12161633 이영주

ADD START 3000 // ADD를 시작함.

LDA FIVE // 목적코드 : 00(16) , 레지스터 A 에 FIVE를 불러옴

000000 110010 000000001111(03200F)

A레지스터 : 5가 저장됨, PC는 다음 실행될 주소인 STA ALPHA를 가리키고 있고, 1 word는 3 byte이므로 PC+15는 PC에서부터 5칸 떨어져 있는 FIVE WORD 5에서 값을 가져옴

STA ALPHA // 목적코드 : 0C(16), 레지스터 A의 값을 ALPHA에 넣음

000011 110010 000000010010(0F2012)

PC는 ADD TEN을 가리키고 있고, PC+18은 6칸 떨어진 ALPHA RESW 1을 가리킴

ADD TEN // 목적코드 : 18(16), A 레지스터에 들어있는 값에 10을 더함

000110 110010 000000001100(1B200C)

PC는 ADD #3을 가리키고 있고, PC + 12는 PC에서부터 4칸 떨어진 TEN WORD 10을 가리킴. A레지스터는 15(00000F)를 저장함

ADD #3 // 목적코드: 18(16) 현재 00000F값을 지닌 A레지스터에

상수 3을 더함

000110 010000 000000000011(190003)

PC는 STA BETA를 가리킴, A레지스터는 000012 값을 지님

STA BETA // 목적코드: 0C(16) BETA에 A레지스터 값을 저장

000011 110010 000000001100(0F200C)

PC는 RSUB를 가리키고, PC+12는 PC에서 4칸 떨어진 BETA

RESW를 가리킴

RSUB // 프로그램 종료

FIVE WORD 5 // 변수 FIVE에 5를 할당

TEN WORD 10 // 변수 TEN에 10을 할당

ALPHA RESW 1 // 1 word 예약

BETA RESW 1 // 1 word 예약

END ADD