

Human Resource Machine

Odkaz: <https://tomorrowcorporation.com/humanresourcemachine>

Hra kde Vámi zvolený panáček nastupuje do práce jako „Třídič pošty“ a je na Vás, abyste jej naučili co má v kterém patře vykonávat. Nejnovější verze je dostupná i v českém jazyce, pouze instrukce používají anglické výrazy (které jsou obdobné jako v programovacích jazycích).






Příchozí pošta



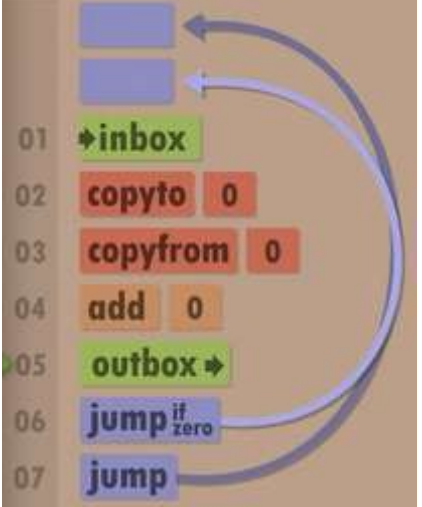
Podlaha s políčky k
uložení znaků

Panáček

Odchozí pošta

Kód

<p>→inbox</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Překlad: Příchozí pošta • Vezmi první znak z pásu → IN • Přepíše případné znaky v ruce • Pás se postupně posouvá a odebírají se tzv. FIFO (First In First Out) – první příchozí znak bude první odebraný znak 	
<p>outbox →</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Překlad: Odchozí pošta • Polož znak v ruce na pás OUT → • Znaky na pásu se řadí postupně za sebe tzv. FIFO (First In First Out) – první položený znak odejde jako první 	
<p>copyto 0</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Překlad: Zkopíruj do • Zkopíruj znak v ruce a polož ho na požadované políčko (zde 0) • Originál zůstane v ruce • Přepíše případné znaky na daném políčku (zde bylo políčko 0 prázdné, po vykonání v něm bude 4 a zároveň bude panáček 4 držet v ruce) 	

<p>copyfrom 0</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Překlad: Zkopíruj z • Zkopíruj znak z požadovaného políčka (zde políčko 0) • Originál zůstane na zemi • Přepíše případné znaky v ruce (po vykonání bude panáček držet 4 a na zemi také zůstane 4) 	
<p>add 0</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Překlad: přidat/sčítat • Přičti k drženému číslu číslo z požadovaného políčka (zde políčko 0) • Výsledek přepíše hodnotu drženého čísla • Číslo na zemi zůstane beze změny 	
<p>jump</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Překlad: skok • Přesuň se na jinou řádku v programu • Bloček je složen ze dvou částí, ta s nápisem jump je příkaz, ta bez textu je návěstidlo a označuje řádku, která se bude vykonávat v dalším kroku • Bez této instrukce se vždy vykonává řádka následující (01, 02, 03, 04, 05,...) • V tomto případě kdykoliv se ocitneme na řádce 07, budeme pokračovat v příštím kroku na řádce 01 	

jump^{if}_{zero}

- Překlad: skoč když 0
- Bloček funguje podobně, jako **jump** ale vykoná se pouze pokud panáček v ruce drží 0. V opačném případě se pokračuje normálně v programu.
- V tomto případě když se ocitneme na řádku 05 panáček se podívá, jaké číslo drží. Pokud je to 0, skočí na řádek 01, pokud cokoliv jiného, pokračuje na dalším řádku 07

