

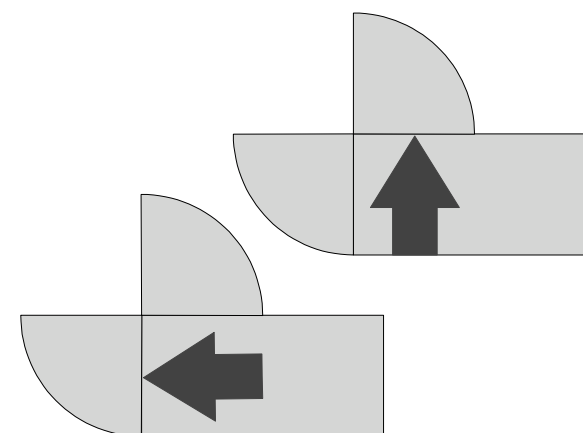
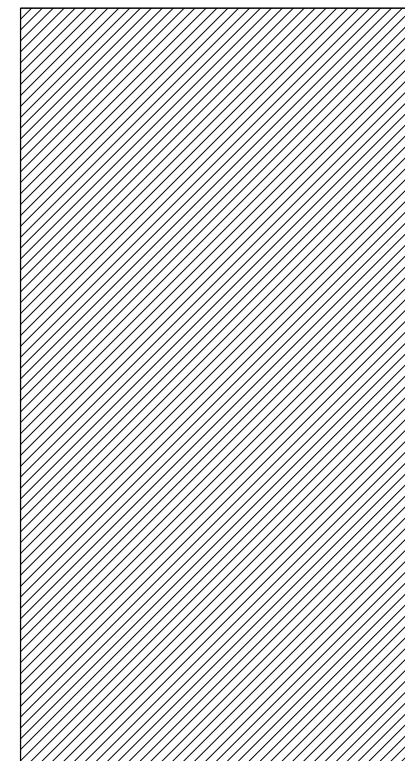
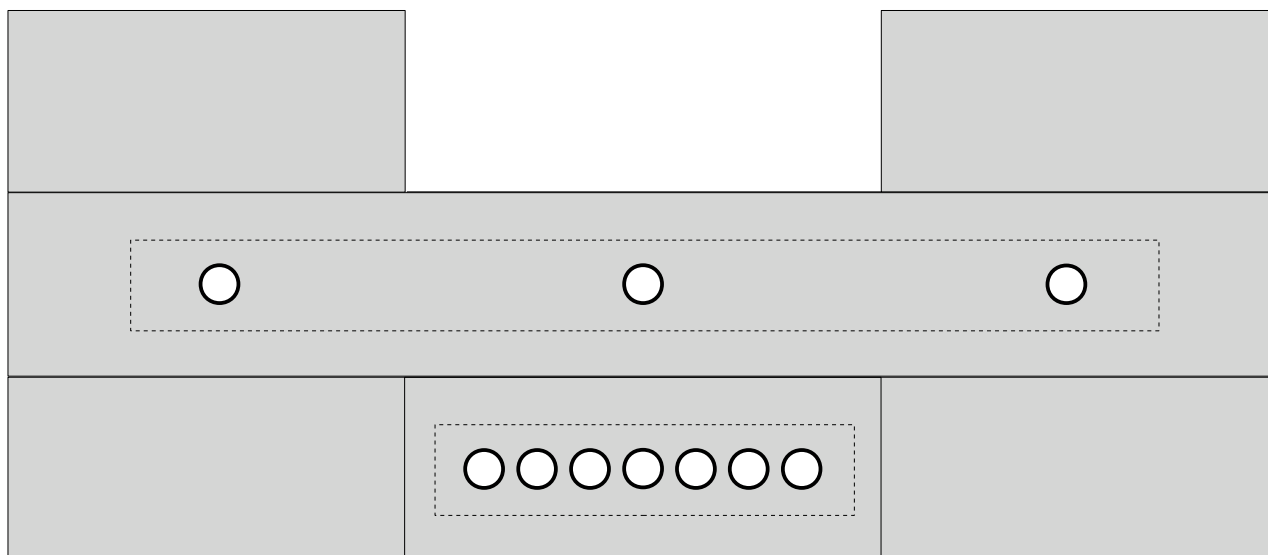
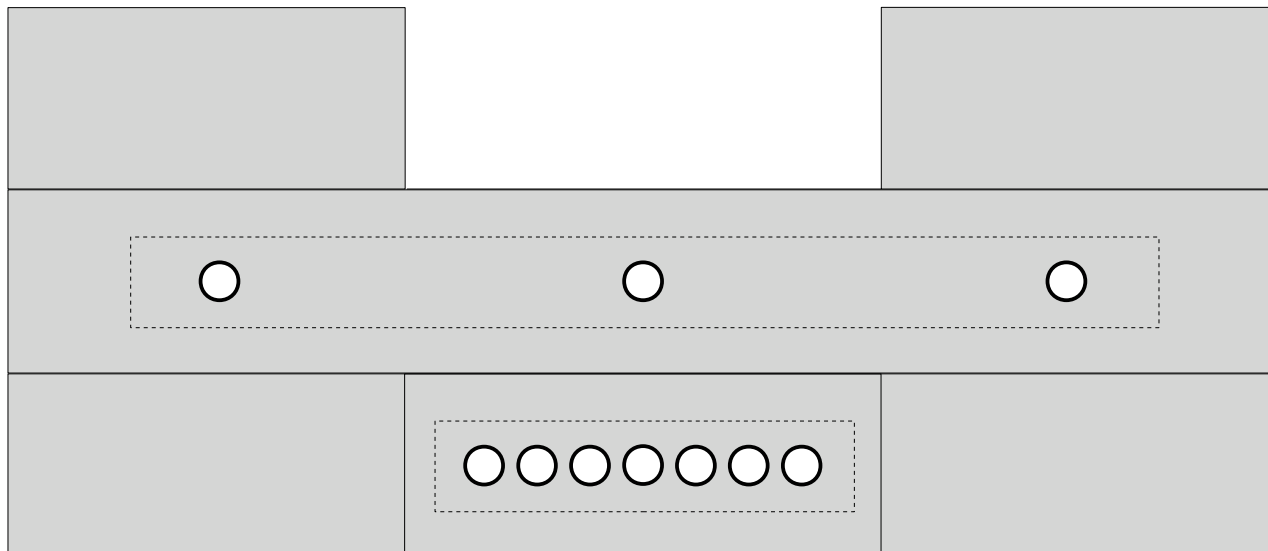
CONFIGURAZIONE  
GIOCO DEL "NIM"

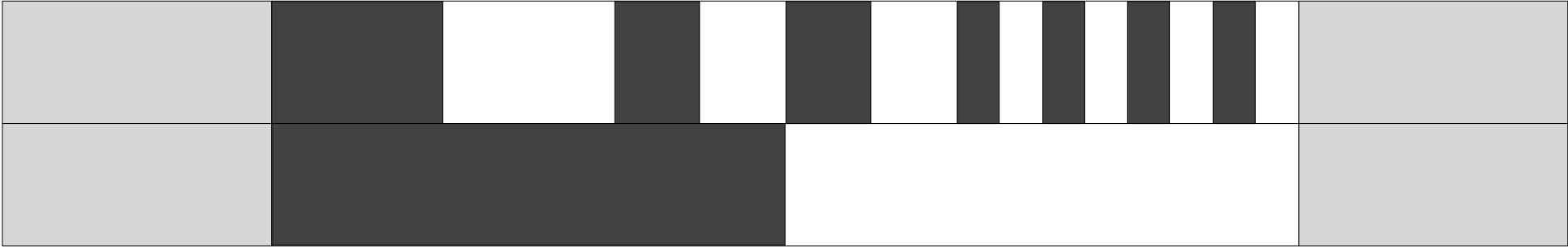
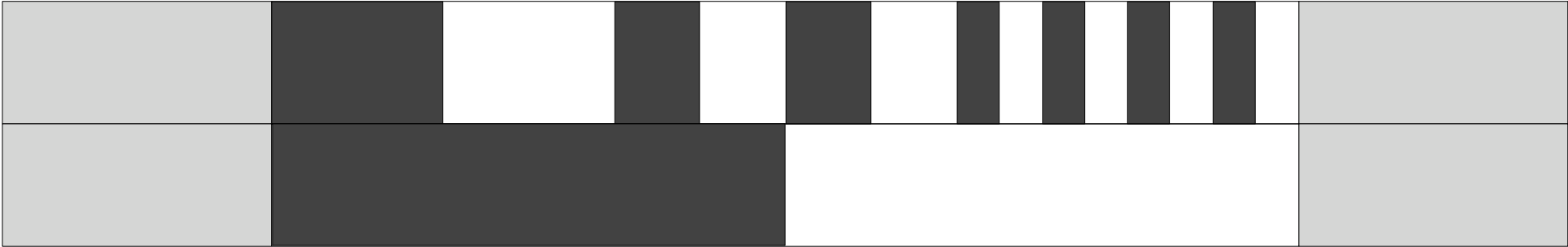
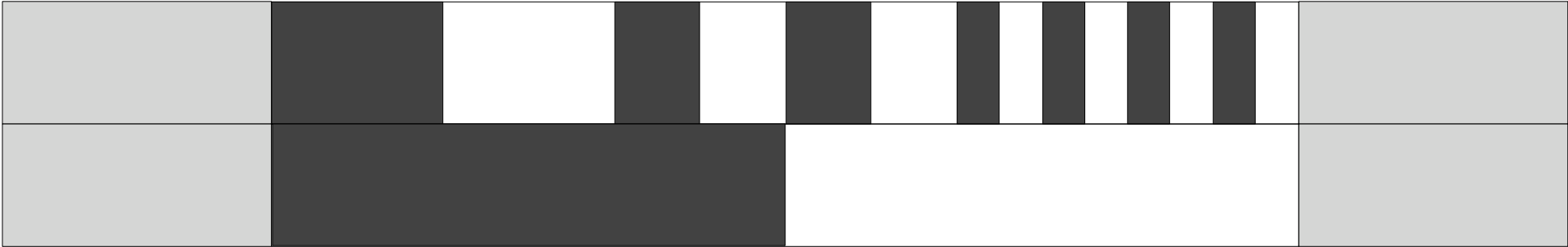
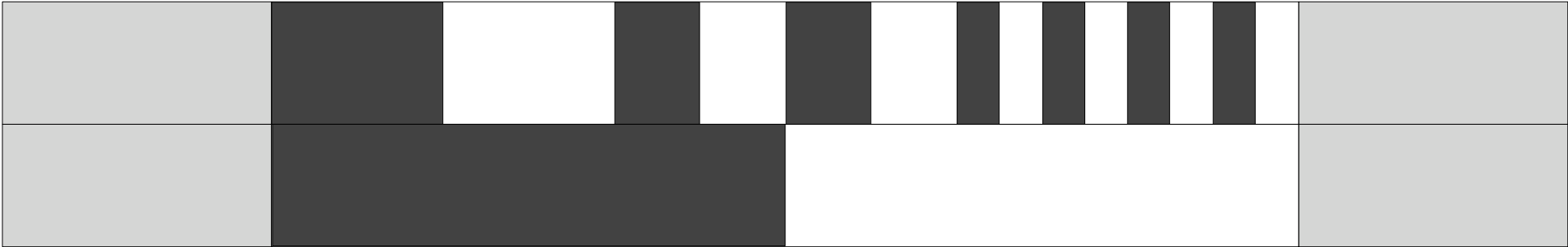
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

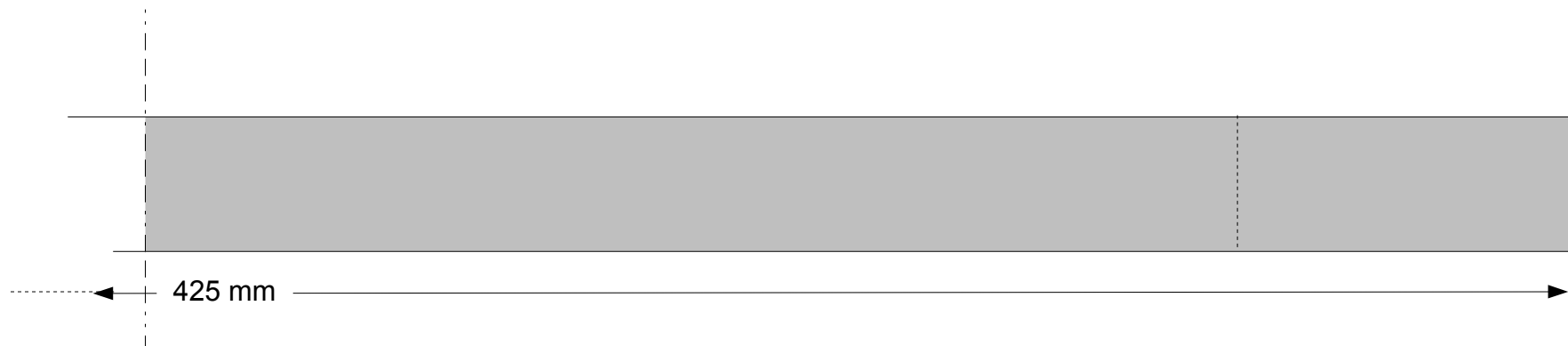
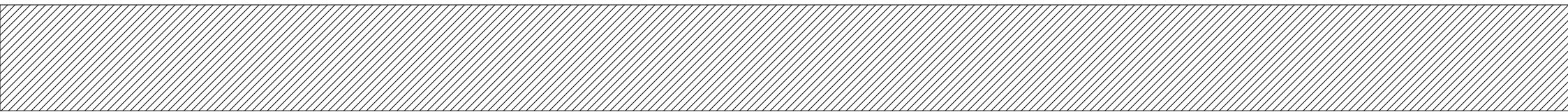
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

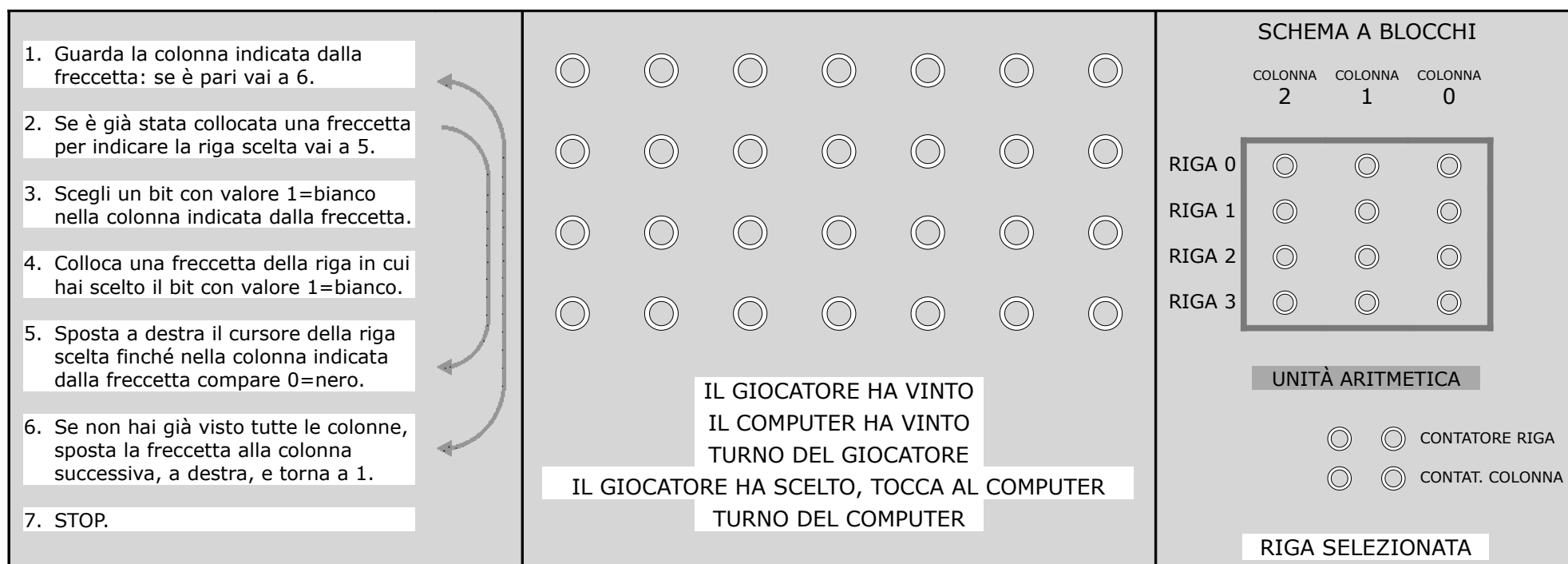
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○









Oltre a rappresentare in binario (1=bianco/0=nero) i numeri di lapadine accese (bianche) nel pannello centrale, prima di iniziare ad eseguire le istruzioni riportate sopra occorre impostare alcune informazioni:

- in basso va collocata una freccetta per indicare la colonna più a sinistra, identificata dal numero 2;
- a destra non va collocata alcuna freccetta, perché nessuna delle righe (numerate da 0 a 3) è selezionata.

Per eseguire l'istruzione (5.) lo spostamento del cursore verso destra deve essere il più corto possibile. Se la posizione raggiunta è corretta si devono verificare le seguenti condizioni:

- il bit nella posizione identificata dalle *freccette di riga e colonna* diventa 0=nero;
- Nella *riga scelta*, i bit a sinistra della colonna indicata dalla freccetta, se ce ne sono, non cambiano;
- Nella *riga scelta*, i bit a destra della colonna indicata dalla freccetta, se ce ne sono, diventano (o restano) 1=bianco.