EX1

1) Les parties du code s'écrivent dans le .DATA

2)

a DW 125

b DW $D6C  ; $ = hexadecimal

c DW %110101 ; % = binaire

d DW 'S' ; ‘ ’ = code ASCII

3)

CôtéCube DSW 1

tabFabric DSW 9

NomJeu "Meatzegin"

Tableau DW 4

DW 3

DW 1

Texte DW "Adichatz"

DW 0

4) Mémoire :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Adresse | Nom variable | Contenu |
| 1 | a | 125 |
| 2 | b | $D6C |
| 3 | c | %110101 |
| 4 | d | Code ASCII de S |
| 5 | CôtéCube | ? |
| 6 | tabFabric | ? |
| 7 | tabFabric | ? |
| 8 | tabFabric | ? |
| 9 | tabFabric | ? |
| 10 | tabFabric | ? |
| 11 | tabFabric | ? |
| 12 | tabFabric | ? |
| 13 | tabFabric | ? |
| 14 | tabFabric | ? |
| 15 | tabFabric | ? |
| 16 | NomJeu | Code ASCII de M |
| 17 | NomJeu | Code ASCII de e |
| 18 | NomJeu | Code ASCII de a |
| 19 | NomJeu | Code ASCII de t |
| 20 | NomJeu | Code ASCII de z |
| 21 | NomJeu | Code ASCII de e |
| 22 | NomJeu | Code ASCII de g |
| 23 | NomJeu | Code ASCII de i |
| 24 | NomJeu | Code ASCII de n |
| 25 | Tableau | 4 |
| 26 | Tableau | 3 |
| 27 | Tableau | 1 |
| 28 | Texte | Code ASCII de A |
| 29 | Texte | Code ASCII de d |
| 30 | Texte | Code ASCII de i |
| 31 | Texte | Code ASCII de c |
| 32 | Texte | Code ASCII de h |
| 33 | Texte | Code ASCII de a |
| 34 | Texte | Code ASCII de t |
| 35 | Texte | Code ASCII de z |
| 36 | Texte | 0 |

Ce qui est réellement contenu en mémoire sont que des 0 et des 1.

EX2

1)

LD R1,5

LD R2,écart

LD R3,R4

2)

ST R5,Compteur

LEA R4,Compteur

3)

ADD R2,R1

SUB R4,R3

LD R2,R4

INC R1

4)

SHR codeTracé

EX3

1)

LD R0,côté

DIV R0,2

ST R0,côté

2)

LD R0,côté

ADD R0,4

SUB R0,R1

ST R0,côté

EX4

1)

LD R0,x

LD R0,12

ST R0,x

CMP R0,y

BEQ egaux

SUB R0,y

ST R0,z

egaux: LD R0,6

ST R0,x

2)

LD R0,x

CMP R0,y

BGEU supe

NEG x

JMP fin

supe: LD R0,y

ST R0,x

fin: LD R0,x

ADD R0,y

ST R0,w

3)