# **Nameology of the Five Elements**

Due: May 15, 2024

## **Problem Description**

Modify the RISC-V assembly programs given in <a href="https://hackmd.io/@linyu413/riscv-001">https://hackmd.io/@linyu413/riscv-001</a> and <a href="https://hackmd.io/@linyu413/1122">https://hackmd.io/@linyu413/1122</a> hw2 sample for Nameology of the Five Elements. Please make the first line of the printed message be your student ID number.

You should use RISC-V instruction set simulator **RARS** to develop and execute the assembly code.

The RARS simulator can be downloaded from <a href="https://www.rose-hulman.edu/class/csse/csse232/Lab1/rars\_27a7c1f.jar">https://www.rose-hulman.edu/class/csse/csse232/Lab1/rars\_27a7c1f.jar</a>.

## **Input Format**

When the code is executed on RARS, Just follows the instruction presented on the monitor to provide input data.

## **Output Format**

The output format should be exactly the same as the example given below. Certainly, different input will result in different numbers presented on the monitor.

> Reference web site : <a href="http://www.yuanhan.tw/">http://www.yuanhan.tw/</a>

## What Should Be Handed In:

- Assembly code for modified <a href="https://hackmd.io/@linyu413/riscv-001">https://hackmd.io/@linyu413/1122</a> hw2 sample. The first line of assembly code should consist of your student ID number. The file name of the assembly code should be sID.asm where ID is your student ID number. A valid file name will look like s1111111.asm.
- A clip like the one shown in the example of input and output below. Save the clip as a file called **sID.png**, where ID is your student ID number. A valid file name for an output clip will look like s1111111.png.
- The homework will not be graded if you do not follow the above rules.

Homework-2: CS250 Assembly Language and Computer Organization April, 2024, Computer Science and Engineering, Yuan Ze University

# Hint:

數字	五行	
1,2	木	Wood
3,4	火	Fire
5,6	土	Earth
7,8	金	Metal
9,0	水	Water











五行	five elements	
天	sky	
人	people	
地	land	
外	outside	
總	total	
生	generate	
剋	restraint	·
同	equal	

#### 姓名學三才五格關係

#### 一、天格與人格的關係

天格與人格:向上發展性,與父母長輩間的助緣,以及賢孝程度。

- 1 · 人格生天格: 教順父母,尊敬長輩,生助上司長輩。孝順父母,盡忠長上,服從上司,對雇主有情,對員工有義。
- 2、人格剋天格:目無尊長,主觀意識強。自我主觀強,且對父母之教導易生排斥心理。
- 3、天格生人格:自己依賴性,能獲長輩上司扶助與提拔。祖上有德,受到父母及長上的關愛,易得貴人相助。
- 4、天格剋人格:父母、上司、長輩較嚴肅,要求多,較難得到他們的扶助與提拔。受長輩或父母之壓 迫,有志難伸。
- 5、天格同人格:較無輩份之分,平起平坐。受到長輩寵愛,本身較任性,但對父母還算孝順。

#### 二、天格與地格的關係

天格與地格:長上對部屬、媳婦的看法

- 1、天格生地格:長輩對六親部屬付出多,但因為太嘮叨,對方不見得領情。
- 2、天格剋地格:祖父母對孫子女的管教較嚴,或有代溝無法得寵,公婆對媳婦要求嚴格。父親對子女較 嚴格。
- 3、地格生天格:晚輩對長輩較照顧,說話雖然直,但出自一片肺腑之言。
- 4、地格剋天格:自己的子女對自己的父母(即孫對祖)有排斥感。男性為老婆對公婆有隔閡。女性為子女對 老公有代溝或排斥感。
- 5、地格同天格:長輩對晚輩付出多,使晚輩產生傲氣,敢於建言。

### 三、天格與外格的關係

天格與外格:父母對自己外在人緣的法法。

- 1、天格生外格:父母對自己的關心不見得多,但父母說的話自己聽得進去。
- 2、天格剋外格:自己會聽長輩的,無形中貴人就比較多。

# Homework-2: CS250 Assembly Language and Computer Organization April, 2024, Computer Science and Engineering, Yuan Ze University

- 3、外格生天格:自己在家聽長輩的,到了外頭聽朋友的,對父母的話雖然有不同的想法,但還算盡責。
- 4、外格剋天格:自己很有想法和意見,長上也會幫忙,但是就怕自己凡事操之過急。
- 5、外格、天格比和:有時會照父母的意思,有時我行我素,不容易掌握。

#### 四、天格與總格的關係

天格與總格:自己的長輩與配偶的長輩之互動關係。

- 1 · 天格生總格:自己的父母想影響岳父母(公婆)並不容易。
- 2、天格剋總格:岳父母(公婆)對自己的父母不錯。
- 3、總格生天格:岳父母(公婆)對自己的父母不錯,但父母不見得接受。
- 4、總格剋天格:岳父母(公婆)可以影響自己的父母。

#### 五、人格與地格的關係

人格與地格:與子女之關係,及男性對妻子之態度。

- 1、人格生地格:對家庭有責任感,心地善良,樂於助人。好惡分明,光明磊落。主觀、好爭辨,而直率、坦白的言詞,得罪別人而不自覺。藝術才華,勞心又勞力,易見兄弟不合夫妻不和睦,家庭責任心重,照顧體貼。
- 2、人格剋地格:婚姻基礎較弱。大男人主義者或女強人型,企圖心較強。有正義感,好濟弱扶貧,獨立 卻十分任性,自我意識極強、霸道。性急也粗心大意。求財慾望強,多謀略且私心重,巧言令色,喜當領 袖統御別人,個性固執。
- 3、地格生人格:能得到配偶小孩、屬下的愛護與協助。有好奇心,喜歡嘗試,有冒險精神。但熱情有餘,耐性不足,做事虎頭蛇尾。表面充滿信心,其實潛意識裡有很強的自卑感。挫折和打擊會擊垮他們薄弱的自信心。
- 4、地格剋人格:為家庭勞碌,不易得到配偶之協助。個性較隨和,作事有分寸,和氣熱心,責任心重。 對家庭付出相當大的精神和體力,父母親管教較嚴,易被父母的想法拖累。自卑感較重,最怕怨天尤人, 累業牽纏。
- 5、人格同地格:夫妻相敬如賓,不會給對方壓力。具有雙重性格,容易變得神經質。

#### 六、人格與外格的關係

人格與外格:外在人緣的表現。

- 1、人格生外格:慷慨好佈施,熱心公益。(人格與外格為事業、人際關係、財運、個性)。易受外累誘惑,具藝術才華、具大將之風,其實內心空虛。社交運好,輕財好義。
- 2、人格剋外格:功利主義者,不在乎人際關係。富有挑戰性,高傲而不服輸,具領導作風,做事衝動, 財物慾望很高,追求權力。
- 3、外格生人格:節儉保守,有朋友扶助,偏財運佳。(有貴人幫助)。能體諒別人,外緣極佳,貴人多相助,事業發展,依賴心重,意識力薄弱。
- 4、外格剋人格:常被朋友牽連,金錢觀念差。運動能力很強,容易起衝突。個性火爆,有暴力傾向(尤其 地格是火金)。對於環境無法適應,受小人設計暗害多。
- 5、人格同外格:朋友多而團結,貴人多。對朋友好,朋友也相對的付出,要小心受到朋友影響,做事勞而無功。

# Homework-2: CS250 Assembly Language and Computer Organization April, 2024, Computer Science and Engineering, Yuan Ze University

七、人格與總格的關係

人格與總格:本身對錢財和岳父母(公婆)的互動關係。

- 1、人格生總格:生性儉樸易聚財,且貴人多。一生辛勞,努力勤奮,可以達成願望並獲得成功。與子女 較有親近之機會,晚運佳,更能事業有成。
- 2、人格剋總格:對財物慾旺盛,做事有衝勁,竭盡所長,在感情上易得父母與妻妾之照顧。個性剛強, 一意孤行,自我主觀強,成功與失敗端視大運吉凶而定。
- 3、總格生人格:因為好大喜功愛面子,錢財較難留住,雖然岳父母(公婆)對你不錯,但是你比較不領情。
- 4、總格剋人格:希望得到更多財富,但是抓不到訣竅,存錢存得較累。
- 5、人格同總格:愛享受,與岳父母(公婆)不夠視近,說話不經大腦。

#### 八、地格與外格的關係

地格與外格:妻子及子女外在人緣的表現。

- 1、地格生外格:本應在家享受的,但禁不起朋友的誘惑與拜託,而致使奔波勞碌,喜往外跑,認為橙紅 酒綠於世界較能回味,流於虛華不實。
- 2、地格剋外格:不善於言辭,故易遭人誤解。若地格為火,外格為金,更顯現出做事衝動,以及對精神 與物質的主盛追求的個性。
- 3、外格生地格:雖然付出的勞力多,說話不夠圓滑,但在外交人際關係和做人處事上尚可達到理想。在家中是位好成員,會與家人胼手胝足,是共創美好未來的一份子。
- 4、外格剋地格:對朋友信賴,朋友話當作聖旨般,不太接受家人意見。
- 5、外格同地格:朋友對你好,你對朋友好,什麼事都不懂得拒絕。

#### 力、地格與總格的關係:

地格與總格:配偶與配偶父母的相處。

- 1、地格生總格:配偶對其父母熱心照顧,但因為說話太直,父母不見得接受。
- 2、地格剋總格:配偶對其父母予取予求。
- 3、總格生地格:岳父母(公婆)對配偶直言直也寵愛,配偶因此個性較強。
- 4、總格剋地格:配偶對其父母付出心血,很照顧其父母。

### 十、外格與總格的關係

外格與總格:事業運或財運之格局高低。

- 1、名格生總格:對事業保守,不會想一步登天或投機取巧。
- 2、外格剋總格:對財物保持慢慢來的心態,但易被朋友影響,朋友一搧動,就想快速得財。
- 3、總格生外格: 既想輕鬆賺大錢, 又要有面子, 腦筋動得快, 但不願意做太重的工作。
- 4、總格剋外格: 善於金錢管理。(總格與外格為金錢觀念、財庫、婚姻)。不論多辛苦的工作,只要有利益都願意賺,腦筋也動的很快。

# **Grade point rules:**

Basic: (One-character last names and two-character first names)

Student ID (10%)

Five elements (30%)

Advanced: (One-character last names and two-character first names)

generate / restraint / equal (60%)

Extra points:

Handle Names in all styles. (10%)

# **Example of input and output: (basic)**

#### s111111

Please enter the strokes of the last name=10

Please enter the strokes of the first character of the first name =8

Please enter the strokes of the second character of the first name =23

Sky= 11 Wood

People=18 Metal

Land= 31 Wood

Outside=24 Fire

Total=41 Wood

# **Example of input and output: (Advanced)**

```
s111111

Please enter the strokes of the last name=10

Please enter the strokes of the first character of the first name =8

Please enter the strokes of the second character of the first name =23

Sky= 11 Wood

People=18 Metal

Land= 31 Wood

Outside=24 Fire

Total=41 Wood

People restraint Sky
Sky equal Land
.....
Sky generate Outside
```