

SKRÓCONY SPIS TREŚCI

Przedmowa	xvii
Podziękowania	xix
Wprowadzenie	xxi

CZĘŚĆ I. ZABAWA Z ELEKTRYCZNOŚCIĄ

Rozdział 1. Czym jest elektryczność?	3
Rozdział 2. Wprawianie przedmiotów w ruch za pomocą prądu i magnesów.	19
Rozdział 3. Generowanie prądu elektrycznego.	43

CZĘŚĆ II. TWORZENIE OBWODÓW

Rozdział 4. Generowanie światła za pomocą diod LED.	69
Rozdział 5. Generowanie migającego światła	89
Rozdział 6. Zaczynaj lutować!	111
Rozdział 7. Sterowanie za pomocą elektryczności	131
Rozdział 8. Zbuduj instrument muzyczny.	161

CZĘŚĆ III. CYFROWY ŚWIAT

Rozdział 9. Jak obwody przetwarzają zera i jedynki?	187
Rozdział 10. Obwody, które podejmują decyzje.	213
Rozdział 11. Obwody, które zapamiętują dane.	239
Rozdział 12. Zbudujmy grę!	257
Użyteczne zasoby.	281