

Práctica 1

Elementos En La Organización De Una Computadora De Propósito General

Luis Eduardo Galindo Amaya
1274895

Asignatura	Arquitectura de Computadoras (331)
Docente	Arturo Arreola Alvarez
Fecha	2022-08-14

Información De La Practica

Objetivo

El alumno se familiarizará con la herramienta Marie.js para la ejecución de código en lenguaje ensamblador.

Equipo

Computadora personal con acceso a Internet.

Desarrollo

- Ingresa a la página donde se encuentra la herramienta.
- Consulte la documentación y tutoriales de Marie, en especial las secciones Introduction to Marie y Marie Codes.
- Escriba un código que solicite al usuario 2 números y despliegue el resultado de la ecuación $2x+3y-5$.
- Escriba un código que solicite 2 números y los reste. Desplegar un 1 si el resultado fue negativo o un 0 en caso contrario.
- Realice capturas de pantalla donde se muestre el funcionamiento de los programas.
- Realizar un reporte que incluya:
 - Diagrama de bloques de una máquina de von Neumann y una breve descripción de cada componente.
 - Lista de las instrucciones de Marie y su y su función.
 - Describir el funcionamiento de los registros del Acumulador, Registro de instrucción, Contador del Programa, Registro de Acceso a Memoria (MAR), y Registro de Buffer de Memoria (MBR).
- Al entregar su práctica, adjunte los códigos de sus programas y su reporte.