

Call n	$fp = sp + 2$ $sp = sp + 2$ $pc = n$
Pushl n	$fp = fp$ $sp = sp + 1$ $pc = pc + 2$ $fp + n$: on prend l'élément à la position $fp + n$ on le recopie et on le met à l'entête de la pile
Inf n	Si l'élément à la position $sp - 2 < p - 1$ on met 1 à la position $sp - 2$ sinon on met 0 à la position $sp - 2$
Jumpf n	$sp = sp - 1$ $fp = fp$ $pc = n$ on enlève l'élément en tête de pile
Storel n	$fp = fp$ $sp = sp - 1$ $pc = pc + 2$ on remplace l'élément à la position $fp + n$ par l'élément en tête de pile
Return n	$sp = sp - 2$ $fp =$ l'élément en tête de pile $pc =$ l'élément à la position $sp - 2$