## REGISTER-REFERENCE INSTRUCTIONS

[ I(15) XXX (12-14) YYYYYYYYYYYY (0-11) ]

XXX (12-14) = 111 ISE DECODE EDILDIGINDE 10000000 OLACAKTIR.

## 1D7 OD6 OD5 OD4 OD3 OD2 OD1 OD0

D? 1 ISE BU REGISTER-REFERENCE VEYA I/O REFERENCE OLABILIR.
REGISTER-REFERENCE OLABILMEST ICIN I DEĞERİNİN O OLMASI
GEREKIYOR.

YYYYYYYYYYY 12 INSTRUCTION IFADE EDER. t2 ZAMANINDA AR YE AKTARILIR. t3 ZAMANINDA EXECUTE EDİLİRLER. HER DENETIM FONKSİYONU D7 I 'T3 BOOLE BAĞINTISI ICERIR. (KISACA r DENIR)

IR NIN i. BITI <mark>B</mark>i ILE GOSTERILIRSE BUTUN DENETİM FONKSİYONLARI KISACA **rBi** ILE GOSTERILEBILIR.

```
TABLE 5-3 Execution of Register-Reference Instructions
D_7I'T_3 = r (common to all register-reference instructions)
 IR(i) = B_i [bit in IR(0-11) that specifies the operation]
                                                                  Clear SC
                SC \leftarrow 0
                                                                  Clear AC
CLA rB_{11}: AC \leftarrow 0
                                                                  Clear E
CLE rB_{10}: E \leftarrow 0
                                                                  Complement AC
                AC \leftarrow \overline{AC}
CMA rB_9:
CME rB_8: E \leftarrow \overline{E}
                                                                  Complement E
                                                                 Circulate right
        rB_7: AC \leftarrow \text{shr } AC, AC(15) \leftarrow E, E \leftarrow AC(0)
CIR
                                                                  Circulate left
        rB_6: AC \leftarrow \text{shl } AC, AC(0) \leftarrow E, E \leftarrow AC(15)
CIL
                                                                  Increment AC
        rB_5: AC \leftarrow AC + 1
INC
                                                                  Skip if positive
                If (AC(15) = 0) then (PC \leftarrow PC + 1)
SPA
        rB_4:
SNA rB_3: If (AC(15) = 1) then (PC \leftarrow PC + 1)
                                                                  Skip if negative
                                                                  Skip if AC zero
       rB_2: If (AC = 0) then PC \leftarrow PC + 1)
SZA
               If (E = 0) then (PC \leftarrow PC + 1)
                                                                  Skip if E zero
         rB_1:
 SZE
                                                                  Halt computer
        rB_0: S \leftarrow 0 (S is a start-stop flip-flop)
HLT
```