

Jeu d'instructions AQA

Pour rappel, <operande> peut désigner trois choses :

- une valeur directe, par exemple le nombre 23, qui s'écrira #23 ;
- le contenu d'un registre, par exemple le registre 4 s'écrira R4.

Enfin, <adresse> désigne l'adresse d'une cellule mémoire, que nous écrivons ici en décimal, par exemple 59.

Opération	Syntaxe	Explication
MOV	MOV Rd, <operande>	Copie la valeur <operande> dans le registre d.
LDR	LDR Rd, <adresse>	Charge (Load) la valeur enregistrée dans l'<adresse mémoire> vers le registre d.
STR	STR Rd, <adresse>	Enregistre (Store) la valeur du registre d dans la mémoire spécifiée par <adresse mémoire>.
ADD	ADD Rd, Rn, <operande>	Ajoute la valeur spécifiée par <operande> à la valeur du registre n et enregistre le résultat dans le registre d.
SUB	SUB Rd, Rn, <operande>	Soustrait la valeur de <operande> de la valeur du registre n et enregistre le résultat dans le registre d.
CMP	CMP Rn, <operande>	Compare la valeur de registre n avec la valeur de <operande>.
B	B <label>	Branchement inconditionnel jusqu'à la position <label> dans le programme.
B<condition>	BEQ <label> ou BNE <label> ou BGT <label> ou BLT <label>	Branchement conditionnel vers la position <label> dans le programme si la dernière comparaison remplit le critère spécifié par <condition>. Les valeurs possibles sont : EQ : égal à ; NE : n'est pas égal à ; GT : plus grand que ; LT : moins grand que.
HALT	HALT	Arrête l'exécution du programme.

Il existe d'autres commandes comme INP et OUT (input et output), voir [cette source pour d'autres commandes disponibles](#).