

Mikrocode 1/2

0	HCF: Beende Programm «Alle: Programm ist beendet»
1	INP: Eingabe in Akkumulator «Benutzer: Eingabe» «Rechenwerk: Lese»
2	OUT: Ausgabe des Akkumulators «Rechenwerk: Schreibe» «Benutzer: Ausgabe»
3	RND: Zufallszahl «Rechenwerk: Zufall»
4	
5	
6	LDI: Lade Konstante in Akkumulator «Adressierer: Schreibe» «Speicherwerk: Schreibe» «Rechenwerk: Lese»
7	LDS: Lade Speicherzelle in Akkumulator «Adressierer: Schreibe» «Speicherwerk: Schreibe» «Adressierer: Kopiere» «Speicherwerk: Schreibe» «Rechenwerk: Lese»
8	ADI: Addiere Konstante zu Akkumulator «Adressierer: Schreibe» «Speicherwerk: Schreibe» «Rechenwerk: Addiere»
9	ADS: Addiere Speicherstelle zu Akkumulator «Adressierer: Schreibe» «Speicherwerk: Schreibe» «Adressierer: Lese» «Speicherwerk: Schreibe» «Rechenwerk: Addiere»

Mikrocode 2/2

Wert	Befehl
10	SBI: Subtrahiere Konstante von Akkumulator «Adressierer: Schreibe» «Speicherwerk: Schreibe» «Rechenwerk: Subtrahiere»
11	SBS: Subtrahiere Speicherstelle von Akkumulator «Adressierer: Schreibe» «Speicherwerk: Schreibe» «Adressierer: Kopiere» «Speicherwerk: Schreibe» «Rechenwerk: Addiere»
12	STO: Speichere Akkumulator in Speicherstelle «Adressierer: Schreibe» «Speicherwerk: Schreibe» «Adressierer: Kopiere» «Rechenwerk: Schreibe» «Speicherwerk: Lese»
13	JMP: Springe «Adressierer: Schreibe» «Speicherwerk: Schreibe» «Adressierer: Lade»
14	JEQ: Springe falls gleich «Adressierer: Schreibe» Sag die folgenden Anweisungen nur, falls eine Spielfigur auf dem Null-Flag steht: «Speicherwerk: Schreibe» «Adressierer: Lese»
15	JLS: Springe falls kleiner «Adressierer: Schreibe» Sag die folgenden Anweisungen nur, falls eine Spielfigur auf dem Negativ-Flag steht: «Speicherwerk: Schreibe» «Adressierer: Lese»