

El lenguaje m2r

El lenguaje es un ensamblador para una máquina imaginaria (m2r), que sólo tiene dos registros, A y B, que actúan como acumulador y registro base respectivamente. Tiene un espacio de memoria para el código lo suficientemente grande como para almacenar un programa típico, y otro espacio de 16384 posiciones de memoria para datos (de la 0 a la 16383). Este espacio de datos debe ser gestionado por el compilador según el criterio de quien lo diseñe. Los tipos de datos básicos, entero y real, se pueden almacenar en *una* posición de memoria (aunque internamente se representan de distinta manera y por tanto un valor entero no puede utilizarse como si fuera real sin una conversión explícita, por ejemplo).

El intérprete de la máquina objeto entiende texto ASCII compuesto por instrucciones, una por línea, tomadas del conjunto que se describe seguidamente. Las instrucciones pueden ir precedidas de un número de línea, de una etiqueta o de nada. El intérprete admite comentarios que empiezan por ';' y terminan con el final de la línea.

Instrucciones

mov <i>fuelle destino</i>	Copia en <i>destino</i> el valor <i>fuelle</i> .
addi <i>fuelle</i>	Suma a A el valor <i>fuelle</i> . Se supone que tanto el acumulador como el valor <i>fuelle</i> son enteros, y el resultado es también entero.
addr <i>fuelle</i>	Igual que addi , pero todos los operandos y el resultado son reales.
subi <i>fuelle</i>	Resta de A (entero) el valor <i>fuelle</i> (entero).
subr <i>fuelle</i>	Igual que subi pero con reales.
muli <i>fuelle</i>	Multiplica A (entero) por el valor <i>fuelle</i> (entero) y guarda el resultado en A.
mulr <i>fuelle</i>	Igual que muli pero con reales.
divi <i>fuelle</i>	Divide A (entero) por el valor <i>fuelle</i> (entero) y guarda el cociente de la división entera en A.
divr <i>fuelle</i>	Igual que divi pero con reales.
modi <i>fuelle</i>	Igual que divi , pero en lugar de guardar el cociente guarda el resto de la división.
andi <i>fuelle</i>	Deja en A un 1 si el valor (entero) de A y el valor (entero) de <i>fuelle</i> son iguales a 1, y deja un 0 en otro caso.
andr <i>fuelle</i>	Igual que andi pero se supone que A y <i>fuelle</i> son reales, aunque el resultado (que queda en A) es entero.
ori <i>fuelle</i>	Deja en A un 0 si el valor (entero) de A y el valor (entero) de <i>fuelle</i> son iguales a 0, y deja un 1 en otro caso.
orr <i>fuelle</i>	Igual que ori pero se supone que A y <i>fuelle</i> son reales, aunque el resultado (que queda en A) es entero.
noti	Deja en A un 1 si el valor (entero) de A es cero, y deja un 0 en otro caso.
notr	Igual que noti , pero el valor de A debe ser real y el resultado es entero.
itor	Convierte el valor entero de A en un valor real y lo deja en el acumulador.
rtoi	Trunca el valor real de A al entero más cercano y lo deja en el acumulador.
halt	Detiene la máquina (el intérprete).
wri <i>fuelle</i>	Imprime el valor (entero) de <i>fuelle</i> .
wrr <i>fuelle</i>	Imprime el valor (real) de <i>fuelle</i> .
wrc <i>fuelle</i>	Imprime el carácter representado por los 8 bits más bajos del valor entero <i>fuelle</i> .

wrl	Imprime un salto de línea.
rdi destino	Lee un entero de la consola y lo carga en <i>destino</i> .
rdr destino	Lee un real de la consola y lo carga en <i>destino</i> .
rdc destino	Lee un carácter de la consola y carga su código ASCII en <i>destino</i> .
eqli fuente	Deja un 1 en A si el valor (entero) de A es igual que el valor (entero) <i>fuentes</i> , y deja un 0 en otro caso.
eqlr fuente	Igual que eqli , pero los operandos son reales y el resultado entero.
neqi fuente	Deja un 1 en A si el valor (entero) de A es distinto del valor (entero) <i>fuentes</i> , y deja un 0 en otro caso.
neqr fuente	Igual que neqi , pero los operandos son reales y el resultado entero.
gtri fuente	Deja un 1 en A si el valor (entero) de A es mayor que el valor (entero) <i>fuentes</i> , y deja un 0 en otro caso.
gtrr fuente	Igual que gtri , pero los operandos son reales y el resultado entero.
geqi fuente	Deja un 1 en A si el valor (entero) de A es mayor o igual que el valor (entero) <i>fuentes</i> , y deja un 0 en otro caso.
geqr fuente	Igual que geqi , pero los operandos son reales y el resultado entero.
lssi fuente	Deja un 1 en A si el valor (entero) de A es menor que el valor (entero) <i>fuentes</i> , y deja un 0 en otro caso.
lssr fuente	Igual que lssi , pero los operandos son reales y el resultado entero.
leqi fuente	Deja un 1 en A si el valor (entero) de A es menor o igual que el valor (entero) <i>fuentes</i> , y deja un 0 en otro caso.
leqr fuente	Igual que leqi , pero los operandos son reales y el resultado entero.
jmp posprog	Salta a la posición de programa indicada por el valor <i>posprog</i> .
jz posprog	Salta a la posición de programa indicada por el valor <i>posprog</i> si en A hay un cero. El valor de A debe ser entero.
jnz posprog	Salta a la posición de programa indicada por el valor <i>posprog</i> si en A hay un número entero distinto de cero.
mveta etiqueta destino	Copia en <i>destino</i> la posición de programa asociada a la <i>etiqueta</i> . Esta instrucción sirve para almacenar la posición de programa a la que hay que volver después de una llamada a una función.

Las clases posibles de *destino* son:

- n** la dirección de memoria **n**.
- A** el acumulador.
- @A** la dirección de memoria que representa el valor que hay en A.
- @B+n** la dirección que se obtiene de sumar **n** al contenido de B.
- @B-n** la dirección que se obtiene de restar **n** al contenido de B.
- B** el registro base.

Las clases posibles de *fuentes* son:

- #i el valor numérico entero *i*.
- \$r el valor numérico real *r*.
- n el valor almacenado en la dirección de memoria *n*.
- A el valor almacenado en el acumulador.
- @A el valor almacenado en la dirección que representa el valor que hay en A.
- @B+n el valor almacenado en la dirección que se obtiene de sumar *n* al contenido de B.
- @B-n el valor almacenado en la dirección que se obtiene de restar *n* al contenido de B.
- B el valor almacenado en el registro base.

Las clases posibles de *posprog* son:

- n la posición de programa *n*.
- Ln una etiqueta, compuesta por la letra L seguida de un número: por ejemplo, L25.
- @A la posición de programa contenida en A.
- @B+n la posición de programa contenida en la dirección que se obtiene de sumar *n* al contenido de B.
- @B-n la posición de programa contenida en la dirección que se obtiene de restar *n* al contenido de B.

Un ejemplo de programa objeto correcto (aunque no necesariamente traducción de un programa fuente determinado) sería el siguiente:

```

mov #2 A      ; guarda 2 en A
addi #3       ; suma 3 a A
mov A 23      ; guarda el valor de A (5) en la direccion 23
mov 23 A      ; guarda el contenido de la direccion 23 (5) en A
subi #3       ; resta 3 de A
wri A         ; imprime el valor almacenado en A (2)
wrl           ; imprime un salto de linea
mov #7 A      ; guarda 7 en A
itor          ; convierte el 7 que en A en real (7.0)
divr $3.5     ; divide el valor que hay en A (7.0) por 3.5
wrr A         ; imprime el valor real que hay en A (2.0)
wrl           ; imprime un salto de linea
halt          ; termina el programa

```

El texto que sigue a ‘;’ en cada línea es un comentario.