











• selector کل mux موجود که ورودی PC، مشخص می کند، باید به سیگنال های Z، C که از control می آیند و همچنین zero که از ALU می آید (اگر A=0 باشد، zero برابر ۱ می شود) مشخص می شود.

• برنامه به این صورت است که ابتدا مایک خانه از استک، pop کرده و در reg A ذخیره می کنیم سپس با استفاده از دستور tos مقدار خانه بعدی در استک نیز دسته سی داریم و مقدار آن را در reg می ریزیم.

حال ما می توانیم عملیات های add و sub و and را به راحتی با این دو reg انجام داده و کامپی استک در استک یک pop انجام داده و سپس مقدار خروجی ALU به استک push شود.

اگر عملیات + بوده، کامپی است مقدار خروجی ALU به استک push شود.

اگر عملیات push و jump و Z وجود داشته باشد که pop کردن را به جای خود برگردانیم و آن را به استک push می کنیم و سپس ادامه برنامه را انجام می دهیم.

اگر عملیات pop بوده که صرفاً کامپی است reg A را به Memory برده و در آن جا write انجام دهیم.