

Adresse	Befehl	Papiercomputer		Register											
1		<div>V 1.0</div> <div>Befehlssatz des Papiercomputers</div> <table><tr><td>jmp [address]</td><td>Befehlszähler auf Adresse [address] setzen.</td></tr><tr><td>isz [register]</td><td>Register [register] auf den Wert 0 prüfen.  Wenn 0, wird der Befehlszähler um 2 erhöht, sonst um 1.</td></tr><tr><td>inc [register]</td><td>Inkrementiere Register [register] um 1.</td></tr><tr><td>dec [register]</td><td>Dekrementiere Register [register] um 1.</td></tr><tr><td>stp</td><td>CPU anhalten.</td></tr></table>		jmp [address]	Befehlszähler auf Adresse [address] setzen.	isz [register]	Register [register] auf den Wert 0 prüfen.  Wenn 0, wird der Befehlszähler um 2 erhöht, sonst um 1.	inc [register]	Inkrementiere Register [register] um 1.	dec [register]	Dekrementiere Register [register] um 1.	stp	CPU anhalten.	A	
jmp [address]	Befehlszähler auf Adresse [address] setzen.														
isz [register]	Register [register] auf den Wert 0 prüfen.  Wenn 0, wird der Befehlszähler um 2 erhöht, sonst um 1.														
inc [register]	Inkrementiere Register [register] um 1.														
dec [register]	Dekrementiere Register [register] um 1.														
stp	CPU anhalten.														
2		B													
3		C													
4		D													
5		E													
6		F													
7		G													
8		H													
9		<div>Den Papiercomputer programmieren</div> <p>Nutze kleine Steinchen, Münzen oder Ähnliches, um die Werte in den einzelnen Registern darzustellen.</p> <p>Beim Starten des Computers haben die Register zunächst beliebige Werte. Lege deshalb einige Steinchen in die einzelnen Felder.</p> <p>Als Befehlszähler kannst du einen Stift oder Ähnliches nutzen. Er zeigt immer auf die aktuelle Codezeile.</p> <p>Jetzt kannst du programmieren. Entwickle doch mal ein Programm, das Register A leert.</p>													
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															