Igor Tejo Bezerra Ribeiro Nogueira - Roteiro 6 Problema 1

1. Adiciona 1 ao x10, adiciona 2 ao x11, adiciona 5 ao x12, adiciona 2 ao x11, adiciona 1 ao x10, adiciona 4 ao x11, adiciona 1 ao x10, adiciona 2 ao x11, adiciona 1 ao x10, adiciona 10 ao x11, adiciona 1 ao x10, pula para o fim. Todos os valores em hexadecimal.

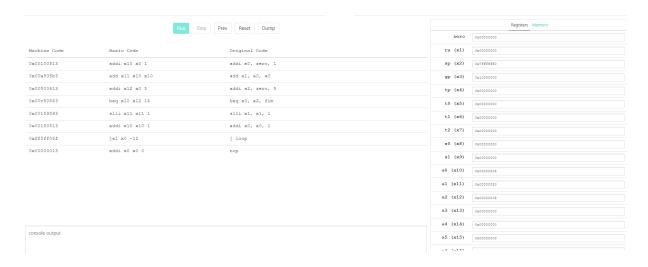
2. a0 = 5

a1 = 32

a2 = 5

3. Os valores são -12 e 16 respectivamente.

4.



	Registers	Memory		
Address	+0	+1	+2	+3
0x0000018	6f	fO	5f	ff
0x0000014	13	05	15	00
0x0000010	93	95	15	00
0x000000c	63	08	c5	00
0x0000008	13	06	50	00
0x0000004	b3	05	a.5	00
0x0000000	13	05	10	00

Problema 2

```
1.
.text
main:
addi a0, zero, 2
addi a1, zero, 4
beq a0, a1, salto
add a2, a0, a0
jal zero, jump
salto:
add a2, a1, a1
jump:
```

- 2. Adiciona 0x02 ao x10, adiciona 0x04 ao x11 e adiciona 0x04 ao x12
- 3. x10, x11 e x12
- 4. 0x02, 0x04 e 0x04

5.

		Run Step Prev Reset Dump		Registers Memory
			zero	0x0000000
Machine Code	Basic Code	Original Code	ra (x1)	0x0000000
0x00200513	addi x10 x0 2	addi a0, zero, 2	sp (x2)	0x7ffffff0
0x00400593	addi x11 x0 4	addi a1, zero, 4	gp (x3)	0x10000000
0x00b50663	beq x10 x11 12	beq a0, a1, salto	tp (x4)	0x0000000
0x00a50633	add x12 x10 x10	add a2, a0, a0	t0 (x5)	0x0000000
0x0080006f	jal ×0 8	jal zero, jump	t1 (x6)	0x0000000
0x00b58633	add x12 x11 x11	add a2, a1, a1	t2 (x7)	0x0000000
0x00000013	addi x0 x0 0	addi zero, zero, 0	s0 (x8)	0x0000000
			s1 (x9)	0x0000000
			a0 (x10)	0x00000002
			al (x11)	0x00000004
			a2 (x12)	0x00000004
			a3 (x13)	0x0000000
			a4 (x14)	0x00000000
console output			a5 (x15)	0x0000000
			-6 (-16)	

	Registers	Memory		
Address	+0	+1	+2	+3
0x0000018	13	00	00	00
0x0000014	33	86	b5	00
0x0000010	6f	00	80	00
0x000000c	33	06	a.5	00
0x0000008	63	06	b5	00
0x0000004	93	05	40	00