

• wrap_target

bitloop:

out x, 1 side 0 $[T_3 - 1]$ L_1

jump !x do_zero side 1 $[T_1 - 1]$ L_2

do_one:

jmp bitloop side 1 $[T_2 - 1]$ L_3

do_zero:

nop side 0 $[T_2 - 1]$ L_4

• wrap

$T_1 = 2, T_2 = 5, T_3 = 3$

