|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Adresse | Befehl | Papiercomputer  V 1.0  Befehlssatz des Papiercomputers   |  |  | | --- | --- | | 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. |   Den Papiercomputer programmieren  Nutze kleine Steinchen, Münzen oder Ähnliches, um die Werte in den einzelnen Registern darzustellen.  Beim Starten des Computers haben die Register zunächst beliebige Werte. Lege deshalb einige Steinchen in die einzelnen Felder.  Als Befehlszähler kannst du einen Stift oder Ähnliches nutzen. Er zeigt immer auf die aktuelle Codezeile.  Jetzt kannst du programmieren. Entwickle doch mal ein Programm, das Register A leert. | Register |
| 1 |  | |  |  | | --- | --- | | **A** |  | | **B** |  | | **C** |  | | **D** |  | | **E** |  | | **F** |  | | **G** |  | | **H** |  | |
| 2 |  |
| 3 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 |  |
| 8 |  |
| 9 |  |
| 10 |  |
| 11 |  |
| 12 |  |
| 13 |  |
| 14 |  |
| 15 |  |
| 16 |  |
| 17 |  |
| 18 |  |
| 19 |  |
| 20 |  |