

Instrucciones de Salto

Instrucción	Ejemplo	Significado
Saltar si es igual	<code>beq \$t1,\$t2, final_bucle</code>	Si $\$t1 == \$t2$ ir a <code>final_bucle</code>
Saltar si no es igual	<code>bne \$t1,\$t2, principio_bucle</code>	Si $\$t1 != \$t2$ ir a <code>principio_bucle</code>
Menor que	<code>slt \$t3,\$t1,\$t2</code>	Si $\$t1 < \$t2$ entonces [$\$t3 = 1$] si no [$\$t3 = 0$]
Saltar a dirección	(1) <code>j 100</code> (2) <code>j principio_bucle</code>	(1) Realiza un salto incondicional a la dirección de memoria 100 (2) Realiza un salto incondicional a la etiqueta o símbolo "principio_bucle"
Salto a dirección en registro	<code>jr \$ra</code>	Realiza un salto incondicional a la dirección de memoria contenida en el registro <code>\$ra</code>

Leyenda:

Salto condicional

Salto Incondicional