

El siguiente programa dibuja un pixel azul en la ubicación(15,30) de la terminal grafica. Complete los espacios

.data

Coorx: .byte 15

Coory: .byte 30

.text

Lwu \$s6,CONTROL(\$0)

Lwu \$s7,DATA(\$0)

_____ cargar en \$s0 el valor de coorx

_____ almacenar \$s0 en la ubicación correspondiente de DATA(coor X a pintar)

_____ cargar en \$s1 el valor de coory

_____ almacenar \$s1 en la ubicación correspondiente de DATA(coor y a pintar)

_____ cargar en \$s2 el valor de color

_____ almacenar \$s2 en la ubicación correspondiente de DATA(color a pintar)

Daddi \$t0,\$0,5

Sd \$t0,0(\$s6)

2. que característica permite la ejecución completa de una instrucción sin tener en cuenta los efectos de la instrucción de salto precedente?

[]forwarding []delay slot []branch target buffer

3. Enumere los tipos de atascos que pueden encontrarse en WInmips.

4. completar el sig código con las dos instrucciones que faltan:

.text

Subrutina2: daddi r1,r0,7

Jal subrutina1

dadd r5,r1,r0

Halt

dadd r6, r5, r5

Subrutina1: dadd r21,r31,r0

Jal subrutina2

5. complete con la cantidad de ciclos que tarda cada una de las siguientes instrucciones teniendo en cuenta que no se producen atascos

Lwu r1, etiqueta(r0) _____

ADD.D F5,F6,F7 _____

L.D F1 , numero(r0) _____

MUL.D F8,F9,F10 _____

6. Bajo la convención para el uso de registros, indique que representan los siguientes tipos :

\$s0-\$s7: _____ \$t0-\$t7: _____

\$v0-\$v1: _____ \$ra: _____

7. Escribir un programa que solicite el ingreso de una string por teclado, que finalice al leer el carácter 0. Luego el programa debe imprimir la cadena al derecho y al revés.

8. Escribir un programa que lea una contraseña de 6 dígitos desde teclado y la compare con la contraseña original guardada en memoria. Permitirle al usuario tener 3 intentos para ingresar la contraseña. Si la contraseña es correcta imprimir "CONTRASEÑA CORRECTA", si es incorrecta pero tiene mas chances imprimir "INGRESE NUEVAMENTE LA CONTRASEÑA", y si se le terminaron los intentos debe imprimir "CONTRASEÑA BLOQUEADA". Use al menos una subrutina.