az **1-es LED**, akkor a **POWER** LED alszik ki és fordítva. Nyomja meg az **S3**-t és a **POWER** LED világít. Ezzel megtiltja az áramkörnek a bemenő jelek fogadását. Majd két személy próbálja meg egyszerre lenyomni az **S1**-t, illetve az **S2**-t. A győztest a **LED-re** pillantva meg tudja látni; ha az **1-es LED** világít, akkor az a győztes megnyomta az **S2**-t. Ha valaki megnyomta az **S1**-t vagy az **S2**-t, akkor kiold az **S3**. Ez zárja ki a későbbi győztest, hogy ne sokkal később érvényesen megnyomni a gombot.

Az áramkört két RS flip-flop alkotja, az **U2** "a" és az **U3** "a". Az **S3** gomb engedi, vagy tiltja az **S1** és **S2** jeleinek belépését. Az **U1** "b" és "c" logikai NEM-VAGY [NOR] kapukat alkotnak és letiltják, ha egy jel az ellenpártól gyorsabban jön.

