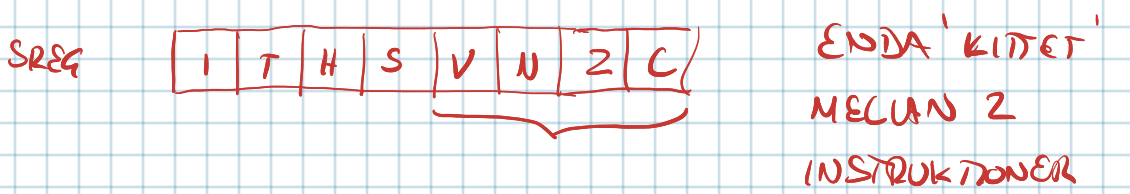
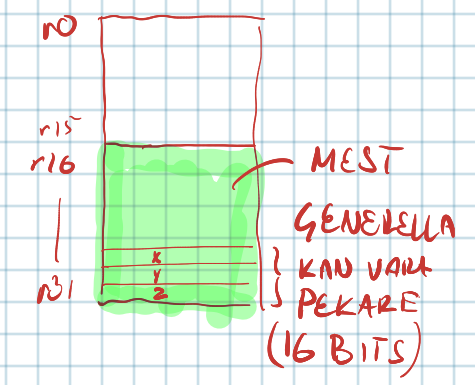


STATUSREGISTER, SREG



- Z** ZERO 1 om senaste resultat == 0
- N** NEGATIVE 1 om $\text{---} < 0$
- C** CARRY 1 om --- SIFFRA (CARRY) ger MINNES-
- V** OVERFLOW 1 om --- (OVERFLOW) ger SPILL

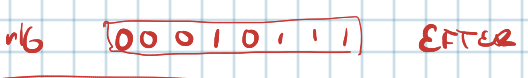
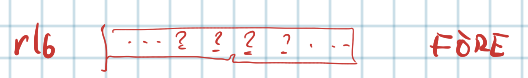
Register r0-r31 är 8 bitar



ADRESSER ALLTID 16 BITAR (2 BYTES)

Instruktioner

Ex Flytta konstanten 23 till r16



`ldi r16, 23`
r16 := 23
↑
Decimal bas

`ldi r16, $17`
↑
Hexadecimal bas
(LDI R16, \$17)

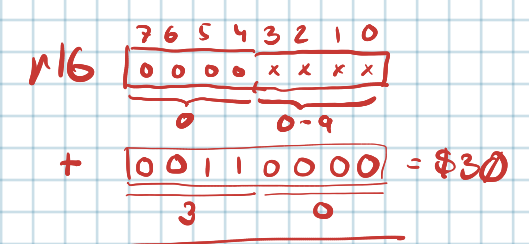
Flytta mellan register

Ex Flytta r16 till r13. ÄR EN KOPIERING

`mov r13, r16`

8-bits register

Ex r16 innehåller 0-9
ASCII-representationen av siffran till r22

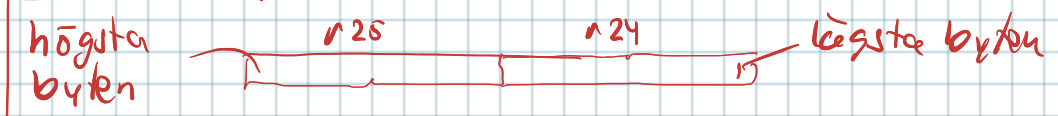


`ldi r22, $30`
`add r22, r16`

`mov r22, r16`
`ori r22, $30 ; 00110000`

16-bits register

Ex öka på dubbelregistret r25:r24 med ett.



`add r24, 1`
↑
word EL. X, Y, Z

För r17:r16 får man inte addera
Z, N, V påverkar
`inc r16` ; öka minst signifikant byte
'255+1' => 0 Z sätts

`brne DONE ; if not equal to zero`
`inc r17`
DONE: ; klara
(brne if not equal
breq if equal)