

## TD3+TP3

### Architecture des ordinateurs

---

#### Exercice 1

Écrire le programme qui lit de l'utilisateur une valeur. Le programme doit dire si la valeur est positif ou non.

- Écrire le programme en C.
- Le traduire dans le langage MIPS.

#### Exercice 2

Écrire le programme qui doit lire de l'utilisateur une valeur positif. Le programme répète la lecture jusqu'à ce que l'utilisateur donne une valeur positif. Le programme affiche ensuite cette valeur.

- Écrire le programme en C.
- Le traduire dans le langage MIPS.

#### Exercice 3

Écrire le programme qui lit de l'utilisateur une valeur, et affiche ensuite les 5 premiers multiples de cette valeur.

- Écrire le programme en C.
- Le traduire dans le langage MIPS.

#### Exercice 4

Écrire le programme qui lit de l'utilisateur 5 valeurs et les sauvegarde dans un tableau, ensuite il calcule et affiche la somme des 5 valeurs.

- Écrire le programme en C.
- Le traduire dans le langage MIPS.

#### Exercice 5

Écrire le programme qui lit de l'utilisateur 10 valeurs et les sauvegarde dans un tableau, ensuite il affiche les 10 valeurs dans l'ordre inversé.

- Écrire le programme en C.
- Le traduire dans le langage MIPS.