

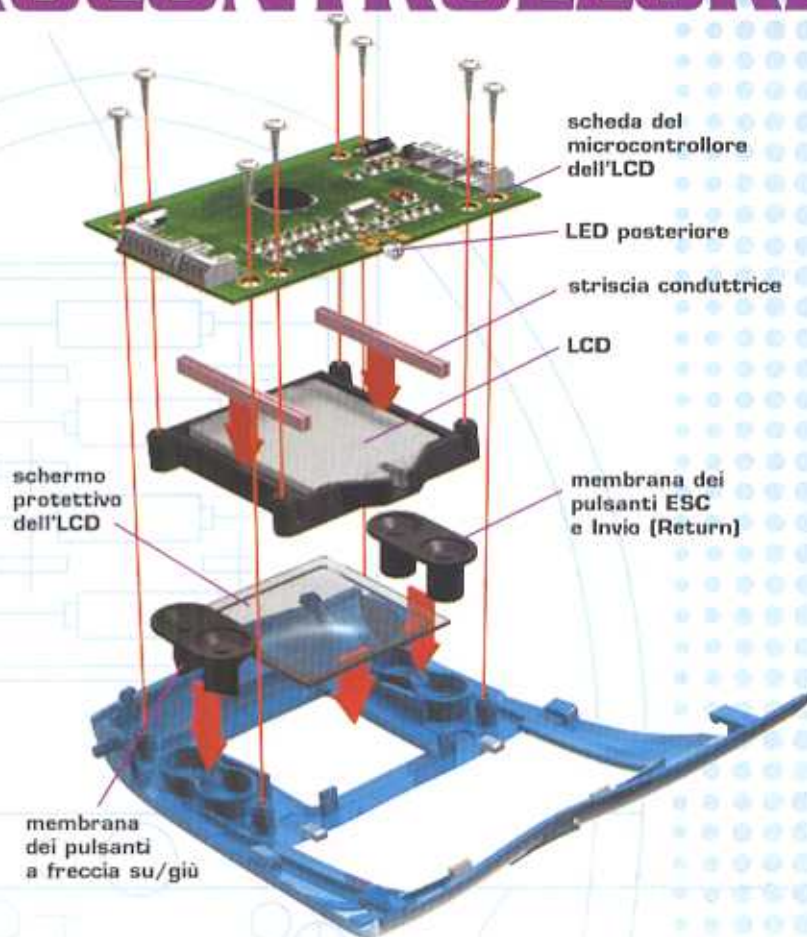
LCD E SCHEDA DEL MICROCONTROLORE

Con le componenti del display a cristalli liquidi (LCD) fornite con il fascicolo 21 e la scheda del microcontrollore che hai trovato in questo numero sei pronto per dotare il telecomando della sua fantastica funzione di gioco.

Le parti dell'LCD e la scheda del microcontrollore sono componenti molto delicate. Devono essere maneggiate con estrema cura, con mani asciutte e pulite. Quando tieni le due strisce conduttrici rosa e nere, afferrale delicatamente tra pollice e indice toccando solo la parte rosa.

Quando avrai installato tutte le componenti e inserito quattro pile alcaline di tipo AAA da 1,5 Volt, il telecomando sarà pronto per offrirti tre fantastici giochi sul suo schermo.

Perché Cybot possa essere controllato a distanza sono richieste ulteriori componenti, sia nel telecomando sia in Cybot, che troverai nei prossimi fascicoli.



Assemblare l'LCD

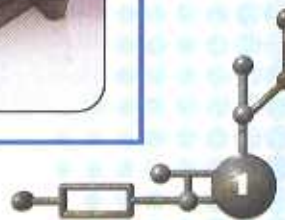
1 Appoggia l'LCD su una superficie piatta e pulita con lo schermo rivolto verso il basso. Prendi una delle strisce conduttrici (tenendola per i lati rosa, NON per quelli con la riga nera) e posiziona il lato con la riga nera lungo una delle scanalature laterali nell'intelaiatura dell'LCD. Se la striscia non si posiziona facilmente nella scanalatura prova a muovere delicatamente la piastra posteriore di plastica trasparente all'interno dell'intelaiatura nera, assicurandoti che sia centrata. ▶



NIENTE DITA SPORCHE!

Non toccare il lato con la riga nera delle strisce conduttrici, che serve a stabilire il contatto elettrico tra l'LCD e la scheda del microcontrollore: l'unto può modificare la conduttività delle strisce e causare il malfunzionamento dell'LCD.

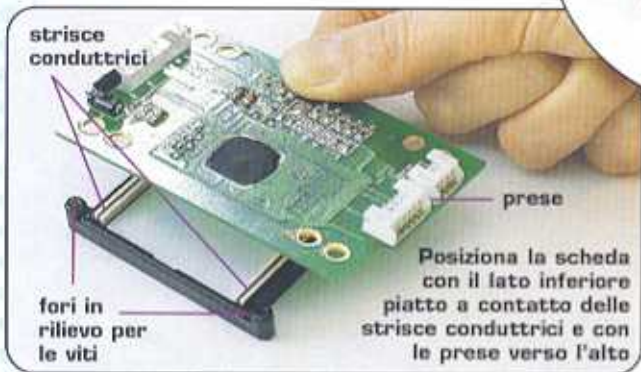
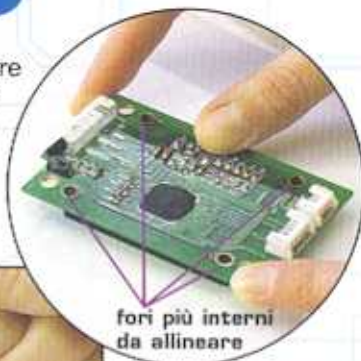
2 Posiziona la seconda striscia conduttrice lungo il lato opposto dell'intelaiatura. ▶





Assemblare l'LCD

3 Posiziona la scheda del microcontrollore sull'intelaiatura dell'LCD in modo che i quattro fori in rilievo per le viti agli angoli di quest'ultima siano allineati con i fori più interni sulla scheda e vi si innestino perfettamente. ▽ ▸



4 Utilizzando quattro viti con rondella, fissa saldamente la scheda all'intelaiatura dell'LCD. **Importante:** utilizza un piccolo cacciavite a croce della giusta misura con un'impugnatura sufficientemente grossa da consentirti una buona presa. Essendo le viti autofilettanti, inserisci ciascuna vite solo a metà, poi allentala un po' prima di riavitarla nel suo foro. ▲

Installare l'LCD nel pannello blu

1 Rimuovi il pannello centrale blu dal telecomando facendolo scivolare all'indietro, quindi ruotalo sui perni verso l'alto e poi giralo leggermente su se stesso per liberare i due perni. ▸



2 Con il pannello blu girato sotto-sopra, inserisci la membrana dei pulsanti rotondi e la membrana dei pulsanti a freccia nei buchi appositamente profilati. Controlla che la scritta ESC sul pulsante rotondo si legga correttamente. ▸



3 Inserisci lo schermo protettivo dell'LCD nell'intelaiatura quadrata del pannello blu.

Assicurati che sia girato nel modo corretto, con la superficie leggermente in rilievo dello schermo allineata ai profili del pannello blu e con il bordo rivolto all'interno del pannello stesso. ▲



4 Posiziona l'LCD assemblato con la sua scheda, con lo schermo verso il basso, sulla parte posteriore del pannello blu, così che i quattro buchi sporgenti delle viti si allineino con i quattro fori più esterni sulla scheda (il LED posteriore deve essere sul lato rivolto verso la finestra trasparente). ◀





Installare l'LCD nel pannello blu

5 Utilizzando altre quattro viti con rondella, fissa bene la scheda al pannello blu. ▶



6 Reinserisci il pannello blu nell'intelaiatura del telecomando come in precedenza, assicurandoti che i due pemi si innestino nelle guide di scorrimento delle alette argentate. Tieni il pannello sollevato. ▶



7 Collega tutti i connettori. Quello che proviene dal quadro di comando di destra (nell'aletta argentata) va inserito nella presa KEY-R-CON. Il connettore che proviene dal quadro di comando di sinistra va inserito nella presa KEY-L-CON. Il connettore del vano batterie va collegato alla presa POWER (centrale); quello dello speaker nella presa SPK. ▲ ▶



8 Ruota sui pemi verso il basso il pannello blu e riaggancialo saldamente nella sua sede. ▼



Consigliamo di non chiudere il pannello blu fino a quando avrete inserito i componenti forniti nei successivi fascicoli. La ripetuta apertura e chiusura potrebbe danneggiarlo. I giochi elettronici si attivano anche con il pannello blu sollevato.

Accensione

1 Rimuovi la vite di fissaggio dal coperchio del vano batterie in modo che si possa aprire facendolo slittare. ▼



Aggiusta
il tiro



L'LCD del telecomando si spegnerà automaticamente dopo pochi minuti d'inattività. Schiaccia un pulsante qualsiasi per riattivarlo.

Se l'LCD non si accende dopo che hai inserito le pile, assicurati che le batterie facciano contatto con le molle e che siano inserite nel modo giusto come mostrato all'interno del vano.

Se continua a non funzionare, o è tremolante, o ha delle linee nere che si muovono interferendo con l'immagine, potrebbe essere a causa delle strisce conduttrici, che non funzionano bene perché non hanno un contatto uniforme o necessitano di essere pulite. Smonta l'LCD e rimuovi le strisce conduttrici. Pulisci con delicatezza i lati con la riga nera con un detergente per gli schermi del computer a base alcolica evitando di toccarli con le dita. Riasssembla le parti dell'LCD, assicurandoti che le viti siano strette uniformemente e siano ben salde.

2 Inserisci quattro pile alcaline di tipo AAA (non ricaricabili) assicurandoti che siano posizionate in modo corretto come mostrato all'interno del vano. Rimetti il coperchio del vano batteria. L'LCD si accende automaticamente. Ora sei pronto per tre divertenti giochi sul tuo telecomando. ▼



Gioca a Cybot Racer

1 Seleziona la lingua utilizzando le frecce 'su' e 'giù'. Quando compare quella desiderata (per esempio Italiano), premi 'Invio' (in questa sequenza i giochi sono nella versione inglese). ▶



2 Viene mostrata la voce Giochi (1) (non puoi ancora scorrere le altre voci del menu con le frecce 'su' e 'giù' perché il telecomando non è ancora completo). Premi il pulsante 'Invio' poi la freccia verso il basso per scorrere attraverso i tipi di giochi disponibili: Cybot Trainer (1-1), Cybot Racer (1-2) o Munchbot (1-3). Inizia con Cybot Racer. ◀



Cybot sterza come un carro armato, se azioni le ruote di sinistra più velocemente girerà a destra e viceversa. Rapide sterzate sulle curve possono essere ottenute premendo contemporaneamente il pulsante in alto a sinistra e quello in basso a destra o quello in alto a destra assieme a quello in basso a sinistra.

3 Premi 'Invio' per cominciare il gioco. Seleziona un percorso (circuiti di gara dall'1 al 6) utilizzando la frecce. I circuiti 1 e 2 sono semplici. Il 3 e il 4 sono un po' più difficili e il 5 e il 6 sono i più impegnativi. ▲



4 Inizia la gara premendo 'Invio'. C'è un conto alla rovescia sonoro di 5 secondi. Pilota il tuo Cybot con i pulsanti di direzione destro e sinistro, premi la parte alta del pulsante (su) per andare avanti e la parte bassa (giù) per frenare. Ogni sorpasso ti dà 10 punti. Evita di scontrarti: ti costa ogni volta 5 punti. Ogni giro ben eseguito ti dà 20 punti. Quando completi tre giri (100 punti extra), il gioco finisce e il tuo punteggio totale appare sullo schermo. ▲



Gioca a Munchbot

1 Seleziona Munchbot (1-3) e premi 'Invio' per iniziare. Il tuo Munchbot ottiene punti mangiando più sagome possibile senza essere distrutto dai minacciosi parassiti perforanti. Una sagoma vale un punto; una sagoma grossa vale 10 punti. ▼



2 Utilizza il pulsante 'su' per cambiare direzione. Tieni premuti entrambi i pulsanti 'su' per muoverti. Ci sono tunnel su ogni lato. Se fallisci al primo tentativo, ne hai altri due a disposizione. Quando il gioco finisce ti viene mostrato il punteggio. Dopo che tutte le sagome sono state ingoiate, passi al livello successivo automaticamente; ci sono tre livelli. Metti alla prova i tuoi riflessi attraversando tutti i labirinti! ◀



Se il tuo Munchbot mangia abbastanza può inghiottire un parassita perforante entro cinque secondi (mentre è grigio invece di nero) e accumulare 50 punti extra, fino a 150 punti per tre parassiti. Passare un livello ti dà 200 punti.

Prossimamente

Aggiorna Cybot con un nuovo microcontrollore. Gioca a Cybot Trainer sul tuo telecomando.