

Trabajo Arquitectura de Computadores

Autor: Miguel Darío Martínez Montoya

Programa en C:

```
int main(){  
    int a = -6;      a → %L0  
    int b = a + 4;  b → %L1  
    c[3] = a + b;  c → %L2  
    b = c[3] - 5;  
    return b + 2;  
}
```

Lenguaje de Máquina:

	OP	RD	OP3	RS1	i	UNUSED	RS2	
31	10	10000	000010	00000	1	11111111111010		0
	• Código Hexadecimal: A0103FFA							
31	10	10001	000000	10000	1	0000000000100		0
	• Código Hexadecimal: A2042004							
31	10	10000	000000	10000	0	00000000	10001	0
	• Código Hexadecimal: A0040011							
31	11	10000	000100	10010	1	0000000000011		0
	• Código Hexadecimal: E024A003							
31	11	10000	000000	10010	1	0000000000011		0
	• Código Hexadecimal: E004A003							
31	10	10001	000100	10000	1	11111111111011		0
	• Código Hexadecimal: A2243FFB							
31	10	01000	000000	10001	1	0000000000010		0
	• Código Hexadecimal: 90046002							

Lenguaje Ensamblador:

```
OR %g0, -6, %L0  
ADD %L0, 4, %L1  
ADD %L0, %L1, %L0  
ST %L0, [%L2 + (3 X 4)]  
LD [%L2 + (3 X 4)], %L0  
SUB %L0, -5, %L1  
ADD %L1, 2, %O0
```

Conclusión: Me pareció muy positiva esta práctica porque se reforzaron los conocimientos aprendidos en clase; este tema es de mucha importancia porque nos ayuda a entender y profundizar un poco en la manera de cómo opera un procesador de acuerdo a las instrucciones recibidas. Un aspecto negativo es que no se encuentra casi información en Internet acerca de la Arquitectura Sparc V8.