

HAFTAN EĞİTİM ÖDEV-1 CEVAPLARI

16260052
Ahmet EkmeL
YEŞİL YURT

CEVAP-1)

① 3ABD216C

→ Binary Gösterimi :

0011 1010 1011 1101 0010 0001 0110 1100
3 A B D 2 1 6 C

② F2B353AB

→ Binary Gösterimi :

1111 0010 1011 0011 0101 1001 1010 1011
F 2 B 3 5 3 A B

③ D4DE1083

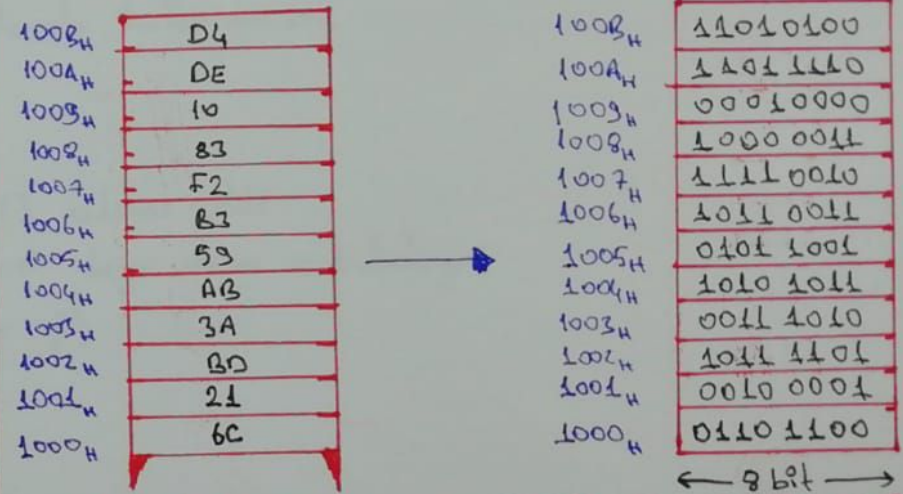
→ Binary Gösterimi :

1101 0100 1101 1110 0001 0000 1000 0011
D 4 D E 1 0 8 3

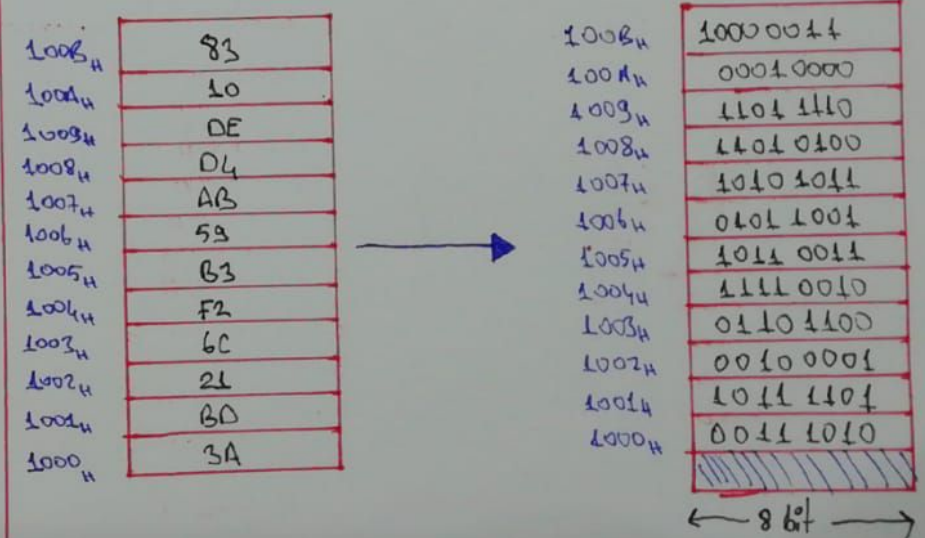
NOT: Hex tabanlı oldukları için binary gösterimde her sayı 1 karakter için 4 bitlik alımla yapıldı.

CEVAP-2

• Little-Endian



• Big-Endian



CEVAP - 3

16260052

Ahmet Ekmel

YEŞİL YURT

main:

```
addi $s1, $zero, 0 # top = 0
addi $s2, $zero, 0 # i = 0
addi $s3, $zero, 1000 # a dizisinin başlangıç adresi
addi $s4, $zero, 10 # s4 = 10 sorgulamada kullanıyoruz.
```

D1:

```
sll $t0, $s2, 2 # i * 4 işlemi yapıldı.
add $t1, $t0, $s3 # t1 registerine a[i] adresi geldi.
lw $t2, 0($t1) # t2'de a[i] hangi değer varsa o tutuluyor.
ble $s2, $s4, D2 # i <= 10 => D2'ye git
j Exit
```

D2:

```
add $s1, $s1, $t2 # top = top + a[i]
addi $s2, $s2, 1 # i = i + 1
j D1
```

Exit:

```
li $v0, 10
syscall # Program Sonlandırıldı.
```

CEVAP-4)

16260052
Ahmet EkmeL
YEŞİLYURT

topla:

```
addi $sp, $sp, -8  
sw $ra, 4($sp) # Ana metotda s registerleri kullanılmadığı için sadece ana programa,  
sw $a0, 0($sp) # dönmek için ve parametre değerini stack'de yedekledim.  
addi $s1, $zero, 0 # top = 0  
add $s2, $zero, $a0 # i = n  
addi $t0, $zero, 1 # t0 = 1
```

D1:

```
blez $s2, Exit #  $i \leq 0$  ise Exit'e git. (Kullanıcının başlangıta negatif sayı gönderme olasılığı var.)  
bge $s2, $t0, D2 #  $i \geq 1$  ise D2'ye git
```

D2:

```
add $s1, $s1, $s2 # top = top + i  
sub $s2, $s2, $t0 # i = i - 1  
j D1
```

Exit:

```
lw $a0, 0($sp)  
lw $ra, 4($sp) # Stack eski haline getirildi  
addi $sp, $sp, 8  
add $v0, $v0, $s1 # return top  
jr $ra # Ana programa dön.
```