

Die nummerierten Schachteln (Programm A):

Nr. der Schachtel	Inhalt der Schachtel	Bedeutung
Nr. 1	16	Hole den Inhalt von Schachtel Nr. 6 und übergib ihn dem Rechenknecht.
Nr. 2	37	Hole den Inhalt von Schachtel Nr. 7 und übergib ihn dem Rechenknecht zum Addieren.
Nr. 3	28	Speichere den Inhalt des Rechenknechtzettels in Schachtel Nr. 8.
Nr. 4	48	Hole den Inhalt von Schachtel Nr. 8 und übergib ihn dem Bildschirm.
Nr. 5	50	Beende das Programm.
Nr. 6	23	
Nr. 7	16	
Nr. 8	00	

Die nummerierten Schachteln (Programm B):

Nr. der Schachtel	Inhalt der Schachtel	Bedeutung
Nr. 1	17	Hole den Inhalt von Schachtel Nr. 7 und übergib ihn dem Rechenknecht.
Nr. 2	37	Hole den Inhalt von Schachtel Nr. 7 und übergib ihn dem Rechenknecht zum Addieren.
Nr. 3	38	Hole den Inhalt von Schachtel Nr. 8 und übergib ihn dem Rechenknecht zum Addieren.
Nr. 4	29	Speichere den Inhalt des Rechenknechtzettels in Schachtel Nr. 9.
Nr. 5	49	Hole den Inhalt von Schachtel Nr. 9 und übergib ihn dem Bildschirm.
Nr. 6	50	Beende das Programm.
Nr. 7	34	
Nr. 8	21	
Nr. 9	00	

Der Ablauf im Detail:

- Start: Schachtelzähler schreibt 1 auf Zettel (bekommt er vom Betriebssystem).
- Schachtel Nr. 1 mit Inhalt 16: [Hole den Inhalt von Schachtel Nr. 6 und übergib ihn dem Rechenknecht.](#)

CPU-Leiter

- **an Adressierer:** Beim Schachtelzähler Nr. holen und entspr. Schachtel öffnen.
- **an Datenbote:** Inhalt der offenen Schachtel holen.
- **an Schachtelzähler:** Zahl um 1 erhöhen.

CPU-Leiter interpretiert 16.

CPU-Leiter

- **an Adressierer:** Schachtel Nr. 6 öffnen.
- **an Datenbote:** Inhalt der offenen Schachtel zum Rechenknecht bringen.

- Schachtel Nr. 2 mit Inhalt 37: [Hole den Inhalt von Schachtel Nr. 7 und übergib ihn dem Rechenknecht zum Addieren.](#)

CPU-Leiter

- **an Adressierer:** Beim Schachtelzähler Nr. holen und entspr. Schachtel öffnen.
- **an Datenbote:** Inhalt der offenen Schachtel holen.
- **an Schachtelzähler:** Zahl um 1 erhöhen.

CPU-Leiter interpretiert 37.

CPU-Leiter

- **an Adressierer:** Schachtel Nr. 7 öffnen.
- **an Datenbote:** Inhalt der offenen Schachtel zum Rechenknecht.
- **an Rechenknecht:** Addieren!.

- Schachtel Nr. 3 mit Inhalt 28: [Speichere den Inhalt des Rechenknechtzettels in Schachtel Nr. 8.](#)

CPU-Leiter

- **an Adressierer:** Beim Schachtelzähler Nr. holen und entspr. Schachtel öffnen.
- **an Datenbote:** Inhalt der offenen Schachtel holen.
- **an Schachtelzähler:** Zahl um 1 erhöhen.

CPU-Leiter interpretiert 28.

CPU-Leiter

- **an Adressierer:** Schachtel Nr. 8 öffnen.
- **an Datenbote:** Rechenknechtzahl in offene Schachtel schreiben.
- Schachtel Nr. 4 mit Inhalt 48: [Hole den Inhalt von Schachtel Nr. 8 und übergib ihn dem Bildschirm.](#)

CPU-Leiter

- **an Adressierer:** Beim Schachtelzähler Nr. holen und entspr. Schachtel öffnen.
- **an Datenbote:** Inhalt der offenen Schachtel holen.
- **an Schachtelzähler:** Zahl um 1 erhöhen.

CPU-Leiter interpretiert 48.

CPU-Leiter

- **an Adressierer:** Schachtel Nr. 8 öffnen.
- **an Datenbote:** Inhalt der offenen Schachtel zum Bildschirm bringen.
- **an Bildschirm:** Zeigen!.
- Schachtel Nr. 5 mit Inhalt 50: [Beende das Programm.](#)

CPU-Leiter

- **an Adressierer:** Beim Schachtelzähler Nr. holen und entspr. Schachtel öffnen.
- **an Datenbote:** Inhalt der offenen Schachtel holen.
- **an Schachtelzähler:** Zahl um 1 erhöhen.

CPU-Leiter interpretiert 50.

CPU-Leiter

- **an Alle:** Ende!.