**a)**

Algoritme for steking av egg:

Åpne kjøleskap

Ta en ting, if egg , fortsett

Else, prøv på nytt

Ta en ting, if smør, fortsett

Else, prøv på nytt

Åpne skap

Ta en ting, if stekepanne, fortsett

Else prøv på nytt

Skru på plate, sett stekepanne på plate

Ha smør i stekepanne

Knekk egg i stekepanne

Ferdig = Input(Når er egget ferdig?)

Vent til ferdig

**b)** Et flytdiagram er en grafisk fremstillingen av programmeringslogikken.

**c)** Ofte en funksjon som skrues «på» for å sjekke om mellomregninger og logikk blir riktig utført i programmet.

**d)** Høynivå programmeringsspråk har flere innebygde funksjoner og er nærmere pseudokode og lettere å forstå (eks: Pyhton). Lavnivå programmeringsspråk opererer med mere grunnleggende logikk og operasjoner (eks: assembly)

**e)** 1: Instruction fetch. Control uniten begynner kretsen ved å hente instruksjoner spesifisert av PC’en.

2: Instruction Decode. Instruksjonene blir dekodet, og control uniten finner hvor i minnet dataen for intruskjonen befinner seg, og hvor resultatet skal.

3: Data fetch. Control uniten får minnet til å sende dataen til ALU’en.

4: Instruction Execute. ALU’en (arithmetic/logic unit) utfører instruksjonen («matten») og produserer resultatet.

5: Result return. Control uniten kommanderer ALU’en til å sende verdien tilbake til minnet.

**f)** Program counter (PC) er neste instruksjonsadresse. Verdien på PC styrer hvilken instruksjon som blir utført.