



Cuestiones

1.- ¿Por qué se dice que el PIC tiene un juego de instrucciones ortogonal?

2.- ¿Por qué se dice que el PIC es una arquitectura basada en acumulador?

3.- Escribe la/s instrucción/es ensamblador que realicen la operación que se indica a continuación:

3.1.- Suma el contenido de WREG con el dato en la posición 0x40 del banco de acceso, y deja el resultado en WREG. Se consigue en 1 instrucción.

3.2.- Pone a 1 los bits 7, 6 y 0 del puerto A. Se consigue con 2 instrucciones.

3.3.- Cambia el estado de los bits 7, 5, 3 y 1 del puerto C. Se consigue con 2 instrucciones.

3.4.- Obtiene un dato de la memoria de programas en la dirección 0x60, y lo deja en WREG. Se consigue con 7 instrucciones.