

Para meter bits a '1' : ORI

Para meter bits a '0' : ANDI

Para inverter : XORI

• space n = n bytes

• word = 8 bytes

• ascii = n° de car. + 1

• ascii = n° de car.

• word32 = 4 bytes

• word16 = 2 bytes

• double = 8 bytes

┌ doddi r4, r0, 16
doddi r5, r0, 8
└ sd r4, 5(r5)

→ r4 = 16;
r5 = 8; (1) S = 4 bytes;

$$\frac{r5}{S} = \text{n° elem.}$$

$$\frac{8}{4} = 2^{\circ} \text{ elem.}$$

Dentro de um 'while:', a primeira instrução a ser utilizada é sempre:

lb r4, String(r5)

r4, ou, r5, ou, r6...
String ou text., etc...

'a' está na pos. 97 | 'A' está na pos 65

'z' está na pos 123 | 'Z' está na pos. 90

↳ Para converter em Maíuscula = '-32'

↳ Para converter em Minúscula = '32'

- beq : se ambos ' π ' forem iguais, salta.
- beqz : se ' π ' = 0, salta.
- bne : se ambos ' π ' forem diferentes, salta.
- bnez : se ' π ' \neq 0, salta.

Velocity 'v'

V: word 36 $\frac{3}{16}, \frac{4}{18}, \frac{5}{20}, \frac{6}{22}, \frac{7}{24}, \frac{8}{26}, \dots$

$$V[3] = 6$$

end. $V[3] = 22$

V: .word32 9, 30, 11, 10, 13....

$$V_{[2]} = 11$$

end. $V[5] = 40$

V: .word 14, 15, 16, 17, 18, ... $3 \times 4 = 12$

$$V[3] = 17$$

end. $V[3] = 12 + 16 = 28$

Questões:

- Porque é que num endereço de vetor temos 22 e no outro já é 0x28?
- Vetores de 'word32' e 'word', como ter endereço correto?