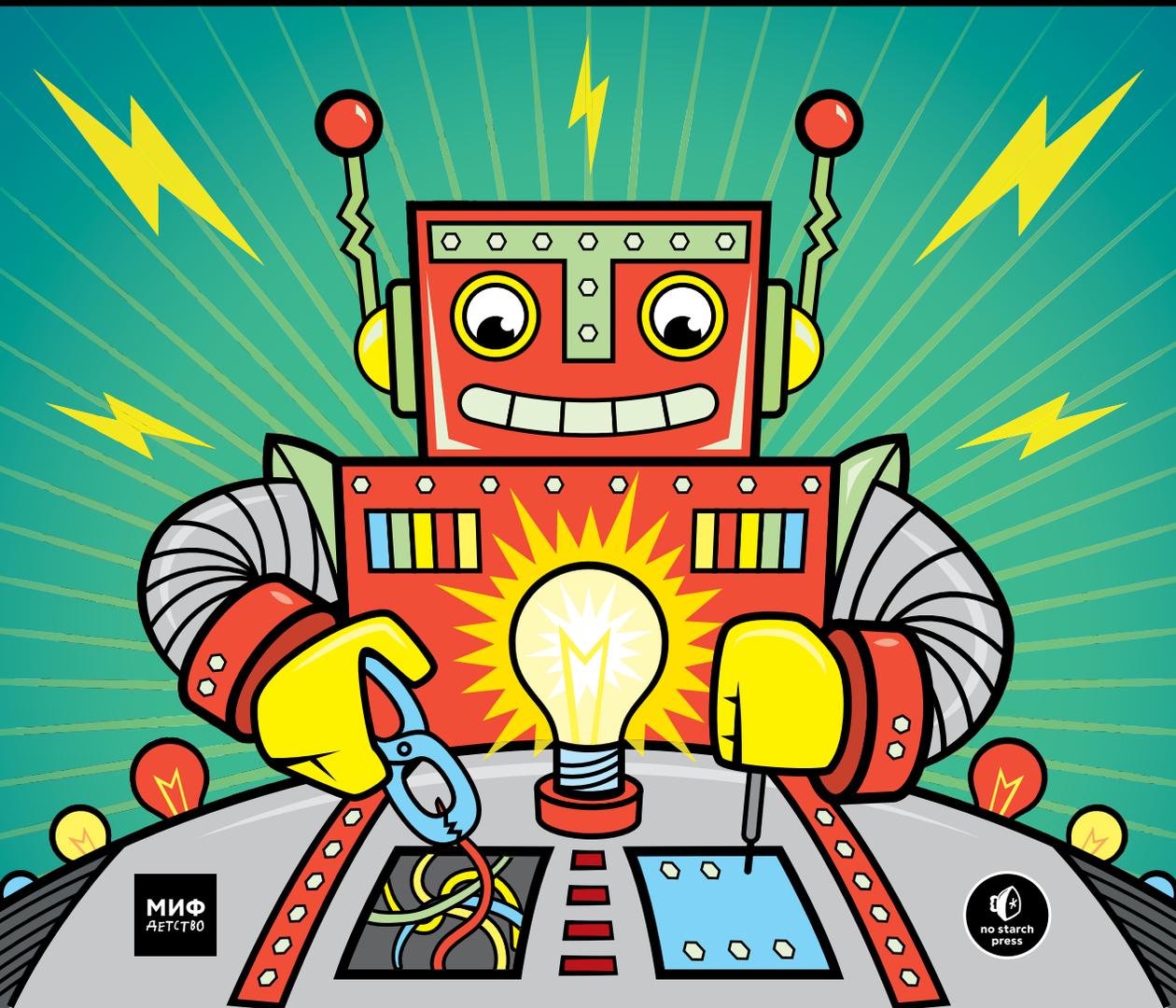


ЭЛЕКТРОНИКА ДЛЯ ДЕТЕЙ

СОБИРАЕМ ПРОСТЫЕ СХЕМЫ,
ЭКСПЕРИМЕНТИРУЕМ С ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ

ЭЙВИНД НИДАЛ ДАЛЬ



МИФ
АРТСТЪО



Øyvind Nydal Dahl

Electronics for Kids

Play with Simple Circuits
and Experiment with Electricity!



**no starch
press**

2016

Эйвинд Нидал Даль

Электроника для детей

Собираем простые схемы,
экспериментируем с электричеством

Перевод с английского

Москва
«Манн, Иванов и Фербер»
2017



УДК 087.5:621.31

ББК 84:22.33

Д15

Издано с разрешения No Starch Press, Inc. a California Corporation

На русском языке публикуется впервые

Перевод с английского Игоря Сацевича

Возрастная маркировка в соответствии

с Федеральным законом № 436-ФЗ: 0+

Даль, Эйвинд Нидал

Д15 Электроника для детей. Собираем простые схемы, экспериментируем с электричеством / Э. Н. Даль ; пер. с англ. И. Е. Сацевича ; [науч. ред. Р. В. Тихонов]. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.

ISBN 978-5-00100-687-9

Эта книга о том, что такое электричество и как использовать его для создания удивительных вещей. Первая часть рассказывает, как получить электричество и как с его помощью привести в движение различные предметы. Вторая часть знакомит с основными компонентами электронных схем и учит собирать постоянные и временные схемы. Третья часть дает основы цифровой электроники на примере умных схем, использующих логику для принятия решений. Полученные знания вы будете закреплять на практике. Следуя четким пошаговым инструкциям, вы создадите электронные устройства и изучите, как работает каждый их компонент. Вы научитесь пользоваться макетной платой, паять и читать принципиальные схемы. Постепенно ваши схемы начнут становиться все сложнее и интереснее. В конце книги вы создадите электронную игру, в которую можно играть одному и с друзьями.

Книга предназначена для детей от 10 лет и их родителей.

УДК 087.5:621.31

ББК 84:22.33

Все права защищены.

Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Title of English-language original: **Electronics for Kids**
published by No Starch Press.

© 2016 by Øyvind Nydal Dahl. All rights reserved.

© Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2017

ISBN 978-5-00100-687-9

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	15
ВВЕДЕНИЕ	17
Об этой книге	18
Для кого эта книга	18
Как читать эту книгу	18
Что вы найдете в этой книге	19
Ваша электронная лаборатория	20
Запас необходимых материалов и инструментов	21
Безопасность прежде всего!	22

Часть I

ЗНАКОМСТВО С ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ

1. ЧТО ТАКОЕ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО	25
Проект № 1. Включите свет!	26
Список необходимых материалов	26
Шаг 1. Осмотр лампочки	26
Шаг 2. Подключение лампочки к батарейке	26
Как электричество заставляет лампочку гореть	27
Что такое электрон	27
Напряжение заставляет электроны двигаться	28
Электрический ток	28
Сопrotивление уменьшает силу тока	29
Зажигаем лампочку	29

В чем электрическая цепь подобна системе труб	30
Знакомьтесь: выключатель	31
Проект № 2. Охранная сигнализация	32
Список необходимых материалов	32
Инструменты	33
Шаг 1. Проверка зуммера	34
Шаг 2. Подготовка фольги	34
Шаг 3. Закрепление фольги на двери	34
Шаг 4. Подготовка контактного провода	35
Шаг 5. Соединение зуммера с контактным проводом	35
Шаг 6. Установка зуммера и контактного провода	36
Шаг 7. Подключение источника питания	36
Шаг 8. Проверка сигнализации	37
Шаг 9. Если сигнализация не работает	37

2. ПРИВЕДЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ В ДВИЖЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА И МАГНИТОВ

Как действуют магниты	40
Знакомьтесь: электромагнит	41
Проект № 3. Создаем свой электромагнит	42
Список необходимых материалов	43
Инструменты	44
Шаг 1. Проверка болта	44
Шаг 2. Удаление изоляции с одного конца обмоточного провода	45
Шаг 3. Намотка провода	46
Шаг 4. Соединение обмотки с минусом батарейки	46
Шаг 5. Подключение выключателя	46
Шаг 6. Проверка электромагнита	48
Шаг 7. Если электромагнит не работает	48
Знакомьтесь: электродвигатель	49
Проект № 4. Создание электродвигателя	50
Список необходимых материалов	51
Инструменты	52
Шаг 1. Создание ротора	52
Шаг 2. Создание основания мотора	53
Шаг 3. Установка магнитов	54
Шаг 4. Нанесение изоляции на часть ротора	55
Шаг 5. Запуск мотора	56
Шаг 6. Если мотор не работает	57

3. КАК ВЫРАБАТЫВАЮТ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО	59
Производство электроэнергии с помощью магнитов	60
Изменение магнитного поля порождает электричество	60
Как работает генератор	60
Знакомьтесь: мультиметр	62
Как измерять напряжение	62
Что такое переменный ток и постоянный ток	63
Проект № 5. Создание «трясогенератора»	64
Список необходимых материалов	64
Инструменты	65
Шаг 1. Подготовка трубки	66
Шаг 2. Намотка катушки	66
Шаг 3. Подключение мультиметра	67
Шаг 4. Трясем!	67
Шаг 5. Если напряжения нет	68
Как работают батарейки	70
Как устроен гальванический элемент	70
Химическая суть гальванического элемента	71
От чего зависит напряжение гальванического элемента	71
Проект № 6. Получение света от лимонов	72
Знакомьтесь: светодиод	72
Список необходимых материалов	73
Инструменты	73
Шаг 1. Подготовка проводов	74
Шаг 2. Вставляем электроды в лимон	74
Шаг 3. Создание батареи из лимонных элементов	75
Шаг 4. Последовательное соединение лимонных элементов	76
Шаг 5. Проверка лимонной батареи	78
Шаг 6. Если лимонная батарея не работает	78

Часть II СОЗДАНИЕ СХЕМ

4. ПОЛУЧЕНИЕ СВЕТА С ПОМОЩЬЮ СВЕТОДИОДОВ	83
Знакомьтесь: резистор	84
Цветовая кодировка резисторов	84
Из чего сделаны резисторы	86
Резисторы управляют током и напряжением	86
Закон Ома	87

Проект № 7. Сжигаем светодиод!	87
Список необходимых материалов	88
Шаг 1. Определяем выводы светодиода	88
Шаг 2. Сжигаем светодиод!	89
Шаг 3. Если со светодиодом ничего не произошло	89
Как правильно использовать светодиоды	89
Защита светодиода резистором	90
Расчет нужного сопротивления	90
Проект № 8. Питание светодиода	91
Список необходимых материалов	91
Шаг 1. Соединение светодиода с резистором.	92
Шаг 2. Подключение к разъему для батареек	92
Шаг 3. Да будет свет!	93
Шаг 4. Если светодиод не горит	93
Сборка схем на макетной плате	93
Как соединять компоненты и провода	94
Провода для работы с макетной платой	95
Проект № 9. Ваша первая схема на макетной плате	96
Список необходимых материалов	96
Шаг 1. Установка резистора	97
Шаг 2. Установка светодиода	97
Шаг 3. Подключение разъема батареек	98
Шаг 4. Если светодиод не горит	98
5. ПЕРВАЯ МИГАЛКА	101
Знакомьтесь: конденсатор	102
Как работает конденсатор	102
Полярные и неполярные конденсаторы	103
Значения емкости конденсаторов	103
Проект № 10. Испытайте конденсатор	104
Список необходимых материалов	104
Шаг 1. Исходная схема со светодиодом	105
Шаг 2. Добавляем конденсатор	105
Шаг 3. Заряжаем конденсатор	106
Шаг 4. Питаем светодиод от конденсатора	106
Шаг 5. Если схема не работает	106
Принципиальные схемы и условные обозначения	106
Знакомьтесь: реле	107
Использование реле для создания эффекта мигания света	109
Замедление мигания	110

Проект № 11. Мигалка	111
Список необходимых материалов	111
Шаг 1. Назначение выводов реле	112
Шаг 2. Создание быстродействующего релейного переключателя ...	113
Шаг 3. Заставляем реле дольше оставаться замкнутым	114
Шаг 4. Заставляем реле дольше оставаться разомкнутым	115
Шаг 5. Добавление светодиода и резистора	116
Шаг 6. Если светодиод не мигает	117
6. БУДЕМ ПАЯТЬ	119
Процесс пайки	120
Техника безопасности при работе с паяльником	121
Нагрев паяльника	122
Очистка жала паяльника	122
Лужение жала паяльника	123
Нагрев выводов и контактной площадки	123
Добавляем припой	123
Убираем паяльник	124
Проверка качества соединений	124
Проект № 12. Спаяйте вашу первую схему со светодиодом	125
Список необходимых материалов	125
Инструменты	126
Шаг 1. Размещение компонентов	127
Шаг 2. Отгибание ножек компонентов	127
Шаг 3. Нагрев паяльника и очистка его жала	127
Шаг 4. Пайка светодиода и резистора	128
Шаг 5. Откусывание ножек	129
Шаг 6. Пайка проводов разъема для подключения батарейки ...	130
Шаг 7. Да будет свет!	130
Шаг 8. Если схема, которую вы спаяли, не работает	131
Как удалить припаянный компонент	131
Проект № 13. Выпаиваем разъем для батарейки	132
Список необходимых материалов	132
Инструменты	132
Шаг 1. Нагреваем паяльник	133
Шаг 2. Прикладываем оплетку для выпайки к соединению	133
Шаг 3. Нагреваем расплаваемое соединение и оплетку для выпайки	134
Шаг 4. Отрезаем конец оплетки для выпайки	134
Шаг 5. Выпаиваем другой провод разъема	135

7. УПРАВЛЕНИЕ ВЕЩАМИ С ПОМОЩЬЮ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА	137
Знакомьтесь: транзистор	138
Зачем нужен транзистор	139
Как работает транзистор	140
Управление светодиодом с помощью транзистора	140
Проект № 14. Создание датчика прикосновения	142
Список необходимых материалов	143
Инструменты	144
Шаг 1. Установка компонентов на плату	145
Шаг 2. Проверка размещения компонентов	145
Шаг 3. Пайка компонентов и откусывание ножек	145
Шаг 4. Создание контактной площадки	146
Шаг 5. Подключение питания	146
Шаг 6. Проверка датчика	147
Шаг 7. Если датчик не работает	147
Резисторы, сопротивление которых может изменяться	148
Познакомьтесь с потенциометром	149
Познакомьтесь с фоторезистором	149
Деление напряжения с помощью резисторов	150
Делитель напряжения	150
Расчет выходного напряжения делителя	151
Как делитель напряжения помогает измерять свет	151
Проект № 15. Солнечный будильник	152
Список необходимых материалов	153
Инструменты	154
Шаг 1. Установка компонентов на плату	155
Шаг 2. Пайка компонентов и откусывание ножек	155
Шаг 3. Подключение зуммера	156
Шаг 4. Выполнение остальных соединений	156
Шаг 5. Присоединение разъема для батареек	158
Шаг 6. Настройка включения зуммера	158
Шаг 7. Если зуммер не работает	158
8. СОЗДАНИЕ МУЗЫКАЛЬНОГО ИНСТРУМЕНТА	161
Знакомьтесь: интегральная микросхема	162
Микросхемы и техническое описание	163
Как заставить электричество звучать	163
Звуки, которые люди способны слышать	164
Знакомьтесь: таймер	164
Питание ИС	165
Как задать частоту колебаний таймера 555	166

Проект № 16. Получение звука с помощью таймера 555	168
Список необходимых материалов	169
Шаг 1. Установка таймера на макетную плату	170
Шаг 2. Задаем частоту	170
Шаг 3. Подключение динамика и разделительного конденсатора	171
Шаг 4. Подключение источника питания	173
Шаг 5. Включение звука	173
Шаг 6. Если звука нет	174
Превращение неприятного гудка в музыку	175
Проект № 17. Электромзыкальный инструмент	175
Список необходимых материалов	176
Шаг 1. Подключение таймера и конденсаторов	178
Шаг 2. Подключение переключателей	178
Шаг 3. Подключение регулятора тона и резистора	179
Шаг 4. Добавление кнопки включения звука	180
Шаг 5. Подключение динамика	180
Шаг 6. Музыка, играй!	181
Шаг 7. Если электромзыкальный инструмент не работает	182

Часть III ЦИФРОВОЙ МИР

9. КАК СХЕМЫ ПОНИМАЮТ ЕДИНИЦЫ И НУЛИ	187
Единицы и нули как уровни напряжения	188
Знакомьтесь: двоичная система счисления	188
Проект № 18. Преобразование двоичного числа в десятичное	189
Инструменты	189
Шаг 1. Запись числа на бумаге	190
Шаг 2. Запись значений позиций	190
Шаг 3. Определение значения каждой цифры	190
Шаг 4. Суммирование чисел	191
Биты и байты	192
Числа могут выражать все что угодно	192
Проект № 19. Игра «Угадай цвет»	193
Познакомьтесь с RGB-светодиодом	194
Список необходимых материалов	194
Шаг 1. Установка кнопок задания цвета	195
Шаг 2. Подключение RGB-светодиода	196

Шаг 3. Подключение кнопки показа цвета	197
Шаг 4. Проверка цветов	198
Шаг 5. Если схема не работает	199
Создание слов с помощью двоичных чисел	199
Проект № 20. Машина для секретных сообщений	200
Познакомьтесь с DIP-переключателем	202
Список необходимых материалов	202
Шаг 1. Подключение кнопки	203
Шаг 2. Подключение DIP-переключателя	204
Шаг 3. Подключение светодиодов	205
Шаг 4. Отправка секретного сообщения	207
Шаг 5. Если схема не работает	208
10. СХЕМЫ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ ВЫБОР	211
Всего лишь логика	212
Знакомьтесь: логические вентили	213
Вентили И проверяют истинность обоих входов	213
Вентили ИЛИ проверяют истинность хотя бы одного из входов	214
Вентиль НЕ инвертирует входной сигнал	214
Вентиль И с четырьмя входами	215
Как изображать логические схемы	216
Логическое уравнение для секретного кода	216
Преобразование логического уравнения в электрическую схему ...	216
Использование логических вентилях на практике	217
Проект № 21. Детектор секретного кода	219
Список необходимых материалов	221
Инструменты	222
Как использовать другое напряжение питания для схем на макетной плате	222
Шаг 1. Установка переключателей и резисторов	224
Шаг 2. Установка микросхем	224
Шаг 3. Установка транзистора и светодиода	225
Шаг 4. Построение логической схемы	226
Шаг 5. Завершение подключения транзистора	228
Шаг 6. Подача питания и проверка схемы	229
Шаг 7. Если светодиод не загорается	231
Вентили с инвертированной логикой	231
Вентиль И-НЕ выявляет состояние ложь на одном из входов	231
Вентиль ИЛИ-НЕ выявляет состояние ложь на двух входах одновременно	232

11. СХЕМЫ, ЗАПОМИНАЮЩИЕ ИНФОРМАЦИЮ	235
Запоминание битов по одному	236
Улучшенная схема памяти	237
Память, которая изменяется только по сигналу	237
Выход, который переключается сам	240
Проект № 22. Электронная игра «Орел или решка»	241
Список необходимых материалов	242
Шаг 1. Сборка схемы генератора	243
Шаг 2. Подключение кнопки старта	244
Шаг 3. Создание переключающей схемы	245
Шаг 4. Установка светодиодов «орел и решка»	246
Шаг 5. «Бросаем монетку»	247
Шаг 6. Если схема не работает	248
12. ДАВАЙТЕ СОЗДАДИМ ИГРУ!	251
Знакомьтесь: микросхемы для игры на быстроту реакции	252
Обозначения V_{CC} и GND	253
Таймер 555 для задания темпа игры	253
Счетчик для включения светодиодов	255
Триггер для запуска и остановки бега огонька	257
Проект № 23. Игра на быстроту реакции	258
Список необходимых материалов	260
Инструменты	261
Шаг 1. Построение схемы с таймером	261
Шаг 2. Построение схемы управления светодиодами	263
Шаг 3. Построение схемы пуска и остановки	266
Шаг 4. Тренировка на развитие быстроты реакции	268
Шаг 5. Если схема не работает	268
Добавьте к игре звонок	270
ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ	273
Компоненты и единицы измерения.	
Справочные таблицы	274
Цветовые коды резисторов	274
Коды конденсаторов	275
Стандартные префиксы	276
Закон Ома	276
Простейшая схема делителя напряжения	277

Интернет-магазины электронных компонентов и материалов	278
Обучающие онлайн-ресурсы	278
ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	279
ОБ АВТОРЕ	284
О ТЕХНИЧЕСКОМ КОНСУЛЬТАНТЕ	284
БЛАГОДАРНОСТИ	285

ПРЕДИСЛОВИЕ

Когда видишь, что собранное тобой устройство, о котором ты прочитал в книге или которое придумал сам, работает, испытываешь невероятную радость. Причем иногда наибольшее удовлетворение доставляют самые простые вещи.

В детстве в числе самых любимых у меня было маленькое жульническое устройство на основе одного резистора, включенного между проводами телефонной линии. Для его создания я использовал печатную плату с медным покрытием на одной стороне. Нанеся на медь защитный слой, я создал на нем рисунок нужных соединений, а затем в подвале нашего дома стравил не защищенную покрытием медь хлоридом железа. Это устройство позволяло звонить с домашнего телефона и нормально говорить по нему, но звонящим с других номеров выдавало сигнал «занято». Благодаря ему я точно знал, что никто из учителей не сможет дозвониться до моих родителей во время обеда.

Несколькими годами позже я переделал электронный ключ гаражных дверей так, чтобы он мог открывать любые двери той же марки. В обычном режиме работы пароль для передатчика и приемника задавался вручную с помощью DIP-переключателя с десятью контактными группами. Дверь открывалась, когда приемник ее замка получал сигнал с кодом, который был ему задан. Я заменил эти переключатели интегральной схемой — таймером 555, генерирующим тактовый сигнал, — и 10-разрядным двоичным счетчиком, что позволяло автоматически опробовать каждую из 1024 (2^{10}) возможных комбинаций. Достаточно было подержать кнопку нажатой всего несколько минут, чтобы подобрать нужный код, после чего дверь открывалась. Я никогда не использовал эту электронную отмычку для недобрых дел, но она укрепила мою нацеленность на дальнейший поиск нестандартных решений, на развитие технологий без причинения кому-либо вреда, а также на расширение собственных познаний путем постоянной постановки вопросов и неустанного экспериментирования. Я считал, что сумею так переделать

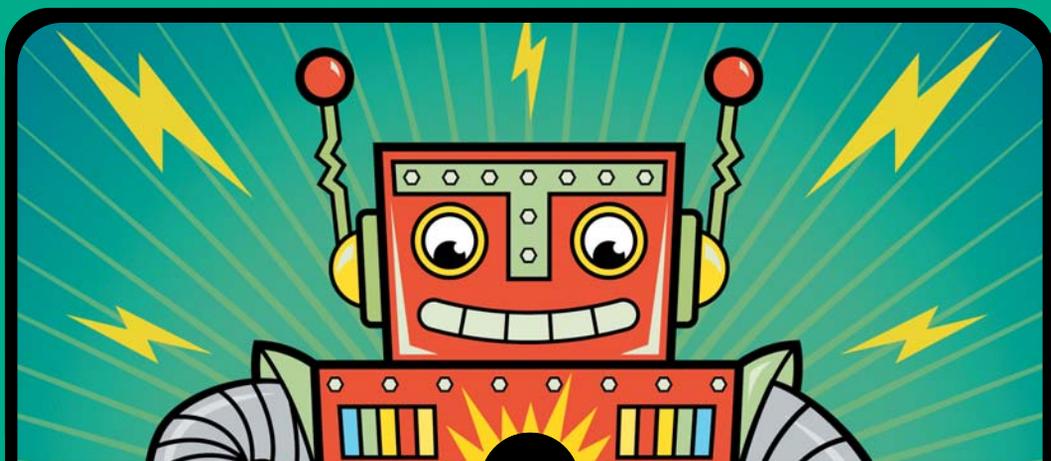
серийное устройство, чтобы оно могло выполнять функции, которых его создатели не предусматривали, — это очень круто.

Когда я был гораздо моложе, мне в руки как-то попались 6-вольтовая батарейка и пружина от регулируемой настольной лампы. Я подумал: «А что будет, если соединить этой пружиной выводы батарейки?» Что я, разумеется, тут же и сделал. Пружина становилась все горячее и горячее, так что в конце концов мне пришлось снять ее и бросить в раковину в ванной комнате. Соединив положительный и отрицательный выводы батарейки пружиной, я создал короткое замыкание, позволив тем самым току идти между ними. Больше я никогда не смотрел на батарейки и пружины с этой точки зрения.

Помню, я попытался сделать систему сигнализации на двери своей спальни вроде той, что описана в главе 1 этой книги. На крюк с внутренней стороны двери я повесил маленький радиоприемник, настроил его на прием атмосферных помех, вывел громкость на максимум и «взвел» его, соединив сдвижной выключатель питания с проволокой, закрепленной на стене. Я рассчитывал, что при открывании двери проволока потянет выключатель, обрушив на входящего оглушительный треск. На практике, когда мой отец открыл дверь, приемник соскользнул с крюка, упал на пол и разбился.

Я надеюсь, что рассказанное вдохновит вас на исследование удивительного мира электроники, а эта книга станет отличной стартовой площадкой. Ее автор Эйвинд Даль сумел представить сложные основы электроники в простой и увлекательной форме. Его страстное увлечение электроникой и искреннее желание объяснить и научить ощущаются на каждой странице этой книги. Начав с азов и накапливая знания и умения, вы придете к тому, что сами сможете разрабатывать и осуществлять более крупные, более интересные и более умные проекты. Нет лучшего способа обучения, чем практика. Итак, вперед! Переверните страницу и начните свое путешествие в страну электроники!

*Джо Гранд,
разработчик продуктов, знаток компьютерной техники
и наставник юных электронщиков
Портленд, США*



ВВЕДЕНИЕ

А добро пожаловать в мир электроники! Эта книга научит вас делать замечательные вещи из деталей, которые есть внутри телевизоров, электронных игрушек, радиоприемников и других гаджетов. Вас ждут увлекательные эксперименты, такие как получение света с помощью лимонов, и полезные, но при этом не менее увлекательные занятия, как, например, создание охранной сигнализации или музыкального инструмента.

При этом вы будете не просто следовать инструкции, но и изучите, как работает каждая деталь каждого собранного вами устройства.

Я очень надеюсь, что понимание того, как работают эти детали, поведет вас дальше, к собственным изобретениям из тех же деталей, но в других комбинациях. Одним из первых собранных мной электронных устройств была мигалка. Когда я увидел, как она работает, передо мной открылся совершенно новый мир. С тех пор я строил роботов, музыкальные проигрыватели, маленькие компьютеры и даже устройство, позволяющее видеть сквозь стены! Набравшись опыта, вы тоже сможете создавать подобные приборы, а эта книга поможет вам овладеть базовыми знаниями и умениями, необходимыми, чтобы начать этот путь.



ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Когда мне было лет четырнадцать, я знал, что компьютеры — это круто, но я совершенно не представлял, как они работают. Мне они казались просто чудом, и я думал, что никогда не смогу понять их, а тем более не сумею сам собрать компьютер. К счастью, мой отец был инженером и умел очень просто объяснять разные сложные вещи. Когда я задавал ему вопросы, он не только показывал мне, как что-то работает, но и объяснял, как я сам могу сделать нечто подобное.

Об этом я помнил, когда писал эту книгу: я старался сделать ее такой, какую сам был бы счастлив иметь в детстве. Надеюсь, у меня это получилось и книга вам понравится.

Для кого эта книга

Если вы когда-нибудь смотрели на некое электронное устройство и задавались вопросом «Как оно работает?» или «Могу ли я сделать это сам?», то вы нашли то, что нужно. И не важно, восемь вам лет или сто: если вы любознательны и молоды душой, то эта книга для вас.

Как читать эту книгу

Я советую читать эту книгу по порядку, поскольку каждая последующая ее глава построена на основе понятий и навыков, рассмотренных и усвоенных в предыдущих главах.

В каждой главе представлено как минимум одно устройство. Собирайте эти устройства! Электроника — это сугубо практическое занятие, и читать описания того, как работают детали и что должно делать данное устройство, — не то же самое, что проделать это руками и убедиться глазами. Сначала прочитайте описание каждого устройства целиком и только после этого углубляйтесь в его суть. Так вы поймете каждый шаг.

Если, выполняя проект, вы столкнетесь с трудностями, не волнуйтесь: в какой-то момент это происходит с каждым, кто имеет дело



с электроникой. Случалось такое и со мной. Просто сосредоточьтесь, пересмотрите свою схему, а если понадобится, пересоберите ее заново. Если вы два часа бьетесь над схемой, пытаясь заставить ее работать, а потом вдруг обнаружите ошибку, вы будете страшно рады! Если же вы окончательно зайдете в тупик, обратитесь за помощью к кому-то из сведущих взрослых.

Если какую-то часть книги вы не сможете понять сразу, я советую читать дальше. Не застревайте на подробностях. Вернитесь к этой теме позднее, когда у вас за плечами будет больше выполненных проектов.



Что вы найдете в этой книге

По мере чтения книги вы постепенно будете накапливать знания об электронике, начиная с базовых, но очень важных сведений и простых схем. Усвоив основы, вы сможете создавать более сложные схемы и знакомиться с такими их компонентами, как резисторы, конденсаторы, транзисторы и интегральные схемы. Чтобы увидеть, как работают эти компоненты, и понять электронику на практике, в каждой главе вы будете собирать интересные устройства.

В конце книги вам предстоит выполнить грандиозный проект: создать игру, в которую вы сможете играть с друзьями. К этому времени вы накопите достаточно знаний и опыта, чтобы видоизменить эту игру по своему вкусу или даже изобрести свою собственную!

Книга состоит из трех частей.

Часть I. Знакомство с электричеством. Эта часть служит основой для всех последующих частей. В ней содержатся базовые сведения о том, как работает электричество.

Глава 1. Что такое электричество. Она знакомит с основными понятиями электричества и описывает важнейшие требования к электрической цепи, необходимые для того, чтобы любой прибор заработал.

Глава 2. Приведение предметов в движение с помощью электричества и магнитов. Она показывает, как вы можете двигать что-то с помощью электричества. В ней вы самостоятельно постройте электродвигатель с нуля.

Глава 3. Как вырабатывают электричество. Она рассказывает, откуда берется электричество в батарейках и штепсельных розетках на стенах. И в ней вы сами создадите собственные источники электричества.

Часть II. Создание схем. В этой части вам придется засучить рукава и взяться за дело. Вы познакомитесь с важнейшими компонентами электронных схем и узнаете, как создавать постоянные и временные схемы.

Глава 4. Получение света с помощью светодиодов. Здесь вы впервые будете собирать схемы на макетных платах для создания прототипа, или, проще говоря, временной схемы. Вы познакомитесь с резисторами и светодиодами и узнаете, как их использовать вместе.

Глава 5. Первая мигалка. Вы узнаете, как работают конденсаторы и реле. Вы даже объедините их со светодиодом, чтобы создать мигающий источник света.

Глава 6. Будем паять! Здесь вы научитесь работать с паяльником. С помощью пайки вы сможете превратить прототип в полезное устройство, которое будет работать долгие годы.

Глава 7. Управление вещами с помощью электричества. Вы познакомитесь с транзистором — компонентом, который позволяет схеме управлять другими схемами. Вы узнаете, как работает транзистор и как использовать его для создания датчика касания и простого будильника.

Глава 8. Создание музыкального инструмента. Вы узнаете, что такое интегральная микросхема и как электронные схемы могут производить звук. Эти познания пригодятся вам для создания музыкального инструмента.

Часть III. Цифровой мир. В этой части вы познакомитесь с цифровой электроникой, которая служит основой почти всех современных технологий.

Глава 9. Как схемы понимают единицы и нули. Вы познакомитесь с единицами (1), нулями (0), битами и байтами и узнаете, как использовать их для обмена информацией.

Глава 10. Схемы, которые делают выбор. Вы научитесь создавать умные схемы, использующие логику для принятия решений. Вы соберете устройство для проверки секретного кода и узнаете, как объединить его с охранной сигнализацией.

Глава 11. Схемы, запоминающие информацию. Здесь вы узнаете, как использовать логические вентили для создания схем, запоминающих информацию (такие же схемы применяются в компьютерах). А затем с их помощью вы создадите электронную игру «Орел или решка».

Глава 12. Давайте создадим игру! Эта глава посвящена одному большому проекту. Используя все полученные из этой книги знания и навыки, вы создадите игру, в которой участники будут соревноваться на быстроту реакции.

В конце книги вы найдете приложение «**Полезные ресурсы**», в котором содержатся таблицы с подсказками для определения номиналов электронных компонентов, выполнения некоторых важных расчетов и др. Читая книгу, вы получите подробные сведения обо всех этих вещах, но даже специалистам по электронике постоянно приходится обращаться к справочным материалам.

ВАША ЭЛЕКТРОННАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Как ни странно, «лаборатория» для создания ваших электронных устройств может находиться где угодно, не нужны ни гараж, ни мастерская. Для работы достаточно плоской поверхности такого размера, чтобы

разложить на ней все инструменты и компоненты. Просто соберите вместе все, что нужно для создания вашего очередного устройства, и приступайте к работе.

В каждом из проектов этой книги содержится список электронных компонентов и инструментов, необходимых для его выполнения.

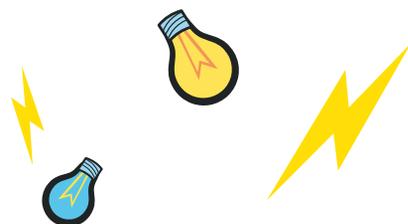
Запас необходимых материалов и инструментов

Для выполнения заданий, предлагаемых в этой книге, или ваших собственных проектов нужен ряд вещей, которые всегда должны быть под рукой:

- **Цифровой мультиметр** (например, DT-838, M-838, MAS-830) для проверки соединений и правильности работы устройства.
- **Кусачки** (например, миниатюрные бокорезы Pro'sKit 1PK-396A).
- **Большая катушка изолированного провода** (подойдет любой изолированный провод с медной однопроволочной жилой диаметром 0,5–0,6 мм. Например, можно использовать кабель КСПВ-0,5. Каждый такой кабель содержит несколько одножильных проводов в изоляции разного цвета).
- **Изоляционная лента** (изолента) для изоляции оголенных проводов или закрепления компонентов.
- **Батарейки 9 В** (типоразмер «Крона», 6LR61, 6LF22, 6R22), они используются почти во всех проектах.
- **Набор выводных светодиодов разных цветов** (диаметр линзы 3 или 5 мм).
- **Набор выводных резисторов** (0,25 Вт), ряд E12 или E24.
- **Защитные очки**, которые нужно надевать при обрезке (откусывании) выводов компонентов, снятии изоляции с проводов и пайке.

Большинство этих вещей можно купить в ближайшем магазине радиодеталей или в интернет-магазинах «ЧИП и ДИП» (<http://www.chipdip.ru>), «Платан» (<http://www.platan.ru>) или ДКО «Электронщик» (<http://www.electronshtik.ru>). См. также «Интернет-магазины электронных компонентов» на с. 278.

Вам могут понадобиться также ножницы, немного ненужной бумаги и простой карандаш.



Безопасность прежде всего!

Все схемы в этой книге используют низкое напряжение и поэтому не представляют опасности при сборке и использовании. Тем не менее при работе с электронными компонентами и инструментами следует придерживаться нескольких правил безопасности:

- Надевайте защитные очки при откусывании выводов электронных компонентов и пайке.
- Используйте инструменты только по прямому назначению: паяльник горячий, а кусачки острые, и при неправильном использовании они могут вас травмировать. При любых сомнениях обращайтесь за помощью к взрослым.
- С мелкими компонентами, паяльником, инструментами дети младшего возраста должны работать вместе со взрослыми и, глядя на них, учиться правильному и безопасному обращению с этими предметами.
- Электронные компоненты следует хранить в недоступном для малышей месте.
- В большинстве проектов используются батарейки, но для некоторых требуется питание от сетевой розетки. Тщательно выполняйте все указания, касающиеся этих схем. Никогда не включайте компоненты прямо в розетку, чтобы не получить травму.

В некоторых проектах есть шаги, требующие особого внимания, и я буду ясно отмечать их в инструкциях такими предупреждениями:



ВНИМАНИЕ Увидев такое предупреждение, выполняйте соответствующее действие с особой осторожностью.

Электроника — занятие безопасное, поэтому таких предупреждений будет немного. Увидев его, не расстраивайтесь. Если вы будете проявлять здравый смысл и следовать всем указаниям, причин для беспокойства не возникнет.

Итак, давайте начнем!

The background is a teal color with a pattern of small white dots. Scattered throughout are several stylized lightbulbs and lightning bolts. The lightbulbs are in various colors: yellow, red, and blue. The lightning bolts are yellow. The text is centered on the page.

ЧАСТЬ I

Знакомство с электричеством



Нажмите кнопку проигрывателя, и из динамиков сразу польется звук. Нажмите кнопку на пульте телевизора, и через несколько секунд на экране появится картинка. Эти чудеса происходят благодаря волшебству электричества — вида энергии, который приводит в действие всю технику у вас в доме. Когда вы прочтете эту книгу до конца, вы станете знатоком электроники и сможете применять полученные знания для создания любых устройств, какие только сможете себе представить.

Цель этой книги — дать вам понимание того, что такое электричество и как использовать его для создания удивительных вещей. В этой главе мы рассмотрим, как работает электричество, после чего вы построите полноценное электронное устройство — охранную сигнализацию, которая будет предупреждать вас о том, что в комнату пытается проникнуть кто-то посторонний. Набив руку в использовании электричества, вы сможете создавать самые разные вещи, например музыкальные инструменты или веселые игры для развлечения с друзьями. Фактически вы создадите все это по ходу чтения этой книги.

ПРОЕКТ № 1. ВКЛЮЧИТЕ СВЕТ!

Когда вы щелкаете выключателем в комнате, то сразу же загораются лампы. Давайте посмотрим, как электричество заставляет их светиться, начав с простого опыта.

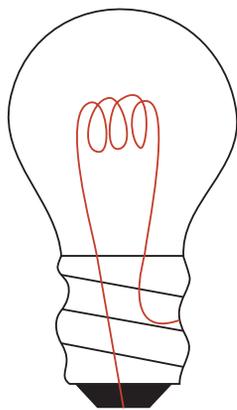
Список необходимых материалов

Для этого проекта вам понадобятся:

- Стандартная батарейка 9 В («Крона»).
- Миниатюрная лампа накаливания на 9 или 12 В.

Шаг 1. Осмотр лампочки

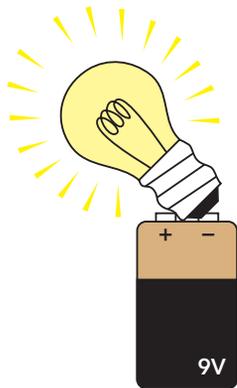
Внимательно осмотрите лампочку. Внутри вы увидите нить накаливания — тонкую металлическую проволочку. Один ее конец соединен с боковой (винтовой) поверхностью цоколя лампочки, а другой — с металлическим контактом в основании этого цоколя (его называют центральным контактом).



Шаг 2. Подключение лампочки к батарейке

Поставьте батарейку на стол и аккуратно приложите к ней лампочку так, чтобы ее центральный контакт касался одного вывода батарейки, а боковая поверхность цоколя — другого ее вывода. Как только оба касания произойдут, лампочка загорится.

Поздравляем: вы только что получили свет с помощью электричества! Лампочка загорелась



потому, что, когда вы приложили ее к выводам батарейки, по нити внутри лампочки побежали электроны. Из-за этого нить нагрелась и начала светиться, излучая свет.

КАК ЭЛЕКТРИЧЕСТВО ЗАСТАВЛЯЕТ ЛАМПОЧКУ ГОРЕТЬ

Но *каким образом* электричество заставляет нить лампочки нагреваться и почему лампочка загорается мгновенно? Здесь действует сочетание четырех понятий. Это:

- Электроны
- Ток
- Напряжение
- Сопротивление

Все перечисленные основные понятия электричества связаны друг с другом, и мы изучим их в этом разделе книги.

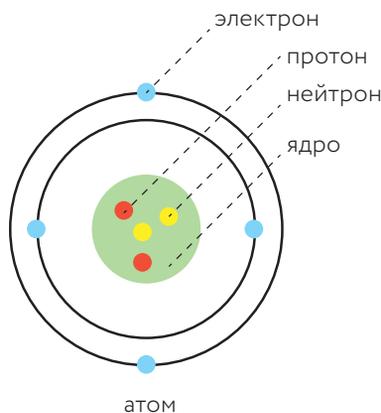
Что такое электрон

Все, что нас окружает, состоит из *атомов* — частиц настолько малых, что разглядеть их можно только с помощью особого типа микроскопа. Но сами атомы состоят из еще меньших частиц — *протонов, нейтронов и электронов*.

Протоны и нейтроны образуют *ядро* атома (его центр), а электроны вращаются вокруг этого ядра, как планеты вокруг Солнца. Протоны и электроны несут *электрические заряды*, протоны имеют положительный заряд, а электроны — отрицательный.

Именно поэтому электроны удерживаются в атоме: положительный и отрицательный заряды притягивают друг друга подобно разноименным полюсам магнитов.

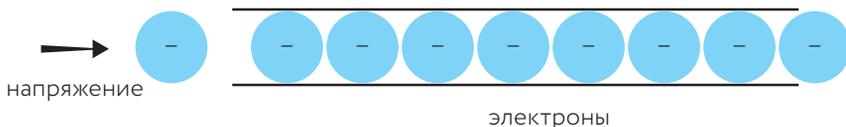
Некоторые вещества обладают *проводимостью*: если воздействовать на них энергией (например, запасенной в батарейке), то электроны в них начинают перемещаться от атома к атому!



Напряжение заставляет электроны двигаться

Присоединив к лампочке батарейку, вы подали на нить лампочки *напряжение*. Это напряжение, измеряемое в *вольтах* (В или V), толкает электроны в одном направлении, заставляет их двигаться по нити. Чем оно выше, тем больше электронов будет передвигаться по нити.

Представьте себе нить в виде трубы, целиком заполненной шариками. Если с одного конца трубы втолкнуть шарик, с ее противоположного конца тут же без всякой задержки выпадет другой шарик.

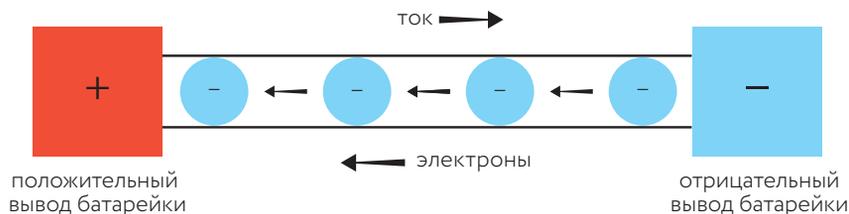


Чем больше шариков вы будете заталкивать в один конец трубы, тем больше их будет выпадать из другого. Именно так ведут себя электроны в нити накаливания лампочки, когда на нее подается напряжение.

Электрический ток

Электрический ток — это течение потока электронов по нити лампочки. Вы могли слышать слово *течение* применительно к реке: «У этой реки сильное течение». Это значит, что по реке протекает много воды.

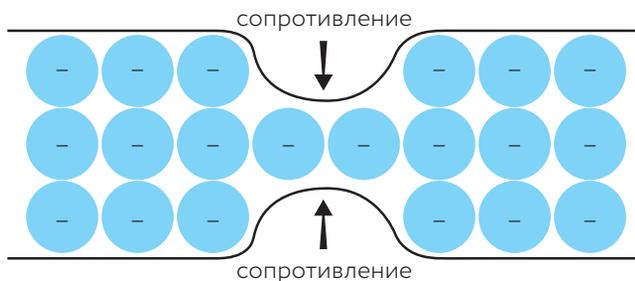
Электрический ток подобен этому течению: если говорят «сильный ток», это значит, что по проволоке протекает много электронов. Сила тока измеряется в *амперах* (А). При увеличении напряжения в цепи увеличивается и сила тока. Как вода течет по склону под действием силы тяготения, так ток течет от положительного вывода батарейки (+) к отрицательному (-). При этом сами электроны движутся в противоположном направлении — от отрицательного вывода к положительному*. Однако применительно к току всегда говорят, что он течет от плюса к минусу.



* Электроны — отрицательно заряженные частицы, но в некоторых веществах ток могут переносить частицы с положительным зарядом. Поэтому на атомном уровне частицы могут двигаться в обоих направлениях.

Сопротивление уменьшает силу тока

Напряжение заставляет электроны двигаться и тем самым создавать электрический ток, а сопротивление препятствует этому току. Это подобно игре с садовым шлангом: если сжать его, сопротивление потоку воды увеличится и поток ослабнет, т. е. воды станет протекать меньше. Но если открыть кран еще больше, увеличится давление (это будет подобно повышению напряжения), и поток воды увеличится, даже если шланг останется сжатым в той же степени. Сопротивление в электричестве действует подобно сжатию шланга, а измеряется оно в *омах* (Ом или Ω).



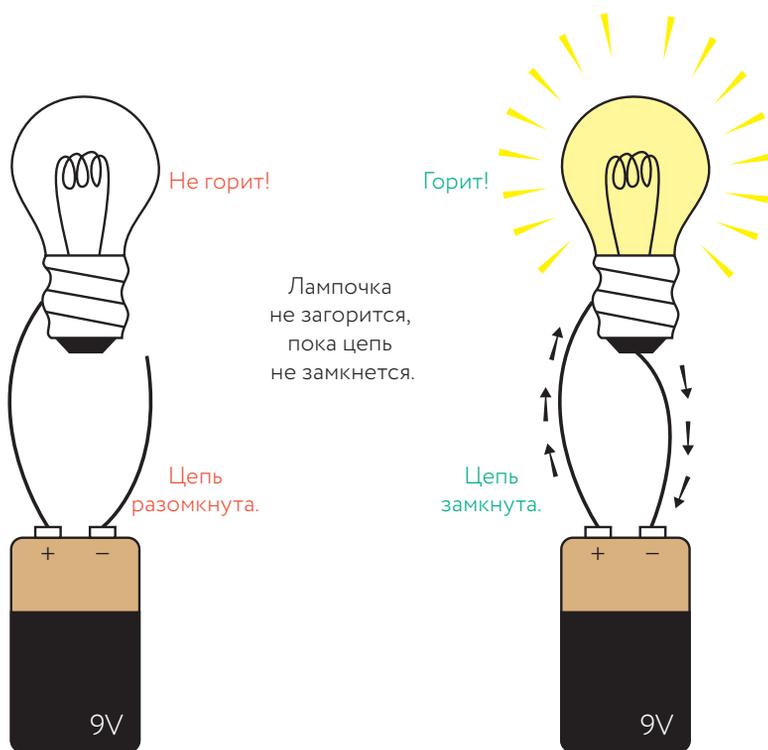
Теперь, когда вы знаете, что такое электроны, ток, напряжение и сопротивление, я объясню вам, как они действуют вместе, заставляя светиться лампочку.

Зажигаем лампочку

Концы нити накаливания лампочки соединены с деталями ее цоколя: один — с боковой поверхностью его корпуса, другой — с центральным контактом. Когда вы присоединяете лампочку к батарейке, вы создаете то, что называется *электрической цепью*. Цепь — это путь, по которому ток может течь от плюса батарейки к минусу.

Создаваемое батарейкой напряжение заставляет электроны двигаться по цепи, частью которой является нить накаливания лампочки. Нить обладает сопротивлением, ограничивающим силу тока в цепи. Когда электроны преодолевают сопротивление нити, она становится такой горячей, что начинает светиться, т. е. испускать свет. Чтобы батарейка могла заставить электроны двигаться, цепь между ее выводами не должна иметь разрывов, т. е. должна быть *замкнутой*.

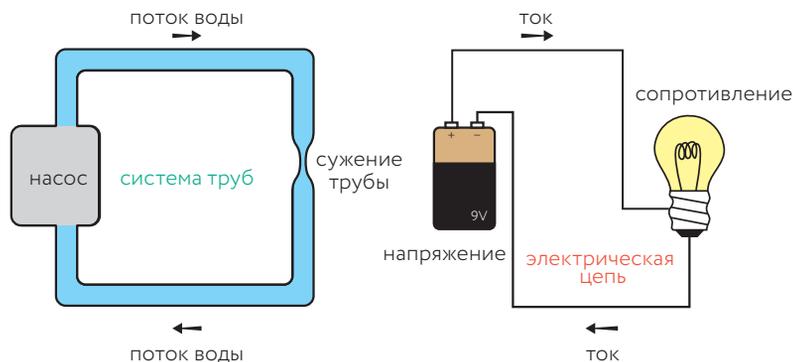
Чтобы электричество могло работать, всегда необходимы *замкнутые цепи*. Достаточно разомкнуть цепь — создать в ней хоть один разрыв в каком-либо месте, и лампочка сразу погаснет! Давайте рассмотрим электрические цепи более подробно.



В ЧЕМ ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ ПОДОБНА СИСТЕМЕ ТРУБ

Давайте продолжим рассматривать электричество, сравнивая его с течением воды в трубах. Представьте себе систему труб в виде замкнутой петли с насосом, которая целиком заполнена водой. В одном месте эта система имеет сужение.

Насос играет роль батарейки, которая питает цепь энергией. Сужение в трубе уменьшает поток воды. Так же действует сопротивление в электрической цепи.



Теперь вообразите, что вы можете ввести в эту систему труб некое измерительное устройство, которое позволит определять количество воды, протекающей через него за одну секунду. Обратите внимание, что здесь я говорю лишь о том, сколько воды протекает через одно случайно выбранное место в трубе, а не об общем количестве воды в трубах. Точно так же мы будем говорить о силе тока в цепи: сила тока — это количество электронов, протекающих через определенную точку цепи в секунду.

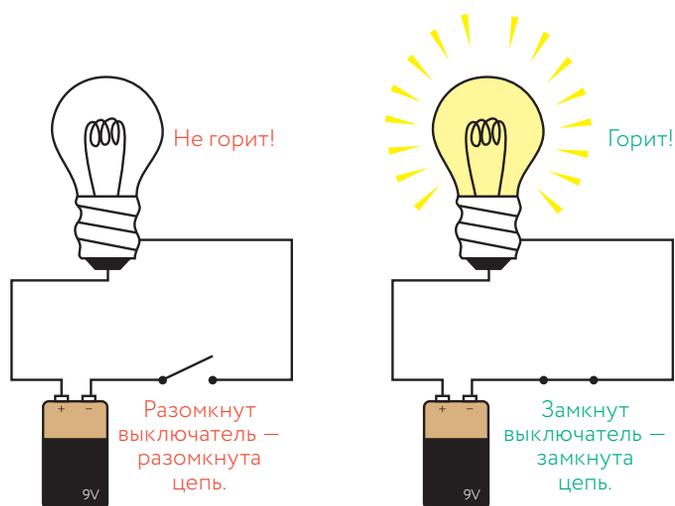
ЗНАКОМЬТЕСЬ: ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ

Оглядевшись в комнате, вы, вероятно, увидите выключатели в разных местах. Вы пользуетесь ими каждый раз, когда зажигаете или гасите свет. Когда свет в комнате горит, выключатель составляет часть замкнутой цепи, раз по лампе проходит ток. Но что происходит, когда выключатель размыкают? Происходит то же самое, что при разъединении провода в цепи: ток через лампу прерывается, и лампа гаснет, так же как в разомкнутой цепи, показанной выше.

Какие еще выключатели вы можете найти вокруг себя? Тот, который включает и выключает компьютер; тот, который включает дверной звонок; тот, который сигнализирует о том, что не закрыта дверца холодильника, и другие.

Выключатели управляют электричеством, и это очень простые устройства. Они соединяют два провода, чтобы замкнуть цепь, и разъединяют их, чтобы разомкнуть ее.

Когда выключатель разомкнут, свет не горит, а когда замкнут — горит. Это очень просто, но очень полезно. Даже зная лишь это, можно создавать неплохие схемы, чем мы и собираемся заняться.



ПРОЕКТ № 2. ОХРАННАЯ СИГНАЛИЗАЦИЯ

В этой главе вы уже узнали, что ток может что-либо делать только тогда, когда цепь замкнута, и увидели, как действует выключатель. Давайте соберем цепь с выключателем.

Выключатель можно сделать из самых разных вещей — даже из двери. В этом проекте вы превратите дверь в огромный выключатель, чтобы создать охранную сигнализацию, которая будет издавать предупредительный сигнал каждый раз, когда кто-нибудь попытается войти в комнату.

Чтобы создать такую сигнализацию, нужно прикрепить к двери несколько проводов и полоску алюминиевой фольги таким образом, чтобы при закрытой двери цепь была разомкнутой и ничего не происходило, а при открывании двери цепь замыкалась, включая зуммер.

Над дверью мы повесим оголенный (неизолированный) провод, а на верхний край двери наклеим полоску фольги и соединим эти элементы с разными концами электрической цепи, в состав которой входит зуммер. При открывании двери свисающий оголенный провод коснется фольги и тем самым замкнет цепь, заставив зуммер звучать.

Список необходимых материалов



- **Зуммер.** Зуммеры бывают пассивными и активными. Пассивным нужен входной сигнал звуковой частоты, а активным — только напряжение. Для этого проекта вам понадобится активный зуммер, который работает от напряжения 9–12 В (например, KPI-G2330E от КЕРО). Подойдет также зуммер, который продается в магазинах автозапчастей под названием «Индикатор звуковой

(повторитель)» или «Звуковой повторитель поворотов», рассчитанный на напряжение 12 В).

- **Стандартная батарейка 9 В** для питания цепи.
- **Разъем** для подключения батарейки к цепи (колодка или клемма для «Кроны» с проводами).
- **Алюминиевая фольга.**
- **Неизолированный провод.** Подойдут гибкая медная проволока без изоляции (не перепутайте с обмоточным эмалированным проводом, такой не годится), старая гитарная струна или что-нибудь подобное.
- **Лента для крепления всех элементов.** Это может быть изолянта, скотч и т. п.

Инструменты

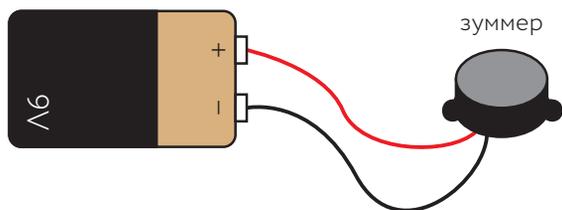


- **Кусачки (бокорезы)** для обрезания проволоки и удаления изоляции с проводов.
- **Ножницы** (не обязательны). Ими удобно резать фольгу.



СОВЕТ Чтобы облегчить процесс снятия изоляции с проводов, можно купить специальный инструмент для зачистки проводов под названием стриппер (например, НТ-1043) с вырезом, не позволяющим случайно перекусить провод.

Шаг 1. Проверка зуммера



Прежде всего проверьте, работает ли зуммер. Прижмите его красный провод к положительному (+) выводу батарейки, а его черным проводом коснитесь ее отрицательного (-) вывода.

Зуммер должен издать громкий звук. Если отсоединить любой из его проводов от батарейки, звук должен прекратиться, поскольку цепь будет разомкнута.



ПРИМЕЧАНИЕ Если зуммер издает только щелчок или вообще не издает ни звука, возможно, это пассивный зуммер, который сам звук не вырабатывает. Он нам не подойдет, замените его на активный зуммер.

Шаг 2. Подготовка фольги

Отрежьте ножницами полоску фольги шириной около 2,5 см и длиной во всю ширину рулона.



Шаг 3. Закрепление фольги на двери

Закрепите оба конца полоски фольги на верхнем крае двери двумя кусочками клейкой ленты. Эта полоска будет служить контактом для проводов от батарейки и зуммера.



Шаг 4. Подготовка контактного провода

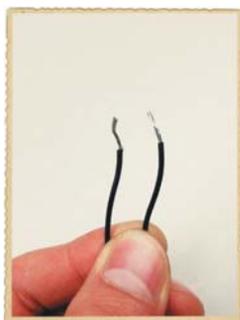
Возьмите кусок неизолированного провода длиной около 25 см. Неизолированным называется провод, не покрытый никаким пластиком, в отличие от изолированного провода, имеющего пластиковую оболочку. Можете взять уже готовую проволоку, например старую гитарную струну, или удалить изоляцию с изолированного провода с помощью бокорезов. Это будет ваш контактный провод.



ПРИМЕЧАНИЕ Для снятия изоляции с провода можно воспользоваться бокорезами. Если хотите сделать это, попросите кого-нибудь из взрослых помочь вам.

Шаг 5. Соединение зуммера с контактным проводом

Соедините один конец контактного провода с оголенным концом черного провода разъема для подключения батарейки. Сделать это просто: скрутите вместе неизолированные концы этих проводов и обмотайте скрутку куском изоленты.



После этого тем же способом соедините красный провод разъема для подключения батарейки с красным проводом зуммера.

Шаг 6. Установка зуммера и контактного провода

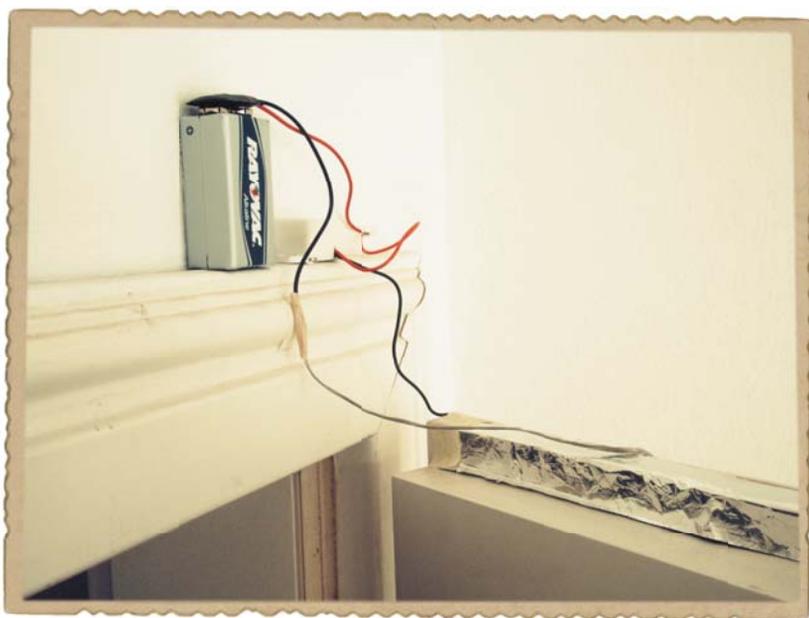


Теперь установите зуммер и контактный провод над дверным проемом. Сначала клейкой лентой прикрепите контактный провод к притолоке двери таким образом, чтобы, когда дверь закрыта, он свисал перед дверью, а при ее открывании ложился на полоску фольги.

Теперь клейкой лентой закрепите над притолокой зуммер так, чтобы его черный провод мог касаться полоски фольги на двери. Неизолированный конец этого провода прикрепите клейкой лентой к фольге.

Шаг 7. Подключение источника питания

Закрепите над дверью батарейку и подключите к ней разъем. Теперь ваша сигнализация должна выглядеть примерно так:



Шаг 8. Проверка сигнализации

Проверьте работу сигнализации. При открывании двери оголенный контактный провод должен коснуться фольги на двери, включив тем самым зуммер, который издаст громкий звук. Чтобы проверка была более достоверной, попросите кого-нибудь другого открыть дверь.

Шаг 9. Если сигнализация не работает

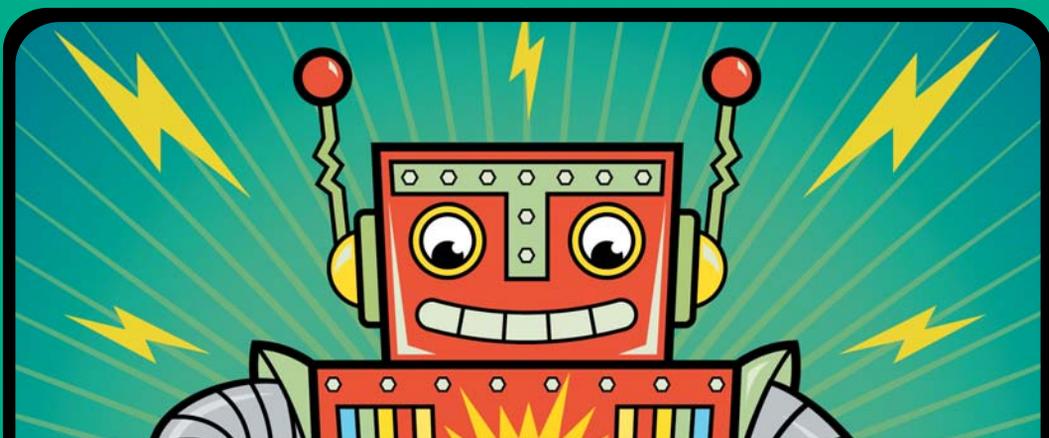
Если при открывании двери зуммер не включается, надо попытаться отрегулировать положение контактного провода так, чтобы при открывании двери он точно касался фольги. Если касание происходит правильно, попробуйте заменить батарейку. Если и это не поможет, проверьте соединения проводов разъема батарейки с проводами схемы и, если понадобится, выполните их заново.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Теперь вы знаете основы электротехники: движение потока электронов по проводам вызывает определенные действия, например заставляет лампочку гореть или зуммер — издавать звук. Вы знаете также, что необходимы источник напряжения, например батарейка, и замкнутая цепь, для того чтобы заставить электроны двигаться. Этих знаний достаточно, чтобы начать работать с электроникой!

Что еще вы могли бы придумать, располагая полученными знаниями? Есть много других вещей, которые можно превратить в выключатели. Например, попробуйте сделать сигнализацию для шкафа, чтобы уберечь свои вещи от неумеренного любопытства домашних. Хотите сделать сигнализацию беззвучной? Для этого просто замените зуммер лампочкой.

В двух следующих главах вы узнаете, как вырабатывается электричество и как заставить его приводить вещи в движение.



2

ПРИВЕДЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ В ДВИЖЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА И МАГНИТОВ

Большие магниты притягивают мелкие металлические предметы, маленькие магниты прилипают к большим металлическим предметам. Например, дверцы холодильников — это обычно большие куски металла, поэтому к ним легко крепятся магнитики-сувениры. Вы наверняка видели магниты и в мультфильмах, где персонажи любят использовать огромные подковообразные магниты для разных проказ.

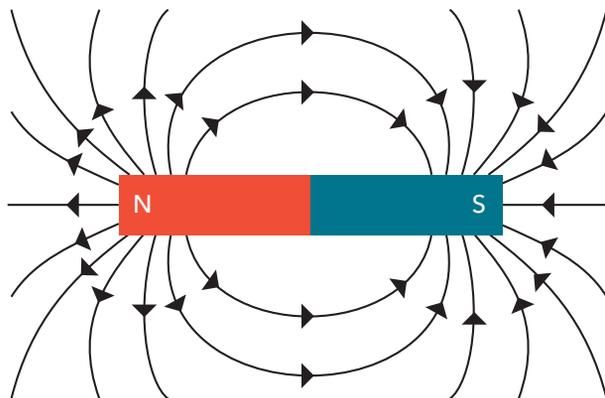
Магниты можно найти в природе, но вы и сами можете сделать их с помощью электричества. Магниты, созданные с помощью электричества, называются *электромагнитами*.

Электромагнитом можно приводить предметы в движение, и для этого даже не нужно быть супергероем! Посмотрите: многие вещи, которые встречаются нам ежедневно на каждом шагу, — электромоторы, динамики, автоматические двери в магазинах — работают благодаря электромагнитам.

Сделать электромагнит очень просто, и в этой главе вы создадите электромагнит с выключателем, а затем используете его для создания собственного электромотора!

КАК ДЕЙСТВУЮТ МАГНИТЫ

У магнита есть два полюса — *северный (N)* и *южный (S)*, и все магниты окружает магнитное поле.

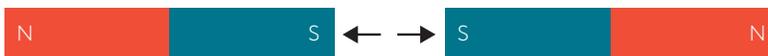


Положите на стол два полосовых магнита. Если у них рядом окажутся разноименные полюса (северный и южный), магниты сами притянутся друг к другу. Если же рядом окажутся их одноименные полюса (северный с северным или южный с южным), сдвинуть магниты вплотную друг к другу будет трудно. Дело в том, что разноименные полюса взаимно притягиваются, а одноименные взаимно отталкиваются.

Разноименные полюса притягиваются.



Одноименные полюса отталкиваются.





ПРИМЕЧАНИЕ У тонких гибких декоративных магнитиков для холодильников нет двух четко выраженных полюсов, а есть множество разноименных полюсов, расположенных рядом друг с другом, поэтому почувствовать, притягиваются эти магнитики друг к другу или взаимно отталкиваются, труднее.

Но магниты притягивают не все материалы. Например, на пластики они не действуют. Проверьте их действие на разные доступные вам материалы.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: НАЙДИТЕ ДРУГИЕ МАГНИТНЫЕ ОБЪЕКТЫ!

Возьмите любой магнит и приближайте его к различным предметам. Это могут быть:

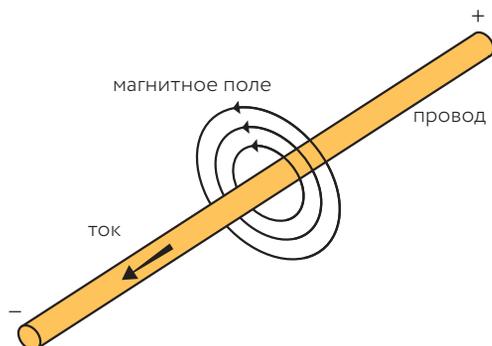
- Алюминиевая фольга.
- Ложка из нержавеющей стали.
- Банка из-под газировки.
- Железный гвоздь.
- Металлическое украшение.
- Несколько разных монет.

Какие из них магнит притягивает, а к каким прилипает сам? Вы увидите, что магнит притягивает некоторые металлы, но не все. Что происходит с алюминиевой фольгой?

Некоторые металлы становятся магнитами под действием электрического тока. Именно так создаются электромагниты.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ЭЛЕКТРОМАГНИТ

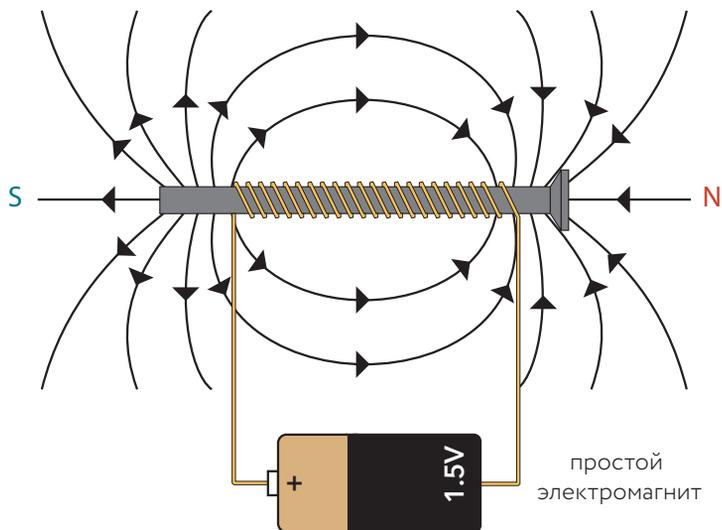
Когда по проводу проходит электрический ток, происходит нечто странное: вокруг него создается магнитное поле.



Однако магнитное поле одного провода очень слабо. Чтобы создать более сильное магнитное поле, нужно пустить ток по множеству проводов, расположенных вплотную друг к другу. Хотя можно обойтись и одним проводом: нужно просто сделать из него катушку с большим числом витков и пустить по нему ток. Магнитные поля всех витков будут накладываться друг на друга, создавая более сильное поле. А если намотать провод на что-нибудь железное — гвоздь, болт или винт, — магнитное поле станет еще сильнее.

Чтобы создать электромагнит, нужно просто присоединить концы образующего катушку провода к батарейке, т. е. замкнуть цепь. Когда по проводу пойдет ток, железный предмет, на который намотан провод, поведет себя как магнит с северным полюсом на одном конце и южным на другом. Расположение полюсов будет зависеть от направления тока и направления намотки провода. Если отключить батарейку, ток прекратится и магнитное поле исчезнет.

Создание электромагнита поможет вам понять, как на практике использовать электричество, чтобы сделать, например, динамик. Раз так, то нам просто необходимо создать электромагнит. Располагая достаточно сильным током и достаточно большим количеством провода, можно было бы создать супермагнит, прямо как в том мультфильме. Но мы пока начнем с малого.

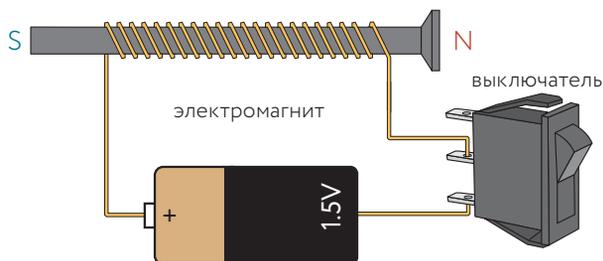


ПРОЕКТ № 3. СОЗДАЕМ СВОЙ ЭЛЕКТРОМАГНИТ

Вы уже знаете, как создать электромагнит, но знать — еще не значит воплотить на практике, так давайте возьмемся за дело!

Мы будем делать электромагнит из провода и болта. Все, что нужно для этого, — просто намотать на болт ряд витков провода и присоединить

его концы к батарейке. Чтобы было удобнее включать и выключать электромагнит, следует ввести в цепь выключатель.



Список необходимых материалов



- Щелочная (алкалиновая) батарейка типоразмера С (LR14) напряжением 1,5 В. В этом проекте нельзя использовать аккумуляторную батарейку или сетевой блок питания.
- Изолированный гибкий одножильный провод длиной около 2 м. Хорошо подойдет стандартный монтажный провод диаметром 0,5–0,6 мм.
- Лента для крепления компонентов (изолента, скотч и т. п.).

- **Шайбы, канцелярские скрепки** и любые мелкие предметы, которые могут притягиваться электромагнитом.
- **Болт**, достаточно большой, чтобы на него можно было намотать много витков провода (например, болт M8×100 диаметром 8 мм и длиной около 10 см).
- **Выключатель** (например, клавишный переключатель SPDT) для включения и выключения электромагнита.

Инструменты



- **Бокорезы** для отрезания провода или удаления с него изоляции.
- **Стандартный магнит.**

Шаг 1. Проверка болта

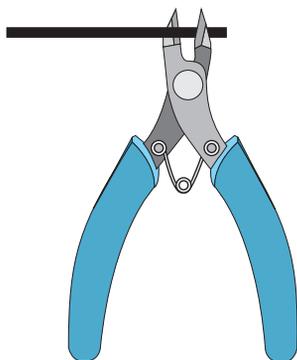
Болт будет служить сердечником электромагнита, усиливая его действие. Но для этого подходят не все материалы. Большинство болтов годится, но если вам не повезет и болт окажется из немагнитного материала, то электромагнит получится слабым.

Чтобы проверить, годится ли болт для вашей цели, просто поднесите его к любому магниту. Если магнит притянет его, болт подходящий.

Шаг 2. Удаление изоляции с одного конца обмоточного провода

Чтобы присоединить обмоточный провод к батарее и выключателю, нужно удалить изоляцию с одного из его концов на участке длиной около 1,5 см. Используйте для этого бокорезы. Начните обмотку болта с этого конца. Когда вы наматываете на болт весь провод, таким же образом удалите изоляцию с другого его конца. Удаление изоляции может показаться вам трудным, если вы никогда раньше этого не делали. Поэтому попросите кого-нибудь из взрослых помочь вам.

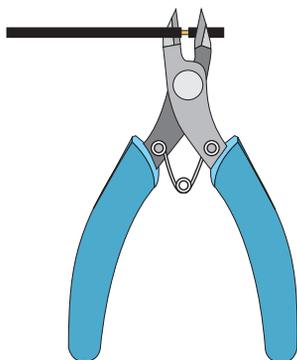
Сначала слегка захватите конец провода бокорезами.



Затем сожмите их с такой силой, чтобы только прорезать изоляцию, но не перекусить жилу провода. В результате это провод должен выглядеть примерно так:



Теперь сожмите бокорезы так, чтобы ухватить надрезанный кусок изоляции, и стяните его с жилы провода, делая это очень осторожно, чтобы не перекусить жилу.



Теперь у вас получился оголенный конец провода, вот такой:



Если поначалу все это покажется вам трудным, не переживайте: с опытом придет и умение.

Шаг 3. Намотка провода

Намотайте на болт 50–100 витков провода, оставив свободными 8 см с одного конца и 18 см с другого: еще около 10 см вам понадобится на последующих этапах.

Намотайте провод на болт как можно плотнее и закрепите концы обмотки клейкой лентой. Этот намотанный провод мы будем называть обмоткой электромагнита.

Повторите шаг 2, чтобы очистить от изоляции другой конец обмотки.



Шаг 4. Соединение обмотки с минусом батарейки

Прижмите любой из концов обмотки к отрицательному полюсу батарейки и закрепите его клейкой лентой.



ВНИМАНИЕ Применяйте только рекомендованную батарейку на 1,5 В. Батарейки с более высоким напряжением могут подать в обмотку слишком сильный ток, из-за чего и обмотка, и болт, и батарейка нагреются настолько, что могут вызвать ожог.



Шаг 5. Подключение выключателя

В главе 1 я уже показал, как самому создать выключатель, и объяснил, как использовать его для включения и выключения чего-нибудь. Теперь вам предстоит соединить со своим электромагнитом готовый выключатель. Выключатели часто имеют три вывода контактов для соединения с проводами.

У предлагаемого для этого проекта выключателя (см. Список необходимых материалов на с. 44) вывод 2 является общим и в зависимости от положения клавиши выключателя соединяется с одним из двух других выводов. Если клавиша нажата в сторону вывода 1, соединяются выводы 1 и 2, а если в сторону вывода 3, соединяются выводы 2 и 3.

У некоторых выключателей есть только по два вывода, и в зависимости от положения клавиши они оказываются либо замкнутыми, либо разомкнутыми, как в выключателе, который вы сделали в проекте 2 (с. 32).

Присоедините другой конец обмотки электромагнита к выводу 1 выключателя и убедитесь, что клавиша нажата в сторону вывода 3. Затем отрежьте от катушки с проводом кусок длиной около 10 см и зачистите его концы (снимите изоляцию), как описано выше. Один конец этого куска провода присоедините к положительному полюсу батарейки, а другой — к общему (среднему) выводу контактов выключателя. Закрепите оба соединения клейкой лентой.

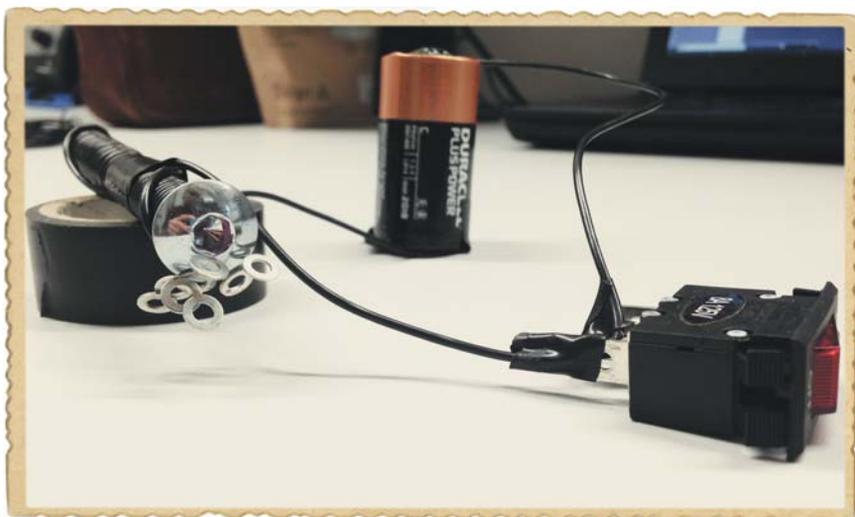


Шаг 6. Проверка электромагнита

Цепь создана, теперь нужно ее проверить. Если вы все сделали правильно, ваш электромагнит должен быть выключенным.

Подберите пробный объект — кусочек металла, который может притягиваться магнитом (сгодится канцелярская скрепка, хотя я пользовался кучкой стальных шайб). Магниты притягивают не все металлы, например алюминиевую фольгу они не притянут. Поэтому проверьте выбранный пробный объект постоянным магнитом. Магнит должен его притянуть.

Теперь включите выключатель и поднесите свой электромагнит к вашей скрепке или иному пробному объекту. Болт должен его притянуть.



Если ничего не произойдет, переключите клавишу выключателя в другое положение. Теперь электромагнит должен притянуть пробный объект. Электромагнит потребляет много энергии, поэтому, если вы будете держать его включенным долго, батарейка быстро разрядится. Кстати, вы могли заметить, что батарейка и обмотка сильно нагреваются. Поэтому не держите электромагнит включенным дольше нескольких секунд, а завершив опыты, всегда отключайте батарейку.

Шаг 7. Если электромагнит не работает

Удостоверьтесь, что обмотка сделана изолированным проводом. Если металлическая проволока не будет покрыта слоем какой-либо изоляции, магнит работать не будет. Дело в том, что тогда ток пойдет не по виткам обмотки, а по болту или напрямую через соприкасающиеся друг с другом

витки. В любом случае он будет вести себя так, словно идет по очень толстому прямому проводу.

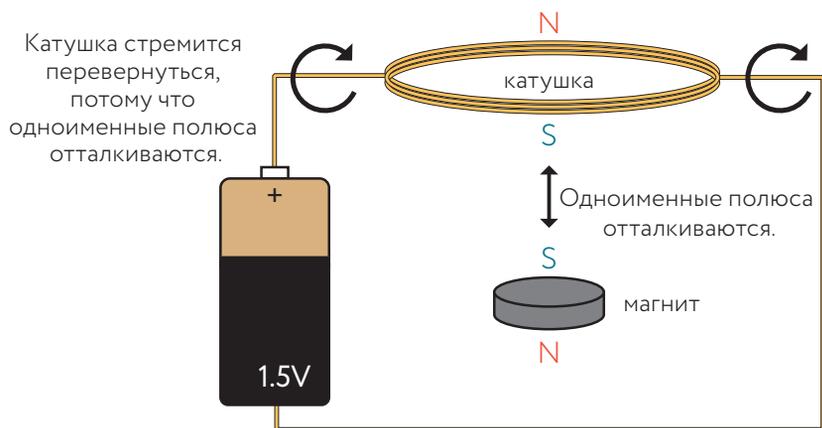
Возможно, разряжена батарейка. Попробуйте заменить ее новой, убедившись, что она исправна.

Если же обмотка выполнена изолированным проводом и батарейка не разряжена, проверьте, все ли соединения сделаны так, как описано в шагах 4 и 5. Если есть сомнения, не поленитесь пройти все шаги заново.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ЭЛЕКТРОМОТОР

Как уже было сказано на с. 41, провод с током создает магнитное поле. Катушка из провода (вроде обмотки из проекта 3) будет создавать магнитное поле с северным и южным полюсами, как у обычных постоянных магнитов. При этом одноименные полюса взаимно отталкиваются, а разноименные — притягиваются.

Поэтому, если такую катушку поместить над постоянным магнитом так, чтобы они были обращены друг к другу одноименными полюсами, катушка будет стремиться перевернуться.



Если установить катушку на такой опоре, которая позволяла бы ей свободно вращаться над магнитом, при включении тока она будет совершать по половине оборота туда и обратно, не совершая полного оборота. Как же заставить ее вращаться непрерывно в одном направлении? Для этого достаточно найти способ отключать батарейку, когда катушка совершит половину оборота, и снова включать ее, когда катушка вернется в первоначальное положение. Что происходит при этом? При включении тока катушка вследствие отталкивания одноименных полюсов начинает вращаться и совершает половину оборота. В этот момент ток выключается, взаимодействие катушки с магнитом прекращается, и она продолжает движение по инерции, завершая оборот. При этом она

оказывается в исходном положении. В этот момент ток снова включается, катушка получает новый толчок, и все повторяется снова. Вращение продолжается.

Именно на этом простом принципе основана работа электромоторов.

ПРОЕКТ № 4. СОЗДАНИЕ ЭЛЕКТРОМОТОРА

В этой главе вы создали электромагнит и поняли, как работает электромотор. Теперь пришло время, используя полученные сведения, создать свой собственный электромотор с нуля!

Вам понадобятся магнит и катушка из провода. Катушка будет вращаться, и такая вращающаяся катушка в электромоторе называется *ротором*. Вам нужно создать мотор, в котором ток через катушку будет проходить только в течение половины оборота ее вращения. Магнит должен отталкивать электромагнит в течение этого пол-оборота, а завершать оборот катушка будет по инерции.



Список необходимых материалов



- **Щелочная (алкалиновая) батарейка типоразмера С (LR14)** напряжением 1,5 В.
- **Одножильный изолированный провод** длиной около 4 м. Из этого жесткого провода будут сделаны и катушка, и ее опоры.
- **Клейкая лента** (изолента, скотч и т. п.) для крепления всех деталей.
- **Бумажный или пластиковый стаканчик** в качестве основы всей системы.
- **Два дисковых магнита** (например, неодимовый дисковый магнит 8×3 мм), чем сильнее, тем лучше.



ВНИМАНИЕ *Магниты всегда держите в недоступном для малышей месте. Нельзя допустить, чтобы ребенок проглотил такой магнит. Это очень опасно!*

Инструменты



- Бокорезы для резки провода и снятия изоляции.

Шаг 1. Создание ротора

Сначала нужно сделать из провода новую катушку, которая будет служить вращающимся ротором вашего мотора. Возьмите провод и удалите с его конца изоляцию на участке длиной около 4 см. После этого намотайте провод на батарейку.



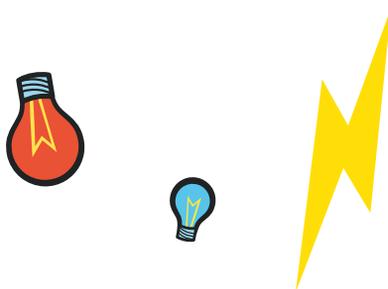
Если вы используете провод, рекомендованный выше (см. Список необходимых материалов на с. 51), постарайтесь намотать около 30 витков. Если у вас более тонкий провод, намотайте больше. Важно, чтобы катушка была как можно более сильным магнитом, но при этом оставалась не слишком тяжелой.

Осторожно стяните сделанную обмотку с батарейки, соберите ее в кольцо, обмотайте каждый конец несколько раз вокруг этого кольца с противоположных сторон, чтобы не дать виткам катушки разойтись. Отрежьте сделанный ротор от катушки с проводом, оставив свободный конец длиной около 4 см, и снимите с него изоляцию. Если изоляция провода пластиковая, снять ее можно кусачками, как описано в шаге 2 проекта 3 на с. 45.

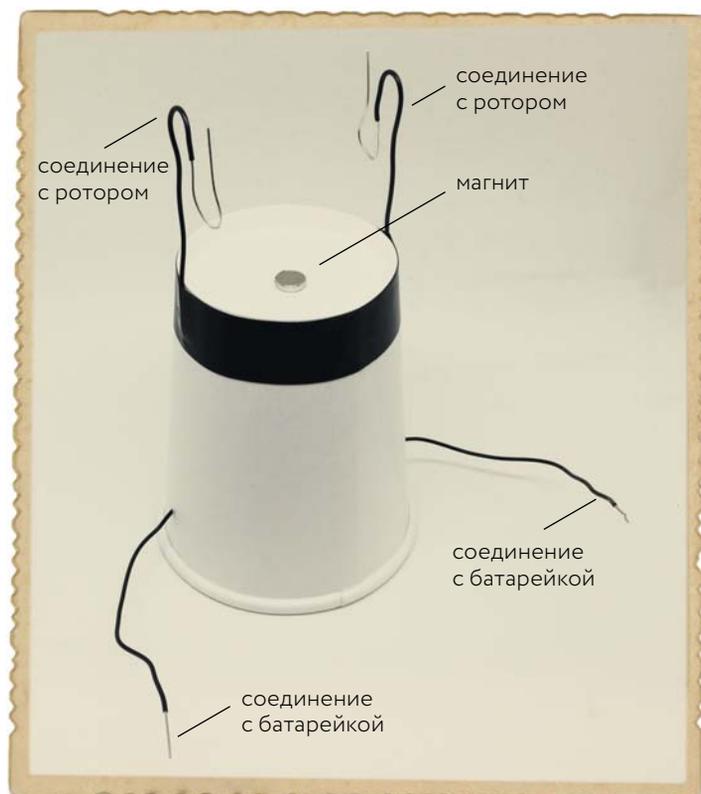


Шаг 2. Создание основания мотора

Отложите готовый ротор и возьмите стаканчик. Прodelайте в одной его стенке два отверстия — одно на расстоянии около 1 см от дна, а другое на таком же расстоянии от верха. Затем прodelайте два таких же отверстия на противоположной стенке стаканчика. Проденьте через эти отверстия с каждой стороны по куску жесткого провода длиной по 20 см. Теперь поставьте стаканчик вверх дном, снимите изоляцию с выступающих вверх концов провода и закрепите оба провода на стаканчике клейкой лентой.



Нижние концы проводов будут соединяться с батареей. Верхние концы послужат опорами ротора и соединениями с ним. Их нужно изогнуть, как показано на фото ниже, и убедиться, что на них не осталось изоляции.



Шаг 3. Установка магнитов

Положите один магнит на середину дна стаканчика снаружи, а другой поднесите к середине дна изнутри, так, чтобы они притягивались друг к другу через дно и тем самым удерживались на нем. Поместите ротор на U-образные изгибы опор и отрегулируйте положение магнитов, чтобы они находились в центре дна стаканчика прямо под ротором.

Шаг 4. Нанесение изоляции на часть ротора

Если сейчас подключить батарейку, мотор работать не начнет: ротор будет совершать по пол-оборота туда и обратно, потому что он все время подключен к батарейке. Нужно найти способ отключать батарейку на время половины оборота тогда, когда ротор обращен к магниту разноименным с ним полюсом. В этом случае, когда ротор, получив первый толчок, совершит половину оборота, ток прекратится, а значит, прекратится и взаимодействие ротора с магнитом. Ротор продолжит вращение по инерции, а когда он завершит полный оборот, ток снова включится, и все повторится сначала. Чтобы этого добиться, нужно нанести изоляцию на одну сторону одного из выводов ротора. Сделать это можно с помощью нестираемого (перманентного) маркера.



Положите катушку ротора на стол и нанесите нестираемым маркером линию вдоль одного из проводов на одной стороне, чтобы сделать ее не проводящей ток. Эта линия должна быть расположена так, чтобы ротор отключался от батарейки в момент, когда его катушка находится над магнитом в горизонтальном положении.



Шаг 5. Запуск мотора

Пора запускать мотор! Подключите батарейку, прикрепив клейкой лентой провода к ее положительному и отрицательному выводам.



Теперь положите ротор на U-образные опоры. Мотор должен начать вращаться. Возможно, сначала его придется чуть подтолкнуть. Автомобиль он в движение не приведет, но, если он вращается, значит, вы сумели заставить что-то двигаться с помощью электричества. Поздравляю!



Шаг 6. Если мотор не работает

Наблюдается ли какое-то движение? Если мотор сразу заработал, значит, вам повезло, но, вероятнее всего, кое-что придется подрегулировать.

- Прежде всего проверьте, действительно ли ротор лежит на опоре той стороной, где нет нанесенной маркером изоляции. При подключении батарейки ротор становится электромагнитом, только если касается опоры неизолированной частью.
- В одном направлении ротор может вращаться лучше, чем в другом, поэтому попробуйте поменять полярность подключения батарейки.
- Возможно, ваша катушка тяжеловата, и магнитной силы может не хватать для ее вращения. Попробуйте отмотать несколько витков.
- Возможно, понадобится подрегулировать положение магнитов. Они должны быть отцентрованы как можно точнее.

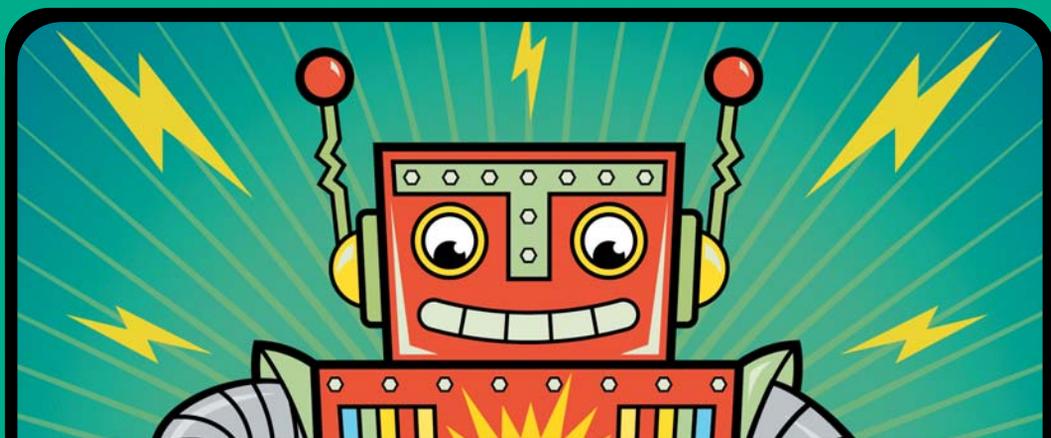
Если все это не помогло, возможно, следует слегка подтолкнуть ротор. Попробуйте чуть тронуть его пальцем — не выпустит ли это на волю духа скорости?

ЧТО ДАЛЬШЕ?

В этой главе вы узнали, что магнит можно создать, обмотав болт проводом и подключив этот провод к батарейке. И вы убедились в этом, создав собственный электромагнит. Затем вы узнали, как работает электромотор, и создали электромотор сами. Вы действительно заставили предметы двигаться!

Теперь используйте полученные знания и исследуйте электричество еще глубже. Попробуйте поместить под ротор своего мотора больше магнитов, а катушку ротора сделать вдвое больше. Понятно, что для этого понадобится и более крупная основа для мотора. Интересно, с какой скоростью вы сможете заставить вращаться ваш мотор?

До сих пор вы только использовали электричество, но ведь можно и вырабатывать его. В следующей главе вы узнаете пару разных способов получения электричества и еще немного поэкспериментируете с магнитами.



3

КАК ВЫРАБАТЫВАЮТ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

В главе 1 описано, почему для возникновения тока необходима замкнутая цепь, а в главе 2 показано, как самим создать электромагнит и электромотор. Во всех предложенных в первых двух главах проектах источником электричества служила батарейка, но в данной главе вы сами создадите источники электричества.

Вы узнаете, как самим сделать генератор, вырабатывающий электричество из движения, и батарейку, вырабатывающую электричество с помощью химических реакций. Это два самых распространенных способа получения электричества.

ПРОИЗВОДСТВО ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ С ПОМОЩЬЮ МАГНИТОВ

Вокруг провода, в котором течет электрический ток, возникает магнитное поле. Однако между электричеством и магнетизмом существует и другая связь. Можно произвести электричество с помощью провода и магнита.

Изменение магнитного поля порождает электричество

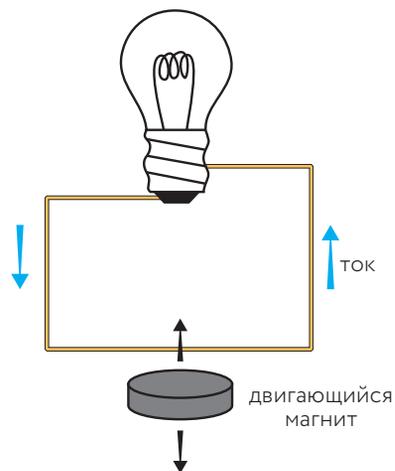
Если двигать магнит туда и обратно вблизи замкнутой электрической цепи, в ней будет возникать электрический ток. Дело в том, что движение магнита изменяет магнитное поле вокруг провода, а это изменение поля заставляет электроны двигаться по проводу.

Если перестать двигать магнит, ток в цепи прекратится, хотя провод останется в магнитном поле. Причина в том, что поле больше не изменяется.

Если подключить два конца цепи к лампочке, чтобы цепь стала замкнутой, при движении магнита по ней потечет ток. К сожалению, ток, создаваемый движением магнита возле одного провода, слишком мал, чтобы лампочка зажглась. Чтобы заставить лампочку гореть или питать что-либо еще, нужна гораздо большая мощность, т. е. большее количество энергии, вырабатываемой за определенное время.

Как работает генератор

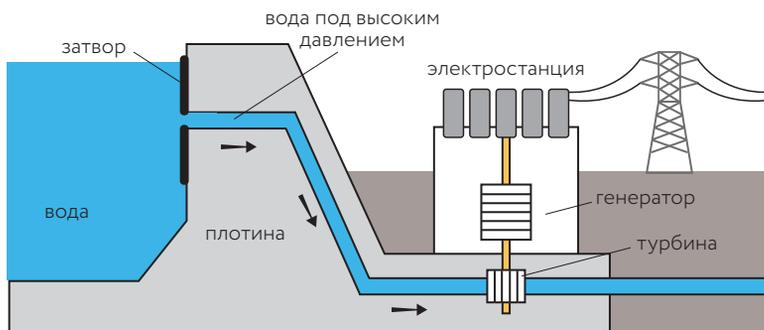
Генератор — это устройство, которое превращает энергию движения (например, движения магнита



возле провода) в электричество. Чтобы с помощью магнита и провода получить большую мощность, можно свернуть провод в катушку. Она станет действовать, как группа проводов, и, когда внутри нее начнет двигаться магнит, мощности, создаваемые током в каждом витке, будут суммироваться, так что в итоге мощность окажется намного больше той, которая создается в прямом проводе.

ПРОИЗВОДСТВО ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ С ПОМОЩЬЮ ВОДЫ ИЛИ ВЕТРА

Если вы насадите катушку на ось и начнете ручкой вращать ее в магнитном поле, вы превратите в электричество энергию своего движения. Если заменить ручку водяной турбиной, помещенной в поток воды, этот поток будет вращать ее, приводя во вращение катушку, находящуюся в магнитном поле, и тем самым создавать электрический ток. Именно так вырабатывается электричество на гидроэлектростанциях. Там поток воды направляется на турбину, соединенную валом с генератором. Произведенное электричество передается по линиям электропередачи ко всем потребителям, в том числе и розеткам на стенах жилых домов.



Подобным способом можно получать электричество и от других природных сил. Например, можно соединить катушку с ветряком, чтобы он вращал ее, когда дует ветер.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: МУЛЬТИМЕТР

Определить, сколько энергии вырабатывает простой генератор, позволяет обычный *мультиметр*. Мультиметры очень полезны при создании схем, так как они позволяют измерять много разных величин, включая сопротивление, силу тока и напряжение.



Красный провод мультиметра — положительный, а черный — отрицательный. Большой поворотный переключатель в центре позволяет задавать вид и предел измерений измеряемой величины. Если при создании цепи у вас возникнут трудности, измерение напряжений в ее ключевых точках — верный способ понять, в чем дело.

Как измерять напряжение

Чтобы измерить напряжение, установите переключатель в одно из положений, отмеченных буквой V (V — международное обозначение единицы измерения напряжения, т. е. вольт). В этой книге я буду указывать вам, в какое именно положение следует установить переключатель мультиметра, но в собственных проектах в ходе измерений выбирайте такой предел измерений, значение которого больше ожидаемого значения напряжения. Затем вставьте штекер черного провода в гнездо COM, а штекер красного — в гнездо V и коснитесь измерительными щупами тех точек цепи, напряжение между которыми вы хотите измерить.



В приведенном примере мультиметр измеряет напряжение между положительным и отрицательным выводами батарейки 9 В. Обратите внимание, что переключатель установлен на 20 V в секторе, отмеченном прямой линией. Но есть и другой сектор V, отмеченный волнистой линией. Посмотрим, что обозначают эти символы.

Что такое переменный ток и постоянный ток

Выбор положения переключателя мультиметра зависит от того, какой род напряжения вы хотите измерять — от батарейки или от генератора. У батарейки есть положительный и отрицательный выводы, а у генератора такого различия нет! Оба его вывода попеременно становятся то положительными, то отрицательными. Это происходит потому, что, когда мимо катушки проходит один конец магнита, ток в катушке идет в одну сторону, а когда мимо нее проходит его другой конец, ток течет в обратную сторону. Ток, направление которого меняется таким образом, называется *переменным* (AC), а ток, направление которого всегда остается одним и тем же, — *постоянным* (DC).

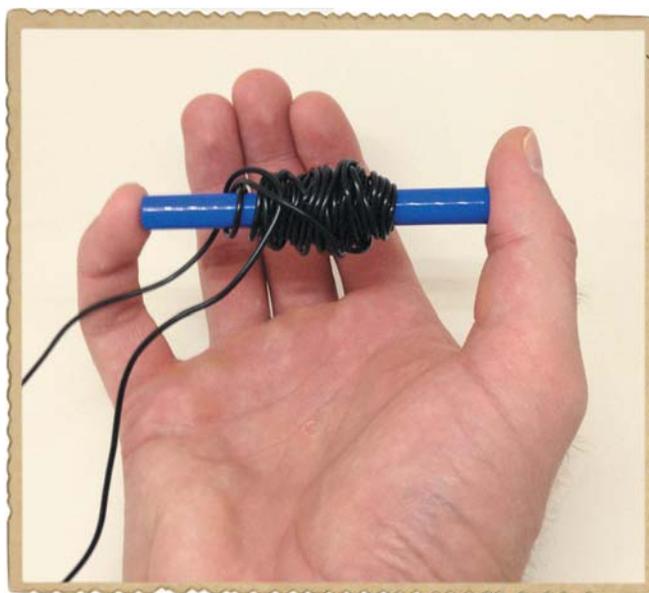
Диапазоны измерений для переменного и постоянного тока обычно отмечают следующими значками:



Чтобы получить правильный результат измерения, на мультиметре нужно выбрать соответствующий диапазон. Батарейка является источником постоянного тока (DC).

ПРОЕКТ № 5. СОЗДАНИЕ «ТРЯСОГЕНЕРАТОРА»

В этом проекте будет показано, как создать электрический генератор и измерить его напряжение. Самый простой способ вырабатывать электроэнергию с помощью генератора — вручную перемещать магнит внутри катушки. Возьмите трубку и намотайте на нее провод, а в трубку поместите магнит. Если вы начнете трясти трубку, магнит будет двигаться по ней туда и обратно, вырабатывая напряжение.



Список необходимых материалов

- **Изолированный одножильный провод** — гибкий монтажный провод диаметром 0,5–0,6 мм, длиной около 3 м.
- **Небольшая пластмассовая трубка**, например от старой шариковой ручки.
- **Пять дисковых магнитов** (например, неодимовые дисковые магниты 8×3 мм), «слеplенных» в стопку.
- **Два зажима «крокодил»** для подключения мультиметра к катушке.



Инструменты

Мультиметр для измерения напряжения генератора. Он должен позволять измерять очень малые напряжения — от 0,01 В. Такие приборы стоят значительно дороже обычных мультиметров, но прослужат вам верой и правдой долгие годы. Подойдут, например, доступные по цене модели: UNI-T UT50D, Mastech MY60, ROBITON MASTER DMM-900.



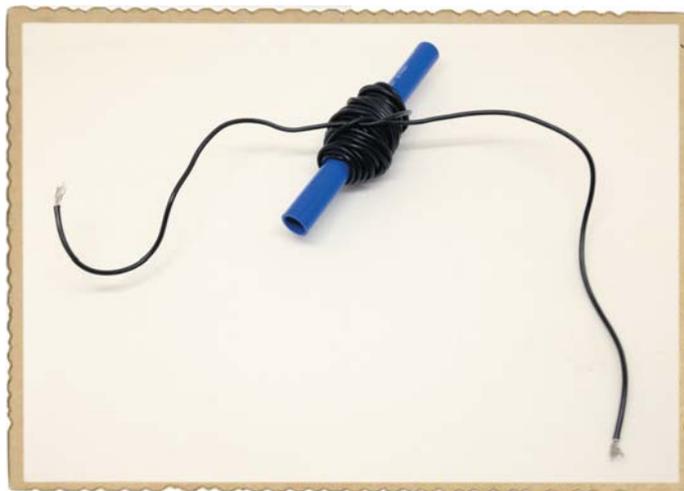
Шаг 1. Подготовка трубки

Подберите трубку такого размера, чтобы стопка магнитов легко скользила в ней туда и обратно. Если вы хотите использовать ручку, разберите ее и проверьте, помещаются ли туда магниты.



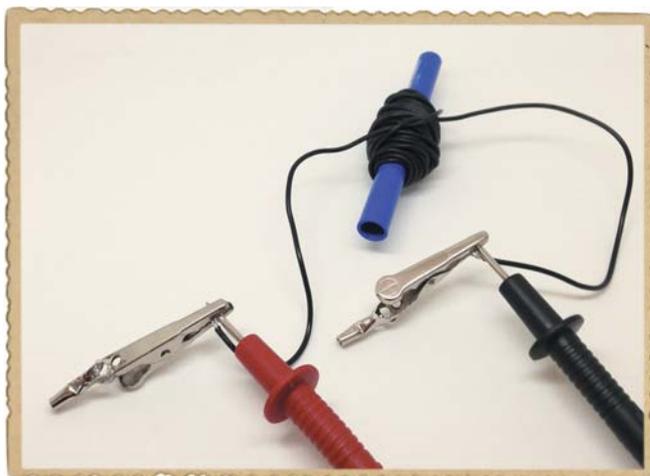
Шаг 2. Намотка катушки

Намотайте на среднюю часть трубки около 50 витков провода, выводы завяжите простым узлом, чтобы обмотка не разматывалась. С концов выводов удалите изоляцию, как показано на фото.



Шаг 3. Подключение мультиметра

С помощью зажимов «крокодил» подключите к катушке мультиметр и установите его на наименьший предел измерения напряжения переменного тока (АС).

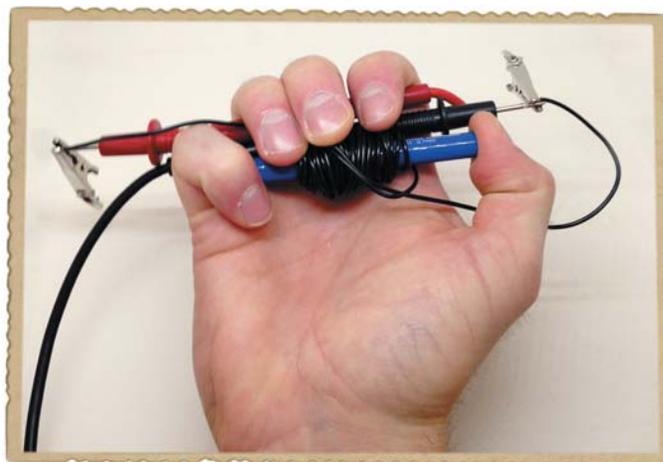


Шаг 4. Трясем!

Вложите в трубку стопку магнитов и убедитесь, что она легко скользит внутри нее, не распадаясь.



Возьмите трубку с катушкой и щупы мультиметра в руку, зажав отверстия на концах трубки пальцами, чтобы магниты не выпали из нее, и трясите ее вдоль по направлению ее оси!



Следите за показаниями мультиметра. Какого напряжения вы сумели добиться? Я смог получить от своего генератора 0,02 В. Не слишком-то мощным он у меня вышел.



Шаг 5. Если напряжения нет

Если мультиметр ничего не показывает, прежде всего проверьте, хорошо ли он подключен к выводам катушки. Если он и теперь ничего не покажет,

проверьте, действительно ли он установлен на измерение малых напряжений. Я свой устанавливал на 2 V AC. Ваш простой генератор не может вырабатывать большое напряжение, поэтому, если мультиметр не установлен на самый малый предел измерений, ничего, кроме нуля, он не покажет. Имейте в виду, что не все мультиметры могут измерять такие малые напряжения. На это способны лишь профессиональные приборы.

Ваш генератор и впрямь не очень мощен. Как можно увеличить его мощность? Попробуйте повысить напряжение, тряся трубку быстрее, добавьте еще витков к катушке или возьмите более сильные магниты.



ПРИМЕЧАНИЕ Стандартный монтажный провод толстоват, даже 50 витков займут много места. Если вы хотите намотать намного больше витков, попробуйте обмоточный провод. Он более тонкий за счет того, что его изоляция очень тонка*.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: ИСПРОБУЙТЕ МОТОР В КАЧЕСТВЕ ГЕНЕРАТОРА

У мотора уже есть и магнит, и ротор — катушка провода, которая может вращаться в магнитном поле. Вращая этот ротор рукой, можно получить напряжение между его выводами.

Вы можете создать генератор, «обратив»** мотор, который вы сделали в главе 2, но его мощность будет слишком малой, чтобы ее можно было измерить. Поэтому постарайтесь достать мотор, например от вентилятора старого компьютера или ненужной радиоуправляемой машинки. Установите мультиметр на самый малый предел измерений напряжения постоянного тока, например 2 V DC, подключите его к выводам мотора, как подключали его к выводам своего генератора, и крутите ось мотора пальцами. У некоторых моторов есть внутренние цепи управления, которые могут не позволить выработанной мотором электрической энергии поступить на выводы, но если вам удастся найти мотор, в котором нет таких цепей, то мультиметр может показать наличие напряжения. Если этого не случится, попробуйте переключить мультиметр на самый малый предел измерений напряжения переменного тока (AC).

* Обычно в качестве изоляции обмоточных проводов используется лаковое покрытие.
Прим. ред.

** Обратимость электрических машин заключается в том, что одна и та же машина может работать как электродвигатель, если ее питать током, и может служить генератором электрического тока, если ее ротор привести во вращение. *Прим. ред.*

КАК РАБОТАЮТ БАТАРЕЙКИ

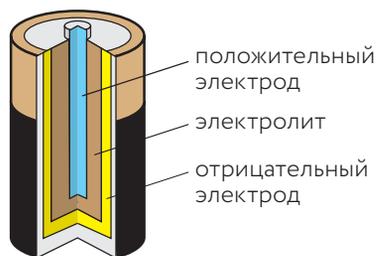
Я показал, как вырабатывать электричество вручную, но это не объясняет, как вы питали свои устройства до сих пор. Вы применяли батарейки, и теперь мы посмотрим, что позволяет им вырабатывать электричество*.

Как устроен гальванический элемент

Чтобы создать гальванический элемент, нужны три вещи:

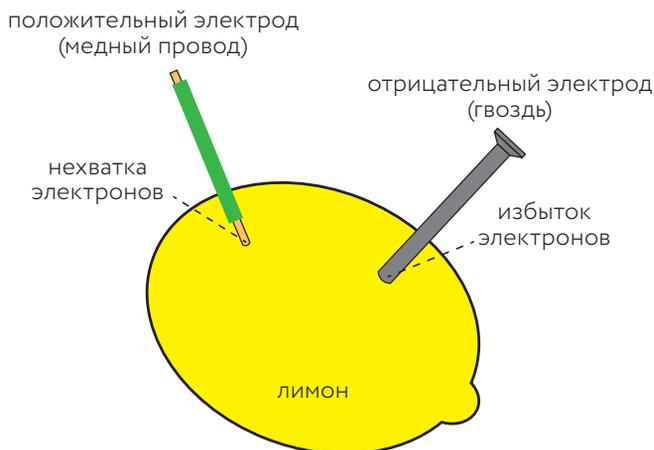
- Положительный электрод.
- Отрицательный электрод.
- Электролит.

Электрод — это провод, используемый для создания электрического соединения с чем-либо неметаллическим, как, например, внутри гальванического элемента, а *электролит* — это вещество, способное высвобождать или захватывать электроны. На рисунке справа показано, как расположены эти части в типичном элементе.



Вы можете сами создать гальванический элемент, применив в качестве одного электрода обычный гвоздь, а в качестве другого — медный провод.

Воткните их в лимон, сок которого и будет вашим электролитом.



* Строго говоря, то, что мы до сих пор называли батарейкой и что так и называют в быту, на самом деле гальванический элемент, а батарейка, или батарея, — это совокупность нескольких таких элементов. *Прим. пер.*

Медный провод станет положительным выводом вашего элемента, а гвоздь — отрицательным.

Химическая суть гальванического элемента

Когда вы объединяете лимон, медный провод и гвоздь, начинают идти две химические реакции: одна — между лимонным соком и гвоздем, другая — между лимонным соком и медным проводом.

В результате первой электроны поступают в гвоздь, а в результате второй электроны покидают медный провод. В гвозде создается избыток электронов, а в медном проводе — их нехватка. Электроны не любят тесноты, поэтому из гвоздя они стремятся перейти в медный провод, чтобы выровнять положение, но химические реакции в лимоне не позволяют им это сделать.

Так что же произойдет, если включить лампочку между гвоздем и медным проводом? Электроны в гвозде действительно стремятся попасть в медный провод и готовы побежать по самому легкому пути, который только смогут найти. Поэтому, когда вы создадите замкнутую цепь через лампочку, они потекут по ней. Напомним, что электрический ток — это поток электронов, и, если этот поток будет достаточно сильным, лампочка загорится.

Спустя какое-то время ток прекратится. Это будет означать, что элемент разрядился. Некоторые элементы можно зарядить вновь (такие элементы называются аккумуляторами), другие являются одноразовыми. То, какие элементы можно перезаряжать, а какие нет, зависит от выбора материалов электродов и электролита.

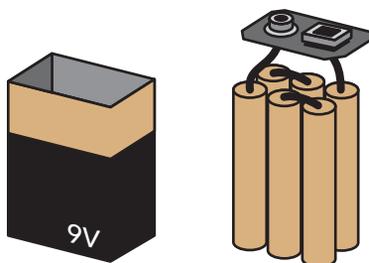
Разумеется, батарейки, которые вы покупаете в магазинах, делаются не из лимонов. Современные батарейки делаются из разных материалов, и химики неустанно ищут способы создать гальванические элементы с большим запасом энергии, но по-прежнему миниатюрные и легкие.

От чего зависит напряжение гальванического элемента

Напряжение, которое можно получить от элемента, зависит от материалов электродов и электролита, но не зависит ни от размеров электродов, ни от количества электролита.

Для получения более высокого напряжения нужно соединить несколько элементов *последовательно*, т. е. так, чтобы положительный вывод одного соединился с отрицательным выводом другого. Оставшиеся неприсоединенными выводы на концах этой цепочки элементов (батарей) будут служить ее положительным и отрицательным выводами, а ее напряжение будет равно сумме напряжений, создаваемых каждым из элементов.

Так, 9 В батарея составлена из шести 1,5 В элементов. Обратите внимание, что внешние выводы соединены всего с двумя выводами отдельных элементов.



ПРОЕКТ № 6. ПОЛУЧЕНИЕ СВЕТА ОТ ЛИМОНОВ

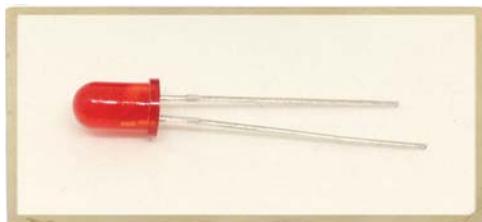
Батарею можно сделать из разных материалов. На с. 70 я показал, как работает гальванический элемент на основе лимона. В этом проекте вам предстоит узнать, как самим создать батарею из лимонов и заставить ее зажечь свет.



ВНИМАНИЕ Закончив этот эксперимент, выбросьте лимоны: происходившие в них реакции с гвоздем и медной проволокой сделали их непригодными для еды.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: СВЕТОДИОД

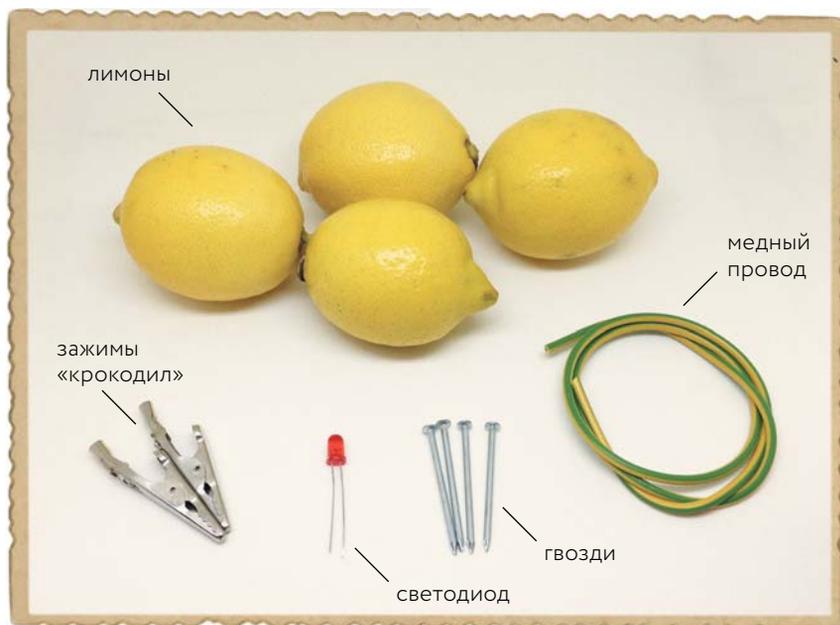
Батарея из лимонов не может вырабатывать много электричества, поэтому ее нужно подключить к такому устройству, которое потребляет совсем небольшую мощность. Большинству лампочек накаливания требуется гораздо большая мощность, чем способна выработать ваша батарея, поэтому представляем устройство, которое называется *светодиодом*, в просторечии — *светодиодом*.



Этот миниатюрный электронный компонент *излучает* свет, потребляя при этом совсем небольшую мощность. Существуют светодиоды самых разных цветов — красные, зеленые, желтые, синие и др.

Подробнее мы поговорим о них в главе 4, и вы будете часто использовать их, работая над проектами этой книги. А пока он нужен нам просто для того, чтобы увидеть, что наша лимонная батарея вырабатывает электрическую энергию.

Список необходимых материалов



- **Четыре лимона или один лимон, разрезанный на четыре дольки.**
- **60 см медного провода** (любого, лишь бы жила была медной).
- **Четыре оцинкованных гвоздя** (оцинковано большинство гвоздей, предназначенных для использования вне помещений).
- **Два зажима «крокодил»** для присоединения светодиода.
- **Обычный выводной светодиод** (диаметр линзы 3–5 мм). Для других заданий вам понадобится еще несколько светодиодов, поэтому покупайте сразу не меньше десятка или набор.

Инструменты

- **Бокорезы** для подготовки проводов.
- **Мультиметр** для проверки работы батареи.



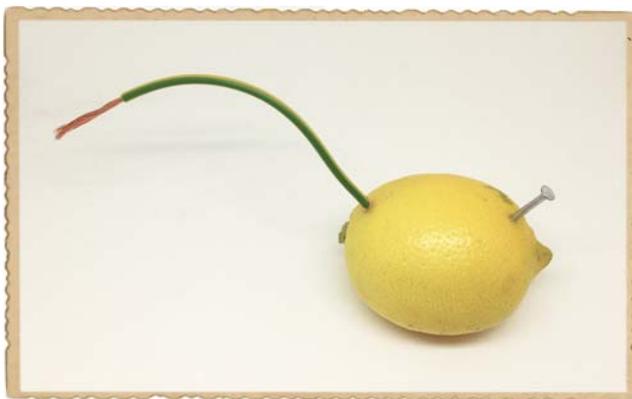
Шаг 1. Подготовка проводов

Разрежьте провод на четыре отрезка по 15 см. Удалите изоляцию с обоих концов каждого отрезка на расстоянии примерно 2,5 см от края. Это будут электроды.

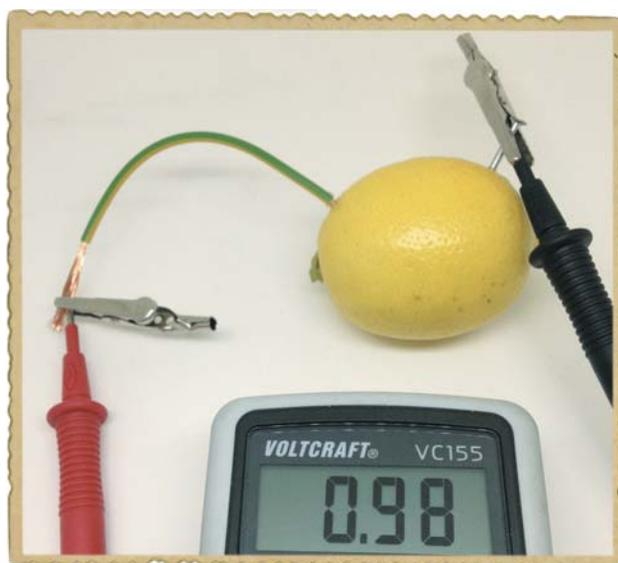


Шаг 2. Вставляем электроды в лимон

Разомните лимон так, чтобы раздавить маленькие «капсулки» сока в нем, но не повредить кожуру. Затем проделайте гвоздем дырку с одной стороны лимона и вставьте в нее конец медного провода, а потом воткните этот гвоздь в лимон с другой стороны, как показано на рисунке. Это будет первый гальванический элемент на основе лимона.



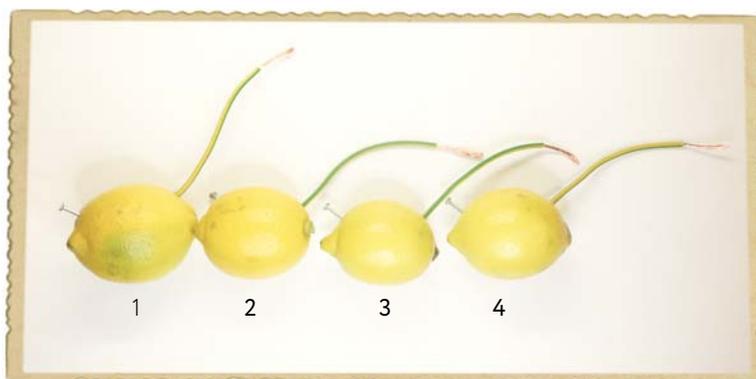
Установите на мультиметре режим измерения напряжения постоянного тока, выберите предел измерения 20 V DC и проверьте полученный элемент. Для этого присоедините положительный щуп мультиметра к его медному проводу, а отрицательный — к гвоздю. Если вы все сделали правильно, мультиметр должен показать напряжение около одного вольта.



Шаг 3. Создание батареи из лимонных элементов

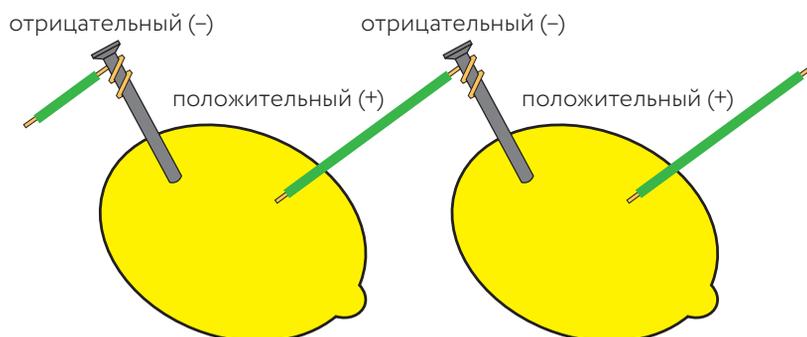
Даже если вы получили от своего элемента 1 В, для питания светодиода этого мало. Чтобы получить больше электричества, соедините четыре таких элемента в одну батарею.

Подготовьте еще три элемента, следуя указаниям из шага 2 (если у вас под рукой нет четырех лимонов, разрежьте имеющийся лимон на четыре дольки). Теперь у вас имеется четыре элемента.



Шаг 4. Последовательное соединение лимонных элементов

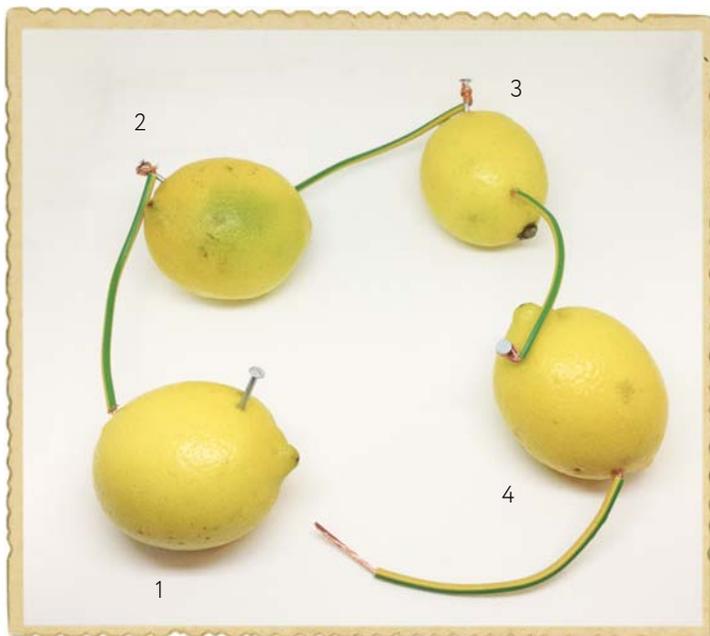
Чтобы получить более высокое напряжение, нужно соединить все четыре элемента последовательно. Для последовательного соединения двух лимонов нужно просто соединить положительный вывод одного с отрицательным выводом другого (вспомните, что медный провод положителен, а гвоздь отрицателен). Поэтому обмотайте конец медного провода одного лимона вокруг гвоздя другого.



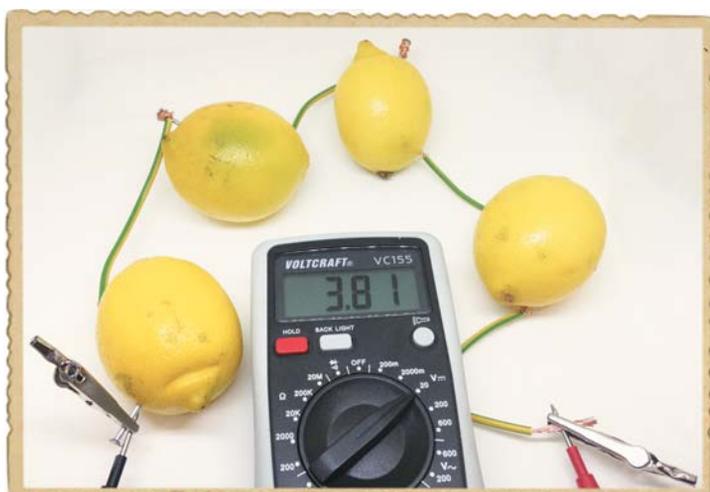
Чтобы последовательно соединить все четыре лимона, сделайте эту операцию три раза. Выложите лимоны в ряд так, чтобы медный провод каждого был справа, и присвойте им номера 1, 2, 3 и 4, начиная слева. Обмотайте медный провод лимона 1 вокруг гвоздя лимона 2 так, чтобы они не разъединились.

Затем обмотайте медный провод лимона 2 вокруг гвоздя лимона 3, а медный провод лимона 3 вокруг гвоздя лимона 4. Получится ряд из четырех лимонов, а неприсоединенными останутся только гвоздь

лимона 1 и медный провод лимона 4. Они станут соответственно отрицательным и положительным выводами вашей батареи.

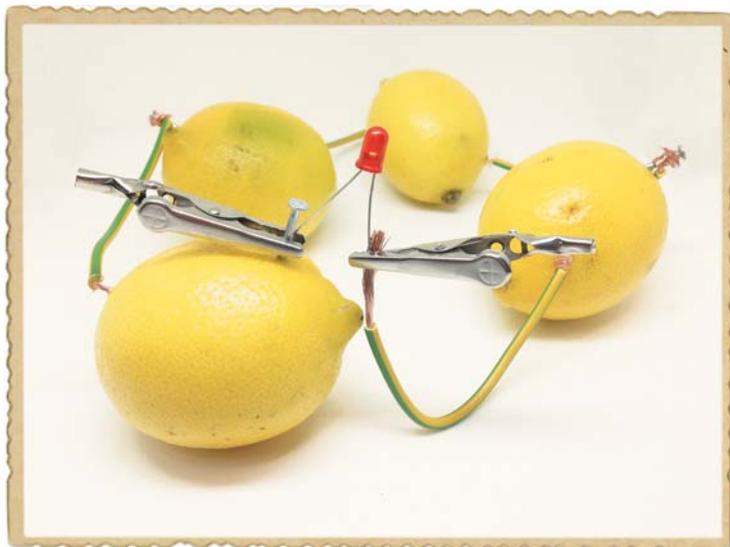


Когда вы соедините элементы последовательно, общее напряжение батареи будет равно сумме напряжений этих элементов. Если каждый элемент дает по 1 В, общее напряжение составит 4 В. Если у вас есть мультиметр, измерьте напряжение между выводами батареи. Он должен показать значение в диапазоне от 3,5 до 4 В.



Шаг 5. Проверка лимонной батареи

Подключите к батарее светодиод. Для этого соедините его длинный вывод с медным проводом, а короткий — с гвоздем. Светодиод должен загореться.



Лимоны — не слишком мощные элементы питания (например, вы никогда не увидите их подключенными к компьютеру), поэтому светодиод будет светиться очень слабо. Завершив создание своей лимонной батареи, погасите свет в комнате, и вы увидите свечение светодиода.

А когда вы закончите работу над проектом, не забудьте выбросить лимоны! Есть их нельзя.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: СОЗДАЙТЕ ГАЛЬВАНИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИЗ ДРУГИХ ПРОДУКТОВ

Сделав гальванические элементы из лимонов, попробуйте создать их из других фруктов или овощей, например из картофеля. Будет ли их напряжение больше или таким же, как у лимонных?

Шаг 6. Если лимонная батарея не работает

Если ваш светодиод не светится даже в темной комнате, проверьте, правильно ли подключен светодиод: его длинный вывод должен быть соединен с положительным выводом батареи, т. е. с медным проводом.

Убедитесь, что лимоны соединены между собой только посредством проводов и гвоздей. Если лимоны лежат в лужице лимонного сока, они могут оказаться соединенными через нее. Оботрите их и переложите в другое место. Проверьте, надежно ли соединены медные провода с гвоздями, соприкасаются ли те и другие с соком внутри лимонов и не соприкасаются ли они друг с другом внутри лимонов.

Если цепь все равно не работает, разъедините все лимоны и проверьте мультиметром напряжения всех элементов. Соедините два элемента и проверьте, увеличилось ли напряжение. Подключите третий элемент и снова измерьте напряжение. Наконец, подключите четвертый элемент и проверьте, увеличилось ли напряжение теперь.

Если напряжение есть, а светодиод все равно не горит, возможно, требуется большая мощность. Попробуйте добавить к батарее еще лимон или два.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

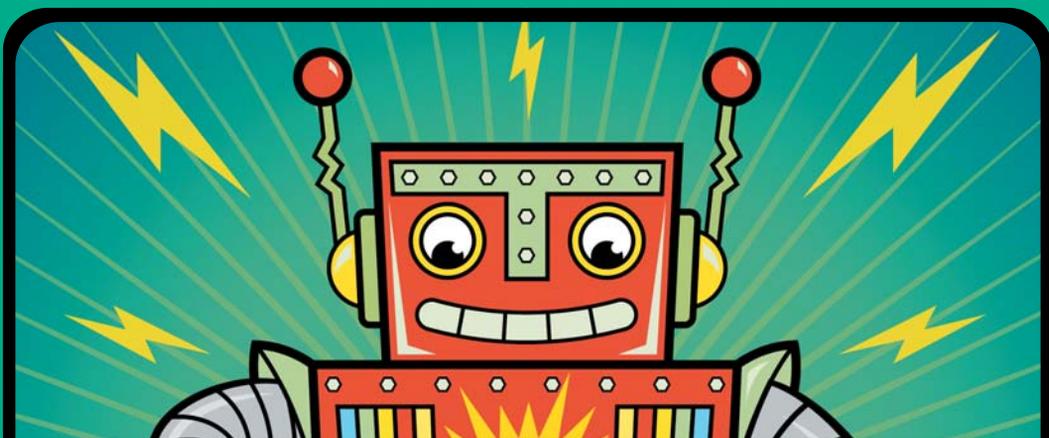
В этой главе вы узнали, как вырабатывать электричество с помощью магнетизма и химических реакций. Вы создали свой «трясогенератор» и батарею из гальванических элементов на основе лимонов.

Если вы хотите изучить генераторы полнее, я советую опробовать динамо-машину от старого велосипеда. В отличие от генератора, который создали вы, она вырабатывает постоянное напряжение, как батарейки. Вырежьте из жесткого картона или пластика лопасти, как для ветряка, прикрепите их к динамо-машине и посмотрите, сможет ли она получать энергию от ветра.

Вы уже познакомились с некоторыми деталями электронных схем, в частности с выключателями, светодиодами и моторами. В последующих главах вы узнаете о других компонентах и о том, как собирать настоящие электронные схемы, в том числе мигалку, сенсорный выключатель и даже электронный музыкальный инструмент.

ЧАСТЬ II

Создание схем



4

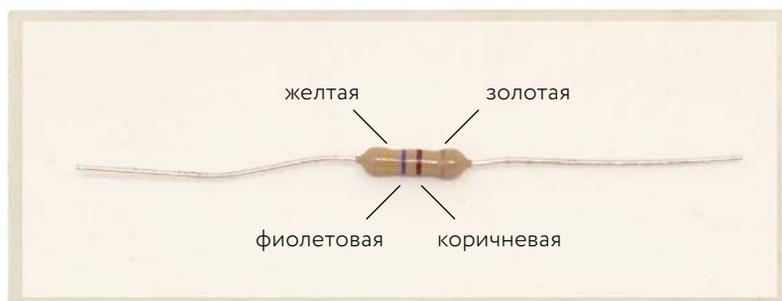
ПОЛУЧЕНИЕ СВЕТА С ПОМОЩЬЮ СВЕТОДИОДОВ

Источники света, в частности светодиоды, широко используются в электронике. Иногда они служат лишь индикаторами, показывающими, включено устройство или нет, но они также могут быть и частью более сложных устройств, например компьютерных дисплеев. Некоторые дисплеи состоят из сотен тысяч крошечных светодиодов.

В этой главе вы узнаете, как работают два из наиболее распространенных простых компонентов электронных схем: резистор и светодиод. Я покажу вам, как сжечь светодиод. Но погодите расстраиваться, ведь потом я научу вас, как с помощью резисторов уберечь светодиоды. Выполняя проекты этой главы, вы начнете пользоваться *безопасной макетной платой* для сборки схем. Она понадобится для выполнения большинства проектов этой книги. Также вы сможете применять ее для создания собственных крутых устройств.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: РЕЗИСТОР

Вспомните, что сопротивление ограничивает проходящий по цепи ток. *Резистор* — это элемент электрической цепи, оказывающий сопротивление электрическому току. Чем больше резисторов в цепи, тем меньше в ней сила тока.



Цветовая кодировка резисторов

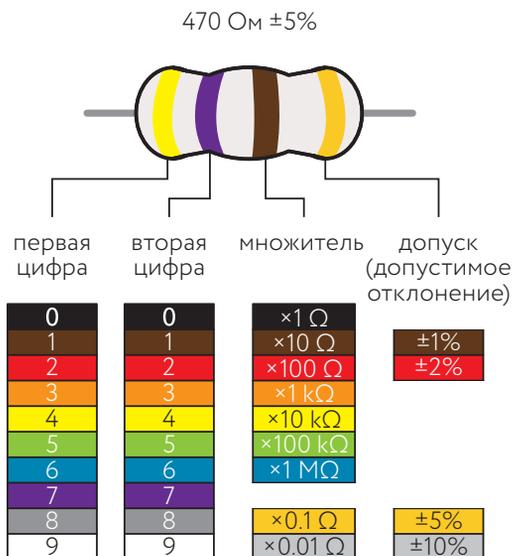
Глядя на резистор, вы увидите на нем несколько цветных полосок. Их цвета указывают значение сопротивления резистора. Сопротивление измеряется в *омах* и обозначается символами Ω (омега) или Ом.

У большинства резисторов таких полосок четыре. Первая слева указывает первую цифру значения сопротивления, вторая — его вторую цифру, третья — множитель, а четвертая — допуск. В данном примере первая полоска — желтая, что означает цифру 4. Вторая полоска — фиолетовая, что означает цифру 7. Вместе они дают число 47. Третья полоска — коричневая. Она означает, что полученное число нужно умножить на 10. В итоге получается:

$$47 \times 10 = 470 \text{ Ом}$$



ПРИМЕЧАНИЕ Если на резисторе стоит пять полосок, то три первые обозначают цифры, а четвертая — множитель.



Однако истинное сопротивление резистора может немного отличаться от *номинала*, обозначенного цветовой кодировкой. Дело в том, что изготовить резистор с точно заданным значением очень трудно, поэтому изготовители указывают допустимое отклонение, на которое истинное значение сопротивления может отличаться от номинала. Часто это допустимое отклонение называют просто *допуск**.

В нашем случае цветовая кодировка соответствует номиналу 470 Ом с точностью 5%. Это значит, что истинное сопротивление может быть больше или меньше номинала на величину до 5%. Поскольку 5% от 470 составляют около 24, истинное значение сопротивления может лежать где-то в пределах от 446 до 494 Ом.

Полоски, обозначающие цифры, обычно располагаются вплотную друг к другу, а полоска, обозначающая допуск, отделяется от них небольшим промежутком. Но иногда все полоски располагаются так тесно, что определить, какие из них дают значение сопротивления, бывает трудно. К счастью, допуск, как правило, обозначается золотой или серебряной полоской, что и позволяет узнать его. Если вы видите золотую или серебряную полоску, можно с уверенностью предположить, что это полоска допуска.

* Другое название этой величины, которое можно встретить в книгах и интернете, — это точность резистора. *Прим. ред.*

КАК ЗАПИСЫВАЮТСЯ БОЛЬШИЕ ЗНАЧЕНИЯ

В нашей таблице цветовых кодов некоторые значения указаны с добавлением букв *k* или *M* перед символом Ω . Это сокращения, которые облегчают запись очень больших значений. Так, значение 300 000 Ом записывается в виде 300 k Ω , или 300 кОм, где *k* (*к*) — это сокращение для приставки кило, которая обозначает тысячу. А значение 3 000 000 Ом — в виде 3 M Ω , или 3МОм, где *M* — это сокращение для приставки мега, которая обозначает миллион.

Из чего сделаны резисторы

Резистором может служить очень длинный отрезок обычного провода. Провод обладает сопротивлением, и чем он длиннее, тем это сопротивление больше. Однако оно все равно остается очень малым, а использовать для уменьшения тока километры провода нереально. Лучше выбрать материалы, обладающие более высоким сопротивлением, например углерод. И многие резисторы, которые мы покупаем в магазинах, сделаны именно из углерода, покрытого изоляционным материалом.

Резисторы управляют током и напряжением

Поначалу резисторы могут вызывать лишь досаду и недоумение. Подключив резистор к батарейке, вы, возможно, даже не заметите, что, собственно, происходит. Да, резистор может немного нагреться. Ну и что? Но если сопротивление резистора будет очень малым, например 10 Ом, он может стать очень горячим — настолько, что можно будет обжечься. А батарейка очень быстро разрядится.



ВНИМАНИЕ Подключение резистора с очень малым сопротивлением напрямую к положительному и отрицательному выводам некоторых батареек может быть опасным. Некоторые батарейки способны отдавать такой большой ток, что резистор может буквально загореться. Будьте осторожны!

Основная ценность резисторов в том, что их можно использовать для изменения силы тока и напряжения в цепи. А это значит, что вы станете настоящими хозяевами своей цепи и будете сами решать, как она должна себя вести.

ЗАКОН ОМА

Ключом к управлению током и напряжением в цепи является закон Ома, определяющий взаимосвязь между сопротивлением, током и напряжением и выражаемый формулой

$$U = I \times R,$$

где U — напряжение в вольтах (V или В),
 I — сила тока в амперах (A),
 R — сопротивление в омах (Ω или Ом).

Итак, закон Ома гласит, что напряжение равно силе тока, умноженной на сопротивление. Формулу закона Ома можно записать в двух следующих видах:

$$R = \frac{U}{I}$$

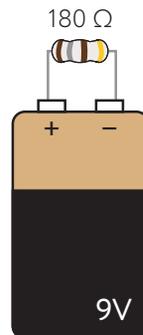
$$I = \frac{U}{R}$$

А теперь применим закон Ома на практике. Представьте себе, что у вас есть батарейка напряжением 9 В и вы хотите подключить к ней такой резистор, чтобы по нему шел ток силой 0,05 А. Какое сопротивление должен иметь этот резистор? Из закона Ома следует, что

$$R = \frac{U}{I}$$

$$R = \frac{9 \text{ В}}{0,05 \text{ А}}$$

$$R = 180 \text{ Ом}$$



Поделив напряжение на требуемую силу тока, вы найдете, что понадобится резистор сопротивлением 180 Ом.

ПРОЕКТ № 7. СЖИГАЕМ СВЕТОДИОД!

Светодиоды, с которыми вы познакомились в главе 3, используются почти во всех электронных устройствах. А где светодиоды, там должны быть и резисторы. Оглянитесь в доме, и вы наверняка увидите несколько светодиодов. Посмотрите на телевизор, стиральную машину,

Wi-Fi-маршрутизатор. Видите светящиеся точки? Скорее всего, это светодиоды, включенные последовательно с резисторами.

В проекте 6 на с. 72 вы подключили светодиод напрямую к самодельной батарее из лимонов. Однако при создании большинства схем необходимо позаботиться о том, чтобы не сжечь светодиод. При слишком большом токе он может очень сильно нагреться и мгновенно выйти из строя. Батарея из лимонов не повредила светодиод потому, что была слишком слабой.

Разумеется, я мог бы просто объяснить вам это на будущее, но проверка на практике — лучший способ закрепления знаний! Я сам сжег несколько светодиодов, прежде чем понял, что нельзя подключать светодиод прямо к батарейке без последовательного резистора. И я хочу, чтобы и вы убедились в этом на собственном опыте. Вот почему в этом проекте вам предстоит сжечь светодиод.

Список необходимых материалов



- Обычный выводной светодиод (круглый, диаметром 3–5 мм).
- Батарейка 9 В для питания цепи.

Шаг 1. Определяем выводы светодиода

Выводами светодиода служат две ножки разной длины. Светодиод — устройство полярное: ток через него может идти только в одном направлении, а значит, включать его в цепь нужно определенным образом.



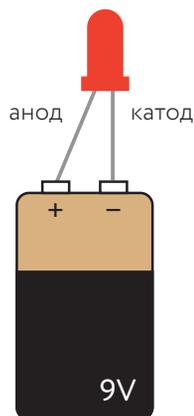
Более длинная ножка называется *анодом*, а более короткая — *катодом*. Анод нужно подключать к плюсу батарейки, а катод — к минусу.

У некоторых светодиодов ножки имеют одинаковую длину. В таком случае на одной из сторон корпуса светодиода имеется плоский срез, и катодом является ножка, которая ближе к этому срезу.

Шаг 2. Сжигаем светодиод!

Чтобы не обжечь пальцы, держите светодиод за одну из ножек. Поставьте на стол 9-вольтовую батарейку и коснитесь ее выводов ножками светодиода.

Светодиод должен ненадолго загореться, быстро стать горячим и затем погаснуть. Поздравляю: вы только что сожгли свой первый светодиод!



! **ПРИМЕЧАНИЕ** *Некоторые светодиоды гаснут в первую же секунду после подключения к батарейке, а другие могут гореть несколько секунд.*

Шаг 3. Если со светодиодом ничего не произошло

Если ничего не произошло, причин может быть три:

- Вы подключили светодиод в неправильной полярности.
- Светодиод был уже сгоревшим.
- Батарейка разряжена.

Попробуйте поменять местами ножки светодиода. Если вы уверены, что подключили светодиод правильно, значит либо светодиод уже был сгоревшим, либо батарейка разряжена. Попробуйте заменить сначала батарейку, а потом светодиод. Теперь он должен загореться и сгореть.

КАК ПРАВИЛЬНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВЕТОДИОДЫ

Сжигать светодиоды, может, и весело, но лучше все же знать, как уберечь их от выхода из строя. Ваш светодиод сгорел потому, что через него шел слишком большой ток. Но теперь вы знаете, как предупредить это с помощью резисторов. Резисторы ограничивают силу тока, и, если подобрать резистор с подходящим значением сопротивления, сила тока, проходящего через светодиод, будет достаточной для того, чтобы он светился, но недостаточной для того, чтобы он сгорел.

КАК ЗАПИСЫВАТЬ МАЛЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

В электронике вам часто придется иметь дело с очень малыми значениями, особенно при измерениях и расчетах значений силы тока. Большинство значений силы тока в схемах, рассматриваемых в этой книге, меньше 0,1 А, многие даже ближе к 0,02 А. Для упрощения записи таких значений используется приставка милли: она обозначается буквой м и означает одну тысячную, так что $1000 \text{ мА} = 1 \text{ А}$, $0,02 \text{ А} = 20 \text{ мА}$, а $0,1 \text{ А} = 100 \text{ мА}$.

Защита светодиода резистором

Последовательно со светодиодом в цепь всегда должен быть включен резистор с подходящим значением сопротивления. Как же рассчитать нужное значение?

Большинство стандартных светодиодов рассчитано на напряжение около 2 В, а для того, чтобы светиться, им нужен ток силой 20 мА. Этим двум значениям в сочетании со значением напряжения вашей батарейки достаточно для расчета нужного значения сопротивления. Просто подставьте их в следующую формулу:

$$R = \frac{U_{\text{BAT}} - U_{\text{LED}}}{I_{\text{LED}}}$$

Эта формула кажется вам знакомой? Правильно, ведь это один из вариантов записи закона Ома. Здесь U_{BAT} — напряжение батарейки, U_{LED} — напряжение, требуемое для питания светодиода (обычно 2 В), и I_{LED} — сила тока, необходимая для светодиода (обычно около 20 мА). Таким образом, чтобы найти требуемое значение сопротивления, нужно из напряжения батарейки вычесть напряжение, необходимое для питания светодиода, и полученное значение разделить на нужную для светодиода силу тока.

Расчет нужного сопротивления

Представьте, что у вас есть 9-вольтовая батарейка и стандартный светодиод. Какое сопротивление должен иметь резистор? Подставляем в известную нам формулу соответствующие значения и получаем:

$$\textcircled{1} R = \frac{U_{\text{BAT}} - U_{\text{LED}}}{I_{\text{LED}}}$$

$$\textcircled{2} R = \frac{9 \text{ В} - 2 \text{ В}}{20 \text{ мА}}$$

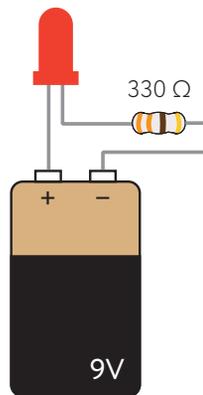
$$③ R = \frac{7 \text{ В}}{0,02 \text{ А}}$$

$$④ R = 350 \text{ Ом}$$

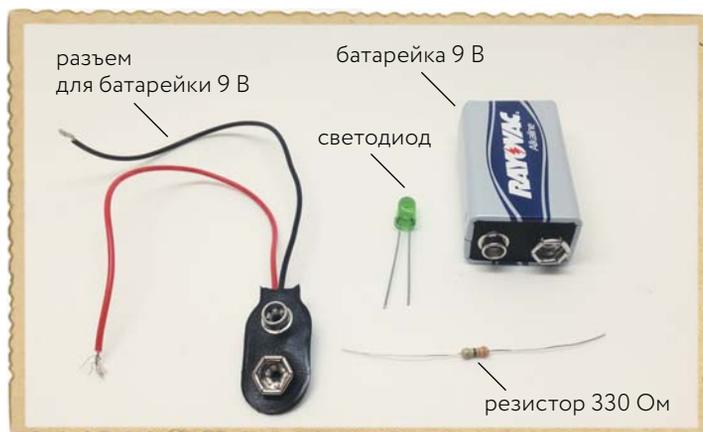
Итак, для получения необходимой силы тока через светодиод вам понадобится резистор сопротивлением 350 Ом.

ПРОЕКТ № 8. ПИТАНИЕ СВЕТОДИОДА

Давайте теперь подключим питание к светодиоду через токоограничивающий резистор так, чтобы светодиод не сгорел. Мы только что рассчитали, что для его питания от батарейки напряжением 9 В нужен резистор сопротивлением 350 Ом. Как я уже объяснял на с. 85, фактические значения сопротивления стандартных резисторов могут не всегда соответствовать номиналу. Так, сопротивление резистора номиналом 350 Ом может составлять 370 Ом. Кроме того, нужного номинала в стандартном ряде резисторов может и не оказаться. Но в нашем случае большой точности при выборе сопротивления не требуется. И это к счастью, поскольку в стандартных наборах резисторов номинала 350 Ом вы не найдете. Вместо него можно использовать резистор номиналом 330 Ом, найти который гораздо легче.



Список необходимых материалов



- **Батарейка 9 В** для питания схемы.
- **Разъем** для подключения батарейки к цепи.

- Обычный выводной светодиод.
- Резистор 330 Ом для ограничения силы тока через светодиод.

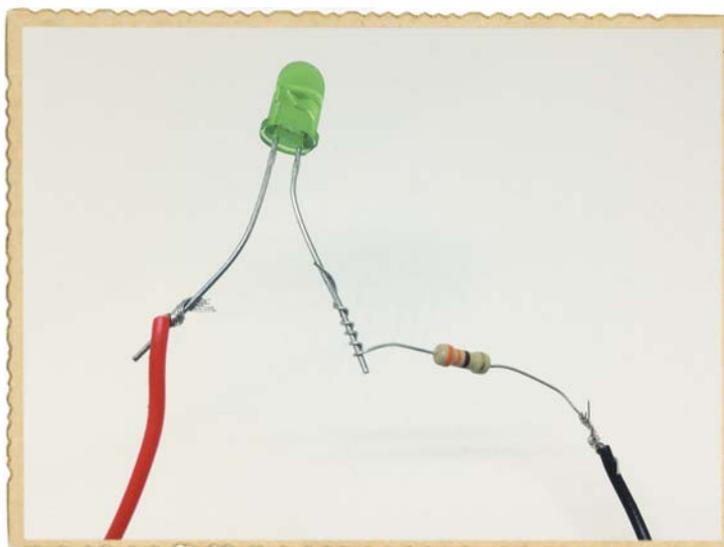
Шаг 1. Соединение светодиода с резистором

Обмотайте конец любого из выводов резистора вокруг короткой ножки (катода) светодиода.



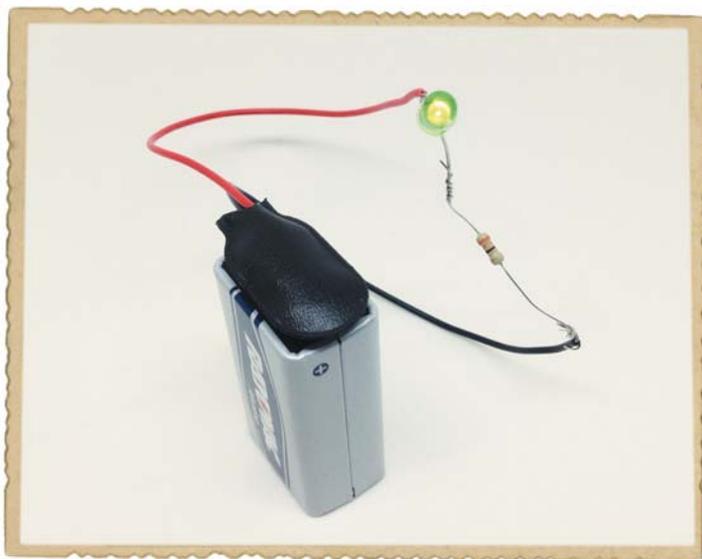
Шаг 2. Подключение к разъему для батарейки

Обмотайте красный вывод разъема вокруг длинной ножки светодиода, а его черный вывод скрутите со свободным выводом резистора.



Шаг 3. Да будет свет!

Подключите разъем к батарейке, и светодиод загорится.



Шаг 4. Если светодиод не горит

Если светодиод не загорелся, прежде всего отключите батарейку и проверьте, так ли выполнены все соединения, как описано в трех предыдущих шагах. Покажите схему кому-либо из родителей или друзей, чтобы и они проверили.

Если все соединения выглядят правильными, а светодиод все-таки не горит, проверьте полярность его включения: почти всем, кому приходилось иметь дело со светодиодами, случалось хоть раз включать их в обратной полярности. Помните, что длинная ножка — это анод и она должна быть подключена к плюсу батарейки.

СБОРКА СХЕМ НА МАКЕТНОЙ ПЛАТЕ

До сих пор мы соединяли компоненты цепей скруткой или с помощью клейкой ленты, но, когда компонентов много, это становится неудобным. Облегчают выполнение соединений *макетные платы*. Для сборки схемы достаточно просто вставлять выводы компонентов в отверстия этих плат. А по окончании работы все компоненты можно вынуть и использовать в других проектах.

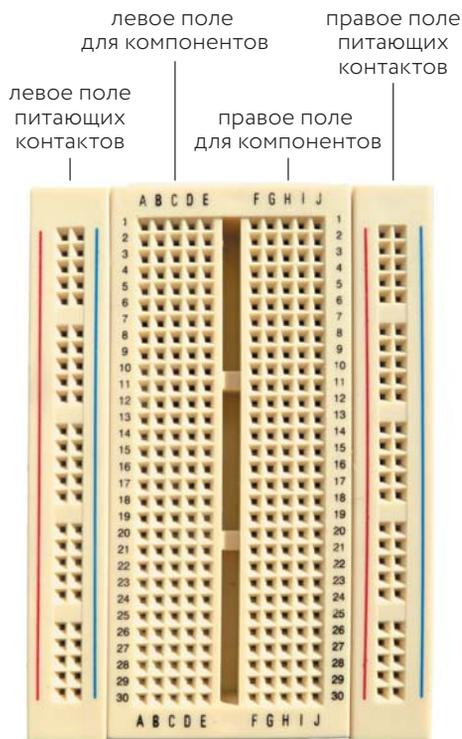
Как соединять компоненты и провода

Внутри макетной платы отверстия контактов, которые вы видите на внешней стороне, соединены между собой металлическими пластинами в определенном порядке. Давайте рассмотрим макетную плату подробнее. Она состоит из нескольких полей контактов: это два поля питающих контактов и два основных макетных поля для размещения компонентов.

В полях питания, расположенных у противоположных краев платы и ограниченных линиями красного и синего цвета, между собой соединены все отверстия каждого из *столбцов*. Обычно положительные выводы источников питания (например, батареек) для своих схем вы будете подключать в отверстия у красной линии, а отрицательные — в отверстия у синей линии. В дальнейшем контакты вдоль красной линии я буду называть *положительной шиной питания*, а вдоль синей линии — *отрицательной шиной питания*.

В полях для компонентов между собой соединены все контакты каждого горизонтального *ряда*. Левые и правые поля компонентов разделены, соединений между ними нет. Так, соединены между собой отверстия A, B, C, D и E в ряду 1 и отверстия F, G, H, I и J в ряду 1, но отверстия E и F друг с другом не соединены.

Для того чтобы соединить компонент с макетной платой, просто вставьте его вывод в нужное отверстие платы. Например, если вы хотите соединить один из выводов резистора с положительным выводом светодиода, просто вставьте выводы того и другого в любые отверстия одного ряда контактов одного и того же поля компонентов платы. Если же вам нужно, чтобы два вывода компонента или два провода не соединялись между собой, вставьте их в отверстия разных рядов одного и того же поля компонентов или в отверстия разных полей.

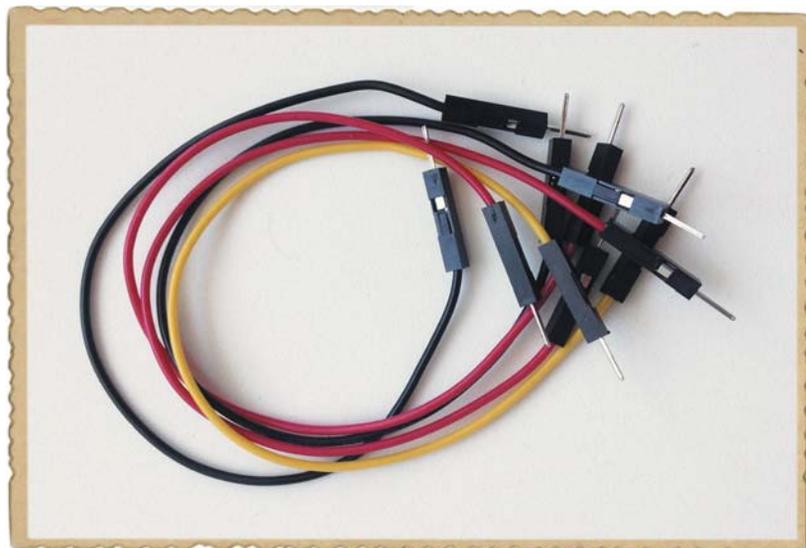


Провода для работы с макетной платой

Рано или поздно вам понадобится соединить между собой разные ряды макетной платы. Можно соединить их проводом, но для работы с макетной платой подходят не все провода. Провод должен быть достаточно жестким, чтобы не сгибаться, когда его вставляют в отверстие, и достаточно толстым, чтобы обеспечивать хороший контакт и не выпадать из отверстия. Лучше всего подходят *одножильные провода*, потому что они содержат внутри изоляции проводник в виде одной проволоки, а не несколько тонких проволочек, скрученных между собой. Требуемая толщина жилы зависит от конструкции вашей платы, но обычно годятся провода с жилой диаметром от 0,4 до 0,7 мм (21–26 AWG, согласно американской системе обозначения толщины проводов).

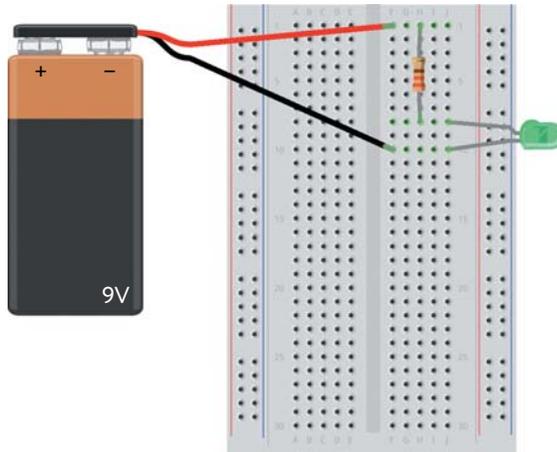
Можно приобрести уже нарезанные провода и с зачищенными от изоляции концами, а можно самостоятельно их нарезать и зачистить концы.

Существуют также специальные провода — *перемычки для беспаячных макетных плат* с жесткими штекерами на концах, очень удобные для работы с макетной платой. Если вы планируете собирать на макетной плате множество схем (а иначе и быть не должно!), держите под рукой набор таких перемычек.

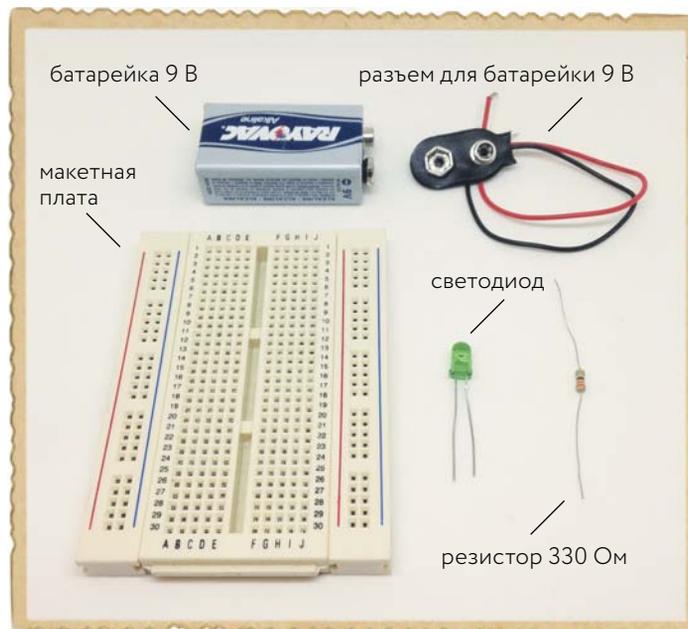


ПРОЕКТ № 9. ВАША ПЕРВАЯ СХЕМА НА МАКЕТНОЙ ПЛАТЕ

Составьте еще раз простейшую цепь питания светодиода, описанную в проекте 8, но теперь на макетной плате. Шины питания вам здесь не понадобятся, поскольку схема так проста, что есть смысл собрать ее целиком в одном поле компонентов.



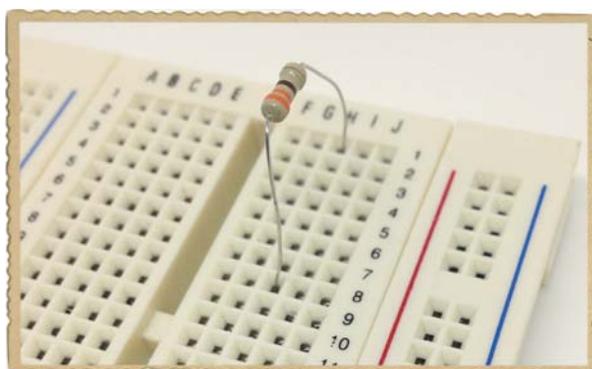
Список необходимых материалов



- **Макетная плата** с числом рядов не менее 30.
- **Батарейка 9 В** для питания схемы.
- **Разъем** для подключения батарейки.
- **Обычный выводной светодиод.**
- **Резистор 330 Ом** (для ограничения силы тока через светодиод).

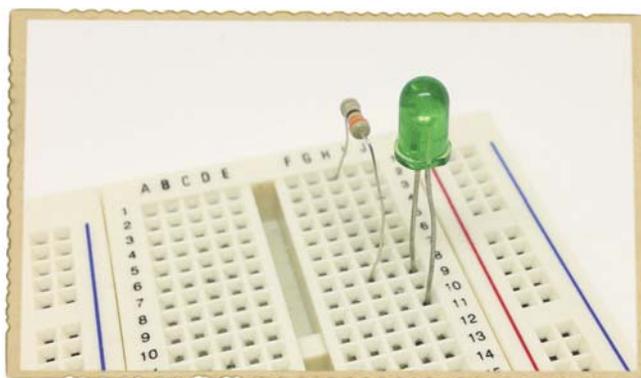
Шаг 1. Установка резистора

Вставьте один вывод резистора в отверстие ряда 1, а другой — в отверстие ряда 8.



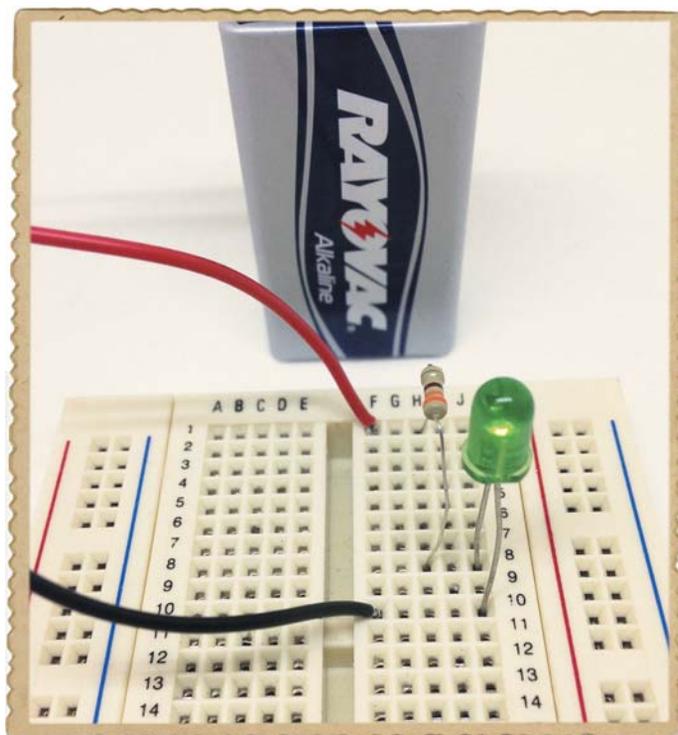
Шаг 2. Установка светодиода

Помните, что светодиод нужно включать в цепь в правильной полярности. Вставьте длинный вывод светодиода в отверстие ряда 8, в другое отверстие которого уже вставлен вывод резистора. Тем самым вы соедините их. Короткий вывод светодиода вставьте в отверстие ряда 10.



Шаг 3. Подключение разъема батарейки

Красный провод разъема батарейки вставьте в отверстие ряда 1, а черный — в отверстие ряда 10. Теперь соедините разъем с батарейкой. Светодиод должен загореться.



Шаг 4. Если светодиод не горит

Если светодиод не загорелся, прежде всего отключите батарейку. Ее всегда нужно отключать при внесении изменений в схему. Затем проверьте, к какому полюсу батарейки подключена короткая ножка светодиода. Она должна быть подключена к отрицательному полюсу (-).

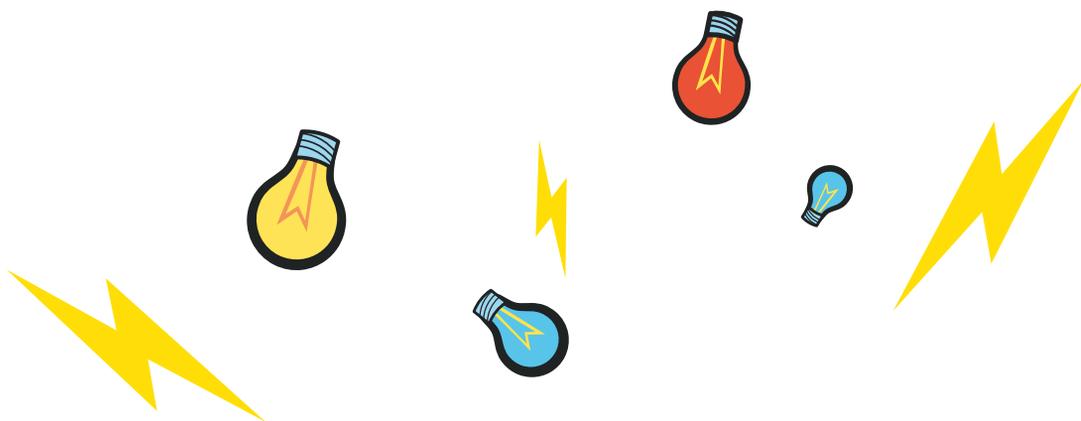
Если светодиод подключен в правильной полярности, но все равно не горит, проверьте, правильно ли выполнены соединения, описанные в трех предыдущих шагах. В одном ли ряду (№ 8) соединены длинная ножка светодиода и один из выводов резистора? В одном ли ряду находятся другой вывод резистора и положительный вывод батарейки? В одном ли ряду подключены отрицательный вывод батарейки и короткая ножка светодиода? Попросите кого-нибудь из сведущих людей взглянуть на вашу схему: возможно, они подскажут вам, в чем проблема.

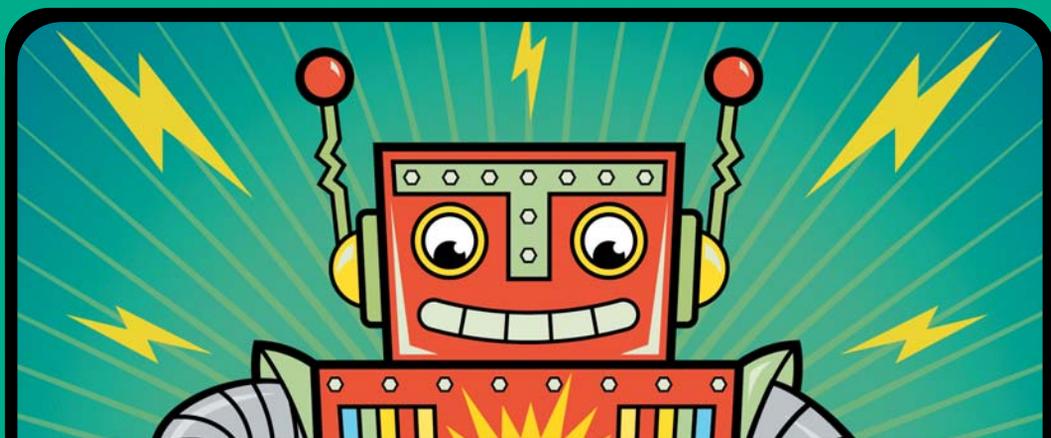
ЧТО ДАЛЬШЕ?

В этой главе вы познакомились с двумя очень широко применяемыми компонентами — резистором и светодиодом. Вы узнали также, как использовать закон Ома для расчета значений сопротивления, силы тока и напряжения. Полученные знания станут основой для изучения многих вопросов электроники в последующих разделах этой книги.

Кроме того, вы научились пользоваться макетной платой, а это очень полезное умение. Чтобы набить руку в этом деле, попробуйте собрать схему, которую вы уже составляли раньше в одном из проектов книги, но на этот раз без использования клейкой ленты. Например, воспроизведите на плате схему охранной сигнализации из проекта 2 на с. 32.

В следующей главе вы познакомитесь еще с двумя компонентами — конденсатором и реле. Затем я покажу вам, как собрать одно из моих любимых устройств — мигалку.





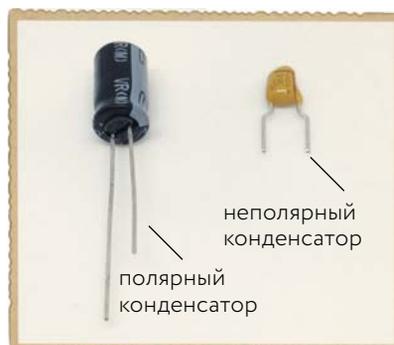
5

ПЕРВАЯ МИГАЛКА

Одним из первых электронных устройств, которое я собрал еще мальчишкой, была мигалка. До сих пор помню, что я испытал, увидев, как в первый раз заработала моя схема. Хочу, чтобы и вы пережили такие же радостные мгновения. В этой главе вы узнаете, как работают конденсатор и реле — два очень интересных компонента электронных схем. Я покажу вам разные занятные штуки с ними, а в конце вы сами соберете мигалку!

ЗНАКОМЬТЕСЬ: КОНДЕНСАТОР

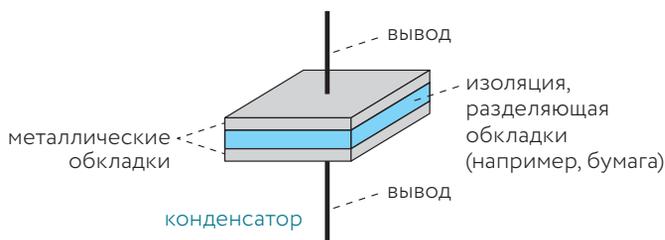
Конденсатор в некоторой степени подобен аккумулятору: его можно заряжать, а потом использовать накопленную в нем энергию для питания каких-либо устройств. Но аккумулятор способен запастись гораздо больше энергии, чем конденсатор. Аккумулятор может без подзарядки питать светодиод несколько суток, а конденсатор — не больше нескольких секунд.



Конденсаторы часто применяют для создания временной задержки в цепи. Например, поскольку конденсатор запасает энергию, он может некоторое (хотя и очень недолгое) время питать светодиод и после отключения источника питания. В сочетании с другими компонентами это обстоятельство можно использовать для получения интересных результатов.

Как работает конденсатор

Конденсатор устроен очень просто. Он состоит из двух обкладок — слоев металла в виде пластин, листов, фольги и др. — и разделяющего их тонкого слоя изоляции. Для уменьшения размеров конденсатора вся эта система обычно сворачивается в компактный рулон.



Если к обкладкам конденсатора подключить батарейку, то в цепи потечет ток, поскольку батарейка стремится протолкнуть электроны через конденсатор. Но электроны не могут пробиться сквозь изоляцию, разделяющую обкладки, поэтому они накапливаются на одной обкладке

и стекают с другой. Наступает момент, когда обкладка больше не может принимать электроны, и ток прекращается. В этот момент мы говорим, что конденсатор *полностью заряжен*.

Однако, как и в батарее, электроны не любят тесноты: они стремятся попасть на другую обкладку, где их меньше. Это значит, что в конденсаторе накопилась потенциальная энергия. И если отключить батарею, а вместо нее подключить между обкладками, например, резистор, избыточные электроны с одной обкладки потекут через него на другую, где их не хватает.

Полярные и неполярные конденсаторы

Конденсаторы могут быть *полярными* и *неполярными*. Полярный конденсатор, подобно светодиоду, имеет положительный и отрицательный выводы. Черный конденсатор на фото на с. 102 — полярный, и его отрицательный вывод всегда должен подключаться к отрицательному выводу батарейки, а его положительный вывод — к положительному выводу батарейки. Желтый конденсатор на этом фото — неполярный, и какой его вывод куда подключать, не имеет значения.



ВНИМАНИЕ При работе с полярными конденсаторами будьте внимательны. Если подключить такой конденсатор в неправильной полярности, он может выйти из строя.

Неполярные конденсаторы можно использовать в любых схемах, был бы только конденсатор нужной *емкости*. Емкость конденсаторов измеряется в фарадах (F или Ф), а чем больше емкость конденсатора, тем больше энергии он может хранить. Неполярные конденсаторы большой емкости не делают, так как они были бы слишком громоздкими. Полярные конденсаторы способны хранить больше энергии в меньшем объеме, но неудобны тем, что их нужно подключать в определенной полярности.

В схемах, требующих использования больших емкостей, вам придется применять полярные конденсаторы. При их подключении всегда соблюдайте полярность.

Значения емкости конденсаторов

Конденсаторы, которые вам понадобятся для выполнения проектов из этой книги, будут иметь емкости, выраженные в микрофарадах (μF или мкФ), нанофарадах (nF или нФ) или пикофарадах (pF или пФ). Приставки *микро* (μ или мк), *нано* (n или н) и *пико* (p или п) имеют следующие значения:

- микро — миллионная доля, т. е. $1\ 000\ 000\ \text{мкФ} = 1\ \text{Ф}$
- нано — миллиардная доля, т. е. $1\ 000\ 000\ 000\ \text{нФ} = 1\ \text{Ф}$
- пико — триллионная доля, т. е. $1\ 000\ 000\ 000\ 000\ \text{пФ} = 1\ \text{Ф}$

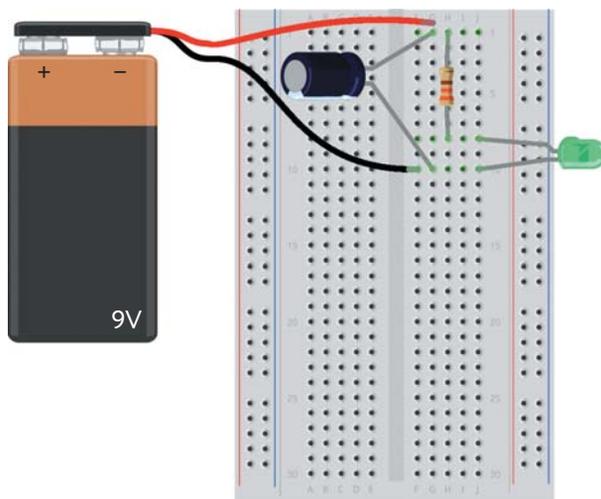
Полярные конденсаторы имеют достаточно большие размеры, чтобы значения емкости можно было на них записывать напрямую, а неполярные — намного меньше, поэтому значения на них выражаются кодами вроде 104 или 202. Запомнить их сложно, поэтому приходится пользоваться таблицей, представленной на с. 274.

Но с конденсаторами, как и со многими другими вещами, гораздо интереснее работать, чем читать о них. Беритесь за следующий проект, и вы сами увидите, как работают конденсаторы.

ПРОЕКТ № 10. ИСПЫТАЙТЕ КОНДЕНСАТОР

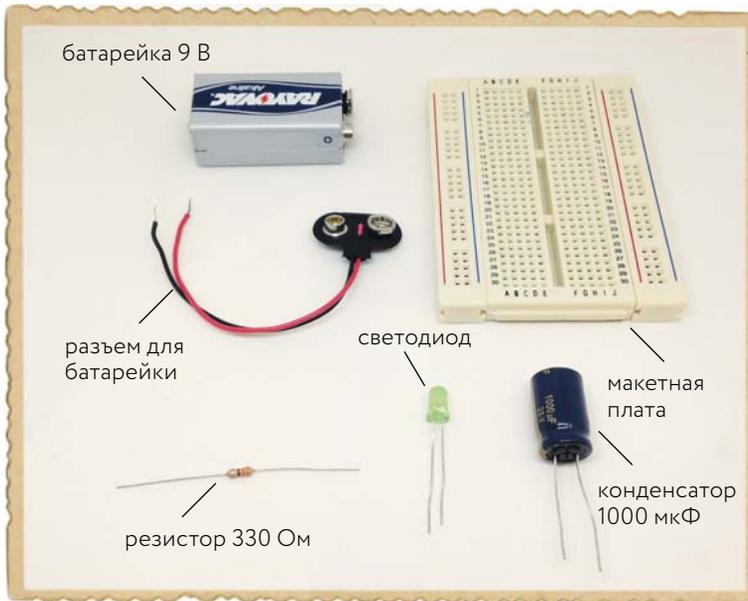
Цель этого проекта — показать, что конденсатор запасает энергию. Мы используем почти такую же схему, что и в проекте 9, только здесь к ней нужно добавить конденсатор.

Когда вы отключите от нее батарейку, то увидите, что светодиод будет гореть еще одну-две секунды, так как конденсатор продолжит питать его запасенной энергией.



Список необходимых материалов

- Макетная плата с числом рядов не менее 30.
- Стандартная батарейка 9 В для питания схемы.
- Разъем для подключения батарейки к цепи.
- Обычный выводной светодиод.
- Резистор 330 Ом для ограничения силы тока через светодиод.
- Электролитический конденсатор 1000 мкФ.

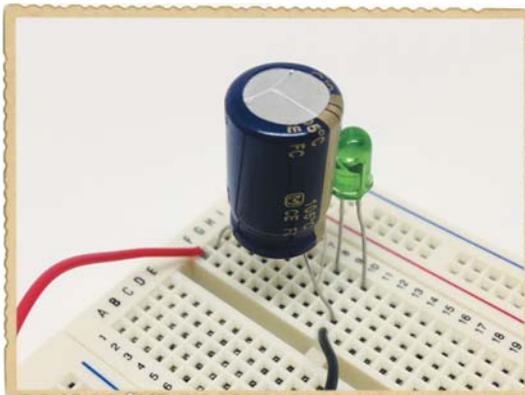


Шаг 1. Исходная схема со светодиодом

Соберите схему из проекта 9 (с. 96). Убедитесь, что она работает. Затем отсоедините батарейку от разъема и приступайте к шагу 2.

Шаг 2. Добавляем конденсатор

Подключите к схеме конденсатор. Поскольку наш конденсатор имеет полярность, его вывод, отмеченный знаком минус или цифрой 0, нужно вставить в отверстие того же ряда, в который вставлен провод от минуса батарейки. Другой вывод конденсатора вставьте в отверстие того ряда, в который вставлен провод от плюса батарейки.



Шаг 3. Заряжаем конденсатор

Подключите разъем к батарее. Светодиод должен загореться. Одновременно батарейка очень быстро зарядит конденсатор.

Шаг 4. Питаем светодиод от конденсатора

Следя за светодиодом, отключите батарейку. Светодиод не должен погаснуть сразу — он должен гореть еще секунду или две, после чего начать постепенно затухать по мере исчерпания энергии, запасенной в конденсаторе.

Шаг 5. Если схема не работает

Сначала проверьте схему с отключенным конденсатором. Если она не работает, вернитесь к шагу 1 и добейтесь, чтобы схема заработала.

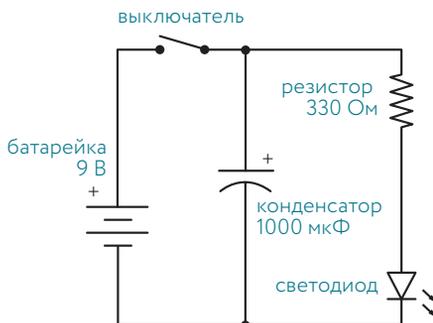
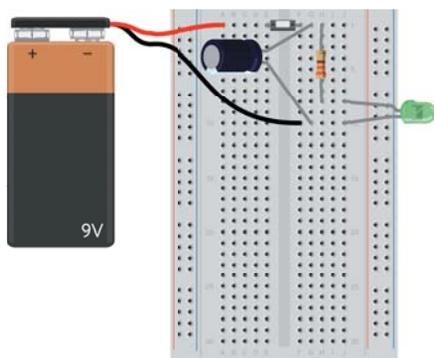
Если при подключенной батарейке светодиод горит, а при ее отключении сразу же гаснет, это значит, что неисправность — в конденсаторной части схемы. Проверьте полярность включения конденсатора. Его положительный вывод должен быть соединен с плюсом батарейки (ряд 1 на фото), а отрицательный — с ее минусом (ряд 10 на фото).

Если вы все собрали правильно, проверьте емкость конденсатора (ее значение должно быть написано на его корпусе). Если она меньше 1000 мкФ, используйте конденсатор большей емкости.

ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ СХЕМЫ И УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

До сих пор вы собирали схемы с очень малым числом компонентов. Для создания более интересных электронных устройств понадобятся более сложные схемы, в которых компонентов будет больше. Эти схемы придется рисовать на бумаге, а изображать компоненты на чертежах так, как они выглядят, слишком сложно. Поэтому на рисунках схем компоненты представляют *условными графическими обозначениями* (УГО).

На рисунках схем (их еще называют *принципиальными схемами*) каждый компонент изображается присвоенным ему простым символом, нарисовать который можно легко и быстро. Как это бывает со словами и книгами, пока не знаешь, что обозначают символы, схема кажется непонятной. Так давайте познакомимся с этими символами. На следующей странице показана электрическая цепь со светодиодом, резистором и батарейкой, а рядом ее принципиальная схема. На условном изображении батарейки стоит плюс (+), указывающий ее положительный вывод. На некоторых принципиальных схемах этого плюса может и не быть, но тогда положительному выводу соответствует более длинная черточка символа батарейки.



! **ПРИМЕЧАНИЕ** УГО батарейки может состоять из двух, четырех или большего числа черточек, но в любом случае нужно смотреть значение напряжения, указанное при обозначении, и применять батарейку именно с этим значением выходного напряжения.

УГО выключателя очень простое, и не важно, в какую сторону оно обращено. В условном обозначении светодиода черточка при острие треугольника соответствует его отрицательному полюсу. Посмотрите на реальный светодиод в вашей схеме, и вы убедитесь, что с резистором действительно соединен его положительный вывод. Резистор же не обладает полярностью, поэтому его условное графическое обозначение не имеет никаких указателей направленности. Конденсаторы могут быть полярными и неполярными, но в рассматриваемом случае использован полярный конденсатор, что и обозначено плюсом на рисунке схемы. Взгляните на реальную схему и ее рисунок — они одинаковые, верно?

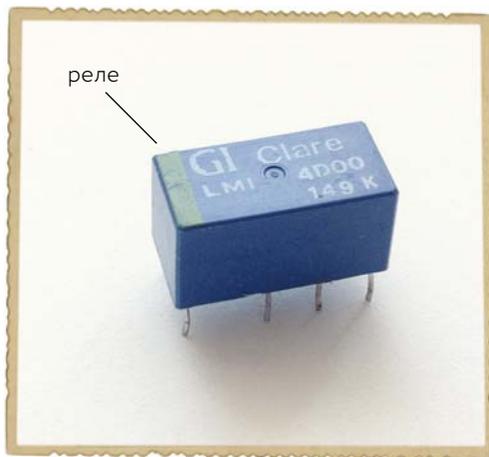
Теперь, когда вы знаете, как собрать схему по ее рисунку, перед вами открывается целый новый мир. Сегодня в интернете можно найти схемы чего угодно: радиоприемников, MP3-плееров, портативных радиостанций («уоки-токи»). Собирай не хочу! По мере того как вы будете знакомиться с новыми компонентами, я буду приводить их условные обозначения.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: РЕЛЕ

Я был очень любознательным ребенком и всегда хотел узнать, как работают разные вещи. Электронные устройства — радиоприемники, телевизоры и другие — казались мне чем-то волшебным. Я совершенно не понимал, как они работают, и представить не мог, что когда-нибудь буду сам создавать их.

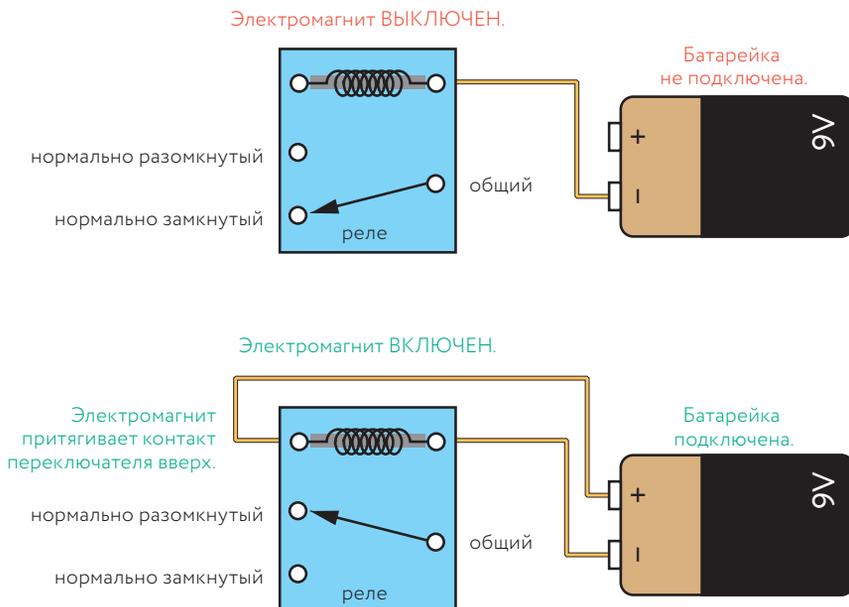
Однажды я спросил отца, как можно заставить свет автоматически мигать. Я думал, что если смогу понять это, то смогу понять и многое другое. К счастью, мой отец был инженером и умел очень хорошо все

объяснить и показать на практике. В ответ на мой вопрос он познакомил меня с реле вроде изображенного на фото.



В главе 1 я описал, как использовать выключатели для включения и выключения разных устройств, а в главе 2 показал, как с помощью электромагнита приводить предметы в движение. Теперь представьте сочетание электромагнита с выключателем: это позволит изменять положение выключателя не нажатием кнопки, а с помощью электромагнита.

Именно эта идея лежит в основе принципа действия реле. Иллюстрация ниже показывает, как работает реле.



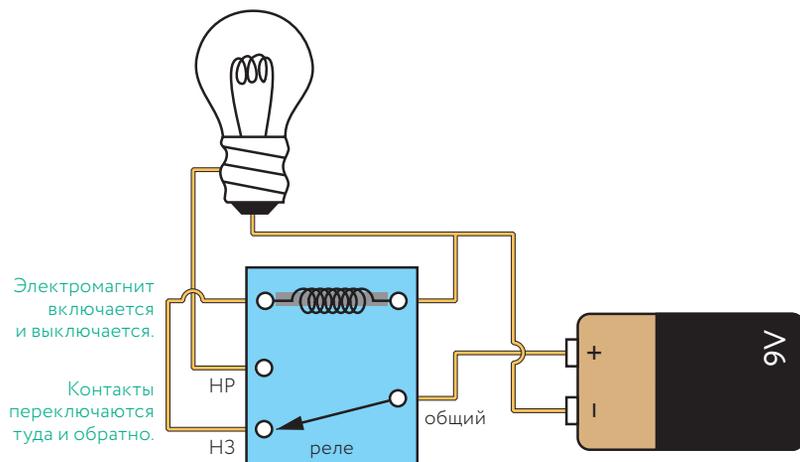
На рисунке белыми точками показаны выводы реле. Они обозначены как *общий*, *нормально разомкнутый (НР)*, *нормально замкнутый (НЗ)* контакты. Их смысл таков:

- **Общий вывод.** Может соединяться с выводами НЗ или НР.
- **Нормально замкнутый контакт (НЗ).** Соединяется с общим выводом, когда электромагнит выключен.
- **Нормально разомкнутый контакт (НР).** Соединяется с общим выводом, когда электромагнит включен.

Когда батарейка не подключена к обмотке реле, электромагнит реле не притягивает контакт переключателя и общий вывод соединен с выводом НЗ-контакта. При подключении батарейки к обмотке электромагнита реле притягивает переключатель, соединяя общий вывод с выводом НР-контакта. Таким образом, положение переключателя можно менять, подключая электромагнит к батарейке или отключая его от нее.

Использование реле для создания эффекта мигания света

Если соединить реле с батарейкой через общий вывод и НЗ-контакты, то магнит будет попеременно включаться и выключаться. Вот пример такой схемы с добавлением лампочки.



Пока вы не присоедините батарейку к цепи, электромагнит будет выключен, оставляя соединенными между собой общий вывод и вывод НЗ-контакта. Когда вы подключите батарейку, через электромагнит и переключатель пойдет ток. Электромагнит притянет переключатель в положение, при котором общий вывод и НЗ-контакт разъединятся.

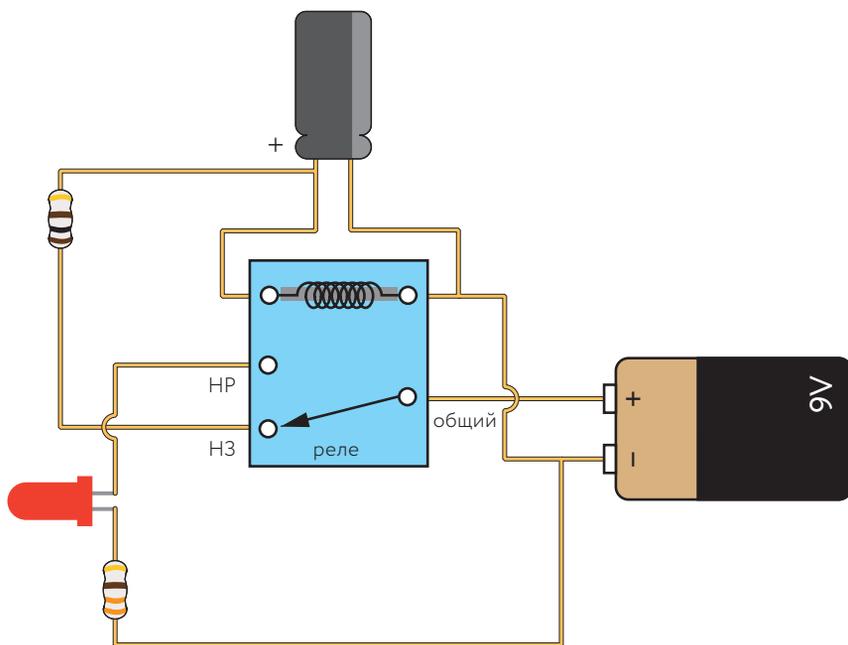
При этом ток через электромагнит прервется, переключатель вернется в свое исходное положение (вниз), через электромагнит вновь пойдет ток, и весь процесс будет повторяться снова и снова.

Вроде бы лампочка при этом должна будет мигать, верно? Теоретически — да. Но переключения будут происходить с такой частотой, что включений и выключений света вы не увидите. Вы услышите очень частые щелчки, а лампочка будет светить не так ярко.

Замедление мигания

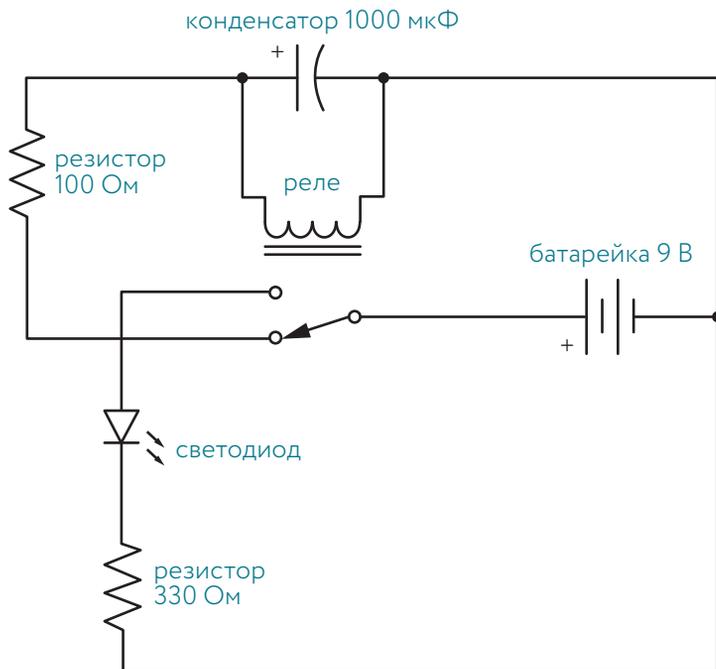
Чтобы мигание света можно было разглядеть, нужно уменьшить частоту переключений реле. Сделать это позволит конденсатор. В проекте 10 (с. 104) конденсатор позволял светодиоду гореть некоторое время после отключения батарейки. Если же в данной схеме вы подключите конденсатор параллельно электромагниту реле, электромагнит останется обесточенным чуть дольше.

Но выключенным электромагнит будет недолго, так что лампочка будет по-прежнему казаться включенной постоянно. Чтобы электромагнит оставался обесточенным дольше, нужно замедлить процесс заряда конденсатора, сделать его более длительным, чем разряд. Добиться этого можно, уменьшив силу тока в процессе заряда конденсатора. А как ее уменьшить? С помощью резистора. Чтобы заставить светодиод мигать, нужна схема вроде показанной ниже. Ее мы и будем собирать в следующем проекте.



ПРОЕКТ № 11. МИГАЛКА

Пришло время создать мигалку со светодиодом. Вот ее полная принципиальная схема. Узнаете компоненты?

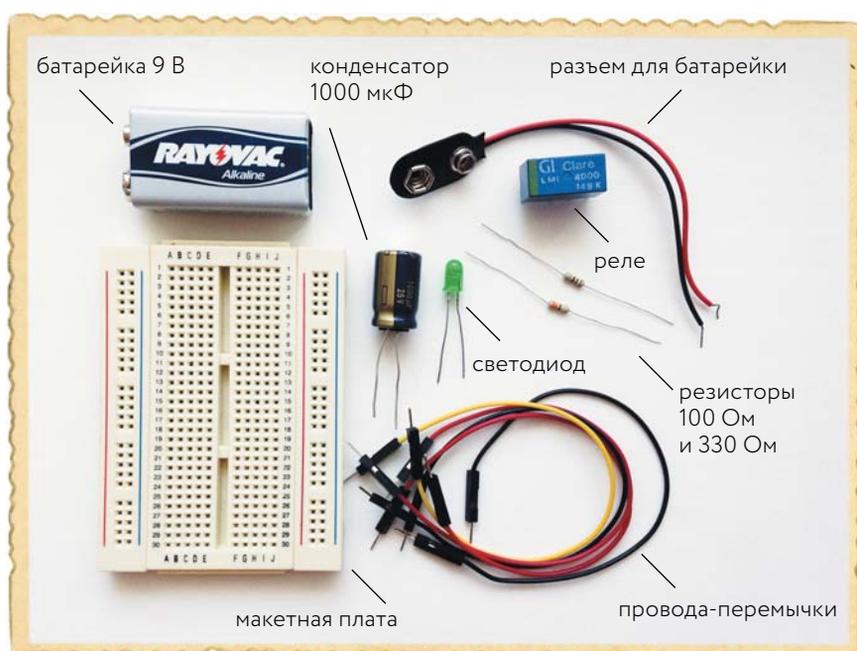


При сборке схемы советую вам располагать соединения так, как показано на рисунке. Это облегчит поиск неполадок, если окажется, что схема не работает, — а она вполне может не заработать сразу. Поиск и устранение ошибок — это тоже часть игры!

Список необходимых материалов

- **Беспаячная макетная плата** с числом рядов не менее 30.
- **Провода-перемычки** (у нас такие провода продаются под названием «провода папа-папа для макетных плат», за рубежом — под названием *male to male jumper wires*) для облегчения монтажа, хотя подойдет и одножильный медный монтажный провод диаметром 0,5–0,7 мм.
- **Стандартная батарейка 9 В** для питания схемы.

- Разъем для подключения батарейки.
- Реле с одной или двумя группами переключающихся контактов на два положения, с катушкой, рассчитанной на напряжение срабатывания 5, 6 или 9 В постоянного тока (например, реле Panasonic DS2Y-S-DC5V).
- Электролитический конденсатор 1000 мкФ.
- Светодиод.
- Резистор 330 Ом для ограничения силы тока через светодиод.
- Резистор 100 Ом для ограничения силы тока в цепи конденсатора.

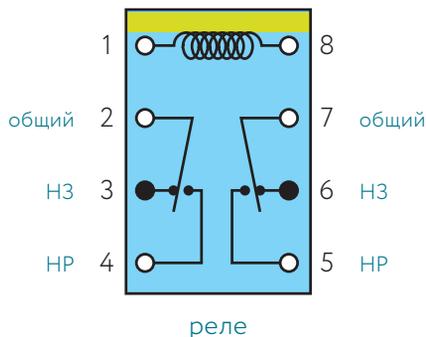


Шаг 1. Назначение выводов реле

Незнание назначения выводов реле — наиболее частая причина ошибок при сборке данной схемы. Назначение выводов всегда указывается в *техническом описании* реле. Там же приводятся напряжение питания обмотки реле, предельные значения силы тока через контакты и другие сведения. При выборе реле вы должны уметь сопоставить необходимые вам характеристики с техническими данными в каталоге реле.

Назначение выводов у того реле, которое я вам рекомендовал, показано на рисунке ниже.

Принципиальная схема такого типа называется *схемой назначения выводов* (а также *цоколёвкой* или *распиновкой* на языке электронщиков. *Прим. ред.*). Здесь расположение выводов показано, если смотреть на реле сверху, когда сами выводы не видны за корпусом реле. Я советую скопировать этот рисунок и при сборке схемы держать его перед глазами, чтобы постоянно проверять правильность соединений.



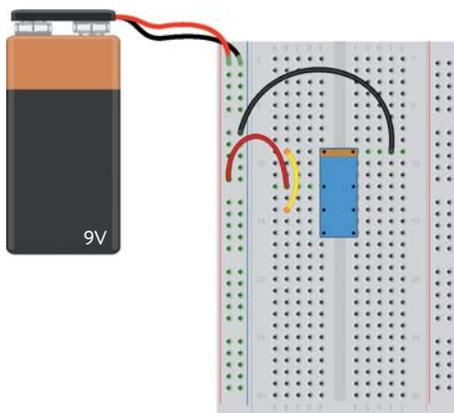
В этом реле выводы 1 и 8 — это выводы обмотки электромагнита.

Из схемы назначения выводов видно, что внутри реле есть два переключателя. Выводы 2 и 4 образуют один из них, а выводы 5 и 7 — другой. Запоминать, какие выводы реле за что отвечают, не обязательно: эту информацию можно найти на схеме назначения выводов. Кроме того, разные типы реле могут иметь разное назначение выводов.

Шаг 2. Создание быстродействующего релейного переключателя

Подключите реле так, чтобы оно автоматически замыкало и размыкало цепь. Для этого поместите его на середину макетной платы, над ее желобком, так, чтобы одна сторона реле располагалась над одним полем компонентов, а другая — над другим. При таком размещении никакие выводы реле не окажутся соединенными через плату. Положительный провод разъема батарейки (красный) вставьте в отверстие положительной шины питания, а ее отрицательный вывод (черный) — в отверстие отрицательной шины питания. Соедините проводом (перемычкой) левую отрицательную шину питания с тем рядом правой поля компонентов, в который включен вывод 8 реле (ряд 9 на рисунке на следующей странице).

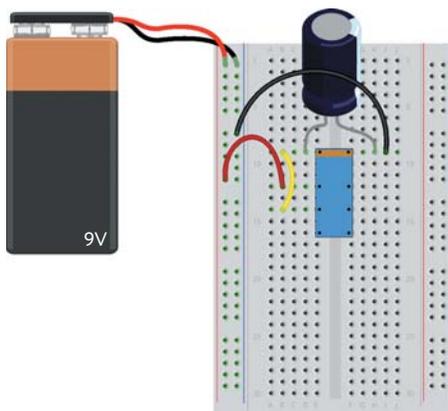
Теперь соедините левую положительную шину питания с тем рядом левого поля компонентов, в который включен вывод 2 реле (общий вывод). На рисунке это ряд 12, соединение изображено красным проводом. Соедините вывод 3 реле (НЗ) с выводом обмотки электромагнита (вывод 1). На рисунке это соединение изображено желтым проводом, соединяющим ряды 9 и 14 левого поля компонентов.



Теперь подключите разъем к батарее. Вы должны услышать быструю очередь щелчков — это реле замыкается и размыкается. Пока отключите батарею.

Шаг 3. Заставляем реле дольше оставаться замкнутым

Чтобы замедлить работу переключателя, нужно заставить реле дольше пребывать в замкнутом состоянии. Сделать это можно с помощью конденсатора, включенного параллельно обмотке электромагнита реле. Подключите конденсатор, как показано на рисунке ниже.

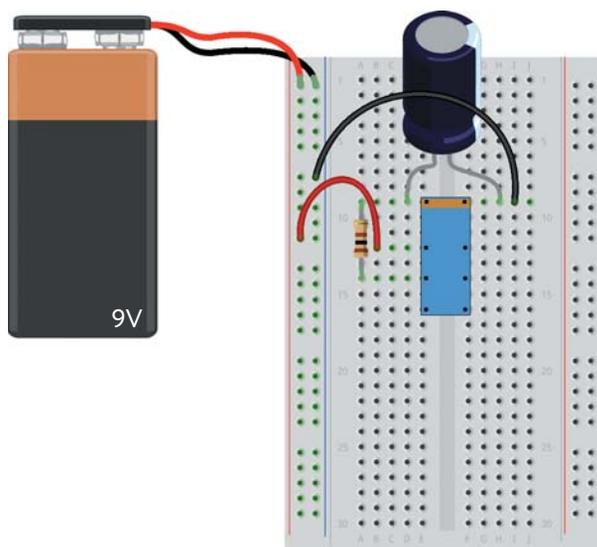


Здесь отрицательный вывод конденсатора соединен с выводом 8 реле (ряд 9 правого поля компонентов), а его положительный вывод — с выводом 1 реле (ряд 9 левого поля компонентов). Какие бы контакты платы вы ни выбрали, важно, чтобы отрицательный вывод конденсатора (он обычно помечается полоской, нулем или минусом) был соединен с отрицательным полюсом источника питания, а его положительный вывод — с положительным полюсом.

Чтобы проверить созданную схему, снова подключите батарейку. Об исправности схемы сообщит очередь щелчков, но теперь она должна быть гораздо медленнее, показывая, что реле остается разомкнутым дольше. Но в момент, когда реле замыкается, конденсатор начинает заряжаться снова. Заряжается он быстро, так что реле остается разомкнутым лишь доли секунды. Вы должны исправить это на следующем этапе, поэтому снова отключите батарейку.

Шаг 4. Заставляем реле дольше оставаться разомкнутым

Включите перед конденсатором резистор, чтобы ограничить ток в цепи конденсатора и тем самым увеличить время его заряда. Чтобы сделать это, просто замените прямое соединение между выводами 1 и 3 реле (желтый провод на рисунке на с. 114) резистором с сопротивлением около 100 Ом, как показано ниже.

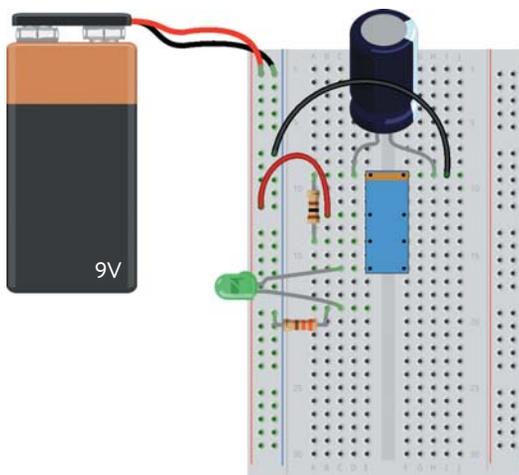


Подключите батарейку, чтобы снова проверить схему. Реле должно оставаться разомкнутым дольше, так что звуки «тик» и «так» будут более различимы.

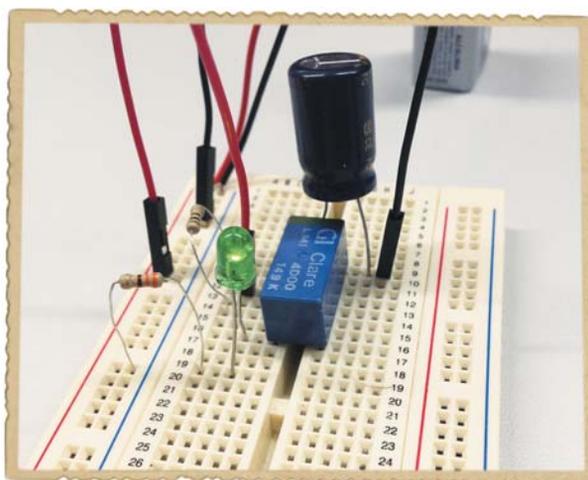
Шаг 5. Добавление светодиода и резистора

Отключите батарейку и включите в схему светодиод и резистор 330 Ом. Для этого соедините включенную в ряд 16 длинную ножку светодиода с выводом 4 реле (НР), а короткую ножку светодиода — со свободным рядом левого поля компонентов (например, с рядом 19). Другое отверстие этого ряда соедините резистором с отрицательной шиной питания.

Полученная схема на макетной плате должна выглядеть примерно так:



Сравните ее с принципиальной схемой, показанной в начале этого проекта. Вы увидите, как условные графические обозначения элементов соответствуют реальным компонентам. Теперь подключите батарейку и любуйтесь миганием!



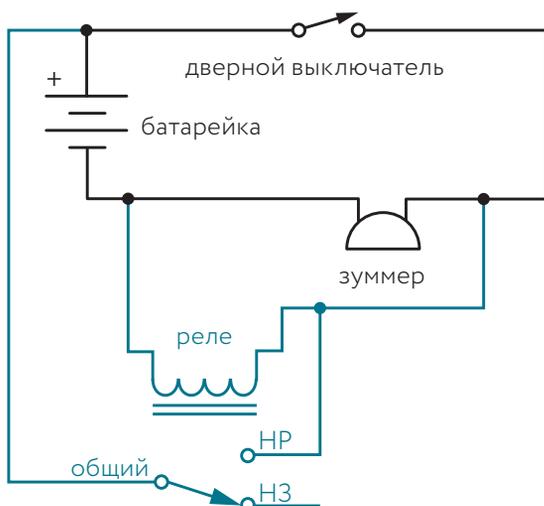
Шаг 6. Если светодиод не мигает

Если светодиод не замигал, вернитесь к шагу 1 и проверьте всю работу, которую вы проделали до шага 4 включительно. Здесь реле должно автоматически замыкаться и размыкаться. Если оно работает, подключите светодиод и резистор.

Если светодиод опять не мигает, проверьте, правильно ли он включен в схему. По-прежнему не мигает? Отключите светодиод и резистор от схемы и напрямую подключите их к батарейке (следуйте указаниям из проекта 9 на с. 96). Если светодиод не загорится, то либо он неисправен, либо слишком велико сопротивление резистора.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: СДЕЛАЙТЕ СВОЮ ОХРАННУЮ СИГНАЛИЗАЦИЮ БОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНОЙ

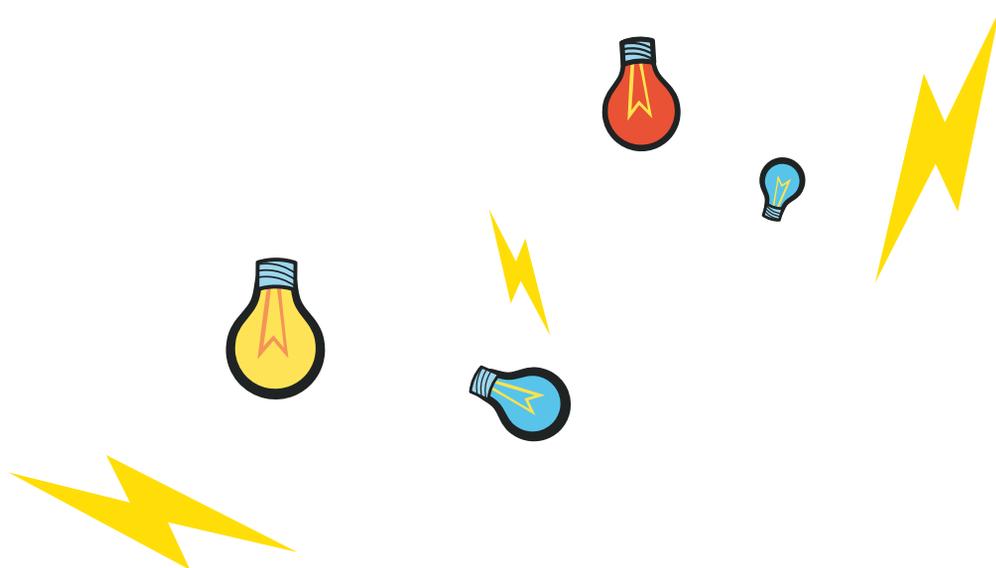
Попробуйте добавить реле к охранной сигнализации из проекта 2 на с. 32, чтобы тот, кто попытается открыть дверь, не смог выключить сигнализацию, просто закрыв ее. Для этого необходимо сделать так, чтобы включенная замыканием «дверного» выключателя сигнализация не отключалась бы при его размыкании. Схема нужного для этой цели подключения реле показана ниже синими линиями (остальная часть схемы — черными). Теперь после срабатывания ваша сигнализация не выключится, пока вы не отключите батарейку.

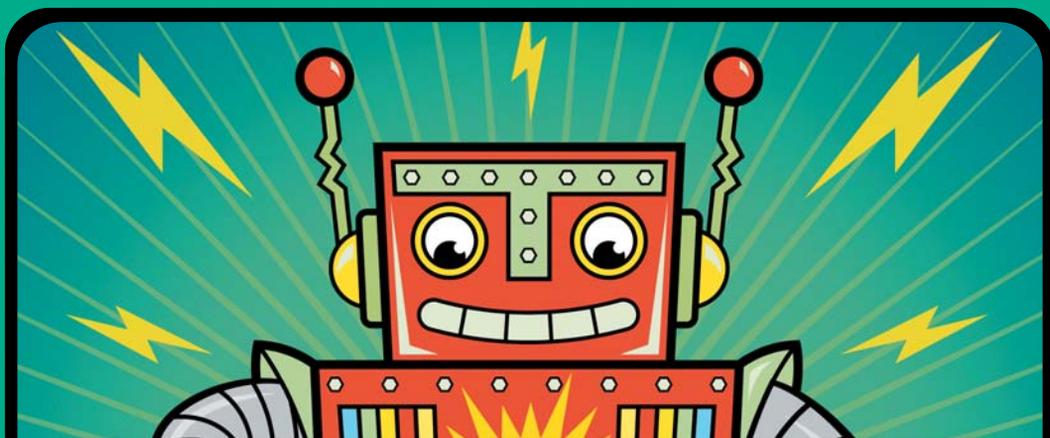


ЧТО ДАЛЬШЕ?

В этой главе вы проделали большую работу: познакомились с четырьмя широко применяемыми компонентами (резисторами, светодиодами, конденсаторами и реле), собрали несколько схем на макетной плате и даже создали собственную мигалку. Надеюсь, вы поняли, почему свет мигает.

Умение собирать схемы на макетной плате пригодится вам для проверки схем и создания простых прототипов. Но если вам понадобится соединить компоненты между собой надолго, их необходимо будет спаять. Как это делать, я расскажу и покажу вам в следующей главе.





6

БУДЕМ ПЯТЬ!

В главе 5 вы собирали схемы на макетной плате. Эта плата позволяет быстро проверять идеи и экспериментировать с разными компонентами, но создаваемые на ней схемы временны. Компоненты могут выпадать из платы, над всей платой свободно болтаются провода. Если нужно долго пользоваться схемой без внесения в нее изменений, ее лучше спаять на *печатной плате*.

Пайка в чем-то похожа на склеивание: вы расплавляете на выводах компонентов материал, называемый *припой*, благодаря чему компоненты словно прилипают к печатной плате. На печатной плате, как и на макетной, есть отверстия, и припаиваемые в них компоненты оказываются соединенными между собой медными полосками.

В этой главе вы научитесь паять, начиная с простой схемы со светодиодом. Это даст вам навыки, которые пригодятся вам впоследствии при сборке собственных схем. Как следует набив здесь руку, вы продолжите паять в главе 7, когда будете создавать датчик прикосновения и схему, которая разбудит вас с восходом солнца.

ПРОЦЕСС ПАЙКИ

Чтобы паять, вам понадобятся следующие вещи:

- Припой.
- Паяльник.
- Подставка для паяльника.
- Влажная губка.
- Защитные очки.

Припой представляет собой сплав металлов, которые легко плавятся при высоких температурах. Большинство распространенных припоев плавится при температуре от 182 до 188 °C.



Паяльник — это инструмент в форме ручки, кончик которого называется жалом. Жало паяльника нагревается до температуры, достаточной для расплавления припоя.



После освоения азов процесс пайки становится очень простым. А основа основ — это техника безопасности.

Техника безопасности при работе с паяльником

Паяльник нагревается очень сильно, и вы можете больно обжечься при прикосновении к металлическим частям паяльника, когда он включен в розетку. Всегда держите паяльник на специальной подставке. Никогда не кладите его просто на рабочую поверхность. После пайки соединений не прикасайтесь сразу к местам пайки и соединенным компонентам, чтобы не получить ожог.

Вот еще несколько важных правил техники безопасности при работе с паяльником:

- Не допускайте соприкосновения шнура питания паяльника с его горячими частями.
- Если паяете на столе, защитите его деревянной доской или куском толстого картона.
- После работы с припоем всегда мойте руки.
- Если обожжетесь, не паникуйте. Если ожог не сильный, минут пять подержите обожженное место под струей холодной воды. Можно положить на место ожога лед. Но не забудьте сначала подержать его под холодной водой, сделав это как можно быстрее.

Попросите кого-нибудь из взрослых поначалу понаблюдать за тем, как вы паяете. Всегда помните: паять очень интересно, но пользоваться паяльником нужно с большой осторожностью. Хорошенько усвойте все правила и читайте эту главу дальше как пошаговое руководство по основам пайки.

Нагрев паяльника

Начните работу с того, что включите паяльник в розетку и положите его на специальную подставку. И не забудьте надеть защитные очки!



Минуты через две попробуйте, достаточно ли нагрелся паяльник, прикоснувшись его жалом к припою. Если припой начнет плавиться, паяльник готов к работе.

Очистка жала паяльника

Коснитесь кончиком жала паяльника влажной губки, чтобы очистить его. Чистое жало передает тепло гораздо лучше, чем грязное, поэтому очищайте его почаще.

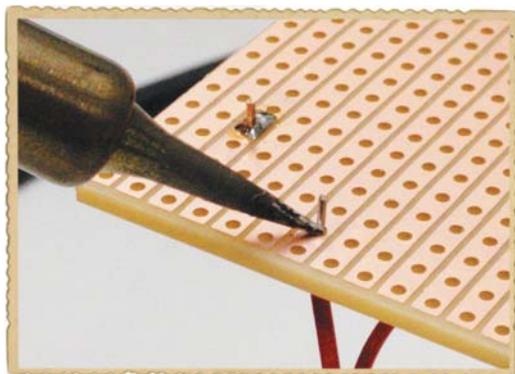


Лужение жала паяльника

Маленькая хитрость: чтобы быстрее прогреть место пайки, *облудите* кончик жала паяльника — покройте его слоем припоя. Делать это лучше всего за секунду-другую до начала пайки.

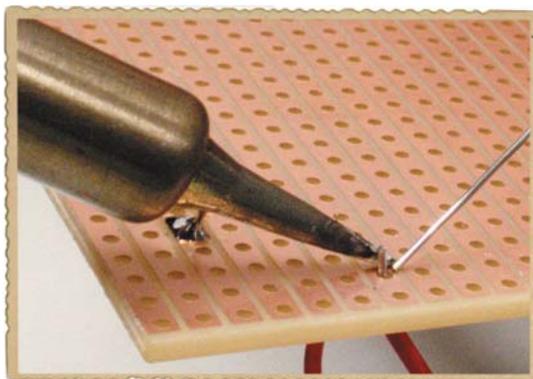
Нагрев выводов и контактной площадки

Прижмите жало паяльника одновременно к выводу припаиваемого компонента и к контактной площадке платы, поддержите его в таком положении одну-две секунды, прежде чем переходить к следующему шагу.



Добавляем припой

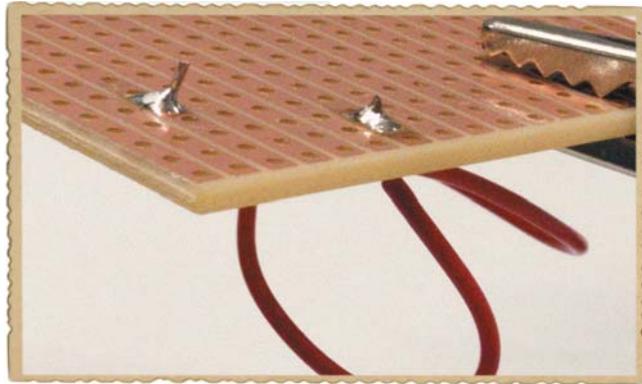
Удерживая паяльник в указанном положении, прикоснитесь к месту соединения концом припоя. По мере плавления припоя понемногу добавляйте его, пока он полностью не покроет место соединения вывода с контактной площадкой. После этого припой уберите, а жало паяльника еще секунду задержите на месте пайки.



Убираем паяльник

Уберите жало паяльника с места пайки и положите паяльник на подставку. Если паяльник убрать раньше припоя, то при затвердевании припоя на месте пайки проволока припоя может к нему припаяться.

Получившееся в результате пайки соединение должно иметь форму конуса.

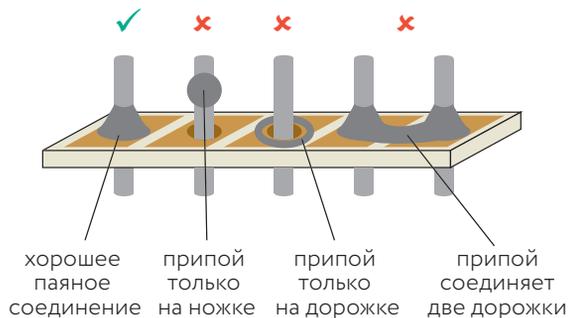


Закончив паять, выньте вилку паяльника из розетки, чтобы паяльник остыл.

Проверка качества соединений

Важно одновременно нагревать и вывод компонента, и медную дорожку платы. Если нагревать только вывод, припой может пристать к нему, но не создать соединения с платой. Если же нагревать только плату, припой может пристать к ней, но не пристать к выводу. Издали такое соединение может выглядеть хорошим, но припой, возможно, не будет иметь контакта с выводом.

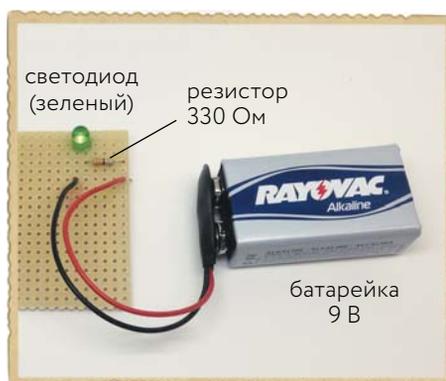
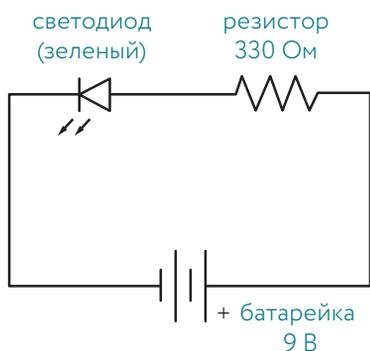
Важно следить также, чтобы припой не затек на соседнюю дорожку — это создаст ненужное соединение между двумя дорожками.



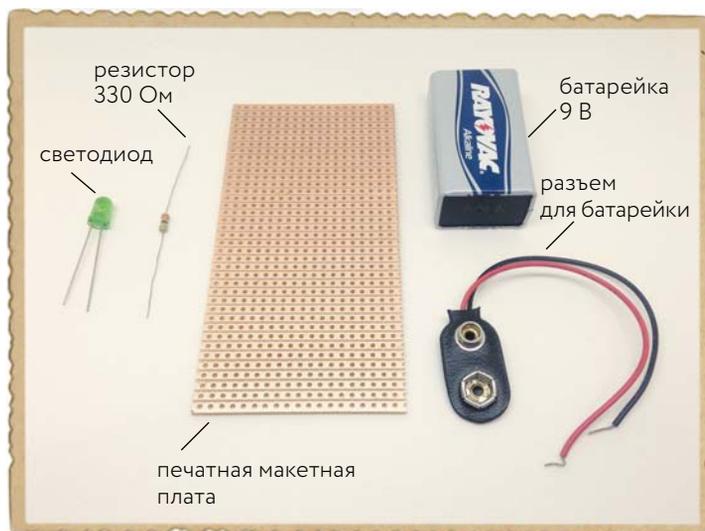
Если выполненное вами соединение не выглядит так, как надо, не переживайте. Просто прогрейте его, вывод и контактную площадку заново и добавьте немного припоя, чтобы получить коническую форму. Теперь соединение должно выйти хорошим.

ПРОЕКТ № 12. СПАЙТЕ ВАШУ ПЕРВУЮ СХЕМУ СО СВЕТОДИОДОМ

Итак, начинаем паять! В этом проекте вам предстоит спаять на печатной плате схему с резистором и светодиодом из проекта 8 (с. 91). Батарейка станет источником тока, резистор даст гарантию, что этот ток не окажется слишком большим, а светодиод будет гореть.



Список необходимых материалов



- Батарейка 9 В для питания схемы.
- Разъем для подключения батарейки к цепи.
- Печатная макетная плата (типа Stripboard).
- Светодиод.
- Резистор 330 Ом для ограничения силы тока через светодиод.

Инструменты

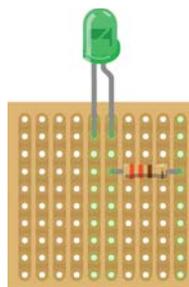


- Паяльник мощностью 30 Вт (например, Goot KS-30R).
- Подставка для паяльника (например, ZD-10A).
- Катанка припоя (например, ПОС-61 с флюсом, диаметр 0,8 мм, или АСАНИ Sn60/Pb40 (Sn63/Pb37) с флюсом CF10, диаметр 0,8–1,0 мм).
- Влажная губка для очистки жала паяльника.
- Бокорезы для откусывания длинных концов выводов компонентов.

Шаг 1. Размещение компонентов

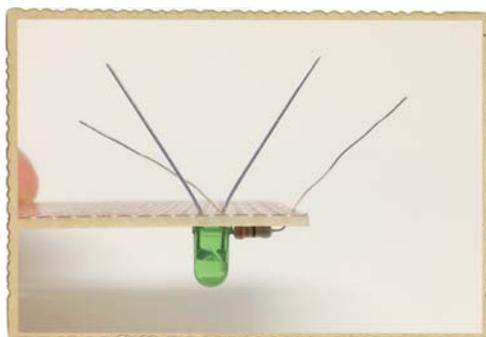
Рассмотрите свою печатную плату и ознакомьтесь со структурой соединений на ней. Плата, которую я рекомендую, содержит несколько медных полосок, соединяющих между собой ряды отверстий. Выводы любых компонентов, которые вы припаяете в отверстия, находящиеся на одной медной полоске, окажутся соединенными между собой.

Вставьте в отверстия платы выводы резистора и светодиода. Одна из ножек резистора должна быть на одной медной дорожке (полоске) с положительной ножкой светодиода. Имейте в виду, что дорожки, показанные на рисунке, находятся на нижней стороне платы (поэтому на рисунке они и не окрашены в цвет меди). Далее везде, где пойдет речь о пайке, я буду затенять дорожки на рисунках, чтобы было ясно, где внизу находятся соединения.



Шаг 2. Отгибание ножек компонентов

Осторожно переверните плату полосками вверх. Чтобы при этом светодиод и резистор не выпали, придерживайте их пальцем. Теперь немного отогните торчащие ножки в разные стороны, чтобы компоненты и дальше удерживались на плате при переворачивании ее дорожками вверх.



Шаг 3. Нагрев паяльника и очистка его жала

Ваши компоненты уже должны быть размещены на плате, поэтому включите паяльник и дайте ему нагреться. На это может уйти несколько минут. Как всегда, проверьте готовность паяльника, коснувшись его жала концом припоя.

Перед началом пайки очистите жало паяльника. Слегка смочите губку и смахните излишек воды. Затем вытрите жало паяльника о губку, чтобы удалить остатки старого припоя.

КАК ПОНИМАТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ ПЛАТ

Далее в этой книге вы будете часто встречать изображения плат, которые я создал с помощью программы Fritzing. На этих изображениях показана и верхняя сторона платы с компонентами, и нижняя (немного более темного цвета) — с медными дорожками.

При изучении моих инструкций всегда держите плату стороной с дорожками вниз, так, чтобы направления полосок соответствовали показанным на иллюстрации. Если у вас возникнут сомнения в том, как понимать соединения на плате, обратитесь к представленному ниже примеру.

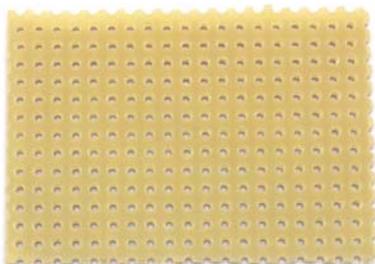
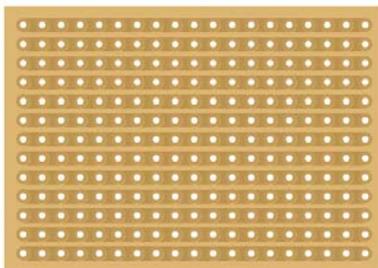


Фото реальной платы (вид сверху)

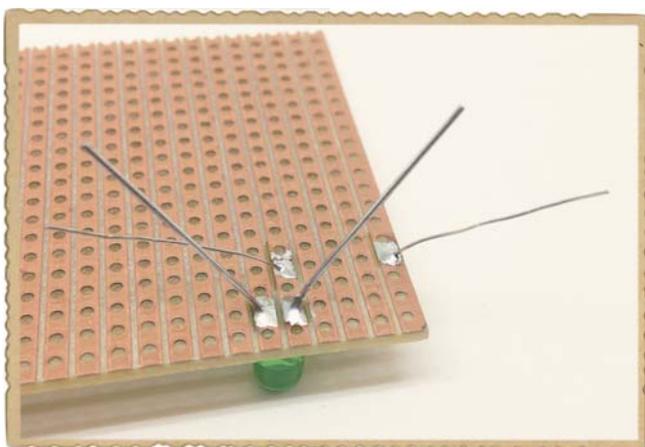


Рисунок, показывающий верхнюю сторону платы и расположение медных дорожек снизу

Если вы захотите создавать собственные изображения плат, скачайте бесплатную программу Fritzing с сайта <http://www.fritzing.org/>.

Шаг 4. Пайка светодиода и резистора

Повернув плату дорожками вверх, припаяйте к ней выводы обоих компонентов, следуя указаниям раздела «Процесс пайки» (см. с. 120). Результат должен выглядеть так, как показано на с. 129 вверху.

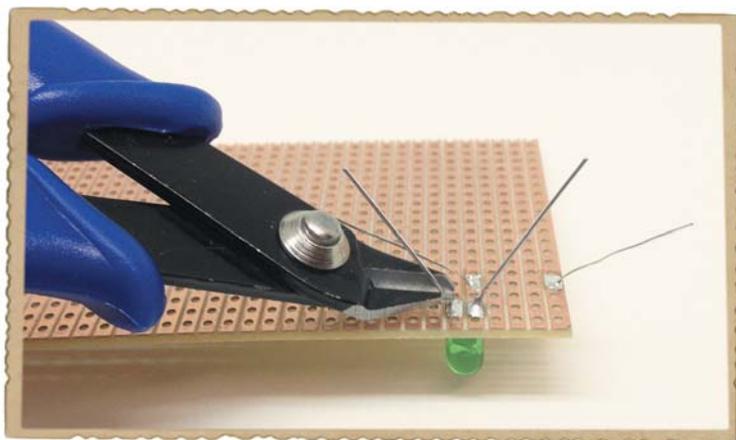


Шаг 5. Откусывание ножек

Ножки припаянных компонентов торчат из платы. Оставлять их такими нежелательно, потому что их случайные изгибы могут создать непредусмотренные соединения между компонентами. В лучшем случае эти соединения не позволят схеме работать, пока вы их не разъедините, а в худшем вызовут повреждение компонентов.

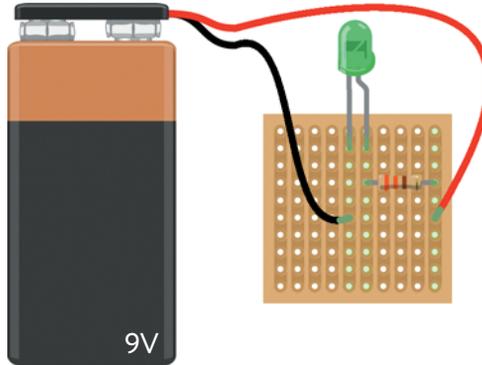
Чтобы предотвратить эти случайные соединения, откусите все торчащие ножки над местами пайки. Откусываемые концы могут отскакивать, поэтому держите плату подальше от глаз или наденьте защитные очки.

! **СОВЕТ** Откусывая ножки, держите плату над пустой коробкой, чтобы откусенные концы не разлетелись и не затруднили потом уборку. Можно также положить плату на стол, а откусываемый конец придерживать пальцами другой руки.

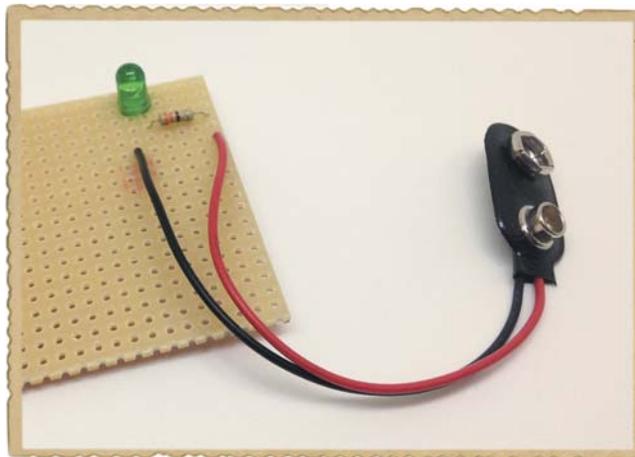


Шаг 6. Пайка проводов разъема для подключения батарейки

Для соединения схемы с источником питания припаяйте к плате выводы разъема для подключения батарейки.



Красный вывод разъема — положительный, и его нужно припаять к дорожке, соединенной только с резистором, но не со светодиодом! Черный вывод — отрицательный, и его нужно припаять к дорожке, соединенной с отрицательным выводом светодиода, вот так:



Шаг 7. Да будет свет!

Теперь проверьте созданную цепь: подключите разъем к батарейке. Светодиод должен загореться.

Шаг 8. Если схема, которую вы спаяли, не работает

Если светодиод не загорится, проверьте, нет ли в цепи случайных соединений. Не соединяет ли припой точки пайки, которые не должны соединяться между собой? Не сомкнулись ли ножки компонентов?

Затем внимательно осмотрите все паяные соединения. Не похоже ли какое-нибудь из них на один из примеров плохих соединений на с. 124? Возможно, понадобится еще немного припоя. Снова нагрейте паяльник и попытайтесь чуть добавить припоя, так чтобы соединение стало похожим на маленькую пирамиду.

Проверьте также, в правильной ли полярности вы припаяли светодиод. Поскольку его ножки откушены, определить, какая из них была длиннее, уже невозможно. Но присмотритесь к светодиоду внимательно: на одном из краев его цоколя должен быть срез.

Он обозначает отрицательный вывод, который должен соединяться с черным выводом разъема. Если окажется, что светодиод припаян неправильно, есть быстрый способ исправить положение: откусите выводы разъема для батарейки от платы и припаяйте их заново, поменяв местами. Это возможно потому, что не важно, с какой стороны от светодиода располагается резистор.

КАК УДАЛИТЬ ПРИПАЯННЫЙ КОМПОНЕНТ

При пайке схем всегда возможны ошибки. Например, вы можете неправильно припаять выводы разъема для подключения батарейки или припаять резистор сопротивлением не 330 Ом, а 33 000 Ом. Ничего страшного. Ошибки при пайке совершают и самые опытные инженеры, а исправлять их довольно просто: нужно просто отпаять неправильно припаянный компонент, удалив припой с точки пайки.

Очень удобна для этого *оплетка для выпайки*, которую я советую всегда иметь под рукой, когда паяете схему. Она представляет собой плетеный шнур из тонкой медной проволоки.

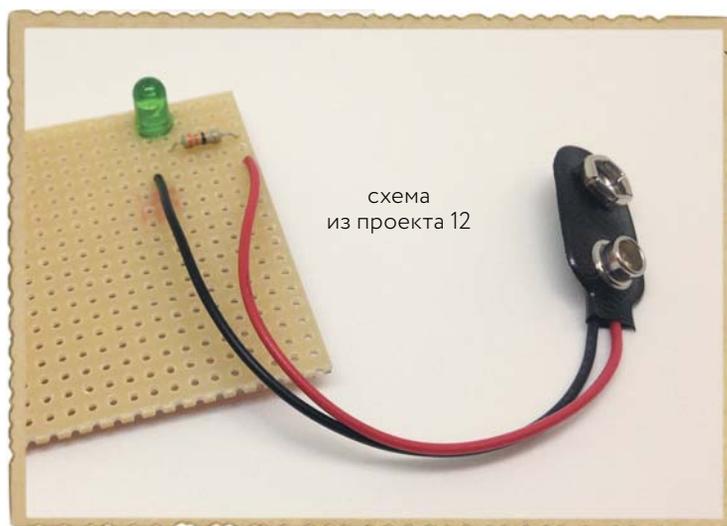


Если прижать к месту пайки оплетку для выпайки и нагреть паяльником, припой расплавится и оплетка впитает его, как сухая тряпка впитывает воду. Если теперь убрать оплетку, припой останется на ней, а не на плате.

ПРОЕКТ № 13. ВЫПАИВАЕМ РАЗЪЕМ ДЛЯ БАТАРЕЙКИ

Уметь выпаивать компоненты очень важно, и не только для исправления ошибок пайки. Это позволит вам заменить вышедший из строя компонент исправным или выпаять компонент для использования в другой схеме. Здесь я покажу вам, как выпаять провода разъема для подключения батарейки от платы.

Список необходимых материалов



- Схема из проекта 12 (см. с. 125).

Инструменты

- Паяльник.
- Подставка для паяльника.
- Бокорезы для отрезания оплетки для выпайки.
- Оплетка для выпайки (например, размером 2,0 мм × 1,5 м) для удаления припоя.

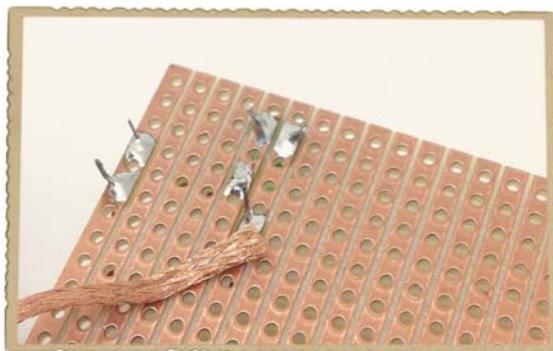


Шаг 1. Нагреваем паяльник

Включите паяльник в розетку и дайте ему нагреться. На это может уйти несколько минут. Как всегда, проверьте готовность паяльника, коснувшись его жала концом припоя.

Шаг 2. Прикладываем оплетку для выпайки к соединению

Приложите конец оплетки для выпайки к верхней стороне распаяваемого соединения с одним из выводов разъема.

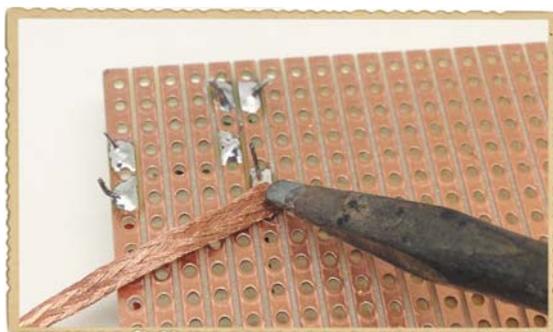




ВНИМАНИЕ В процессе нагрева расплаиваемого соединения оплетка может стать очень горячей, поэтому не держите ее пальцами.

Шаг 3. Нагреваем расплаиваемое соединение и оплетку для выпайки

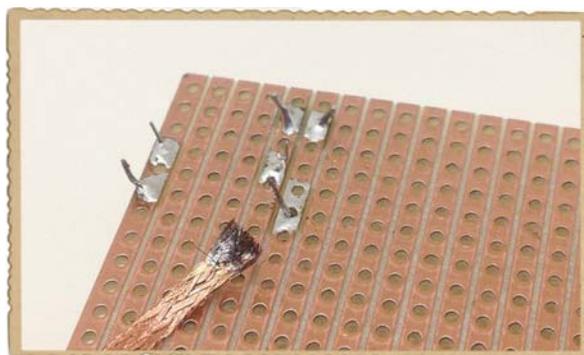
Жалом паяльника прижмите кончик оплетки для выпайки к расплаиваемому соединению.



Через несколько секунд припой начнет плавиться и впитываться в оплетку. Дайте ему впитаться и затем удалите оплетку вместе с паяльником.

Шаг 4. Отрезаем конец оплетки для выпайки

Осмотрите конец оплетки, которой вы пользовались. В ней должен быть впитавшийся припой.

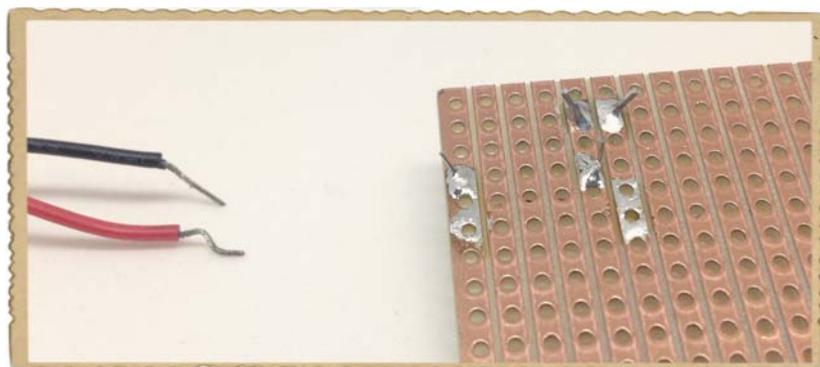


Эта часть оплетки слишком грязна и непригодна для дальнейшего использования. Поэтому отрежьте кусок оплетки с впитавшимся припоем бокорезами.

Теперь осмотрите паяное соединение. Если там не осталось припоя, соединяющего провод с платой, провод можно будет вынуть. Если он не вынимается, повторите шаги 2 и 3 со свежим концом оплетки для выпайки.

Шаг 5. Выпайваем другой провод разъема

Повторите шаги 2 и 4 для второго провода разъема, и вы сможете полностью отделить разъем от платы. Теперь нижняя сторона платы с шинами будет иметь примерно такой вид:



ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: ПАЯЙТЕ БОЛЬШЕ СХЕМ!

Хотите попрактиковаться в пайке схем? Этим хорошо заняться, купив специальные наборы для пайки, куда входят нужные компоненты и готовые печатные платы для пайки. А можно найти принципиальные схемы в интернете, купить компоненты и паять схемы на прототипной плате, как вы уже делали это в данной главе.

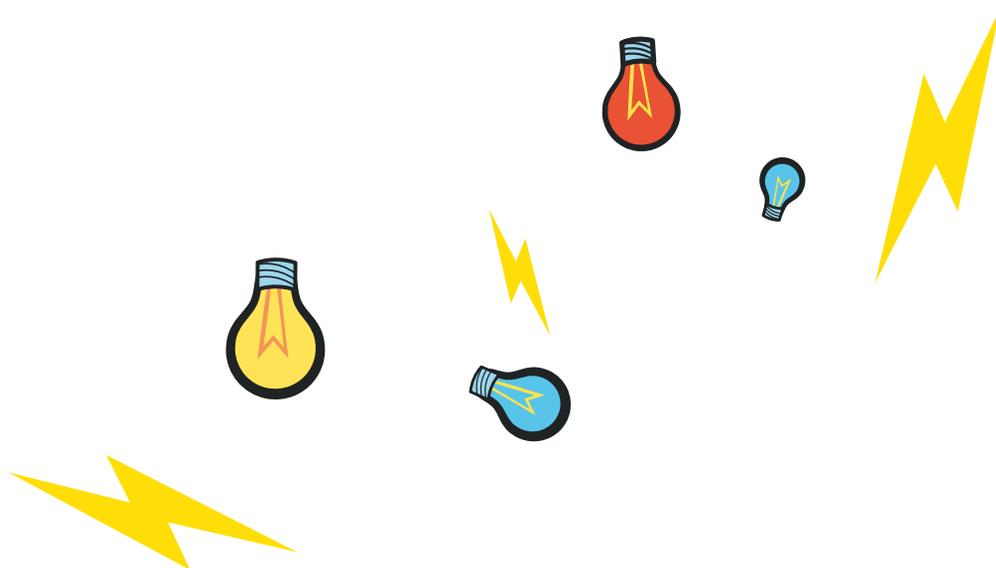
Вот адреса некоторых интернет-магазинов, где продаются и наборы, и отдельные компоненты.

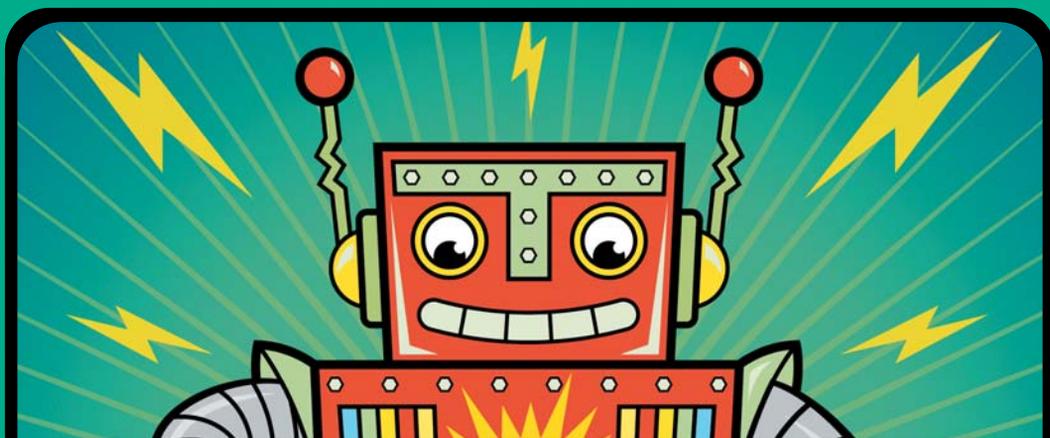
- «Чип и Дип» <http://www.chipdip.ru>
- «Мастер Кит» <https://masterkit.ru>
- «Киберфизика» <http://shop.cyberphysica.ru>

ЧТО ДАЛЬШЕ?

В этой главе вы приобрели очень полезный навык: научились паять. Это значит, что теперь вы можете создавать схемы для собственных проектов, не боясь, что они развалятся.

В главе 7 вы познакомитесь с транзистором, фоторезистором и потенциометром. С помощью этих компонентов вы сделаете свои схемы живыми и способными реагировать на окружающую обстановку. Например, я покажу, как создать схему, которая разбудит вас с восходом солнца.





7

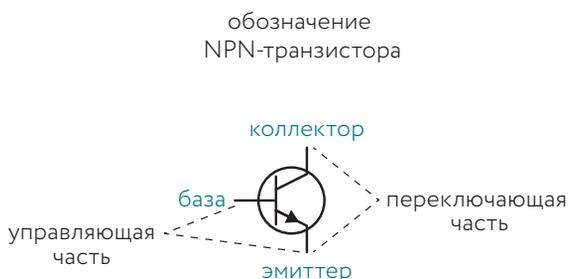
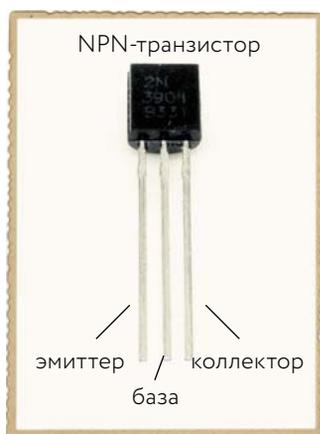
УПРАВЛЕНИЕ ВЕЩАМИ С ПОМОЩЬЮ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА

Электронные компоненты позволяют создавать умные вещи вроде лампы, которая включается с наступлением темноты, или двери, автоматически открывающейся, когда к ней кто-нибудь подходит. В этой главе вы познакомитесь с новым компонентом, который позволит вам создавать такие умные вещи. Он называется транзистором.

В предыдущей главе вы научились паять, а проекты этой главы — создание датчика прикосновений и оповещателя о восходе солнца — дадут вам возможность попрактиковаться в искусстве пайки. Все, что для этого требуется, — транзистор и еще несколько компонентов.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ТРАНЗИСТОР

Транзистор — самый важный компонент электроники, и, если вам доводилось слышать разговоры опытных электронщиков, вы, вероятно, заметили, что они употребляют много трудных слов. На самом деле понять транзистор не так уж и сложно. Вы уже применяли некоторые устройства, работающие подобно транзистору. Вспомните реле, с которым вы познакомились в главе 5. Транзистор во многом похож на реле: он представляет собой выключатель, который можно замыкать и размыкать с помощью электрических сигналов.



У транзистора есть три вывода. У стандартного *NPN-транзистора* они называются *эмиттером*, *базой* и *коллектором*, на схемах их часто обозначают соответственно буквами Э, Б и К. Сигналом, подаваемым на эмиттер и базу, вы размыкаете или замыкаете цепь, проходящую через выводы эмиттера и коллектора.

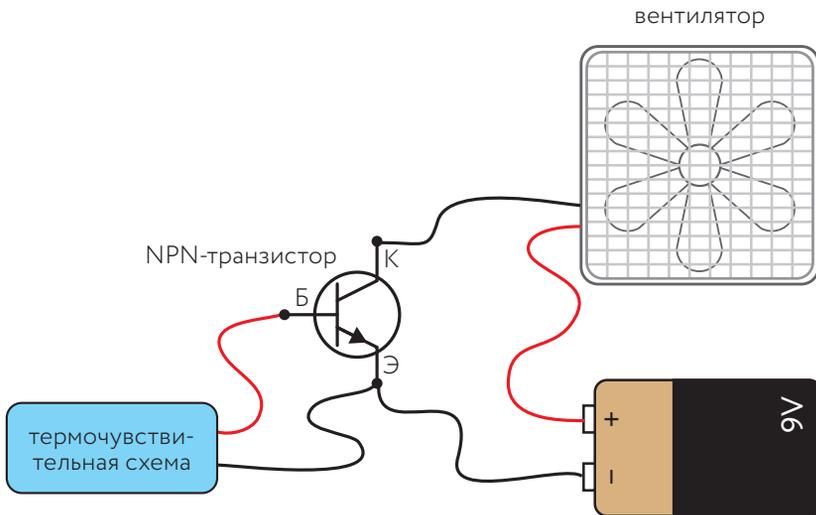
Если смотреть на показанный выше в качестве примера транзистор с его плоской стороны, то левый вывод будет эмиттером, средний — базой, а правый — коллектором. Но так устроены не все транзисторы, поэтому для определения выводов всегда обращайтесь к техническому описанию транзистора.

Зачем нужен транзистор

Если транзистор выполняет роль выключателя, вы можете спросить, а зачем он, собственно, нужен, если есть выключатели? Представьте себе вентилятор. Если в комнате стало жарко и вы хотите, чтобы заработал вентилятор, вам нужно включить его вручную. Но если вентилятор является частью соответствующей схемы с транзистором и некоторыми другими компонентами, можно сделать так, что он сам будет включаться, когда температура становится выше $25\text{ }^{\circ}\text{C}$. Для этого потребуются термочувствительная схема, т. е. схема, выходной сигнал которой (сила тока или напряжение) зависит от температуры, и цепь включения и выключения вентилятора.

Теперь представьте себе схему, на выходе которой появляется напряжение, когда температура выше $25\text{ }^{\circ}\text{C}$, и отсутствует напряжение, когда температура ниже.

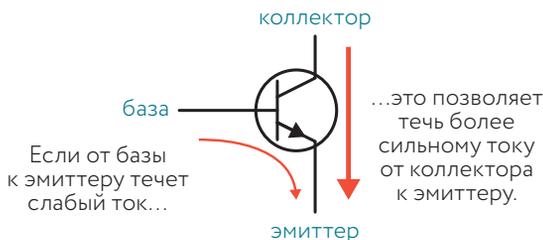
Если присоединить один провод вентилятора к коллектору NPN-транзистора, другой — к положительному выводу источника питания, а эмиттер транзистора соединить с отрицательным выводом, транзистор сможет управлять включением и выключением вентилятора.



Теперь можно подключить выход термочувствительной схемы к управляющей части транзистора — базе и эмиттеру. Полученная в итоге схема начнет *открывать* (включать) транзистор, когда температура будет подниматься выше $25\text{ }^{\circ}\text{C}$, и *закрывать* (выключать) его, когда она будет опускаться ниже $25\text{ }^{\circ}\text{C}$. Давайте посмотрим, как работает транзистор в первом случае.

Как работает транзистор

Когда от базы транзистора к эмиттеру течет хотя бы очень слабый ток, транзистор открывается, т. е. позволяет идти току от коллектора к эмиттеру, «замыкая» выключатель в цепи вентилятора.



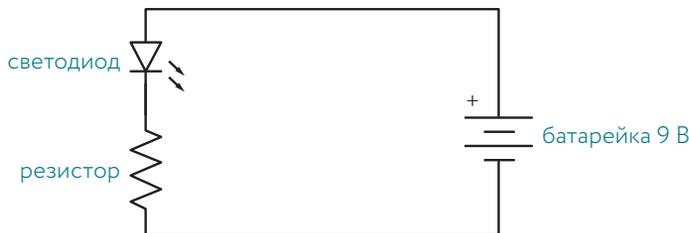
Как я уже писал в главе 1, двигаться по цепи электроны заставляет напряжение. Чтобы от базы к эмиттеру шел ток, между ними должно быть напряжение. Ток от базы к эмиттеру открывает путь току от коллектора к эмиттеру. Силой этого тока можно управлять, изменяя силу тока, текущего от базы к эмиттеру.

Рассматриваемый здесь тип транзистора называется *биполярным NPN-транзистором*. Это длинное название включает материалы, из которых состоит транзистор. Для понимания его работы нужно глубоко изучать физику и химию, но для создания интересных схем с транзистором не требуется во все это вникать — нужно лишь знать, что именно делает транзистор.

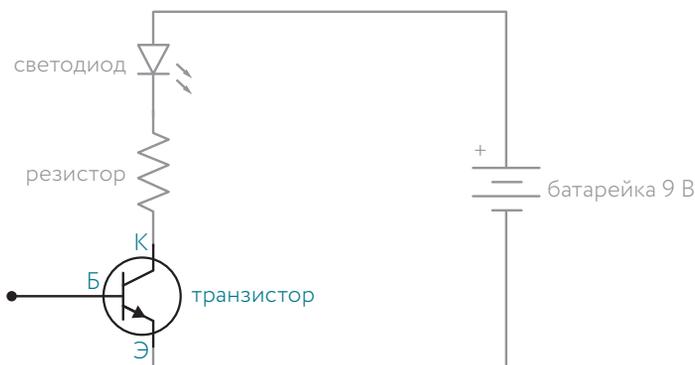
Важно помнить, что существуют разные типы транзисторов. Во всех проектах этой книги, где используются транзисторы, просто ставьте транзисторы того типа, который я укажу в списке необходимых материалов, и ваши схемы будут работать отлично. А для других схем, которые вы захотите собрать уже без книги, всегда применяйте транзисторы того типа, который указан на принципиальной схеме.

Управление светодиодом с помощью транзистора

В одном из прежних проектов мы собирали простую схему из светодиода, резистора и батарейки.



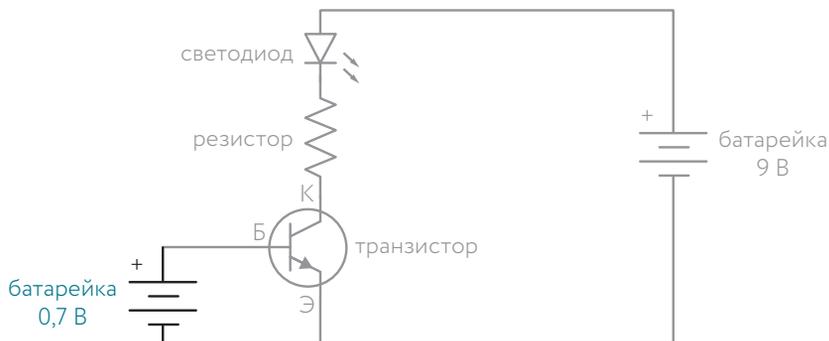
Используя полученные знания, подумайте, что произойдет, если между резистором и минусом батарейки подключить транзистор, как показано на следующей схеме?



Если на базе транзистора, т. е. управляющем выводе, нет напряжения, нет и тока от базы к эмиттеру, а значит, не может быть и тока от коллектора к эмиттеру: транзистор закрыт и светодиод не горит.

Но если на базу подать небольшое напряжение, например от маленькой батарейки, ток от коллектора к эмиттеру сможет течь: транзистор откроется и светодиод загорится.

Напряжение, необходимое для открывания NPN-транзистора, составляет около 0,7 В, поэтому проходить току достаточной силы через светодиод, чтобы он горел, позволит такая схема:



Обычно вы не будете подключать к базе транзистора батарейку. Вместо нее вы подключите к ней схему, которая будет управлять транзистором, например светочувствительную схему, вырабатывающую небольшое напряжение под действием света.

Схему вроде показанной выше можно собрать для управления светодиодами и другими компонентами. В следующем проекте я покажу, как использовать транзистор для включения светодиода прикосновением пальца.

ПРОЕКТ № 14. СОЗДАНИЕ ДАТЧИКА ПРИКОСНОВЕНИЯ

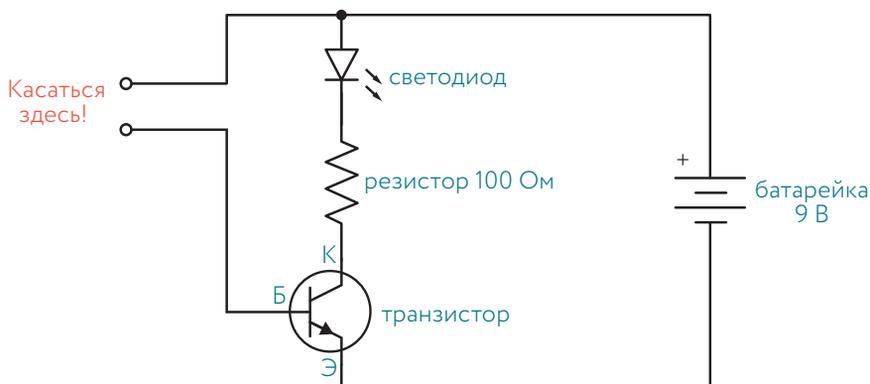
Знаете ли вы, что ваш палец может играть роль резистора? Он имеет сопротивление в несколько мегаом (МОм), и этого более чем достаточно. Однако значение этого сопротивления не постоянно. Так, если палец будет потным, оно уменьшится.

В этом проекте вы будете использовать свой палец в качестве резистора для замыкания цепи, включающей светодиод, т. е. создадите датчик прикосновения.

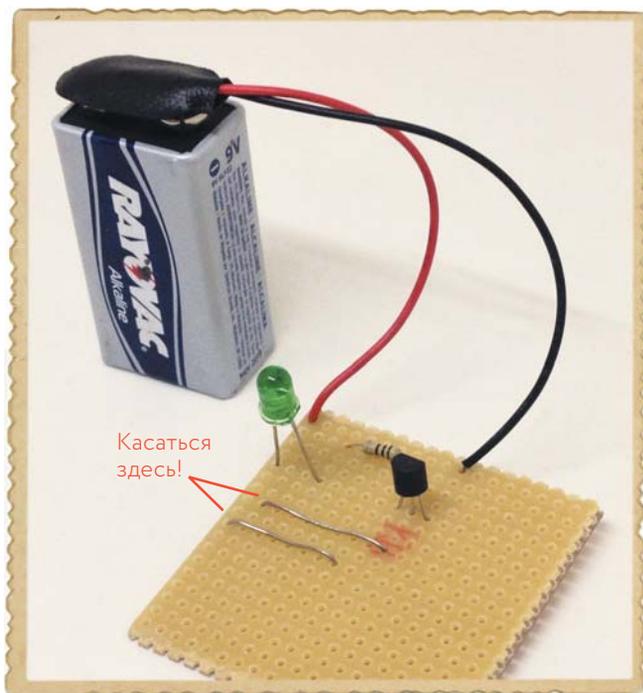
Датчик — это компонент, способный измерять значения температуры, давления или иной физической величины. Во многих случаях датчиком служит резистор, сопротивление которого зависит от освещенности, температуры, давления или иной физической величины, значение которой вам нужно знать.

Если к схеме на с. 141 добавить резистор сопротивлением в несколько мегаом, включенный между плюсом батарейки и базой транзистора, от базы к эмиттеру потечет слабый ток. Этого тока будет достаточно, чтобы открыть транзистор, т. е. позволить идти току от коллектора к эмиттеру.

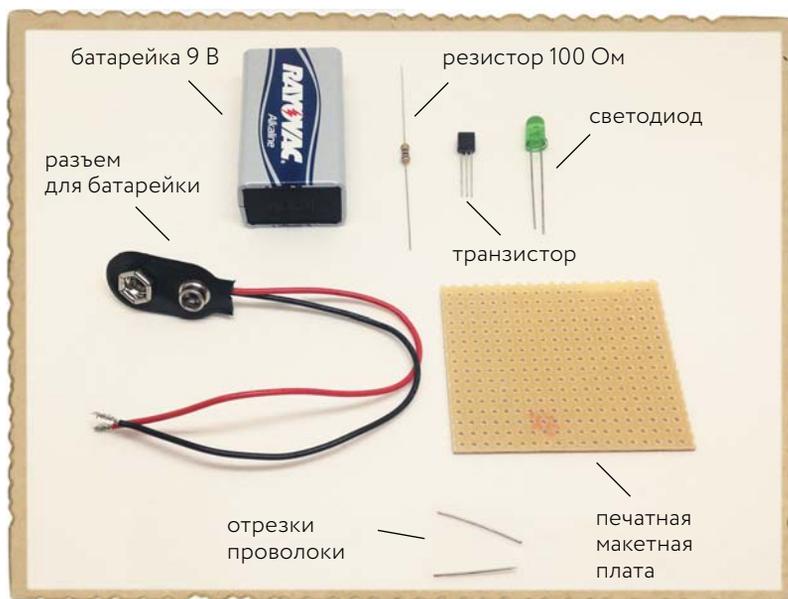
В схеме внизу есть транзистор, резистор, светодиод и батарейка, как в схеме на с. 141, но здесь соединить 9-вольтовую батарейку с базой транзистора вы будете не отдельной батарейкой, а своим пальцем через своего рода сенсорную панель. Она будет состоять всего лишь из двух оголенных проводов, расположенных так близко друг к другу, что коснуться пальцем вы сможете одновременно обоих.



Обратите внимание, что сопротивление резистора здесь не 330 Ом, как в прежней схеме, а всего 100 Ом. Дело в том, что сопротивление пальца может быть настолько большим, что транзистор откроется не полностью. В этом случае уменьшение сопротивления позволит светодиоду светить ярко, даже если сопротивление вашего пальца слишком велико.

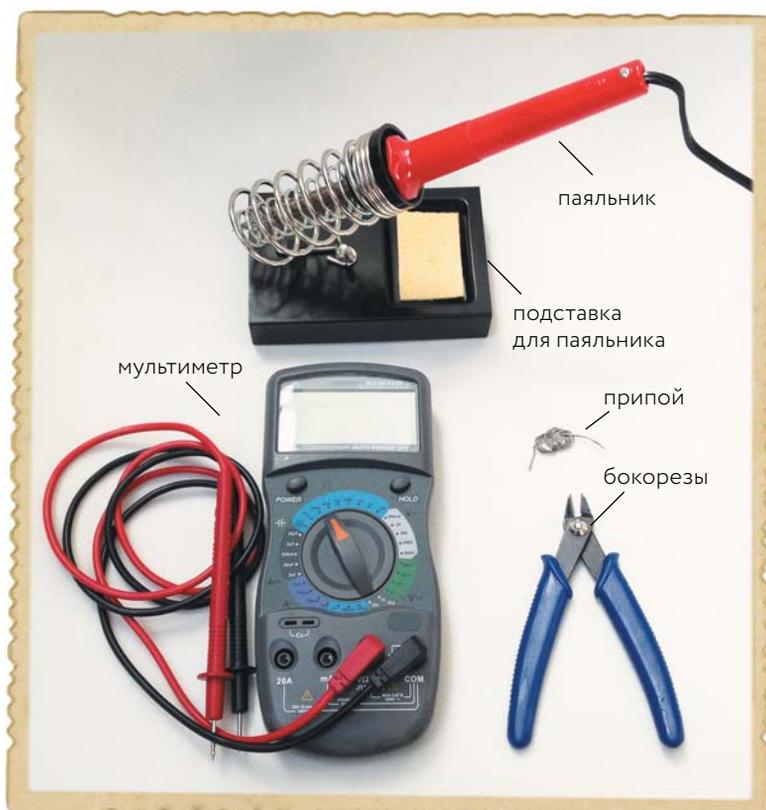


Список необходимых материалов



- **Стандартная батарейка 9 В** для питания схемы.
- **Разъем** для подключения батарейки к схеме.
- **Печатная макетная плата** (типа Stripboard).
- **Светодиод.**
- **Два отрезка оголенного провода** длиной примерно по 2,5 см (можно использовать откусенные концы выводов компонентов, оставшиеся от прежних проектов).
- **Транзистор 2N3904.**
- **Резистор 100 Ом** для ограничения силы тока через светодиод.

Инструменты

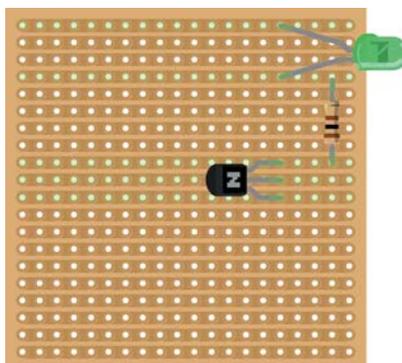
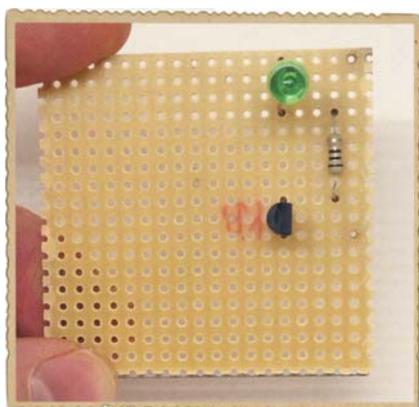


- **Паяльник мощностью 30 Вт** (например, Goot KS-30R).
- **Подставка для паяльника** (например, ZD-10A).

- **Катушка припоя** (например, ПОС-61 с флюсом, диаметр 0,8 мм, или ASAHI Sn60/Pb40 (Sn63/Pb37) с флюсом CF10, диаметр 0,8–1,0 мм).
- **Мультиметр** для измерения напряжения, если схема не будет работать.
- **Бокорезы** для отрезания излишних концов выводов компонентов.

Шаг 1. Установка компонентов на плату

Вставьте компоненты в плату, как показано на фото ниже. Убедитесь, что медные дорожки соединяют выводы резистора (1) с катодом светодиода и (2) с коллектором транзистора. Отогните ножки в стороны, чтобы компоненты не выпали.

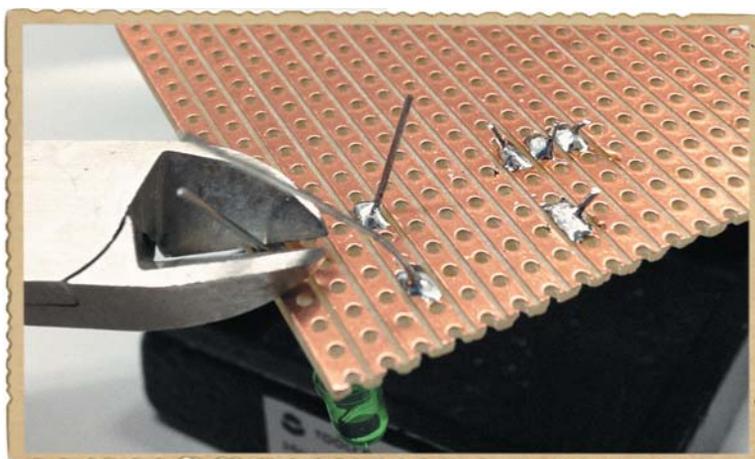


Шаг 2. Проверка размещения компонентов

Прежде чем начать паять, посмотрите на плату снизу и еще раз проверьте, так ли размещены ваши компоненты, как показано на рисунках к шагу 1. Особое внимание обратите на полярность включения светодиода. При неправильной полярности схема работать не будет.

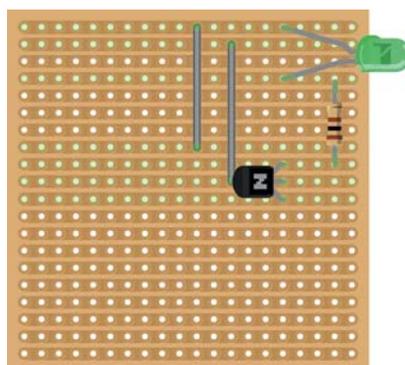
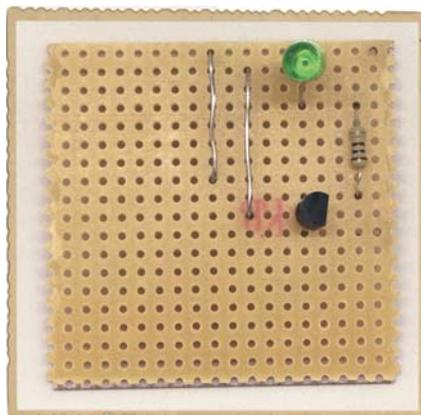
Шаг 3. Пайка компонентов и откусывание ножек

Припаяйте компоненты на плату, как описано в разделе «Процесс пайки» (с. 120), и откусите кусачками все торчащие выводы. Работайте в защитных очках, а плату при этом держите стороной с ножками от себя.



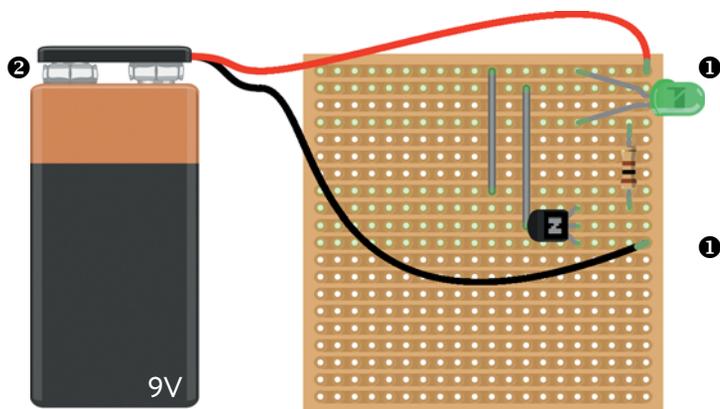
Шаг 4. Создание контактной площадки

Припаяйте на плату параллельно друг другу два отрезка оголенного провода, соединив один из них с анодом светодиода, а другой — с базой транзистора. Противоположные концы этих проводов припаяйте к свободным дорожкам на плате. Расстояние между проводами должно быть таким, чтобы можно было коснуться пальцем их обоих одновременно.



Шаг 5. Подключение питания

Чтобы завершить работу, нужно подключить к схеме источник питания. Припаяйте провода разъема батарейки, как показано на рисунке справа вверху ❶, и подключите разъем к батарейке ❷.



Теперь схема датчика прикосновения готова к проверке.

Шаг 6. Проверка датчика

Приложите палец к обоим оголенным проводам. Светодиод должен загореться. Если его свечения не видно, выключите свет в комнате. Светодиод должен хотя бы чуть-чуть светиться. Если свечения снова нет, смочите палец (это уменьшит его сопротивление) и повторите проверку.

! **ВНИМАНИЕ** *Касайтесь оголенных проводов только пальцем. Если коснуться их чем-либо, имеющим очень малое сопротивление, например проволокой, можно вывести транзистор из строя.*

Шаг 7. Если датчик не работает

Если прикосновение к оголенным проводам ни к чему не приводит, проверьте правильность включения светодиода и транзистора. Выводы этих компонентов нередко путают, поэтому вернитесь к шагу 1 и проверьте правильность их присоединения к дорожкам платы.

Если светодиод и транзистор соединены верно, измерьте мультиметром напряжение между базой и эмиттером транзистора управляющей части схемы. Установите мультиметр на шкалу 20 V DC и соедините щупы мультиметра с выводами базы и эмиттера транзистора, как показано на фото. Показание



мультиметра должно быть близким к нулю. Теперь приложите палец к датчику и повторите измерение. Мультиметр должен показать около 0,7 В.

Если управляющая часть транзистора в порядке, проверьте переключающую часть схемы. Измерьте напряжение между выводами светодиода, не касаясь пальцем оголенных проводов. Мультиметр должен показать около нуля. Теперь прижмите палец к оголенным проводам и повторите это измерение. Мультиметр должен показать от 1 до 2 В.

Если какое-либо из проведенных измерений даст не тот результат, какой нужен, еще раз проверьте правильность всех соединений, уделив особое внимание двум оголенным проводам. В конце проверьте качество пайки, посмотрите, нет ли где лишних концов или соединений дорожек излишком припоя. Если понадобится, исправьте все точки пайки.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: МОЖЕТ ЛИ ДАТЧИК ПРИКОСНОВЕНИЙ РАЗЛИЧАТЬ ПРИКОСНОВЕНИЯ?

Слегка прикоснитесь к оголенным проводам и отметьте яркость светодиода. Потом сильно нажмите на эти провода. Будет ли яркость другой? Попросите друга повторить этот опыт. Отличается ли яркость от той, что была, когда проводов касались вы? Если да, значит, сопротивление пальца друга отличается от сопротивления вашего пальца.

Когда вы давите сильнее, соединение вашего пальца с проводами улучшается, и это облегчает протекание тока.

С другом можно провести еще один интересный опыт. Коснитесь одного провода, а друг пусть коснется другого. Затем соедините свободные руки. Будет ли светодиод светиться? Ведь теперь ток проходит к транзистору через ваши тела. Но не беспокойтесь — этот ток очень слаб и безопасен, так что вы даже ничего не почувствуете.

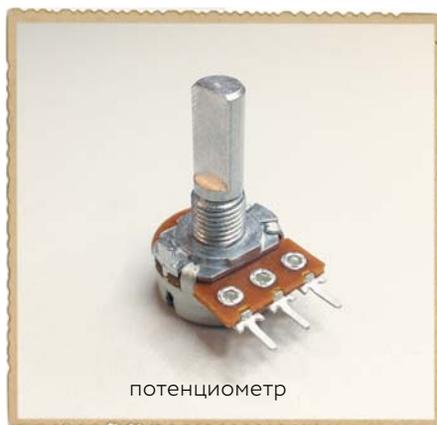
РЕЗИСТОРЫ, СОПРОТИВЛЕНИЕ КОТОРЫХ МОЖЕТ ИЗМЕНЯТЬСЯ

До сих пор вы имели дело только с резисторами, сопротивление которых не могло меняться, но есть и резисторы с *переменным* сопротивлением, т. е. сопротивлением, которое может изменяться.

Например, сопротивление одних резисторов меняется при вращении ручки, а сопротивление других зависит от температуры или освещенности. В этом разделе мы рассмотрим два вида переменных резисторов — потенциометр и фоторезистор.

Познакомьтесь с потенциометром

В главе 4 вы узнали о стандартном постоянном резисторе — компоненте, сопротивление которого не меняется. *Потенциометр* — это тоже резистор, но его сопротивление может меняться. Потенциометры часто применяются для регулирования разных величин, например громкости звука. (Представляете себе регулятор громкости радиоприемника? Это как раз потенциометр.) Потенциометры обычно имеют три вывода и вал, вращение которого и изменяет сопротивление.



Условное обозначение потенциометра показывает, как потенциометр работает, и обозначает функции трех его выводов. Сопротивление между выводами 1 и 3 имеет некоторое постоянное значение, указанное на корпусе потенциометра. Если на корпусе потенциометра написано $10\text{ k}\Omega$, сопротивление между его выводами 1 и 3 равно $10\text{ k}\Omega$.

Вывод 2 потенциометра соединен с *движком* (обычно и сам вывод называют движком) — контактом, который может перемещаться между выводами 1 и 3. При перемещении движка в сторону вывода 1 сопротивление между ним и выводом 1 уменьшается, а сопротивление между ним и выводом 3 увеличивается.

Познакомьтесь с фоторезистором

Фоторезистор — еще один вид переменного резистора. Здесь *фото* означает *свет*, и сопротивление этого резистора зависит от количества падающего на него света.

Фоторезисторы делаются из материала, обладающего некоторыми особыми свойствами. В темноте сопротивление этого материала велико, но падающий на него свет увеличивает энергию электронов, обычно связанных внутри материала. И эти электроны могут свободно

перемещаться внутри материала, уменьшая его сопротивление. Чем больше света падает на фоторезистор, тем меньше его сопротивление.

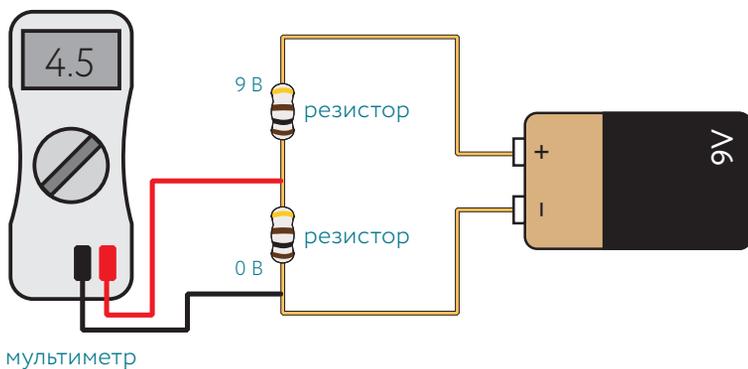


ДЕЛЕНИЕ НАПЯЖЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ РЕЗИСТОРОВ

Если сопротивление фоторезистора или потенциометра в цепи меняется, то, согласно закону Ома, должны меняться сила тока через него и/или напряжение на нем (см. «Закон Ома» на с. 87). Если вы сделаете переменный резистор частью цепи, называемой *делителем напряжения*, то сможете получать на ее выходе напряжение, меняющееся с изменением сопротивления. А это меняющееся напряжение можно использовать для управления другими компонентами вашей схемы. Умение найти делитель напряжения на принципиальной схеме поможет вам понять работу и других схем.

Делитель напряжения

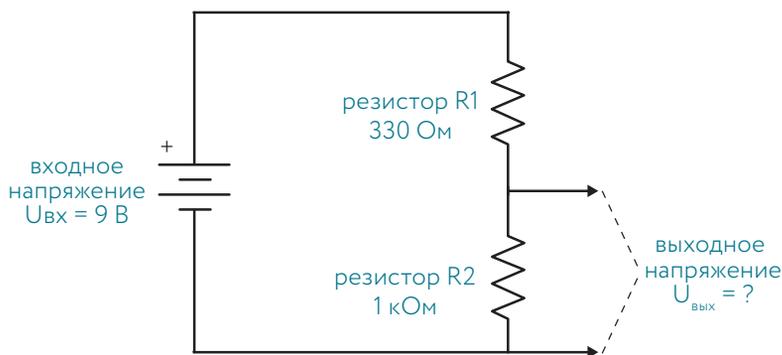
Если последовательно соединить два резистора с одинаковыми значениями сопротивления, а концы этой цепочки присоединить к выводам батарейки, то напряжение в точке соединения резисторов будет равно половине напряжения батарейки (4,5 В в случае батарейки 9 В). Такая цепочка называется *делителем напряжения*.



Используя резисторы с неодинаковыми значениями сопротивления, можно получить на выходе любое напряжение в пределах от нуля до полного напряжения батарейки. Нужно только провести некоторые расчеты.

Расчет выходного напряжения делителя

Представьте, что у вас есть показанная ниже схема. Каким будет ее выходное напряжение $U_{\text{вых}}$?



Чтобы определить $U_{\text{вых}}$, введите значения параметров компонентов вашей схемы в следующую формулу:

$$U_{\text{вых}} = U_{\text{вх}} \times \frac{R2}{R1 + R2}$$

$$U_{\text{вых}} = 9 \text{ В} \times \frac{1000 \text{ Ом}}{330 \text{ Ом} + 1000 \text{ Ом}}$$

$$U_{\text{вых}} = 9 \text{ В} \times 0,752$$

$$U_{\text{вых}} = 6,77 \text{ В}$$

Итак, получаем, что выходное напряжение равно 6,77 В, или примерно $\frac{2}{3}$ входного напряжения от батарейки.

Как делитель напряжения помогает измерять свет

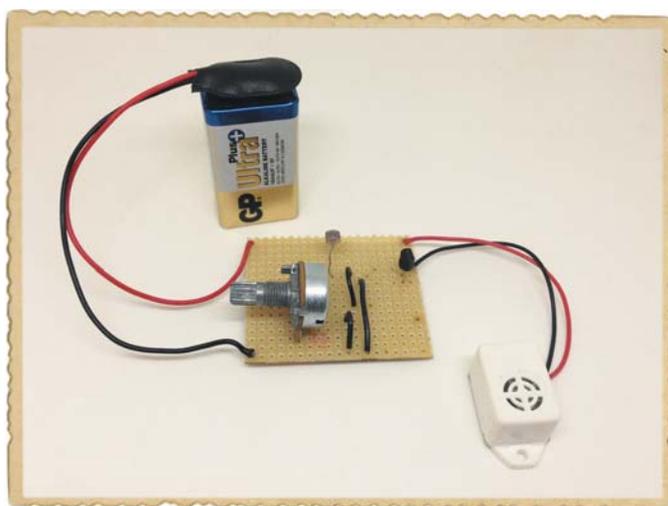
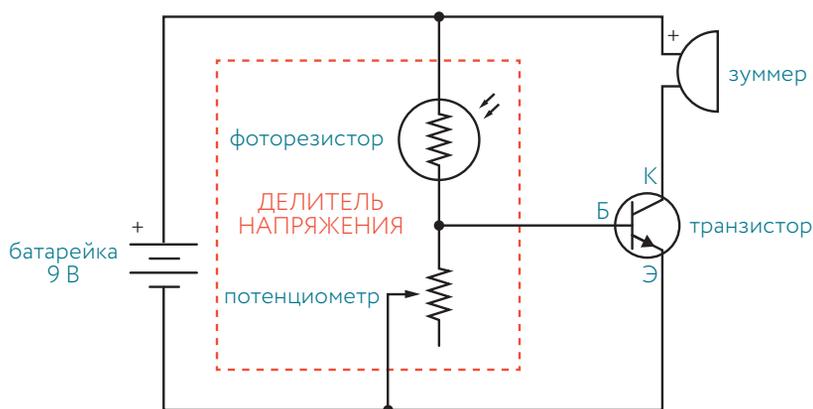
В начале этого раздела я упоминал, что делитель напряжения может помочь вам измерять освещенность. Но как это сделать? Просто замените один из постоянных резисторов в цепи делителя напряжения фоторезистором. При этом выходное напряжение делителя будет зависеть от силы

света. А подбором подходящего значения сопротивления второго, постоянного резистора вы можете добиться того, чтобы цепь выдавала заданное выходное напряжение при определенной силе света. Подключив эту схему к транзистору, управляющему зуммером, вы получите будильник, который станет будить вас с восходом солнца.

ПРОЕКТ № 15. СОЛНЕЧНЫЙ БУДИЛЬНИК

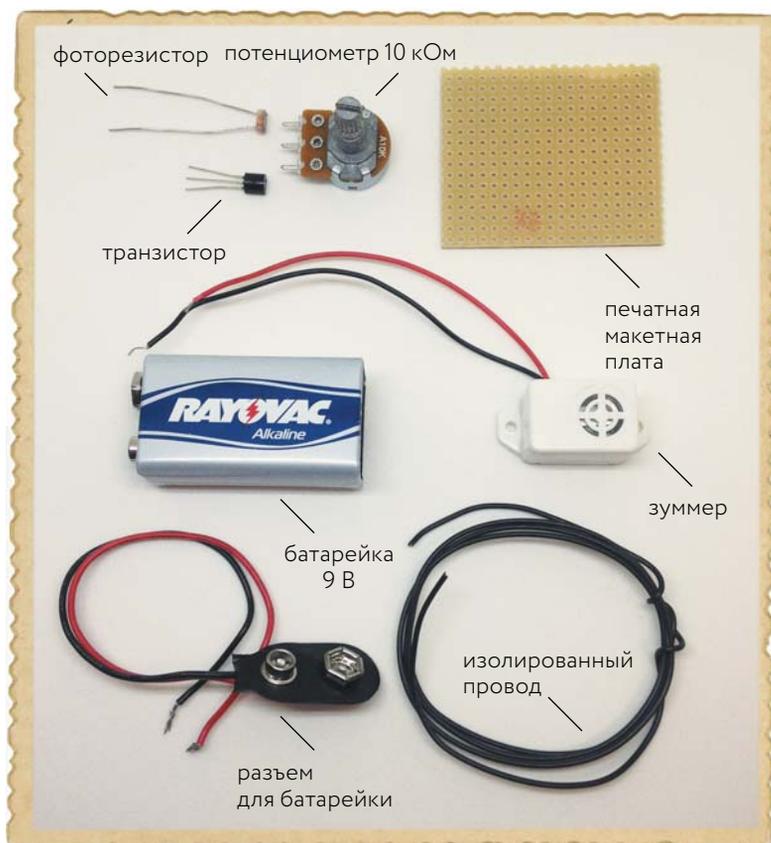
Пришла пора использовать все знания, полученные вами в этой главе, чтобы создать интересное устройство — солнечный будильник.

Эта схема будет включать зуммер, когда на него упадет свет. Ложась спать, поставьте этот будильник на свое окно (между занавесками и стеклом). Когда солнце взойдет и на будильник упадет свет, он зазвонит, и вам, хочешь не хочешь, придется встать, чтобы выключить его.



Для этого проекта понадобятся транзистор, фоторезистор, потенциометр и зуммер. Фоторезистор и потенциометр образуют делитель напряжения, выходное напряжение которого будет подаваться на базу транзистора. В результате этого состояние транзистора (закрыт или открыт) начнет определяться количеством падающего на него света. Когда транзистор будет открыт, через него пойдет ток к зуммеру и он станет издавать звук. Потенциометр здесь нужен, чтобы задать уровень силы света, требуемого для включения зуммера.

Список необходимых материалов



- **Стандартная батарейка 9 В** для питания схемы.
- **Разъем** для подключения батарейки к схеме.
- **Печатная макетная плата.**
- **Изолированный провод** длиной около 25 см. Подойдет стандартный монтажный провод.

- Транзистор 2N3904.
- Потенциометр 10 кОм (например, из серии 16k1 — они подходят для установки на макетную плату).
- Фоторезистор (например, VT90N2) для обнаружения света.
- Зуммер. Зуммеры бывают активные и пассивные. Вам нужен активный зуммер, работающий от напряжения 9 В, вроде описанного на с. 32.

Инструменты



- Паяльник.
- Подставка для паяльника.
- Припой.
- Мультиметр для измерения напряжений, если схема не будет работать.
- Бокорезы для откусывания длинных выводов компонентов.

Шаг 1. Установка компонентов на плату

Сначала установите на плату транзистор, фоторезистор и потенциометр, как показано на фото ниже. Затем отогните в разные стороны их ножки, чтобы они не могли выпасть из платы. Верхняя медная дорожка платы будет использоваться для соединения с плюсом батарейки, а нижняя — для соединения с ее минусом.

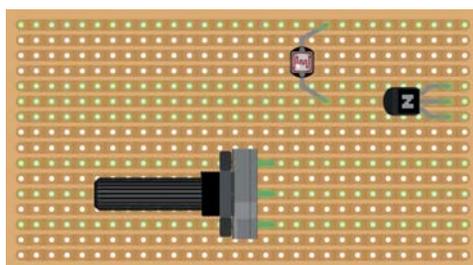
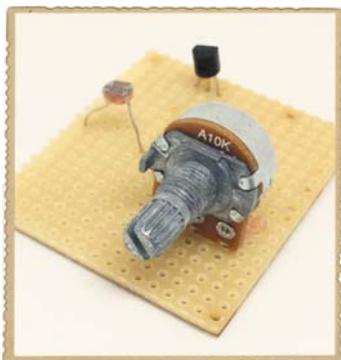
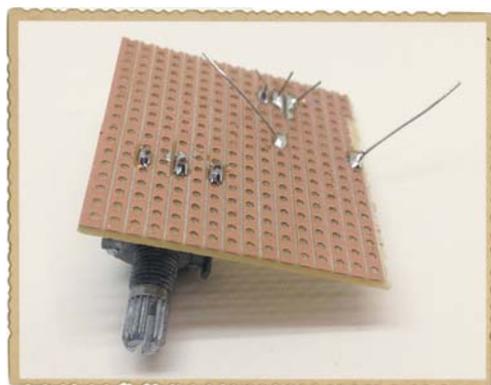


Рисунок справа показывает расположение компонентов на плате, а фото слева — реальный вид платы с установленными на ней компонентами.

Шаг 2. Пайка компонентов и откусывание ножек

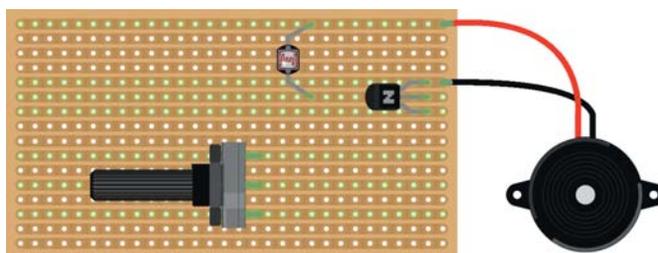
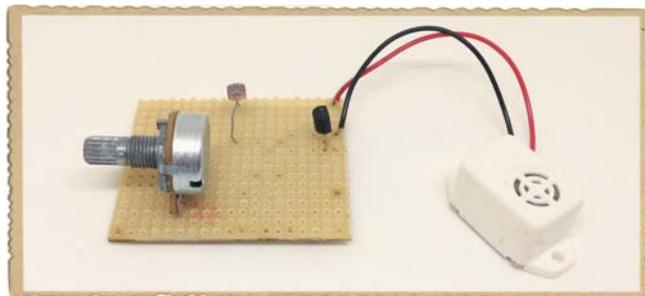
Внимательно проверьте, соответствует ли расположение компонентов на плате рисунку и фото к шагу 1. Убедитесь, что транзистор соединен правильно, что одна из ножек фоторезистора соединяется той же дорожкой, что средний вывод транзистора, а все прочие выводы, включая все три вывода потенциометра, соединены со своими «персональными» дорожками, к которым больше ничего не присоединено.



Убедившись, что все размещено правильно, припаяйте все выводы к плате. Закончив пайку, откусите лишние концы выводов.

Шаг 3. Подключение зуммера

Теперь припаяйте к плате выводы зуммера. Положительный (красный) — к верхней дорожке, к которой уже припаян вывод фоторезистора, а отрицательный (черный) — к дорожке, куда припаян вывод коллектора транзистора.



Шаг 4. Выполнение остальных соединений

Сравнив полученную схему с рисунком на с. 152, вы увидите, что в ней не хватает нескольких соединений, в частности не подсоединен разъем для подключения батарейки. Но чтобы схема могла работать при подключении питания, необходимо выполнить еще следующие соединения:

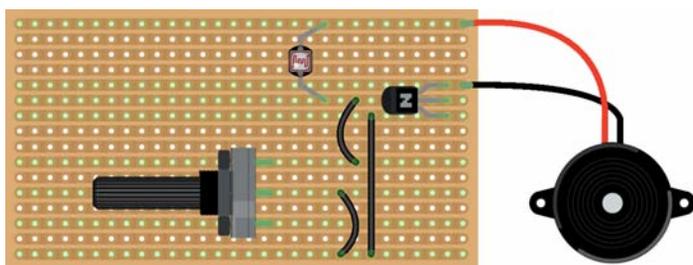
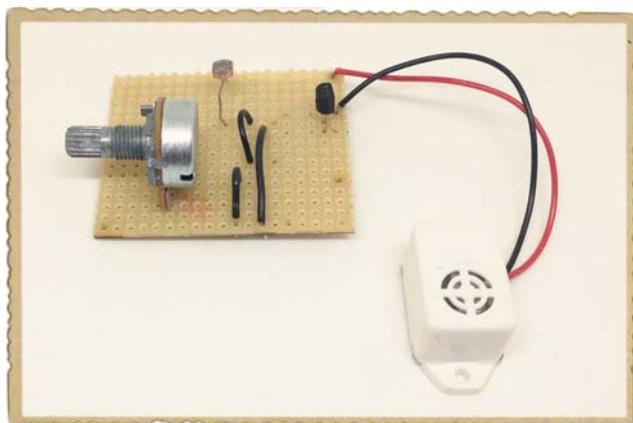
- Соединить базу транзистора с верхним выводом потенциометра.
- Соединить средний вывод потенциометра с отрицательной шиной питания.
- Соединить эмиттер транзистора с отрицательной шиной питания.

Для выполнения этих соединений необходимо припаять к плате перемычки в виде отрезков провода вроде показанного справа сверху.



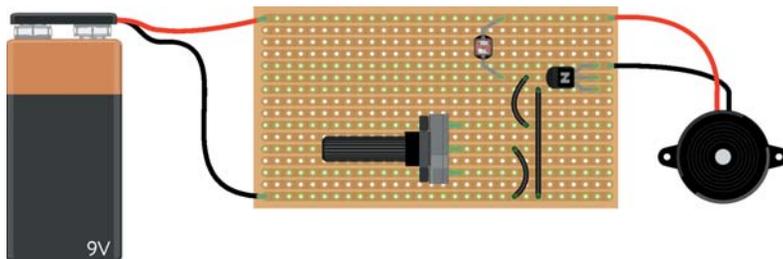
Отрежьте провод длиной около 5 см и зачистите его концы на участках длиной около 8 мм. Удаление изоляции с коротких отрезков провода может быть непростым делом, и, если у вас возникнут трудности, возьмите кусок подлиннее. Когда вы поймете, с отрезка какой длины вам легче всего удалять изоляцию, подготовьте еще два таких отрезка. Припаяйте эти провода в качестве перемычек для завершения оставшихся соединений.

Одним отрезком соедините базу транзистора с верхним выводом потенциометра, другим — средний вывод потенциометра со свободной нижней дорожкой платы, а третьим соедините эту дорожку с той, к которой припаян вывод эмиттера транзистора. Проверьте, соответствуют ли полученные соединения схеме на с. 152. Если все правильно, припаяйте эти провода.



Шаг 5. Присоединение разъема для батарейки

Осталось присоединить разъем для батарейки. Припаяйте его красный вывод к верхней дорожке платы, к которой припаян вывод фоторезистора и красный провод от зуммера. Черный провод разъема припаяйте к нижней дорожке платы.



Шаг 6. Настройка включения зуммера

Подключите к плате батарейку и поместите схему в место с таким уровнем освещенности, при котором, по вашему мнению, должен включаться зуммер. Вращайте вал потенциометра, пока не найдете положение, в котором зуммер будет включаться и выключаться при малейших поворотах вала туда и обратно. Затем поверните вал настолько, чтобы зуммер пищал непрерывно. Теперь рукой заслоните фоторезистор от света. Зуммер должен замолчать. Уберите руку, и зуммер должен вновь запищать.

Отключите батарейку и дождитесь вечера. Когда придет время идти спать, погасите свет в комнате, подключите батарейку и ложитесь в кровать. Когда солнце взойдет и освещенность достигнет того уровня, на который вы настроили схему, ваш солнечный будильник вас разбудит!

Шаг 7. Если зуммер не работает

Проверьте шаг за шагом все компоненты, желательно вместе с другом. Определите, все ли соединения, показанные на схеме, есть на вашей плате. Проверьте также, нет ли *коротких замыканий* — непредусмотренных соединений между какими-либо местами схемы. Например, не соединены ли случайно друг с другом соседние точки пайки.

Если на вид все в порядке, измерьте мультиметром напряжение между базой и эмиттером транзистора при двух крайних положениях вала потенциометра. В одном из них напряжение должно быть равно нулю, а в другом составлять около 0,7 В. Если это не так, еще раз проверьте все соединения.

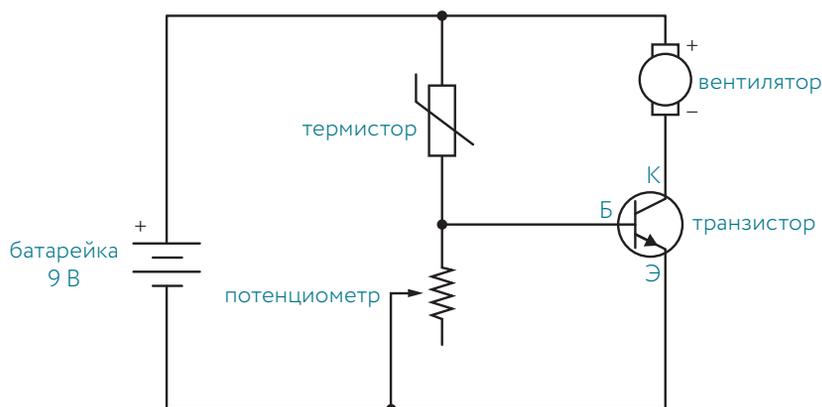
Если вы все-таки не сможете выяснить, что в схеме не так, измерьте напряжение между красным и черным выводами зуммера при двух крайних положениях вала потенциометра. В одном из положений оно должно быть равно нулю, а в другом составлять примерно от 8 до 9 В.

Если ничего не помогло, проверьте все паяные соединения и переделайте те, которые кажутся сомнительными. Если вся схема собрана правильно, дело может быть в неисправности какого-то компонента. Попробуйте собрать на безопасной макетной плате такую же схему из новых компонентов и, если она заработает, спаяйте ее.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: ВЕНТИЛЯТОР, УПРАВЛЯЕМЫЙ ТЕМПЕРАТУРОЙ

Схему из проекта 15 можно использовать и для других целей. Например, если вы замените фоторезистор термистором — резистором, сопротивление которого зависит от температуры, — схема будет реагировать не на свет, а на температуру.

Сменить можно и объект управления. Попробуйте заменить цепочку из светодиода и резистора вентилятором. Вы получите вентилятор, управляемый температурой. Ниже рисунок предлагаемой схемы.



Вам понадобятся следующие материалы:

- **Стандартная батарейка 9 В** для питания схемы.
- **Разъем** для подключения батарейки к схеме.
- **Печатная макетная плата** (типа Stripboard).
- **Изолированный провод** длиной около 25 см (подойдет обычный монтажный провод).
- **Термистор 10 кОм.**
- **Потенциометр 10 кОм.**
- **Транзистор PN2222A.**
- **Вентилятор 12 В постоянного тока.**

Окончание на с. 160

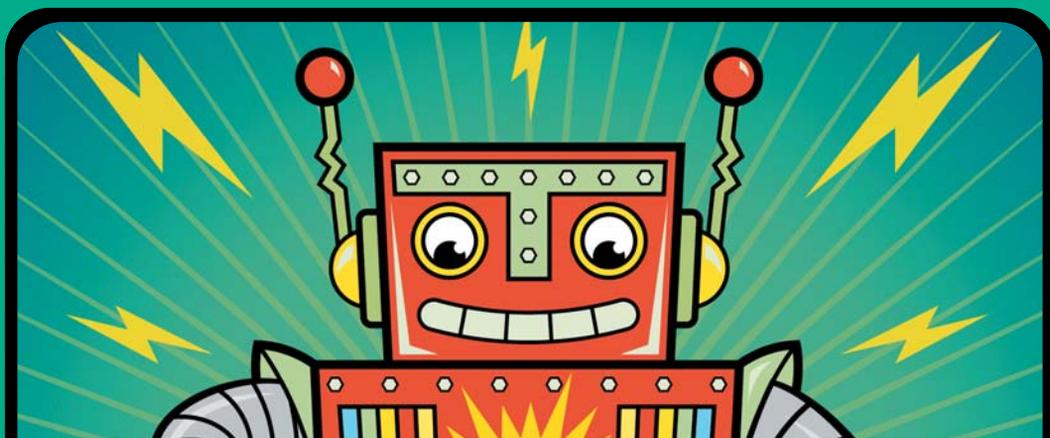
Для этой схемы я использую другой транзистор. Разные транзисторы имеют разные пределы рабочей силы тока. Для вентилятора требуется гораздо более сильный ток, чем для светодиода, поэтому и транзистор нужен другой.

Чтобы проверить схему, сначала охладите термистор кубиком льда, а потом отогревайте его пальцами, пока вентилятор не заработает.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

В этой главе вы узнали, как работает самый важный компонент электронных схем — транзистор. Кроме того, вы познакомились с потенциометром и фоторезистором, соединили их и получили солнечный будильник. Теперь вам известны почти все наиболее распространенные компоненты электронных схем. А еще вы немного набили руку в пайке. В следующих главах вам предстоит вернуться к макетной плате, поскольку на ней гораздо легче исправлять ошибки, а компоненты смонтированных на ней схем можно потом использовать для других работ. Если же вы захотите какую-либо из собранных схем сделать постоянной, то вам пригодятся навыки пайки, приобретенные в главе 6.

В главе 8 вы познакомитесь с интегральными схемами. Это миниатюрные компоненты, содержащие внутри себя схемы, уменьшенные до таких размеров, что помещаются в крошечном чипе — кристалле кремния. Их можно использовать для создания самых удивительных видов схем. Вы поймете, о чем я говорю, когда в главе 8 собственноручно изготовите электронный музыкальный инструмент.



8

СОЗДАНИЕ МУЗЫКАЛЬНОГО ИНСТРУМЕНТА

В этой главе вы узнаете, как получать звук с помощью компонентов электронных схем. В отличие от прежних проектов, здесь вы будете использовать интегральную схему (ИС) — устройство, в котором все компоненты целой схемы уменьшены в размерах до такой степени, что помещаются в крошечном корпусе.

В виде микросхем можно создавать любые схемы, и большинство бытовых электронных устройств построено именно на их основе. Загляните внутрь компьютера или любой электронной игрушки, и вы наверняка там их найдете.

Для начала я расскажу вам об интегральных схемах более подробно и объясню, как определять, что делает та или иная микросхема. Затем вы поработаете с ИС, собрав простую схему, издающую странные звуки. А в конце главы я покажу, как создать собственный музыкальный инструмент, на котором вы сможете исполнять музыку!

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ИНТЕГРАЛЬНАЯ СХЕМА

Интегральные схемы, или просто микросхемы, — это действительно очень маленькие схемы в миниатюрных пластмассовых корпусах, часто черного цвета. У всех интегральных схем есть металлические *выводы* для соединения с компонентами внешних цепей.



Внутри интегральных схем могут находиться схемы музыкального проигрывателя, радиоприемника, блока дистанционного управления и что-нибудь совершенно иное. Поскольку одна ИС может содержать очень сложную схему, на основе микросхем можно создавать схемы самого разного назначения, не собирая все их элементы с нуля.

МИКРОСХЕМЫ И ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ

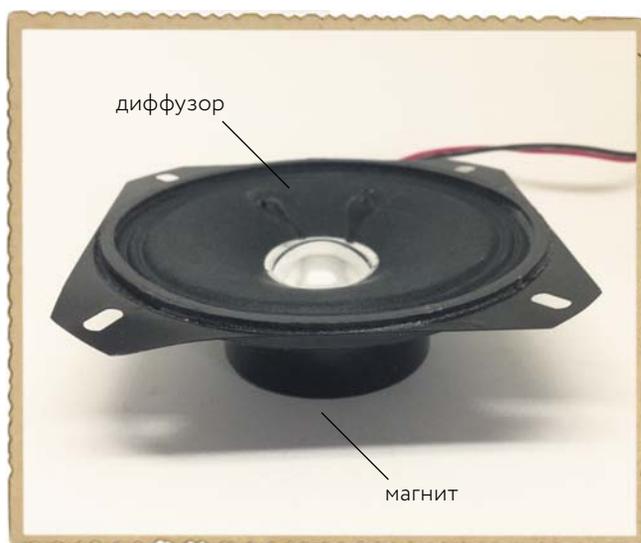
Одни микросхемы имеют восемь выводов, а у других их бывает больше ста! Чтобы узнать назначение каждого вывода конкретной ИС, необходимо обратиться к ее техническому описанию, как вы уже делали при создании мигалки в проекте 11 (с. 112).

В техническом описании ИС не только указывается назначение всех выводов, но часто даются также примеры возможного применения этой микросхемы. Чтобы найти техническое описание ИС, как любого другого компонента, попробуйте ввести в строку поиска в браузере ее название с добавлением слова *datasheet*, или обратитесь на сайт, через который вы ее приобрели.

Техническое описание часто содержит таблицы цифр и технических терминов, так что поначалу оно может показаться вам слишком сложным. Но читать всю таблицу не обязательно. Вам просто нужно найти в ней необходимую информацию, чтобы затем приступить к созданию своей схемы.

КАК ЗАСТАВИТЬ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО ЗВУЧАТЬ

То, что мы воспринимаем как звук, на самом деле очень быстрые колебания воздуха. Многие устройства, издающие звуки, например аудиосистема в автомобиле, делают это с помощью *электродинамических громкоговорителей*, или, в просторечии, *динамиков*.



В состав динамика входит постоянный магнит, в его зазоре движется катушка с проводом. Она приводит в движение *диффузор* — картонный

конус, создающий колебания воздуха перед собой. Если схема включает и выключает ток в катушке, скажем, 1000 раз в секунду, то и диффузор будет толкать воздух перед собой 1000 раз в секунду. Это называется *частотой* звука. Измеряется она в герцах (Hz или Гц). Частота в 1000 раз в секунду, или 1000 Гц воспринимается как непрерывный гудок.

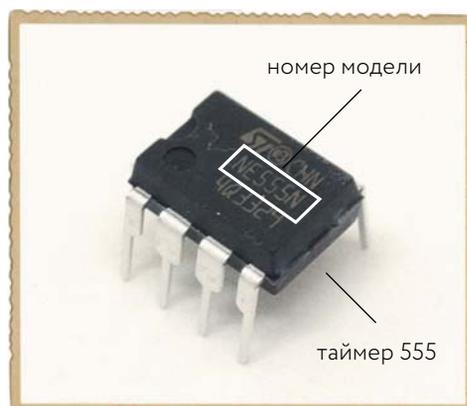
ЗВУКИ, КОТОРЫЕ ЛЮДИ СПОСОБНЫ СЛЫШАТЬ

Люди способны слышать звуки с частотами от 20 до 20 000 Гц. В проекте 11 (с. 111) вы собрали мигалку, которая мигала примерно один раз в секунду. Если бы вместо светодиода вы включили динамик, то его звук должен был бы иметь частоту 1 Гц, слишком низкую для нашего уха. Вместо звука вы услышали бы очередь щелчков, соответствующих включению и выключению тока через динамик.

Это значит, что для получения слышимого звука нужно создать схему, которая бы включала и выключала напряжение на динамике сотни или тысячи раз в секунду. К счастью, существует ИС, которая поможет вам создать такую схему.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ТАЙМЕР

Одной из классических ИС является *таймер 555*, который можно использовать для быстрого включения и выключения разных компонентов. Он годится и для создания мигалки, мигающей один раз в секунду, но его можно подключить и к динамику для получения звука. Кроме таймера понадобятся еще несколько дополнительных резисторов и конденсаторов. Тщательным подбором значений их сопротивлений и емкостей вы сможете задавать частоты как мигания, так и звука. Таймер 555 очень популярен у любителей электроники, так как он недорогой и удобный в использовании, конечно, если знать, как он работает. Такой таймер показан на фото внизу. Его вы и будете использовать в проектах этой главы.



Питание ИС

Назначение каждого из выводов таймера 555 указано в его техническом описании. Попробуйте задать в интернете поиск, набрав в строке браузера `555 timer datasheet`^{*}. Когда вы найдете техническое описание и откроете его, то увидите такую схему *назначений выводов* таймера:



У таймера 555 восемь выводов, пронумерованных в направлении против часовой стрелки, начиная с левой верхней (верх обозначается полукруглой выемкой или углублением в виде точки, или и тем и другим сразу). Назначение выводов указано в техническом описании, но роли двух выводов настолько важны, что нужно сказать о них прямо сейчас.

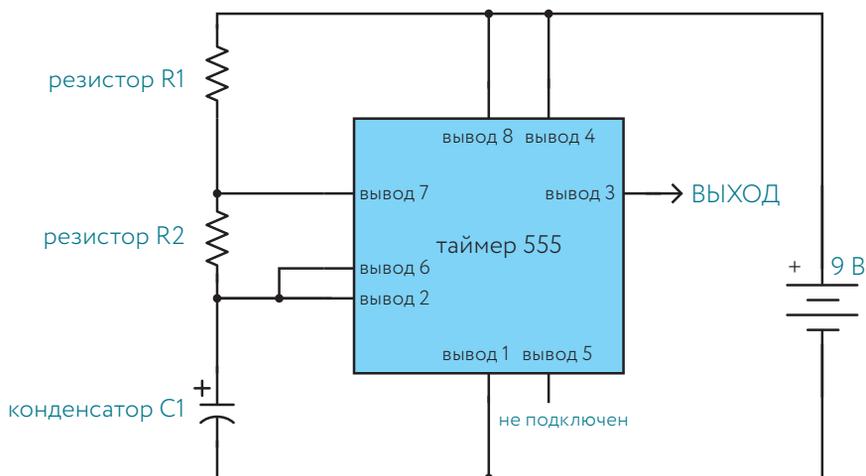
- **Вывод 1, минус питания.** Этот вывод должен быть соединен с минусом батарейки. На схемах этот отрицательный вывод часто обозначается словом `ground` или сокращением `GND`.
- **Вывод 8, плюс питания.** Этот вывод должен быть соединен с плюсом батарейки, напряжение которой должно лежать в пределах от 4,5 до 15 В. Это значит, что 9-вольтовая батарейка («Крона») вполне подходит. На схемах этот вывод обозначается как V_{CC} или V_{DD} .

Эти два вывода есть у всех ИС, и их первыми указывают в техническом описании, поскольку они служат для питания всех элементов, входящих в состав ИС.

^{*} По такому запросу вы найдете описание на английском языке, на русском языке вы можете получить больше информации о микросхеме, например, в русскоязычной Википедии по запросу `NE555`. *Прим. ред.*

В техническом описании указывается также, как включать таймер 555 в разные внешние схемы. Наиболее интересным я нашел включение в автоколебательный режим, т. е. в режим непрерывных переходов между двумя состояниями.

В этом режиме выход таймера 555 непрерывно переключается между состояниями «включено» и «выключено». Это идеально подходит как для мигалки, так и для получения звука. Вот схема, которая заставляет таймер 555 работать в этом режиме:



! **ПРИМЕЧАНИЕ** Расположение выводов на этой схеме не соответствует реальному: оно выбрано для упрощения схемы.

Как задать частоту колебаний таймера 555

То, как долго напряжение на выходе будет оставаться *высоким*, т. е. близким к выходному напряжению батарейки, и как долго *низким*, т. е. близким к нулю, а значит, частоту переходов между этими состояниями определяют значения сопротивлений резисторов R1 и R2 и емкости конденсатора C1. Эта частота рассчитывается по формуле:

$$\text{Частота} = \frac{1,44}{(R1 + R2 + R2) \times C1}$$

Подставим в эту формулу сопротивления резисторов в омах и емкость конденсатора в фарадах:

- $R1 = 100 \text{ кОм}$
- $R2 = 10 \text{ кОм}$
- $C1 = 10 \text{ нФ}$

Получается:

$$\text{Частота} = \frac{1,44}{(100 \text{ кОм} + 10 \text{ кОм} + 10 \text{ кОм}) \times 10 \text{ нФ}}$$

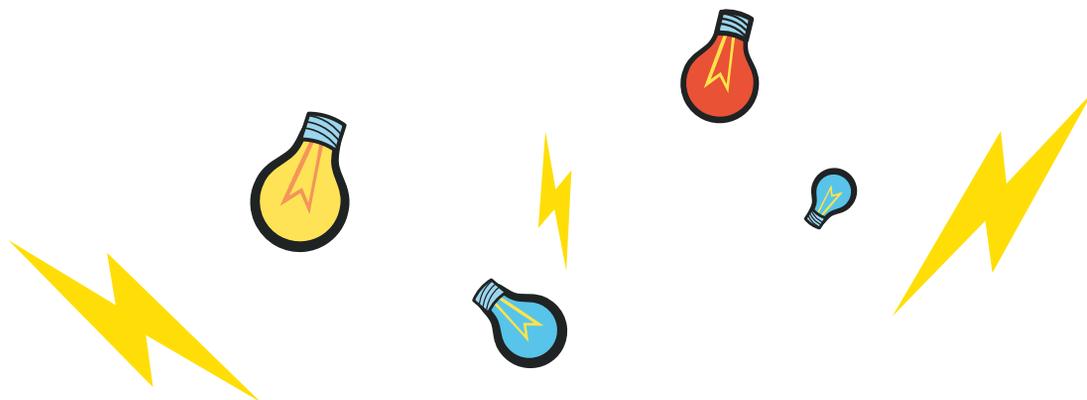
$$\text{Частота} = \frac{1,44}{(120 \text{ кОм}) \times 10 \text{ нФ}}$$

Переведем теперь эти значения в форму, более удобную для расчетов ($120 \text{ кОм} = 120\,000 \text{ Ом}$ и $10 \text{ нФ} = 0,00000001 \text{ Ф}$). Получаем:

$$\text{Частота} = \frac{1,44}{120\,000 \text{ Ом} \times 0,00000001 \text{ Ф}}$$

$$\text{Частота} = 1200 \text{ Гц}$$

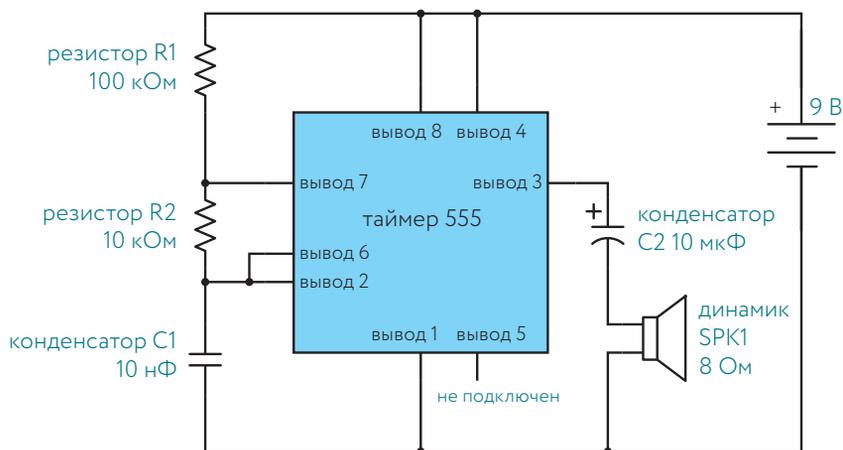
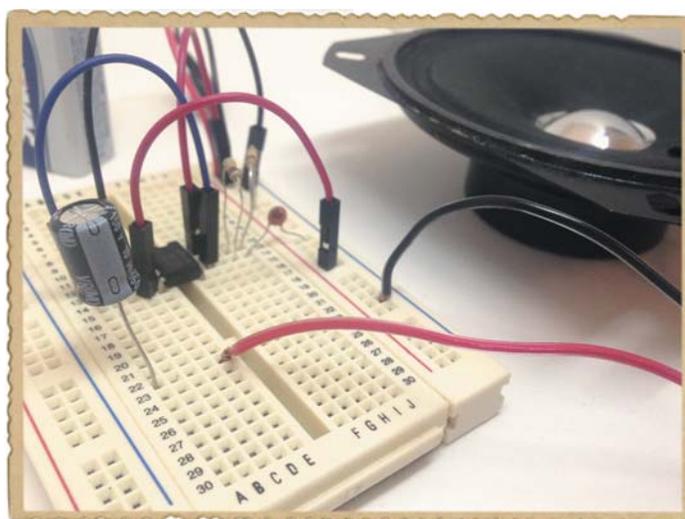
Это значит, что таймер будет переключаться из состояния «включен» в состояние «выключен» и обратно 1200 раз в секунду.



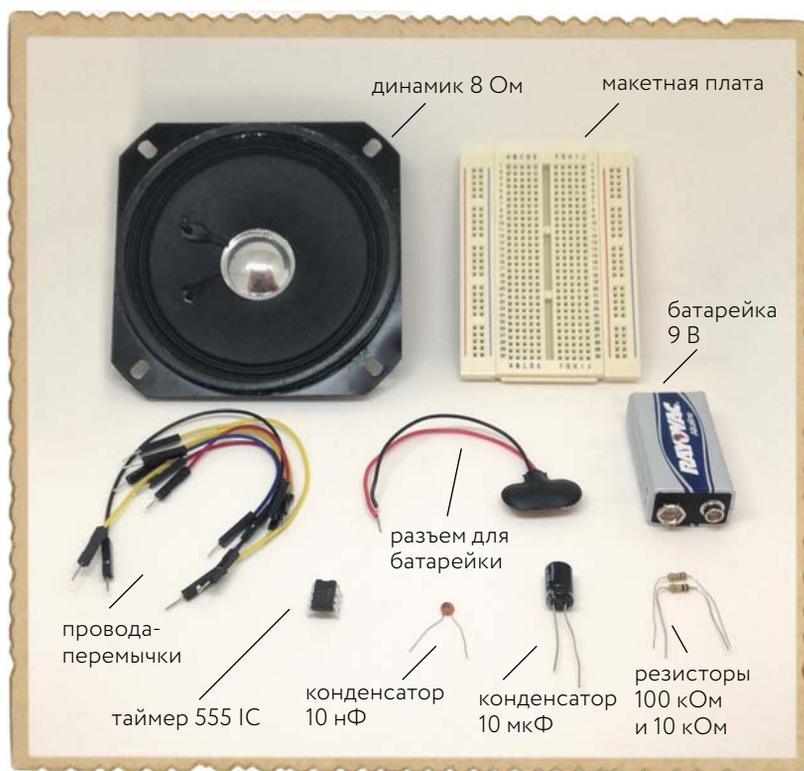
ПРОЕКТ № 16. ПОЛУЧЕНИЕ ЗВУКА С ПОМОЩЬЮ ТАЙМЕРА 555

В рамках этого проекта вам предстоит получить с помощью динамика звук с частотой около 1200 Гц. Это очень здорово! Но звук с частотой 1200 Гц неприятен на слух, а если у вас есть домашние животные, им он понравится еще меньше.

Когда я включил эту схему в доме своих родителей, их собака подбежала ко мне с очень растерянным и даже испуганным видом. Я сразу же выключил звук и перенес свои эксперименты в место, где поблизости не было домашних животных. И вам я советую собирать такие схемы подальше от своих питомцев.



Список необходимых материалов



- Стандартная батарейка 9 В («Крона») для питания схемы.
- Разъем для подключения батарейки.
- Макетная плата.
- Провода-перемычки для макетной платы.
- Таймер 555.
- Динамик 8 Ом для получения звука.
- Электролитический конденсатор 10 мкФ для подключения динамика.
- Конденсатор 10 нФ для задания частоты звука.
- Резистор 100 кОм для задания частоты звука.
- Резистор 10 кОм для задания частоты звука.

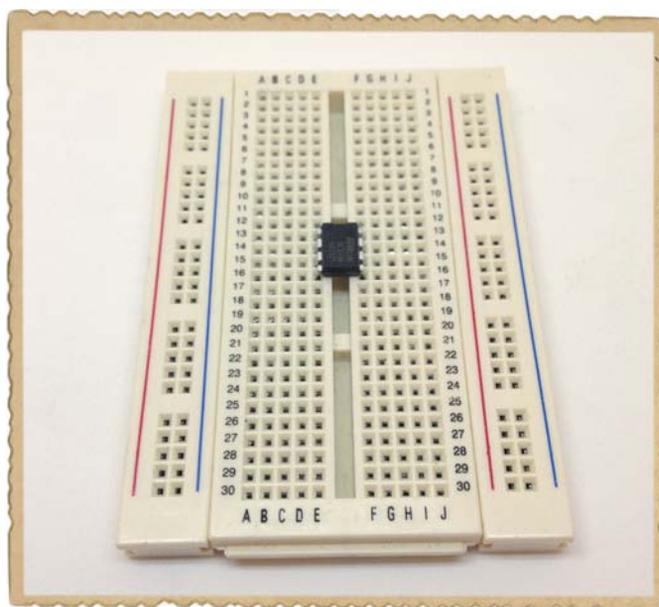
Шаг 1. Установка таймера на макетную плату

Вся схема строится на основе таймера, поэтому начните с установки его на макетную плату таким образом, чтобы к нему удобно было подключать внешние компоненты.



ПРИМЕЧАНИЕ Все микросхемы нужно устанавливать над средним желобком макетной платы так, чтобы одна группа выводов вставлялась в отверстия левого поля компонентов, а другая — в отверстия правой. Иначе любые выводы, вставленные в отверстия одного и того же ряда, окажутся соединенными между собой.

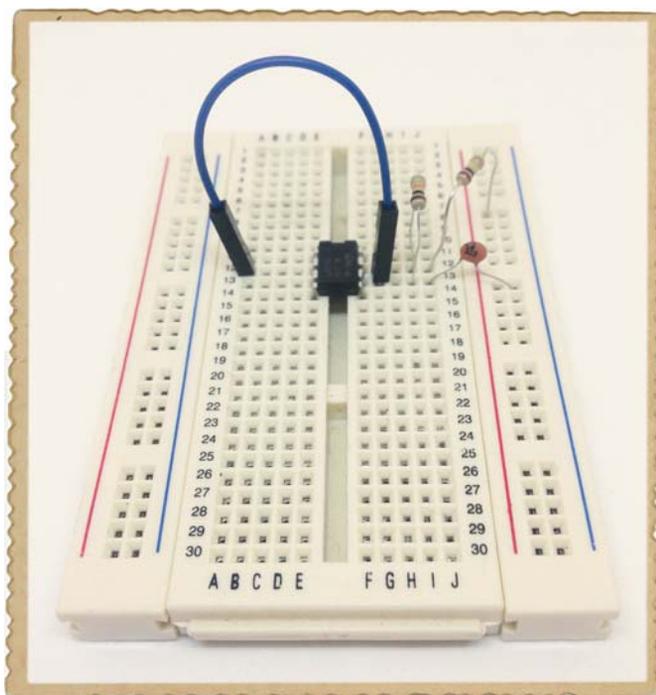
Установите ИС таймера полукруглой выемкой (ключом) в сторону верхнего края платы, чтобы вывод 1 оказался в верхнем левом углу, а вывод 8 — в верхнем правом, как показано на фото внизу. Убедитесь, что микросхема установлена правильно, иначе вся схема работать не будет.



Шаг 2. Задаем частоту

Подключите резисторы R1 и R2 и конденсатор C1, задающие частоту колебаний. Конденсатор C1 не полярный, поэтому подключать его можно в любой ориентации. Вертикальный столбец вдоль красной линии у правого края платы используйте в качестве положительной шины питания, а вдоль синей — в качестве отрицательной.

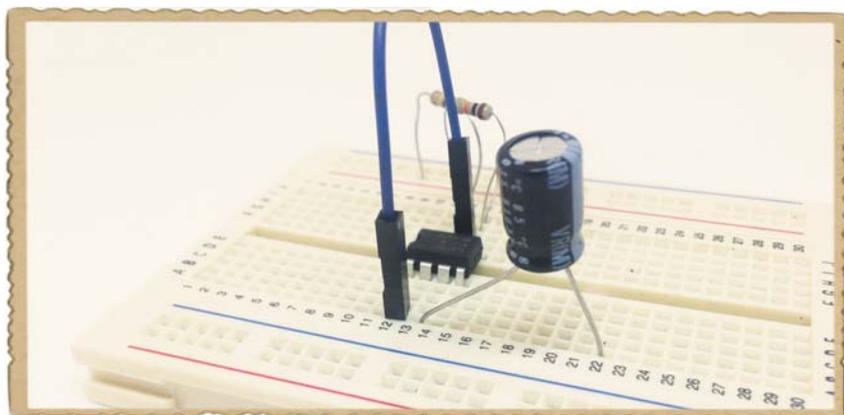
Резистором R1 (100 кОм) соедините вывод 7 таймера с положительной шиной питания, резистором R2 (10 кОм) соедините выводы 7 и 6 таймера, а конденсатором C1 (10 нФ) — вывод 6 таймера с отрицательной шиной питания. Затем соедините перемычкой выводы 2 и 6 таймера, чтобы завершить систему соединений, которая задает частоту.



Шаг 3. Подключение динамика и разделительного конденсатора

Теперь все компоненты, обеспечивающие переключение выхода таймера (вывод 3) между двумя состояниями с частотой около 1200 Гц, установлены. Если подключить выход таймера к динамику напрямую, ток в цепи динамика будет очень сильным и может вывести из строя как динамик, так и таймер. Ограничить этот ток можно было и с помощью резистора, но конденсатор для этой цели подходит лучше. В цепи переменного напряжения конденсатор действует подобно резистору, но постоянное напряжение он блокирует. Это значит, что в динамик будет попадать только переменный ток, необходимый для создания звуков. Конденсатор, используемый в такой роли, называется *разделительным конденсатором*.

В данном случае это полярный электролитический конденсатор емкостью 10 мкФ, поэтому важно сначала определить его отрицательный вывод. Вставьте его в отверстие свободного ряда платы, а положительный вывод соедините с выводом 3 таймера.



Если у вашего динамика нет проводов, припаяйте в отверстия выводов на его задней стороне отрезки провода длиной около 15 см (если на выводах есть обозначения «+» или «-», не обращайте внимания). После этого соедините один из припаянных проводов с тем рядом отверстий, с которым соединен отрицательный вывод разделительного конденсатора, а другой — с отрицательной шиной питания.



Шаг 4. Подключение источника питания

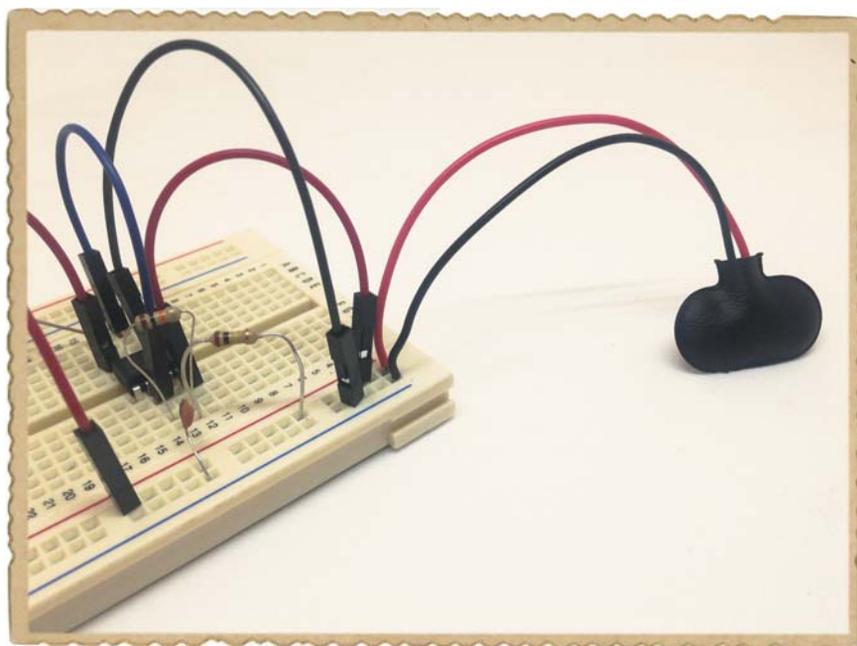
Сравните собранную схему со схемой в начале проекта. Вы увидите, что нескольких соединений не хватает. Теперь, когда все компоненты на своих местах, можно выполнить эти соединения. Соедините перемычками:

- Вывод 1 таймера с отрицательной шиной питания.
- Вывод 8 таймера с положительной шиной питания.
- Вывод 4 таймера с положительной шиной питания.

Обратите внимание, что вывод 5 таймера остается в этой схеме свободным (не соединенным ни с чем).

Шаг 5. Включение звука

Подключите красный провод разъема батарейки к положительной шине питания, а черный — к отрицательной. Если теперь вы присоедините разъем к батарейке, то услышите громкий гудок. Поздравляю: вы создали первый электронный источник звука!



Шаг 6. Если звука нет

В вашей схеме много соединений, и, если с первой попытки она не заработала, не расстраивайтесь: такое случается со всеми, кто занимается электроникой. Отключите батарейку и проверьте выводы резисторов и конденсаторов: они довольно длинные и какие-то из них могут случайно соприкоснуться. (Например, если случайно соединятся напрямую положительный и отрицательный выводы батарейки, возникнет короткое замыкание.)

КОМАНДНАЯ ПРОВЕРКА СОЕДИНЕНИЙ

Выявление неисправностей в схеме называется *отладкой*, и проводить ее лучше с помощником. Если вы зашли в тупик, попросите кого-нибудь смотреть на рисунок схемы и громко называть соединения одно за другим, а сами проверяйте, так ли они выполнены на деле. Например, если ваш друг смотрит на принципиальную схему, а вы на макетную плату, ваш разговор может быть таким:

Друг: Плюс батарейки соединен с резистором R1.

Вы: Верно!

Друг: Плюс батарейки соединен также с выводами 4 и 8 микросхемы.

Вы: Верно!

Друг: Другой конец R1 соединен с выводом 7 микросхемы и одним из концов R2.

Вы: Стоп! Соединения с выводом 7 нет!

Таким образом вы отыщете все неисправности.

Затем проверьте соединения компонентов с таймером. Его выводы должны быть соединены с остальными элементами строго в соответствии с принципиальной схемой, иначе ИС не будет работать. Когда соединений много, ошибиться и вставить какой-либо провод в отверстие не того ряда легко.

Если все компоненты установлены правильно, а коротких замыканий не видно, проверьте плату, чтобы убедиться в том, что компоненты, которые должны быть соединены друг с другом, включены в один ряд. Начните с соединения плюса батарейки на схеме. Все ли соединения на плате соответствуют рисунку на принципиальной схеме? Если да, переходите к следующему соединению и так продолжайте, пока не проверите их все.

ПРЕВРАЩЕНИЕ НЕПРИЯТНОГО ГУДКА В МУЗЫКУ

Звук, который вы получили, выполнив предыдущее задание, не слишком-то приятен. Как же превратить его в музыку? Музыкальные ноты — это просто звуки определенных частот, а это значит, что с помощью таймера 555 можно создать музыкальный инструмент. Если вы измените частоту сигнала, поступающего на динамик, изменится и частота издаваемого им звука. Нужно лишь найти способ изменять частоту выходного сигнала таймера, не переделывая каждый раз всю схему.

В главе 7 вы познакомились с двумя компонентами, сопротивление которых может меняться, — потенциометром и фоторезистором. Если вы включите в свою схему один из этих компонентов, то сможете изменять частоту выходного сигнала таймера и, следовательно, частоту звука. Именно так вы и будете создавать музыкальный инструмент в следующем проекте.

ПРОЕКТ № 17. ЭЛЕКТРОМУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

Выполняя этот проект, вы узнаете, как, объединив полученные знания, своими руками изготовить электронный музыкальный инструмент. Вам предстоит сделать инструмент с кнопкой для включения звука и потенциометром для изменения его частоты.

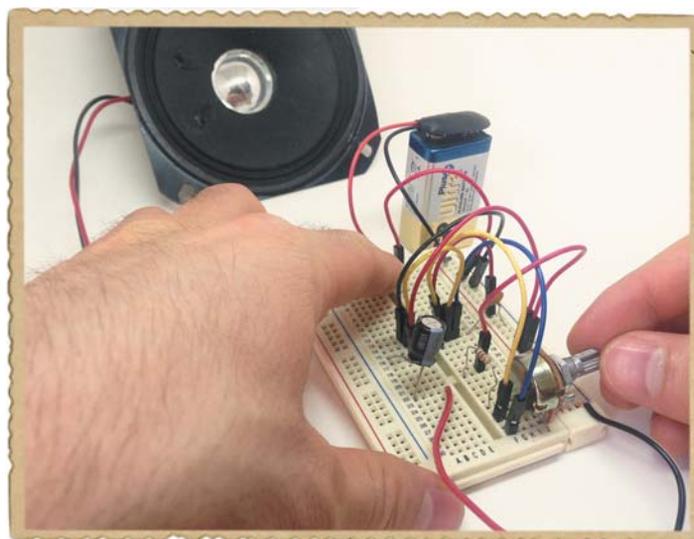
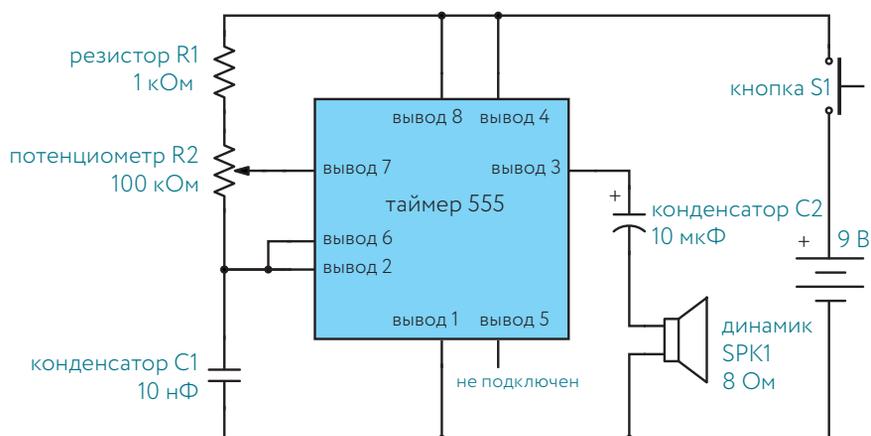
Этот инструмент будет подобен простейшему *синтезатору*, создающему звуки с помощью электричества. Синтезаторы применяют для добавления всевозможных звуков к музыкальным композициям с момента возникновения электронной музыки как самостоятельного жанра. Ваш синтезатор будет очень простым, но все же позволит создавать разные занятные звуки.

Его схема очень похожа на схему из предыдущего проекта (см. с. 168), но имеет некоторые особенности.

Так, резисторы R1 и R2 из той схемы заменены здесь потенциометром (и дополнительным резистором 1 кОм). Потенциометр подобен двум резисторам, так как позволяет по желанию изменять сопротивление R1 и R2 для изменения тональности звука.



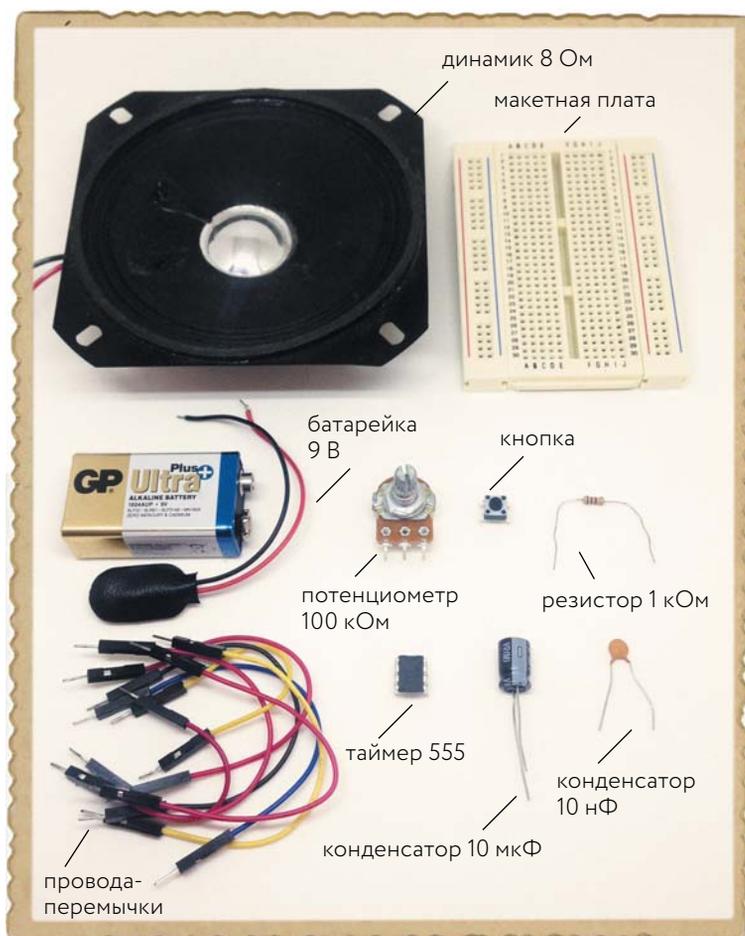
Кроме того, теперь в схему добавлен выключатель в положительной цепи питания. Он представляет собой кнопку, и ваш инструмент будет звучать, только когда кнопка нажата.



Список необходимых материалов

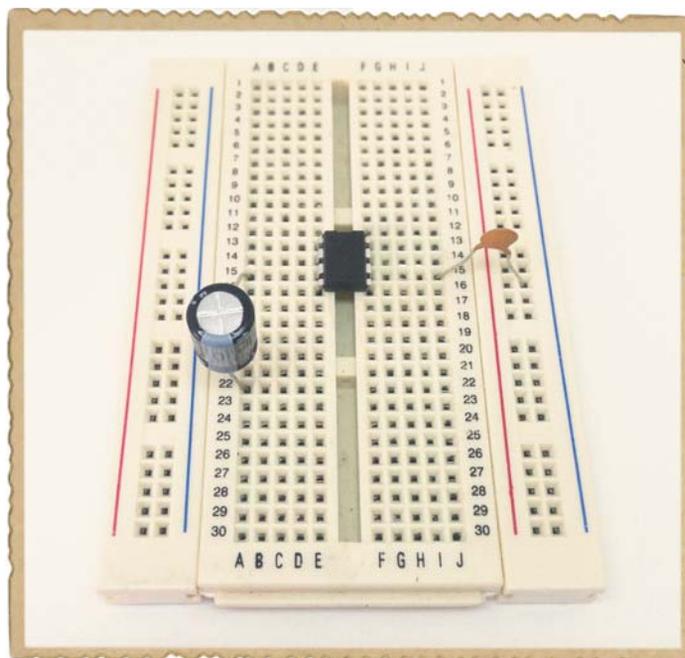
- Стандартная батарейка 9 В («Крона») для питания схемы.
- Разъем для подключения батарейки.
- Макетная плата с числом рядов не меньше 30.
- Провода для макетной платы.

- Таймер 555.
- Динамик 8 Ом для создания звука.
- Конденсатор 10 мкФ для цепи динамика.
- Конденсатор 10 нФ для задания частоты звука.
- Потенциометр 100 кОм для изменения тональности звука.
- Резистор 1 кОм для защиты вывода 7 ИС от прямого соединения с плюсом питания.
- Кнопка для включения звука (например, тактовая кнопка Switronic 0650Н1М-130G-G, тип прямая, способ монтажа в отверстия на плату, размер 6×6 мм, высота кнопки 4–7 мм).



Шаг 1. Подключение таймера и конденсаторов

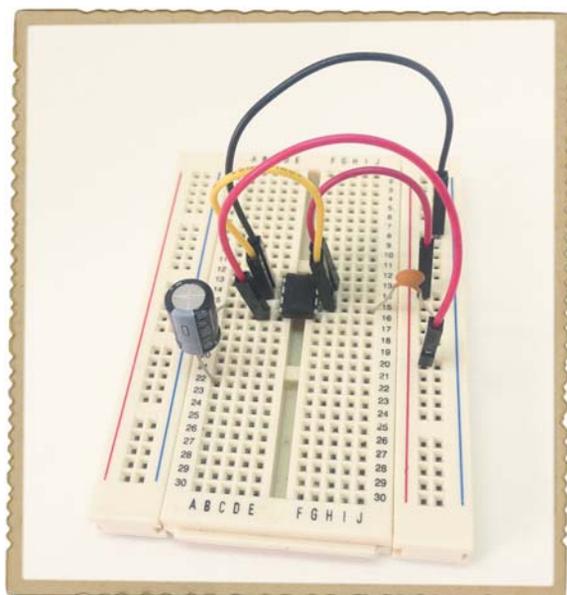
Установите таймер на середину макетной платы, а затем подключите к нему конденсаторы. Конденсатор C1 (10 нФ) соедините с выводом 6 таймера и отрицательной шиной питания. Положительный вывод конденсатора C2 соедините с выводом 3 таймера, а отрицательный — со свободным рядом где-нибудь ниже. Теперь ваша плата должна выглядеть примерно так:



Шаг 2. Подключение перемычек

Выполните перемычками следующие соединения:

- Вывод 8 таймера с положительной шиной питания.
- Вывод 4 таймера с положительной шиной питания.
- Вывод 1 таймера с отрицательной шиной питания.
- Вывод 2 таймера с его выводом 6.

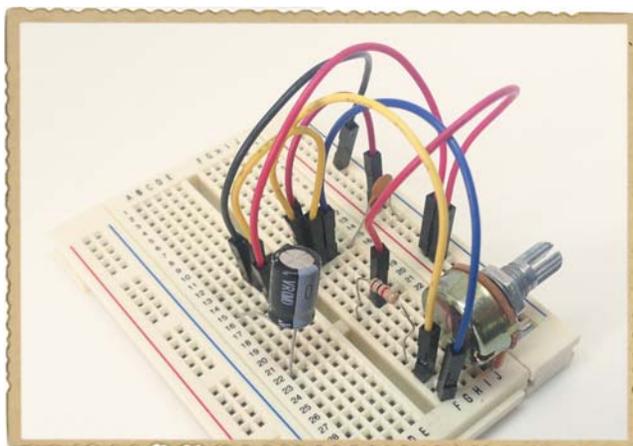


Шаг 3. Подключение регулятора тона и резистора

Теперь подключите потенциометр, задающий тональность звука. Поскольку он занимает много места, поместите его в нижней части платы так, чтобы все его выводы находились в разных рядах.

Верхний вывод потенциометра соедините резистором 1 кОм со свободным рядом вдали от таймера, а этот ряд подключите перемычкой к положительной шине питания.

Затем средний вывод потенциометра соедините с выводом 7 таймера, а нижний вывод потенциометра — с выводом 6 таймера.

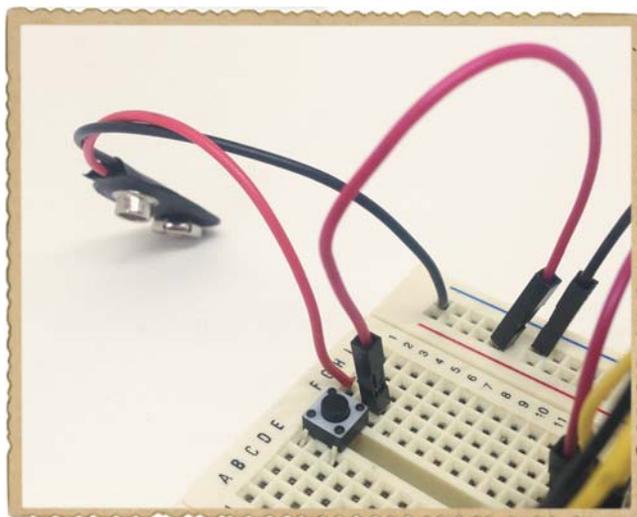


Шаг 4. Добавление кнопки включения звука

Теперь нужно подключить разъем батарейки. Но к положительной шине питания его нужно подключать не напрямую, а через кнопку, которая будет включать ваш инструмент. Благодаря этому питание на схему будет поступать только при нажатой кнопке.

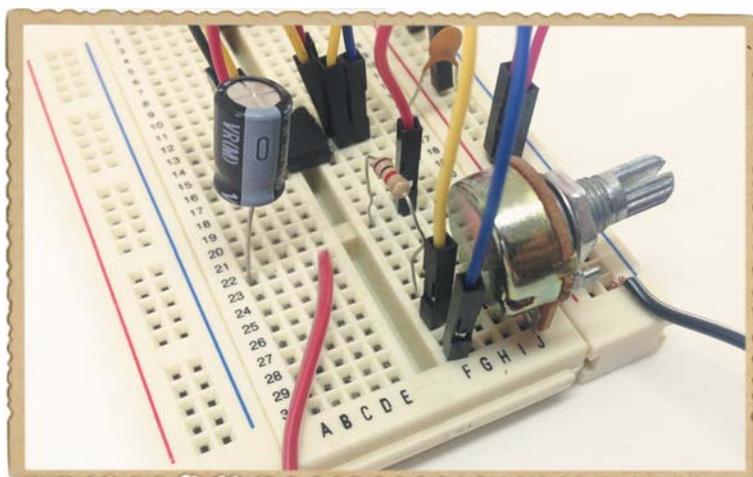
Кнопка на фото справа имеет четыре вывода. Из них два передних соединены между собой, а два задних — между собой. Это значит, что кнопка имеет фактически лишь два вывода. При нажатии кнопки передняя пара ножек соединяется с задней, т. е. цепь замыкается, так что на схему подается напряжение, и раздается звук. При отпускании кнопки цепь размыкается, напряжение на схему перестает поступать, и звук пропадает.

Вставьте кнопку в плату над ее средним желобком. Одну сторону кнопки соедините перемычкой с положительной шиной питания, а другую — с положительным (красным) проводом разъема для подключения батарейки. Отрицательный (черный) провод разъема соедините с отрицательной шиной питания.



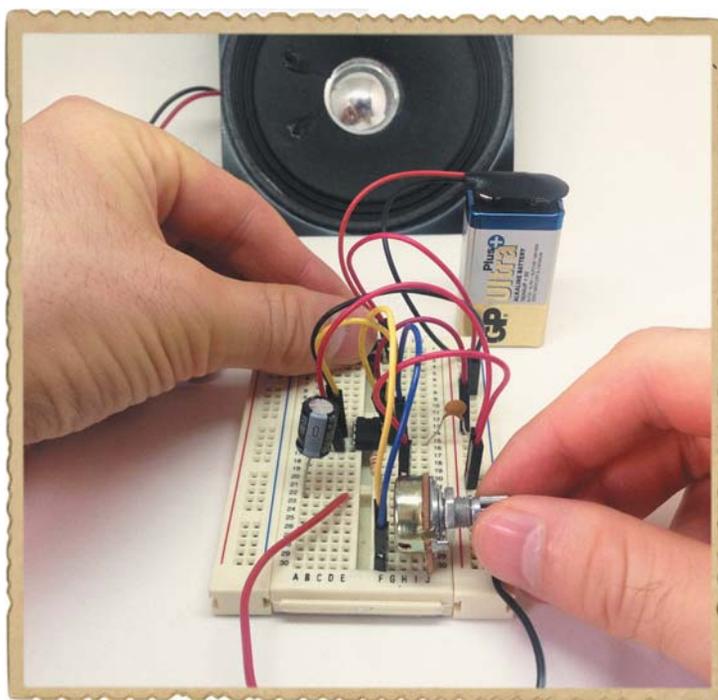
Шаг 5. Подключение динамика

Один из выводов динамика подключите к тому ряду, куда подключен отрицательный вывод конденсатора, а другой — к отрицательной шине питания.



Шаг 6. Музыка, играй!

Присоедините разъем к батарейке и нажмите кнопку. Есть звук? Вращайте вал потенциометра в обе стороны, пока что-нибудь не услышите. Нажимая кнопку периодически, вы можете задавать ритм, а вращая вал потенциометра — менять тональность звука. Би-и, ба-а, бу-у!



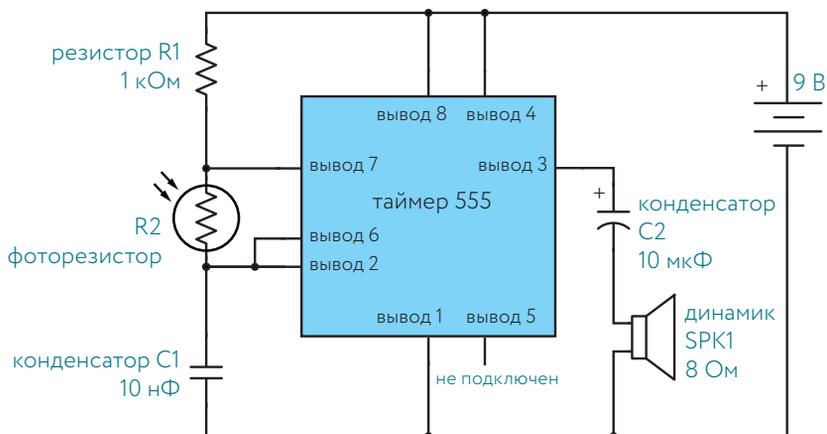
Шаг 7. Если электромузыкальный инструмент не работает

Не все потенциометры подходят для установки на плату, поэтому проверьте, хороший ли контакт у выводов вашего потенциометра с макетной платой. Затем проверьте, правильно ли подключены оба конденсатора и кнопка.

Проводов в этой схеме много, поэтому перепутать соединения нетрудно. Если добиться звука так и не удастся, тщательно проверьте все соединения — хорошо бы вместе с другом, как описано на с. 174.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: СОЗДАЙТЕ ЭЛЕКТРОМУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ, УПРАВЛЯЕМЫЙ ДВИЖЕНИЕМ

Попробуйте заменить потенциометр в собранной схеме фоторезистором, как показано на схеме ниже. Двигая рукой перед фоторезистором, вы будете изменять количество падающего на него света, и тональность звука будет меняться!



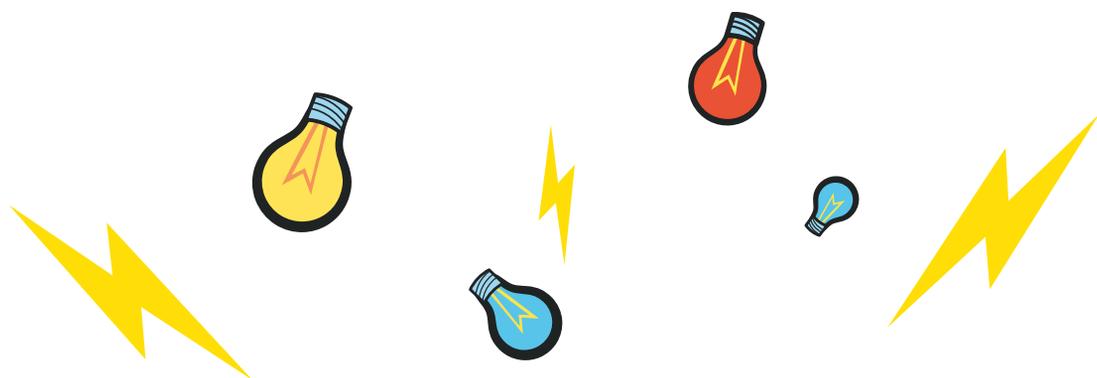
ЧТО ДАЛЬШЕ?

В мире работают миллионы интегральных схем, выполняющих самые разные сложнейшие задачи. вспомните, когда вам при выполнении проекта нужно было использовать ИС, вы могли обратиться к ее техническому описанию и узнать не только что она может делать, но и какие внешние компоненты нужны, чтобы заставить ее работать.

В этой главе вы узнали, как использовать ИС таймера 555 для создания музыки. В собранных вами схемах очень много соединений, и, если вам не сразу удавалось заставить их работать, не огорчайтесь — вы в хорошей компании: большинство людей путает соединения при первой сборке схемы, а исправление соединений — отличная практика. И уж коли речь зашла о практике, пришло время снова заняться пайкой. Не спясть ли вашу схему на печатной плате? А может быть, еще и поместить ее в корпус?

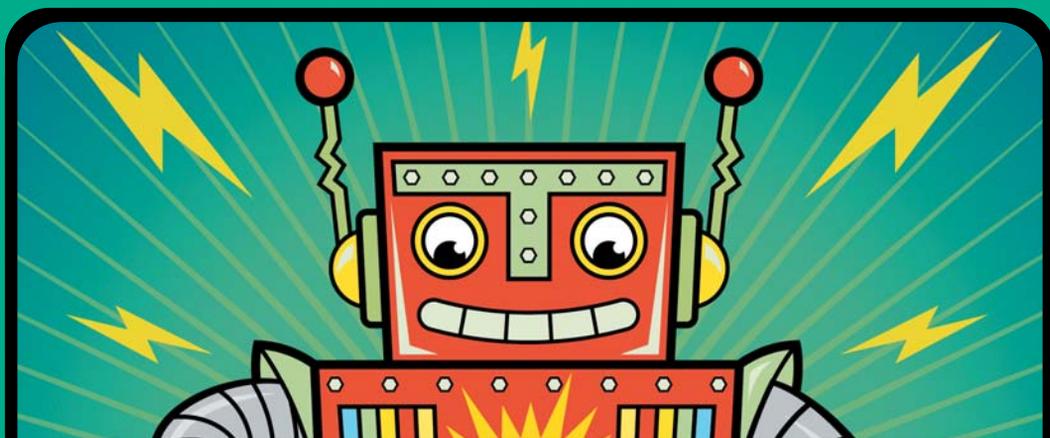
Интегральные схемы очень широко применяются в цифровых схемах. Эти микросхемы могут выполнять очень многое, просто включая и выключая нужные части внешней схемы, и делают это очень быстро, как в музыкальном инструменте, который вы создали в этой главе.

Цифровые схемы используются во многих современных устройствах, в том числе и в вашем компьютере. В заключительных главах этой книги вы узнаете о цифровой электронике еще больше.



ЧАСТЬ III

Цифровой мир



9

КАК СХЕМЫ ПОНИМАЮТ ЕДИНИЦЫ И НУЛИ

Мобильные телефоны, компьютеры, телевизоры, игровые консоли и почти все окружающие нас электронные устройства созданы на основе цифровой электроники. Если вы заглянете внутрь компьютера, его устройство может показаться вам очень сложным, но на самом деле все очень просто: любое действие, выполняемое компьютером, зависит от того, какое напряжение поступает на вход той или иной схемы — высокое или низкое.

Вы уже использовали транзисторы для построения схем, управляющих разными вещами, а в этой главе вы изучите азы использования цифровой электроники для создания еще более умных схем. Вам предстоит освоить новую систему счисления, узнать, что такое биты и байты и как применять их для создания сообщений с помощью электричества.

ЕДИНИЦЫ И НУЛИ КАК УРОВНИ НАПРЯЖЕНИЯ

Еще когда я учился в школе, учитель сказал мне, что для связи компьютеры используют единицы и нули, но ничего толком не объяснил. Я хотел знать больше и поэтому обратился к отцу. Поскольку компьютеры — сложные машины, я думал, что способ этого использования единиц и нулей тоже должен быть сложным, но отец сказал мне: «В компьютере единица — это просто провод под некоторым напряжением, а ноль — провод, на котором нет напряжения». (Говоря «нет напряжения», отец имел в виду, что напряжение равно нулю.)

На с. 166 в пункте «Как задать частоту колебаний таймера 555» я уже упоминал вкратце, что напряжение на выводах таймера может иметь два значения: высокое и низкое. Таким же образом работают интегральные схемы в компьютере: высокое напряжение — это единица, а низкое — ноль. Цифровые схемы работают, переключая напряжения на разных проводах между высоким и низким.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ДВОИЧНАЯ СИСТЕМА СЧИСЛЕНИЯ

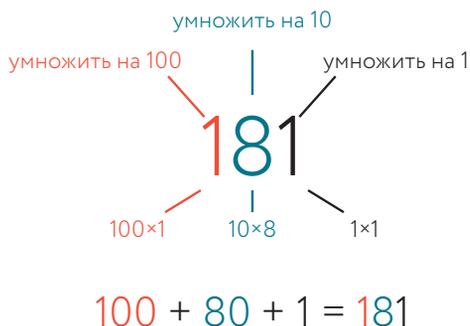
Говоря о числах, мы обычно имеем в виду *десятичные числа*, т. е. числа, записанные в системе, *основанием* которой является число 10 (она называется *десятичной*). В этой системе есть десять цифр, от 0 до 9. Но в цифровых схемах возможны только два уровня напряжения — высокое и низкое, поэтому они могут понимать только *двоичные числа*, т. е. числа, записанные в *двоичной* системе, в которой есть только две цифры: 0 и 1.

Вот как выглядят числа от 0 до 10, записанные в этих двух системах:

Десятичное число	Двоичное число
0	0
1	1
2	10
3	11
4	100
5	101
6	110
7	111
8	1000
9	1001
10	1010

Что же получается? Десятичное число 2 в двоичной системе имеет вид 10, а двоичное число 4 — вид 100!

Значение любого числа в обеих системах определяется цифрами и их позициями. Значение последней цифры записи числа всегда умножается на 1. При движении влево значение каждой следующей позиции равно значению предыдущей, умноженному на значение основания системы. В десятичной системе основание равно 10, значит, значение второй слева цифры нужно умножить на 10, значение третьей — еще раз на 10, т. е. в итоге на 100, и т. д. Вот вам пример:



В числе 181 крайняя правая цифра — единица, вторая справа — 8, а третья — единица. Умножив эти цифры на числа, соответствующие их позициям, и сложив результаты, получаем 181. Прodelывать эту процедуру в десятичной системе нет надобности: и без того очевидно, что 181 равно 181. Но для нахождения значения числа в двоичной системе без этого не обойтись. В двоичной системе действуют те же правила, но основание равно 2.

ПРОЕКТ № 18. ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ДВОИЧНОГО ЧИСЛА В ДЕСЯТИЧНОЕ

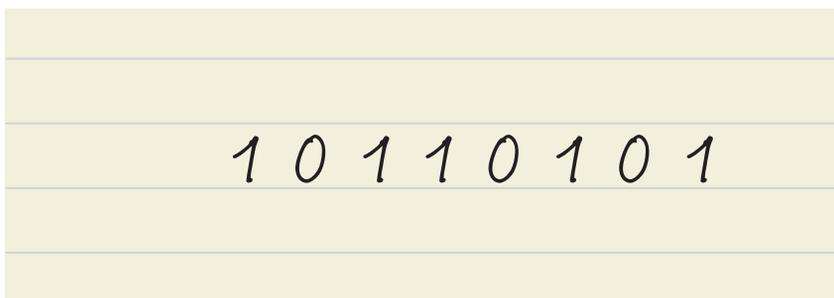
В этом проекте вам предстоит преобразовать двоичное число в десятичную форму. Преобразование из одной системы счисления в другую — это просто вычисление значения числа в одной системе и запись его в цифрах системы с иным основанием.

Инструменты

- Ручка или карандаш.
- Бумага.
- Калькулятор для сложения чисел. Если вы хорошо считаете в уме, попробуйте выполнить задание без калькулятора.

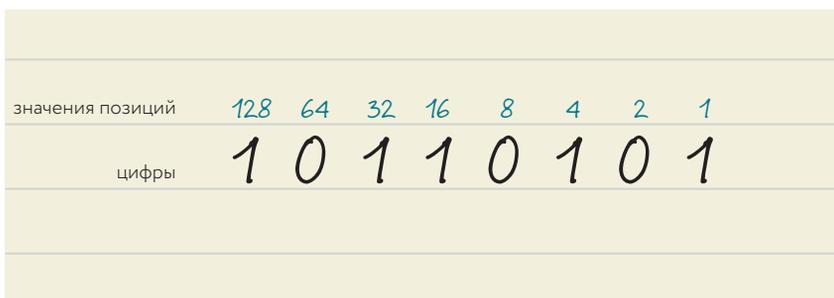
Шаг 1. Запись числа на бумаге

Напишите на бумаге восьмизначное двоичное число, оставляя свободные места между цифрами, над числом и под ним. Для примера преобразуем число 1011 0101. Запишите его в таком виде:



Шаг 2. Запись значений позиций

Напишите над каждой цифрой значение ее позиции. Правило в двоичной системе такое же, как в десятичной, только основание равно 2. Это значит, что значение крайней правой позиции равно 1, значение второй справа равно 2, а значение каждой следующей равно значению предыдущей, умноженному на 2. Итак, значение третьей позиции равно $2 \times 2 = 4$, значение четвертой $4 \times 2 = 8$ и т. д. Если не хотите считать в уме, используйте калькулятор. Записав над каждой цифрой значение ее позиции, получите:



Шаг 3. Определение значения каждой цифры

Посмотрите на каждую цифру полученной записи. Под каждым нулем напишите 0, а под каждой единицей — значение соответствующей позиции. В результате получатся цифры, которые нужно сложить, чтобы получить запись этого числа в десятичной форме. Вот как это будет выглядеть:

значения позиций	128	64	32	16	8	4	2	1
цифры	1	0	1	1	0	1	0	1
суммируемые значения	128	0	32	16	0	4	0	1

Шаг 4. Суммирование чисел

Вы должны были получить три ряда чисел. Сложите все числа нижнего ряда (удобно будет проставить плюсы между ними), и вы получите запись этого числа в десятичной форме:

значения позиций	128	64	32	16	8	4	2	1
цифры	1	0	1	1	0	1	0	1
суммируемые значения	$128 + 0 + 32 + 16 + 0 + 4 + 0 + 1 = 181$							

Итак, в десятичной форме число 1011 0101 имеет вид 181. Если у вас получилось другое число, проверьте каждый шаг своей работы, чтобы найти ошибку.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: ПРЕОБРАЗУЙТЕ ДРУГИЕ ДВОИЧНЫЕ ЧИСЛА

Чтобы набить руку в работе с единицами и нулями, попробуйте преобразовать и другие числа, например такие*:

1010
 0011 1111
 1000 0000
 0011 1011 0101

* В десятичной форме эти числа имеют вид 10, 63, 128 и 949.

БИТЫ И БАЙТЫ

Каждая цифра в двоичном числе называется *битом* (от англ. *binary digit* — *двоичное число*), и компьютеры работают с числами как с блоками по восемь бит, называемыми *байтами*. Число 1011 0101 содержит восемь бит и поэтому является байтом.

Взаимодействовать с компьютером можно разными способами, но для того, чтобы компьютер понимал ваши действия, каждый клик мыши, каждое нажатие клавиши клавиатуры, видео с веб-камер и т. д., должны быть преобразованы в биты и байты.

При работе с компьютерами и другими цифровыми устройствами вы обычно имеете дело с числами, гораздо большими, чем один байт. Все файлы в компьютере состоят из байтов, но, если бы вы попытались охарактеризовать их объем числом отдельных байтов, числа получились бы огромными. Поэтому размеры файлов характеризуют такими единицами, как килобайт (кБ или кБ)*, мегабайт (МБ или МБ), гигабайт (ГБ или ГБ), терабайт (ТБ или ТБ) и т. д. Вот что означают эти единицы:

$$\begin{aligned} 1 \text{ кБ} &= 1000 \text{ байт} \\ 1 \text{ МБ} &= 1000 \text{ кБ} = 1\,000\,000 \text{ байт} \\ 1 \text{ ГБ} &= 1000 \text{ МБ} = 1\,000\,000 \text{ кБ} = 1\,000\,000\,000 \text{ байт} \\ 1 \text{ ТБ} &= 1000 \text{ ГБ} = 1\,000\,000 \text{ МБ} = 1\,000\,000\,000 \text{ кБ} = \\ &= 1\,000\,000\,000\,000 \text{ байт} \end{aligned}$$

Если жесткий диск компьютера имеет объем 1 ТБ данных, он вмещает триллион байт, или восемь триллионов единиц и нулей!

ЧИСЛА МОГУТ ВЫРАЖАТЬ ВСЕ ЧТО УГОДНО

Вы можете спросить: «А зачем мне такая уйма единиц и нулей в компьютере?» Дело в том, что, когда вы используете компьютер для записи текстов или изображений, для беседы с друзьями, видеоигр и чего бы то ни было другого, вы на самом деле используете эти единицы и нули.

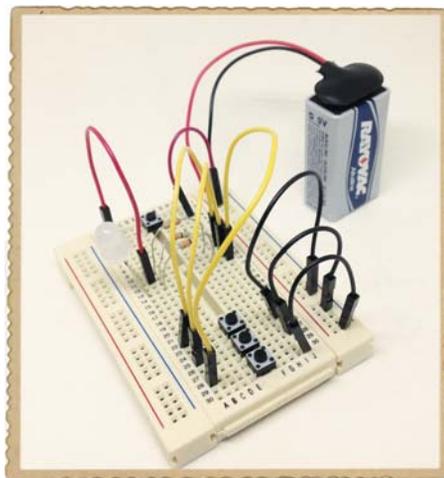
Например, как показывает компьютер изображение на экране? Экран состоит из множества маленьких точек, называемых *пикселями*. Каждому пикселю может быть задан цвет, представляющий собой смесь красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue) цветов (система RGB). Если вы хотите, чтобы пиксель был ярко-желтым, вы должны приказывать компьютеру вывести красный и зеленый цвета на максимальную интенсивность, а синий — на нулевую (смесь красного и зеленого цветов выглядит как желтый). Так и преобразуются числа в изображения на экране.

* Иногда килобайтом называют $1024 (2^{10})$ байт.

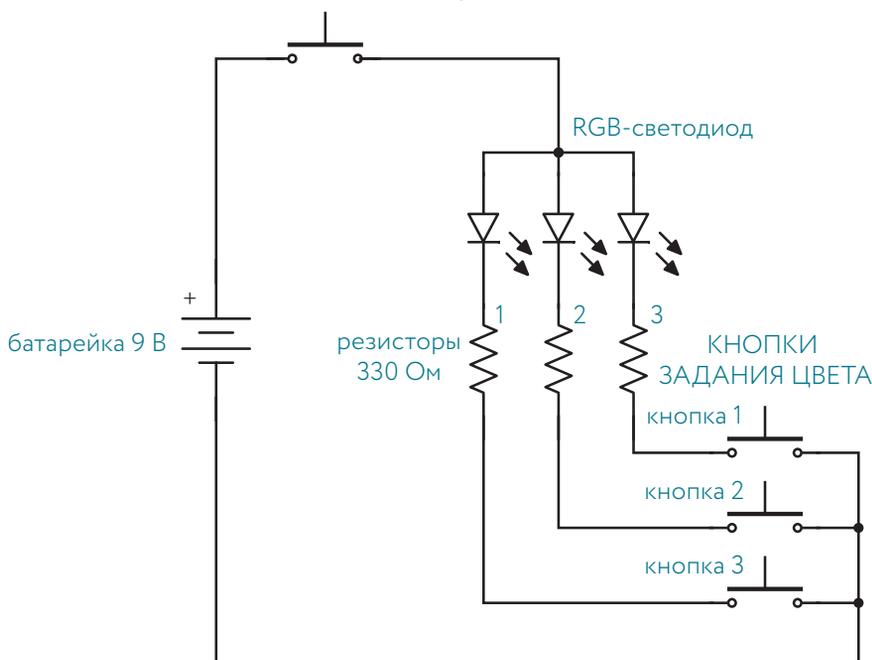
ПРОЕКТ № 19. ИГРА «УГАДАЙ ЦВЕТ»

Здесь вам предстоит создать игру по определению цвета, задаваемого двоичными числами. Игра рассчитана на двух участников, которые будут меняться ролями «компьютера» (К) и «пользователя» (П).

Игрок К задает цвет пикселя, нажимая комбинацию из трех кнопок. Когда цвет будет задан, игрок П должен попытаться определить его по заданным битам, громко назвать и нажать кнопку показа цвета, чтобы увидеть его. Если он угадывает, то получает очко и право угадать следующий цвет. Если он ошибается, игроки меняются ролями. Выигрывает раунд тот, кто первым наберет три очка.



КНОПКА ПОКАЗА ЦВЕТА

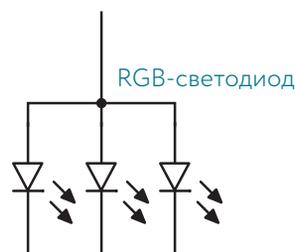


Познакомьтесь с RGB-светодиодом

Чтобы создать пиксель для этого проекта, вам понадобится *RGB-светодиод* (*трехцветный светодиод*), сочетающий в одном компоненте красный, зеленый и синий светодиоды. Включая или выключая каждый из этих светодиодов, вы можете создавать разные цвета. Например, включение только красного и зеленого светодиодов даст желтый цвет. Существуют два вида RGB-светодиодов: с *общим анодом* и с *общим катодом*. Ниже показаны внешний вид RGB-светодиода с общим анодом и его условное обозначение.

RGB-светодиод имеет четыре вывода (ножки). Три из них вы будете использовать для задания цвета, а четвертый — это общий вывод. В RGB-светодиодах с общим анодом к общей ножке присоединены аноды всех трех внутренних светодиодов, а в RGB-светодиодах с общим катодом — их катоды.

В этом проекте вам предстоит собрать показанную ниже схему с RGB-светодиодом и четырьмя кнопками.



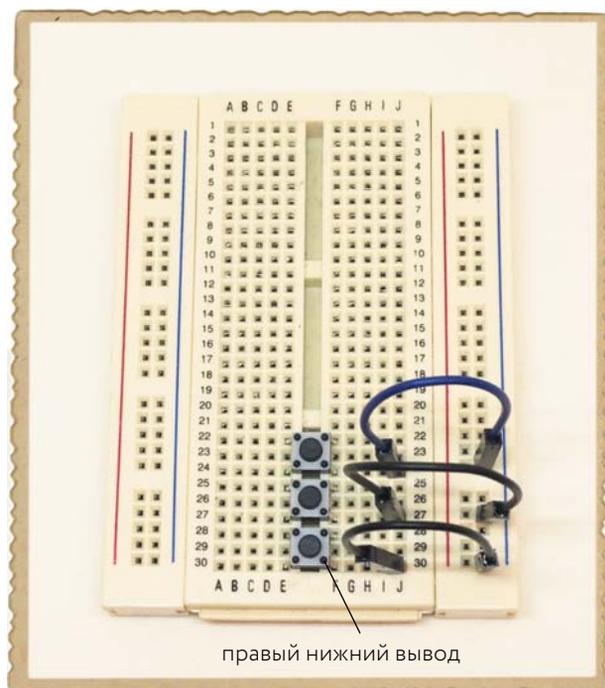
Список необходимых материалов



- **Стандартная батарейка 9 В («Крона»)** для питания схемы.
- **Разъем для подключения батарейки.**
- **Макетная плата с числом рядов не менее 30.**
- **Провода для макетной платы.**
- **Три резистора 330 Ом** для ограничения силы тока через светодиоды.
- **RGB-светодиод с общим анодом.**
- **Четыре тактовые кнопки** для задания цвета и его показа.

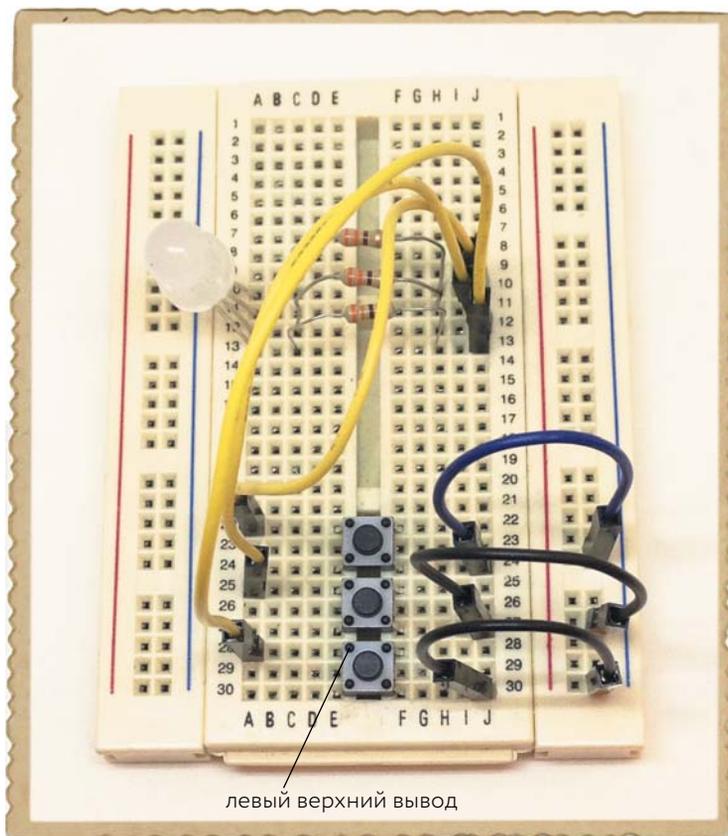
Шаг 1. Установка кнопок задания цвета

Установите плату так, чтобы ее центральный желобок шел сверху вниз. Затем установите у нижнего конца желобка три кнопки, так чтобы одна пара выводов каждой кнопки была слева от желобка, а другая — справа. При этом по обе стороны желобка у вас останется много места для установки других компонентов схемы, и легче будет отделить кнопки задания цвета (кнопки игрока К) от кнопки показа цвета (кнопка игрока П). После установки этих трех кнопок соедините перемычками выводы правого нижнего угла каждой из кнопок с отрицательной шиной питания.



Шаг 2. Подключение RGB-светодиода

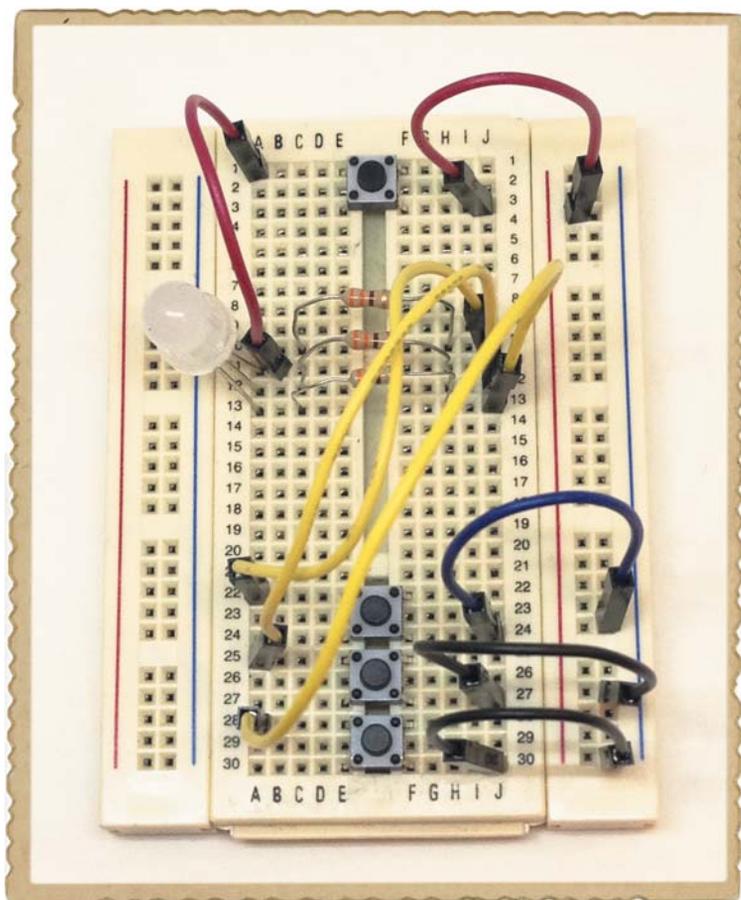
Вставьте ножки светодиода в крайние левые отверстия поля компонентов платы у середины ее левого края. Самая длинная ножка светодиода — это общий анод. Ее пока ни с чем не соединяйте. Каждую из трех остальных ножек соедините с резистором 330 Ом, противоположные выводы этих резисторов соедините со свободными рядами на правой стороне платы, а каждый из этих рядов соедините перемычкой с левым верхним выводом каждой из кнопок.



Шаг 3. Подключение кнопки показа цвета

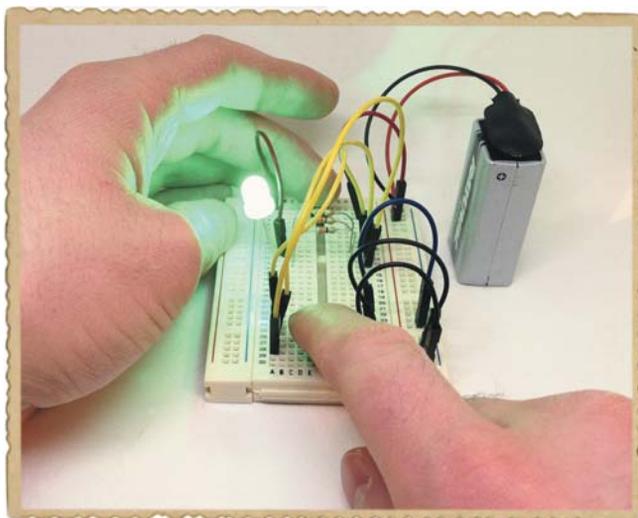
Теперь подключите кнопку, которая будет показывать заданный игроком К цвет.

Установите ее над желобком у самого верха платы, ее левый верхний вывод соедините с общим анодом светодиода, а правый нижний вывод — с положительной шиной питания справа.



Шаг 4. Проверка цветов

Подсоедините разъем батарейки к шинам питания на правой стороне платы, подключите к нему батарейку и испытайте схему. Нажмите любые кнопки задания цвета, а затем кнопку показа цвета. На фото внизу изображен результат нажатия кнопки зеленого цвета.



В зависимости от того, какие кнопки нажаты, вы должны видеть один из следующих семи цветов:

Цвет	Верхняя кнопка	Средняя кнопка	Нижняя кнопка
Красный	Нажата (1)	Не нажата (0)	Не нажата (0)
Зеленый	Не нажата (0)	Нажата (1)	Не нажата (0)
Синий	Не нажата (0)	Не нажата (0)	Нажата (1)
Желтый	Нажата (1)	Нажата (1)	Не нажата (0)
Зелено-голубой	Не нажата (0)	Нажата (1)	Нажата (1)
Пурпурный	Нажата (1)	Не нажата (0)	Нажата (1)
Белый	Нажата (1)	Нажата (1)	Нажата (1)

Если ваши кнопки не соответствуют трем первым цветам этой таблицы, поменяйте провода у резисторов так, чтобы они соответствовали.

Шаг 5. Если схема не работает

Если светодиод вообще не загорается, проверьте соответствие выполненных вами соединений электрической схеме. Если все соединения правильны, а светодиод все равно не загорается, возможно, вы используете светодиод с общим катодом вместо общего анода. Чтобы проверить это, поменяйте полярность подключения батарейки. Когда вы убедитесь, что все работает, приглашайте друзей на игру.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: СПАЙТЕ СОБРАННУЮ СХЕМУ

Описанная схема очень удобна для того, чтобы попрактиковаться на ней в пайке. Возьмите печатную макетную плату и спаяйте на ней эту схему. Ваша игра «угадай цвет» станет долговечной, и вы сможете брать ее с собой в дорогу.

СОЗДАНИЕ СЛОВ С ПОМОЩЬЮ ДВОИЧНЫХ ЧИСЕЛ

В виде двоичных чисел можно хранить не только изображения, ими можно представлять и буквы. Один из способов этого — использование кода *ASCII* — стандартного набора байтов, которые компьютер воспринимает как прописные (заглавные) и строчные буквы, числа, знаки препинания и т. д. В показанной ниже таблице представлены коды строчных букв английского алфавита.

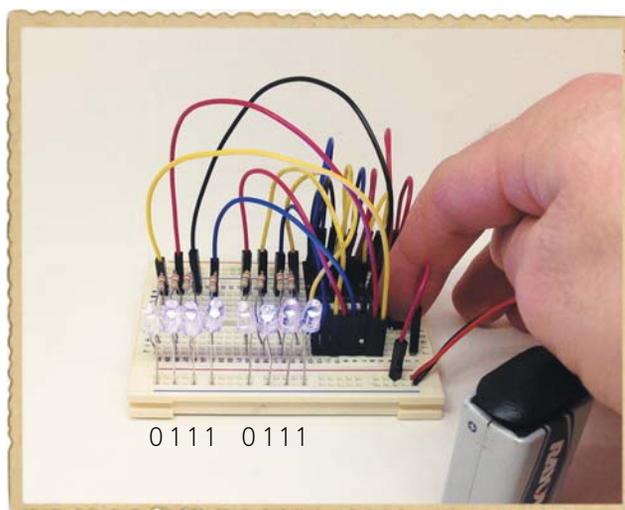
Десятичный код ASCII	Двоичная форма	Буква
97	0110 0001	a
98	0110 0010	b
99	0110 0011	c
100	0110 0100	d
101	0110 0101	e
102	0110 0110	f
103	0110 0111	g
104	0110 1000	h
105	0110 1001	i
106	0110 1010	j
107	0110 1011	k
108	0110 1100	l
109	0110 1101	m
110	0110 1110	n

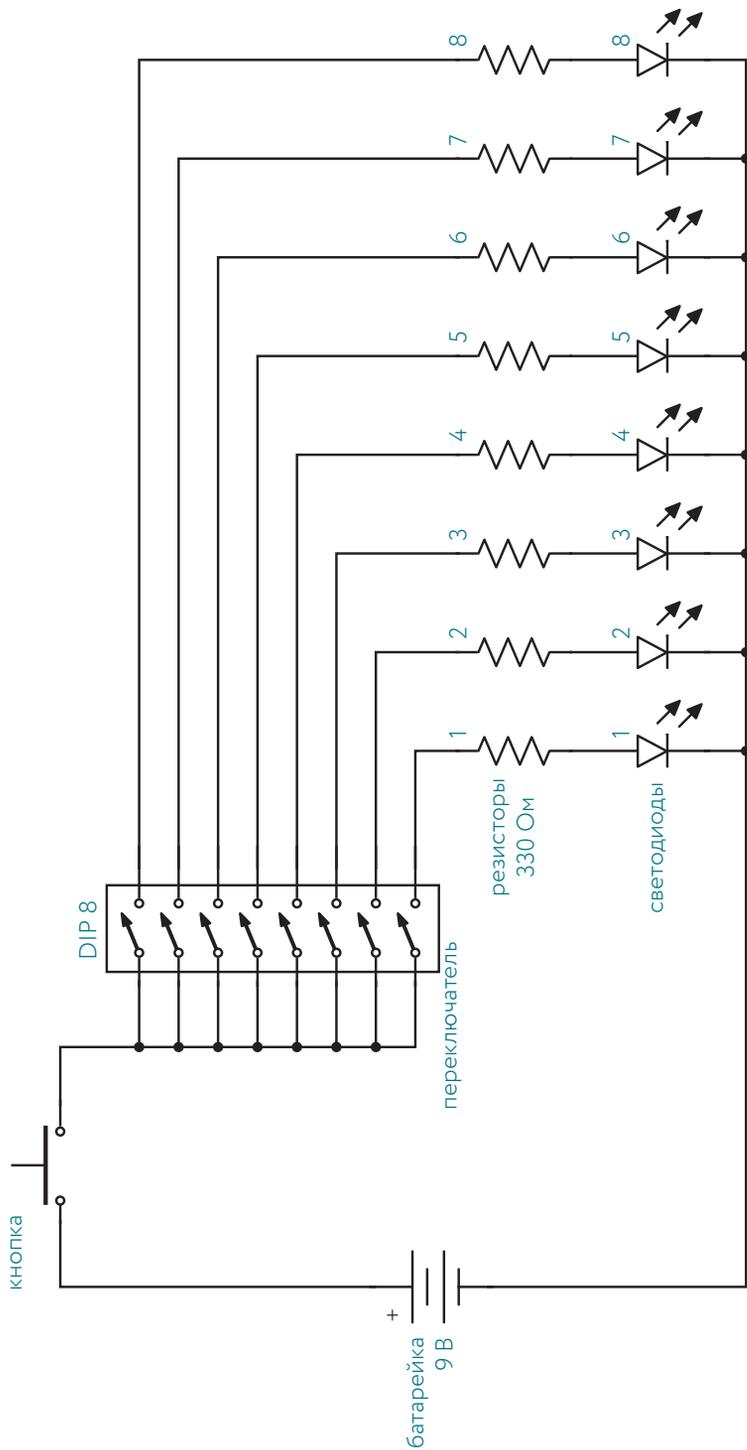
Десятичный код ASCII	Двоичная форма	Буква
111	0110 1111	o
112	0111 0000	p
113	0111 0001	q
114	0111 0010	r
115	0111 0011	s
116	0111 0100	t
117	0111 0101	u
118	0111 0110	v
119	0111 0111	w
120	0111 1000	x
121	0111 1001	y
122	0111 1010	z

Например, буква *a* может быть представлена десятичным числом 97, которое в двоичной форме имеет вид 0110 0001. Эту таблицу вы можете использовать для кодирования и декодирования секретных сообщений на английском языке, записанных только единицами и нулями.

ПРОЕКТ № 20. МАШИНА ДЛЯ СЕКРЕТНЫХ СООБЩЕНИЙ

В рамках этого проекта вы соберете схему, которая будет представлять 8-битные числа светодиодами: горящий светодиод будет означать единицу, не горящий — нуль. Для задания чисел вы будете пользоваться переключателем, а для показа чисел светодиодами — кнопкой.

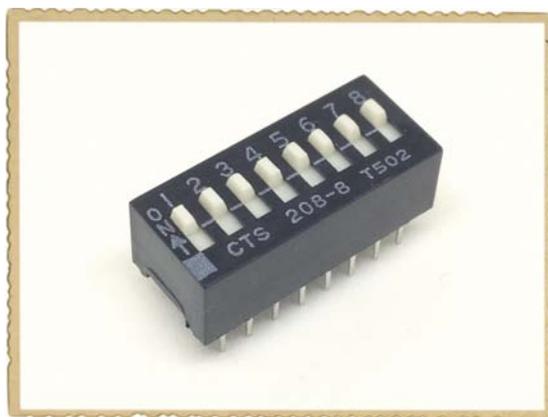




Восьми бит достаточно для представления символов ASCII, поэтому вы сможете использовать данную схему для написания секретных сообщений, декодировать которые сможет лишь тот, кто знает двоичные числа! «Машина для секретных сообщений» на фото на с. 200 показывает английскую букву w, или 0111 0111.

Познакомьтесь с DIP-переключателем

Для задания двоичных чисел в этой схеме нужно восемь переключателей, но устанавливать на плате восемь отдельных кнопок было бы слишком неудобно. К счастью, существуют DIP-переключатели — блоки из нескольких расположенных в ряд мини-переключателей.



ПРИМЕЧАНИЕ Английское сокращение *DIP* означает *dual in-line package* — корпус с двумя рядами выводов. Электронные компоненты, в названии которых есть аббревиатура *DIP*, имеют два ряда выводов и могут устанавливаться на макетную плату. Для данной схемы нужно восемь переключателей, поэтому следует использовать *DIP*-переключатель с восьмью контактными группами.

Список необходимых материалов

- Стандартная батарейка 9 В («Крона») для питания схемы.
- Разъем для подключения батарейки.
- Макетная плата с числом рядов не менее 30.
- Провода для макетной платы.

- **Восемь резисторов 330 Ом** для ограничения силы тока через светодиоды. Также подойдут и любые другие резисторы номиналом от 270 до 470 Ом.
- **Восемь синих светодиодов** для отображения двоичных чисел.
- **Один DIP-переключатель с восьмью контактными группами** для задания двоичных чисел.
- **Кнопка для включения светодиодов.**

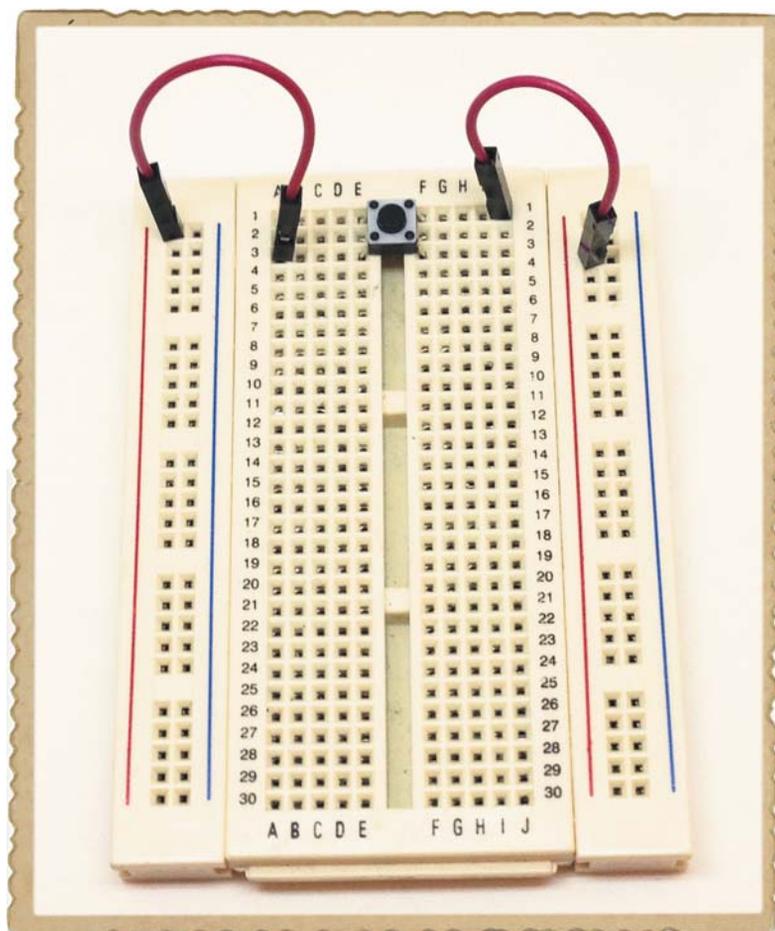


Шаг 1. Подключение кнопки

Установите кнопку у самого верхнего края платы. Для этой схемы понадобится много места, поэтому старайтесь устанавливать все компоненты как можно ближе друг к другу.

Соедините перемычкой правый верхний ряд контактов платы, в который включен правый верхний вывод кнопки, с положительной шиной питания с правой стороны платы. Затем таким же образом соедините левый нижний вывод кнопки тоже с положительной шиной питания с левой стороны платы.

Выглядеть это должно так:

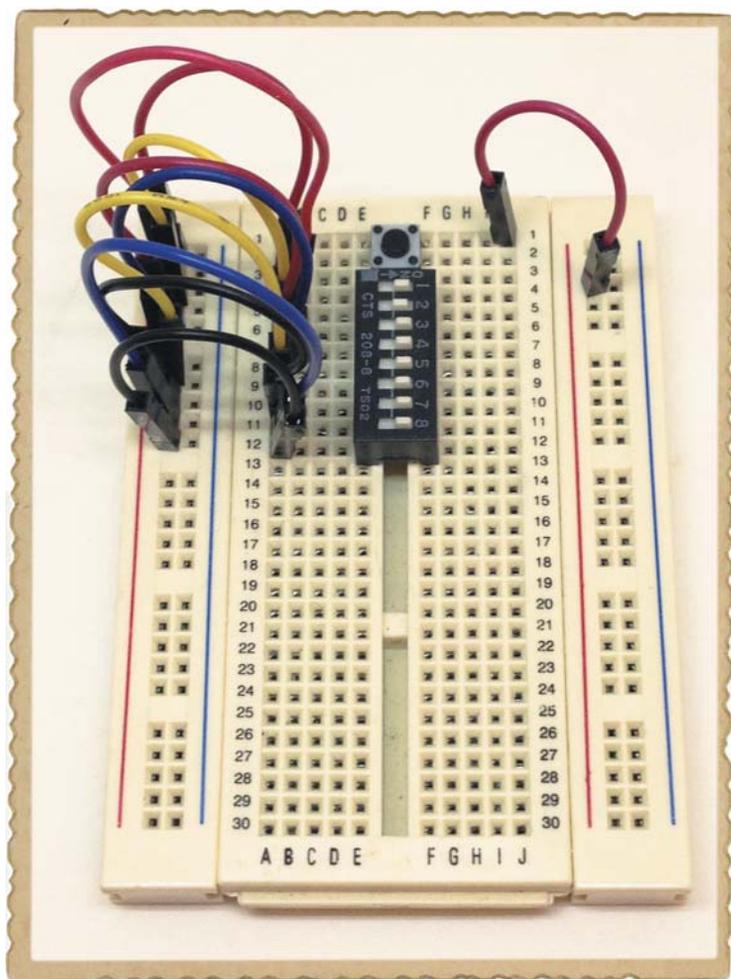


Эта кнопка управляет соединением плюса батарейки со всеми остальными компонентами схемы. Когда она не нажата, в схеме нет замкнутых цепей для тока и схема не получает питания.

Шаг 2. Подключение DIP-переключателя

Установите DIP-переключатель на плату непосредственно под кнопкой так, чтобы номера на нем располагались справа от желобка платы. Все восемь рядов контактов платы, в которые включены левые выводы DIP-переключателя, соедините перемычками с положительной шиной

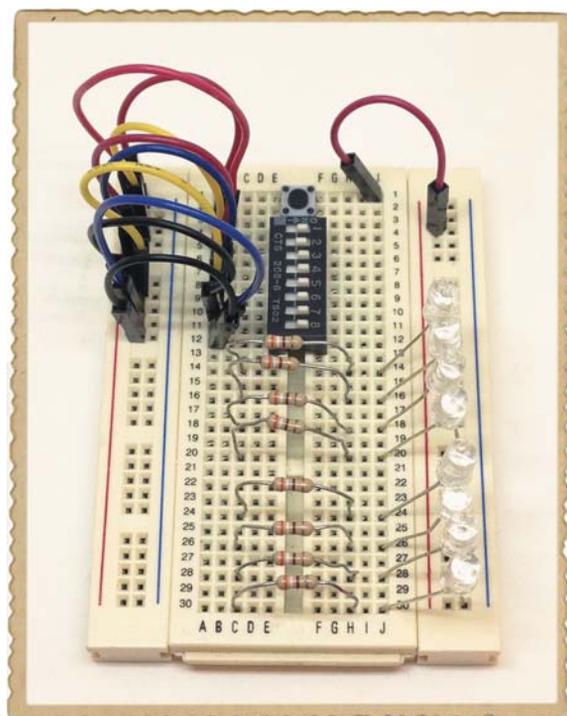
питания на левой стороне платы. Чтобы работать с переключателями было удобнее, перемычки вставляйте в самые дальние от них отверстия.



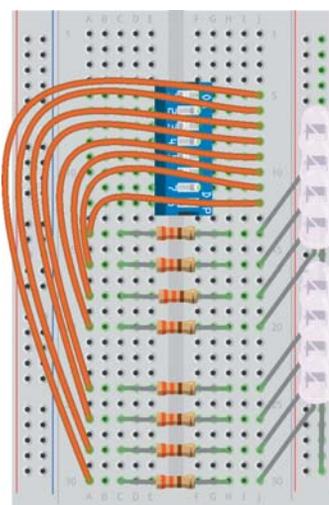
Шаг 3. Подключение светодиодов

Вставьте длинную ножку светодиода в отверстие нижнего ряда на правой стороне платы, а короткую — в отрицательную шину питания. Затем таким же образом установите на плату остальные светодиоды, двигаясь вверх и оставляя по одному свободному ряду между соседними

светодиодами. (Если вы хотите облегчить себе считывание двоичных чисел, отображаемых светодиодами, оставьте между четверками светодиодов два свободных ряда.) Затем соедините резисторами каждый ряд, в который включен светодиод, с тем же рядом на левой стороне платы.

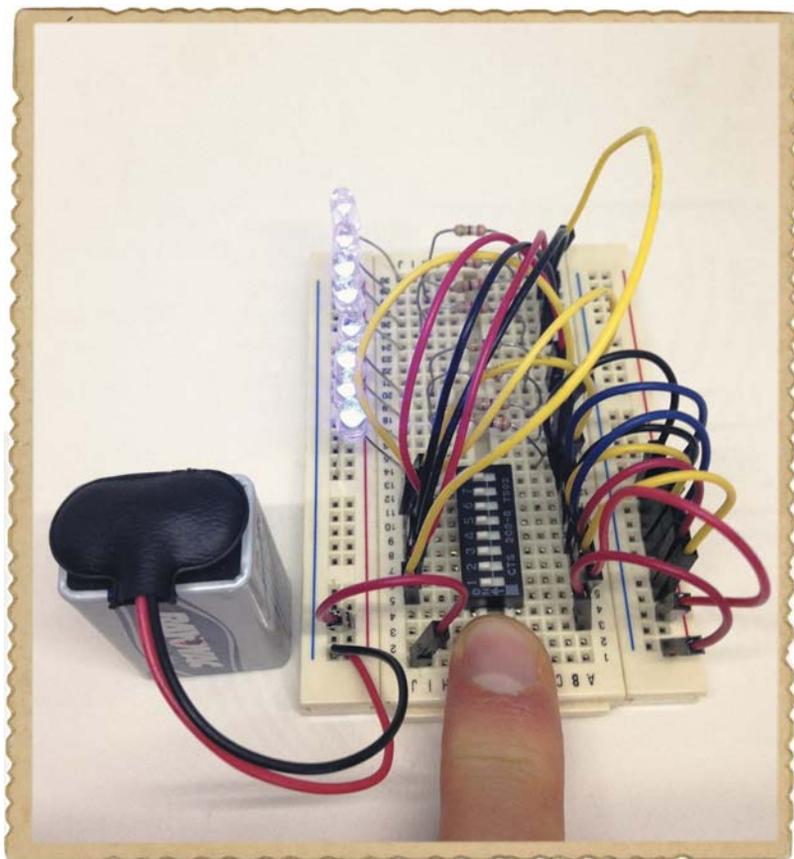


Желательно соединить светодиоды и переключатели таким образом, чтобы вы и ваш друг могли, сидя по разные стороны от платы, видеть биты в одном и том же порядке, поэтому выполняйте соединения очень внимательно. Каждый ряд на левой стороне платы, в который включен резистор, соедините перемычкой с выводом DIP-переключателя на правой стороне платы в таком порядке: самый нижний ряд — с переключателем 1, следующий — с переключателем 2 и т. д. Самый верхний из резисторов должен оказаться соединенным с переключателем 8.



Шаг 4. Отправка секретного сообщения

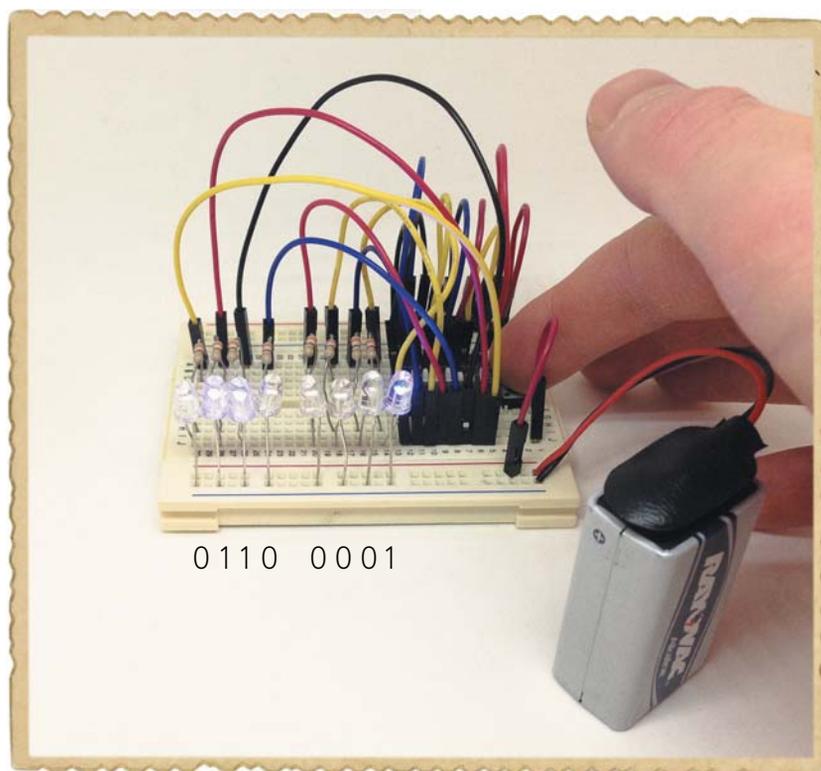
Подключите отрицательный провод разъема батарейки к отрицательной шине левой стороны платы, а его положительный провод — к положительной шине, как показано ниже.



Переведите все переключатели в положение «включен» (*on*), после чего нажмите кнопку и удерживайте ее нажатой, чтобы проверить, все ли светодиоды горят, а затем, продолжая держать кнопку нажатой, по очереди переводите все переключатели в положение «выключен» (*off*).

Если все светодиоды горят, пора начинать игру. Пригласите друга, которому вы хотите передать секретное сообщение. Посадите его за противоположную от вас сторону стола, напишите на листе бумаги какое-нибудь слово и держите листок так, чтобы друг этого слова не видел.

Возьмите таблицу ASCII-кода и задайте переключателями двоичное число, определяющее первую букву написанного слова. На фото внизу положение переключателей задает английскую букву *a*.



Когда буква будет задана, нажмите кнопку, чтобы включить светодиоды, и держите ее нажатой до тех пор, пока ваш друг не запишет двоичное число. После этого отпустите кнопку и задайте переключателями двоичный код следующей буквы. Передав таким образом все буквы слова, передайте другу таблицу ASCII-кода, чтобы он мог попробовать прочесть переданное слово.

Шаг 5. Если схема не работает

В предыдущих проектах вы уже собирали несколько схем со светодиодами, но в этой схеме компонентов было намного больше. Сделать ошибку в соединениях очень легко, поэтому, если схема сразу не заработала, тщательно проверьте все соединения, сверяясь с принципиальной схемой.

Если не загорается ни один светодиод, проверьте, в правильной ли полярности подключена батарейка. Затем посмотрите полярность

включения светодиодов и значения сопротивления резисторов. Если какие-то светодиоды зажигаются, а какие-то нет, посмотрите, не соприкасаются ли где-нибудь ножки, которые не должны соприкасаться. Проверьте все внимательно.

ПОЧЕМУ В КОМПЬЮТЕРАХ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ЕДИНИЦЫ И НУЛИ

Дело в том, что, когда вы располагаете всего двумя значениями, использование единиц и нулей намного облегчает создание схем для выполнения вычислений и хранения получаемых значений.

Например, когда каждая цифра числа может иметь только два значения, 1 и 0, создать простой блок памяти для хранения двоичных чисел с помощью переключателей, как вы сделали это в проекте 20, очень легко.

Хранить единицы и нули, создавая память, можно разными способами. На заре компьютерной эры совокупности единиц и нулей часто хранили на перфокартах — листах плотной бумаги с отверстиями. Сегодня они хранятся на жестких магнитных дисках компьютеров и даже в электронном виде внутри интегральных схем.

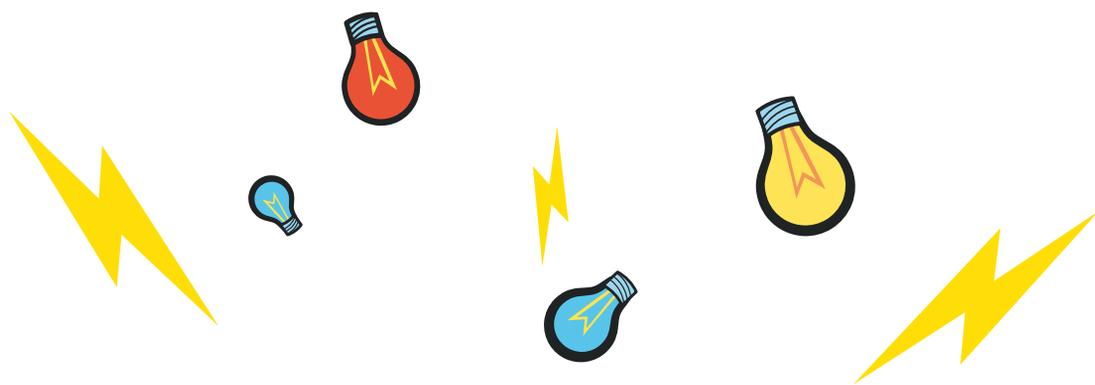
ЧТО ДАЛЬШЕ?

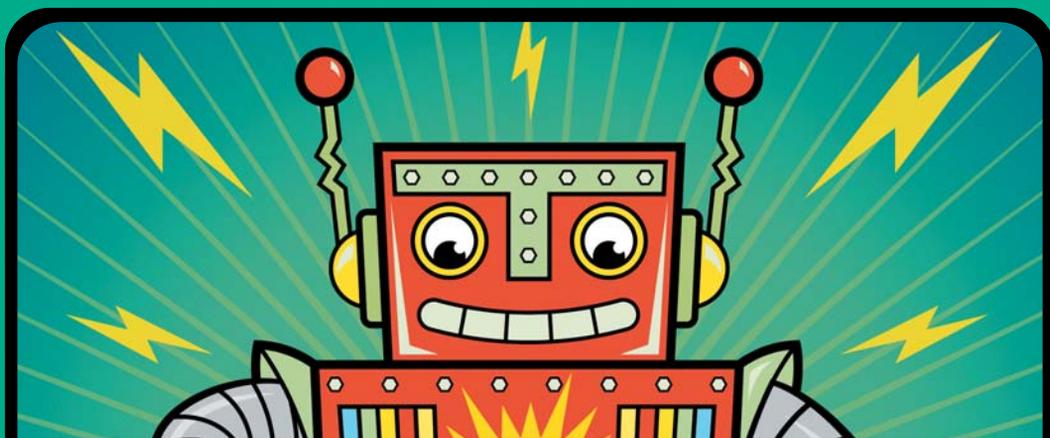
В этой главе вы узнали, как работают двоичные числа. Вы увидели, как можно использовать нули и единицы для представления изображений на экране компьютера и как превращать кажущиеся случайными наборы единиц и нулей в осмысленный текст. Чтобы понять двоичные числа еще лучше, попробуйте создать собственные двоичные коды для букв алфавита. В русском алфавите 33 буквы. Сколько цифр понадобится вам для представления всех этих букв? Чтобы понять это, положим, что букве *а* соответствует число 1. Следующей букве, *б*, должно соответствовать следующее двоичное число, а именно 10, букве *в* — число 11 и так до *я*. Сосчитайте, сколько цифр вам понадобилось для буквы *я*. Таково минимальное число цифр, которое вам потребуется.

А вот еще одно испытание. На пальцах вы можете сосчитать до десяти. Если не использовать большие пальцы, то до восьми. А если вы захотите считать в двоичных числах? Пусть вытянутый палец будет единицей, а согнутый — нулем. До какого самого большого числа вы сможете сосчитать, пользуясь восьмью пальцами?

Двоичные числа имеют и еще одно очень важное свойство: они позволяют строить логические схемы, способные принимать решения в зависимости от того, на каких проводах высокое напряжение, а на каких низкое. Высокое напряжение принято называть *истиной*, а низкое — *ложью*. Если эти провода связаны с простыми вопросами, требующими ответов «да» или «нет», а ответами являются уровни напряжения, выходной сигнал схемы можно считать выводом, достигнутым в результате постановки ряда вопросов.

С помощью логики можно заставить схемы выполнять вычисления, например сложение двух чисел, или совершать те или иные действия только при определенных условиях, например отпирать дверной замок только при введении правильной комбинации цифр. В главе 10 вы познакомитесь с некоторыми строительными блоками цифровой логики и узнаете, как собирать из них умные схемы.





10

СХЕМЫ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ ВЫБОР

Глава 9 была целиком посвящена единицам и нулям, и в нескольких проектах вы играли с битами и байтами. А в этой главе вы будете строить схемы, использующие единицы и нули для принятия решений. Логические вентили — это компоненты, которые проверяют напряжения, выражающие эти единицы и нули на своих входах, и выдают соответствующее напряжение на выход.

Я познакомлю вас с несколькими типами логических вентилях и покажу, как использовать их для создания детектора секретного кода.

ВСЕГО ЛИШЬ ЛОГИКА

Логика — это способ делать заключения на основе блоков информации, если известно, истинны они или ложны. Например, вы твердо знаете, что следующее утверждение истинно:

**Утверждение 1: у вас в холодильнике есть апельсины
и у вас есть соковыжималка,
тогда вы можете приготовить апельсиновый сок.**

Раз уж вы доверяете этому утверждению, прежде чем взяться за приготовление сока, вам нужно проверить два условия:

**Условие 1: апельсины в холодильнике есть.
Условие 2: соковыжималка у вас есть.**

Если вы убедитесь, что эти условия верны (истинны), вы можете логически заключить, что у вас есть возможность приготовить апельсиновый сок.

Компьютеры используют *булеву** логику — логическую систему, которая работает только со значениями *истина* и *ложь*, используя их для превращения единиц и нулей в действия. Чтобы компьютер понял, можете вы приготовить апельсиновый сок или нет, он должен прийти к соответствующему заключению с помощью булевой логики. Попробуем рассуждать, как компьютер!

Рассмотрим условия в утверждении 1, которые определяют, можете вы приготовить апельсиновый сок или нет. В данном случае условия — это два предложения, соединенные союзом «и». Обозначим их буквами:

**У вас в холодильнике есть апельсины. = А
У вас есть соковыжималка. = В**

Заключение — это утверждение, стоящее после «тогда». Обозначим и его буквой:

Вы можете приготовить апельсиновый сок. = Q

Используя эти буквы, вы можете переписать утверждение 1 так:

А И В = Q

* Названа так по имени создателя, английского математика и логика Джорджа Буля. *Прим. ред.*

Это логическое уравнение, в котором *И* — оператор логического умножения. Если оба высказывания, слева и справа от *И*, истинны, то и *Q* истинно.

Учитывая условия 1 и 2, *A* и *B* также являются истинными. Подстановка их в уравнение дает:

истина И истина = Q

Q = истина

Поскольку *A* и *B* истинны, *Q* тоже должно быть истинным. Пора готовить апельсиновый сок!

Как компьютер решает, можете ли вы приготовить апельсиновый сок

Условие А (апельсины есть)	Условие В (соковыжималка есть)	Заключение Q (вы можете приготовить сок)
Ложь	Ложь	Ложь
Ложь	Истина	Ложь
Истина	Ложь	Ложь
Истина	Истина	Истина!

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ЛОГИЧЕСКИЕ ВЕНТИЛИ

Многие схемы в компьютерах — это физические реализации логических уравнений, составленные из схем поменьше, которые называются *логическими вентилями*, представляющими собой логические операторы. Логические вентили принимают на входы единицы и нули, представляющие соответственно истину и ложь, и выдают на выход 1 или 0 в зависимости от результата решения заложенных в них уравнений.

С помощью логических вентилях и вы можете создавать поистине замечательные проекты!

Помню, когда отец впервые рассказал мне о логических вентилях, я помчался в свою комнату и несколько часов пытался разными способами комбинировать их на бумаге, чтобы складывать двоичные числа. Надеюсь, что и вам это будет так же интересно! Давайте посмотрим, как работают разные логические вентили.

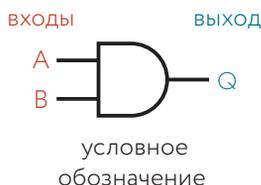
Вентили И проверяют истинность обоих входов

Логический вентиль И является физической формой оператора *И*, который вы использовали для решения вопроса о возможности приготовления апельсинового сока. Этот вентиль имеет два входа (или больше),

например А и В, и один выход, например Q. Он проверяет, истинны ли А и В, и, если на обоих входах единицы, на выход тоже выдается 1. Во всех остальных случаях, т. е. если на одном из входов или на обоих входах нули, на выход выдается 0.

Я счел удобным записать значения Q для разных сочетаний входных значений в виде *таблицы истинности*. Она показывает значения выхода Q для всех возможных сочетаний входных значений. В этой таблице 0 означает ложь, а 1 — истину.

Вентиль И



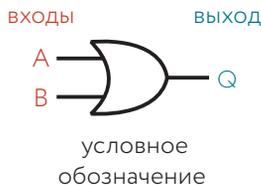
A	B	Q = A И B
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

таблицы истинности

Вентили ИЛИ проверяют истинность хотя бы одного из входов

Вентиль ИЛИ проверяет, есть ли истина хоть на каком-то одном входе. Если на входе А *или* на входе В имеется 1, на выход Q выдается 1. Если 1 на обоих входах, на выход Q тоже выдается 1. Нуль на выход выдается только тогда, когда на обоих входах нули.

Вентиль ИЛИ



A	B	Q = A ИЛИ B
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

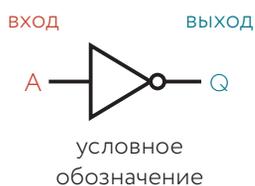
таблица истинности

Вентиль НЕ инвертирует входной сигнал

Вентиль НЕ, называемый также *инвертором*, имеет только один вход, и функция у него только одна: он *инвертирует* сигнал, т. е. выдает

на выход сигнал, противоположный входному: если на входе 1, на выход выдается 0, а если на входе 0, на выход выдается 1.

Вентиль НЕ



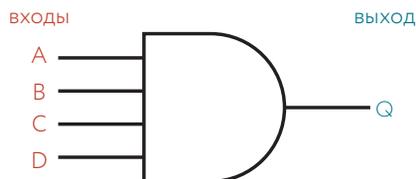
A	Q = НЕ A
0	1
1	0

таблица истинности

Вентиль И с четырьмя входами

Вентили И и ИЛИ могут иметь больше двух входов. Вот как выглядит условное обозначение 4-входового вентиля И:

4-входовый вентиль И

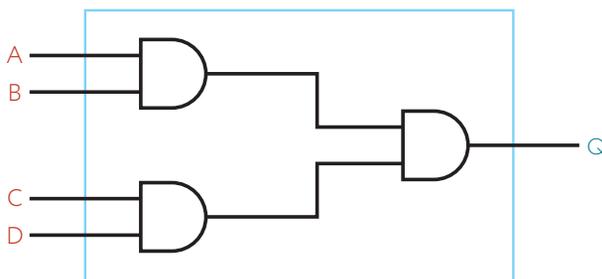


Поскольку это вентиль И, 1 выдается на выход только тогда, когда 1 поступает на все четыре входа, т. е. Q истинно (1) только тогда, когда истинны (1) все четыре входа:

$$Q = A \text{ И } B \text{ И } C \text{ И } D$$

Вентиль И с четырьмя входами можно построить из двух вентилях И с двумя входами каждый:

4-входовый вентиль И



КАК ИЗОБРАЖАТЬ ЛОГИЧЕСКИЕ СХЕМЫ

Из логических вентилях можно строить логические схемы для проверки условий и принятия решения о том, что делать при тех или иных условиях. Представьте, что вы хотите отключать охранную сигнализацию из главы 1 введением секретного кода. Тогда, если вы включите ее, уходя из дома, тому, кто захочет открыть дверь, надо будет знать секретный код, чтобы отключить ее. Система из логических вентилях сможет легко проверять, правильный ли код введен.

Логическое уравнение для секретного кода

Пусть ваш секретный код имеет вид 1001 и при его обнаружении должен загораться светодиод, чтобы подтвердить его правильность. Прежде чем строить логические схемы, всегда полезно записать логическое уравнение. Давайте потренируемся.

Сначала вспомните, что представляют для логических вентилях каждая единица и каждый ноль вашего кода. Вы хотите, чтобы светодиод загорался только при истинности четырех условий. Связать эти условия между собой можно с помощью операторов И. Представим четыре бита секретного кода буквами W, X, Y и Z. Тогда правильность кода можно проверить, убедившись, что $W = 1, X = 0, Y = 0$ и $Z = 1$.

Вам нужно будет связать между собой все биты секретного кода с помощью 4-входового вентиля И. Но прямое соединение входов W, X, Y и Z даст логическое уравнение такого вида:

$$Q = W \text{ И } X \text{ И } Y \text{ И } Z$$

Это будет означать проверку, все ли биты являются единицами, так как $Q = 1$ только тогда, когда $W = 1, X = 1, Y = 1$ и $Z = 1$. А вам нужно убедиться, что $W = 1, X = 0, Y = 0$ и $Z = 1$. К счастью, в булевой логике возможны лишь два значения: 1 (истина) и 0 (ложь). Но 0 — это НЕ 1, т. е. что-то ложно, если НЕ истинно. Это значит, что если $X = 0$ (ложь), то $\text{НЕ } X = 1$ (истина). Зная это, уравнение можно переписать в следующем виде:

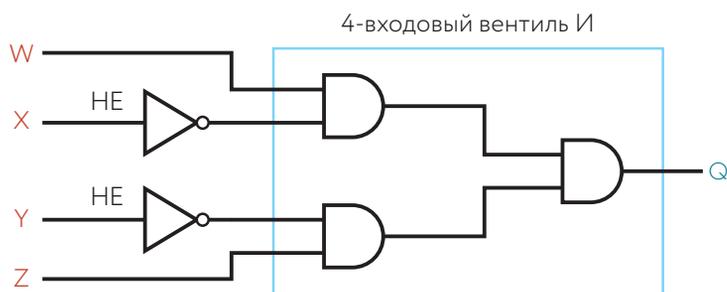
$$Q = W \text{ И } (\text{НЕ } X) \text{ И } (\text{НЕ } Y) \text{ И } Z$$

В этом уравнении X и Y подвергнуты операции НЕ, т. е. стали нулями в секретном коде. НЕ превращает 1 в 0, а 0 в 1.

Преобразование логического уравнения в электрическую схему

Теперь давайте изобразим логическое уравнение секретного кода в виде электрической схемы. Ее выход должен быть одной единицей или одним нулем. Для одновременной проверки всех четырех битов кода нужен

4-входовый вентиль, и вы будете строить его из трех 2-входовых вентилей И. Поскольку вам предстоит проверять, находятся ли на входах X и Y нули, вам понадобятся два вентиля НЕ для превращения нуля в единицу. Вот как будет выглядеть итоговая схема:



Логическая схема для проверки секретного кода (1001)

Первый бит (W) должен быть единицей, а второй (X) — нулем, поэтому для него предусмотрен вентиль НЕ. Вентиль НЕ предусмотрен и для третьего бита (Y).

Первый вентиль И будет выдавать на выход 1, если на входе W будет 1, а на входе X будет 0, второй вентиль И — если на входе Y будет 0, а на входе Z будет 1. Если на выходах обоих этих вентилях будет 1, на выходе третьего вентиля И также будет 1. И это будет означать, что введен правильный код.

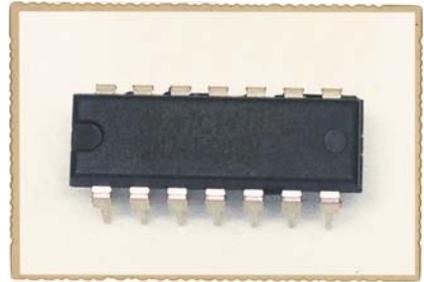
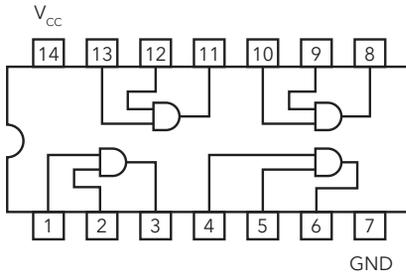
ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: ИЗОБРАЗИТЕ В ВИДЕ СХЕМЫ ДРУГИЕ ЛОГИЧЕСКИЕ УРАВНЕНИЯ

Теперь, когда у вас есть базовые знания, попробуйте представить в виде электрических схем логические уравнения, которые придумаете сами. Например, для уравнения, описывающего схему ответа на вопрос: «Могу ли я приготовить апельсиновый сок?» Ориентируйтесь на утверждения под заголовком «Всего лишь логика» (с. 212).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛОГИЧЕСКИХ ВЕНТИЛЕЙ НА ПРАКТИКЕ

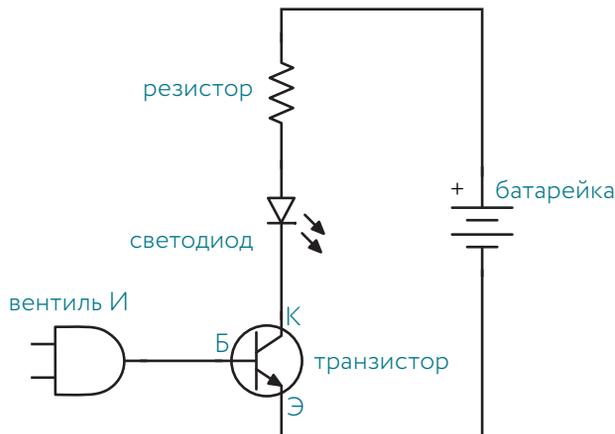
Когда я впервые услышал о логических вентилях, то подумал, что это маленькие компоненты с двумя или тремя ножками. На самом деле они входят в состав интегральных схем (ИС, или микросхем), по несколько

в каждую, поэтому, если вам нужен всего один клапан, то все равно придется использовать микросхему целиком.



Важно знать, что логические клапаны не могут обеспечить большой выходной ток. Если даже выходное напряжение клапана равно 5 В, это не значит, что к нему можно подключить 5-вольтовый мотор. Силы выходного тока клапана просто не хватит для того, чтобы заставить такой мотор работать.

Вспомните: в главе 7 говорилось, что транзистор требует лишь очень слабого тока на базу, чтобы открыть проход гораздо более сильному току с коллектора на эмиттер. Если вы хотите использовать логические клапаны для управления схемами или компонентами, требующими более сильных токов, соедините логический клапан с транзистором. Помните схему из проекта 14 «Создание датчика прикосновения» на с. 142? Вы можете изменить ее, чтобы включать и выключать светодиод с помощью логического клапана.

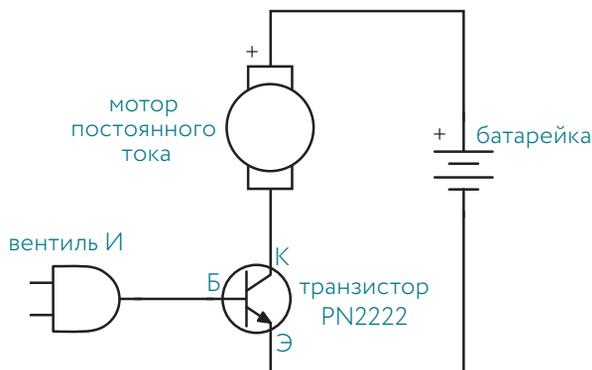


Скоро я покажу, как использовать эту схему в следующем проекте.

ЕЩЕ О ТОКЕ, КОМПОНЕНТАХ И ТРАНЗИСТОРАХ

Светодиод и резистор в схеме на с. 218 легко заменить на что-то еще, чем вы хотели бы управлять, например на мотор, вентилятор или реле. Но при этом надо помнить о силе потребляемого тока. Какой силы ток нужен для вашего мотора и какой силы ток может пропускать транзистор? Оба эти значения есть в технических описаниях компонентов. Для транзистора вы должны искать значение тока коллектора (I_C). Согласно техническим данным, максимальная сила коллекторного тока для транзистора BC547 равна 100 мА. Для питания светодиода, который обычно потребляет не больше 15 или 20 мА, этого вполне достаточно.

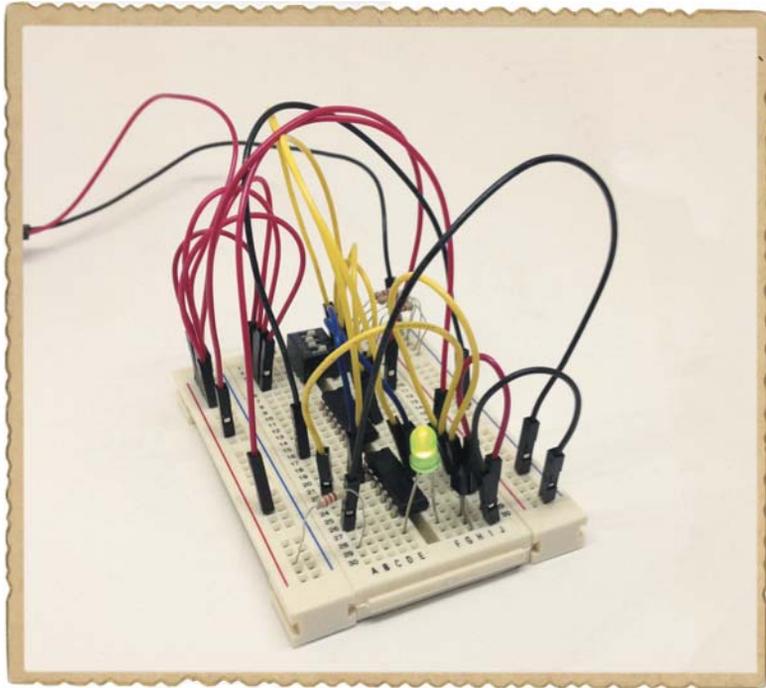
А если вы хотите управлять мотором? Тогда вам нужно узнать, какой силы ток он потребляет. Эта информация содержится в его техническом описании. Если, скажем, 500 мА, вам понадобится транзистор, способный пропускать более сильный ток. Транзистор PN2222 пропускает ток силой до 600 мА, так что он сможет включать и выключать такой мотор.



ПРОЕКТ № 21. ДЕТЕКТОР СЕКРЕТНОГО КОДА

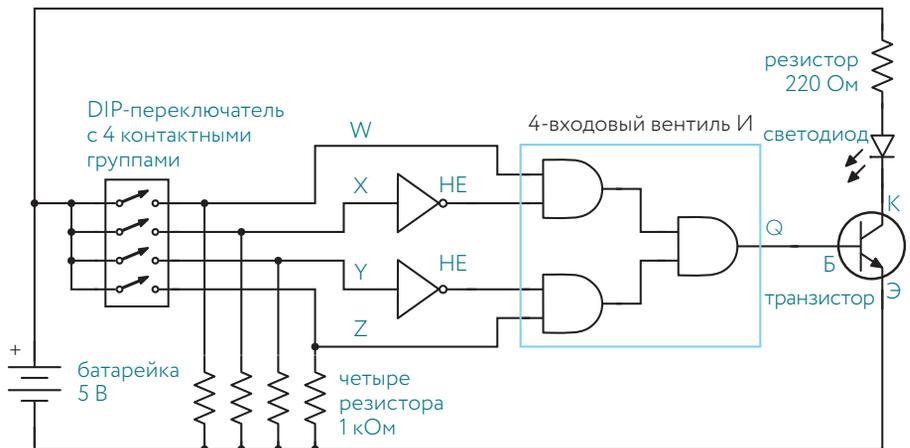
В этом проекте вам предстоит построить логическую схему для проверки правильности вводимого секретного кода. Для задания кода вы будете использовать четыре переключателя, входящих в состав одного DIP-переключателя. Если вводимые биты будут соответствовать заданному коду, на выходе логической схемы появится напряжение, соответствующее единице, в противном случае напряжение на выходе будет соответствовать нулю. Выходной сигнал схемы начнет подаваться

на транзистор, так что вы сможете использовать его для управления чем-либо, например охранной сигнализацией.

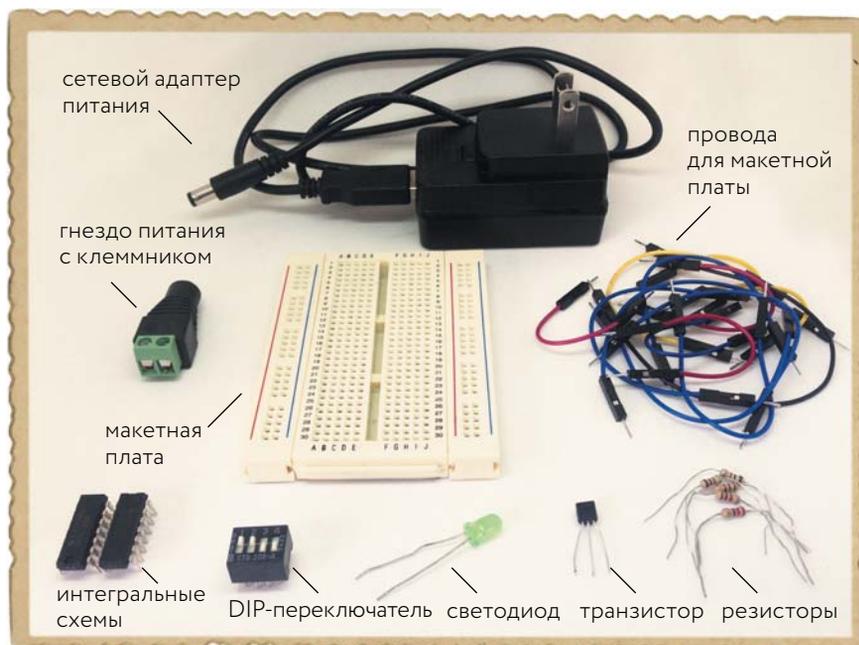


Это простейшее устройство включит светодиод, когда на его вход поступит правильный код. А затем я покажу, как использовать это устройство для отключения охранной сигнализации из главы 1.

Вот полная принципиальная электрическая схема для этого проекта:



Список необходимых материалов



- **Макетная плата** с числом рядов не менее 30.
- **Провода** для макетной платы (20 штук).
- **DIP-переключатель** с четырьмя контактными группами.
- **Микросхема 74LS04** с шестью вентилями НЕ.
- **Микросхема 74LS08** с четырьмя вентилями И.
- **NPN-транзистор** общего назначения, например BC547.
- **Обычный светодиод.**
- **Резистор 220 Ом** для ограничения силы тока через светодиод.
- **Четыре резистора 1 кОм.**
- **Сетевой адаптер питания (блок питания)** с **выходным напряжением 5 В постоянного тока (5V DC)** для питания схемы.
- **Гнездо питания с клеммником** для соединения сетевого адаптера с макетной платой.

Инструменты



- **Отвертка**, подходящая для винтовых зажимов клеммника гнезда питания.

Как использовать другое напряжение питания для схем на макетной плате

До сих пор в качестве источников питания для всех построенных схем вы применяли 9-вольтовые батарейки «Крона», но для большинства цифровых схем нужны меньшие напряжения. В частности, для питания многих ИС с логическими вентилями требуется 5 В. Но батареек с таким напряжением нет. Есть батарейки на 4,5 и на 6 В, а на 5 В нет.

Что же делать? Познакомьтесь с *сетевым адаптером питания* и *гнездом питания с клеммником*.



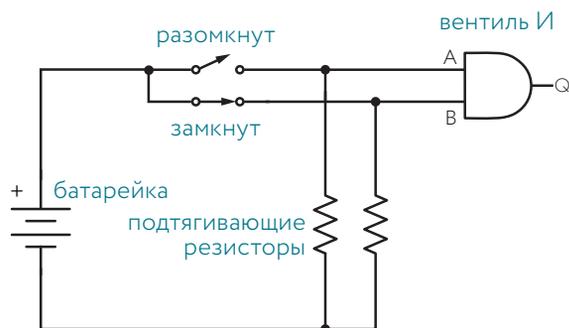
Для питания или подзарядки многих электронных устройств используются сетевые адаптеры, включаемые в сетевую розетку и подключаемые к питаемому устройству штекером. Существуют сетевые адаптеры с разным напряжением питания на выходе; нам нужен адаптер на 5 В постоянного тока.

Для питания схемы, которую вам предстоит создать, к адаптеру нужно подключить гнездо питания с клеммником. Это переходник с гнездом для штекера сетевого адаптера и двумя *винтовыми зажимами* для проводов, которыми его можно будет соединить с платой.

ПОВЫШЕНИЕ НАДЕЖНОСТИ СХЕМ

Если для схемы требуется входное напряжение, а ее вход ни с чем не соединен, он называется *плавающим*. Плавающий вход ненадежен, поскольку схема может воспринимать сигнал с него и как 1, и как 0, а предсказать, как она его воспримет, невозможно.

Отдельные переключатели в DIP-переключателе могут замыкаться и размыкаться. Когда контакты переключателя разомкнуты, соответствующий вход, если он больше ни с чем не соединен, оказывается плавающим. Чтобы избежать этого, можно использовать для каждого входа *подтягивающий резистор*, как показано ниже.

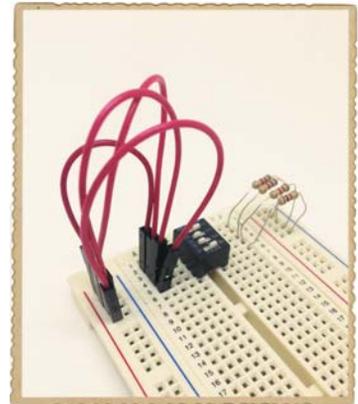


Каждый подтягивающий резистор в этой схеме соединяет соответствующий вход вентиля с минусом батарейки, удерживая напряжение при разомкнутом переключателе на нуле. Когда же переключатель замкнут, вход вентиля оказывается соединенным с плюсом батарейки, так что на него поступает напряжение, соответствующее логической единице.

Схема, которую вам предстоит создать в этом проекте (см. с. 220), содержит четыре переключателя с подтягивающими резисторами. Все они показаны на схеме разомкнутыми, т. е. на все входы вентиля И поступают нули.

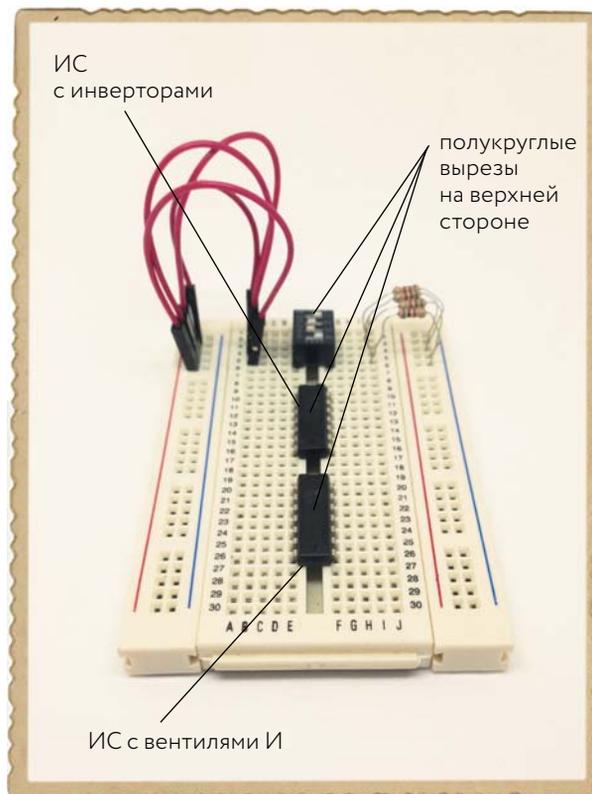
Шаг 1. Установка переключателей и резисторов

Установите DIP-переключатель в верхнюю часть платы так, чтобы один ряд его выводов располагался слева от желобка, а другой — справа. Все выводы его левой стороны соедините перемычками с положительной шиной питания у левого края платы, а все выводы правой стороны соедините резисторами 1 кОм с отрицательной шиной питания у правого края платы.



Шаг 2. Установка микросхем

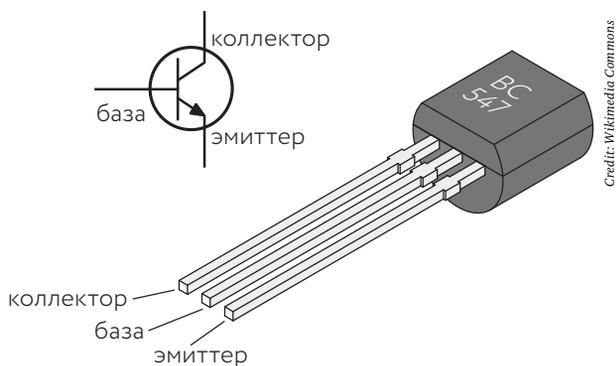
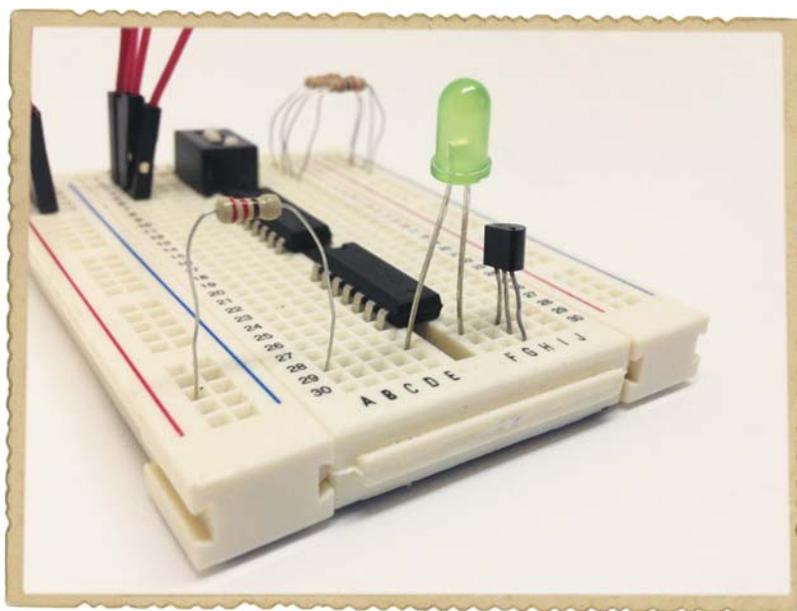
ИС 74LS04 с вентилями НЕ установите над желобком платы в ее средней части, а ИС 74LS08 с вентилями И в нижней. Обе они должны быть установлены меткой (полукруглым вырезом на верхней стороне) в сторону DIP-переключателя. Внизу оставьте не меньше трех рядов отверстий для транзистора.



Шаг 3. Установка транзистора и светодиода

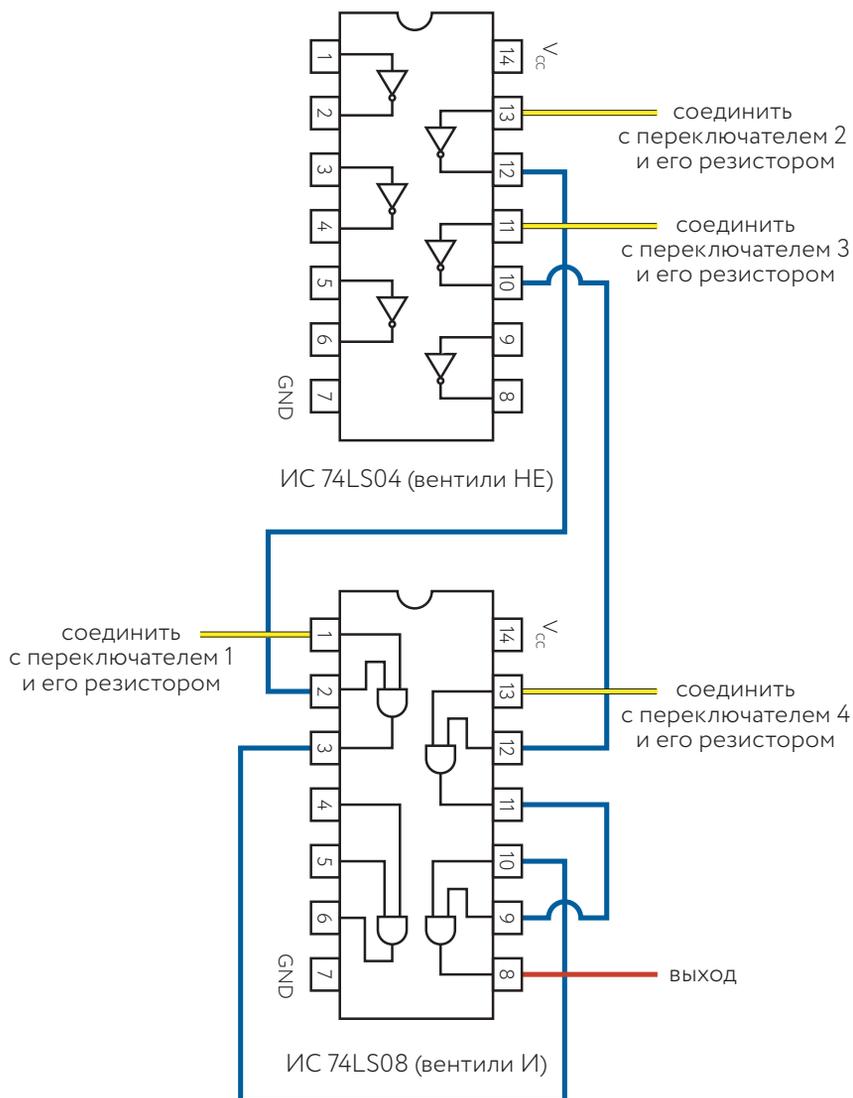
Вставьте транзистор в отверстия трех нижних рядов платы. Если это транзистор BC547, его нужно установить плоской стороной влево, чтобы верхний вывод был коллектором, средний — базой, а нижний — эмиттером. Если вы используете иной NPN-транзистор, выясните назначения его выводов по его техническому описанию.

Вставьте короткую ножку светодиода (катод) в отверстие одного ряда с коллектором транзистора, а длинную (анод) — в отверстие любого свободного ряда на левой стороне макетной платы. И наконец, соедините анод светодиода через резистор 220 Ом с положительной шиной питания.



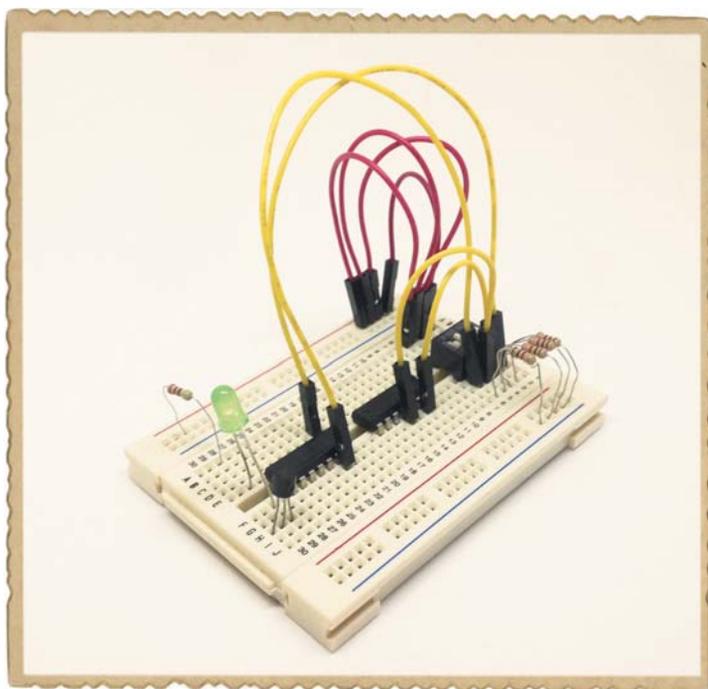
Шаг 4. Построение логической схемы

Посмотрите на рисунок ниже, чтобы понять, как расположены вентили И и НЕ в корпусах микросхем и какие соединения вам нужно выполнить.



Соедините четырьмя перемычками выходы переключателей с входами вентиляй:

- Выход переключателя 1 (самый верхний) с выводом 1 нижней ИС (74LS08, вход вентиля И).
- Выход переключателя 2 с выводом 13 верхней ИС (74LS04, вход вентиля НЕ).
- Выход переключателя 3 с выводом 11 верхней ИС (74LS04, вход вентиля НЕ).
- Выход переключателя 4 с выводом 13 нижней ИС (74LS08, вход вентиля И).



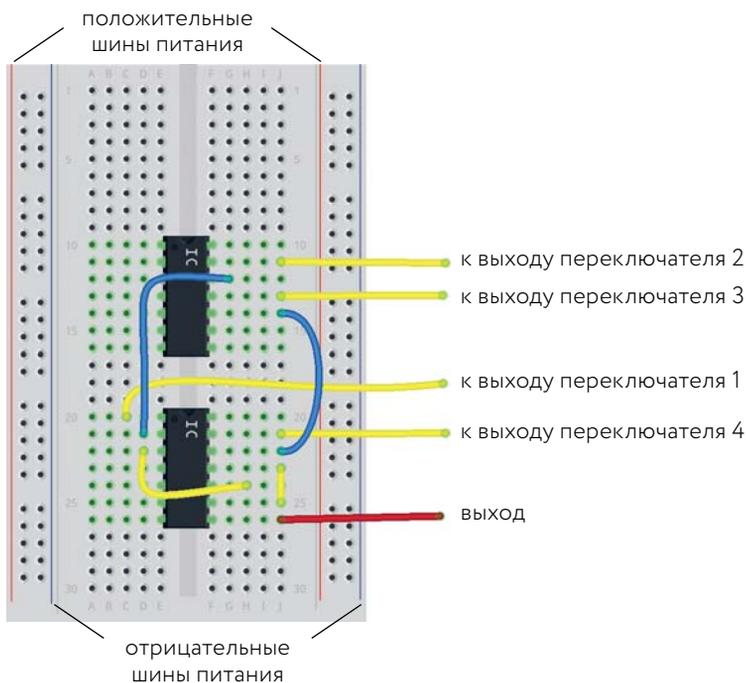
Затем соедините двумя перемычками выходы вентиляй НЕ с входами вентиляй И:

- Вывод 12 верхней ИС с выводом 2 нижней ИС.
- Вывод 10 верхней ИС с выводом 12 нижней ИС.

Теперь соедините выходы двух вентилях И с входом третьего вентиля И:

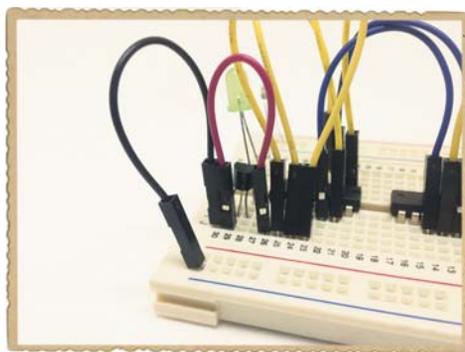
- Вывод 3 нижней ИС с ее выводом 10.
- Вывод 11 нижней ИС с ее выводом 9.
- Наконец, подключите перемычку к выводу третьего вентиля И другой ее конец пока никуда не присоединяйте.

Ваши соединения должны выглядеть так:



Шаг 5. Завершение подключения транзистора

Соедините выход третьего вентиля И (вывод 8 нижней ИС) с базой транзистора. Сигнал с этого выхода будет определять, может или не может идти ток через светодиод. Эмиттер транзистора соедините с отрицательной шиной питания.



ЗАЩИТА КОМПОНЕНТОВ СХЕМ

Работа собранной схемы основана на поступлении очень слабых токов на базу транзистора. В детекторе секретного кода вашему транзистору ничего не угрожает, но в других схемах для защиты базы транзистора от более сильных токов нужно включить между его базой и источником тока (в данном случае — выходом вентиля И) резистор сопротивлением от 1 до 10 кОм.

Обычно транзистор нужно защищать и в схемах управления мотором, вроде показанной на с. 219. Она будет работать и так, как есть, но для надежности полезно включить параллельно мотору диод катодом к положительному выводу батарейки. Это защитит транзистор от всплесков напряжения, которые могут возникнуть в тот момент, когда мотор выключается.

Шаг 6. Поддача питания и проверка схемы

Соедините выводы 14 обеих ИС с положительной шиной питания, а их выводы 7 — с отрицательной. Разомкните все переключатели DIP-переключателя и подключите 5-вольтовый источник питания плюсом к положительной шине питания, а минусом — к отрицательной. Для выполнения этих соединений используйте переходник (гнездо питания с клеммником) и два провода для макетной платы. Переходник должен



иметь маркировку «+» и «-». Слегка отверните винты зажимов клеммника, вставьте в оба зажима концы проводов и затяните винты. Если в качестве положительного провода вы используете провод в красной изоляции, а в качестве отрицательного — в черной, вам будет проще правильно подключиться к плате.

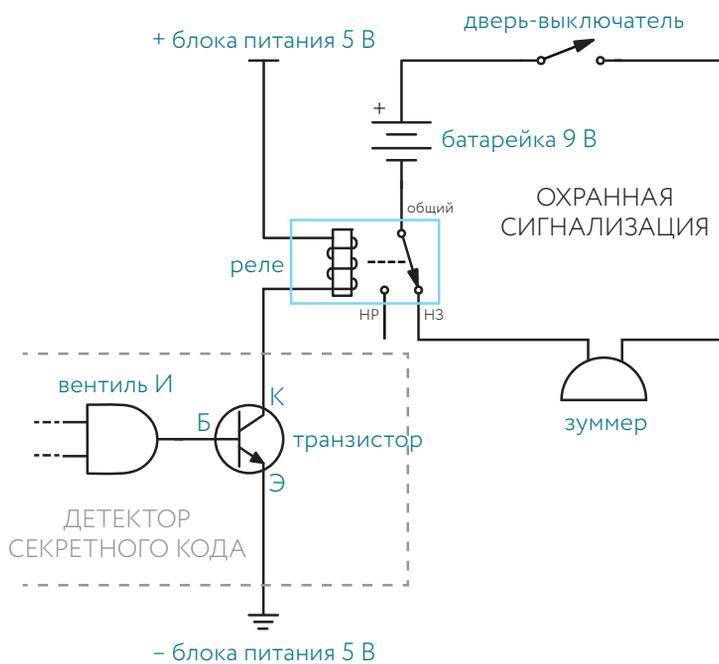
Пока все переключатели разомкнуты, светодиод должен оставаться темным, а при введении правильного кода (1001) путем замыкания верхнего и нижнего переключателей он должен загореться.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: ОТКЛЮЧЕНИЕ ОХРАННОЙ СИГНАЛИЗАЦИИ

В схему детектора секретного кода можно вместо светодиода с резистором включить реле и объединить эту схему с охранной сигнализацией, описанной в главе 1. Подключите 9-вольтовую батарейку питания охранной сигнализации через реле (см. с. 108–109). Это позволит вводом секретного кода отключать питание сигнализации.

Обратите внимание, что схема детектора кода с 5-вольтовым источником питания управляет совершенно отдельной схемой охранной сигнализации с напряжением питания 9 В, и эти две схемы электрически между собой не связаны, что очень удобно. Реле очень полезно, когда нужно управлять схемой с другим источником питания.

Вот как выглядит объединенная схема:



Для ее создания вам понадобятся:

- **Схема из проекта 2 «Охранная сигнализация» (с. 32).**
- **Схема из проекта 21 «Детектор секретного кода» (с. 219).**
- **Реле 5 В.**

Шаг 7. Если светодиод не загорается

В первую очередь проверьте, подается ли питание на обе интегральные схемы. Их выводы 14 должны быть соединены с положительной шиной питания, а выводы 7 — с отрицательной. Если ИС стали слишком горячими на ощупь, сразу же отключите сетевой адаптер от розетки и дождитесь, пока они остынут. Прежде чем возобновлять испытания, еще раз проверьте правильность подключения питания. Положительный вывод гнезда питания с клеммником (+) должен быть соединен с положительной шиной питания, а отрицательный (–) — с отрицательной.

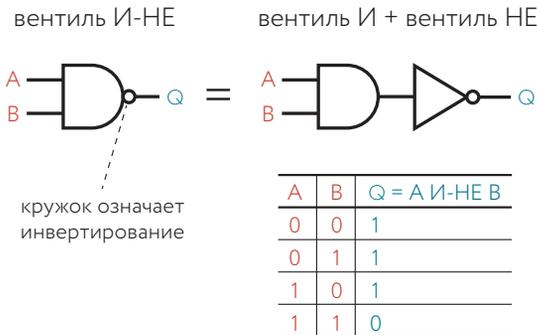
Если обе ИС запитаны правильно, а схема все равно не работает, проверьте напряжение на переключателях. Измерьте мультиметром напряжение между отрицательной шиной питания и входами вентиля И и НЕ, соединенными с выходами переключателей. На выводах 1 и 13 ИС с вентилями И должно быть 5 В, а на выводах 11 и 13 ИС с вентилями НЕ — 0 В. На выходах всех вентилях И (выводы 3, 8 и 11) должно быть 5 В. Если на выходе какого-либо из вентилях И отсутствует напряжение 5 В, значит, на одном из его входов присутствует напряжение 0 В. Выясните, почему это так, и ваша проблема будет решена.

ВЕНТИЛИ С ИНВЕРТИРОВАННОЙ ЛОГИКОЙ

И, ИЛИ и НЕ — это основные логические вентили, комбинируя которые можно создавать другие вентили. Рассмотрим два построенных таким способом вентиля.

Вентиль И-НЕ выявляет состояние ложь на одном из входов

Вентиль И-НЕ* работает как вентиль И в сочетании с последующим вентилем НЕ, инвертирующим выходной сигнал вентиля И (маленький кружок на рисунке условного обозначения вентиля И-НЕ означает НЕ). Его выходной сигнал $Q = 0$ только тогда, когда $A = 1$ и $B = 1$.

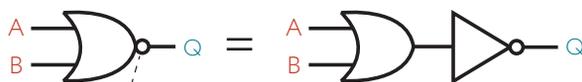


* В технических справочниках встречаются также написания: НЕ-И, Не-И. То же относится к вентилю ИЛИ-НЕ. Прим. пер.

Вентиль ИЛИ-НЕ выявляет состояние ложь на двух входах одновременно

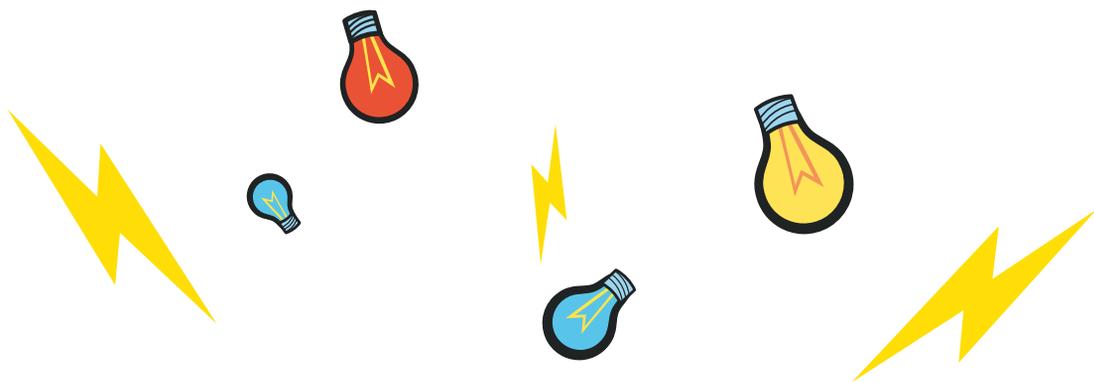
Вентиль ИЛИ-НЕ работает как вентиль ИЛИ в сочетании с последующим вентиляем НЕ. Его выходной сигнал $Q = 1$ только тогда, когда $A = 0$ и $B = 0$.

вентиль ИЛИ-НЕ вентиль ИЛИ + вентиль НЕ



кружок означает инвертирование

A	B	Q = A ИЛИ-НЕ B
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	0



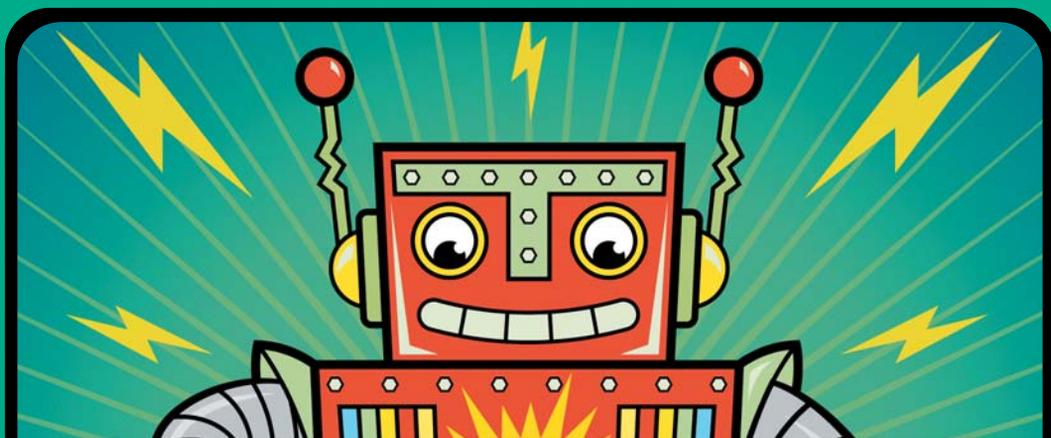
ЧТО ДАЛЬШЕ?

В этой главе вы узнали, как использовать логические вентили для создания схем, принимающих решения, например, о правильности вводимого кода. А в конце вы познакомились с логическими вентилями, содержащими отрицание. Понимание того, как действует отрицательная логика, полезно, потому что она часто используется в реальных схемах. Вы и сами будете применять ее в главе 11.

Если вы хотите немного больше узнать о вентилях, я предлагаю вам попробовать соединить (на бумаге) некоторые уже знакомые вам вентили, чтобы создать вентиль *исключающее ИЛИ* (искл. ИЛИ), который выдает на выход 1 только тогда, когда сигналы на его входах различны.



Комбинируя логические вентили разными способами, вы сможете построить почти все что угодно. Но не сейчас, а чуть позже. В следующей главе я познакомлю вас с некоторыми другими строительными блоками, которые можно создавать из логических вентилях. Вы узнаете, как собирать запоминающие схемы, и смастерите собственную электронную игру «Орел или решка».



11

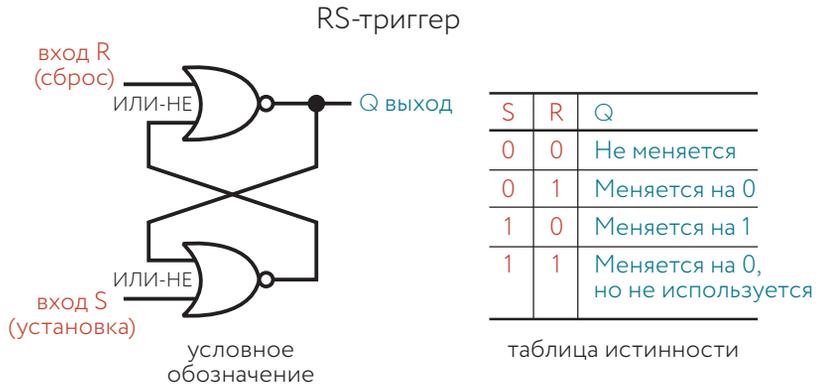
СХЕМЫ, ЗАПОМИНАЮЩИЕ ИНФОРМАЦИЮ

В главе 9 вы узнали, как сохранять биты с помощью переключателей. Пока положения переключателей не меняются, остаются неизменными и биты. Но устанавливать положения переключателей приходилось вручную, а это не слишком удобно. В главе 10 вы познакомились с логическими вентилями и узнали, как использовать их для игр с единицами и нулями. В конце этой главы вы создадите собственную электронную игру «Орел или решка».

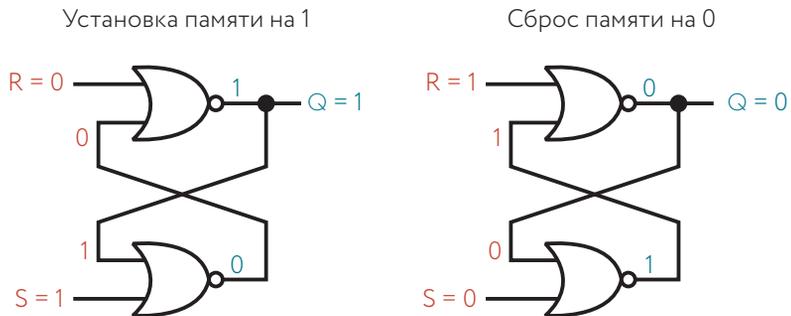
Теперь я покажу вам, как использовать логические вентили для создания электронной памяти, способной сохранять биты даже после изменения входного сигнала.

ЗАПОМИНАНИЕ БИТОВ ПО ОДНОМУ

Одной из простейших схем памяти является *RS-триггер*, способный хранить один бит информации. Создать его можно из двух вентилей ИЛИ-НЕ.



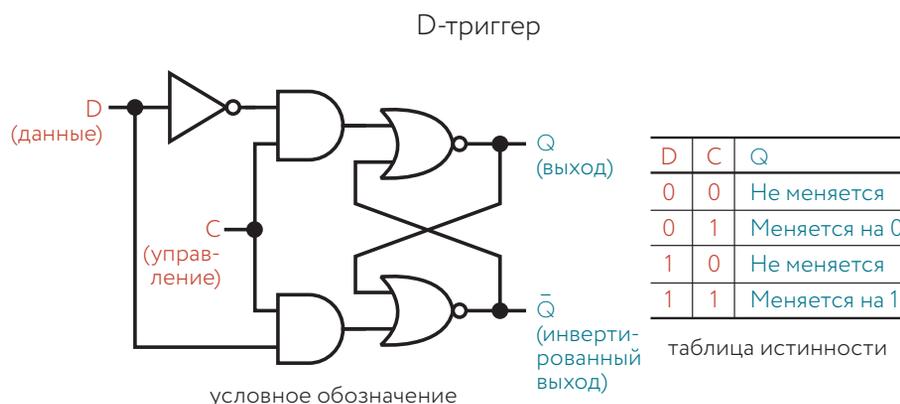
Предположим, что на выходе Q изначально присутствует логический 0, и он будет сохраняться до тех пор, пока не поступит команда *защелкивания* бита со входов R или S. Здесь S означает *установка*, а R — *сброс*. В результате установки Q меняется на 1, а в результате сброса — на 0. Как показывает таблица истинности для RS-триггера, *установить* его можно, подав 1 на вход S и 0 на вход R, а сбросить — подав 0 на вход S и 1 на вход R. Давайте посмотрим, как происходит установка Q на 1:



На выходе вентиля ИЛИ-НЕ присутствует 1, когда на обоих входах имеются нули. Если на S (установка) поступает 1, на выходе нижнего вентиля ИЛИ-НЕ появляется 0 независимо от состояния его другого входа. Выход этого вентиля соединен с входом верхнего вентиля ИЛИ-НЕ, на другой вход которого подается сигнал R (сброс). Поскольку на входе R имеется 0, на обоих входах верхнего вентиля оказываются нули, в результате чего на выходе Q появляется 1.

УЛУЧШЕННАЯ СХЕМА ПАМЯТИ

Добавив к RS-триггеру еще немного вентилях, вы можете создать *D-триггер*, который запоминает состояние на входе D и передает его на выход Q в тот момент, когда на входе управления C появляется 1.



D-триггер — усовершенствованная версия RS-триггера, поскольку позволяет сколько угодно менять сигнал на входе данных D, не изменяя сигнала на выходе Q, пока на входе управления C не появится 1. На выходе нижнего вентиля ИЛИ-НЕ сигнал всегда противоположен сигналу на выходе Q, что обозначено символом \bar{Q} .

ПАМЯТЬ, КОТОРАЯ ИЗМЕНЯЕТСЯ ТОЛЬКО ПО СИГНАЛУ

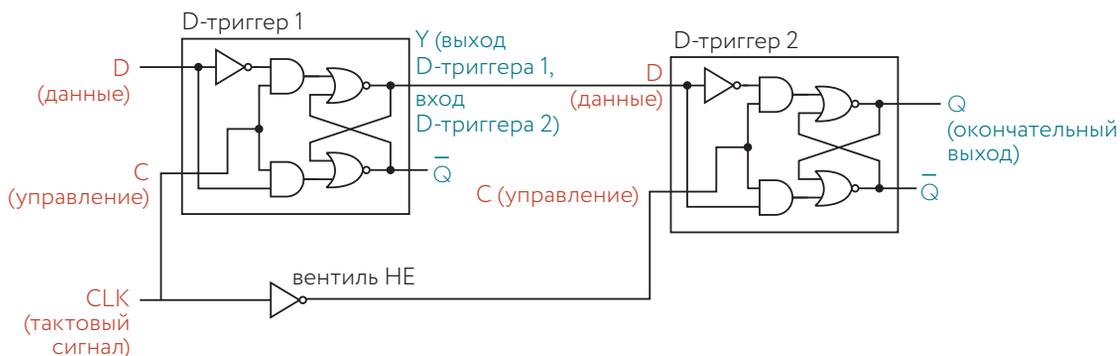
У D-триггера есть один недостаток: при 1 на входе C изменение состояние входа D изменяет и выход Q. А если вы не хотите, чтобы состояние выхода менялось сразу же?

В компьютерах команду всем схемам что-либо изменить, например сохранить новые данные, дает *тактовый сигнал* — напряжение, непрерывно переключающееся между высоким и низким уровнями, т. е. между 1 и 0. Он подобен сигналу, который вы подавали на динамик в проекте 16 (с. 168).

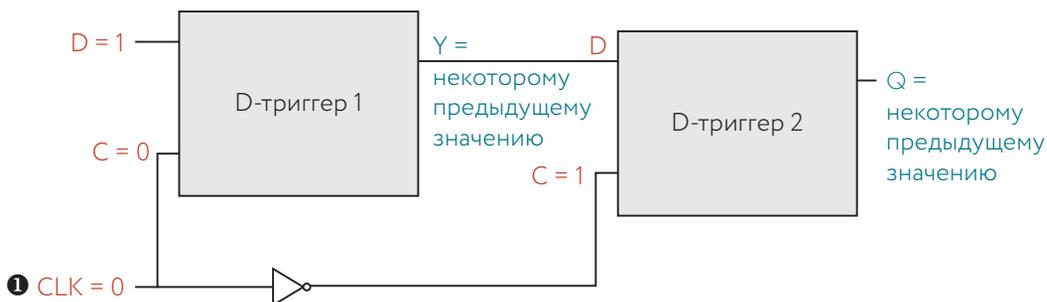
Для уменьшения вероятности ошибок все действия (вычисления, занесение данных в память и др.) выполняются только в моменты перехода тактового сигнала между уровнями: из низкого уровня в высокий или из высокого в низкий. Этот переход называется *фронтом сигнала*. Если какое-то действие запускается в момент перехода сигнала из состояния 0 в состояние 1, говорят о *запуске передним фронтом* (или просто *фронтом сигнала*), а если оно запускается в момент перехода с 1 на 0 — о *запуске задним фронтом* (или *по спаду сигнала*).

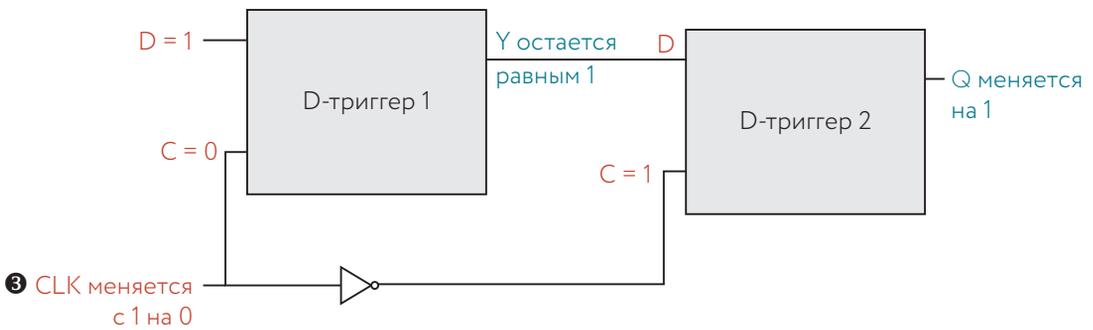
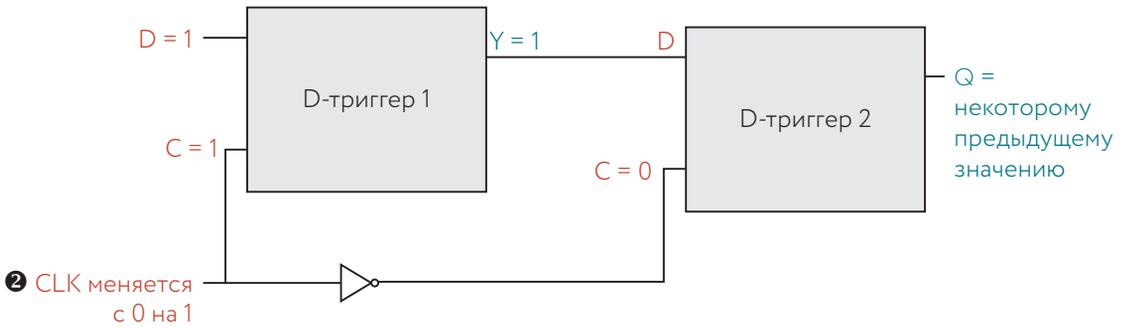
Триггер, в котором изменение состояния выхода запускается фронтом тактового сигнала, называется *двухтактным*, или *двухступенчатым*, *D-триггером*. Создать его вы можете, объединив два D-триггера с вентилями НЕ.

Двухтактный D-триггер



Напряжение на выходе Q может меняться только тогда, когда напряжение на входе CLK (тактовый сигнал) переходит с высокого уровня (1) на низкий (0). Вот как это работает.



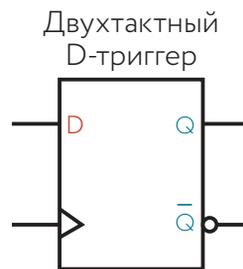


Когда $CLK = 0$, ни Y , ни Q не меняются ❶. Когда CLK меняется с 0 на 1 ❷, Y принимает то значение, которое имеется на входе D (вход данных) D-триггера 1, но вентиль НЕ инвертирует сигнал, подавая 0 на вход C (вход управления) D-триггера 2, поэтому сигнал на выходе Q не изменяется. Когда же CLK возвращается на 0 ❸, вход C (вход управления) D-триггера 2 меняется на 1, значение Y , подаваемое на вход D (вход данных) D-триггера 2, остается неизменным, а выход Q принимает то значение, которое имеется на выходе Y .

! **ПРИМЕЧАНИЕ** Q обновляется, когда тактовый сигнал переходит с высокого уровня на низкий, так что этот двухтактный D-триггер запускается по заднему фронту (спаду) тактового сигнала.

А вот как выглядит условное обозначение двухтактного D-триггера с запуском по переднему фронту (нарастанию сигнала):

Здесь обозначение CLK на входе тактового сигнала заменено треугольником. Обратите внимание на кружок при выходе \bar{Q} : так же как

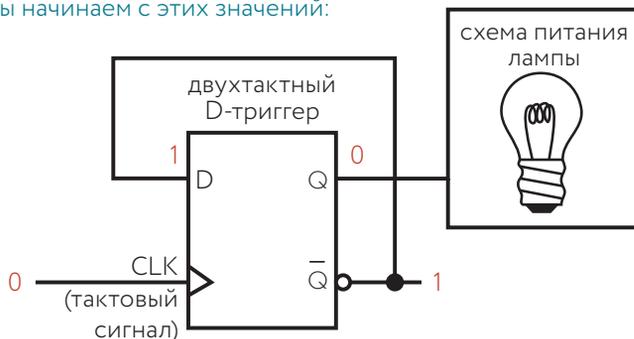


на условном обозначении вентиля НЕ, он указывает на то, что сигнал на выходе \bar{Q} противоположен сигналу на выходе Q .

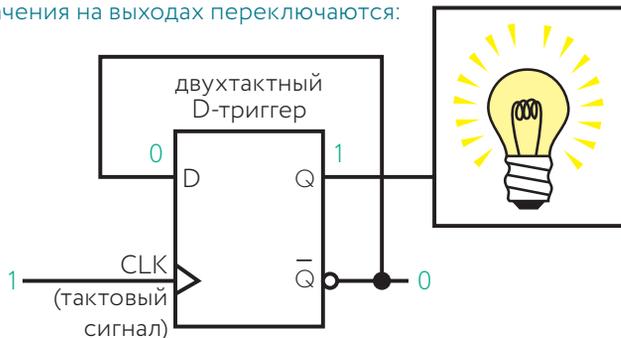
ВЫХОД, КОТОРЫЙ ПЕРЕКЛЮЧАЕТСЯ САМ

С помощью одного дополнительного провода можно превратить двухтактный D-триггер в схему, непрерывно включающую и выключающую некую другую схему. Представьте, что вы хотите периодически включать и выключать свет. При переходе тактового сигнала на входе CLK двухтактного D-триггера сигнал на его входе D сохраняется неизменным (в случае запуска по переднему фронту). Поэтому, если соединить инвертированный выход \bar{Q} двухтактного D-триггера с его входом D, сигнал на этом его входе всегда будет противоположен сигналу на выходе Q . В результате этого при каждом нарастании тактового сигнала (передний фронт) выходной сигнал будет менять свое значение, непрерывно включая и выключая свет.

Мы начинаем с этих значений:



Когда тактовый сигнал меняется с 0 на 1, значения на выходах переключаются:



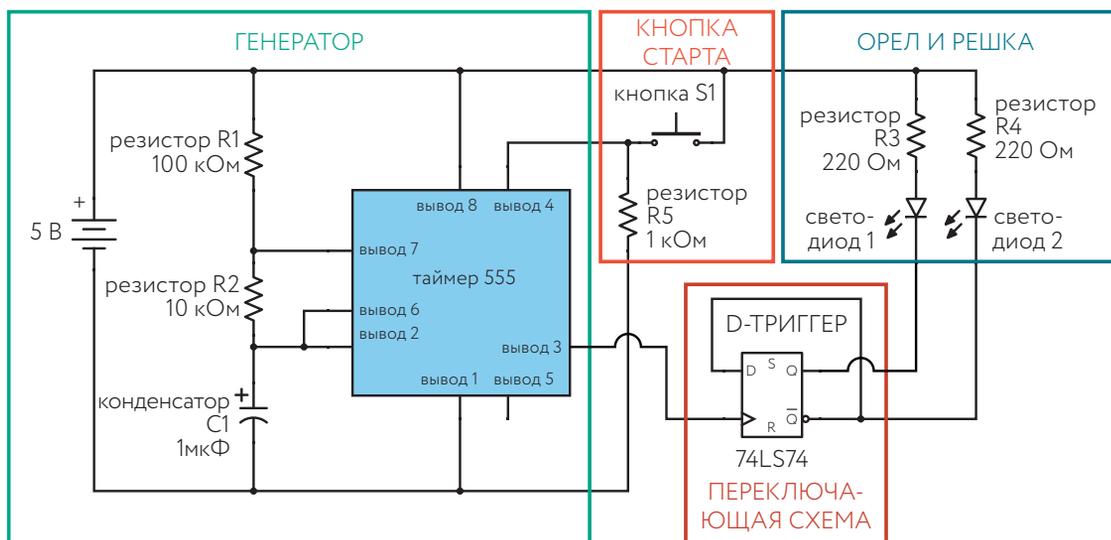
Давайте посмотрим на эту схему в действии!

ПРОЕКТ № 22. ЭЛЕКТРОННАЯ ИГРА «ОРЕЛ И РЕШКА»

Вам предстоит создать электронную игру «Орел или решка» из таймера 555, двухтактного D-триггера, кнопки и двух светодиодов.

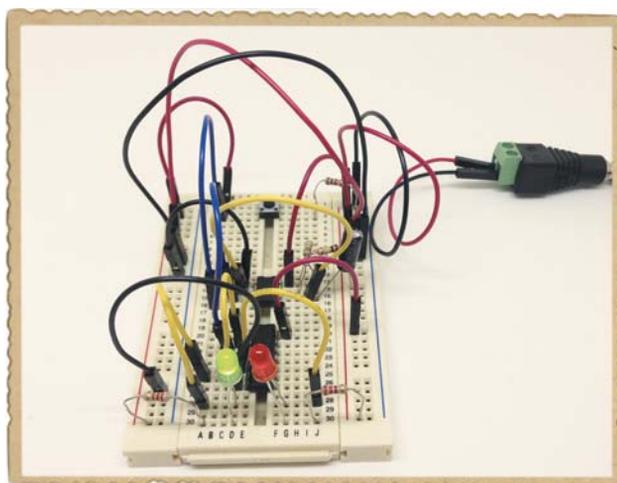
В главе 8 вы уже построили на основе таймера 555 несколько схем, включающих и выключающих свет. Схема, которая непрерывно включает и выключает напряжение, называется *генератором импульсов*, и в этом проекте вы будете подавать его выходной сигнал на вход двухтактного D-триггера.

Узнаете ли вы схему генератора на этом рисунке?



Генератор на основе таймера 555 вырабатывает тактовый сигнал, который подается на двухтактный D-триггер, заставляя его непрерывно переключаться, пока вы держите кнопку нажатой. При этом сигналы с выходов этого триггера попеременно включают и выключают светодиоды, один из которых служит «орлом», а другой «решкой».

При отпускании кнопки сигнал с выхода таймера 555 прерывается, триггер перестает переключать свои выходы, и горящим остается какой-то один из двух светодиодов.



Список необходимых материалов



- **Макетная плата** с числом рядов не менее 30.
- **Провода для макетной платы** (около 20 штук).
- Таймер 555 для выработки тактового сигнала.
- Микросхема 74LS74 с двумя двухтактными D-триггерами.
- Обычный зеленый светодиод.
- Обычный красный светодиод.
- Два резистора 220 Ом для ограничения силы тока через светодиоды.
- Резистор 100 кОм для цепи задания частоты.
- Резистор 10 кОм для цепи задания частоты.
- Подтягивающий резистор 1 кОм для кнопки старта.
- Конденсатор 1 мкФ для цепи задания частоты.
- Кнопка старта для «подбрасывания монеты».
- Сетевой адаптер с выходным напряжением 5 В постоянного тока для питания всей схемы.

- **Переходник** (гнездо питания с клеммником) для соединения сетевого адаптера с макетной платой.

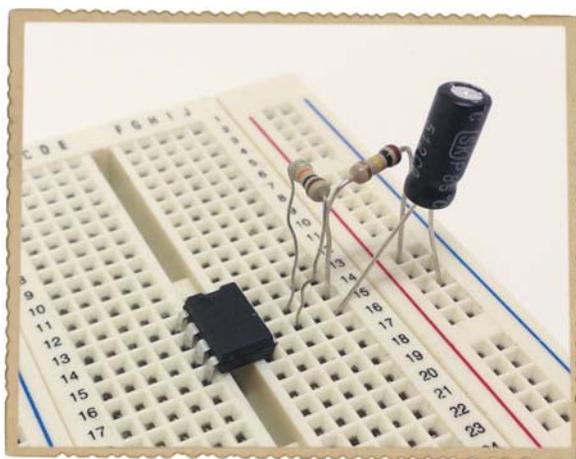
В этой схеме будут использоваться положительные и отрицательные шины питания на обеих сторонах макетной платы. Когда я говорю «соединить компонент с положительной или отрицательной шиной питания слева», это означает, что вы должны использовать одну из шин питания на левой стороне макетной платы. На обеих сторонах платы положительная шина питания обозначена красной линией слева, а отрицательная — синей линией справа.

Шаг 1. Сборка схемы генератора

В первую очередь подключите таймер 555. Для этого:

- Установите таймер на макетную плату примерно посередине.
- Соедините с помощью резистора R1 номиналом 100 кОм вывод 7 таймера с положительной шиной питания на правой стороне платы.
- Между выводами 6 и 7 таймера установите резистор R2 номиналом 10 кОм.
- Конденсатор C1 емкостью 1 мкФ установите между выводом 6 таймера и отрицательной шиной питания на правой стороне платы. Если вы используете полярный конденсатор, то к шине питания нужно подключить его отрицательный вывод, обозначенный на корпусе минусом или нулем.

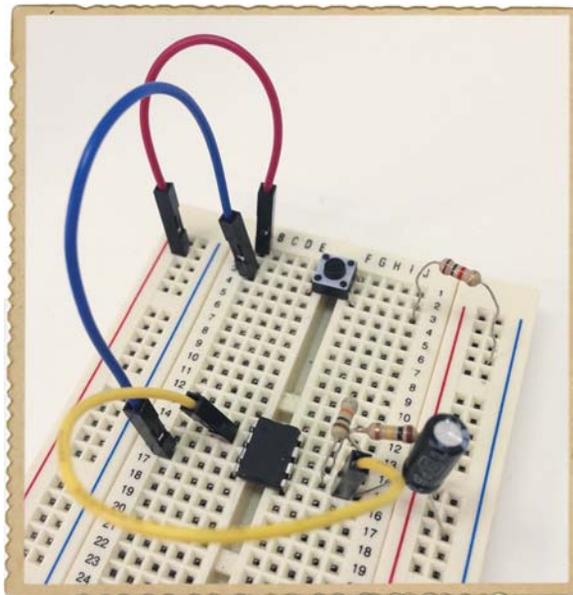
Соедините перемычкой выводы 2 и 6 таймера.



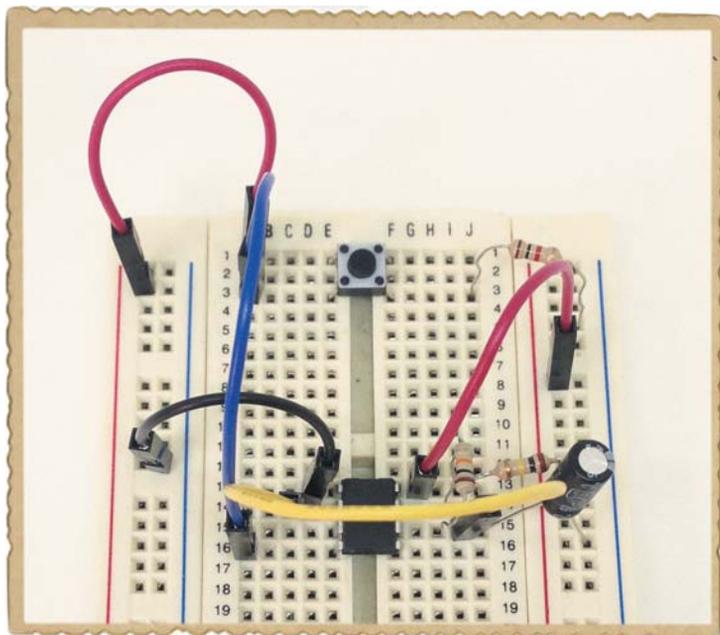
Шаг 2. Подключение кнопки старта

Установите кнопку между выводом 4 таймера и положительной шиной питания. Для этого:

- Вставьте кнопку в плату на самом ее верху над желобком. При этом выводы контактов с одной стороны кнопки окажутся в самом верхнем ряду отверстий, а с другой ее стороны — в третьем ряду сверху.
- Соедините вывод 4 таймера с нижними выводами кнопки (в третьем ряду), а ее верхние выводы — с положительной шиной питания на левой стороне платы.
- Нижние выводы кнопки соедините подтягивающим резистором с отрицательной шиной питания на левой стороне платы.



На таймер нужно подать питание. Соедините перемычками его вывод 1 с отрицательной шиной питания на левой стороне платы, а вывод 8 — с положительной шиной питания на правой стороне платы.

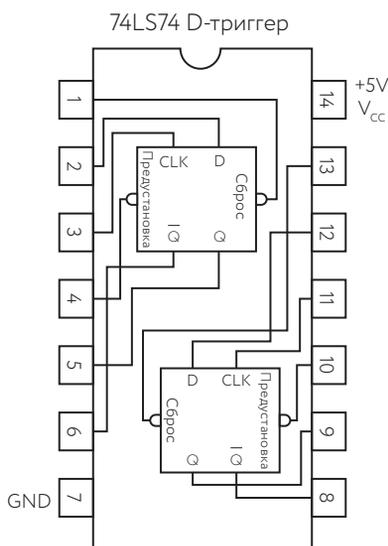


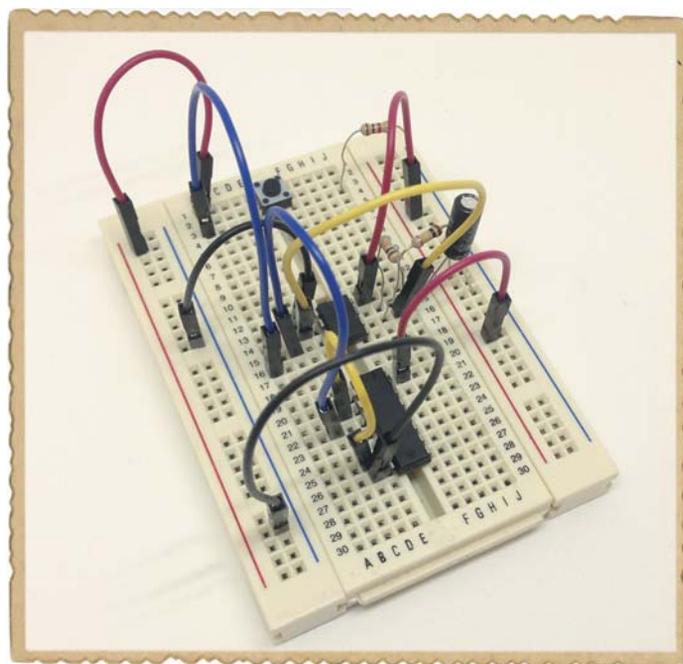
Шаг 3. Создание переключающей схемы

Установите на плату над желобком ниже таймера микросхему 74LS74 полукруглым вырезом вверх. В этой ИС есть два двухтактных D-триггера, но вы будете использовать только один из них с выводами от 1 до 6.

Вывод 6 этой ИС (инвертированный выход \bar{Q}) соедините перемычкой с ее выводом 2 (вход D).

ИС 74LS74 требует также подачи питания. Соедините ее вывод 14 с положительной шиной питания на правой стороне платы, а вывод 7 — с отрицательной шиной питания на левой стороне платы.





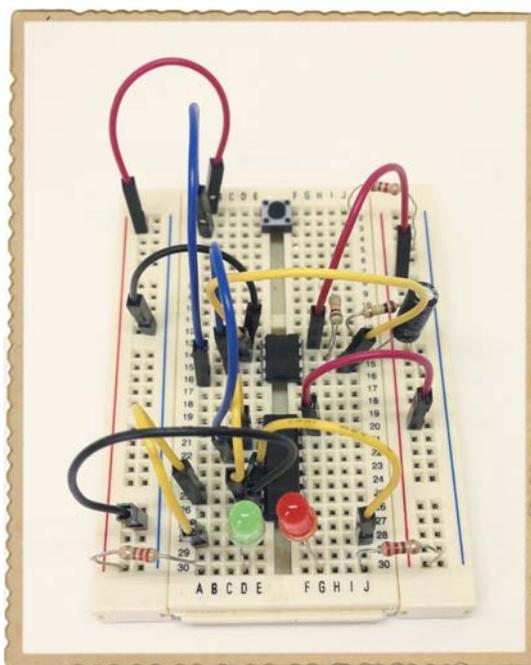
Шаг 4. Установка светодиодов «орел и решка»

В предыдущих проектах для питания светодиода, управляемого сигналом с логического вентиля, вы использовали транзистор, так как выходной ток вентиля был слишком слабым. Та же проблема возникает и здесь, поскольку двухтактные D-триггеры ИС 74LS74 — системы из нескольких вентилях, но здесь возможна небольшая уловка, позволяющая обойтись без транзистора.

Из технического описания ИС 74LS74 видно, что при высоком уровне выходного напряжения выходной ток не превышает 0,5 мА, но при низком он может достигать 8 мА. (Можете сами в этом убедиться: не поленитесь и найдите в интернете техническое описание микросхемы по запросу *74LS74 datasheet*). Если вы соедините светодиоды и резисторы одной стороной с положительной шиной питания, а другой — с выходом двухтактного D-триггера, то при низком уровне напряжения на этом выходе через них сможет идти ток 8 мА, достаточный для их свечения. Подключение к положительной, а не к отрицательной шине питания может показаться странным, но при этом светодиоды зажигаются, когда на выходе триггера не 1, а 0.

Каким бы ни был сигнал на выходе Q, на выходе \bar{Q} он всегда будет противоположным. И если вы подключите светодиоды к этим двум выходам, гореть всегда будет только какой-то один из них. Подключите светодиоды для игры «Орел и решка» следующим образом:

- Установите светодиоды у нижнего края платы, зеленый — слева от желобка, а красный — справа. Их длинные ножки (аноды) вставьте в отверстия нижнего ряда, а короткие (катоды) — в отверстия третьего ряда снизу.
- Вывод 5 микросхемы 74LS74 соедините перемычкой с короткой ножкой красного светодиода и ее вывод 6 — с короткой ножкой зеленого светодиода.
- Нижние ряды на обеих сторонах платы соедините резисторами 220 Ом (R3 и R4 на принципиальной схеме на с. 241) с соответствующими положительными шинами питания.

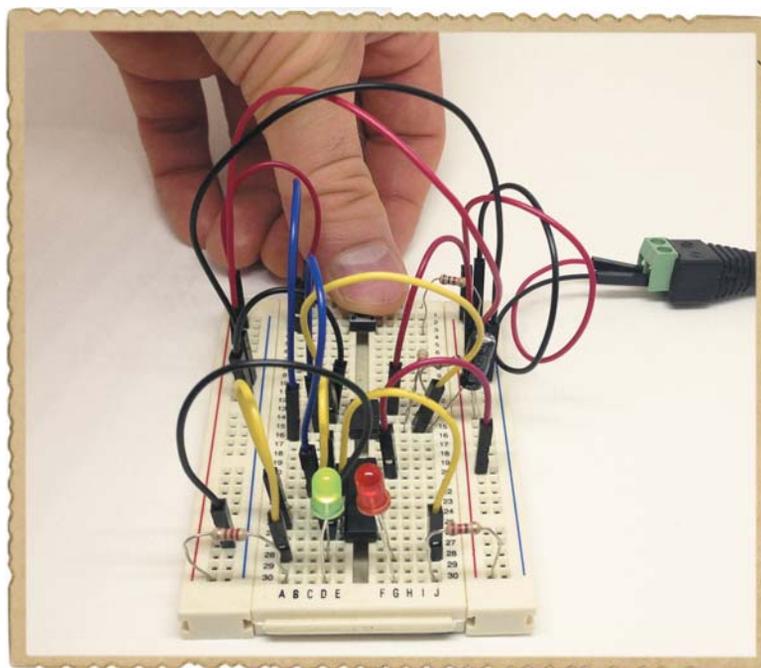


Шаг 5. «Бросаем монетку»

Одной перемычкой соедините отрицательные шины питания левой и правой сторон платы, а другой — положительные. Затем соедините одну из положительных шин питания с зажимом «+» клеммника гнезда питания, а одну из отрицательных — с его зажимом «-».

Наконец, подключите гнездо питания с клеммником к сетевому адаптеру, а адаптер включите в розетку. Один из светодиодов должен сразу же загореться. Если нажать кнопку, светодиоды должны начать быстро загораться и гаснуть попеременно. Если теперь отпустить кнопку, должен остаться горящим лишь один из светодиодов.

Теперь вы можете использовать эту схему по назначению — для выбора решений. Можете, например, задать вопрос: «Во что мне поиграть — в футбол или в баскетбол?» Пусть зеленый светодиод означает выбор футбола, а красный — выбор баскетбола. Или, если вы спорите с другом, кому достанется последнее печенье, пусть решает «орел или решка».



Шаг 6. Если схема не работает

В первую очередь проверьте, выдает ли ваш сетевой адаптер напряжение 5 В на выходе. Никакое другое напряжение не подойдет. Если один из светодиодов горит, но при нажатии кнопки ничего не происходит, проверьте правильность подключения D-триггера. Если ни один светодиод не горит, значит, что-то неладно в соединениях этого триггера или светодиодов. Тщательно сравните эти соединения с изображенными на принципиальной схеме (с. 241). Если вы убедились, что все эти соединения верны, проверьте соединения таймера.

Когда я собирал эту схему в первый раз, то совершил ряд ошибок и хочу вам о них рассказать. Надеюсь, это поможет вам избежать их.

- Светодиоды я подключил не к выводам 5 и 6 триггера, а к выводам 4 и 5.

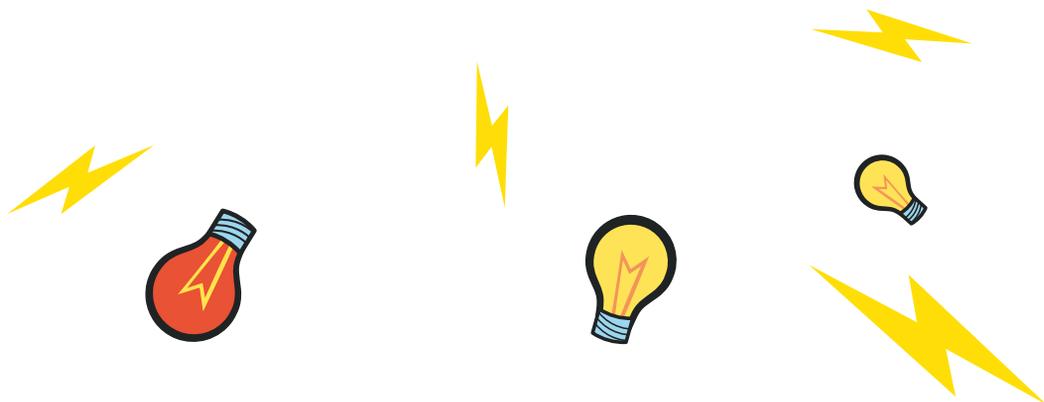
- Конденсатор я подключил не к выводу 6, а к выводу 5 таймера.
- Забыл соединить положительную шину питания на левой стороне платы с такой же шиной на ее правой стороне.

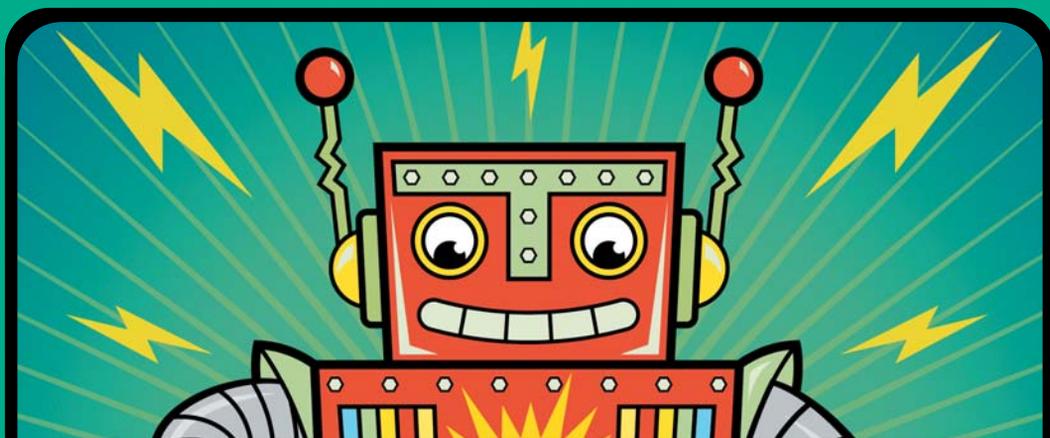
ЧТО ДАЛЬШЕ?

Работая с этой книгой, вы собрали множество схем. Вы овладели теоретическими основами электротехники и электроники и получили опыт практической работы. Теперь пора сделать что-то ради удовольствия. Найдите устройство, которое вам действительно хочется собрать, и дерзайте!

Лучший способ обучения — это постоянно собирать разные схемы и читать много специальной литературы. В интернете можно найти как простые схемы с описанием порядка сборки, так и целые практические руководства для начинающих радиолюбителей.

В главе 12, заключительной главе этой книги, я покажу вам, как создать еще одно устройство — увлекательную игру, с помощью которой можно проверить быстроту реакции у себя и у друзей. Игрокам предстоит «поймать» зажигание светодиода нужного цвета. Выполнив этот проект, вы продолжите экспериментировать со схемами. Во всяком случае, я очень на это надеюсь!





12

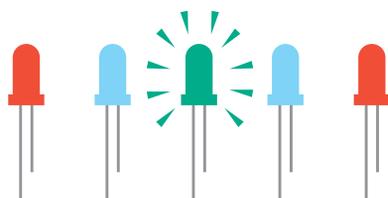
ДАВАЙТЕ СОЗДАДИМ ИГРУ!

В проектах этой книги вы собирали разные схемы, и каждая знакомила вас с новым электронным компонентом. Теперь вам предстоит объединить все приобретенные знания и умения, чтобы создать игру на быстроту реакции. В игре используется ряд из пяти светодиодов, зажигающихся поочередно, так что огонек бежит взад-вперед.

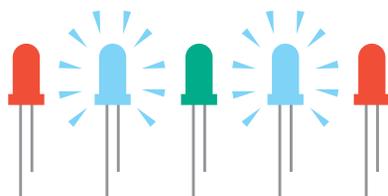
Цель игры — остановить бегающий огонек на середине ряда светодиодов. За это игрок получает максимальные 10 очков. За остановку огонька на светодиоде, расположенном рядом со средним светодиодом, игрок получает 5 очков, а за остановку на одном из крайних светодиодов теряет все набранные очки. Партия идет до 50 очков.

Играть можно в одиночку для тренировки реакции, а можно целой компанией ради удовольствия. Количество участников не ограничено. Если вы будете играть с друзьями, советую давать каждому игроку всего одну попытку поймать огонек, после чего право хода получает следующий.

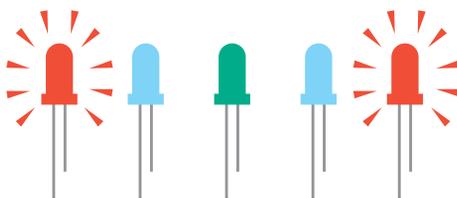
← Огонек бегает взад-вперед. →



Остановка на зеленом дает 10 очков.



Остановка на синем дает 5 очков.



При остановке на красном теряются все очки.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: МИКРОСХЕМЫ ДЛЯ ИГРЫ НА БЫСТРОТУ РЕАКЦИИ

В этой игре используются три микросхемы:

- Таймер 555, задающий скорость движения огонька.

- Счетчик, который управляет включением светодиодов.
- RS-триггер, добавляющий кнопку сброса и кнопку «Стоп».

Ниже объясняется работа всех этих микросхем, но, чтобы вам проще было понимать их электрические схемы, я покажу два новых условных обозначения.

Обозначения V_{CC} и GND

Для изображения батареи на принципиальных схемах не всегда используется то обозначение, которое встречалось в книге ранее. Иногда вместо него применяют обозначения V_{CC} (или V_{DD}) и GND.



Если на рисунке схемы или в ее описании не говорится иного, вы можете считать V_{CC} плюсом батареи, а GND — ее минусом. Иногда эти обозначения выглядят немного иначе, но обычно V_{CC} стоит у провода, идущего от него вниз к схеме, а GND — у провода, идущего от него вверх к схеме.

Эти условные обозначения облегчают создание и понимание больших принципиальных схем, с которыми вам придется иметь дело в этой главе.

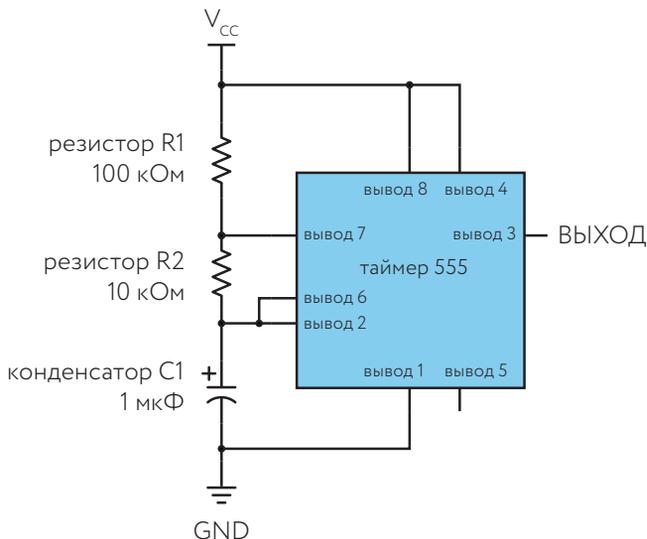
ОТКУДА ВЗЯЛИСЬ V_{CC} И V_{DD}

Так сложилось исторически — раньше на многих схемах буквами V_{CC} обозначали напряжение, подаваемое в цепь коллектора транзистора (от англ. *collector*, отсюда и сокращение CC). До сих пор вы имели дело с биполярными транзисторами, но существует и другой тип транзисторов — *полевые транзисторы*. У них вывод, соответствующий коллектору, называется *стоком (drain)*, поэтому для напряжения, подаваемого в цепь стока, было принято обозначение V_{DD} .

Таймер 555 для задания темпа игры

Схема, задающая темп игры, т. е. скорость перемещения огонька, создана на основе таймера 555 и подобна той, которую вы уже собирали в главе 8. Значения сопротивлений и емкости, представленные

на принципиальной схеме внизу, задают средний темп — не слишком быстрый и не слишком медленный.



При каждом переходе выходного напряжения таймера с низкого уровня на высокий огонек перескакивает на один шаг (на соседний светодиод) вправо или влево. Число таких переходов в секунду называется частотой выходного сигнала. Как уже было сказано в главе 8, формула для расчета частоты имеет вид:

$$\text{Частота} = \frac{1,44}{(R1 + R2 + R2) \times C1}$$

Для создаваемой схемы выбраны следующие значения параметров:

$$R1 = 100 \text{ кОм}$$

$$R2 = 10 \text{ кОм}$$

$$C1 = 1 \text{ мкФ}$$

Подставьте эти значения в предыдущую формулу, помня, что 1 мкФ = 0,000001 Ф, а 100 кОм = 100 000 Ом. Вы получите:

$$\text{Частота} = \frac{1,44}{(100 \text{ кОм} + 10 \text{ кОм} + 10 \text{ кОм}) \times 1 \text{ мкФ}}$$

$$\text{Частота} = \frac{1,44}{120 \text{ кОм} \times 1 \text{ мкФ}}$$

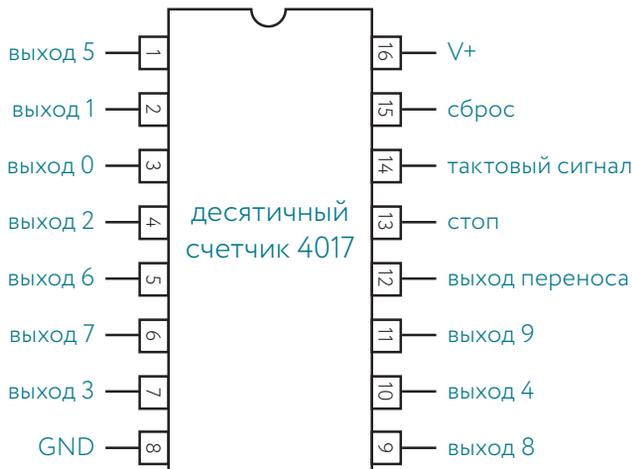
$$\text{Частота} = \frac{1,44}{120 \text{ 000 Ом} \times 0,000001 \text{ Ф}}$$

$$\text{Частота} = 12 \text{ Гц}$$

Это значит, что выходное напряжение будет меняться с низкого на высокое 12 раз в секунду, поэтому и огонек будет перебегать с места на место 12 раз в секунду. Впоследствии вы сможете экспериментировать со значениями R1, R2 и C1, чтобы повышать или понижать темп игры.

Счетчик для включения светодиодов

Для управления светодиодами будет использоваться десятичный счетчик — интегральная схема, считающая входные импульсы. Каждый переход входного напряжения с низкого уровня на высокий на выводе 14 микросхемы увеличивает содержимое счетчика на единицу. Счетчик считает от 0 до 9 и имеет девять выходов с номерами от 0 до 9.

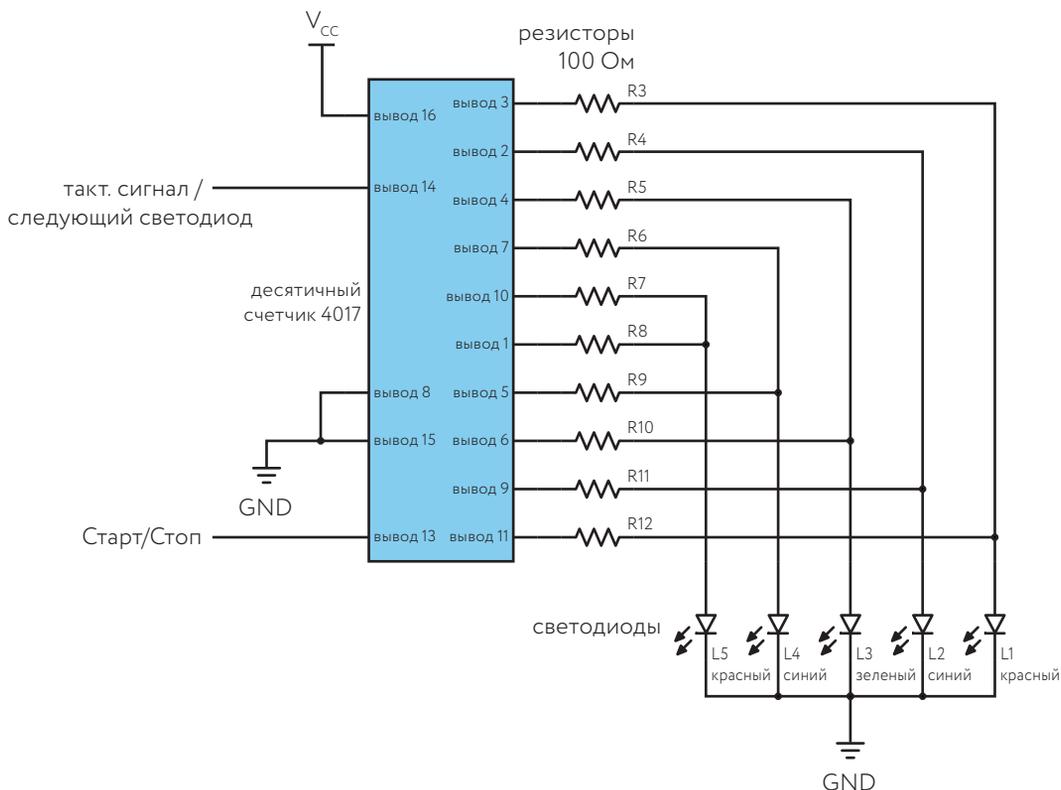


Когда счетчик получит, например, три входных импульса, на верхний уровень переходит выход 3 (вывод 7), и, если к нему подключен светодиод, он загорается.

Если подключить светодиоды к нескольким выходам счетчика, они будут загораться поочередно в соответствии с номерами выходов. Когда

счетчик досчитывает до 9 и получает на входе десятый импульс, он сбрасывается на 0 и начинает следующий цикл подсчета импульсов, поочередно подавая высокое напряжение на выходы.

Однако счет импульсов ведется только при низком напряжении на выводе 13. Значит, этот вывод можно использовать для запуска и остановки бегущего по светодиодам огонька.



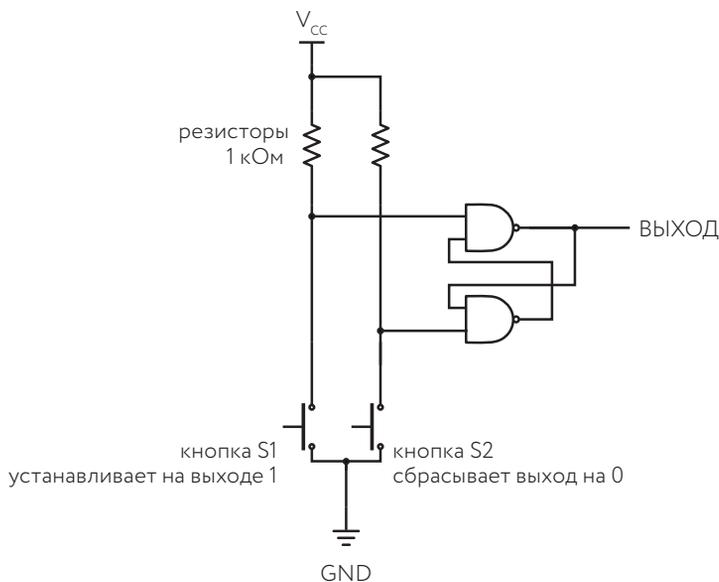
Между каждым выходом и светодиодом включен резистор, защищающий светодиод от повреждения слишком сильным током. Поскольку к каждому светодиоду подключено по два выхода, напряжение на нем остается высоким даже тогда, когда на одном из этих выходов напряжение низкое. Кроме того, благодаря этим резисторам между двумя выходами счетчика, подключенными к одному светодиоду, нет прямой связи, которая могла бы повредить ИС, когда на одном из этих выходов напряжение высокое, а на другом низкое.

Триггер для запуска и остановки бега огонька

Помните RS-триггер из раздела «Запоминание битов по одному» (с. 236)? Схема пуска и остановки для нашей игры похожа на него и отличается лишь тем, что вместо вентилях ИЛИ-НЕ в ней используются вентили И-НЕ.

RS-триггер — это схема, способная запоминать один бит. Ее выход — это 0 или 1, и эти значения сохраняются до тех пор, пока вместе с новым входным значением не поступит команда установки или сброса.

Вы можете создать схему, которая будет задавать выходной сигнал триггера с помощью двух кнопок: одной для установки на 1, другой для сброса на 0. Использование вентилях И-НЕ вместо ИЛИ-НЕ означает, что мы будем управлять триггером, подавая на его входы напряжение низкого уровня (а не высокого, как в случае с RS-триггером на вентилях ИЛИ-НЕ).

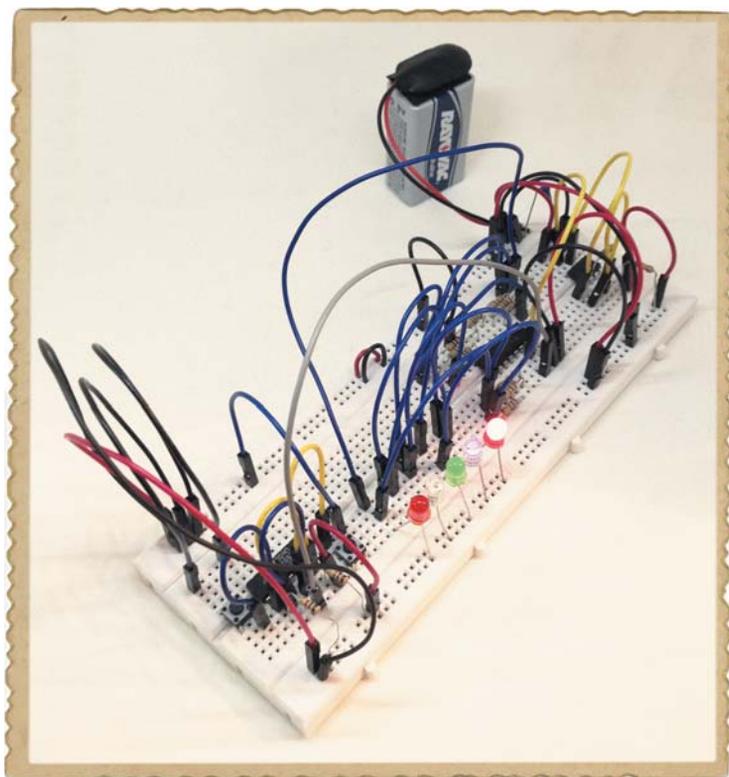


В этой схеме не важно, держите вы кнопки нажатыми долго или отпускаете их очень быстро. Просто нажатие кнопки S1 всегда устанавливает на выходе 1, а нажатие кнопки S2 сбрасывает выход на 0.

Это идеально подходит для игры на быстроту реакции. Соединение выхода этой схемы с выводом 13 (Старт/Стоп) десятичного счетчика позволяет вам получить кнопки для пуска и остановки бега огонька.

ПРОЕКТ № 23. ИГРА НА БЫСТРОТУ РЕАКЦИИ

Собрав вместе все части, о которых я рассказал выше, вы смастерите игру на быстроту реакции. В ее схеме очень много соединений, но я уверен, что вы сумеете их выполнить. Главное — не спешите! Уделите время и внимание проверке каждой части схемы на каждом шагу сборки.



В этот раз я советую взять макетную плату большего размера по сравнению с теми, которые вы использовали ранее в проектах. Эта схема будет очень большой!

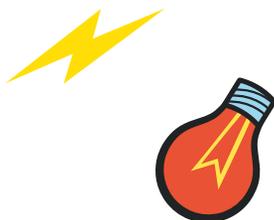


СХЕМА ЗАДАНИЯ ТЕМПА ИГРЫ

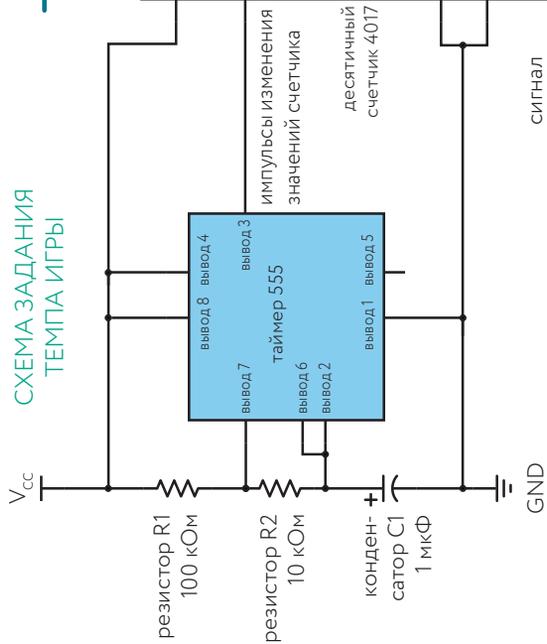


СХЕМА ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ СВЕТОДИОДОВ

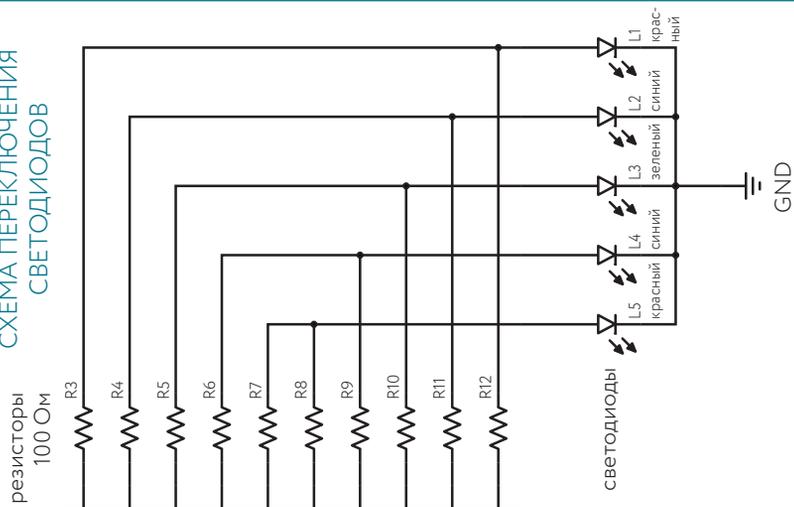
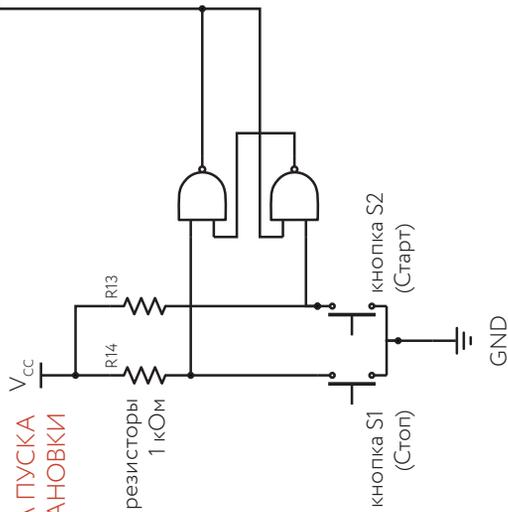


СХЕМА ПУСКА И ОСТАНОВКИ



Список необходимых материалов



- **Макетная плата** с числом рядов не менее 60.
- **Провода для макетной платы** (около 35 штук). Годится и стандартный монтажный провод.
- **Стандартная батарея 9 В** для питания схемы.
- **Разъем** для подключения батареи.
- **Таймер 555.**
- **Резистор 10 кОм.**
- **Резистор 100 кОм.**
- **Конденсатор 1 мкФ.**
- **Десятичный счетчик 4017** для управления светодиодами.
- **Два синих светодиода.**
- **Два красных светодиода.**
- **Зеленый светодиод.**

- **10 токоограничивающих резисторов номиналом 100 Ом** для светодиодов.
- **Микросхема 4011 (содержит вентили И-НЕ)** для создания RS-триггера в цепи пуска-остановки.
- **Два резистора 1 кОм** в качестве подтягивающих в цепи пуска-остановки.
- **Две тактовые кнопки** — одна для сброса схемы, другая для игры.

Инструменты



- **Бокорезы** для отрезания небольших кусков провода.
- **Мультиметр** для отладки схемы, если она не заработает сразу.

Шаг 1. Построение схемы с таймером

Установите таймер 555 на плату над желобком вблизи ее верхнего края так, чтобы внизу оставалось достаточно места для других компонентов. Затем подключите к нему конденсатор и резисторы, как показано на схеме. Если вы будете использовать электролитический (полярный) конденсатор в этой схеме, устанавливайте его, соблюдая полярность, в соответствии с принципиальной схемой.

Если светодиод мигает очень часто, можно переходить к следующему шагу. Если нет, проверьте все соединения.

Убедившись, что схема работает, отключите светодиод, резистор и разъем батарейки.

Шаг 2. Построение схемы управления светодиодами

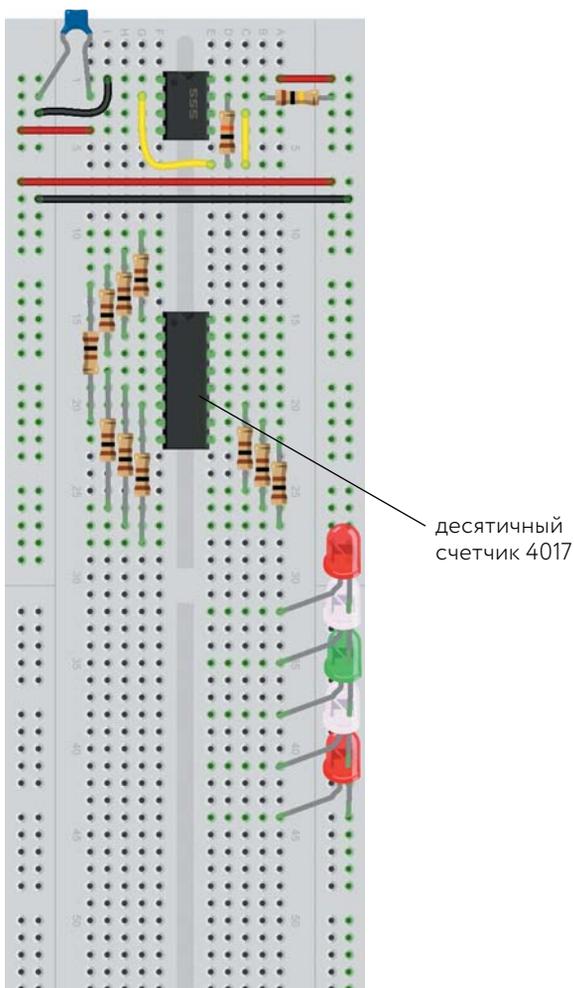
Теперь нужно выполнить соединения десятичного счетчика с резисторами и светодиодами. Соединений много, поэтому не торопитесь, чтобы не допустить ошибок.

Установите на плату десятичный счетчик 4017 так, чтобы его середина приходилась примерно на 20-й ряд отверстий, полукруглым вырезом в сторону ряда 1. Затем возьмите пять светодиодов и десять резисторов номиналом 100 Ом.

Катод (короткую ножку) каждого светодиода соедините с отрицательной шиной питания на правой половине, а анод (длинную ножку) каждого светодиода — со свободным рядом правой половины макетной платы. При этом зеленый светодиод поместите в середине, синие — по бокам от него, а красные — по краям. Теперь подключите все десять резисторов номиналом 100 Ом каждый. Обратите внимание, что выводы 1–7 и 9–11 счетчика соединены каждый со своим резистором, а противоположные выводы этих резисторов должны быть соединены каждый со своим отдельным рядом. Следите за тем, чтобы выводы резисторов не соприкасались друг с другом. Результат всех этих действий должен выглядеть, как на рисунке справа.

Теперь подключите светодиоды и резисторы к счетчику, а счетчик соедините с таймером 555, как показано на схеме. Выполнять соединения лучше всего проводами для макетных плат.

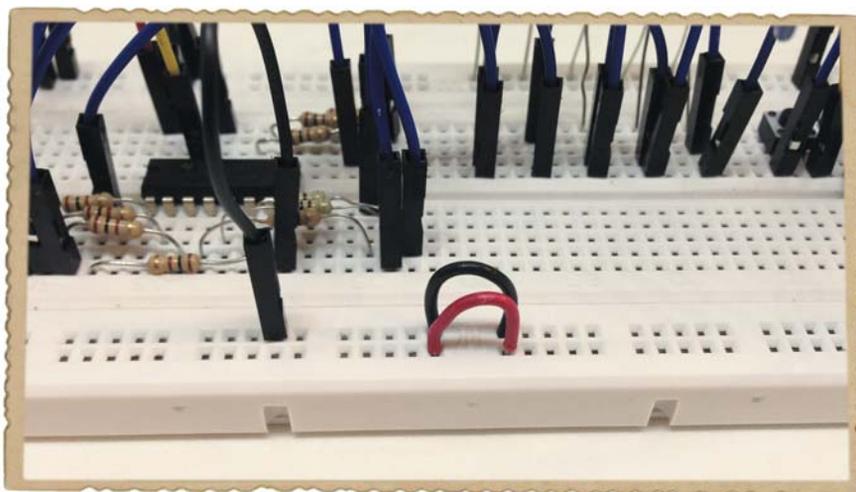
Свободный вывод каждого из резисторов соедините проводом с соответствующим светодиодом, сверяясь со схемой на с. 259. Резистор, соединенный с выводом 4 счетчика, должен быть



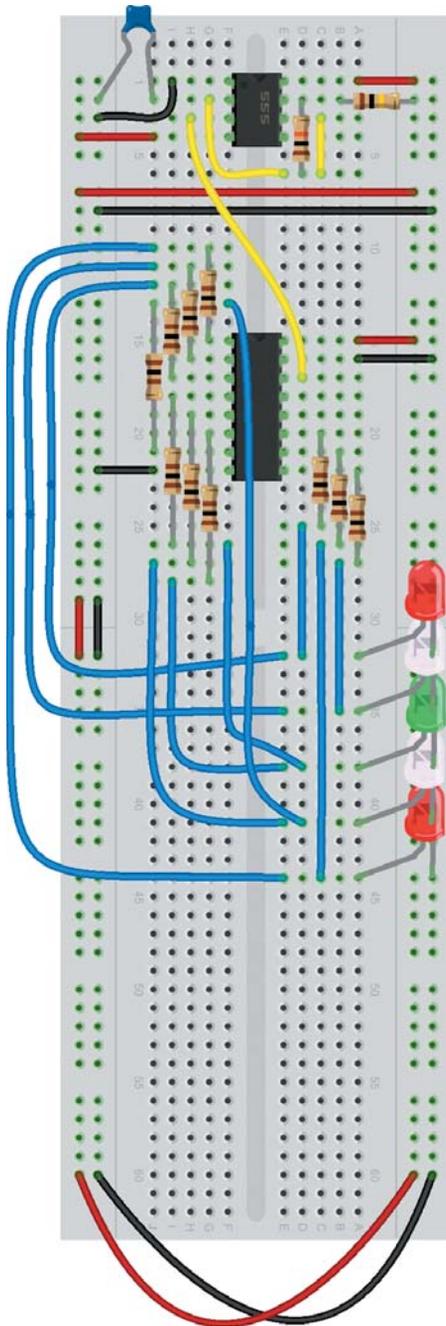
соединен с зеленым светодиодом в середине. Как соединять остальные резисторы, смотрите на схеме.

Выводы 8 и 15 счетчика соедините с отрицательной шиной питания, а вывод 16 — с положительной шиной питания. Выход таймера (вывод 3) соедините проводом с входом тактового сигнала счетчика (вывод 14).

Важно, чтобы с плюсом и минусом источника питания были соединены все шины питания на обеих сторонах платы. В большой плате каждая из четырех шин питания может быть разделена на две секции, верхнюю и нижнюю. В этом случае секции каждой шины необходимо соединить короткими отрезками провода, как показано на фото ниже, а соответствующие шины правой и левой сторон платы — перемычками.



После выполнения всех соединений схема должна иметь следующий вид:



До перехода к следующему шагу проверьте, работает ли схема управления светодиодами. Для этого просто соедините перемычкой вывод 13 десятичного счетчика (этот вывод останавливает или запускает работу счетчика) с отрицательной шиной питания и подключите батарейку, как обычно. Вы должны увидеть огонек, бегающий взад-вперед по светодиодам.

Если ни один светодиод не загорится, в первую очередь проверьте, правильно ли — полукруглым вырезом вверх — вы установили десятичный счетчик на макетную плату. Ошибиться здесь очень легко — я и сам ошибался не раз.

Затем проверьте, соединен ли вывод 16 счетчика с положительной шиной питания, а выводы 8 и 15 — с отрицательной. Проверьте также, короткими ли ножками соединены светодиоды с отрицательной шиной питания.

Если какие-то светодиоды загораются, а другие нет или огонек бежит взад-вперед неравномерно, проверьте все соединения резисторов и перемычек.

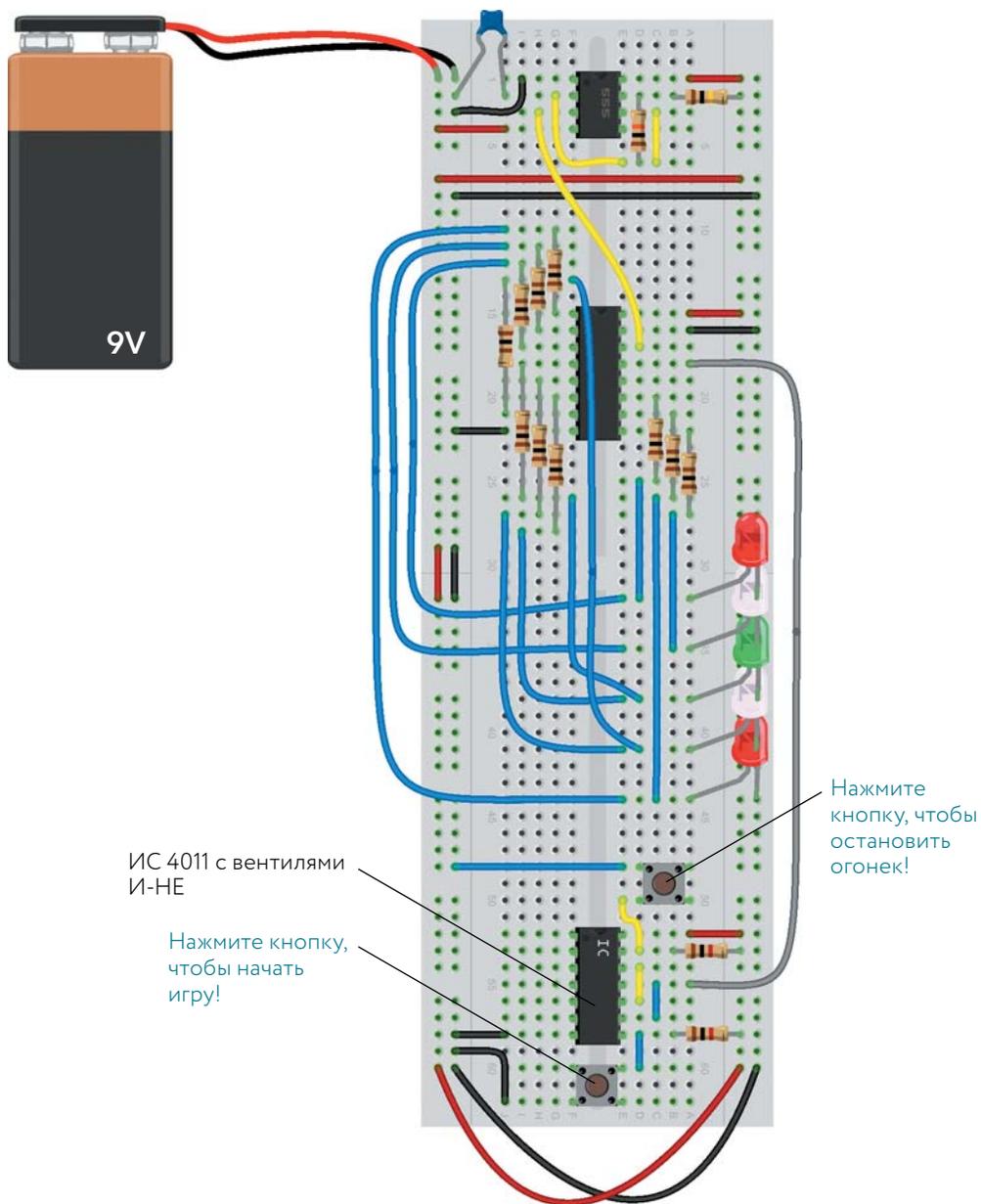
Убедившись, что схема работает, удалите провод, соединяющий вывод 13 счетчика с отрицательной шиной питания, и отключите батарейку.

Шаг 3. Построение схемы пуска и остановки

Последняя часть проекта — построение схемы пуска и остановки игры. Выполните следующие соединения:

1. Установите кнопку на плату возле ее нижнего края, как всегда — над желобком. Двумя рядами выше ее установите микросхему 4011 (содержит вентили И-НЕ) полукруглым вырезом вверх в сторону ряда 1.
2. Вторую кнопку установите выше микросхемы на правой стороне платы так, чтобы ее было удобно нажимать.
3. Соедините между собой резисторы R13 и R14, как показано на схеме. Затем выполните с помощью проводов оставшиеся соединения в схеме RS-триггера, как показано на рисунке справа. Положительную и отрицательную шины питания соедините соответственно с выводами 14 и 7 микросхемы 4011, а вывод 11 этой ИС — с выводом 13 десятичного счетчика.

Вот как это должно выглядеть:



ИС 4011 с вентилями
И-НЕ

Нажмите кнопку,
чтобы начать
игру!

Нажмите
кнопку, чтобы
остановить
огонек!

Шаг 4. Тренировка на развитие быстроты реакции

Вам осталось подключить батарейку к шинам питания схемы. Кнопка в самом низу платы — это кнопка сброса. Используйте ее для запуска игры и для перезапуска после того, как очередной участник игры остановит ее. Кнопка рядом со светодиодами служит для остановки огонька. Сколько попыток потребуется вам, чтобы набрать 50 очков?

Шаг 5. Если схема не работает

Если вы следовали моим указаниям, схемы, построенные в ходе выполнения шагов 1 и 2, должны работать. И если вся схема целиком не работает, значит, ошибка может быть только в схеме пуска и остановки, которую вы только что собрали, и в соединении ее с десятичным счетчиком.

А. Проверка на короткое замыкание

В первую очередь проверьте, нет ли короткого замыкания между шинами питания. Используйте для этого функцию мультиметра, обозначенную показанным справа символом. Это функция проверки целостности цепи (иначе говоря, электропроводности или отсутствия обрывов цепи. *Прим. ред.*), т. е. наличия прямого соединения между двумя ее точками.



функция проверки
целостности
(электропроводности)
цепи



Прямого соединения между положительной и отрицательной шинами питания быть не должно, так как оно означало бы короткое замыкание и отсутствие питания всей схемы.

Поверните переключатель мультиметра так, чтобы его стрелка указывала на символ проверки электропроводности цепи. Черный щуп мультиметра включите в его гнездо COM, а красный — в гнездо V. Соедините между собой концы щупов простым касанием. Вы должны услышать звук зуммера — сигнал о наличии короткого замыкания.



ПРИМЕЧАНИЕ Специалисты называют этот режим работы мультиметра режимом прозвонки.

Б. Проверка правильных и недопустимых соединений

Подключите к плате контактный разъем батарейки, как вы делали это обычно, но батарейку к разъему не подключайте. Коснитесь щупами контактов разъема. Если вы услышите звук зуммера, значит, между шинами есть короткое замыкание и его необходимо устранить! Проверьте все соединения с обеими шинами питания.



Теперь проверьте соединение вывода 11 микросхемы 4011 с выводом 13 десятичного счетчика. Для этого коснитесь названных выводов щупами мультиметра. Расстояния между выводами микросхем малы, поэтому будьте внимательны и убедитесь, что вы касаетесь только нужных выводов. На этот раз звук зуммера будет хорошим знаком.

В. Проверка питания

Если все соединения микросхемы 4011 правильны, измерьте мультиметром выходное напряжение схемы пуска-остановки. Установите мультиметр на измерение напряжения, убедитесь, что его черный провод вставлен в гнездо COM, а красный — в гнездо V.

Щупом мультиметра с черным проводом коснитесь отрицательного вывода батареи, а красным — вывода 11 микросхемы 4011. После нажатия кнопки «Стоп» мультиметр должен показывать высокое напряжение (около 9 В), а после нажатия кнопки «Старт» — низкое (около 0 В). Если это не так, проверьте соединения RS-триггера.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ: МЕНЯЙТЕ ТЕМП РАБОТЫ СХЕМЫ

Для изменения скорости бега огонька изменяйте сопротивления резисторов R1 и R2 и емкость конденсатора C1. При их уменьшении схема будет работать быстрее, а при увеличении — медленнее. Для определения значений, нужных для получения выбранной частоты, обратитесь к с. 166. Но при этом помните: сопротивление R1 должно быть не менее 1 кОм, иначе таймер 555 может выйти из строя.

Хотите менять темп по ходу игры? Тогда замените резистор R2 потенциометром, и вы сможете менять сопротивление, а значит и скорость бега огонька, просто вращая вал потенциометра.

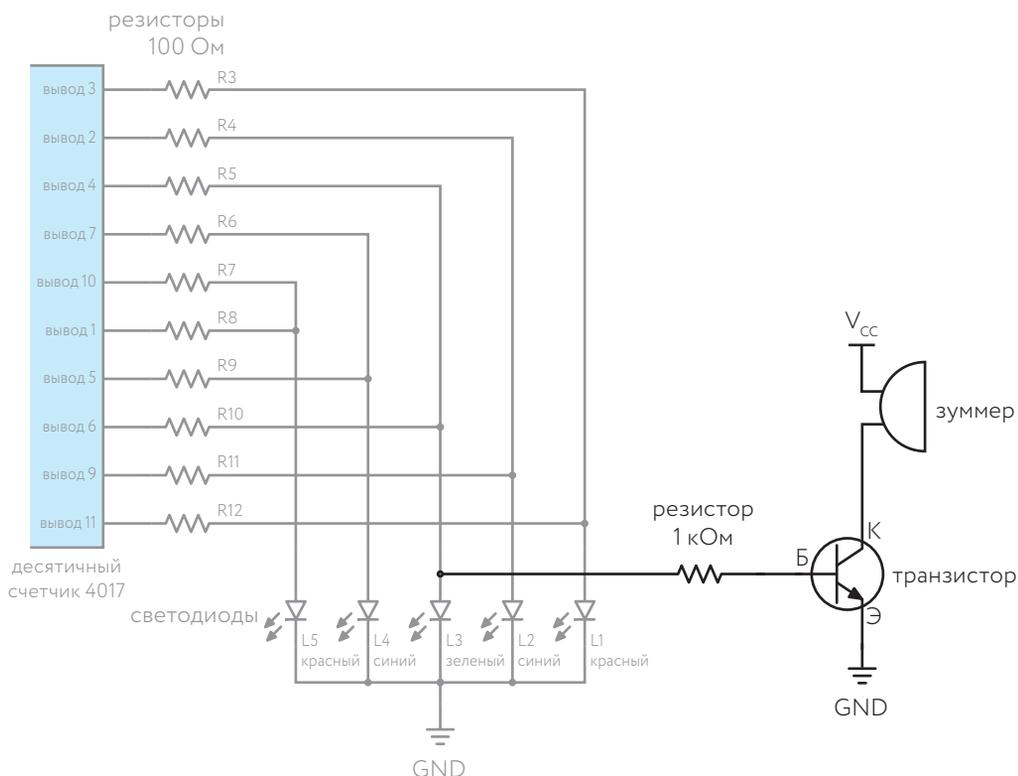
ДОБАВЬТЕ К ИГРЕ ЗВОНК

Поздравляю — вы выполнили заключительный проект этой книги! Теперь вам предстоит решить, что делать дальше. Если вы не знаете, с чего начать, почему бы не добавить к вашей игре еще какие-нибудь схемы?

Ваша цель — останавливать игру на среднем светодиоде ряда, и я предлагаю добавить звуковой сигнал, который радовал бы вас, когда вы будете достигать этой цели. Используйте для этого активный зуммер, как в проекте 2 на с. 32. Способ его подключения показан справа на части общей схемы игры.

Черными линиями на этом рисунке показаны компоненты, которые нужны для того, чтобы добавить звонок, а серыми — те, которые уже имеются в игре.

Соедините положительный вывод среднего светодиода через резистор 1 кОм с базой NPN-транзистора, его коллектор соедините с зуммером, а другой вывод зуммера — с плюсом батареи. Эмиттер транзистора соедините с минусом батареи.



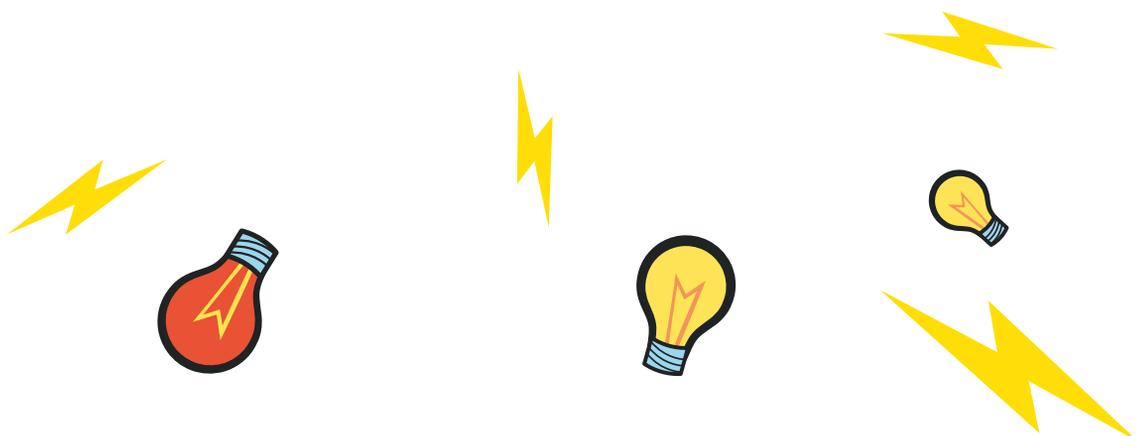
Полученная схема будет издавать короткий звуковой сигнал при каждом прохождении огонька через средний светодиод, а если вы сумеете остановить огонек на этом светодиоде, зуммер начнет звучать непрерывно, сообщая о вашем успехе.

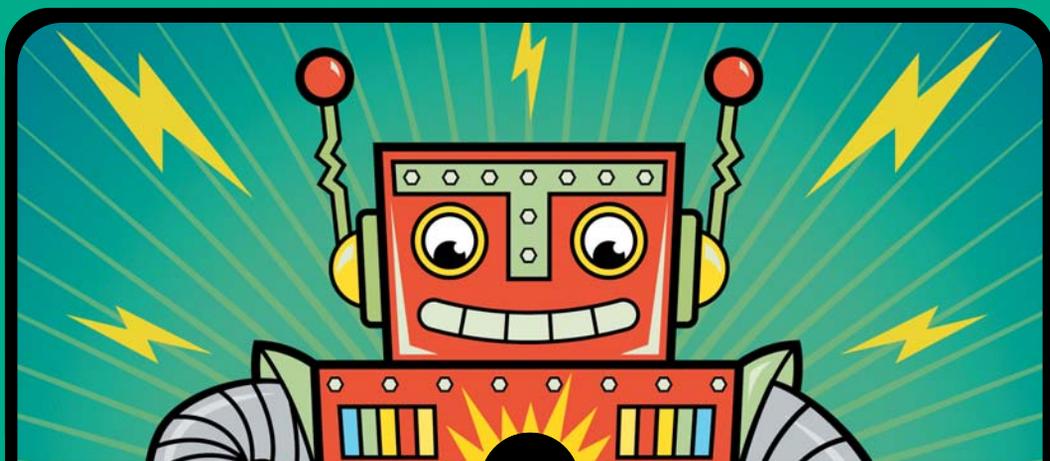
Когда схема приобретет идеальный вид и будет полностью отвечать вашему замыслу, спаяйте ее на печатной макетной плате. Можно даже заключить ее в красивую коробку, чтобы спрятать всю электронику, оставив на виду только кнопки и светодиоды.

ЧТО ДАЛЬШЕ? СОЗДАВАЙТЕ КЛАССНЫЕ ВЕЩИ!

Я очень рад, что вы дочитали эту книгу до конца. Надеюсь, что проекты вам понравились и вы продолжите заниматься электроникой. Лучший способ практиковаться — это отыскивать в интернете оригинальные схемы, приобретать необходимые компоненты и собирать эти схемы.

Я приглашаю вас на свой сайт <http://www.build-electronic-circuits.com/>. Там я делюсь идеями разных устройств, которые кажутся мне интересными, отвечаю на вопросы, помогаю в поиске нужной информации. А оформив подписку, вы сможете пройти видеокурсы по электротехнике и стать членом международного клуба любителей электроники.





ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

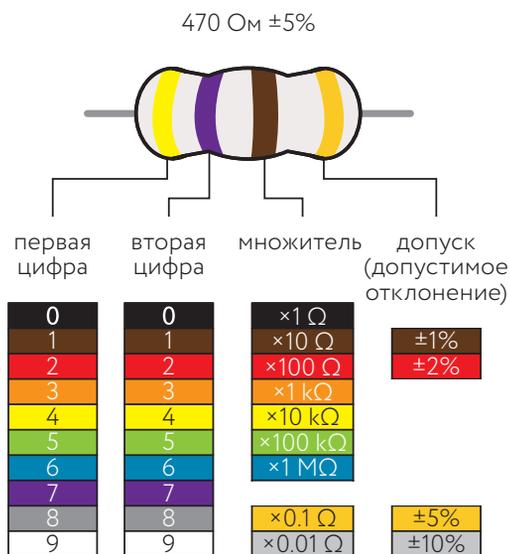
При выполнении проектов по электронике вы можете пользоваться справочными таблицами, например для того, чтобы узнать, что означают цветные полосы на резисторе. Кроме того, в интернете существуют сайты, на которых можно продолжать обучение и находить новые устройства, которые вам было бы интересно собрать.

КОМПОНЕНТЫ И ЕДИНИЦЫ ИЗМЕРЕНИЯ. СПРАВОЧНЫЕ ТАБЛИЦЫ

В процессе работы с этой книгой вам приходилось использовать множество компонентов, а способов определения значений их параметров существует столько же, сколько типов компонентов. Ниже приводятся некоторые удобные памятки, позволяющие определять сопротивления резисторов и емкости конденсаторов, а также список стандартных префиксов к единицам измерения вроде вольт и ампера.

Цветовые коды резисторов

Параметры большинства резисторов определяются цветовыми кодами в виде пяти полосок (колец). Для определения сопротивления резистора просто посмотрите на представленные на диаграмме цвета, определяющие значения цифр и множителя. Например, для получения значения 470 Ом умножьте число 47 (представленное желтой и фиолетовой полосками) на 10 (это значение определяется третьей слева коричневой полоской). Более подробно ознакомиться с резисторами вы можете на с. 84.



Коды конденсаторов

На таблице внизу представлены наиболее распространенные коды конденсаторов. Пользуйтесь этой таблицей для определения емкости керамических и танталовых конденсаторов, поскольку в отличие от электролитических конденсаторов, которые вы широко применяли, работая с этой книгой, значения емкости у них на корпусах не указаны.

Код	Пикофарады (пФ)	Нанофарады (нФ)	Микрофарады (мкФ)
101	100	0,1	0,0001
102	1000	1	0,001
103	10 000	10	0,01
104	100 000	100	0,1
105	1 000 000	1000	1

Если код на вашем конденсаторе отличается от тех, что представлены в таблице, его емкость в пикофарадах можно определить, взяв две первые цифры и добавив число нулей, определяемое третьей цифрой.



В этом примере конденсатор имеет код 473. Первые две цифры дают 47, а третья — число нулей справа. Добавляем эти нули и получаем 47 000 пФ, или 47 нФ, или 0,047 мкФ.

Стандартные префиксы

В электронике, как и во многих других областях науки, часто приходится иметь дело с очень малыми и очень большими цифрами. К счастью, в международной системе единиц (СИ) существует стандартная система префиксов, облегчающая написание таких чисел. Эти префиксы, обозначающие множители, приведены в таблице ниже.

Префикс	Название	Множитель	Пример использования
п (р)	пико	0,000 000 000 001	Значения емкости (например, 47 пФ)
н (н)	нано	0,000 000 001	Значения емкости (например, 100 нФ)
мк (μ)	микро	0,000 001	Значения емкости (например, 10 мкФ)
м (m)	милли	0,001	Сила тока в цепи (например, 20 мА)
к (k)	кило	1000	Значения сопротивления (например, 10 кОм)
М (M)	мега	1 000 000	Размеры файлов (например, 2 Мбайт фото)
Г (G)	гига	1 000 000 000	Размеры файлов (например, 10 Гбайт видео)
Т (T)	тера	1 000 000 000 000	Объемы жестких дисков (например, 2 Тбайт)

ЗАКОН ОМА

Закон Ома — настолько важная часть расчетов значений параметров схем, что при построении схем обращаться к нему приходится постоянно. Когда бы вам ни понадобилось освежить в памяти способ определения напряжения, тока или сопротивления в цепи, обращайтесь к этому разделу.

$U = I \times R$ Напряжение (в вольтах) равно силе тока (в амперах), умноженной на сопротивление (в омах).

$I = \frac{U}{R}$ Сила тока (в амперах) равна напряжению (в вольтах), деленному на сопротивление (в омах).

$$R = \frac{U}{I}$$

Сопротивление (в омах) равно напряжению (в вольтах), деленному на силу тока (в амперах).

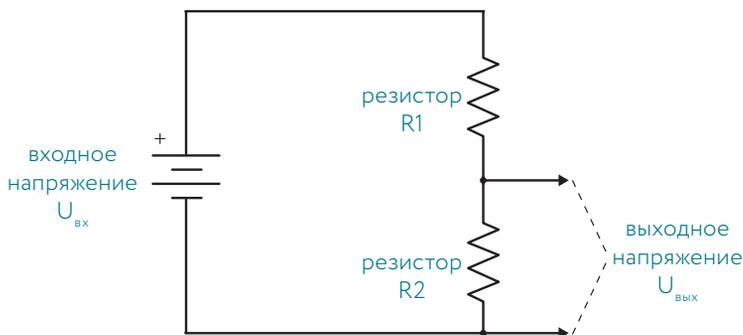
В формуле закона Ома напряжение необходимо указывать в вольтах, силу тока — в амперах, а сопротивление — в омах, поэтому помните о преобразовании единиц при необходимости: 1 мА = 0,001 А, а 1 кОм = 1000 Ом.

ПРОСТЕЙШАЯ СХЕМА ДЕЛИТЕЛЯ НАПРЯЖЕНИЯ

Делитель на пряжения — очень полезная схема, когда у вас имеется датчик на основе переменного сопротивления, например термистор в датчике температуры или фоторезистор в датчике освещенности (как в проекте 15 «Солнечный будильник» на с. 152). Понимание сути делителя напряжения также поможет вам рассчитать напряжения в схеме при поиске неисправностей.

Делитель напряжения образуют два последовательных резистора. Входное напряжение $U_{\text{вх}}$ (V_{in}) делится между этими резисторами так, что выходное напряжение $U_{\text{вых}}$ (V_{out}) рассчитывается по формуле:

$$U_{\text{вых}} = U_{\text{вх}} \times \frac{R2}{R1 + R2}$$



ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЫ ЭЛЕКТРОННЫХ КОМПОНЕНТОВ И МАТЕРИАЛОВ

Все необходимые компоненты, материалы и инструменты, которые используются в проектах книги, можно приобрести в интернете, например в следующих магазинах:

- «Вольтмастер» <http://www.voltmaster.ru/shop/>
- «Кварц» <http://www.quartz1.com>
- «Киберфизика» <http://shop.cyberphysica.ru>
- «Платан» <http://www.platan.ru>
- «ЧИП и ДИП» <http://www.chipdip.ru>
- ДКО «Электронщик» <http://www.electronshik.ru>

ОБУЧАЮЩИЕ ОНЛАЙН-РЕСУРСЫ

Сайт «РадиоКот»

На сайте «РадиоКот» в разделе «Обучалка» <http://radiokot.ru/start/> или на форуме можно получить ответ почти на любой вопрос, который может возникнуть у человека, только-только взявшего в руки паяльник. А еще вы найдете на этом сайте большое количество разнообразных схем и конструкций для самостоятельного повторения.

Научно-популярный ресурс для IT-специалистов Geektimes

Здесь в хэбе «Электроника для начинающих» <https://geektimes.ru/hub/easyelectronics/> публикуется немало материалов для начинающих электронщиков, которые понятны даже школьникам. Обязательно читайте комментарии к статьям: там вы найдете не меньше полезной информации, чем в самой статье. А возможно, со временем вы и сами начнете писать статьи на этом ресурсе и делиться своим опытом изучения электроники.

Сайт «Электроника для всех»

Основной упор здесь делается на обучение и объяснение основ электроники и электротехники. Новичкам будет полезна рубрика «Начинающим» <http://easyelectronics.ru/category/nachinayushhim>. Сайт существует в формате блога, поэтому в первую очередь вы увидите самые свежие комментарии. А статьи, рассказывающие об основах электроники, надо искать в самом конце списка материалов этой рубрики или использовать тег «Основы» <http://easyelectronics.ru/tag/osnovy>.

Сайт «Киберфизика»

Для тех, кто интересуется современными методами обучения в виде онлайн-курсов, будет очень полезен сайт «Киберфизика» <http://cyberphysica.ru>. Здесь вы сможете записаться на бесплатные курсы с видеоуроками для изучения основ электроники, робототехники и научиться конструировать умные устройства.

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

ASCII-код 199, 200, 208
DIP-переключатель 202–209, 219, 220, 223, 224, 229
D-триггер 237–242, 245, 246, 248
Fritzing (программа) 128
GND (минус батареи) 165, 253
Iс (ток коллектора) 219
NPN-транзистор 138–141, 225, 271
RGB-светодиод (трехцветный) 194–196
RS-триггер 236, 237, 257, 266, 270

А

автоколебательный режим 166, 262
ампер (А) 28
анод 88, 89, 93, 194, 195–197, 225, 247, 263
атомы 27

Б

база (транзистора) 138–142, 146–148, 153, 156–158, 218, 225, 228, 229, 271
байт 192
батарейки 70–79, 88
 из лимонов 70–79, 88
 химия 71
 что внутри 70
бит 192
булева логика 212, 216
 истина 212
 ложь 212

В

вентиль И 213–215, 217
вентиль ИЛИ 232
вентиль ИЛИ-НЕ 232, 257
вентиль И-НЕ 231, 257
вентиль исключающее ИЛИ 233
вентиль НЕ 214–217
вентилятор, управляемый температурой 139, 159
винтовые зажимы (клеммник) 223
выводы 46, 47, 108, 149, 162
 выключателя (переключателя) 46, 47
 интегральных схем 162
 потенциометра 149
 реле 108
выключатели и переключатели 31, 35, 36, 107–109, 139, 202
 DIP-переключатель 202
 выключатель 31
 кнопки 180
 подключение 35, 36
 реле 108, 109
 сопоставление с транзисторами 139

Г

генератор (динамо-машина) 60–69
генератор импульсов 241
генератор электроэнергии 60, 61, 64–69
 мотор как генератор 69
 создание 64–69

гнездо питания с клеммником 221–223, 229, 231, 242, 243, 247

Д

датчик прикосновения 142–148
движок потенциометра 149
двоичная система счисления 188, 189
двоичные числа 188–193, 199, 209, 210
 почему используются
 компьютерами 209
 преобразование
 в десятичные 189–191
 счет на пальцах 210
десятичная система счисления 188, 189
десятичный счетчик 255
детектор секретного кода 236
динамик 163, 164
диффузор 163, 164
допуски резисторов 85

Е

единицы и нули *см.* числа
двоичные и десятичные
единицы измерения 28, 29, 62, 84, 103, 106, 164
 ампер (А) 28
 вольт (V, В) 28, 62
 герц (Гц, Гц) 164
 ом (Ω, Ом) 29, 84
 фарад (F, Ф) 103
емкость 103, 104, 106

З

закон Ома 87, 276, 277
замкнутая цепь 29
запуск задним фронтом
 (или по спаду сигнала) 238, 239
запуск передним фронтом 238–240
заряженные частицы 28
защелкивание 236
звук 163, 164, 168–182
зуммер 32, 34–37, 158, 270, 271
 в датчике открывания двери
 32, 34–37

в игре на быстроту реакции
270, 271
в солнечном будильнике 158

И

игры 193–200, 241–248, 258–271
 на быстроту реакции 258–271
 «Орел или решка» 241–248
 «Угадай цвет» 193–200
изоляция 45, 46, 54, 55
 нанесение на провод
 маркером 54, 55
 удаление с провода 45, 46
инвертор 214, 224
интегральная схема 162, 188, 209, 217, 231
ИС *см.* интегральная схема
истина (в булевой логике) 212

К

катод 89, 194, 199, 229, 263
кнопки 180, 181
коды 84, 85, 216, 219–231, 274, 275
 конденсаторов 275
 резисторов 84, 85, 274
 секретный код 216, 219–231
коллектор (транзистора) 138–142, 146–148, 153, 156–158, 218, 225, 228, 229, 271
конденсатор 102–106, 171, 172, 275
 испытание 104–106
 коды конденсаторов 275
 подключение 171, 172
 полярные и неполярные 103
короткое замыкание 158, 174, 268
кусачки 21, 22, 33, 53, 145

Л

лампа накаливания 26
 подключение к батарее 26
логика 210, 212–218, 231, 232
 булева 212, 216
 вентили с инвертированной
 логикой 231, 232

логические вентили 213–215
логические схемы 210
логическое уравнение 215
практическое использование
217, 218
ложь (в булевой логике) 212
лужение 123

М

магнитные поля 40–42, 49, 60, 61, 69
магнитный диск компьютера 209
магниты 39–42 см. также
 электромагниты
 северный полюс магнита 40
 южный полюс магнита 40
макетные платы 93–96, 113, 116
международная система единиц (СИ)
276
мигающий свет 109–117, 258–271
 для игры на быстроту
 реакции 258–271
 использование реле 109–117
микросхема см. интегральная схема
мотор 49–56, 69, 219, 229
 в роли генератора 69
 защита транзистора,
 управляющего мотором 229
 сила потребляемого тока 219
 создание 50–56
мощность 45
мультиметр 62–64

Н

назначения выводов 112, 113, 163, 165
напряжение 27–29, 62–65, 68, 69, 71,
72, 87, 150–152, 222, 277
 гальванического элемента 71, 72
 делитель напряжения 150–
 152, 277
 для измерения силы света 151,
 152
 как измерять 62, 63, 65,
 68, 69
от сетевого адаптера
питания 222

 расчет выходного
 напряжения делителя 151
нейтроны 27
неполярные конденсаторы 103
НЗ (нормально замкнутые
контакты) 109
НР (нормально разомкнутые
контакты) 109

О

обмоточный провод 33, 45, 69
обозначение GND 165, 253, 262
обозначение V_{CC} 165, 253, 262
обозначение V_{DD} 165, 253, 260
общий анод 194–197
общий вывод 47, 109
 у переключателя
 (выключателя) 47
 у реле 109
общий катод 194, 199
одножильные провода 95
оператор И 213, 216
оплетка для выпайки 131–135
отрицательная шина питания 94
охранная сигнализация 16, 32, 37,
117, 216, 220, 230

П

пайка 120–125, 131–135
 выпайка 131–135
 лужение жала 123
 материалы 120
 меры безопасности 121, 134
 очистка 122
 паяльник 120, 121
 подставка 121
 проверка качества 124, 125
память 209, 236, 237
 в компьютерах 209
 схемы памяти 236, 237
переключающая схема
 на двухтактном D-триггере 240
переменное сопротивление 148, 149
переменный резистор 150
переменный ток (AC) 63, 69, 171

- перемычки 106
 - печатная плата 119, 120, 125, 127, 128, 135, 155
 - пиксели 192–194
 - плавающий вход 223
 - полевой транзистор 253
 - положительная шина питания 94
 - полюсы магнита 27, 40, 41
 - полярные компоненты 88, 102–104
 - конденсаторы 102–104
 - светодиоды 88
 - последовательное соединение гальванических элементов 71
 - постоянный резистор 152
 - постоянный ток (DC) 63, 64
 - потенциометр 148–160
 - префиксы 86, 90, 103, 276
 - для больших значений 86, 276
 - для малых значений 90, 276
 - кило (к, к) 86
 - мега (М) 86
 - микро (μ , мк) 103
 - милли 90
 - нано (п, н) 103
 - пико (р, п) 103
 - принципиальные электрические
 - схемы 106, 107
 - условные графические обозначения (УГО) 106, 107
 - припой 120, 131
 - оплетка для выпайки 131
 - температура плавления 120
 - провода 35, 45, 46, 54, 69, 74, 95
 - монтажный 69
 - нанесение изоляции 54
 - одножильный 95
 - перемычки 95
 - подготовка для батареек из лимонов 74
 - соединение 35
 - удаление изоляции 45, 46
 - проводники 27
 - протоны 27
- Р**
- разделительный конденсатор 171, 172
 - режим прозвонки 269
 - резистор 84–86, 92, 149, 223, 274
 - материалы 86
 - переменный 149
 - подтягивающий 223
 - установка на плату 92
 - цветовые коды 84, 85, 274
 - реле 107–110, 117, 230
 - добавление к охранной сигнализации 117, 230
 - применение для мигалки 109–110
 - ротор 50, 52–57, 69
- С**
- светодиод 72, 87–93, 97, 111–117, 140, 141, 148, 193–199, 258–271
 - игра на быстроту реакции 258–271
 - игра «Угадай цвет» 193–199
 - идентификация выводов 88
 - мигание 111–117, 258–271
 - питание 91–93
 - правильное использование 89–91
 - регулирование яркости изменением сопротивления 148
 - сжигание 87–89
 - управление с помощью транзистора 140, 141
 - установка на макетную плату 97
 - трехцветный (RGB) 194
 - секретные сообщения 200–209
 - сетевой адаптер питания 221, 222, 242
 - синтезатор 175
 - солнечный будильник 152–160
 - сопротивление 27, 29, 86, 90, 91, 148, 149
 - переменное 148, 149
 - расчет значений для ограничения силы тока через светодиоды 90, 91

сток (полевого транзистора) 253
схема назначения выводов 113
счетчик, десятичный 255

Т

таблицы истинности 213–216, 233,
236, 237
таймер-555 164–174, 253–255,
260–261
 задание частоты колебаний
 166, 167
 использование в игре
 на быстроту реакции 253–
 255, 260–261
 использование
 для получения звука 168–174
тактовый сигнал 238
термистор 159, 160, 277
техника безопасности 22, 39, 72, 86,
121, 129, 134
 лимоны для батареи 72
 откусывание проводов
 и ножек 129
 пайка 121, 134
 при использовании мелких
 магнитов 39
 при работе с резисторами 86
техническое описание (*datasheet*) 163
ток (электрический) 28–30, 63, 64, 69,
71, 87, 171, 219
 переменный ток (AC) 63, 69, 171
 постоянный ток (DC) 63, 64
 сила тока 28, 29, 87, 219
ток коллектора (I_c) 219
транзисторы 138–141, 219, 253
NPN 138, 140
 биполярный 140
 определение максимального
 тока 219
 полевой (FET) 253
 управление светодиодом
 140–141
триггер 236–238, 247, 257, 266, 270
 двухтактный D-триггер 238
«трясогенератор» 64–69

У

удаление изоляции с проводов 45–46
условные графические обозначения
(УГО) 106

Ф

фоторезисторы 148–160, 175, 277

Ц

цветовые коды резисторов 84–86
целостность цепи 268

Ч

частота 164, 166
числа двоичные 188–193, 199
числа десятичные 188–191

Э

электрические цепи 28–30
электрический заряд 27
электричество 26–28, 60, 61
 получение с помощью воды
 или ветра 61
 получение с помощью
 магнитов 60, 61
электроды 70, 74
электролит 70, 71
электромагнит 40–49, 109, 110, 113,
114
 в реле 109, 110, 113, 114
 создание 42–49
электромузыкальный
инструмент 182
электроны 27, 28
электростанции 61
эмиттер (транзистора) 138–142,
146–148, 153, 156–158, 218, 225,
228, 229, 271

Я

ядро атома 27

ОБ АВТОРЕ

Эйвинд Нидал Даль увлекся электроникой еще в детстве. Ему всегда хотелось понять, как работают разные устройства, чтобы поскорее начать самому собирать их. Потом он изучал электронику и информатику в Университете Осло (Норвегия), где получил степень магистра. После окончания университета он стал одним из основателей компании *Intelligent Agent*, занимающейся разработкой датчиков, позволяющих видеть сквозь стены.



После нескольких лет работы в компании *Intelligent Agent* Эйвинд занялся популяризацией электроники и преподавательской деятельностью. Сегодня он проводит семинары, разрабатывает курсы и пишет об электронике и технологиях для разных СМИ. Также он публикует статьи, руководства и видеоматериалы в своем блоге (<http://www.build-electronic-circuits.com/>) и ведет сайт Ohmify (<http://ohmify.com/>), благодаря которому изучение электроники становится приятным и увлекательным занятием.

О ТЕХНИЧЕСКОМ КОНСУЛЬТАНТЕ

Джон Хьюз начал собирать электронные схемы еще в юности. Получив степень бакалавра по физике, он продолжил расширять свои познания в электронике, работая в научной лаборатории, и одновременно помогал школьникам разрабатывать собственные проекты.

Впоследствии он стал руководителем школьного клуба по электронике для детей от 11 до 18 лет и создал для его поддержки сайт <http://www.electronicclub.info/>. Джон уверен, что увлечься созданием электронных устройств может каждый человек независимо от возраста и способностей.

БЛАГОДАРНОСТИ

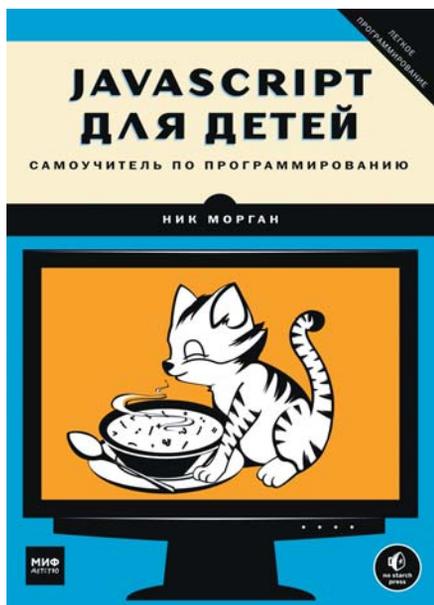
В первую очередь я хочу поблагодарить своего отца за то, что он на практике, а не в теории объяснял мне, тогда еще ребенку, как работают разные устройства. Его доходчивые объяснения побудили меня серьезно заняться электроникой. Огромное спасибо и моей маме, которой приходилось терпеливо выслушивать все эти технические обсуждения за обеденным столом.

Спасибо Дженифер Гриффит-Делгадо, Райли Хоффману, Тайлеру Ортмену и всем остальным членам команды издательства No Starch Press, прежде всего за то, что поверили в меня, а также за то, что хорошо руководили мной в течение всего процесса подготовки рукописи к печати. С вашей командой было очень приятно работать!

Спасибо и моему техническому консультанту Джону Хьюзу за выискивание ошибок, за споры со мной по некоторым вопросам и за то, что он заставил меня глубже обдумать некоторые части книги.

Наконец, особая благодарность Гарри Буту за оформление обложки, Бет Мидлуорт за разработку макета и иллюстраций к тексту и еще раз Райли Хоффману за выполнение рисунков схем. Благодаря им книга ожила.

УЧИТЕСЬ НА РАЗНЫХ ЯЗЫКАХ



JavaScript для детей Самоучитель по программированию

Ник Морган

Эта книга позволит вам погрузиться в программирование и с легкостью освоить JavaScript. Вы напишете несколько настоящих игр — поиск сокровищ на карте, «Виселицу» и «Змейку». На каждом шаге вы сможете оценить результаты своих трудов — в виде работающей программы, а с понятными инструкциями, примерами и забавными иллюстрациями обучение будет только приятным. Книга для детей от 10 лет.



Scratch для детей Самоучитель по программированию

Мажед Маржи

Scratch — простой, понятный и невероятно веселый язык программирования для детей. В нем нет кода, который нужно знать наизусть и писать без ошибок. Все, что требуется, — это умение читать и считать. Как из конструктора, при помощи Scratch можно собирать программы из разноцветных «кирпичиков» — блоков. В программу можно вносить любые изменения в любой момент и сразу видеть, как она работает.

Подробные объяснения, разобранные по шагам примеры и множество упражнений помогут освоить Scratch без труда. Эта книга подойдет детям от 8 лет (и их родителям!), а также всем, кто хочет научиться программировать с нуля.

ПРОГРАММИРОВАТЬ С КНИГАМИ СЕРИИ!

Программируем с Minecraft Создай свой мир с помощью Python

Крэйг Ричардсон

Ты совладал с криперами, спустился в глубочайшие пещеры и, быть может, даже добрался до Края и вернулся обратно, но доводилось ли тебе сделать из меча волшебную палочку? Или построить дворец в мгновение ока? Или обустроить свой личный, меняющийся цвет танцпол?

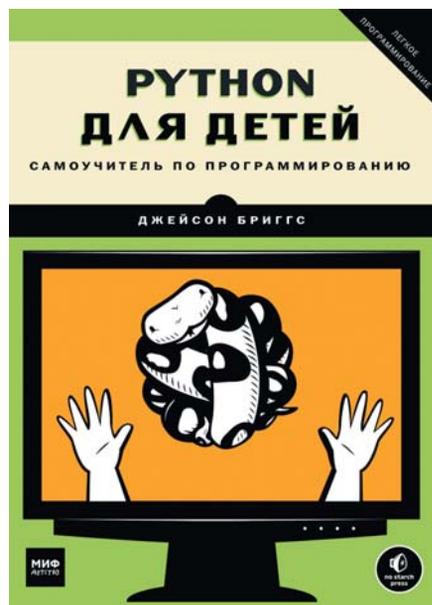
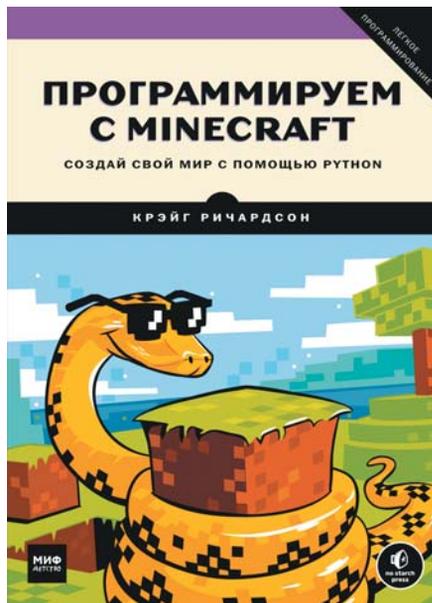
Эта книга покажет, как сотворить эти и многие другие чудеса, используя силу Python, бесплатного языка программирования, которым пользуются миллионы программистов — и новички, и профи!

Начни изучение Python с кратких, несложных уроков и используй эти навыки для преобразования мира Minecraft, получая мгновенные потрясающие результаты! Узнай, как настроить Minecraft под себя, создавая мини-игры, клонируя целые здания и превращая обычные скучные блоки в золото.

Python для детей Самоучитель по программированию

Джейсон Бриггс

Python — язык, на котором можно запрограммировать любой алгоритм. Самоучитель погрузит вас в мир настоящего программирования и расскажет об основах работы с одним из самых востребованных языков. Свои знания вы сможете проверить сразу же — на забавных примерах и уморительно смешных заданиях, справиться с которыми помогут прожорливые монстры, секретные агенты и воришки-вороны. Книга подойдет детям от 10 лет (и их родителям!), а также всем, кто хочет начать программировать с нуля на любом языке или освоить именно Python.



*Издание для досуга
Для среднего и старшего школьного возраста*

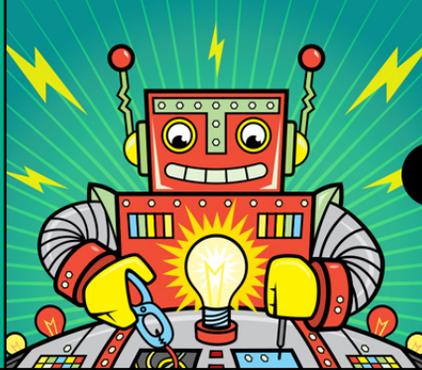
Эйвинд Нидал **Даль**

ЭЛЕКТРОНИКА ДЛЯ ДЕТЕЙ

Собираем простые схемы,
экспериментируем с электричеством

Главный редактор *Артем Степанов*
Руководитель редакции *Анастасия Троян*
Продюсер проекта *Евгения Рыкалова*
Ответственный редактор *Галина Филатова*
Научный редактор *Руслан Тихонов*
Дизайн обложки *Сергей Хозин*
Верстка *Надежда Кудрякова*
Корректоры *Марина Таги-Заде, Юлия Молокова*

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЭЛЕКТРОНИКИ



ЭЛЕКТРОННЫЕ УСТРОЙСТВА СВОИМИ РУКАМИ

Электроника — это прикладная наука об использовании электричества для обработки информации и управления различными устройствами. Эта книга откроет вам мир электроники. Вы узнаете, из чего состоят радиоприемники, телевизоры, компьютеры и другие вещи, без которых невозможно представить сегодня нашу жизнь. Вы соберете более двух десятков электронных устройств и на деле изучите, как работают важнейшие компоненты электронных схем. Четкие схемы, пошаговые инструкции, рисунки и фотографии каждого этапа помогут вам выполнить проекты книги и закрепить новые знания на практике.

Книга предназначена для детей от 10 лет и их родителей. Она будет интересна всем, кто, глядя на электронное устройство, задается вопросами: «Как это работает?» и «Могу ли я это сделать?»

Вы узнаете, как:

- заставить предметы двигаться с помощью электричества и магнитов;
- создать гальванический элемент из гвоздя, лимона и медного провода;
- собрать электронную схему мигалки, охранной сигнализации, солнечного будильника и еще 20 крутых устройств;
- пользоваться макетной платой и паять;
- заставить схемы выполнять те или иные действия с помощью цифровой логики.

Автор книги Эйвинд Нидал Даль

свою первую схему собрал в 14 лет. Его отец, по профессии инженер, умел просто объяснять сложные вещи и поддерживал интерес сына. Эйвинд окончил Университет Осло и получил степень магистра электроники. Сегодня он проводит семинары и разрабатывает курсы по электронике для начинающих, пишет статьи о современных технологиях. «Электроника для детей» — его первая книга.

МИФ
АЕТСТ®0

Детские книги на сайте
mann-ivanov-ferber.ru

[facebook.com/mifdetstvo](https://www.facebook.com/mifdetstvo)

vk.com/mifdetstvo

[instagram.com/mifdetstvo](https://www.instagram.com/mifdetstvo)



ISBN 978-5-00100-687-9



9 785001 006879 >