

## Actividad de análisis con relés

### Enunciado

El circuito de la figura representa el esquema de un juego de reflejos. Para el juego hacen falta tres personas: dos jugadores y un árbitro. A cada uno de los tres corresponde una batería, un interruptor, una bombilla y un relé. El juego consiste en que, cuando el árbitro acciona su interruptor y se enciende su bombilla, los dos jugadores tratarán de accionar su interruptor. El que lo haga más rápido gana. El que lo haga más rápido anulará el interruptor de su oponente, con lo que nunca habrá duda de quién lo hizo primero.

### Actividades:

1. Copia el circuito en tu cuaderno.
2. Responde a las siguientes preguntas:
  1. Si pulso I1 ¿se enciende L1?
  2. Si pulso I2 ¿se enciende L2?
  3. Si pulso I0 ¿se enciende L0?
  4. ¿Qué otro operador se activa cuando acciono P0?
  5. Con L0 activado vuelve a responder a las preguntas 1 y 2
    1. Si pulso I1 ¿se enciende L1?
    2. Si pulso I2 ¿se enciende L2?
  6. Con L0 y L1 activado
    1. ¿qué relés están activados?
    2. ¿qué bombillas estarán encendidas?
    3. ¿se podrá encender la que falta?
3. Realiza el circuito con el programa Crocodile y comprueba las respuestas dadas a tus preguntas

