

## Formato de las instrucciones PL/0 para el lenguaje I.

Mnemónico	Dirección 1	Dirección 2
-----------	-------------	-------------

Mnemotécnico	Descripción	
LIT	Valor, 0	Carga el <b>Valor</b> en la pila de ejecución.
LOD	<Identificador>, 0	Carga el valor del <b>&lt;Identificador&gt;</b> en la pila de ejecución.
STO	0, <Identificador>	Almacena el valor que está sobre pila en la variable <b>&lt;Identificador&gt;</b> .
JMP	0, Dirección	Salta incondicionalmente a la <b>Dirección</b> especificada.
JMP	0, \$LabelX	Salta incondicionalmente a la dirección contenida en la <b>\$LabelX</b> .
JMC	(T F), Dirección	Salta condicionalmente a la <b>Dirección</b> especificada según el valor lógico sobre la pila.
JMC	(T F), \$LabelX	Salta condicionalmente a la dirección contenida en la <b>\$LabelX</b> según el valor lógico sobre la pila.
CAL	<Identificador>, Dirección	Salta a la <b>Dirección</b> de comienzo del código de la función especificado por el <b>&lt;Identificador&gt;</b> .
OPR	0, Operación	Ejecuta la <b>Operación</b> correspondiente a alguno de los códigos de operación especificados en la siguiente tabla:

OPR	0, Operación	Descripción
	0	Fin de ejecución de programa.
	1	Fin de ejecución de un módulo.
	2	Suma aritmética y Concatenación. (+)
	3	Resta aritmética. (-)
	4	Multiplicación aritmética. (*)
	5	División aritmética. (/)
	6	División aritmética entera. (DIV)
	7	Modulo aritmético. (MOD)
	8	Potencia aritmética. (POT)
	9	Menos unitario aritmético. (-)
	10	Mayor que. (>)
	11	Menor que. (<)
	12	Mayor o igual que. (>=)
	13	Menor o igual que. (<=)
	14	Diferente de. (<>)
	15	Igual a. (=)
	16	O lógico. (!)
	17	Y lógico. (&)
	18	Negación lógica. (!)
<Identificador>,	19	Leer un valor de entrada y guardarlo en el <Identificador>.
	20	Imprimir sin salto de línea.
	21	Imprimir con salto de línea.
	22	Detener Pantalla.
	23	Limpiar Pantalla.