

Instrucción	Significado
NOP	;
END	exit(0);
MOV r_i , entero	$r_i = \text{entero};$
MOV r_i , r_j	$r_i = r_j;$
GET r_i , BYTE [entero]	$r_i = *(\text{char}^*)\text{entero};$
GET r_i , WORD [entero]	$r_i = *(\text{int}^*)\text{entero};$
GET r_i , BYTE [r_j]	$r_i = *(\text{char}^*)r_j;$
GET r_i , WORD [r_j]	$r_i = *(\text{int}^*)r_j;$
PUT r_i , BYTE [entero]	$*(\text{char}^*)\text{entero} = r_i;$
PUT r_i , WORD [entero]	$*(\text{int}^*)\text{entero} = r_i;$
PUT r_i , BYTE [r_j]	$*(\text{char}^*)r_j = r_i;$
PUT r_i , WORD [r_j]	$*(\text{int}^*)r_j = r_i;$
ADD r_i , r_j , r_k	$r_i = r_j + r_k;$
SUB r_i , r_j , r_k	$r_i = r_j - r_k;$
MUL r_i , r_j , r_k	$r_i = r_j * r_k;$
DIV r_i , r_j , r_k	$r_i = r_j / r_k;$
MOD r_i , r_j , r_k	$r_i = r_j \% r_k;$
LST r_i , r_j , r_k	$r_i = (r_j < r_k);$
LEQ r_i , r_j , r_k	$r_i = (r_j \leq r_k);$
GRT r_i , r_j , r_k	$r_i = (r_j > r_k);$
GEQ r_i , r_j , r_k	$r_i = (r_j \geq r_k);$
EQU r_i , r_j , r_k	$r_i = (r_j == r_k);$
NEQ r_i , r_j , r_k	$r_i = (r_j != r_k);$
JMP etiqueta	goto etiqueta;
JIF r_i , etiqueta	if ($r_i \neq 0$) goto etiqueta;
CALL etiqueta	pila _{ip} .push(IP); goto etiqueta;
RET	IP = pila _{ip} .pop();
PUSH r_i	pila _{datos} .push(r_i);
POP r_i	$r_i = \text{pila}_{\text{datos}}.\text{pop}(\);$
ASK WORD r_i	int x; scanf("%d", &x); $r_i = x;$
ASK BYTE r_i	char x; scanf("%c", &x); $r_i = x;$
SHOW WORD r_i	printf("%d", r_i);
SHOW BYTE r_i	printf("%c", r_i);

Instrucciones del lenguaje de bajo nivel y su significado.

La máquina virtual tiene diez registros $r_0, r_1, r_2, \dots, r_9$ que guardan enteros de 32 bits con signo. La máquina virtual también cuenta con una memoria principal de 2^{24} bytes direccionables e indizados a partir de 0. Tanto los registros como los bytes de la memoria comienzan valiendo 0. Las instrucciones de un programa están numeradas implícitamente de arriba hacia abajo a partir de 0. El contador de programa IP es un registro que no se puede manipular arbitrariamente y que contiene el número de la siguiente instrucción a ejecutar (en principio, la instrucción que aparece abajo). La máquina virtual cuenta con una pila de tamaño arbitrario para contadores de programa y sólo se puede interactuar con ella mediante las instrucciones CALL y RET. A su vez, la máquina virtual cuenta con una pila de tamaño arbitrario para datos y sólo se puede interactuar con ella mediante las instrucciones PUSH y POP. Ambas pilas están fuera de la memoria principal. La ejecución del programa comienza en la primera instrucción y cualquier acción inválida (división entre cero, acceder a una dirección en memoria inválida, hacer un RET cuando la pila de contadores de programa está vacía, hacer un POP cuando la pila de datos está vacía, salirse de la lista de instrucciones del programa) resulta en comportamiento indefinido.

En el lenguaje de ensamblado, cada instrucción debe aparecer en su propia línea. Las líneas vacías se ignoran. Los comentarios de línea comienzan con # y no hay comentarios de bloque. Una etiqueta se declara con la notación *etiqueta*: como prefijo de una instrucción. Un identificador de etiqueta puede contener letras, dígitos y guiones bajos, excepto que no puede comenzar con dígito. Los símbolos de puntuación pueden estar rodeados de espacios en blanco. Los espacios entre nemónicos o especificadores de ancho de memoria pueden aparecer en exceso. La diferencia entre mayúsculas y minúsculas se ignora, incluso en etiquetas. Las instrucciones que toman etiquetas no pueden tomar enteros y las instrucciones que toman enteros no pueden tomar etiquetas.