



15 FEB

199320

Int. Cl.²: A63H

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

Correspondiente al registro de Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita a favor de la firma "AIRGAM, S.A.", de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Pí nº. 14, -----

5.

p o r

"UN ORDENADOR ELECTRICO DE JUGUETE"

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria, se destina a garantizar la explotación y la propiedad exclusivas, en todo el territorio nacional, de un ordenador eléctrico de juguete.

10.

En el ordenar de juguete que vamos a presentar se prevé la disposición de los medios necesarios para que, mediante una ficha que comprende en sí una determinada pregunta y varias respuestas a la misma, todas erróneas menos una que es correcta, plantear al jugador una proposición

15.



que resuelve pulsando una tecla que corresponde a la contestación que él estima correcta y que el ordenador de juguete denuncia como verdadera o falsa por medio de señales luminosas y/o acústicas.

5. En términos generales, el ordenador de juguete está constituido por un conmutador múltiple que comprende tantas lengüetas como tecla o respuestas de las que, todas menos una, son variadas de posición a causa del posicionamiento de la ficha y relacionadas con el circuito eléctrico de los errores mientras que la sola que no se ha movido es la afirmativa y se mantiene adscrita al circuito de los aciertos. De manera preferida, ambos circuitos son parcialmente interdependientes, están alimentados por una pila eléctrica, llevan intercalada una bombilla piloto productora de la señal luminosa y uno de ellos, preferiblemente el de los errores, lleva intercalado un zumbador que produce una señal acústica.

Para una mejor comprensión del objeto y sólo a título de ejemplo, se adjunta una hoja de planos en la que

20. En la figura 1 representa la vista frontal del alzado del ordenador de juguete según el Modelo.

En la figura 2, se representa la sección por A-A de la figura 1.

25. En la figura 3, se representa en perspectiva un detalle que ilustra la acción de las fichas sobre el conmutador múltiple.

En la figura 4, se representa el esquema eléctrico en el que se destaca con línea gruesa el circuito correspondiente a los errores.

30. Y en la figura 5, se representa el esquema eléctrico en el que se destaca con línea gruesa el circuito correspondiente a los aciertos.

199320 15 FEB 1951



5. Con referencia a las citadas ilustraciones, podemos ver que, en la plataforma del cuerpo del aparato va dispues-
ta una barra transversal -1- que está directamente relacio-
nada con uno de los polos de la pila -2- y que es común a
todas las láminas contactoras -3- que van situadas inmedia-
tamente debajo de otras tantas teclas -4- que van dispues-
tas alineadas sobre el plano superior delantero del aludi-
do cuerpo del aparato, el cual presenta un plano frontal
-5- que se inclina ligeramente hacia detrás con respecto a
10. la vertical y que tiene una ranura inferior central -6- pa-
ra la introducción por la misma de una ficha rígida -7-, de
material dieléctrico, que en su borde inferior lleva reali-
zada una muesca -8- emplazada en un punto determinado del
mismo, en una posición que puede ser igual o diferente a
15. la de otras fichas que forman el conjunto de proposiciones,
ya que, según sea la posición de esta muesca, al introdu-
cir la ficha, permitirá que una de las distintas lengüetas
-9- flexibles y elásticas, de contacto, en el conmutador
múltiple dispuestas en la parte trasera del pretil, al no
20. afectarla el grosor de la ficha -7- por coincidir con ella
la muesca -8-, continúe permaneciendo en contacto con la
lámina contactora -10- emplazada al dorso del plafón verti-
cal, mientras que el grosor del resto del material de la
parte inferior de la ficha -7- separa de su posición de re-
25. poso en contacto con la lámina -10- al resto de todas las
lengüetas -9- que estaban a su vez en contacto con dicha
lámina y empujándolas contra la barra transversal -11- de
contactos múltiples en el citado conmutador.

30. En la parte delantera del pretil hay unas ventanas
-12- y detrás de ellas unas lámparas -13- conexionadas al
circuito del aparato, una de las cuales se enciende cuando



- el jugador acierta en la contestación correcta de entre las distintas incorrectas respuestas en la propia tarjeta y habiendo tantas respuestas como teclas -4-, de manera que en el momento de introducir la ficha, ella hace la selección de la lengüeta -9- correspondiente a la respuesta correcta y del modo antes expresado y por tanto, si el jugador acierta a pulsar la tecla -4- de la lengüeta -9-, el circuito de encendido de la lámpara -13- de la ventanilla de aciertos se enciende y si la tecla pulsada por el jugador corresponde a alguna de las respuestas incorrectas entonces se cierra el circuito que enciende la lámpara -13- de la ventanilla de fallos.

- Las lengüetas -9- desplazadas por el grosor del borde inferior de la tarjeta -7- intercalada entre la lámina -10- de contactos "SI" y la barra -11- de contactos "NO", quedan en contacto con esta última mientras no se retira la tarjeta seleccionadora.

- Conectado con el circuito de síes o de noes, hay un zumbador -14- para advertir sonoramente, el acierto o fallo, según convenga.

- En el plafón vertical -5-, inclinado, hay dos guías paralelas -15- para la introducción y sostenimiento de la ficha -7- y en el fondo del final de dichas guías una ranura transversal -6- por la que se introduce el extremo inferior de la ficha colocada entre las guías, teniendo acceso al borde inferior de la ficha -7- a las lengüetas -9- de conducto de uno u otro circuito en el conmutador.

- Cada una de las preguntas incorrectas o correcta de una ficha -7-, tiene un número o señalización cromática que concuerda con el número o señalización de una tecla -4-, para que el jugador accione la tecla correspondiente



a la respuesta que escoja entre las dispuestas en la ficha colocada en el plafón vertical inclinado -5-.

5. Habiéndose descrito ampliamente la naturaleza del Modelo, así como su realización en la práctica, se hace constar que el mismo es susceptible de variaciones de detalle, sin que por ello se altere su principio fundamental que constituye la esencia de la invención.

N O T A

10. Hecha la descripción del presente Modelo, se declaran como nuevas y de propia invención, las siguientes reivindicaciones:

15. 1a.- Un ordenador eléctrico de juguete, caracterizado porque, en la plataforma del cuerpo del aparato va dispuesta una barra transversal que está directamente relacionada con uno de los polos de la pila eléctrica y que es común a todas las láminas contactoras que van situadas inmediatamente debajo de otras tantas teclas que van dispuestas alineadas sobre el plano superior delantero del aludido cuerpo del aparato, el cual presente un plano frontal que se inclina ligeramente hacia atrás con respecto a la vertical y que
20. tiene una ranura inferior central para la introducción por la misma de una ficha rígida, de material dieléctrico, que en su borde inferior lleva realizada una muesca emplazada en un punto determinado del mismo, en una posición que puede ser igual o diferente a la de otras fichas que forman el
25. conjunto de proposiciones, ya que, según sea la posición de esta muesca, al introducir la ficha, permitirá que una de las distintas lengüetas flexibles y elásticas, de contacto, en el conmutador múltiple dispuestas en la parte trasera

199320

15 FEB



5. del pretil, al no afectarla el grosor de la ficha por coincidir con ella la muesca, continúe permaneciendo en contacto con la lámina contactora emplazada al dorso del plafón vertical, mientras que el grosor del resto del material de la parte inferior de la ficha separa de su posición de reposo en contacto con la lámina al resto de todas las lengüetas que estaban a su vez en contacto con dicha lámina y empujándolas contra la barra transversal de contactos múltiples en el citado conmutador.

10. 2ª.- Un ordenador eléctrico de juguete, según la anterior reivindicación, caracterizado porque en la parte delantera del pretil hay unas ventanas y detrás de ellas unas lámparas conexiónadas al circuito del aparato, una de las cuales se enciende cuando el jugador acierta en la contestación correcta de entre las distintas incorrectas respuestas en la propia tarjeta y habiendo tantas respuestas como teclas de manera que, en el momento de introducir la ficha, ella hace la selección de la lengüeta correspondiente a la respuesta correcta y del modo antes expresado y por tanto, si el jugador acierta a pulsar la tecla de la lengüeta, el circuito de encendido de la lámpara de la ventanilla de aciertos se enciende y si la tecla pulsada por el jugador correspondiente a alguna de las respuestas incorrectas entonces se cierra el circuito que enciende la lámpara de la ventanilla de fallos.

25. 3ª.- Un ordenador eléctrico de juguete, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque las lengüetas desplazadas por el grosor del borde inferior de la tarjeta intercalada entre la lámina de contactos "SI" y la barra de contactos "NO", quedan en contacto con esta última mientras no se retira la tarjeta seleccionadora.

30.



4a.- Un ordenador eléctrico de juguete, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque conectado con el circuito de Síes o Noes, hay un zumbador para advertir sonoramente, el acierto o fallo, según convenga.

5. 5a.- Un ordenador eléctrico de juguete, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque en el plafón vertical, inclinado, hay dos guías paralelas para la introducción y sostenimiento de la ficha y en el fondo del final de dichas guías una ranura transversal por la que se introduce el extremo inferior de la ficha colocada entre las guías, teniendo acceso al borde inferior de la ficha a las lengüetas de contacto de uno u otro circuito en el conmutador.

10. 6a.- Un ordenador eléctrico de juguete, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque cada una de las preguntas incorrectas o correcta de una ficha, tiene un número o señalización cromática que concuerda con el número o señalización de una teclapara que el jugador accione: la tecla correspondiente a la respuesta que escoja entre las dispuestas en la ficha colocada en el plafón vertical inclinado.

20.

7a.- UN ORDENADOR ELECTRICO DE JUGUETE.



199320

15 FEB



Según se describe y reivindica en la presente Memoria descriptiva que conta de ocho hojas foliadas y escritas por una sola cara y acompañada de una hoja de dibujos.

Barcelona para Madrid, a quince de Febrero de mil

5. novecientos setenta y uno.

P.A.,

A. Ancha

P. P.

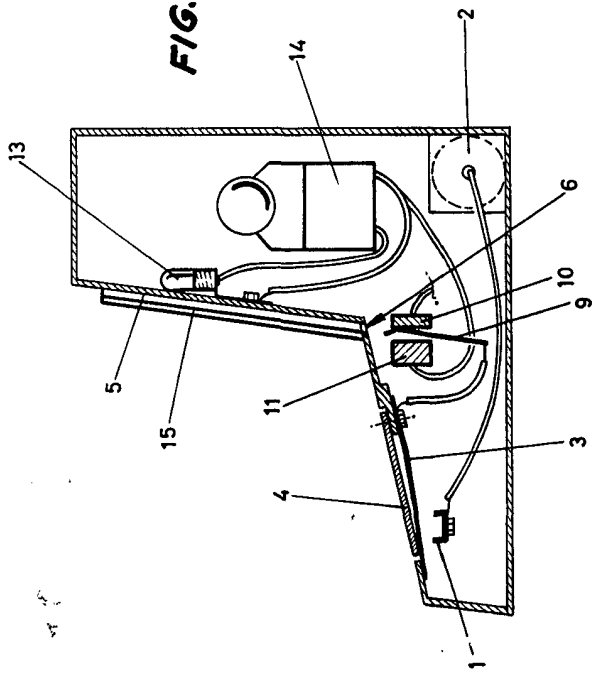


FIG. 2

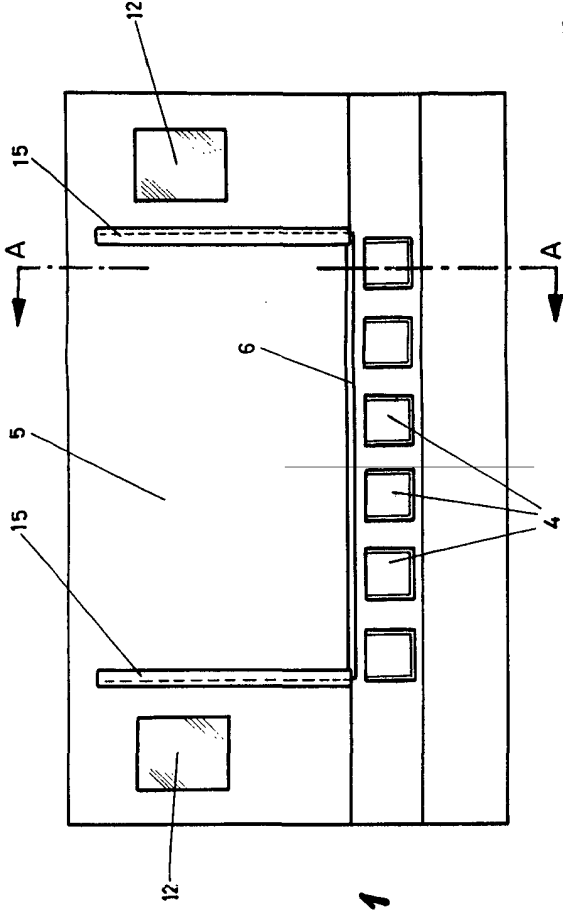


FIG. 1

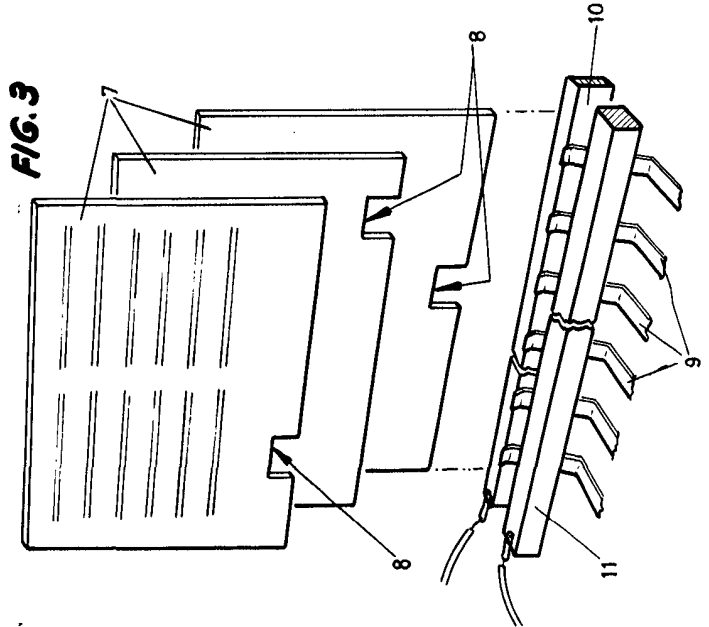


FIG. 3

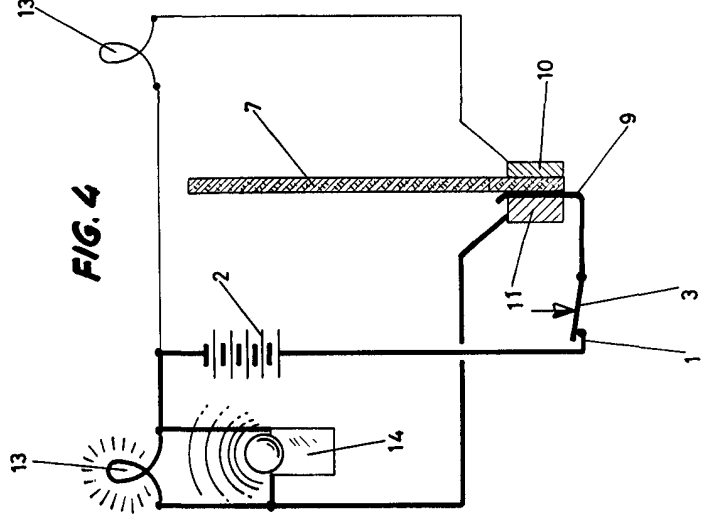


FIG. 4

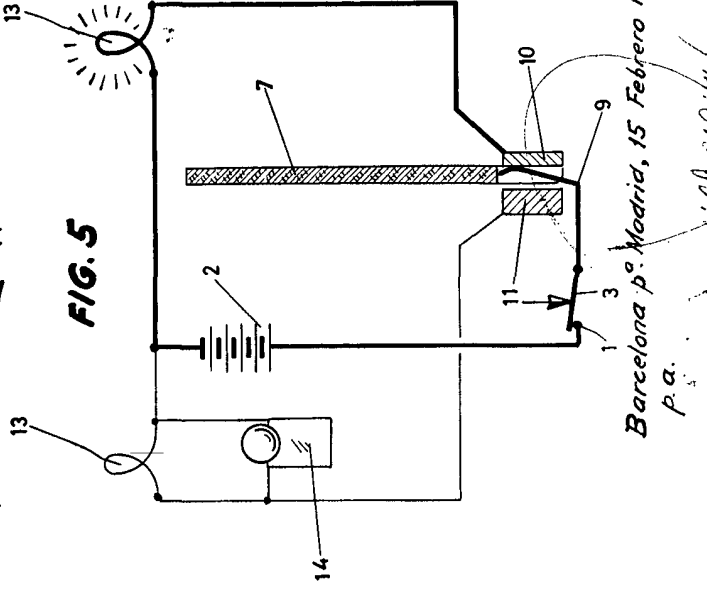


FIG. 5

Barcelona p.º Modria, 15 Febrero 1971.

P. A.