

以下のプログラムをインデクスモードを使用しないで作りなさい。

A番地からの5バイトのデータの合計を計算しL番地に格納するプログラム

| フローチャート | アドレス | 機械語 | ラベル | オペレーション | オペランド |
|---|------|----------|------|---------|-----------|
| <div><pre>graph TD START([START]) --> Init[G0 ← 0 G2 ← 5] Init --> SetG1[G1 ← Aのアドレス] SetG1 --> StoreByte[G1を次のADD命令の 2バイト目にストア] StoreByte --> IncG1[G1 ← G1 + 1] IncG1 --> DecG2[G2 ← G2 - 1] DecG2 --> ZFlag{Zフラグ} ZFlag -- =0 --> StoreByte ZFlag -- =1 --> StoreL[L ← G0] StoreL --> END([END])</pre><p>[?]は実行中に機械語の2バイト目を書き換えることで変化する</p></div> | 00 | 13 00 | | LD | G0,#0 |
| | 02 | 1B 05 | | LD | G2,#5 |
| | 04 | 17 13 | | LD | G1,#A |
| | 06 | | LOOP | | |
| | 06 | 24 09 | | ST | G1,ADDR |
| | 08 | 30 | | DC | 30H |
| | 09 | 00 | ADDR | DS | 1 |
| | 0A | 37 01 | | ADD | G1,#1 |
| | 0C | 4B 01 | | SUB | G2,#1 |
| | 0E | B4 06 | | JNZ | LOOP |
| | 10 | 20 18 | | ST | G0,L |
| | 12 | FF | | HALT | |
| | 13 | | | | |
| | 13 | 02 01 05 | A | DC | 2,1,5,9,3 |
| | 16 | 09 03 | | | |
| | 18 | 00 | L | DS | 1 |
| | 19 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

ヒント：

ノイマン型コンピュータでは、プログラムもデータもメモリに記憶する。

プログラム（機械語の命令コード）をデータとして扱うこともできる。

フローチャートやニーマニックスで書けない処理をする必要があるので臨機応変に