

Klasse: _____

Name: _____

Datum: _____

PapierComputer Beispielprogramm

Ein PapierComputer ist ein Modell welches einen echten Computer im Kopf durchspielt.
Trage zu Beginn mit Bleistift in die drei Datenregister D1, D2 und D3 die Werte 0 ein.
Rechne dann das im Programmspeicher aufgelistete Programm durch bis Du auf Stop läufst.
Schreibe dabei unter Programmfluss die einzelnen Zeilennummern auf die Du abgelaufen bist.

Befehlsatz: + <R>,<Z> addiere Zahl <Z> zu Register <R> v1.3
- <R>,<Z> subtrahiere Zahl <Z> von Register <R>
0 <R> Enthält Register <R> Null?
<R> ungleich 0: springe in nächste Zeile
<R> gleich 0: springe in übernächste Zeile
S <N> Springe immer in Zeile <N>
Stop Programmende

Parameter: <R> meint ein Register (D1, D2 oder D3)
<Z> meint eine Zahl (... , -2, -1, 0, 1, 2, ..)
<N> meint eine Programmzeile (1, 2, ...)

Programmfluss: Das Programm beginnt in Zeile 1.
Nach + und - geht es eine Zeile weiter.

Datenregister (zu Beginn Null)
D1 _____
D2 _____
D3 _____

<p>Programmspeicher (Beginn in 1)</p> <p>1. + D2 , 2 2. + D3 , 4 3. - D3 , 1 4. 0 D3 5. S 3 6. - D2 , 1 7. 0 D2 8. S 2 9. STOP</p>	<p>Programmfluss (Zeilennummern aufschreiben die durchlaufen wurden!)</p> <p><u> 1 </u> _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____</p>
---	--

Klasse: _____

Name: _____

Datum: _____