


Steady Hand Game (áramkör érzékelő) a micro:bithez

Készítsd el saját izgalmas játékodat, ahol egy fémpálcát kell átmozgatnod egy kusza vezeték pályán anélkül, hogy megérintenéd az oldalait. Ha mégis megérinted, akkor fényjelzés (kék LED) és hangjelzés tudatja, ill. tetszőleges módon az érintkezés számát is meg lehet jeleníteni.

A működtetéshez feltétlenül szükséges egy micro:bit  (ha csak ezt akarom használni szemes csatlakozó véggel kell kérnem a készletet) és használhatom az alábbi eszközöket is (grove csatlakozóval).



reka:bit

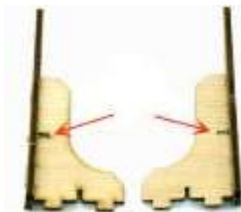


edu:bit

A játékot a micro:biten készített program felügyeli, amikor a fémpálcá megérinti a fémhuzal - pályát, a program jelzi és számolja.

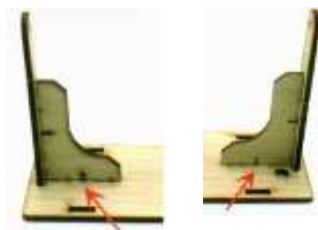
Először építsük meg a szerkezetet a lézervágott anyagból:

1



Oldalsó merevítő összeillesztése és rögzítése csavarral

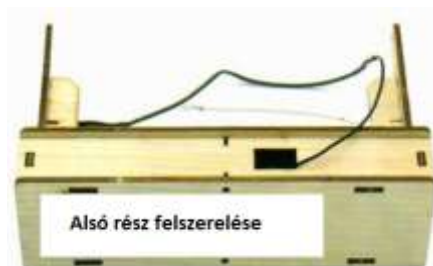
2



3



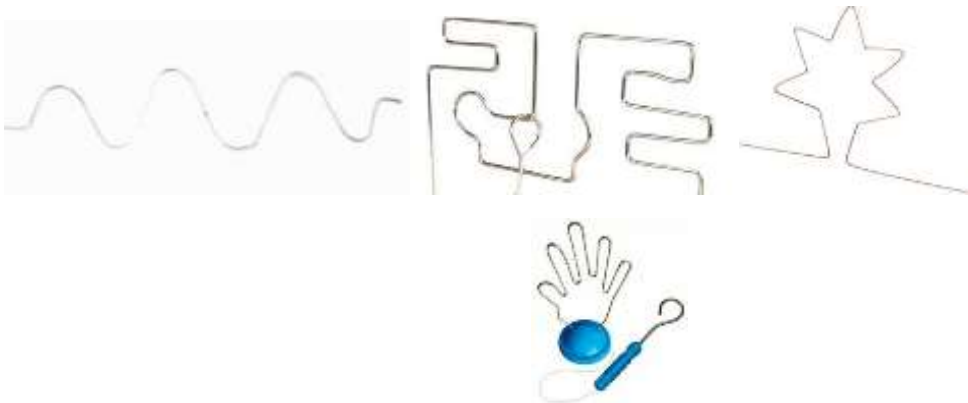
4



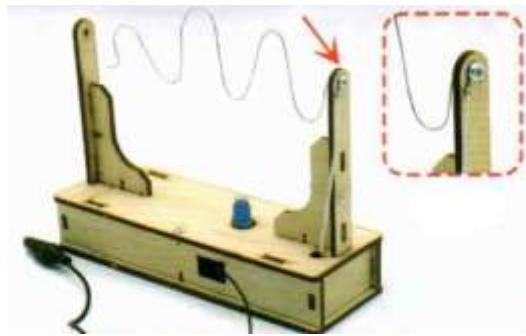
Alsó rész felszerelése

5

A készletben található vezető anyagot a rögzítés közben hajtogassuk tetszőleges formára pl.



Ha rövidnek ítéljük, kicserélhető bármilyen vezető anyagra.

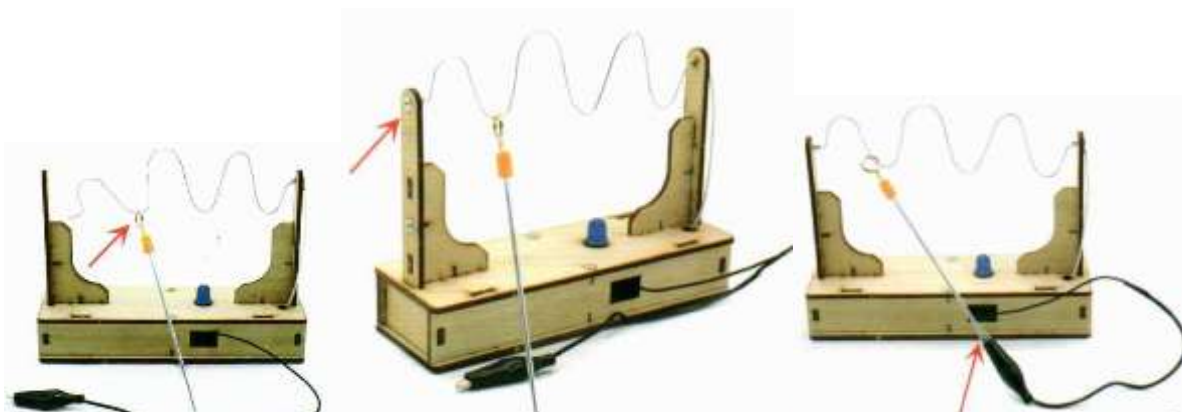


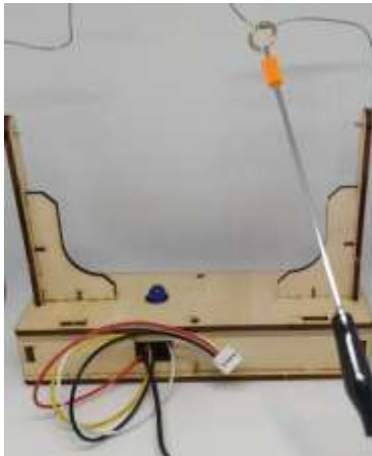
6



Az érintő szerelésénél figyeljünk oda, hogy legyen érintkezés!

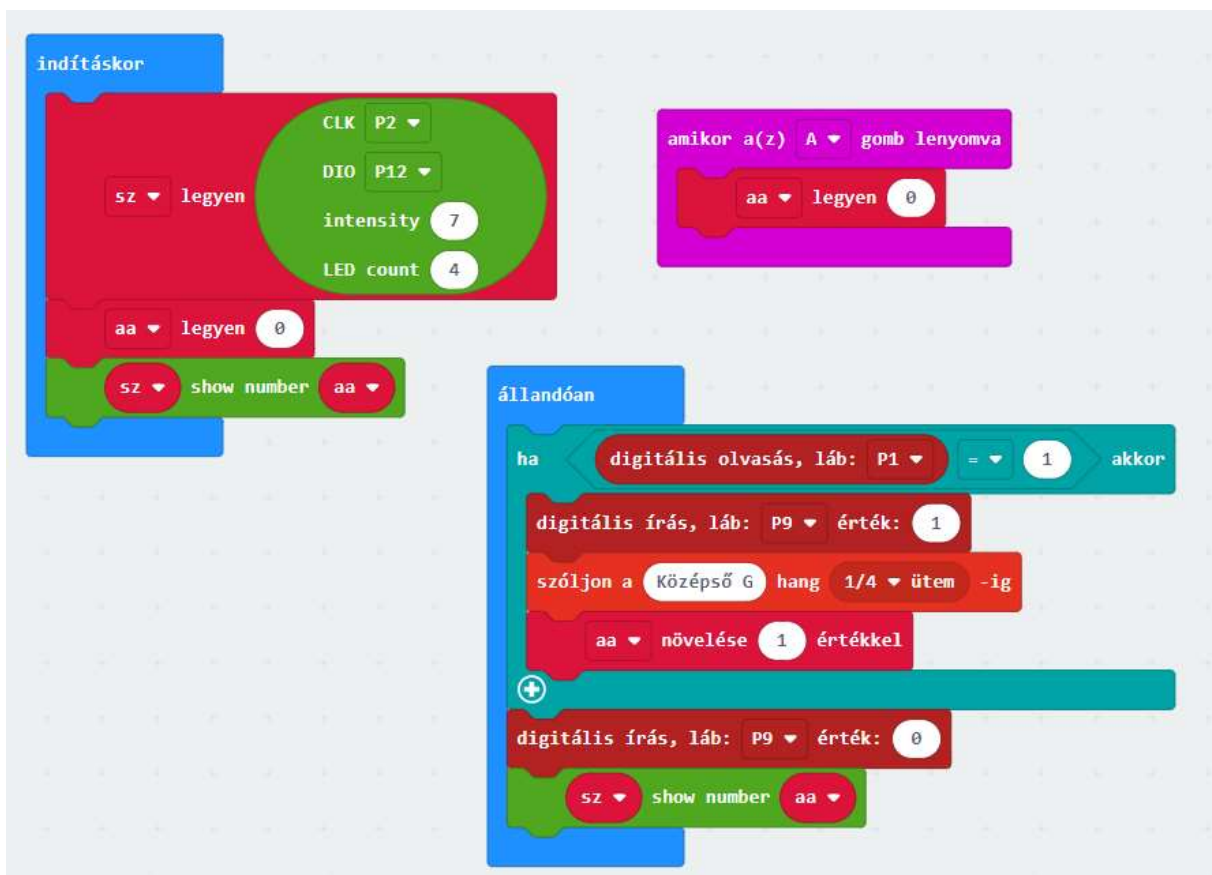
7





Fontos, hogy a grove vezeték és az érintő vezeték az elülső részen kerüljön kivezetésre, hiszen itt csatlakoztatjuk a micro:bithez.

Többféle módon használhatom (ez most reka:bit-hez), ez a program egy 4 jegyű kijelzőn jeleníti meg az érintések számát, ha nincs ilyenünk, az 5*5-ös mátrix kijelző is megteszi. Figyelem a P1 –en (digitális olvasás) érintés, ha igaz, akkor felgyullad a LED (P9-es kimenet), megszólal egy középső G hang és növelem az érintések számát. Új játék esetén törölöm az „A” gombbal az értéket.



Jó szórakozást, ha problémád akad, írf e-mailt, info@vigvari.hu szívesen segíték!