

CONNECTE 0 // On connecte la carte . Les jumps sk5 et sk6 doivent être en place . //

TANTQUE 5 < 6 [// C'est une boucle sans fin. //

EFFACETEXTE ECRISLIGNE OUVERTS?

// On examine l'état des 5 canaux d'entrée logique et on retourne une liste de 5 bits
correspondant à chaque canal : [c5 c4 c3 c2 c1]

//

ATTENDS 1

]

//

Il faut agir sur les interrupteurs pour modifier la liste.

Pour terminer, cliquer sur le bouton "Stop" situé dans la fenêtre de travail.

//