



ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОМИТЕТ СССР
ПО ДЕЛАМ ИЗОБРЕТЕНИЙ И ОТКРЫТИЙ

ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

К АВТОРСКОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВУ

(21) 3675143/18-12

(22) 19.12.83

(46) 15.05.85. Бюл. № 18

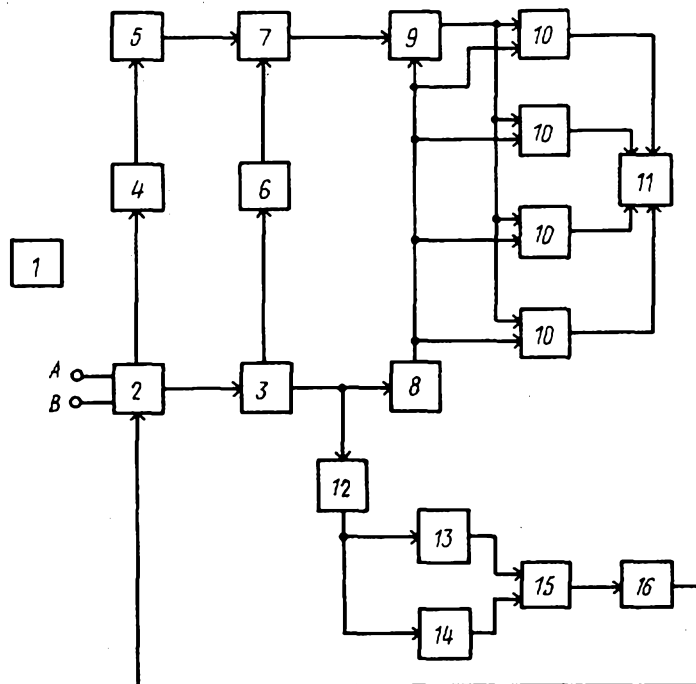
(72) В. Р. Яковенко и В. А. Кушнарченко

(53) 681.136.51(088.8)

(56) 1. Авторское свидетельство СССР по заявке № 3580655. М., кл. А 63 F 9/00, 1983.

(54) (57) ЭЛЕКТРОННАЯ ИГРА, содержащая блок включения, соединенный первым выходом через последовательно связанные первый ключ и генератор импульсов с первым входом счетчика, подключенного вторым входом через второй ключ к первому выходу реле времени, соединенного вторым выходом с входом третьего ключа и входом — с вторым выходом блока включения, блок логического пре-

образования, подключенный первым входом к выходу счетчика и вторым входом — к выходу третьего ключа и первым входом блока токовых ключей, соединенного вторыми входами с выходом блока логического преобразования и выходами — с входами блока индикаторов, отличающаяся тем, что, с целью повышения занимательности игры, она имеет переключатель, триггер, формирователь импульсов, элемент И и четвертый ключ, при этом выход реле времени подсоединен через переключатель к входам триггера и формирователя импульсов, выход которого связан с первым входом элемента И, второй вход которого подключен к выходу триггера, а выход соединен с входом четвертого ключа, связанного выходом с входом блока включения.



Изобретение относится к электронным играм.

Известна электронная игра, содержащая блок включения, соединенный первым выходом через последовательно связанный первый ключ и генератор импульсов с первым входом счетчика, подключенного вторым входом через второй ключ к первому выходу реле времени, соединенного вторым выходом с входом третьего ключа и входом — с вторым выходом блока включения, блок логического преобразования, подключенный первым входом к выходу счетчика и вторым входом — к выходу третьего ключа и первым входам блока токовых ключей, соединенного вторыми входами с выходом блока логического преобразования и выходами — с входами блока индикаторов [1].

Недостатком известного устройства является невысокая занимательность игры.

Целью изобретения является повышение занимательности игры.

Поставленная цель достигается тем, что электронная игра, содержащая блок включения, соединенный первым выходом через последовательно связанные первый ключ и генератор импульсов с первым входом счетчика, подключенного вторым входом через второй ключ к первому выходу реле времени, соединенного вторым выходом с входом третьего ключа и входом — с вторым выходом блока включения, блок логического преобразования, подключенный первым входом к выходу счетчика и вторым входом — к выходу третьего ключа и первым входам блока токовых ключей, соединенного вторыми входами с выходом блока логического преобразования и выходами — с входами блока индикаторов, имеет переключатель, триггер, формирователь импульсов, элемент И и четвертый ключ, при этом выход реле времени подсоединен через переключатель к входам триггера и формирователя импульсов, выход которого связан с первым входом элемента И, второй вход которого подключен к выходу триггера, а выход соединен с входом четвертого ключа, связанного выходом с входом блока включения.

На чертеже приведена блок-схема устройства.

Электронная игра содержит источник 1 питания, блок 2 включения, реле 3 времени, ключ 4 коммутации, генератор 5 импульсов, ключ 6 коммутации, счетчик 7, ключ 8 коммутации, блок 9 логических преобразований, представляющий собой дешифратор, блок 10 токовых ключей, блок 11 индикаторов, переключатель 12, триггер 13, формирователь 14 импульса, элемент И 15 и ключ 16 коммутации контактов сенсора блока 2, при этом первый выход блока 2 включения соединен с

входом реле 3 времени, выход которого подключен к входам ключей 6 и 8 коммутации, второй выход блока 2 включения через ключ 4 коммутации соединен с входом генератора 5 импульсов, выход которого связан с первым входом счетчика 7, подключенного вторым входом к выходу ключа 6 коммутации. Выход счетчика 7 соединен с первым входом блока 9 логических преобразований, второй вход которого подключен к выходу ключа 8 коммутации и первым входам блока токовых ключей 10, вторые входы которого связаны с выходом блока 9 логического преобразования, а выходы соединены с входами блока 11 индикаторов. Входы триггера 13 и формирователя 14 импульса соединены через переключатель 12 с выходом реле 3 времени, соединенным с входом ключа 8 коммутации, выходы триггера и формирователя импульса соединены с входами элемента И 15, выход которого через ключ 16 коммутации контактов сенсора подключен к входу блока 2 включения.

После включения при разомкнутом переключателе 12 электронная игра работает следующим образом.

Устройство приводится в действие путем замыкания пальцем руки контактов А, В сенсора блока 2 (применение двух замыкаемых контактов сенсора блока 2 обусловлено питанием от автономного источника 1). В это время псевдослучайная последовательность импульсов с выхода генератора 5 импульсов поступает на вход счетчика 7, который работает с пересчетом на шесть. После того, как контакты сенсора разомкнутся, состояние счетчика 7, через блок 9 и токовые ключи блока 10 индицируется индикаторами блока 11.

Управляющая часть устройства, содержащая сенсор блока 2, регулируемое реле 3 времени и ключи 4, 6 и 8 коммутации питания, производит подачу напряжения питания в ждущем режиме.

При включении всего устройства напряжение питания подается на сенсор блока 2, реле 3, ключи 4, 6 и 8 коммутации питания, триггер 13, формирователь 14, элемент И 15, ключ 16 коммутации. При замыкании контактов сенсора открываются ключи 4 и 6, генератора 5 и счетчика 7. При размыкании контактов закрывается ключ 4 генератора 5, но открывается ключ 8 блока 9 и токовых ключей блока 10 индикаторов блока 11. После срабатывания реле 3 времени происходит размыкание ключей 6 и 8 коммутации питания счетчика 7, блока 9 и индикаторов блока 11. Таким образом, часть схемы, потребляющая значительную часть энергии, обесточена до очередного замыкания контактов сенсора блока 2.

При замыкании переключателя 12 цикл работы устройства повторяется после замыкания пальцем, руки контактов сенсора. После срабатывания реле 3 времени задним фронтом импульса одновременно перебрасывается в состояние «1» триггер 13 и формируется импульс формирователем 14 импульса. С выходов триггера 13 и формирователя 14 сигналы в виде логической единицы поступают на входы элемента И 15, выход которого соединен с входом ключа 16 коммутации контактов сенсора блока 2. Происходит автоматическая коммутация контактов сенсора блока 2, и цикл работы

устройства повторяется. После вторичного срабатывания реле 3 времени задним фронтом импульса триггер 13 перебрасывается в нулевое состояние и через элемент И 15 блокирует очередное автоматическое замыкание контактов сенсора блока 2. Устройство вновь переходит в ждущий режим до следующего замыкания контактов сенсора пальцем руки.

Использование изобретения повышает занимательность игры, так как позволяет реализовать «игру с автоматом». Это дает возможность использовать ее одним играющим при отсутствии партнера.

Редактор Н. Швыдка
Заказ 2941/6

Составитель С. Алексанов
Техред И. Верес
Тираж 395

Корректор И. Эрдей
Подписное

ВНИИПИ Государственного комитета СССР
по делам изобретений и открытий
113035, Москва, Ж-35, Раушская наб., д. 4/5
Филиал ППП «Патент», г. Ужгород, ул. Проектная, 4