

picoc09 仮想マシンの命令一覧

ローカル変数の push	PUSHL n	(fp + n)番地の値をプッシュ push(*(fp + n));
ローカル変数への store	STOREL n	スタックトップをポップせずに(fp + n)に格納 *(fp + n) = *sp;
一時領域への store	STORET n	スタックトップをポップせずに(sp+n) に格納 *(sp + n) = *sp;
即値の push	PUSHI d	値 d をプッシュ
関数呼出し	CALL label	label で示される番地をコール push(pc); pc = label;
リターン	RET	スタックトップの番地に復帰 pc = pop0;
スタックフレーム生成	ENTER	スタックフレームを生成 push(fp); fp = sp;
スタックフレーム解放	LEAVE	スタックフレームを解放 sp = fp; fp = pop0;
スタックポインタ移動	MVSP n	SP を増減 sp += n;
分岐	JP label	label で示される番地に無条件分岐 pc = label;
条件分岐(真)	JT label	値をポップし非ゼロなら分岐 if (pop0 != 0) pc = label;
条件分岐(偽)	JF label	値をポップしゼロなら分岐
算術演算	DIV	値を二つポップして演算結果をプッシュ t1 = pop0;

```
t2 = pop0;  
push( t2 / t1);
```

※ADD, SUB, MUL, MOD も同様

比較演算

LT 値を二つポップして比較結果をプッシュ

```
t1 = pop0;  
t2 = pop0;  
if (t2 < t1) push(1) else push(0);
```

※EQ, NE, GT, GE, LE も同様

Equal (==), Not Equal (!=) , Greater Than (>) ,
Greater than or Equal (>=) , Less than or Equal (<=)

値の入力

RD 値を読み込んでプッシュ

```
push(read_int());
```

値の出力

WR 値をポップして書き出す

```
write_int(pop0);
```

改行を出力

WRLN

プログラムの停止

HALT