**partie 2 MIPS**

Ecrire un programme en assembleur MIPS qui, à partir d’un chiffre X saisi par l’utilisateur, affiche une pyramide composée de N lignes (N<15 et saisi au clavier). Chaque ligne est calculée en fonction de la ligne qui l’a précédé en insérant à son début et à sa fin un chiffre C égal à (la somme de ses chiffres + sa longueur) mod 10).

Exemple : Si X=1 et N=10, le programme affiche :

