

# توضیحات پروژه

۹۰۱۰۰۴۰۹

## ثبات‌ها و Stack

مقادیر درون سری از خانه‌های حافظه پشت سر هم قرار می‌گیرند که اشاره‌گر به آن‌ها در یک رجیستر نگه‌داری می‌شود.

در تمام برنامه از رجیسترهای s0 تا s7 بعنوان متغیر استفاده می‌شود.

- S0: آدرس حافظه خانه‌های بازی
- S2: تعداد خانه‌های خالی بازی
- S3: برنده بازی
- S4 و S5: حلقه
- S6: نوبت بازی
- S7: نوبت کاربر

تمامی مراحل کد دارای توضیحاتی درون کد است.

## دریافت ورودی و خروجی

ورودی و خروجی با استفاده از syscall های میپس دریافت می‌شود.

## بازی کامپیوتر

کامپیوتر بصورت تصادفی خانه‌ای انتخاب می‌کند.