

```

.data
s:
    .dc.l 0
.text
    /* %d0 = 1, 2, 3 */
    moveq.l #1,%d0
start1:
    cmp.l #3,%d0
    bgt break1          /* %d0 > #3? ( 'GT' is "Greater Than" ) */
    add.l %d0,s
    addq.l #1,%d0
    bra start1
break1:

    .dc.w 0x4848
    stop #0

```

BSVC のステップ実行機能(「Single Step」のボタン)を使い、データレジスタ D0 とプログラムカウンタ PC の変化を報告しなさい。

注意事項

- 上記のプログラムは、各自でキーボードから入力しなさい。その後、第2回実習資料での説明に従い、BSVC を使って、68000CPU 上での動作を再現させなさい。
- データレジスタ D0 とプログラムカウンタ PC の変化は、BSVC を使って、実際に観察すること。
- プログラムの実行前には、第2回実習資料での説明に従い、「実行結果のクリア」を行って、s の中身を正しくクリアしておくこと。
- プログラムの実行前には、BSVC の「Registers」において、プログラムカウンタ (PC) の値が「PC = 00000000」のようにになっていることを確認した後に実行すること。値が違っていれば、ダブルクリックして値を入力して修正する。

■ 表面のプログラムの写し

```

.data
s:
    .dc.l 0
.text
    /* %d0 = 1, 2, 3 */
(1)    moveq.l #1,%d0
    start1:
(2) (7) (12) (17)  cmp.l #3,%d0
(3) (8) (13) (18)  bgt break1          /* %d0 > #3? ( 'GT' is "Greater Than") */
(4) (9) (14)      add.l %d0,s
(5) (10) (15)     addq.l #1,%d0
(6) (11) (16)     bra start1
    break1:

    .dc.w 0x4848
    stop #0

```

■ 解答欄

	D0	PC
(1) の実行後		
(2) の実行後		
(3) の実行後		
(4) の実行後		
(5) の実行後		
(6) の実行後		
(7) の実行後		
(8) の実行後		
(9) の実行後		
(10) の実行後		
(11) の実行後		
(12) の実行後		
(13) の実行後		
(14) の実行後		
(15) の実行後		
(16) の実行後		
(17) の実行後		
(18) の実行後		