

Problema 4.- Diseñar un programa con el juego de instrucciones del CS2 que permita la división de los números A y B positivos. El resultado será un cociente que se almacenará en la dirección de memoria \$COCIENTE y el resto en la dirección de memoria \$RESTO.

	Pseudocódigo	Ensamblador		
1		EQU	A	\$D0
		EQU	B	\$D1
		EQU	COCIENTE	\$D2
		EQU	RESTO	\$D3
2	COCIENTE ← 0		LAIM	#0
			STA	COCIENTE
3	Mientras (A >= B)	Bucle_mientras:	LDA	A
			SUB	B
			BCS	Fin_mientras
4	A ← A - B		STA	A
5	COCIENTE ← COCIENTE +1		LAIM	1
			ADD	COCIENTE
			STA	COCIENTE
6	Fin mientras		JMP	Bucle_mientras
7	RESTO ← A	Fin_mientras:	LDA	A
			STA	RESTO
8	FIN		STOP	