

```

2 2 2 2 2 2
1 0 7 1 1 1
2 2 2 2 2 2

```

Abbildung 2

Datenpfade bilden Knotenpunkte, an denen sich ein Pfad zweiteilt.  
(Siehe Abb. 3)

```

      2 1 2
      2 1 2
2 2 2 1 2 2 2
1 1 1 1 1 1 1
2 2 2 2 2 2 2

```

Abbildung 3

Wenn ein Signal sich einem solchen Knotenpunkt nähert, z.B. von links, dann teilt es sich in zwei Kopien des Signals, die jeweils einem der Datenpfade folgen. (Siehe Abb. 4)

<pre> 2 1 2 2 1 2 2 2 2 1 2 2 2 1 0 7 1 1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 </pre>	<pre> 2 1 2 2 1 2 2 2 2 1 2 2 2 1 1 0 7 1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 </pre>	<pre> 2 1 2 2 1 2 2 2 2 7 2 2 2 1 1 1 0 7 1 1 2 2 2 2 2 2 2 </pre>
Zeit t	t + 1	t + 2

Abbildung 4

Auf grund dieser Gegebenheiten können wir eine Vorrichtung entwerfen, die ein sich regelmäßig wiederholendes Signal auf einen Datenpfad schickt. Wir machen einfach eine geschlossene Schleife mit einem offenen "Schweif" in einer Ecke. (Siehe Abb. 5)

```

2 2 2 2 2 2 2
2 1 1 1 1 1 2
2 1 2 2 2 1 2
2 1 2 2 1 2
2 1 2 2 2 1 2 2 2
2 1 1 0 7 1 1 1 1
2 2 2 2 2 2 2 2 2

```

Abbildung 5

Die dargestellte Vorrichtung wird sein 7-0 Signal ständig gegen den Uhrzeigersinn durch die kleine Schleife (oder, wenn Sie es vorziehen, das Quadrat) kreisen lassen, indem es jedesmal, wenn das Signal in der Schleife an den Knotenpunkt in der unteren Ecke