

MEMO 2 – MANUAL

LIGA - Liga e Desliga o equipamento

MODO - Seleciona o modo de apresentação das sequencias: Total ou Gradual

LEDS - Liga e Desliga os LEDs (Estímulo Luminoso)

INÍCIO / AJUSTE: Inicia o jogo ou ajusta o número de sequencias.

Pressionando por 1 segundo, inicia o jogo ou Pressionando por 2 segundos, ajusta as Sequencias.

VELOCIDADE: Ajusta a velocidade de apresentação das sequencias de aprox. 100 milissegundos á 1000 milissegundos. Quanto maior a velocidade de apresentação, mais rápidas serão apresentadas as sequências.

VOLUME: Ajusta o Nível sonoro no Alto-Falante (estímulo Auditivo)

BOTÃO 4 - AMARELO

BOTÃO 3 - VERDE

BOTÃO 2 - VERMELHO : DECREMENTA, Diminui o número de sequencias

BOTÃO 1 - AZUL : INCREMENTA (+), Aumenta o número de sequencias

Velocidade: 1 à 10 (100 milissegundos á 1000 milissegundos)

Número de Sequências (Pontos): 1 à 99

Número de Teclas: 4

Cores: Amarelo, Verde, Vermelho e Azul

Tom: 4 Tons (um para cada botão)

Pontos: Número máximo de sequências ajustadas/acertadas.

Utilizando o MEMO 2:

Inicialmente o **MEMO 2** está programado com 5 sequencias, porém se quiser ajustar um novo valor das sequencias, siga as instruções abaixo:

Após ligar o **MEMO 2** (chave **LIGA**) pressione o botão **Início/Ajuste** por 2 ou 3 segundos até que o **PLACAR** mostre o número de sequencias memorizadas anteriormente, em seguida pressione o botão 1 (**AZUL**) para aumentar as sequências (Lembre-se, de 1 à 99 sequências) ou o botão 2 (**VERMELHO**) para diminuir o número de sequencias. Após ajustar o número de sequencias desejadas, pressione por 1 segundo a tecla **Início/Ajuste**, assim as sequencias serão memorizadas e o jogo será iniciado.

Para ajustar o nível de dificuldade, utilize o controle **VELOCIDADE** de 1 á 10, sendo que, 1 é o modo mais lento e 10 o modo mais rápido de apresentação.

A **VELOCIDADE** de apresentação atua em tempo real. Durante o jogo a **VELOCIDADE** de poderá ser alterada, bastando apenas ajustar o botão de controle com a **VELOCIDADE** desejada.

Quando for iniciado, o **MEMO 2** gera um tom e uma tecla correspondente acenderá. A idéia é repetir esse tom/luz. Quando o operador pressiona a tecla correta, depois de um pequeno intervalo o **MEMO 2** repete a sequência e acrescenta um novo tom/luz aleatoriamente até o número total de sequências ajustadas. Se caso pressionar um botão errado, o **MEMO 2** emitirá um tom de erro e o jogo será finalizado. Acertando todas as sequências programadas, o **MEMO 2** irá emitir um tom de acerto.