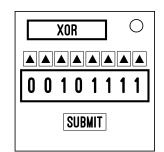
## A Propos de la Computation Binaire

La moins appréciée des mathématiques. D'ailleur, qui aime les maths, hein?

- 2 afficheurs sont présents sur ce module:
  - 1. L'opérateur binaire (AND, OR, XOR, NOT)
  - 2. La saisie de la résultante



• Uitiliser la table des octets ci-dessouset l'opérateur binaire de l'afficheur pour déterminer la réponse. Dans cette table, MSB est le bit le plus significatif, LSB le moins significatif.

| Octet 1                                                | Bit | Octet 2                         |  |
|--------------------------------------------------------|-----|---------------------------------|--|
| Sans piles AA                                          | MSB | l pile D ou plus                |  |
| Prise parallèle                                        |     | 3 prises ou plus                |  |
| Indicateur NSA allumé                                  |     | 2 compartiments à piles ou plus |  |
| Nbr de modules supérieur au temps de départ en minutes |     | Indicateur BOB allumé           |  |
| Plus d'un indicateur allumé                            |     | Plus d'un indicateur éteind     |  |
| Nombre de modules multiple de 3                        |     | Numéro de série impair          |  |
| Moins de 2 piles D                                     |     | Nbr de modules pair             |  |
| Moins de 4 ports                                       | LSB | 2 piles ou plus                 |  |

Voici le détail de chaque opérateur binaire:

| Info    | AND                                                                                     | OR                                                                                                     | XOR                                                                                                     | NOT                                                                |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| COMMENT | Si les deux<br>octets sont à<br>1, le résultat<br>est 1. Sinon<br>le résultat<br>est 0. | Si l'un des deux<br>octets est à l (ou<br>les 2), le<br>résultat est l.<br>Sinon le<br>résultat est 0. | Si l'un des deux<br>octets est à l<br>(pas les 2), le<br>résultat est l.<br>Sinon le<br>résultat est 0. | Ignorer le second octet. A chaque bit, le résultat est son opposé. |
| MATH    | bitl && bit2                                                                            | bitl  bit2                                                                                             | (bitl && !bit2)   <br>(!bitl && bit2)                                                                   | !bitl                                                              |