

Programmering 1

Programmering behøver ikke at være kompliceret.
Lamperne tændes ved at klikke på kontakterne.



Den røde kontakt er en hovedafbryder, der skal være tændt for at kunne tænde for de forskellige lamper.

Når lamperne er tændt som det ønskes, lægges det tilsvarende tal ind i et program, ved at klikke på et af felterne i tabellen nedenunder. Start med det første. Der kan nu tændes for en ny kombination af lamperne og tallet lægges i programmet ved at klikke på det næste felt i tabellen. Fortsæt på den måde, indtil programmet er færdigt og klik derefter på knappen: Start. Programmet standses ved at klikke på den samme knap, hvor der nu står: Stop.