



## INFORMATIK OHNE STECKER

### Übungsblatt: Wie ein Computer funktioniert - CPU

Hallo CPU !

Dein Job als *Central Processing Unit (CPU)* ist es, das folgende Programm auszuführen und den anderen Komponenten zu sagen, was sie zu tun haben.

Mathematische Kommandos („Addiere 5 mit X“) sollten an die ALU geschickt werden.

Zeichenkommandos („Zeichne x,y“) sollten an die Anzeige geschickt werden. Dafür musst du zunächst die ALU um die aktuellen Werte für X und Y bitten, und diese dann an den Bildschirm übergeben.

- Addiere 5 zu X
- Addiere 3 zu Y
- Zeichne (x,y)
- Addiere 1 zu X
- Addiere 3 zu Y
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 3 von X
- Subtrahiere 1 von Y
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 2 von X
- Subtrahiere 2 von Y
- Zeichne (x,y)
- Addiere 4 zu X
- Subtrahiere 2 von Y
- Zeichne (x,y)
- Addiere 2 zu X
- Addiere 2 zu Y
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 3 von X
- Addiere 4 zu Y
- Zeichne (x,y)
- Addiere 1 zu X
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 2 von X
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 2 von X
- Subtrahiere 2 von Y
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 1 von Y
- Zeichne (x,y)
- Addiere 6 zu X
- Zeichne (x,y)
- Addiere 1 zu Y
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 2 von X
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 3 von X
- Addiere 1 zu Y
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 4 von Y
- Zeichne (x,y)
- Addiere 4 zu X
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 3 von X
- Addiere 1 zu Y
- Zeichne (x,y)
- Subtrahiere 2 von Y
- Zeichne (x,y)
- Addiere 1 zu X
- Zeichne (x,y)
- Addiere 4 zu Y
- Zeichne (x,y)
- FERTIG !