

Lezione 4

Come disegnare un piccolo rombo?

Con questo programma:

$$\rightarrow X \rightarrow \downarrow X \leftarrow \leftarrow X \downarrow \rightarrow$$

Come segnare operazioni ripetute?

Così: $(X \rightarrow) 6$

che significa: $X \rightarrow X \rightarrow X \rightarrow X \rightarrow X \rightarrow X \rightarrow$

Cosa disegna questo programma?

$$0) \rightarrow \rightarrow X$$

1) $\downarrow \leftarrow X \rightarrow X \rightarrow \rightarrow \rightarrow X$

2) $\downarrow X \leftarrow X \leftarrow \leftarrow X \leftarrow X \leftarrow X$

3) $\downarrow X \rightarrow X \rightarrow X \rightarrow \rightarrow X \rightarrow X$

$$4) \downarrow X \rightarrow \rightarrow X$$

5) $\downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow X \leftarrow X \leftarrow X \leftarrow X \leftarrow X \leftarrow$

6) $\uparrow X \rightarrow X \rightarrow X \rightarrow X \rightarrow X \rightarrow X \rightarrow X$

7) $\uparrow X \leftarrow X \leftarrow X \leftarrow X \leftarrow X \leftarrow X \leftarrow X \leftarrow X$

8) $\uparrow \rightarrow \rightarrow X$

Un veliero:

Decodificare questo programma?

(06 07) (00 01 08 02) (01 02 00) (04 02) (07 02)

1. aspettare 7 minuti
2. versare 8 grammi di olio nello scolapasta
3. versare contenuto dello scolapasta nella pentola
4. spostare lo scolapasta sul lavandino
5. mangiare/bere il contenuto dello scolapasta

Per interpretare la seconda istruzione:

00 01 08 02

00 x y z

Possono capitare byte da convertire in numeri decimali, ad es: $1A = 1 \times 16^1 + 10 \times 16^0 = 16 + 10 = 26$