

Klasse: _____ Name: _____ Datum: _____

Programm: _____

Zusatzblätter: _____

MatteKompjuta - Kern

Der MatteKompjuta ist ein Modell welches einen echten Computer im Kopf durchspielt. Anstatt ungewohnter englischer Abkürzungen werden bekannte mathematische Zeichen benutzt. Es gibt vier wichtige Begriffe:

- 1) Befehlssatz** v1.6
- | | |
|--------------|---|
| <A> == | Kopiere Wert von nach <A> |
| <A> += | <A> bekommt den Wert <A> plus |
| <A> -= | <A> bekommt den Wert <A> minus |
| <A> ?= | Vergleiche <A> und |
| | <A> ungleich : gehe in nächste Zeile |
| | <A> gleich : gehe in übernächste Zeile |
| G <N> | Gehe immer zu Zeile <N> |
| STOP | Programmende |

- 2) Parameter**
- <A> meinen
ein Register (D1, D2, D3, D4, oder D5)
oder eine Zahl (... , -2, -1, 0, 1, 2, ...)
Die spitzen Klammern < > werden nicht geschrieben!

3) Datenregister (zu Beginn Null)

R1 0

R2 0

R3 0

R4 0

R5 0

4) Programmspeicher (Beginn in 1)

1.	_____	17.	_____	33.	_____
2.	_____	18.	_____	34.	_____
3.	_____	19.	_____	35.	_____
4.	_____	20.	_____	36.	_____
5.	_____	21.	_____	37.	_____
6.	_____	22.	_____	38.	_____
7.	_____	23.	_____	39.	_____
8.	_____	24.	_____	40.	_____
9.	_____	25.	_____	41.	_____
10.	_____	26.	_____	42.	_____
11.	_____	27.	_____	43.	_____
12.	_____	28.	_____	44.	_____
13.	_____	29.	_____	45.	_____
14.	_____	30.	_____	46.	_____
15.	_____	31.	_____	47.	_____
16.	_____	32.	_____	48.	_____