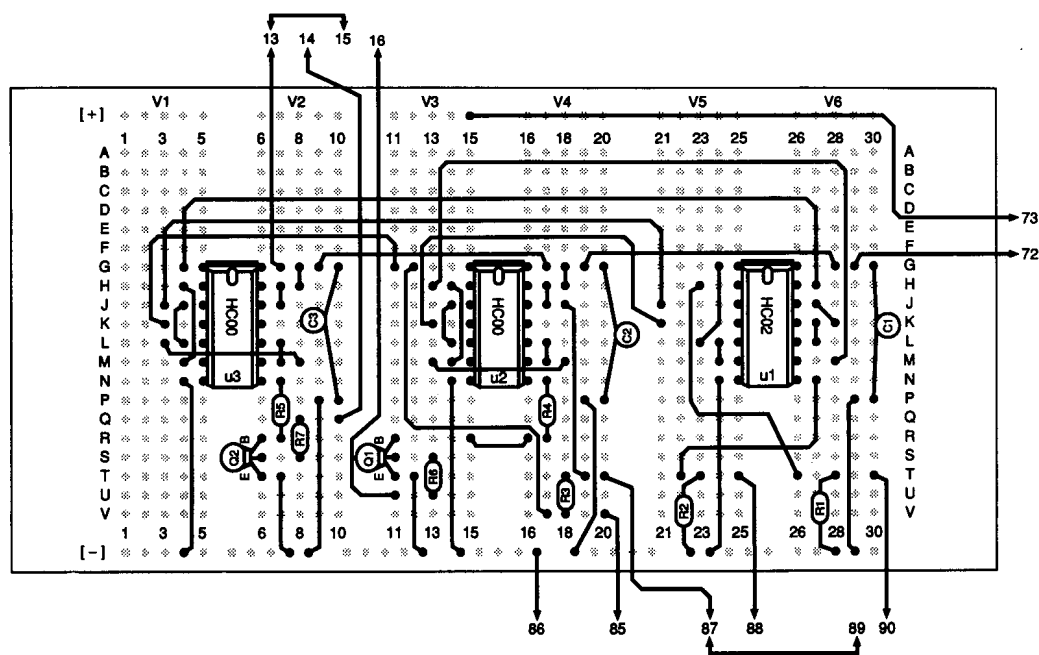




294. GYAKORLAT VETÉLKEDŐ EREDMÉNYJELZŐ



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

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** gyorsabb, akkor az **S1** világítja meg az **1-es LED**-t, míg ha az **S2** gyorsabb, akkor az **S2** világítja meg az **2-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 [OFF] állapotba. Ekkor ha világított az **1-es LED**, akkor az **S1** LED alszik ki és fordítva. Nyomja meg az **S3**-t és a győztes LED-re pillantva meg. Ezzel megtiltja az áramkörnek a bemenő jelek fogadását. Majd két személy próbálja meg egyszerre lenyomni az **S1**-t, illetve az **S2**-t. A győztes a LED-re pillantva meg; ha az **1-es LED** világít, akkor az a győztes megnyomta az **S1**-t vagy a **S2**-t. Ha valaki megnyomta az **S1**-t vagy a **S2**-t, akkor kiold az **S3**. Ez zárja ki a későbbi jövőt, 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.

