

Klasse: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

## PapierComputer

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.

<b>Datenregister</b> (zu Beginn Null)
D1 _____
D2 _____
D3 _____

<b>Programmspeicher</b> (Beginn in 1.) 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____ 9. _____	<b>Programmfluss</b> (Zeilennummern aufschreiben die durchlaufen wurden!) 1 _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
--	---

Punkte	Note
/	

Klasse: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_