



OSNOVNI UKAZI

Stran 4-5

ARGUMENT:

.FLOAT 1.5

STOPNJA:

.WORD 4

KOEFIČIENTI:

.FLOAT 1

.FLOAT 1.5

.FLOAT 0.5

.FLOAT 1

.FLOAT 2

REZULTAT:

.BLKF 1

POLYF ARGUMENT, STOPNJA, KOEFICIENTI

MOVF RO, REZULTAT

Z ukazom POLYF smo izračunali vrednost polinoma $x^{**4} + 1.5*x^{**3} + 0.5*x^{**2} + x + 2$ v točki $x = 1.5$. Rezultat pušči ta ukaz v registru RO in ga moramo sami prekopirati tja, kjer ga želimo.

4.3 KONTROLNI UKAZI

Za kontrolo toka izvajanja programa imamo dva tipa ukazov. Eno so posojni ali brezposojni skoki na izbran naslov, druge pa so skoki v podprogram. Podprograme bomo natančneje obravnavali v posebnem poglavju, tukaj pa bomo govorili o skokih.

Ukaz za skok na nek naslov ima dve osnovni obliki. Prva je varianta ukaza "branch" ali razvejitev, druga je ukaz "jump" ali skok. Razlika med njima je ta, da lahko pri skoku določimo naslov, kamor skačemo na enega od splošnih načinov naslavljanja, razvejimo pa lahko program samo tako, da povemo naslov, na katerega želimo prenesti kontrolo, prevajalnik pa iz tega izračuna odmik od ukaza "branch" do naslova. Program torej razvejimo tako, da podamo odmik od tekočesa ukaza.

4.3.1 Programski skok

Z ukazom JMP brezposojno prenesemo izvajanje programa na naslov, ki smo ga določili z nekim naslavljanjem. Naslov določimo tako, da bi bil argument ukaza koda, ki jo želimo izvršiti, če bi namesto ukaza JMP uporabili kak drug ukaz, na primer INCB. Uporabljamo lahko katerikoli način naslavljanja razen takojšnjega, registerskega in naslavljanja z literalom, ki ima enake omejitve in sintakso kot takojšnje.