

FUNCIONAMIENTO INSTRUCCIONES PREDETERMINADAS DECODIFICADOR IAS

Por Luis Enrique Neri Pérez

En este texto se explica el funcionamiento de cada una de las instrucciones predeterminadas.

1. Sucesión aritmética 2 en 2

0. **09 009: LOAD MQ, M(9)**
Guarda el dato que se encuentra en M(9) dentro del cociente de multiplicación. Servirá como un contador.
1. **01 002: LOAD M(2):**
Guarda el dato que se encuentra en M(2) dentro del acumulador. Servirá como el inicializador de la cuenta.
2. **05 002: ADD M(2):**
 $AC = M(2) + AC$
3. **0F 002: JUMP + M(2):**
Si el cociente de multiplicación es mayor a 0, da un salto a la instrucción 2. Suma 1 al cociente de multiplicación.

2) Sucesión aritmética -3 en -3

0. **09 00A: LOAD MQ, M(10)**
Guarda el dato que se encuentra en M(10) dentro del cociente de multiplicación. Servirá como un contador.
1. **01 01E: LOAD M(30):**
Guarda el dato que se encuentra en M(30) dentro del acumulador. Servirá como el inicializador de la cuenta.
2. **03 003: SUB M(3):**
 $AC = M(3) - AC$
3. **0F 002: JUMP + M(2):**
Si el cociente de multiplicación es mayor a 0, da un salto a la instrucción 2. Resta -1 al cociente de multiplicación.

3) Sucesión geométrica 3 por 3

0. **09 00A: LOAD MQ, M(10)**
Guarda el dato que se encuentra en M(9) dentro del cociente de multiplicación. Servirá como un contador.
1. **01 011: LOAD M(3):**
Guarda el dato que se encuentra en M(3) dentro del acumulador. Servirá como el inicializador de la cuenta.
2. **0B 003: MUL M(3):**
 $AC = AC * M(3)$
3. **0F 002: JUMP + M(2):**
Si el cociente de multiplicación es mayor a 0, da un salto a la instrucción 2. Resta -1 al cociente de multiplicación.

4) Sucesión geométrica 5 entre 5

0. **09 004: LOAD MQ, M(4)**
Guarda el dato que se encuentra en M(4) dentro del cociente de multiplicación. Servirá como un contador.
1. **01 271: LOAD M(625):**
Guarda el dato que se encuentra en M(625) dentro del acumulador. Servirá como el inicializador de la cuenta.
2. **0C 005: MUL M(5):**
 $AC = AC / M(5)$
3. **0F 002: JUMP + M(2):**
Si el cociente de multiplicación es mayor a 0, da un salto a la instrucción 2. Resta -1 al cociente de multiplicación.