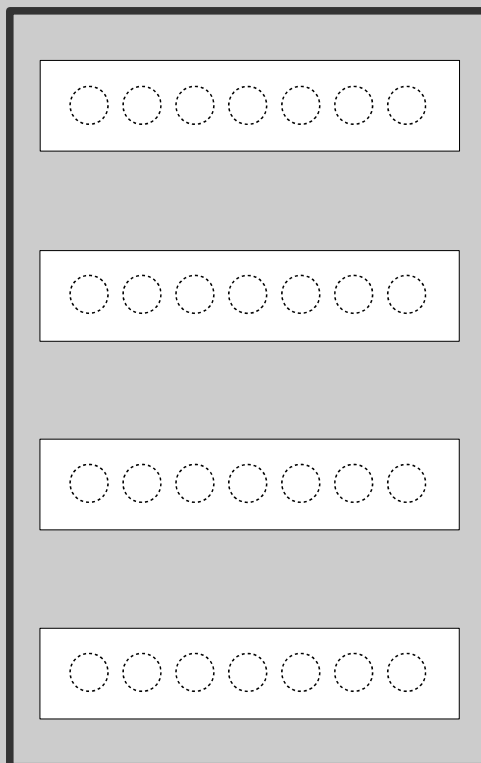
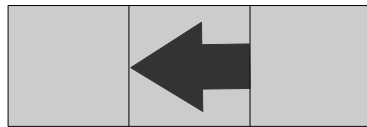
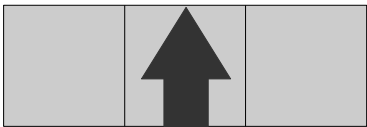
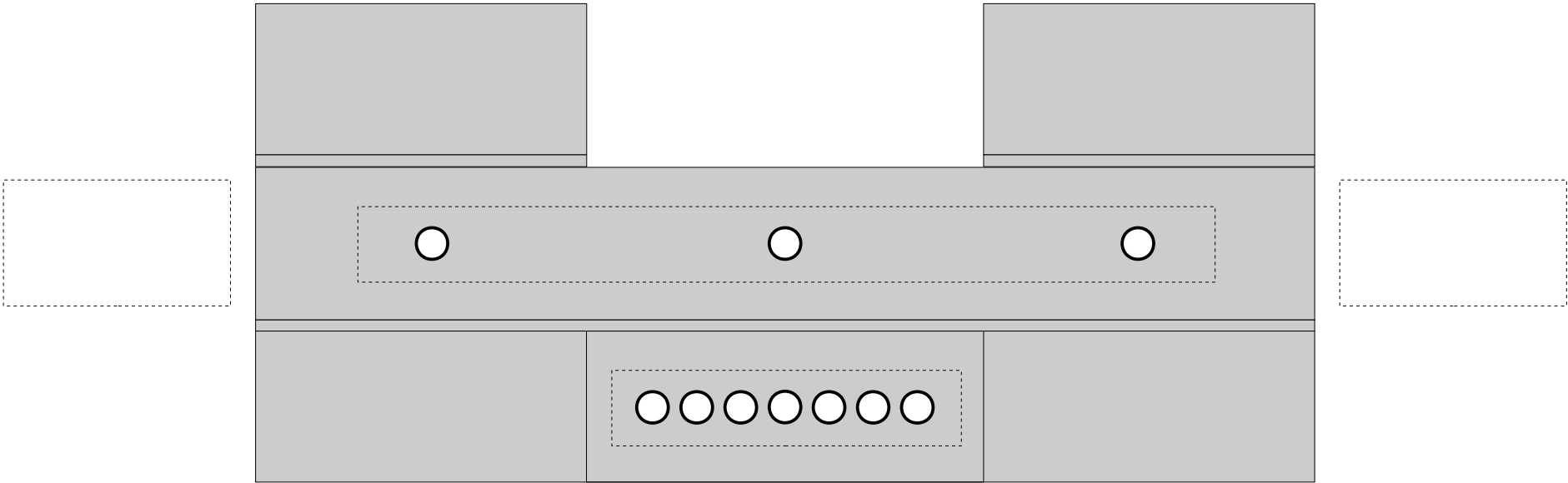
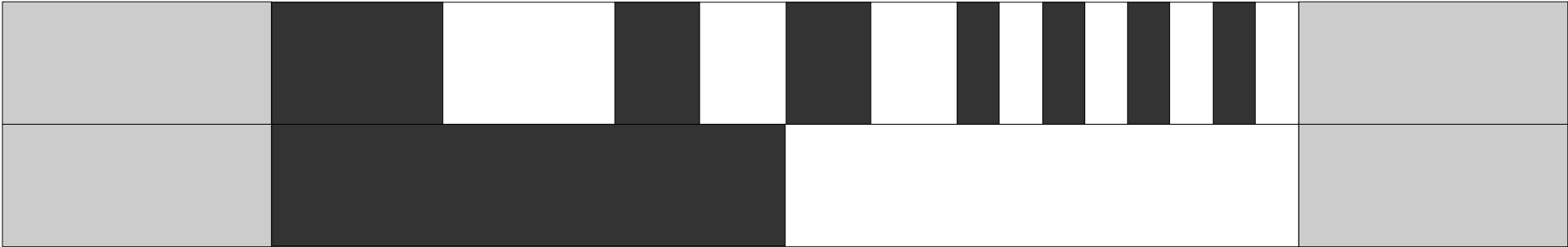
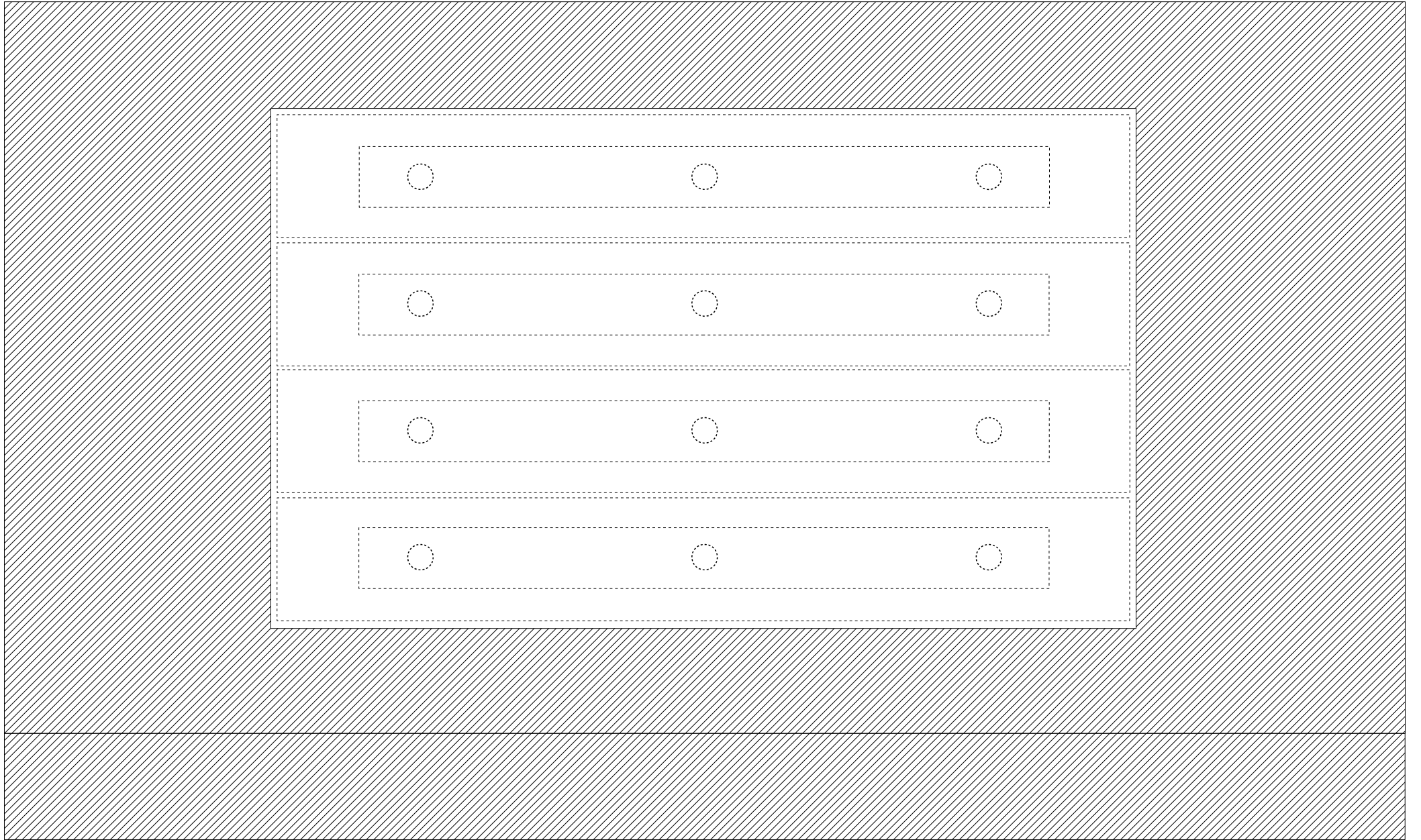
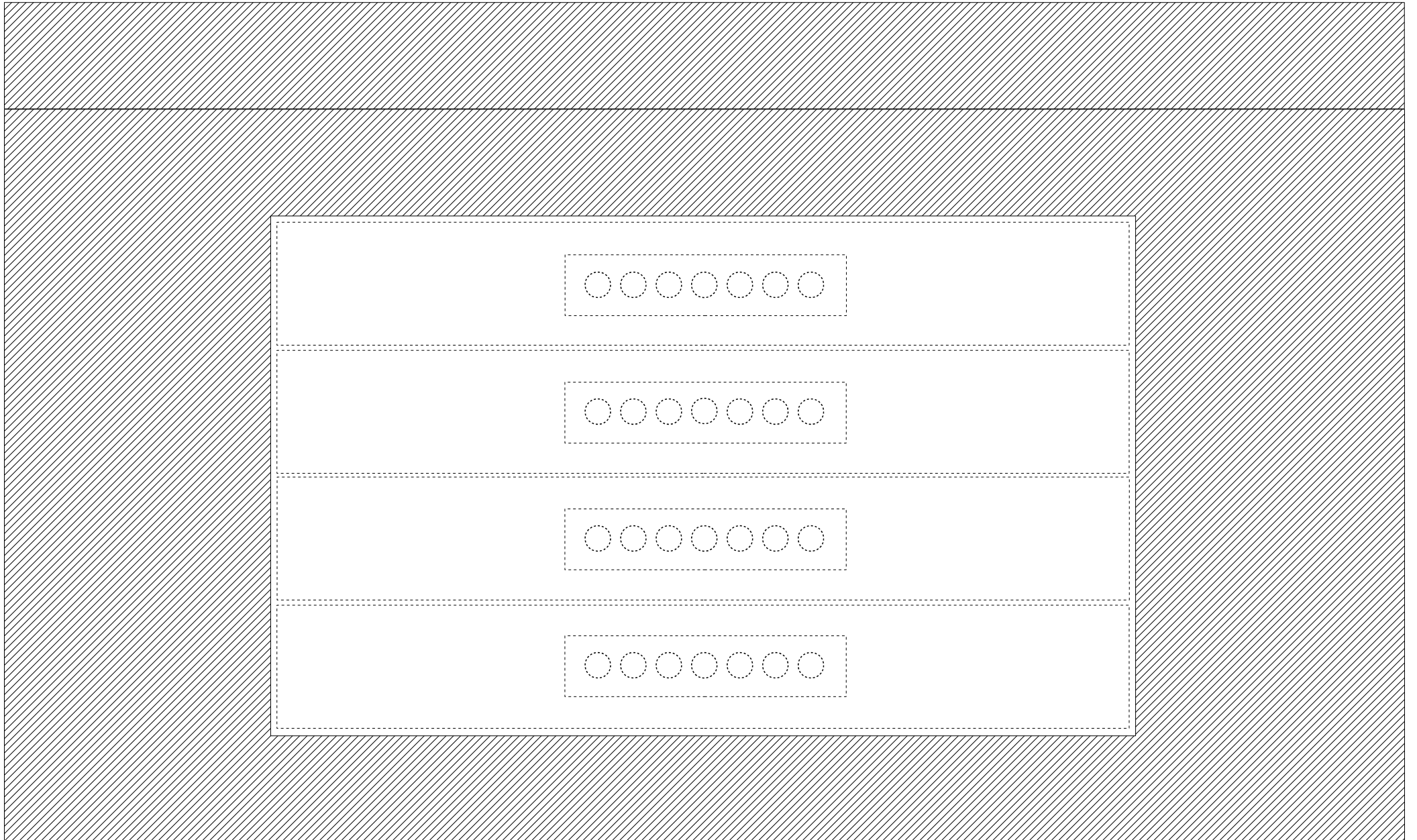


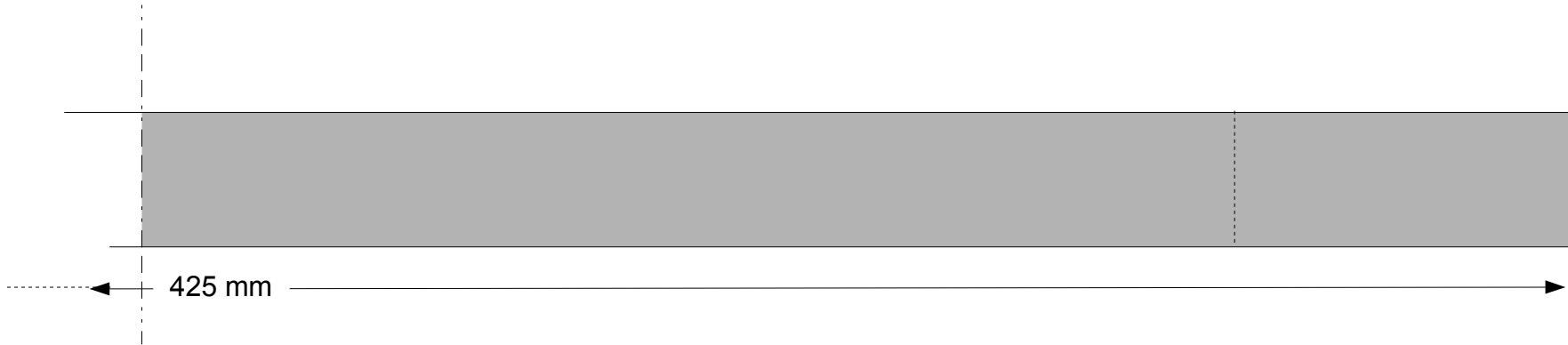
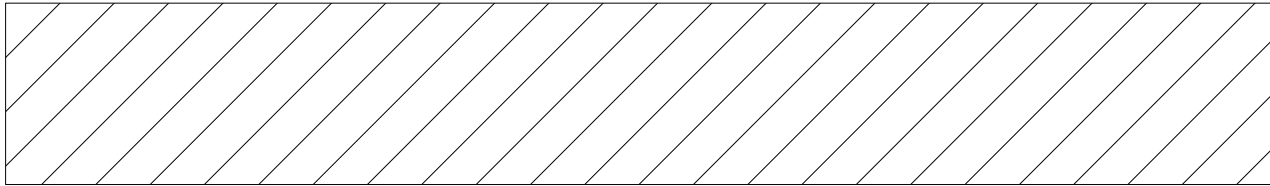
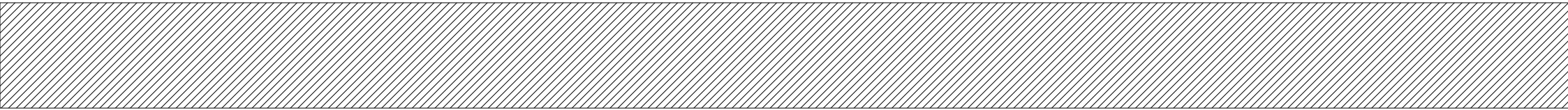
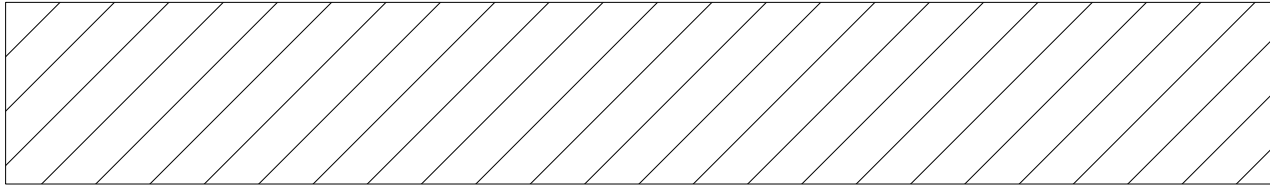
CONFIGURAZIONE
GIOCO DEL "NIM"

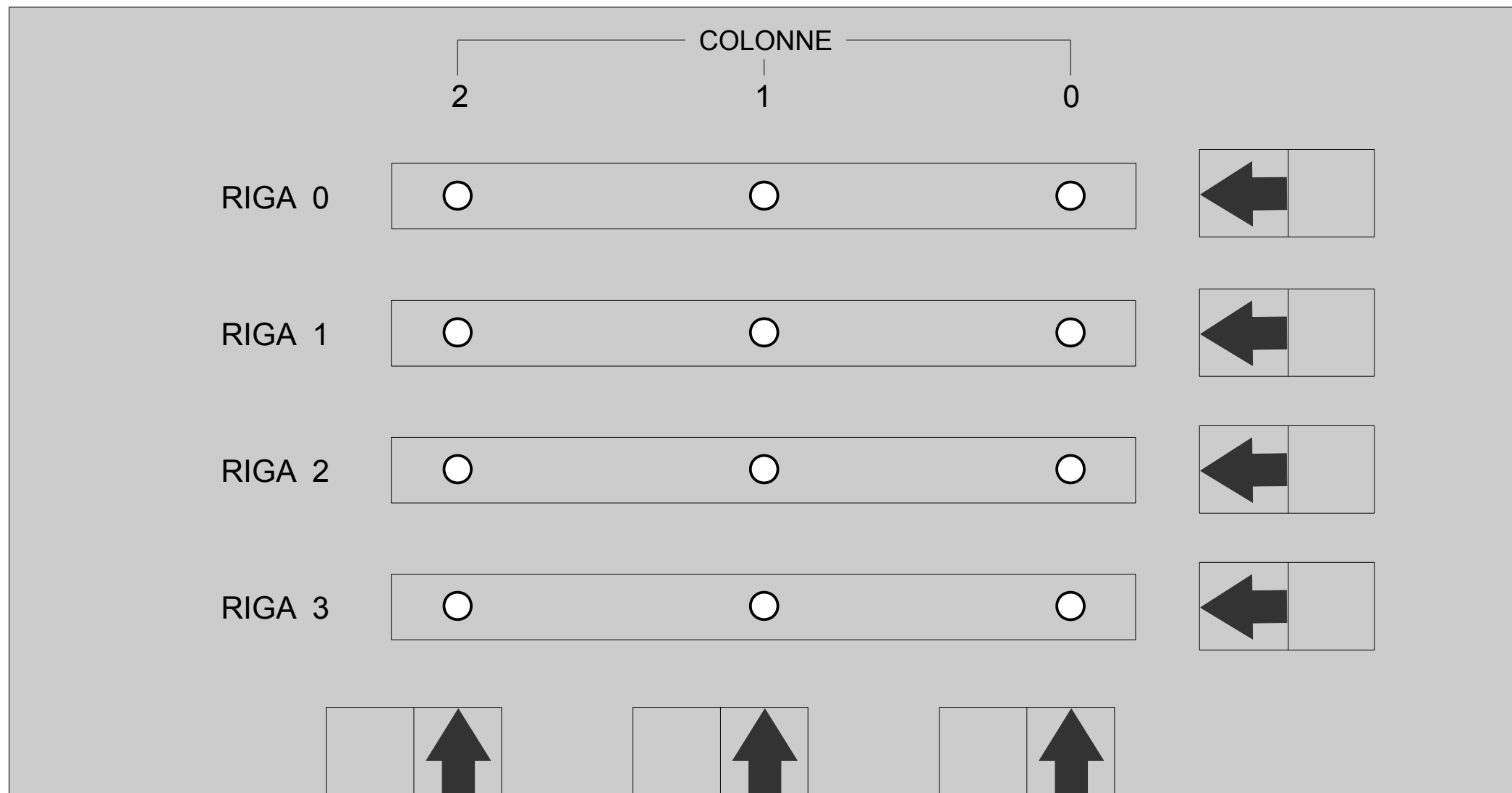


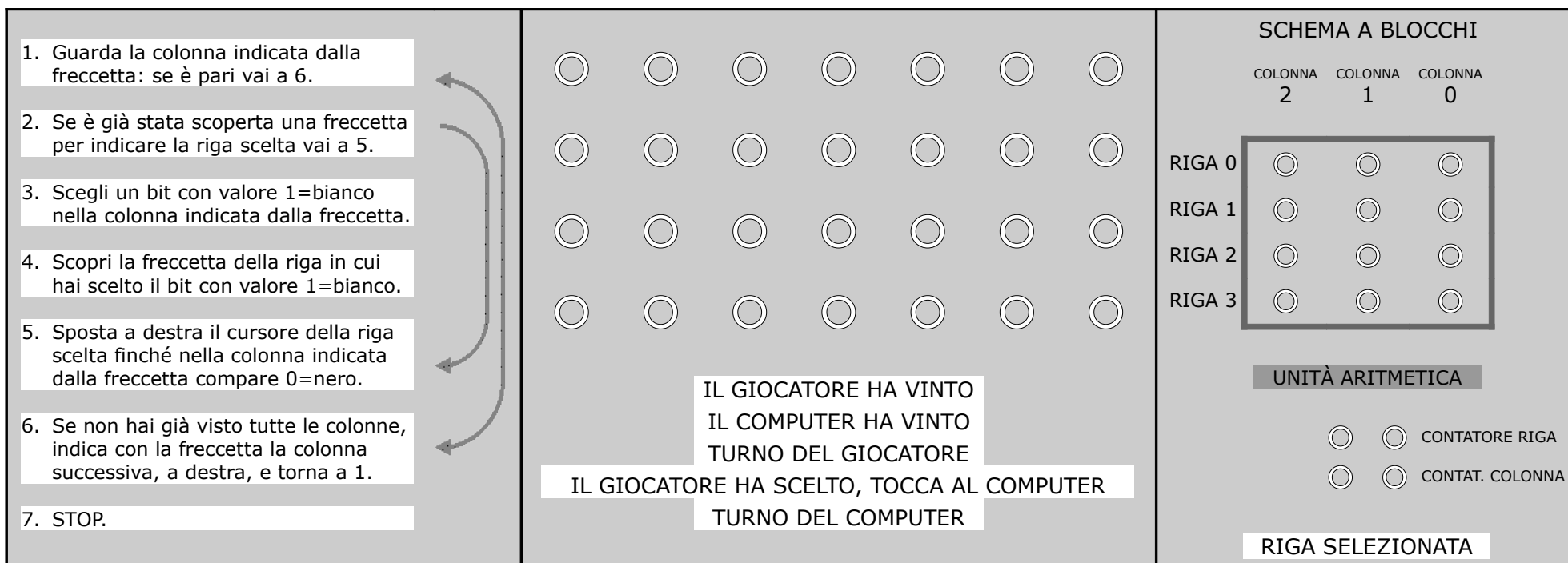












Oltre a rappresentare in binario (1=bianco/0=nero) i numeri di lapadine accese (bianche) nel pannello centrale, prima di iniziare ad eseguire le istruzioni riportate sopra occorre impostare alcune informazioni:

- delle freccette in basso, solo quella più a sinistra è scoperta e indica la colonna identificata dal numero 2;
- le freccette a destra sono tutte coperte e non indicano ancora alcuna delle righe (numerate da 0 a 3).

Per eseguire l'istruzione (6.) 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.