

1. プログラム例

2. プログラムテクニック

2.1 PUSH と POP

- PUSH と POP の動作を示している -3 点

2.2 数値を文字データに変換

- 0032003000350030 -2 点
- +(30) と書いて、16 進数と示していない -2 点

3. プログラム (各 12 点)

3.1 データを 5.75 倍

- ST GRO, KEKKA が無い -3 点
- RET -3 点
- 必要なラベルが無い -2 点/箇所
- LD と LAD の使い方が逆 -6 点
- 初期化の間違い -3 点
- 4.75 倍で後は、合っている -6 点
- シフト方向の間違い -3 点

3.2 合計

- START のラベルが無い -2 点
- レジスタの間違い -2 点/箇所
- ST GR3, SUM が無い -3 点
- RET が無い。あるいは位置の間違い -3 点
- ジャンプのロジックが逆 -5 点
- ADDA が SUBA になっている -5 点

4. コンピューターの仕組み

4.1 チューリング機械

- 点

4.2 ノイマン型コンピューター

- プログラムもデータも格納する -2 点

4.3 コンピューターの改良

- 点