

# MADLAB KIT Didattico ACCHIAPPA LA TALPA

Prezzo: 10.57 €

Tasse: 2.33 €

Prezzo totale (con tasse): 12.90 €



Kit didattico ispirato al classico gioco acchiappa la talpa. Utile per imparare a conoscere i componenti, a saldare e infine a cimentarsi nei giochi proposti di memoria (ripetendo le corrette sequenze di accensione led) e di riflessi (premendo i pulsanti relativi velocemente). Alimentazione a batteria con funzione di stanby.

- **Alimentazione:** 9 V batteria (non inclusa)
- **Dimensioni:** 56 x 56 x 18 mm



# Acchiappa la Talpa

giochi di riflessi e memoria

**Come si usa Acchiappa la Talpa**

(Giall  
arancio, oro)  
 (mar  
ro, rosso, oro)  
 (mar  
ro, rosso, oro)  
 (giall  
nero, oro)  
 (mar  
ro, marrone, oro)  
 (giall  
nero, oro)  
 (mar  
ro, rosso, oro)

R1 (47k)  
 R2 (1k)  
 R3 (1k)  
 R4 (47R)  
 R5 (100R)  
 R6 (47R)  
 R7 (1k)

C1 (10u elec.)  
 C2 (10u elec.)

REG (78L05)  
 PIEZO  
 IC1 (PIC12F508)  
 IC1 socket

LED1  
 LED2  
 LED3  
 LED4

S1  
 S2  
 S3  
 S4

Battery snap

Acchiappa la talpa è un gioco che mette alla prova i tuoi riflessi.

Premere S1 (\*) per la versione standard di Acchiappa la Talpa. In questa versione si accenderà una luce a caso e sarà necessario premere rapidamente il pulsante più vicino alla luce. Se si preme il pulsante sbagliato o si impiega troppo tempo, si perde (verrà indicato dalle spie lampeggianti). Cerca di resistere finché puoi, il gioco diventa sempre più veloce e avrai sempre meno tempo per rispondere.

Premi S2 (\*\*) per una versione più difficile del gioco. In questa versione a volte si accendono due luci nello stesso tempo e sarà quindi necessario premere due pulsanti contemporaneamente. Cerca di resistere il più possibile.

Si può anche giocare a un altro gioco chiamato Moley Says. Questo gioco è un test di quanto è buona la tua memoria.

Premere S3 (\*\*\*) per la versione standard di Moley Says. Viene visualizzata una sequenza casuale di luci e si deve ripetere la sequenza premendo i pulsanti corrispondenti nello stesso ordine (al termine della sequenza). Un doppio lampeggio delle luci indica che hai inserito correttamente la sequenza. Se commetti un errore o impieghi troppo tempo, perdi. Ciò è indicato dalle luci che lampeggiano alternativamente.

Cerca di proseguire nelle sequenze, queste diventano sempre più complicate con il proseguire del gioco. (un lampeggio in più indica che la sequenza è appena diventata più lunga).

C'è anche una versione più difficile di Moley Says premendo S4 (\*\*\*\*). In questa versione a volte si accendono due luci contemporaneamente e quando si ripete la sequenza è necessario premere i due pulsanti insieme.

Fare attenzione a non toccare la parte posteriore della scheda con le dita durante il gioco per evitare cortocircuiti e malfunzionamenti. Per salvare la carica della batteria, Acchiappa la Talpa andrà in standby quando non viene utilizzato per un certo tempo (è comunque consigliabile rimuovere la batteria quando non la si utilizzerà per un lungo periodo). Premere un tasto qualsiasi per uscire dallo standby