

Bauteile

[Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen](#)
[Visuell Wikitext](#)

Version vom 22. August 2009, 15:43 Uhr
(Quelltext anzeigen)
[Oe1mcu](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))
← [Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 22. August 2009, 15:43 Uhr
(Quelltext anzeigen)
[Oe1mcu](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))
(→ [Beschaffung](#))
[Zum nächsten Versionsunterschied](#) →

Zeile 11:	Zeile 11:
Auch immer gute Adressen:
	Auch immer gute Adressen:

– [http://www.reichelt.de/ Reichelt]
	+ * [http://www.reichelt.de/ Reichelt]

– [http://at.rs-online.com RS Components]	+ * [http://at.rs-online.com RS Components]
Oder senden Sie eine e-mail an eine geeignete Elektronik Newsgruppe. Oft finden sich dort hilfsbereite Amateure mit umfangreichem Sortiment!	Oder senden Sie eine e-mail an eine geeignete Elektronik Newsgruppe. Oft finden sich dort hilfsbereite Amateure mit umfangreichem Sortiment!
[[Selbstbau Zurück zu Selbstbau]]	[[Selbstbau Zurück zu Selbstbau]]

Version vom 22. August 2009, 15:43 Uhr

Beschaffung

Früher einmal war das das größte Problem.

Man sieht einen Schaltplan und möchte das Projekt gerne nachbauen. Früher gab es 100-prozentig irgendwelche Bauteile, an die man einfach nicht ran kam. Deswegen kaufen auch heute noch viele Hobbybastler gerne fertige Bausätze.

Die gute Nachricht ist, daß dieses Problem zum größten Teil nicht mehr besteht. Fast alle Bauteile sind zu bekommen. Manche zugegebenermaßen schwerer als andere. Bei Bauteilen, die man nur aus Übersee bekommt, ist eine Sammelbestellung sinnvoll. Ich organisiere zum Beispiel einmal im Monat eine Bestellung bei [Digikey](#). Bei Bedarf bitte mit mir in Kontakt zu treten.

Ansonsten ist es auch eine gute Idee, sein Glück bei Ebay zu versuchen. Man wird erstaunt sein, was es dort alles gibt.

Auch immer gute Adressen:

- [Reichelt](#)

-
- [RS Components](#)

Oder senden Sie eine e-mail an eine geeignete Elektronik Newsgruppe. Oft finden sich dort hilfsbereite Amateure mit umfangreichem Sortiment!

[Zurück zu Selbstbau](#)