



Obtenga la microinstrucción de cada una de las instrucciones del set y complete la siguiente tabla.

[illegible]

[illegible]

## Glosario:

- SDMP: Con 0 indica que la data, la pila la tomara de memoria de programa, y con 1 indica que la data, la pila la tomara de la memoria de datos.
- UP: Indica si hay incremento en el SP (Stack Pointer).
- DOWN: Indica si hay decremento en el SP.
- WPC: Indica si el PC (Program counter) se modifica, excluyendo el incremento en uno automatico.
- SR2:
- SWD:
- SEXT:
- SHE: Indica si hay corrimiento.
- DIR: 0 Corrimiento a la derecha, 1 corrimiento a la izquierda.
- WR: Indica si se modifica el archivo de registros.
- SOP1:
- SOP2:
- ALUOP\_3: Selector A
- ALUOP\_2: Selectro B
- ALUOP\_1: Operador 1
- ALUOP\_0: Operador 0
- SDMD: Con 0 indica que la data, la memoria de datos la tomara de la ALU, y con 1 indica que la data, la memoria de datos la tomara de la memoria de programa.
- WD: Indica si se modifica la memoria de datos.
- SR: Indica si hay operaciones aritmeticas o logicas directas.
- LF: Se activa con todas las instrucciones que modifican las banderas de la ALU.