

Meno:	Tibor Dulovec	Hodnotenie projektu: (max 10(TS)/5(RAM) bodov)
Cvičenie:	Pondelok 9:00, J. Vincúr	
Dátum:	30. 4. 2021	

Projekt TZIV LS2020/21 - RAM

Zadanie:	Na vstupe je celé číslo N (max 10000, vstup načítajte ako jedno číslo). Navrhnite programový kód pre RAM - riešenie, ktoré vypíše jeho ciferný		
	zápis cyklicky posunutý o 3 miesta doprava.		
Vstup:	Akceptované vstupy: 0, 1, 32, 543, 6324, 10000		
	Neakceptované vstupy: 10001, 23003, 20000		
Neformálne	Na začiatku programu sa najprv overí, či vstup je menší alebo rovný ako		
riešenie:	10000. Ak je vstup väčší, na pásku sa vypíše "rejected".		
	Následne sa načítaný vstup opakovane delí desiatimi a vzájomným		
	odčítavaním s ďalšou hodnotou sa vyberajú a ukladajú postupne všetky		
	cifry postupne na miesta v pamäti.		
	Potom ako sa uložia všetky cifry, tak sa podľa načítaných cifier urči		
	návestie, ktoré ma preddefinované poradie, podľa ktorého sa cifry		
	z pamäte vypisujú na výslednú pásku.		
Zložitosť	Jednotková časová zložitosť: 23*(log(n)+1)+7		
riešenia:	n je číslo na vstupe.		
	,		
	Náročnosť rastie podľa počtu cifier.		
	Najlepší náročnosť je napríklad pre číslo 1 a najzložitejší prípad je číslo		
	10000.		
	V prípade veľkého vstupu, sa program ukončí hneď s jednotkovou		
	zložitosťou 7 .		
	21021100100 1.		
	Časová zložitosť pre časti kódu:		
	LOAD =11 1		
	STORE 9 1		
	READ 0 1		
	STORE 1 1		
	LOAD 1 1		
	sub =10000 1 JGZERO WRITEREJECT 1		
	JGZERO WRITEREJECT 1		
	// Divider loop sa opakuje podľa počtu cifier.		
	DIVIDER:		
	LOAD 1 log(n)+1		
	DIV =10 $\log(n) + 1$		
	MUL =10 log(n)+1 STORE 2 log(n)+1		
	LOAD 1 log(n)+1		

```
SUB 2
                            log(n)+1
      STORE *9
                            log(n)+1
      LOAD 1
                    log(n)+1
      DIV =10
                            log(n)+1
      STORE 1
                            log(n)+1
      STORE 2
                            log(n)+1
      LOAD 9
                     log(n)+1
      ADD = 1
                     log(n)+1
      STORE 9
                           log(n)+1
      LOAD 3
                     log(n)+1
      ADD =1
                    log(n)+1
      STORE 3
                           log(n)+1
      LOAD 1
                     log(n)+1
      JGTZ DIVIDER log(n)+1
// Časová zložitosť tohto bloku je 3(\log(n)+1)
LOAD 3
SUB =1
JZERO WRITE1NUMS
LOAD 3
SUB =2
JZERO WRITE2NUMS
LOAD 3
SUB =3
JZERO WRITE3NUMS
LOAD 3
SUB =4
JZERO WRITE4NUMS
LOAD 3
SUB =5
JZERO WRITE5NUMS
// Časová zložitosť tohto bloku je log(n)+1, pretože vždy sa
vyberie lopol, podľa počtu cifier. Ak je počet cifier 4, vykonajú
sa 4 inštrukcie.
WRITE5NUMS:
      WRITE 13
      WRITE 12
      WRITE 11
      WRITE 15
      WRITE 14
      HALT
WRITE4NUMS:
      WRITE 13
      WRITE 12
      WRITE 11
      WRITE 14
      HALT
WRITE3NUMS:
      WRITE 13
      WRITE 12
      WRITE 11
```

```
HALT

WRITE 2NUMS:

WRITE 12

WRITE 11

HALT

WRITE1NUMS:

WRITE 11

HALT

WRITEREJECT:

REJECT

Simulátor: Sim Studio
```

Definícia výpočtového modelu (prechodová funkcia), kód simulátora (copy-paste):

```
// SAVE POINTER
LOAD =11
STORE 9
// READ INPUT
READ 0
STORE 1
// CHECK MAX
LOAD 1
sub =10000
JGZERO WRITEREJECT
DIVIDER:
     LOAD 1
      DIV =10
      MUL =10
      STORE 2
      LOAD 1
      SUB 2
      STORE *9
      LOAD 1
      DIV =10
      STORE 1
      STORE 2
      // INCREASE POINTER
      LOAD 9
      ADD =1
      STORE 9
      // INCREASE COUNT OF NUMBERS
      LOAD 3
      ADD =1
      STORE 3
      // Repeat if something is on 1
      LOAD 1
```

JGTZ DIVIDER

```
// Pick write by count of numbers
LOAD 3
SUB =1
JZERO WRITE1NUMS
LOAD 3
SUB =2
JZERO WRITE2NUMS
LOAD 3
SUB =3
JZERO WRITE3NUMS
LOAD 3
SUB =4
JZERO WRITE4NUMS
LOAD 3
SUB =5
JZERO WRITE5NUMS
WRITE5NUMS:
     WRITE 13
     WRITE 12
      WRITE 11
      WRITE 15
     WRITE 14
     HALT
WRITE4NUMS:
     WRITE 13
      WRITE 12
      WRITE 11
      WRITE 14
      HALT
WRITE3NUMS:
     WRITE 13
      WRITE 12
      WRITE 11
      HALT
WRITE2NUMS:
      WRITE 12
      WRITE 11
     HALT
WRITE1NUMS:
      WRITE 11
      HALT
WRITEREJECT:
     REJECT
```