

## CODIFICAÇÃO DAS INSTRUÇÕES:

- ADD reg1, reg2 ( $\text{reg2} \leq \text{reg1} + \text{reg2}$ )  
formato: 0001 r1 r1 r1 r2 r2 r2 0000
- ADDI imm, reg1 ( $\text{reg1} \leq \text{imm}$ )  
formato: 0010 r1 r1 r1 i i i i i i
- SUB reg1, reg2 ( $\text{reg2} \leq \text{reg2} - \text{reg1}$ )  
formato: 0011 r1 r1 r1 r2 r2 r2 0000
- MOV reg1, reg2 ( $\text{reg2} \leq \text{reg1}$ )  
formato: 0100 r1 r1 r1 r2 r2 r2 0000
- JMP imm  
formato: 0101 i i i i i i i i 0000  
(adaptação: jump utilizando imediato em vez de valor obtido no reg1, como no Renesas)
- CMP reg1, reg2 (se  $\text{reg2} - \text{reg1} < 0$  então flag s  $\leq 1$ , senão flag s  $\leq 0$ )  
formato: 0110 r1 r1 r1 r2 r2 r2 0000
- BLT imm (se flag s = 1 então  $\text{PC} \leq \text{PC} + \text{imm}$ )  
formato: 0111 i i i i i i i i 000
- LD.W reg1, reg2 ( $\text{reg2} \leq \text{load-memory}(\text{address} \leq \text{reg1})$ )  
formato: 1000 r1 r1 r1 r2 r2 r2 0000
- ST.W reg2, reg1 ( $\text{store-memory}(\text{value} \leq \text{reg2}, \text{address} \leq \text{reg1})$ )  
formato: 1001 r1 r1 r1 r2 r2 r2 0000