

Считываемый файл должен иметь расширение .aal

Список команд

Команда	Аргументы	Информация
; [some text]/n		Однострочный комментарий. Начинается с новой строки.
input	<address>	Помещает очередной аргумент командной строки в ячейку памяти по адресу <address>
output	<address>	Выводит на экран значение из ячейки памяти с адресом <address>
add	<address> <[!]value1> <[!]value2>	Суммирует значения из ячеек памяти с адресами <value1> и <value2>. Записывает результат в ячейку памяти с адресом <address>. Если перед <[!]value> стоит восклицательный знак, считает значение не как адрес памяти, но как число.
mul	<address> <[!]value1> <[!]value2>	Аналогично add.
sub	<address> <[!]value1> <[!]value2>	Аналогично add.
mod	<address> <[!]value1> <[!]value2>	Аналогично add.
div	<address> <[!]value1> <[!]value2>	Аналогично add.
eq	<[!]value1> <[!]value2>	Проверяет равенство значений из ячеек памяти с адресами <value1> и <value2>. Если истина, переносит ip на 2 команды вперед, иначе на одну. Если перед <[!]value> стоит восклицательный знак, считает значение не как адрес памяти, но как число.
more	<[!]value1> <[!]value2>	Аналогично eq.
less	<[!]value1> <[!]value2>	Аналогично eq.
jmp	<tag>	Переставляет ip на метку <tag> в программе.
<tag>:		Метка.
mov	<address> <[!]value>	Копирует в адрес памяти <address> значение из ячейки памяти с адресом <value>. Если перед <[!]value> стоит восклицательный знак, считает значение не как адрес памяти, но как число.
end		Завершает работу программы.