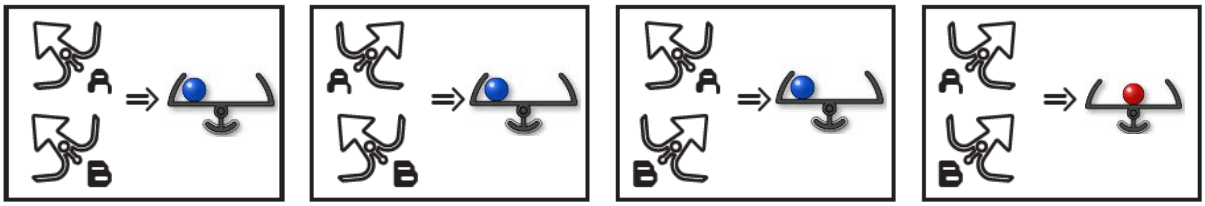
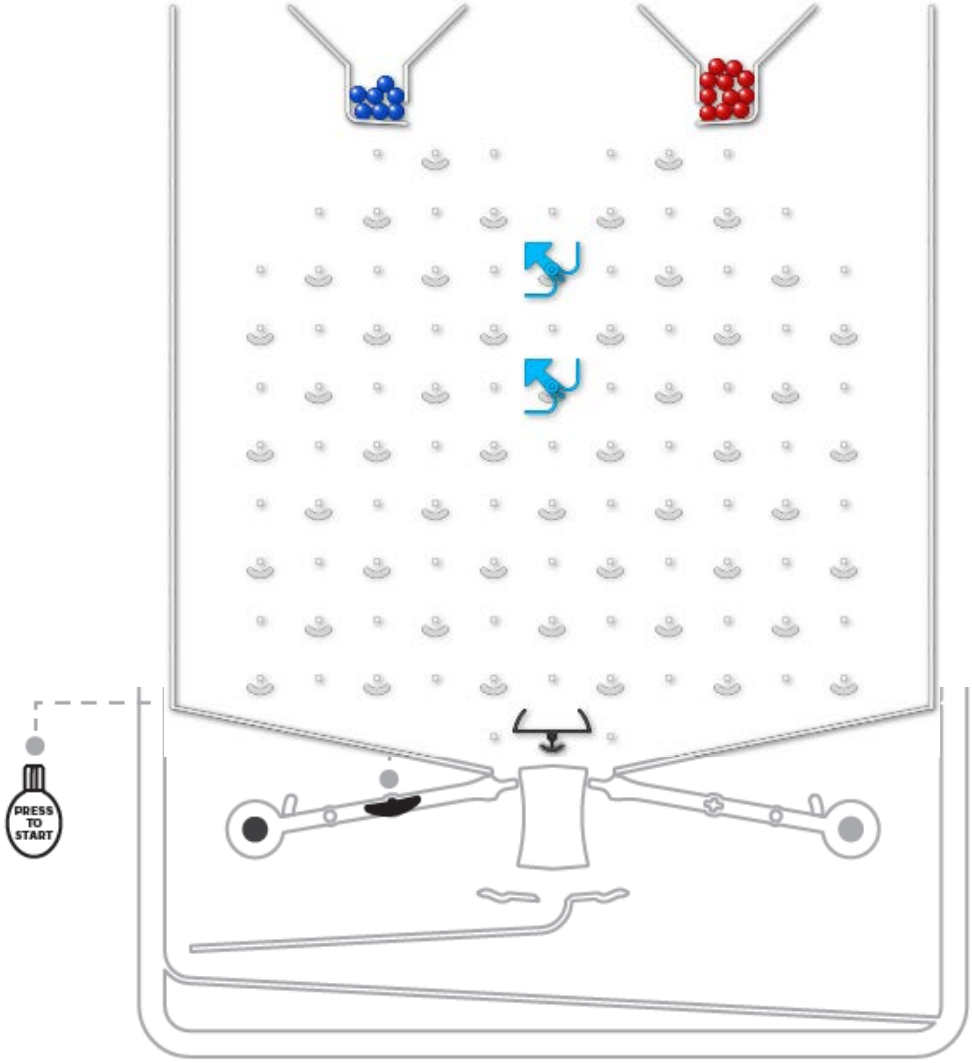
Wie rechnet ein Computer?

Turing-Tumble-Übung 16: NAND-Gatter („NOT AND”)

Aufgabe: Wenn Bit 1 UND Bit 2 nach rechts zeigen, dann lege eine rote Murmel in das Körbchen. Ansonsten lege eine blaue Murmel in das Körbchen.



Erlaubte Teile: beliebig viele (Fallziele) und 2 (Kreuzungen)

Ausgangsanordnung: Links oben liegen 8 blaue Murmeln, rechts oben 8 rote. Drücke zum Starten den linken (blauen) Hebel.