



# Αρχιτεκτονική Υπολογιστών

Βοηθητικές Σημειώσεις  
για το Εργαστήριο 4

# Αρχικοποίηση δεδομένων που χρησιμοποιούνται στο πρόγραμμα

- Σε αυτό το τμήμα του κώδικα ορίζουμε τα δεδομένα που θα χρησιμοποιήσουμε για την εμφάνιση των κειμένων που θα χρειαστούμε στην είσοδο και στην έξοδο (βλ. αντίστοιχο παράδειγμα στις ασκήσεις του Εργαστηρίου 3):

```
.data    # initialization of data memory with the strings  
needed:
```

```
str_a:  .asciiz "Please enter integer A:"
```

```
str_b:  .asciiz "Please enter integer B:"
```

```
.  
.  
.
```



# Βασικές εντολές ελέγχου

Εντολή	Παράδειγμα	Ερμηνεία
<b>beq</b> branch on equal	beq \$15,\$16,label1	Αν οι καταχωρητές \$15 και \$16 <b>είναι ίσοι</b> πήγαινε στο label1
<b>bne</b> branch on not equal	bne \$15,\$16,label1	Αν οι καταχωρητές \$15 και \$16 <b>δεν είναι ίσοι</b> πήγαινε στο label1
<b>bgt</b> branch on greater than	bgt \$15,\$16,label1	Αν ο καταχωρητής \$15 <b>είναι μεγαλύτερος</b> του \$16 πήγαινε στο label1
<b>bge</b> branch on greater than or equal	bge \$15,\$16,label1	Αν ο καταχωρητής \$15 <b>είναι μεγαλύτερος ή ίσος</b> του \$16 πήγαινε στο label1
<b>blt</b> branch on less than	blt \$15,\$16,label1	Αν ο καταχωρητής \$15 <b>είναι μικρότερος</b> του \$16 πήγαινε στο label1
<b>ble</b> branch on less than or equal	ble \$15,\$16,label1	Αν ο καταχωρητής \$15 <b>είναι μικρότερος ή ίσος</b> του \$16 πήγαινε στο label1