

Das NICHT-Gatter

nicht

eingang a ▾

1

Der Programmablauf:



2

Probiere es aus –
Setze **eingang a** beliebig



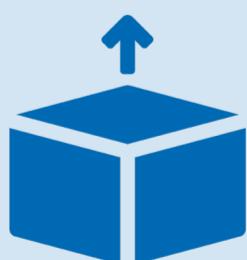
3

Was passiert mit dem Ausgang
des NICHT-Blocks?
Was zeigt er wann an?

eingang a ▾	nicht	eingang a ▾
0		
1		

4

Blicke unter die Haube!



Das NICHT-Gatter

nicht

eingang a ▾

Wie funktioniert das Gatter im Innern?

Vergleiche die zwei Code-Stellen mit der Bewegung im Gatter.

5

Setze nochmal den Eingang und beobachte genau. Welche Bewegung passiert im Gatter?

+ definiere nicht mit:

- variable: eingang a

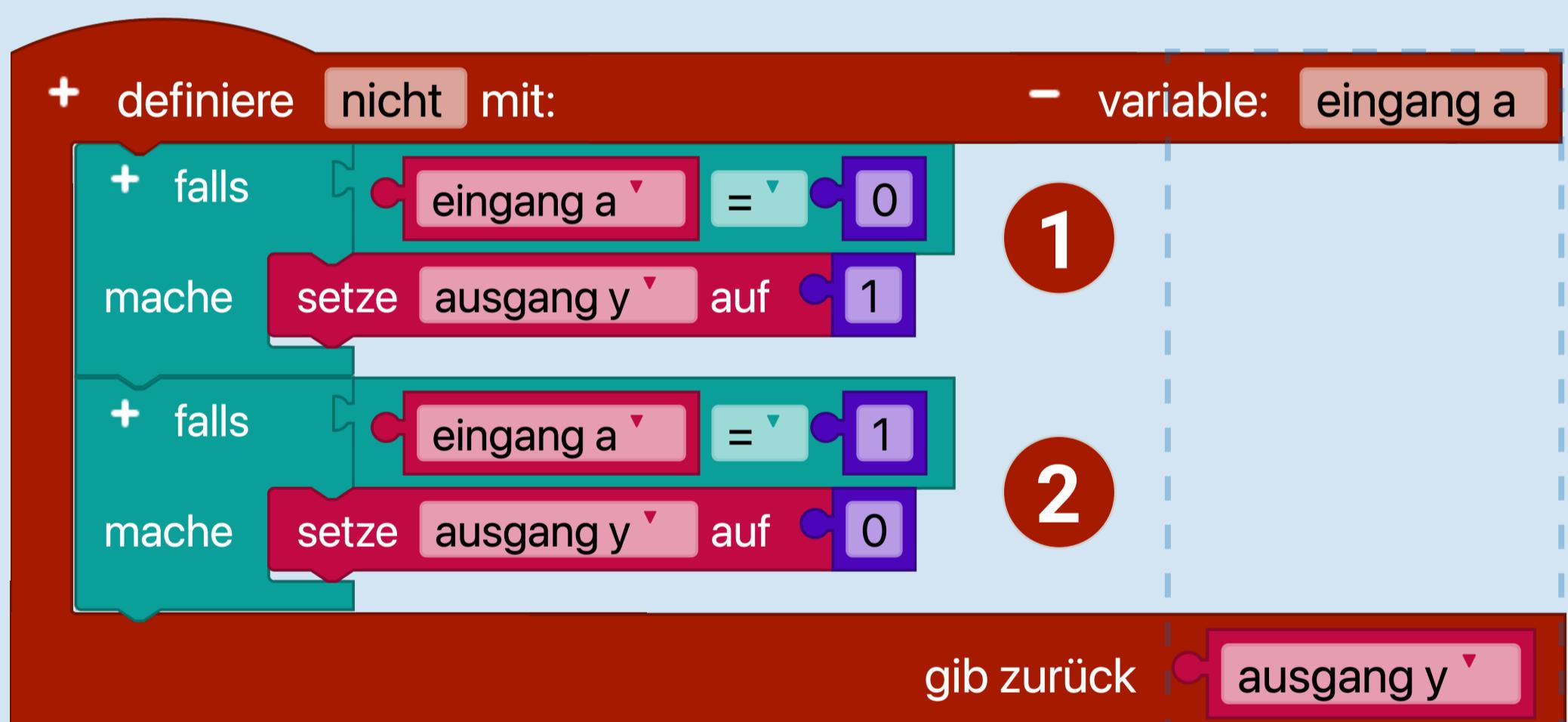
```

+ falls eingang a = 0
  mache setze ausgang y auf 1
+ falls eingang a = 1
  mache setze ausgang y auf 0
gib zurück ausgang y

```

1

2



The Scratch script defines a function named "nicht" with parameter "eingang a". It uses two nested if-then blocks. The first block checks if "eingang a" is 0; if true, it sets "ausgang y" to 1. The second block checks if "eingang a" is 1; if true, it sets "ausgang y" to 0. Finally, it returns "ausgang y".