

01. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 3 e 4.
02. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A + 2$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 2 e 3.
03. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A - 2$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 4 e 5.
04. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A * 3$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 2 e 3.
05. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A / 3$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 5 e 6.
06. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A \% 4$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 5 e 6.
07. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = (A / 2) * 3$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 4 e 5.
08. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A - 2$  caso o valor de A seja par, ou  $B = A + 2$  caso o valor de A seja ímpar. Apresentar também a computação e a função computada para as entradas 5 e 6.
09. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = 1$  caso o valor de A seja divisível por 2,  $B = 2$  caso o valor de A seja divisível por 3,  $B = 3$  caso o valor de A seja divisível por 2 e por 3, ou  $B = 0$  caso o valor de A não seja divisível nem por 2 ou por 3. Apresentar também a computação e a função computada para as entradas 4, 5 e 6.
10. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A + (A \% 3)$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 4 e 5.
11. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = 1$  caso o valor de A seja divisível por 4, ou  $B = 2$  caso o valor de A não seja divisível por 4. Apresentar também a computação e a função computada para as entradas 4 e 5.
12. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A - (A \% 4)$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 4 e 5.
13. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A * 3 - 2$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 2 e 3.
14. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = (A \% 4) * 2$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 6 e 7.
15. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = (A / 2) - 3$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 8 e 11.

16. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = (A * 3) - (A \% 3)$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 3 e 4.
17. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = (A / 3) + (A * 2)$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 5 e 6.
18. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A * 3 - 5$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 4 e 5.
19. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = 1$  caso o valor de A seja divisível por 3, ou  $B = 0$  caso o valor de A não seja divisível por 3. Apresentar também a computação e a função computada para as entradas 5 e 6.
20. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A * 3 + 5$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 4 e 5.
21. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 4\_REG, que implemente a somatória dos elementos de 0 a n. Apresentar a computação e a função computada para a entrada 3.
22. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = (A / 3) + 4$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 4 e 5.
23. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = (A / 3) - 2$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 8 e 9.
24. Desenvolver um programa monolítico, utilizando instruções rotuladas, sobre a máquina 2\_REG, que implemente a função  $B = A * 2 - 3$ . Apresentar a computação e a função computada para as entradas 3 e 5.