

1	move	\$a0 , \$v0	# schreibe Integer
2	addi	\$t0 , \$zero , 0	# schreibe 0 ins Register \$t0
3	addi	\$t1 , \$zero , 1	# schreibe 1 ins Register \$t1
4	loop :	bgt \$t1 , \$a0 , finish	# wenn \$a0 größer \$t1, springe zum
	finish-Label		
5	div	\$t2 , \$t1 , 2	# dividiere \$t1 durch 2, speichere in \$t2
6	mul	\$t2 , \$t2 , 2	# multipliziere \$t2 durch 2, speichere in \$t2
7	beq	\$t2 , \$t1 , even	# wenn \$t1 gleich \$t2, springe zum even-Label
8	neg	\$t1 , \$t1	# negiere den Wert \$t1
9	even :	add \$t0 , \$t0 , \$t1	# addiere \$t0 mit \$t1, speichere in \$t0
10	abs	\$t1 , \$t1	# ermittle den Betrag von \$t1
11	addi	\$t1 , \$t1 , 1	# addiere 1 zum Wert in \$t1 und speichere in
	\$t1		
12	j	loop	# unkonditionierter Sprung zum loop-Label
13	finish:	li \$v0, 10	# Programm beenden
14		syscall	
15			