**Одноадресная, стековая с адресным регистром**

PSW – 32 бита = 16 + 16 = IP + SP + Flags

*Память* – байтовая, размер адреса = 16 бит.

* Стек вычислений– 16 ячеек по 4 байта – в процессоре
* адресный регистр – 2 байта

*Типы данных*:

* Целые знаковые – 4 байта
* Дробные – 4 байта

*Структура команды*, 24 бита:

Код операции – 7 бит, b – 1 бит

* b = 0 – адрес (абсолютная адресация)
* b = 1 – адрес + регистр (индексная или базовая)

Адрес – 16 бит

Безадресные команды занимают 1 байт = 8 бит

Загрузка адресного регистра: схема та же

* b = 0 – целая константа в команде (константа = адрес)
* b = 1 – регистр + константа в команде

Арифметика в адресном регистре, сохранение адресного регистра.

Загрузка стека, копирование вершины стека, извлечение из стека.

Арифметика дробная в стеке, безадресная, сохранение в стеке

Арифметика целая знаковая в стеке, безадресная, сохранение в стеке

*Переходы*:

Безусловный прямой: IP = адрес (константа в команде);

бит b работает по схеме загрузки адресного регистра:

* b = 0 – адрес (константа) в команде (константа = адрес)
* b = 1 – регистр + константа в команде

Если адрес = 0, то это косвенный переход по адресному регистру

Условный – то же самое, проверяет флаги;

Вызов подпрограммы, адрес возврата сохраняется в адресном регистре

Возврат – безусловный переход прямой: b = 1, регистр + 0