

Vecchi calcolatori simulati: la prima CEP e il CANE

Storia dell'Informatica
a.a. 2023/24

- La prima CEP
- Un benchmark di grande soddisfazione
- Un gioco interattivo con algoritmi del futuro
- Il CANE
- Schede e stampanti

□ Addizioni al secondo

- 102-A 70, Mk1* 840, 701 16k, PDP1 100k
- Un ciclo che somma 1 ad una cella di memoria
- Ci interessa la 07: AM x (o anche la 08)
- Somma il contenuto del registro A alla cella x
- Bisogna prima mettere 1 in A, la 27: $n+A$ x
- Bisogna prima mettere 1 in x , la 00: QM x
- La preparazione si fa in modo I usando TM e TI
- Il programma si esegue in modo A (da TI!)
- I tempi a occhio sull'azzeramento di x (su IM)

- Una mangiasoldi di quegli anni, 8 figure, 3 rulli
 - L'algoritmo su cui si basa il gioco non esisteva nel '57
 - Caricare i programmi, il simulatore facilita parecchio
 - Eseguire i programmi, saltare all'inizio
 - Ci interessa la 16: $Z x$
 - Sui nastri (il file) c'era scritto l'indirizzo di partenza
 - Rulli simulati con IM, 3 bit centrali dei 3 gruppi di 5
 - Leve simulate con PA e CAC001
 - Buona fortuna!

Il gioco d'azzardo può creare dipendenza patologica