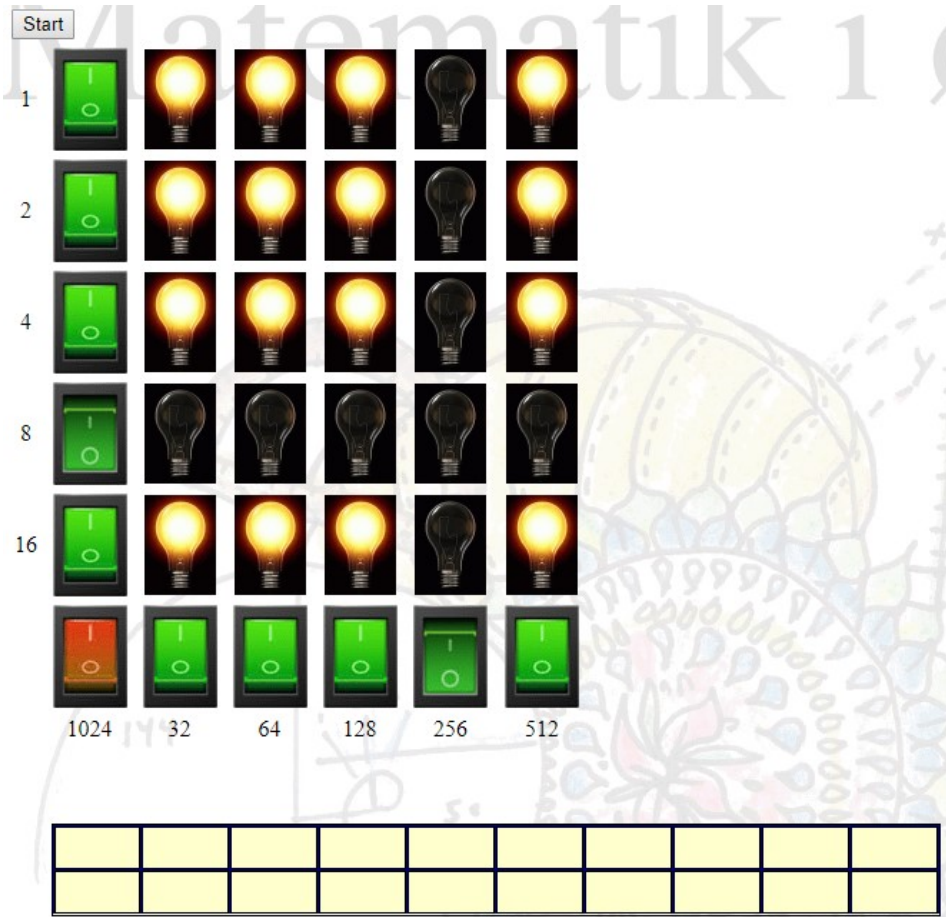


Programmering 2

I programmet Programmering 2 er der en kolonne og en række med kontakter.



Som i det foregående program er der også en hovedafbryder. Der skal være to kontakter tændt, foruden hovedafbryderen, for at tænde en lampe og lamperne er nu ensfarvede og anbragt i en matrix. Tænd for de ønskede lamper og klik på det første felt i tabellen nedenunder. Indstil lamperne til et nyt mønster og klik på det næste felt. Når programmet er færdigt, startes det ved at klikke på: Start. Tallene er de decimale omregninger af binære tal.

Computere programmeres binært, fordi de består af elektriske kredsløb, der enten kan være strømførende eller ikke, svarende til 1 eller 0.

Programmet standses ved at klikke på knappen, hvor der nu står: Stop.