

Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Projeto de arquitetura de Computadores

Componentes:

Josenilson

Jonatas melo

Definição de arquitetura:

1. Forma de endereçamento:

Arquitetura de Pilha

2. Quantidade de Registradores:

PC: contador de programa

IR: Registrador de instrução

10 registradores para operações

3. Modelo de Memória:

Modelo de pilha

4. Tipos de dados:

Inteiros

Decimais

5. Formato de instruções:

Naõ utiliza endereços

6. Tipos de instruções:

- Movimentação de dados:

PUSH e POP

- Lógicas:

AND e NOT

- Aritméticas:

MULT , DIV, SUB e ADD