

\$01C8 F1F8 MOVEP.L(Register to Memory)



AND	rice en constant		\$02	:00 F	F00											AN
1	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	,]									خيب تر			実効ア	ドレス		
	0	U	.U	U	0	U		.0	7	イズ		モード			レジス	Ŋ
		irin maaraimiaa irraanid	ワー	ド・デ	一夕(16	ピット	·)	hannemen			バイ	ト・デ	一夕(8	ビット)	**************
							ロング	・デー	タ(32 ヒ	(ット)						

サイズ・フィールド:00=バイト 01=ワード 10=ロング・ワード

ANDI to CCR \$023C FFFF

15	14	13	12	11	10	9	8.	7	6	5	4	3	2	1	0
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1.	1	1	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0			バイ	ト・デ・	-夕(8)	ビット)		

ANDI to SR \$027C FFFF

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0,
0	0.	.0	0	0	0	.1	0	.0	1	1	1	1	1	Q	0
		***************************************		***************************************		ワート	・・デー	タ(16	ピット)				***************************************		

\$UBI \$0400 FF00

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

0 0 0 0 0 1 0 0 サイズ 実効アドレス モード レジスタ フード・データ(16 ビット) バイト・データ(8 ビット) ロング・データ(32 ビット)

サイズ・フィールド:00=バイト 01=ワード 10=ロング・ワード

ADDI \$0600 FF00

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0	0	0	0	0	1	1	0	サィ	゚゙ヹ		モード	実効ア	ドレス	レジスタ	F
14 14 14 14 1			・デー	夕(16)	ビット)					バイト	・デー	タ(8 ビ	ット)		
						ロング	・デー	夕(32 b	ニット)						

サイズ・フィールド:00=バイト 01=ワード 10=ロング・ワード

CAS \$08C0 F9C0

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0	0	0	0	1	サイ	ズ	0	1	1		モード	実効ア	ドレス	レジスタ	
0	0	0	0	0	0	0		Du		0	0	0		Dc	

サイズ・フィールド:01=バイト 10=ワード 11=ロング・ワード

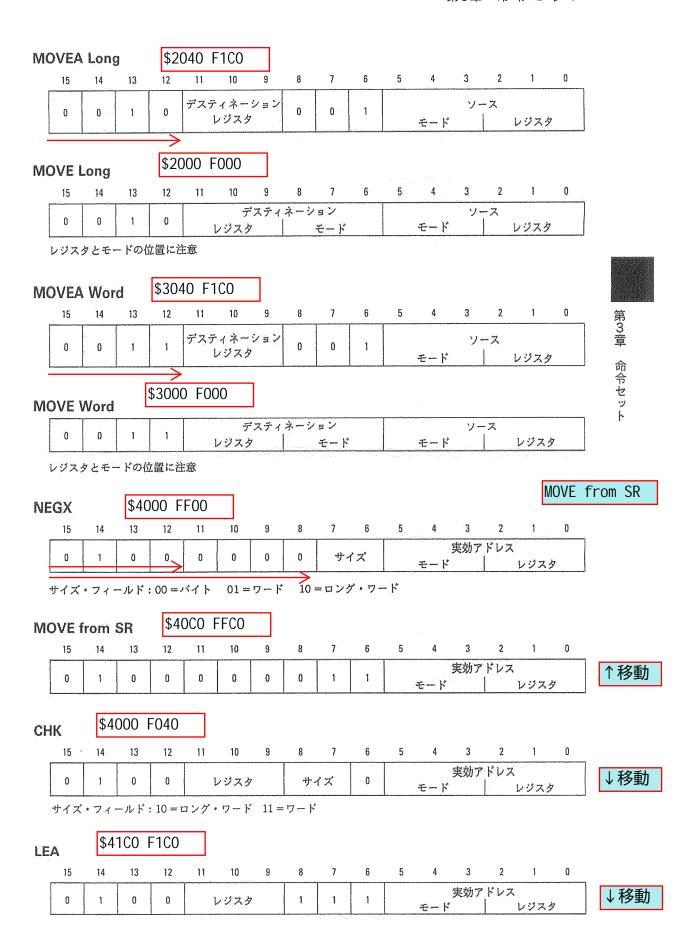
CAS2 \$08FC F9FF

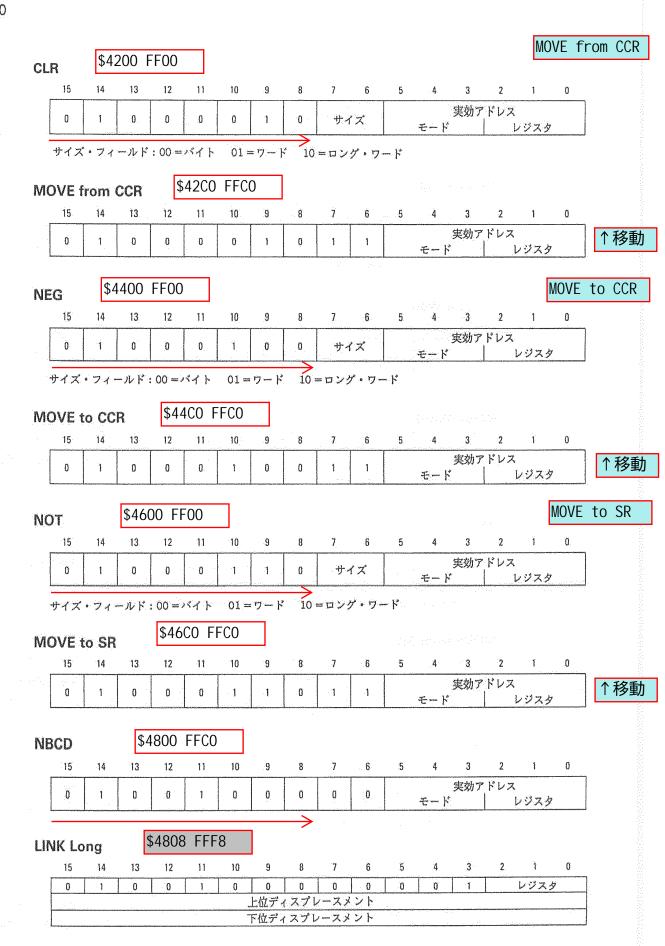
15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0	.0	0	0	1	サ-	イズ	0	1	-1	1	1	1	1	0	0
D/A1		Rn1		0	0	0		Du1		0	0	0		Dc1	
D/A2		Rn2		0	0	0		Du2		0	0	0		Dc2	

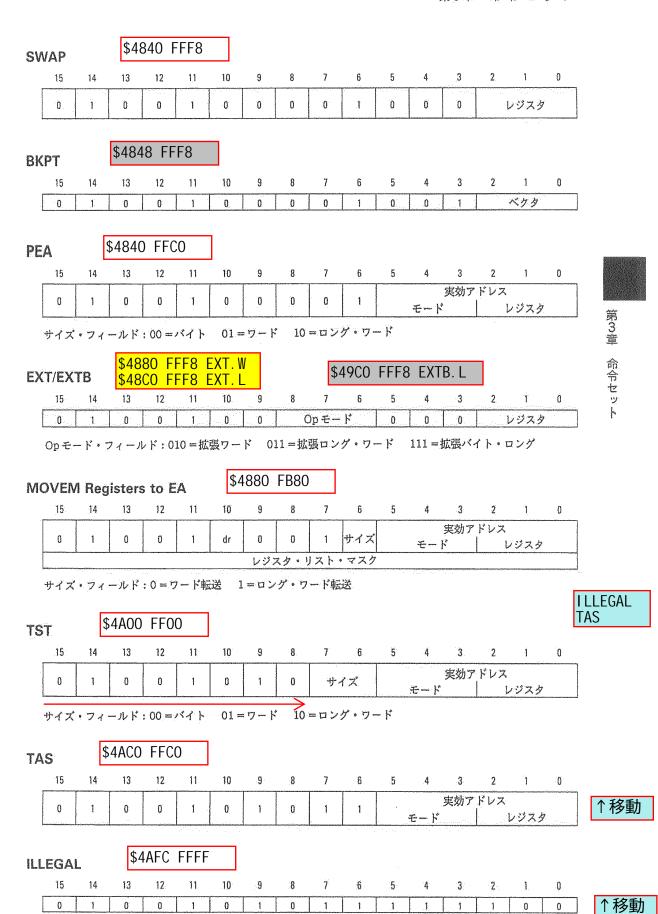
サイズ・フィールド:10=ワード 11=ロング・ワード

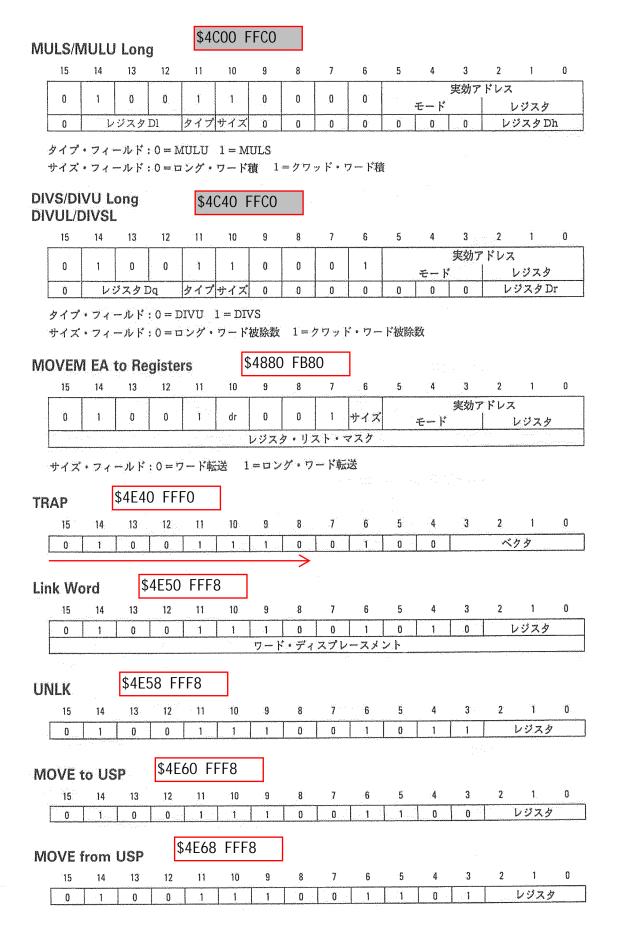
\$0800 FFF8 BTST. L	Pro (Oc. et)	
\$0800 FFC0 BTST.B \$0880 FFF8 BCLR.L	Bit (Static)	
\$0880 FFCO BCLR.B	15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	
\$0840 FFF8 BCHG. L \$0840 FFC0 BCHG. B	$\begin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$	9
\$08CO FFF8 BSET.L	0 0 0 0 0 0 0 0 0 ビット番号	
\$08C0 FFC0 BSET.B	タイプ・フィールド: 00 = TST 10 = CLR 01 = CHG 11 = SET	FORL to CCD
		EORI to CCR EORI to SR
	15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	0
	0 0 0 0 1 0 1 0 サイズ 実効アドレス レジスタ	7
	ワード・データ(16 ビット) バイト・データ(8 ビット)	
	ロング・データ(32 ビット)	
	サイズ・フィールド:00 = バイト 01 = ワード 10 = ロング・ワード	
	EORI to CCR \$0A3C FFFF	
	15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	0
	0 0 0 0 1 0 1 0 0 0 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 1 0	↑移動
	EORI to SR \$0A7C FFFF	
	15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	0
	0 0 0 0 1 0 1 0 1 1 1 1 1 0 0 1 0 0 1 0	↑移動
		assancessussinistented.
	CMPI \$0C00 FF00	
	15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	0
	0 0 0 0 1 1 0 0 サイズ 実効アドレス モード レジスタ	,
	ワード・データ(16 ビット) バイト・データ(8 ビット)	
	ロング・データ(32 ビット)	
	サイズ・フィールド:00=バイト 01=ワード 10=ロング・ワード	
	MOVES \$0E00 FF00	
	15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	0
	字効アドレス	
	0 0 0 0 1 1 1 0 サイズ モード レジスタ	
	A/D レジスタ	
	$dr \mathcal{I}_{7} - \mathcal{I}_{7} = \mathbf{E} \mathbf{A} \mathcal{I}_{7} + I$	
	MOVE Byte \$1000 F000	
	15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	0
	$ \begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	4

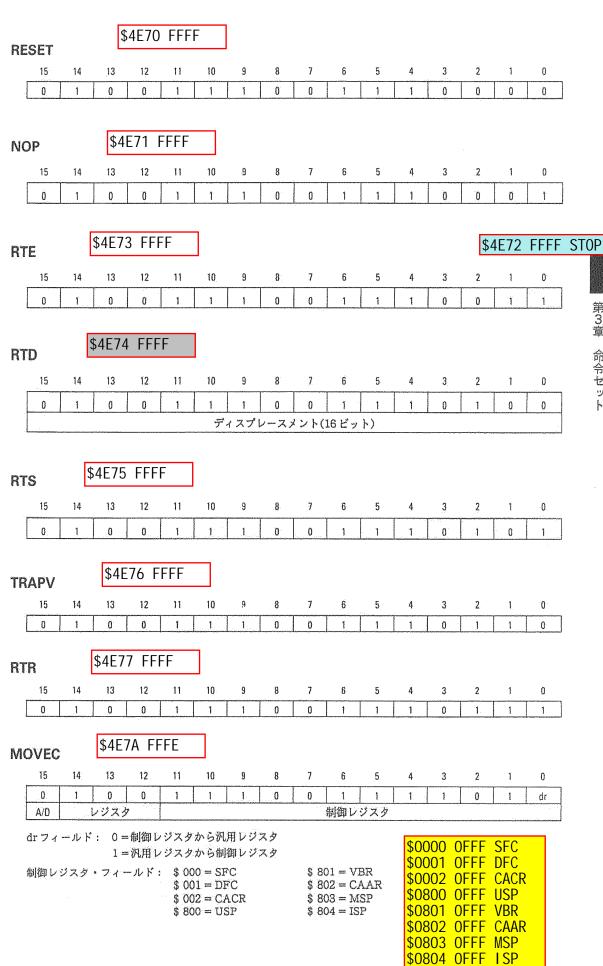
レジスタとモードの位置に注意



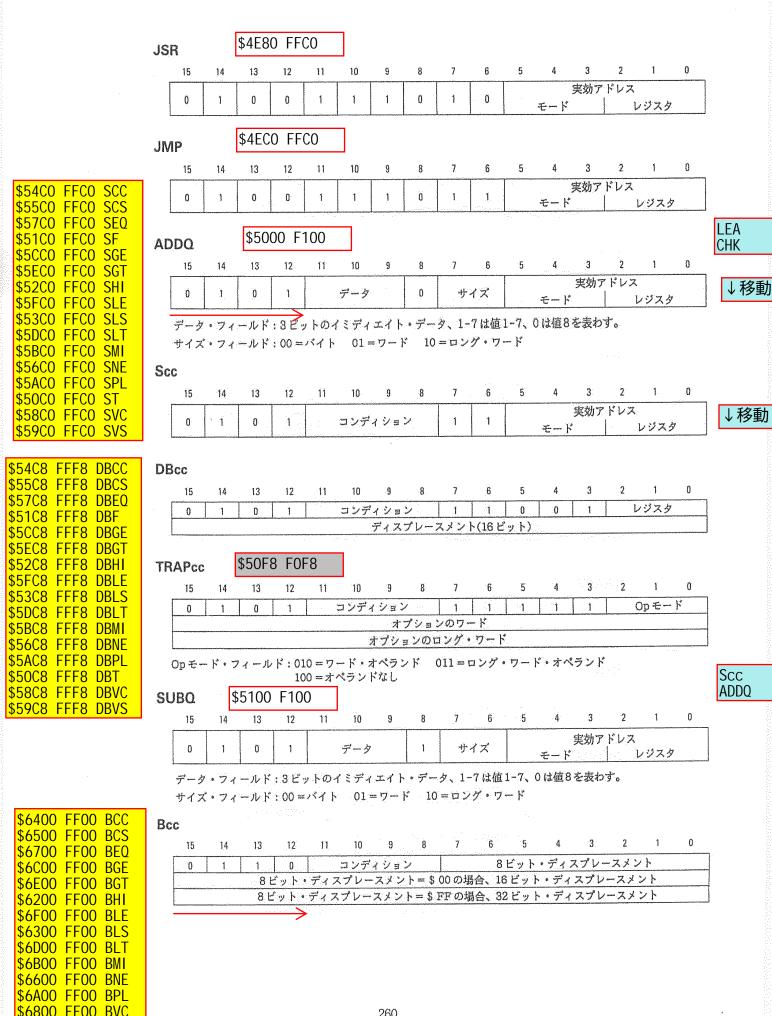




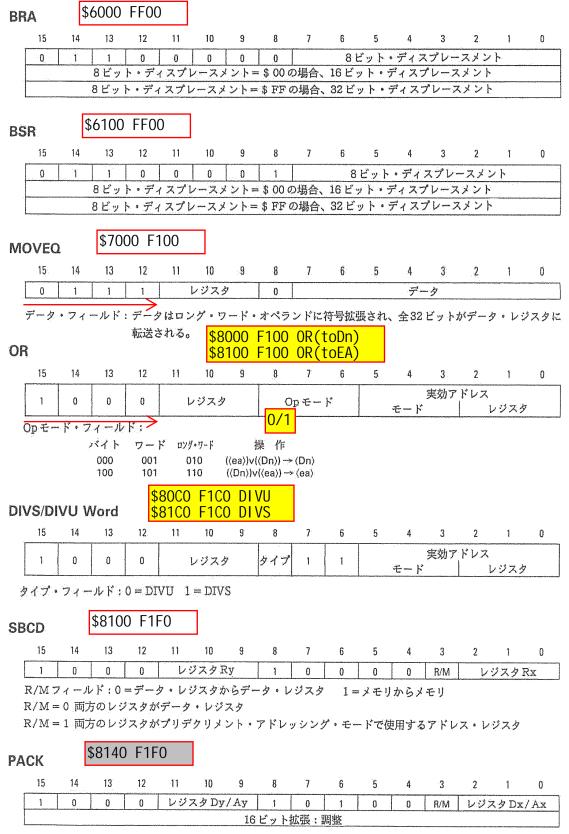




\$6900 FF00 BVS



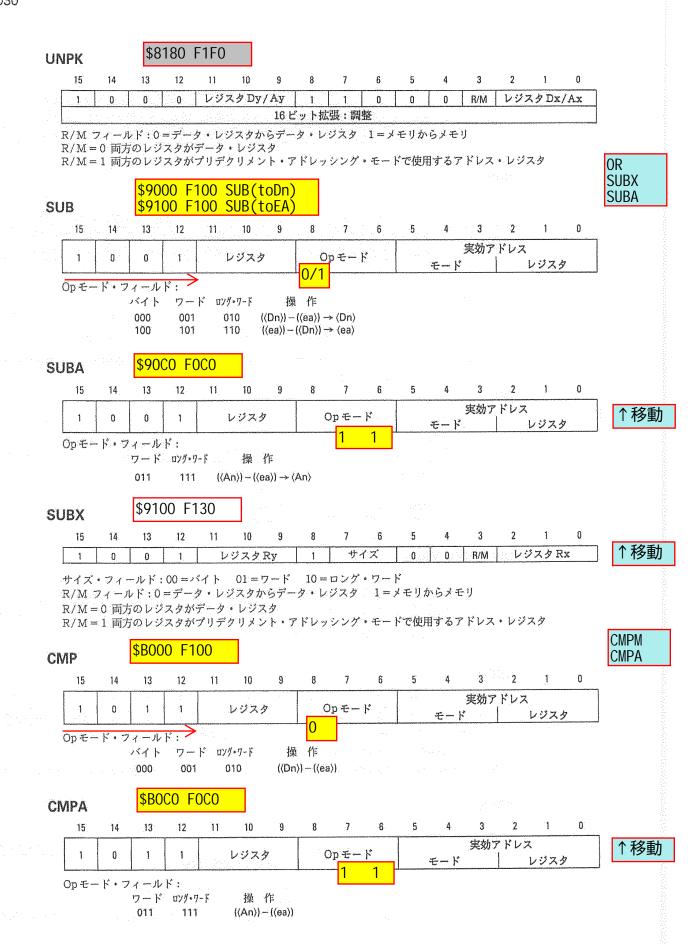


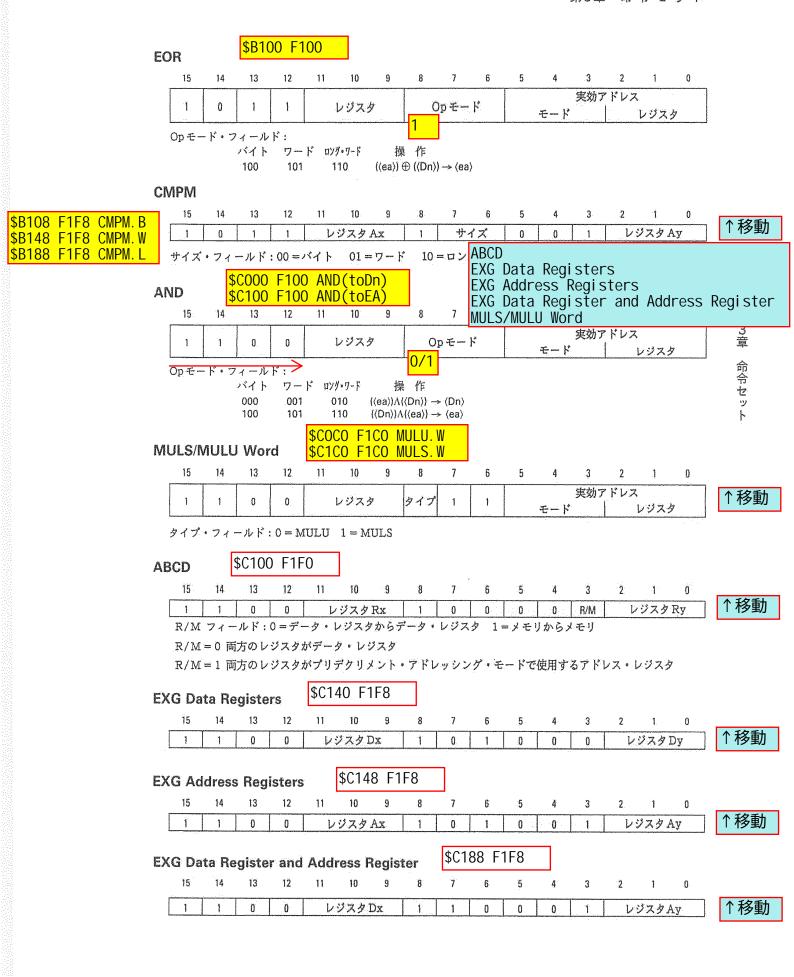


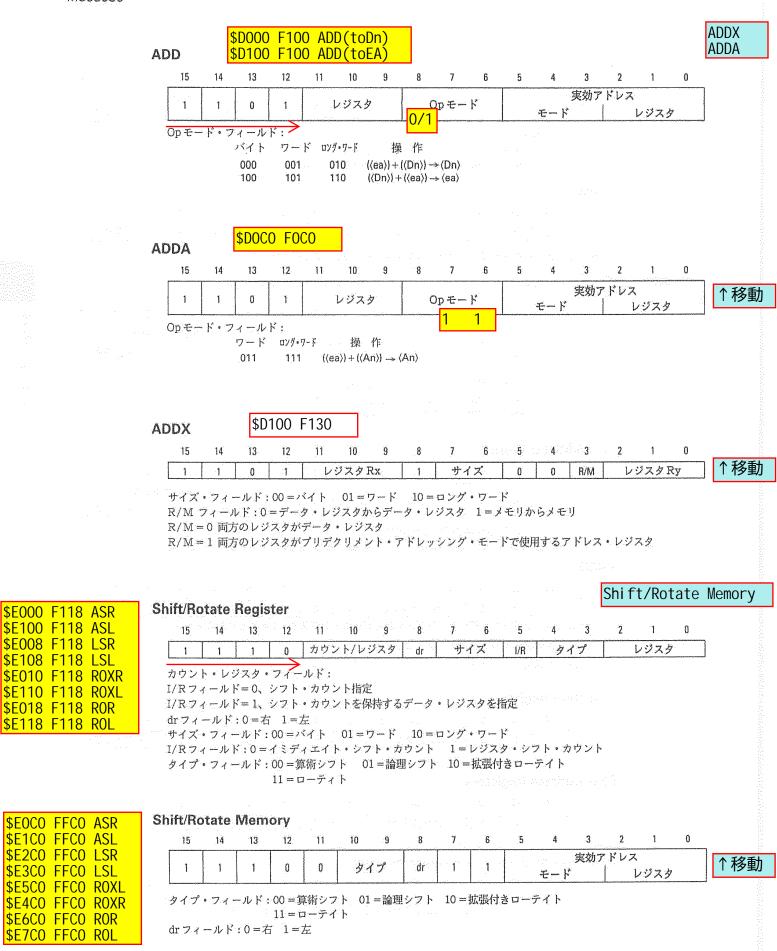
R/Mフィールド: 0=データ・レジスタからデータ・レジスタ 1=メモリからメモリ

R/M=0 両方のレジスタがデータ・レジスタ

R/M=1 両方のレジスタがプリデクリメント・アドレッシング・モードで使用するアドレス・レジスタ







Bit Field

\$E8C0 F8C0

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
1	1	1	0	ı		タイプ	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	1	1		モード	実効で	ドレス レ	ジスタ	
0	1	レジスタ	7	Do		オ	フセッ	 		Dw			幅		

タイプ・フィールド:000=BFTST

100 = BFCLR

001 = BFEXTU 010 = BFCHG 101 = BFFF0 110 = BFSET

010 = BFEXTS

111 = BFINS

レジスタ・フィールド:BFTST、BFCHG、BFCLR、BFSET = 000 上記以外=デスティネーション・レジスタ Do フィールド: 0 = オフセットはイミディエイト値 1 = オフセットはデータ・レジスタにある。

Dw フィールド: 0 = 幅はイミディエイト値 1 = 幅はデータ・レジスタにある。

PMOVE TT Registers

\$F000 FFC0

15	14	13	12	1,1	10	9	8	7	6	-5	4	3	2	1	0
1	1	1	1	0	0	0	0	0	0		モード	実効ア	ドレス	ノジスゟ	7
.0	0	0	Pι	ノジスタ	,	R/W		0	0	0	0	0	0	0	0

Pレジスタ・フィールド:

010-トランスペアレント変換レジスタ0

011-トランスペアレント変換レジスタ1

FDフィールド: 0=フラッシュがイネーブル 1=フラッシュがディセーブル

PLOAD \$F000 FFC0

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2.	1	0
1	1	1	1	0	0	0	0	0	0			実効ア	1	ノジスタ	
0	0	1	0	.0	0	R/W	0	0	0	0	FC:				

FCフィールド:

10XXX-ファンクション・コードはビットXXXで指定される。

01DDD - ファンクション・コードはデータ・レジスタ DDD にある。

00000 - ファンクション・コードはSFC レジスタにある。

00001-ファンクション・コードはDFC レジスタにある。

PFLUSH

\$F000 FFC0

	15	14	13	12		10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Particular Section Confession Con	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0		モード	実効で	アドレス I	ノジスタ	
	0	0	1		モート		0	0		マスク				FC		

モード・フィールド:

001-すべてのエントリをフラッシュする。

100 - ファンクション・コードによってのみフラッシュする。

110-ファンクション・コードと実効アドレスによってフラッシュする。

マスク・フィールド:ファンクション・コードのマスク。モード=001の場合、マスクは000でなければならない。 FCフィールド:

10XXX - ファンクション・コードはビット XXX で指定される。

01DDD - ファンクション・コードはデータ・レジスタ DDD にある。

00000 - ファンクション・コードはSFC レジスタにある。

00001-ファンクション・コードはDFCレジスタにある。

\$F000 FFC0 PMOVE TC, SRP, and CRP Registers 2 1 実効アドレス ì Λ モード レジスタ Pレジスタ R/W FD 0. Pレジスタ・フィールド: 000 - TC レジスタ 010 - SRP レジスタ 011 - CRP レジスタ FDフィールド: 0=フラッシュ・イネーブル 1=フラッシュ・ディセーブル \$F000 FFC0 PMOVE MMUSR Register 実効アドレス ũ モード レジスタ R/W Ö 0. \$F000 FFC0 **PTEST** 実効アドレス E-K レジスタ レベル R/W レジスタ A FC レベル・フィールド:テーブルでのサーチの深さを指定 Aフィールド: 0-アドレス・レジスタにアドレスを返さない。 1-レジスタ・フィールドで指定されるアドレス・レジスタに最後にアクセスしたテーブルのアドレスを返す。 レジスタ・フィールド:最後のテーブルのアドレスを返すアドレス・レジスタ。 Aフィールド=0のとき、このフィールドは000でなければならない。 FCフィールド: 10XXX - ファンクション・コードはビット XXX で指定される。 OIDDD - ファンクション・コードはデータ・レジスタ DDD にある。 00000 - ファンクション・コードはSFC レジスタにある。 00001-ファンクション・コードはDFCレジスタにある。 コプロセッサ命令 \$F000 F1C0 **cpGEN** 4 3 2 1 実効アドレス CP-ID # 000 n n モード レジスタ コプロセッサ依存コマンド・ワード オプションの実効アドレスまたはコプロセッサ定義拡張ワード \$F040 F1C0 cpScc 3 2

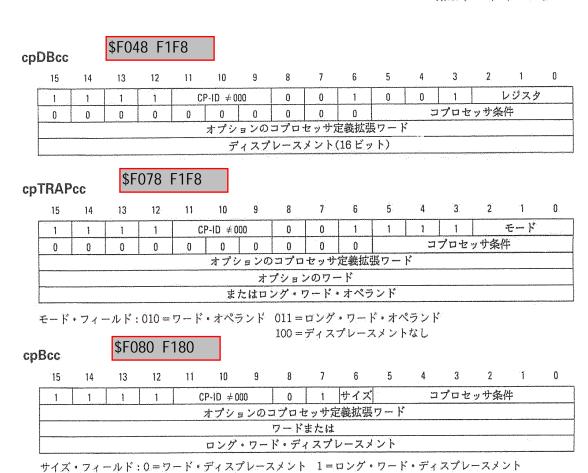
Û

n

実効アドレス

CP-ID +000

-1



\$F100 F1C0 **cpSAVE** 15 14 13 12 11 10 9 8 7 4 3 2 1 0 実効アドレス 1 CP-ID ≠ 000 1 0 0. モード レジスタ \$F140 F1C0 **CPRESTORE** 10 9 8 7 6 4 3 2 1 15 14 13 12 11 実効アドレス CP-ID ≠000 1 0 モード レジスタ