



IV P: memória de programa

III D: memória de dados.



A diferença entre JMP e CALL:

- JMP coloca o endereço alvo dentro de PC e ~~pula para~~ pula para uma linha;
- CALL salva o ^{end} da linha atual para retornar (RTS).

⇒ OBS: Como o endereço do programa é salvo na pilha e o

RTS simplesmente decrementa o ~~end~~ stack pointer, caso

haja alguma alteração na memória nesse meio tempo

o endereço de retorno pode ser perdido.

* O FLAG REGISTER é um registrador com vários flip-flops. Cada um deles representa uma das condições já citadas anteriormente.

Flags

* MAR: Memory Address Register

* O que tem dentro da máquina de controle?

Outra máquina de controle!

Por exemplo, o Pentium tem um ~~outro~~ dentro de outro computador.