

ЗАДАЧИ ЗА ЗАДЪЛЖИТЕЛНА
САМОПОДГОТОВКА
ПО
Увод в програмирането
Машина с неограничени регистри

email: kalin@fmi.uni-sofia.bg

9 октомври 2018 г.

Дефиницията на Машина с неограничени регистри по-долу е взаймствана от учебника А. Дичев, И. Сосков, “Теория на програмите”, Издателство на СУ, София, 1998.

“Машина с неограничени регистри” (или МНР) наричаме абстрактна машина, разполагаща с неограничена памет. Паметта на машината се представя с безкрайна редица от естествени числа $m[0], m[1], \dots$, където $m[i] \in \mathcal{N}$. Елементите $m[i]$ на редицата наричаме “клетки” на паметта на машината, а числото i наричаме “адрес” на клетката $m[i]$.

МНР разполага с набор от инструкции за работа с паметта. Всяка инструкция получава един или повече параметри (операнди) и може да предизвика промяна в стойността на някоя от клетките на паметта. Инструкциите на МНР за работа с паметта са:

1. ZERO n : Записва стойността 0 в клетката с адрес n
2. INC n : Увеличава с единица стойността, записана в клетката с адрес n
3. MOV x y : Присвоява на клетката с адрес y стойността на клетката с адрес x

“Програма” за МНР наричаме всяка последователност от инструкции на МНР и съответните им операнди. Всяка инструкция от програмата

индексираме с поредния ѝ номер. Изпълнението на програмата започва от първата инструкция и преминава през всички инструкции последователно, освен в някои случаи, описани по-долу. Изпълнението на програмата се прекратява след изпълнението на последната ѝ инструкция. Например, след изпълнението на следната програма:

```
0: ZERO 0
1: ZERO 1
2: ZERO 2
3: INC 1
4: INC 2
5: INC 2
```

Първите три клетки на машината ще имат стойност 0, 1, 2, независимо от началните им стойности.

Освен инструкциите за работа с паметта, МНР притежават и една инструкция за промяна на последователността на изпълнение на програмата:

5. JUMP x : Изпълнението на програмата “прескача” и продължава от инструкцията с пореден номер x . Ако програмата има по-малко от $x + 1$ инструкции, изпълнението ѝ се прекратява
6. JUMP x y z : Ако съдържанията на клетките x и y съвпадат, изпълнението на програмата “прескача” и продължава от инструкцията с пореден номер z . В противен случай, програмата продължава със следващата инструкция. Ако програмата има по-малко от $z + 1$ инструкции, изпълнението ѝ се прекратява

Например, нека изпълнението на следната програма започва при стойности на клетките на паметта 10,0,0,...:

```
0: JUMP 0 1 5
1: INC 1
2: INC 2
3: INC 2
4: JUMP 0
```

След приключване на програмата, първите три клетки на машината ще имат стойности 10, 10, 20.

Задачи:

1. Нека паметта на МНР е инициализирана с редицата $m, n, 0, 0, \dots$. Да се напише програма на МНР, след изпълнението на която клетката с адрес

2 съдържа числото $m + n$.

2. Нека паметта на МНР е инициализирана с редицата $m, n, 0, 0, \dots$. Да се напише програма на МНР, след изпълнението на която клетката с адрес 2 съдържа числото $m \times n$.
3. Нека паметта на МНР е инициализирана с редицата $m, n, 0, 0, \dots$. Да се напише програма на МНР, след изпълнението на която клетката с адрес 2 съдържа числото 1 тогава и само тогава, когато $m > n$ и числото 0 във всички останали случаи.