

où les deux premières lignes sont les nombres entrés au clavier, et les **trois dernières lignes** correspondent à la sortie affichée (avec sauts de ligne).

Directives.

- Votre programme doit être obtenu en complétant le code partiel ci-dessous;
- Votre programme doit être remis dans un seul fichier nommé `labo2.s`;
- Vous ne pouvez *pas* utiliser d'instruction de multiplication comme « **mul** » et « **madd** »;
- La lecture d'un nombre signé de 16 bits s'effectue avec le format « `%hd` »;
- Ne modifiez pas le point d'entrée ainsi que le format des entrées et sorties;
- Supposez que les valeurs en entrée sont valides.

Pointage. Vous pouvez obtenir jusqu'à 10 points répartis ainsi:

- 1 point si votre programme lit deux entiers signés de 16 bits;
- 2 points pour l'addition (vous aurez au moins 1 point si vous passez les trois tests de la page précédente);
- 2 points pour l'identification du débordement (vous aurez au moins 1 point si vous passez les trois tests);
- 3 points pour la multiplication (vous aurez au moins 1,5 point si vous passez les trois tests);
- 2 points pour la lisibilité du code (indentation, commentaires et usage des registres).

Code partiel.

```
.global main

// ...
main:
    /*
       Code ici
    */

    mov     x0, 0
    bl      exit

.section ".rodata"
fmtEntree:      .asciz  "%hd"
fmtSortie:      .asciz  "%d\n"
msgDebordement: .asciz  "débordement\n"
msgSansDebordement: .asciz  "sans débordement\n"
```