

```
1 using UnityEngine;
2
3 public class Gates : MonoBehaviour {
4     // Gatetype Variabler
5     public enum GateType { And, Or, Not, Nand, Nor, Xor, Lever };
6     public GateType gateType;
7
8     [Header("Inputs")]
9     // Gates og Håndtags gameobjekter tages som input
10    public GameObject gInput1;
11    public GameObject gInput2;
12
13    [HideInInspector]
14    // Output variable
15    public bool output = false;
16
17    // Input som boolean
18    private bool input1, input2;
19
20    // Start bliver kaldt ved første frame (Billede)
21    void Start() {
22
23    }
24
25    // Update kaldes ved hver frame (Billede)
26    void Update() {
27
28        if(gInput1 != null && gInput2 != null) { // Hvis begge inputs er sat. ➤
29            input1 = gInput1.GetComponent<Gates>().output; input2 = ➤
30                gInput2.GetComponent<Gates>().output; // Sætter gInputs output ➤
31                som vores input
32        } else if(gateType == GateType.Not && gInput1 != null) { // Hvis ➤
33            det er en not skal der kun et input til
34            input1 = gInput1.GetComponent<Gates>().output; // Sætter ➤
35            gInput1's output som input
36        } else { // Hvis ikke at nogen inputs er sat, gør begge input ➤
37            falske.
38            input1 = input2 = false;
39        }
40
41        if(gateType != GateType.Lever) { // Hvis det er en Logic gate og ➤
42            ikke et håndtag, fortsæt.
43            switch(gateType) { // Tjek igennem alle gate-muligheder og sæt ➤
44                output i forhold til.
45                case GateType.And:
46                    output = (input1 && input2);
47                    break;
48                case GateType.Or:
49                    output = (input1 || input2);
50                    break;
51                case GateType.Not:
52                    output = !input1;
```

```
46         break;
47     case GateType.Xor:
48         output = (input1 ^ input2);
49         break;
50     case GateType.Nand:
51         output = !(input1 && input2);
52         break;
53     case GateType.Nor:
54         output = !(input1 || input2);
55         break;
56     default:
57         Debug.LogError("Gatetype er ikke valgt");
58         output = false;
59         break;
60     }
61 }
62 }
63 }
```