

Directives.

- Votre programme doit être obtenu en complétant le code partiel ci-dessous;
- Votre programme doit être remis dans un seul fichier nommé `labo2.s`;
- Vous ne pouvez pas utiliser d'instruction de multiplication comme « `mul` » et « `madd` »;
- La lecture d'un nombre signé de 16 bits s'effectue avec le format « `%hd` »;
- Ne modifiez pas le point d'entrée ainsi que le format des entrées et sorties;
- Supposez que les valeurs en entrée sont valides.

Pointage. Vous pouvez obtenir jusqu'à 10 points répartis ainsi:

- 2 points si votre programme lit deux entiers signés de 16 bits;
- 7 points pour la multiplication (vous aurez au moins 4 points si vous passez les trois tests);
- 1 point si votre programme affiche un entier signé de 32 bits;
- 0 point pour la lisibilité de votre code. (*Dans les devoirs, il y aura des points pour l'indentation du code sur quatre colonnes; l'indication de l'usage des registres; et sur la présence de commentaires. Vous êtes donc encouragé-e-s à suivre ces bonnes pratiques.*)

Code partiel.

```
.global main

// ...
main:
    /*
       Code ici
    */

    mov    x0, 0
    bl    exit

.section ".rodata"
fmtEntree:    .asciz "%hd"
fmtSortie:    .asciz "%d\n"
```