

## TD 3

### Exercice 1 :

Ecrire un programme en assembleur nommé “*addition*” qui permet de lire deux valeurs entières entrées au clavier et d’afficher leur somme à l’écran.

### Exercice 2 :

Ecrire un programme en assembleur nommé “*grand*” qui permet d’afficher à l’écran le nombre le plus grand de deux nombres entiers.

Note :

On utilise : bgt (branchement si grand que), b (branchement) et move (déplacer le contenu).

### Exercice 3 :

Ecrire un programme en assembleur nommé “*grand*” qui permet d’afficher à l’écran le nombre le plus grand de deux nombres entiers entrées au clavier.

### Exercice 4 :

Ecrire un programme en assembleur nommé “*multiples*” qui permet de lire deux entiers A et B à l’écran et d’afficher en sortie les multiples de A de A jusqu’à A\*B.

L’algorithme est détaillé comme suit :

1. Lire A à partir du clavier.
2. Lire b à partir du clavier.
3. Mettre la valeur  $S = A*B$ .
4. Mettre le multiple  $m=A$ .
5. Etiquette :
  - (a) Afficher m.
  - (b) Si  $m==S$ , alors aller à l’étape 6.
  - (c) Sinon, poser  $m=m+a$ , et répéter Etiquette.
6. Terminer.

Note :

On utilise blez (branchement si inférieur ou égal), beq (branchement si égal) et :  
li \$v0, 10  
syscall pour terminer l’exécution du programme.

## TP3

Refaites tous les exercices précédents sur machine et vérifiez leurs exécution.