



Einheitlicher
Zusammenstand
Elektronischen
Rechengeräte

Urbeschreibung

Daniel CAMPOS DO NASCIMENTO © 2020

Licensed under Creative Commons CC-BY-SA 4.0.

Reichstandortsgemeinschaft – Rsg

Reichsforschungsgemeinschaft für Rechenwissenschaft und -lehre – Rfg-r

British Forsee Fellowship for Recon- and Telllore

Norræn Rannsóknar Samfélag

© 1989-1993

Unter der Reichsgemeinnutzerlaubnis erlaubt.

© 1993-

Unter der Reichsgemeinnutz- und -verbreitungserlaubnis erlaubt.

Inhaltsverzeichnis

I	Zugriff	3
1	Hauptspeicher	5
	Stellenketten	5
	Achtheit	5
	Sechzehnheit	5
	Zweiunddreißigkeit	5
	Vierundsechzigheit	5
	Hundertachtundzwanzigkeit	5
	Zweihundertsechsfünzigheit	6
	Anschriften	6
	Wahranschriften	6
	Kunstanschriften	6
	1-Gestalt	6
	2-Gestalt	6
	3-Gestalt	7
	4-Gestalt	7
	5-Gestalt	7
	6-Gestalt	7
2	Einheiten	9
	Wahranschriften	9
	Übertragung	9
	Lesen	9
	Schreiben	9
	Zugriffolge	9
	Kunstanschriften	9
	Seitenfeld	9
	Grundfeld	9
	6-Seitotor	10
	5-Seitefeld	10
	5-Seitotor	11
	4-Seitefeld	11
	4-Seitotor	12
	3-Seitefeld	12
	3-Seitotor	12
	2-Seitefeld	13
	2-Seitotor	13
	1-Seitefeld	13
	1-Seitotor	14
	Ablauf	14
	Seitenfeldlauf	14
	n-Seitezugriff	15
II	Unterbrechung	17
3	Anbauen	19
	Ziel	19

Tor	19
Eintrag	19
Quelle	19
4 Ablauf	21
III Ausführung	23
5 Betrieb	25
Anweisungskreislauf	25
Sonderfälle	25
6 Recheneinheiten	27
Nahspeicher	27
0-15 – Angaben	27
AZ – Anweisungszeiger	27
ZE – Zustandseintrag	28
Angaben	28
Standbeistrichzahlen	28
U/Z1	28
U/Z2	28
U/Z4	28
U/Z8	28
Gleitbeistrichzahlen	28
X4	28
X8	29
X16	29
X32	29
Anweisungen	29
Regelungsanweisungen	29
WGL – Weglass	30
SPR – Sprung	30
Bewegungsanweisungen	30
BWG – Bewegung	30
UWG – Ungeschnittende Bewegung	31
VWE – Verfahrenwechsel	31
UTB – Unterbrechung	32
Stellenweiseanweisungen	32
LVS – Linksverschiebung	33
RNS – Rechtsnullverschiebung	33
RZS – Rechtsvorzeichenverschiebung	33
DRH – Umdreh	33
UND – Durchschnitt	33
ODR – Vereinigung	33
NIC – Nicht	34
VZW – Vorzeichenwechsel	34
Rechenanweisungen	34
ZGB – Zugabe	35
UNT – Unterschied	35
VFL – Verfaltung	35
VTL – Verteilung	35

Einführung

Der EZER ist ein Entwurf Zusammenstände, die als Ziel die Rechnung und Austausch der Angaben vereinfachen hat. Ein EZER Zusammenstand besteht aus einem **Hauptspeicher**, einige **Recheneinheiten** und einige **Anhängeinheiten**.

Im EZER werden die Rechnungen und Austausche durch **Verfahren** ausgedrückt. Wenn ein Verfahren ausgeführt wird, finden drei Verläufe statt:

- der Zugriff;
- die Unterbrechung; und
- die Ausführung.

Zugriff

Beim Zugriff wird eine **Angabe** zwischen einer Einheit und dem Hauptspeicher übertragen.

Unterbrechung

Bei der Unterbrechung macht eine Einheit eine Recheneinheit ein neues Verfahren ausführen.

Ausführung

Bei der Ausführung führt eine Einheit ein Verfahren.

Teil I

Zugriff

Abschnitt 1

Hauptspeicher

Der Hauptspeicher besteht aus **Orte**.

Stellenketten

Die Orte speichern **Stellenketten**. In einer Stellenkette werden die Stellen ab 1 gezählt und gleichen sie entweder 0 oder 1. Eine Kette, die aus n Stellen besteht, wird eine **n -heit** genannt.

Jeder Ort im Hauptspeicher speichert eine einzige Achtheit. Um eine Stellenkette zu speichern, die größere als eine Achtheit ist, wird sie in Achtheiten geteilt und die Achtheiten in folgenden Orte gespeichert.

Achtheit

1	8
1	

Sechzehnheit

1	8	9	16
1		2	

Zweiunddreißigkeit

1	8	9	16	17	24	25	32
1		2		3		4	

Vierundsechzigheit

1	8	9	16	17	24	25	32	33	40	41	48	49	56	57	64
1		2		3		4		5		6		7		8	

Hundertachtundzwanzigkeit

1	8	9	16	17	24	25	32	33	40	41	48	49	56	57	64
1		2		3		4		5		6		7		8	
65	72	73	80	81	88	89	96	97	104	105	112	113	120	121	128
9		10		11		12		13		14		15		16	

Zweihundertsechsfünzigheit

1	8 9	16 17	24 25	32 33	40 41	48 49	56 57	64
1	2	3	4	5	6	7	8	
65	72 73	80 81	88 89	96 97	104 105	112 113	120 121	128
9	10	11	12	13	14	15	16	
129	136 137	144 145	152 153	160 161	168 169	176 177	184 185	192
17	18	19	20	21	22	23	24	
193	200 201	208 209	216 217	224 225	232 233	240 241	248 249	256
25	26	27	28	29	30	31	32	

Anschriften

Jeden Ort bestimmt eine ganze Zahl, die **Anschrift** genannt wird. Eine Stellenkette, die größere als eine Achtheit ist, wird durch die Anschrift ihrer ersten Achtheit bestimmt.

Jede Anschrift ist eine **Wahranschrift** oder eine **Kunstanschrift**.

Wahranschriften

Eine Wahranschrift bestimmt einen einzigen Ort im Hauptspeicher. Die Wahranschrift 0 bestimmt den ersten Ort, und folgende Wahranschriften bestimmen folgenden Orte.

Kunstanschriften

Eine Kunstanschrift hat manche Gestalten.

1-Gestalt

1	7 8	16 17	25 26	34 35	43 44	52 53	64
G	5-S	4-S	3-S	2-S	1-S	A	

G Grundbeschreibungszahl

5-S 5-Seitefeldzahl

4-S 4-Seitefeldzahl

3-S 3-Seitefeldzahl

2-S 2-Seitefeldzahl

1-S 1-Seitefeldzahl

A Abstand

2-Gestalt

1	7 8	16 17	25 26	34 35	43 44	64
G	5-S	4-S	3-S	2-S	A	

G Grundbeschreibungszahl

5-S 5-Seitefeldzahl

4-S 4-Seitefeldzahl

3-S 3-Seitefeldzahl

2-S 2-Seitefeldzahl

A Abstand

3-Gestalt

1	7 8	16 17	25 26	34 35	64
G	5-S	4-S	3-S	A	

G Grundbeschreibungszahl

5-S 5-Seitefeldzahl

4-S 4-Seitefeldzahl

3-S 3-Seitefeldzahl

A Abstand

4-Gestalt

1	7 8	16 17	25 26	64
G	5-S	4-S	A	

G Grundbeschreibungszahl

5-S 5-Seitefeldzahl

4-S 4-Seitefeldzahl

A Abstand

5-Gestalt

1	7 8	16 17	64
G	5-S	A	

G Grundbeschreibungszahl

5-S 5-Seitefeldzahl

A Abstand

6-Gestalt

1	7 8	64
G	A	

G Grundbeschreibungszahl

A Abstand

Abschnitt 2

Einheiten

Eine Einheit greift den Hauptspeicher zu, wenn eine Stellenkette zwischen dieser Einheit und bestimmten Orte darin übertragen wird.

1. Die Einheit ergibt die Wahranschrift, die den ersten zugehörigen Ort im Hauptspeicher bestimmt.
2. Die Stellenkette werden zwischen der Einheit und dem Hauptspeicher übertragen.

Wahranschriften

Wenn eine Stellenkette bestimmt wird, stillschweigendlich werden allen ihre Achtheite bestimmt.

Übertragung

Je nach der Richtung der Übertragung entweder **liest** oder **schreibt** die Einheit beim Zugriff.

Lesen

Wenn eine Einheit aus dem Hauptspeicher liest, wird die Stellenkette vom bestimmten Ort im Hauptspeicher zur Einheit geschickt.

Schreiben

Wenn eine Einheit in den Hauptspeicher schreibt, wird die Stellenkette von der Einheit zum bestimmten Ort im Hauptspeicher geschickt.

Zugrifffolge

Für jede Einheit und für jeder Hauptspeicherort, die Wert, die bei einer Lesung von der Einheit aus dem Hauptspeicherort übertragen wird, ist die Wert, die bei der letzte Schreibung von derselben Einheit in denselben Hauptspeicherort übertragen wird.

Kunstanschriften

Eine Kunstanschrift wird zu einer Wahranschrift verwandelt.

Seitenfeld

Das **Seitenfeld** speichert die Angaben, die für die Verwandlung nützlich sind.

Grundfeld

Ein Grundfeld enthält entweder 6-Seitebeschreibungen, 6-Seiteschlüssel oder 5-Seitefeldbeschreibungen.

W Wechselt

2-Seitefeld

Ein 2-Seitefeld enthält entweder 2-Seitebeschreibungen, 2-Seiteschlüssel oder 1-Seitefeldbeschreibungen.

2-Seitebeschreibung

1		43 44	57 58 59 60 61 62 63 64
	Z	0000000000000000	ÄW1SLA0

Z Seitezeiger

Ä Ändert

W Wechselt

S Schreibungserlaubnis

L Lesungserlaubnis

A Ausführungserlaubnis

2-Seiteschlüssel

1		59 60 61 62 63 64
	Z	0SLA1

Z Torzeiger

S Schreibungserlaubnis

L Lesungserlaubnis

A Ausführungserlaubnis

1-Seitefeldbeschreibung

1		52 53	64
	Z	000010000000	

Z Feldzeiger

2-Seitetor

Ein 2-Seitetor zeigt ein 2-Seiteschlüssel.

1		43 44	57 58 59 60	64
	Z	0000000000000001	ÄW	000000

Z Seitezeiger

Ä Ändert

W Wechselt

1-Seitefeld

Ein 1-Seitefeld enthält entweder 1-Seitebeschreibungen oder 1-Seiteschlüssel.

1-Seitebeschreibung

1		52 53	57 58 59 60 61 62 63 64
	Z	00000	ÄW1SLA0

Z Seitezeiger

Ä Ändert

W Wechselt

- S Schreibungserlaubnis
- L Lesungserlaubnis
- A Ausführungserlaubnis

1-Seiteschlüssel

1	59 60 61 62 63 64
Z	0SLA1

- Z Torzeiger
- S Schreibungserlaubnis
- L Lesungserlaubnis
- A Ausführungserlaubnis

1-Seitetor

Ein 1-Seitetor zeigt ein 1-Seiteschlüssel.

1	52 53 57 58 59 60 64
Z	00001ÄW00000

- Z Seitezeiger
- Ä Ändert
- W Wechselt

Ablauf

Die Verwandlung läuft in zwei Schritten ab.

Seitenfeldlauf

Ein Seitenfeldlauf ergibt entweder einen Seiteschlüssel oder eine Seitebeschreibung von einer Kunstanschrift.

1. Die Einheit liest aus dem Grundfeld den Eintrag, den die Grundfeldzahl bestimmt.
2. Wenn der Eintrag keine der vorbeschreibende Gestalten hat, findet der Sonderfall **ZEE** statt.
 Sonst, wenn der Eintrag entweder ein 6-Seiteschlüssel oder eine 6-Seitebeschreibung ist, unternimmt die Einheit den 6-Seitezugriff mit dem Eintrag.
 Sonst liest die Einheit aus dem 5-Seitefeld den Eintrag, den die 5-Seitefeldzahl bestimmt.
3. Wenn der Eintrag keine der vorbeschreibende Gestalten hat, findet der Sonderfall **ZEE** statt.
 Sonst, wenn der Eintrag entweder ein 5-Seiteschlüssel oder eine 5-Seitebeschreibung ist, unternimmt die Einheit den 5-Seitezugriff mit dem Eintrag.
 Sonst liest die Einheit aus dem 4-Seitefeld den Eintrag, den die 4-Seitefeldzahl bestimmt.
4. Wenn der Eintrag keine der vorbeschreibende Gestalten hat, findet der Sonderfall **ZEE** statt.
 Sonst, wenn der Eintrag entweder ein 4-Seiteschlüssel oder eine 4-Seitebeschreibung ist, unternimmt die Einheit den 4-Seitezugriff mit dem Eintrag.
 Sonst liest die Einheit aus dem 3-Seitefeld den Eintrag, den die 3-Seitefeldzahl bestimmt.
5. Wenn der Eintrag keine der vorbeschreibende Gestalten hat, findet der Sonderfall **ZEE** statt.
 Sonst, wenn der Eintrag entweder ein 3-Seiteschlüssel oder eine 3-Seitebeschreibung ist, unternimmt die Einheit den 3-Seitezugriff mit dem Eintrag.
 Sonst liest die Einheit aus dem 2-Seitefeld den Eintrag, den die 2-Seitefeldzahl bestimmt.

6. Wenn der Eintrag keine der vorbeschriebende Gestalten hat, findet der Sonderfall **ZEE** statt.

Sonst, wenn der Eintrag entweder ein 2-Seiteschlüssel oder eine 2-Seitebeschreibung ist, unternimmt die Einheit den 2-Seitezugriff mit dem Eintrag.

Sonst liest die Einheit aus dem 1-Seitefeld den Eintrag, den die 1-Seitefeldzahl bestimmt.

7. Wenn der Eintrag keine der vorbeschriebende Gestalten hat, findet der Sonderfall **ZEE** statt.

Sonst unternimmt die Einheit den 1-Seitezugriff mit dem Eintrag.

***n*-Seitezugriff**

Die *n*-Seitezugriff ergibt von einem *n*-Seiteschlüssel oder einer *n*-Seitebeschreibung eine Wahranschrift, die am Schritte (1) des Hauptspeicherzugriffes benutzt wird.

1. Wenn der Eintrag den Zugriff nicht erlaubt, findet der Sonderfall **ZZE** statt.

Der Eintrag erlaubt den Zugriff, wenn eine Bedingung der folgenden befriedigt wird.

- Der Zugriff ist eine Schreibung und die S-Stelle gleicht 1.
- Der Zugriff ist eine Lesung und die L-Stelle gleicht 1.
- Der Zugriff ist eine Lesung einer Anweisung (so wie es am Schritte (1) der Anweisungskreislauf beschrieben wird) und die A-Stelle gleicht 1.
- Der Zugriff ist eine Lesung einer Grundfeldbeschreibung (so wie es mit der Anweisung VWE beschrieben wird) und alle 3 Stellen gleichen 0.

2. Wenn der Eintrag ein Schlüssel ist, liest die Einheit das Seitetor, das der Torzeiger des Schlüssels bestimmt.

3. Wenn die W-Stelle 1 gleicht, findet der Sonderfall **ZSW** statt.

4. Wenn der Zugriff eine Schreibung ist, stellt die Einheit die Ä-Stelle des Eintrags im Hauptspeicher um 1 auf.

5. Die Einheit gibt den Abstand zum Seitezeiger, um die Wahranschrift zu ergeben.

Teil II

Unterbrechung

Abschnitt 3

Anbauen

In einer Unterbrechung werden manche Angabe zwischen Einheiten getauscht.

Ziel

Jede Anhängereinheit ist ein Ziel.

Tor

Ein Unterbrechungstor ist ein Hauptspeicherort, das mit einem Ziel verbunden wird.

Eintrag

Ein Unterbrechungseintrag enthält eine Kunstanschrift nach einer Angabe und einen Zeiger nach der Grundfeld, mit der die Kunstanschrift verwandelt wird.

1		52 53	64
	Z		000000000000
65			128
	A		

Z Grundfeldzeiger

A Angabekunstanschrift

Quelle

Die Quelle ist die Einheit, die die Unterbrechung an fängt.

Abschnitt 4

Ablauf

Eine Unterbrechung statt findet, wenn die Quelle einen Unterbrechungseintrag in das Unterbrechungstor des Ziels schreibt.

1. Die Quelle schreibt den Eintrag in das Tor des Ziels.
2. Das Ziel übersetzt die Eintragkunstanschrift mit dem Grundfeld, den der Eintraggrundfeldzeiger zeigt.
3. Das Ziel verarbeitet die Angabe, die die gerade ausgegebene Wahranschrift zeigt.

Teil III

Ausführung

Abschnitt 5

Betrieb

Im EZER folgen die Recheneinheiten einen genauen Betrieb.

Anweisungskreislauf

Eine Recheneinheit folgt der Anweisungskreislauf.

1. Die Einheit liest eine Anweisung.
2. Wenn die Anweisung nicht erkannt ist, findet der Sonderfall **AEA** statt.
3. Die Einheit macht alle Zugriffe, auf der die Anweisung ab hängt.

Sonderfälle

Wenn ein Sonderfall statt findet, führt die Einheit eine **Falle** aus.

Eine Falle ist ein sonderes Verfahren, das den Zustand der Einheit beim Sonderfall als Eingabe bekommt.

Abschnitt 6

Recheneinheiten

Im EZER werden die Recheneinheiten nach einen bestimmten Entwurf gebaut.

Nahspeicher

Der Nahspeicher hängt nicht vom Hauptspeicher ab.

0-15 – Angaben

1		64
	0	
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
	11	
	12	
	13	
	14	
	15	

AZ – Anweisungszeiger

1		63 64
	A	Z

A Zeiger

Z Zustand

0 Laufend

1 Stehend

ZE – Zustandseintrag

1	G	52 53	61 62 63 64
		00000000	B 0
65	AZ	128	

G Grundfeldzeiger

B Bedingung

AZ Anweisungszeiger

Angaben

Eine Angabe kann entweder eine Standbeistrichzahl oder eine Gleitbeistrichzahl sein.

Standbeistrichzahlen

Sei $Z_U(S, M)$ die Zahl, die eine Stellenkette S mit wenigsten Macht M in einer unvorzeichnenden Deutung aus drückt.

$$Z_U(S, M) = 2^M \sum_{i=1}^{|S|} 2^{|S|-i} S_i$$

Sei $Z_Z(S, M)$ die Zahl, die eine Stellenkette S mit wenigsten Macht M in einer vorzeichnenden Deutung aus drückt.

$$Z_Z(S, M) = 2^M \left(-2^{|S|-1} S_1 + \sum_{i=2}^{|S|} 2^{|S|-i} S_i \right)$$

U/Z1

1	S	8
---	---	---

U/Z2

1	S	16
---	---	----

U/Z4

1	S	32
---	---	----

U/Z8

1	S	64
---	---	----

Gleitbeistrichzahlen

Sei $X(V, M, B)$ die Zahl, die eine Vorzeichenstelle V , eine Machtstellenkette M und eine Bruchstellenkette B aus drücken.

$$X(V, M, B) = (-1)^V 2^{Z_U(M, 0) - 2^{|M|-1}} Z_U(B, -1 - |B|)$$

X4

1	2	9	10	B	32
V	M				

X8

1	2	12	13	64
V	M		B	

X16

1	2	16	17	64
V	M		B	
65				128
			B	

X32

1	2	20	21	64
V	M		B	
65				128
			B	
129				192
			B	
193				256
			B	

Anweisungen

Eine Anweisung beschreibt eine Änderung des Zustands des Verfahrens. Jede Anweisung hat einige **Gestalten**.

Regelungsanweisungen

Eine Regelungsanweisung ändert die Ausführung des Verfahrens, wenn ihr Bedingung befriedigt wird. Jede Stelle der Anweisungsbedingung bestimmt einen möglichen Wert der ZE-Bedingung, und die Anweisungsbedingung wird befriedigt, wenn die ZE-Bedingung einen Wert hat, dessen Anweisungsbedingungsstelle 1 gleicht.

Eine Regelungsanweisung hat drei Gestalten.

Beständergestalt

1	3	4	5	8	9	12	13	32
0	0	0	*	B	R		W	

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort R ;
- ist die Quelle W .

Hauptspeichergestalt

1	3	4	5	8	9	12	13	16	17	32
0	1	0	*	B	R	Q		A		

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort R ;
- ist die Quelle der Hauptspeicherort, den die Zugabe A und des Nahspeicherortes Q bestimmt.

Nahspeichergestalt

1	3	4	5	8	9	12	13	16
1	1	0	*	B	R	Q		

In dieser Gestalt sind das Ziel und die Quelle die Nahspeicherorte R und Q .

- wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist das Ziel der Hauptspeicherort, den die Zugabe *A* und des Nahspeicherortes *Z* bestimmt;
- sonst:
 - wird *A* zum Nahspeicherort *Z* bevor der Anweisung zugegeben;
 - ist das Ziel der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort *Z* bestimmt;
- ist die Quelle der Nahspeicherort *Q*.

Nahspeichergestalt

1	8	9	12	13	16
1	1	1	0	0	0
Z			Q		

In dieser Gestalt sind das Ziel und die Quelle die Nahspeicherorte *Z* und *Q*.

UWG – Ungeschnittende Bewegung

Der Ablauf dieser Anweisung hängt von der Gestalt ab.

Diese Anweisung hat zwei Gestalten.

1	8	9	12	13	16	17	18	20	21	32
0	1	1	0	0	1					
Z			Q		0	G	A			

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort *Z*;
- ist die Quelle der Hauptspeicherort, den die Zugabe *A* und des Nahspeicherortes *Q* bestimmt.

Außerdem wird der genaue Hauptspeicherort gespeichert.

1	8	9	12	13	16	17	18	20	21	32
1	0	1	1	0	0	1				
Z			Q		0	G	A			

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Hauptspeicherort, den die Zugabe *A* und des Nahspeicherortes *Z* bestimmt;
- ist die Quelle der Nahspeicherort *Q*.

Außerdem erschafft diese Anweisung nicht, wenn eine Schreibung zu dem genauen Hauptspeicherort nach dem letzten **UWG** danach statt gefunden ist.

VWE – Verfahrenwechsel

Der Ablauf dieser Anweisung hängt von der Gestalt ab.

Diese Anweisung hat zwei Gestalten.

1	8	9	12	13	16	17	32
0	1	1	0	0	1	0	
R			Q		A		

In dieser Gestalt:

- wird *ZE* in das Hauptspeicherort gespeichert, das das Nahspeicherort *R* bestimmt;
- wird einen neuen Zustandseintrag aus dem Hauptspeicherort geladen, das die Zugabe *A* und des Nahspeicherortes *Q* bestimmt.

1	8	9	12	13	16
1	1	1	0	0	1
R			Q		

In dieser Gestalt:

- wird *ZE* in das Hauptspeicherort gespeichert, das das Nahspeicherort *R* bestimmt;
- wird einen neuen Zustandseintrag aus dem Hauptspeicherort geladen, das das Nahspeicherort *Q* bestimmt.

UTB – Unterbrechung

1	8 9							12 13	15 16 17	32
10110010	Z	Q	0	A						

In dieser Anweisung:

- ist die Quelle die Paar Nahspeicherorte ($Q, Q + 1$);
- ist das Ziel das Hauptspeicherort, das die Zugabe A und des Nahspeicherortes Z bestimmt.

Stellenweiseanweisungen

Eine Stellenweiseanweisung beschreibt eine Rechnung über einzelne Stellen.

Jede Stellenweiseanweisung hat vier Gestalten.

Beständergestalt

1	4	5	8	9	12	13	32
0010	*	*	*	*	Z	W	

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z ;
- ist die Quelle W .

Hauptspeichergestalt

1	4	5	8	9	12	13	16	17	18	20	21	32
0	1	1	0	*	*	*	*	Z	Q	Ä	G	A

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z ;
 - wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist die Quelle der Hauptspeicherort, den die Zugabe A und des Wertes Q bestimmt;
- sonst:
- ist die Quelle der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort Q bestimmt;
 - wird A zum Nahspeicherort Q nach der Anweisung zugegeben.

1	4	5	8	9	12	13	16	17	18	20	21	32
1	0	1	0	*	*	*	*	Z	Q	Ä	G	A

In dieser Gestalt:

- wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist das Ziel der Hauptspeicherort, den die Zugabe A und der Wert Z bestimmt;
- sonst:
- wird A zum Nahspeicherort Z bevor der Anweisung zugegeben;
 - ist das Ziel der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort Z bestimmt;
- ist die Quelle der Nahspeicherort Q .

Nahspeichergestalt

1	4	5	8	9	12	13	16		
1	1	1	0	*	*	*	*	Z	Q

In dieser Gestalt sind das Ziel und die Quelle die Nahspeicherorte Z und Q .

LVS – Linksverschiebung

Nach dieser Anweisung wird das Ziel um die von der Quelle gegebene Anzahl von Stellen nach links verschoben.

1	4	5	8	9	32
*****0000*****					
1	4	5	8	9	16
*****0000*****					

RNS – Rechtsnullverschiebung

Nach dieser Anweisung wird das Ziel um die von der Quelle gegebene Anzahl von Stellen nach rechts verschoben. Die linken Stellen werden auf 0 gestellt.

1	4	5	8	9	32
* * * * 0001 * * * * * * * * * * * * * * * * * *					
1	4	5	8	9	16
* * * * 0001 * * * * * * *					

RZS – Rechtsvorzeichenverschiebung

Nach dieser Anweisung wird das Ziel um die von der Quelle gegebene Anzahl von Stellen nach rechts verschoben. Die linken Stellen werden auf den Wert der ersten Stelle des Ziels bevor der Anweisung gestellt.

1	4	5	8	9	32
* * * * 0010 * * * * * * * * * * * * * * * * * *					
1	4	5	8	9	16
* * * * 0010 * * * * * * *					

DRH – Umdreh

Nach dieser Anweisung wird das Ziel um die von der Quelle gegebene Anzahl von Stellen nach rechts gedreht.

1	4	5	8	9	32
* * * * 0011 * * * * * * * * * * * * * * * * * *					
1	4	5	8	9	16
* * * * 0011 * * * * * * *					

UND – Durchschnitt

Nach dieser Anweisung wird jede Stelle des Ziels durch den Durchschnitt der entsprechenden Stellen des Ziels und der Quelle ersetzt.

1	4	5	8	9	32
*****0100*****					
1	4	5	8	9	16
*****0100*****					

ODR – Vereinigung

Nach dieser Anweisung wird jede Stelle des Ziels durch die Vereinigung der entsprechenden Stellen des Ziels und der Quelle ersetzt.

1	4	5	8	9	32
* * * * 0101 *					
1	4	5	8	9	16
* * * * 0101 * * * * * * * *					

NIC – Nicht

Nach dieser Anweisung wird jede Stelle des Ziels durch die Wechsel der entsprechenden Stellen der Quelle ersetzt.

1	4	5	8	9	32
* * * *	0	1	1	0	* * * * * * * * * * * * * * * *
1	4	5	8	9	16
* * * *	0	1	1	0	* * * * * * *

VZW – Vorzeichenwechsel

Nach dieser Anweisung wird das Ziel durch die Wechsel der Quelle ersetzt.

In der Beständergestalt wird die Quelle nullweitert.

1	4	5	8	9	32
* * * *	0	1	1	1	* * * * * * * * * * * * * * * *
1	4	5	8	9	16
* * * *	0	1	1	1	* * * * * * *

Rechenanweisungen

Eine Rechenanweisung beschreibt eine Rechnung.

Alle Rechenanweisungen rechnen Standbeistrichzahlen.

Jede Rechenanweisung hat vier Gestalten.

Beständergestalt

1	4	5	8	9	12	13	32
0	0	1	0	* * * *	Z		W

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z;
- ist die Quelle W.

Hauptspeichergestalt

1	4	5	8	9	12	13	16	17	18	20	21	32
0	1	1	0	* * * *	Z	Q	Ä	G				A

In dieser Gestalt:

- ist das Ziel der Nahspeicherort Z;
- wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist die Quelle der Hauptspeicherort, den die Zugabe A und des Nahspeicherortes Q bestimmt;

sonst:

- ist die Quelle der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort Q bestimmt;
- wird A zum Nahspeicherort Q nach der Anweisung zugegeben.

1	4	5	8	9	12	13	16	17	18	20	21	32
1	0	1	0	* * * *	Z	Q	Ä	G				A

In dieser Gestalt:

- wenn die Ä-Stelle 0 gleicht, ist das Ziel der Hauptspeicherort, den die Zugabe A und der Nahspeicherortes Z bestimmt;

sonst:

- wird A zum Nahspeicherort Z bevor der Anweisung zugegeben;
- ist das Ziel der Hauptspeicherort, den der Nahspeicherort Z bestimmt;

