```
I. Lệnh xử lý
```

1. ADD

2. AND. Chuyển về số nhị phân (0,1) rồi AND theo thứ tự từng bit

1 AND 1 -> 1

0 AND X -> 0

VD: 15 AND 6 -> 15D-> 1111B

6D-> 0110B

→ 0110B -> 6D

3. **NOT** (Bù 1)

- II. Lệch điều khiển
- 1. BR

-z(ZERO): 0

-p(POSITIVE): dương

VD

Gia sử
$$R1 = 3$$
; $R2 = 5$;

AND R3, R3, #0

LAP ADD R3, R3, R1

```
ADD R2, R2, #-1
```

BRp LAP

/////

2. IN

Nhập 1 ký tự từ bàn phím -> Gía trị này sẽ được lưu tại thanh ghi RO (ASCII)

VD: IN -> /Tại console ta nhập 0/ -> khi đó R0 = 48

3. OUT

Xuất giá trị (ASCII) hiện có tại thanh ghi RO ra màn hinhg console

VD: R0 = 65

OUT -> Màn hình console hiện A.

4. HALT: Kết thúc

III. Di chuyển

1. LD: chuyển giá trị của ô nhớ tới thanh ghi

VD LD RO, ONHO

ONHO .FILL #48

⇒ R0 = 48

2. ST: chuyển giá trị của thanh ghi vào o nho

Gia sử R0 = 7

VD ST RO, ONHO -> ONHO mang giá trị #7

3. LDI chuyển giá trị địa chỉ ô nhớ vào thành ghi:

VD //tại ô x1FFF mang giá trị #5

LDI RO, ONHO

ONHO .FILL X1FFF

 \Rightarrow R0 = 5

4. STI: Chuyển giá trị của thanh ghi tới địa chỉ ô nhớ

VD: R0 = 5

STI RO, ONHO

ONHO .FILL X1FFF

⇒ Ô x1FFF sẽ mang giá trị #5

5. LDR

LD R1, ONHO

-> R1 sẽ là X3000

LDR R0, R1, #0

-> R0 sẽ mang giá trị của ô X3000

ONHO .FILL X3000

- Điểm khác biệt giữa LDR và LDI -> LDI chỉ chuyển được giá trị của 1 ô địa chỉ; còn khi muốn chuyển giá trị của nhiều ô địa chỉ liên tiếp nhau ta dùng LDR. Ở ví dụ trên ta có thể thực hiện phép toán ADD với R1
- 6. STR sẽ ngược lại so với LDR
- IV. Xuất chuỗi LEA RO, CHUOI CHUOI .STRINGZ "Hello My World" PUTS
 - ⇒ Xuất chuỗi Hello My World ra màn hình