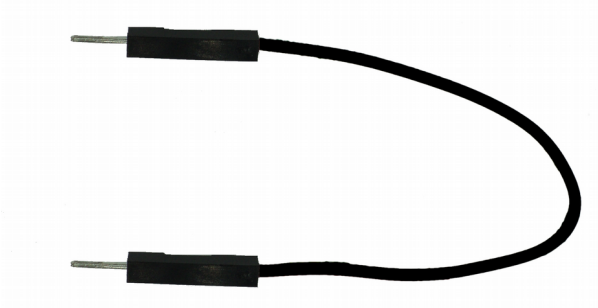


## Tag 6

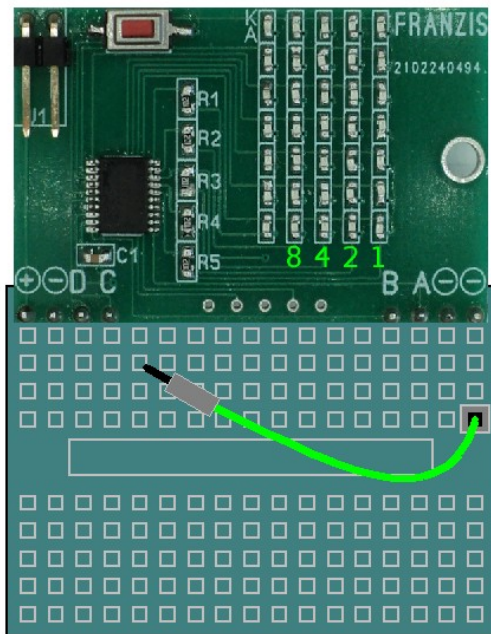


### **A-08 Jumperwire**



Mit einem Jumperwire lassen sich elektrische Verbindungen zwischen den Kontakten des Steckbretts herstellen. Die kleinen Stecker lassen sich recht einfach in die Kontaktpunkte einstecken.

## B-01 Binärzahlen



In der Computertechnik kennt man nur die beiden Zustände 1 oder 0. 1 kann bedeuten, dass eine LED leuchtet, 0, dass sie nicht leuchtet. Mit den LEDs der unteren Zeile der Matrix können so Zahlen in binärer Form dargestellt werden. Von rechts nach links werden den LEDs die Werte 1, 2, 4 und 8 zugeordnet. Die LED ganz links wird nicht verwendet. Leuchten z. B. die beiden rechten LEDs, entspricht das dem Wert 3.

$$1 + 2 = 3$$

Für den Wert 0 leuchtet keine LED.

Wenn Stanislaus die Schaltung aufgebaut hat, kann er mit dem Jumperwire die LEDs einzeln ein- und ausschalten. Dazu verbindet er kurzzeitig den Stecker am freien Ende des Jumperwires mit den Steckkontakten, die zu den Pins A bis D des Escape-Controllers gehören.

$$0101 + 0001 = ?$$

Das Ergebnis dieser binär gestellten Aufgabe soll Stanislaus mit deiner Hilfe wie beschrieben eingeben.

### Lösung

$$0101 + 0001 = 0110$$

$$5 + 1 = 6$$

Die zweite und dritte LED von rechts müssen in der unteren Zeile der LED-Matrix leuchten. Dann wird der Lösungscode in Symbolform angezeigt.

Der Türcode für Tag 7 lautet: CLC

